

con
HERGÉ

el taller del cómic

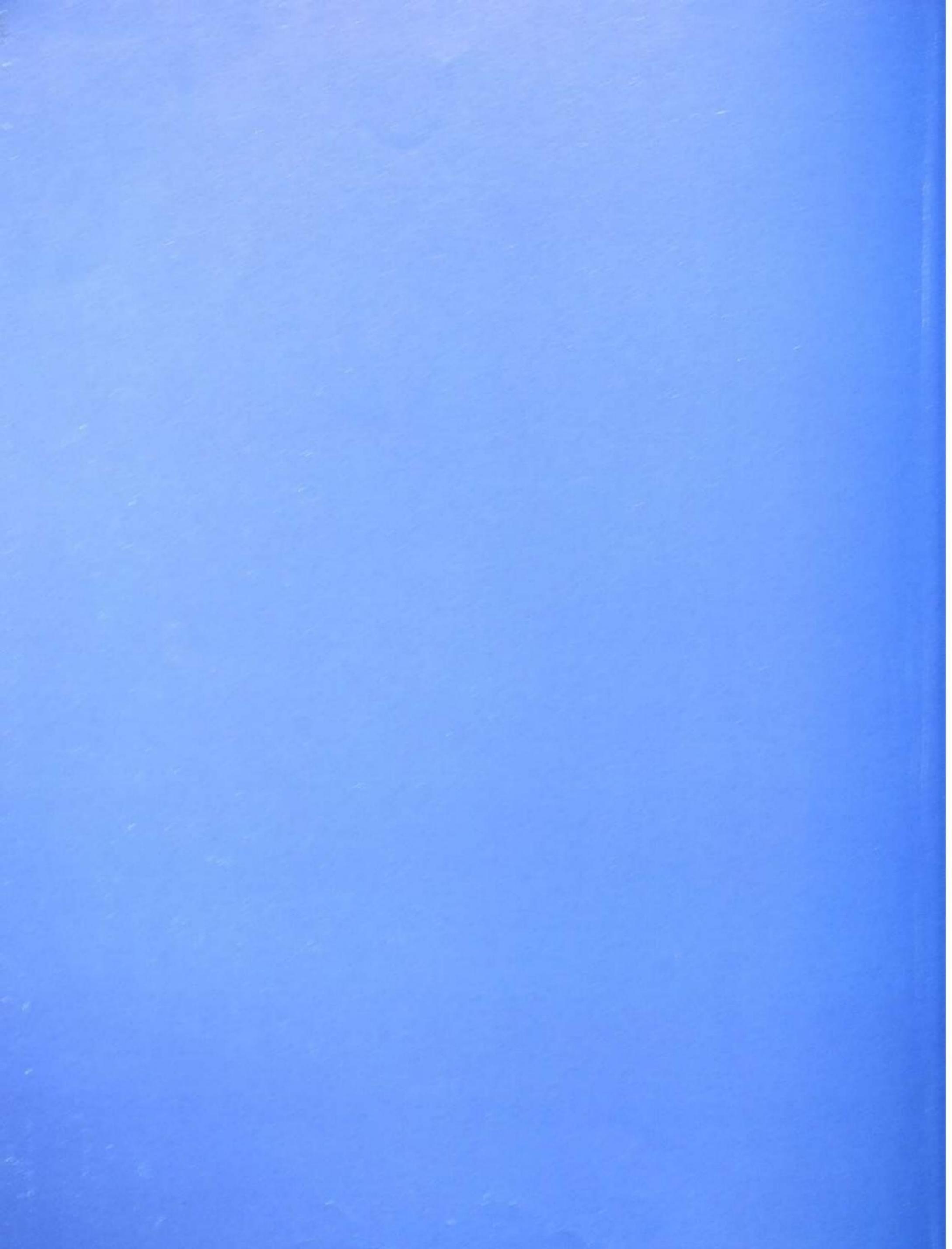
Aprendo a dibujar y a contar historias



editorial Zendera Zariquiey

741.5
H37t
EJ1

14A



con
HERGÉ

el taller del cómic

747.5
H376
EJ.1

Aprendo a dibujar y a contar historias

Animador pedagógico
Rudi Dumortier



npr 2008-01-29

Arm



A341468

Colección: «Biblioteca Tintín»
Directora de la colección:
Ana Zendera

Traducción: Teresa Artigas

Título original: «L'atelier de la bande dessinée»

© 2000 Arte copyright: Hergé / Moulinsart

© 2003 De la edición en castellano: Editorial Zendera Zariquiey

Editorial Zendera Zariquiey S.A.
Cardenal Vives i Tutó, 59 - 08034 Barcelona
Tel. +34 93 2806182 +34 93 2801234
Fax +34 280 61 90
info@editorialzendera.com
www.editorialzendera.com
www.tintin.com

Primera edición: octubre 2003
ISBN: 84-8418-170-7
Composición en castellano: Addenda sccí - Barcelona

Impreso en Bélgica

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni el almacenamiento en un sistema informático, ni la transmisión de cualquier forma, o por cualquier medio, electrónico, mecánico, fotocopia, registro u otros medios, sin la previa autorización de los titulares del copyright.


editorial
Zendera Zariquiey

Hergé en su mesa de dibujo

Protector para proteger la mesa y probar los lápices y las plumas. El protector de mesa de un dibujante suele estar repleto de croquis y esbozos de todo tipo.

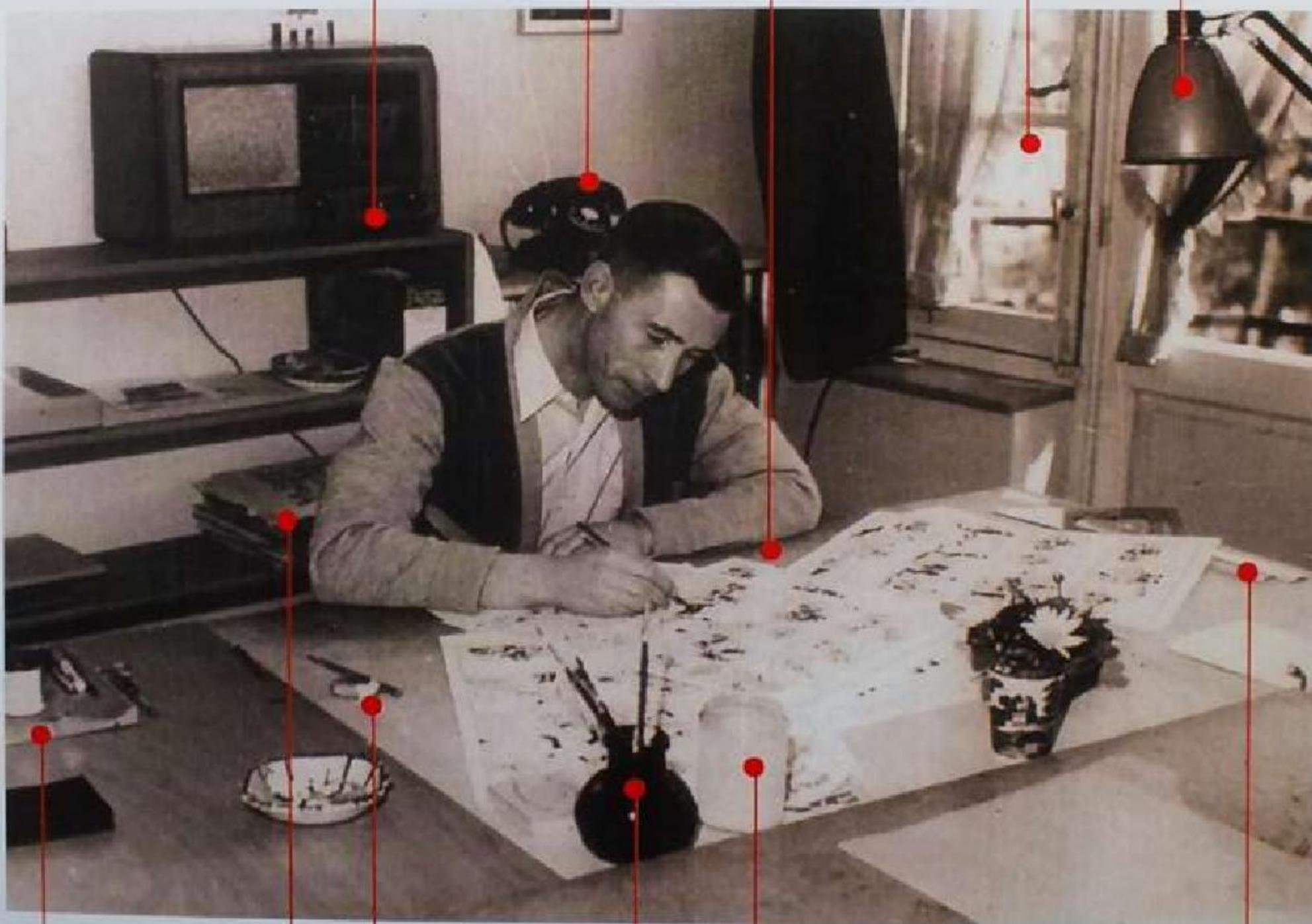
Lámpara de oficina
Se necesita una buena iluminación para no cansar la vista.

Luz natural lateral

Teléfono

El dibujante es un trabajador solitario. El teléfono –y hoy el fax e Internet– le permiten mantener charlas con sus amigos, muchos de ellos dibujantes como él.

Radio para trabajar escuchando música



Bloc de apuntes

Este bloc, verdadero compañero del dibujante, le permite, en todo momento, captar una escena, un decorado o una postura de la realidad.

Goma de borrar

Soporte para pinceles y otros materiales de dibujo

Documentación

Libros, revistas, periódicos, postales... No se excluye ninguna fuente de información.

Recipiente de agua para la pintura guache

Reglas

Sirven para dibujar las viñetas de las páginas

Los útiles

Para realizar un cómic se requiere el material preciso. Antes de empezar es necesario equiparse. Probablemente en tu casa tienes los útiles necesarios para realizar un cómic. Reúne todo lo que te pueda ser útil: lápices normales y de color, rotuladores, gomas, sacapuntas, trapos, palillos, palitos con algodón, papel de dibujo... Visita una tienda de artículos de dibujo para completar el material. Una vez que lo tengas, ordénalo bien en una caja. Busca un buen rincón para trabajar, que esté frente a una ventana y bien iluminado; no olvides la lámpara de mesa. El cómic es muy exigente y requiere precisión y constancia; por ello es mejor instalarse bien.

El lápiz

Hay dos clases de lápices normales: los blandos y los duros.

Los trazos del lápiz blando son más profundos, y cuando borramos queda marca.

Los lápices duros dan un trazo menos visible. Si se apoyan con fuerza, rayan el papel.

Los lápices se clasifican por letras: *H* para los lápices duros, *B* para los lápices blandos y *HB* para los lápices intermedios. La numeración indica la intensidad del trazo.

El portaminas

Es como un bolígrafo, pero provisto de una mina de grafito como un lápiz. Suele numerarse como los lápices.

La plumilla

La plumilla que usaremos es la *Sergent Major*, la misma que utilizaba Hergé. Posee dos grandes cualidades: la flexibilidad y la rigidez.

Pero existen muchas otras: largas, finas...

La tinta

La tinta que se utiliza en el cómic es la tinta china negra. Se trata de una tinta de un negro intenso que, aunque pase el tiempo, ni perderá el brillo ni se volverá gris.

Los pinceles

Están numerados del 1 al 20, del más fino al más grueso. Los hay finos, planos, redondos y gruesos. El precio del pincel depende de la calidad de su pelo. Los más caros son los de pelo de marta.

El pincel plumilla

Es un portaplumillas provisto de un depósito de tinta china cuya punta tiene todas las características de un pincel.

Útiles para el dibujo

El sacapuntas, la goma, la regla, los rotuladores, los lápices de colores, los pasteles, los guaches.



El papel

No todos los papeles son iguales. Hay de todos los grosores, de todas las texturas y de todos los colores. El resultado depende de la técnica utilizada.

El papel bristol es un papel liso y sin grano. Es suave al tacto y el dedo resbala por encima. Se utiliza, sobre todo, para el dibujo con plumilla y para entintar.

El papel de grano es más rugoso. No se desliza bajo el dedo y retiene la materia que se le aplica. Se utiliza con lápiz, pastel, acuarela y guache.

El papel para calcar es un papel transparente que permite copiar dibujos.

Hergé utilizaba papel de grano fino para los dibujos con tinta. Dibujaba mucho con lápiz y papel de calcar antes de llevar sus dibujos a la página definitiva. Hacía sus entintados sobre ozálidas de papel de grano más grueso.

UNA BUENA IDEA

Elimina los restos de goma de borrar de tu lámina de dibujo con una pluma, no importa de qué ave, como si fuera un suave cepillo.

Una muestra de los instrumentos de dibujo más modernos.

Las proporciones

La proporción es la relación entre la altura y la anchura de los personajes.
Un niño no tiene la misma talla que un adulto.
El cuerpo del hombre es distinto al de la mujer.
Nada mejor que observar atentamente para darse cuenta.

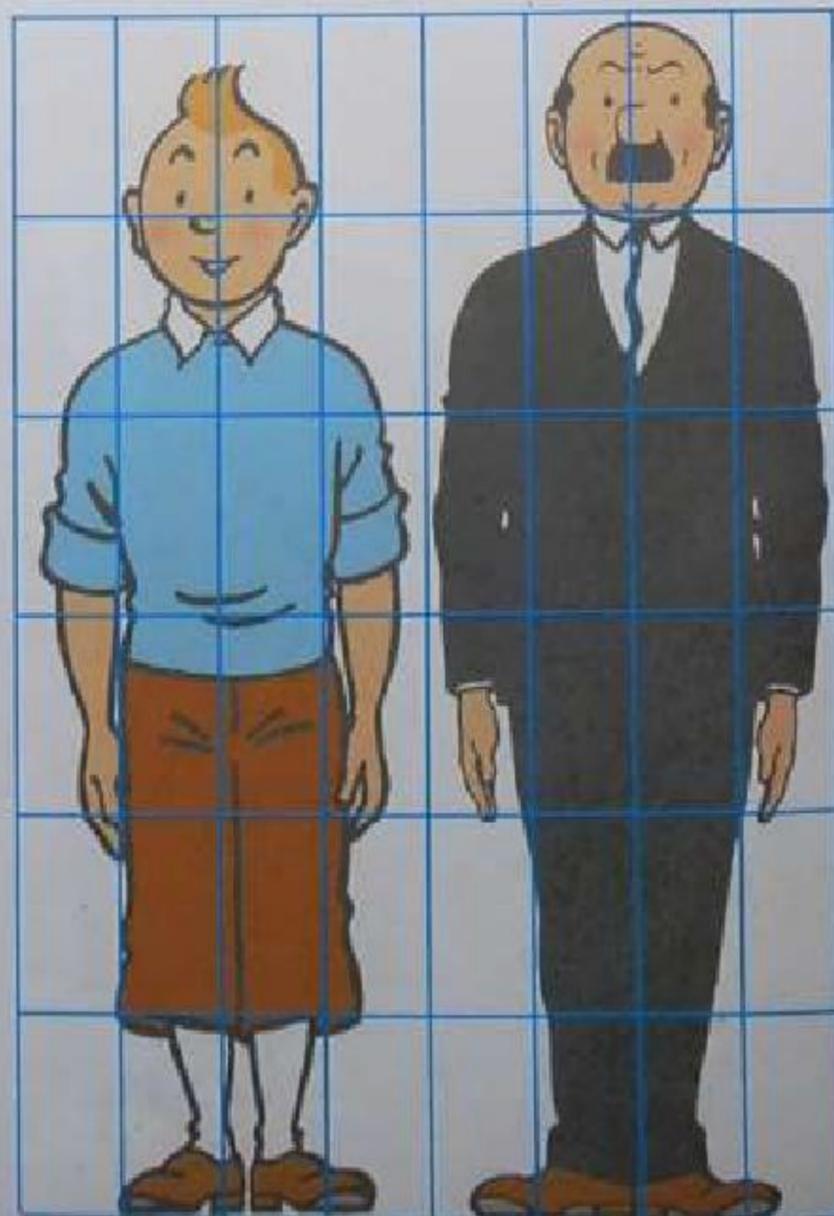
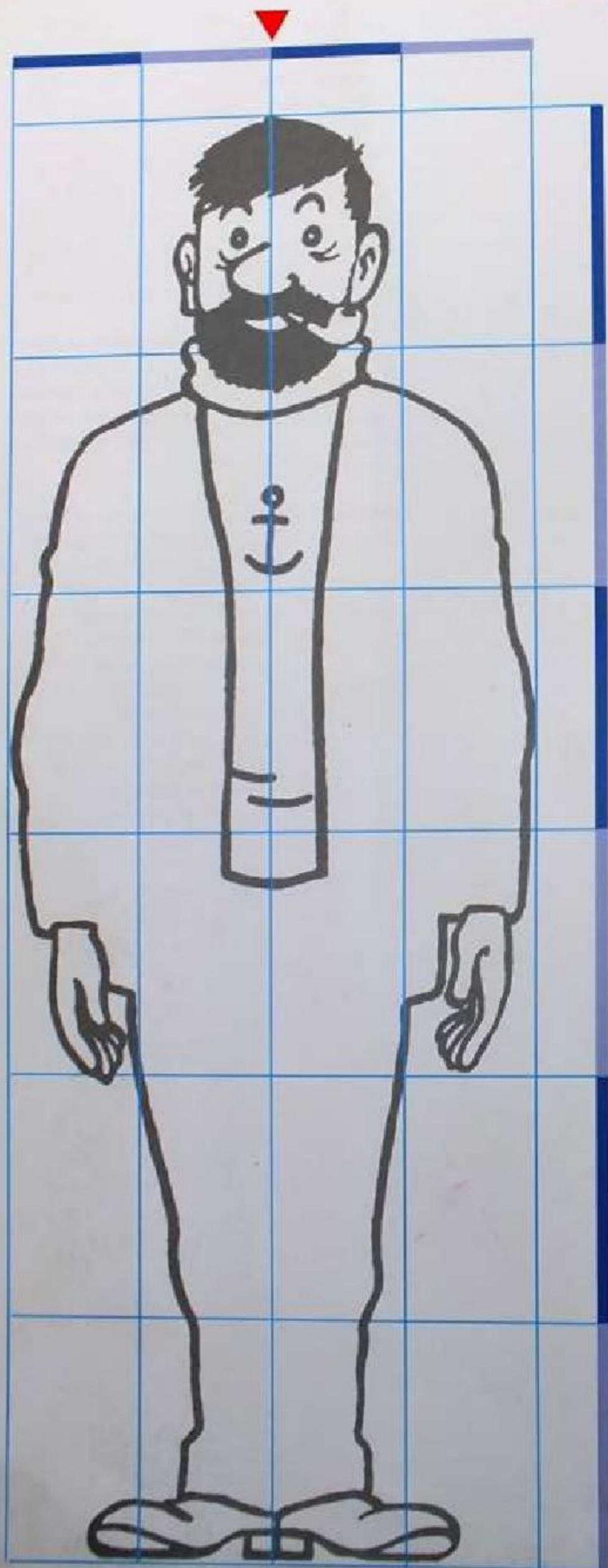
En dibujo, existen varias escalas de proporciones.

La escala académica, por ejemplo, es de siete grados. Los dibujantes de cómic, y Hergé también, utilizan sus propias escalas.

El cómic humorístico utiliza proporciones muy distintas a las proporciones humanas verdaderas, como por ejemplo los pitufos de Peyo, el Gaston de Franquin o el Flupke de Hergé. Estos dibujantes exageran las cabezas y la nariz, y reducen las piernas y los brazos para añadir comicidad a sus personajes.

Gracias a este esquema del capitán Haddock y al pequeño cuestionario, descubrirás por ti mismo las reglas de las proporciones según Hergé. Vamos a utilizar un rectángulo en el cual aparece la cabeza del capitán Haddock para descubrir las proporciones del resto de su cuerpo.

En la página siguiente puedes observar las proporciones de otros personajes de Hergé. Comprobarás que las proporciones de la Castafiore son distintas de las de Flupke.



¿PREGUNTA? ¡RESPUESTA! ¿PREGUNTA? ¡RESPUESTA!

¿PREGUNTA? ¡RESPUESTA! ¿PREGUNTA?

1 ¿Cuántas veces cabe la altura de la cara en la altura del cuerpo?

6 veces. Si quieres dibujar un personaje más cómico, las proporciones serán de 4 a 5 veces.

2 ¿Cuántas veces puede estar comprendida la anchura de la cabeza en la anchura de los hombros?

Entre 2 y 3 veces.

3 ¿Cuál es la anchura del cuerpo, de codo a codo, cuando los brazos están alineados a lo largo del cuerpo?

3 veces la anchura de la cabeza.

4 ¿Cuál es la anchura del brazo en relación a la de la cabeza?

La mitad de la anchura de la cabeza.

5 ¿Cuál es la longitud de un brazo en relación a la altura de la cabeza?

El doble.

6 ¿Cuál es la anchura de una pierna en relación a la de la cabeza?

$\frac{3}{4}$ de la anchura de la cabeza.

7 ¿Cuál es la altura de la pierna?

De 2 a 3 veces la altura de la cabeza.

8 ¿Dónde empiezan los hombros?

En la segunda línea horizontal de la cuadrícula.

9 ¿En qué lugar exacto empiezan los brazos?

En el primer cuarto, entre la segunda y la tercera línea.

10 ¿Y los codos?

En el primer cuarto, entre la tercera y la cuarta línea horizontal.

11 ¿Dónde empiezan las manos?

En el primer cuarto, entre la cuarta y la quinta línea horizontal.

12 ¿Qué longitud tiene una mano abierta en relación a la cabeza?

$\frac{3}{4}$ de la longitud de la cabeza.

13 ¿Dónde se sitúan las rodillas?

En el tercer cuarto, entre la quinta y la sexta línea horizontal.

14 ¿Dónde se encuentra la cintura?

.....

15 ¿Dónde empiezan los pies?

.....



La construcción de la cara

Uno de los momentos claves del cómic es la creación de los personajes. Para darles una cara real, puedes utilizar formas geométricas, así como líneas verticales y horizontales.

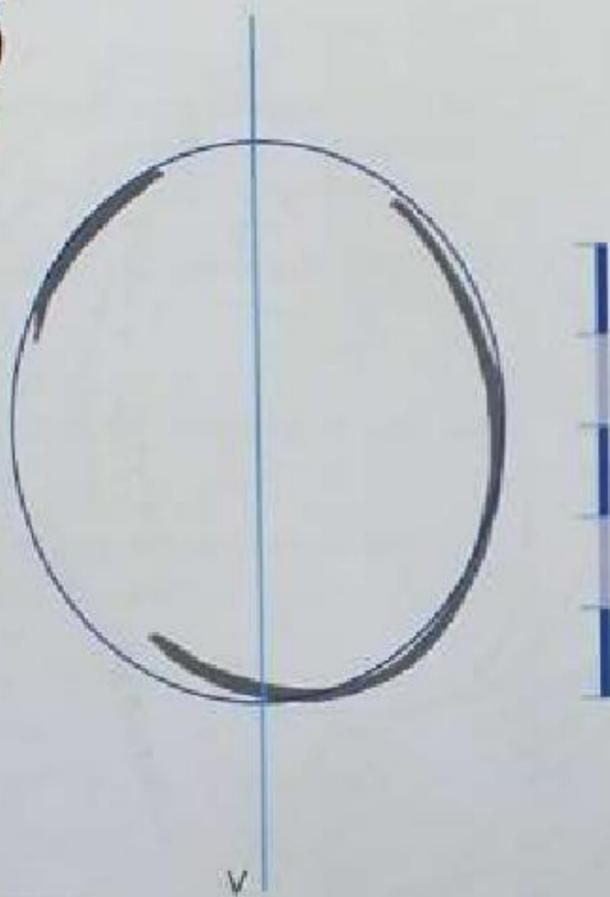


figura 1

Primero traza una esfera y divídela verticalmente en dos partes iguales (fig. 1).

Ahora divide tu dibujo en cinco partes según la forma que desees dar a la cara de tu personaje (fig. 2). De esta manera, obtienes una esfera estructurada. Ahora sólo te falta completar el dibujo.

La parte inferior de la nariz se sitúa en la intersección de la línea vertical y la línea C. Los ojos se sitúan entre B y C (fig. 3).

La parte inferior de la boca se encuentra en la intersección de la línea E y de la vertical V. La altura de las cejas se alinea sobre A. El pelo empieza en la parte alta del círculo, y la barbilla en la parte inferior.

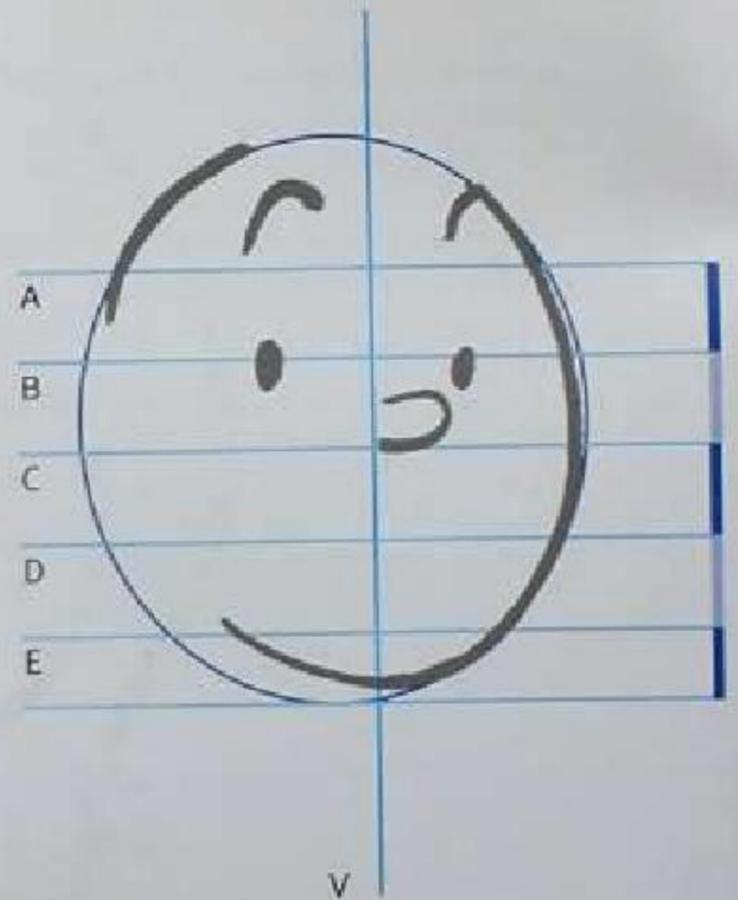


figura 2

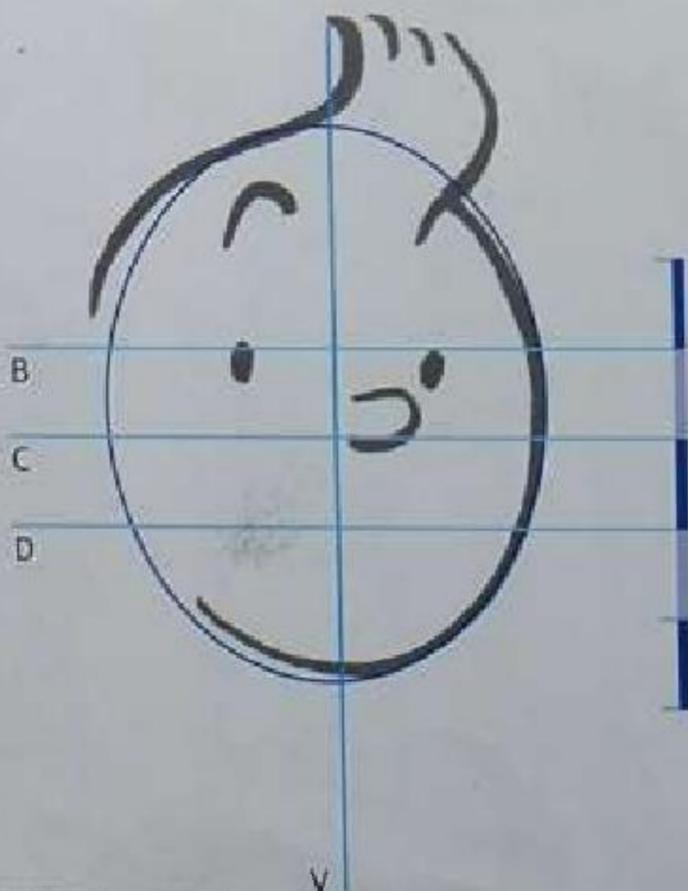


figura 3

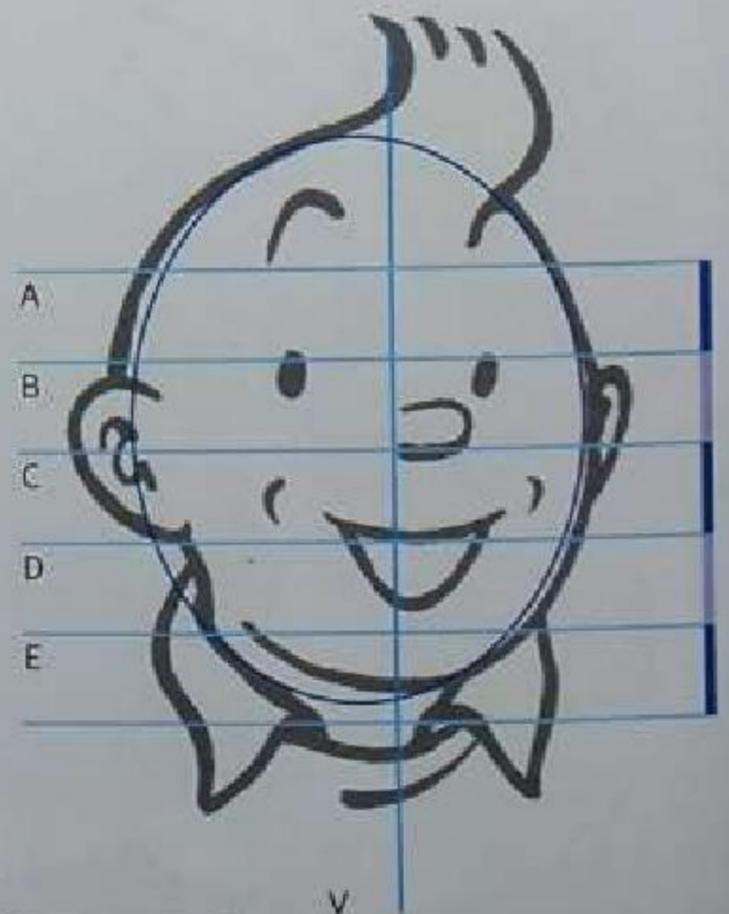


figura 4

Las orejas están situadas entre B y D (fig. 4).

Ahora utiliza la misma técnica para dibujar el perfil de una cara. Traza una esfera y una línea vertical V en un lado. Después, traza cinco líneas horizontales A, B, C, D, E (fig. 5).

Cuanto más a la derecha esté la línea vertical V, obtendrás un perfil más derecho. Cuanto más a la izquierda esté la línea vertical V, más conseguirás un perfil izquierdo (fig. 6).

Si inclinas tu línea vertical V hacia la izquierda (fig. 7), el personaje mirará hacia arriba. Si la inclinas hacia la derecha, mirará hacia abajo.

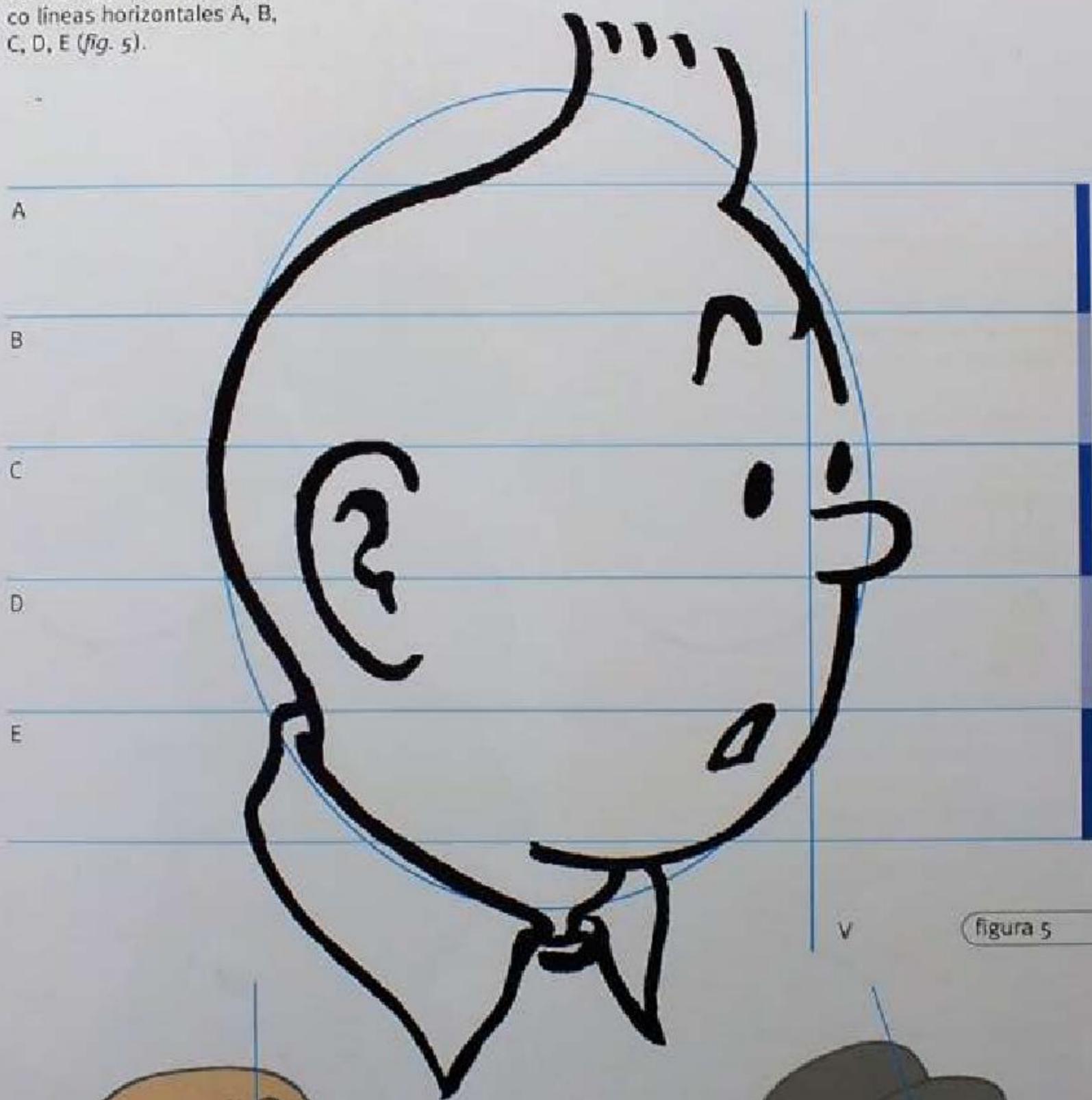


figura 5



figura 6



figura 7

Las expresiones de la cara

Para dar más vida a tus personajes, tienes que aprender a dibujar las expresiones de la cara: la sonrisa, la risa, la carcajada, la seguridad, el asombro, la sorpresa, la cólera.



¿PREGUNTAS? ¡RESPUESTAS! ¿PREGUNTAS? ¡RESPUESTAS! ¿PREGUNTAS? ¡RESPUESTAS! ¿PREGUNTAS? ¡RESPUESTAS!

Observa cada expresión y, según el siguiente juego de preguntas y respuestas, practica en tu dibujo.

- 1 ¿Cómo dibujar una cara que ríe?
Boca en forma de media luna acostada.
Cejas situadas muy arriba de la frente.
Ojos ovales pequeños.
- 2 ¿Cómo dibujar una cara sonriente?
Boca en forma de arco invertido.
Cejas algo elevadas. Ojos pequeños ovales.
- 3 ¿Cómo dibujar una cara burlona?
Ojos minúsculos. Arrugas (pequeños trazos). Cejas arqueadas hacia los ojos.
Boca en forma de media luna acostada.
- 4 ¿Qué se hace para expresar un ataque de risa?
Pequeños trazos para los ojos. Cejas muy altas sobre la frente. Arrugas, pequeños trazos sobre las mejillas, cerca de las cejas, de los ojos y de la barbilla. Boca grande abierta que deja ver la lengua y los dientes.
- 5 ¿Cómo se expresa asombro en una cara?
Ojos muy redondos. Pequeña luna creciente. Cejas arqueadas situadas muy arriba. Grandes arrugas en las mejillas.
- 6 ¿Cómo dibujar una cara enojada?
Cejas cerca de la nariz y una cerca de la otra. Pequeñas arrugas sobre las cejas.
Ojos pequeños. Boca redonda.

También puedes encontrar otras expresiones si haces muecas frente al espejo.





La construcción de una mano

Las manos son la parte del cuerpo más difícil de dibujar. Observarás que en ciertos cómics los personajes antropomórficos, inspirados en animales como Mickey, por ejemplo, sólo tienen cuatro dedos.

Para aprender a dibujar las manos utilizaremos el mismo sistema que para las caras. Las formas geométricas serán los trapecios y los paralelepípedos rectángulos.

Trapezio
Es una forma de cuatro lados. Los paralelos se llaman bases.

Paralelepípedo rectángulo
Es un rectángulo doblado cuyos lados son paralelos entre sí.

Antes de empezar tu dibujo, observa tus manos e intenta visualizar las formas geométricas que las componen. Traza suavemente sobre una mano las formas que descubras en ella. Pue-

des empezar por construir la palma de la mano con la ayuda de un trapecio. Observa que su base mayor, que representa la unión con la muñeca, es más larga que la base menor, que termina donde nacen los dedos.

Para el inicio de los dedos, dibuja un paralelepípedo. En el esquema puedes ver que el lado que representa el inicio de los dedos es mayor que el que representa la zona media (fig. 1-3). El último trapecio que traces representa el final de los dedos.



figura 1

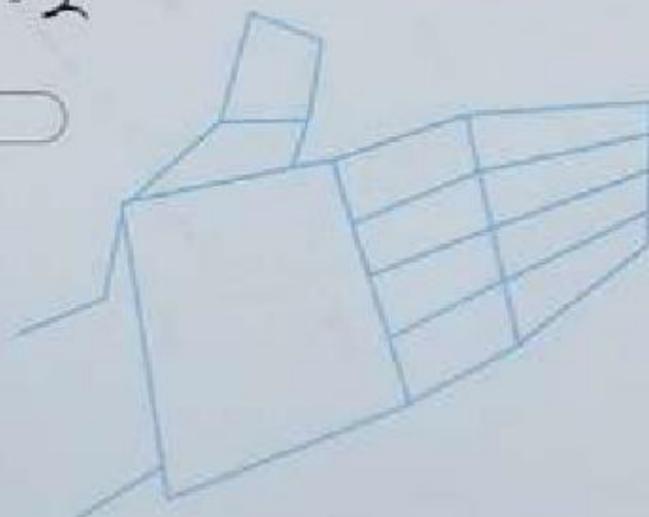


figura 2

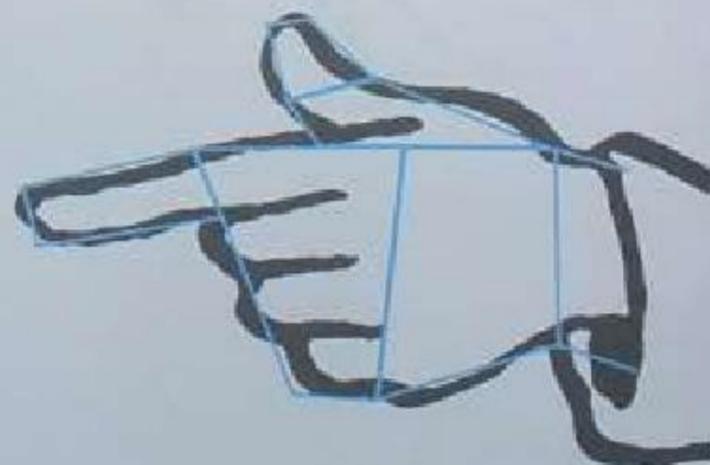
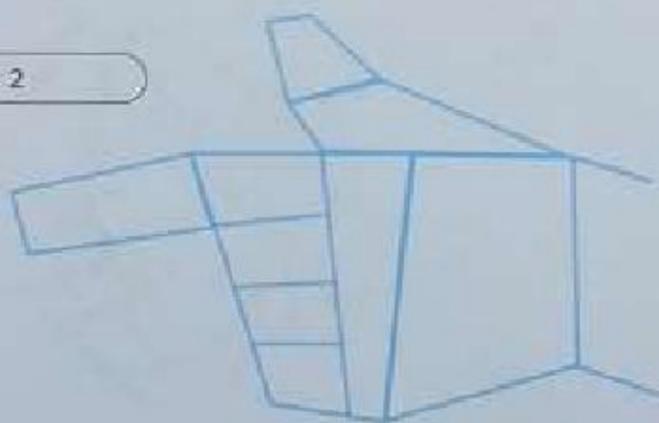
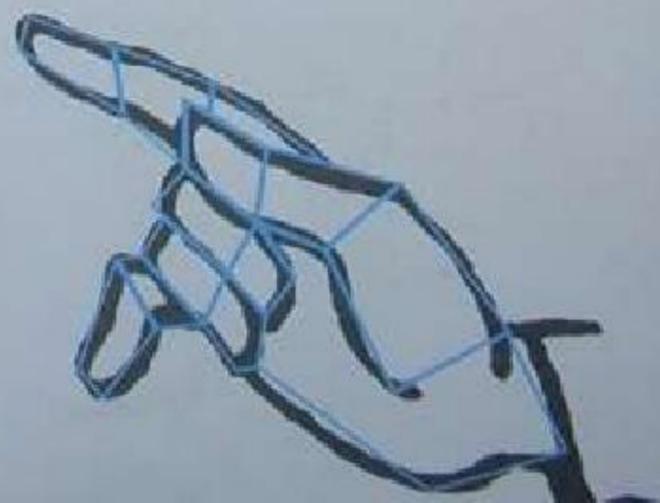
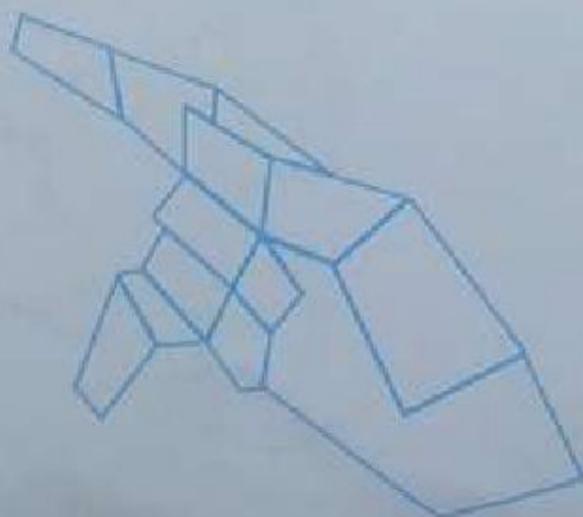


figura 3



No olvides que una base de este trapecio es mayor que la otra.

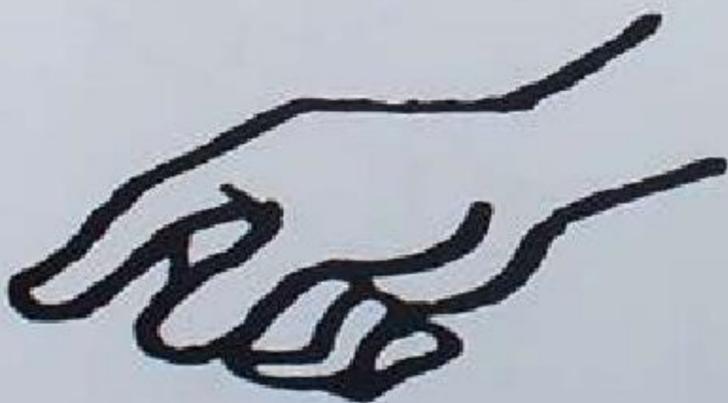
Observa que, según la posición de la mano, los lados de tu último trapecio no son iguales. Y es que tu índice, el dedo situado al lado del pulgar, es más grande que tu meñique (el más pequeño de los dedos).

Las dos formas geométricas que representan los dedos se dividen en cuatro partes. El pulgar también está compuesto por dos trapecios.

Para dibujar manos en las que los dedos no están todos juntos, también puedes utilizar trapecios: tres para los tres dedos más largos y dos para el pulgar y el meñique.

Para dibujar una mano femenina, procede de la misma forma que para una mano masculina, pero teniendo en cuenta que los dedos son más largos y más finos.

Practica en tu bloc de dibujo para familiarizarte con la construcción de la mano.



El cuerpo

Esta etapa de la construcción de tus personajes será fácil si te has fijado bien en las páginas dedicadas a las proporciones.

Para empezar, dibuja una esfera para la cara, traza una línea larga vertical para la columna vertebral y corta la vertical con una pequeña línea horizontal que representará los hombros. No te olvides de dejar un pequeño espacio para el cuello. En los extremos de ésta línea empiezan los brazos. Dibújalos según la postura que elijas (brazos doblados o rectos) con la ayuda de líneas. Haz lo mismo con las manos. En el extremo de la línea vertical que representa el cuerpo, traza una pequeña V que será la pelvis. En su extremo, traza dos líneas verticales que formarán las piernas de tu personaje. Haz lo mismo para los pies.

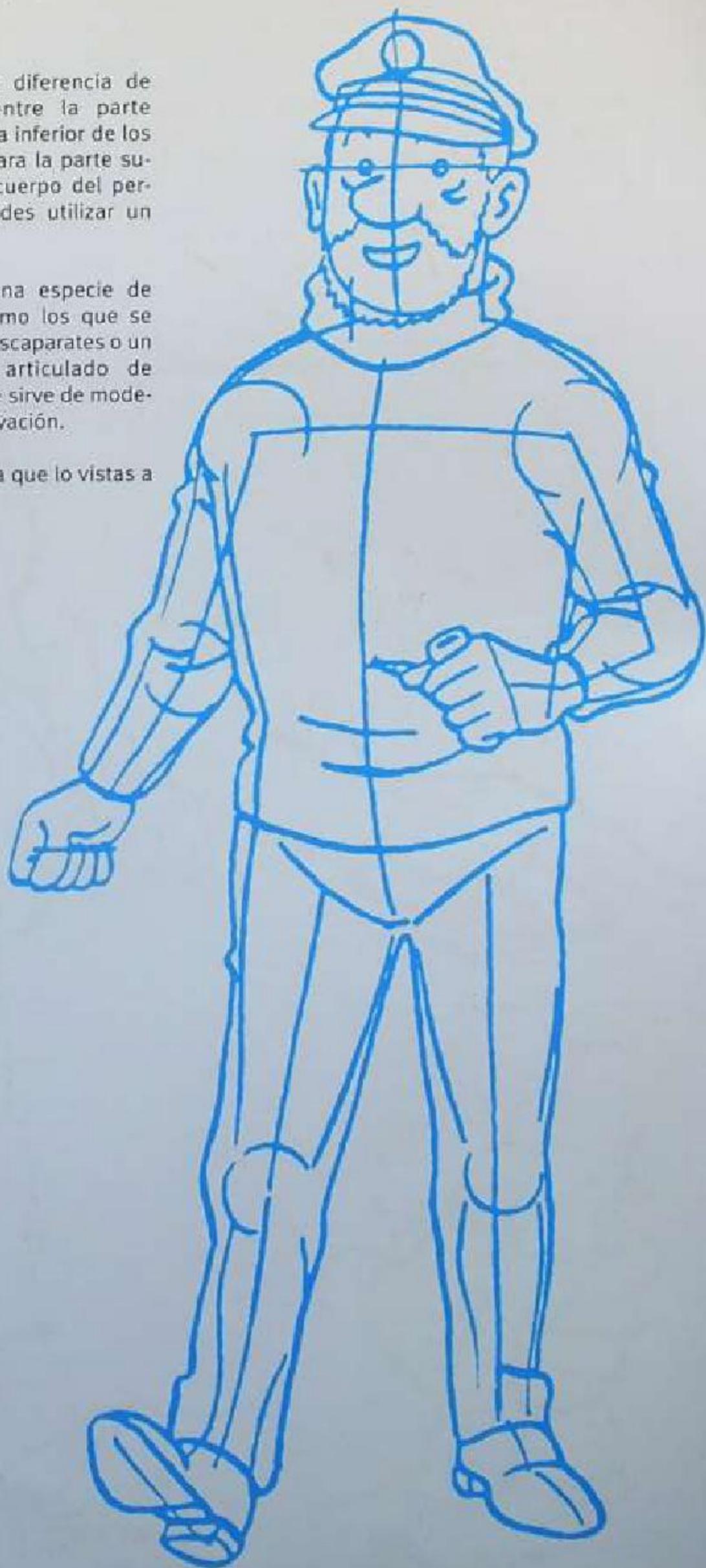
Así obtienes un personaje de "alambre", una especie de esqueleto que expresa la postura general del personaje.

Ahora muscularás este esqueleto utilizando nuevamente formas geométricas. Todas las articulaciones (codos, hombros y rodillas) se dibujarán con círculos. Los brazos y las piernas, con cilindros.

Observa la diferencia de volumen entre la parte superior y la inferior de los cilindros. Para la parte superior del cuerpo del personaje puedes utilizar un trapecio.

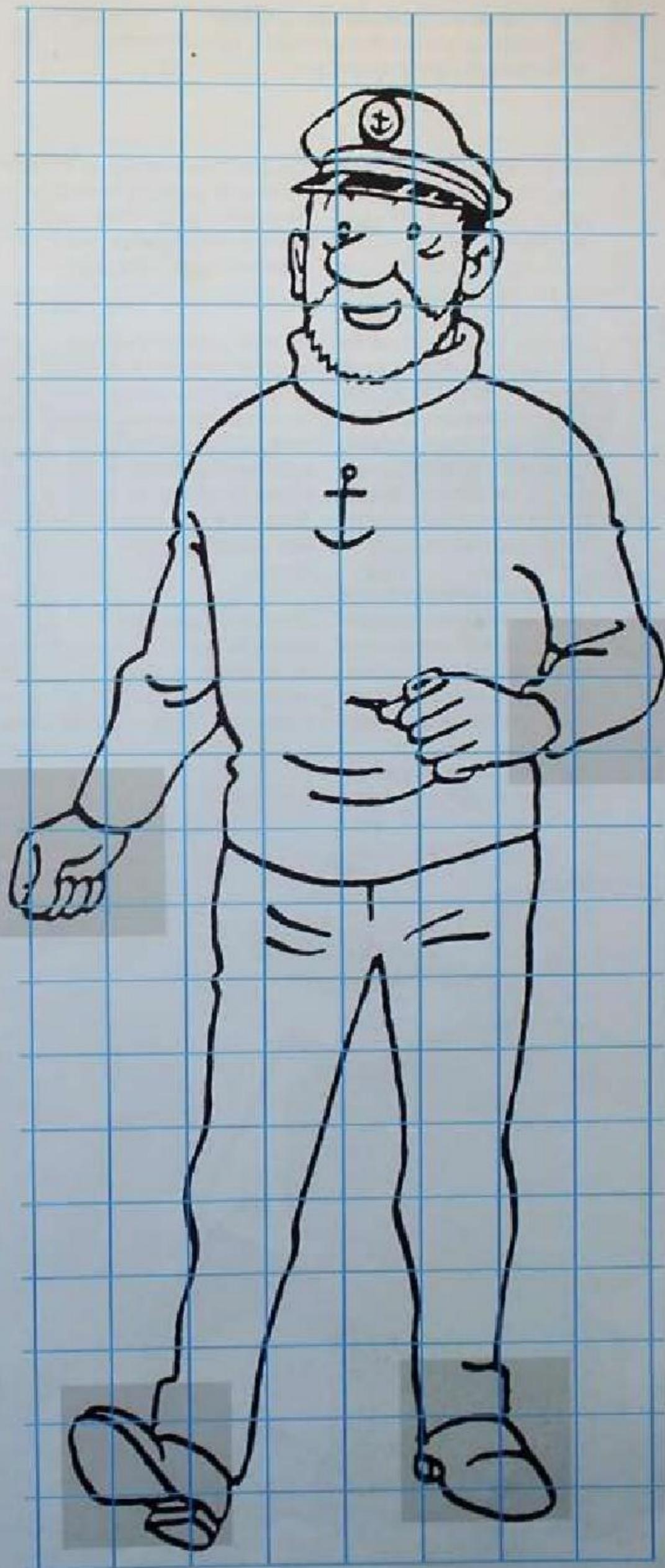
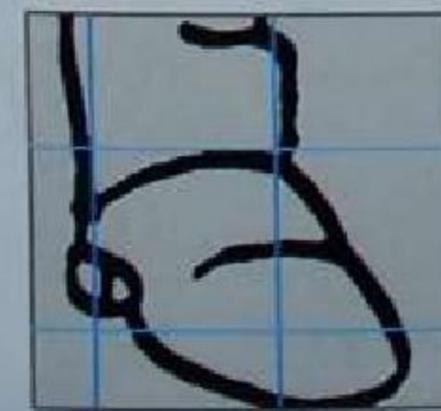
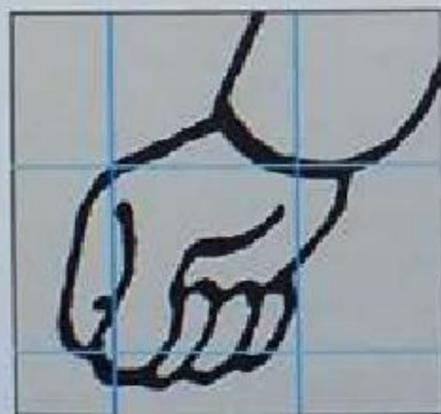
Obtienes una especie de maniquí como los que se ven en los escaparates o un personaje articulado de madera que sirve de modelo de observación.

Ya sólo falta que lo vistas a tu gusto.



Gracias a estas figuras de detalle, apreciarás mejor cómo debes dibujar los pliegues de la ropa, la forma de los zapatos, y también las manos.

Observa bien tus propios zapatos, tus manos y los pliegues que forma tu ropa cuando doblas la rodilla o el codo.



Las posturas

Ahora que ya sabes cómo construir un personaje y darle expresión, aprenderás a dotarlo de las posturas más habituales.

En el primer ejemplo, un personaje corre. Observa, de entrada, la línea general del cuerpo. El torso está inclinado hacia adelante, la pierna izquierda está hacia adelante mientras que la derecha está hacia atrás. Es la posición clásica de la carrera. Una pierna se apoya en el suelo, mientras que la otra está doblada hacia atrás. En cuanto a los brazos, el derecho se adelanta y el izquierdo está doblado algo más atrás.

El segundo ejemplo representa a un personaje andando tranquilamente. Una pierna hacia delante, la otra se sitúa ligeramente hacia atrás. Los brazos están do-

blados. Observarás que cuanto más deprisa corre un personaje, sus piernas se separan más. Cuando más lentamente anda, sus piernas están más juntas.

El tercer ejemplo muestra un personaje en posición de espera. Sus piernas están un poco separadas. Sus brazos están doblados. En este tipo de postura, el personaje se dibuja de espaldas para que el lector también pueda participar en la escena.

En el cuarto ejemplo, el balanceo de los brazos expresa un andar decidido. Para ello, el brazo izquierdo se adelanta mientras que la

pierna izquierda está algo hacia atrás. Y lo contrario en el caso del brazo y la pierna derechos.

En el quinto ejemplo, se trata de crear un personaje que intenta sorprender a alguien. El movimiento está paralizado. Sus brazos y sus piernas están doblados, preparados para impulsarse.

En el sexto ejemplo, el personaje sube unos escalones o salva un pequeño obstáculo.

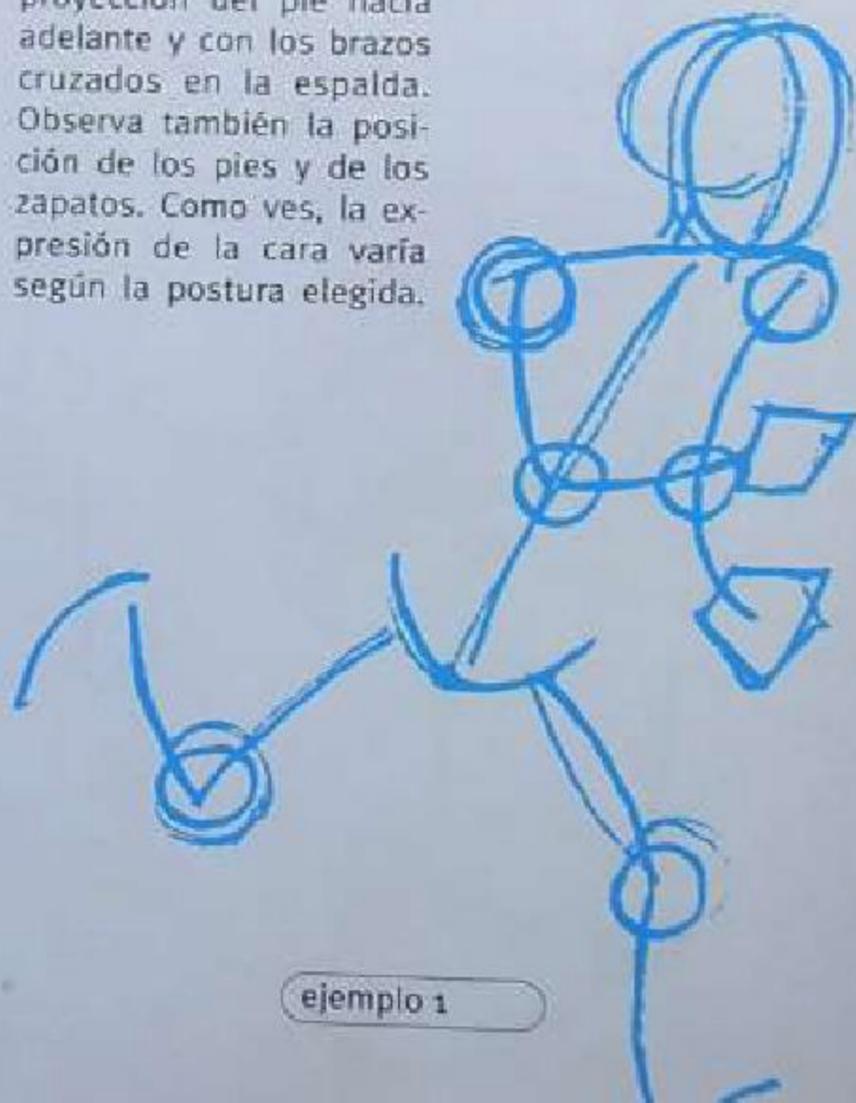
Las dos piernas están dobladas. La derecha, en el escalón superior y más alta que la izquierda. Los dos brazos se doblan para describir el movimiento de balanceo o para alcanzar la barandilla de la escalera.

En el último ejemplo, el personaje pasea para matar el tiempo. La postura se crea simplemente con la proyección del pie hacia adelante y con los brazos cruzados en la espalda. Observa también la posición de los pies y de los zapatos. Como ves, la expresión de la cara varía según la postura elegida.

La expresión de la cara cambia también bajo el efecto de la acción. Correr requiere esfuerzo y dedicación. Corremos para entrenarnos para una carrera, o porque queremos alcanzar a alguien, o porque nos persiguen. En los tres casos, la cara expresará una emoción distinta. El placer por el entrenamiento, el esfuerzo por la persecución o el miedo a ser alcanzado por el perseguidor.

Andar es una actividad más calmada, sobre todo si paseamos. Andar con prisas puede acompañarse con una expresión de estrés o de contrariedad en la cara (miedo a perder el tren, por ejemplo).

Ahora te toca practicar en tu bloc de dibujo.



ejemplo 1



ejemplo 2



ejemplo 4



ejemplo 6



ejemplo 3



ejemplo 5



ejemplo 7

Los personajes en acción

Observa qué hace Hergé para sugerir la caída, el resbalón o el vuelo de sus personajes y compara también los dibujos en los que los trazos cinéticos han sido borrados (los de la izquierda) con los de la derecha.

► **El torbellino** del personaje se expresa descomponiendo las líneas verticales que lo forman (ojos, nariz, bigote, corbata) y las líneas circulares que lo rodean. Para sugerir el asombro de Néstor, Hergé utiliza unas gotitas.

► **El resbalón**

Fíjate en la diferencia entre el primer y el segundo personaje. A la izquierda, Flupke parece estar en equilibrio precario, mientras que a la derecha resbala. Estas pequeñas líneas cinéticas muestran el trayecto imaginario que el personaje ha recorrido.

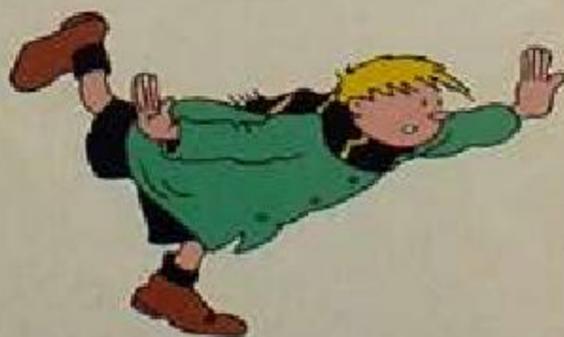
► **Emprender el vuelo**

El movimiento de los brazos para imitar el aleteo o la sensación de emprender el vuelo se nos sugiere con unos pequeños trazos cinéticos alrededor de las manos.

► **Poner los pies en polvorosa**

Una serie de pequeños trazos cinéticos superpuestos y excesivos expresan la idea y la impresión de movimiento del cuerpo de Milú. Aquí se sugiere la movilidad de las patas y también la de la cola, que participa en la descomposición del movimiento de la carrera. Las gotitas traducen la velocidad y el esfuerzo de Milú. El hecho de que estén detrás de su cabeza contribuye a destacar la velocidad de la carrera.

Para sugerir velocidad, movimiento y gestualidad no basta con dibujar una sucesión de imágenes. Debes saber que dispones de muchos artificios para animar las escenas.



► **El choque**

Unas estrellas o unas "velas" expresan el desvanecimiento, el dolor o el golpe.



► **La caída**

Hergé escenifica la caída con pequeños trazos circulares, y el resbalón, con un arabesco.



► **El frenazo, el choque**

Pequeños trazos apretados en la prolongación de los neumáticos muestran los trazos del frenazo.

Los trazos redondeados a la altura de la espalda del capitán Haddock y las estrellas indican el movimiento del cuerpo tras el frenazo.



► **La caída y el resbalón**

Otro ejemplo de caída por resbalón... con una dignidad y autocontrol espectaculares.



Estudio de los caracteres

Para empezar, se trata de definir las características principales de los personajes. Para ello, puedes realizar bocetos de cada héroe en distintas posturas.

Dibuja tus personajes en distintas posturas (de cara, de espaldas y sentado). Las características físicas decidirán su carácter: simpáticos, burlones, crueles, dulces, violentos, tranquilos, etc. (compara a Haddock con Néstor).

Para crear tu personaje, hazte las siguientes preguntas:

- ¿Es joven?
- ¿Delgado o gordo?
- ¿Alto o bajo?
- ¿Lleva gafas?
- ¿De qué color es su pelo?
- ¿Cómo es su ropa?



No dudes en utilizar fotos o modelos vivos. Pide a tus padres o a tus amigos que posen para ti. Y observa tus expresiones en un espejo.



▲ Abdallah: arriba, el modelo; a la izquierda, el boceto; a la derecha... la acción.



«¿Cuál es mi personaje preferido?
 Creo que el capitán Haddock.
 Tiene tantos defectos que lo considero
 un amigo íntimo, un hermano, mi doble. »

HERGÉ.

¡Alarma!... Hay que mandar un S.O.S...
 ¡La radio, Ops!... Digo, ¡la radio,
 Ups!... ¡Pide socorro, rápido!... ¡Un
 submarino!... ¡Zafarrancho de com-
 bate!... ¡Que no cunda el pánico!...
 ¡Las mujeres y los niños primero!



▲ El capitán Haddock es muy expresivo, tanto cuando pierde su sangre fría como cuando monta en cólera.

MRKRPXZKRMTFRZ!



Los planos

Igual que en una imagen del cine, hay muchas maneras de situar a tus personajes y tus decorados en el interior de las viñetas. Es lo que se llama el encuadre.

Un encuadre se descompone en tres planos que definen la profundidad de la viñeta.

El primer plano lo ocupa el personaje u objeto que se sitúa más cerca de ti.

El segundo plano representa a los personajes u objetos situados justo detrás del primer plano.

El tercer plano representa, generalmente, el decorado de fondo. Se trata del plano más alejado de ti.

Observarás que lo que se ha dibujado en primer plano es mucho más grande que lo que se ha dibujado en el tercer plano. De la misma forma, en el jardín de tu casa, o en un parque, los árboles que tienes más cerca parecen más grandes que los que están más alejados.

Hay también algunos planos más específicos que te resultarán muy útiles para dibujar tus historias con mayor precisión.



1 El plano general o panorámico: es un plano que muestra de una sola vez a los personajes principales en acción en un decorado al iniciarse una historia o una secuencia.



2 El plano medio: muestra a los personajes dibujados completos (es decir, de cuerpo entero, de la cabeza a los pies). El decorado no es tan importante. Es una transición entre el plano general y el plano corto.



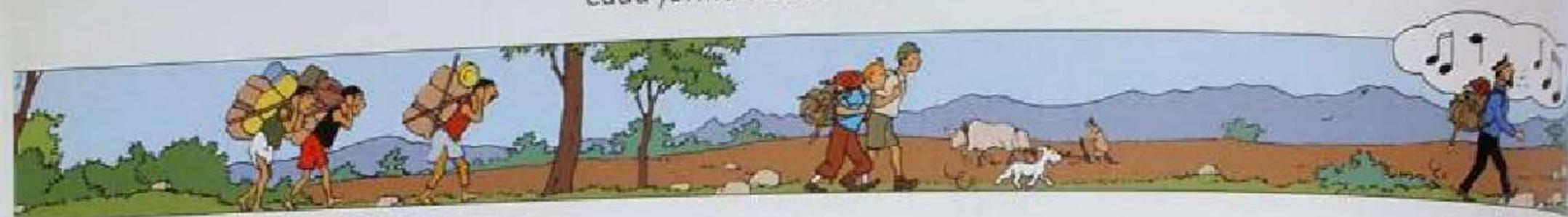
4 El primer plano: muestra sólo la cara del personaje, para acercarnos mejor a sus pensamientos, a sus sentimientos y, sobre todo, a sus expresiones. También puede ser un zoom sobre un elemento del decorado para atraer la mirada sobre un detalle importante de tu historia. El detalle se convierte, entonces, en la estrella de la viñeta.



3 El plano corto o plano americano: muestra sólo a los personajes dibujados hasta la cintura. Permite los diálogos entre dos o más personajes.

Las viñetas, las tiras y las páginas

Existen distintas formas de viñetas: horizontales, verticales, redondas, ovales y triangulares, y otras de bordes mal definidos... Cada forma tiene su sentido.



▲ Viñeta horizontal



▲ Viñeta vertical

Unos ejemplos de viñetas de Hergé.

Viñetas cuadradas o rectangulares

Suelen utilizarse para los diálogos entre los personajes o para primeros planos.



▲ Viñeta cuadrada

Viñetas borrosas

Hay viñetas de bordes borrosos que sirven para evocar el sueño o el recuerdo. Hergé no las usaba.

Viñetas redondas

Aíslan la viñeta en la página y sirven para destacar un determinado momento.

Viñetas verticales

Cuando son altas y estrechas, las viñetas dan una idea de la altura de un decorado. Permiten dibujar a los personajes de la cabeza a los pies (esto también se llama dibujar a un personaje "de pie") o para mostrar el desplazamiento de un objeto... como, por ejemplo, el despegue de un cohete.

Viñetas horizontales

Las viñetas largas y estrechas permiten dibujar la mayor parte de un decorado, un paisaje en su conjunto o un gran número de personajes. Este tipo de viñeta ofrece una visión de conjunto, una panorámica del decorado.



▲ Viñeta redonda



▲ Ausencia de marco



▲ Viñeta de efectos especiales.

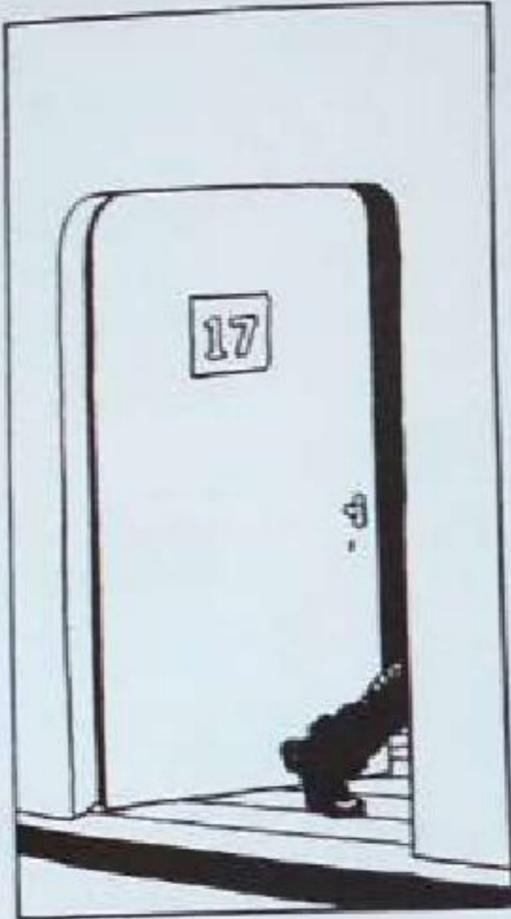
La tira es un cómic horizontal compuesto de tres o cuatro viñetas, mientras que la página es una sucesión de viñetas distribuidas en distintos niveles.

La tira suele utilizarse para contar una historieta cómica (un gag) o una historia que continuará (en la prensa). Estas tiras están cons- truidas como una página: con un principio, una acción y un fin. La narración tiene que ser breve y clara.



Entre viñetas

En el espacio entre viñetas, donde parece que no ocurra nada, a veces pasan muchas cosas.



▲ Observa las tres viñetas. Imagina y explícate a ti mismo todo lo que ocurre entre estas viñetas.

En un cómic, la base de una historia es la viñeta, pero una sola viñeta no constituye una narración. Sólo sería una ilustración. Para que haya narración, es necesaria una sucesión de viñetas compuestas en páginas. Es en el espacio compren-

dido entre cada viñeta donde nace el movimiento, el ritmo y, sobre todo, la narración.

Es ahí, donde parece que no se cuenta nada o no pasa nada, donde se producen más acontecimientos, donde los lazos se te-

jen entre las imágenes. Pasando de una imagen a otra el lector construye —mentalmente— las imágenes sin movimiento, el desarrollo del tiempo en el que se inscribe la historia. Este espacio entre viñetas se llama elipsis.

► Imagina las imágenes inexistentes que el lector crea espontáneamente gracias a su memoria y a su imaginación.



Los colores

Habrás observado que el dibujo no se limita al negro sobre blanco. Puedes colorarlo con lápices de color, rotuladores o pinceles. Si después de aplicado, el color se ha desbordado, retoca el trazo negro.

UN POCO DE TEORÍA • UN POCO DE TEORÍA

Los colores primarios

Son los colores básicos; mezclándolos, obtienes todos los otros colores. Se llaman cian, magenta y amarillo.

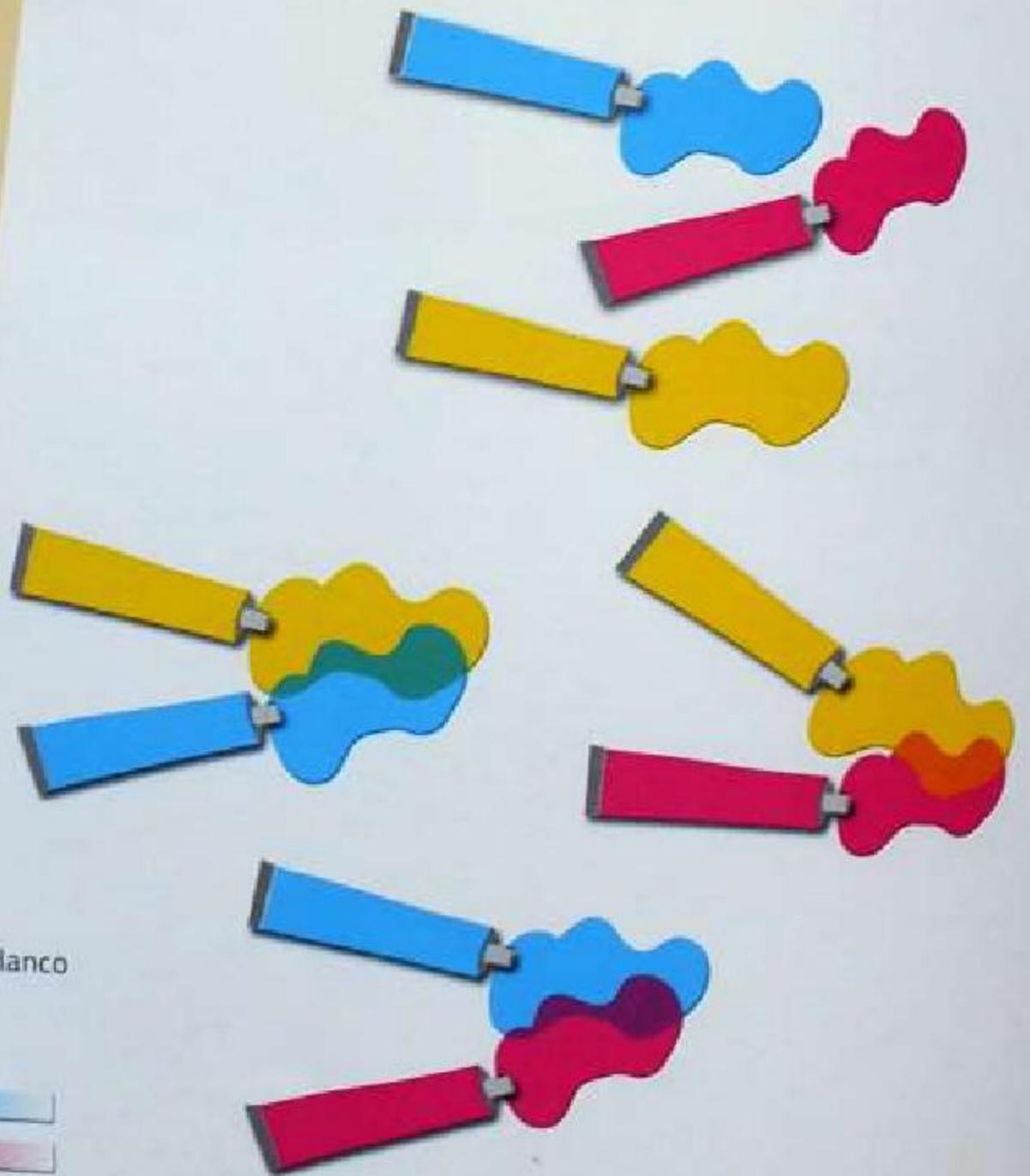
Los colores secundarios

Mezclando dos colores primarios, obtendrás un color secundario.

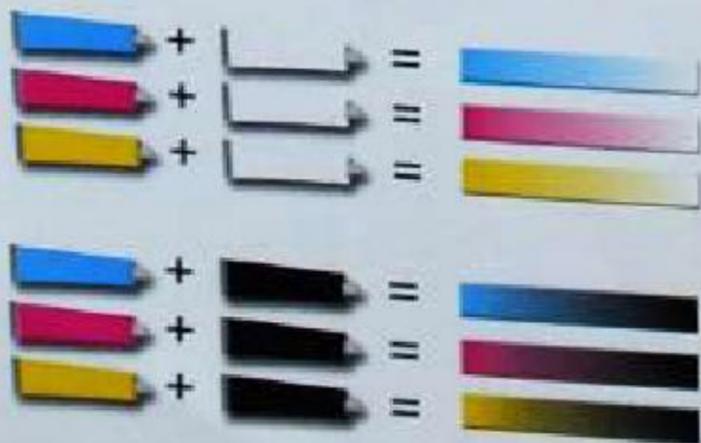
... y el negro

La mezcla de tres colores primarios da el negro.

Para comprender bien los colores, vamos a utilizar tubos de guache. Simplemente con los tres tubos de guache de colores primarios, un tubo blanco y un tubo negro, puedes obtener todos los colores que desees.



Observa lo que ocurre cuando se mezcla blanco o negro con los otros colores.

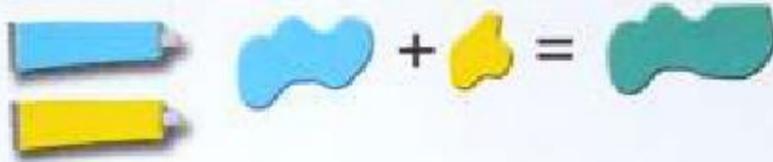


La mezcla de amarillo y azul da verde.
 La mezcla de amarillo y rojo da naranja.
 La mezcla de rojo y azul da púrpura.

si quieres obtener el naranja



si quieres obtener el verde



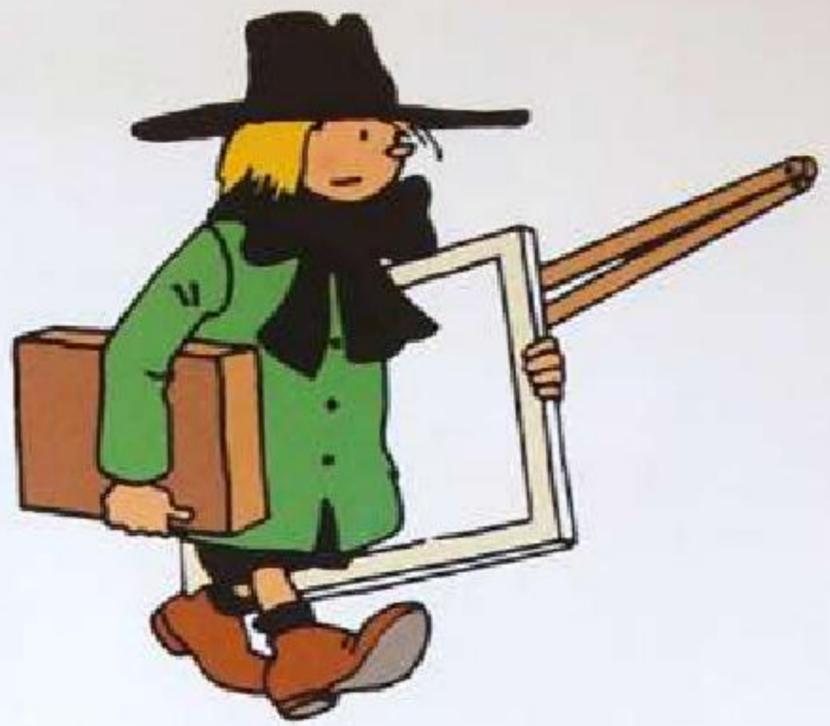
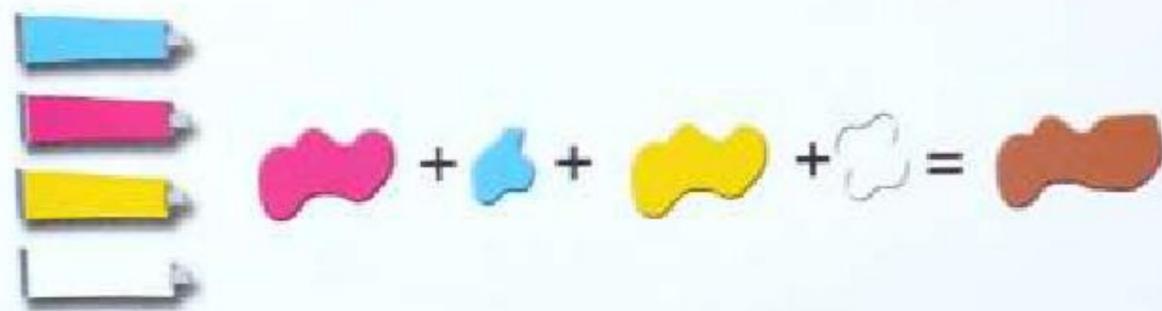
si quieres obtener el violeta



si quieres obtener el marrón

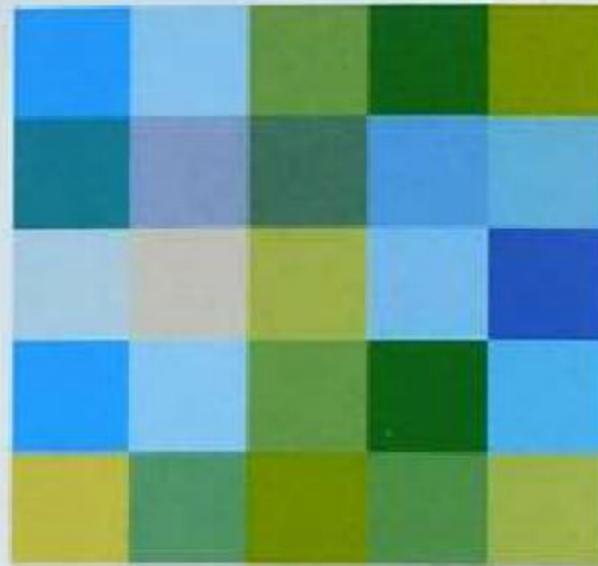


si quieres obtener el marrón claro



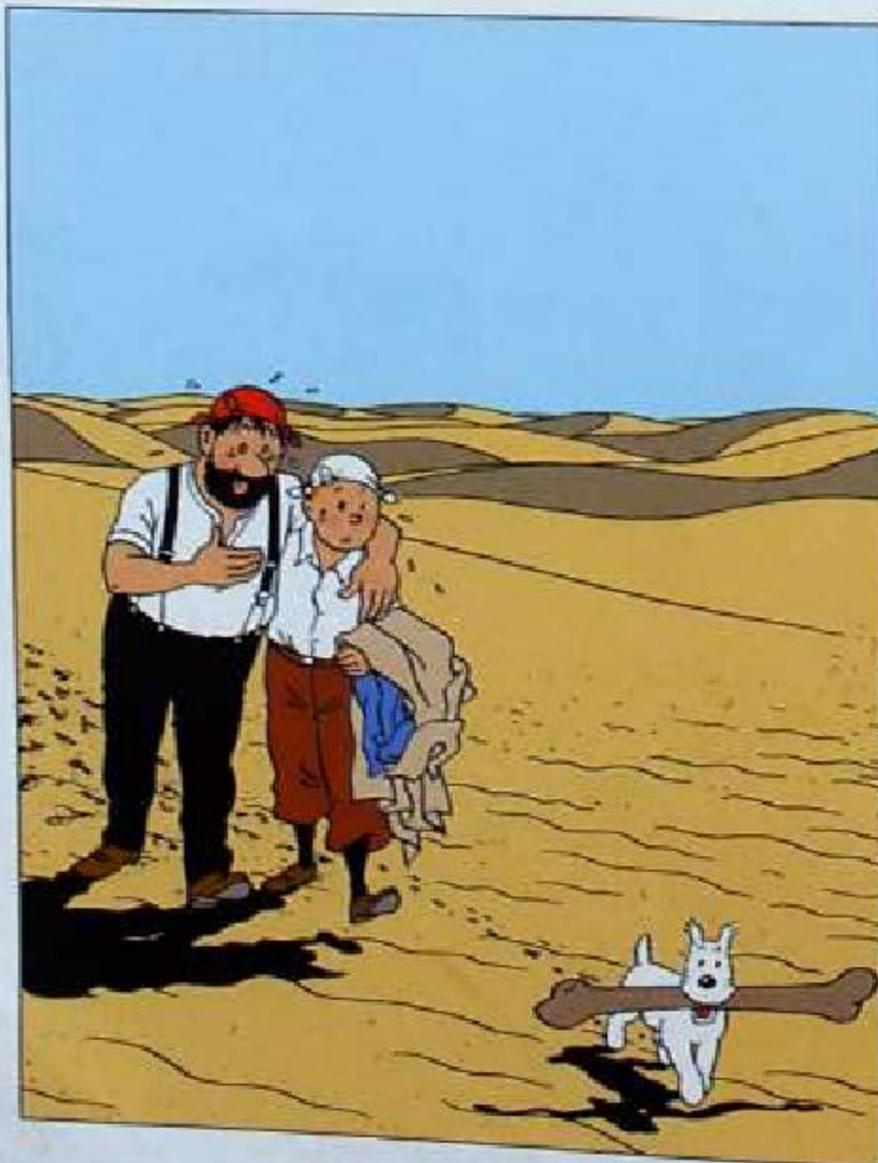
Las ambientaciones

A los colores a base de magenta (rojo) se les llama colores "cálidos", mientras que a los colores que contienen cian (azul) se les llama colores "fríos".



Los colores "cálidos" hacen pensar en el sol, mientras que los colores "fríos" evocan el agua, el hielo, las plantas...

Estos dos dibujos son de Hergé, el primero contiene, sobre todo, colores "cálidos", el segundo, en cambio, colores "fríos".





Observa bien los dibujos de Hergé, te darás cuenta de la importancia del color. En el dibujo de la izquierda, Hergé ha creado una ambientación muy misteriosa e inquietante.

Jugando con los colores "cálidos" y "fríos", propón distintas ambientaciones.

En el dibujo de abajo, Hergé ha creado una ambientación muy cálida gracias al fuego; incluso Milú adquiere un tono anaranjado.



La gran idea

Ahora que ya has empezado a dibujar, aprende a narrar.

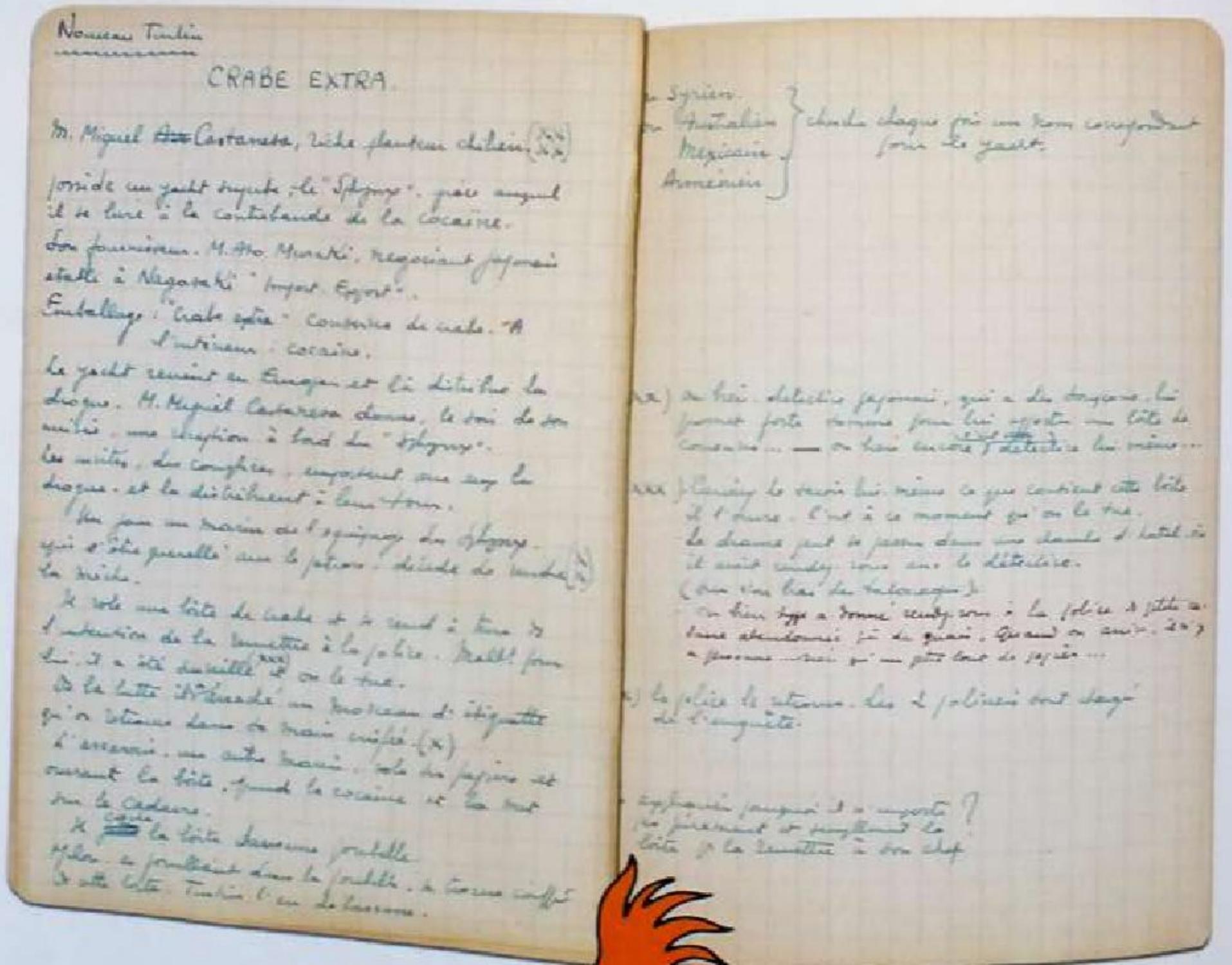
Haz un resumen de una o más páginas, según la extensión de tu narración.

Describe y explica tu idea básica (la inicial).

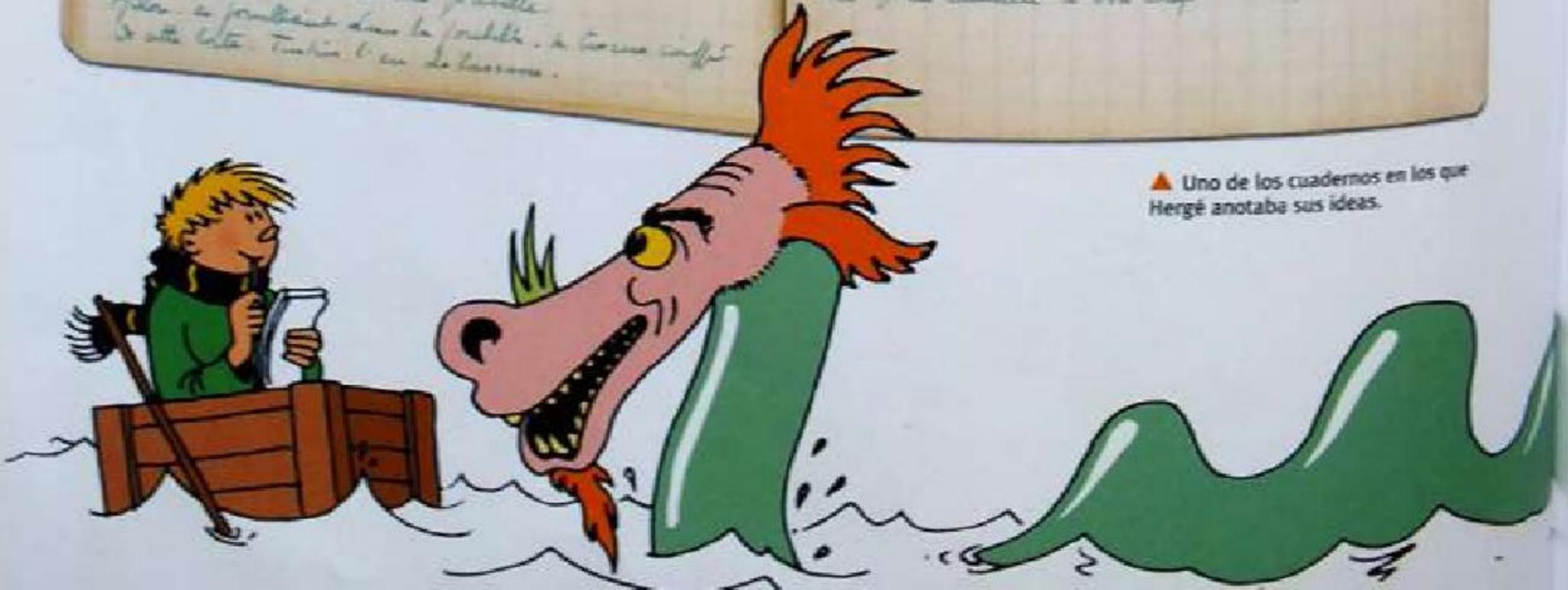
La sinopsis transcribe lo que ocurrirá en la historia.

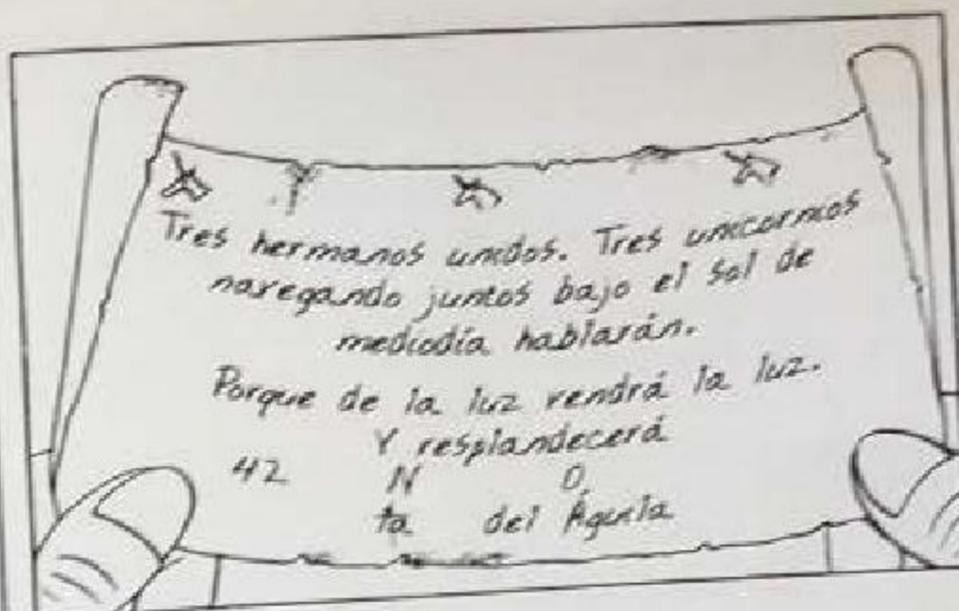
Se puede completar con notas e indicaciones diversas.

Es el "diario de a bordo" de la historia.



▲ Uno de los cuadernos en los que Hergé anotaba sus ideas.





¿Cómo encontrarás una idea básica para tu historia? Hay distintos temas de inspiración.

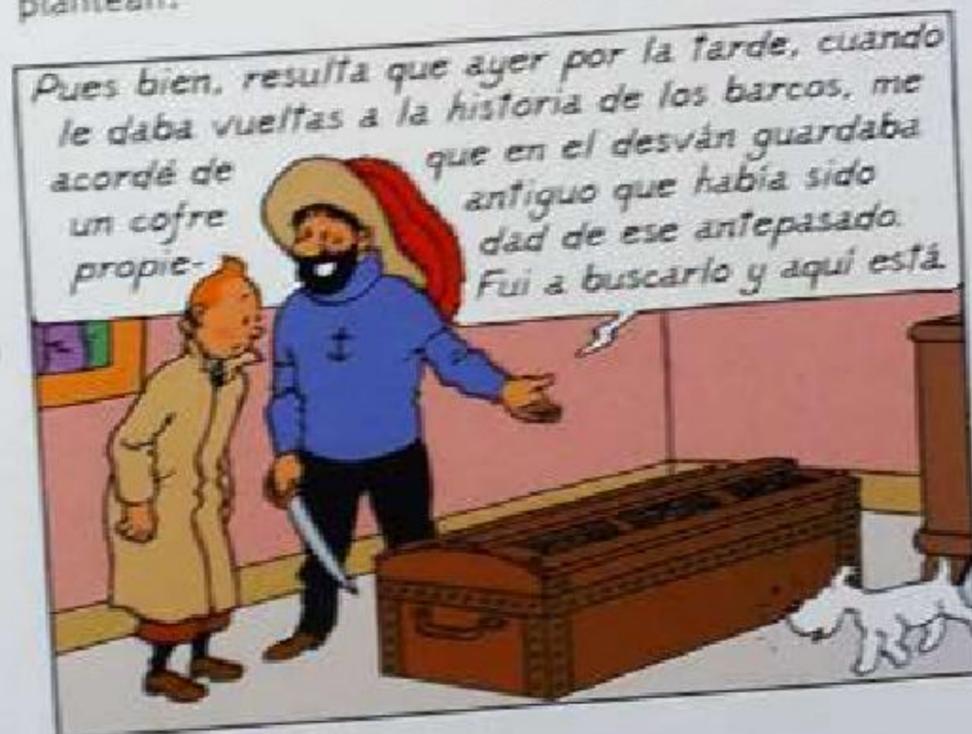
▲ **Los temas tradicionales**

Un ejemplo: por puro azar, Tintín descubre un viejo pedazo de papel debajo de un mueble, aunque no entiende lo que dice. ¿Qué preguntas se nos plantean?

- ¿Quién ha escrito este misterioso mensaje?
 - ¿De dónde viene?
 - ¿Cómo reaccionará Tintín?
- Responder a estas preguntas es una forma de encontrar la idea inicial de una historia.

▶ **Los acontecimientos biográficos**

También puedes describir cosas que te hayan pasado a ti mismo, aventuras vividas o historias que te hayan explicado.



▶ **Hechos diversos**

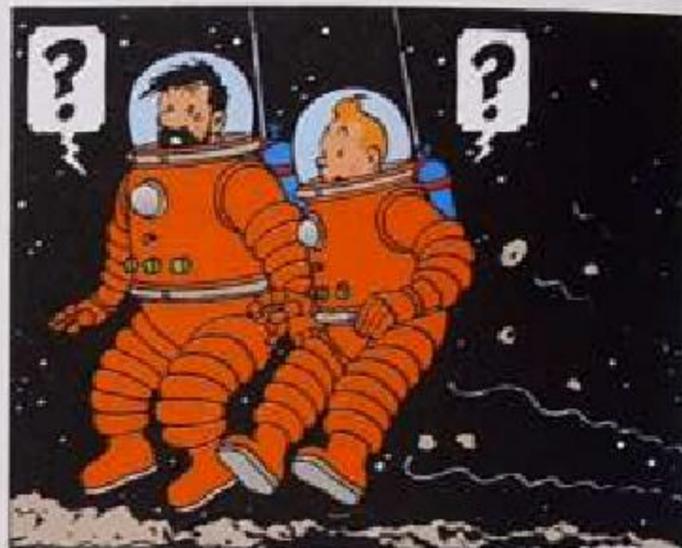
Busca anécdotas en la actualidad, pequeñas historias que te parezcan interesantes.



Los géneros

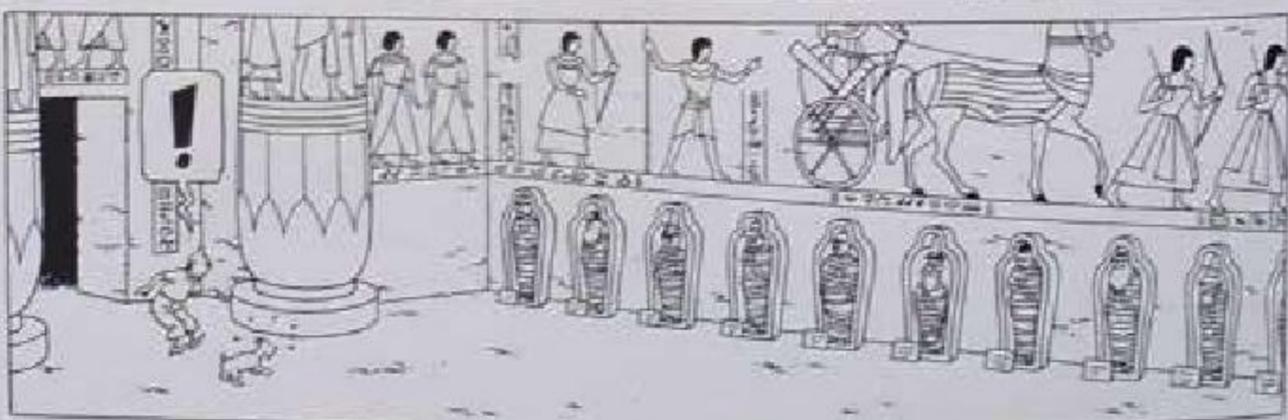
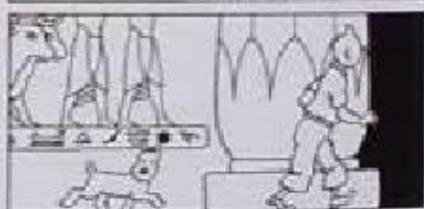
Como en el cine o en la literatura, en el cómic hay distintos géneros: policíaco, humorístico, de aventuras, histórico, etc.

La elección del género orientará la escritura del guión, con sus propias reglas y sus ambientaciones características.



▲ La ciencia ficción o anticipación

Se trata, sobre todo, de un ejercicio de imaginación: inventar personajes, lugares, decorados y vestidos que no existen. Antes de introducirnos en este género, conviene conocer el cómic y la literatura de ciencia ficción.



« Para los temas de mis historias he observado a mi alrededor, he leído... los conflictos internacionales, los viajes, los inventos científicos... la actualidad es una cantera inagotable... »

•HERGÉ•

▲ La aventura

La narración estará marcada por la acción y las numerosas complicaciones. Los decorados serán exóticos y los personajes tendrán que superar muchos obstáculos antes de alcanzar su objetivo.



► El género fantástico

Como en la ciencia ficción, la imaginación será importante. La historia estará llena de intrigas, la ambientación será extraña, los lugares angustiosos y tus personajes serán raros y, a menudo, sombríos. La diferencia respecto a la ciencia ficción es la presencia de lo paranormal y de lo sobrenatural.

► La comedia, el cómic humorístico

El dibujo será bastante divertido, próximo a la caricatura, con movimientos exagerados. La situación cómica suele comportar alguna caída al final de una página.



► El relato histórico

La documentación jugará un papel importante, porque las referencias deben ser precisas y rigurosas. Al dibujar una época distinta a la que conoces, ten cuidado con los vestidos, los decorados o el estilo de los diálogos.

El *peplum* es una narración histórica ambientada en la antigüedad (desde el 3000 antes de J.C. hasta el 476 después de J.C.). También existe el género histórico-biográfico. Es un género histórico en el que aparece un personaje real (ej. Napoleón).



► Policíaco

("de policías y ladrones")

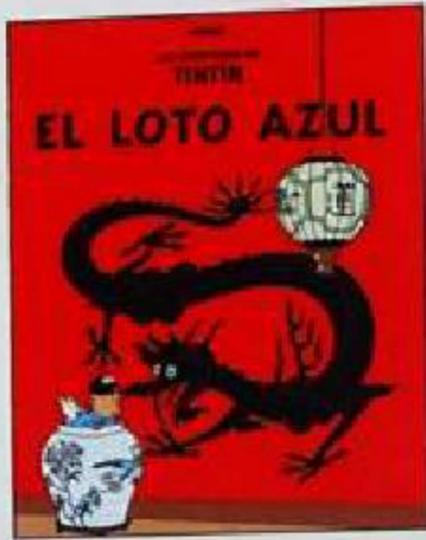
Los ingredientes son: acción, situaciones inesperadas, de suspense, es decir, elementos de la narración que crean una atmósfera angustiosa porque "suspenden" la acción y crean un clima de tensión. Por ejemplo, el culpable no debe aparecer muy deprisa.

Habrá que dedicar especial atención al decorado y a los detalles.



Las tres unidades

Para que una historia exista se necesitan los personajes, por supuesto, pero también se precisa lo que comúnmente se llama "las tres unidades": lugar, tiempo y acción.



Estas tres unidades, el lugar, el tiempo y la acción, que responden a las preguntas ¿dónde? ¿cuándo? y ¿qué?, serán el motor de tu narración e influirán en tu forma de escribir y de dibujar. Para las dos primeras unidades, el lugar y el tiempo, la documentación es primordial.

El lugar (¿dónde?)

¿En qué decorado se desarrollará tu historia?

Hay decorados específicos para cada género. En una historia policíaca cobran importancia, por ejemplo, los espacios urbanos: calles, bares, comisarías...



▲ La historia de *El loto azul* se desarrolla en China, mientras que la historia de *Las joyas de la Castaflore* discurre en un mismo lugar, el castillo de Moulinsart...



Esta foto pertenece a los archivos documentales de Hergé; la documentación es indispensable para respetar la realidad de los lugares.

La acción (¿qué?)

¿Qué sucederá en tu historia?

¿Qué les ocurrirá a tus personajes?

Una historia humorística no se dibuja igual que un relato histórico. En la primera destaca la mímica, los gestos y muecas de los personajes, y el decorado ocupa un segundo plano, mientras que la narración histórica, en cam-

bio, insiste en los decorados y en los vestidos, y en la búsqueda de un objetivo final que se tiene que alcanzar.

▶ En la ilustración de la derecha, incluso la escritura china es exacta.

▶ En la ilustración de abajo, cada vestido de Tintín corresponde a un lugar: Europa, Congo, América, China, Escocia, la Luna y las altas montañas del Tibet.



Explica tu idea

Desarrolla tu idea a través de un guión. El guión es la escritura viñeta a viñeta de tu historia, con las indicaciones sobre la elección de decorados y vestidos, y la elección de los planos y de los encuadres.



La historia

El guión se puede considerar como un desglose previo. En él se encuentran los diálogos completos. Además, figuran indicaciones muy precisas de la composición de las imágenes. Cuanto más precisas sean tus indicaciones, más interesante y atractiva será tu historia para el lector.

El título de un álbum

Antes de elegir un título definitivo para sus álbumes, Hergé se lo pensaba mucho. Y es que un título debe ser contundente y animar a la lectura del libro. Tiene que ser representativo de la historia...

Vuelo 714 para Sidney es un buen ejemplo. Este álbum se hubiera podido titular:

- *A orillas del gran secreto;*
- *Tintín y la ciudad del Gran Secreto;*
- *Escala en Jakarta;*
- *Vuelo 728 para Sidney;*
- *Tintín y el multimillonario tramposo.*

Hergé decía que el título *Las joyas de la Castafiore* era bueno "porque no suena mal, porque pone de relevancia a un personaje bien conocido en el mundo de Tintín y porque este personaje es divertido". Hergé también había pensado en un título más "picante": *El capitán y el ruiseñor*.

Antes de elegir el título *La isla Negra*, Hergé propuso:

- *El castillo maldito;*
- *Falsa moneda;*
- *El falsificador;*
- *El avión misterioso.*

«Para mi, el guión es la historia que me cuento a mi mismo antes de empezar a dibujarla. Si la escribo, debería llamarse sinopsis; si la detallo en forma de croquis, eso ya es el desglose en viñetas. En resumen, lo que en mi trabajo llamo guión, es lo que hay en mi cabeza...»

HERGÉ.



► Esta página de *El arte-alfa* muestra el desglose en viñetas del que habla Hergé...

Por si no lo sabías, *El arte-alfa* es el último álbum que Hergé empezó. Quedó inacabado después de su muerte.

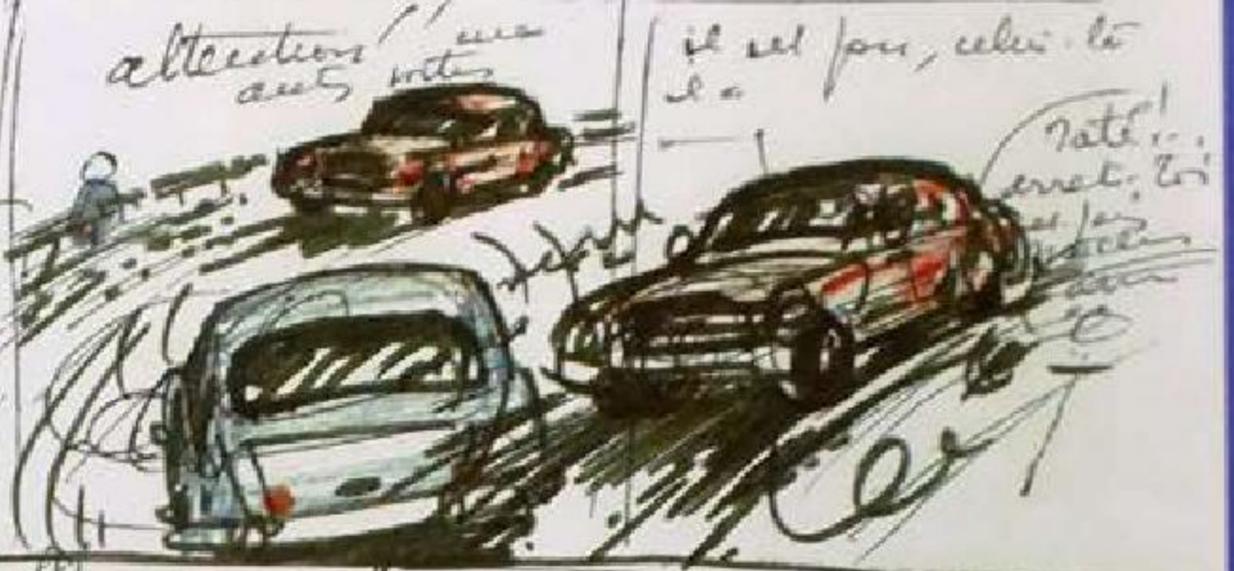
Le garagiste a parlé
 d'une petite fuite d'huile.
 Mais l'ami a été fort
 avisé...
 Si c'était la voiture de
 1) Foucault si on avait
 allé à s'arrêter....



Dans ce cas, ce serait
 vraiment un comble...
 Et parti, accident,
 celui de monstre, en
 criant un ami...



La table... cette fois, l'ami
 a été fort avisé, il s'est
 fait le raté...



attention! une
 auto, vitesse

il est peu, celui-là
 de

raté...
 arrêt, tri
 et les
 autres

Mais l'ami a été fort
 avisé, il a décidé
 de faire marcher l'ami à
 son cabinet privé

Attention.....



17

La documentación

Para que una historia se entienda bien hacen falta muchos decorados, detalles, accesorios y vestuario. Es difícil tenerlo todo en la cabeza. Así pues, utiliza fotos, libros y modelos vivos para enriquecer tu narración.



El objetivo no es copiar el objeto o la foto, sino inspirarse en ellos e interpretar la documentación.

No dudes en pasear por los museos, por las bibliotecas y en navegar por Internet para encontrar respuestas a tus preguntas. Una buena documentación te ayudará a elaborar tu historia y también te servirá para las siguientes.

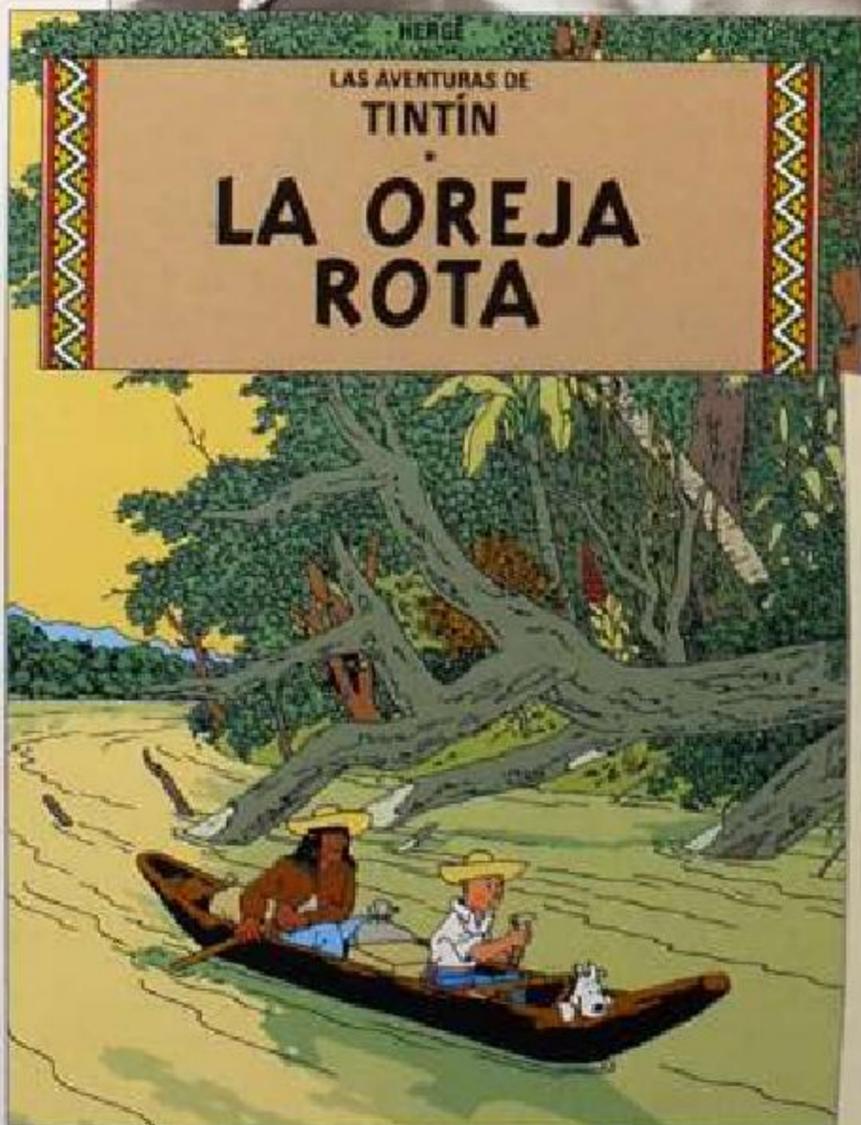
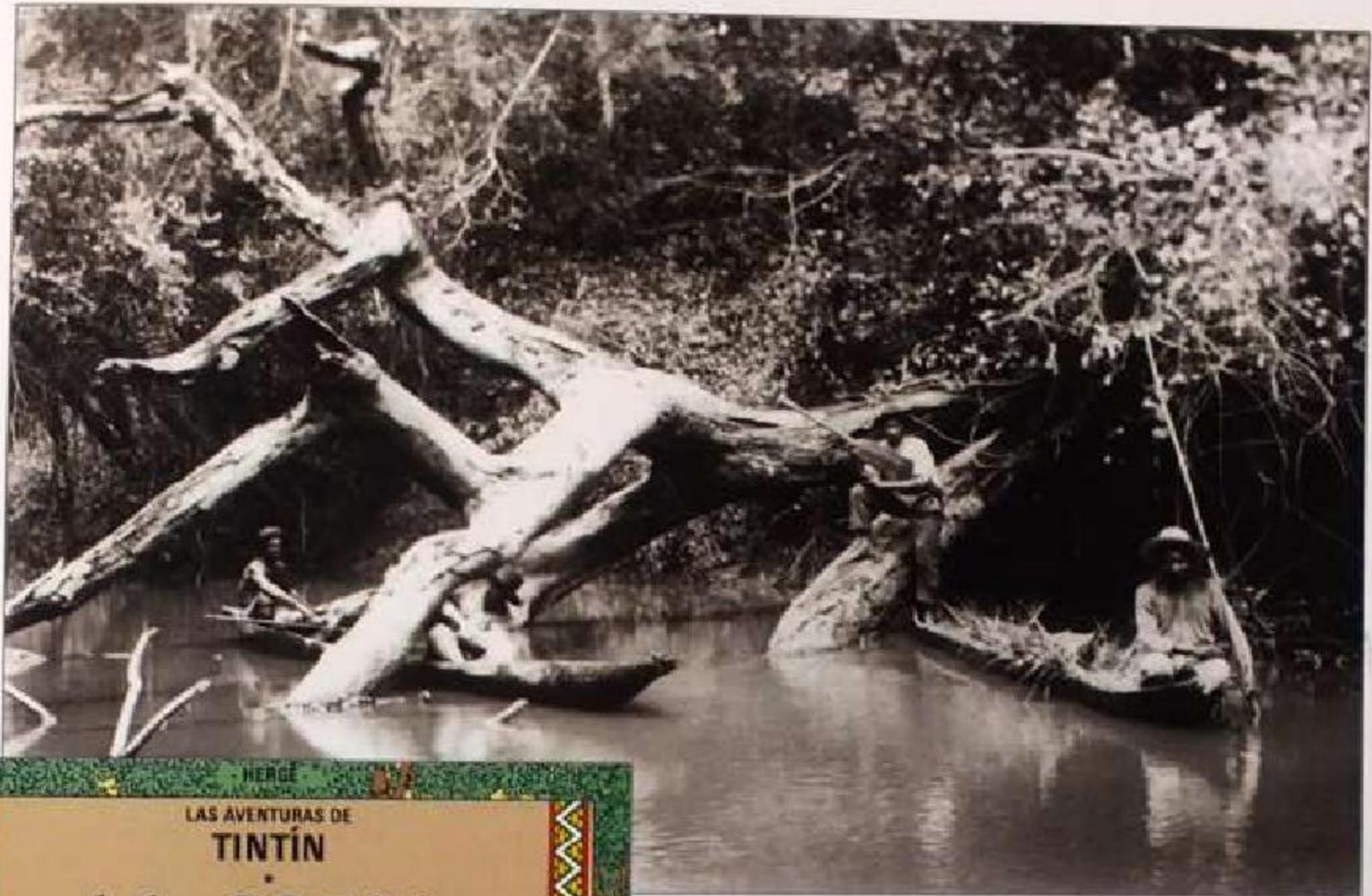
En la época en que Hergé creó *Objetivo: la Luna* y *Hemos pisado la Luna*, nadie había llegado a la luna. Hergé tuvo que documentarse de una forma muy completa: recurrió a los científicos y se basó en las pocas fotos tomadas por los satélites. Las anticipaciones de Hergé se revelaron muy fieles a la realidad, como se pudo comprobar unos años más tarde.



▲ Documentación de Hergé. Estudio de la postura de un hombre acostado para resistir las fuertes aceleraciones.



◀ Documentación de Hergé. Ilustración extraída del libro *La astronáutica*, de Alexandre Ananoff (Librairie Arthème Fayard, 1959).



▲ Observa la posición del árbol en la portada de *La oreja rota* y compárala con el documento en el que se inspiró Hergé.

«Antes de empezar una historia de Tintín, no visito las zonas o países donde se desarrollará la acción, sino que leo y consulto la mayor cantidad posible de documentos gráficos o fotográficos.»

HERGÉ.

Los decorados

El decorado te permitirá situar la historia en un lugar determinado y crear una atmósfera para tu cómic. Tus personajes evolucionarán de forma distinta según el decorado en el que se encuentren.



A la derecha: este decorado produce vértigo... incluso al lector.

Observarás que, según la hora, la estación y la época elegida, tus personajes se vestirán de manera distinta.

Ya has observado que la atmósfera no es la misma en una gran ciudad que en el campo. Tintín se comporta de forma distinta en las calles de Nueva York que en la selva amazónica. Entre los rascacielos americanos, Tintín parece muy pequeño. Hergé acentúa así el aspecto gigantesco de la megápolis.

Fijate ahora en *El templo del Sol*. Nuestros héroes están en la selva y parecen abrumados ante la opulencia de la vegetación...

Antes de dibujar tu decorado, es importante que te documentes bien y que seas muy preciso en tus decisiones.

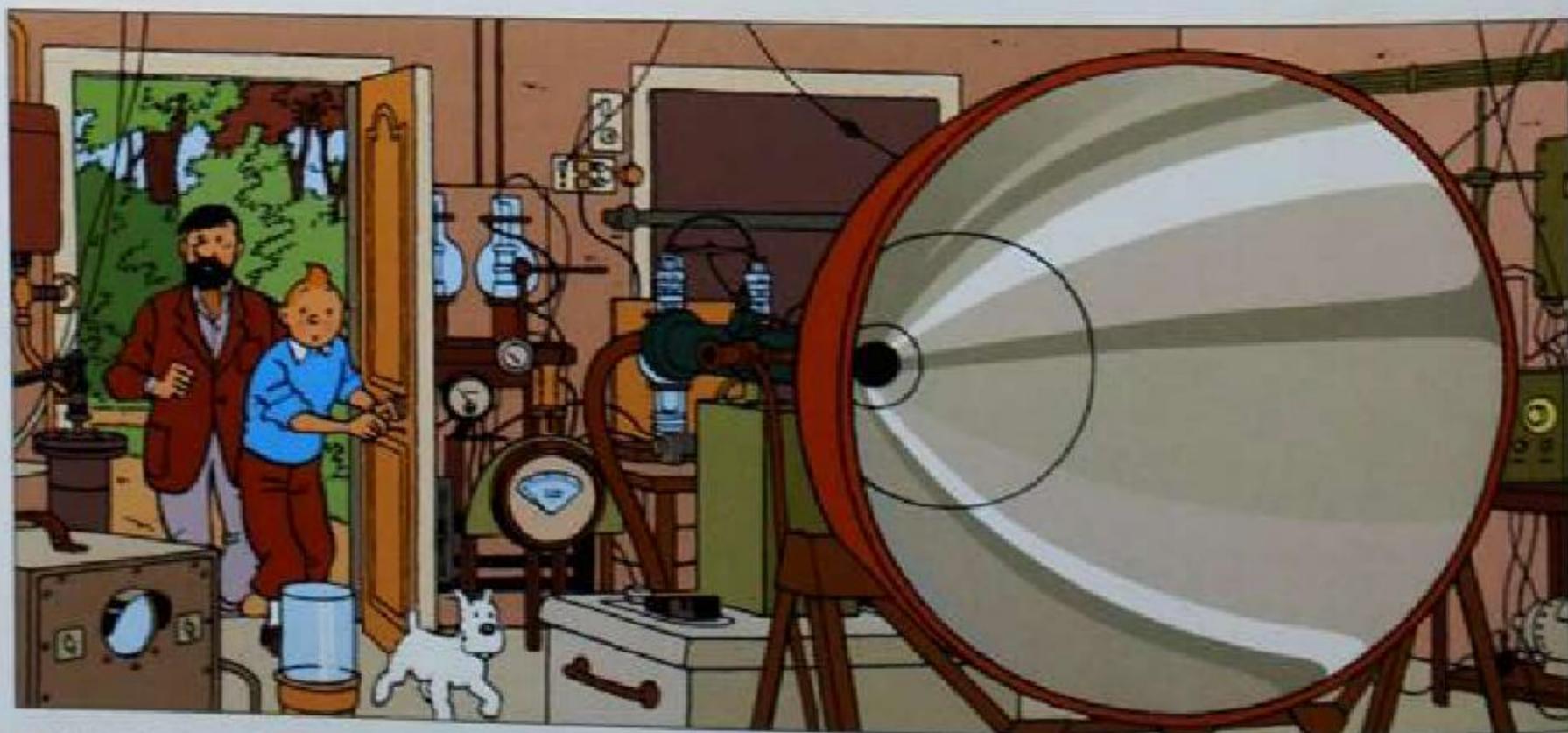


▲ La opulenta vegetación de la selva en *El templo del Sol*.

Asimismo, un decorado "exterior" no se parece en nada al interior de una casa. Uno nos muestra un poco de cielo, el otro necesita un techo, un tejado. Los personajes no se desplazan de la misma forma. El lector tiene que poder situar al personaje de una ojeada.



▲ Tintín se pasea por los agrestes paisajes de Escocia en *La isla Negra*.



▲ El laboratorio en el que Tournesol se pasa el día concibiendo sus invenciones en *El asunto Tournesol*. Contrasta la armonía de la naturaleza que se observa a través de la puerta abierta y el desorden creativo de la investigación científica.



Los bocadillos

Los bocadillos o globos son la representación escrita de lo que dicen los personajes.

S... s... si m... me
es... escu... escucu-
cha u... u... un s...
ssseg... segundo...



Un bocadillo expresa el humor, el carácter y las ideas del personaje. Si tu, con tu voz, puedes susurrar, gritar o vociferar, el bocadillo también debe permitir expresar estas distintas posibilidades.

Los textos de los bocadillos casi siempre están escritos con letras capitales (mayúsculas de imprenta) o en minúsculas, como lo hacía Hergé, para facilitar la lectura. Pero si quieres representar la lectura o la escritura de una carta deberás utilizar letra cursiva (escritura ligada manuscrita).

Ahora que ya sabes cómo escribir un texto, vamos a aprender a "hacer hablar" a los bocadillos para expresar distintos sentimientos. En el cómic, hay dos formas de expresar la entonación de la voz: por la forma del bocadillo (oval, cuadrado, rectangular, etc.) y por la tipografía, es decir, la forma y grosor de las le-

tras. Si tu personaje susurra, por ejemplo, utilizarás letras finas y pequeñas. Si grita, letras gruesas y de gran tamaño.

Cuando un personaje se enfada o grita, el dibujante puede utilizar en el interior de estos bocadillos símbolos, como calaveras o relámpagos. Son pictogramas y acentúan el texto o reemplazan ciertas palabras. Gracias a estos pictogramas, Hergé expresa tanto la ira o el sufrimiento como la tristeza, la angustia o la interrogación.

La utilización de la puntuación, y especialmente de los signos de interrogación y de exclamación, acentúan ciertos sentimientos, como el asombro, la duda, etc.

Mientras tanto...

Los cartuchos narrativos suelen utilizarse para precisar un cambio de tiempo o de lugar, como en el ejemplo.

¡Por mi rabo!
¡Qué hueso tan
chachi!... ¡Un
modelo de autén-
tico lujo!



▲ Antes de empezar a escribir el texto en el interior de los bocadillos, es aconsejable trazar líneas que te sirvan de guía. No te olvides de dejar suficiente espacio para el texto.

Observa cómo cada bocadillo guarda relación con su contenido.

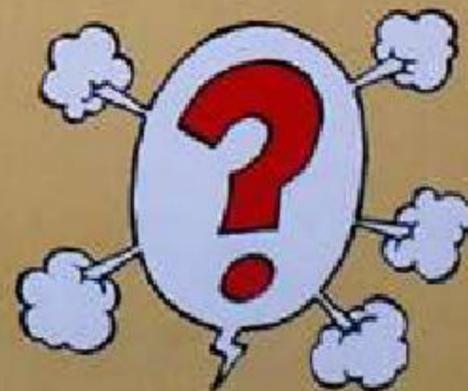


¡¿ZUAVO YO?!...



¡Oh, no!

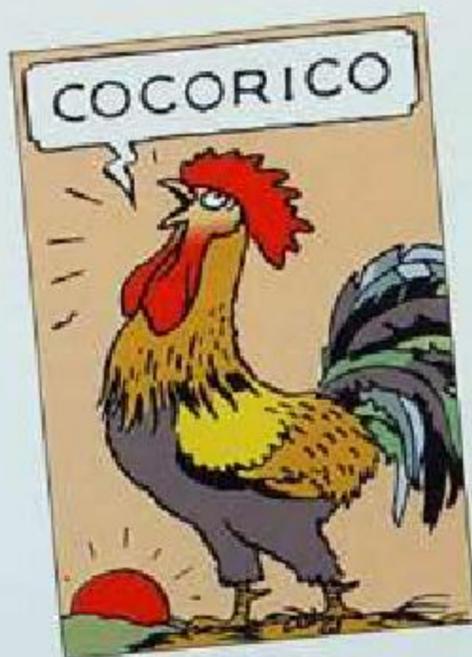
¡Eh!... ¡Soltadme, leñe!... ¡TINTÍN!... ¡AUXILIO!



¡FUEGO!

Ruidos y sonidos

Las onomatopeyas permiten crear un ambiente sonoro y dan ritmo a la lectura.



Francés



Inglés



Brasileño



Italiano



Español



Danés



Alemán



Sueco



Héerlandais

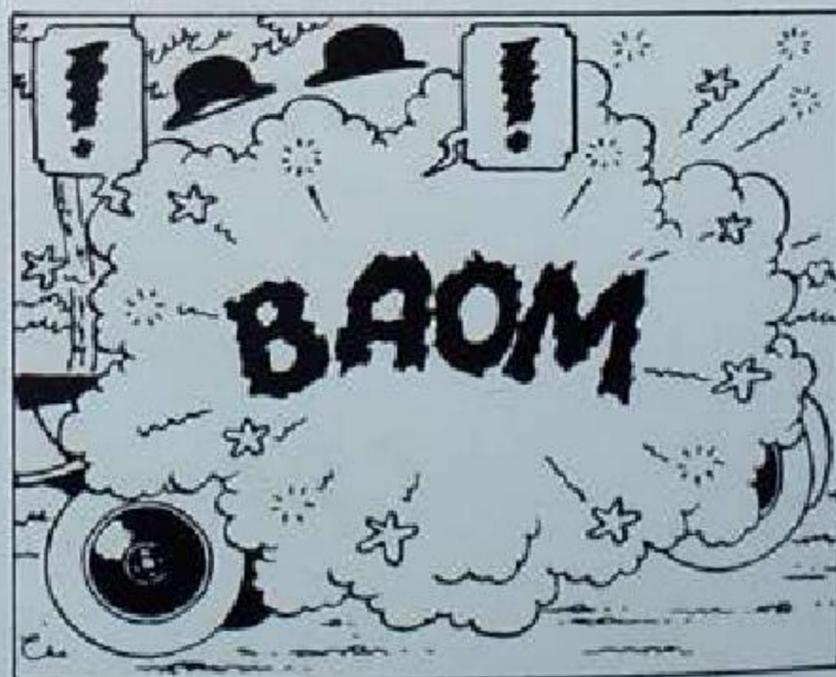
▲ ¿Sabes que cada lengua tiene sus sonidos? Que el "Quiquiriqui" del gallo español se convierte en "Cocorico" en francés? En cada lengua suena de manera particular.

Los cómics se leen en silencio, como cualquier libro. Pero ¡qué ruidosos son! Los autores conocen los efectos sonoros que les permiten crear una banda sonora original. Observa cómo expresa los ruidos Hergé:

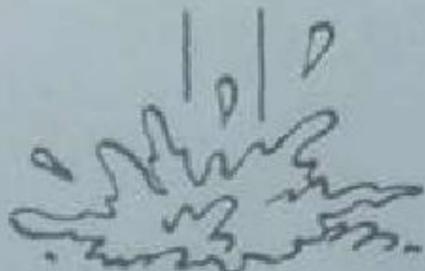
- rompe con su "Crac";
- hace temblar con su "Rrring";
- dispara con su "Bang";
- sumergir con su "Plash";
- resuena con su "Tuut";
- explotar con su "Bum".

Diviértete encontrando nuevas maneras de traducir gráficamente toda clase de ruidos particulares según tus necesidades y tus deseos:

- el portazo;
- el sonido de un teléfono;
- un disparo de revólver;
- un frenazo o arranque precipitado de un coche;
- una explosión;
- gritos de animales;
- ...

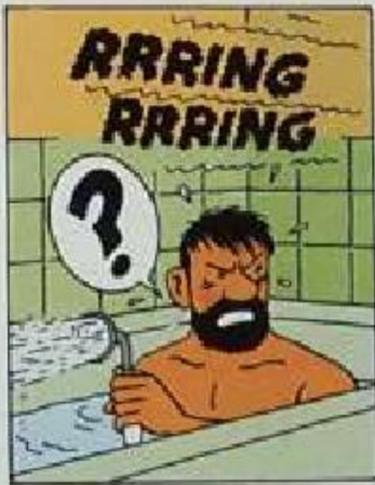


PLATACH



TO

BANG BANG



ZIUUUU cccccccccc

BANG

MOOC
MOOC
MOOC

ZAS
PLOF
PTAF
?

CRAS

CRAC

¿Con una T
o con dos?

O O O O T



Los textos



Hay distintas maneras de transcribir un texto de cómic. A continuación verás algunos ejemplos.

La descripción ayuda a precisar el tiempo o el lugar y a entender mejor lo que ocurre en una viñeta.

El diálogo es un intercambio de palabras entre los personajes. Se parece a una conversación.

La voz en off es el texto que expresa la voz de alguien que no aparece en la viñeta.



▲ Observa los tres niveles de lectura en esta viñeta de *La oreja rota*. El bocadillo que se encuentra detrás de todo es el de Ridgewell, que es el primero en dirigirse a los demás.

«Creo que todo texto escrito en el interior del bocadillo debe ir en el sentido del diálogo... que debe tener un aire espontáneo, como si estuviera pasando... Creo que el dibujo y el texto son totalmente complementarios.»

HERGÉ.

A cada uno su lenguaje

Cada personaje se define por su aspecto físico, pero también por su lenguaje. Por lo tanto, es muy importante que las palabras de tu personaje no sean contradictorias con su representación física. Haddock, por ejemplo, es brutal, colérico

e impetuoso. Su lenguaje se le parece. Utiliza un vocabulario lleno de insultos y de expresiones coléricas. Los Dupondt, en cambio, utilizan un lenguaje adecuado a su condición de "gemelos". Cada uno repite siempre lo que dice el otro.

► La Castafiore, tan presuntuosa, con su eterna angustia de que le roben las joyas...



▲ Serafin Bombilla con sus reflexiones superficiales, banales, que tanto exasperan al pobre Haddock.

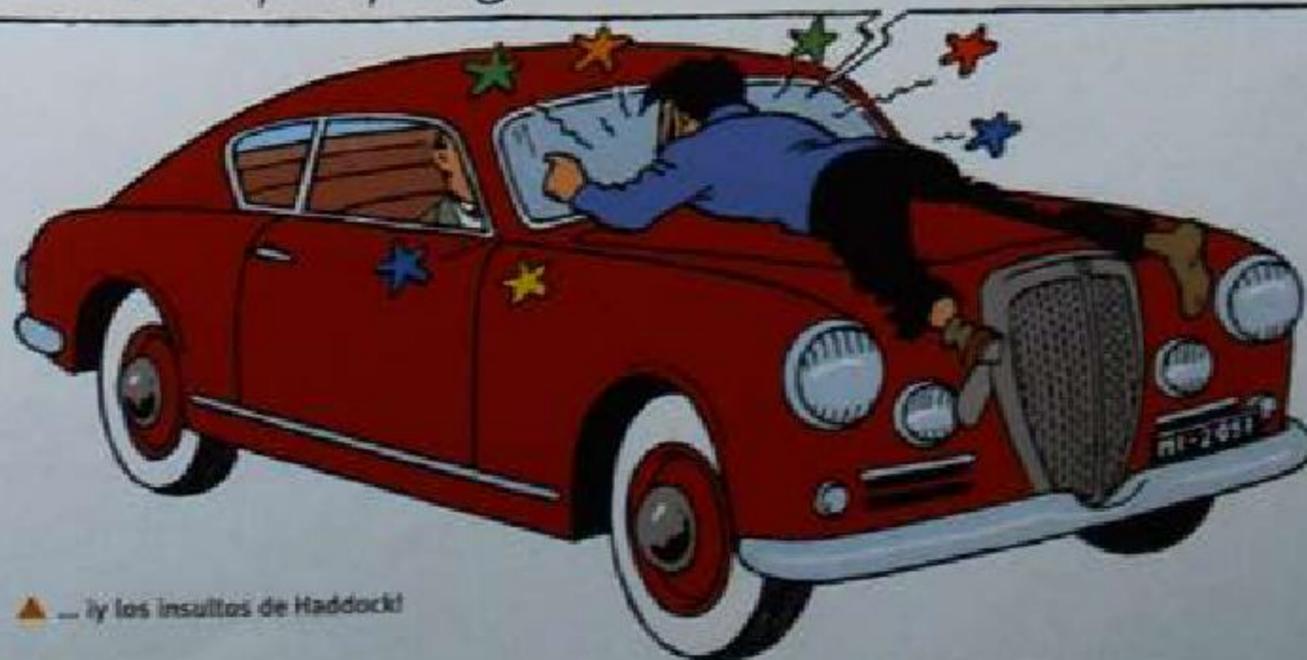


▲ El diálogo de sordos del profesor Tornasol...



▲ El repetitivo diálogo de los Dupondt.

¡Bandido!... ¡Antropófago!... ¡Apisonadora!... ¡Cuatrero motorizado!... ¿Pero a quién se le ocurre circular a semejante velocidad?... ¿Se ha propuesto romper la barrera del sonido o qué, pedazo de aerolito recauchutado?



▲ ... ¡y los insultos de Haddock!

Resumiendo...



Mientras lees este álbum-taller, has podido comprobar que el guión y los diálogos son tan importantes como el dibujo. Así como para el dibujo, hay reglas y

etapas que es difícil saltarse. La mejor manera de progresar es sorprenderse a uno mismo encontrando nuevas soluciones a nuevos retos.

Seguro que has mejorado mucho en el aprendizaje de las técnicas del cómic.



Las tres fases del trabajo de Hergé:
1) la página a lápiz;
2) la puesta en limpio del dibujo a trazo;
3) el texto y los bocadillos.



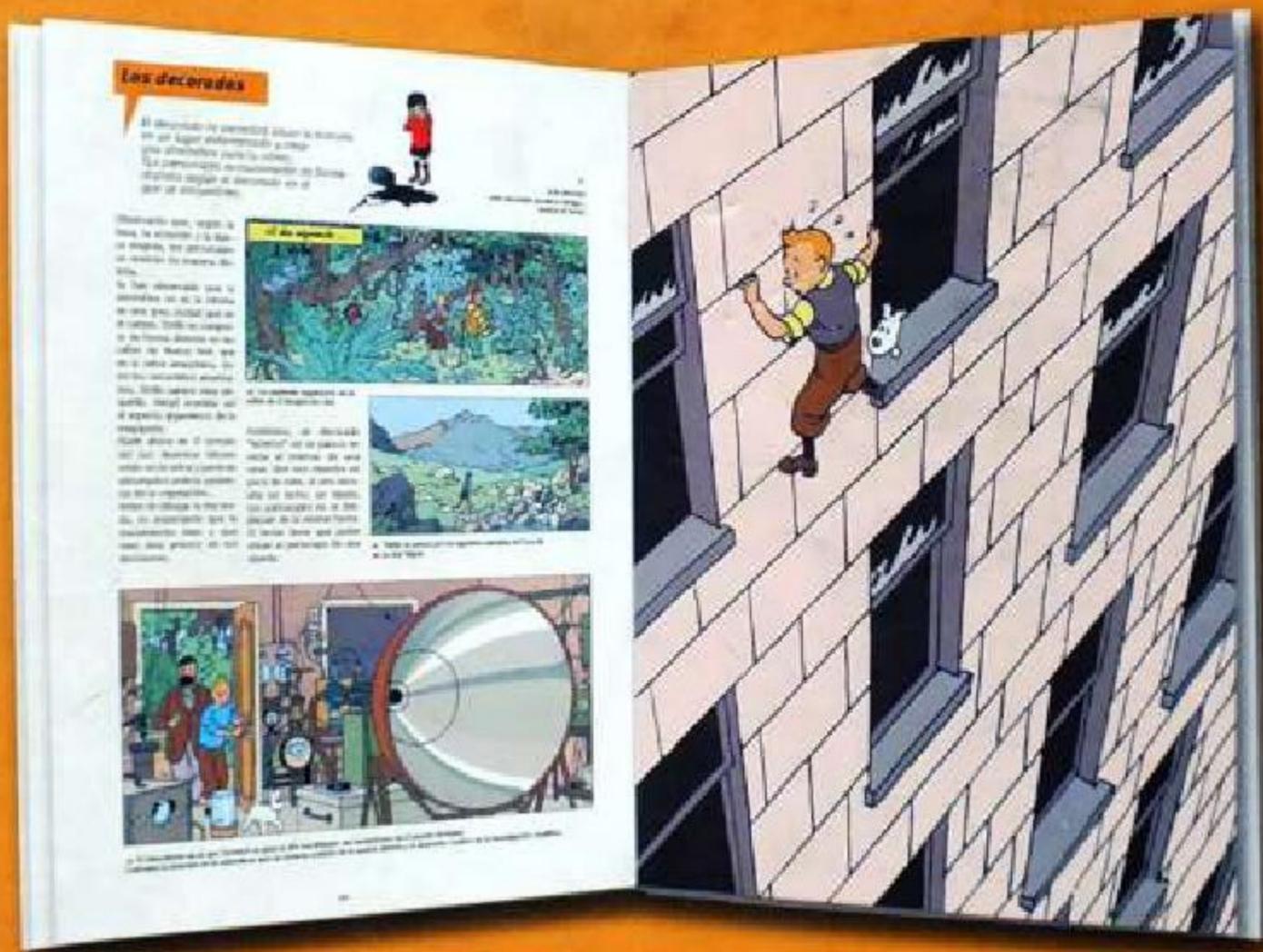




con
HERGÉ

el taller del cómic

Una obra de iniciación al cómic con el autor de las aventuras de Tintín: dibujar los personajes, colorearlos, dibujar el movimiento y los sonidos y contar una historia. Numerosos documentos preparatorios (algunos inéditos) sirven de modelo al joven aprendiz de dibujante y de narrador. Rudi Dumortier, experto en animación de talleres de dibujo y de cómic, adapta los contenidos a niñas y niños de 8 a 12 años.




editorial
Zendrerá Zariquiey



ISBN 84-8418-170-7