



Instituto Superior de Letras  
Eduardo Mallea (A-1369)

Carrera:

*Tecnicatura Superior en la Corrección de Textos*

## **PAUTAS PARA LA PRESENTACIÓN DEL GUIÓN DE HISTORIETA**

**Autor:** Pablo Andrés Piñeiro

**Tutora:** Adriana Santa Cruz

**Fecha de entrega:** noviembre de 2018

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>HISTORIETA Y GUIÓN</b> .....	6
DEFINICIÓN .....	6
LOS ORÍGENES DE LA HISTORIETA.....	6
ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA HISTORIETA .....	9
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS .....	9
UNIDADES SIGNIFICATIVAS .....	10
Viñeta .....	10
Encuadre.....	10
<i>Primer plano</i> .....	10
<i>Plano medio</i> .....	10
<i>Plano americano</i> .....	11
<i>Plano general</i> .....	11
Espacio virtual .....	11
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS .....	11
Globo.....	11
Cuadro de texto o cartucho.....	12
Tipografía .....	12
Metáforas visualizadas .....	12
Onomatopeyas .....	12
Figuras cinéticas .....	12
HACIA LA PRÁCTICA .....	13
<b>EN LA PRÁCTICA</b> .....	14
UN EJEMPLO DE GUIÓN DE HISTORIETA .....	15
ALGUNAS OBSERVACIONES .....	34
<b>¿CÓMO PRESENTAR UN GUIÓN DE HISTORIETA?</b> .....	36
ALGUNAS CONSIDERACIONES PREVIAS .....	36
MANUAL DE ESTILO .....	36
PORTADA.....	36
FICHAS DE PERSONAJES .....	37
ESTRUCTURA.....	37
DESCRIPCIÓN DE VIÑETAS .....	38
CUADRO DE TEXTO.....	38
GLOBOS.....	38
ONOMATOPEYA.....	39
EFECTOS ESPECIALES DE ROTULADO .....	39
Título .....	40
Créditos .....	40
Nota .....	40

<b>ENTREVISTAS</b> .....	41
EMILIO BALCARCE: GUIONISTA .....	41
MARCELO PÉREZ: DIBUJANTE .....	42
MARCELO PULIDO: EDITOR .....	44
IGNACIO FACUNDO ONORATI: ESTUDIANTE .....	46
THIAGO FIGUEREDO: ESTUDIANTE .....	48
ALGUNAS OBSERVACIONES SOBRE LAS ENTREVISTAS .....	48
<b>A MODO DE CIERRE</b> .....	51
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	52

## INTRODUCCIÓN

Desde muy chico he estado rodeado de historietas. Recuerdo leer y releer en mi infancia *Correrías de Patoruzito*, *Las grandes andanzas del indio Patoruzú*, *La Zorra y el Cuervo*, *Felix, el gato*, entre otras. Aquellas viñetas plagadas de colores, de peripecias y, sobre todo, de arte me fueron alentando a idear mis propias historietas. Confieso que hasta ya casi saliendo de mi adolescencia apenas había logrado reunir un puñado de pautas claras sobre cómo elaborar un guion. A fines de los ochenta y principios de los noventa, internet era una fuente casi inaccesible y los libros sobre este tema parecían no existir: debía arreglármelas solo. En algunas revistas de la época, como *Skorpio* o *Puertitas*, los editores deslizaban desde las respuestas de los correos de lectores alguna que otra pauta para armar este tipo de texto. Extrayendo elementos de aquí y de allá, fui elaborando mi propio —como para llamarlo de algún modo— manual de estilo.

Cuando estaba por terminar el secundario, el destino me dio la posibilidad de entablar contacto con un guionista profesional, autor —en aquella época— de varias historietas unitarias publicadas en editoriales argentinas, como Record y Columba. Me dio valiosos consejos para mejorar mis relatos, pero no me dio ninguna indicación sobre la presentación del texto. Ante mis preguntas al respecto, recibía unas respuestas difusas, como dándome a entender que “lo importante es la historia, de lo otro se ocupa el dibujante”. Es cierto que una historia bien construida fortalece un guion. Sin embargo, sostengo que tener pautas claras para ordenar la gran cantidad de información presente en toda buena historieta fortalece al guionista.

A medida que iba conociendo más y más el universo del noveno arte, mi manual de estilo mutaba. En ese recorrido, obtenía de alguna que otra entrevista un dato o una clave para perfeccionar mi método. Ya en pleno imperio de internet, di con el artículo del guionista estadounidense Kurt Busiek: “On Writing for comics”, de 1988. Este artículo confirmó mi teoría: un buen guionista de historieta debe organizar armónicamente todos los elementos de su soporte del relato (diálogos, tipografía, forma de globos, cantidad de viñetas por páginas, etcétera). Con el trabajo de Busiek, mejoré mis guiones y mi método. Además, supe que si un guionista con una sólida formación historietística entregaba sus textos a un dibujante, este tendría muy poco para preguntarle: sus guiones podrían tener descripciones escuetas, pero armonizarían todo aquello que hace que el noveno arte sea precisamente eso, un arte.

Por lo tanto, con *Pautas para la presentación del guion de historieta*, pretendo brindarles a los hacedores de historietas (editores, dibujantes, guionistas —profesionales

y aficionados—, estudiantes y docentes) un manual de estilo que les permita elaborar este tipo de texto con pautas, normativas y gráficas, claras. Por consiguiente, con su aplicación se evitará las confusiones o los problemas de interpretación entre dibujante y guionista. Para esto, después de que determinemos el lugar que ocupa el guion en la elaboración de una historieta, el lector observará cómo aplicar los elementos del manual a través de ejemplos. El paso siguiente será pasar al manual de estilo, con el cual los guiones armonizarán el código verbal con el visual. Finalmente, con miras a obtener impresiones sobre esta propuesta, expondré mis entrevistas a estudiantes y a personalidades del ámbito historietístico. Como ya lo he señalado, con mi propuesta, los relatos se fortalecerán y ganarán lectores.

## HISTORIETA Y GUIÓN

### DEFINICIÓN

*Comic*, en los países anglófonos; historieta, en Latinoamérica; tebeo, en España; *fumetti*, en Italia; *quadrinhos*, en Portugal; *bande dessinée*, en Francia; manga, en Japón: cada región ha adoptado un término específico para designar el noveno arte. En este trabajo emplearé el término *historieta* en lugar del castellanizado *cómic*: la palabra *comic*, en inglés, se relaciona con *comedy* (comedia). En consecuencia, con *cómic* solo me estaría refiriendo a las tiras de caricaturas o al *funny*, marginando el dibujo que presenta formas realistas o poco estilizadas, como por ejemplo: *El príncipe valiente*, de Harold Foster, o *Flash Gordon*, de Alex Raymond.

En cambio, el término *historieta* nos conecta con el relato, con la historia —independientemente de su género o de su tono humorístico o dramático—. De todos modos, ¿de qué hablamos cuando decimos “historieta”? Según el *DEL* (Diccionario de la lengua española): “Serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira de prensa, una o varias páginas, o un libro”. Esta definición se centra en el dibujo como característica diferenciadora de otro soporte del relato que emplea las secuencias de imágenes, la fotonovela.

Centrándome en mi propuesta, destaco que si una historieta no tiene diálogos ni narrador, la elaboración de un guion sigue siendo compleja. Exige un trabajo con la descripción y con el manejo de sus elementos mayor que un guion donde se emplea el código verbal junto con la imagen para desplegar el relato. En el caso de la historieta silente, el desafío del guionista es plasmar por escrito la secuencia de imágenes sin el apoyo de la palabra en la acción. Un error en el manejo de un detalle visual puede resentir la coherencia interna.

### LOS ORÍGENES DE LA HISTORIETA

El guionista y el dibujante, como artistas, deben saber cuál es el origen del medio donde desarrollan su creatividad. En este sentido, es impensable que un director de cine desconozca quiénes fueron los hermanos Lumière o haya pasado por alto películas como *Viaje a la Luna*, de Georges Méliès, o *El nacimiento de una nación*, de David Wark Griffith. Asimismo, el historietista debe recorrer el camino que parte desde las pinturas rupestres, pasa por las representaciones de los antiguos egipcios en papiros y en

murales hasta llegar a la explosión del *comic book* en Estados Unidos, a mediados de la década de los treinta del siglo XX. No pretendo en este trabajo hacer un estudio pormenorizado de la historia del noveno arte, pero sí marcar ciertos datos, que considero, clave para comenzar a bucear en el inmenso territorio de las viñetas.

Los historiadores coinciden en señalar la aleluya<sup>1</sup> como un precedente de la historieta. Si se compara ambas expresiones artísticas, se detectará más de un elemento en común: páginas divididas en viñetas para desarrollar un relato, textos al pie de cada cuadro y dibujos de línea clara semejantes a los de las primeras tiras cómicas de fines del siglo XIX y principios del XX. Por consiguiente, no es descabellado calificar la aleluya como una de las modalidades del noveno arte.

Algunos críticos afirman que la historieta fue tomando forma desde el seno de la prensa estadounidense, a fines del siglo XIX. En este sentido, el historiador catalán Marc Montijano Cañellas señala:

Los cómics nacieron en Estados Unidos como consecuencia de la rivalidad de dos grandes rotativos de Nueva York: el *World* (*New York World*), propiedad de Joseph Pulitzer desde 1883, y el *Morning Journal*, adquirido por William Randolph Hearst en 1895. En un clima de intensa competencia comercial, el *World* creó, en abril de 1893, un suplemento dominical en color en el que publicaron sus creaciones los dibujantes del periódico. Entre estos figuró Richard Felton Outcalt, quien desde julio de 1895 dio vida a una serie de abigarradas viñetas, sin narración secuencial, en las que con intención caricaturesca mostraba estampas infantiles y colectivas del proletario barrio de Hogan Alley, en Nueva York. En esta serie, y a través de diversos tanteos, fue tomando cuerpo un protagonista infantil —calvo, orejudo, de aspecto simiesco y vestido con un camisón de dormir de color amarillo (coloración adquirida el 16 de febrero de 1896)— que fue bautizado como *Yellow Kid* (niño amarillo). Aunque en la serie habían aparecido ocasionalmente globos con locuciones inscritas, *Yellow Kid* se expresaba, a través de textos escritos en su camisa, en un lenguaje crudo y populachero.<sup>2</sup>

Con una posición contraria a este origen, el crítico español Javier Alcázar sostiene lo siguiente:

...el error más repetido en torno al medio de la historieta: la denominación de *The Yellow Kid* como primera historieta en 1896. Esta gran falsedad se mantiene desde finales de los años 1960 tras la decisión de un grupo de especialistas reunidos en Lucca, que decidieron otorgar a la creación de Richard F. Outcalt este mérito por el uso de imágenes en secuencia que narraban una historia, la aparición de "bocadillos" donde se incluía el texto, elementos que es cierto que utilizaba el autor en ese personaje (en concreto, en

---

<sup>1</sup> Surgidas en Francia hacia el siglo XVI, las aleluyas son una serie de estampas que abordan temas religiosos, con textos al pie en forma de versos pareados.

<sup>2</sup> M. MONTIJANO CAÑELLAS, "Breve historia del cómic. (I) Los orígenes" [en línea], en *Homines*, 11 de junio de 2006, [consultado el 17 de agosto de 2018]. Disponible en: <https://goo.gl/qscEcb>.

la historieta del 25 de octubre de 1896), pero que ya había sido usado con anterioridad (y con profusión) muchos años antes. Desde hace años los teóricos del cómic vienen describiendo numerosos ejemplos de historietas previas a 1896 en sus respectivos países, y estos descubrimientos se incorporan al conocimiento del medio de forma generalizada. Aparte del debate estéril de la aparición de "historietas" en la prehistoria o en la Edad Media, existen auténticas "protohistorietas" realizadas por autores como Nordquist, Bilderdijk o Rowlandson en fechas tan tempranas como 1801, 1807 o 1808, respectivamente. En todo caso, sí existe consenso en determinar que el pionero de la historieta moderna, es decir, el autor que tuvo consciencia de producir un nuevo tipo de narración que no era la mera unión de dibujos y texto fue el suizo Rodolphe Töpffer, con obras como "Mr. Vieux Bois" (1827), "Voyages et Aventures du Dr. Festus" (1829), "Histoire de Mr. Cryptogame" (1830) o "Mr. Jabot" (1831). El hecho de suponer la existencia de un nuevo medio con características narrativas diferenciales bastaría para definir la historieta, sin tener que recurrir al uso de los bocadillos para su confirmación; pero es que además existen numerosos ejemplos del uso de bocadillos antes del citado 1896 distribuidos por múltiples países y publicaciones.<sup>3</sup>

De estas dos posiciones encontradas sobre el origen de la historieta, subrayo un elemento fundamental en su desarrollo: la aparición del globo para exponer las palabras de los personajes. Coincido con Alcázar que para definir el noveno arte no es imprescindible señalar el empleo del globo: la narrativa a través del uso de diferentes enfoques y planos, de la continuidad secuencial, de la combinación de palabras y dibujos, de las líneas de composición que consolidan la página como una unidad, entre otras características, constituye la historieta como tal. Sin embargo, con este recurso gráfico, se abrió todo un campo icónico verbal que transformaría al noveno arte en uno de los soportes del relato más populares de la primera mitad del siglo XX. La forma del globo, entonces, concentra un arsenal expresivo para exponer las emociones (por ejemplo, las líneas en ángulo comunica furia, ira, etc.) o le permite al artista indicar los pensamientos de los personajes. Unido a este recurso, la tipografía permite darle al lector una idea de cómo sonaría la voz de ciertos personajes: una letra cursiva, por ejemplo, indica un tono culto o una letra imprenta mayúscula de línea gruesa, una voz gutural. La historieta fue, por lo tanto, madurando y apoyándose en el cine, sobre todo en el de animación.

A mediados del siglo XX, la popularidad de la historieta de terror en los Estados Unidos generó un escándalo que llevó a los artistas a cambiar sus maneras de contar historias. Me refiero a la imposición del Comic Code Authority (CCA). Según algunos miembros del congreso y algunos ciudadanos fundamentalistas de las "buenas

---

<sup>3</sup> J. ALCÁZAR, "La normalización errónea" [en línea], en *Tebeosfera*, 2, Sevilla, 2009, [consultado 17/08/ 2018]. Disponible en: <https://goo.gl/2FYmzf>.

costumbres”, a través de este medio de censura, se trataba de evitar las imágenes de violencias o el lenguaje soez de los cómics. Pero siempre surge una alternativa. En la década siguiente irrumpió el comix (publicación de historieta *under*), que abordó todos aquellos elementos que el CCA trataba de silenciar. Estas historietas fueron un éxito y de ese medio surgieron grandes autores: Robert Crumb, Art Spiegelman, Gilbert Shelton, entre otros.

Las diferentes generaciones surgidas en cada rincón del mundo fueron aportando formas, estilos y técnicas que hicieron que la historieta evolucionara, por ejemplo: el diseño de página se transformó en un territorio de exploración para armar el relato. En este rubro se destaca Jim Steranko. A partir del trabajo de este artista, se abrió un nuevo camino en la diagramación de la página: con esta técnica, la viñeta se convirtió en una herramienta de narración y dejó de ser un mero marco de la imagen.

Por lo tanto, un guionista no solo debe saber contar una historia, sino que también debe dominar los elementos específicos de la historieta: formas de los globos, número de viñetas por página para lograr un afectivo *cliffhanger*, diagramación, planos, enfoques, tipografía, onomatopeyas, etcétera.

## ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA HISTORIETA

Antes de enunciar los elementos que componen una historieta y sus respectivas definiciones, creo pertinente desarrollar una posible respuesta a la pregunta “¿qué es un guionista?”. En primera instancia, es un especialista en el armado de un relato que debe adaptar sus herramientas escriturales a una materia particular: la historieta. Todo aquello que plasme por escrito en los dos niveles del texto (acotaciones destinadas al dibujante y discurso dirigido al lector) deberá estar conectado íntimamente con la imagen. En una segunda instancia, es un artista capaz de colocar toda su creatividad en cada viñeta.

La lista que presento a continuación la elaboré siguiendo la propuesta del guionista español Andrés Lomena.<sup>4</sup>

- MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Se refieren a la globalidad del texto historietístico. Por consiguiente, son de carácter sintético. En este nivel pertenecen la estructura de la publicación (tira diaria, página,

---

<sup>4</sup> A. LOMENA, “Guion de comic” [en línea], en *Escritores*, [consultado 20/08/2018]. Disponible en: <https://goo.gl/h4tW6F>.

*comic book*, historieta unitaria, media página semanal, etc.), el estilo de dibujo, la diagramación, etcétera.

- UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Este nivel comprende el espacio limitado por la viñeta, también denominado *cuadro*. De este modo, podemos definir los elementos que expondré a continuación.

1. Viñeta

La viñeta es la representación del mínimo espacio-tiempo significativo de una historieta. Las convenciones de su lectura logran que la viñeta adquiera una dimensión temporal, a pesar de estar compuesta mediante signos estáticos.

2. Encuadre

Es la limitación bidimensional en el espacio de la viñeta que toma como referencia la figura humana. En consecuencia, los personajes o los elementos dibujados dividen el espacio en diferentes planos, según la distancia que se desee representar. El guionista debe dominar esta herramienta narrativa: cada plano aporta una significación y un efecto gráfico. Cada guionista, entonces, deberá saber cuándo y por qué, en sus textos, le indica al dibujante un plano determinado. Como en el cine, en la historieta existen cuatro encuadres o planos básicos.

- 2.1. *Primer plano*

En figuras humanas, muestra la cabeza del personaje hasta los hombros. Se emplea para señalar un gesto en particular. Este plano le da énfasis y protagonismo al personaje. Vale aclarar que relacionado con este plano podemos encontrar el primerísimo primer plano, que acentúa aún más el gesto que se quiere representar, y el plano detalle, a través del cual se expone un elemento para que el lector lo recuerde y lo recupere en alguna instancia del progreso del relato.

- 2.2. *Plano medio*

Abarca hasta la cintura del personaje. Con este plano, el guionista y el dibujante expresan cercanía: representa una distancia similar a la que el lector experimentaría si hablara con una persona a una distancia de uno o dos metros. Por lo tanto, este plano integra figura y parte de la localización.

### 2.3. *Plano americano*

En figuras humanas, corta al personaje a la altura de la rodilla. El término *americano* se refiere a su origen: es un plano que se inventó para los films de *western* de Hollywood, ya que así el espectador podía ver los revólveres en las escenas de los duelos.

### 2.4. *Plano general*

Muestra a un personaje u objeto en su espacio. Su aplicación es ideal para integrar al personaje en el espacio que lo rodea. Vinculado con este plano, el gran plano general permite abarcar una zona extensa de la localización y si se inserta al personaje, este se verá pequeño. Se lo puede emplear para dar la sensación de pequeñez o de enormidad con respecto a la figura humana. Es una excelente opción para iniciar una historieta: coloca al lector en el dónde y en el cuándo de la historia.

Para darle una funcionalidad a esta lista de planos, es pertinente destacar que el guionista tiene la posibilidad de marcar en su narración, si cree necesario, el plano y el ángulo. Con un plano general en ángulo picado, por ejemplo, dará una visión desde las alturas o con un plano americano contrapicado, una sensación de que el observador es inferior a lo observado. Por lo general, estos usos de ángulos son recursos que emplea el dibujante, pero como el contexto manda en cada texto el guionista debe saber dominarlos: cuanto más recursos gráficos y escriturales conozca, mayor fortaleza tendrá el relato.

## 3. Espacio virtual

Es la composición de profundidad de la viñeta. También, se lo identifica como la composición interna de la viñeta. Sus elementos son el decorado y los personajes.

- MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Este nivel comprende todos los elementos que definen, componen y se integran en una viñeta. A continuación expongo una lista de estos elementos con sus definiciones.

### 1. Globo

También denominado bocadillo o *balloon*, se trata de una convención específica del noveno arte. Con este recurso, se integra el diálogo o el pensamiento de los personajes en la naturaleza icónica de la viñeta. En el globo, debemos distinguir entre el contenido

lingüístico o paralingüístico y su forma. Existen varias formas clásicas de globo: la nube para indicar que es un pensamiento del personaje, el diente de sierra o de forma estallada representa el grito, el contorno con línea temblorosa indica pánico, el globo que chorrea representa frío o terror, el punteado o la línea discontinua da la sensación de susurro. Cada globo posee una cola o rabo que comunica a qué personaje le corresponde ese parlamento.

## 2. Cuadro de texto o cartucho

Como ocurre con el globo, puede adoptar diversas formas según la historia donde se lo inserte: pergamino, rectángulo, hoja de cuaderno rayado, pantalla de computadora, tablilla de arcilla, etcétera. En el cartucho, el rotulador coloca la tipografía que representa las palabras del narrador o que señala el “Continuará”.

## 3. Tipografía

El tipo de letra, como ya lo señalé, aporta la representación de una voz particular.

## 4. Metáforas visualizadas

Son convenciones gráficas propias de la historieta. Con estas metáforas, se expresan los estados físicos y anímicos de los personajes mediante signos icónicos; por ejemplo: una bombita encendida representa una idea genial, estrellas o pajaritos indican golpe, un serrucho señala que el personaje duerme profundamente. Por lo general, este recurso se emplea en las historietas humorísticas.

## 5. Onomatopeyas

Siguiendo la definición del *DLE*, *onomatopeya* es una palabra cuya forma fónica imita el sonido de aquello que designa. Este elemento brinda una gama tipográfica muy amplia que le permite al artista desarrollar su creatividad para narrar: se la suele integrar a la narración gráfica.

## 6. Figuras cinéticas

Es un recurso gráfico empleado para generar la ilusión de movimiento de objetos y de personajes. Se emplean líneas curvas, rectas, zigzagueantes, etcétera. Cada una de ellas da una sensación particular del movimiento que el artista desea transmitir. En muchas

ocasiones, se combinan diferentes grosores de líneas para acentuar, por ejemplo, un movimiento veloz.

## HACIA LA PRÁCTICA

Hasta aquí he trazado un recorrido por los conceptos que —considero— cada guionista de historieta debe tener presente: saber cuál es el origen y la evolución de este medio de expresión y qué herramientas narrativas aplicar. (Sin perder de vista que siempre debe estar actualizado sobre las nuevas técnicas y estéticas del noveno arte). Ahora, resta aplicar todo lo visto en este breve recorrido. El primer paso lo daremos comparando la historieta terminada y su versión guion. De este modo, el futuro guionista podrá observar cómo ubicar cada elemento de los ya expuestos y determinar, a través de un análisis, su función. Recordemos que uno de los objetivos de esta propuesta es definir ciertas pautas formales para presentar los guiones a una editorial o a una agencia de publicidad o a un dibujante. La forma también hace a un buen guionista.

## EN LA PRÁCTICA

Llegamos a la instancia de pasar de la teoría a la puesta en página a partir de nuestra escritura. Lo primero que piensa —o imagina— un guionista al entregar su texto —más allá de que haya conversado con el dibujante— es cómo quedará tal o cual secuencia o qué aspecto tendrá este o aquel personaje. Siempre habrá desajustes para bien o para mal. Por ello, al entregar un texto ordenado y claro, en cuanto a términos historietísticos, el guionista trata de evitar que un dibujante despistado deforme la narración.

En esta segunda parte, expondré las páginas de la versión historieta de *El matadero* (el cuento de Esteban Echeverría), con guion y dibujos de Enrique Breccia. No abordaré los pasos previos de la escritura del guion: premisa, historia, escaleta. Considero que estos pasos son recursos aconsejables para ordenar una metodología de escritura y no forman parte, siguiendo la propuesta del presente trabajo, de una puesta en práctica desde una mirada formal.

El motivo de colocar primero la página de la historieta publicada y después su versión guion<sup>5</sup> apunta a agilizar la comparación entre una instancia y otra. En lo que respecta a la división de páginas y de viñetas, opté por dividir el texto siguiendo la publicación de “El Matadero”, de Breccia. De este modo, el lector podrá apreciar la forma de distribuir la cantidad de viñetas por páginas y cómo esta decisión se vincula con la propuesta narrativa. Además, la división por página permite analizar el armado del *cliffhanger*. En este punto vale aclarar que otra opción es enumerar las viñetas sin necesidad de agruparlas en páginas. Con esta estructura, es el dibujante el encargado de organizar la narración gráfica y de preparar el corte de página según su criterio.

---

<sup>5</sup> Esta versión del guion de “El Matadero”, de Enrique Breccia, es una adaptación que escribí a partir de la historieta publicada, empleando el manual de estilo propuesto en este proyecto laboral.

UN EJEMPLO DE GUIÓN DE HISTORIETA

## **Editorial La Urraca**

**Título:** *El Matadero*

**Guión:** Enrique Breccia

**Dibujos:** Enrique Breccia

**Extensión:** 8 (ocho) páginas

**Fecha de entrega:** 14 de noviembre de 2018

## PERSONAJES DE *EL MATADERO*

### MATASIETE

SEXO: hombre.

EDAD: entre treinta y cuarenta años, pero sus rasgos de hombre habituado a la violencia lo envuelven en un halo de sujeto de mayor edad.

PROFESIÓN: matarife.

HABILIDADES: buen jinete, manejo del facón y del lazo.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: robusto, pelo semilargo negro con patillas que se unen a los bigotes (estilo federal), mandíbula de boxeador; vestimenta de gaucho federal: gorro de manga, camisa blanca abierta hasta el pecho, faja —donde lleva el cuchillo—, chiripá, calzoncillo de lienzo, botas a mitad de pie, espuela y facón.

CARÁCTER: rudo, no duda en atacar a quien él considera su enemigo.

### JOVEN

SEXO: masculino.

EDAD: veinticinco años.

PROFESIÓN: intelectual, profesión vinculada a las letras.

HABILIDADES: jinete, lector, su dominio del vocabulario español lo configura como un hombre culto.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: delgado, estatura media (1,75), pelo negro, barba cortada en forma de “u”, lleva la clásica vestimenta del unitario culto: galera, moño, levita, chaleco, pantalón blanco ajustado, botas que le llegan a las rodillas, espuelas y un rebenque.

CARÁCTER: amante de la lectura, para él está la palabra antes que la violencia física; terco, no se rinde ante nada ni nadie, rebelde.

### JUEZ

SEXO: masculino.

EDAD: cincuenta.

PROFESIÓN: juez, autoridad suprema en el Matadero del Alto de la Convalecencia.

HABILIDADES: establece la autoridad en un ámbito donde la violencia es moneda corriente.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: vestimenta similar a la del unitario, pero en la cual predomina lo oscuro; el cabello y las patillas tienen el estilo federal; a diferencia de Matasiete, se aprecia la prolijidad.

CARÁCTER: tiene la calma del diablo, es inmutable y cruel.

#### GENTE DEL MATADERO DEL ALTO DE LA CONVALECENCIA

SEXO: mujeres y hombres.

EDAD: niños pequeños (como el que muere, de unos 6 años), adolescentes, en su mayoría hay adultos de todas las edades.

PROFESIÓN: achuradoras (negras), carniceros, matarifes.

HABILIDADES: despellejar reses, faenar, enlazar.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: ropa de campo, algunos carniceros en cuero; otros, con camisas remangadas.

CARÁCTER: brutalidad, vocabulario soez, vengativos.

1. (Día. Exterior. Plano general del Matadero. En primer plano, dos cabezas de novillos despellejados, que por su posición dan la impresión de estar colgados boca abajo y una mano, manchada de sangre, que sostiene un cuchillo. En segundo plano, los matarifes están en pleno trabajo de faena. Hacia el fondo a la izquierda, hay una casilla; hacia la derecha, tres carretas y una cerca de palos retorcidos. Un grupo de gaviotas surcan el cielo).

**TÍTULO: EL MATADERO**

GUIÓN Y DIBUJOS: Enrique Breccia

TEXTO: En la cuaresma de 1838, y luego de quince días de lluvias, una tropa de cincuenta novillos gordos entró al Matadero del Alto. En quince minutos, 49 novillos se hallaban tendidos en la playa del Matadero.

TEXTO (dedicatoria: al pie de la viñeta, escrita con cursiva): A don Eugenio Márquez.

2. (En primerísimo primer plano, la mano de un matarife, que está montado a caballo, sostiene un lazo. En segundo plano, otro matarife, también montado a caballo, se acerca a un vacuno acorralado. El fondo lo ocupa la cerca de palos retorcidos).

MATARIFE CON EL LAZO.— Malhaya con el tropero que nos da gato por liebre: es toro viejo.

EL OTRO MATARIFE.— No, si es novillo. A ver, muéstreme los cojones, si le parece, carajo.

3. (Primer plano de las partes traseras del animal. Se mueve desesperado. Entre las patas se observa un bulto negro, impreciso).

VOZ QUE SURGE DE LA IZQUIERDA.— Ahí los tiene, entre las patas, son grandes como...

VOZ QUE SURGE DE LA DERECHA.— Es barro ese bulto... Es emperrado y arisco como un unitario.



Imagen 1: "El Matadero", Enrique Breccia

Fuente: <https://goo.gl/X9Rzdn>

## PÁGINA 2

1. (Primerísimo primer plano de la mano del matarife en el movimiento de arrojar el lazo hacia el animal, que salta desesperado, sostenido por otro de los lazos. En segundo plano, otro matarife arroja, también, su lazo).
2. (Primer plano del animal con los ojos abiertos de desesperación. Babea. El lazo se corta).

VOZ QUE SURGE DE LA IZQUIERDA.— ¡Guarda!

3. (El latigazo producido por el corte se produce cerca de un niño que observa sentado en la pared de palos retorcidos).

VOZ QUE SURGE DE LA DERECHA.— ¡Se cortó el lazo!

4. (El lazo decapita al niño. La cabeza sale despedida hacia la derecha).
5. (El cuerpo decapitado se desploma como una bolsa de papas desde el cerco).

VOZ QUE SURGE.— ¡Allá va el toro!

6. (El animal escapa chapoteando. Lo persigue uno de los matarifes, montado en un caballo).
7. (El animal sigue huyendo desesperado).
8. (Primerísimo primer plano de la cabeza del animal con los ojos abiertos).
9. (En primer plano, una mano sostiene un lazo, se dispone arrojarlo. En un segundo plano, dos matarifes arrojan sus lazos en dirección al animal. Este último, en un plano más alejado, se resiste al tirón de un lazo, con el cual lo han atrapado).



Imagen 2: "El Matadero", Enrique Breccia  
Fuente: <https://goo.gl/X9Rzdn>

## PÁGINA 3

1. (En primer plano, enfocado desde atrás, el matarife Matasiete sostiene un lazo. Mira al animal que sigue desesperado. El facón está metido en la faja. Más alejado aún, otro matarife observa al animal desde su caballo).
2. (Primer plano de la mano de Matasiete que se dispone a sacar el facón. En segundo plano se ve una de las patas traseras del animal en el movimiento de librarse del lazo alrededor de la articulación).

UNA VOZ QUE SURGE DESDE LA IZQUIERDA.— ¡Desjarretá a ese animal, Matasiete!

3. (En primer plano, Matasiete con una mano empuña el facón y con la otra sostiene al animal: se dispone a degollarlo).
4. (Primer plano de la cabeza del animal. Está asustado: los ojos bien abiertos. La mano de Matasiete lo inmoviliza).
5. (Primerísimo primer plano del tajo que Matasiete acaba de abrir con el facón).
6. (Primer plano de la mano de Matasiete empapada de sangre: con el índice y el pulgar sostiene los testículos del animal; con los demás, el facón).

LA VOZ DE MATASIETE.— ¡Acá están los huevos!!

7. (Primer plano del rostro de un matarife que gira sorprendido. En segundo plano, otro compañero mira en la misma dirección).

MATARIFE.— ¡Ahí viene un unitario!



Imagen 3: “El Matadero”, Enrique Breccia  
Fuente: <https://goo.gl/X9Rzdn>

PÁGINA 4

1. (Plano medio del joven, montado en un corcel. Pasea despreocupado. La luz del sol lo ilumina de un modo sobrenatural: parece una manifestación divina. Las distintas voces surgen a derecha y a izquierda).

VOZ.— ¡Es un cajetilla! ¡Trae pistoletas!

VOZ.— ¡Perro unitario!

VOZ.— ¿Le ven la patilla en forma de “u”?

VOZ.— Monta en silla como los gringos...

2. (Primer plano de la cabeza del caballo iluminado del mismo modo que en la viñeta anterior).

VOZ.— A que no te le animas, Matasiete... A que no...

3. (Primer plano de Matasiete en sombras. Se muerde el labio inferior como quien se muestra encantado de animarse a cumplir un desafío).

MATASIETE.— A que sí...

4. (Plano detalle de la mano de Matasiete que blande el rebenque).

5. (Primerísimo primer plano del morro babeante del caballo con el bocado: algo lo ha espantado).

6. (Primer plano del antebrazo de Matasiete, blande el rebenque).

7. (Primer plano de los cascos del caballo corriendo desesperado por el fango. A su lado cae la galera del joven).

VOZ.— ¡Viva Matasiete!!

8. (Con una mano, Matasiete agarra de los pelos al caballero y, con la otra, empuña el facón. La galera queda tirada en el fango).

VOZ.— Degüéllalo. Quiso usar la pistola.

VOZ.— Tócale el violín.



Imagen 4: "El Matadero", Enrique Breccia  
Fuente: <https://goo.gl/X9Rzdn>

PÁGINA 5

1. (Primer plano del joven, que mira sorprendido a Matasiete. Este último, con una mano, lo agarra de los cabellos y, con la otra, le acerca el facón al cuello).

VOZ DE MATASIEETE.— Probemos...

2. (Plano detalle de los dedos y la hoja del facón).

3. (Plano americano: en primer término, Matasiete y dos matarifes encima del joven; en segundo término, se aproxima el juez a caballo, les hace una seña).

JUEZ.— ¡No lo degüellen! A la mazorca con él. ¡A la casilla!!

4. (Plano general. Dos matarifes llevan al joven como si fueran sus carceleros. De fondo, la casilla del Matadero y la cerca de palos retorcidos y, en el cielo, las gaviotas merodean el lugar).

VOZ QUE SURGE.— ¡Viva el Restaurador!!

OTRA VOZ.— ¡Mueran los unitarios!

5. (Interior. Casilla. En primer plano, a la izquierda, hay una mano de un hombre; a la derecha, la mano de Matasiete empuña el facón. Frente a este personaje, está el joven con su traje desaliñado, uno de sus “carceleros” y el juez están detrás).

(NOTA: la voz del joven debe ser representada por una tipografía de letra cursiva, escrita con pluma).

JOVEN.— Infames sayones, ¿qué intentan hacer de mí?

JUEZ.— Calma... Estás temblando...

6. (Primer plano del joven con una expresión mezcla de furia e indignación).

JOVEN.— De rabia, porque no puedo sofocarte entre mis brazos. Me sobra coraje para eso.

7. (Primer plano del juez).

JUEZ.— ¡Túsenlo a la federala con las tijeras de tusar mi caballo!



Imagen 5: "El Matadero", Enrique Breccia  
Fuente: <https://goo.gl/X9Rzdn>

## PÁGINA 6

1. (Primer plano de una confusión de manos: una manipula la tijera, otra sostiene al unitario y otra se dispone ayudar a su compañero en esta faena).
2. (Primer plano de las manos de los matarifes, que inmovilizan al joven para que con la tijera se cumpla el pedido del juez).
3. (Primerísimo primer plano de las tijeras abiertas. En segundo plano, está la cabeza del joven, vista de atrás; se toca el pelo recién cortado).

4. (El juez en primer plano).

JUEZ.— ¿Por qué no traes divisa federal?

5. (En primer plano, está el juez frente al joven, que lo mira con furia. Detrás del joven, un matarife).

JOVEN.— La librea es para vosotros, esclavos, no para los hombres libres...

6. (Primer plano de la cara del juez, cubierto de sombras).

JUEZ.— ¡Abajo los calzones de este cajetilla y denle a nalga pelada sobre la mesa!!

7. (Dos matarifes inmovilizan al joven, que ya está desnudo).

JOVEN.— ¡Primero degollarme que desnudarme, infame canalla!!



Imagen 6: "El Matadero", Enrique Breccia  
Fuente: <https://goo.gl/X9Rzdn>

PÁGINA 7

1. (En primer plano, un matarife inmoviliza al joven, de quien solo se ve la mano tensa por su resistencia a la tortura, la cual se ejecuta sobre una mesa).

JOVEN.— ¡No! ¡Jamás! Aaag...

2. (Primer plano de uno de los matarifes, que fuma un cigarrillo armado y se asoma por detrás de una parte del cuerpo del joven).

MATARIFE.— Está rugiendo de rabia.

3. (Plano medio, enfoque picado, del cuerpo boca abajo y sin vida del joven. A la altura de la boca, hay una mancha de sangre).

4. (Primer plano de la cabeza del joven y la sangre que se esparce por la mesa).

5. (Plano detalle de un charco de sangre, que cae de la mesa al piso. Al lado del charco, quedan encuadrados un pie de uno de los matarifes y una de las patas de la mesa).

VOZ.— Reventó de rabia el salvaje...

OTRA VOZ.— Tenía un río de sangre en las venas...

6. (Primer plano de la cara del juez, cubierta de sombras. Su expresión es inmutable: como si allí no hubiese ocurrido nada relevante).

JUEZ.— Pobre diablo... se lo tomó muy en serio. Hay que dar parte...

7. (Primer plano de la cara del juez, cubierta de sombras, con la misma expresión).

JUEZ.— Desátenlo y vamos.



Imagen 7: "El Matadero", Enrique Breccia

Fuente: <https://goo.gl/X9Rzdn>

## PÁGINA 8

1. (Anochecer. Exterior. Plano general del Matadero del Alto, solitario. Un cielo oscuro, atravesado por un rayo).

TEXTO: Verificaron la orden; echaron llave a la puerta y, en un momento más, no quedó nadie en el Matadero.



Imagen 8: “El Matadero”, Enrique Breccia  
Fuente: <https://goo.gl/X9Rzdn>

## ALGUNAS OBSERVACIONES

Antes de pasar al manual de estilo, creo pertinente destacar ciertas características del guion de “El Matadero”.

Una de las decisiones narrativas y artísticas es el uso reiterado del primer plano. Este recurso gráfico coloca al lector en el medio de la acción, como si fuera una cámara en mano en el cine. El efecto que se busca es llevarlo cerca de la crueldad de los matarifes. Las formas se captan, pero sin nitidez. ¿Cuándo se quiebra esta “cámara en mano”? Cuando irrumpe en escena el joven (secuencia subrayada por el uso del *cliffhanger*: en la última viñeta de la página 3, un matarife advierte la presencia de este personaje clave, que aparecerá apenas el lector de vuelta la página). Entonces, pasamos de la sombra a la luz, del enfoque cercano a la distancia equilibrada del plano medio. Asimismo, este juego de distancias se realiza con la tipografía: el objetivo, advierto, es enfatizar el contraste entre iletrados y letrado. La luz ilumina a quien no debe penetrar en el territorio del Matadero del Alto. La luz que parece angelical, efectivamente, lo es, pero también funciona como un reflector que alerta a los matarifes. Caminar por el terreno prohibido —sea por ignorancia o por distracción— tiene un precio. Y como tiene un precio, las sombras alcanzan al joven del mismo modo que a los matarifes. De la luz a las sombras, sombras que lo llevarán a la oscuridad final en la casilla. Después de una muerte inútil, después de un juego o una broma que sale mal, el Matadero del Alto queda desierto. Esa soledad se expone a través de un plano general, el mismo tipo de plano de la primera viñeta. Por consiguiente, en la apertura, el lector se encuentra con los personajes en plena faena; en el cierre, solo con el Matadero: la fiesta de la crueldad ha finalizado.

Otro punto de análisis es la adaptación. La primera clave en este sentido consiste en preguntarse: “¿qué debo priorizar para trasladar un cuento a una historieta?”. La respuesta, según mi mirada, es sencilla: la historieta. Se puede adaptar actualizando la época, pero sin desviarse de la estructura del relato. También, expandir o reducir ciertas secuencias. Sea cual fuere la decisión, por un lado, el lector debe percibir que la adaptación conserva la esencia del relato original; por otro, esa adaptación debe ser fiel a su propio soporte. En el caso particular de la historieta, lo verbal y lo gráfico están unidos.

Luego de leer la versión de Enrique Breccia, advertimos que el autor sintetizó varias páginas del cuento, destinadas a dar un pantallazo de la situación social y política, en un cuadro de texto de treinta y seis palabras. Por lo tanto, priorizó el principio de

síntesis de la historieta en lugar de los detalles del original. Breccia reafirma este principio empleando la voz del narrador para abrir y cerrar el relato. De este modo, narrador y plano general se unen: la voz del narrador se aleja de las voces de los personajes, y el plano general, entonces, acompaña ese juego de distancias. Asimismo, Breccia amplía el dato temporal (1938) que se deja en suspenso en el primer párrafo del cuento (193...) y reduce las acciones, por ejemplo: elimina al inglés, que es derribado por el toro, la discusión de una achuradora negra con un carnicero y resuelve gráficamente la descripción del Matadero del Alto. En resumen, Breccia reelabora el cuento de Echeverría al comprender que debe ser fiel a la esencia narrativa, priorizando el soporte del relato en el cual ejecuta su versión: síntesis y juegos de planos y de distancias. No debemos perder de vista que “El Matadero”, de Breccia se ha convertido en un clásico de la historieta argentina. Este logro se debe, a mi juicio, a una lectura magistral del autor: un buen historietista (genial, en este caso) también es un buen lector.

Mis observaciones apuntan a enlazar decisiones de narración gráfica y de construcción del relato. Es decir, los usos del plano cerrado, del plano medio y del plano general tienen un sentido en función de lo que se está narrando, del contexto, de la historia. Si el guionista y el dibujante utilizan los recursos gráficos caprichosamente, solo por un gusto estético, estaremos ante una suma de viñetas. La historieta se consolida en arte solo cuando sus hacedores vuelven operativos tanto los recursos icónicos como los verbales.

## ¿CÓMO PRESENTAR UN GUIÓN DE HISTORIETA?

### ALGUNAS CONSIDERACIONES PREVIAS

Debemos tener en cuenta que el siguiente manual de estilo para la presentación de un guion de historieta es una propuesta susceptible a cambios. Cada editorial podrá ampliar, por ejemplo, el límite de viñetas sugeridas en este proyecto o el máximo de palabras por texto o por globo.

Otro detalle que depende de la propuesta editorial es el uso de la *splash page* (término empleado en el *comic book* estadounidense). Se trata de una viñeta del tamaño de la página, empleada para colocar el título de la historieta y los créditos. En este tipo de viñeta, el dibujante plasma una imagen lo suficientemente impactante como para atrapar al lector. En nuestro manual de estilo, se dejará el espacio para que el editor siga el modelo de diseño de página que, por lo general, se emplea en Argentina y en Europa: una viñeta de apertura que ocupa la mitad de la primera página. En esta viñeta, el guionista suele, según el contexto, indicar un plano general para situar al lector en tiempo y espacio. Además, este tamaño brinda el espacio necesario para incluir los créditos.

### MANUAL DE ESTILO

#### PORTADA

Se consignará en la portada la siguiente información: editorial, título de la obra, nombre y apellido —tanto del guionista como del dibujante—, extensión de páginas que tendrá la historieta y fecha de entrega. Según la línea editorial, a estos datos se les sumará, por ejemplo, el nombre y el apellido de otros artistas implicados en la elaboración de la historieta, como rótulos, lápiz, tinta, color, ilustración de la portada de la revista o del libro, editor, etcétera.

El nombre de la editorial irá centrado, con una tipografía Times New Roman de 16 puntos, escrito con letra mayúscula y negrita. (Esta información podrá ser reemplazada por el logo de la editorial). Cada ítem será separado del anterior por un espacio y tendrá el mismo formato que el indicado para el nombre de la editorial. Por su parte, la información que se consigne no llevará negrita ni mayúscula corrida; la tipografía también será Times New Roman de 16 puntos. En cuanto al título de la obra, se empleará cursiva.

## FICHAS DE PERSONAJES

Presentada en forma de lista, la ficha de cada personaje se escribirá con letra Times New Roman, 12 puntos, alineación hacia la izquierda.

El título de este apartado será “**PERSONAJE DE**” y a continuación irá el título de la historieta, escrito con cursiva. Al ser un título de una sección, se escribirá con la misma tipografía y tamaño, pero en letra mayúscula y negrita, centrado. Luego, se expondrá una lista, encabezada por el nombre de cada personaje, principal o secundario o que tenga alguna injerencia en la historia (en mayúscula, sin negrita). Las fichas serán separadas por un espacio. Los ítems propuestos son los siguientes: nombre, sexo, edad, profesión, habilidades, descripción física, carácter. Se escribirán en versales, sin negrita; por ejemplo:

### **PERSONAJES DE *EL MATADERO***

MATASIETE

NOMBRE:

SEXO:

EDAD:

PROFESIÓN:

HABILIDADES:

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

CARÁCTER:

Según las necesidades del editor, se agregarán otros ítems que amplíen el perfil del personaje; por ejemplo: status, estado civil, residencia, lugar de nacimiento, etcétera. La información que se consigne en cada ítem se expondrá en Times New Roman, interlineado 1.5, 12 puntos.

## ESTRUCTURA

En la parte superior izquierda, se colocará la indicación del número de página, la cual se escribirá con Times New Roman, 12 puntos, mayúscula, sin negrita. Se introducirá un espacio para consignar el número de viñeta, cuyo formato será el número seguido de punto, seleccionado del menú de herramientas del *Word*. Cada página tendrá su lista de numeración. Así, cuando comience otra página, la numeración se deberá reiniciar. Cada página tendrá una extensión máxima de doce viñetas.

A continuación, entre paréntesis, se destinará la descripción de la viñeta. Después, se expondrán los demás elementos según la siguiente jerarquía: cuadro de texto, personaje, onomatopeya. Cada bloque de viñeta estará separado por un espacio con respecto al que le sigue.

#### DESCRIPCIÓN DE VIÑETAS

Este nivel textual es un territorio donde el guionista decide con cuánto detalle describirá aquello que deberá plasmar el dibujante. Si el guionista se propone marcar todos los elementos de la imagen, se sugiere el siguiente orden: indicación de tiempo (momento del día) y espacio (exterior o interior), planos, ángulo y descripción de la acción. El formato será la letra Times New Roman, 12 puntos, interlineado de 1.5 y la descripción se encerrará entre paréntesis.

#### CUADRO DE TEXTO

Para evitar que el cuadro de texto le quite espacio al dibujo, se expondrá un máximo de hasta cuarenta palabras. La indicación se escribirá con versales, Times New Roman de 12 puntos; el texto, con el mismo formato, pero sin versales. Entre paréntesis se indicará la forma del cuadro y la tipografía del texto, sin versales; los dos puntos concluirán la indicación. Por ejemplo:

TEXTO (pergamino con roturas en los bordes, efecto especial del rotulado: letra cursiva escrita con pluma):

#### GLOBOS

Para dejar espacio a la imagen, se expondrá un máximo de hasta veinte palabras por globo. Si el guionista necesita más espacio para presentar el diálogo, deberá desglosar el texto en dos o más globos. En este último caso, se repetirá el nombre del personaje para cada globo (con Times New Roman, versales, 12 puntos, interlineado 1.5, seguido de punto, raya y un espacio). Entre paréntesis, a continuación del nombre del personaje, se indicará la forma del globo, con el mismo formato destinado para las descripciones.

## ONOMATOPEYA

La indicación se escribirá con Times New Roman, versales, 12 puntos, seguida de dos puntos; la onomatopeya, con mayúscula. Entre paréntesis se indicará el efecto especial del rotulado.

## EFFECTOS ESPECIALES DE ROTULADO

El efecto especial de rotulado es aquel que rompe con el estilo estándar del rotulado de las historietas publicadas (impresión mayúscula). Se indicarán estos efectos especiales entre paréntesis, en caso de los cuadros de textos, de las onomatopeyas o de que todo el enunciado de un personaje se exponga con un mismo rotulado.

Para indicar los ritmos en los parlamentos, se empleará —si es lo buscado por el guionista— la letra negrita en el mismo texto —como cualquier otro efecto especial que no abarque todo el enunciado—, es decir, sin señalar entre paréntesis. La misma indicación cuenta para los siguientes efectos especiales:

- **Cursiva:** se emplea para indicar que una palabra, una frase o un parlamento pertenece a un idioma extranjero.
- **Letra grande:** se emplea para indicar que un personaje está hablando en voz alta; se escribirá con mayúscula, cuerpo 14.
- **Letra pequeña:** se emplea para indicar que un personaje está hablando en voz baja; se escribirá con minúscula, cuerpo 10.
- **Gritos:** entre paréntesis se indicará que el globo tendrá una forma de línea quebrada (también llamado globo estallado) y, luego, se escribirá con el mismo formato que la voz alta.
- **Susurros:** se indicará entre paréntesis que el globo tendrá una forma de línea punteada y, luego, se escribirá con el mismo formato que la voz baja.

- Transmisión electrónica: este tipo de rotulado se emplea para señalar que una voz proviene de un artefacto (el globo tendrá línea quebrada y su cola, forma de rayo).

### Título

Después de la indicación en versales, seguida por dos puntos, se escribirá el título con mayúscula negrita, tamaño 12. Por lo general, la editorial y el rotulista escogen un tipo de letra. De lo contrario, el guionista deberá indicarlo entre paréntesis, luego de “TÍTULO”.

### Créditos

El editor decidirá dónde colocar tanto el título como los créditos, según el armado de la secuencia de apertura que se quiera presentar. La indicación de la función de cada artista se escribirá en Times New Roman, tamaño 12, versales, seguida de dos puntos. El nombre del artista con el mismo formato, pero sin versales ni mayúscula corrida.

### Nota

Si el guionista quiere emplear un tipo de letra en particular en varios puntos de la historieta, lo describirá en el primer uso con la indicación “Nota” (con Times New Roman, tamaño 12, versales, seguida de dos puntos y encerradas entre paréntesis) antes del cuadro de texto o del globo.

## ENTREVISTAS

### EMILIO BALCARCE: GUIONISTA

Nació en Tartagal, Salta, el 5 de junio de 1956. Ediciones Record publicó su primer guion, *Sobreviviente*, dibujado por Lucho Olivera. Su colaboración con esta editorial se extendió hasta 1991. Trabajó para las revistas más importantes de Argentina: *Skorpio*, *Fierro*, *Superhumor*. Además, colaboró con editoriales de Italia, Francia, España y Estados Unidos. Entre su obra se destacan *Crónicas del tiempo medio*, *Pantanal*, *Hache*, *R.E.M.*, *Lovechip*. Ha trabajado con los dibujantes más prestigiosos de Argentina, como Juan Giménez, Leonardo Manco, Juan Zanotto, Guillermo Donés, Marcelo Pérez.

En 1985, su guion *El extraño juicio a Roy Ely*, dibujado por Juan Giménez, fue adaptado a un telefilm: *Megabit* y, en 1990, su serie *Crónicas del tiempo medio* ganó el Premio Eternauta.

La publicación de *Funeral*, en 2009, marcó su regreso a la historieta después de veinticuatro años de ausencia, en los que se dedicó al periodismo. Actualmente, colabora con Aurea Editoriale, de Italia, y es jefe de la sección de policiales del diario *Crónica*.

**¿Un guionista debe dominar los elementos de la historieta (planos, enfoques, tipos de globo, onomatopeyas, narración gráfica, etc.) o solo debe escribir historias bien construidas?**

Un guionista es como el director de la película y el dibujante, el camarógrafo, el jefe de arte, vestuario y fotografía. Uno puede marcarle todo, los planos y los enfoques, pero debe aceptar los que elija el dibujante o charlarlo con él si no le gustan sus decisiones. El dibujante también escoge tipos de globos, onomatopeyas, narración gráfica, etcétera. Aparte de todo eso, el guionista debe intentar escribir historias bien construidas. A mí me gusta que los dos aportemos: el guionista al dibujo y el dibujante al guion. Dos cabezas piensan más que una.

**En el momento de ir armando un relato, ¿qué importancia le da usted a la elaboración formal del guion (descripción de viñetas, disposición de números de viñetas por página para generar un *cliffhanger*, acotaciones para marcar algún detalle gráfico, etcétera)?**

Yo suelo empezar por el final, ya que mi característica es el final sorpresivo. No arranco la historia si no tengo definido cómo terminará. Una vez conseguido eso, armo toda la historia para llegar al final. Cuando comencé, solo contaba una historia en sesenta cuadros (la extensión habitual de un unitario o el capítulo de una serie). Ahora lo divido en páginas, que tienen de cinco a ocho viñetas como máximo. Pueden ser menos, si queremos mostrar alguna panorámica. El promedio es seis viñetas por página y dejo libertad al dibujante para que agregue las secuencias que crea convenientes. Depende también lo que quiera la editorial, que a veces exige que una serie no exceda las 48 páginas para editarla en un álbum. Alberto Contreras, el creador de la tira *El Regreso de Osiris*, del diario *Clarín*, me dio una de las claves para hacer historietas: cada seis cuadros tiene que pasar algo importante. Y otra de las cosas que cuidó mucho es el ritmo. Me gusta que mis historietas sean como una ametralladora. Busco que el lector no pueda parar de leer hasta terminarlas.

### **¿Emplea la división de viñetas por página? ¿A qué se debe esta decisión?**

Ahora hago la división, porque quiero que una página termine con una expectativa, un suspenso, que se resuelva en el primer cuadro de la siguiente, por ejemplo. No siempre es posible eso en todas las páginas, pero hay que intentarlo. Pero no me ofendo si el dibujante quiere darle mayor despliegue a algo y pasar viñetas de una página a la otra.

### **¿Un guionista debe armar su propio manual de estilo para la presentación de sus textos al editor? ¿Por qué?**

Yo jamás armé mi manual de estilo, es más, desconozco que es eso. Generalmente, se arma un currículum y un *plot* o resumen de la historia, que va acompañada de tres o cuatro páginas dibujadas que se envían al editor para intentar despertar su interés. Debo aclarar que nunca hice un curso de guionista de historietas o participé de ningún taller. Soy autodidacta: aprendí leyendo historietas y libros, y mirando mucho cine. Contreras me dio consejos y me dijo cómo se debía presentar un guion. Pero nunca concurrí a una escuela de historietas. Aprendí estudiando a mis autores preferidos, como Robin Wood y Oesterheld, hasta que logré mi propio estilo para contar.

### **MARCELO PÉREZ: DIBUJANTE**

Nació en Rosario, Santa Fe, en 1962. Estudió en la Escuela de Artes Visuales Manuel Belgrano de su ciudad natal. A los 21, comenzó a colaborar con las dos principales

revistas de Argentina: *Skorpio* y *Fierro*. A esta etapa pertenece la historieta *Asteroides*, con guion de Emilio Balcarce. En 1987, se instaló en Madrid. Desde entonces ha trabajado para las agencias de publicidad más importantes del mundo. Además de colaborar con las más prestigiosas editoriales de Europa, se desempeña en el área de diseño para el cine y la televisión. Vale destacar que ganó el Premio Apel'es Mestres de ilustración infantil de Editorial Planeta, junto con los autores Hernán Goñi y Florencia Bianchi, por el cuento "Este sueño no es mío".

**Como dibujante de historieta, ¿al recibir un guion con sus elementos ordenados (números de viñetas, descripciones claras, tipografía y espacios con un formato coherente, etc.) beneficia su labor artística?**

Bueno, no necesariamente, me orienta sobre lo que puede querer el guionista, pero yo soy ilustrador y tengo que poner mi parte, nosotros visualizamos más que el guionista y creo que mi deber es aportar; si no, sería un simple ejecutor del guion.

**¿Prefiere la división de viñetas por página o encargarse usted de distribuirlas para armar los *cliffhanger*? ¿Por qué?**

Como dije anteriormente, es la visión del guionista. Puedo respetar un corte por motivos de intriga, pero prefiero distribuir yo las viñetas. Luego, hay otra cuestión y es la cantidad de páginas que dispongas: te puedes explayar más o no.

**¿Una descripción detallada por viñeta entorpece su narración gráfica o la potencia? ¿Por qué?**

Romper con eso cuesta más porque te condiciona mucho la imagen, pero es bueno saber qué es lo que el guionista quiere contar. Como ya dije, mi trabajo es aportar.

**¿Considera necesario incluir en el guion una sección destinada a la descripción de personajes?**

No, no lo considero necesario. Puede darme rasgos físicos, psicológicos, de índole social o alguna característica muy particular, porque así lo considera el guionista: el tipo es calvo porque en una parte del cómic lo quieren agarrar de los pelos y no pueden, pero nada más. Yo creo que los diseños de los personajes deben de correr por parte del ilustrador.

MARCELO PULIDO: EDITOR

Nació el 3 de mayo de 1971 en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En el 2002, creó el sitio web *Historieteca*. En el 2009, publicó el primer libro de su sello editorial Historieteca, *La burbuja de Bertold*, de la dupla Diego Agrimbau y Gabriel Ippóliti. Su editorial publicó en 2011 *Funeral*, que marcó el retorno, después de más de veinte años de ausencia, del guionista Emilio Balcarce a la historieta argentina. Como guionista, realizó en 2016 *El manuscrito*, con dibujos de José Massaroli.

**Como editor, ¿considera importante que una editorial cuente con un manual de estilo para la presentación del guion de historieta? ¿Por qué?**

En realidad, un manual de estilo sería para una editorial grande. En Argentina no tenemos este tipo de editoriales. En la mayoría se publican historietas ya realizadas o, muchas veces, previamente publicadas en Europa o reediciones de historietas de otras épocas. Hay, también, un sistema de publicaciones *on line*, periódicas, que al cabo de un año, o un año y medio, te generan un libro. Ahí se puede decir que hay editoriales que reflejan un gusto determinado de sus editores, pero no hay manual de estilo. Manual de estilo podían tener las viejas editoriales como Columba o Record. Estas editoriales tenían una línea, sabían qué publicar y qué no publicar o qué géneros abarcar. La revista *Fierro* rompió con eso: al apostar a una línea más transgresora, publicó a artistas nuevos que tenían un estilo más fresco. La *Fierro* de hoy es totalmente heterogenia. En cuanto al laburo de las editoriales, al no haber producción propia, no hay línea de estilo, porque no se le exige a los autores. Es muy poco lo que se ha producido, pero como son los propios autores los que producen una pequeña editorial responde a la manera de hacer historietas de cada autor.

**¿Hay algún tipo de exigencia formal particular que usted le formule al guionista para preparar su entrega?**

Al no haber una producción estándar, difícilmente se pueda exigir. Sí, hay líneas editoriales. Si vos revisás los catálogos, vas a ver ciertos gustos que predominan. Tenés, entonces, editoriales que presentan catálogos más clásicos, por ejemplo, Doedytores —que es la más tradicional— se dedica a las historietas clásicas, raramente publica trabajos nuevos. Hay otras donde predominan los autores que van surgiendo. Pero no hay exigencias en cuanto al guion. Hay una editorial nueva, Barro, que está sacando libros de autores que vienen del fanzine. Ahí sí se supervisa el trabajo, porque lo que se

le propone a esos autores es hacer un proyecto más elaborado, pero es un caso muy particular. Sí, puede haber charlas previas, pero al no haber producción, hay más libertad para el trabajo de los autores.

**¿Prefiere que el guionista divida la cantidad de viñetas por página o que se ocupe de este trabajo el dibujante?**

Eso se plantea a la hora de pensar el futuro libro. Para una gran cantidad de viñetas, se necesita un libro de formato grande. Hoy el estándar es de 17 x 24 cm. La mayoría de los libros que están sacando las editoriales de historietas argentinas tienen ese formato. Incluso, esto ocurre cuando se reeditan materiales que vienen de las viejas revistas, que tenían un formato mayor. Entonces, si uno quiere que el trabajo del dibujante se luzca, se tiene que plantear páginas de menos viñetas. De todos modos, eso lo plantean los autores. Hoy en día, conscientes de que van a trabajar para este tipo de industria, piensan la cantidad de viñeta en función del formato libro. En cambio, si son autores que publican en Europa, saben que su producción va estar destinada al formato álbum. Como el álbum es un formato más grande que el del libro, ellos pueden trabajar pensando en un arte que se vea más. Lo que sucede es que acá, muchas veces, esos álbumes se reducen por cuestiones de costos industriales y del tipo de mercado: en Argentina, el mercado es mucho más chico que en Europa. También, eso se plantea entre el dibujante y el guionista. Cuando se diseña la página, tanto el dibujante como el guionista deben estar de acuerdo dónde va a ser publicada la historieta; si no, el dibujante va a plantear un dibujo que no se va a lucir. Eso ya debería estar planteado desde el guion. Por ejemplo, el guion que yo estoy escribiendo lo voy pensando en función de la cantidad de viñetas por página. No es solo por una cuestión visual que trabajo de esta manera, sino que como guionista —antes te estaba hablando como editor— tengo que lograr que el lector quiera pasar de página. Vas, entonces, planteando las páginas para que cada última viñeta genere cierto suspenso. Obviamente, un buen dibujante, uno que maneje la narrativa gráfica, va a aportar mucho al guion.

**En el caso de que el dibujante sea también el guionista de la historieta, ¿le exige la entrega del guion? En cuanto a la presentación del trabajo, ¿hay alguna diferencia entre el artista integral y el guionista?**

En cuanto al trabajo integral, muchos historietistas presentan proyectos a las pequeñas editoriales: historietas que no están terminadas. Por lo general, cuando se trabaja para

afuera, se presentan muestras: una cantidad determinada de páginas y una sinopsis o escaleta del guion. Acá, en Argentina, esto funciona en menor medida. Digamos que los artistas que no trabajan para el exterior —los menos consagrados, quizá— sí suelen presentar a las pequeñas editoriales estos proyectos: una cantidad de páginas y una sinopsis del guion. Si a la editorial le interesa, puede iniciarse una etapa de trabajo conjunto entre editor y artistas. En mi caso, soy de respetar el trabajo del autor.

**Para usted y desde su mirada como editor, ¿considera que un guionista debe dominar los elementos de la historieta (planos, enfoques, tipos de globo, onomatopeyas, narración gráfica, etc.) o solo debe escribir historias bien construidas?**

Considero que el guionista debe dominar todo el lenguaje de la historieta. Incluso, está el guionista que se pelea con los dibujantes porque le quieren cambiar las cosas. Pero si un guionista no dominara todas las herramientas de construcción de una historieta, no sería un guionista, sería un escritor. En ese caso, habría un tipo adaptándole su escritura a la historieta; ese tipo vendría a ser el dibujante. En algunas historietas, te das cuenta que son pibes que se pusieron a escribir. Y no es lo mismo. La historieta es una manera particular de contar. Son otras técnicas y otras herramientas. El guionista escribe pensando que eso se va a leer con el dibujo y no como un texto literario. Lo tiene que pensar en imágenes y entregárselo al dibujante resuelto. Lo va a ir pensando, entonces, en función de una historia que está contando con imágenes. Hay dibujantes que pueden tomar las marcaciones del guionista y discutir las. Pero generalmente, si hay una necesidad de un plano determinado, eso se marca. No se puede dejar todo librado al trabajo del dibujante. Sin embargo, hay casos de guionistas que escriben más libremente y dejan al dibujante ciertas decisiones. También, tenés a los guionistas que no quieren que les cambien nada de lo que ellos marcan. En definitiva, el guionista debe sí o sí dominar todas las herramientas de escritura de la historieta. De lo contrario, no sería un guionista, sería un escritor.

**IGNACIO FACUNDO ONORATI: ESTUDIANTE**

Nació en 2003. Actualmente, vive en San Isidro y cursa sus estudios secundarios en el Instituto Cervantes, ubicado en el barrio de Boulogne. Su tipo de historieta favorita es el manga; entre sus preferidos, destaca los siguientes: *Naruto*, *Bleach*, *Gantz*, *Nanatzu no*

*taizai* y *One punch-man*. Estudia dibujo en el taller de historietas de la Biblioteca Popular de San Isidro, a cargo del profesor Pablo Ontivero.

**¿Qué elementos historietísticos considera fundamentales en la instancia de la escritura de un guion?**

Uno de los elementos que tengo en cuenta es la viñeta: es importante para plasmar cómo uno quiere presentar una situación determinada. En este sentido, me pregunto qué tan grande o chica debe ser la imagen, según la importancia de la secuencia que voy a dibujar. Los enfoques me permiten mostrar a los personajes desde abajo o desde arriba y, también, ocultar algún elemento para generar intriga o, por el contrario, exponer muchos elementos para impresionar al lector, por ejemplo, con una ciudad. Le doy mucha importancia a la construcción de los personajes.

**Cuando escribe un guion, ¿cuáles son las dificultades con las que se encuentra?**

Mi dificultad consiste en pensar cómo armar una situación y elegir el enfoque para que sea entretenida.

**¿Cuál es el método de escritura que usted emplea en la elaboración de un guion?**

Yo, al escribir un guion, voy anotando las secuencias que quiero que aparezcan en la historia. Busco que estén ordenadas y bien detalladas con lo que quiero mostrar. En el margen de mi anotador, hago un miniboceto de cómo sería la idea que estoy desarrollando. Por ejemplo, en mi guion escribo “Personaje A de frente; B de espaldas”, “A de atrás; B de frente”, “A de perfil izquierdo; B de perfil derecho”. Una de mis acotaciones quedaría de esta manera: “A salta hacia B. En el aire le lanza un golpe, pero B lo bloquea, enfrentando brazo con brazo. Están en el borde de un lago”.

**¿Considera que un guionista necesita un manual de estilo? ¿Por qué?**

Sí, el manual de estilo es útil para poder construir un guion correcto que pueda entretener al lector. Por ejemplo, incluir en las acotaciones la forma de la viñeta, el enfoque, las formas y tamaños de las onomatopeyas, las luces y sombras, las formas de los globos para expresar diferentes estados y situaciones: pensamiento, grito, llamada telefónica, etcétera. No hay que olvidar marcar la tipografía para presentar los diálogos.

THIAGO FIGUEREDO: ESTUDIANTE

Nació el 23 de julio del 2003 en San Isidro. Cursa el nivel secundario en el Instituto Cervantes de Boulogne. Comenzó a dibujar a los cuatro años. Su principal influencia es el estilo del animé.

**¿Qué elementos historietísticos considera fundamentales en la instancia de la escritura de un guion?**

Los elementos más importantes para mi trabajo son los siguientes: la relación entre personajes, la coherencia de la historia, el armado de la intriga que evite lo previsible y el cliché.

**Cuando escribe un guion, ¿cuáles son las dificultades con las que se encuentra?**

Crear una historia que atraiga, desarrollar los personajes y armar las relaciones entre ellos.

**¿Cuál es el método de escritura que usted emplea en la elaboración de un guion?**

Para elaborar un guion de historieta, empiezo a imaginarme cosas surrealistas y de ciencia ficción que se desarrollan en este mundo “real”. Una vez que ya planteé las bases para mi historia, comienzo a crear los personajes: sus actitudes, los cambios que pueden sufrir a medida que se vaya desarrollando el relato. Cuando termino con esta etapa, hago un boceto de los personajes.

**¿Considera que un guionista necesita un manual de estilo? ¿Por qué?**

Creo que no es realmente necesario debido a que algunos autores escriben para internet, para publicarlo en un *blog*, y no utilizan nada de eso: tienen su propio método, muchas veces caótico. Otro caso sería si un autor escribe y dibuja en papel. Ahí sí lo creo necesario: seguramente, habrá un editor de por medio que marque una línea de trabajo.

ALGUNAS OBSERVACIONES SOBRE LAS ENTREVISTAS

Como el lector ha podido apreciar, desde cada función del ámbito de la historieta (guionista, dibujante, editor y estudiante), surgen opiniones que tienen más de un punto de contacto. A continuación, marcaré los puntos que hallé al comparar las entrevistas.

El guionista no solo debe saber contar historias. Como señala Emilio Balcarce, el guionista cumple la función de un director de cine: si no domina los elementos

constitutivos del arte en el cual se expresa, no habrá dibujante que salve el relato. En este caso, como indica Marcelo Pulido, no sería un guionista, sino alguien que escribe. Balcarce señala: “Dos cabezas piensan más que una”. Ambos pueden aportar, pero siempre y cuando sepan qué se está aportando y para qué soporte del relato. Siguiendo en esta línea de opiniones, Marcelo Pérez deja en claro que el dibujante con su aporte deja de ser un simple ejecutor del guion. Como ocurre con el guionista, el dibujante debe saber narrar con imágenes y, a la vez, dominar la palabra: la historieta es el resultado de lo verbal unido con lo visual.

Los entrevistados coinciden en que la división de viñetas por página favorece la construcción del *cliffhanger*. Dar intriga depende, en la historieta, de una cuestión de diseño de página. Otra vez nos topamos con la necesidad de dominar los elementos narrativos. Marcelo Pérez, desde su conocimiento visual, puede dar otra lectura del relato que prepara el guionista: el dibujante es el especialista visual, pero visualiza a partir de la palabra. Solo con esta lectura complementaria, apoyada en las características del noveno arte, el dibujante modifica, altera, saca o pone elementos que brindan un determinado efecto al pasar de una página a la otra. El corte, entonces, consiste en complementar la diagramación al arte de narrar. ¿Se podría lograr el *cliffhanger* sin un guion que tuviera una elaboración formal?

En las entrevistas detecto cierto rechazo al término “manual de estilo”. Sin embargo, Emilio Balcarce señala que su maestro, Alberto Contreras, le indicó cómo presentar un guion. Vale destacar que Balcarce sí arma ciertos puntos formales para escribir sus guiones y entregarlos: pasó de contar una historia en sesenta cuadros a la división por página, que tiene entre cinco y ocho viñetas. Esta división, además, puede modificarse si incluye un plano general. Sin una lógica de armado del guion, el dibujante tendría dificultades para agregar secuencias o para generar una continuidad entre ellas. Puede no haber en una editorial chica de la Argentina un manual de estilo, como indica Marcelo Pulido, por publicar material ya elaborado de antemano, pero cada autor o dupla artística debe resolver con pautas claras todas sus historietas. El guion, por ende, es el resultado de un diálogo, otra vez, entre lo verbal y lo visual. Esta unión de dos códigos está presente en la formación artística de Ignacio Onorati y Thiago Figueredo. Onorati, por ejemplo, elige una herramienta visual, el enfoque, pero en función de una necesidad narrativa: mostrar o esconder un elemento para generar un efecto.

Estas son solo unas muestras de las diferentes miradas sobre el noveno arte. Creo pertinente señalar que además del método de escritura, del diálogo entre dibujante y guionista, de las condiciones de publicación, etcétera, cada uno de los actores de la historieta tiene, sí o sí, que ir formándose como artista. Este tipo de formación no se aprende en una academia en particular, sino que se logra con una mirada integral de las artes y de la vida, una mirada alentada por eso que llamamos pasión.

## A MODO DE CIERRE

El escritor que elija la historieta debe no solo dominar el origen, la historia y los elementos que constituyen este medio, sino que también deberá bucear en todos los soportes del relato. El consejo, entonces, es leer, leer y leer historieta, teatro, poesía y todo aquello que sirva para ir construyendo una mirada crítica sobre nuestros guiones. Con ese espíritu abierto, el guionista se comprometerá, primero, con la escritura en tanto expresión y, luego, con la historieta en tanto arte. En este sentido, me resta aportar un concepto, que siempre destaca el crítico de cine Ángel Faretta en sus conferencias y artículos: en todo relato, hay dos historias. Si se entiende la primera, si está bien construida, la segunda desplegará todo el contenido simbólico. Solo un guionista comprometido con el arte podrá construir relatos que trasciendan la etiqueta de lectura de evasión.

Para no quedar anclado en el relato superficial, o sea, en una mera copia de otros, el guionista debe contar con una caja de herramientas historietísticas, herramientas que le permitirán armonizar lo escrito con lo visual. La base de esa caja de artista, estoy seguro, el lector y futuro guionista la ha encontrado en esta propuesta.

Este proyecto laboral no se termina en el punto final. El manual de estilo se ofrecerá en MercadoLibre en soporte PDF y MOBI. Asimismo, se organizarán charlas y se informará de las actualizaciones del manual, a través de Facebook, para que esta propuesta circule, especialmente, en los cursos de historieta, en los talleres de escritura y en las academias artísticas que trabajen con el relato en soporte visual.

Ahora, solo resta empezar la aventura: escribir.

## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

- BRECCIA, E. (2003) *Historias cortas*, Buenos Aires: Doedytores.
- FARETTA, A. (2010) *Espíritu de simetría*, Buenos Aires: Djaen.
- GARCÍA NEGRONI, M. (2010) *Para escribir bien en español. Claves para una corrección de estilo*, Buenos Aires: Waldhuter, 2016.
- MARCHESE, A.; J. FORRADELLAS (1978) *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona: Ariel Letras, 2013.
- MARTÍNEZ DE SOUSA, J. (2000) *Manual de estilo de la lengua española*, Asturias: Trea, 2003.
- STEIMBERG, O. (1977) *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*, Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2013.
- VALLE, P. (2001) *Corregir sin ofender*, Buenos Aires: Lumen, 2008.

### RECURSOS ELECTRÓNICOS

- ALCÁZAR, J. “La normalización errónea”, [en línea], en *Tebeosfera*, 2, Sevilla, 2009, [consultado 17/08/2018].  
Disponible en:  
<https://goo.gl/2FYmzf>.
- BUSIEK, K. “On Writing for comics”, [en línea], en *AD ASTRA Writers*, New York, October, 1988, [consultado 16/06/2018].  
Disponible en:  
<https://goo.gl/vaFKgX>.
- LOMENA, A. “Guion de cómic”, [en línea], en *Escritores*, [consultado 20/08/2018].  
Disponible en:  
<https://goo.gl/h4tW6F>.
- MONTIJANO CAÑELLAS, M. “Breve historia del cómic. (I) Los orígenes”, [en línea], en *Homines*, 11 de junio de 2006, [consultado 17/08/2018].  
Disponible en:  
<https://goo.gl/qscEcb>.