



Instituto Maurer

www.institutomaurer.com.mx
dudas@institutomaurer.com

Más de 60 años trabajando para que tú prograses.

ILUSTRADOR Y GUIONISTA DE CÓMICS*



El arte del Cómic ofrece muchas oportunidades para desarrollarse profesionalmente como Ilustrador y Guionista. El conocimiento de los distintos géneros y estilos es fundamental para todo aquel que quiera convertirse en un experto. Las lecciones te mostrarán en forma detallada y práctica las técnicas que hay que dominar en la ilustración de las historietas de cada tipo de cómic: fantástico, aventura, humor, romántico, histórico.

Conocerás a los personajes más emblemáticos de la historia del cómic, sus características y las claves de su éxito; su metodología de trabajo y sus trucos de oficio, y además a los mejores guionistas y cómo han llegado a convertirse en artistas admirados en el mundo.

Con este curso podrás desarrollar tu trabajo como profesional independiente o trabajar en empresas relacionadas con el mundo de la imagen, en revistas y periódicos, empresas publicitarias, producciones audiovisuales y en la industria textil. ¡Inicia hoy mismo esta divertida, creativa y lucrativa profesión!

Km. 58 Carr. México-Cuautla, Hacienda Panoaya, Amecameca, Edo. de Méx. 56900, Tel: 01-597-978-0660

PROGRAMA DE ESTUDIOS

TEXTO 1: HISTORIA Y GÉNEROS 1.

Los protocómics. Desarrollo histórico del comic. Evolución y desarrollo a lo largo del tiempo. El estandarte de Ur. El antiguo Egipto. Roma. La Edad Media. Diferencias con el cómic. **Los pioneros.** Los periódicos y la sátira política y social a través de la imagen. William Hogarth. James Gillray y George Cruik Shank. La imaginaria de Épinal (Francia). Thomas Rowlandson. Siglos XVIII y XIX: el auge de la prensa satírica. Gustave Doré. La narrativa suiza y alemana. Wilhelm Busch. Inventos y descubrimientos clave para el desarrollo del comic. Las tiras diarias. El surrealismo en viñetas.

TEXTO 2: HISTORIA Y GÉNEROS 2

El Oeste. Importancia en la documentación. El caballo. Las armas. Ilustradores del Oeste famosos. **Los Aventureros.** El surgimiento del cómic de aventuras. Qué buscan los lectores de la época. La influencia del cine. La gran ayuda de los efectos especiales. Relación entre el cómic y otros medios. La llegada de la televisión y los efectos especiales. La mecánica interior: el guión y la planificación. Algunos aventureros.

TEXTO 3: HISTORIA Y GÉNEROS 3.

Los superhéroes. El nacimiento del término

“superhéroe”. Patoruzú. El mercado americano y la marca “superhéroe”. Superman, el primer héroe norteamericano. De donde son los superhéroes. Características de los superhéroes. Cambio de esta imagen estereotipada. Vestimenta. El leivmotiv de los superhéroes. El origen de los superhéroes: sus poderes. Cuando los superhéroes trabajan en equipo. Diferencias entre superhéroes y supervillanos. Si te dedicas al cómic de superhéroes y supervillanos. Otros superhéroes. Las heroínas. Los ayudantes de los superhéroes. Las novias de los superhéroes. El equipamiento, vehículos y artilugios. Ambiente que rodea al superhéroe. Te toca practicar. El cuerpo humano. El conocimiento de la trama es fundamental. Evita fondos planos y vacíos en cada viñeta. Practica la perspectiva.

TEXTO 4: PERSONAJES 1.

The Yellow Kid. El primer personaje de cómic. Su autor: Richard F. Outcault. El periodismo Amarillo. Comienzo del merchandising con los personajes como motivo. The Yellow Kid de George Luks. Imagen de los prestigiosos premios Lucca. El chico amarillo consigue superpoderes. **The Katzenjammer Kids.** Su autor: Rudolph Dirks. Su relevo: Harold H Knerr. The captain and the kids. Inspiración de muchos. **The Spirit.** El protagonista: Denny Colt. Su escudero y amigo: Ebony White. Publicación de the spirit. Su autor: Will Eisner. Tiras y

colecciones. Presentación de la serie. Los secretos de un éxito. **Wolverine**. El mutante de los muchos nombres. Poderes. Sus dibujantes. Historia de Wolverine.

TEXTO 5: PERSONAJES 2.

Corto Maltés. Su autor: Hugo Pratt. Nacimiento del personaje. Cómo es Corto Maltés. Nada de detalles inútiles. Rapidez y cuantiosa producción. Gran conjunción entre guión y realización gráfica. El final de Corto Maltés. La fuerza del destino. Inspirador de poemas. **Valentina**. Su autor: Guido Crepax. Nacimiento del personaje. Cómo es Valentina. Insólita puesta en página. Inspiradora de moda. Vida y muerte de Valentina. Tras la muerte de Valentina. **The Watchmen**. Sus autores: Alan Moore y Dave Gibbons. Sus predecesores: los Minutemen. Nacen los Watchmen. Estructura de la página de este cómic. Una serie de las más premiadas. La película Watchmen. Beforme Watchamen. **Cuto**. Su autor: Jesús Blasco. Nacimiento del personaje. Renacimiento del personaje. Sus aventuras. Sus últimas aventuras. El gran éxito de Cuto.

TEXTO 6: PERSONAJES 3.

Conan. El autor del personaje: Robert E. Howard. Nacimiento del personaje. Su adaptación al cómic. Cómo es Conan. De qué va la trama. Un buen modelo para estudiar anatomía. Dibujantes que le han seguido. Nuevas series de Conan. **Rip Kirby**. Su autor: Alex Raymond. Cómo es Rip Kirby. Su diminutivo Rip. Maestro del claroscuro. Estilo Raymond. Una novia influyente en la moda de la época. Inspirador de dibujantes. Premio Reuben. Fallecimiento del autor y final del personaje. **Mafalda**. Su autor: Quino. Nacimiento de Mafalda. Cómo es Mafalda. El resto de personajes. El final de Mafalda. Un gran reconocimiento. Toda una serie de frases famosas. **Astérix**. Sus autores: Goscinny y Uderzo. Nacimiento del personaje. Trama de Astérix. Cómo es Astérix y el resto de personajes de la serie. Sus aventuras. Una serie de gran éxito en todo el mundo.

TEXTO 7: DIBUJANTES 1.

Alex Raymond. Su gran pasión: Dibujar. De las finanzas al mundo del cómic. Tres de sus series más conocidas. Creador excepcional. Su obra maestra: Flash Gordon. Inspirador de muchos. Gran

imaginación y experimentación constante. El paréntesis de la II Guerra Mundial. Nace Rip Kirby. Premio Reuben. Influyente en el estilo de muchos. **Milton Caniff**. Uno de los grandes del cómic. Alabado por la mayoría. The Gay Thirties. Dickie Dare. Terry and The Pirates. El estilo de Caniff y el claro-oscuro. El éxito de Caniff. Una labor que le absorbe por completo. Male Call. Abandono de la serie Terry and The Pirates. Steve Canyon. El dibujante de cómics más copiado. **Alberto Breccia**. Primeros trabajos. Expresionismo y maestría con el blanco y negro. Etapa con Carlos Trillo. Otros trabajos. **Burne Hogarth**. Gran dibujante de la anatomía humana y animal. Sus primeros cómics. La influencia latina. Miracle Jones. Tarzan. El Miguel Ángel del cómic. Dominio del recorrido visual. La escuela de artes visuales. Su último cómic: Jungle Tales of Tarzán.

TEXTO 8: DIBUJANTES 2.

Hal Foster. El hombre mono. Maestro del realismo. El estilo de Foster marca un hito en el mundo del cómic. Maestro de las nuevas generaciones de dibujantes. Un proyecto ambicioso: escribir sobre a Edad Media. Nace el Príncipe Valiente. El valor de la documentación. El príncipe de los ilustradores. **Hugo Pratt**. Su estancia en Argentina. Su regreso a Europa. Su última obra. **Hergé**. Credor de una escuela artística del género. Su primer personaje: Totor. Aparece Tintín. Quick et Flopke. Jo, Zetle y Josko. Acusado de colaboracionista. Última época. **Jesús Blasco**. De familia artística. El personaje que le hará famoso: Cuto. Tras la guerra civil española. Anita diminuta. Una forma muy personal de trabajar. Sus colaboraciones en inglés. Su entrada en el mercado italiano. Su trabajo en el mercado francés. El capitán Trueno.

TEXTO 9: DIBUJANTES 3.

Charles Schulz. Una gran carrera productiva. Schulz y los niños. Su primer trabajo. Su gran éxito: Peanuts. Precedente de Mafalda. La fama de Charlie Brown. Personajes de Peanuts. Un estilo simple pero con gran expresividad. **Will Eisner**. Nacimiento de un genio. Infancia. Primeros comics. Dos series con Jerry Iger. El cómic book que le hizo famoso: The spirit. Descubre la fuerza didáctica del cómic. Creación de novelas gráficas. Profesor en la escuela de artes visuales de Nueva York. Maestro de maestros. **Al Capp**. Indiferente a la diferencia. Su primer

personaje: Mister Gilfeather. Li'l Abner se hace mundialmente famoso. Protagonistas de Li'l Abner. Otros personajes. Admirado por unos, odiado por otros. **Jean Giraud**. Estudios en la escuela de Artes Aplicadas de París. Inicia su carrera con el seudónimo Gir. Su fructífera colaboración con Joseph Gillain. El teniente Blueberry. La renovación completa del género Western. Los personajes. Cambio de estilo: nace Moebius. Su dibujo crea escuela. Una de las obras maestras del cómic moderno. Arzach. Otras obras. Aportación al mundo del cine. Otros trabajos.

TEXTO 10: GUIONISTAS 1.

Alexandro Jodorowsky. Polifacético. Su primer cómic. Fabulas pánicas. Uno de los guionistas más personales e insólitos. Sus obras más famosas. Maestro de guionistas. **Lee Falk**. Mandrake the Magician. The Phantom. Teatro y musicales. Reconocimiento. El día de Lee Falk. **Héctor Oesterheld**. Sus primeros personajes. Bull Rockett y Sargento Kirk. Otras colaboraciones con Hugo Pratt. Colaboraciones con Alberto Breccia. Comprometido políticamente. Desaparecido durante la dictadura argentina. Premiado y homenajeado. **Alan Moore**. Bajo el pseudónimo Curt Vila. Bajo el pseudónimo Jill de Ray. V for Vendetta. Swamp Thing Hellblazer. Los Watchmen. Creador de la editorial Mad Love. Su obra maestra: From Hell. Lost Girls. Regreso al mundo editorial convencional.

TEXTO 11: GUIONISTAS 2.

Stan Lee. Su primer trabajo como guionista: Capitán América. Los grandes héroes de Stan Lee. Nuevos personajes. Spiderman. Productor de películas. Incursión en el manga. Incansable en su trabajo. Número 1 en su género. **Antonio Altarriba**. Entre absorto y abducido por la ficción. De formación universitaria. Finalista en el XVIII premio la sonrisa vertical. Premio Euskadi de literatura. Minusválido de la plástica. Algunos de sus guiones. Premio nacional del Cómic. Su último guión: Yo detective. Ejemplo de guión de Antonio Altarriba: Yo, asesino. **Víctor Mora**. Todo un autodidacta. Su primer personaje: Capitan Kerr. Su trabajo en la editorial Bruguera. Trabajos paralelos. Trabajo en Francia. Gran guionista y novelista. **René Goscinny**. Sus comienzos en el ejército

Primeras publicaciones. Su regreso a París. De dibujante a guionista consagrado. Primera colaboración con Uderzo. En la revista Pilote. Su obra definitiva: Astérix. Fallecimiento.

TEXTO 12: GUIONISTAS 3.

Jean-Michel Charlier. Máximo creador del cómic de aventuras europeo. Una prolifera carrera profesional. Primeros éxitos. Cofundador de la revista Pilote. Otras obras: La patrouille des castors. Sus obras más conocidas. Editor de la revista Tintin. Sus series tienen una gran carga dramática. Buscó sucesores para sus obras. **Carlos Sampayo**. Una fértil carrera profesional. Su relación con el dibujante José Muñoz. Alack Sinner. Otras obras de Muñoz Sampayo. Incursiones en el baile y la música. Personajes a la sombra de Alack Sinner. Obras con otros dibujantes. Su obra cumbre en narrativa. **Carlos Trillo**. Autor de un gran número de personajes. Formación. Uno de los fundadores de Mengano. Con los Breccia. Junto con el dibujante Horacio Altuna. Con Jordi Bernet. Con otros dibujantes. **Joe Simon**. Destaco dibujando desde pequeño. Su primer trabajo en el mundo del cómic; un western. Su primer personaje: The Fiery Mask. Por fin conoce a Jack Kirby. Sus seudónimos. Nace Capitán América. Obras de Simon y Kirby con la compañía National. Con el dibujante Milt Gross. Más obras con Jack Kirby. Creador del mensual satírico Sick. Autor del mayor número de personajes del cómic.

TEXTO 13: TÉCNICA DE LA ILUSTRACIÓN 1.

Introducción. Requisitos para ser un buen dibujante. Un trabajo en equipo. A pesar de la informática. La fase de aprendizaje. Hasta lograr el estilo personal. Lleva siempre lápiz y papel encima. Vas estar muy bien asesorado. Tesón y alegría. **Los materiales del dibujante**. Cartulinas. Lápices. Minas. Gomas. Plumillas. Pinceles. Estilógrafo. Rotuladores. Tinta china. El color. Otras herramientas de trabajo. **El Estudio**. Iluminación. El tablero. Silla. Ambientación. El ordenador. Componentes del ordenador.

TEXTO 14: TÉCNICA DE LA ILUSTRACIÓN 2.

El dibujo de la cabeza y el rostro. La cabeza de frente. La cabeza de perfil. La cabeza y rostro desde

otros puntos de vista. Como crear un abanico variopinto de personajes. **La ilustración del cuerpo humano.** La ilustración de la mujer. Cómo crear un abanico variopinto de personajes a partir de un cuerpo. **El Equilibrio De Masas En La Figura Humana.** Realización del boceto. Dando volumen al boceto. Ultimado el dibujo. Coloreado. **Las manos. El dibujo de los pies. Los modelos.**

TEXTO 15: TÉCNICA DE LA ILUSTRACIÓN 3.

El uso de los planos y ángulos. La elección del encuadre. El zoom. El ángulo de visión. Atención con los cambios de encuadre. Los distintos planos y ángulos que puedes utilizar. **Tipos de planos según la distancia.** El gran plano general. El plano general. Plano entero. Plano americano o tres cuartos. Plano medio y plano medio corto. Primer plano. Primerísimo primer plano. Plano de detalle. **Tipos de planos según el ángulo visual.** Plano normal o frontal. Plano picado. Plano cenital. Plano contrapicado. Plano nadir. Plano dorsal subjetivo y semisubjetivo. Plano aberrante.

TEXTO 16: GUIÓN 1.

Cómo se escriben los comics. Qué es el cómic. Características del cómic. El cómic es el reflejo de su tiempo. La historia del cómic. **Qué quiero escribir o contar.** La primera fase en un cómic son ideas y escritura. La importancia de leer, ver y mirar. Similitudes entre el cómic y el cine. La secuencialidad. Las narraciones a través de imágenes. Un cómic no es ni una novela ni un cuento. **El cómic es la narración.** El cómic puede contar historias de varios géneros.

TEXTO 17: GUIÓN 2.

Cómo empezar a escribir. Leer y escribir. Siempre con un cuaderno y un lápiz. Como agarrar el toro por los cuernos. Por qué es necesario escribir nuevas historias. Como encontrar la idea de partida. **El ladrón.** El ejemplo de Caperucita Roja. Las funciones de Vladímir Propp. Los elementos constantes: las funciones de los personajes. Una estructura de muchas novelas y películas. Toda historia genera otras historias. Diferencias entre una serie y un cómic sin continuidad. También se puede "robar" del mundo real. Las biografías y autobiografías. Ladrones honestos. **El inventor.**

Qué es inventar. La originalidad está en la manera de contar. Inventar historias. La gramática de la fantasía. El rastreo de las historias el ladrón. ¿Robo o no robo? El binomio fantástico: el inventor. La chispa que hace surgir historias. Mirar desde una óptica diferente. Cambiar de época o situación a los personajes. Una tercera forma de inventar historias.

TEXTO 18: GUIÓN 3.

La invención de un personaje. Como crear un personaje. Las historias se construyen a través de los personajes. Las historias de un único volumen. Cuando el cómic es una serie. Un personaje que provoque las reacciones apropiadas. Como crear un personaje para una serie. Si tienes que escribir para una serie ya existente. Esquema del análisis de los diversos roles de los personajes. El protagonista o héroe. Es el centro de la historia. Da nombre a la serie. ¿Protagonista único o grupo de personajes? El esquema más simple: el protagonista único masculino. Características. No ha de ser siempre guapo. Los superhéroes y el manga. Los cambios del protagonista en los últimos años. La protagonista femenina. Animales protagonistas. Los personajes secundarios. Una gran variedad. Deus ex machina. Como ver un Deus ex machina con antelación. El compañero. Su cometido. Se le contrapone el protagonista. Importancia en la historia. Compañeros típicos. Compañeros atípicos. El escudero. Importancia de sus características. El antagonista. De rasgos marcados. Nunca muere. Sus adeptos. Los antagonistas resultan grotescos. La novia eterna. Los extras. Cambios de los arquetipos. Qué es un arquetipo. El cambio de los esquemas. Aprende a utilizar los arquetipos. No se puede escapar de los arquetipos. Ventajas e inconvenientes de parecerse o no a un arquetipo. Como conseguir el equilibrio. Otra forma: invertir el arquetipo. La extensión de las historias. Es aconsejable una pequeña contradicción. ¿Tienes ya tu historia? Cómo determinar el cometido de los personajes. ¿Qué falta ahora? Los personajes son seres humanos. Un personaje no se escribe solo. La futilidad es parte de la narrativa de ficción. Para que tus personajes sean interesantes. El autor mete un poco de sí mismo en cada personaje. Respeta y atiende a tu personaje. Dónde y cuando se va a desarrollar tu historia. Ten en cuenta lo que descubrirá el lector. Labor del guionista. El autor deberá saber muchas más cosas que el lector. Las caracterizaciones lingüísticas. La verdadera caracterización. Un último consejo.