

# ESCRIBIR UN GUIÓN PARA CÓMIC

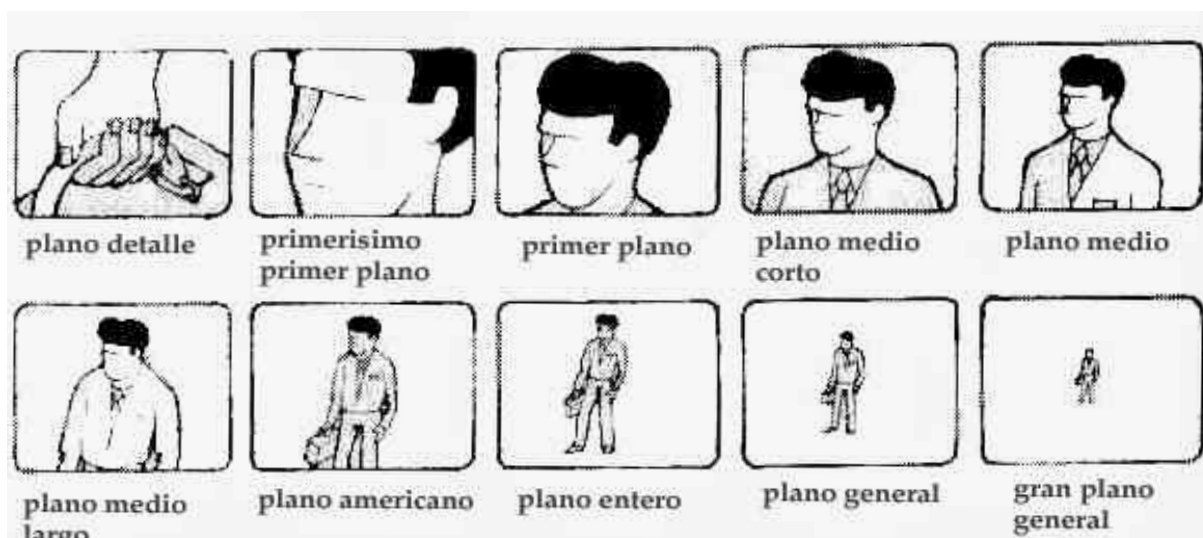
Un guión sirve para que quienes van a realizar las imágenes de una narración visual sepan dónde y cómo tienen que colocar la cámara (en el caso del cine o la televisión) o bien para dibujar los personajes y los ambientes (en el caso del cómic, que es lo que nos interesa ahora).

Es conveniente escribir en una primera página el argumento o sinopsis argumental de toda la historia y en las páginas siguientes desarrollarlo desde la primera hasta la última viñeta.

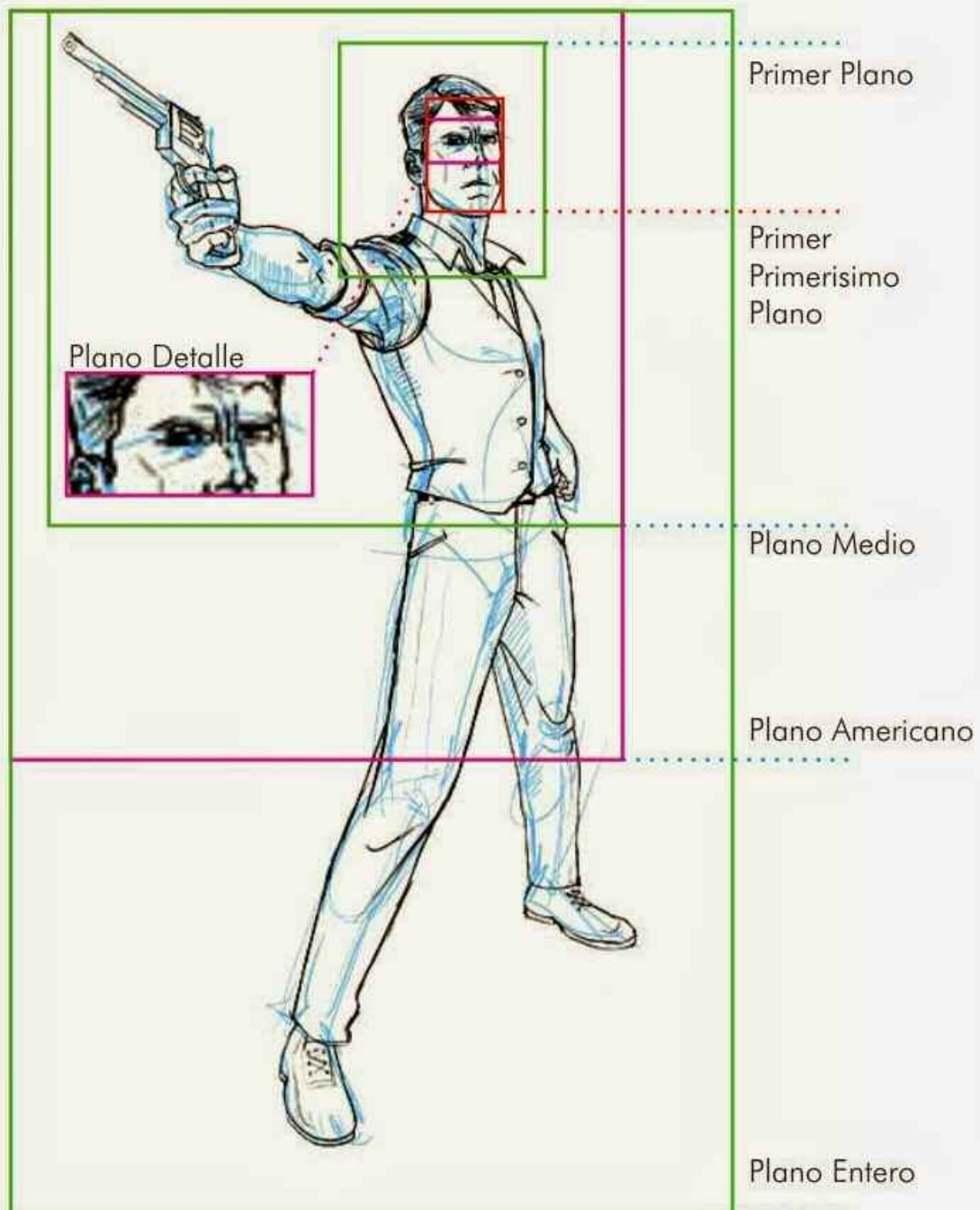
El guionista debe ser capaz de comunicar al dibujante cómo es la escena que ha imaginado, y para ello debe expresarse en tres aspectos:

- 1.- DESCRIBIR LA ESCENA (exterior o interior, día o noche, lugar, etc.) y la posición de los personajes en ella, indicando el encuadre correspondiente (es decir, la parte que se ve de esa escena y de los personajes y también desde qué ángulo). Para expresar técnicamente estos encuadres se recurre al lenguaje cinematográfico, según se muestra en los ejemplos que van al final de esta página.
- 2.- ESCRIBIR LOS DIÁLOGOS, es decir, las frases que pronuncian los personajes, y que después irán en los típicos globos o bocadillos. También se deben incluir aquí los textos del narrador cuando sea necesario.
- 3.- ESCRIBIR LA “BANDA SONORA”, es decir, los sonidos que se escuchan en la escena (como disparos o explosiones) a través de onomatopeyas.

En el Anexo titulado MODELO DE GUIÓN PARA CÓMIC aportamos un ejemplo escrito en formato Word listo para descargar y escribir en él. A partir de ahí, sólo cuenta tu imaginación y capacidad para contar historias.



# PLANOS CINEMATOGRAFICOS



OZAN

IMAGENES EXTRAÍDAS DE LOS BLOGS:

[comicefuentes.blogspot.com](http://comicefuentes.blogspot.com) (1ª)

[garabatikaplas.blogspot.com](http://garabatikaplas.blogspot.com) (2ª)

EQUIPO DE FOMENTO DE LA LECTURA / 2014-2015

## HÉROES (TRES PARA ELEGIR UNO)

1.- PERSONAJE PREMIADO: HÉROE (CATEGORÍA A): “ESBUFFL”, por Marcos Marugán Nava (1º C ESO)

Descripción física.- Este personaje es mitad hombre mitad búfalo. 1,93 m. de altura. Le cuelga el pelo como un verdadero bisonte. Y en los cuernos lleva colgantes de su tribu. Las patas están echadas hacia atrás. Tiene varias armas: espada duodente y una pequeña hacha.

Descripción psicológica.- El colgante que lleva en el cuerno es el más importante para él. Si lo pierde o se lo rompen desataría toda su furia.

2.- PERSONAJE PREMIADO: HÉROE (CATEGORÍA B): “ARBAK”, por Daniel Martínez Pérez (4º C)

Descripción física.- Mide 2 m. y pesa 150 kg. Tiene falta de visión por el mucho tiempo pasado a oscuras. Gran oído que le permite escuchar el peligro. Tiene (en la espalda) incrustaciones de diamante por el mucho tiempo pasado en las minas. Grandes manos con las cuales, machaca, golpea y devasta a los enemigos que se le interponen. Gran coraza de corindón, la cual le protege de los ataques. Brazales de acero y diamante las cuales le otorgan gran protección y potencia al golpear.

Descripción psicológica (no consta)

3.- PERSONAJE PREMIADO: HÉROE (CATEGORÍA B - ACCÉSIT): “BYRON”, por Jaime Pérez Peromingo (4º C)

Descripción física.- 1,75 m. y 80 kg. Es medio humano medio demonio. Es un humano contagiado con el demonismo, que es una infección que vuelve al humano una marioneta demoníaca de Réficul. Tiene cola con filo y punta en el extremo. Todos los contagiados con el demonismo de Réficul tienen una marca en el brazo izquierdo. Esa marca es un ojo por el cual Réficul puede ver (por eso lo tapa). En estado humano su estilo y música es un poco heavy.

Descripción psicológica.- Él lucha contra Réficul y sus arlequines. La transmutación de humano a demonio es controlada por él mismo, ya que por razones de voluntad y genética, el gen demoníaco no invadió ni su mente ni su corazón. Puede manipular objetos y darles características demoníacas a su favor. Tapa la marca de demonismo en su brazo izquierdo para que Réficul no pueda ver a través de ella. Controla la magia, con sus trucos de magia oscura que le enseñó un compañero suyo que es un tótem vudú (boodoo), un pequeño esqueleto con poderes vudú que le ayuda).

## ANTIHEROES (DOS PARA ELEGIR UNO)

PERSONAJE PREMIADO: ANTIHEROE (CATEGORÍA A): “MALAWI/HALLALA”, por Carmela Iserte Lázaro (1º E ESO)

Descripción física.- Aspecto demediado: anciano por un lado (Malawi) y muchacha ciega por el otro (Hallala).

Descripción psicológica.- Malawi: Bajo su aspecto de anciano, tiene grandes sueños, quiere ser un superhéroe, pero su edad y que lleva una muchacha pegada a la espalda se lo impide. Como no puede cumplir su sueño se vuelve malo matando con sus poderes de agua y fuego con los que puede arrebatarse la vida a cualquiera. Hallala: Aunque lleve un anciano pegado a la espalda, no le importa porque no tiene el poder de ver, pero sus extremidades se pueden estirar cuanto quiera y tiene el poder de levitar. A diferencia de su vecino, no le gusta hacer daño sino ayudar a los demás.

PERSONAJE PREMIADO: ANTIHEROE (CATEGORÍA B): “KOVALILLOK” o “KOVA”, por Jaime Pérez Peromingo (4º C)

Descripción física.- Mide 1,20 m. No puede morir mientras lleve el amuleto. Es un guerrero hábil y silencioso pero no puede hacer grandes esfuerzos, muchas veces se le cae algún brazo, la cabeza o alguna otra extremidad. Lleva una mandíbula protésica. Lleva brazaletes. Lleva un talismán o amuleto que le otorga poderes demoníacos, que está hecho con el ojo del demonismo de un demonio que mató y está rodeado de unas antiguas runas para poder controlar su poder.

Descripción psicológica.- Come pájaros. Es bastante bromista, pero le dan pánico las mariposas (porque cree que roban almas). Se hace todo tipo de armas improvisadas con cualquier cosa que encuentre: cerbatanas, dagas, muñecos vudú que utiliza para controlar personas o también les da vida y atacan por sí mismas. Utiliza la magia negra y el vudú, puede manipular personas y otros objetos a su voluntad, aunque de vez en cuando le salen mal los hechizos y termina explotando o algo por el estilo.

## VILLANOS (CUATRO PARA ELEGIR UNO)

PERSONAJE PREMIADO: VILLANO (CATEGORÍA A): “BLACKORD”, por Celia Martín Muñoz (1º B ESO)

Descripción física.- Es un extraterrestre que viene de una Luna que no es la nuestra. Emite descargas eléctricas que se transmiten entre los cuernos. Tiene una bolsa de huevos que, al expulsarlos, se convierten en minimonstruos. Medidas: 3 m. de alto x 2 m. de profundo x 2,5 m. de ancho.

Descripción psicológica.- Es malvado y con sus compañeros quiere destruir el mundo y conquistar nuestro satélite. No le gusta estar acompañado de gente, prefiere estar sólo, normalmente está triste y las pocas veces que sonríe es porque va a hacer algo muy malo.

PERSONAJE PREMIADO: VILLANO (CATEGORÍA B): “RISI, el loco de la noche”, por Manuel Moreno Torreño (4ºB)

Descripción física.- Este personaje es un villano que ataca a los niños que se encuentra por las calles hasta asesinarlos en una nube de sangre y vísceras. Viste de manera tan peculiar porque le gustan las novelas medievales y sus ropas. Su marca característica es su sonrisa y sus dientes, ya que los usa para destrozarse a sus víctimas de la manera más cruenta posible.

Descripción psicológica.- Risi nació con esta cara y por eso los niños se reían de él y le hacían bullying. Debido a esto desarrolló una ira contra los niños y desea matarlos a todos.

PERSONAJE PREMIADO: VILLANO (CATEGORÍA B- ACCÉSIT 1): “Vhåldemar”, por Nella Rosa Burgos (4º DIV)

Descripción física: Alas con las que puede volar y con las patas que le salen de ellas puede desplazarse por la tierra. Las alas están acabadas en puntas de hierro. Lleva armadura con broches metálicos. Tiene unas estructuras de hierro pegadas a la cabeza.

Descripción psicológica: Personaje con poderes sobrenaturales: mueve cosas o personas alzando la mano. Echa fuego por las uñas. Padece de bipolaridad.

PERSONAJE PREMIADO: VILLANO (CATEGORÍA B- ACCÉSIT 2): “Trash”, por Ángel Herranz Vázquez (4º DIV)

Descripción física.- Le falta un cacho de cuerpo (se le ven las costillas) debido a que es un zombie y sufrió parte de su descomposición. Tiene unos dientes grandes y afilados para comerse a los niños. Lleva ropa de unos tonos poco usuales para dar impresión de payaso tradicional. Lleva siempre una motosierra con él para asesinar personas y para defenderse de los héroes o de sus enemigos.

Descripción psicológica.- Se comporta de una manera “simpática”, con un tono sarcástico pretendiendo intimidar y aportar tensión o pánico. Este personaje pretende vengarse de la humanidad ya que le despidieron de la compañía porque no hacía reír a los niños. Resucitó debido a la explosión de una central nuclear cuyos residuos fueron a parar al lugar donde fue desechado su cadáver. Desde entonces, busca niños para aniquilarlos y vengarse y está dispuesto a matar a quien se le oponga.

LOS BOCETOS DE TODOS ESTOS PERSONAJES ESTÁN DISPONIBLES  
EN EL SITIO WEB DEL CENTRO:

<http://iesfranciscoginernerdelosrios.centros.educa.jcyl.es>

DENTRO DEL PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA 2014-2015

EQUIPO DE FOMENTO DE LA LECTURA / 2014-2015