

# Guión de cómic

## Capítulo 1: Introducción

---

### El arte del guión

**Si no existe un verdadero arte del guión de cómic, se debe probablemente a que no hay un conjunto teórico y práctico para aprenderlo.** El curso pretende llenar este vacío con propuestas de escritura creativa y una teoría sobre la que apenas se ha escrito hasta el momento. El taller ilustrará las lecciones con ejemplos que encontraréis en tiendas especializadas. Nuestra pretensión es que los modelos utilizados podáis adquirirlos sin problemas para sacar el máximo partido a las clases. Lo importante no será el resultado de las prácticas, sino la búsqueda de "nuevos ángulos para penetrar la realidad". Nos gustaría que vuestra perspectiva acerca de las posibilidades del cómic cambie en el transcurso de este taller, y que halléis en vuestros ejercicios grandes ideas.

### La fuerza de la imaginación

Es fundamental en un curso de escritura creativa leer. Nosotros apuntaremos algunas recomendaciones, pero el alumno debe indagar por su cuenta. La literatura está íntimamente relacionada con los comics. El cine también puede ayudar a conocer mejor cómo funciona un guión por dentro. Al fin y al cabo, el tebeo es un medio de comunicación que está entre uno y otro arte. Según el tipo de inspiración que busques, unos libros te ayudarán más que otros. Si persigues una historia de ciencia ficción, lee a Asimov, K. Dick, Moorcock, Ballard, etc. Si estás pensando en una historia policíaca, lee a Agatha Christie, Chesterton, M. Cain, Hammet... Estas lecturas son muy importantes. Muchas veces no te aportarán nuevas ideas, pero te desengañan cuando crees hallar una idea novedosa que lleva escrita desde hace mucho tiempo. No puedes limitarte a conocer la ficción en los tebeos. Hay que ir más allá.

### El guionista

El guionista es un especialista, un técnico. Su función es la de adaptar la forma de un relato a una materia: el cómic. Debe saber contar en función de la imagen, porque la imagen es la que cuenta la historia. No debería haber ni una sola viñeta en un cómic que no transmita alguna idea o sentimiento. De esta forma, un guión, aunque tenga que ser conciso y no resiste los recursos literarios, debe ser evocador, sugerente. Una buena historia es aquella que crea un sueño vívido y continuo.

### Guión literario

Es el punto de partida de una historia aún por hacer. Las indicaciones técnicas no se explicitan; están contenidas en el texto. El guión es algo efímero porque está condenado a desaparecer, a convertirse en dibujos. En cambio, el guión "es la historia misma". Se debe aprender el arte por el cuál esa transformación acaba en una buena historia.

### Sobre la terminología

Utilizaremos indistintamente cómic, historieta y tebeo para evitar tantas repeticiones.

## Definiciones

Éstas son las definiciones de algunos autores sobre el noveno arte.

*"Forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea".*

**Will Eisner**

*"El cómic o tebeo puede definirse como una narración gráfica en forma de viñetas en la que los textos suelen hallarse encerrados en unos globos o nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales".*

**Luis Gasca**

*"Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector".*

**Scott McCloud**

*"Estructuras narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética".*

**Roman Gubern**

**Otros términos:**

**Arte secuencial:** Engranaje de imágenes que configuran una secuencia.

**Narración gráfica:** Descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea.

Esta historia corta forma parte del cómic "Otras Jaulas" de Ken Nimura (Astiberri Ediciones). Al final de cada lección os mostraremos un fragmento.



Querida mamá:



Yo no estoy mal. Hace unas semanas que llequé a España, y ya he encontrado una casa y trabajo.



## Capítulo 2: Un poco de teoría

---

Antes de adentrarnos en el funcionamiento del guión, tenemos que comentar sucintamente algunos aspectos de la historieta. Probablemente este apartado sea un poco árido, pero es necesario para entender la naturaleza de los cómics. El taller de guión siguiente da por sabidos estos conceptos y se centra en cómo escribir un guión.

Durante muchos años se ha intentado dar al cómic unos antepasados ilustres. Al igual que ocurre con el cartel o la fotografía, existe una obsesión porque estas nuevas técnicas de reproducción nazcan con un halo de tradición y prestigio que les acerque a la obra artística, alejándoles en su nacimiento de lo que se considera peyorativamente medio de comunicación de masas. El cómic tiene antecedentes en las Aucas y Aleluyas y en los periódicos satíricos del siglo XIX. Pero el cómic es un producto industrial, que nace dentro de la industria periodística ligado a todos aquellos avances técnicos de la época. Así, no es una expresión artesanal sino perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario.

**El pictograma** es la forma más primitiva de escritura y se define como un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar.

En el estudio lingüístico del cómic, las imágenes no se conjugan. Es decir, que si en el lenguaje verbal se puede expresar el pasado, las artes icónicas expresan siempre el presente, que es contemplado en cada momento. El único tiempo verbal es el presente de indicativo y la convención de flash back o foreward, desde el momento en que comienza su relato, pasa a ser presente.

La escritura fonética de existir en el cómic debe estar **integrada** en el pictograma, pero **no yuxtapuesta** como ocurría en las aucas y aleluyas. Atendiendo a esta premisa, "El rumor de la escarcha", de Zentner y Mattoti, no sería un cómic propiamente dicho. Sería más bien un relato ilustrado. No siempre tienen el carácter de un discurso lingüístico organizado, como lo prueban las onomatopeyas y los sonidos inarticulados.

Como en toda estructura narrativa, los cómics son analizables en cierto número de unidades dotadas de significado. Podemos distinguir entre:

- 1.- **Macrounidades significativas.** Hacen referencia a la globalidad del objeto estético y tienen por lo tanto un carácter sintético. Pertenecen a esta categoría la estructura de la publicación adoptada (página de cómic, media página, tira diaria, etc), el color y los estilemas y grafismo del dibujante...
- 2.- **Unidades significativas.** Son las viñetas o pictogramas.
- 3.- **Microunidades significativas.** Todos los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta. En estas microunidades se incluirían el encuadre, el balloon, las onomatopeyas y las figuras cinéticas.

Esto se explicará con algo más de detenimiento.

## \* Unidades significativas

- **La viñeta:** es la representación pictográfica del mínimo espacio y tiempo significativo que constituye la unidad del montaje de un cómic. Gracias a las convenciones de su lectura, adquiere una dimensión temporal a pesar de estar compuesta mediante signos estáticos.

- **El encuadre:** delimitación bidimensional que relaciona la superficie del papel sobre la que se dibuja y el espacio figurativamente representado. Tomando como punto de referencia la figura humana, se pueden distinguir varios tipos de plano (Primer plano, plano medio, plano americano, plano general y espacio off).

También se puede aplicar la angulación: eje perpendicular, picado, contrapicado y angulación aberrante.

- **Espacio virtual:** espacio en el cual se distribuyen los elementos a diferente distancia del eje para obtener una composición en profundidad. Composición interna de la viñeta. Los elementos propios de la composición son el decorado y los personajes.

## Microunidades significativas

**Convenciones específicas.** Son exclusivas de los cómics pero no imprescindibles para su expresión.

- **Balloon,** bocadillo o globo. Convención específica de los cómics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta.

- **Tipografía.** Personalización de los textos mediante estilizaciones gráficas más o menos elaboradas.

- **Metáforas visualizadas.** Convención gráfica propia de los cómics que expresa el estado físico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Ejemplo: signo de interrogación, señala perplejidad.

- **Onomatopeyas.** Fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal.

- **Figuras cinéticas.** Convención gráfica que expresa ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles.



No te puedes imaginar lo mucho que echo de esos Cabo Verde.



Por suerte, no estoy sola. Comparto casa con otras siete personas: argelinos, iraníes... "Moros" y "negros", que es como nos llaman.



Trabajo todo lo que puedo, así que apenas me queda tiempo para hacer nada más.



Vivo pensando en el día en que todo me vaya mejor.

## Capítulo 3: Personajes

---

Durante un curso de escritura creativa se aprende a crear personajes, a entenderlos y a jugar con sus posibilidades. Para este último punto, se recurre a las triangulaciones. Una triangulación es el efecto que provoca un elemento (Ya sea una situación, tema o personaje) en la relación existente entre dos personajes (o elementos).

Las triangulaciones sirven para trabajar el desarrollo del contenido del relato y su coherencia. Nos permiten explorar el relato, ir más allá de lo que en principio habíamos pensado. Trabajar cómo afectan los personajes o temas, o problemas del relato a otros personajes con los que, en principio, para nada los habíamos mezclado. Nos permiten preguntarnos y encontrar explicación a por qué los personajes actúan de una u otra manera.

La exploración es una parte importante en las triangulaciones. Más que buscar ideas, se encuentran a través de ejercicios que te llevan a situaciones nuevas, en ocasiones extravagantes. Pondremos un ejemplo: Eolo y Nadia están contentos porque van a pasar un día de excursión en la playa. Sin embargo, Nadia recuerda a Eolo sus presuntas infidelidades, y él se enfada. Aquí, la aparición de un tercer elemento (la infidelidad, la tercera persona implicada) ha hecho variar las relaciones entre los personajes. Este mecanismo de triangulaciones es el más común para hacer avanzar una situación. El tercer elemento no tiene por qué ser una persona. Si Nadia recuerda a Eolo que tienen una deuda económica que pagar, el elemento con el que se triangula no es una persona, sino la deuda.

Las triangulaciones son ejercicios previos a la escritura, pero también se emplean durante la fase de creación. Sin embargo, el guionista tiene que conocer necesariamente a sus personajes. Para ello, escribe una ficha de personaje, donde apunta todo lo que sabe de él. Y esto implica que conoce todo acerca de su vida, independientemente de que estos detalles formen parte o no del guión final. Aquí se incluye una ficha de personaje para que tengas unas guías a la hora de diseñarlos.

# FICHA DE PERSONAJE

Datos personales		Dibujo/Anotaciones	
Nombre			
Sexo			
Edad			
Profesión			
Estatus social			
Estado civil			
Residencia actual			
Lugar de nacimiento			
Características		Habilidades y conocimientos	
<input type="checkbox"/> Casto	<input type="checkbox"/> Lujurioso	<input type="checkbox"/> Ahorrar	
<input type="checkbox"/> Clemente	<input type="checkbox"/> Cruel	<input type="checkbox"/> Bailar	
<input type="checkbox"/> Confiado	<input type="checkbox"/> Suspicaz	<input type="checkbox"/> Cantar	
<input type="checkbox"/> Devoto	<input type="checkbox"/> Mundano	<input type="checkbox"/> Cocinar	
<input type="checkbox"/> Enérgico	<input type="checkbox"/> Perezoso	<input type="checkbox"/> Combatir	
<input type="checkbox"/> Frugal	<input type="checkbox"/> Sibarita	<input type="checkbox"/> Conducir (...)	
<input type="checkbox"/> Generoso	<input type="checkbox"/> Egoísta	<input type="checkbox"/> Cultura general	
<input type="checkbox"/> Honesto	<input type="checkbox"/> Falso	<input type="checkbox"/> Dibujar	
<input type="checkbox"/> Indulgente	<input type="checkbox"/> Vengativo	<input type="checkbox"/> Engañar	
<input type="checkbox"/> Justo	<input type="checkbox"/> Arbitrario	<input type="checkbox"/> Equitación	
<input type="checkbox"/> Modesto	<input type="checkbox"/> Orgullosa	<input type="checkbox"/> Halagar	
<input type="checkbox"/> Prudente	<input type="checkbox"/> Temerario	<input type="checkbox"/> Intimidación	
<input type="checkbox"/> Sabio	<input type="checkbox"/> Ignorante	<input type="checkbox"/> Idiomas (...)	
<input type="checkbox"/> Sociable	<input type="checkbox"/> Solitario	<input type="checkbox"/> Leer	
<input type="checkbox"/> Valiente	<input type="checkbox"/> Cobarde	<input type="checkbox"/> Leyes	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Liderazgo	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Malabarismo (...)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medicina	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Memoria	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Música (...)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Oratoria	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientación	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Política	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Religión (...)	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Robar	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seducir	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Subterfugio	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Supervivencia	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Idiosincrasia (Rasgos particulares)			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			



**Descripción física**

--

--

**Biografía**

--

**Familia**

--

**Relaciones entre personajes**

<b>NOMBRE</b>	<b>RELACIÓN</b>

**Hogar**

--

**Equipo/Objetos**

--

**Observaciones**

--



Hay veces que haciendo la compra o yendo a buscar a los niños, me la imagino andando por la calle.



Es casi como si la fuera: tan elegante, tan segura de sí misma...



Otras veces me imagino que se dirige al aeropuerto.



Me ha parecido bien que sea azafata. Siempre en las alturas, tan lejos de la Tierra, la gente, de las cosas tristes...

## Capítulo 4: Escribiendo el guión

---

Algunos de estos consejos fueron escritos por Kurt Busiek, el guionista de Astro City, Vengadores y Thunderbolts. Presentamos las bases de cómo escribir en formato cómic-book. Algunos conceptos son extremadamente obvios, pero **es preferible decir algo que ya se sabe que olvidar algo importante.**

### El argumento.

La cosa más importante al escribir argumentos para cómics es el hecho de que la historieta es un medio visual. Las historias se cuentan a través de imágenes. Cada historia está contada en un cierto número de páginas, cada página está formada por una serie de viñetas y cada viñeta contiene una ilustración. Los diálogos, las narraciones y demás aumentan el detalle, pero son las imágenes el principal elemento de narratividad. Por eso, las historias han de ser visualmente interesantes, y dado que tú, como escritor, le vas a decir al dibujante qué pintar, tienes que escribir los argumentos de tus historias con eso en la cabeza. Algunos consejos serían:

**Las conversaciones largas generalmente no son visualmente interesantes.** Por esa razón, normalmente es mejor asegurarse de que, sea cual sea el personaje que estás usando en la escena que estás guionizando, esté haciendo algo más que hablar. Y lo que esté haciendo suele ser algo que sirve para llevar la historia, permitiendo al personaje expresar su personalidad particular, o algo que use imágenes para ayudar a contar la historia.

**Las reflexiones interiores tampoco son, por lo general, interesantes desde un punto de vista visual.** Intenta mostrarlo con hechos siempre que puedas. No digas que un personaje está atormentado: háznoslo saber a través de sus obsesiones, sus manías, sus actos. No cuentes sobre qué piensa el personaje, intenta enseñarlo mediante hechos físicos. Muchas veces te ahorrarás disertaciones banales que aburren al lector.

### Desglosando el guión en páginas y viñetas.

Para saber cuánta historia cabe en una página de cómic es similar a preguntarse cómo de largo debe ser un capítulo. Hay dos criterios:

- Los límites físicos, es decir, lo que cabe en una página.
- El criterio estético, el modo determinado de llevar el ritmo de la historia.

Como una regla general, **la media de viñetas por página es seis.** Se acepta que las viñetas normales ocupen un sexto de la página. Naturalmente, se pueden meter más viñetas por página si son más pequeñas de lo normal, y menos si son más grandes.

**No existe una tabla de conversión para el tiempo.** Éstos son unos promedios orientativos:

Cómic americano: **De 5 a 6 viñetas por página.**

Cómic europeo: **De 7 a 8 viñetas por página.**

Cómic japonés: **4 viñetas por página.**

**Cuanto más viñetas hay, más lento será el ritmo.** Si dedicas a un combate 3 viñetas, el combate da cierta impresión de celeridad. Si le dedicas 10, puedes ser mucho más preciso, más exacto en los movimientos. Pero también te llevará más páginas. Aunque metas muchas viñetas en una sola página, obligas al lector a pararse en todas ellas. Ralentizas la lectura. Por eso hay que saber bien cómo controlar el tempo de un relato. El manga, que suele pararse en cada detalle, utiliza en cambio pocas viñetas. Es un contrapeso eficaz.

- **Una imagen simple puede ser normalmente menor que una viñeta normal:** la cabeza de alguien sin fondo importante, una mano abriendo una puerta, etc.

- **Una viñeta complicada o que necesita dar mucha información es normalmente mayor de lo normal:** el establecimiento de un lugar, tres o más personajes que han de ser mostrados claramente, dos ejércitos en combate, etc.

Pero lo que puedas meter en una página también se ve afectado por el ritmo, y el tipo de efecto que le quieras dar al lector. Por ejemplo, cuanto más grande es una viñeta, más importante parece. **Hacer la viñeta más grande incrementa el efecto emocional.** Igualmente, un plano de la cabeza de un personaje hablando no tiene por qué ser grande, pero si el personaje en cuestión está gritando alguna información vital que cambia el argumento de dirección, debería ser mayor. Una viñeta a toda página implica el mayor impacto posible. Además, el tamaño de la viñeta también indica al lector cuánto tiempo pasa. Normalmente, **cuanto más pequeño es, más rápido ocurre.**

Algunos escritores prefieren construir cada página de modo que funcione como una unidad, de modo que la estructura de cada página individual es tan importante como la contribución de la página a la estructura de la historia. Esto no es necesario, pero conlleva algunos beneficios, el más notable es que aporta al dibujante, quien por necesidad ha de construir cada página como una estructura separada, alguna idea de como construirla visualmente. Sin embargo, **no hay necesidad de sentir que debes pensar la estructura de todas las páginas, si eso hace que escribir el guión sea más difícil.**

Situando visualmente una escena. **En cualquier escena de un cómic, tienes que darle al artista la oportunidad de mostrar al lector qué está pasando.** Si tu guión tiene una escena que dura seis viñetas, todas ellas primeros planos de la cara de alguien, el lector nunca podrá saber dónde está situada la escena. A menos que lo quieras mantener a oscuras, es una mala idea. El método más común de establecer la situación es hacer que el primer panel de una escena sea un plano medio o largo que muestre al lector dónde están situados los personajes. Sin embargo, eso no significa que debas hacer las cosas de la forma común.

La descripción de las viñetas le dice al artista qué dibujar. La primera cosa a recordar es que **cada viñeta es una imagen única y estática.** Si la haces demasiado complicada, el artista no podrá dibujarla. Por ejemplo, pedirle un plano de dos personas discutiendo entre una multitud en la acera visto desde la décima planta de un edificio. Se vería muy pequeño para apreciar la discusión. De igual modo, **cualquier descripción de una viñeta que pida una acción en dos partes crea problemas.** Es muy fácil escribir "Cogió el balón y lo lanzó", pero en una viñeta el personaje o coge el balón o lo lanza. El artista sólo podrá dibujar media secuencia en una viñeta. Lo más frecuente es que dibuje sólo el resultado (Lanzar un balón), lo que provoca ya de por sí una elipsis (El lector no

ve cuándo lo coge) que puede confundir a cualquiera. Estás hurtando parte de la historia, lo que no ayuda a su comprensión.

Los cuadros son esas cajas rectangulares con palabras dentro. Se usan para narrar. Y se usan de modo similar al de la narración en la prosa. Debes tener en cuenta:

- **Las descripciones visuales suelen ser redundantes.** Para eso están los dibujos. Si el guión requiere un día con niebla, puedes confiar en el artista para dibujar la niebla, y no necesitas un cuadro que indique que hay niebla.

Los cuadros son buenos para establecer información no visual. Si además de niebla huele mal, un cuadro es el sitio adecuado para indicar el olor, siempre y cuando no lo diga algún personaje.

- **Los cuadros añaden información.** Si mencionas que la niebla ha caído desde las montañas como una sábana, puedes sentirte culpable de escribir prosa pedante, pero le has dicho al lector algo que no puede obtener de las imágenes.

Por último, una anotación sobre las onomatopeyas. Tan sólo úsalas razonadamente. Usar KLIK KLIK KLIK KLIK para indicar el sonido de una mujer andando con tacones altos puede usarse bien. Si esa mujer camina por una calle desierta tras el anochecer, esto remarca que está sola, y puedes introducir una tensión si incrementas la frecuencia de esas onomatopeyas. Si es una secretaria en un entorno de oficina restrictivo, enfatiza el silencio del lugar. Pero si está caminando por cualquier lado, es una distracción innecesaria. Los efectos sonoros proveen los ruidos en los que el lector tiene que fijarse (Sirenas, explosiones, lo que sea); ruidos de fondo sin importancia es mejor dejarlos. Manténlas simples. ¡BLAM! es perfectamente aceptable. BLAM-WHOOCK-WHOOCK-KABOOM es excesivo.



## Capítulo 5: Propuesta práctica

---

A lo largo del taller Año Uno escribiréis los 2 primeros capítulos de una historia. Cada capítulo debe tener 6 páginas y ser autoconclusivo (es decir, se puede leer como una historia suelta). Para llegar a esas 12 páginas de guión, antes tendréis que trabajar todo el proceso creativo. El guión final se alcanza después de someterlo a muchos borradores y ejercicios, para comprobar en cada momento cuándo resulta eficaz. Recordad que a la crítica le basta con decir de una obra "esto vale", o "esto no vale". Vuestra forma de plantear los mecanismos internos del guión será semejante: "Esto hace que funcione", "esto hace que no funcione".

Así, cada semana tendréis uno o dos ejercicios prácticos que tendréis que entregar. Además, al final de cada práctica hay una lectura recomendada atendiendo a algunos aspectos estudiados en la lección, un disparadero para estimular la creatividad y una pregunta opcional sobre diversos temas.

El primer ejercicio será definir la **idea**. Las historias, simplificándolas, se reducen a que **"un personaje quiere algo, lo persigue a pesar de la oposición, y gana, pierde o se inhibe"**. Una idea no puede ser por tanto una palabra. "La guerra" sería parte de la ambientación, no la idea del guión. Tampoco vale una frase como "Los superhéroes contra el mal" o "Aventuras de espada y brujería", porque carecen de acción, no hay un movimiento de una situación inicial a otra final.

La idea debe expresar la esencia de la historia. Todo lo que se escriba siempre orbitará en torno a ella. Si la historia se sale de lo que marca la idea, entonces ésta no funciona. Esto no quiere decir que no pueda haber tramas secundarias dentro del cómic, pero nunca se puede salir del conflicto inicialmente planteado.

- Escribe hechos concretos, no sensaciones.
- Debe marcar el movimiento del relato. La frase "la lucha de un héroe contra el villano" expresa una situación inicial, pero no representa movimiento en la historia.
- Debe plantear un conflicto. Si no hay conflicto, no hay historia.
- Omitir las motivaciones de los personajes. La idea debe ser lo más amplia posible, no hay por qué concretar tramas secundarias ni el final de la historia. La idea sólo pretende dar unas pinceladas de lo que será el futuro cómic.

Un ejemplo de idea:

**"Una mujer queda ciega en un accidente y lucha por volver a una vida normal".**



¿Te acuerdas que siempre he querido escribir un libro?



Aún no he empezado a escribir nada, pero ya tengo un personaje.



Todavía no tiene nombre, pero lo que sí que sé es que es alta, guapa, y de algún país de Europa.



Apenas tengo palabras para describirla, pero sí cómo quiero que sea...



## Capítulo 6: Propuesta práctica – II

---

Redacta un **preargumento** de **15 líneas**, esto es, lo que ocurre durante toda la historia. Intenta que no sean ni más ni menos líneas. El motivo es una pura convención: hay que ajustarse a un espacio concreto (Como decía Italo Calvino, sin cierta constricción no sabría lo que escribir).

El preargumento debe contestar a los hechos de la historia y a la ambientación de ésta. La ambientación consta del **período** (¿Cuándo ocurre?), la **localización** (¿Dónde ocurre?), **duración** (¿Cuánto dura la historia?), **nivel de conflicto** (¿Son conflictos internos, personales, con las instituciones de la sociedad o contra las fuerzas del entorno?).

El preargumento no es definitivo. Es solo una semilla que más tarde va a germinar, cambiando, floreciendo o marchitándose. El guionista debe descubrir nuevas posibilidades, explorar el relato y eliminar todo aquello que no aporte nada interesante.

**Lectura recomendada:** MAUS, de Art Spiegelman. Probablemente el cómic más prestigioso hasta el momento, debido a que en 1992 recibió el premio Pulitzer. Una historia sobre el holocausto nazi con seres antropomórficos.

**Disparadero:** La escritura automática es un método para desarrollar la imaginación y apelar a la memoria sensorial hasta que surjan buenas ideas. Escribe a mano durante al menos 20 minutos todo aquello que se te pase por la cabeza.

No te preocupes si las frases son incoherentes y no te sugieren nada. Al principio puede que escribas frases como "no se me ocurre nada", pero al cabo de un tiempo serás más permeable a las ideas. Al releer el texto recoge las palabras o las oraciones más importantes. Si no ves que tengan fuerza, empléalas para repetir el proceso: escribe utilizando esas palabras que has seleccionado para crear nuevas historias.

Con el tiempo y la práctica las ideas fluirán y se plasmarán sobre el papel.

## Capítulo 7: Conclusiones

---

Un par de ideas sueltas para que reflexiones:

**Una viñeta, por lo general, inicia una acción.** Si dedicas una viñeta a un gato, el lector espera que el animal realice o sufra una acción. Si ésta no se da, el lector queda confundido.

**Reescribir muchas veces un guión, más que un síntoma de calidad, evidencia la falta de ideas.** Si has trabajado adecuadamente la historia, la reelaboración será mínima, porque tendrás claro en cada momento hacia dónde tienes que ir.

Por último, puedes visitar nuestra página e informarte:

[www.escueladecomic.com](http://www.escueladecomic.com)

Espero que hayas aprendido y disfrutado con el taller de introducción. Un saludo. Y no dejes nunca de escribir.

**ANDRÉS LOMEÑA.**



Hoy mismo os mandaré la carta.  
Quiero que llegue lo antes posible.



Volveréis a tener noticias mías  
tan pronto como me sea posible.



Dale recuerdos a todo el mundo en Cabo Verde, a  
Filipe, a Sebastião y a la pequeña Maria João.



Y a la abuela Fátima, y a papá, que  
espero que no esté enfadado aún conmigo.



Ahora quizás sepáis mejor por qué me fui.  
Creo que así podré ser de más ayuda a todos.



Además, no estoy aún preparada para el matrimonio.



Espero que sepáis entenderlo.  
Se despide, con cariño:

Cesaria



Pd: No he puesto remitente, espero que lo comprendáis.