

**GIORGIO
DI VITA**

CURSO DE
Cómic

**MATERIALES • MÉTODOS DE
REALIZACIÓN**



Puedes consultar nuestro catálogo en www.picarona.net

CURSO DE CÓMIC

Texto e ilustraciones: *Giorgio di Vita*

1.ª edición: marzo de 2025

Título original: *Corso di Fumetto*

Traducción: *Manuel Manzano*

Maquetación: *El Taller del Llibre, S. L.*

Corrección: *Sara Moreno*

© 2023, Giunti Editore S. p. A., Firenze-Milano, Italia
Obra publicada por acuerdo con Giunti Editore vía Oh! Books Lit. Ag.
(Reservados todos los derechos)

© 2025, Ediciones Obelisco, S. L.
www.edicionesobelisco.com
(Reservados los derechos para la lengua española)

Edita: Picarona, sello infantil de Ediciones Obelisco, S. L.
Collita, 23-25. Pol. Ind. Molí de la Bastida
08191 Rubí - Barcelona - España
Tel. 93 309 85 25
E-mail: picarona@picarona.net

ISBN: 978-84-9145-786-2
DL B 19.471-2024

Impreso en SAGRAFIC
Passatge Carsí, 6 - 08025, Barcelona

Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o electrográfico, sin el previo consentimiento por escrito del editor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

REFERENCIAS ICONOGRÁFICAS

REFERENCIAS ICONOGRÁFICAS

Salvo que se indique lo contrario, los dibujos de este libro fueron creados por Giorgio Di Vita. Para los de las secciones «El cómic realista» (págs. 50-63) y «El estilo manga» (págs. 66-71), el autor agradece a Roberto Cianfarani y Paola Cianfarani su colaboración. Gracias también a Patrizia Comino por las actualizaciones sobre las tabletas gráficas. El dibujo inicial de las págs. 64-65 es de Elisa Picuno. Las fotografías fueron tomadas por Giosuè Maniaci. La imagen de la pág. 11 es de © Sandro Amato/Shutterstock.

El editor declara su voluntad de asumir los posibles honorarios por aquellas imágenes cuya fuente no haya sido posible encontrar.

En el caso de que no aparezca la ubicación de las obras reproducidas, se entenderá que forman parte de colecciones privadas.



ÍNDICE

BREVE HISTORIA DEL CÓMIC

Al principio era Yellow Kid 8

HERRAMIENTAS Y MATERIALES DEL CÓMIC

El papel, la regla y el cartabón 14
Los lápices y las gomas de borrar 15
Las herramientas para el entintado 16
Las herramientas digitales 17

ARGUMENTO, TRATAMIENTO, GUION

El argumento 20
El tratamiento y el guion 21
El guion gráfico o *storyboard* 22

EL CÓMIC HUMORÍSTICO

El adulto masculino 26
El modelo en movimiento 28
El tipo atlético 30
El modelo en movimiento 32
La mujer adulta 34
El modelo en movimiento 36
Los niños 38
Las manos 39
Albert y los demás animales 40
Los animales antropomórficos 42
Los fondos 44
Los objetos 46

EL CÓMIC REALISTA

El adulto masculino 50
El modelo en movimiento 52
La mujer adulta 54
El modelo en movimiento 56
Los animales 58
Las manos 60
Los fondos 62

EL ESTILO MANGA

Las características 66
Las posturas 68
El contexto 70

LA PERSPECTIVA

La perspectiva central 74

LA PÁGINA DEL CÓMIC

El cuadrante 80
El dibujo a lápiz 82
El entintado 84
La preparación para el color 86
La coloración 88
El *lettering* 90

GLOSARIOS

Las onomatopeyas 93
Los términos de cómic 94

ACK OH! GULP! SPLASH!



SUNDAY, MAY 5 1895.

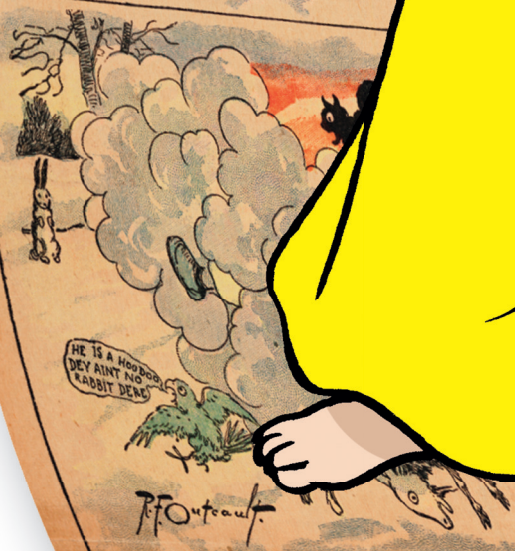
CIRCUS IN HOGAN'S ALLEY.
The note der marvelous grace wid which Herr Sveng
ants fur next comes Madame Sans Jane der cha

THE YELLOW

1



4



JANUARY 24,

GAME SPORT.



6





Breve historia del cómic



PARA EMPEZAR, UN BREVE VIAJE A LOS ALBORES DEL CÓMIC, QUE TIENE SU PROPIA FECHA DE NACIMIENTO: EL 17 DE FEBRERO DE 1895, CUANDO EN UN NÚMERO DOMINICAL DEL *NEW YORK WORLD* APARECIÓ, POR PRIMERA VEZ, UNA GRAN PÁGINA ILUSTRADA DE CARACTERÍSTICAS INSÓLITAS.

¿CUÁL ERA LA NOVEDAD? ENTRE LOS PERSONAJES TAMBIÉN HABÍA TEXTOS ESCRITOS, AQUELLO QUE DECÍAN. AÚN SIMILAR A LAS IMPRESIONES POPULARES ANTERIORES, POCO DESPUÉS ESAS IMÁGENES SE TRANSFORMARÍAN EN EL CÓMIC QUE CONOCEMOS HOY.

AL PRINCIPIO ERA YELLOW KID

LOS PRIMEROS PASOS

El cómic tiene raíces que se remontan a la historia de las imágenes desde la antigüedad, pasando por las xilografías medievales, las populares estampas de la editorial francesa Imagerie d'Epinal, activa desde 1796, y los grabados satíricos del siglo XIX de William Heath o de Charles Philipon. El protagonista del que se considera el primer cómic de la historia, sin embargo, es un niño de rasgos orientales con la cabeza pelada, dos orejas enormes y grandes dientes parecidos a los de un roedor. Vive con sus amigos en el «patio trasero de Hogan», lleno de pilluelos alborotadores y textos escritos por todas partes. Su nombre es Yellow Kid, su creador, Richard Felton Outcault (1863-1928).

Como ya se ha dicho, en la viñeta hay algunos textos escritos: en las paredes, en carteles, y también en el interior de formas parecidas a los globos que hoy en día todos los lectores de cómics conocemos. Los personajes son humanos y

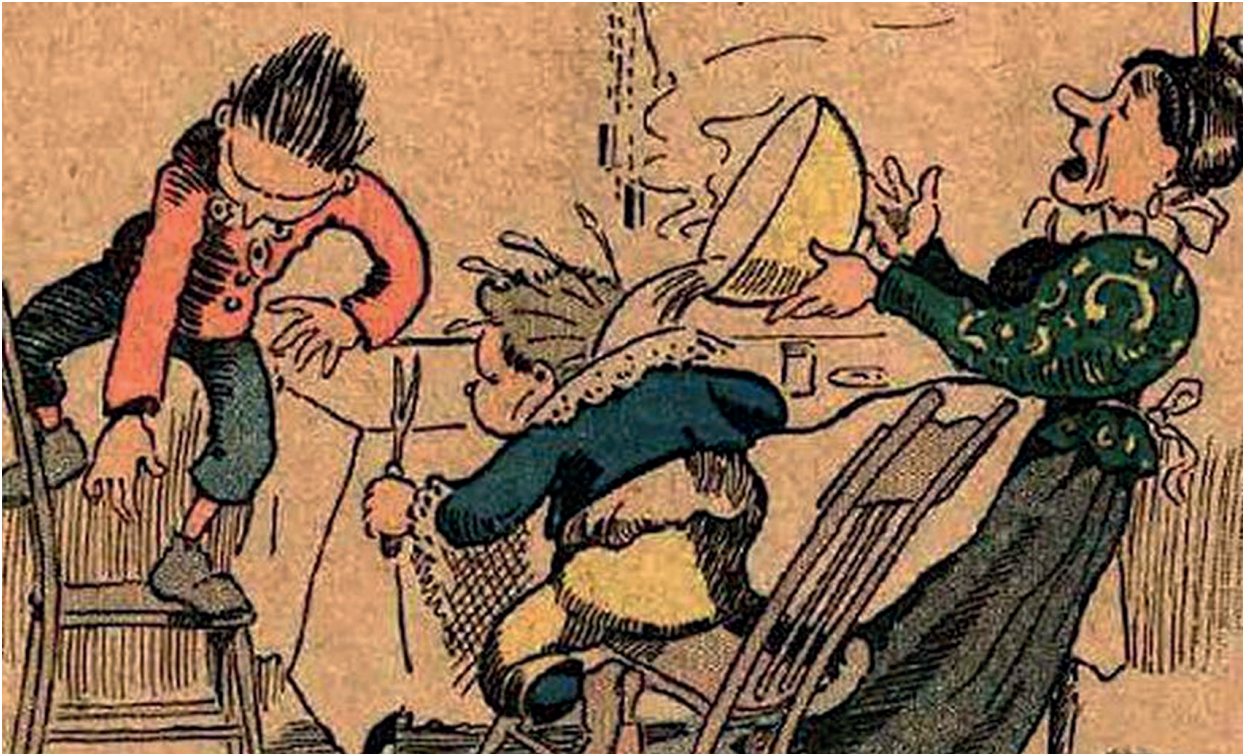
animales, pero todos tienen la misma capacidad de comunicarse y, efectivamente, en las primeras publicaciones eran los animales quienes hablaban en los globos, mientras que los humanos se expresaban mediante señas, o escribiendo sus palabras en sus ropas: Yellow Kid estaba entre ellos. La peculiaridad de ver a humanos y animales juntos en el mismo nivel expresivo-lingüístico se desarrollará lentamente en el cómic humorístico hasta la formación de personajes zootropomórficos mixtos. En las primeras páginas de *Yellow Kid* aún faltaba el rasgo típico del cómic: la narración a través de una sucesión de dibujos animados, que encontraremos en las historias producidas posteriormente por Outcault.

DE LO CÓMICO A LO REALISTA

Después de Yellow Kid, su autor creó el personaje de Buster Brown, un chico de buena familia muy diferente al anterior mocosito. Dos años más tarde, en 1897, debutó la serie



Escena extraída del *Canticum Canticorum* de autor anónimo, datada hacia 1430.



Detalle de una viñeta de la serie *Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks de 1897.

Katzenjammer Kids de Rudolph Dirks: los hijos del señor Katzenjammer, dos gemelos muy vivaces que en Italia tomaron los nombres de Bibì y Bibò. El autor, alemán, pero migrado a Estados Unidos, se inspiró en otra pareja de personajes, Max y Moritz, de Wilhelm Busch, protagonistas de un cuento en verso e ilustrado.

Si hasta ahora el cómic mantiene la característica de una narrativa humorística —no en vano se llama *comic*—, el camino ya está allanado para desarrollos posteriores. De hecho, en 1929, la gran crisis económica que sacudió a Estados Unidos dio a los autores la oportunidad de abordar temas nuevos y más dramáticos.

Es como si, en los años treinta, los cómics se hubieran hecho adultos, perdiendo parte de esa propensión al juego que los caracterizaba en sus inicios. Los cómics se hicieron adultos y esta maduración cambió su carácter y espíritu. Incluso aquellos que siguieron siendo cómics en todos los aspectos tuvieron que lidiar con la nueva realidad y actualizarse. Los héroes infantiles de la época se convirtieron en cazadores de criminales cuyos nombres permanecieron vivos en la imaginación de los lectores durante todo el siglo xx y más allá: Mandrake, Dick Tracy, X-9, Flash Gordon.

Inmediatamente después de la publicación de estos primeros cómics de acción, aventuras y apariencia más rea-

lista, surgieron las filas de los superhéroes cuyo debut se produjo con Superman, en 1938, de Jerry Siegel y Joe Shuster. La editorial es Action Comics, a la que pronto se unirá DC Comics, con sus Aquaman, Flash, Green Lantern, Batman y Wonder Woman. A finales de los años treinta nace Timely Comics, que se convertiría en Marvel Comics en los años sesenta. Sus superhéroes, del calibre de Capitana Marvel, Antorcha Humana, Spiderman, los Cuatro Fantásticos, competirán inmediatamente con los de DC, manteniendo su encanto inalterado hasta nuestros días.

Mickey Mouse, creado por Walt Disney, representa bien la transición de la infancia más despreocupada del cómic a su madurez. De hecho, las aventuras que lo protagonizan a finales de los años treinta son las mismas que las de los héroes mencionados anteriormente: campeones de la justicia luchando siempre contra el mal.

LOS EJEMPLOS EUROPEOS

Incluso antes de su debut en el papel impreso, Mickey Mouse ya había sido protagonista de los dibujos animados *Plane Crazy* y *Steamboat Willie*, donde se mostraba como un ratón ingenioso y emprendedor, ya apoyado por su novia Minnie. En las primeras historietas de 1930, el famoso ratón seguía siendo uno de los muchos animales





Detalle de una viñeta de *Bécassine* de Caumery y Pinchon.

antropomórficos protagonistas de las páginas periodísticas de la época, pero su primera evolución se produjo ya en el mismo año con historias más largas y detalladas, vinculadas a la actualidad.

A partir de los años cincuenta, varios autores italianos también empezaron a abordar al personaje de las orejas grandes: Romano Scarpa, Giovan Battista Carpi, Guido Martina. Fue entonces cuando Mickey Mouse se encontró desempeñando cada vez más papeles de detective junto a la policía, pero también como protagonista de parodias de obras de la gran literatura. Esta internacionalización del personaje fue de la mano de la pérdida del origen norteamericano del cómic.

En Europa, el cómic francés debutó con *Zig et Puce* (1925) de Alkain Saint-Ogan, protagonizada por dos chicos temerarios siempre en busca de aventuras. En los años treinta, la importante escuela franco-belga floreció con *Tintín* (1929) de Hergé, seguida pronto por los hombrecitos azules, los *Schtroumpfs* (conocidos en España como Pifufos) de Peyo, luego *Lucky Luke* de Morris y *Asterix* de Goscinny y Uderzo.

Fundadora de la escuela es la criada distraída llamada *Bécassine* (1905) de Caumery (textos) y Pinchon (dibujos). En las viñetas de *Bécassine*, sin embargo, no había globos, sino largos pies de foto, aligerados por la frescura y la vitalidad de los personajes.

LA ESCUELA ITALIANA

La década de 1930 también vio florecer el cómic italiano. *Il Signor Bonaventura*, de Sergio Tofano (1917), publicada en *Il Corriere dei Piccoli*, no tenía nada que envidiar a los personajes extranjeros, aunque careciera de globos. Éstos aparecieron por primera vez en 1932, en el semanario *Jumbo*, donde vieron la luz las primeras historias escritas e ilustradas por autores italianos, inspiradas en modelos americanos. El autor que más rotundamente rompió con el estilo americano de aquellos años fue Benito Jacovitti, uno de los autores italianos más originales. Sus *Pippo*, *Pertica* y *Palla* se publicaron en las páginas de *Il Vittorioso* a partir de 1940.

Sin embargo, los años del desarrollo del cómic de autor italiano fueron los años sesenta, con la llegada de personajes como *Diabolik*, las hermanas *Giussani* y sus seis epígonos femeninos. La edición mensual *Linus*, centrada en los *Peanuts* de Charles Schulz, acogió a uno de los autores italianos más originales de aquellos años: Guido Crepax, con su desinhibida *Valentina*.

Hugo Pratt debutó en *Il Corriere dei Piccoli* en 1967 con *Las aventuras de Corto Maltés*. Algunos consideran que su *Balada del mar salado* es la primera novela gráfica de la historia del cómic italiano.

A pesar de sus sustanciales diferencias de estilo, los autores que acabamos de mencionar están unidos por un uso muy hábil del blanco y negro. Crepax está lleno de virtuosismo gráfico, ignorando a veces los contornos de sus personajes, mientras que Pratt alterna manchas negras con figuras grabadas como en una placa de cobre. Si en *Diabolik* se percibe el uso de un pincel «graso» de tinta, que en Crepax se vuelve fino y deliberadamente «sucio», en Pratt reina la plumilla utilizada de manera virtuosa.

También cabe mencionar a Sergio Toppi, autor de elaboradas escenas de ambientación histórica; Dino Battaglia, con sus dinámicas ilustraciones del héroe del Oeste Pecos Bill; Grazia Nidasio, creadora de *Valentina Mela Verde*, cuyas historias se publicaban en las páginas del semanario *Il Corriere dei Piccoli*; Alfredo Castelli, prolífico escritor y guionista responsable de la exitosa serie *Martin Mystère*; Tiziano Sclavi, el «padre» de *Dylan Dog*; Andrea Pazienza, autora e ilustradora vinculada al periódico satírico *Frigidaire*; Milo Manara, con su estilo de contornos suaves y sensuales. En las ferias, como la que se celebra en Lucca desde 1966, el cómic italiano encuentra un lugar de intercambio de ideas y de encuentro entre autores, editores y lectores. De estos acontecimientos siempre saca nueva vida comparándose con la producción internacional.

EL ESTILO MANGA

En los años noventa, hicieron su aparición el cómic y el manga japoneses, cuyo estilo tiene una larga historia en comparación con su éxito tardío en el panorama occidental.

La palabra *manga* significa «imágenes aleatorias y sin sentido» y se origina en Japón a finales del siglo XVIII. En un principio el término se utilizaba para referirse a los libros ilustrados y su significado actual se remonta a principios del siglo XX. Finalmente, tras la guerra, el manga comenzó a extenderse entre las nuevas generaciones, adquiriendo las características actuales.

Una peculiaridad de este estilo es la preferencia del blanco y negro sobre el color y el uso extensivo de la pantalla tipográfica (las áreas con texturas de puntos) para representar medios tonos.

El blanco y negro, hay que decirlo, implica menores costes de impresión que el color y de ahí esa preferencia por un producto de consumo popular como el manga.

En el panorama del cómic del nuevo milenio, el éxito del manga ha crecido hasta el punto de influir en la producción occidental, dejando su huella incluso en las obras de Disney, donde se pueden ver algunas huellas de este estilo, por ejemplo, en la serie *Witch Kingdom Hearts*.

En los años dos mil, el estilo euromanga, cómics de autores europeos inspirados en la producción japonesa, se consolida en nuestro continente, al igual que nace el amerimanga en Estados Unidos.

Estas operaciones de internacionalización fueron en gran medida impulsadas y guiadas por las propias editoriales japonesas.

LAS NUEVAS TENDENCIAS

La novedad más interesante de la década de 2000 son las novelas gráficas. Aunque éstas se remontan, como hemos visto, a los años sesenta con Hugo Pratt, el término se utilizó por primera vez en este siglo. El desarrollo del género se debe, de hecho, a la producción autoral de las últimas décadas, en conjunción y como consecuencia de la difusión del cómic más allá del ámbito limitado del quiosco. Hoy en día los cómics también se pueden encontrar en las librerías, donde disfrutan de espacios dedicados. Con la novela gráfica, los temas se vuelven más profundos que los de los cómics anteriores, y presentan historias biográficas, vinculadas a las noticias y de actualidad. La intimidad de la narrativa y su complejidad se acentúan, mientras que el objetivo ahora puede identificarse en un público cada vez más amplio y adulto. Una derivación de la novela gráfica es el *graphic journalism*, cuyas temáticas ahondan en temas informativos y en reportajes.

A raíz de estas nuevas tendencias en el cómic, han surgido numerosas editoriales especializadas que han revitalizado el sector y despertado también el interés de editoriales históricas como Giunti o Feltrinelli.

Entre los autores contemporáneos destacamos Zerocalcare, seudónimo de Michele Rech, nacido en 1983.



Un cosplayer en el papel de Deadpool, personaje de Marvel, durante el festival de cómics de Lucca.)

