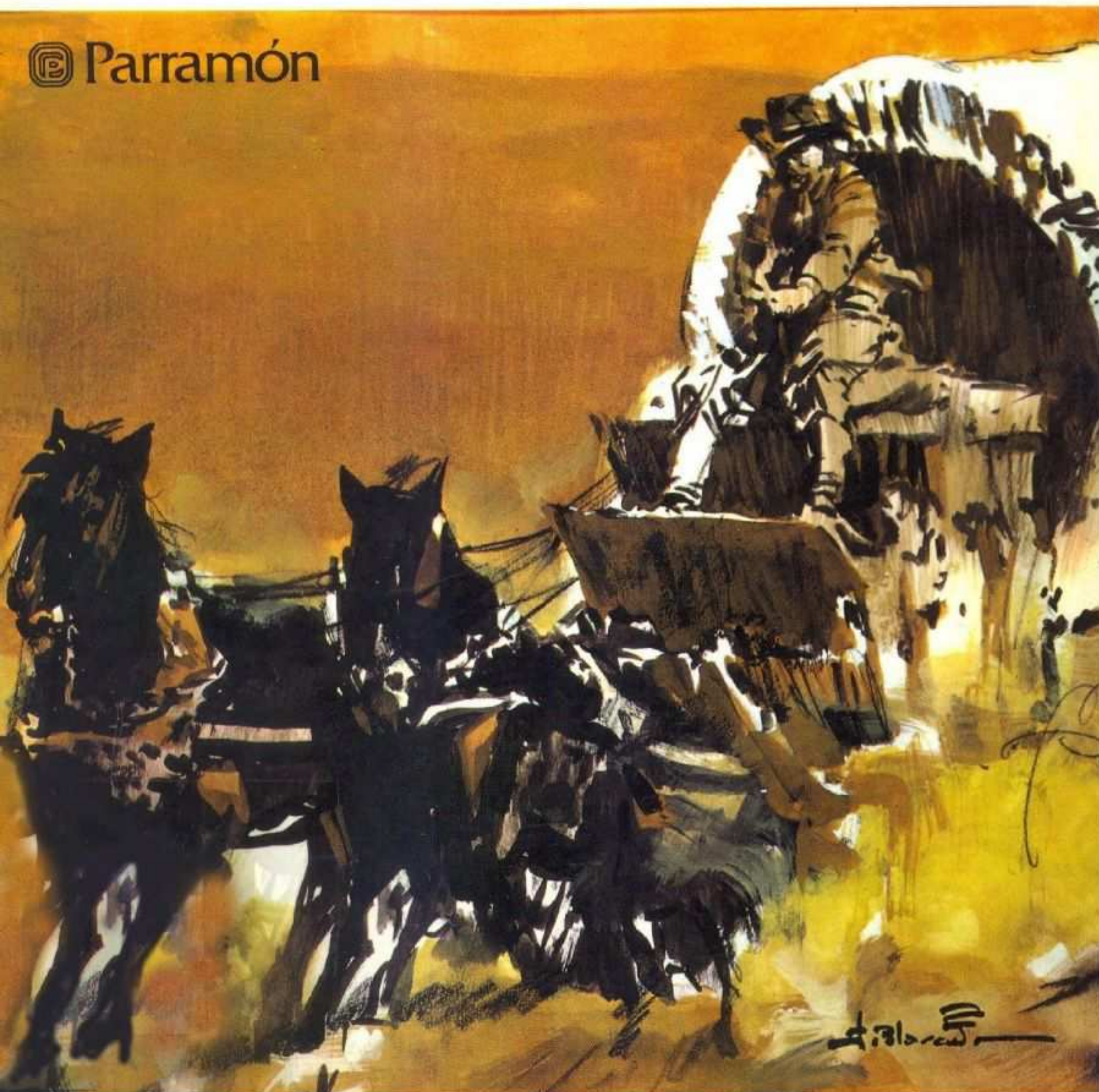


cómo dibujar historietas

■ José M.º Parramón
Jesús Blasco

© Parramón



Jesús Blasco



T. Blasco



J. M.^a Parramón
J. Blasco

cómo dibujar historietas

Es un libro de la Colección

«Aprender Haciendo»

Editado por Instituto Parramón,

Ediciones, S.A.

© José M.^a Parramón Vilasaló.
Instituto Parramón Ediciones, S.A.
Séptima edición, Noviembre 1980

Editado y distribuido por
Instituto Parramón Ediciones, S.A. Barcelona (España)
Impreso en España por ALVAGRAF, S.A. C/ Gerona, 6 - La Llagosta
Depósito Legal: 35.846
N.º Registro Editorial: 785
I.S.B.N.: 84-342-0005-8

Prohibida la reproducción total o
parcial de esta obra mediante im-
presión, fotocopia, microfilm o
cualquier otro sistema, sin permi-
so escrito del editor.

INDICE

	Pág.
En el estudio de Jesús Blasco. Primeros consejos a un aficionado a la ilustración	9
CONOCIMIENTOS GENERALES SOBRE TECNICA Y PROCESO DE UNA ILUSTRACION	
Antes de empezar a dibujar, es necesario documentarse	13
Fuentes de documentación: el archivo	16
Cómo debe ser el archivo del ilustrador moderno	17
Técnicas del ilustrador para el dibujo de figura humana:	
El dibujo de figura, de memoria	18
Casos en que es necesario el apunte o la fotografía	20
EL DIBUJO DE HISTORIETAS	
Notas para la historia de la historieta	25
CARACTERÍSTICAS GENERALES	
Definición y clases de historietas	28
Medios de ejecución y sistemas de reproducción e impresión	30
Indicaciones para pasado de tramas (grises o de colores)	32
Paralelismo de la historieta con el aire	33
EL DIBUJO DE HISTORIETAS EN LA PRACTICA	
CÓMO CREAR Y MANTENER EL INTERÉS EN EL LECTOR	
Factores de contenido:	
a) Ritmo o interés narrativo	35
b) Movimiento determinado por la narración	38
c) Dramatización literaria	40
d) Acción y suspense en la narración	40
Factores de forma:	
a) Tipología y expresión	41
b) Composición	43
c) La iluminación	46
d) Diversificación y dramatización gráfica	47
Correcta elección de los planos	50
ASPECTOS TÉCNICOS DE LA FORMA	
El título, la viñeta final y la rotulación	52
El bocadillo o globo. La cartela	54
El guión escrito	55
EJERCICIO PRACTICO	
DIBUJANDO UNA PAGINA DE HISTORIETAS:	
Instrucciones generales	63
El guión	64
Documentación gráfica	68



ARTISTA ASESOR: JESUS BLASCO MONTERDE



Jesús Blasco Monterde nació en Barcelona en el año 1919, iniciándose como ilustrador profesional hacia el año 1953, fecha en que colabora en la revista *Pocholo* junto con Opisso, Moreno, Castanys, etc., destacando al propio tiempo con un primer premio en el concurso de carteles celebrado por la Casa Provincial de Caridad. Toma parte en varias exposiciones, pinta a la acuarela y al óleo, realizando varias esculturas de notable mérito, e ingresa como miembro de la Agrupación de acuarelistas de Cataluña ★ Hacia el año 1945 crea para la revista *Chicos* el personaje «Cuto» que había de darle celebridad en España y en el extranjero. Las aventuras de «Cuto» y posteriormente las de «Anita Diminuta», son seguidas por miles de lectores, constituyendo un modelo de originalidad creativa en el ramo de la ilustración de Historietas. Blasco es solicitado por varias editoriales extranjeras. Sus hermanos Alejandro y Adriano se incorporan entonces en el estudio de Blasco formando un excelente equipo ★ Las creaciones de Blasco aparecen sucesivamente en Portugal, Bélgica, Francia, Italia, etc., y principalmente en Inglaterra, trabajando para las revistas *Playhour*, *Sun*, *Ici Paris*, *Bimbo e Bimba*, *Teddy Bear*, *Valiant*, *Ranger*, etc. En esta última crea el personaje *Bob Riley*, conocido actualmente en todos los países de habla inglesa. De Jesús Blasco ha dicho uno de los más importantes editores del mundo: «Es el hombre consciente, capaz, del que siempre pueden esperarse magníficas ilustraciones».

cómo dibujar historietas



instituto parramón ediciones, s.a.

EN EL ESTUDIO DE JESUS BLASCO

Sitúese usted en Barcelona. En el Paseo de Gracia de Barcelona.

Caminando Paseo de Gracia arriba, hacia el final del mismo, hallará usted la Calle Mayor de Gracia. Siguiendo, más adelante, la Avenida de la República Argentina. Hacia el término de ésta, a la derecha, verá usted un puente amplio, el Puente de Vallcarca. Partiendo de él, entrará usted en una zona residencial. Ahí, en ese lugar, se levanta una moderna torre, una casa de tres plantas con amplios ventanales a los cuatro vientos, rodeada de un cuidado jardín y un verde prado que invita a tomar el sol.

Podría pensarse al punto que el propietario de esa magnífica finca es un fabricante o un industrial del que dependen muchas máquinas, plantas industriales, gran cantidad de obreros, sumas de dinero en inversiones... Pero, no. El dueño es sencillamente un dibujante. Su industria se compone de un lápiz, una pluma, unos pinceles, un lote de colores y unas hojas de papel en que plasmar sus creaciones artísticas.

Es la casa donde reside Jesús Blasco, donde se halla su estudio —su gran cuartel general—. Colaborando con él, están también sus hermanos, excepcionales dibujantes, Alejandro y Adriano.

—Amigo Blasco: vengo a verte para que expliques y enseñes a nuestros lectores el arte de dibujar historietas, esa rama de la ilustración creadora en la que tú has triunfado plenamente.

—Gracias, amigo Parramón. Pero, como tu sabes, en dibujo nunca se sabe bastante. Tendré sumo placer, sin embargo, en explicar a tus lectores cuáles son, según mi experiencia, las armas principales para triunfar como dibujante ilustrador.

—Te escuchamos; cuando tu quieras.

PRIMEROS CONSEJOS DE JESUS BLASCO A UN AFICIONADO A LA ILUSTRACION

Pues, verás: creo que la primera condición para llegar a ser un buen ilustrador, consiste en cultivar y desarrollar perfectamente el espíritu de observación. Porque, ciertamente, no basta con sentarse ante una mesa y esperar a que llegue la inspiración. Hay que ir también al campo, a la calle, al contorno social, es decir, al mundo; y hay que ver, oír, contemplar, observar minuciosamente, para que uno se embeba de las cosas del mundo, logrando así que las cosas obren en uno mismo. Es entonces cuando acude a nosotros la idea, la inspiración. Anticipándose a este pensamiento, el genial Leonardo de Vinci decía al respecto: «Observa cuanto puedas las formas de los cuerpos y de cuantas cosas presenten sobre la tierra infinita variedad de formas».

Ese espíritu de observación ha de llevar al ilustrador a ver lo general en lo particular, a saber ver, en todo lo que le rodea, ideas, formas y colores aplicables a su trabajo. Cualquier aspecto del mundo físico ha de promover en nuestra mente la inquietud de cómo podríamos plasmarlo en un papel. Se trata, en resumen, de vivir la profesión con dinamismo, de investigar y estar alerta constantemente, para alimentar y fomentar el sentido creador.

—¿Puedes darnos un ejemplo de los lugares y sujetos propicios para desarrollar ese sentido creador?

—En realidad todos los lugares son válidos para ver imágenes, temas, composiciones propias para crear ilustraciones: la terraza de un bar, el vestíbulo de un cine, el interior de una iglesia...

Hace algún tiempo, asistiendo a unos funerales, me senté en una hilera de bancos perpendicular a otras hileras, de forma que los hombres allí sentados quedaban de perfil respecto a mi punto de vista. Había en uno de esos bancos, cuatro hombres, cuatro caras de perfil, a las que sólo faltaba encuadrar para tener a lo vivo una magnífica ilustración. De regreso, en el estudio, me faltó tiempo para plasmar en el papel los cuatro rostros taciturnos, la expresión amodorrada del primero, apenada del segundo, enfurruñada del tercero, infantil del cuarto...

No, no hice esta ilustración, por encargo de nadie. La hice para mí, para mi recreo y estudio, *para seguir aprendiendo, como he hecho y seguiré haciendo con muchos otros temas.*

(En efecto, hay que decirlo: Jesús Blasco posee varias carpetas repletas de ilustraciones realizadas libremente, sin responder a ningún encargo fijo. Unas pequeñas, en plan de apunte, otras a gran tamaño, del todo terminadas, dibujadas o pintadas, a la pluma, o lápiz, al pastel, con lápices de colores, acuarela, aguada, témpera, mezclando, a veces, unos medios con otros, trabajando sobre cualquier clase de papel —«el primero que tengo a mano», dice él mismo—; casi siempre en plan de probar algo: un esquema de color especial, una factura particular, un estilo distinto...)

Esta es otra de las condiciones primordiales —sigue diciendo Blasco— que a mi modo de ver ha de existir en todo artista y particularmente en el profesional de la ilustración: *buscar y hallar tiempo para seguir aprendiendo*, para experimentar, para «hacer mano» sin la atadura y el condicionamiento del trabajo encargado. Se gana así mucho más —en todos los sentidos: artísticos y económico— que estando todo el día encadenado al tablero de dibujo. Se enriquece el estilo, el colorido. Se está al día. Se descubren nuevos efectos. Se satisface ese deseo de descubrir que existe en el artista joven, y en el maduro, cuando sigue siendo artista.

—¿Qué crees tú que debe hacer un aficionado a dibujar para llegar a profesional de la ilustración?

—He contestado a esta pregunta muchas veces, aquí mismo, en este estudio, a todos los padres que han venido con sus hijos, llevando un muestrario de dibujos. Pues, sencillamente, estudiar mucho, practicar mucho, dibujar mucho, considerar que nuestra profesión no puede adqui-

rirse con uno o dos años de prácticas mal realizadas, sin ninguna dirección, dibujando a ratos perdidos. Cuando uno de esos muestrarios ofrece ideas y rasgos que denotan posibilidades, le digo al padre: ¿Puede usted prescindir del sueldo de su hijo durante algunos años? ¿Está usted conforme en que su hijo estudie durante este tiempo sin obtener ninguna ventaja crematística a cambio, tal como haría si quisiera darle a su hijo una carrera de medicina, de abogacía o de ingeniería? Entonces, adelante, y no deje que su hijo desfallezca en el camino emprendido; hágale cursar estudios completos de Arte; dígame que ha de dibujar todos los días del natural. Procure, por otra parte, que en su casa aplique estos estudios al arte de la ilustración, que se acostumbre al manejo de la pluma y el pincel, que copie, al principio, de profesionales acreditados y con prestigio dentro del ramo; que cuando domine a la perfección las prácticas de esta primera etapa, se disponga a realizar, progresivamente, ilustraciones por su cuenta, de su invención. Que estudie y practique sobre todo la construcción de la figura humana, ya que de ello depende que sea un buen ilustrador. Le digo a ese padre, en fin, que si su hijo sigue estos consejos, llegará a ser un experto ilustrador, bien remunerado y con un porvenir fabuloso.

—¿Crees que esto mismo puede decirse a un hombre de treinta y cinco años, casado, con hijos, con un empleo seguro, que desee cambiar de profesión?

—Pues, sí. Lo único que, atendiendo a su estado y condición, teniendo que afrontar obligaciones familiares y disponiendo de menos tiempo, estará obligado a realizar un esfuerzo mucho mayor, tendrá que trabajar muy duro, deberá organizar sus horas de estudio, dibujar por las noches, sacrificar los domingos... ¡Pero puede conseguirlo! Lo que ocurre, generalmente, es que este hombre no tiene verdadera conciencia de lo que es ser ilustrador. Se ha enterado de que un amigo suyo vive estupendamente, no tiene penurias económicas y es feliz trabajando como ilustrador. Y entonces, recordando que él también tiene cierta habilidad o aptitud para el dibujo, piensa que esa vida y ese trabajo está a su alcance, que, en fin de cuentas, sólo es cuestión de *cambiar de profesión*. Y he aquí que...

—Perdona, pero es que —porque conozco el caso te interrumpo— ese hombre te dirá que en el mercado hay publicaciones pésimas, ilustraciones que él cree firmemente que puede igualar o superar...

—¡Oh, sí, claro! ¡Y puede que en apariencia tenga razón! Pero dile que anote el nombre, la firma, de uno de esos infortunados ilustradores y que si tiene la paciencia de seguirle la trayectoria durante dos o tres años, comprobará que ese esbozo de dibujante orienta su vida a campos totalmente ajenos a la ilustración. ¿Y es esto a lo que él aspira? Porque, claro —yo también conozco el caso—: en el ilustrador y, en general, en todo artista juegan dos aspectos para que llegue a triunfar: uno, *la calidad de sus obras*, otro, su habilidad, comercial, su don de gentes, sus facultades de persuasión respecto al editor. Es posible entonces que un mal dibujante, apoyándose en estos aspectos personales, valiéndose de recomendaciones, de su simpatía o simplemente por accidente, llegue a trabajar para una editorial de tercer o cuarto orden. Pero —aquí surge la pregunta de un profesional consciente—, ¿por cuánto tiempo? Te lo diré: el justo para que la editorial se declare en quiebra o para que el

editor cambie de artista en cuanto comprenda que el éxito de una publicación reside en poder competir ofreciendo al público calidad. Dicho en otras palabras: el experto en ilustración ha de demostrar en muchos casos que no es solamente un habilidoso en dibujo, sino que su valía está forjada por unos pilares que lo sustentan como tal. Cuando esa valía no existe, a la primera contingencia el supuesto artista es barrido de la escena.

De modo que, sí: ese hombre de treinta y cinco años puede aspirar a ser un buen ilustrador si está dispuesto a hacer lo mismo que el muchacho de dieciséis: estudiar infatigablemente, practicar tantas veces como sea necesario, dibujar siempre que pueda, mucho, muchísimo, durante dos, tres, cuatro años... *hasta poder presentar obras equiparables verdaderamente al trabajo de un profesional.*

—¿Y esto es todo?

—Sí. Indudablemente sí. Bastará entonces que ofrezca al más exigente editor un buen muestrario, la reproducción fotográfica de sus creaciones, para que el éxito acompañe y premie sus esfuerzos. Suele decirse a este respecto que el editor no hace ningún caso, que se necesitan recomendaciones, que es cuestión de suerte. Yo afirmo que no hay nada de esto. Lo que ocurre es que hay aspirantes impulsivos e impacientes, que ofrecen sus dibujos, cuando todavía no es hora, sucios, mal presentados, con una factura deficiente, trabajos que denotan a la legua la total inexperiencia de su autor. Yo sé por propia experiencia que cuando la calidad es buena, el editor acepta incondicionalmente la colaboración del artista, sin ofrecer ningún reparo. Diles a tus lectores, sin fin, que si quieren triunfar como ilustradores, la base del éxito reside en la calidad del dibujo, el resultado está en función de esa calidad. Con buenas ilustraciones no hay ninguna puerta cerrada en las editoriales.

—De acuerdo, Blasco. Mientras y para que nuestros lectores logren esta calidad vamos a explicarles cómo trabaja un buen ilustrador.

CONOCIMIENTOS GENERALES SOBRE TECNICA Y PROCESO DE UNA ILUSTRACION

Hace poco tiempo —explica Jesús Blanco— recibí el encargo de una serie de ilustraciones sobre la vida de San Antonio María Claret. Se trataba de dibujar y pintar —me decía en una primera carta el editor, la Orden religiosa de los Claretianos con residencia en París— una historia ilustrada que posteriormente sería transformada en diapositivas e impresa en libros, para ser distribuidos a todas las casas y colegios de la Congregación de los Misioneros Hijos del Corazón de María.

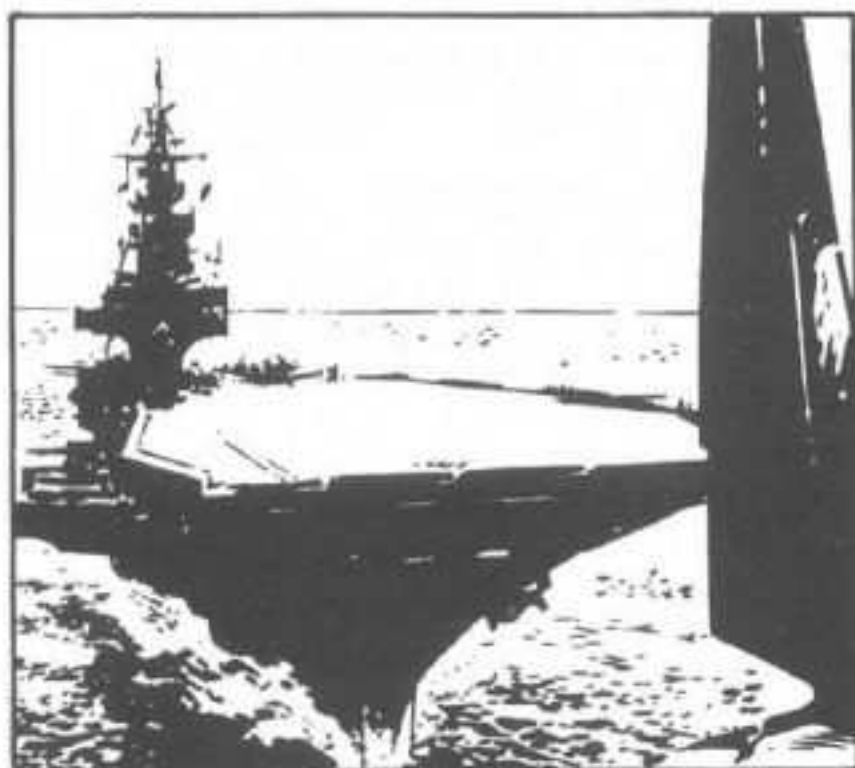
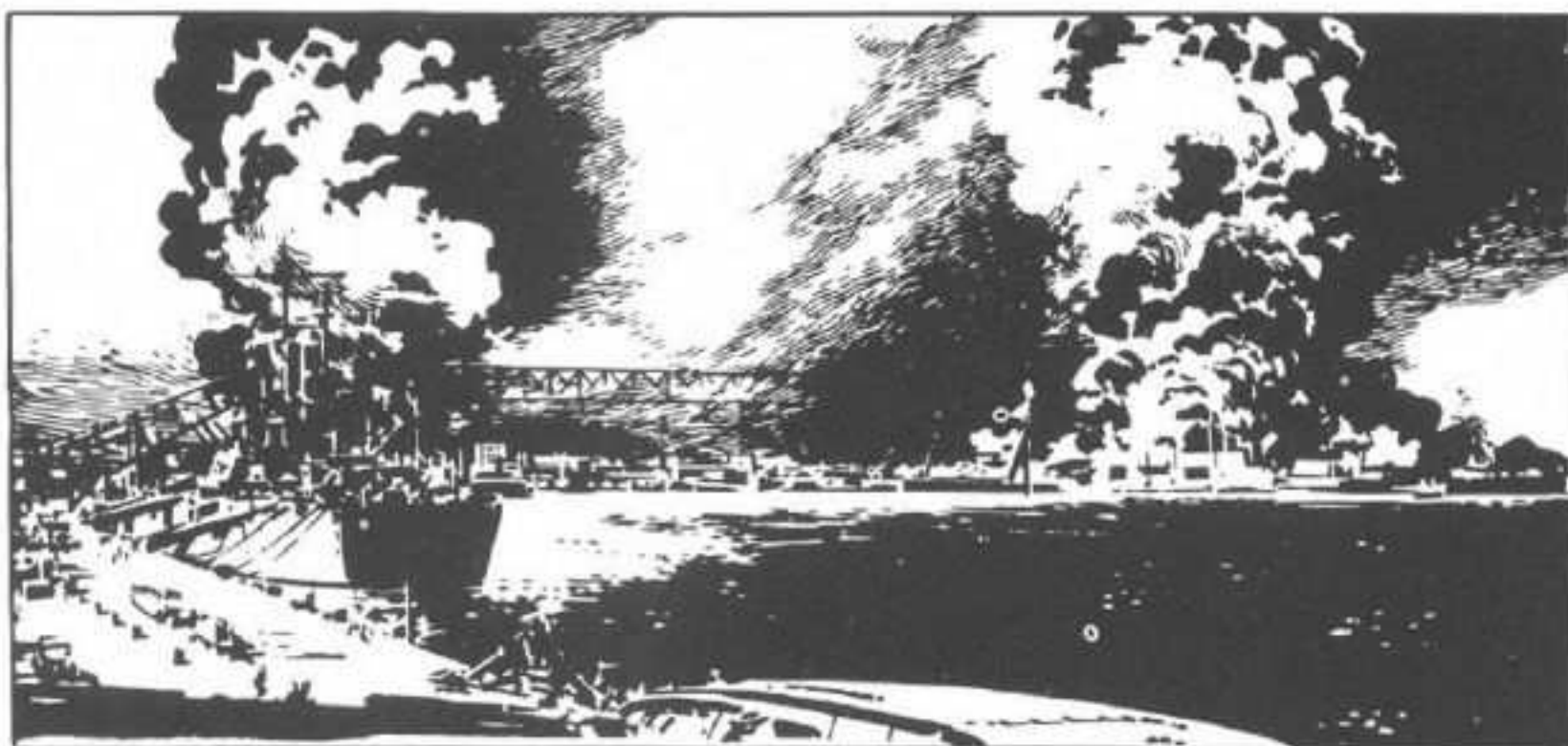
Aceptado en principio el encargo, comunicado y aceptado el precio y determinada la fecha de entrega, el editor me envió a los pocos días un guión o manuscrito mecanografiado de la vida de San Antonio María Claret, con lo cual empezó mi labor de estudio e investigación.

PRIMER PASO: ANTES DE EMPEZAR A DIBUJAR. ES NECESARIO DOCUMENTARSE SOBRE EL TEMA

Lo dicho en el párrafo anterior resume a grandes líneas la iniciación del primer paso en la labor del ilustrador. En efecto, puede decirse que la cosa siempre empieza por la entrega de un texto o guión escrito, a partir del cual el artista reúne la documentación y datos necesarios para dibujar con más propiedad la tipología de los personajes, el vestuario, mobiliario, edificaciones, etc.



Esta es una de las ilustraciones pintadas por Jesús Blanco para la historia en imágenes de San Antonio María Claret de cuyo proceso se habla en estas páginas.



La extraordinaria capacidad de Blasco como ilustrador de historietas se apoya en ésta, y en todas sus obras, en un dominio envidiable del claro-oscuro y la síntesis gráfica. Es imprescindible, por otra parte, dibujar con pleno conocimiento de causa, documentándose previamente sobre vestuario, escenarios, etc. Observe en estas ilustraciones la «veracidad» de las formas en las naves de guerra y en los uniformes de los soldados.

Pero no vaya a creerse que este problema atañe tan sólo a las ilustraciones relacionadas con el pasado, con la historia. Yo mismo he dibujado muchas veces escenas de guerra correspondientes a la última conflagración mundial. Y yo puedo dibujarle ahora mismo un tanque, de memoria, sin necesidad de consultar documentación alguna. Pero no me pida usted que dibuje precisamente un carro de combate «Rolls Royce» como los que lucharon en Tobruk contra las divisiones Panzer del general Rommel,

porque entonces, sin documentarme previamente, podría sucederme como a cierto famoso ilustrador que, en parecidas circunstancias, cuando dibujó para una conocida publicación extranjera el desastre de Dunquerque, en la última guerra mundial, recibió una seria reprimenda del director de la revista «por su falta de seriedad y ligera forma de obrar», hecha patente a través de decenas de cartas recibidas de los propios soldados protagonistas y supervivientes del drama, en una de las cuales se llegaba a decir: «se nota que ese artista, camuflado de retaguardia, no ha visto nunca un avión «Heinkel», no sabe lo que es una chalupa, e ignora que en Dunquerque la mayoría de los combatientes llevábamos una barba de tres semanas».

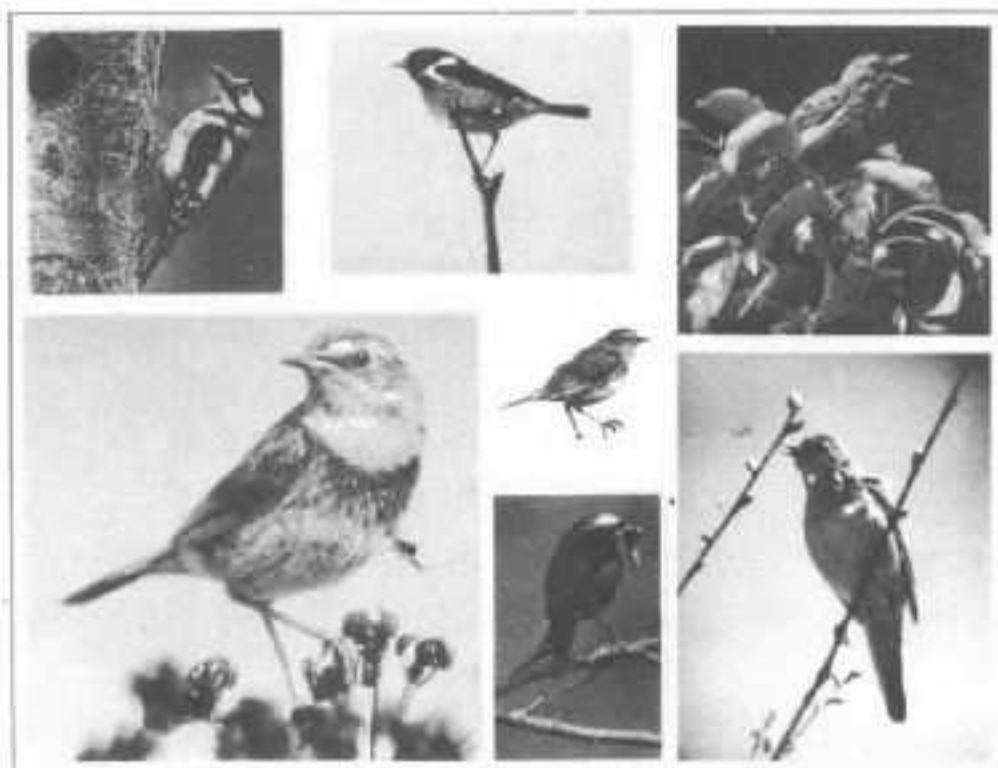
FUENTES DE DOCUMENTACION. EL ANTIGUO ARCHIVO DEL DIBUJANTE ILUSTRADOR

Hace años, cuando el ilustrador no había llegado todavía a la madurez profesional de nuestros días, era corriente en algunos estudios y agencias de publicidad la formación de un archivo en el que se reunían y clasificaban por materias, todo tipo y clase de imágenes que pudieran servir como documentación para solucionar en un momento dado una ilustración determinada.

Originalmente uno de esos archivos estaba constituido por recortes de periódicos y revistas, pegados en hojas tamaño folio, contenidas y archivadas en varias carpetas convenientemente rotuladas. Había, por ejemplo, la carpeta de *Locomoción*, tratando de reunir en ella recortes de todos los tipos y prototipos de automóviles, trenes, embarcaciones, aviones, etc., formando una especie de historia de las comunicaciones por tierra, mar y aire; era corriente un carpeta de *Vida animal*, con animales de toda especie, desde insectos a animales antidiluvianos, pasando por todas las faunas de las selvas, los desiertos, los árticos; se archivaban con igual cuidado retratos de personajes famosos e históricos, clasificados por orden alfabético...

Hasta aquí puede decirse que el tal archivo estaba justificado. Si uno tenía que dibujar, por ejemplo, una escena de la revolución francesa, acudía a la carpeta *Historia del Traje*, tratando de ver cómo vestían los jacobinos, o bien a la de *Locomoción* intentando hallar cómo eran las carretas en que los condenados a muerte eran conducidos a la guillotina.

Pero lo malo era que, llevado por su «espíritu coleccionista», había dibujante que añadía a estas carpetas otras tales como *Figura masculina*, *Figura femenina*, *Niños*, etc.; y aun, ampliando la colección, dentro ya



El antiguo archivo del dibujante ilustrador consistía en reunir «fichas» como la adjunta (tamaño aproximado 22 x 28) en las que se pegaban recortes sobre el tema. El sistema puede ser todavía válido para imágenes que pertenecen al pasado o no están al alcance de la mano, tales como: animales exóticos; trajes, carruajes y personajes históricos, etc.

de una «organización perfecta», carpetas con *Cabezas de mujer*, *Caras de mujer sonriendo*, etc., etc., con lo cual, lo que en principio era un archivo justificado, acababa por ser una injustificable herramienta de trabajo, una fórmula que comercializaba y mecanizaba el arte de ilustrar.

La organización de uno de estos archivos parecía tan normal que incluso se daba —¡y se sigue dando!— en algunos textos de enseñanza.

No, claro. Un archivo de este tipo, en el que, en resumen, se intenta reunir una colección conteniendo todos y cada uno de los modelos que aparecerán luego en las ilustraciones, no sólo es del todo inconveniente —perjudicial para el desarrollo de las facultades creadoras— sino prácticamente imposible.

—¡Imposible, claro —subraya Blasco—! ¿Imaginas las historietas de Cuto que yo mismo he creado, dependiendo de recortes de prensa y revistas, de una de esas carpetas de *Niños*, ¡de niños como Cuto!, hablando, gesticulando, andando, corriendo, saltando, nadando, vistos de frente, de perfil, desde abajo, desde arriba...? ¡Sería para volverse loco!

Pero es que, además, uno de esos archivos, se convierte a la larga —y en determinados casos a la corta— en un montón de venerables recuerdos, en una colección de vestidos y modelos pasados de moda que a la postre sólo sirven para que el ilustrador no viva al día, no dibuje y pinte caras y peinados actuales, últimos modelos de automóviles, muebles y ambientes de actualidad.

COMO DEBE SER EL ARCHIVO DEL ILUSTRADOR MODERNO

Las fuentes de documentación del ilustrador moderno han de limitarse a temas y aspectos como los descritos en principio, *a sujetos que no es posible hallar en la vida actual y corriente, a aspectos y formas del pasado, a imágenes situadas fuera del alcance común*. No se puede dibujar, en efecto, de memoria, de una manera fidedigna, una carroza Luis XV, sin tener delante una fotografía de una carroza Luis XV. Ningun ilustrador, por mucha que sea su retentiva, puede dibujar el rostro de Ludwig van Beethoven, sin tener ante sí un retrato de Ludwig van Beethoven, pero ¿vale la pena estar a toda hora, todos los días, pendiente de lo que se publica en la prensa y en las revistas para formar un archivo de «Carruajes antiguos», en el que lo más probable es que uno no encuentre la carroza de Luis XV, o archivar y clasificar todos los personajes de la historia a partir de recortes, por si un día tiene una necesidad, no ya del retrato de Beethoven, sino de la efigie del rey Wamba? ¿Vale la pena coleccionar pacientemente todos los modelos de aviones habidos y por haber, todos los trajes y vestimentas que el hombre ha llevado encima desde que es hombre...?

No, no vale la pena, teniendo en cuenta que en el mercado hay magníficas enciclopedias ilustradas en las que aparecen retratos de todos los personajes famosos, desde el rey Wamba al último premio Nobel. Hay, también, en las librerías, libros ilustrados sobre la historia del traje, sobre aviación, automovilismo y sobre embarcaciones, ediciones magníficas sobre la vida de los animales, acerca de flores y plantas, sobre viajes, arquitectura, decoración, escultura, pintura. Hay actualmente enciclope-

días repletas de imágenes, impresas a todo color, aportando documentación gráfica sobre estas y todas las materias imaginables. Libros, en suma, que ofrecen al ilustrador una documentación amplia, previamente seleccionada y perfectamente ordenada.

Este es, pues, el archivo del ilustrador moderno: una buena biblioteca, reuniendo en forma de enciclopedia gráfica las imágenes derivadas de estas enseñanzas.

Lo cual no excluye la posibilidad de que el profesional reuna por su cuenta documentos o recortes, como los descritos anteriormente, sobre temas como los mencionados. Si en una revista bien impresa aparece un día un reportaje o un estudio sobre aves salvajes o sobre satélites artificiales, acerca del arte del antiguo Egipto, o de las costumbres, trajes y construcciones de los habitantes del Tirol, es comprensible que el ilustrador recopile esta documentación como parte de su archivo. Pero no haciéndolo por sistema, no llevando esa idea al hábito y manía de coleccionar.

Porque, en definitiva, y con esto termino, el mejor de los archivos no suele representar, en la práctica, la mayoría de las veces, más que un punto de partida, una fuente de documentación inicial. Lo propio es que, a la vista del tema, el ilustrador sienta la necesidad de profundizar, de investigar todas las posibilidades gráficas del mismo yendo en busca de toda la información posible, documentándose en una biblioteca pública o adquiriendo uno o más libros que traten específicamente sobre el tema que ha de ser ilustrado.

Queda entonces el problema de dibujar la figura humana, ¿Qué hace a este respecto el ilustrador moderno? ¿La dibuja de memoria?, ¿la dibuja a partir de apuntes del natural?, ¿utiliza la fotografía como medio auxiliar?

TECNICAS DEL ILUSTRADOR MODERNO PARA EL DIBUJO DE FIGURA HUMANA

Lo propio sería responder a las anteriores preguntas diciendo que el ilustrador utiliza indistintamente las fórmulas apuntadas, de acuerdo con la clase de trabajo y las necesidades del mismo. Es decir, dibuja muchas veces de memoria, trabaja en ocasiones a partir de apuntes del natural y utiliza en casos determinados la fotografía como medio básico o auxiliar.

EL DIBUJO DE FIGURA DE MEMORIA COMO BASE CREATIVA DEL ILUSTRADOR

El conocimiento del canon y proporciones del cuerpo humano y de la cabeza humana, la anatomía ósea y muscular, el dominio y la seguridad en dibujar las distintas partes del cuerpo, la cara, los ojos, la nariz, la boca, etc., los brazos, las manos, la capacidad de dibujar rostros expresivos, gritando, riendo, pensando, así como un conocimiento práctico del dibujo de ropajes, vestidos y arrugas, es algo que debe poseer en grado sumo el dibujante ilustrador. Estos conocimientos han de permitirle dibujar de memoria cuando sea preciso, aun cuando su trabajo no exija una construcción basada exclusivamente en el dibujo de memoria.

Un ejemplo ilustrará mejor esta idea: supongamos el dibujo de una figura, de un hombre, en el momento en que está hurtando ciertos documentos. El guión facilitado por el director artístico de la editorial dice así:

Walter, el espía, es un hombre alto, delgado, pómulos salientes, nariz prominente, cejas pobladas, ojos pequeños, labios delgados, cabello negro con entrañas. Lleva un traje oscuro; viste bien, con cuello y corbata. Tiene en sus manos varios documentos en uno de los cuales puede leerse «Secreto de Estado», que ha tomado del cajón de una mesa, en el momento en que alguien llama a la puerta de la habitación en que se encuentra. Walter aparece medio vuelto, sorprendido, con ojos asustados. No es necesario representar la habitación, ni la puerta, ni incluso la mesa entera. Sólo la figura de Walter y una esquina de la mesa con el cajón abierto, para comprender la acción del personaje.

Supongamos que el ilustrador decide tomar un apunte de alguien que haga las veces de Walter. Pero, claro, es difícil que tenga a mano una persona cuya estatura y fisonomía coincida con la de Walter. Lo corriente entonces es que el artista tome un apunte de una persona cualquiera —de algún familiar o de alguien que trabaja con él en el estudio— y luego, a partir de este apunte, sirviéndose de él como referencia respecto a proporciones, posición, arrugas del ropaje, incluso facciones de la cara, además de sombras y luces, etc., *dibuje de memoria* el cuerpo y la fisonomía del personaje en cuestión, es decir, alargue o adelgace el cuerpo, transforme la cara del modelo real en la de Walter, poblando las cejas, empequeñeciendo los ojos, dibujando la nariz prominente, etc., etc.



EL DIBUJO DE FIGURA DE MEMORIA, BASE IMPRESCINDIBLE PARA EL DIBUJANTE DE HISTORIETAS O «TEBEOS»

Tal como ha dicho Blasco es prácticamente imposible dibujar una historieta o «tebeo» de aventuras, dependiendo de fotografías o reproducciones en periódicos y revistas. Resultaría lento y antieconómico, por otra parte, pretender dibujar las cincuenta o cien figuras que pueden aparecer en una historieta, partiendo de fotografías tomadas ex-profeso. La solución básica, pues, es sólo una: dibujar de memoria.

Cabe citar, no obstante, el recurso de partir de algunos apuntes del natural para dibujar determinados cuadros en que la figura adopta posiciones poco corrientes: una escena de lucha, por ejemplo, una posición violenta, una figura vista en escorzo, agazapada, echada en el suelo, etc.

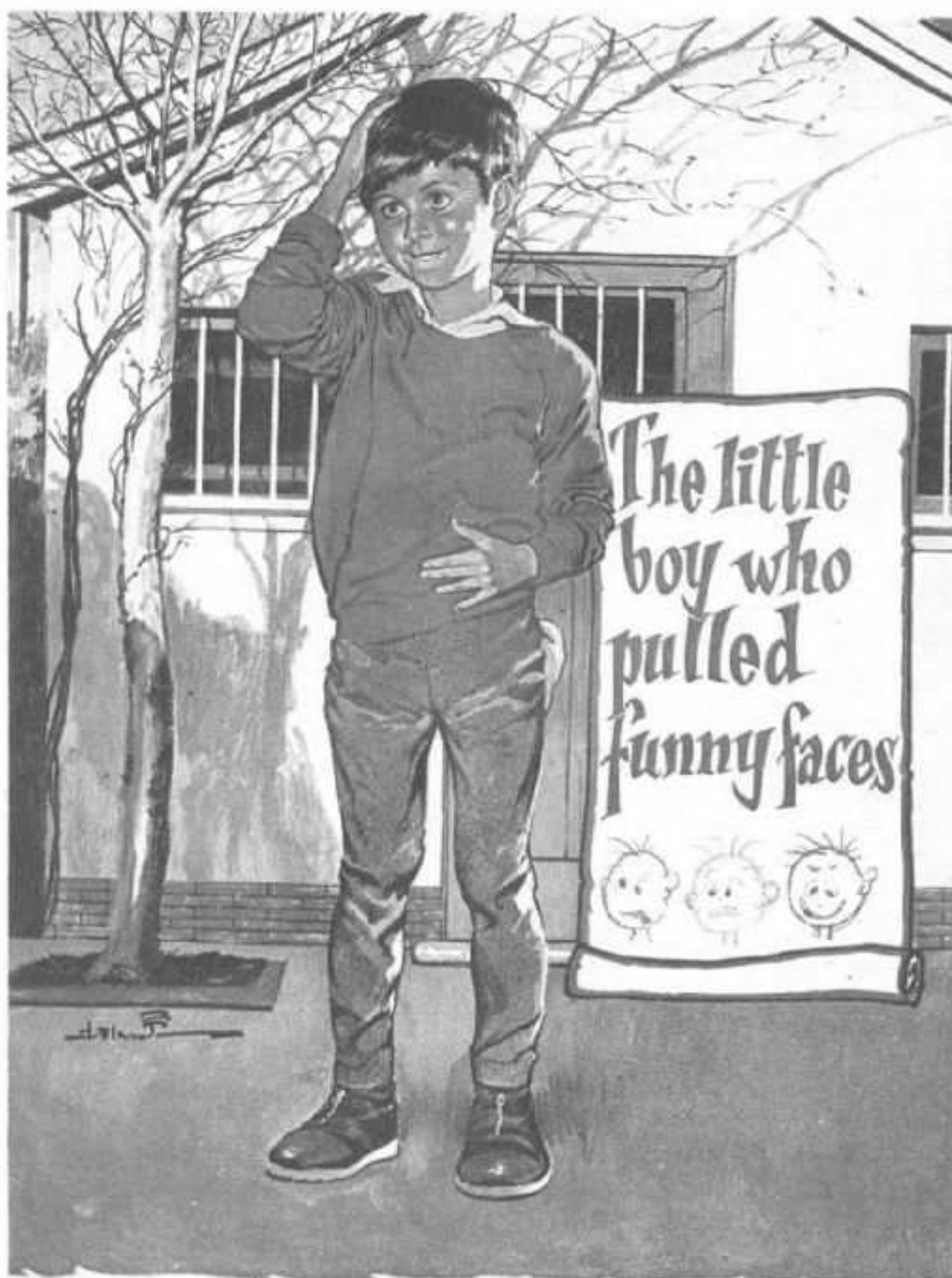
Blasco utiliza, y recomienda, además, para caras en primer plano, escorzos muy acusados del rostro, de los brazos, de las manos, para manos en primer término, etc., el uso del espejo como medio auxiliar de gran utilidad. El artista, entonces, hace él mismo de modelo, situándose ante el espejo, tomando un apunte de sus propias facciones y transformando éstas en las del personaje que ha de dibujar, tal como hemos dicho en el ejemplo anterior.

CASOS EN QUE EL APUNTE O LA FOTOGRAFIA RESULTAN IMPRESCINDIBLES

Cuanto más pequeña es una figura dibujada, más fácil resulta construirla de memoria. Existe en ella un mismo problema de dimensiones y proporciones, la necesidad de proporcionar el tamaño de la cabeza con el cuerpo y en relación con el largo de brazos y piernas, pero fuera de esto —que con todo ya es mucho— en una figura de tamaño reducido se omite el detalle, se simplifica el dibujo de facciones, de atuendo, de arrugas, etc. Concretando la cuestión: en una figura de unos tres y medio centímetros de alto, la cabeza medirá algo menos de cuatro milímetros, dentro de una cabeza tan reducida no es propio dibujar cejas, ojos, nariz, boca; las manos de esta figura quedarán tan solo apuntadas, sin necesidad —ni posibilidad física— de dibujar en cada una cinco dedos. Y por esto, repito, es más fácil.



La cabeza de la figura adjunta, ampliada a gran tamaño, nos demuestra que los rasgos de la fisonomía se reducen a unos pocos trazos, demostrando que cuando más pequeña es una figura, menos problemas de construcción ofrece.



La misma o parecida figura midiendo quince o veinte centímetros de altura, ofrecerá una cantidad enorme de detalles que no pueden ser pasados por alto. En las manos, sin ir más lejos, será necesario no sólo construir los dedos, sino incluso insinuar las rugosidades de los nudillos, la forma exacta de las uñas, etc.

Pues, bien ; pensemos que, por lo general, el dibujo de historietas no exige la representación de figuras a gran tamaño. Exceptuando los casos en que han de aparecer primeros planos, el término general nos da figuras con un alto que va de seis a doce centímetros, según que la figura aparezca entera o de medio cuerpo. Por otra parte, el dibujo de historietas se realiza a la pluma, un procedimiento que, con todo y sus dificultades, es siempre menos comprometido que el dibujo a la aguada o al témpera, es decir, la representación del modelado con medios tonos, con todos los matices en el juego de luz y sombra.

Los dos factores mencionados —tamaño y procedimiento— explican en parte el hecho de que sea posible dibujar de memoria, en la mayoría de los casos, cuando se está trabajando en el dibujo de una historieta o «tebeo».

La cosa cambia cuando el ilustrador ha de dibujar una imagen destinada a una revista, o ilustrar una portada de libro, un calendario, etc. Existe entonces *una sola imagen*, generalmente a todo color, dentro de un mayor espacio que, tratándose de figura, exige muchas veces una representación a mayor tamaño que en un cuadro de historieta. Hay que pintar



—a la aguada, en blanco y negro o al témpera, en color— sin posibilidad alguna de pasar por alto detalles importantes, hay que hacerlo todo, hay que darlo todo.

Y es más difícil. Y por esto, proporcionalmente, se paga más.

Surge entonces la necesidad de «documentarse», de estudiar a fondo la ilustración, de trabajar ya sea partiendo del natural, con apuntes previos e incluso *con una realización definitiva a partir del natural*, o bien partiendo de una fotografía tomada ex-profeso.

LA FOTOGRAFIA COMO MEDIO AUXILIAR DEL ARTE DE LA ILUSTRACION

Que ningún artista se rasgue las vestiduras si aseguramos y damos por sabido que la fotografía es un medio auxiliar, muy valioso, corrientemente aceptado, dentro del arte de la ilustración.

En el terreno del arte propiamente dicho, es de dominio común que muchos de los famosos pintores impresionistas utilizaron la fotografía como medio auxiliar y a veces básico de sus obras. Miguel Utrillo, por ejemplo, pintó muchos de sus famosos paisajes sentado cómodamente en su estudio, desde su estudio, sin salir a la calle, teniendo como modelo una postal fotográfica. Degas y Toulouse Lautrec usaron también la fotografía. Salvador Dalí ha pintado muchos de sus célebres cuadros a partir de fotografías tomadas por él mismo...

Ilustradores famosos como Andrew Loomis y Norman Rockwell, autores ambos de sendos libros sobre el arte de la ilustración, descubren sin ningún rubor que muchas de sus ilustraciones fueron hechas tomando antes una o varias fotografías y no sólo esto, sino que dedican varios capítulos de sus obras a explicar qué y cómo debe hacerse, dando por sentado que el uso de la fotografía por el ilustrador es, desde hace tiempo, cosa aceptada y normal en América. En América, en Europa y en España. Claro, aquí y allí «cada maestrillo tiene su librillo», hay artistas que parten de fotografías y los hay —Blasco uno de ellos— que prefieren partir del natural, trabajar con modelos, dibujando o pintando del natural, por creer que en el natural hay más posibilidades de expresión, más dinamismo, más vida. Pero el mismo Blasco reconoce las posibilidades de la fotografía, añadiendo que en algunas ocasiones también él ha hecho uso de ella. En biografías, por ejemplo, o en momentos estelares de la historia moderna, nadie pretenderá crear, pongamos por caso, al ilustrar algo concerniente a la pasada guerra mundial en el Pacífico, escena más emotiva que la colocación de la bandera de los EE.UU., por el grupo de marines en Iwo-Jima, siendo natural, en este caso, copiar esta fotografía histórica, que reforzara y dara a la ilustración veracidad y fuerza documental.

He aquí, pues, que... Sí, cuando usted reciba el encargo de una portada, de una ilustración que encierra mucho o bastante compromiso, no piense en dibujar de memoria. Apóyese en el natural o en la fotografía.

La cosa no ofrece grandes problemas. Se necesita una buena cámara de las llamadas «miniatura» (para película perforada de 24 x 36 cms.), con objetivo muy luminoso a fin de poder captar imágenes en interiores, si se

tercia y con exposición rápida para fotografiar —en el exterior— en plan de instantánea, captando movimientos rápidos. Y se necesita también un modelo, claro. El profesional que ya ha llegado puede permitirse el lujo de alquilar ese modelo —unas 500'— ptas. por sesión de una hora—, «tirando» entonces una carga de diez o más fotografías, estudiando y variando, en cada imagen, la pose del modelo. Usted puede servirse de un amigo, de un familiar —tal como hacemos, todavía, en muchas ocasiones, los mismos profesionales—, dispuesto a ayudarle y a perder un rato. Estudie entonces la iluminación —dirección y calidad de la luz— más adecuada y piense que para una sola ilustración con cierto o mucho compromiso, es necesario la toma de un mínimo de diez fotos a partir de las cuales pueda usted elegir la más indicada.

—¡Pero, espere! —toma de nuevo la palabra Blasco—. ¡No hemos terminado todavía con eso de la fotografía! Ya sabe usted ahora que no soy muy partidario de ella. Pero, bueno, convengo en que es útil, en que es corriente su uso y hasta que en algunos casos resulta imprescindible. ¡Pero, cuidado! La fotografía no es ni ha de ser nunca un modelo absoluto, una imagen que usted se limite a cuadrangular y copiar, tal y como está, sin más. HA DE PONER USTED SU ARTE CREADOR; ha de mejorar la imagen, darle vida, modificar donde sea y como sea para que gane en calidad artística y deje de ser... eso; una fotografía, para convertirse en una verdadera obra de arte. Que esto es la ilustración —una obra de arte— cuando se ha plasmado en ella la capacidad creadora del artista.

bandolero, las actividades de una sociedad cultural o de un gremio de artesanos.

A finales del pasado siglo aparecieron las primeras *tiras* de historietas, de carácter cómico o satírico. Formadas por una serie de tres o cuatro dibujos, narraban una situación mediante imágenes relacionadas entre sí.

Aparecieron después las primeras historietas con *bocadillos* o espacios destinados a contener los textos, idea ésta que acentuó la preponderancia del diálogo sobre el texto narrativo. Pero todavía la historieta no había pasado de ser una *tira* que, con tres o cuatro imágenes, resolvía y concluía una situación determinada, de carácter cómico, generalmente.

En realidad, la verdadera historieta, tal como se entiende hoy en día, con una narración extensa o fragmentada, pero continuada, apareciendo en ella un personaje legendario, un héroe del presente o del futuro, poseedor de todas las virtudes, inteligente, agudo, con buena presencia y superdotado físicamente, no apareció hasta los años treinta y más concretamente en 1932 con las famosas aventuras de «Tarzán», creación del no menos famoso dibujante americano Hal Foster. De entonces para acá los personajes e historietistas famosos se han sucedido sin interrupción, pudiendo destacar entre otros: al héroe futurista «Buck Rogers» creado por Dick Calkins, la serie «Terry y los piratas» de Milton Caniff, el célebre «Flash Gordon» del gran dibujante Alex Raymond, uno de los mejores que han militado en el arte de la historieta, el nuevo «Tarzan» de Hogarth, «Fantomas» de Ray Moore, «Red Ryder» de Harmann, el conocido «Supermán» de Joe Shuster, «Rip Kirby» del mencionado Alex Raymond, etc., etc.

En España, las publicaciones infantiles importantes se inician en el año 1904, con la revista catalana *El Patufet*, a la que siguen *Gente menuda*, publicada por ABC de Madrid (1906), *Dominguín* (1915), *TBO* (1917), *Pulgarcito* (1920), apareciendo en éste último «El Inspector Dan» de Eugenio Giner, y «Silver Roy» de Boch Penalva. En San Sebastián aparece, en 1925, *Pinocho*, publicándose las primeras traducciones de *comics* americanos.

La guerra civil española impide a los editores seguir importando historietas americanas, viéndose obligados éstos a descubrir dibujantes españoles. «Y es así —escribe Luis Gasca— como el tebeo en España alcanza sus años dorados, del 40 al 50, que ya nunca volverá a conocer».

En efecto, San Sebastián lanza en 1938 la revista *Chicos*, en cuyas páginas aparecen posteriormente los máximos ilustradores españoles: Freixas y Blasco. Emilio Freixas, en colaboración con los guionistas Canelles y Huertas, crea entre otros los personajes de «El Caballero sin nombre», «Sahdu», «Sir Black» y el «Capitán Misterio».

En cuanto a Jesús Blasco, el mencionado escritor Luis Gasca, en una conferencia sobre «Historia y anécdota del tebeo en España», dejó dicho:

«Jesús Blasco, el otro hallazgo de *Chicos*, es un auténtico creador y autor completo, puesto que escribe y dibuja sus propios guiones. Inicia su colaboración en la revista donostiarra con «El país del oro negro» y sus dos partes «Los tesoros del Gran Balkan» y «El secreto de las montañas azules». Pero Blasco pasará a la pequeña historia del tebeo mundial como padre de «Cuto», el gran héroe nacional, digno de codearse con «Gordon», «Mandrake» y «El hombre enmascarado». Con sus aventuras Blasco se revela como un mago de las sombras y demuestra una concep-



FAMOSOS EN LA HISTORIA DE LA HISTORIETA. — He aquí sendos ejemplos gráficos de tres de los más famosos dibujantes de historietas. Alex Raymond, creador, entre otros personajes, de Flash Gordon y Red Kirby (arriba). Frank Godwin creador de un estilo más moderno. Y Hal Foster, el iniciador en 1932, con su famoso Tarzán, de la historieta tal como se nos ofrece hoy en día, del que reproducimos dos estupendos dibujos pertenecientes a su obra *El Príncipe Valiente*.



ción de la historieta claramente cinematográfica. En sus viñetas demuestra de forma patente los estrechos lazos que unen al cine con el tebeo, y en este sentido, la famosa pelea de Cuto con un indio, relatada con técnica de *ralenti*, la caída de un niño por una cloaca en «El caso de los muchachos desaparecidos», son recursos técnicos que no se encuentran en los mejores realizadores americanos».

Cabe citar, en fin, dentro de esta breve historia de la historieta, los personajes «Anita Diminuta» también de Jesús Blasco, las heroínas de la revista *Mis chicas*, dignas compañeras de «Anita», la mayoría de ellas creadas por Pili Blasco, hermana de Jesús y sensible ilustradora, etc. para llegar a historietas publicadas en años más recientes: «El guerrero del antifaz» de Gago, el célebre «Coyote» de Batet, sobre guión de Mallorquí, «Diego Valor» de Bayo, «Hazañas bélicas» de Boixcar, los cuadernos ilustrados «El jabato» y «El Capitán Trueno», editados por Bruguera...

La pequeña historia sigue. Y seguirá, quizás, el día de mañana, con el nombre de usted incorporado a la lista de los famosos que han sido y son. Entre ellos Jesús Blasco: el mismo que está ahora aquí, conmigo, tratando de ordenar ideas y sentar normas que le permitan a usted iniciarse con éxito en el fascinante arte de dibujar historietas ilustradas.

CARACTERISTICAS GENERALES

DEFINICION

Si nos pidieran la definición del término *historieta ilustrada*, diríamos que: *es una narración gráfica, visualizada mediante series de cuadros dibujados, a partir de un guión previamente escrito, en la que existe un personaje central alrededor del cual gira el argumento, Este argumento se explica mediante diálogos que son rotulados en cada cuadro, y, a través de la acción, el movimiento y la expresión de los sujetos dibujados.*

CLASES DE HISTORIETAS

Tratando tan sólo de mencionar los géneros más característicos, podemos distinguir entre las siguientes clases de historietas:

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. — Historieta cómica. | 3. — Historietas sentimentales. |
| 2. — Historieta de aventuras. | 4. — De carácter religioso. |
| | 5. — Historieta biográfica. |
| a) Del Oeste. | 6. — Leyendas o cuentos. |
| b) Policiaca. | 7. — De dibujos animados. |
| c) Futurista. | 8. — Infantiles (con dibujos de animales). |
| d) Legendarias. | 9. — Historietas publicitarias. |
| e) De la Selva. | |



Infantil



Del Oeste



Policiaca



Sentimental
(pintura a la aguada)

CLASES DE HISTORIETAS. — Vea en esta página, dibujados por Jesús Blasco, varios ejemplos de algunos de los temas más característicos dentro del dibujo de historietas.

ASPECTOS FISICOS

Cabe distinguir a este respecto entre:

LA TIRA: Compuesta por una sola franja de dibujos, con tres o más cuadros, en ocasiones con sólo un fragmento de un argumento extenso, que va apareciendo periódicamente en forma de tiras. Se publica en tebeos y en el pie de página de algunos periódicos.

LA PÁGINA: Ofrece tres o cuatro tiras, formando un argumento completo o una historieta «por entregas». Las páginas, sencillas o dobles, se publican en tebeos y también en suplementos infantiles editados por periódicos importantes. Es corriente la impresión en color.

EL CUADERNO Y EL LIBRO: Ambos ofrecen una o más historietas, con argumento completo o continuando en el cuaderno siguiente. Se editan en pliegos de 16, 32 o más páginas, siendo corriente la impresión en color, que es obligada en la portada. Como ejemplo de obra completa, pulcramente editada y encuadernada, formando verdaderos libros, podemos recordar «Las aventuras de Tín-tín», del dibujante francés Hergé.

MEDIOS DE EJECUCION

Las publicaciones mencionadas son realizadas por el artista dibujando a la pluma, con tinta china negra sobre papel Marca Mayor o Canson de grano muy fino, blanco, utilizando indistintamente la clásica plumilla de dibujo y el pincel de pelo de marta o pelo de meloncillo, del n.º 2, 3 ó 4, con intervención, en otros casos, del medio llamado «dibujo a la caña» (astilla de caña de maizal cortada por uno de sus extremos en forma de pluma, con un corte transversal para retener la tinta). Es corriente, en fin, el uso de tiralíneas para el trazado de líneas rectas correspondientes a muebles, edificios, etc.

SISTEMAS DE REPRODUCCION E IMPRESION:

Los dibujos de historietas son reproducidos generalmente mediante el sistema de impresión llamado *offset* o *hueco-offset*, ambos derivados de la litografía. Dicha impresión puede ser hecha a una tinta, a dos tintas o a cuatro tintas, pudiendo distinguir entre:

A) IMPRESIÓN A UNA TINTA. NEGRO. PLUMA SENCILLO:

El dibujo aparece impreso con líneas y manchas exclusivamente negras sobre el papel blanco.

B) IMPRESIÓN A UNA TINTA. NEGRO. PLUMA TRAMADO:

Además de las líneas y manchas negras, aparecen en determinadas zonas, manchas grises de tono regular, proporcionadas por tramas, constituidas éstas por minúsculos puntos uniformemente impresos. La trama mencionada es incorporada a la imagen, mecánicamente, por el grabador.

**C) IMPRESIÓN A DOS TINTAS. (EJEMPLO: NEGRO Y ROJO).
PLUMAS TRAMADOS.**

Intervienen en la impresión dos tintas que con sus correspondientes



DIBUJO A LA PLUMA TRAMADO. — Vea en estas imágenes el efecto logrado en un dibujo a la pluma normal (arriba), en el que el grabador ha incorporado un tono gris dado por una trama de puntos (arriba, derecha). Compruebe en la imagen siguiente (al lado) la constitución de una trama formada por puntos situados regularmente.

tramados, proporcionan hasta cinco colores distintos. Ejemplo: utilizando negro y rojo, pueden obtenerse, además, por efecto de tramado, un gris, un rosa y un marrón, este último por superposición de los tramados gris y rosa.

D) IMPRESIÓN A CUATRO TINTAS (NEGRO, AZUL CYAN, MAGENTA Y AMARILLO). PLUMAS TRAMADOS.

La impresión de cada uno de estos colores en todo su valor, más la posibilidad de utilizarlos tramados proporcionando cada uno un tono más claro, por un lado; y el hecho de poder superponerlos, como tonos enteros, como tramados, o combinando tonos enteros con tramados, etc., nos dan la oportunidad de imprimir prácticamente con todos los colores posibles, partiendo de los cuatro mencionados: el azul cyan impreso sobre el amarillo, nos dará, por ejemplo, un verde algo azulado; el mismo amarillo con una trama del azul cyan encima, proporcionará un verde brillante; dos tramados de amarillo y azul, un verde más claro, etc.

LA LABOR DEL ARTISTA EN RELACION CON TRAMADOS Y COLORIDO EN GENERAL

Es importante consignar en este punto que el dibujante de historietas no pinta él mismo sus imágenes, sino que se limita a dibujarlas con

tinta china negra, indicando al grabador las partes que han de ir tramadas, cuando la impresión es en negro; y las que han de ir coloreadas, determinando qué colores han de aparecer, cuando la impresión es en color.

Esta indicación de *pasados* de trama y *pasados* de color, es hecha por el dibujante de la siguiente manera:

INDICANDO EL PASADO DE TRAMAS GRISES EN UN ORIGINAL QUE HA DE SER IMPRESO EN NEGRO:

Para indicar las partes que han de ser tramadas, en un dibujo destinado a ser reproducido con sólo negro (obteniendo con el tramado algunas partes grises), el artista utiliza uno de estos dos procedimientos:

- 1.º Superpone al original (dibujo terminado) un papel blanco sobre el cual calca los perfiles o contornos de las zonas que han de ser tramadas, indicando en estas «tramado».
- 2.º Sobre el mismo dibujo original pinta con lápiz azul claro las zonas que han de ser tramadas por el grabador.

Este último procedimiento es del todo factible gracias a que el material fotográfico sensible utilizado por el grabador para reproducir un dibujo a la pluma, no capta el color azul claro, es decir, los trazos hechos con lápiz azul claro. El grabador entonces, reproduce por un lado la parte de pluma dibujada por el artista y, en el mismo clisé, guiado por la referencia hecha mediante los trazos azules, *pasa* las tramas correspondientes.

INDICANDO EL PASADO DE COLORES Y TRAMAS DE COLORES EN UN ORIGINAL QUE HA DE SER REPRODUCIDO A TODO COLOR.

En este caso el artista pinta el original por el dorso, de acuerdo con el siguiente proceso:

Realiza primero un calco del dibujo a pluma, por el dorso del mismo, trazando con lápiz todos los contornos. Para hacer este calco sólo es necesario dibujar al trasluz. Naturalmente, el dibujo queda al revés, pero esto no importa a los efectos siguientes:

Sobre el mismo papel, trabajando siempre por el dorso del mismo, pinta con acuarela las formas dibujadas, utilizando los tres colores primarios y el negro, es decir: usando un azul (que puede ser azul prusia o azul cobalto oscuro), un carmín y un amarillo. Utiliza estos colores puros o mezclados, obteniendo colores carne, verdes, sepías, etc. Lo único importante es:

- 1.º Trabajar con una gama algo restringida, elegir, por ejemplo, un marrón y aplicar siempre el mismo, un par de verdes —brillante y claro— y aplicar siempre los mismos, etc.
- 2.º Pintar las zonas uniformemente, sin degradados, o lo que es lo mismo, con colores planos.

A título de curiosidad y para una mejor orientación, he aquí una gama de colores para ser indicada al grabador, partiendo del negro y los tres primarios mencionados:



IMPRESIÓN DE UN PLUMA DE HISTORIETA, EN COLOR. — A partir de un dibujo a la pluma, el artista dibuja en el dorso, con lápiz, mediante calco por transparencia, los perfiles que limitan cada color (observe que la imagen queda invertida, cosa que no importa). Pinta luego, con acuarela, en el mismo dorso del dibujo original, usando o mezclando los colores primarios azul, púrpura y amarillo, además del negro, indicando con ello, al grabador, la selección de colores que deberá realizar en los cuatro grabados de la cuatricromía y que permitirán una impresión a cuatro tintas, reproduciendo los colores indicados por el artista ilustrador.

AMARILLO

Carne

Naranja

Rojo

MAGENTA (*carmin*)

Rosa

Siena

Violeta

AZUL CYAN (*prusia o cobalto*)

Azul claro

Azul oscuro (con negro)

Verde brillante

Verde claro

Negro

No es necesario más, en fin, para que el grabador interprete el colorido indicado por el artista, grabando en los clisés correspondientes los *llenos o tramados* que han de proporcionar los matices deseados.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS: PARALELISMO DE LA HISTORIETA CON EL CINE

Es evidente que entre el contenido y forma de una historieta ilustrada y el de una película cinematográfica, existen muchos puntos de con-

tacto, muchas semejanzas y coincidencias de las que podemos aprovecharnos para determinar los factores que han de regir la creación y realización de una historieta ilustrada.

No nos referimos tan sólo al hecho de que el historietista utilice el mismo vocabulario técnico del cineasta, al emplear términos tales como: *guión, encuadre, ángulo visual, primer plano, plano medio, secuencia, etc.*, sino al hecho más profundo de que entre el cine y la historieta existan las mismas o parecidas motivaciones para atraer el interés del público en general.

Analizando «las razones por las cuales el cine ha alcanzado el favor general del público», un conocido escritor, experto en la materia —J. Sánchez Rica—, menciona, entre otras:

- a) Su realismo substancial.
- b) El hecho de que los actores, por estar sujetos a este realismo y a determinados efectos técnicos (el primer plano, por ejemplo, que hace más visibles sus facciones, su conducta, su expresión, etcétera), han de poseer determinadas condiciones de juventud, belleza y carácter, idealizándose entonces, al tiempo que se hacen más asequibles al común de la gente.
- c) El carácter activo de la narración, realzado por la expresión y el movimiento.
- d) La concentración de la acción en determinados momentos, destruyendo el tedio y manteniendo el interés.

¿Son aplicables estas razones-motivo al favor que el público dispensa a la historia ilustrada? Sí, efectivamente.

El dibujo de historietas se adapta en su estilo —en la medida que un dibujo puede adaptarse— a la realidad fotográfica, presentando objetos, escenarios y figuras con un *estilo absolutamente realista*. En el tebeo es característico el factor *idealizar al actor o protagonista del argumento*, realzando sus cualidades psíquicas y físicas. La historieta recurre a las mismas o parecidas técnicas dictadas por el cine para *hacer activa la narración*. Y la historieta se caracteriza también por *concentrar la acción* y crear el suspense que mantenga el interés del lector.

Fijémosnos ahora que tanto en el cine como en la historieta existe un factor común alrededor del cual giran todas estas razones-motivo: LA CREACION Y MANTENIMIENTO DEL INTERES.

La consecuencia es demasiado importante para pasarla por alto. Vamos a subrayarla, sentando la siguiente norma:

Desde un punto de vista psicológico, todos los factores —de contenido y forma— que condicionan el dibujo de historietas han de estar supeditados al factor básico "Creación y mantenimiento del INTERES".

EL DIBUJO DE HISTORIETAS EN LA PRACTICA

COMO CREAR Y MANTENER EL INTERES EN EL LECTOR DE HISTORIETAS

Podemos hablar ahora, en un terreno mucho más.práctico, de los factores que condicionan el dibujo creativo de historietas, a saber :

FACTORES DE CONTENIDO:

Creación y mantenimiento del interés, mediante:

- a) Ritmo o interés narrativo**
- b) Movimiento determinado por la narración**
- c) Dramatización literaria**
- d) Acción y suspense en la narración**

FACTORES DE FORMA:

Creación y mantenimiento del interés, mediante:

- aa) Tipología y expresión**
- bb) Composición e**
- cc) Iluminación**
- dd) Diversificación y dramatización gráfica**

La ampliación y estudio de estos factores nos ha de dar, en suma, el contenido y forma de una historieta ilustrada. Hélo aquí :

FACTORES DE CONTENIDO

Los factores siguientes están relacionados, particularmente, con la parte literaria o escrita de la narración, es decir, con el guión de la historieta).

A) RITMO O INTERES NARRATIVO

Debemos entender por ritmo, en este caso, *la capacidad de resumir la acción en el menor número posible de cuadros, sin que esta síntesis perjudique la comprensión.* El guionista ha de ser capaz, en este sentido, de *economizar tiempo e imágenes, a fin de lograr una mayor intensidad narrativa.*

Vamos a desarrollar esta enseñanza con un ejemplo :

Imaginemos un fragmento de guión en el que el protagonista, un tal Inspector Rockwell, está persiguiendo a un presunto malhechor llamado Morten. El inspector Rockwell decide trasladarse a París en avión. Antes de partir pasa por las oficinas del F.B.I. para dar cuenta de su viaje, comunicar la fecha de regreso (dato importante para el desarrollo posterior

del argumento) y pedir una fotografía reciente de Morten.

Un historietista de tercera fila precisaría quizás de nueve o diez cuadros para explicar esta parte del argumento. Verá usted:

Cuadro	Plano	Descripción de la escena	Texto
1	PM	El Inspector Rockwell habla con su ayudante a quien muestra una nota escrita:	<u>Inspector:</u> NUESTRO HOMBRE HA SIDO VISTO EN PARIS. LEA USTED.
2	PPP	Nota escrita ampliada, comunicando paradero de Morten	<u>Texto en escrito:</u> MR. LESLIE ROCKWELL INSPECTOR DEL F.B.I. LONDRES UNO DE NUESTROS AGENTES HA VISTO A MORTEN PASEANDO POR SAINT-GERMAN-DES-PRES, PARIS.
3	PM	El inspector Rockwell habla a su ayudante.	<u>Inspector:</u> PREPARA LAS MALETAS, WILLIAMS. NOS VAMOS A PARIS EN EL AVION DEL MEDIODIA. <u>Williams</u> BIEN, SEÑOR. ESTARAN LISTAS EN UN CUARTO DE HORA.
4	PG	El Inspector y su ayudante detienen su coche descapotable delante del edificio del F.B.I.	(sin texto)
5	PM	Rockwell habla con Taylor, jefe de la oficina de identificación del F.B.I.	<u>Inspector:</u> PARECE QUE MORTEN CAERA PRONTO EN NUESTRAS MANOS. SABEMOS YA QUE SE ENCUENTRA EN PARIS. <u>Taylor:</u> ¿QUE PIENSA USTED HACER?
6	PM	Sigue conversación entre Inspector Rockwell y el agente Taylor.	<u>Inspector:</u> SALGO PARA PARIS EN EL AVION DE MEDIODIA. VOLVERE MAÑANA A LAS DIEZ. <u>Taylor:</u> ¿QUIERE QUE LE ACOMPAÑE AL AEROPUERTO? POR EL CAMINO PODEMOS HABLAR.
7	PM	Id. id.	<u>Inspector:</u> DE ACUERDO. PERO ANTES VEA SI ME ENCUENTRA UNA FOTOGRAFIA RECIENTE DE MORTEN. <u>Taylor:</u> LA TENDRA INMEDIATAMENTE.

- 8 PG En el descapotable de Rockwell, viajando hacia el aeropuerto el Inspector, Taylor y Williams. El automóvil está llegando a las inmediaciones del campo de aviación. Rockwell muestra a Taylor la nota anterior.
- 9 PG Rockwell al pie del avión. En el fondo, rotulando un edificio, se lee "Aeropuerto Central de Londres". Rockwell se despide de Taylor.
- 10 PG Avión sobrevolando nubes. Del avión sale un "bocadillo" que se supone corresponde a una frase dicha por el Inspector.
- 11 PG El avión ha llegado a Orly, el Aeropuerto de París. Un letrero indica "Orly, Aduanas", para situar la acción. Los pasajeros descienden del avión que se halla en último término.
- Taylor:
¿COMO HA SABIDO QUE MORTEN SE ENCUENTRA EN PARIS?
- Inspector:
HE RECIBIDO UNA NOTA DE NUESTRAS OFICINAS INFORMAN-
DOME.
- Inspector:
HASTA LA VUELTA, TAYLOR.
- Taylor:
¡BUEN VIAJE, ROCKWELL!
- Inspector:
CREO QUE TENDREMOS UN DIA MUY ATAREADO EN PARIS, WILLIAMS. OCUPATE DEL HOTEL, MIENTRAS YO VISITO LA OFICINA DEL F.B.I.
- WILLIAMS:
DE ACUERDO, SEÑOR.
- Texto narrativo:
TAL COMO ESTABA PREVISTO NUESTROS AMIGOS LLEGARON A PARIS AL MEDIODIA DE AQUEL MARTES.

Etcétera, etcétera, etcétera...

Muy pesado y reiterativo, ¿verdad?

Compare ahora el anterior guión con el siguiente, en el que se cumple la idea de ritmo dada por una perfecta síntesis de la acción sin perjuicio de la claridad y comprensión.

- 1 PM El Inspector Rockwell entra en cuadro, andando deprisa. Lleva en una mano una nota escrita. Con la otra mano tira sobre una mesa su cartera de documentos. Williams contesta desde el fondo, sosteniendo todavía el pomo de la puerta que acaba de abrir al Inspector.
- 2 PM Rockwell habla con Taylor del F.B.I. Taylor tiene ante sí unos ficheros y entrega a Rockwell un par de fotografías de identificación.
- Inspector:
¡HAY NOTICIAS WILLIAMS! MORTEN HA SIDO VISTO EN PARIS. ¡RAPIDO! ¡PREPARA LAS MALETAS! ¡SALIMOS EN EL AVION DEL MEDIODIA!
- Williams:
¡AL MOMENTO, SEÑOR!
- Inspector:
ME LLEVARE ESTA FOTOGRAFIA RECIENTE DE MORTEN. QUIZAS PUEDA SERVIRME. ¿ME ACOMPAÑA AL AEROPUERTO?.

- 3 PG Escena en el aeropuerto. Rockwell y Taylor hablan en primer plano. En segundo término Williams espera con la maleta.
- Taylor:
VAMOS. CUANDO USTED QUIERA, ROCKWELL.
- Texto narrativo:
MOMENTOS ANTES DE TOMAR EL AVION HACIA PARIS...
- Inspector:
REGRESARE MAÑANA POR LA NOCHE. CREO QUE TENDREMOS UN DIA MUY ATAREADO, PERO EL CASO BIEN LO VALE.
- Taylor:
BUEN VIAJE, ROCKWELL. DARE ORDEN DE QUE LE ESPEREN EN ORLY.
- 4 PG Avión sobrevolando nubes. Del mismo sale un "bocadillo" que da a entender que habla Rockwell.
- Inspector:
DENTRO DE MEDIA HORA ESTAREMOS EN PARIS. OCUPATE DEL ALOJAMIENTO EN EL HOTEL, WILLIAMS, MIENTRAS YO VOY A VER A LOS DE LA OFICINA DEL F.B.I.
- WILLIAMS:
SI, SEÑOR ROCKWELL.
- 5 PG Primer plano con el morro y la hélice del avión. En segundo término el inspector Rockwell es saludado por dos agentes, mientras Williams camina hacia el fondo, llevando la maleta. Más allá otros pasajeros. Todos van hacia un edificio del fondo en el que puede leerse "Aeropuerto de Orly-Paris".
- Agente:
¿EL INSPECTOR ROCKWELL?
- Inspector:
EL MISMO. RECIBI UNA NOTA DE USTEDES SOBRE EL PARADERO DE MORTEN ¿SIGUEN USTEDES DETRAS DE SU PISTA? ¿HAY ALGUNA NOVEDAD?

B) MOVIMIENTO DETERMINADO POR LA NARRACION

Movimiento y acción, son dos de los principales factores de que puede valerse el guionista para promover interés, para hacer que la historieta resulte apasionante. Uno y otro han de ser incorporados a la historieta desde el momento en que se escribe el guión de la misma. Hay que pensar en mover los personajes, en trasladarlos de un lugar a otro y en hacer que

actúen puestos en cada uno de estos lugares. Una historieta no puede ser un diálogo estático, esto es, una conversación entre dos personajes, situados en un lugar determinado, sin moverse del mismo. Cuando el Inspector Rockwell, del ejemplo anterior, llegue a París, no se le puede dejar en la oficina del F.B.I. hablando con policías y agentes. Hay que idear la manera de hacerle salir a la calle, de entrar en un bar, de subir por la escalera de un viejo caserón... Es necesario alternar su acción con el paradero y situación de Morten, hacer que éste vaya también al viejo caserón...

El movimiento puede ser expresado, además, recurriendo a las técnicas empleadas por el cameraman de una película. Este no se limita a situar los personajes delante de la cámara y a pedirles que actúen, sino que *va moviéndose al tiempo que capta una secuencia*! Cambia el encuadre, cambia el ángulo visual, se acerca o aleja, toma una primera imagen con el artista en primer término, visto de frente, se traslada a un lado y capta al mismo artista, de perfil, con un nuevo encuadre que capta medio cuerpo... descendiendo luego para ofrecernos una perspectiva dramática del lugar en que se encuentra el artista... filma después desde un plano superior...

Estas técnicas definidas con los nombres de *encuadres*, *ángulos* y *planos*, pertenecen al quehacer del artista dibujante, pero han de ser previstas y dictadas en la narración, pensando en un guión cuyo movimiento venga ya determinado por la narración.



MOVIMIENTO DETERMINADO POR LA NARRACIÓN. —Blasco nos muestra aquí un buen ejemplo de movimiento, dado por el encuadre, la elección de distintos ángulos visuales y el cambio de planos, dentro de una acción limitada a dos personajes.

C) DRAMATIZACION LITERARIA

El interés por la lectura de una historieta puede ser también mantenido a través de los textos, por lo que dicen los personajes y lo que explican los textos narrativos. Veamos un par de ejemplos:

<u>Texto narrativo normal</u>	<u>Texto narrativo dramatizado</u>
ROCKWELL CONDUCE SU DESCAPOTABLE A TODA VELOCIDAD. LA DISTANCIA ENTRE EL Y MORTEN IBA ACORTÁNDOSE POR MOMENTOS, HASTA LLEGAR A 50 METROS ENTRE UN COCHE Y OTRO.	ROCKWELL PISO A FONDO EL ACELERADOR. EL CUENTA KILOMETROS MARCO LOS 100 POR HORA. PASO LUEGO A 110...120...130... A 140 POR HORA TAN SOLO 50 METROS LE SEPARABAN DEL COCHE DE MORTEN.
<u>Diálogo normal</u>	<u>Diálogo dramatizado</u>
--¿POR QUE DICE USTED QUE ESTE TESTIGO CORRE PELIGRO?	--¿POR QUE ESTE TESTIGO CORRE PELIGRO?
--PORQUE MORTEN SABE QUE PUEDE DECLARAR EN CONTRA SUYA.	--PORQUE LOS MUERTOS NO HABLAN. MORTEN PROCURARA ELIMINARLO.

D) ACCION Y SUSPENSE EN LA NARRACION

Es necesario, en fin, que en el contenido de la historieta exista de continuo la angustia del «¿qué sucederá?», dada por la creación de situaciones dramáticas, insólitas, sorprendentes y al parecer insolubles, encaenadas unas con otras de forma que el interés sea mantenido al rojo vivo.

Este factor es imprescindible cuando la historieta es publicada por etapas, en una revista o periódico, con el clásico «continuará en el próximo número» rematando el cuadro final.

Jesús Blasco nos dice aquí que el proceso normal, en estos casos, consiste en hallar primero la situación de suspense y en ir a parar después, a través de la narración, hacia esa situación. Y añade por vía de ejemplo: «Buscando un suspense de final de capítulo, se me ocurrió en cierta ocasión situar a Cuto en pleno desierto, solo, vestido con camiseta y pantalón corto, teniendo que hacer frente a una tromba de arena —ya sabes: una de esas mangas o torbellinos en forma de embudo, que aspiran la arena, que succionan, elevan y destrozan todo lo que encuentran a su paso—. ¿Imaginas la cosa? Cuto en primer término viendo la tromba a lo lejos... Cuto asustado comprobando que el terrible embudo avanza hacia él... Cuto a punto de desaparecer «tragado por la vorágine de las arenas formando un embudo descomunal...» y entonces: «Continuará en el próximo número». Claro, para llegar a esto tuve que situar a Cuto, demostrar la fuerza de la tromba al pasar por un pequeño oasis, presentar la tromba como un monstruo incontenible, etc.

—Bueno, y ¿cómo salió Cuto de esta?

—¡Ah, pues...! Tú ya sabes que la fuerza de succión de una de esas trombas es más débil en su vértice inferior. El embudo formado por la

tromba adquiere una fuerza tremenda a medida que el torbellino se eleva en el aire. De manera que, en el capítulo siguiente, dibujé a Cuto cavando una fosa en la arena, tan profunda como para cubrirle totalmente, mientras el torbellino avanzaba hacia él. Cuto se quitó entonces la camiseta e improvisó con ella una especie de toldo o cubierta que, sostenido con sus propias manos quedaba al ras de tierra y le protegía mientras la tromba pasaba por encima.

Esta u otras soluciones —termina diciendo Blasco— aun cuando no sean rigurosamente científicas pueden aceptarse como dictadas por la fantasía propia de las historietas de aventuras.

FACTORES DE FORMA

A) TIPOLOGIA Y EXPRESION

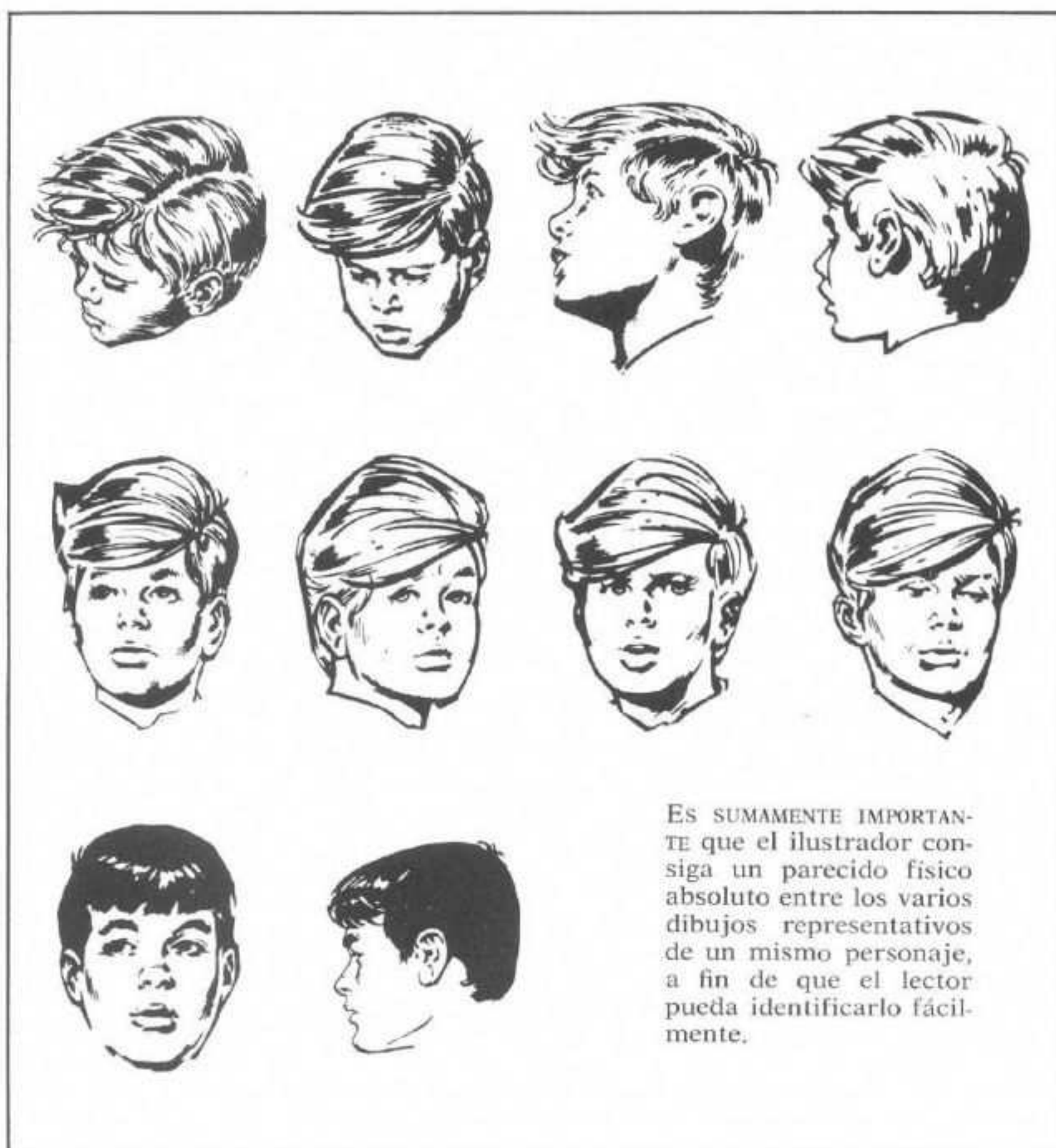
La tipología o parte que estudia los rasgos físicos de los personajes que intervienen en una historieta ilustrada, tiene su importancia, no tanto por la creación de los tipos en sí, como por la necesidad de que éstos respondan al esquema que el común de la gente tiene ya formado respecto a las facciones de determinados personajes. En otras palabras: el espectador de una película o el lector de una historieta, desea, quiere y espera que el «bueno» ponga cara de bueno, y el «malo» tenga cara de malo.

Hay que sujetarse, pues, a este esquema, comprobando, por ejemplo, que todos los héroes de historieta, desde el *Tarzán* de Foster al *Rip Kirby* de Alex Raimond, ofrecen unos rasgos físicos característicos, casi idénticos, salvando las variantes dadas por los estilos de cada época y del artista creador de los mismos: facciones agradables, proporcionadas, viriles, dentro de un cánón clásico y eminentemente masculino. Cuerpos altos, esbeltos, atléticos, etc.

Lo mismo cabe decir sobre los «malos», acerca de las «chicas» y a propósito de los personajes secundarios. En el esquema mental del público el «malo» podrá ser o bien un hombre grueso «repugnantemente grasiento», o un personaje con cara chupada, nariz prominente o aguileña, etcétera. Batista, el criado, es ese hombre delgado, cincuentón, casi calvo, con las cejas algo elevadas y un rictus de indiferencia en la boca. Elisa, la chica buena, es esa señorita de cabello sedoso, ojos grandes y expresivos, labios carnosos, tez ovalada... Marga, la vampiresa, es esa otra de ojos rasgados, labios delgados, cabello gomoso... No hay problema, en fin. Bastará echar mano de esa especie de «clisés» que cada uno tenemos formados sobre cómo es el guardia de punto, el comprador de joyas robadas, el tahir de la sala de juego, etc., tratando si acaso de documentarnos con fotografías de artistas de cine, en el momento de crear el personaje, para tener resuelta la papeleta.

Lo difícil en todo caso, viene luego, cuando ese personaje ha de ser movido, visto de frente, de perfil, de tres cuartos, desde arriba o desde abajo... conservando entonces, siempre, la misma fisonomía. En este aspecto no son pocas las historietas en las que uno de los personajes «se pierde» por falta de identificación a medida que avanza el argumento.

Digamos, pues, que la perfecta elección de tipos y una constante en la identificación de los mismos, es importante para que el lector se familia-



rice con los personajes de la historieta y como consecuencia de ello, se sienta interesado por lo que hacen y les ocurre en el transcurso del argumento.

El aspecto tipológico es importante, pero a efectos de interés lo es más todavía la expresión. Consideremos a este respecto que con una mirada, una contracción del rostro, una actitud de asombro, de espanto, de burla, se está diciendo, se dice mucho más, en ocasiones, que con el mejor de los textos. Y pensemos que el rostro humano siempre está expresando algo, incluso cuando duerme, cuando está muerto. Hay que identificarse, pues, con el guión y tratar de *decirlo con imágenes*. Han de apurarse todos los recursos de la expresión facial, todas las posibilidades de expresar con un ademán o un gesto, con la seguridad de que este factor mantendrá alerta el interés del lector.

Recuerde una vez más, a este respecto, el consejo de Jesús Blasco: la posibilidad de tomar apuntes ante un espejo, sirviendo uno mismo de modelo para captar toda clase de expresiones.



B) COMPOSICION

En la composición artística del dibujo de historietas, es perfectamente aplicable la antigua norma de los clásicos griegos:

"Hallar la unidad dentro de la variedad"

Recordemos a este respecto que una unidad excesiva es causa de monotonía, promoviendo en el espectador falta de interés, mientras que la diversidad exagerada confunde y molesta haciendo que el espectador deje también de prestar atención al mensaje gráfico de la obra.

Una página de historietas con los personajes vistos siempre desde un mismo ángulo visual, sin el juego de primeros planos, planos medios y planos generales, sin manchas negras ni contrastes que den variedad a la composición, resultará una página muerta, aburrida, propia para que el lector pierda todo interés en ella incluso antes de terminar de leerla.

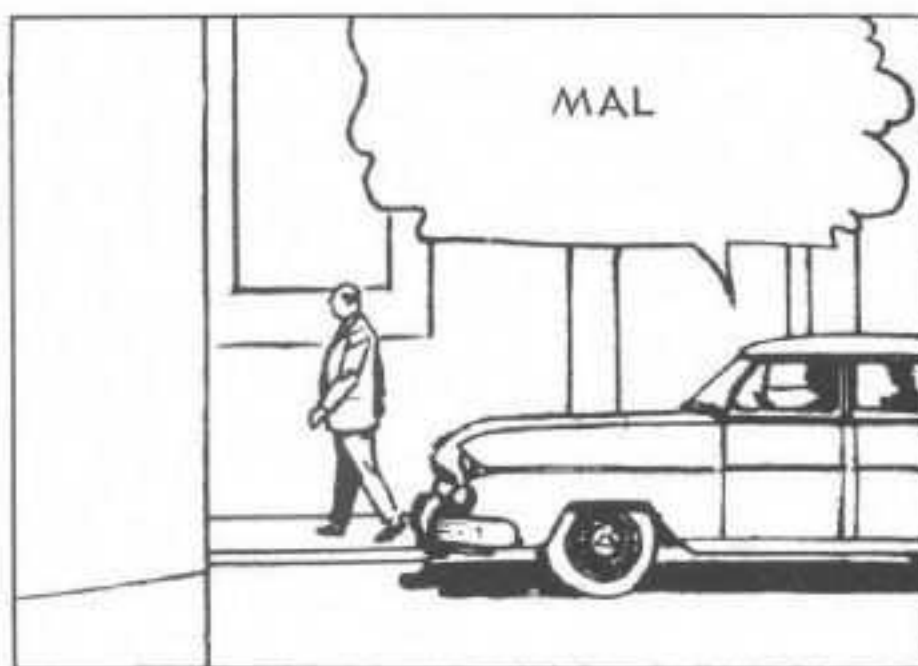
Por el contrario, una de esas páginas en que el ángulo visual y la proyección de los planos cambia constantemente, en un batiburrillo de manchas sin orden ni concierto, promoverá en el lector una especie de cansancio prematuro, un esfuerzo de concentración que en fin de cuentas se traducirá también en falta de interés.

He aquí entonces algunas normas básicas que el aficionado deberá tener en cuenta para acercarse lo más posible al ideal de lograr la *unidad dentro de la variedad*:



1. — AGRUPAR Y SUPERPONER: Procurar en lo posible que los cuerpos no queden separados, aislados unos de otros, e intentar superponerlos en planos sucesivos.

3. — ESTUDIAR EL ENCUADRE: Considerar en cada caso la posibilidad de «cortar» la imagen —las figuras, los objetos, los cuerpos— por el punto en que ésta adquiera un mayor efectismo.



2. — REALZAR EL VOLUMEN: La norma a seguir para realzar el volumen es básica, elemental:

Dibujar siempre, en lo posible, los cuerpos en posición "tres cuartos" —vistos de frente, desde arriba o desde abajo —

Con lo cual, aparte de lograr mayor variedad, se explica mejor la forma y el relieve, obteniendo, casi siempre una visión más artística.

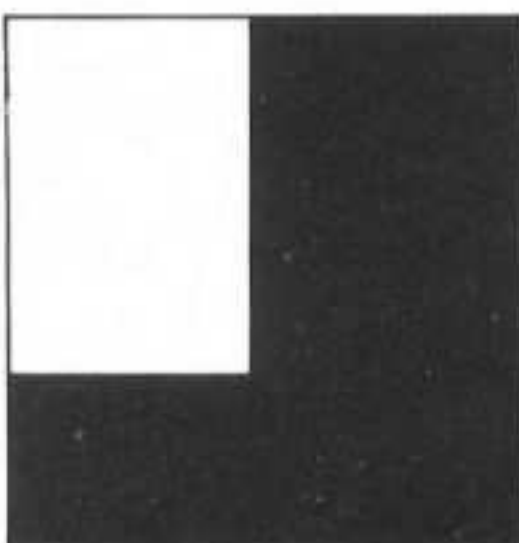
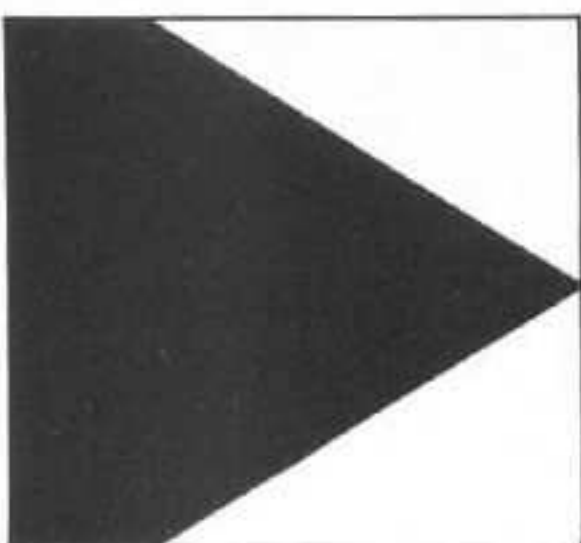


SIMETRIA



ASIMETRIA

4. — **COMPONER EN FORMA ASIMÉTRICA:** La composición simétrica es poco corriente en el dibujo de historietas. Puede servir en determinados casos para dar énfasis a un momento solemne relacionado con ideas de majestad, realeza, religiosidad, etc. o para crear un *climax* determinado (en el último cuadro de una historieta, por ejemplo, presentando un vehículo que se aleja...). Pero por lo general, la asimetría, más ligada al movimiento, será la forma de composición usual.



5. — **PARTIR DE ESQUEMAS GEOMÉTRICOS:** Como usted sabe la composición de un dibujo o una pintura se basa en un esquema geométrico que reducido a su mínima expresión puede traducirse en un cuadrado, un triángulo, un círculo, etc. Recuerde a este respecto la posibilidad de partir de *esquemas tipográficos*, es decir, de componer sobre esquemas constituidos básicamente por letras capitales tales como la L, J, C, Z, S, Y.



6. — CREAR Y ORGANIZAR CONTRASTES: Ha de pensar en que, como mínimo, trabajando en una historieta impresa en negro, dispone usted de dos «colores»: negro, gris... y blanco. Dejando a un lado, incluso, el gris procedente de tramados, con sólo el negro, es posible —ha de ser posible— crear y organizar contrastes, pintar de negro algunas zonas o formas para que, en contraste con el blanco, den mayor variedad y riqueza a la imagen. Esta creación y organización de contrastes ha de ser estudiada y calculada, respondiendo a lo que en arte entendemos por *equilibrio de masas*, es decir, obedeciendo a una distribución equilibrada de las manchas negras respecto a las zonas blancas, compensando el «peso» de una mancha negra por tamaño y situación, respecto al «peso» de una zona de tonos claros y viceversa, etc.

C) LA ILUMINACION

Hablando de dibujo y pintura, en general, asociamos el *factor iluminación* a la idea de volumen y expresión. La posibilidad de *expresar con luz* es tenida en cuenta por todo buen pintor en el momento de proyectar y realizar su obra. Ese buen pintor sabe que la luz frontal proporciona poco volumen, que la luz frontal lateral explica mejor la forma de los cuerpos, que el contraluz ayuda a crear espiritualidad, feminidad, fantasía. Que una luz dirigida y dura promueve energía, mientras que una luz suave y difusa se asocia a suavidad.

Pues, bien; hablando del dibujo de historietas en particular, estos conceptos clásicos cuentan mucho menos y hasta, según cómo, dejan de contar en absoluto.

Lea esto con atención. Es importante:

El dibujo de historietas ha de ser ante todo *narrativo*, ha de explicar con claridad un argumento, valiéndose de imágenes. Estas imágenes han de ser claras, han de ilustrar, han de documentar de forma inequívoca la estructura de los cuerpos, la actitud y expresión de las figuras.

En el dibujo de historietas existe, por otra parte, la circunstancia del medio: el hecho de que sean dibujados a la pluma, sin posibilidad de pintar medias tintas, «pintando» sólo con negro sobre blanco.

Dadas estas condiciones y recordando el factor documental o narrativo, ¿cuál puede ser la forma de iluminación más apropiada? La frontal o frontal lateral.

Déjeme repetir esta norma con letras negritas:

La forma de iluminación más apropiada para el dibujo de historietas es la de dirección frontal o frontal lateral.

Pero toda norma tiene su excepción. Hela aquí:

En determinados casos, para obtener un mayor efectismo, la iluminación podrá ser a contraluz o semi contraluz, viniendo desde arriba o desde abajo.

Esta excepción tendrá lugar, por ejemplo, cuando el artista quiera dramatizar una escena, cuando esta escena tenga lugar por la noche, etc.

Le invito ahora a que usted mismo compruebe la exactitud de la regla anterior, analizando con atención cualquier serie de dibujos de historieta realizados por un buen ilustrador. Comprobará usted que casi siempre las cabezas aparecen sin sombras, dibujando en ellas, con líneas únicamente, los rasgos faciales que expresan un estado de ánimo determinado. Llegará a la conclusión de que, en muchos casos, la forma de iluminación es del todo arbitraria, incluso falsa: como en el caso harto frecuente de una figura caminando por una calle, de noche, en plena noche, y con la cara blanca, como recibiendo la luz de pleno día.

D) DIVERSIFICACION Y DRAMATIZACION GRAFICA

Y llegamos al último de los factores a que puede recurrir el artista para mantener el interés del público lector: el relacionado con el encuadre, el ángulo visual y el cambio de términos o planos.

Ya hemos hablado del encuadre como uno de los factores a tener en cuenta en el momento de componer, recomendando la necesidad de estudiarlo y determinarlo con atención. Hemos dicho también, en páginas anteriores, que el cambio de encuadres promueve movimiento...

Vamos a detenernos en esta última idea.

EL ENCUADRE

Digamos que, aparte el estudio hecho a este respecto, en principio, por el guionista, es misión específica del dibujante no sólo resolver las sugerencias del guionista, sino ampliarlas y perfeccionarlas para beneficiar el movimiento e interés de la historieta.

Así, por ejemplo:

Cuando en el guión aparecen dos personajes hablando y esta conversación ha de desarrollarse durante dos o tres cuadros, el dibujante hará bien en presentar, en un cuadro, los dos personajes de perfil, o uno de perfil y otro en tres cuartos; en el cuadro siguiente dará preferencia al que lleva la conversación dibujándole de frente, mientras el otro le escucha visto de espaldas; en el cuadro siguiente invertirá los términos,

viendo de frente ahora al que antes estaba de espaldas, suponiendo que aquel contesta a éste, etc., etc. Esta técnica es del todo corriente en el cine.

EL ÁNGULO VISUAL

Como dibujante usted sabe que los cuerpos se comprenden mejor cuando pueden ser vistos desde varios ángulos a puntos de vista. Una visión cambiante encierra, además, un interés mayor. El cameraman de cine lo sabe también. De ahí que cuando filma una escena trate de explicar lo que sucede, como diciendo al espectador: «mire ahora lo que dice este niño (y baja la cámara); vea lo que le contesta su padre (y sube con la cámara al nivel visual del padre); observe como el padre es el que manda aquí (y enfoca el padre desde abajo para ilustrar su altura, su fuerza y su poder)...», etc., etc.

Esta ha de ser también su labor, como dibujante: *ilustrar*, agotando las posibilidades de presentar los cuerpos vistos desde arriba, desde abajo, desde un lado, desde otro lado.

EL CAMBIO DE TERMINOS O PLANOS

Y he aquí por último un nuevo recurso para despertar interés: el cambio de *planos*, es decir, el presentar las figuras y objetos vistos desde más cerca o desde más lejos. Un recurso dictado por las técnicas de los estudios cinematográficos, de los que inclusive tomamos la palabra *plano*.

Tratemos de distinguir, ante todo, entre las diferentes clases de *planos*, sus posibilidades y su función. (Y aclaremos, de paso, que no somos partidarios de complicar esta distinción, dictando y definiendo una lista excesiva de supuestos *planos*: Plano general, Plano general anterior medio, Plano general posterior medio, etc., etc.).

PLANOS CORRIENTEMENTE USADOS EN EL DIBUJO DE HISTORIETAS

PGE = PLANO GENERAL EXTREMO
PG = PLANO GENERAL
PM = PLANO MEDIO
PP = PRIMER PLANO
PPP = PRIMERISIMO PLANO

(Para abreviar las definiciones anteriores, el guionista utiliza las iniciales antepuestas a las mismas).

PGE = PLANO GENERAL EXTREMO

Como indica su nombre es un plano general muy amplio, en el que las figuras, vehículos, casas, etc., aparecen muy alejados, identificándose con el paisaje, ya sea para narrar una situación, un lugar, un ambiente, etc. El dibujo a vista de pájaro de un gran valle, de una cadena de montañas, de una gran plaza o confluencia de calles, etc., es representativo del *plano general extremo*, de uso más bien limitado en el dibujo de historietas.



EL ENCUADRE, EL ANUGLO VISUAL Y EL PLANO, estudiados convenientemente, tratando de diversificar las imágenes, de variarlas y cambiarlas, promueve en el lector un mayor interés por el contenido de la historieta.

PG = PLANO GENERAL

Es la visión amplia, pero más detallada, tomada a menos distancia, de una escena determinada. En ella las figuras dejan de ser puntos para tomar forma, apreciándose el detalle de sus vestimentas. Como el anterior, el *plano general* requiere casi siempre un ángulo visual más bien elevado, tratando con ello de presentar las figuras y los cuerpos en relación con el escenario.

PM = PLANO MEDIO

En él las figuras aparecen ya con toda suerte de detalles, incluyendo las facciones, ojos, nariz, boca, con posibilidad, por tanto, de expresar. El

plano medio admite incluso una figura encuadrada desde la cabeza a la ingle (llamado entonces, en lenguaje cinematográfico, «plano americano»). Por sus posibilidades narrativas, permitiendo dibujar expresiones y presentar a los personajes en relación con los objetos y cuerpos que les rodean, el *Plano medio* es con seguridad el más usado en el dibujo de historietas.

PP = PRIMER PLANO

Permite presentar, muy destacadas, las cabezas de una o dos figuras, cortadas por los hombros, para hacer más visibles los rasgos faciales, realzando y dramatizando la expresión. El primer plano se usa también para manos y pies. Asimismo es apropiado para presentar objetos muy ampliados: un teléfono, el pomo de una puerta, una pistola, una nota escrita, etc.

PPP = PRIMERÍSIMO PLANO

Como indica su nombre es un primer plano más próximo todavía, en el que aparece, ampliada, una parte del rostro, un dedo, el cañón humeante de una pistola, etc. Debe ser usado con discreción, reservándolo para ilustrar expresiones o aspectos que precisen de una dramatización extraordinaria.

CRITERIO A SEGUIR PARA LA CORRECTA ELECCION DE UN PLANO

Un *plano general* con dos hombres, en el centro, luchando a puñetazos, expresará algo más que la idea de lucha: estará ilustrándonos sobre dónde se desarrolla, si en una calle, en una plaza, o a campo descubierto; nos dirá, también, si hay testigos de la lucha y si esos testigos se sienten interesados por lo que ocurre; expresará, en fin, un hecho que ocurre en un lugar y en el que concurren determinadas circunstancias.

Si esos dos hombres luchando son vistos desde más cerca, en un *plano medio*, ocupando sus figuras toda o casi toda la altura del cuadro, la imagen estará ilustrando la idea de lucha, concentrando la atención del lector en lo que hacen los dos hombres y prescindiendo, por tanto, en cierto modo, de cualquier otra circunstancia.

Si presentamos, en un *primer plano*, el puño de uno de los contendientes que llega a la cara del otro, el dibujo estará ilustrando un puñetazo, es decir, una fase particular de la lucha, que *será más puñetazo* cuanto más de cerca sea visto.

Por último, si dibujamos, en un *Primerísimo plano*, un rostro ampliado expresando ira o dolor por el puñetazo recibido, ofreceremos al lector, no ya la idea general de lucha, sino la reacción de uno de los personajes en relación con la lucha.

Consecuencia:

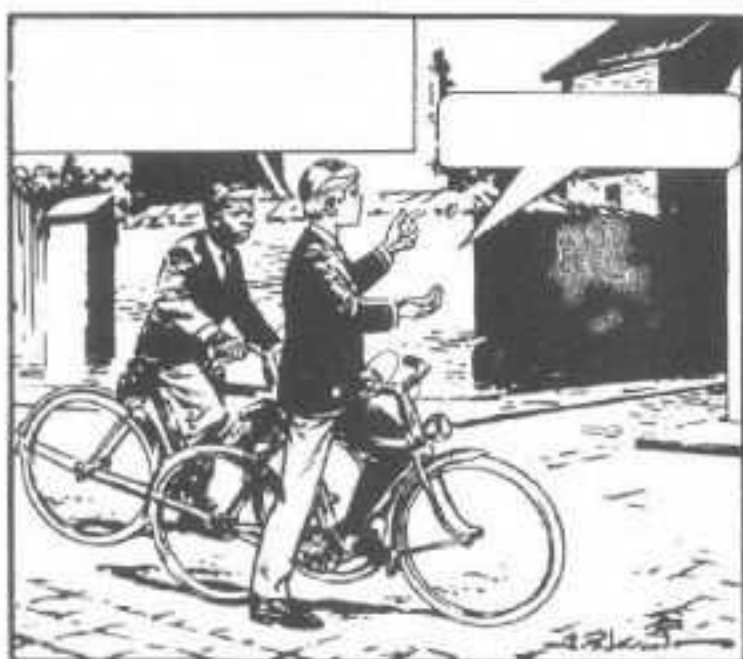
Cuando nos acercamos a un sujeto ilustramos algo que dicho sujeto es o está haciendo. Cuando nos alejamos de él, ilustramos lo que es y lo que está haciendo en términos más generales, relacionándolo con la escena y el argumento de la historieta.



EJEMPLOS DE PLANOS DISTINTOS:

Arriba, un plano general extremo;
al lado, un plano general;
en la tira siguiente, un plano medio
y un *plano americano*

Al pie, un primer plano
y un primerísimo plano.



ASPECTOS TECNICOS DE LA FORMA

EL TITULO

La cabecera de una historieta o tebeo deberá reunir ciertas condiciones:

El título aparecerá dibujado con un tipo de letra característico, guardando íntima relación, en lo posible, con el tema del argumento. Tratándose, por ejemplo, de una historieta de ambiente oriental, las letras del título ofrecerán un grafismo que recuerde el alfabeto chino; si el argumento se centra en Africa, las letras recordarán los caracteres árabes, etc.

Cuando el título anuncia el verdadero comienzo de la historieta, podrá figurar junto a él una viñeta simbólica, resuelta muchas veces con la cabeza del protagonista.

Cuando el título anuncia la continuación de la historieta —en una publicación que ofrece un argumento por partes— el título se limitará a repetir el rótulo característico, seguido de un breve resumen de lo publicado.

En la cabecera es costumbre mencionar el autor del guión y del artista ilustrador.

VIÑETA FINAL

El final de una historieta, cuando éste es definitivo, suele estar constituido por un texto que concluye el argumento, rematado por una viñeta simbólica o representativa del mismo.

Cuando el final no es definitivo, aparte la coletilla de «Continuará en el próximo número», es corriente incluir un texto que acentúe el suspense creado por las últimas imágenes. Ejemplo: «¿Podrá librarse Cuto del terrible peligro que le amenaza?»

LA ROTULACION

Las grandes editoriales confían la rotulación de historietas a profesionales especializados en este menester. Ultimamente han aparecido máquinas especialmente diseñadas para rotular. En otros casos la editorial opta por textos compuestos por la imprenta o la linotype.

Pero, como queda dicho, existen todavía editores que prefieren el tipo de rotulación dibujado a mano, característico del tebeo, cuyos rasgos básicos pueden definirse como sigue:

- Todos los textos aparecen dibujados con letras mayúsculas.
- Las letras son de forma cuadrada, de trazo fino, respondiendo al tipo «palo seco», pero con algunas variantes que las distinguen y caracterizan como «letras de tebeo».
- Entre letra y letra existe una distancia mínima.
- En algunos casos, para destacar una palabra o frase, la letra aumenta ligeramente de tamaño y grosor.

(Vea los ejemplos adjuntos con enseñanzas sobre estos puntos básicos).

Se supone, naturalmente, que un buen ilustrador de tebeos es capaz de rotular perfectamente sus propias imágenes.



TITULO INICIAL Y TITULO DE ENLACE EN PAGINAS SUCESIVAS

ROTULACION DE HISTORIETAS

EJEMPLO DE
ROTULACION DE
HISTORIETAS
DIBUJADO
A MANO

¡Ay, maneja las cuen-
tas con la misma
crueldad que las te-
naci llas! Págueme
lo que pide y cinco
dólares más.

TEXTO HECHO A MAQUINA

¡Perros
entrometidos
¡Vais a tener
que lamentarlo!

TEXTO DE "CAJA"

ABECEDARIO TIPO HISTORIETAS

A B C D E F G H I J K L L M
N Ñ O P Q R S T V W X Y Z

MAL

EJEMPLO DE TEXTO
DIBUJADO A MANO
MAL DISTRIBUIDO

BIEN

EJEMPLO DE TEXTO
DIBUJADO A MANO
BIEN DISTRIBUIDO

(ABAJO): EJEMPLO DE LAS POSIBILIDADES DE LA ROTULACIÓN COMO MEDIO DE EXPRESIÓN.



EL BOCADILLO O GLOBO. LA CARTELA

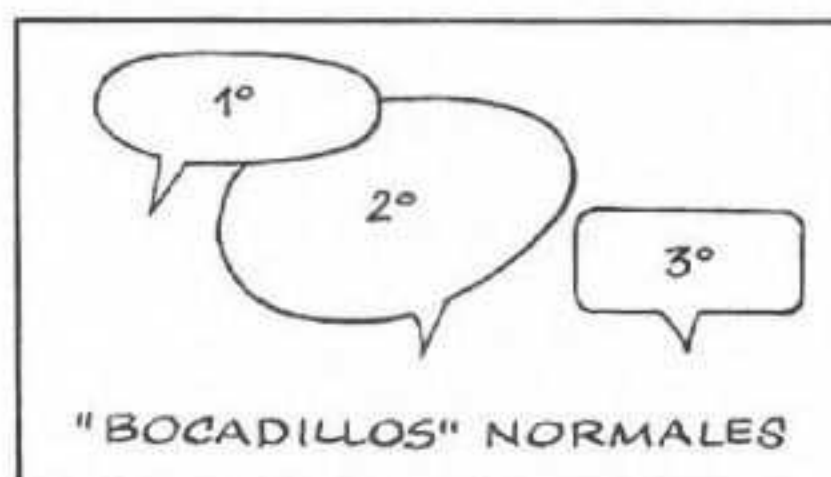
El *bocadillo* o *globo* es esa especie de óvalo que contiene *el texto hablado*, con una cola o rabo que indica la persona que habla en cada caso.

La *cartela* es un rectángulo alargado, incluido dentro de un cuadro, en el que figura *un texto narrativo*, explicando o aclarando algún hecho o situación determinado.

El texto narrativo, a modo de inciso, puede aparecer, también, en cuadros intercalados destinados para tal fin.

FORMAS ACEPTADAS DE EXPRESION MEDIANTE DISTINTAS CLASES DE GLOBOS

En el lenguaje gráfico de los tebeos existen algunas formas de expresión dadas por la manera de dibujar los globos o bocadillos. Como más importantes podemos citar las siguientes:



BOCADILLO O GLOBO NORMAL: Ofrece la forma corriente, más o menos ovalada, en algunas historietas incluso cuadrada, con los cantos romos. Cuando en el cuadro figuran dos o más bocadillos, se sobreentiende que el orden de lectura responde al normal, de izquierda a derecha, y de arriba abajo. Este orden de prelación obliga normalmente a dibujar en el lado izquierdo al personaje que inicia el diálogo. En algunos casos, sin embargo, por exigencias de la viñeta, se altera al orden mencionado, recurriendo entonces a cruzar los rabos indicadores.



BOCADILLO «IN MENTE»: Es el clásico bocadillo del personaje que piensa algo sin llegar a decirlo. Como signo convencional de esta idea, el rabo indicador del bocadillo es sustituido por pequeños círculos en forma de burbujas.



BOCADILLO «SOTO VOCE»: Cuando dos personajes hablan en voz baja, para evitar ser oídos, el trazo envolvente del bocadillo aparece punteado, esto es, formado por pequeñas rayitas.

BOCADILLO EN «OFF»: El rabo indicador del bocadillo va hacia afuera del cuadro, significando que alguien habla en «off», es decir, desde fuera, o sin estar presente en la ilustración.

BOCADILLO «ELÉCTRICO»: El trazo envolvente del bocadillo es dibujado en zig-zag, semejando una descarga eléctrica, dando a entender con ello que la voz procede de un aparato mecánico: un altavoz, un micrófono, un robot, etc.

EL GUION ESCRITO

Ya hemos visto en páginas anteriores la fórmula clásica utilizada para redactar un guión de historieta o tebeo. Puntualicemos, no obstante, esta forma, diciendo que: en el guión escrito ha de figurar, aparte el encabezamiento con el título y autores del guión y las ilustraciones, la mención ordenada de los siguientes elementos: *Cuadro*, *Plano*, *Descripción de la escena*, y *Texto*. Ejemplo:

Cuadro	Plano	Descripción de la escena	Texto
1	PG	Angulo de una plaza. A la derecha terraza de un bar con veladores y gente. Un camarero habla al Agente Secreto X-2 entregándole una nota y señalando con la mano a un individuo vestido de negro que cruza apresurado la calzada en dirección a un taxi, haciendo ademán de dirigirse al taxista. El Agente Secreto sostiene un periódico que estaba leyendo.	<p>TEXTO NARRATIVO:</p> <p>UN HECHO INESPERADO INTERRUPE EL MEREcido DESCANSO DEL AGENTE SECRETO X-2.</p> <p>CAMARERO:</p> <p>SEÑOR: ESE INDIVIDUO VESTIDO DE NEGRO ME HA ENTREGADO ESTA NOTA PARA USTED.</p>

Observe en la parte correspondiente al *texto*, la posibilidad de que éste sea narrativo o correspondiente a diálogo, indicando entonces el personaje que habla. Y recuerde que el texto narrativo ha de figurar en una cartela o en un aparte, dentro del cuadro, mientras que el texto de diálogo va destinado a los bocadillos o globos.

Repetimos que esta fórmula es la clásica lo cual no quiere decir que sea única. Cuando el guionista es el propio dibujante, por ejemplo, es comprensible que éste escriba con todo detalle la parte correspondiente al texto, reduciendo a unas simples notas de recuerdo la parte destinada

a describir la escena... u omitiendo del todo esta parte habida cuenta que, al redactar los textos, el artista ya ve e imagina —¡cómo no!— la mejor manera de ilustrarlos. Jesús Blasco es uno de estos. Los guiones que él mismo escribió para Cuto se limitaban a mencionar el cuadro y el texto. «¡El resto era cosa mía!», dice él mismo.

He aquí, como ejemplo de lo dicho, una de las historietas de Blasco, con el guión escrito por él mismo y las ilustraciones ya terminadas (página siguiente) a falta sólo de rotular las escenas:

GUION DE "CUTO EN LA HERENCIA DIABOLICA"

(página 5)

1. Texto narrativo: Cuto, aferrándose a las piernas del maleante más fornido, le hizo perder el equilibrio, derribándole.

Cuto:

Por si no lo sabías, ahora verás lo que es luchar con Cuto.

2. Maleante 2º:

Oh, Mon Dieu! Mi compañero se ha desmayado a consecuencia del golpe. Pero tú, muchacho, estás perfectamente para que te rompa la cabeza con un puntapié. ¡Verás!.

Cuto:

¡Si, si! ¡Para eso tengo yo la cabeza!

3. Texto narrativo: Segundos después, desde el mismo suelo, Cuto se deshacía del segundo enemigo.

4. Cuto:

Estáis un poco mareados, ¿eh? Bueno, vosotros queríais pincharme con una navaja, pero yo, más elegante...

5. Cuto:

...Quiero corresponder a vuestra gentileza cosiéndooos a tiros con un delicado instrumento que llevo aquí, junto al corazón.

6. Cuto:

¡Venga! ¡Rezad, encomendaros a Dios y arrepentiros de lo que habeis sido!

Maleante 1º:

¡M'sieu, piedad, piedad!

Maleante 2º:

¡Oh, jovencito! ¡Perdónanos la vida que seremos buenos!

7. Texto narrativo: Cuto tardaba en poner a la vista la supuesta arma, con lo cual atemorizaba aún más a los malhechores. Pero éstos, aprovechando el momento, pusieron piés en polvorosa, huyendo para librarse del valiente extranjero.

Maleante 1º:

Morir por morir, huyamos, compañero.

Maleante 2º:

Eso mismo pensaba yo, ¡corramos!

8. Cuto:

¡Ja, ja, ja! Creyeron que iba armado con una pistola! Parece mentira que esa gente sea tan cobarde e idiota!

9. Texto narrativo: Después de este incidente Cuto decidió volver al hotel. Pero algo imprevisto le detuvo...



Observe, de paso, en los dibujos de Blasco, el realismo y perfecta construcción de las figuras, con una perfecta y original visualización de las acciones. Vea, por ejemplo, en el cuadro N.º 1 la aparatosa caída de uno de los malhechores; en el cuadro N.º 2, el detalle del zapato que escapa del pie del maleante y el truco empleado por Blasco para indicar que Cuto se agacha, repitiendo la imagen en una visión muy cinematográfica; el bufido de uno de los atacantes mientras Cuto le propina una patada desde el suelo, en el cuadro N.º 3; ese magnífico primer plano con el zapato y la pierna de Cuto, en el cuadro N.º 6, etc. En resumen: una magnífica lección de dibujo para ilustrar una historieta.

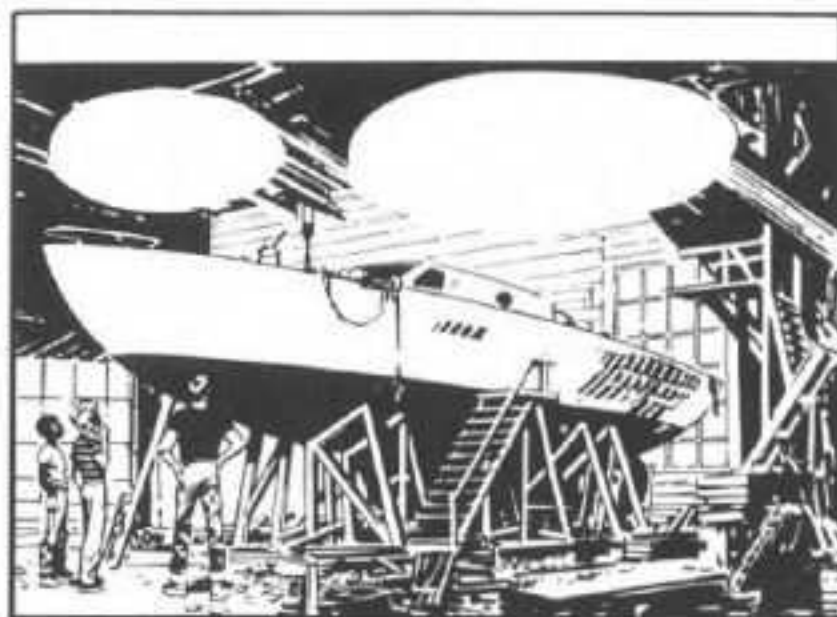
Tratemos ahora de estudiar el contenido de un guión normal, escrito por un redactor especializado, e ilustrado igualmente por Jesús Blasco. Se trata de una de las páginas publicadas en la famosa revista inglesa *Ranger*, en la que colabora Blasco con las aventuras de «Rob Riley». Lea a continuación el guión escrito, tal como es enviado a Blasco por la editora «Fleetway Publications Ltd.», y estudie al propio tiempo el contenido de las ilustraciones correspondientes a este guión, dibujadas por Blasco, a falta tan sólo de ser rotuladas:

En este guión se supone que Rob Riley cuenta una historia, apareciendo el relato de Rob en forma de texto narrativo. El guionista no indica, en cada caso, el tipo de *plano* que ha de utilizar Blasco, dando por supuesto que éste elegirá el más apropiado. En algunos cuadros, no obstante, esta indicación del *plano* viene dada junto con la descripción de la escena.

No queremos insistir en que examine con detenimiento la calidad de estas ilustraciones. Pero, por favor, deténgase en cada una de ellas observando el estupendo dibujo de cada escena, las expresiones, la cuidada construcción de cada imagen... Ese cobertizo con el barco a medio construir... esa estupenda perspectiva de los muchachos merendando, encaramados en el barco, mientras los dos fascinerosos van a su encuentro... ese claro y rotundo patadón de Rob al negrito Ham... la actitud, en el último cuadro, de los dos maleantes...

ROB RILEY Int. 102 [27]





(Para facilitar el estudio, hemos dispuesto, debajo de cada *tira*, el texto de guión correspondiente).

Quadro Plano	Descripción de la escena	TEXTO
1 —	Un cobertizo amplio, de madera, con restos de barcasas; un taller para construir barcas, que es mostrado por Big Jim a sus amigos, y en el que pueden verse, a medio construir algunas barcasas, junto a restos de otras, utensilios, aparejos, cuerdas, etc. Al fondo y enfrente, el cobertizo ofrece una amplia puerta que dá al río.	<p><u>Texto narrativo:</u></p> <p>NOS CONDUJO A UN VIEJO COBERTIZO PARA CONSTRUIR BARCAS.</p> <p><u>Rob:</u></p> <p>¿DE MODO QUE AQUI ES DONDE ESTAS CONSTRUYENDO TU BARCA, EH, BIG JIM?</p> <p><u>Big Jim:</u></p> <p>SI... MI PADRE ERA SOCIO PROPIETARIO DE ESTE COBERTIZO ANTES DE MORIR. ME DEJAN TRABAJAR AQUI SIN PAGAR NADA Y ME PRESTAN DE BALDE LAS HERRAMIENTAS.</p>
2 —	Los tres muchachos de pie, bajo la estructura de madera que sostiene un hermoso yate de 25 pies. Está a medio acabar. Todavía faltan algunas planchas y los mástiles.	<p><u>Texto narrativo:</u></p> <p>LUEGO NOS MOSTRO SU YATE DE 25 PIES CASI TERMINADO...Y ERA MARAVILLOSO...</p> <p><u>Rob:</u></p> <p>¿Y TÚ LO HACES SOLO?</p> <p><u>Big Jim:</u></p> <p>MMM...PARA LLEGAR HASTA AQUI HE NECESITADO DOS AÑOS. A VECES PIENSO QUE NO TERMINARÉ NUNCA...!TENGO QUE PARAR POR FALTA DE DINERO Y POR FALTA DE TIEMPO!</p>



3 PP Primer plano de los tres muchachos. Ham mira a Rob como preguntándole. Este le devuelve la mirada y se dirige a Jim Big.

Texto narrativo:

HAM Y YO NOS MIRAMOS...CREO QUE A LOS DOS SE NOS OCURRIÓ LA MISMA IDEA.

Rob:

BIEN...NO TENGO NI IDEA SOBRE CONSTRUCCION DE BARCOS, PERO...

Ham:

DIOS MIO, ES MUY DIFICIL CONSTRUIR UN BARCO TAN ESTUPENDO COMO ESTE.

Big Jim:

¿QUEREIS SER SOCIOS EN LA EMPRESA?

Texto narrativo:

ALLI MISMO NOS PUSIMOS DE ACUERDO.

Rob:

¡SOCIOS!

Ham:

¡A PARTIR DE HOY! ...NECESITAREMOS DINERO PARA COMPRAR MASTILES Y VELAS. YO TENGO ALGUNAS IDEAS MUY BUENAS PARA CONSEGUIR DINERO...TE HABLARE DE ELLAS DESPUES DE LA MERIENDA.

Texto narrativo:

PERO NO PUDIMOS HABLAR DE NUESTRO BARCO, DESPUES DE LA MERIENDA...PORQUE ALGUIEN VINO A VISITARNOS.

Big Jim:

¡EH, USTEDES! ¿QUIEREN ALGO?

Tipo 12:

PUEDE QUE SI...¿QUIEN SABE?

4 -- Los tres amigos juntan sus manos, sonriendo, entusiasmados.

5 -- Los muchachos se hallan sentados en la cubierta del barco. Con las piernas colgando, comiendo bocadillos y bebiendo, con paja, de sendas botellas de refrescos. Levantan la vista para ver a dos siniestros individuos de mala catadura que entran en el cobertizo. Los dos hombres tienen aire de gangsters y van vestidos villonamente.



6 -- Los muchachos bajan del barco y se encaran con los dos hombres. El primero habla de nuevo, indicando algo a su compañero que saca una fotografía del bolsillo de la americana.

Texto narrativo:

ALGO EN ESTOS DOS HOMBRES ME PUSO ENSEGUIDA A LA DEFENSIVA... HABLABAN CON UN MARCADO ACENTO EXTRANJERO...Y PARECIAN GANGSTERS.

Big Jim:

¿QUIZAS BUSCAN USTEDES A ALGUIEN? ME TEMO QUE TODOS LOS TRABAJADORES DEL ASTILLERO YA HAN TERMINADO LA JORNADA Y SE HAN IDO A CASA...

Tipo Nº 1:

SI, BUSCAMOS A ALGUIEN: UN MUCHACHO...ENSEÑALES LA FOTO...

Tipo Nº 2:

AHI LA TENGO...

7 -- Rob sostiene la foto. Ham y Big Jim miran por encima de su hombro. Big Jim no dice nada, pero los ojos de Rob se abren con asombro y Ham señala excitado hablando entrecortado.

Texto narrativo:

UNA MIRADA A LA FOTO, Y RECONOCI LA CARA AL MOMENTO...Y HAM GRITO BRUSCAMENTE...

Tipo 1º:

¿CONOCES A ESTE MUCHACHO?

Ham:

¡EH...? PERO...MIRA QUIEN ES... ES...

8 -- Figuras cortadas por la mitad inferior, mostrando de la cintura para abajo. Rob está dando un patadón a Ham en el tobillo y Ham acusa el golpe, levantando la pierna y gritando con dolor. Su "bocadillo" entra en el cuadro por la parte alta del mismo.

Texto narrativo:

NUNCA SABRE CUÁL DE MIS SEIS SENTIDOS ME INSPIRARON PARA SILENCIAR A HAM CON UNA SOBERBIA PATADA EN LA ESPINILLA.

Ham:

!!AAAYYY!!!



- 9 PPP Primer plano de la fotografía en la mano de Rob. Es un retrato inconfundible, a gran tamaño, de Fernandez.

Texto narrativo:

ERA UNA FOTOGRAFIA DE NUESTRO EXTRAÑO COMPAÑERO DE CLASE FERNANDEZ!

- 10 -- Dibujo del grupo. Ham mira a Rob, fijamente y resentido, frotándose el tobillo. Rob habla serenamente a los dos hombres que lo miran desconfiados. Big Jim mira sin sospechar lo que ocurre.

Texto narrativo:

ME SOBREPUSE Y HABLE A AQUEL INDIVIDUO APARENTANDO TRANQUILIDAD.

Rob:

LO SIENTO, PERO NO ES AMIGO NUESTRO.

Texto narrativo al pié:

...COSA QUE ERA DEL TODO CIERTA. NADIE PODIA LLAMAR A FERNANDEZ AMIGO NUESTRO.

- 11 -- Los dos hombres se acercan a los muchachos con aire amenazador. Estos parecen dispuestos a responder al ataque, mientras Big Jim cambia su actitud de calma por una expresión interesada y activa.

Texto narrativo:

PERO EL MAL YA ESTABA HECHO. AQUELLOS HOMBRERES VENIAN HACIA NOSOTROS, CON MIRADA TURBIA, CON GESTO AMENAZADOR...

Tipo 1º:

¡ERES UN EMBUSTERO! TU AMIGO RECONOCIO AL MOMENTO AL MUCHACHO DE LA FOTO, PERO TÚ TRATAS DE OCULTARNOS ALGO.

Tipo 2º:

MAS VALE QUE NO TRATES DE ENGAÑARNOS.

UN INTERESANTE EJERCICIO PRÁCTICO QUE USTED PUEDE REALIZAR AHORA MISMO.

DIBUJANDO UNA PAGINA DE HISTORIETAS

No podía faltar en este libro, como remate de las enseñanzas contenidas en el mismo, un ejercicio práctico en el que usted demuestre haber asimilado los conocimientos aprendidos en las anteriores páginas.

Un ejercicio ciertamente interesante, incluso para aquellos lectores que no piensan prosperar en este campo, dado que su resolución presupone un estudio profundo de interpretación, composición, expresión y dibujo de figura, verdaderamente provechoso desde un punto de vista formativo y artístico.

He aquí, pues, sin más preámbulos, la labor a desarrollar para dibujar una página de historieta:

INSTRUCCIONES GENERALES:

1. — Prepare los utensilios necesarios para realizar este ejercicio: un lápiz corriente del número 2 con buena punta; goma de borrar; papel Marca Mayor, de unos 20×29 centímetros, aproximadamente, regla, escuadra, tinta china Pelikán, un pincel de pelo de meloncillo del número 2, con el que dibujará la mayor parte de las imágenes, y una plumilla de buena calidad para posibles trazos finos correspondientes a cuerpos rectilíneos. Tenga a mano, también, el tiralíneas, con el que trazará los cuadros correspondientes a cada imagen.
2. — Lo propio es que disponga, además, de un papel corriente para pruebas previas, en el que pueda estudiar, dibujando con lápiz, tanto la composición de cada cuadro, la posición y expresión de las figuras, como alguna parte de estas que requiera un estudio más detenido.
3. — ¿Todo preparado? Bien. Lea usted el guión que le damos seguidamente, viendo que trata de un tema relacionado con la revolución francesa, que sucedió hacia el año 1792..., lo cual exige, de salida, buscar la documentación necesaria sobre cómo eran las casas de entonces, cómo iban vestidos los soldados y la gente del pueblo —ya que según leerá a continuación la secuencia nos presenta una escena desarrollada entre soldados y una mujer vieja, en presencia de gente del pueblo de París...—
4. — Para simplificar la búsqueda de esta documentación, nos permitimos reproducir, al final del presente libro, algunos ropajes, construcciones y

carruajes de aquella época, naturalmente, que estas imágenes sirven tan sólo como referencia en la que apoyarse y documentarse en el momento de dibujar... sin perjuicio de que utilice alguna de ellas en el caso de que se adapte a la composición y situación ideada por usted en sus dibujos.

5. — Y poco más podemos decirle. Que estudie primero la composición general en papel aparte; que ajuste ese estudio inicial, dibujando todavía con lápiz, en el papel definitivo; que cuide los más mínimos detalles durante esta construcción definitiva hecha con lápiz... que dibuje con tinta china y el pincel despacio, sin prisas...

6. — ... que no olvide, sobre todo, lo aprendido en las páginas de este mismo libro, tratando por todos los medios de crear y mantener interés con los tipos, la expresión, la composición, la iluminación, la diversificación y dramatización gráfica...

7. — Antes de empezar a dibujar, una vez leído el guión y decidida la dimensión de cada cuadro, trace con ayuda de la regla y la escuadra, los recuadros correspondientes a cada imagen. Empiece a este respecto por dibujar con el lápiz un recuadro total de 17 x 25 centímetros. Divida después la altura en tres partes correspondientes a tres «tiras», dejando entre tira y tira medio centímetro de espacio.

Y esto es todo. He aquí...

EL GUION

Hemos elegido para este ejercicio la ilustración de una de las primeras escenas de la famosa novela de la Baronesa Orczy «Pimpinela Escarlata».

El argumento de «Pimpinela Escarlata» se desarrolla durante la revolución francesa (1789 a 1804) en los momentos cumbres del que fue llamado «Reinado del Terror», cuando los nobles y aristócratas eran perseguidos y llevados a la guillotina por los Marat, Danton y Robespierre y con el aplauso desenfrenado del populacho. En esos momentos surge un hombre que logra burlar a guardias y esbirros y hasta al verdugo: un hombre al que llaman «Pimpinela Escarlata». Nadie sabe quién es. Nadie le conoce. Está en todas partes y no se le ve en ninguna. Con una audacia sin límites y haciendo gala de un ingenio extraordinario, consigue que muchos condenados a morir en la guillotina, puedan pasar el Canal de la Mancha y huir de Francia. Las autoridades de la República ponen precio a su cabeza: espías, diplomáticos, oficiales, soldados, agentes secretos, todos van detrás de descubrir y desenmascarar sus planes, sin que nunca pueda ser descubierto y menos apresado. Unas veces se disfraza de soldado, otras de sacerdote, otras de vieja, y siempre burlando a sus perseguidores arrebatando vidas a la guillotina.

No nos hace falta saber más para comprender la idea y ambiente del siguiente guión, basado, como queda dicho, en una de las artimañas de «Pimpinela Escarlata», relatada por la autora en el primer capítulo de la novela.

"PIMPINELA ESCARLATA"

Guión I.P.

Ilustración:

Cuadro	Plano	Descripción de la escena	Texto
1	--	Título "PIMPINELA ESCARLATA", con texto narrativo debajo. Al pie del mencionado texto, figurará una viñeta (siluetada en negro) en la que aparezca el perfil de una multitud y, sobresaliendo de la misma, la silueta de la guillotina sobre la correspondiente plataforma, etc.	<u>TITULO:</u> PIMPINELA ESCARLATA <u>TEXTO NARRATIVO:</u> DURANTE LA REVOLUCION FRANCESA (1792), EN LAS PUERTAS DE PARIS, LOS SOLDADOS DE LA REPUBLICA VIGILAN PARA EVITAR QUE NOBLES Y ARISTOCRATAS ESCAPEN DE "MADAME GUILLOTINA". EL SARGENTO BIBOT, REGISTRA PERSONALMENTE LOS CARROS QUE SALEN DE PARIS PARA EL CAMPO.
2	PG	Una de las entradas a la ciudad de Paris durante la revolución francesa, en 1792, vista desde dentro. Está situada en una especie de plaza o confluencia de calles. A la izquierda un gran portal, que intercepta la calle, adosado a viejas casas. Es la entrada. Está abierto. En sus dinteles montan guardia soldados de la república. Otros soldados forman corro aparte. En segundo término puede verse un carro conducido por una vieja, que se supone va hacia el portal. Más en primer término, el sargento Bibot dirigiéndose a la vieja. En último término uno o más carros como formando cola. Hay en la escena, además de soldados, paisanos, mujeres, niños, etc.	<u>Sargento Bibot:</u> ¡EH, TU, COMADRE! ¿QUÉ LLEVAS EN TU DESTARTALADO CARRO? ¿PRETENDES ACASO SACAR DE PARIS A ALGUNO DE ESOS MALDITOS NOBLES ENEMIGOS DE LA REPUBLICA? <u>Vieja:</u> ¡AH, NO, SARGENTO! ¡YO TAMBIEN ODO A ESOS PERROS SARNOSOS!
3	PM	La vieja hablando con Bibot. Detrás de ella se adivinan las formas del carro.	<u>Vieja:</u> LLEVO LAS VERDURAS QUE NO HE VENDIDO EN EL MERCADO Y A MI NIETO QUE ESTA ENFERMO. DICEN QUE TIENE LA PESTE ¡JA, JA, JA! <u>Sargento Bibot:</u> ¡MALDITA VIEJA! ¡VETE CUANTO ANTES CON TU CRIO APESTADO!

- 4 PG Será un Plano General Medio, viendo en primer término, de espaldas, a Bibot, mirando a la vieja y su carro (el carro visto desde atrás) que están ya fuera del portal, habiendo ya traspasado el mismo, saliendo de París. La vieja, detrás del carro, grita al Sargento.
- 5 PM Un capitán del ejército de la República, seguido de un piquete de soldados, todos a caballo, habla con el Sargento Bibot. El capitán desmontando o estando ya en tierra, junto a su caballo. Bibot de espaldas o de perfil.
- 6 PPP El rostro enfurecido del Capitán, gritando, con los ojos saliéndole de las órbitas.
- Vieja:
MALDITO TU, CIUDADANO, POR SER TAN COBARDE!
- Capitán:
¡CIUDADANO BIBOT!
¿HAS VISTO POR AQUI UN CARRO CONDUCTO POR UNA VIEJA...UN CARRO CUBIERTO...?
- Sargento Bibot:
SI, HAN PASADO ESTA MISMA TARDE. LLEVABA A SU NIETO ENFERMO DE PESTE...
- Capitán:
¡IDIOTA! ¡NO ERA SU NIETO!
¡DENTRO DEL CARRO IBA LA CONDESA DE TOURNAY CON SUS DOS HIJOS! ¡Y LA VIEJA ERA ESE CONDENADO INGLÉS, DISFRAZADO; ESE ENDEMONIADO "PIMPINELA ESCARLATA"!!
- Texto narrativo: (al pié)
CONTINUARÁ

Como usted ve, la escena se desarrolla en cinco cuadros, figurando, además, en la primera tira, un cuadro inicial, estrecho, para el título y el texto narrativo de introducción. Determine ahora el ancho de cada cuadro, de acuerdo con la visión que usted tenga de cada imagen y cada plano. Empiece después el estudio de cada imagen, recordando la necesidad de reservar los espacios apropiados para bocadillos y rótulos (contando con que usted mismo rotulará los textos, claro está)...

«¿COMO LO HACES, AMIGO BLASCO?»

—Bueno; ya sabes: «poniendo en cada cuadro toda la carne al asador», imaginando cada escena con verdadera afición y voluntad de hacerlo lo mejor posible, sin regatear esfuerzos, estudiando a conciencia cada elemento, cada figura, cada actitud...

Puesto ya a trabajar, nos dice Blasco que utiliza papel Marca Mayor, una buena plumilla de dibujo, pincel fino y tinta china.

Empieza por leer el guión varias veces, agenciándose la documentación necesaria cuando el caso lo exige. «Mientras dibujo tengo delante, o a mano, reproducciones o fotografías de la misma historieta publicada anteriormente —nos dice Blasco— para conservar los mismos tipos, los mismos vestidos, los mismos ambientes.

Inicio la labor proyectando cada escena a lápiz, usando un lápiz corriente del número 2, sin llegar, de momento, a «explicar» todos los detalles. Compruebo lo hecho con el contenido del guión. Modifico algo si es necesario...

Trabajo entonces cada imagen con el lápiz —la punta muy afilada— apurando detalles y expresiones, indicando algunas sombras esenciales, cuidando particularmente la forma de cabezas, manos, ropajes, arrugas, etcétera. Cuando alguna figura se «resiste» a un primer intento —posiciones en escorzo, primeros planos muy destacados, etc.— echo mano del espejo a tomo rápidamente un apunte del natural. Lo importante es no darse por satisfecho hasta haber logrado una ilustración perfecta. Mientras dibujo con el lápiz imagino las zonas que luego pintaré de negro... en algunos casos las lleno para comprobar el efecto...

Trabajo el dibujo a la pluma utilizando casi siempre el pincel —un pincel de pelo de marta, del n.º 2,3 ó 4; éste último para llenar fondos—. Pero en algunos casos, para dibujar líneas muy finas, generalmente pertenecientes al fondo, utilizo la plumilla de dibujo. En ocasiones echo mano del tiralíneas y la escuadra para trazar líneas rectas prolongadas correspondientes a estructuras de edificios, muebles, etc...

No hay más. En realidad no existe ningún secreto de oficio ni ningún truco especial. El «truco» está en haber dibujado mucho para poder ilustrar y dibujar con seguridad, sin la preocupación del trazo, del grueso de la línea, de esta o aquella reserva, pudiendo dedicarse, en fin, a perfeccionar la construcción y expresión de cada figura o cuerpo.

—Este es el fin, ¿no?

—Sí; un fin que no termina aquí, claro está. Que empiece con muchas horas de práctica y estudio.

—Podríamos decir, pues, para despedirnos: «Continuará... con el esfuerzo de usted, asimilando y practicando estas enseñanzas».

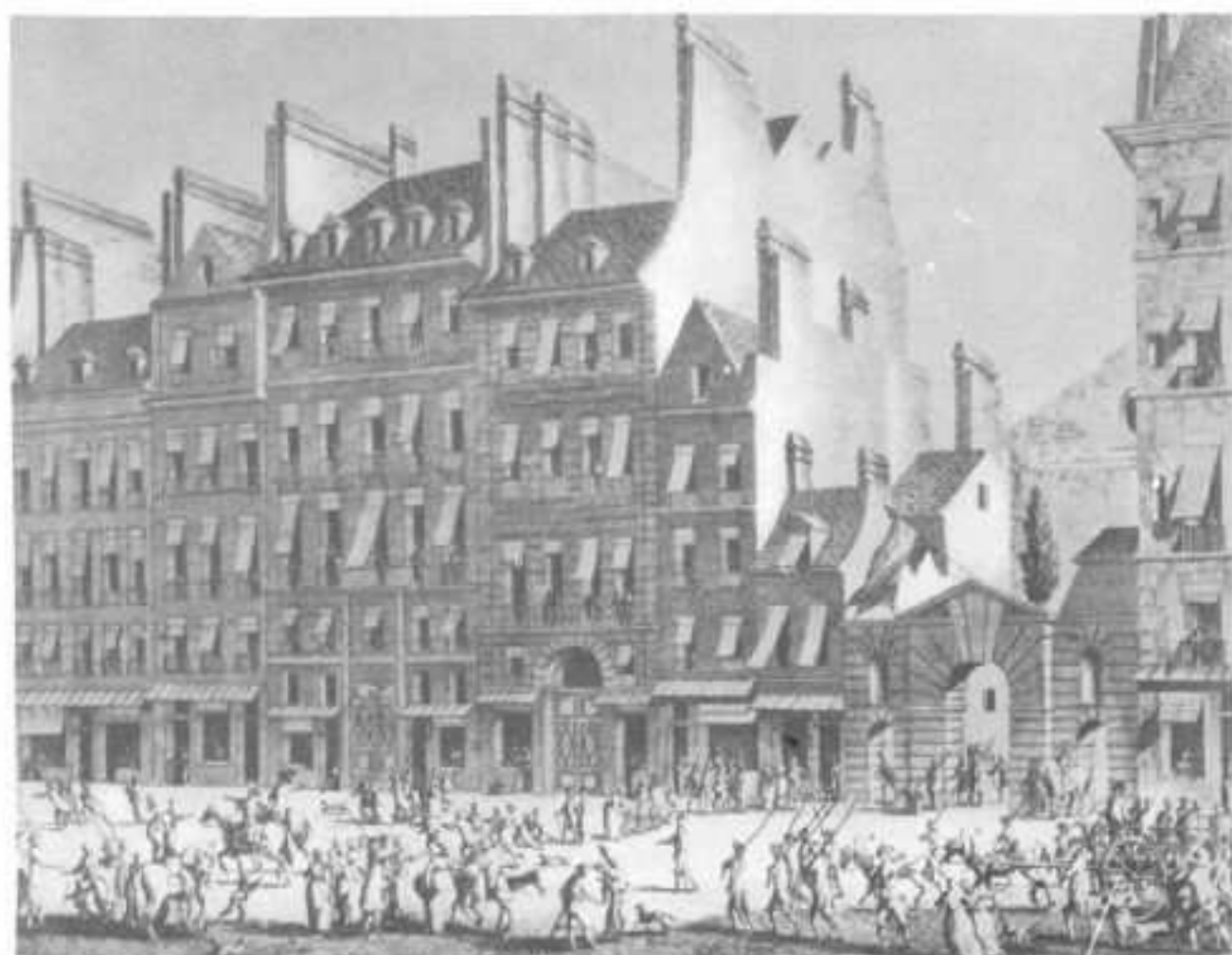
«¿Será capaz el lector de vencer todos los obstáculos y llegar a ser un profesional de la ilustración?»

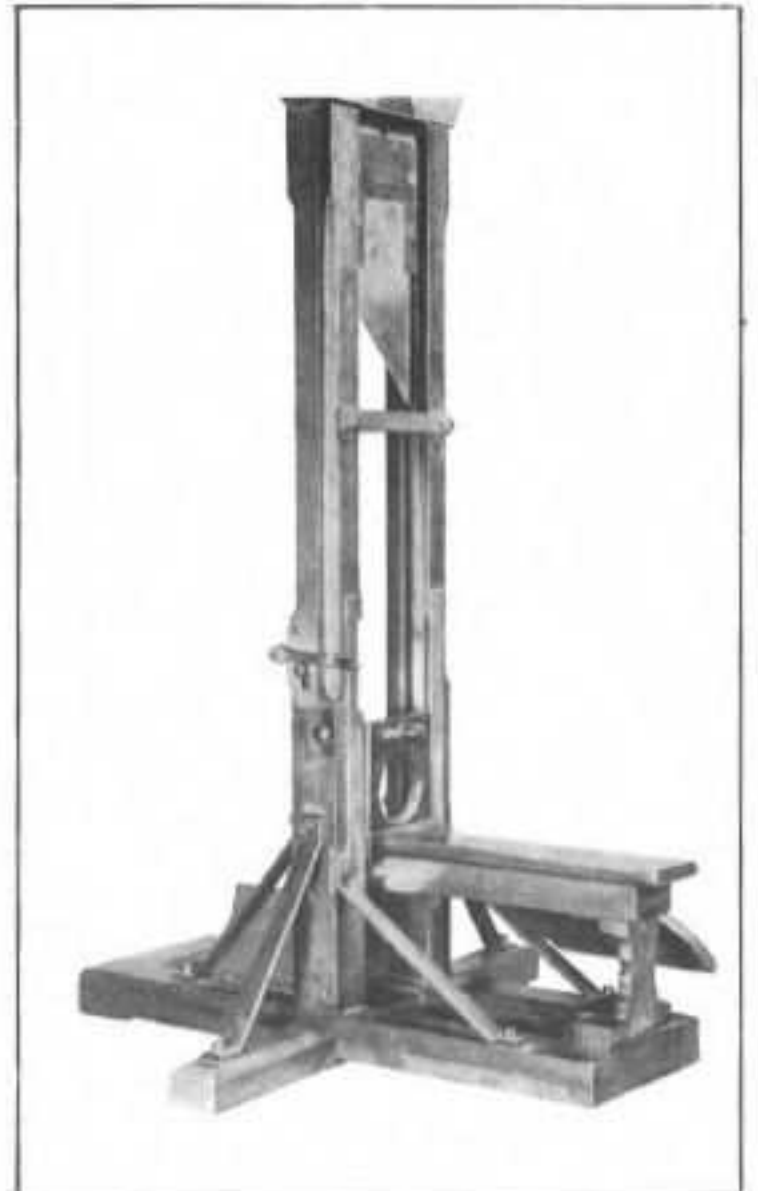
FIN



INSTITUTO PARRAMON

Documentación gráfica para la realización del ejercicio práctico
propuesto en la página n.º 63.





**Colección «Aprender Haciendo»,
dirigida por
José M.^a Parramón**

Editados y distribuidos por Instituto Parramón Ediciones Lepanto, 264. Barcelona-13

