

# CURSO DE GUIÓN DE CÓMIC

## Curso 100% online

Para hacer este curso solo necesitas una conexión a Internet y un dispositivo que tenga micrófono y/o webcam (puedes conectarte desde un ordenador, una tablet o un smartphone).

IMPARTIDO POR  
Max Vento



Autor de guiones de cómic y docente en EEUU y España.



Showrunners Barcelona S.L  
C/ d'Igualada 20, Local 1  
08012 Barcelona, España  
Tel. +349 315 45 741  
hola@showrunners.org

# SHOWRUNNERS

## Descripción

Los alumnos aprenden desde los principios básicos de la escritura del guion de cómic hasta las peculiaridades y aspectos prácticos de su industria. Durante el curso, cada alumno/a desarrolla su propio proyecto de serie, novela gráfica o álbum. Y una vez finalizado, tendrán las herramientas para presentar su proyecto al mercado, con el objetivo de plasmar su idea en un libro.

## Sesión 1

### Introducción

- ¿Qué es un cómic? Similitudes y diferencias con otras artes.
- Los mercados del cómic: *manga*, *comic-book*, novela gráfica, álbum, revistas y prensa, cómic digital, etc.  
¿Qué ofrecen al autor/a?  
¿Qué buscan del autor/a?
- La persona profesional y el/la artista: autor completo, tándem artístico, encargo profesional.
- Como descubrir tu mercado idóneo.

### Pensamiento visual: Escribir imágenes

- Vocabulario visual. Unidades narrativas del cómic.
- El lenguaje del cómic.
- Narrativa gráfica: diferencias entre prosa, cómic y audiovisual.
- Escribir dibujos: La relación entre la imagen y la palabra.
- Vocabulario esencial.

## Sesión 2

### El proyecto

- Aspectos básicos: Portada, *logline*, sinopsis y contexto, diseño de personajes, páginas de muestra, extras.
- Presentar un proyecto a un/a editor/a.

### ¿Cómo encontrar ideas?

- Creatividad: Pensamiento divergente y convergente. Combinando opuestos. *High concept*.

### El proyecto, al detalle: Logline (I)

- Establecer la situación.
- Introducir el problema.
- Prometer que hay mucho más.

## Sesión 3

### El proyecto, al detalle: Logline (II)

- Probando distintas fórmulas.

### El proyecto, al detalle: personajes

- Tipos de personajes: Protagonista, antagonista, secundarios.
- Arquetipos.
- *The big 5*. Dimensiones de la personalidad.
- Motivación del personaje.

## Sesión 4

### Storytelling

- Los cuatro elementos clave: argumento, personaje, universo, lenguaje.
- Los 22 consejos de Pixar para mejorar tu narrativa.

### El proyecto, al detalle: Sinopsis (I)

- Tipos de historias.
- 10 géneros según *Save the cat*.
- El conflicto clásico, moderno y postmoderno.
- La estructura en tres actos.

## Sesión 5

### El proyecto, al detalle: Sinopsis (II)

- Los 15 momentos clave en una historia.
- ¿Cómo comenzar la historia?
- ¿Cómo resolver la historia?
- Balance entre argumento y personaje.
- Arco de personaje(s).

## Sesión 6

### Reuniones individuales

- Análisis del estado del proyecto en una tutoría personalizada con cada alumno/a.

## Sesión 7

### El proyecto, al detalle: páginas de muestra

- ¿Qué momento elegir para mis muestras?
- Las unidades narrativas del cómic: viñeta, página, escena y secuencia.
- Composición de página: número de viñetas, forma y tamaño, organización.
- Viñetas: Los planos, el encuadre, el texto rotulado.
- Equilibrio entre imagen y palabra: ¿Cuándo dar más importancia a la primera o a la segunda?

- El ritmo narrativo: momentos, acciones, temática, escenas y aspectos.
- El formato del guion de cómic: cómo escribir para un/a dibujante.

## Sesión 8

---

### Diálogo

- La paradoja del diálogo en la ficción.
- Conflicto y motivación.
- El ritmo.
- El lenguaje.
- Diálogo explicativo.