



PROYECTO O-CITY



Erasmus+

Proyecto fundado por: **Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Knowledge Alliances.**

1. Curso de Comic

Tema 2 Lección 3

Nombre: Dialéctica de guión gráfico y encuadre

Objetivos

En esta lección aprenderemos y conoceremos las herramientas prácticas necesarias para la narración de historietas.

¿Qué es el guión gráfico o “storyboard”?

El guión gráfico es un guión dibujado inventado en el campo de las películas animadas; los largos tiempos de procesamiento requerían una planificación cuidadosa. Más tarde, en el cine de acción, también empezaron a emplear guionistas para diseñar escenas.

En los cómics, los dibujos más crudos y rápidos, preliminares a la página terminada, comenzaron a llamarse guiones gráficos. El guión gráfico ya contiene textos en globos y leyendas, así como onomatopeyas. Básicamente es una tira cómica en bruto, que ya se puede leer.



El esquema de la escena

Antes de dibujar el guión gráfico, nuestra historia debe dividirse en una lista de escenas. Una lista que sirve para elegir la cuadrícula adecuada y para organizar las páginas.

Estos tienen una mecánica precisa:

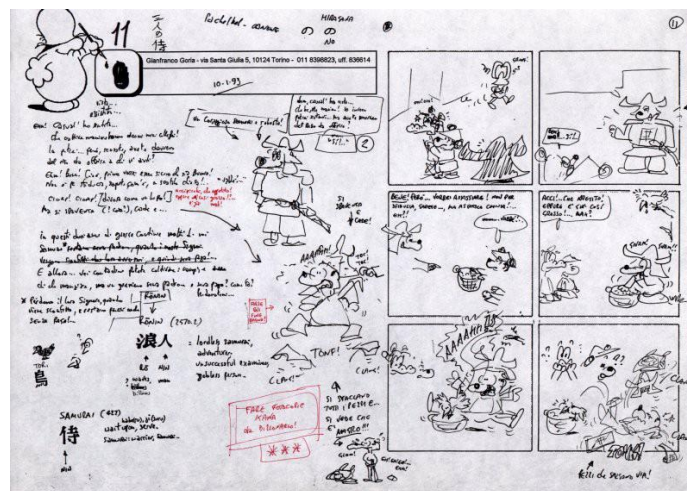
La página uno siempre es extraña y atrae la atención del lector.

Desde la página dos en adelante, todas las páginas pares, a la izquierda, dan la bienvenida al lector después del cambio de página, especialmente después de un cambio de escenario.

Desde la página tres en adelante, las páginas impares, a la derecha, llevan la historia hacia adelante, especialmente en la última viñeta, donde es deseable un pequeño suspenso o un descanso.

Examinar la página

El guión gráfico te permite ver de forma inmediata lo que solo has imaginado hasta ahora, aunque los dibujos no estén muy bien definidos, puedes comprobar la actuación de un personaje, la correcta alternancia de planos y así sucesivamente. Incluso si los dibujos están mal definidos, se puede comprobar la actuación de un personaje, la correcta alternancia de planos, etc. Una visualización previa ayuda a enfocar mejor las localizaciones y el vestuario; especialmente en el contexto de un cómic ambientado en otra época.



No olvidar el sonido

¿Cómo sería el mundo sin los sonidos que lo animan?

Diálogo de escritura

El diálogo en los globos no solo hace avanzar al lector en la historia, sino que también da vida al mundo que hemos imaginado en nuestro cómic. Ya durante la redacción del esquema, o en la fase de desarrollo desde la idea hasta un primer borrador escrito, los diálogos pueden surgir espontáneamente.

Por tanto, es aconsejable anotarlos por separado. Escríbalos en forma de guión teatral, nombre o iniciales del personaje y una línea, seguido de otro personaje y una respuesta. Oraciones cortas en lugar de largos monólogos, intercambios rítmicos y naturales de líneas.

La inserción de diálogos en el guión gráfico verifica su presencia en el panel. Si necesita dar el espacio adecuado a un diálogo particularmente largo e importante, extiéndalo en varios globos, redistribuyendo el orden de las páginas.

Recitarlos es mejor

Ningún diálogo es perfecto desde el primer borrador, deben reescribirse incluso varias veces. La mejor forma de comprobar si los diálogos funcionan es recitarlos, leerlos en voz alta con otra persona. Escuchándolas, las palabras pasan de su dimensión abstracta a la real, se comprende su ritmo, su naturalidad, se intuyen los pasajes a acortar y los que se descifran.

¿Qué ruido hace?

Para completar el mundo construido en la historieta, no debemos olvidar la función de la onomatopeya. ¿Cuántos ruidos de fondo existen en nuestra vida diaria? Sin la historia sería irreal. La música, por ejemplo, puede y debe incluirse también. Dibujar un pentagrama o colocar la letra de una canción en el aire sirve para evocar una atmósfera tanto como para dibujar con precisión un fondo.

El punto de vista

Cuán cerca o lejos estamos de una escena es más importante de lo que imagina.

Más cerca o más lejos

El punto de vista, o la cámara, es como un tercer personaje que el lector no percibe. Al contrario, se identifica con ella, convirtiéndose en testigo directo de la historia. Es por ello que estar más o menos cerca de los protagonistas de la historia determina el nivel de empatía y contacto con ellos.

Amplio, Medio o Cercano, la dialéctica de los planos es ahora un lenguaje común para todos. En general, estar más cerca crea identificación, ya sea con personajes u objetos, y estar más lejos comunica mayor desapego.

Ángulos y subjetivos

Con la cámara orientamos la atención del lector entre momentos de fuerte emoción, de cerca, y de reflexión o descripción, lejana. En algunos casos incluso los convertimos en protagonistas, observando a través de sus ojos.

Los ángulos también son poderosos activadores emocionales. Cualquier cosa que se observe desde abajo crea asombro o admiración. Cualquier cosa que se observe desde arriba nos hace superiores, casi hasta el desprecio.



Atención a la alternancia

La alternancia entre las tomas debe manejarse con cuidado, es parte de la carrera de obstáculos mencionada en el primer tema. La elección de planos contribuye junto con el tamaño y la organización de los paneles al ritmo de la historia.

Demasiados primeros planos pueden crear una sensación de claustrofobia. En cada página debe haber al menos una vista descriptiva / reveladora, incluso y especialmente en secuencias de diálogo largas.

Agenda de investigación

El guión gráfico también es una herramienta útil para completar la investigación.

Antes de pasar a la final

Nada se crea y nada se destruye. Es una ley que no solo se aplica a la física, porque incluso si tenemos que contar de un mundo extraterrestre, la investigación iconográfica ayuda a hacerlo más probable. Ya en la fase de diseño de la historia buscamos referencias visuales creando tableros de estado de ánimo. Después del guión gráfico queda más claro lo que aún nos falta para mejorar los fondos, el vestuario o encontrar referencias de anatomías y perspectivas, especialmente para

los diseñadores. Todo lo necesario para tener una visión concreta de la escena, antes del dibujo final.

Conclusiones

Nada se crea y nada se destruye. Es una ley que no solo se aplica a la física, porque incluso si tenemos que contar de un mundo extraterrestre, la investigación iconográfica ayuda a hacerlo más probable.