

TINTA

**DIBUJO Y COMPOSICIÓN
PARA NARRADORES VISUALES**

MARCOS MATEU-MESTRE



TINTA

***DIBUJO Y COMPOSICIÓN
PARA NARRADORES VISUALES***



TINTA

***DIBUJO Y COMPOSICIÓN
PARA NARRADORES VISUALES***

MARCOS MATEU-MESTRE



ESPACIO DE DISEÑO

Título de la obra original: *Framed Ink. Drawing and Composition for Visual Storytellers*

Diseño original del libro: Marcos Mateu-Mestre

Realización de cubierta: Celia Antón

Traducción: Lidia Señarís Cejas

Revisión: Iris Cepero Martínez y Lidia Ceñarís Cejas

Maquetación: Claudia Valdés-Miranda Cros

Responsable Editorial: Eugenio Tuya Feijóo

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeran, plagiaran, distribuyeran o comunicaran públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Copyright © 2010 by Design Studio Press

All rights reserved.

All text and artwork in this book copyright © 2010 Marcos Mateu-Mestre. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any means electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise without the prior written permission from the publisher, Design Studio Press.

Spanish edition is published by arrangement with Design Studio Press.

Edición española:

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2020

Calle de Juan Ignacio Luca de Tena, 15, 28027 Madrid



Depósito legal: M-6873-2020

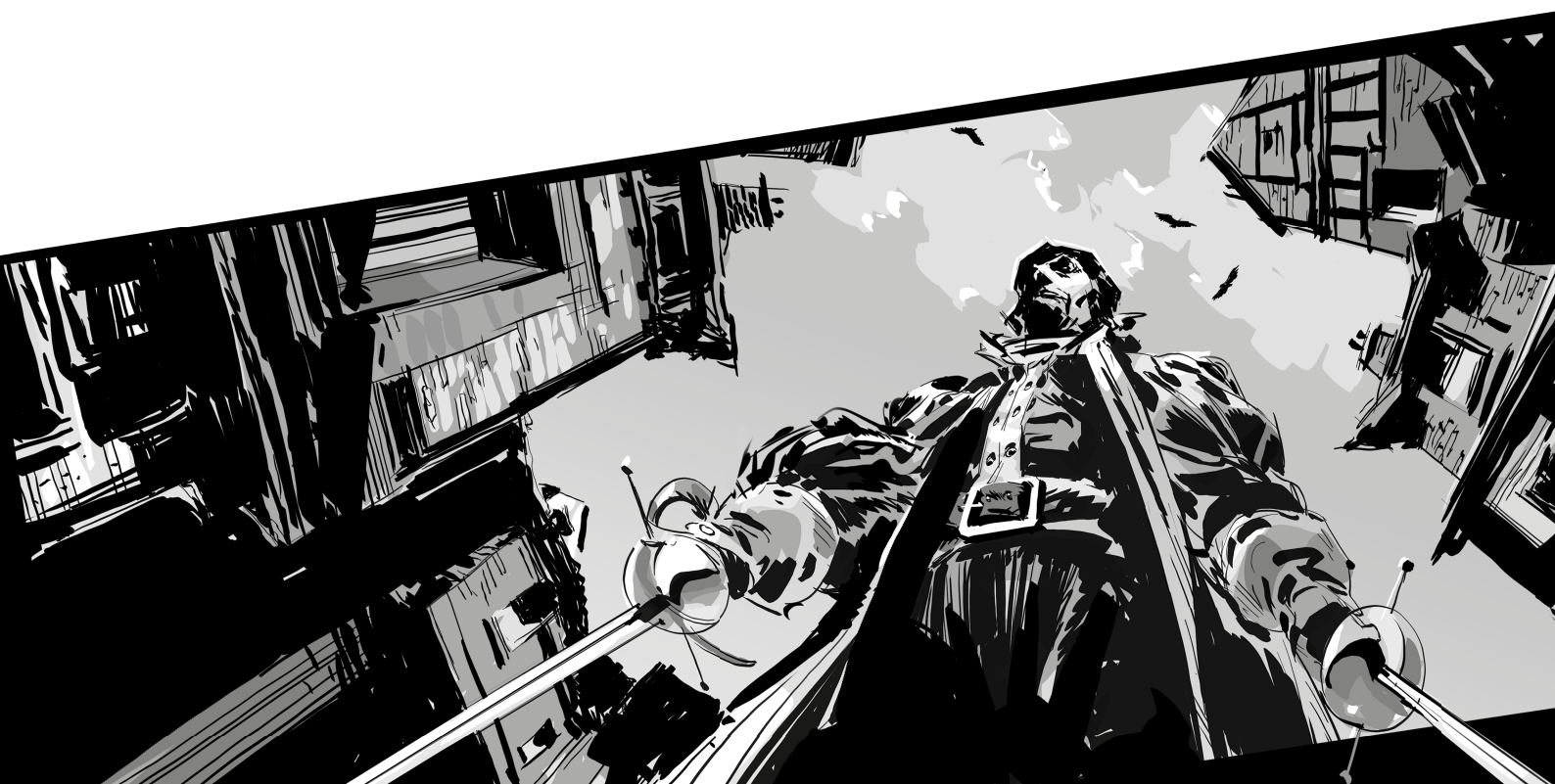
ISBN: 978-84-415-4275-4

Impreso en España

Para Alfie y Arianna.

Gracias a mi familia: Joan, Margalida y Carme. Un agradecimiento especial a Jeffrey Katzenberg, Bill Damaschke, Paul Lasaine, Shannon Tindle, Adolfo Martínez, Marcelo Vignali y Armand Serrano.

También agradezco a todos los que apoyaron la realización de este libro y a todos los colegas generosos que crean arte y belleza para el disfrute de todos y de quienes obtengo inspiración diaria.



ÍNDICE DE CONTENIDO

Prefacio	9
Introducción	11
1 Reflexiones generales sobre el arte narrativo	13
Piensa, siente. ¿De qué trata toda la historia, la secuencia específica, la toma?	14
¿Cómo traemos al público a nuestro mundo?	14
El tono general de la historia / Consistencia	15
No decirle cosas al público, sino hacérselas sentir	15
2 Dibujar y componer una imagen fija (conceptos básicos)	17
Atmósfera	18
Iluminación	19
Dibujar en claroscuro (o la línea que de todos modos nunca existió)	20
Estudiar la realidad tal como aparece frente a nosotros	21
Trabajar en la superficie plana / una lista de comprobación básica	24
Breves palabras sobre las lentes	28
3 Componer tomas con un propósito	33
Introducción	34
El mensaje visual dentro de una composición fija (análisis de ejemplos)	36
El restaurante (un caso general)	36
Estableciendo planos	38
Animando la escena	39
Mirando hacia abajo, sintiéndose triste	40
Se imponen los contrapicados	41
Usando el espacio negativo	42
Orden versus caos	44
Complejo versus simple	45
Grande versus pequeño	46
Angular versus curvado	47
El efecto «árbol versus bosque» (una cuestión de números)	48
Grande, mediano, pequeño	49
El paisaje como personaje	50
Ocultar y revelar (una cuestión de emociones)	51
Ritmos raros, tomas raras	52
PDV (punto de vista)	53
Diurno / nocturno	54
Manteniendo el punto focal	55
Progresión de la escala	56
Conocimiento versus desconocimiento (intercalación)	57
Más allá de los puntos de interés estándar (iconos)	58
Tomas de acción	59
Trabajar con el movimiento	60
Movimiento de la cámara dentro del set / motivación de la cámara	60

4	Componer para la continuidad	73
	Cómo una cosa afecta a la otra: pensar en la continuidad	75
	¿Por qué construir un clímax?	75
	Acelerando (1): tren plano desde el lateral	76
	Acelerando (2): tren en perspectiva	78
	Usando los mismos elementos podemos transmitir mensajes muy diferentes	80
	Los vaqueros (1): Mantener la cámara en el mismo lugar	80
	Los vaqueros (2): Cambiar la posición de la cámara con un propósito	83
	Usando los mismos elementos podemos transmitir mensajes muy diferentes (transiciones)	84
	Los motoristas (1): «Casa misteriosa»	84
	Los motoristas (2): «Mafiosos en el ático»	87
	La línea	89
	Permanecer en el mismo lado de «la línea»	90
5	La novela gráfica	93
	Introducción	94
	Los personajes	95
	La silueta general / la cabeza	96
	La silueta general / el cuerpo	100
	Dinámica de la expresión / el rostro	102
	Dinámica de la expresión / el cuerpo	104
	El panel y la página	107
	El panel	108
	La página	111
	Globos y onomatopeyas	116
	Reflexiones finales	119
	Índice alfabético	126





PREFACIO

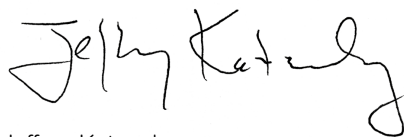
A menudo he afirmado que la animación es la forma más pura de creatividad. Cada paso de una producción, desde los guiones gráficos hasta la música y el corte final, nace de la imaginación de un artista y da cuenta de sus talentos.

Por supuesto, todos tenemos que comenzar en alguna parte. Creo que los cineastas deben comprender primero la compleja gramática visual del medio, antes de poder explorar sus estilos personales y canalizar esa creatividad. Tienes que conocer las reglas antes de poder romperlas.

Con *Dibujo y composición para narradores visuales*, Marcos Mateu destila su carrera de más de veinte años en animación de largometrajes, en un manual claro y práctico sobre el lenguaje de las imágenes. Marcos tiene un ojo especial para la composición, la iluminación y la continuidad que crea un sentido tangible de humor y drama en todos sus trabajos.

Al leer este libro, estás entrando en un «Curso de maestría» de la narración visual, y creo que no podrías pedir un mejor maestro.

Así que comienza a aprender, comienza a dibujar e inicia tu propio camino hacia la creatividad. Estoy ansioso por ver qué se te ocurre...



Jeffrey Katzenberg
CEO de DreamWorks Animation



INTRODUCCIÓN

Precisando

Lo primero que un lector ve de un libro es su portada, que resume de un vistazo de qué trata el libro; la declaración más amplia y general.

Luego, el índice le dice rápidamente al lector el tema que el autor desarrollará en el libro.

Y finalmente, las explicaciones, los detalles, los matices y las sutilezas le darán al lector una comprensión completa de cuál es el mensaje del escritor.

Como artistas, es importante saber qué queremos y necesitamos decir, y cómo priorizar y ordenar los elementos que usaremos, porque estos nos ayudarán a transmitir nuestro mensaje. Estos factores expresan nuestro enfoque para dibujar en general y para contar historias.

Entonces, primero debemos tener claro el nivel general de intensidad que debe transmitir la imagen, según su propósito dentro de la historia como un todo. ¿Qué tipo y nivel de emoción está impulsando el momento? ¿Felicidad extrema? ¿Tristeza tenue? ¿Se trata de acción «sensacional»?

Luego está el detalle narrativo, el cual explica de qué se trata la acción específica, la razón y la anécdota dentro del estado de ánimo. ¿Nos sentimos tristes porque extrañamos a alguien? ¿O porque extraviarnos un boleto de lotería premiado?

Finalmente, la ejecución artística y el estilo son los elementos unificadores de la historia. Siguiendo estos pasos, nuestro objetivo es transmitir mensajes claros con nuestra obra de arte, cuadro por cuadro, y también en la historia en su conjunto.

MARCOS MATEU

CAPÍTULO 1

REFLEXIONES GENERALES SOBRE EL ARTE NARRATIVO

PIENSA, SIENTE. ¿DE QUÉ TRATA TODA LA HISTORIA, LA SECUENCIA ESPECÍFICA, LA TOMA?

No olvidemos que cuando hablamos de narración visual, la imagen es el vehículo y no el fin en sí mismo. No podemos permitir que el público se quede atascado en un cuadro en particular solo porque el dibujo o la escena se ven muy bien, sin un propósito dentro de la historia.

Obviamente, nuestro objetivo es producir arte de la mejor calidad, pero debemos priorizar lo siguiente:

- ¿Qué estamos tratando de decir en nuestra narración, como un todo?
- ¿En qué estado de ánimo queremos que esté nuestro público a lo largo de la historia, y en cualquier momento dado dentro de una secuencia o toma específica?
- ¿Cuál es la función de ese momento dentro de la historia?

- ¿Cómo vamos a llevar a nuestro público allí?
- ¿Qué parte está contribuyendo en nuestro dibujo a la declaración general?
- ¿Qué podemos dejar de lado sin cambiar lo que estamos tratando de decir?

Básicamente, cuando estamos dibujando para un guion gráfico o una novela gráfica, realizamos ante todo un ejercicio de narración de cuentos, en vez de crear piezas de arte para un espectáculo. Si el dibujo no tiene un propósito dentro de la imagen más grande, solo sacará al público de la narración, haciéndolo consciente del hecho de que simplemente está poniendo sus ojos en un papel con pinceles en lugar de vivir una experiencia, como debería ser la de seguir una historia y a sus personajes.

¿CÓMO TRAEMOS AL PÚBLICO A NUESTRO MUNDO?

Traducción de la «realidad» a «nuestra realidad»: Captura un estado de ánimo y entrégalo a tu público

La realidad que nos rodea siempre está desencadenando estados de ánimo y sentimientos en nuestro cerebro y generando una respuesta emocional más o menos poderosa en nosotros, ya sea un paisaje hermoso y evocador o uno amenazante; la expresión en la cara de un extraño; alguien gracioso, o con una actitud agresiva, grosera o intrigante en la calle; un edificio interesante o la forma en que la luz del sol cae sobre un grupo de árboles en un parque. Siempre hay una vibración o expresión que emana de nuestro entorno, positiva o negativa, relajante o amenazante, que afecta de una forma u otra nuestro estado de ánimo.

Como artistas, debemos ser especialmente perceptivos de esta energía circundante, *porque nuestro trabajo es traducirla en algo físico, más tangible*, como un dibujo o la narración de una historia, capaz de transmitir esa energía y entregarla exitosamente a un público.

En este libro hablaremos sobre la «gramática artística» y las técnicas que ayudarán en este proceso de traducción o transmisión, pero, además de la técnica, siempre necesitaremos nuestra percepción individual, instinto, pasión y comprensión intuitiva de las cosas para que este «trabajo de traducción» *no sea completamente mecánico, predecible y formulista*. La técnica es una cosa; el sentimiento y estado de ánimo, cuya expresión es nuestro objetivo, es otra. Lo primero nos ayudará a sacar lo último, pero nunca ocupará su lugar.

Si vamos a contar una historia, necesitamos creer en ella y en sus personajes. Si vamos a conmover a un público, primero debemos conmovernos nosotros mismos. Simplemente, no podremos dar algo que no tenemos.

EL TONO GENERAL DE LA HISTORIA / CONSISTENCIA

Cuando decidimos tomar lápiz y papel es esencial la coherencia en nuestra visión, desde el primer hasta el último cuadro. Esto es muy importante cuando intentamos crear ficción, una fantasía con formas, luz y ritmo. Nuestro mundo y nuestros personajes están hechos de papel, pero tenemos que hacer que el público los experimente como reales.

Hacer cada elemento coherente con el resto (incluidos los altibajos emocionales) como parte de la cadena sólida del mundo que estamos creando, dará credibilidad a nuestro trabajo. Por eso, nuestra elección de las primeras tomas establecerá nuestro sentido de drama, comedia o acción, para toda

la narración (ver también la página 38), y el tono y el estilo visual con el que nos comprometemos. Hacer algo «fuera de lugar» sacaría al público de la realidad que estamos tratando de construir, y la magia se habría ido.

Una vez que visualizamos en nuestras mentes un tono general para la narración (cómica, ágil, épica, dramática, íntima, etc.) y cómo llegar a su clímax (páginas 59 y 75), podemos comenzar a desarrollar imágenes que sirvan siempre a los conceptos previamente establecidos.

NO DECIRLE COSAS AL PÚBLICO, SINO HACÉRSELAS SENTIR

Una de nuestras herramientas principales al crear un mundo de «realidad paralela» es la atmósfera, que se basa en la iluminación, el ritmo y el color.

A veces todo se reduce a usar la insinuación para impulsar la acción, presagiando cosas en lugar de telegrafiarlas, tanto a nivel artístico como narrativo. Esto permitirá que nuestro público participe más en la aventura. La idea detrás de esto es que, no importa cuánto lo intentemos, nunca representaremos «la realidad tal como es», simplemente porque cada uno tiene su propia versión única de la realidad en su mente.

Una obvia evidencia de ello es poner a un grupo de pintores de igual talento a pintar el mismo paisaje al aire libre. Incluso si todos pintan el mismo árbol o el mismo bote, la verdad es que, al final del día, todos volverán a casa con diferentes interpretaciones del tema y pinturas muy diferentes. Comenzando con el recorte de la escena, la forma en que cada artista enfatiza una cosa frente a otra, incluso la paleta de colores real será diferente; uno favorecerá los tonos cálidos frente a los tonos más fríos del otro, incluso cuando todos estén convencidos de que representaron las cosas «exactamente» como eran, transmitirán a sus públicos un mensaje emocional completamente diferente en cada caso.

Por lo tanto, en la medida de lo posible, es mejor dar al público la oportunidad de crear su propia realidad. Déjalos adueñarse de las imágenes y, por lo tanto, de la historia, hasta cierto punto. Vamos a darles los elementos que necesitan para que puedan sentir subconscientemente la necesidad de llenar los vacíos con lo que solo se les insinúa.

Vamos a tender a usar la simplicidad, las sombras y los silencios en lugar de una avalancha de detalles, para que el público pueda experimentarlos a su manera. Dejémoslos siempre preguntándose acerca de algo, deseando saber un poco más, seguir mirando o leyendo, y démosles respuestas mientras simultáneamente planteamos nuevas preguntas. Realmente es un juego seductor.



CAPÍTULO 2

DIBUJAR Y COMPONER UNA IMAGEN FIJA (CONCEPTOS BÁSICOS)

ATMÓSFERA

Un sentido de la realidad

Queremos trasladar al papel la emoción del paisaje —el rostro— la pieza de arquitectura que tenemos delante de nosotros. Y es muy tentador tratar de hacerlo únicamente copiando o transfiriendo cada forma y detalle de ella con nuestros pinceles, como una fotografía, suponiendo que tal transferencia literal es la mejor manera de acercarse lo más posible a la sensación y el sentido de la atmósfera que nuestros ojos y mente obtienen de la realidad.

Pero al final del día la montaña y el árbol se quedan en el campo. *Todo lo que podemos transferir al papel es solo una ilusión*, uno de los elementos que tenemos delante de nosotros. Entonces, ¿qué es más fiel a la realidad, la imagen literal de algo o su espíritu?

Personalmente, me inclino por el espíritu.

Si intentamos dibujar el retrato de alguien a partir de una imagen y utilizar, por ejemplo, la técnica del «patrón de cuadrícula», vamos, seguramente, a terminar con una transferencia perfecta de cada detalle en el papel, pero entonces no estamos dando ninguna opción (ver página 24). *En este caso, todas las características terminan pareciendo igualmente importantes*. ¿Es así realmente como percibimos a esa persona? ¿Es realmente como él o ella es?

Claro, algunas líneas o áreas deben ser más representativas o importantes dentro de sus características y, por lo tanto, deben resaltar más.

¿Qué tal si nos sentamos frente a nuestro modelo, entrecerramos los ojos, vemos lo que sobresale, y hacemos la primera lectura rápida de la cara y la expresión? Si hacemos esto, el resultado sería una *representación* más precisa de esa persona.

Así que una representación «fotográfica» no es necesariamente la respuesta. *La expresión* sí lo es. La energía transmitida sí lo es. El estado de ánimo sí lo es. Estas son las cosas que, en última instancia, transmitirán la verdadera personalidad del personaje al público.

Lo mismo ocurrirá con cualquier otro tipo de tema.