

MARCOS MATEU-MESTRE

CO
espaciodeldiseño

2-39-1

185:1

6:1

TINTA VOL. 2

FORMATO, ENERGIA Y COMPOSICIÓN PARA NARRADORES VISUALES

TINTA ^{VOL. 2}

FORMATO, ENERGÍA Y COMPOSICIÓN PARA NARRADORES VISUALES



ESPACIO DE DISEÑO

Título de la obra original: *Framed Ink Vol. 2. Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers*

Diseño original del libro: Marcos Mateu-Mestre

Realización de cubierta: Celia Antón

Traducción: Lidia Señaris Cejas

Revisión: Haydeé Ravell y Claudia Valdés-Miranda

Maquetación: Claudia Valdés-Miranda Cros

Responsable Editorial: Eugenio Tuya Feijóo

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Aviso legal: Todo el texto y las ilustraciones de este libro están protegidos por copyright ©2020 Marcos Mateu-Mestre. Queda prohibida la reproducción parcial o total de este libro, su almacenamiento en un sistema de recuperación y su uso a través de cualquier medio sin el permiso previo y escrito de la editorial, Design Studio Press.

La edición en español se publica previo acuerdo con Design Studio Press.

Edición española:

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2022.
Calle de Juan Ignacio Luca de Tena, 15, 28027 Madrid



PAPEL DE FIBRA

CERTIFICADO

Depósito legal: M-21942-2021

ISBN: 978-84-415-4394-2

Impreso en España



—PARA ALFIE
y ARIANNA—

GRACIAS A:
JOAN
MARGALIDA
CARME

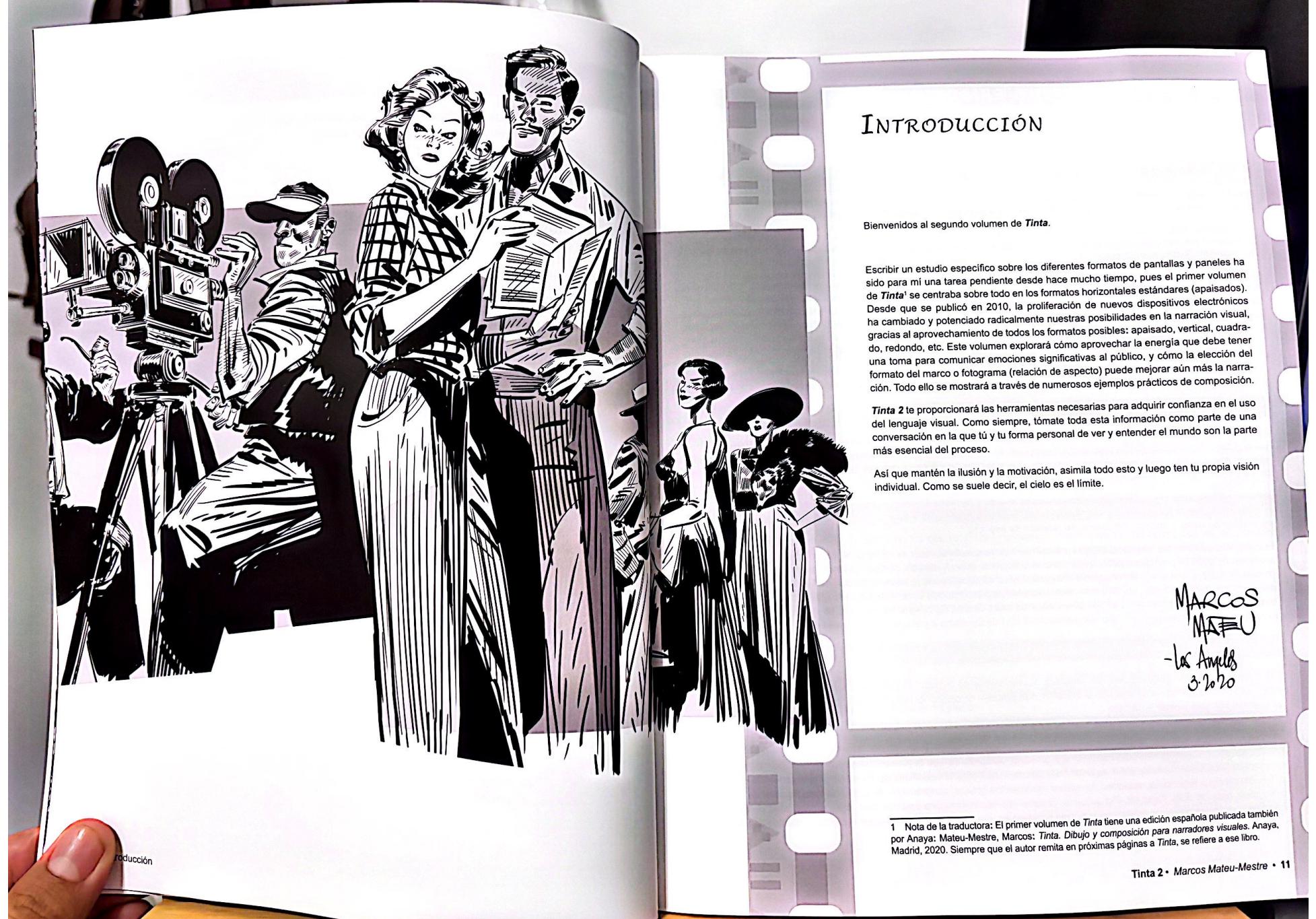


ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN...	11
EN NUESTRO ÚLTIMO EPISODIO.....	12
Variedad de formatos de pantalla.....	12
Algo que se aplica a todos los formatos.....	13
El flujo y las tensiones dentro de un marco.....	13
Una recomendación final.....	13
CAPÍTULO 1. UTILIZANDO EL ESPACIO DEL MARCO (Y SU ENERGÍA)	14
El espacio del marco	15
Nuestros elementos principales	15
La energía dentro de nuestro campo de juego.....	16
El mismo momento de la historia, diferentes relaciones de aspecto.....	18
El formato vertical.....	19
El formato horizontal.....	20
Establecer una sensación de profundidad.....	21
Líneas de tensión.....	22
El caso del granjero contra los barriles	24



CAPÍTULO 2. FLUJO COMPOSITIVO - CONCEPTOS BÁSICOS	27
Combinación de varios elementos / grupos de personajes.....	28
Desde el principio	28
Cómo mantener un enfoque fresco	29
El silueteado, una introducción.....	30
Adaptación de los elementos de la escena a un formato de pantalla diferente.....	32
Varado en el Pacífico.....	33
CAPÍTULO 3. FLUJO COMPOSITIVO - UN EJERCICIO DIVERTIDO	35
El espíritu de un flujo significativo y natural.....	36
Un ejercicio divertido / lanzar pelotas de béisbol	36
Otro ejercicio divertido / saltar de árbol en árbol	40
CAPÍTULO 4. FLUJO COMPOSITIVO - LIDIANDO CON LAS MULTITUDES	45
Mayor afluencia de público / El caso del increíblemente disputado partido de fútbol	46
El caso de la batalla medieval.....	52
La importancia de las referencias visuales.....	56
CAPÍTULO 5. EL SUTIL PASO ENTRE 1.85:1 Y 2.35:1	57
Cambio en la relación de aspecto	58
Cambiar la anchura / mantener la misma altura.....	59
Asalto al búnker.....	60
Volando bajo.....	61
Cambiar la altura / mantener la misma anchura.....	62
Asalto al búnker / mantener la anchura.....	65
Dividir la diferencia/ajustar la altura y la anchura	66
CAPÍTULO 6. A CONTRACORRIENTE (COMPOSER CONTRA EL FORMATO)	67
Tema vertical, formato de panel horizontal.....	68
Unas pocas palabras sobre engañar a la perspectiva	70
Tema horizontal, formato de panel vertical	71
CAPÍTULO 7. DIVISIÓN DE LA PANTALLA: COMPOSICIÓN EN TERCIOS, MITADES Y CUARTOS	74
Componer por tercios	75
Componer por mitades	84
Componer por cuartos	88
CAPÍTULO 8. DESARROLLO DE TOMAS CLAVES PARA UNA SECUENCIA CORTA	92
Viajando a lo esencial / un ejemplo práctico	93
Lenguaje general de la forma	94
Sobre los ingredientes de la toma	95
Tomas claves - un día en el puerto deportivo	96
Relación de aspecto 1.85:1	98
La misma escena, diferentes formatos. ¿Cómo afecta a la composición?	100
CAPÍTULO 9. EL PANEL EN LA NOVELA GRÁFICA	107
La combinación de paneles como lenguaje	108
CAPÍTULO 10. ANÁLISIS DEL PROCESO Y DE LA GALERÍA	115
ÍNDICE ALFABÉTICO	130



1 Nota de la traductora: El primer volumen de *Tinta* tiene una edición española publicada también por Anaya: Mateu-Mestre, Marcos: *Tinta. Dibujo y composición para narradores visuales*. Anaya, Madrid, 2020. Siempre que el autor remita en próximas páginas a *Tinta*, se refiere a ese libro.

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 11

EN NUESTRO ÚLTIMO EPISODIO...

Mi primer libro de esta serie, *Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales*, analizó cómo componer una imagen teniendo en cuenta no solo los elementos físicos o los sujetos que forman parte de una escena —ya sean personajes, animales, caminos de tierra, montañas, nubes, estanterías o almohadas...—, cualquiera fuera el tema de nuestra historia en ese momento— sino, también cómo las diferentes situaciones de iluminación pueden crear realidades visuales muy diferentes.

Tinta también abordó cómo la interacción meditada y decidida entre los elementos físicos y la iluminación crea un impacto emocional en el público, diseñado para servir a la necesidad de ese momento concreto de la historia dentro del contexto global de la narración.

Para conseguir un momento emotivo visualmente, es importante tener muy claro el tono que requiere ese momento. ¿Se trata de la calma? ¿Acción loca? ¿Contradicción? ¿Romance? ¿Comedia y diversión? Es esencial tener clara la función que desempeña cada parte de la historia dentro del contexto general. Crear el lenguaje visual apropiado o utilizar las herramientas visuales adecuadas que requiere el momento es como vestirse para una ocasión. Y la pregunta es: ¿Cuál es la ocasión? ¿Vamos a asistir a una fiesta de Nochevieja? ¿Un funeral? ¿Un picnic en la playa? ¿O vamos a cruzar la selva amazónica en busca de nuestro primo favorito que se estrelló con su avión monomotor en medio de la nada? ¿Cuál es el objetivo de una escena o un momento concreto de la historia y cómo tendremos que abordarlo visualmente para obtener los resultados adecuados?

Un análisis profundo de estos y otros muchos fundamentos conforma el contenido principal del libro anterior.

VARIEDAD DE FORMATOS DE PANTALLA

Este nuevo libro, *Tinta 2*, se centra en un reto muy especial: componer elementos narrativos para cualquier formato de pantalla o panel, y todo lo que ello implica. Veremos cómo componer no solo para las pantallas de cine o de televisión, sino también para los paneles de las novelas gráficas y las ilustraciones, sin olvidar las numerosas oportunidades que ofrecen las redes sociales a través de las pantallas de los ordenadores o smartphones.

Así que, básicamente, aquí jugamos con dos conceptos: **marco** y **formato**. **Marco**: es la superficie limitada en la que trabajamos, la zona en la que desplegamos los elementos de los que disponemos para contar la historia. Y el **formato**: las proporciones específicas de altura y anchura del cuadro, **su relación de aspecto**.

Las opciones son infinitas. Las pantallas de los cines han sido remodeladas muchas veces en su historia por diversas razones. En la década de 1920 se produjeron películas de pantalla ultraancha, como Napoleón, de Abel Gance, con su relación de aspecto 4:1 (lo cual significa que el ancho de la pantalla era cuatro veces su altura), aunque hasta la década de 1940 la relación de aspecto de la mayoría de las películas era un 1.33:1 casi cuadrado (también conocido como 4:3). Una vez que se popularizó la televisión, que también utilizaba el formato 4:3, y la asistencia a las salas de cine disminuyó, las películas se diferenciaron y adoptaron la experiencia de la pantalla ancha, como el espectacular 2.59:1 de Cinerama a principios de la década de 1950.

Más adelante, los formatos estándar de las pantallas de cine pasaron a tener proporciones como 1.85:1, o la más amplia de 2.35:1, seguidas en la década de 1990 por los televisores de pantalla ancha de 16:9.

Las plataformas de las redes sociales han adoptado nuevas formas de mostrar las imágenes, como el formato cuadrado 1:1 de Instagram, o la posibilidad —que ofrecen los teléfonos inteligentes— de componer imágenes en formato vertical (retrato) u horizontal (paisaje) con solo inclinar la cámara.

Las novelas gráficas no tienen formatos preestablecidos, así que todo vale.

La principal diferencia entre una pantalla de cine y un panel de cómic es que la primera mantiene una relación de aspecto fija durante toda la película, mientras que el segundo tiene prácticamente toda la flexibilidad del mundo. Por otra parte, una cámara con su formato fijo sigue teniendo la capacidad de realizar movimientos ópticos, panorámicos, de inclinación, de traslación y otros, tales como zoom, pan, tilt, dolly, truck, etc. Por su parte, el panel impreso permanece estático, pero tiene la capacidad de mantenerse solo o de combinarse con otros paneles en la misma página o en una doble página para lograr el efecto dramático deseado.

2 • En nuestro último episodio

ALGO QUE SE APLICA A TODOS LOS FORMATOS

Así que tenemos un punto de vista. Puede ser a través de una cámara, de nuestros ojos, o quizás únicamente en nuestra imaginación. Y hay un sujeto, o varios sujetos, en nuestra mira, normalmente situados dentro de una realidad concreta, llamémosla fondo o entorno. Y todos estos elementos son como naranjas en nuestras manos con las que debemos hacer malabares al mismo tiempo.

Normalmente, pasar de una relación de aspecto a otra intentando contar la misma historia a través de los mismos actores, sujetos u objetos, implicará, en su mayor parte, un cierto replanteamiento general del punto de vista y de la composición. Puede que sea necesario cambiar la posición de la cámara poco, o mucho, o moverla sobre su propio eje en horizontal (*pan*) o en vertical (*tilt*).

Por ejemplo, para mostrar una fila de personas, podemos hacerlo de lado y mostrar todos los personajes uno al lado del otro, es decir, utilizando un formato apaisado. Pero si estamos rodando con un objetivo de pantalla vertical, lo más probable es que debamos ir a la cabeza de la línea y ver los personajes superpuestos uno frente a otro, para poder encajar la línea en el marco vertical.

El formato de pantalla puede plantearnos otros retos, por ejemplo, cómo crear una sensación de altura extrema mientras se filma una toma panorámica 2.35:1, o cómo representar una fuerte sensación de horizontalidad mientras se filma con el objetivo vertical de un teléfono inteligente o smartphone. Una vez más, hay que entender la intención de la toma, el punto de vista o el momento la historia, y luego trabajar en cómo armar la escena para lograr su propósito.

Tinta 2 ofrece muchos ejemplos prácticos de lo que propongo aquí: no limitarse a coger el mismo dibujo o composición exacta y recordarlo en un formato u otro, sino *tratar de aprovechar al máximo las posibilidades* que los distintos formatos de panel pueden ofrecer en un momento dado, sin romper la integridad del mensaje visual que cuenta esa parte de la historia general.

Para ser justos, el ejemplo que más claramente representa una posible excepción a esta regla de «repensar toda la toma» es el objeto utilitario entre encuadrar algo en dos relaciones de aspecto muy similares y comunes: 1.85:1 y 2.35:1. Esto, por cierto, es objeto de estudio especial en el capítulo 5.

EL FLUJO Y LAS TENSIONES DENTRO DE UN MARCO

Este libro también ofrece muchos ejemplos en los que se utilizan conceptos como **acción vs. reacción**, **puntos de presión**, el **vs. zonas de liberación**, **líneas de tensión vs. flujo fácil**, y **puntos de inflexión dentro del marco** o, —como yo lo llamo, el campo de juego— de forma que se conectan, relacionan y dan un significado dramático a todas las zonas del marco o encuadre simultáneamente, como una unidad visual, independientemente de su formato o relación de aspecto. La energía y el flujo, al igual que el aire y el agua, ya sean tranquilos o tormentosos, siempre se adaptarán al espacio (formato) del que disponen. Este libro que el aire y el agua, ya sean tranquilos o tormentosos, siempre se adaptarán al espacio (formato) del que disponen. Este libro pretende ofrecer muchos ejemplos visuales y prácticos del significado de todo esto y de cómo hacer que funcione a tu favor desde el primer momento.

UNA RECOMENDACIÓN FINAL

Recomiendo encarecidamente mantenerse lo más simple y abstracto posible en los primeros pasos de la creación de una imagen narrativa o de una serie de imágenes. Dibuja miniaturas o bocetos básicos, utilizando líneas primarias, volúmenes y proporciones, para establecer la dinámica y la energía esenciales del plano.

El objetivo principal no es dibujar, por ejemplo, a un jinete en medio de un desierto, sino dibujar su momento de alegría o de drama, de tranquilidad o de tensión, de sensación de estar perdido o de logro, en la vida de ese personaje en este momento. Esto informará sobre los caminos que se abren en la historia que se avecina. Una vez que establecemos esta sensación de energía y las pautas visuales, el caballo y el jinete reales se convierten «simplemente» en el soporte físico y la expresión del momento emocional.

UTILIZANDO EL ESPACIO DEL MARCO (Y SU ENERGÍA)

EL ESPACIO DEL MARCO

Vamos a sumergirnos en el terreno de lo abstracto por un momento. En *Tinta* muchos paneles iban acompañados de dos miniaturas:

- Una abstracción total de cómo funcionaban **las luces y las sombras** dentro de la composición, y...
- La expresión más simplificada de las **líneas de tensión** dentro del dibujo. Pueden ser rectas o curvas. Expresar las principales líneas físicas del dibujo: la cima de una cordillera, un fuerte límite tonal entre la luz y la sombra, o la línea vertical de un edificio muy alto. O pueden ser líneas imaginarias que conecten los principales puntos focales dentro de la toma, como una línea de coches, o una línea que conecta las cabezas de los personajes principales.

Figs. 1.1 y 1.2: Imaginemos una superficie en la cual componer una escena, y digamos que esta superficie es de **36 pulgadas cuadradas**¹. Pero recuerda que podemos variar su longitud y anchura para obtener diferentes relaciones de aspecto.

12 x 3 y 3 x 12 (una proporción de 4:1)

8.50 x 4.25 y 4.25 x 8.50 (una proporción de 2:1)

6 x 6 (una proporción de 1:1)

Fig. 1.3: Para este ejercicio, un único cuadrado negro representa un sujeto dentro de la toma, que desplazaremos dentro de las diferentes relaciones de aspecto para analizar las consecuencias visuales de cada posición.

Más adelante exploraremos situaciones más complejas, pero por ahora vamos a mantenerlo muy simple.

NUESTROS ELEMENTOS PRINCIPALES

Los marcos:



fig. 1.1

y el sujeto simplificado:



fig. 1.3

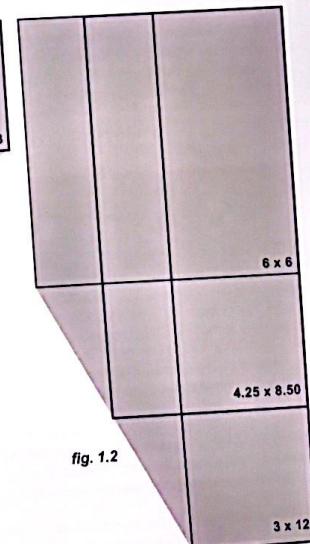
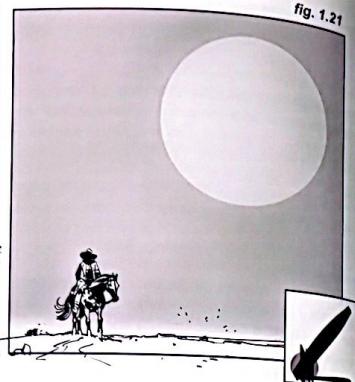
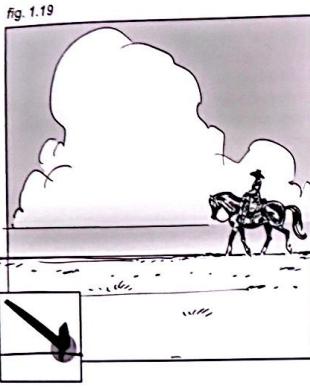


fig. 1.2

1 Nota de la traductora: Las pulgadas cuadradas forman parte del Sistema de Unidades de Estados Unidos, un sistema no métrico, desarrollado a partir del sistema imperial inglés. En España, la mayor parte de Europa e Iberoamérica se utiliza el Sistema Métrico Internacional.



Figs. 1.18 y 1.19: En esta dramática composición, las formas de las nubes que se expanden en el vacío (o área de liberación) equilibran al hombre montado a caballo, que es empujado hacia la derecha. Estas nubes no restan protagonismo visual al jinete. En lugar de competir con él, lo acogen, sirviéndole de fondo, haciéndole destacar por contraste.

Figs. 1.20 y 1.21: Se establece un diálogo visual por la acción-reacción entre el jinete y el sol. El contraste con el vaquero se acentúa en comparación con el sol más descolorido, lo cual indica que el jinete es el protagonista de la toma.

Estos dos ejemplos se libran de posicionamientos inusuales del sujeto principal jugando adecuadamente con los equilibrios entre tensiones y aperturas dentro del marco. Al hacerlo, el formato del panel no importa tanto. Por cierto, ¿cómo se vería un momento de la historia como este en una variedad de relaciones de aspecto?

EL MISMO MOMENTO DE LA HISTORIA, DIFERENTES RELACIONES DE ASPECTO

En general, sea cual sea el formato, en el momento en que conocemos los elementos de los que disponemos —ya sean tres coches en una gasolinera, una abuela frente a un complicado conjunto de estanterías en su antigua tienda, etc.— y el tono emocional del momento de la historia, empezamos por establecer las vías de energía (acción-reacción) dentro del marco a un nivel muy abstracto (parte inferior de la fig. 1.21), creando un diálogo adecuado de líneas y formas básicas dentro del panel.

Personalmente, cuando esbozo estas ideas sobre el papel, no presto atención a ningún detalle o particularidad. Ni siquiera miro equilibrios adecuados en el conjunto de la pantalla.

Debemos prestar atención simultáneamente tanto a la forma del marco como a los sujetos de nuestra toma. He bromeado diciendo que dibujo como un camaleón mira las cosas, con un ojo en lo que dibujo y el otro rondando toda la superficie de dibujo (es solo una forma de hablar, así que no vayas a intentar cosas raras). Así, en todo momento, sé dónde está todo dentro del marco y si crea la energía adecuada para lo que necesita la toma. Es como ser un entrenador durante un juego o un general durante una batalla, tados y ayudar a impulsar la misma idea. Así que tenlos todos en cuenta, todo el tiempo, mientras construyes tu momento narrativo.

Recuerda:

- Configurar el juego de espacios y líneas de tensión (¡que se explicará muy pronto!) para la toma de forma abstracta.
- Establecer diálogos y corrientes de energía de manera significativa. Asegúrate de crear el ritmo que quieras para la historia.
- ¡Haz que tu dibujo siga su camino y su dirección, mientras te aseguras de no perder la energía bruta original!

EL FORMATO VERTICAL

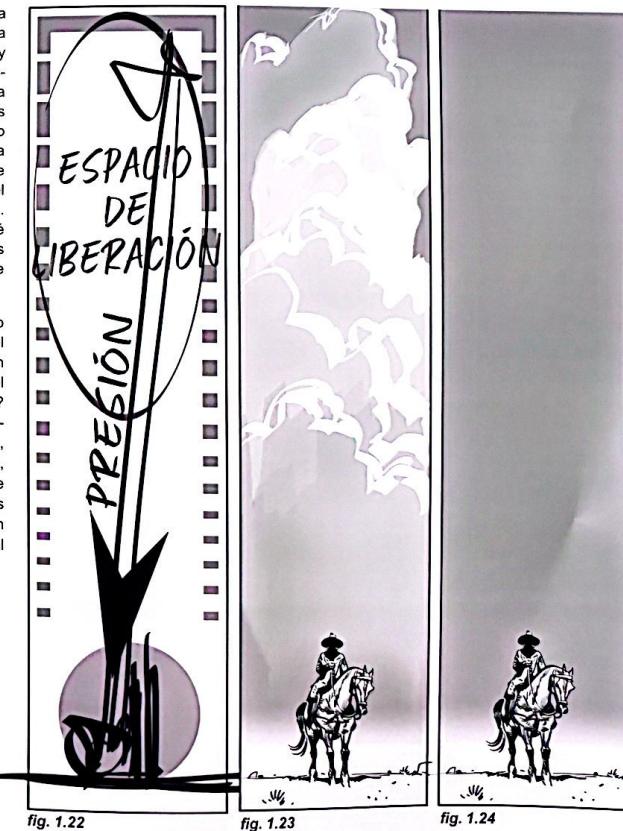
A continuación, he aquí algunos ejemplos de cómo trabajar el mismo personaje del jinete solitario, pero ahora en marcos extremadamente verticales.

Fig. 1.22: Este es un boceto muy aproximado de cómo jugar nuestro juego de campo de forma interesante. Crudo e intuitivo, mantiene la energía incluso en esta etapa tan abstracta. Una ligera diagonal establece la presión en la zona inferior (en gris), en contraposición con una zona de liberación mucho más grande y ligera por encima del jinete (el área rectangular punteada en gris).

Fig. 1.23: En este caso, la idea para el espacio grande y vacío de la parte superior es dibujar una formación de nubes. Recuerda que cada elemento del panel debe tener un propósito más allá de ser un elemento decorativo ahí colgado. Por ejemplo, aquí las nubes juegan como un elemento espectacular en el paisaje que abruma al vaquero. Mantener este pensamiento, significado y propósito en mente nos conducirá más fácil y efectivamente a crear algo que parecerá ser no solo «nubes y un vaquero», sino una fuerza imponente (nubes) que abruma a un elemento solitario (vaquero) en medio de la nada. **Y esa es una sensación totalmente diferente.** Ahora estamos estableciendo **acciones y reacciones emocionales** entre los elementos del plano y, por tanto, estos adquieren una función narrativa. Pensar así guiará tu mano hacia mejores y más asertivos y expresivos resultados.

Recuerda tener siempre una idea clara del subtexto de la toma, la emoción y el significado que hay detrás. ¿Cómo quieres que reaccione tu público? ¿Qué significa este momento para los personajes de la historia? Solo podemos dar lo que tenemos; si no entendemos la toma, acabaremos con una serie de elementos bien dibujados sobre el papel, sin un significado especial... No es nuestro objetivo. Pero, ¿qué pasa si nos deshacemos de las nubes? ¿Sería automáticamente una mala jugada?

Fig. 1.24: ¿Y si el mejor amigo de este tipo acaba de fallecer y él busca una conexión emocional con el cielo nocturno? ¿Y si espera el regreso de su halcón mascota? Entonces el gran cielo, el inmenso vacío sobre nuestro hombre, tendría un **propósito argumental**, ¿no? Y ser consciente de este propósito permite crear secuencias completas de paneles que empujan o escenifican un hilo emocional común y sólido.

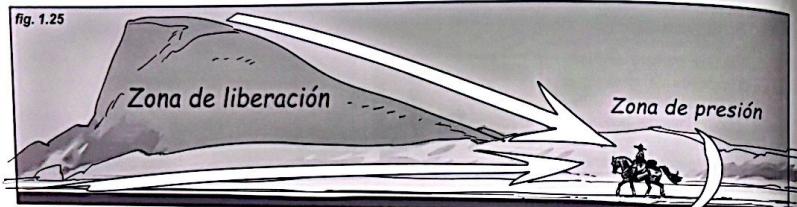


EL FORMATO HORIZONTAL

¿Cómo podemos aplicar este proceso a la misma relación de aspecto (4:30:1), pero ahora girada para crear una vista panorámica en vez de una vertical?

Por coherencia, retomemos el tema del jinete solitario y probemos algunas opciones. Jugar con el flujo de energía y el uso de las tensiones puede ayudar a resolver situaciones aparentemente bastante complicadas a primera vista.

Fig. 1.25: De nuevo, el jinete se encuentra en una posición bastante extrema o inusual dentro del marco, lo que crea tensión y dramatismo por acción-reacción, presión-liberación. En este boceto, la situación se resuelve mediante la yuxtaposición de la energía concentrada del jinete contra el lateral del cuadro con la forma expansiva de la gran montaña de la izquierda. Esto hace que el personaje se sienta épico frente a grandes desafíos. Se trata esencialmente del mismo flujo de tensiones que se produce en la figura 1.23, en la que el jinete es el centro del diálogo visual y el resto del marco se rellena intencionadamente de forma equilibrada.



Mientras todos los elementos y áreas tengan su propia función y significado, y construyamos una interacción adecuada entre ellos, estaremos en el camino correcto.

JUGAR DE FORMA DIFERENTE

La energía se mueve, fluye y da sentido y propósito al funcionamiento de las masas en nuestras composiciones. Evidentemente, este flujo no funciona siempre de la misma manera, pues de lo contrario nos quedariamos atascados una y otra vez en las mismas composiciones básicas.

Fig. 1.26: Aquí está de nuevo el mismo vaquero. ¡Aún no ha terminado su largo viaje! Para facilitarle la tarea, vamos a cambiar únicamente su fondo, manteniendo su misma posición dentro del marco y el suelo.

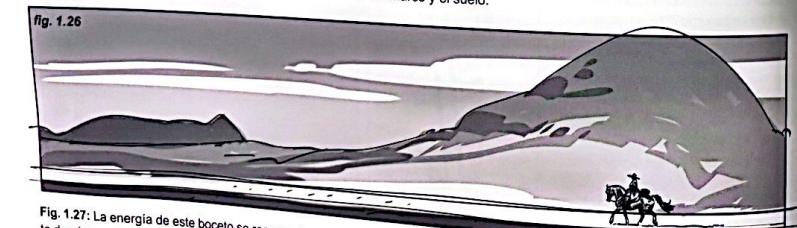


Fig. 1.27: La energía de este boceto se representa mediante dos áreas opuestas o en forma de embudo invertido (A y B), de modo que fluyen una al lado de la otra manteniendo su propio territorio dentro de la escena.

Fig. 1.28: Otra opción de cómo jugar con las mismas formas y la composición simplemente cambiando la colina por nubes.

20 • Capítulo 1: Utilizando el espacio del marco

ESTABLECER UNA SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD



fig. 1.29



fig. 1.31



fig. 1.33

Figs. 1.29, 1.30 y 1.31: El viaje del jinete continúa en una toma que se compone a grandes rasgos basándose en el movimiento natural y coherente de una pelota lanzada de A hacia B, que luego rebota hasta llegar a C. El fuerte tajo de la silueta negra en primer plano prácticamente parte el marco en diagonal en dos mitades, al tiempo que mantiene parte del interflujo entre las áreas 1 y 2.

Con la cámara tan baja, puede ser difícil discernir qué elementos del fondo del marco están en el primer plano, en el medio o en el fondo, pues todos se ven demasiado cercanos. Los elementos del primer plano no parecen necesariamente cercanos a la cámara, sino simplemente gigantescos. La solución es incluir el mayor número posible de pistas de profundidad entre el primer plano, el plano medio y el fondo (esto se explica en su totalidad en las páginas 69 y 70 de *Tinta*).

Figs. 1.32 y 1.33: Hay un tronco en primer plano en negro sólido, un terreno más detallado en el medio, y la zona más brillante más alejada de la cámara. La superposición de estos elementos ayuda a establecer una sensación de profundidad.

Figs. 1.34 y 1.35: Más allá del primer plano oscuro, el terreno pierde densidad de textura a medida que se extiende en la distancia.

Fig. 1.36: Un simple espacio vacío «llama» al jinete hacia delante en su viaje.

Fig. 1.37: Un boceto minimalista de energía bruta para esta última toma. Una línea de izquierda a derecha atraviesa casi todo el marco y luego se detiene (línea corta y gruesa) justo antes del borde del cuadro.

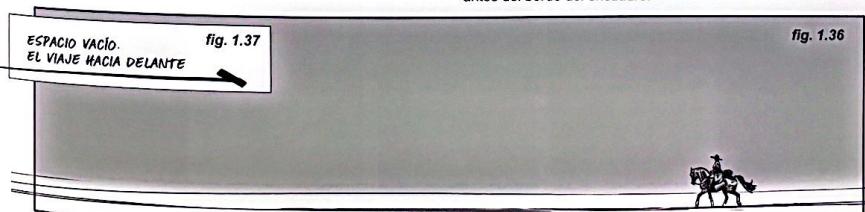


fig. 1.36

EL CASO DEL GRANJERO CONTRA LOS BARRILES

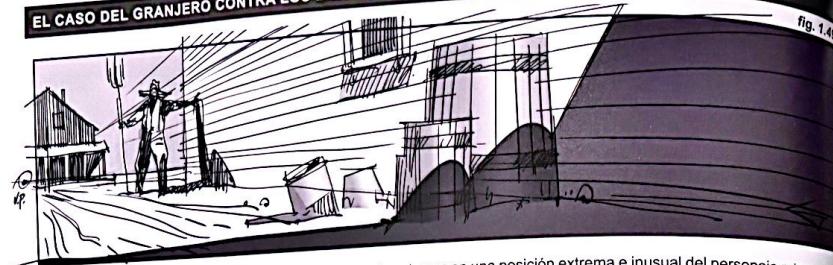


Fig. 1.49: La mayoría de las composiciones de este capítulo se basan en una posición extrema e inusual del personaje principal. En estas circunstancias, puede ser difícil elaborar un diseño convincente. Es entonces cuando podemos considerar el uso de fuertes sombras proyectadas o recursos similares que reducen el área de enfoque en la escena a una porción más limitada, esencialmente recordando la imagen.

Figs. 1.50 y 1.51: Dos versiones simplificadas del mismo boceto, con el recorte inducido por la sombra indicado en rojo.



fig. 1.50



fig. 1.51

Fig. 1.52: Si decidimos utilizar toda la anchura del marco y desplazar los barriles hacia la derecha, quedaría un montón de espacio en blanco sin sentido en el centro (zona rayada, fig. 1.53). Los barriles están tan arrinconados que visualmente parecen demasiado secundarios para significar algo sustancial en la escena, por lo que se pierde cualquier enfoque real de la acción en la toma.

Figs. 1.54 y 1.55: Si la ampliación del marco es una opción (para un panel de novela gráfica en contraposición a un formato pantalla fija), entonces podríamos incluir más barriles para que se inmiscuyan en el espacio central en blanco y sean proporcionalmente más importantes y significativos.

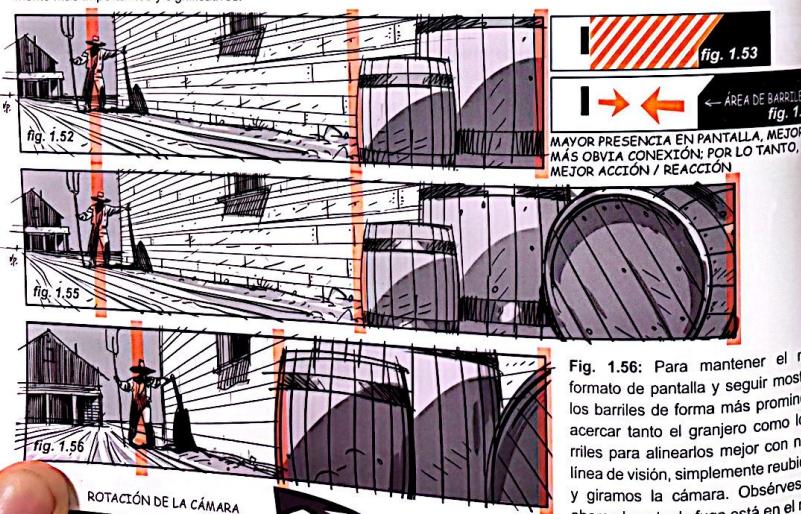


Fig. 1.56: Para mantener el mismo formato de pantalla y seguir mostrando los barriles de forma más prominente y acercar tanto el granjero como los barriles para alinearlos mejor con nuestra línea de visión, simplemente reubicamos y giramos la cámara. Obsérvese que ahora el punto de fuga está en el marco.

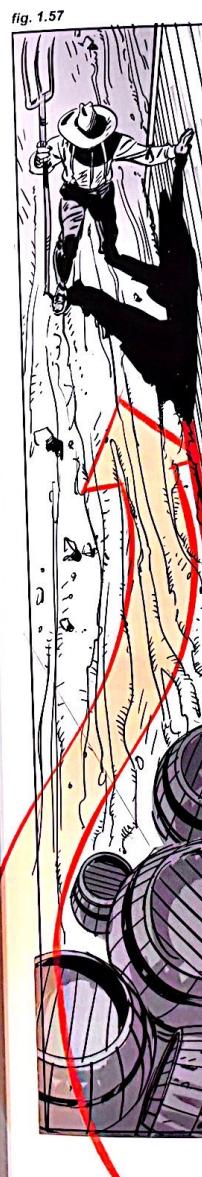


fig. 1.57



fig. 1.58



fig. 1.59

Fig. 1.57: El mismo escenario, adaptado a un formato extremo y vertical. Siguiendo siendo importante crear acciones-reacciones entre los dos elementos principales: el granjero y los barriles.

Fig. 1.58: Observa cómo la posición de los barriles en esta toma, junto a la pared lateral, crea una forma de «S» que describe un movimiento hacia el granjero. Esto genera una interacción dinámica entre ellos, mientras se utiliza el formato vertical. Es como dejar una ventana abierta para que la brisa entre y fluya libre y naturalmente, mientras se adapta y reacciona a la forma de la habitación.

Fig. 1.59: En esta toma por encima de la cabeza, utilizamos el formato vertical para describir una lucha de poder entre la imponente figura del granjero en primer plano y los barriles arrinconados al final de la perspectiva, bastante cerca del borde del marco. La composición general de la parte superior de los barriles adopta la forma de un semicírculo. Esto redirige el ojo hacia la escena. Una forma diferente podría conducir el ojo fuera del marco.

Fig. 1.60: El desequilibrio de la diferencia de tamaño es lo que hace que el granjero parezca imponente en comparación con los barriles lejanos. La zona de respiración —o espacio por encima de los barriles— ayuda a mantener la silueta gráfica de sus tapas. Obsérvese que la parte superior del sombrero se ha incluido casi por completo en la toma, para ayudar a leer mejor su silueta (en naranja) como lo que realmente es. Cuanto más recortamos una forma inusual como esta, menos reconocible se vuelve (en este caso, el sombrero).

2

FLUJO COMPOSITIVO CONCEPTOS BÁSICOS



fig. 1.61

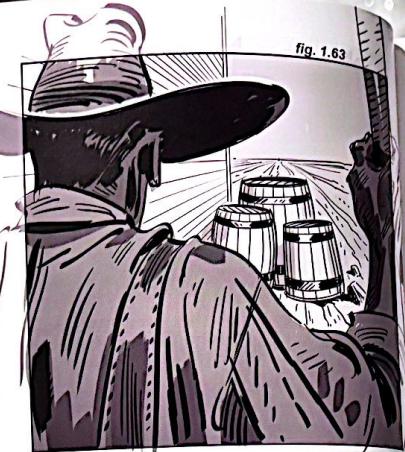


fig. 1.63



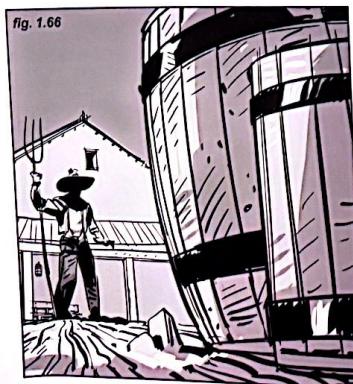
fig. 1.62

Fig. 1.61: Una composición concéntrica puede ser un enfoque interesante para un formato cuadrado, donde ciertos elementos (la pierna, la bota y la horquilla) enmarcan el centro de atención (los barriles).

Fig. 1.62: Utilización de la regla de los tercios (que se analizará en profundidad en el capítulo 7), en la cual la pierna, la bota y la base de la horquilla dominan la zona más oscura en forma de L, dejando el espacio restante a los barriles.

En casos como este, es útil extender el dibujo del sujeto principal más allá de los límites del marco (línea en gris) para asegurarse de que lo que aparece en el encuadre tiene sentido proporcional y anatómico.

Figs. 1.64 y 1.65: Aplicación de la regla de los tercios.



Capítulo 1: Utilizando el espacio del marco



fig. 1.64

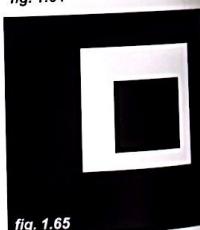


fig. 1.65

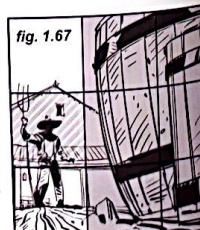


fig. 1.67

Fig. 1.66: La cámara está ahora detrás de los barriles, mirando hacia el granjero, casi en línea recta (en el eje). Este ángulo bajo y la diferencia de tamaño inducida por la perspectiva entre los dos sujetos, aumenta la intensidad del diálogo visual entre ellos.

Fig. 1.67: Siguiendo la regla de los tercios, los barriles del primer plano ocupan aproximadamente dos tercios del plano.

COMBINACIÓN DE VARIOS ELEMENTOS / GRUPOS DE PERSONAJES

Hasta ahora hemos visto un máximo de dos elementos dentro de un cuadro: un personaje, más las nubes, el sol, un grupo de barriles, otro personaje, una montaña, etc. Combinemos ahora muchos elementos a la vez, empezando por varios personajes, y démosles sentido desde el punto de vista de la composición.

DESDE EL PRINCIPIO

Aunque el proceso de dibujar un panel a veces puede salir directamente de nuestro cerebro y de nuestros pinceles de forma fácil y natural, lo más frecuente es pensar y repensar, hacer y rehacer.

En última instancia, la combinación de todos los elementos (personajes y entornos) debe funcionar como una sola unidad narrativa, pero por ahora vamos a centrarnos únicamente en los personajes de la escena.

Uno de los mayores retos, desde el punto de vista de la composición, es construir una serie de personajes visualmente expresiva, clara y convincente. Analicemos algunos ejemplos de cómo crear una estructura sólida y subyacente, como la señalada por las flechas naranjas.

fig. 2.1

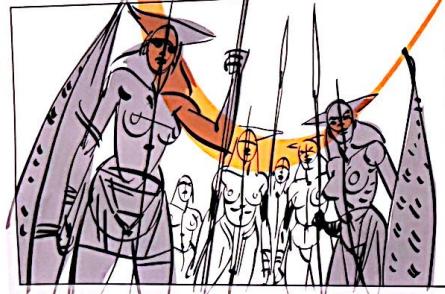


Fig. 2.1: El flujo global de este grupo de guerreros describe un arco invertido. El personaje del extremo izquierdo está más cerca, más alto y más destacado, lo que da al piano un claro enfoque y una sensación de jerarquía visual dentro de los elementos de la escena.

Fig. 2.2: La famosa y sus dos guardaespaldas son esencialmente tres verticales que crean un ritmo sólido y persistente.

Fig. 2.3: Dentro del caos del momento, esta forma de zigzag proporciona una estructura sólida que seguir y a la que agarrarse visualmente.

Fig. 2.4: Una forma vertical extrema como esta podría suponer un reto en sí misma, pero aquí ofrece una magnífica oportunidad para ordenar los elementos de la escena de forma fluida, dinámica e interesante.

fig. 2.2

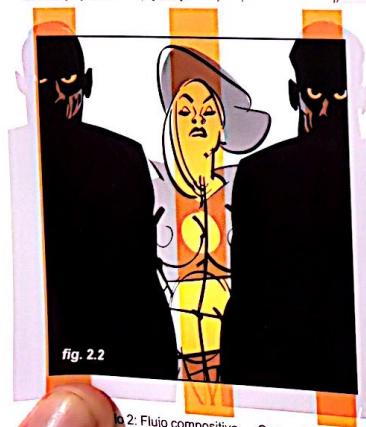
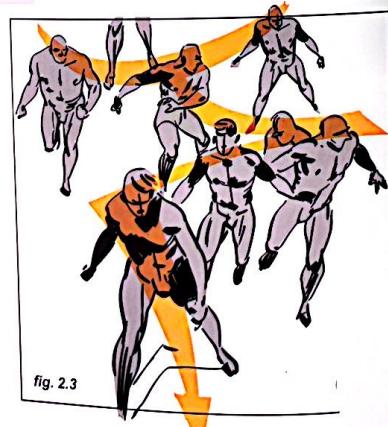


fig. 2.3



Capítulo 2: Flujo compositivo — Conceptos básicos



fig. 2.4

CÓMO MANTENER UN ENFOQUE FRESCO

A menudo, después de dar una primera pasada a un panel, seguimos viendo margen de mejora u opciones que podrían conducir a un mejor resultado. Esto es siempre saludable y recomendable; nos permite experimentar más al probar ángulos y enfoques alternativos sobre la misma idea. Pero guarda todas las versiones para volver a una anterior si fuera necesario.

Después de probar múltiples direcciones, abrir ese cajón donde guardamos nuestros primeros esfuerzos puede sorprendernos muy positivamente, y no es raro volver a utilizar uno de ellos en lugar de lo más elaborado, y en ocasiones «exagerado», que finalmente se nos ocurrió en nuestra búsqueda de la perfección.

Mientras trabajaba en mi novela gráfica *Trail of Steel: 1441 A.D.*, lo primero que hice fue un pase rápido de diseño para cada página, asegurándome de que las composiciones funcionaran no solo panel por panel, sino también como pliegues completos a doble página. En esos primeros momentos, el trabajo era rápido y se trataba sobre todo de masas rápidas de blanco y negro con los detalles más básicos. Una vez que estuve satisfecho con el lenguaje establecido, seguí adelante y limpié y detallé la obra.

Figs. 2.5 y 2.6: En muchas ocasiones, tras finalizar los dibujos, volvía a mirar el trazado rápido original y me daba cuenta de que se había perdido parte de la frescura en la ejecución. En estos casos, eliminaba el dibujo «terminado» y recuperaba el boceto original, añadiendo solo los detalles necesarios para transmitir el mensaje.

Así que relájate, no tengas miedo, confía en tus instintos, guarda todas las versiones en un cajón, vuelve a mirarlas después de cerrar el círculo. Ningún esfuerzo se desperdicia y todo forma parte del proceso de aprendizaje diario.

fig. 2.6



Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 29

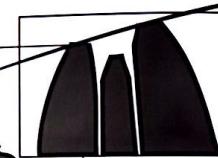
EL SILUETEADO, UNA INTRODUCCIÓN

Mostrar los elementos de una composición simplemente como siluetas retroiluminadas puede ayudarnos a visualizar cómo sus formas más básicas se combinan como formas de expresión. Aun así, tendremos que asegurarnos de que todos ellos formen parte de una coreografía básica que «bale la escena» con un flujo coordinado y/o puntos de ruptura según sea necesario, conectando literalmente todos los puntos de forma sugerente y significativa. A veces, la narración requiere que el flujo visual se interrumpa y cambie de ritmo para enfatizar una sensación de dramatismo o transformación.

fig. 2.7



fig. 2.8

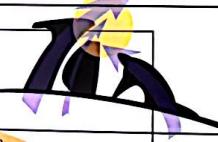


Figs. 2.7 y 2.8: Tres manchas básicas. La luz del borde ayuda a separarlas para que la lectura sea clara. El personaje de la derecha se hizo más prominente a través del tamaño y la iluminación, con el fin de enfocar un punto específico de la escena y no tener el ojo del público deambulando sin rumbo dentro del marco, sin un sentido de orden.

fig. 2.9



fig. 2.10



Figs. 2.9 y 2.10: Doble estructura. Toda la escena fluye en una determinada dirección diagonal (flecha naranja) y dentro de este flujo hay un ritmo secundario con los tres personajes, cada uno de los cuales describe arcos (flechas azules) que convergen colectivamente en la parte superior (círculo amarillo).

Figs. 2.11 y 2.12: Incorpora todos los elementos discutidos hasta ahora:

- Un único personaje que domina (extremo derecho).
- Una composición global estructurada (triángulo naranja).
- Un flujo de personajes (tres caballos y jinetes) que forma una línea recta de derecha a izquierda (flecha azul), en la dirección de su cabalgada.

fig. 2.11

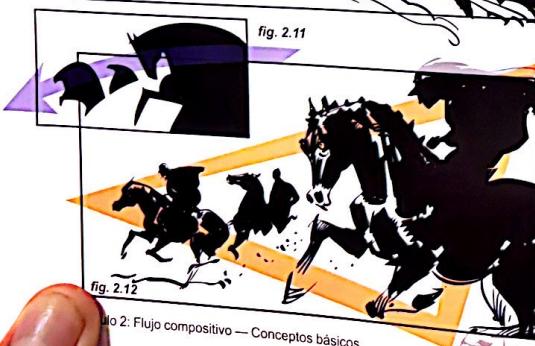


fig. 2.12

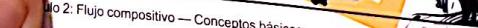


fig. 2.12: Flujo compositivo — Conceptos básicos



fig. 2.13

Estos dos paneles son similares en composición, tema y formato de panel. Las diferencias radican principalmente en la dinámica y el flujo.

Fig. 2.13: Esencialmente, una forma ovalada (pistolero en el tejado) «aleja» (flechas azules) una línea de personajes que caminan, ligeramente arqueada debido a esta presión visual. Esta configuración da al vaquero de la azotea una presencia que irradia dominación, creando una zona de amortiguación entre él y el grupo dominado.



fig. 2.14

Fig. 2.14: La energía se dirige desde la base de la roca del primer plano, hasta la cabeza del vaquero, y luego cae repentinamente hasta la línea del peñón. Una dinámica angular en forma de A crea dramatismo al llegar literalmente hasta arriba... y luego caer de repente.

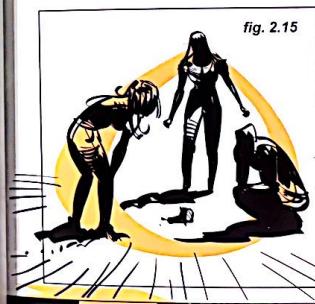


fig. 2.15



fig. 2.16



fig. 2.18

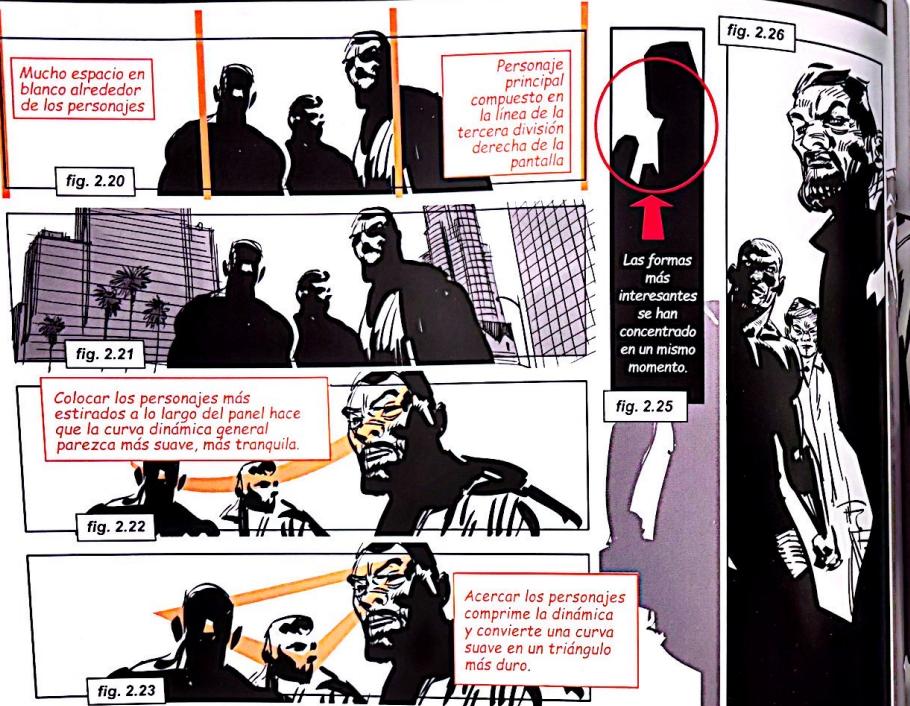


fig. 2.19

Figs. 2.15-2.19: Algunas composiciones gráficas, en su mayoría silueteadas, basadas en formas geométricas simples. El tentado con un pincel más bien grueso no sirve de mucho espacio para detalles innecesarios. Y recuerda: en el 99 % de las ocasiones la simplificación es genial.

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 31

ADAPTACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE LA ESCENA A UN FORMATO DE PANTALLA DIFERENTE



Exploremos cómo se encuadrarían algunas de estas escenas en las versiones panorámica y vertical de una relación 4:1.

Fig. 2.20: Aquí se muestra una sección recortada del dibujo de la fig. 2.7, colocada en un marco horizontal 4:1, dejando fuera la zona inferior que mostraba la información menos importante. Para mantener lo máximo posible de los personajes originales, se dejó un mínimo de aire por encima de sus cabezas, por lo que la parte superior de la cabeza del personaje principal está ligeramente recortada.

Fig. 2.21: A menos que exista un propósito narrativo para la cantidad de espacio muerto que los rodea, es mejor crear una sensación de profundidad, geografía y ubicación añadiendo un entorno.

Flujo compositivo — Conceptos básicos

32

Fig. 2.24: Este primer boceto muestra un triángulo comprimido verticalmente que ayuda a recomponer los personajes en este formato estrecho. La diferencia entre el triángulo de la fig. 2.23 y este ilustra el ejercicio de «estiramiento y remodelación de la banda elástica» del que hablábamos antes.

Fig. 2.26: Para tomas como esta, dibuja siempre los personajes completos para evitar distorsiones y errores anatómicos. Esto hace que el aspecto sea más creíble una vez recortado el marco.

Fig. 2.27: De nuevo, para dar contexto, los personajes se desplazaron hacia abajo en el marco, creando un vacío en la parte superior que se llenó con edificios de fondo.

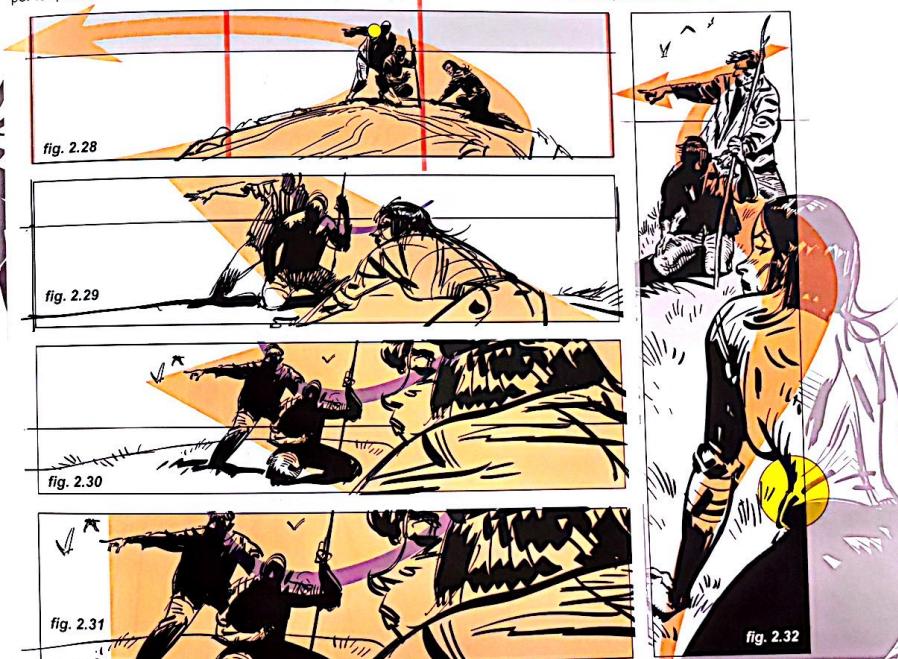


RECUADRO EN EL PACÍFICO

Aquí hay más ejemplos de cómo cambiar la dinámica y el tono de un momento reencuadrando y, por tanto, recomponiendo la toma. Consulta la figura 2.9 de la página 30 para ver la silueta básica.

Fig. 2.28: Veamos cómo podemos aprovechar este gran formato horizontal. Rodearlos de espacios vacíos para resaltar su aislamiento es una gran opción. Para ello, se redujo el tamaño del trío para que el espacio muerto que los rodeaba no se convierta en un lastre visual, sino en una parte de su historia. Los personajes se han mantenido lo suficientemente grandes como para que su lenguaje corporal siga siendo legible.

El grupo se ha compuesto más o menos por tercios, pero lo más importante es que, observando el uso del espacio y la dinámica, se ha jugado con la energía de nuestro campo de juego para crear un movimiento rápido (flecha naranja) que va de las rocas del primer plano a los naufragos en una ligera diagonal de izquierda a derecha. Entonces, la energía se redirige repentinamente hacia la izquierda por la señal con el dedo que realiza el personaje de pie. Su cuerpo sigue una ligera diagonal de izquierda a derecha, por lo que su hombro actúa como punto de giro (amarillo), y es ahí donde la dirección del flujo se invierte repentinamente.



Figs. 2.29, 2.30 y 2.31: La cámara está en una nueva posición y se ha girado. Los tres personajes casi se alinean y obtenemos una visión concentrada de sus expresiones (similar a la del granjero contra los barriles, fig. 1.58, página 25).

La dinámica cambia a medida que nos acercamos:

La Fig. 2.29 sigue una diagonal creada por los tres personajes alineados.

La Fig. 2.30 subraya aún más la profundidad entre el primer plano dramático y los dos personajes del fondo.

La Fig. 2.31 funciona esencialmente como un bloque rectangular, justamente centrada en el dramatismo y las expresiones de los personajes.

Fig. 2.32: Con el cuerpo doblado por la cintura, es importante mostrar no solo el hombro y el muslo, sino también parte de la cintura (amarilla), ya que conecta visualmente los dos, eliminando cualquier confusión.

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 33



fig. 3.5

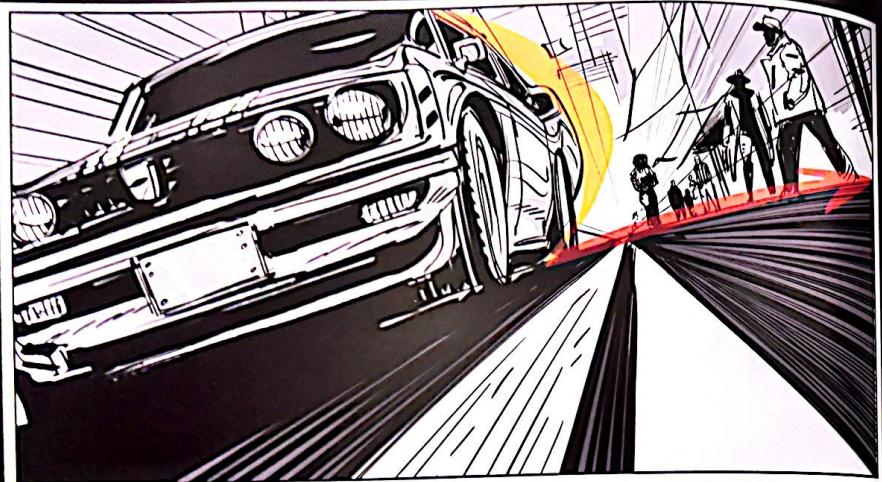


fig. 3.6

Ahora, la persecución en coche:

Fig. 3.5: La posición de la cámara es muy baja, justo en el pavimento de la calle, para maximizar el efecto dinámico del objetivo gran angular. Esto nos permite reproducir el extremo de la calle como una línea recta que se convierte en un disparo de energía, que viaja en diagonal hacia arriba y hacia la derecha, y fuera del panel.

Esta diagonal (flecha roja) se acorta un poco en comparación con la toma de los vaqueros en el desierto (fig. 3.4), porque es más importante presentar el coche de forma destacada como centro del momento de la historia, junto con una sensación general de velocidad dramática.

38 • Guía 3: Flujo compositivo — Un ejercicio divertido



fig. 3.7

Fig. 3.6: Para que la diagonal (en rojo) tenga más protagonismo, habría que desplazar el marco hacia la derecha. La toma se centraría más en la escena general de la calle, en los personajes que pasean y en los edificios, convirtiendo los coches en sujetos más secundarios. De este modo, ahora se trata más de la reacción del público a la persecución que de la persecución en sí.

Fig. 3.7: Esta versión adapta la acción y la composición a una relación de aspecto vertical. El coche está colocado en el tercio inferior del cuadro, ya que centrarlo mataría el dinamismo general.

Pero esto crea un problema: los dos tercios superiores del marco no aportaban nada a la toma; eran como un espacio muerto que recibía demasiada atención sin ofrecer nada al momento.

Una solución fue añadir papeles y basura volando por ahí (como consecuencia directa de la velocidad de los coches). Esto aumenta el caos del momento y da un propósito narrativo a ese espacio sin sentido de la parte superior.

La basura voladora enfatiza la dinámica, al describir una curva que comienza en el punto de inflexión (marcado con un círculo azul). En la fig. 3.6, la basura del pavimento (flecha naranja) también acompaña al piano, pues está dibujada en la misma dirección que la diagonal roja.



fig. 3.8

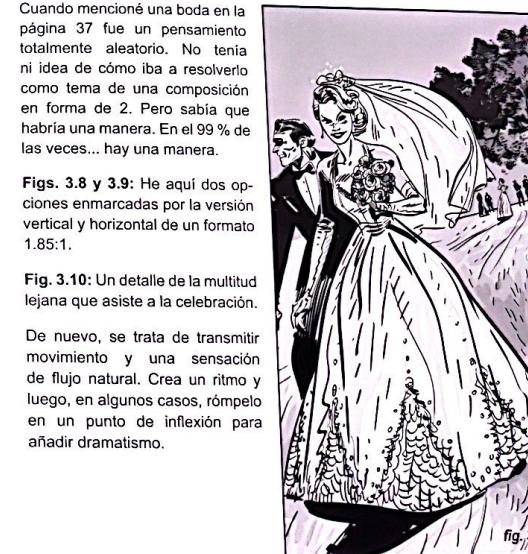


fig. 3.9

fig. 3.10

OTRO EJERCICIO DIVERTIDO / SALTAR DE ÁRBOL EN ÁRBOL

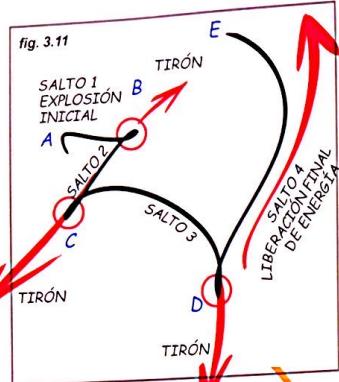


Fig. 3.11: Esta linea en zigzag se basa en la idea de una ardilla que salta de rama en rama y de árbol en árbol, y servirá de guía para las dos siguientes composiciones en formato de fotograma 2.35:1, tanto en versión horizontal como vertical.

Analicemos la linea: La ardilla salta cuatro veces, cada una de ellas en una dirección completamente nueva, lo que hace que la linea sea más dinámica que monótona. Además, **cada salto** aumenta en longitud, y al final de cada uno —es decir, en **cada punto de giro** (círculos rojos)— las lineas son fuertemente empujadas hacia abajo (flechas rojas) antes de rebotar al siguiente movimiento. Finalmente, tras una constante dirección descendente (de A a D) el «conflicto» de esta linea se resuelve en un repentino movimiento ascendente que se dispara hasta E, mucho más alto que el punto original A.

Fig. 3.12: Esta linea aplicada a un pelotón en la selva.

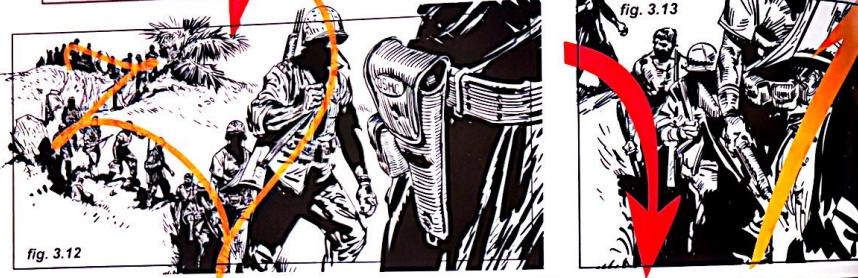
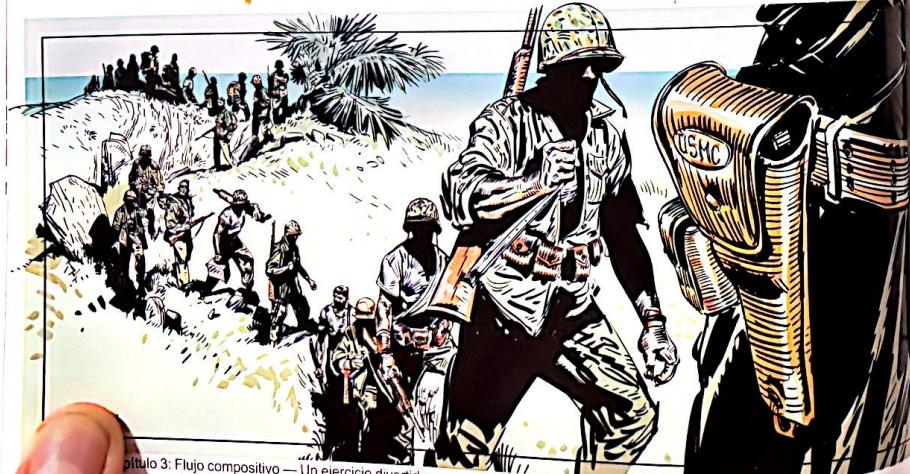


fig. 3.12



fig. 3.13

Fig. 3.13: En este detalle, los puntos de inflexión se enfatizan visualmente al hacer descender repentinamente la linea de soldados y salirse del borde inferior del cuadro de una manera fuerte (flecha roja) antes de rebotar de nuevo en una dirección firme hacia arriba (flecha naranja).



Capítulo 3: Flujo compositivo — Un ejercicio divertido

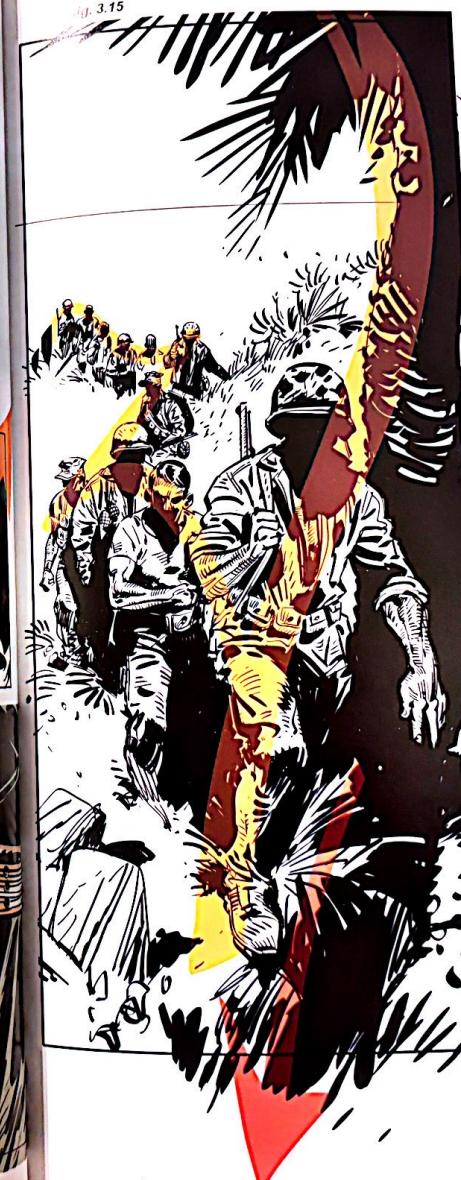


fig. 3.15

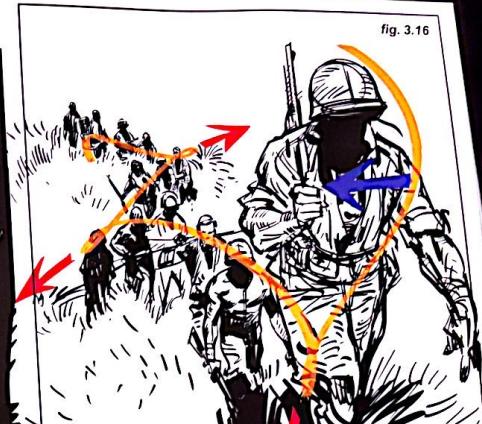


fig. 3.16



fig. 3.17

Fig. 3.15: La linea naranja en forma de Z se comprimió horizontalmente para que cupiera en este fotograma vertical de 2.35:1. Para enfatizar el estallido final de energía (linea D-E en la figura 3.11) se añadió la forma oscura del tronco de una palmera a la derecha. De nuevo, el punto de inflexión final (D) fue acentuado por la bota del soldado en primer plano pisando el follaje, que luego continúa más allá del fondo del marco (flecha roja) para que podamos dispararla hacia arriba hasta E (parte superior de la palmera) de una manera muy poderosa.

Fig. 3.16: Para encajar en el formato cuadrado, el personaje en primer plano se desplazó a la izquierda de la linea final D-E, más cerca de la linea de soldados detrás de él (flecha naranja). También se ha resaltado el «efecto de arrastre» (flechas rojas) para exponer más claramente cada uno de los puntos de inflexión.

Fig. 3.17: Para compensar el extremo zigzag de la linea, la mayoría de los soldados —aunque viajen a la izquierda o a la derecha— tienden a mirar hacia adelante, hacia la cámara. Esto conecta las cuatro secciones de la linea para que los soldados parezcan desplazarse con un objetivo común.

fig. 3.18



42 • Carreras y ejercicio compositivo — Un ejercicio divertido

Figs. 3.18, 3.22 y 3.25: Tres composiciones de una cascada en tres relaciones de aspecto diferentes, 2.35:1 vertical, 2.35:1 horizontal y 1:1 cuadrado, utilizan la misma dinámica (en rojo, ligeramente estirada en vertical) que la toma anterior: «Marines en el Pacífico».

De nuevo, el momento clave es el punto de inflexión (el punto más bajo de la línea roja) en el que toda la dinámica de la composición rebota desde la dirección inicial descendente para dar un giro inesperado hacia arriba.

Figs. 3.19 y 3.20: El punto de inflexión (marcado con un círculo rojo) se sitúa en la mitad inferior del marco para que haya suficiente espacio por encima para redirigir la energía de la toma.

Figs. 3.18 y 3.21: El punto de giro o punto de reacción se encuentra en el centro vertical del cuadro. El formato alargado permite ver más de la cascada que desciende.

Figs. 3.21, 3.23 y 3.24: La silueta general de la corriente de agua (amarilla) se ha simplificado mucho.

En una escena como esta pueden coincidir muchas cosas: cascada, rocas, salpicaduras de agua... Lo mejor es un enfoque gráfico y sencillo para transmitir el mensaje visual.

fig. 3.19

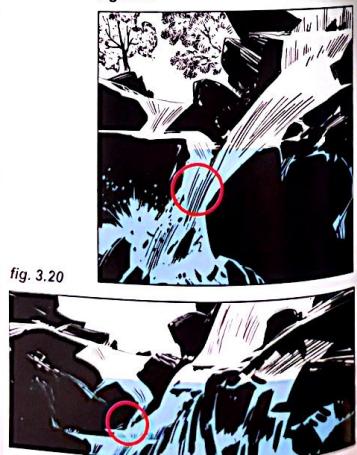


fig. 3.20



fig. 3.22



fig. 3.23

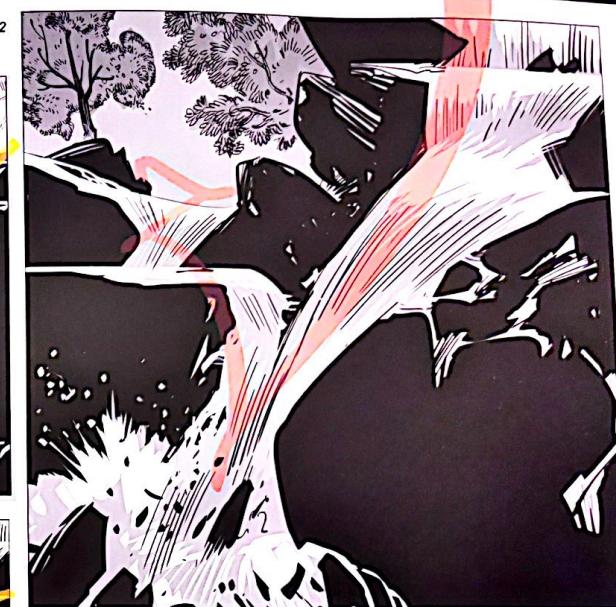


fig. 3.24



fig. 3.25



Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 43

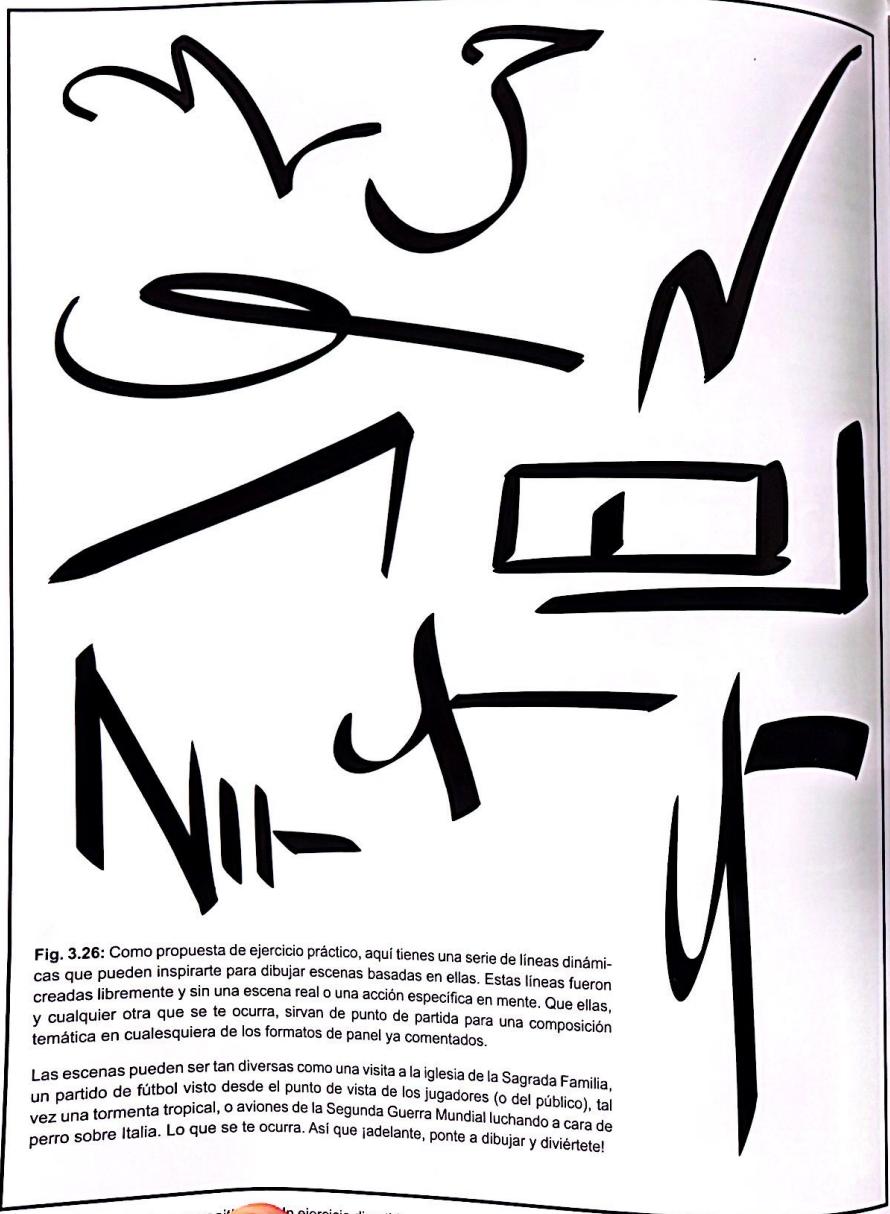


Fig. 3.26: Como propuesta de ejercicio práctico, aquí tienes una serie de líneas dinámicas que pueden inspirarte para dibujar escenas basadas en ellas. Estas líneas fueron creadas libremente y sin una escena real o una acción específica en mente. Que ellas, y cualquier otra que se te ocurra, sirvan de punto de partida para una composición temática en cualesquiera de los formatos de panel ya comentados.

Las escenas pueden ser tan diversas como una visita a la iglesia de la Sagrada Familia, un partido de fútbol visto desde el punto de vista de los jugadores (o del público), tal vez una tormenta tropical, o aviones de la Segunda Guerra Mundial luchando a cara de perro sobre Italia. Lo que se te ocurra. Así que ¡adelante, ponte a dibujar y diviértete!



**MAYOR AFLUENCIA DE PÚBLICO /
EL CASO DEL INCREÍBLEMENTE DISPUTADO PARTIDO DE FÚTBOL**



Aumentemos ahora el alcance con más elementos en juego: Un partido de fútbol, en el momento en que un delantero, colocado frente a la portería contraria, dispara, rodeado de una multitud en un estadio del tamaño de una catedral.

Fig. 4.1: El formato panorámico es perfecto para mostrar una **toma épica del momento completo**, a diferencia de, por ejemplo, un primer plano de los rostros, que mostraría el dramatismo individual de los participantes en el juego.

Los elementos son: los **jugadores** de los dos equipos competidores, un **balón**, un enorme **estadio** de fondo y una gran **multitud** que ruge. Para empezar, debemos asegurarnos de poder distinguir, en una fracción de segundo, quién pertenece a cuál equipo mediante la representación de camisetas muy distintivas. De lo contrario, empezaremos a adivinar y perderemos la tensión del momento. Establecer quién es quién aclara la estrategia de juego del momento: dos atacantes (con camisetas a rayas) están rodeados de defensores (con camisetas oscuras con un círculo blanco). El portero se lanza a por el balón. Esto se aclara aún más por la forma en que hemos escenificado la composición, analizada en las siguientes miniaturas:

Fig. 4.2: Las cabezas de los jugadores principales se ajustan a un óvalo inclinado (azul), mientras todos corren, o sus cuerpos apuntan (flechas naranjas) hacia el balón (rojo).

Fig. 4.3: Las cabezas de los dos jugadores de la izquierda, más el torso y la pierna del portero, crean un círculo adicional (negro) que centra aún más la atención en el balón como catalizador de la acción. La esquina de la estructura del estadio (azul) también apunta hacia el balón.

Fig. 4.4: Ahora, examinemos la dinámica general de acción-reacción: la pierna del portero en primer plano describe una línea curva (flecha amarilla) que aparentemente provoca una reacción en el defensor situado a su derecha (flecha negra), quien parece ser impulsado hacia principal se enmarca en el tercio central de la pantalla y tanto el atacante como el balón se sitúan exactamente en la linea divisoria del tercio izquierdo del marco.

46 • Capítulo 4: Flujo compositivo — Lidiando con las multitudes

fig. 4.1

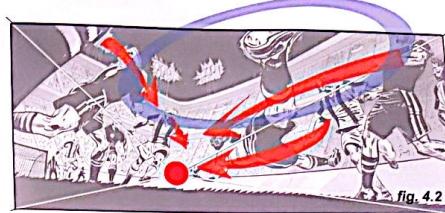


fig. 4.2

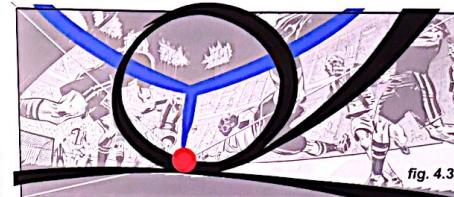


fig. 4.3

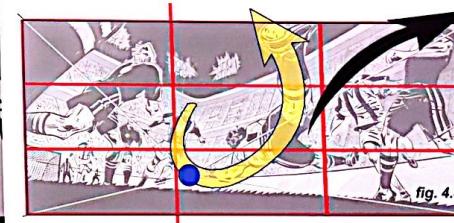


fig. 4.4

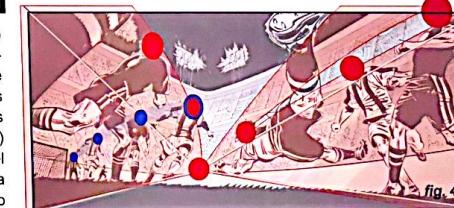


fig. 4.5



fig. 4.6

Fig. 4.5: Las zonas de presión en forma de triángulo de color rojo claro apuntan hacia el balón; zonas definidas por el cuerpo de los jugadores y específicamente por la alineación de sus cabezas (círculos rojos). Las dinámicas secundarias definidas por los jugadores más alejados en la parte inferior izquierda (círculos azules) establecen una línea que llega hasta la expresión del delantero atacante que acaba de patear el balón hacia la portería (para otro ejemplo, véase la sección «Animando la escena» en la página 39 de *Tinta 1*).

Fig. 4.6: He aquí dos versiones (una más amplia y otra más ajustada) de un formato 2.35:1. Obsérvese que en ambos tamaños, el balón permanece exactamente en la misma posición relativa y todo lo demás gira a su alrededor como catalizador de esta acción (para más información, véase el ejemplo de «Recorte» en la página 26 de *Tinta 1*).

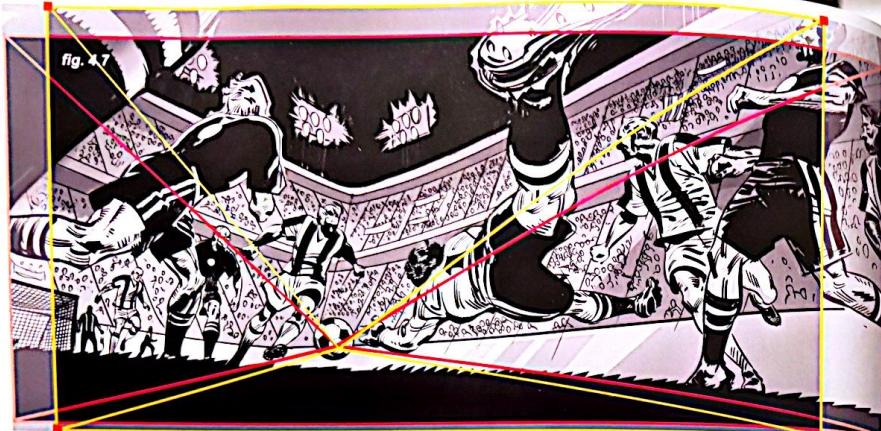


Fig. 4.7: Para concluir las opciones de esta toma con el formato horizontal, aquí está la misma composición reutilizada para una relación de aspecto de 1.85:1 (marco amarillo). De nuevo, en comparación con el 2.35:1 (fotograma rojo), el fútbol se mantiene en la misma posición relativa que el centro de la acción. Esta nueva toma básicamente recorta la anterior por los lados, eliminando la información que no era esencial, y añade solo una muesca en la parte superior e inferior. (Véase también el capítulo 5, página 57).



Fig. 4.8: La versión cuadrada (1:1) de esta toma, dada la naturaleza de esta relación de aspecto, tendrá que enfocar una zona más pequeña de la acción.

Recuerda que no hay formas buenas o malas. Cada uno de ellos ofrece una forma diferente de trabajar y centrarse en un momento de la historia. Los formatos 2.35 y 1.85 nos permitieron jugar con el ambiente épico de un estadio abarrotado como parte de la narrativa de la toma. Ahora, limitado a un espacio más estrecho, el foco de atención se desplaza a la propia acción entre los jugadores de campo y el portero.

Veamos cómo desglosar esta composición cuadrada en múltiples factores y elementos.

fig. 4.8

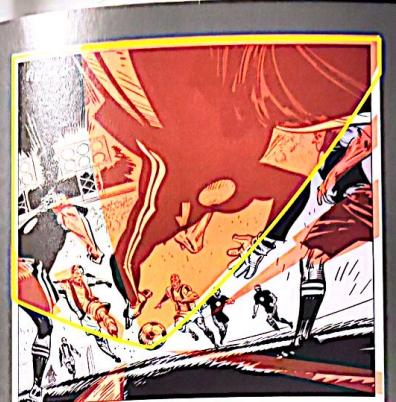


Fig. 4.9: Toda la presión visual se ejerce sobre el balón. La masa triangular oscura, el portero que salta hacia el tiro desde arriba, es como una punta de flecha que apunta al balón. Dentro de esta masa oscura, el patrón de doble raya en blanco (en la camiseta del portero) es otro elemento que dirige la mirada hacia el balón.

Lo mismo ocurre con los brazos, las piernas y las formas generales del cuerpo señaladas en rojo; todas contribuyen al mismo mensaje.

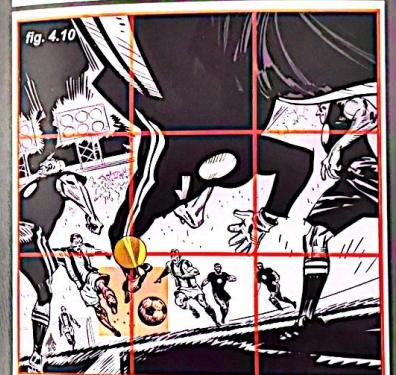


Fig. 4.10: Dividiendo el marco en tercios, el núcleo de la acción se sitúa en la línea divisoria del tercio izquierdo y alrededor de ella. Aun así, esta zona de acción (cuadrado rojo) se ubica hacia la parte más baja del plano.

En una composición puramente «por tercios», esta acción aparecería en la intersección real del tercio izquierdo y el tercio inferior (círculo amarillo), pero a veces una solución así puede parecer demasiado equilibrada, demasiado convencional.

Siempre es una elección personal, pero, sin duda, está bien ir más al extremo cuando se trata de dar ese empuje extra a la acción y la dinámica. A veces, incluso componer por cuartos, en lugar de por tercios, puede ser una solución estupenda y emocionante, como se analizará más a fondo en el capítulo 7.

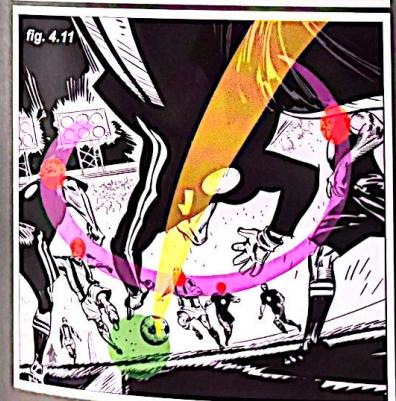


Fig. 4.11: Observando la estructura interna de esta composición, el óvalo definido por las cabezas de los jugadores de campo ayuda a crear una sensación de flujo continuo en el momento, solo interrumpido por la figura entrante del portero que se lanza.

Normalmente, llevar la cámara muy abajo favorece una fuerte sensación de dinamismo, pues permite dedicar la mayor parte del panel a la acción, en contraposición con una zona de hierba que, aparte de las importantes marcas blancas que en ella apuntan hacia el centro del enfoque (verde), no aporta mucho a la energía que dicha escena necesita comunicar.



fig. 4.13

Al utilizar la relación de aspecto 2.35:1 en su formato vertical, al igual que en los ejemplos anteriores, estas tomas se centran en la acción y el momento del juego, y en los jugadores que participan en él.

Fig. 4.12: Indudablemente, la columna vertebral de esta toma es la fuerte línea de tensión (amarilla) que se extiende desde el pie del portero (fuera de la pantalla) hasta el balón, creada por la posición tan baja y dramática de la cámara, que sitúa la línea del horizonte muy por debajo de la línea de división del tercio inferior. En los dos tercios superiores del marco se han eliminado todos los elementos (multitud, etc.) que podrían entorpecer y confundir el momento. Esa zona se centra simplemente en el portero, un sólido elemento de encuadre que apunta hacia el balón y al atacante que lo patea.

Fig. 4.13: Esta dinámica de «9 invertido» le aporta fluidez y continuidad a todo el plano. Además, el lugar donde se encuentra el balón (punto azul) representa el punto de ruptura en el cual la acción cambia de dirección, desde el movimiento de la pierna hasta la trayectoria del balón.

50 • Capítulo 4: Flujo con la multitud • Lidando con las multitudes

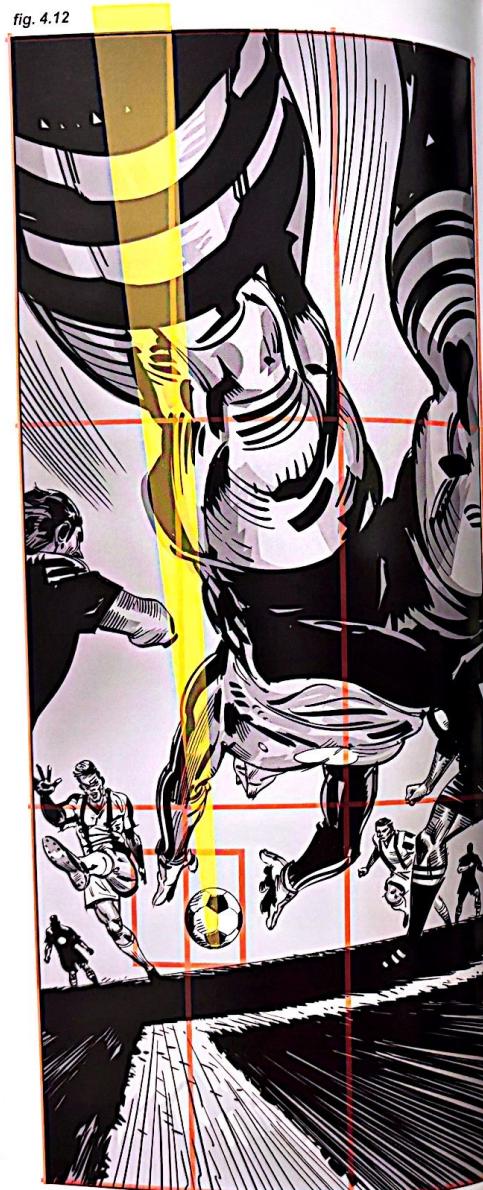


fig. 4.12



fig. 4.14

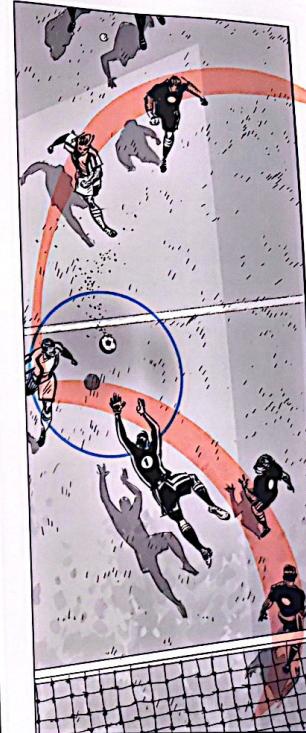


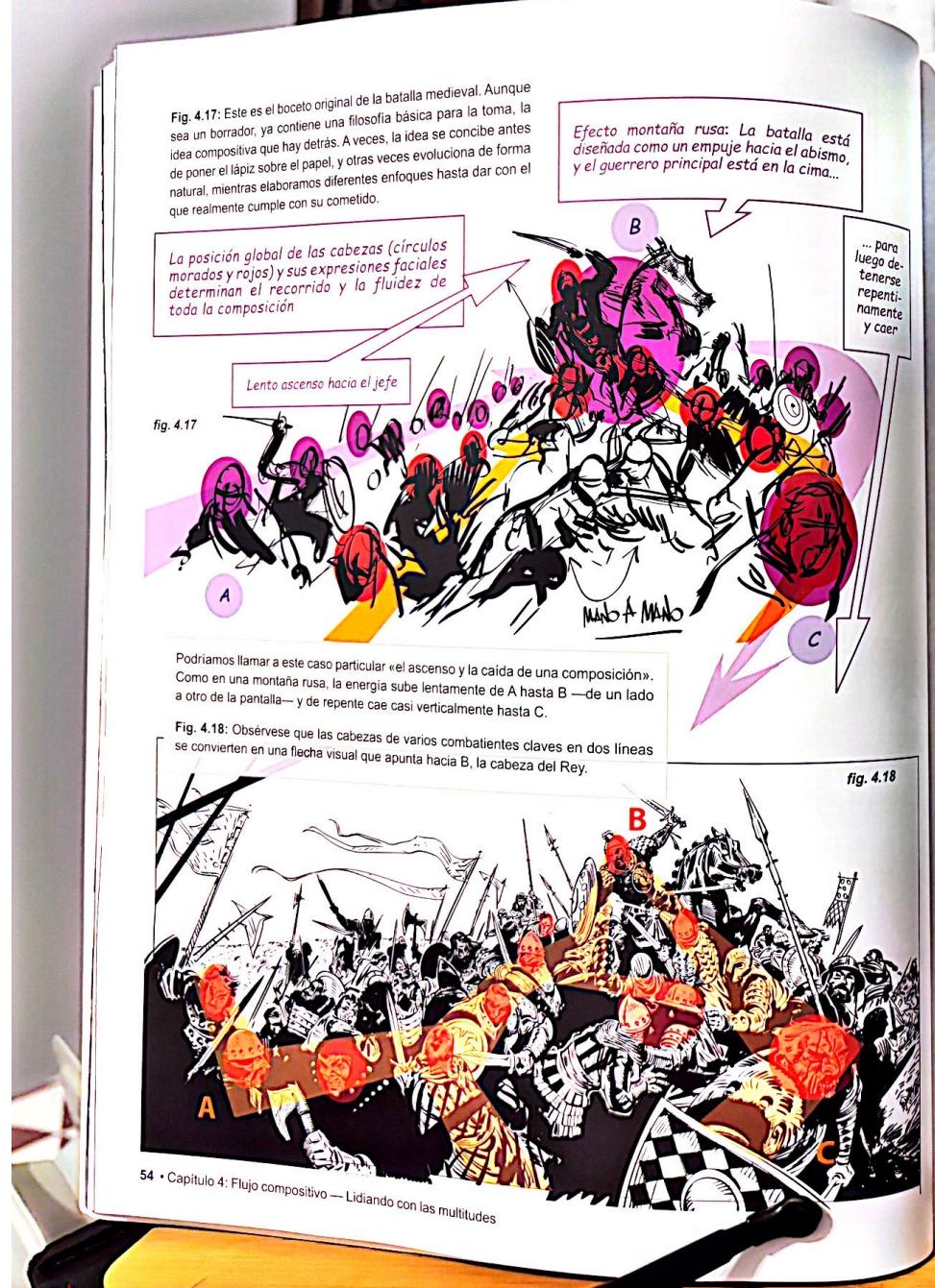
fig. 4.15

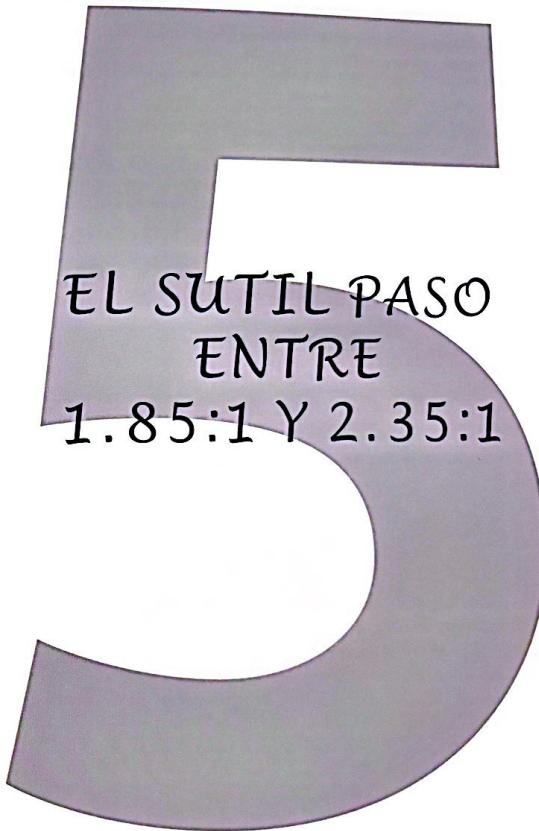
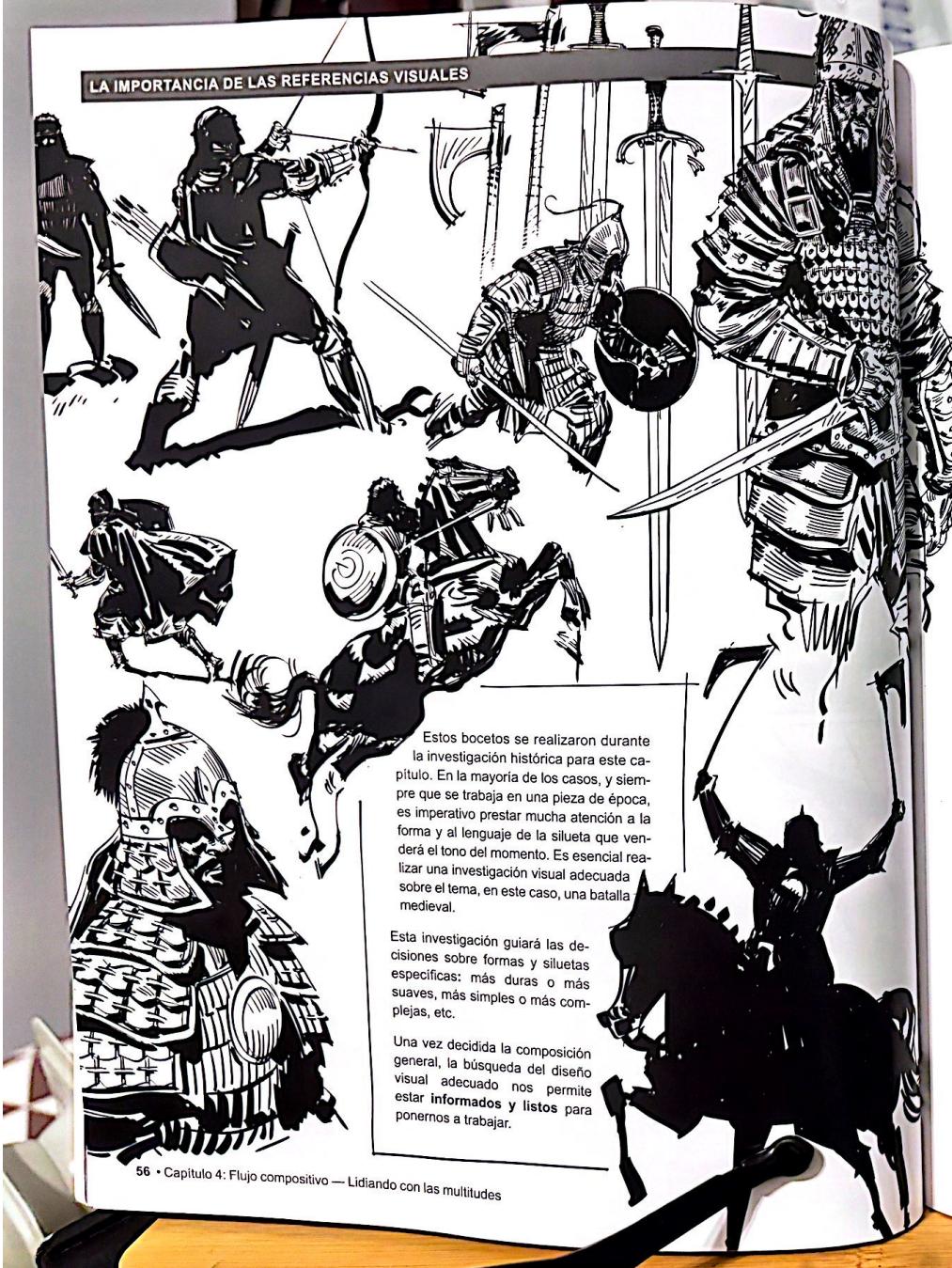
El mismo formato vertical se puede utilizar de una manera nueva si decidimos cambiar el tono de la toma.

Fig. 4.14: Aquí se puede representar la inmensa presión que un estadio lleno de aficionados ejerce sobre los jugadores en un momento decisivo del partido. Los dos tercios superiores del marco se agitan con el peso del público que grita, mientras que los propios jugadores descienden a una posición visualmente bajo presión dentro del panel.

Fig. 4.15: O tal vez no se trate del drama personal, sino de la estrategia inteligente y hábil de los jugadores atacantes. En este caso, una toma cenital hace que los jugadores y el balón aparezcan como puntos en un mapa. Esta dinámica fluye en una trayectoria curva que se origina en la parte superior del fotograma hasta el lugar donde se desarrolla la acción principal —la zona marcada con un círculo azul en la que el balón se acerca a la portería y el portero se zambulle en ella—, momento en el que se rompe en dirección inversa para expresar el punto de inflexión de la historia.

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 51





ASALTO AL BÚNKER

Comprobemos las posibilidades de encuadre de un grupo de marines que corren cuesta arriba para atacar una fortificación fuertemente defendida, con la cobertura de algunos aviones de la Marina. De nuevo, la altura de los marcos es consistente tanto en 2.35:1 como en 1.85:1, ajustando solo la anchura. Otro elemento que se mantiene constante entre estas dos composiciones es que el búnker permanece prácticamente pegado al lado derecho del encuadre, arrinconado en ese punto de presión (véase la figura 5.7, flecha amarilla), más allá de la regla de los tercios. Esto aumenta el nivel de tensión entre los dos elementos principales del plano, al tener el objetivo de los atacantes realmente presionado contra el borde (véase la figura 1.8, página 16).

Fig. 5.6: Esta miniatura muestra la dinámica básica de la toma y cómo se crea una sensación de profundidad organizada: los elementos disminuyen de tamaño a medida que se alejan del objetivo.

Fig. 5.7: El marine del centro ejemplifica lo esencial de la toma (ataque del marine, objetivo cuesta arriba). Todo lo demás a su alrededor se hace eco básicamente de su acción y, por tanto, requiere potencialmente menos detalles (véase *Tinta*, página 48).

fig. 5.7

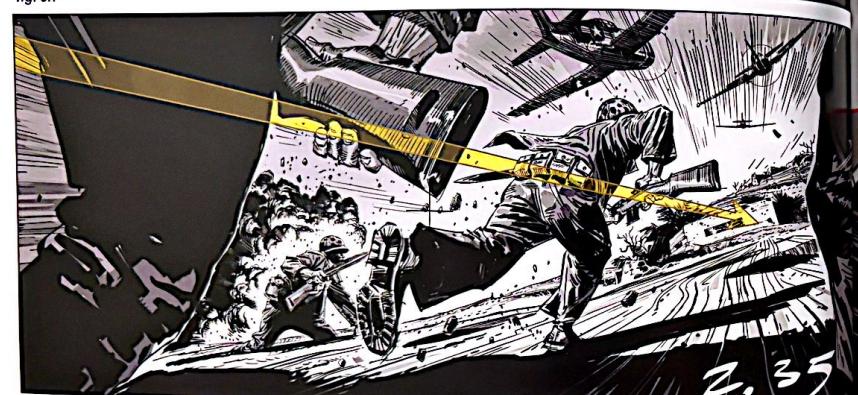


Fig. 5.8: Esta versión 1.85 sigue mostrando parte de los marines del primer plano (izquierda y derecha) como herramientas de encuadre. Los elementos visuales que se recortan son los que añaden menos información narrativa a la toma. Aun así, la acción se explica con claridad y la dinámica de desequilibrio y liberación de la presión de la composición se mantiene prácticamente intacta.



• Capítulo 5: El sutil paso entre 1.85:1 y 2.35:1

VOLANDO BAJO



Fig. 5.9: Partiendo de esta completa y original toma, vamos a idear formas de recortar composiciones convincentes de 2.35:1 y 1.85:1.

fig. 5.10



fig. 5.11

Fig. 5.10: Para realzar el dinamismo de la toma, los planos se alinearon siguiendo el principio de grande, mediano y pequeño, (véase *Tinta*, página 49), y en una perspectiva en la que el punto de fuga se sitúa justo en el portaaviones más lejano (marcado con un círculo rojo).

Fig. 5.11: En primer lugar, la cámara se ha inclinado hacia la derecha para resaltar la diagonal creada por la superficie del océano. A medida que la cámara gire en el sentido de las agujas del reloj, la superficie del océano parecerá inclinarse cada vez más en sentido contrario.

En este caso, para mantener la integridad narrativa de la toma, el centro de la composición sigue siendo el mismo para los fotogramas de 1.85 y 2.35. Tanto el lado izquierdo como el derecho fueron recortados por igual, a diferencia de los ejemplos anteriores, en los que un lado fue recortado más que el otro.

Aquí, recortar más desde la derecha pondría el ala del avión central demasiado cerca del borde del marco, creando una incómoda tangente. Y recortar más por la izquierda le quitaría demasiado interés visual y detalle al ala del avión en primer plano. Por lo tanto, mantener las composiciones centradas era la mejor solución.

CAMBIAR LA ALTURA / MANTENER LA MISMA ANCHURA

Mientras tanto, en el Pacífico...

Fig. 5.12: Se trata de la misma ilustración que aparece en la figura 5.3. Su formato es 2.35:1. Ahora vamos a ver cómo adaptarlo a 1.85:1, manteniendo la misma anchura y ajustando la altura.

Fig. 5.13: En este caso la composición se extendió sobre todo en la parte superior. La información visual disponible en esa parte de la escena ofrecía una mejor comprensión del imponente tamaño y naturaleza del barco frente al pequeño bote de remos y sus ocupantes, lo que aumentaba la sensación de dramatismo. Aun así, se añadió algo de océano en la parte inferior para equilibrar mejor la composición.

fig. 5.12

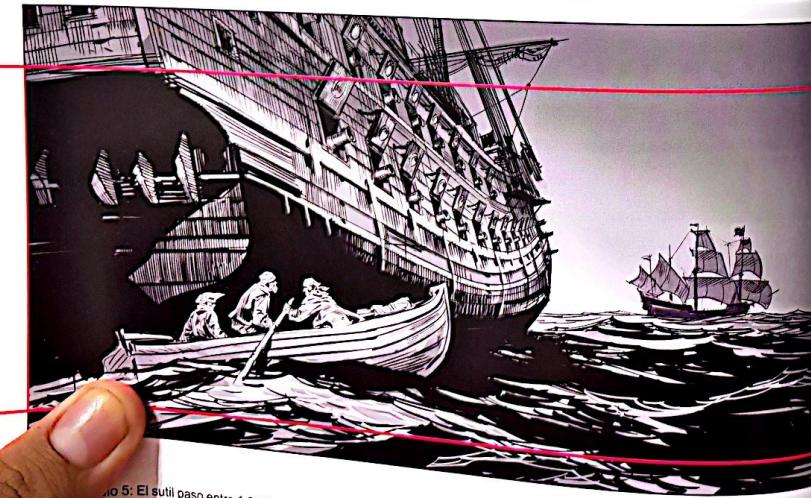
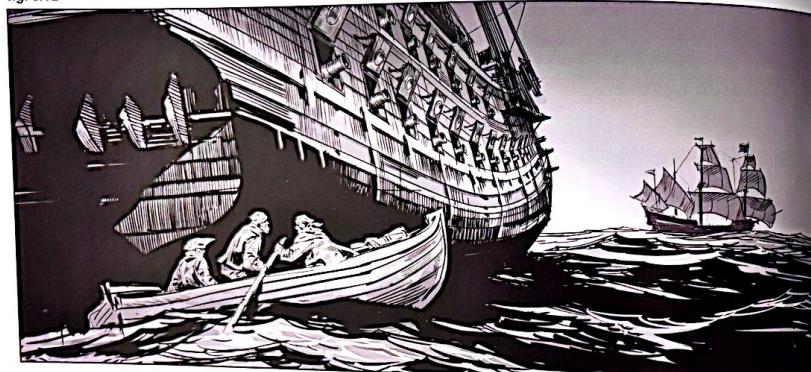


Fig. 5.13: El sutil paso entre 1.85:1 y 2.35:1

- El área de los bloques rojos corresponde al barco pirata.
- La zona en púrpura corresponde al bote de remos.
- La línea amarilla representa el horizonte.

fig. 5.14

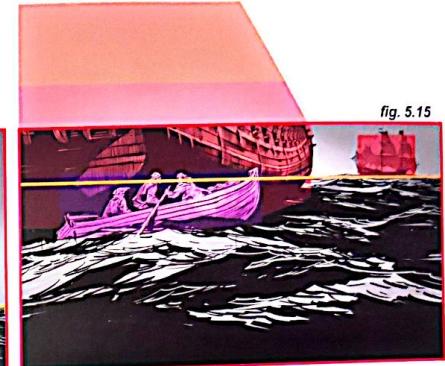


fig. 5.15

Pero, ¿y si necesitamos una sensación diferente para el momento? ¿Un poco más inusual? ¿Un poco más extrema?

Fig. 5.14: En lugar de buscar el equilibrio, aquí se han añadido todos los elementos constructivos del galeón en la parte superior para mostrar aún más de este que en la fig. 5.13. Esto funciona si la escala del barco era primordial para el momento de la historia.

Fig. 5.15: Esta toma añade mucho más océano en el fondo del marco. Ahora bien, el primer elemento con el que medimos el diminuto bote de remos es esta inmensa masa de agua, que acentúa la precariedad de la situación de sus tres ocupantes. La amenaza ahora es la naturaleza, en lugar de la nave y de lo que pueda venir de ella.

Figs. 5.16 y 5.17: Cuando la escena se representa en formato vertical, deslizar el encuadre hacia arriba o hacia abajo marca una diferencia aún mayor en el tono y la intención narrativa de la toma. Ahora, a medida que se desarrolla la aventura, la escala del galeón en la noche (fig. 5.16) o la inmensidad del océano (fig. 5.17) se vuelven verdaderamente abrumadoras.

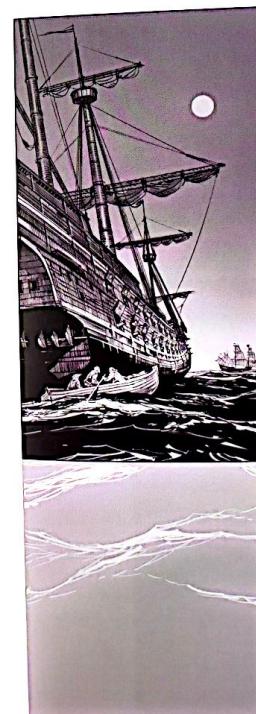


fig. 5.16

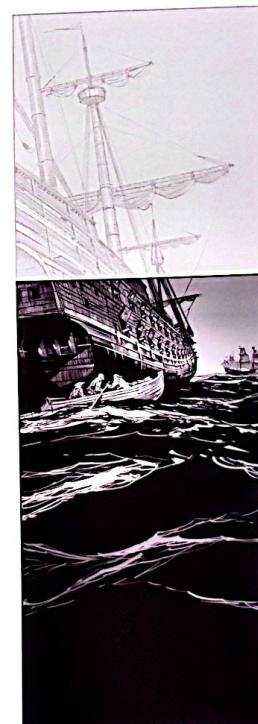


fig. 5.17



fig. 5.18



fig. 5.19



fig. 5.20

ASALTO AL BÚNKER / MANTENER LA ANCHURA



fig. 5.21

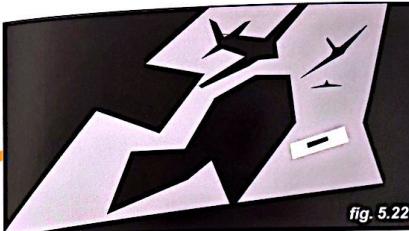


fig. 5.22

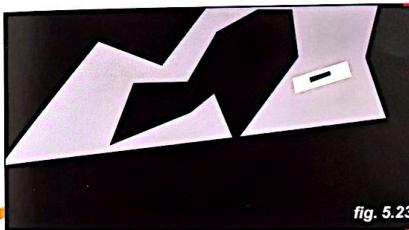


fig. 5.23

Fig. 5.18: Este fotograma de 2.35 se enfoca en lo principal, el marine central, que establece la acción, el búnker apretado contra la esquina y las formas de los personajes a ambos lados, que enmarcan todo esto.

Fig. 5.19: Este marco de 1.85 recorta un poco de la parte inferior y extiende la parte superior para incluir los aviones de apoyo. Los marines no están solos.

Fig. 5.20: El deslizamiento del marco 1.85 hacia abajo cambia el tono de la escena, al eliminar la mayoría de los aviones. Ahora solo se trata de los hombres sobre el terreno y de la dificultad de avanzar por dicho terreno.

Figs. 5.21, 5.22 y 5.23: Estas miniaturas sintetizan las tres composiciones de la página anterior.

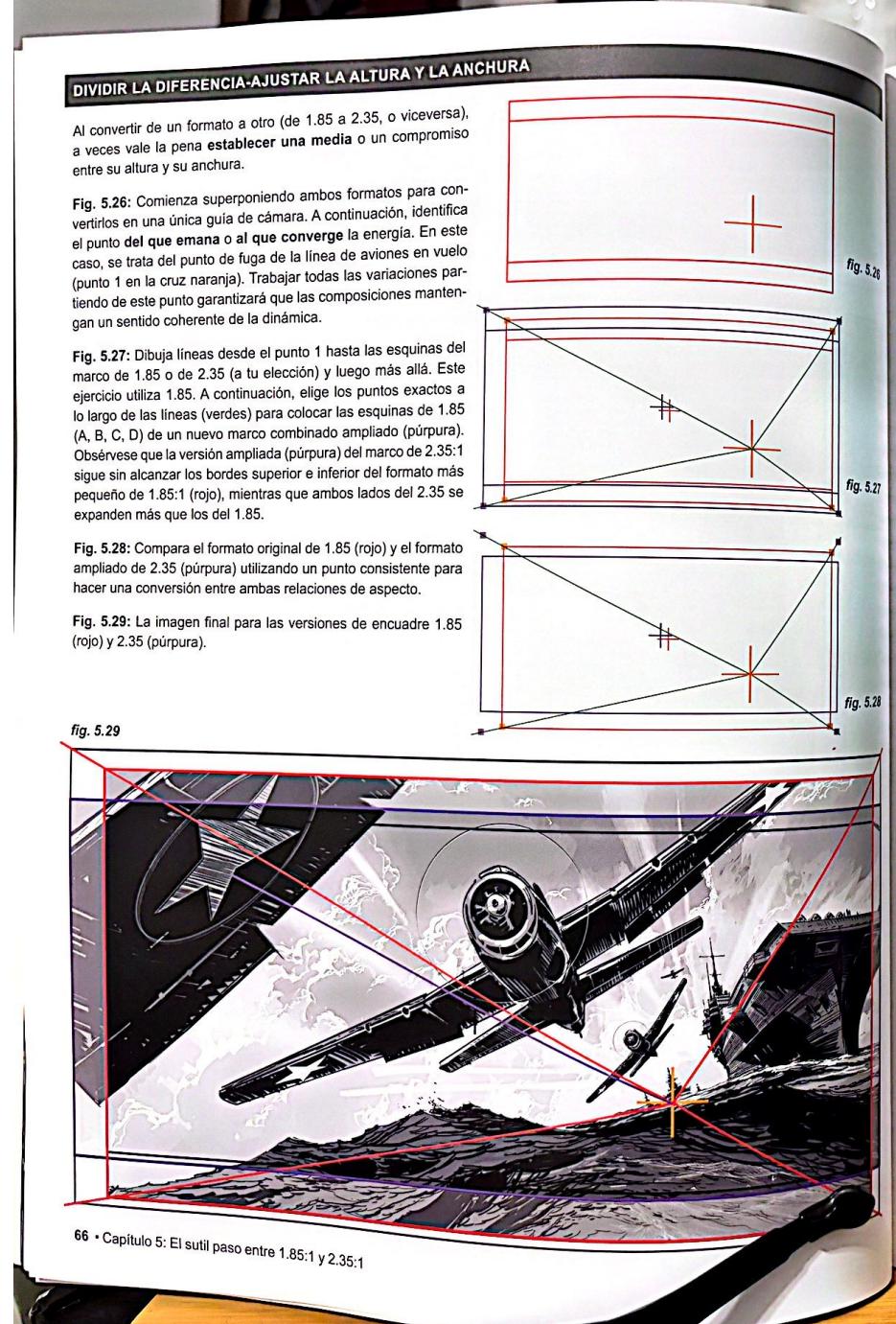
Figs. 5.24 y 5.25: El marco se ha desplazado aún más hacia abajo para ver más terreno, pero manteniendo el búnker en la toma. Es una forma de contar la historia desde el punto de vista de uno de los marines asaltantes, que intenta mantener la cabeza baja mientras las balas pasan zumbando, las botas de sus hermanos de armas entran y salen aleatoriamente del plano (el marco se amplió para incluir más piezas de los otros soldados en la toma), mientras se levantan piedras y polvo.



fig. 5.24



fig. 5.25



TEMA VERTICAL, FORMATO DE PANEL HORIZONTAL

A veces trabajaremos con un marco horizontal pero necesitaremos mostrar la verticalidad, o trabajaremos con una relación de aspecto vertical, cuando la escena realmente pide una visualización horizontal de los elementos. A pesar de estas limitaciones, todavía hay una serie de opciones para maximizar los elementos y parámetros disponibles. He aquí algunos ejemplos:

fig. 6.1

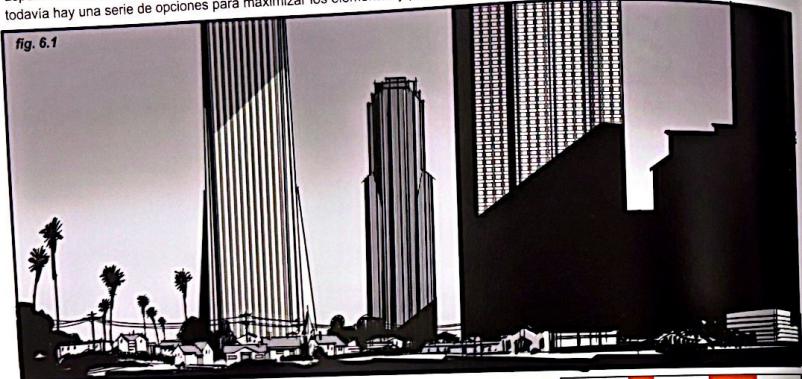


Fig. 6.1: Altura por contraste. Esta toma resalta la enorme verticalidad de los rascacielos frente a las diminutas formas y el volumen general de las casas y las palmeras del fondo. Los altos edificios actúan como las piernas de enormes gigantes.

Fig. 6.2: Las pesadas fuerzas de estos grandes edificios presionan hacia abajo el suburbio a sus pies, extendiéndolo visualmente, en horizontal, en el fondo de la escena.

fig. 6.2

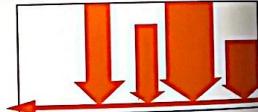


fig. 6.3

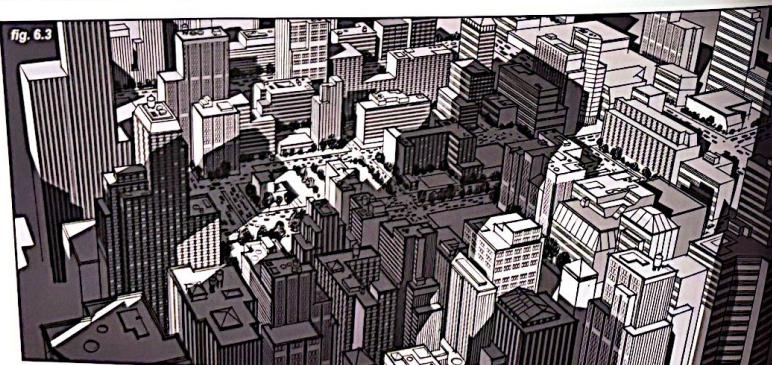


Fig. 6.3: Altura por aproximación. Proyectar la sombra de un sujeto muy alto sobre otros mucho más pequeños implicará, sin necesidad de ver su cuerpo real, una fuerte sensación de tamaño o escala, al mostrar la desproporción existente.

• Capítulo 6: A contracorriente

fig. 6.4



fig. 6.5

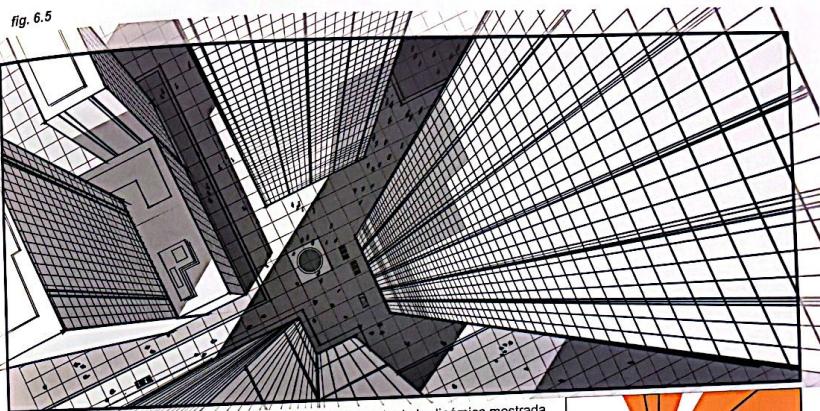


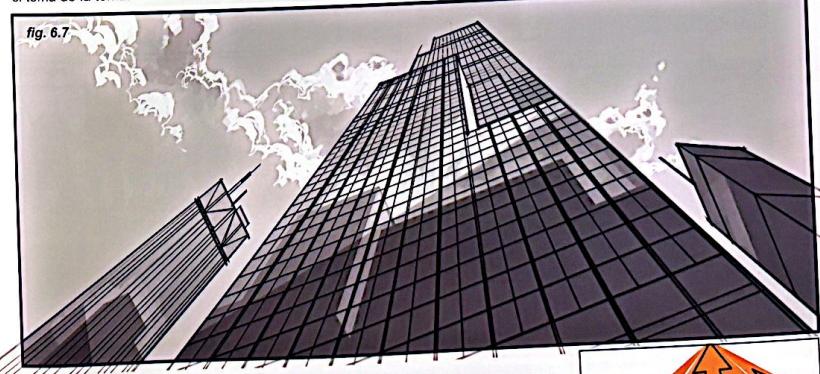
Fig. 6.5: Picado extremo (plano cenital). Lo más parecido a la sensación de verticalidad es una fuerte sensación de profundidad. La perspectiva extrema de un picado completo (o plano cenital) transmite la gran altura de estos edificios, el tema de la toma.

Fig. 6.6: Esencia de la dinámica mostrada en la figura 6.5.

fig. 6.6



fig. 6.7



Figs. 6.7 y 6.8: Contrapicado extremo (plano Nadir). La misma filosofía se aplica al ángulo inverso de un contrapicado.

fig. 6.8



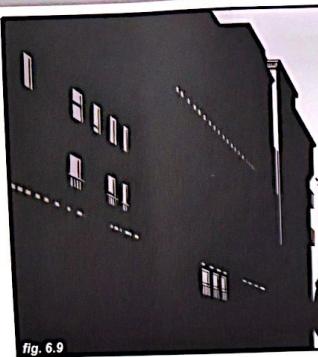


fig. 6.9

Fig. 6.9: Visualmente, el «recorte» de los lados con formas sólidas y más oscuras crea la ilusión de que el marco es más estrecho de lo que es en realidad, de modo que el espacio positivo intermedio parece tener una relación de aspecto más vertical.



Fig. 6.10: Versión simplificada de la mecánica de la toma.

fig. 6.10

UNAS POCAS PALABRAS SOBRE ENGAÑAR A LA PERSPECTIVA

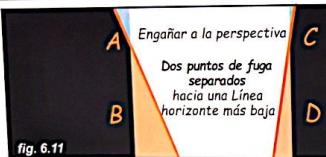


fig. 6.11

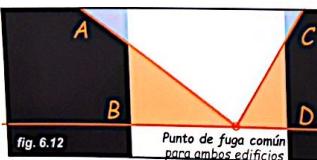


fig. 6.12

Fig. 6.11: Funciona mejor si los edificios silueteados a la izquierda y a la derecha del marco se parecen lo más posible a los lados puramente verticales de un cuadro real (A-B, C-D). Como los edificios son paralelos, sus líneas de tejado tienen un punto de fuga común, como se muestra en la figura 6.12. Pero estas formas inclinadas de los tejados son demasiado angulosas para que funcionen como marco directo de esta composición y llamarían demasiado la atención (zonas azules).

70 • Capítulo 6: A contracorriente

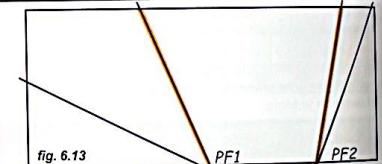


fig. 6.13

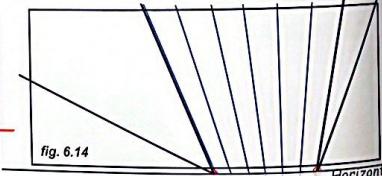


fig. 6.14

Fig. 6.13: Para que las siluetas parezcan más verticales, se ha engañado a la perspectiva haciendo que los tejados se dirijan a dos puntos de fuga diferentes (uno por edificio, en lugar de que ambos se dirijan al mismo punto de fuga, como hacen las paralelas). Esto se siente menos angular y más como un estilo de teleobjetivo. Esto hace que las líneas de los tejados (naranja) se acerquen a la vertical.

Fig. 6.14: Si alguna vez necesitáramos líneas adicionales entre los bordes de ambos tejados, añadiríamos un tercer punto de fuga (azul).

TEMA HORIZONTAL, FORMATO DE PANEL VERTICAL

En el caso contrario, trata de enfatizar el tema horizontal de todas las maneras posibles.

Figs. 6.15 y 6.16: En esta ilustración de la estación de tren, todo el encuadre gira en torno a las horizontales, hasta el punto de que es imposible sustraerse a esa noción, sobre todo porque (a excepción de la antena muy lejana) no hay verticales en toda la escena, incluida una línea de horizonte por lo demás clara e ininterrumpida.



fig. 6.15

Si esta escena se filmara en un plató de cine, en lugar de en el diseño de un dibujo, la cámara tendría que colocarse de manera que su punto de vista específico excluyera cualquier vertical que existiera en la zona. Como de costumbre, componer no solo consiste en cómo jugamos con los elementos dentro del encuadre, sino también en lo que dejamos fuera de él de forma intencionada y selectiva.

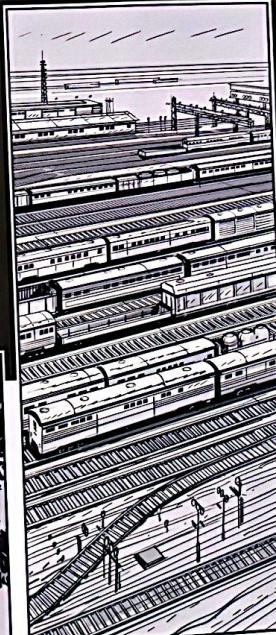


fig. 6.16

Fig. 6.17: La creación de un marco secundario dentro del principal es otra forma de modificar la percepción de una escena. Aquí, el ala de este avión de la Segunda Guerra Mundial en la parte superior, su tren de aterrizaje a la derecha, y el suelo por debajo, reducen el campo de acción a un área más pequeña y cuadrada (a diferencia de la vertical).

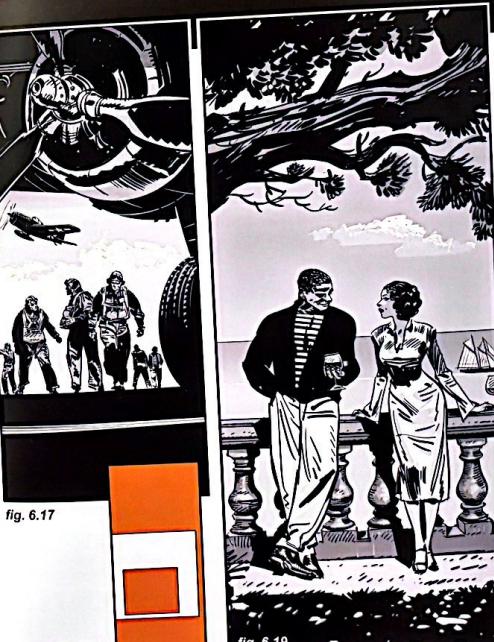


fig. 6.17



fig. 6.18

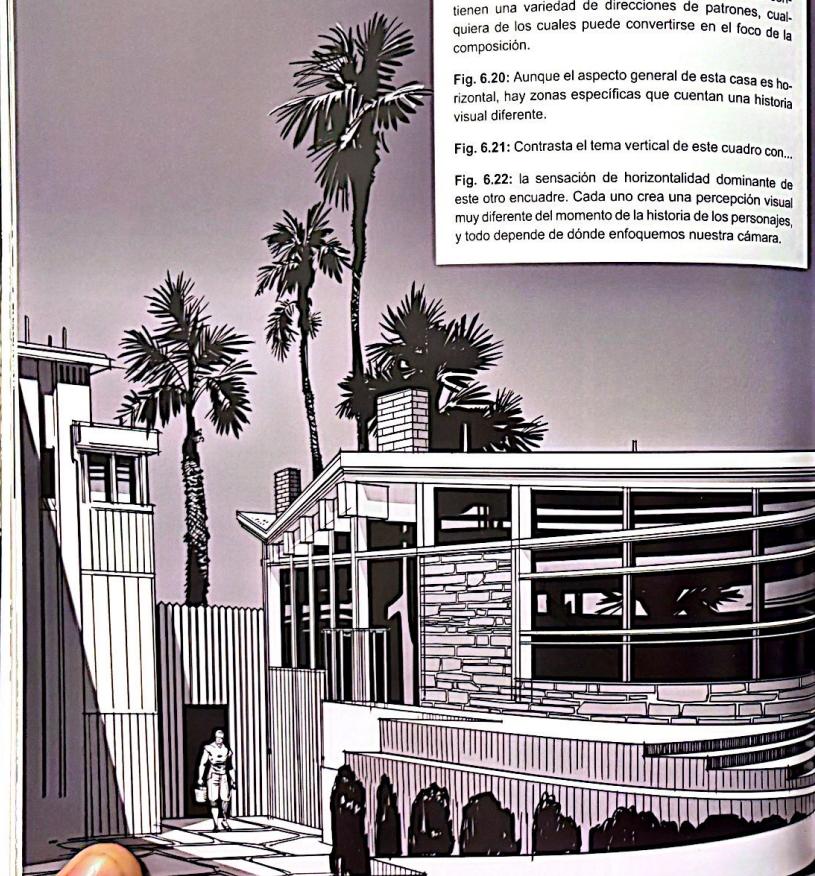


fig. 6.19

Fig. 6.19: Aquí, recursos visuales como el árbol en la parte superior y su sombra en la parte inferior, además de la nube, la barandilla de piedra y la estela de un barco de vela, ayudan a reencuadrar y también a estirar visualmente la percepción horizontal del plano, y a minimizar la verticalidad de su formato de 2:35.

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 71

fig. 6.20



¿Y si tenemos una única localización con la que jugar, pero queremos destacar un flujo de energía más vertical dentro del marco, o más horizontal, o una diagonal, en diferentes momentos de la historia? ¿Cómo podemos tocar estas diversas «melodías visuales» cuando tenemos un solo tema frente a nuestros ojos o lentes?

La verdad es que la mayoría de las localizaciones contienen una variedad de direcciones de patrones, cualquiera de los cuales puede convertirse en el foco de la composición.

Fig. 6.20: Aunque el aspecto general de esta casa es horizontal, hay zonas específicas que cuentan una historia visual diferente.

Fig. 6.21: Contrastá el tema vertical de este cuadro con...

Fig. 6.22: la sensación de horizontalidad dominante de este otro cuadro. Cada uno crea una percepción visual muy diferente del momento de la historia de los personajes, y todo depende de dónde enfoquemos nuestra cámara.

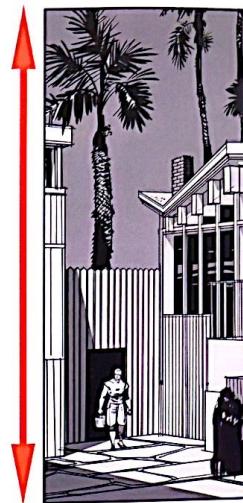


fig. 6.21



fig. 6.22

DIVISIÓN DE LA PANTALLA: COMPOSICIÓN EN TERCIOS, MITADES Y CUARTOS

COMPOSER POR TERCIOS

Gran parte de la discusión hasta ahora se ha referido al flujo de energía a través del marco, flujo que en sí mismo cuenta una historia con sus altibajos, empujes y tiros, y puntos de inflexión (puntos de giro). Este enfoque orgánico juega con las líneas de tensión entre los elementos, y a veces esos elementos centran la atención apuntando en determinadas direcciones. Todo esto se aplica a cualquier relación de aspecto.

Ahora vamos a investigar un sentido más racional y metódico de la estructura.

Dividir un panel en partes iguales, tanto vertical como horizontalmente, puede crear ritmos equilibrados muy interesantes y proporcionar una buena base o punto de partida para el trabajo. Estas particiones pueden utilizarse de varias maneras.

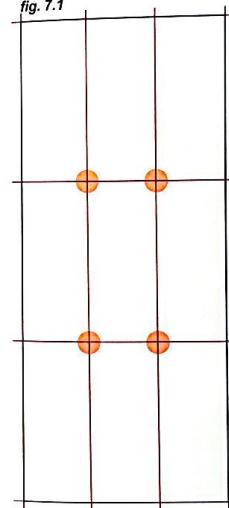
Fig. 7.1: Concéntrate en una o más intersecciones de las líneas divisorias (puntos).

Figs. 7.2 y 7.3: Aprovecha la longitud de una (o varias) de las líneas divisorias.

Figs. 7.4 y 7.5: Utiliza una o varias de las zonas ubicadas dentro de las líneas divisorias...

...o cualquier combinación de estas opciones anteriores.

fig. 7.1



Cuando un marco (de cualquier relación de aspecto) se divide por tercios, puede aportar una sensación de composición que, si bien no es la opción autociente de una composición perfectamente simétrica, o una más extrema por cuartos, sigue conservando una sensación de equilibrio que resulta clara y cómoda para el ojo.

fig. 7.2

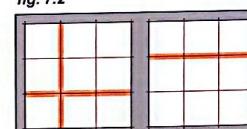


fig. 7.3

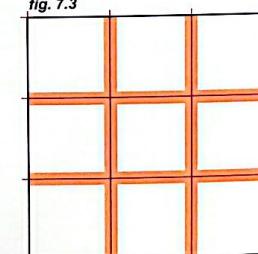
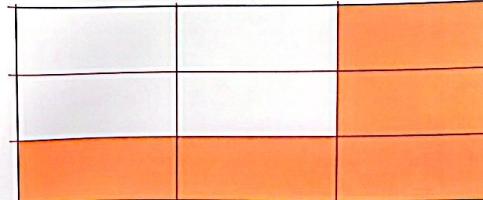


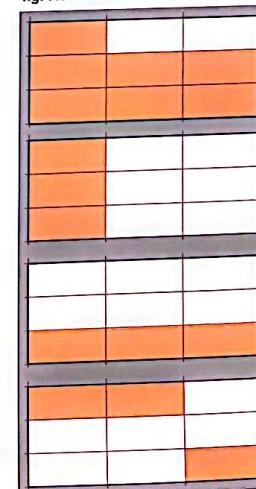
fig. 7.4

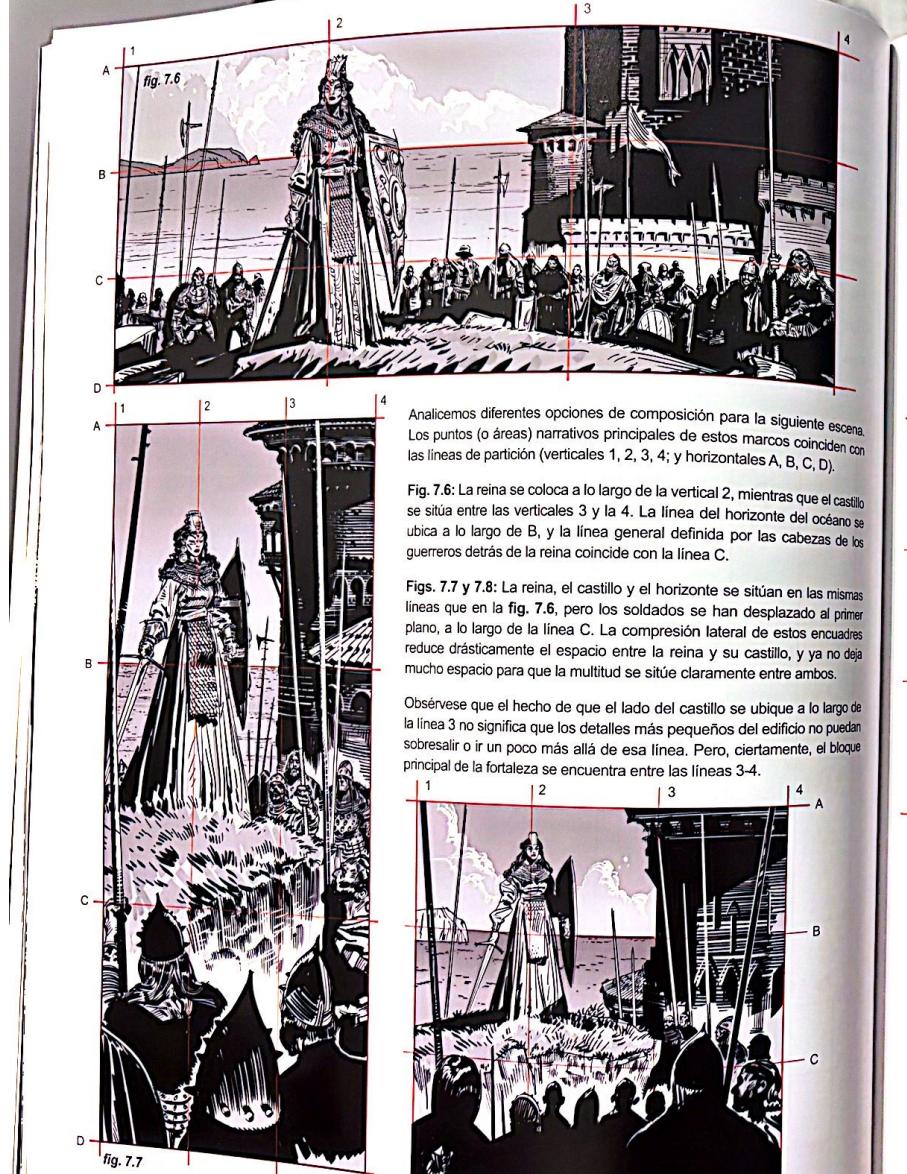


Las siguientes páginas muestran ejemplos de todo esto, mediante el análisis —tanto en formato 2.35:1 (horizontal y vertical), como en versión cuadrada— de las siguientes escenas:

- Una reina medieval dando una arenga a sus guerreros.
- Dos personajes mirando a lo lejos desde lo alto de un acantilado.
- Dos marineros en una pequeña embarcación que se acercan subrepticiamente a un galeón en medio de la noche.

fig. 7.5





76 • Capítulo 7: División de la pantalla

Analicemos diferentes opciones de composición para la siguiente escena. Los puntos (o áreas) narrativos principales de estos marcos coinciden con las líneas de partición (verticales 1, 2, 3, 4; y horizontales A, B, C, D).

Fig. 7.6: La reina se coloca a lo largo de la vertical 2, mientras que el castillo se sitúa entre las verticales 3 y la 4. La línea del horizonte del océano se ubica a lo largo de B, y la línea general definida por las cabezas de los guerreros detrás de la reina coincide con la línea C.

Figs. 7.7 y 7.8: La reina, el castillo y el horizonte se sitúan en las mismas líneas que en la fig. 7.6, pero los soldados se han desplazado al primer plano, a lo largo de la línea C. La compresión lateral de estos encuadres reduce drásticamente el espacio entre la reina y su castillo, y ya no deja mucho espacio para que la multitud se sitúe claramente entre ambos.

Obsérvese que el hecho de que el lado del castillo se ubique a lo largo de la línea 3 no significa que los detalles más pequeños del edificio no puedan sobresalir o ir un poco más allá de esa línea. Pero, ciertamente, el bloque principal de la fortaleza se encuentra entre las líneas 3-4.



La dinámica dramática que se consigue con un marco alargado, ya sea vertical u horizontal, suele ser mucho más difícil de lograr en una relación de aspecto puramente cuadrada de 1:1.

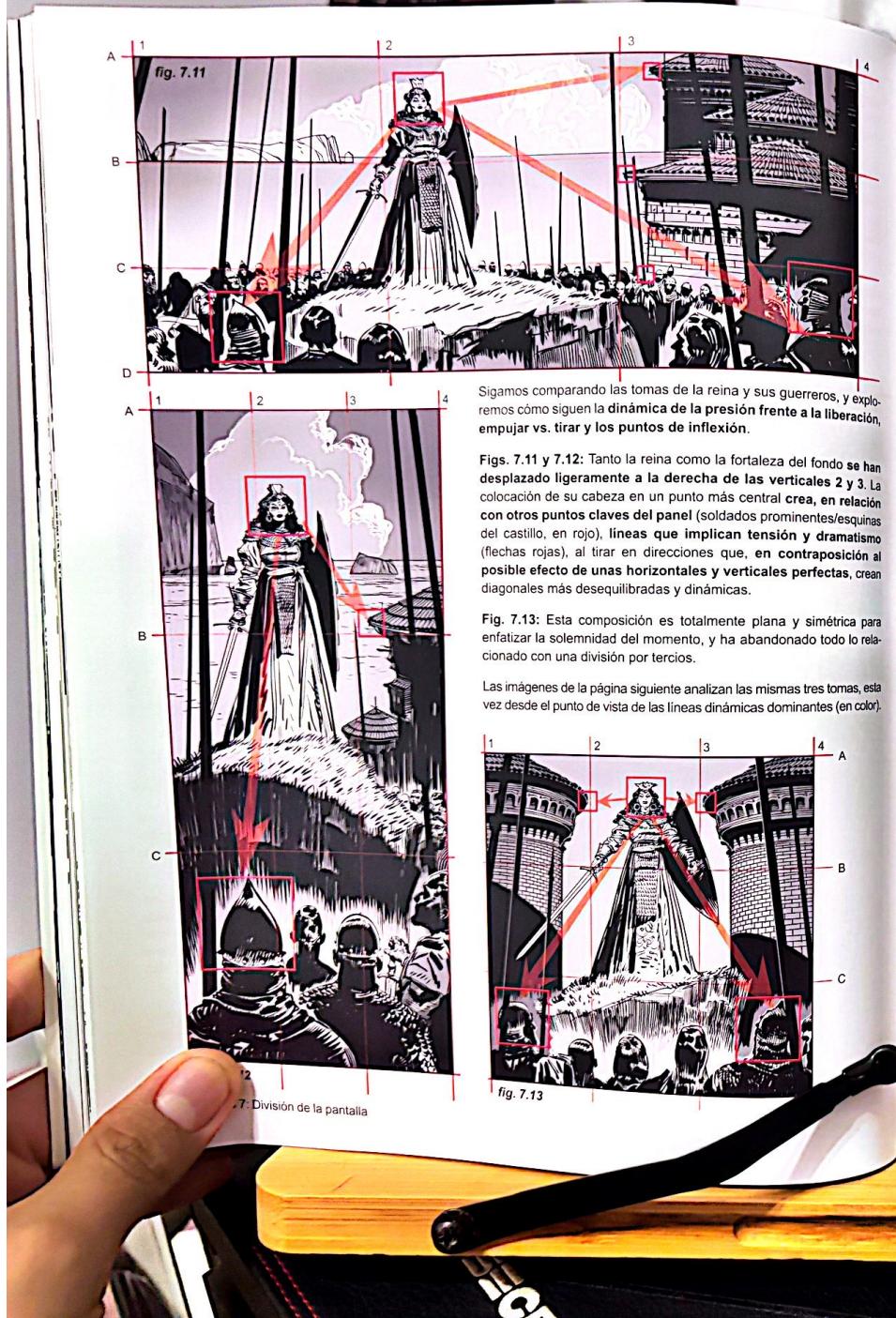
Si nuestra intención para esta toma medieval es centrarnos en el **gran espacio** de la ubicación general, un encuadre horizontal (fig. 7.6) nos permite mostrar la larga línea del horizonte y el gran número de soldados reunidos para el momento. Un formato vertical (fig. 7.7) permite representar mejor el sentido de **jerarquía**, con la reina muy por encima de la multitud. Un formato cuadrado (fig. 7.8) podría resultar menos elegante para una toma como esta, pero sería una oportunidad para resaltar la **rudeza** de la época y la vida de estos personajes.



Figs. 7.9 y 7.10: He aquí un ejercicio para recuperar parte de la elegancia de las tomas más amplias y altas, utilizando **exactamente la misma composición** que la toma cuadrada, pero añadiendo algo de espacio en la parte inferior o superior.

La fig. 7.9 está más conectada y fundamentada, gracias a la extensión de la parte inferior y la utilización del área adicional para incluir más cuerpos de los guerreros, que comprimen visualmente la zona donde está la reina, centrando potencialmente la escena en su **momento de responsabilidad** ante sus seguidores, con un mayor peso de los guerreros en este momento particular.

Por otro lado, la fig. 7.10 se refiere a la reina y al gran espacio que la rodea, con una sensación general de **trascendencia**, que le confiere un aura de verdadera líder capaz de llevarlos a todos a la victoria.

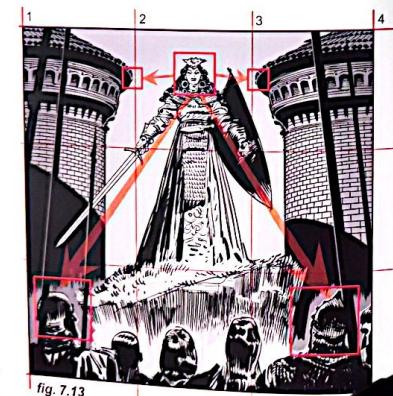


Sigamos comparando las tomas de la reina y sus guerreros, y exploraremos cómo siguen la dinámica de la presión frente a la liberación, empujar vs. tirar y los puntos de inflexión.

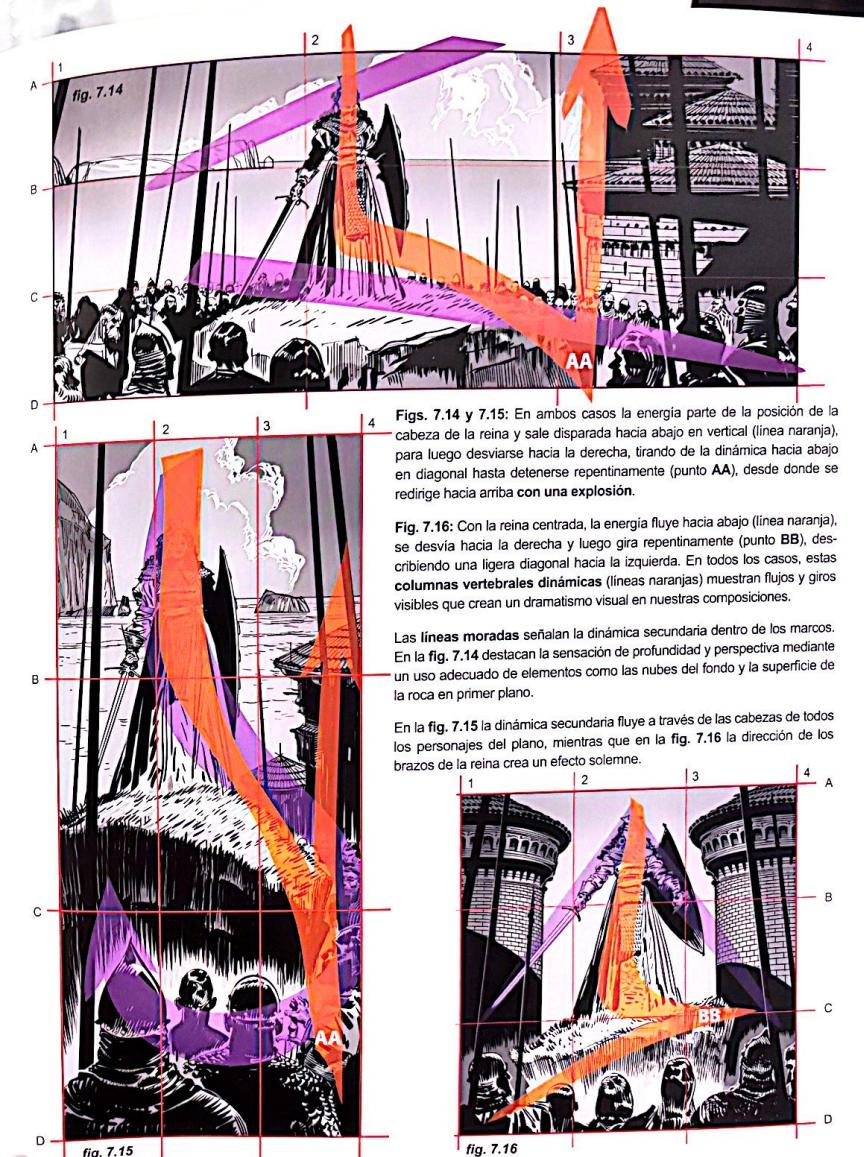
Figs. 7.11 y 7.12: Tanto la reina como la fortaleza del fondo se han desplazado ligeramente a la derecha de las verticales 2 y 3. La colocación de su cabeza en un punto más central crea, en relación con otros puntos clave del panel (soldados prominentes/esquinas del castillo, en rojo), líneas que implican tensión y dramatismo (flechas rojas), al tirar en direcciones que, en contraposición al posible efecto de unas horizontales y verticales perfectas, crean diagonales más desequilibradas y dinámicas.

Fig. 7.13: Esta composición es totalmente plana y simétrica para enfatizar la solemnidad del momento, y ha abandonado todo lo relacionado con una división por tercios.

Las imágenes de la página siguiente analizan las mismas tres tomas, esta vez desde el punto de vista de las líneas dinámicas dominantes (en color).



7. División de la pantalla



Figs. 7.14 y 7.15: En ambos casos la energía parte de la posición de la cabeza de la reina y sale disparada hacia abajo en vertical (línea naranja), para luego desviarse hacia la derecha, tirando de la dinámica hacia abajo en diagonal hasta detenerse repentinamente (punto AA), desde donde se redirige hacia arriba con una explosión.

Fig. 7.16: Con la reina centrada, la energía fluye hacia abajo (línea naranja), se desvía hacia la derecha y luego gira repentinamente (punto BB), describiendo una ligera diagonal hacia la izquierda. En todos los casos, estas columnas vertebrales dinámicas (líneas naranjas) muestran flujos y giros visibles que crean un dramatismo visual en nuestras composiciones.

Las líneas moradas señalan la dinámica secundaria dentro de los marcos. En la fig. 7.14 destacan la sensación de profundidad y perspectiva mediante un uso adecuado de elementos como las nubes del fondo y la superficie de la roca en primer plano.

En la fig. 7.15 la dinámica secundaria fluye a través de las cabezas de todos los personajes del plano, mientras que en la fig. 7.16 la dirección de los brazos de la reina crea un efecto solemne.

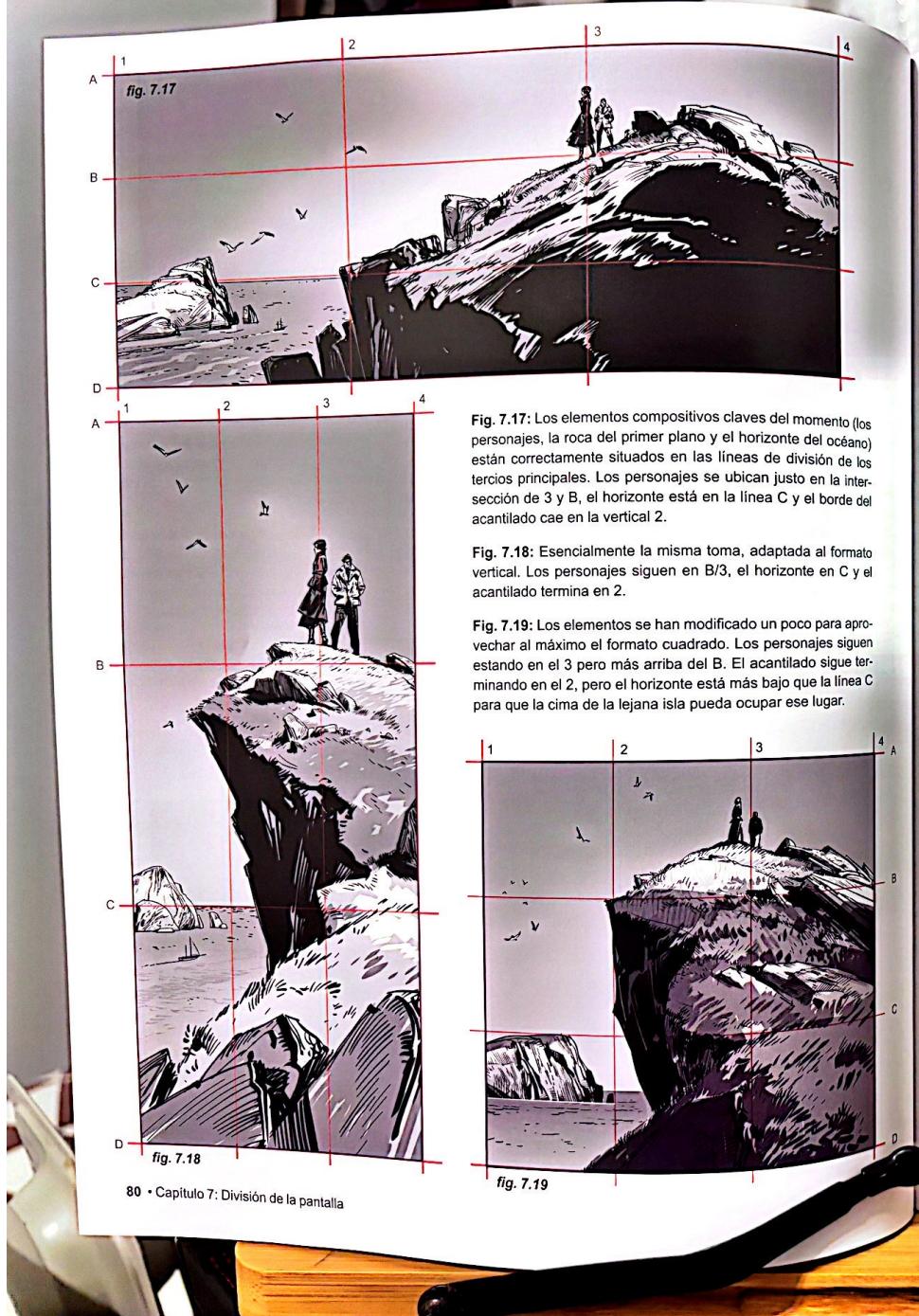
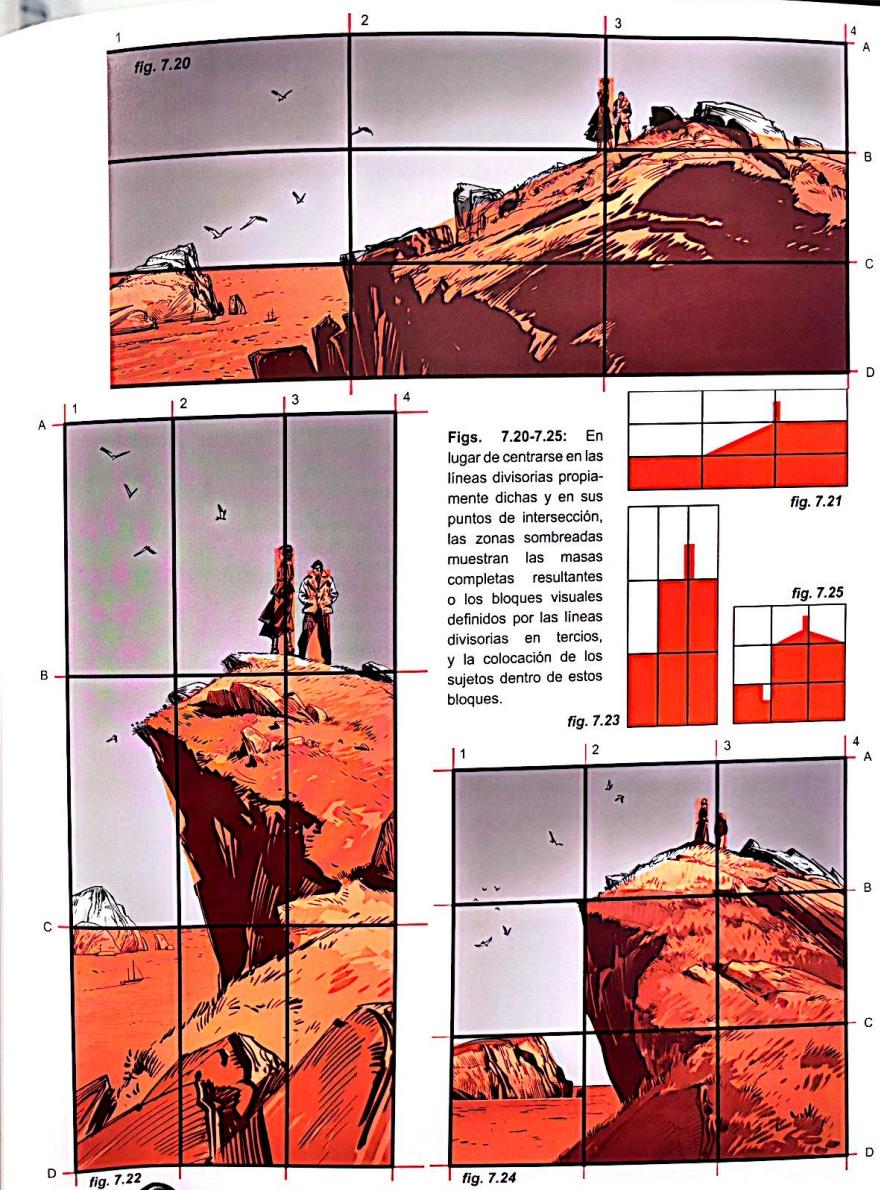


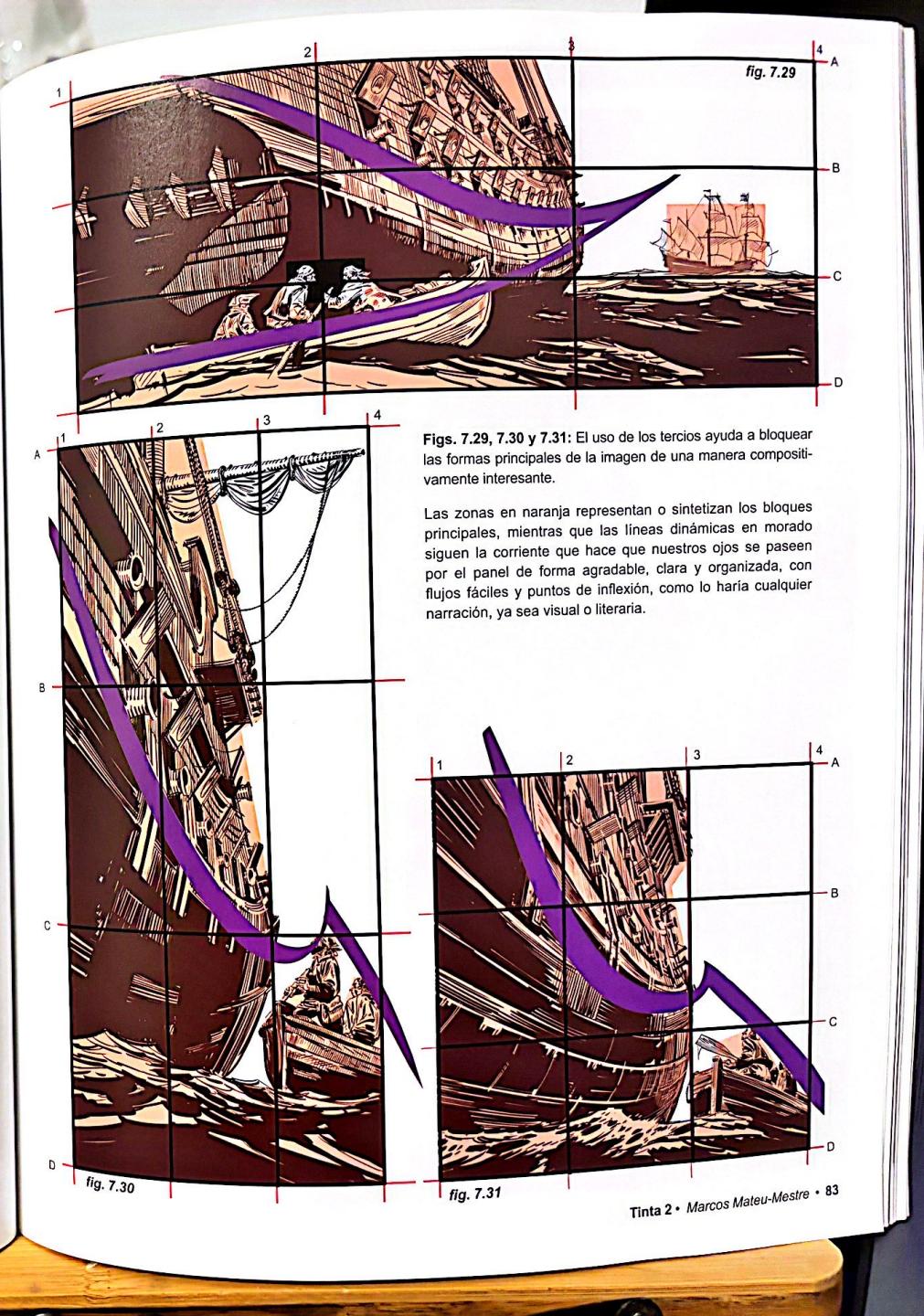
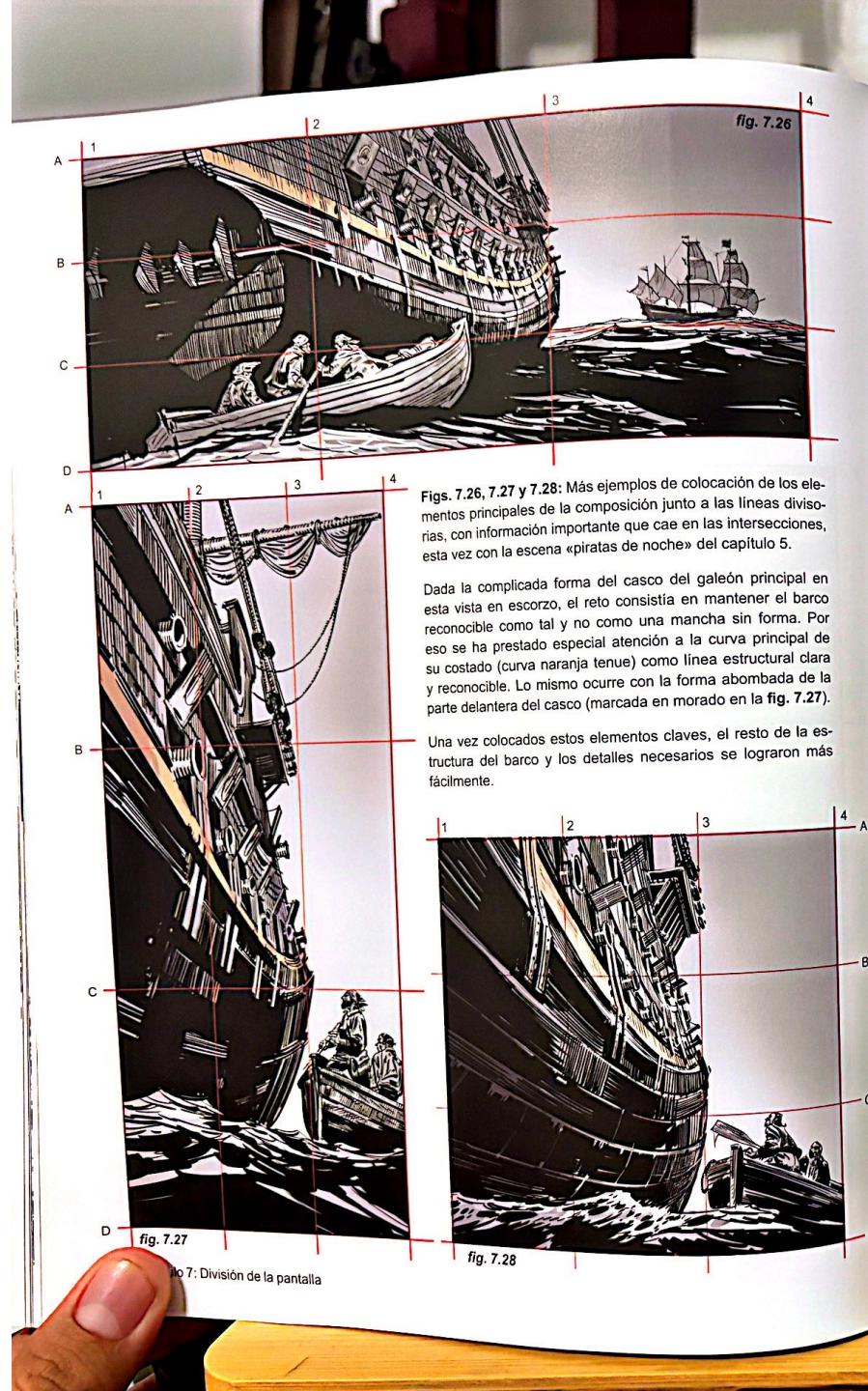
Fig. 7.17: Los elementos compositivos clave del momento (los personajes, la roca del primer plano y el horizonte del océano) están correctamente situados en las líneas de división de los tercios principales. Los personajes se ubican justo en la intersección de 3 y B, el horizonte está en la línea C y el borde del acantilado cae en la vertical 2.

Fig. 7.18: Esencialmente la misma toma, adaptada al formato vertical. Los personajes siguen en B/3, el horizonte en C y el acantilado termina en 2.

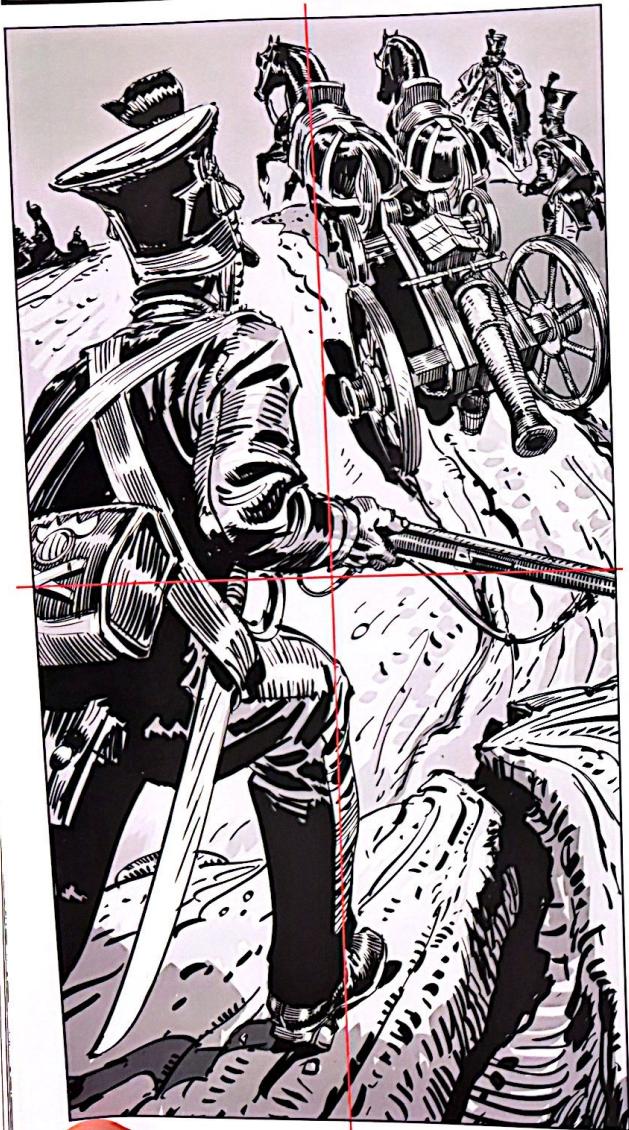
Fig. 7.19: Los elementos se han modificado un poco para aprovechar al máximo el formato cuadrado. Los personajes siguen estando en el 3 pero más arriba del B. El acantilado sigue terminando en el 2, pero el horizonte está más bajo que la línea C para que la cima de la lejana isla pueda ocupar ese lugar.



Figs. 7.20-7.25: En lugar de centrarse en las líneas divisorias propiamente dichas y en sus puntos de intersección, las zonas sombreadas muestran las masas completas resultantes o los bloques visualmente definidos por las líneas divisorias en tercios, y la colocación de los sujetos dentro de estos bloques.



COMPOSER POR MITADES



TOMAS CON PERSONALIDAD

Cuando se trata de organizar los elementos visuales mediante una división estructurada de los paneles, la regla de los tercios no es el único camino posible. Dividir el panel en mitades (horizontal y verticalmente) es más inusual y, por tanto, una de las opciones más llamativas desde el punto de vista visual. Normalmente, este enfoque resulta muy autoconsciente y en cierto modo mecánico, por lo que mi recomendación es utilizar esta extraña cualidad como un estilo especial y distintivo para una secuencia específica dentro de la narración.

Cambiar a un nuevo recurso visual para un segmento dentro de una historia puede hacer que el momento sea más memorable. Podría funcionar para un flashback, un momento o una experiencia que el personaje atraviesa y que podría ser significativamente incómoda o de alguna manera especial. He aquí algunos ejemplos de marcos divididos por la mitad:

Fig. 7.32: Transporte de equipo pesado de artillería en un campo de batalla lleno de barro a principios del siglo XIX.

Fig. 7.33: Toma de decisiones en un balcón de Nueva York.

Fig. 7.34: Encontrarse con un fantasma cuando menos te lo esperas es, sin duda, un gran tema de conversación en tu próxima reunión.

Consulta la página 87 para ver los esquemas en miniatura relacionados con estas imágenes.

fig. 7.32

Máculo 7: División de la pantalla

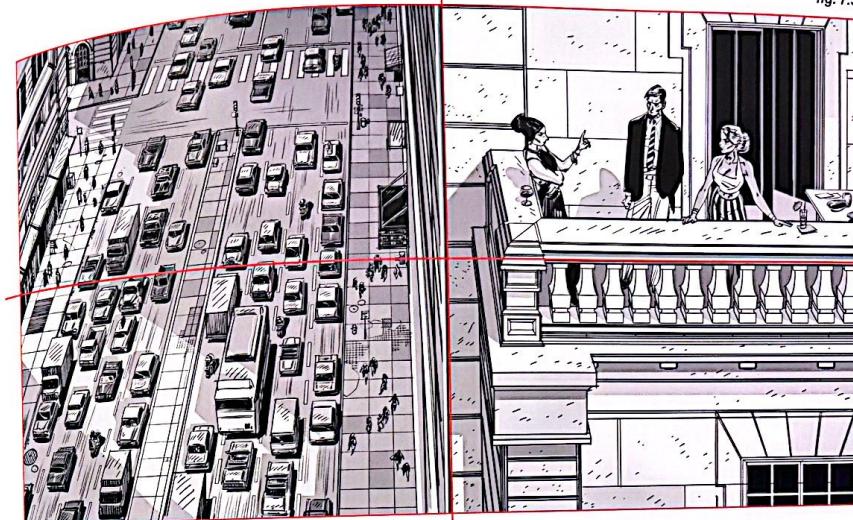


fig. 7.33



fig. 7.34

fig. 7.35



Fig. 7.35: Una composición surrealista para una toma surrealista.

En la medida de lo posible, intentamos que los elementos de una escena trabajen juntos hacia un objetivo común. A veces, la robustez de un formato 1:1 es lo más adecuado para una escena fuera de lo común.

La atmósfera misteriosa y críptica de una escena nocturna en el interior de una casa que bien podría ser un museo, dados los objetos especiales que contiene, puede beneficiarse de un formato de marco como este, dividido en cuatro cuadrantes.

Todo en esta imagen nos hace cuestionar lo que está pasando... y por tanto, preguntarnos: ¿qué pasará después?

86 • Capítulo 7: División de la pantalla

fig. 7.36

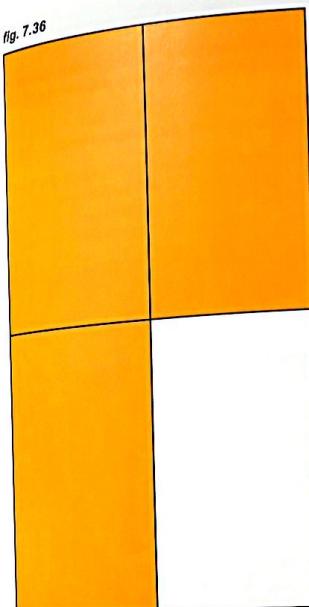


fig. 7.37

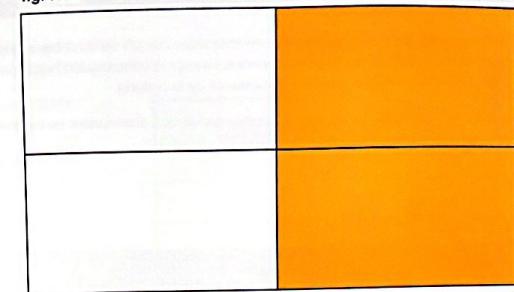


fig. 7.38

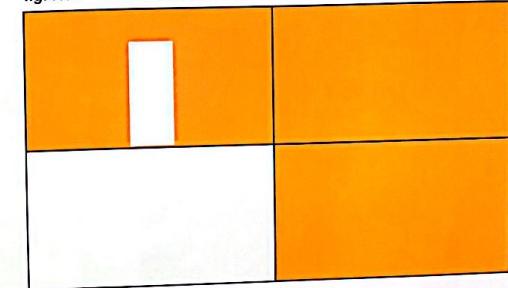
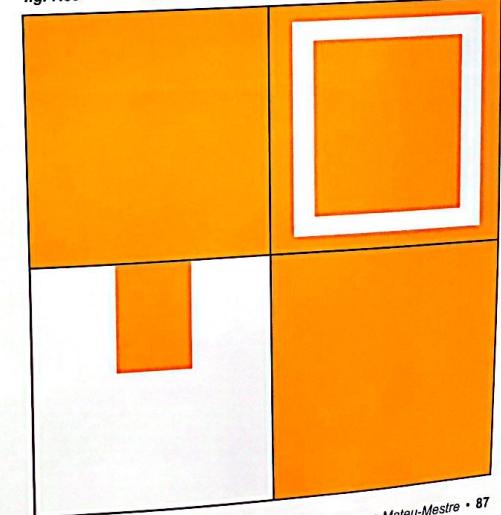


fig. 7.39



Estos cuatro esquemas representan las composiciones esenciales para todo el trabajo artístico de las tres páginas anteriores.

Fig. 7.36: La artillería francesa.

Fig. 7.37: Balcón de Nueva York.

Fig. 7.38: Fantasma en el bosque.

Fig. 7.39: Misterio en el museo.

Cuanto más nos ciñamos a la esencia de estas formas básicas, más fuerte será la declaración visual y más exitosa será la toma.

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 87

COMPOSER POR CUARTOS

Dividir un marco en zonas iguales nos permite jugar con un sistema bien estructurado, que se refleja en la imagen final. Dividir la superficie de un panel más allá de los tercios empuja la composición hacia un aspecto más extremo... lo que puede ser bueno; de nuevo, depende de lo que requiera el momento de la historia.

He aquí algunos ejemplos de composiciones en las que el encuadre se ha dividido en cuartos, vertical y horizontalmente.

fig. 7.40



fig. 7.41



fig. 7.40 y 7.41: División de la pantalla

Fig. 7.40: Muestra el efecto de componer este grupo de guerreros aztecas por cuartos.

Fig. 7.41: A modo de comparación, esta es la misma ilustración compuesta por tercios.

Fig. 7.42: Estos son los esquemas básicos de la figura 7.40. Los elementos principales de la toma (la pirámide a la izquierda, la cabeza del guerrero principal a la derecha y el horizonte) siguen las divisiones por cuartos, creando una mayor distancia entre el guerrero y la pirámide (flecha púrpura) que la que daría una división por tercios, lo cual le confiere una sensación más espaciosa y épica.

Fig. 7.43: Para adaptar el mismo dibujo a una cuadricula por tercios, y hacer que el guerrero principal, la pirámide y el horizonte sigan esta regla, ha sido necesario ampliar el campo de la cámara (marco negro) para incluir más del entorno que en el marco original (marco rojo punteado).

La nueva composición perdió la antigua línea épica de tensión entre el soldado y la pirámide, y ganó más de la selva, para convertirse en una toma de establecimiento que retrata más la relación entre el grupo y el entorno general, en vez de los propios personajes. La toma que finalmente gobierne el día dependerá de las necesidades narrativas del momento.

Fig. 7.44: Esquema básico de composición de la figura 7.45.

Fig. 7.45: Esta toma de la avenida muestra cómo la división por cuartos puede aportar una sensación de elegancia que otros sistemas de partición no pueden brindar. Obsérvese que no hay elementos de distracción en el centro del encuadre que resten protagonismo a la mujer; lo cual se ve reforzado por el hecho de que está colocada en un charco de luz, capaz de hacer más visible a la cámara su rostro que el de cualquier otro personaje de la toma.

fig. 7.42

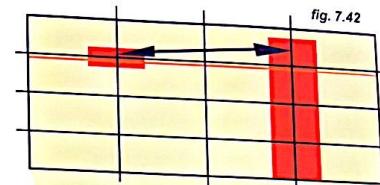


fig. 7.43

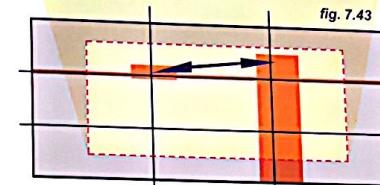


fig. 7.44

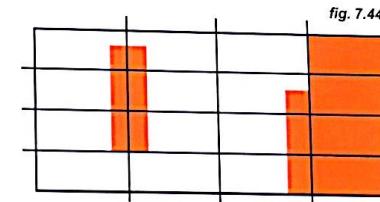
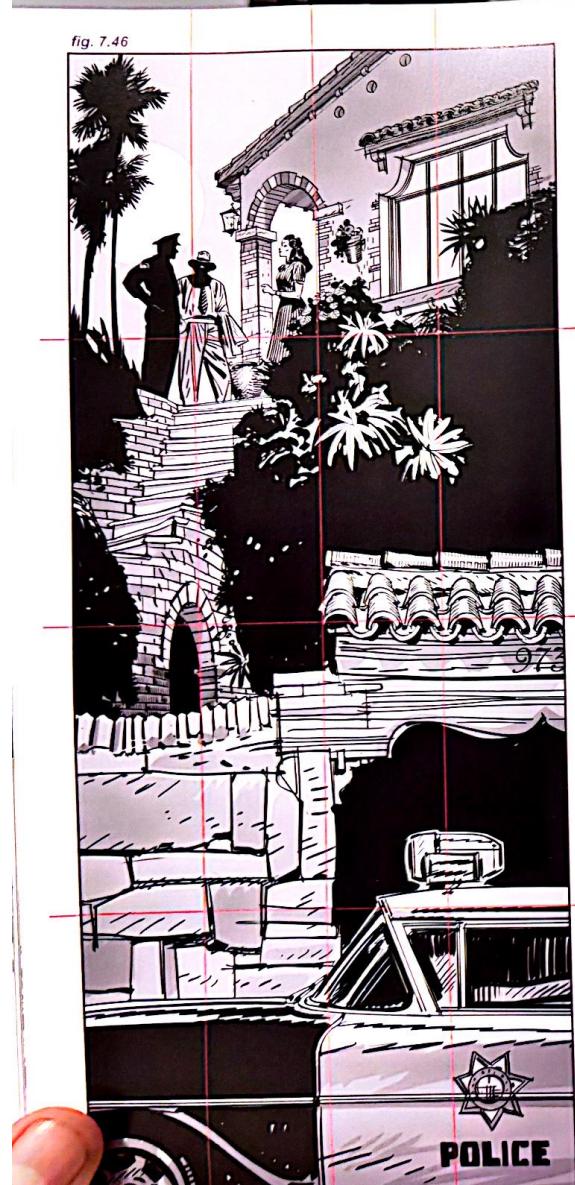


fig. 7.45



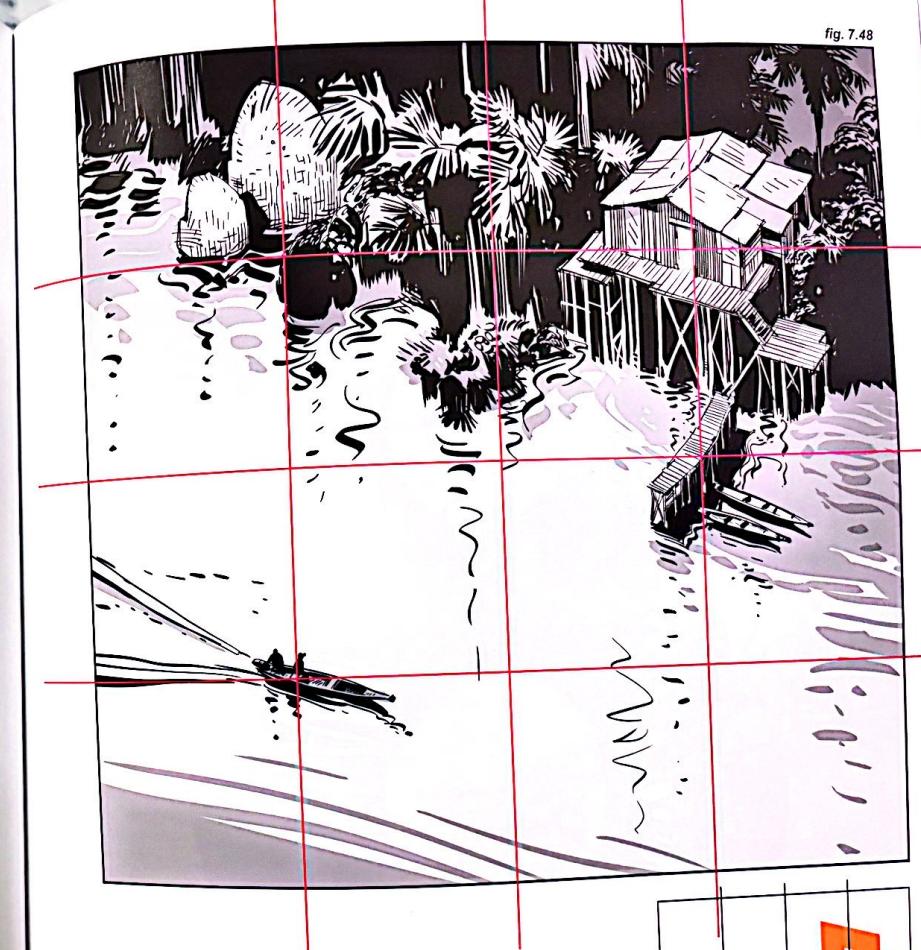
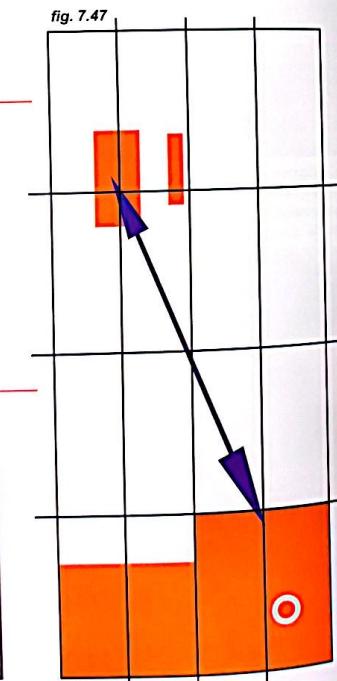


90 • Capítulo 7: División de la pantalla

Fig. 7.46: Dado que el área real que ocupa el sujeto principal (los tres personajes) dentro del marco es bastante pequeña, y que hay muchos otros elementos en la escena, es importante recortar todo lo innecesario y mantener la toma simple y clara.

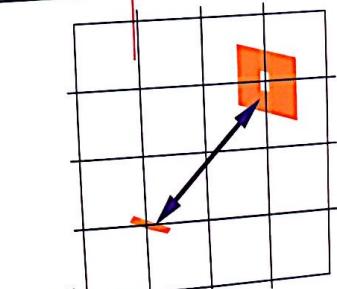
Por lo tanto, se incluye la información justa de los elementos circundantes: una esquina de la casa, algunos de los escalones que conducen a ella, un jardín apenas silueteado, aproximadamente la mitad de la puerta de entrada (inferior) a nivel de la calle y, de nuevo, lo suficiente del vehículo para saber que es un coche patrulla.

Fig. 7.47: Este esquema muestra cómo el coche de la parte inferior de los escalones se ubica a la derecha de la pantalla para contrarrestar la posición superior izquierda de los policías y la dueña de la casa.



Figs. 7.48 y 7.49: Un último ejemplo de composición por cuartos, esta vez en un formato de pantalla cuadrado, 1:1.

Antes de empezar a componer una imagen, lo primero que hay que saber siempre es el punto principal de la historia del momento para centrarnos en él; en este caso, una cabana sobre pilotes al paso de una canoa. Aquí se aplicó la misma idea básica que en la fig. 7.46, equilibrando la escena y haciendo que los dos «puntos de la historia» principales ocupen zonas opuestas dentro del marco, en este ejemplo, la parte superior derecha para la cabana y la inferior izquierda para la canoa.



Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 91

LENGUAJE GENERAL DE LA FORMA

Es muy importante conocer bien los elementos (personajes, edificios, entornos) de una toma antes de esbozar una composición. Las formas y volúmenes generales de nuestros diseños influyen en el rápido reconocimiento de las siluetas y en la percepción de los personajes y lugares de la historia. (Ver *Tinta*, páginas 95-105, y *Técnicas de Dibujo*, páginas 96-99 para saber cómo funciona el lenguaje general de las formas y las siluetas).



fig. 8.3



fig. 8.1

-EDIFICIO DE LA MARINA

-ELEVACIÓN

-PLAN

Jugar con formas voluminosas o delgadas, altas o bajas, redondas o angulares, o una combinación de todas ellas dentro de un mismo marco, da resultados potencialmente diferentes, pues nos permite jugar con su contraste.

Pongamos todo esto en práctica para la reunión en el puerto deportivo:

Figs. 8.1, 8.2 y 8.3: Los elementos básicos para la toma son:

- Mujer delgada y estilizada.
- Capitán más voluminoso.
- Edificio del puerto deportivo y ambiente.
- Yate.

SOBRE LOS INGREDIENTES DE LA TOMA

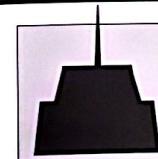


fig. 8.4

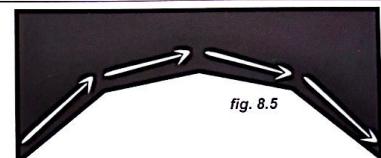


fig. 8.5

Esta página contiene ejemplos de cómo pensar en estos componentes de forma simplificada. ¿El personaje es voluminoso? ¿Estilizado? ¿Más alto o más bajo que otros? El contraste es uno de nuestros mejores aliados a la hora de componer.

Unos rápidos bocetos en miniatura establecen el lenguaje general de las formas de estos ingredientes, creando equilibrios, desequilibrios y tensiones significativas mediante su contraste y posicionamiento dentro del marco.

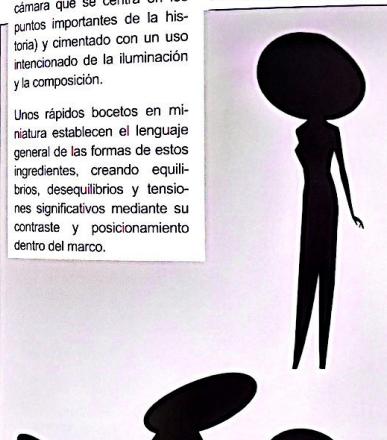


fig. 8.6

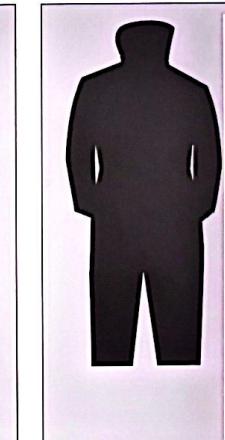


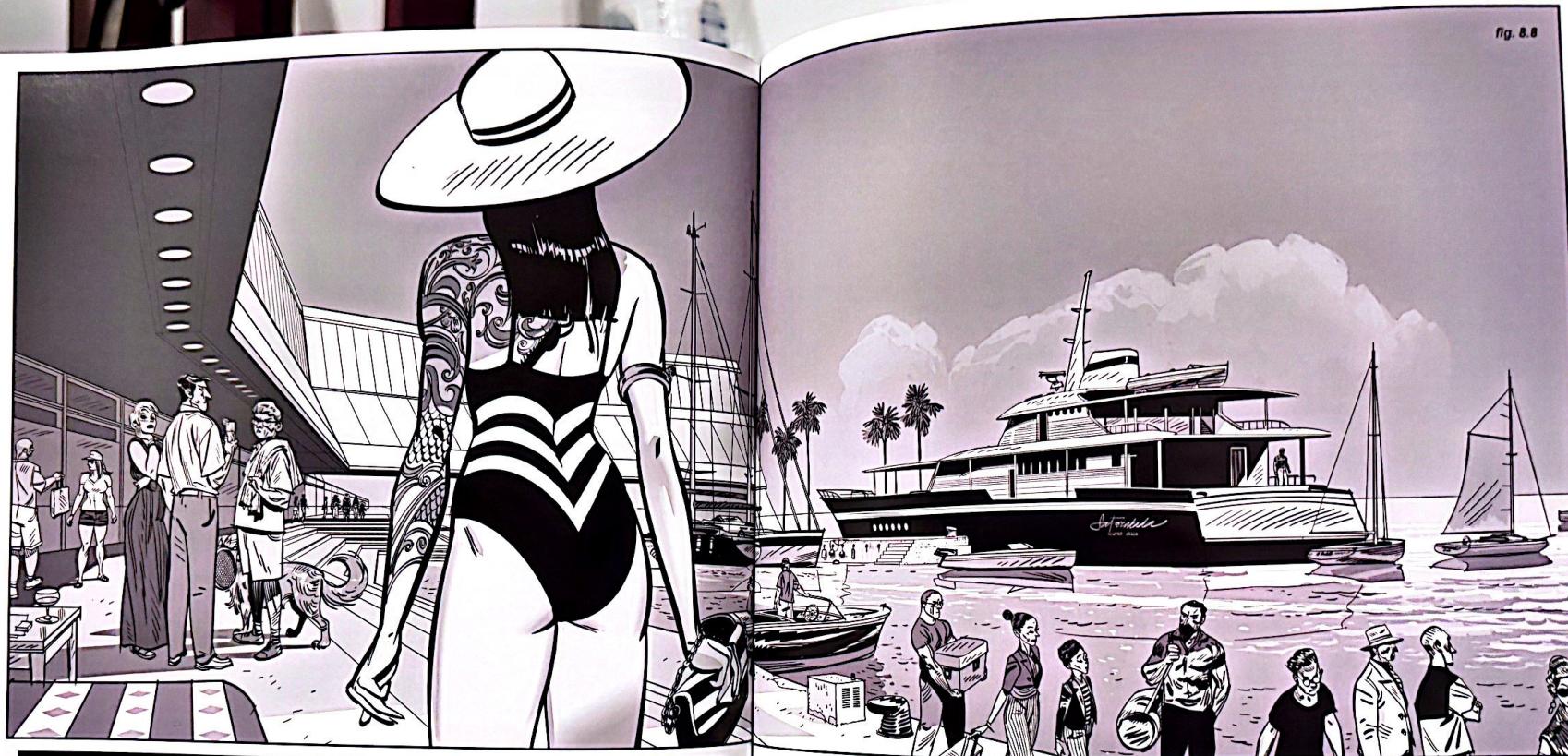
fig. 8.7

Fig. 8.4: La silueta de una forma cambia enormemente según la posición de la cámara.

El mismo elemento (un yate) puede parecer una forma cuadrada muy comprimida si se ve de frente, mientras que de lado se convierte en un elemento visual muy alargado y estilizado.

Figs. 8.1 y 8.5: El edificio del puerto deportivo tiene un aspecto muy diferente desde el suelo en comparación con su vista aérea.

Todos estos son elementos de composición que hay que tener en cuenta cuando se empieza a abordar una secuencia.



TOMAS CLAVES - UN DÍA EN EL PUERTO DEPORTIVO

La idea de la historia y sus elementos principales ya están decididos. ¿Cuál es la mejor manera de utilizar esos elementos para contar la historia?

En toda buena historia, hay una serie de momentos emotivos, narrados en continuidad, para que juntos nos lleven a un viaje que vuela desde el fotograma A hasta el Z, y estemos ansiosos por conocer el final. En el capítulo 3 esta corriente de energía se aplicaba al flujo visual de una sola composición dentro de un marco; ahora debe aplicarse a la creación global de escenas y secuencias para expresar la historia completa de principio a fin.

Así que vamos a desarrollar nuestra idea de dos personajes y una situación en unos cuantos fotogramas, explorando **eventualmente diferentes relaciones de aspecto**, para practicar algunos de los conceptos abordados hasta ahora.

96 • Capítulo 8: Desarrollo de tomas claves para una secuencia corta

El desglose rápido del argumento es:

- Introducción al montaje general (una joven elegante y segura de sí misma llega al puerto deportivo y se dirige con confianza a un yate).
- Discute y llega a un acuerdo con el matón capitán del yate (el humor puede salir de sus dos personalidades enfrentadas).
- Los dos personajes se embarcan en una aventura marina.
- Al final, ella se percata de que este supuesto «experimentado capitán de barco» está tan perdido en el mar como ella (mirando las cartas de navegación con perplejidad).

Las soluciones visuales para un mismo problema pueden ser muchas. Decidamos que la representación visual de estas tomas puede funcionar de la siguiente manera:

EL SENTIMIENTO / LA EMOCIÓN

- Introducción.
- Primera confusión.
- Emoción.
- Aumento de la tensión cómica.
- El problema.

Empecemos por trabajar todo esto en un formato 1.85:1, y luego abordemos estas mismas ideas en diferentes formatos para ver cómo sacarle jugo utilizando diferentes relaciones de aspecto.

SU EXPRESIÓN FÍSICA / CONFIGURACIÓN

- Una mujer irrumpe en el puerto deportivo. Divisa el yate y camina hacia él.
- Hablan; se producen malentendidos que presagian el Ilo que se avecina.
- Tomas de mares abiertos, tomas de aventura.
- Las cosas se vuelven reales cuando él está obviamente perdido, mirando las cartas de navegación mientras finge conocer totalmente su oficio.
- Atascado en medio de un océano en calma total.

fig. 8.9



fig. 8.10

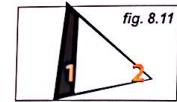
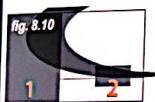
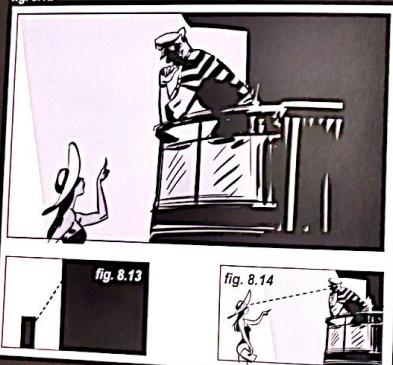


fig. 8.12



RELACIÓN DE ASPECTO 1.85:1

Fig. 8.9: Para presentar al personaje femenino que está detrás de ella, siguiéndola, mientras hace una entrada basada en conceptos abstractos como su elegancia, su sentido de la moda y su aspecto misterioso, más que en rasgos más predecibles y directos, como su rostro y su expresión.

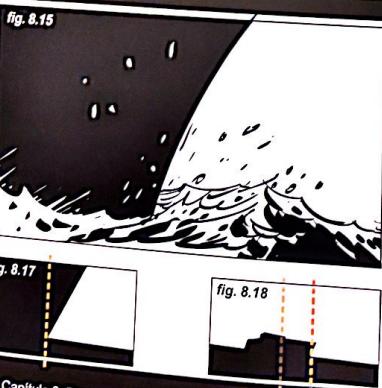
Esta toma es un P.O.V. (punto de vista) implícito, es decir, nos permite al mismo tiempo presentar el yate en el fondo. Esto objeto de su atención mientras camina hacia él.

Figs. 8.10 y 8.11: Estas miniaturas muestran dos versiones de la estructura básica de la toma: una forma grande a la izquierda (1) y una forma inferior, más pequeña, de contrapeso, a la derecha (2), conectadas por una curva de acción fluida y/o un triángulo que presenta a la joven y, al mismo tiempo, a su foco de atención.

Fig. 8.12: El equilibrio entre las dos formas, grande y pequeña, se ha cambiado —con la mujer ahora pequeña a la izquierda y el capitán y el yate grandes a la derecha— para lograr un corte más interesante. Se tomó la decisión de que los personajes tuvieran una silueta clara, plana de lado. Este enfoque simplista, en cierto modo ingenuo, de una forma redonda y plana, puede establecer un tono más ligero y divertido en la historia, a diferencia de un plano americano, un picado o un contrapicado, más complejos y dramáticos.

Fig. 8.14: Podríamos haber optado por un escenario más equilibrado en el que las cabezas de ambos personajes estuvieran más niveladas, pero el contraste de aspecto más torto que muestra la yuxtaposición de ambas alturas en la fig. 8.12 permite una puesta en escena más cómica, si así se desea.

Figs. 8.15 y 8.16: Tiempo de aventura. Primer plano de la proa del yate, luego un corte a un plano más amplio para dar contexto al anterior.



98 • Capítulo 8: Desarrollo de tomas clave para una secuencia corta

Figs. 8.17 y 8.18: El punto de contacto del barco con el océano (líneas punteadas) avanza ligeramente de una toma a la siguiente para dar la sensación de movimiento hacia delante.

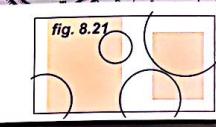


Fig. 8.19: Primer plano de una carta marina «caótica» a bordo del yate. Intencionadamente, tiene un aspecto extremadamente confuso y abrumador: líneas sólidas y punteadas en todas las direcciones, triángulos, círculos, números por todas partes... y algo más.

Fig. 8.20: La miniatura muestra el sentido esencial de la dirección de los elementos de la toma, tal y como establecen los círculos incluidos en ella.

Fig. 8.21: Para evitar un corte brusco indeseado entre el mapa y el close-up del plano doble (fig. 8.22, abajo), es importante colocar los transportadores de 360 grados en el marco (círculos negros) para que no coincidan con las caras de los dos personajes en el siguiente corte (representados por bloques naranjas).

Fig. 8.22: Se trata de un primer plano claro de las reacciones de los dos personajes ante la carta. Está claro que el capitán está perdido y confundido; la mujer está muy molesta con su falta de liderazgo.

Fig. 8.23: Ligero desequilibrio entre los niveles de los ojos de ambos personajes.

Fig. 8.24: Composición directa y sencilla de un plano doble.

Fig. 8.25: Y... están perdidos.

Plano general extremo de su yate, solo en medio de la nada. Un punto en la tranquila inmensidad del océano que contrasta enormemente con el extremo primer plano de la toma anterior, realizando su sensación de aislamiento.

Figs. 8.26 y 8.27: La composición no puede ser más sencilla.

Situar la embarcación ligeramente por debajo del centro del marco, sugiere un mayor peso de la masa de agua que está por encima (sección naranja), lo cual hace la situación visualmente más estresante.

Ahora, analicemos cómo se podrían componer estas mismas tomas para diferentes formatos de panel.

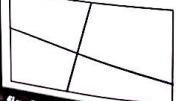


fig. 8.27

LA MISMA ESCENA, DIFERENTES FORMATOS. ¿COMO AFECTA A LA COMPOSICIÓN?

Fig. 8.28: Todas las configuraciones básicas de tomas claves estaban en la relación de aspecto 1.85:1. Ahora veamos cómo hacer que estas mismas tomas funcionen para diferentes formatos de pantalla o panel.



fig. 8.28

Figs. 8.29 y 8.30: Cada nuevo marco incluye más información a los lados, aunque de forma arbitraria, no como resultado de un proceso de pensamiento que afecte a propósito al significado de la toma.



fig. 8.29



fig. 8.30

Un rápido análisis de estos tres marcos nos dice que:

Fig. 8.31: El formato 1.85:1 parece equilibrado, con el marco dividido básicamente en tercios, según la colocación de la mujer y el yate (líneas de puntos rojas). Sin embargo, el yate está desplazado hacia el lado derecho del marco, lo que otorga al personaje femenino un poco más de protagonismo dentro de la toma.

fig. 8.31



fig. 8.32

Fig. 8.32: El marco o fotograma 2.35:1 incluye más información a los lados, por lo que nos enteramos más del entorno en el cual se desarrolla la escena, y la imagen en general respira un poco más. Además, mantener los personajes de la izquierda en sombra evita que distraigan demasiado y alejen el foco de atención de la mujer.



fig. 8.33

Fig. 8.33: El formato 4:1 tiene tantas cosas en juego, tanta información, que al mantener el personaje y el yate en el mismo tamaño y posición dentro del marco, su importancia visual queda seriamente diluida. Ya ella no hace una gran entrada, lo que crea la necesidad de soluciones alternativas.

Fig. 8.34: Obviamente, cuando se enmarca en la relación de aspecto de 2.35 (fig. 8.29), el personaje de la mujer es proporcionalmente más pequeño que cuando ocupa un marco de 1.85. Para darle el mismo impacto visual que tenía en el marco más pequeño, debemos hacerla realmente más grande (fig. 8.34), ya sea mediante una mayor proximidad a la cámara o usando un objetivo más amplio que exagere la percepción de la distancia entre ella y todos los elementos del fondo. Y para que esto tenga el efecto deseado, debemos hacerla —únicamente a ella— más grande, manteniendo todos los demás elementos de la escena en su tamaño original.

Fig. 8.35: Este es su tamaño original de las figs. 8.28 y 8.29 (formatos 1.85 y 2.35, página anterior). Con la ayuda de las líneas rojas, observa cuánto se ha ampliado su tamaño para esta nueva versión 2.35:1.



fig. 8.35



fig. 8.36

Fig. 8.36: La primera versión de una composición 4:1 (fig. 8.30) muestra cómo al ampliar el marco lateralmente, la información extra no aporta nada sobre los personajes principales y su momento en la historia, por lo que se convierte en una distracción. Así pues, **esta nueva composición 4:1 ha sido totalmente replanteada**. Para dar a la entrada de la joven el impacto que merece, ella se hizo proporcionalmente aún más grande que en la figura 8.34. Esto implicó acercarse mucho más a ella, seleccionar y centrarse en los elementos que la harían más poderosa, especial y diferente del resto de los personajes de la toma. Se ha optado por acercarse mucho a sus tatuajes de la espalda, de los que obviamente hace gala con orgullo, al tiempo que se han recortado más los elementos del fondo, dejando fuera las zonas periféricas que se incluyeron en la fig. 8.30.

Recuerda siempre cuál es el objetivo de la escena. Este momento no se trata de «mujer misteriosa camina hacia un yate en un puerto deportivo», sino de «mujer misteriosa hace una entrada delante de todos en el puerto deportivo, mientras camina hacia el yate». Por lo tanto, si ella va a llamar la atención de todos los presentes en la toma, tendrá que llamar nuestra atención también y sentirse (visualmente) especial para nosotros como público, ya sea por la cantidad de espacio que ocupa dentro del marco, un uso especial de la iluminación que la hace resaltar en la toma, centrándose en algo que la hace distintiva y especial (los tatuajes), o todo lo anterior. A continuación, pasemos a la **TOMA # 2**.



Fig. 8.37: Comenzamos con la versión 1.85 de esta escena de diálogo.



Fig. 8.38: Un marco vertical de 1.85 incluye los mástiles de unos veleros en el fondo que realzan la verticalidad del plano, esto añade una sensación de surrealismo a la escena y se convierte en un elemento visual de separación entre los dos personajes, que indica un nivel de conflicto o tensión (véase *Tinta*, página 36).



Fig. 8.39: Un marco de 2.35 estira aún más la imagen en vertical, lo que **acerca mucho a la joven al casco del barco** y la obliga a mirar casi directamente al capitán. Esto, junto con la composición plana y silueteada, da lugar a una situación caricaturesca.

Fig. 8.41: Engañando a la altura de la cubierta del yate y acercando mucho la cámara a los personajes, se puede enfocar la actuación y el fuerte sarcasmo, tanto en los diálogos como en las expresiones de los personajes. Las tomas se pueden reproducir individualmente o una tras otra, en una progresión en la acción de la escena a medida que nos acercamos a los personajes.



fig. 8.40



102 • Capítulo 8: Desarrollo de tomas claves para una secuencia corta

fig. 8.42



fig. 8.43



fig. 8.44



Figs. 8.42 y 8.43: Para la **TOMA # 3**, la acción es bastante simple, solo dos elementos —la base del casco y el océano— mientras nuestros personajes navegan. Los formatos verticales 2.35 y 1.85 permiten elegir entre mostrar más del casco y menos el océano, o viceversa. Este último gana, ya que el océano ofrece más interés visual con sus cambios de formas y dinámica, en comparación con la superficie plana de fibra de vidrio de un casco (en ambos casos, la composición se divide por cuartos —véanse las líneas rojas).

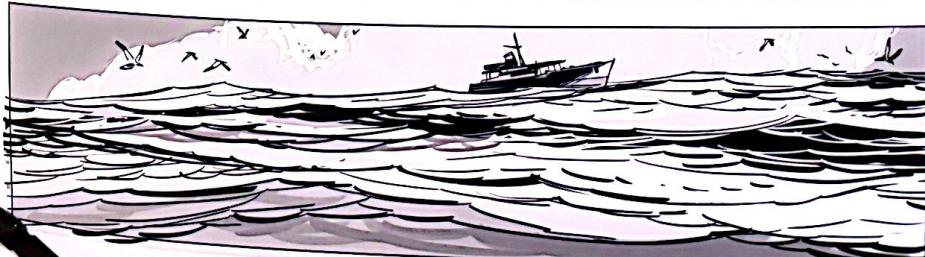
Fig. 8.44: Para la **TOMA # 4**, un marco horizontal de 1.85 funciona bien para un bonito y equilibrado plano general del yate y del océano circundante.

Figs. 8.45 y 8.46: La anchura más extrema del formato 4:1 ofrece de nuevo dos opciones: mostrar más del cielo o más del océano. El cielo puede simbolizar una gran sensación de espacio abierto y libertad. Una mirada más pesada al océano podría aportar una toma más ominosa, al centrarse en el azul profundo y todo lo desconocido que hay debajo a medida que avanza la aventura; realmente se trata de qué tipo de tono necesitemos para la toma.

fig. 8.45



fig. 8.46



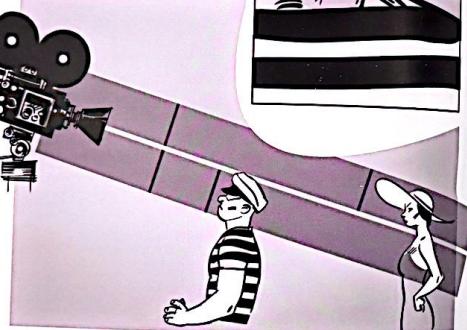


Fig. 8.51: La toma en formato 4:1 de abajo aborda la escena con la misma filosofía «en sus caras», solo que esta vez hay mucho espacio extra a ambos lados de los personajes. Como siempre, cada parte de la pantalla debe utilizarse para realizar el significado y el propósito de la toma, así que aquí, este espacio extra refuerza el tono del momento, redoblando la idea de caos total, como se ve en el centro de mando completamente desorganizado del yate de este supuesto «Capitán».



104 • Capítulo 8: Desarrollo de tomas claves para una secuencia corta

fig. 8.52

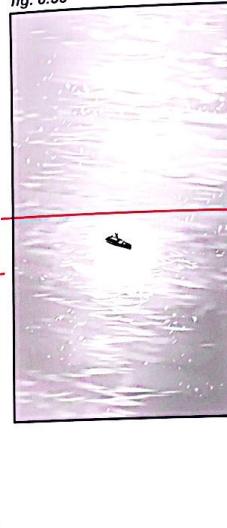


fig. 8.53



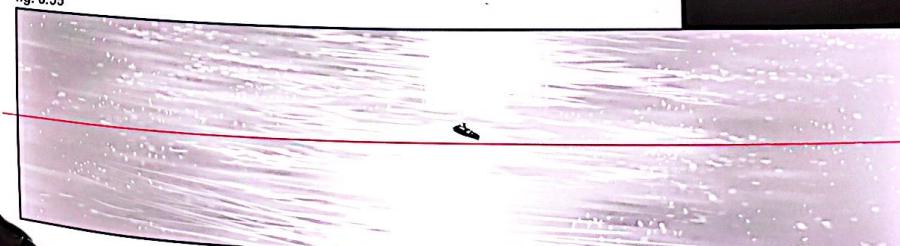
fig. 8.54

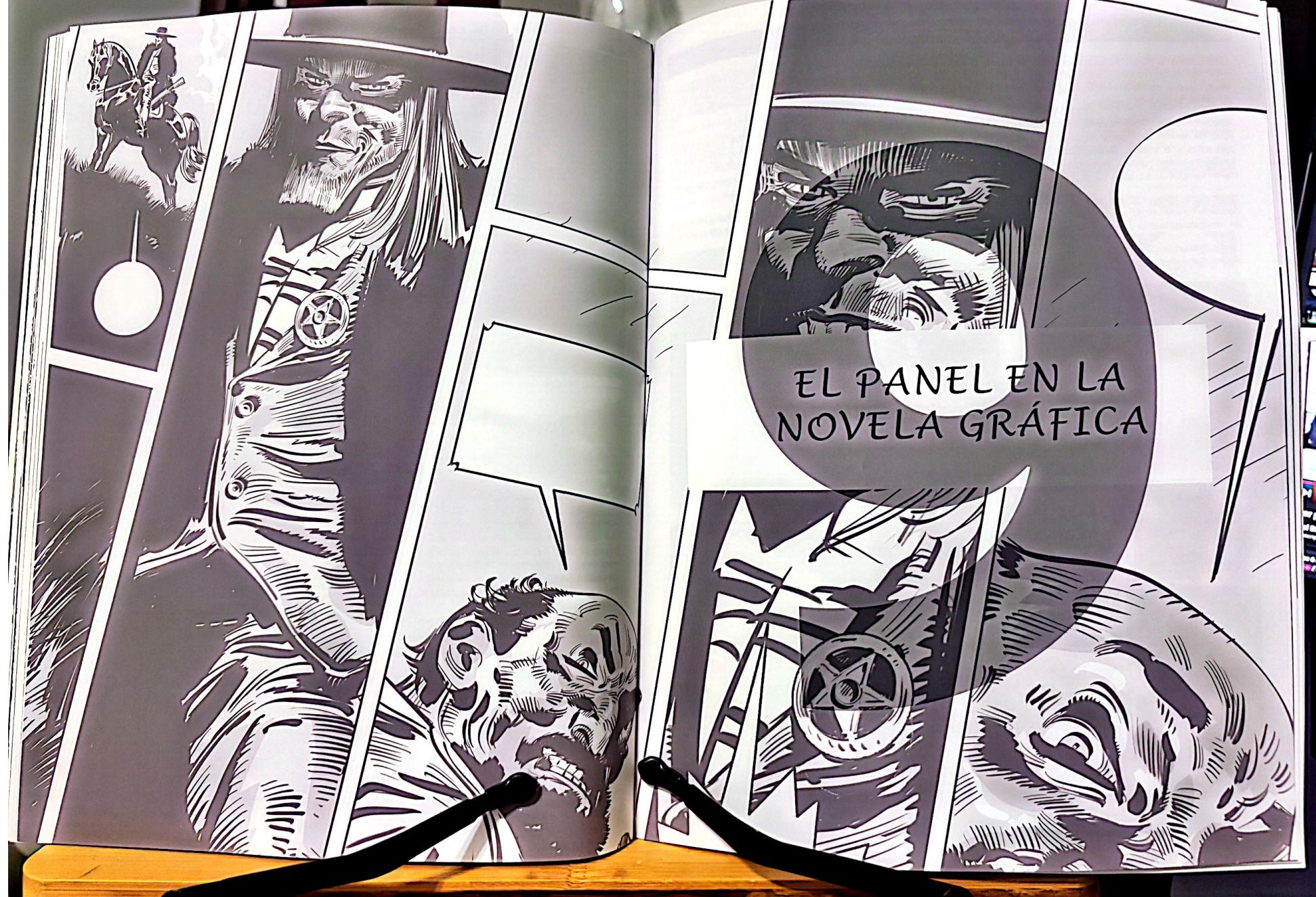


Figs. 8.52, 8.53 y 8.54: La TOMA # 7 es prácticamente la más sencilla de todas las composiciones, pues representa su aislamiento en medio del océano. Todas las versiones muestran el yate rodeado de la mayor cantidad de agua posible, pero ligeramente descentrado para romper la posible sensación de autoconciencia de la simetría perfecta. La mayor masa de agua permanece en la parte superior del cuadro para añadir un poco de presión visual adicional al barco y dar esa sensación extra de precariedad.

Fig. 8.55: La excepción es la versión 4:1 al final de esta página. Debido al limitado espacio vertical, si el yate se situara por debajo de la media línea (roja), se acercaría demasiado al borde inferior del cuadro. Esto es de alguna manera menos evidente cuando el barco está situado ligeramente dentro de la mitad superior, donde instintivamente se siente un poco más natural.

fig. 8.55





LA COMBINACIÓN DE PANELES COMO LENGUAJE

En una novela gráfica, el panel funciona de un modo completamente diferente al de una película o al de la pantalla de un dispositivo móvil, por varias razones. En primer lugar, una novela gráfica puede hacer uso de todos los formatos de cuadro dentro de la misma historia, dentro de la misma página, e incluso romper físicamente los límites de cada panel para colocar algunos elementos parcialmente fuera del cuadro.

Además, el uso de diferentes relaciones de aspecto al mismo tiempo crea la oportunidad de jugar una contra otra, es decir, contraponer los paneles como parte del juego visual. Podemos utilizar marcos estrechos para potenciar la claustrofobia, marcos abiertos para enfatizar el espacio, rectángulos o cuadrados de forma regular para los momentos de calma o relativa tranquilidad, y formas irregulares para los momentos de acción o estrés. Podemos dividir las páginas en numerosos paneles, o dejar que un solo marco se extienda a lo largo de dos páginas completas, con la espectacularidad que esto aporta a la historia visual.

Hasta ahora, hemos hablado de la composición de marcos individuales; pero en una novela gráfica, cada pliego de dos páginas se convierte en una unidad narrativa visual por derecho propio dentro del contexto de la historia completa, y debe componerse como tal, teniendo en cuenta que así es como la experimentará el público.

Las posibilidades son literalmente infinitas, y los niveles de complejidad variarán desde lo más sencillo hasta lo más intrincado que podamos imaginar, siempre en función de las necesidades de la historia.

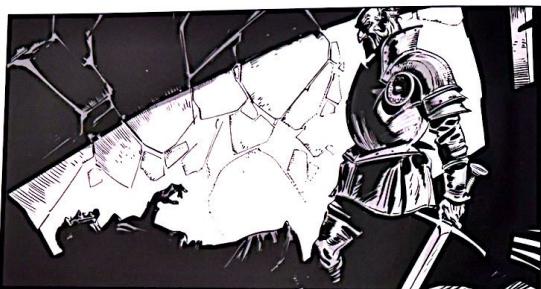


Fig. 9.1: Estos paneles forman parte de una secuencia inicial de *Trail of Steel 1441 A.D.*, que cuenta brevemente un fragmento de algo ocurrido mucho antes de que comienza la aventura propiamente dicha, dándonos importantes pistas sobre la personalidad y la relación entre los dos personajes principales.

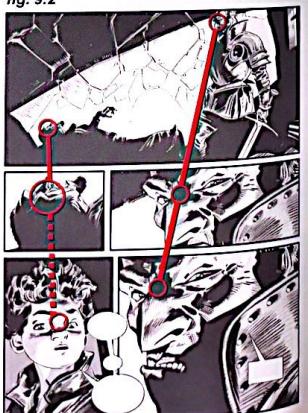
fig. 9.1



fig. 9.2



fig. 9.2



108 • Capítulo 9: El panel en la novela gráfica

En este punto, las cosas son sutiles y discretas; es un comienzo lento y lleno de sombras, tanto en la historia como en el trabajo artístico. Aunque hay cierta variedad en los formatos y tamaños de los paneles, definitivamente no hay grandes cambios en ellos.

Todo está diseñado con una contención que refleja visualmente la atmósfera inquietante y tranquila del momento.

Tampoco hay una dinámica de corte hacia adelante y hacia atrás en diferentes momentos y lugares. De hecho, cuatro de los cinco paneles son diferentes formas de recortar el mismo momento o escena: Los marcos 2 y 3 son tomas más ajustadas de los personajes del marco 1, y el marco 5 es apenas un ligero empuje dentro del marco 3 (en un marco más alto para obtener la expresión facial completa del guerrero). Solo el marco 4 corta a un plano de reacción del hijo del mercenario.

Fig. 9.2: Para mantener la tranquilidad y la fluidez del conjunto de la página, los personajes (el mercenario # 1 de pie, el mercenario # 2 en el suelo y el niño) se sitúan siempre en las mismas líneas a lo largo de toda la página.

Fig. 9.3: Este es un caso de contención total por parte de la cámara, que se mantiene en la misma posición durante toda la escena, limitándose a presenciar cómo el personaje gira en el plató mientras mantiene una conversación telefónica.



fig. 9.3

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 109

Fig. 9.4: Continuando con la saga de los mercenarios... en algún momento el viejo mercenario y su hijo se encuentran dentro de un templo que se convierte cada vez más en un complicado laberinto. El único camino disponible para salir es una estrecha escalera que lleva hasta una puerta, un camino del que se dan cuenta solo porque numerosas ratas se arrastran lentamente en esa dirección. Deciden subir por la estrecha escalera.

Las páginas anteriores de la historia tenían paneles de forma más regular. Ahora damos un giro visual, disponiendo estos paneles para que sean cada vez más verticales y estrechos, enfatizando la sensación de claustrofobia de los personajes dentro de este lugar laberíntico.

fig. 9.4



110 • Capítulo 9: El panel en la novela gráfica

Fig. 9.5: Y he aquí un caso completamente opuesto. Después de la sofocante y oscura escena del laberinto, y su eventual resolución, nos encontramos de repente con la vista abierta de una formidable cordillera, dispuesta a doble página. Pasamos a la acción de la caravana de soldados que viaja a través de estas montañas, incluyendo su panel recortado justo dentro del panel más grande de doble pliegue.

Estos ejemplos muestran cómo el ajuste de la relación de aspecto de un marco y su tamaño/proorción dentro de la página puede reflejar y enfatizar la sensación que tendriamos si estuviéramos físicamente en ese lugar (claustrofobia frente a apertura, en este caso). Siempre hemos hablado de cuán importante es no limitarse a proporcionar o dar información al público para que pueda entender racionalmente la historia, sino llevarlo visualmente dentro de ella para que esta se convierta en su propia experiencia.

fig. 9.5



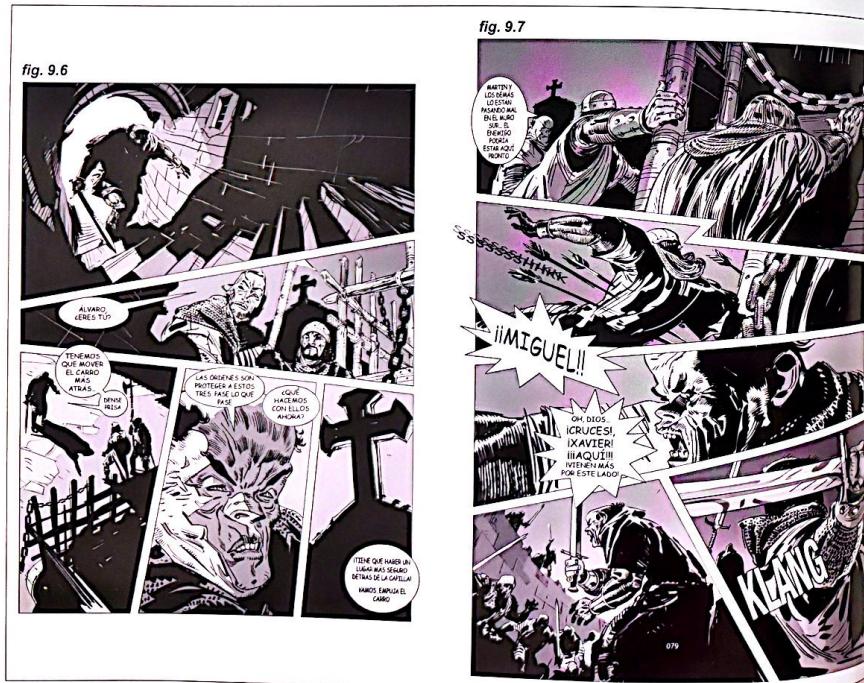
Figs. 9.6 y 9.7: En este conjunto de dos páginas consecutivas, tres soldados se preparan para luchar por sus vidas, mientras protegen a unos prisioneros que les han encargado. El momento es muy tenso y acaba desembocando en un combate total cuando en el segundo marco de la segunda página el enemigo irrumpe inesperadamente en la fortaleza y comienza la batalla.

Los paneles se hacen eco de la tensión del momento, yendo en todos los ángulos y direcciones diferentes; una de las líneas divisorias incluso hace zigzag.

Una vez más, para que el diseño de esta escena de lucha fuera potente, no solo se diseñó de forma dinámica, sino que las escenas y páginas anteriores y posteriores se diseñaron con una maqueta mucho más tenue, solo con particiones verticales y horizontales básicas en la medida de lo posible, con todos los cuadros con una superficie similar, y manteniendo el contraste entre ellos al mínimo. Entonces, de repente, el ambiente sereno se rompe, con una disposición más potente al comenzar los combates.

Fig. 9.8: Aquí retomamos el formato vertical extremo de la [fig. 9.4](#), pero con otro efecto narrativo. La [fig. 9.4](#) expresaba la sensación de claustrofobia, la [fig. 9.8](#) es sobre el poder. Imaginate esto: El sheriff Montana, tras años de caza por el suroeste del país en busca del forajido Johnny Robber, finalmente lo ha atrapado por sorpresa. Ahora Montana tiene el control de la situación, en lo alto de una colina, mirando al criminal.

Establecemos este control y poder a través de la diferencia de altura en el posicionamiento de los niveles de los ojos de ambos personajes dentro del diseño de la página. Los ojos de Montana están a la misma altura en todos sus paneles, lo mismo que los de Johnny Robber, solo que los de Johnny se ubican en una posición mucho más baja. El estrecho formato de los paneles también nos permite eliminar toda la información innecesaria que rodea a los personajes, para centrarnos únicamente en sus intensas expresiones, potenciando el dramatismo visual y la tensión de la escena.



112 • Capítulo 9: El panel en la novela gráfica





fig. 9.9

Fig. 9.9: Aquí tenemos a una mujer al teléfono con una amiga, relatando, paso a paso, su reciente experiencia durante un viaje en bicicleta.

El hecho de que su historia se explique visualmente en el fondo con una sucesión de paneles horizontales de igual formato, mientras que ella aparece en vertical a lo largo de toda la página, de arriba abajo, la convierte en el único elemento de la maquetación que conecta todos estos puntos de la historia; en el elemento central y común del acontecimiento que está narrando.

Como ya hemos dicho, los ejemplos de este capítulo son solo una pequeña muestra de las posibilidades visuales que puede ofrecer una novela gráfica. Las pautas de composición detalladas en los capítulos anteriores de este libro se aplican al proceso de creación de cada panel individual en un cómic. Sin embargo, una novela gráfica nos presenta la tarea de *crear simultáneamente* a través de la sucesión de estos paneles, primero dentro de una página, luego en la doble página y finalmente en la historia completa, una experiencia fascinante y compleja de narración visual.



fig. 10.1



fig. 10.2



Fig. 10.1: Misterio entre bastidores.

Fig. 10.2: Composición recortada y reordenada básicamente con los mismos elementos de la fig. 10.1 para obtener un marco vertical del mismo momento. En esta versión, el malo no se esconde delante de ella, sino que se sitúa detrás, en lo alto de la escalera.

Fig. 10.3: La sección 1 de esta composición, que enmarca el plano más profundo y alejado de la cámara, es la más estrecha. Las secciones indicadas como 2 y 3 se ensanchan, al mostrar planos más cercanos a la cámara como forma de mejorar la sensación general de perspectiva.

Fig. 10.4: La colocación de estas esculturas de estilo egipcio, silueteadas en la oscuridad sobre un fondo claro, crea formas gráficas muy distinguibles, como se ve en este detalle particular.

fig. 10.3



• Capítulo 10: Análisis del proceso y de la galería



fig. 10.4



fig. 10.6

fig. 10.7

fig. 10.8

fig. 10.9



Fig. 10.5: Plano general de los tejados de París, como telón de fondo de una escena de atraco.

Figs. 10.6-10.9: Bocetos preliminares y renders finales de dos versiones de formato vertical.

Fig. 10.6: En la búsqueda de una silueta gráfica, el personaje del boceto preliminar se encontraba en una perspectiva lateral recta (en azul), pero se requería la perspectiva 3/4 de los edificios (en rojo).

Figs. 10.10 y 10.11: Dos bocetos exploratorios basados en la misma idea del momento de la historia.

Fig. 10.12: Una versión 1:1, de formato cuadrado.

fig. 10.10



fig. 10.12

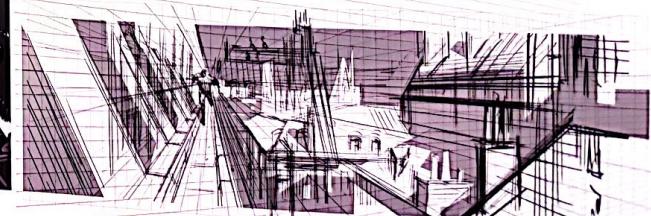


Fig. 10.13



Fig. 10.13: Una fuerte sensación de profundidad entre los personajes del primer plano, el combate y los helicópteros distantes en el fondo, ayuda a impulsar el sentido general de acción y la dinámica de esta toma.

Estos helicópteros, como grupo, están diseñados para conseguir un sentido de «animación», lo cual significa que hay cinco de ellos y, sin embargo, composicionalmente funcionan como diferentes poses del mismo helicóptero acercándose a la cámara, como se explica en *Tinta* (página 39).

120 • Capítulo 10: Análisis del proceso y de la galería



fig. 10.15

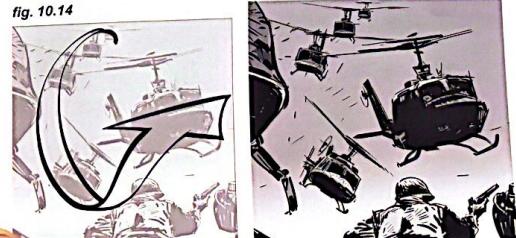


Fig. 10.14: Croquis de «animación» de los helicópteros.

Fig. 10.15: Detalle del renderizado final de los helicópteros.

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 121



fig. 10.16



fig. 10.17



fig. 10.20



fig. 10.21



fig. 10.22

Capítulo 10: Análisis del proceso y de la galería

Figs. 10.16, 10.17 y 10.18: Relaciones de aspecto vertical de estos paracaidistas a punto de saltar.

(Nota: Mientras trabajaba en ello, escuchaba la banda sonora de los motores de los bombarderos de la Segunda Guerra Mundial. Estas cosas son geniales cuando se trata de sumergirse en un tema).

Fig. 10.18: Muestra de la sensación de claustrofobia (véase la página 110).

Fig. 10.19: Un rápido y preliminar boceto de silueta/dinámica. Rotuladores Sharpie en papel de copia.

Figs. 10.20, 10.21 y 10.22: Paracaidistas en acción, formato cuadrado. Girar la cámara alrededor de la acción para obtener diferentes efectos.



fig. 10.23



24 • Capítulo 10: Análisis del proceso y de la galería

Figs. 10.23 y 10.24: Boceto preliminar y panel final de una reunión sobre «historia constitucional». Como es habitual, siempre que el marco esté correctamente compuesto y dividido en zonas o masas de luz y oscuridad, podemos entonces abarrotar algunas de estas zonas visuales con multitud de detalles sin peligro de confundir la toma, siempre que dicho «abarrotamiento» se mantenga organizado dentro de las zonas adecuadas.

En este caso, los elementos que ayudan a establecer la personalidad del personaje al que pertenece esta casa (el escritorio, los libros, el papeleo, el estilo de los muebles, etc.) se reparten en un área que enmarca visualmente la conversación de los personajes sin interferir en ella.

Fig. 10.25: Una composición vertical como esta ofrece la oportunidad especial de incluir un nuevo y paralelo centro de atención más allá de los tres personajes principales, como esta misteriosa caja en primer plano que, obviamente, podemos suponer que estará de alguna manera directamente relacionada con la historia que los personajes están discutiendo en este mismo momento.

fig. 10.25

Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 125



fig. 10.24



Y por último, terminemos con cuatro paneles adicionales:

Dos puntos de vista o diferentes colocaciones de cámara en la toma «Protegiendo al testigo».

Fig. 10.26: La mujer testigo está cerca de la cámara y los policías están unos metros más abajo.

Fig. 10.27: La cámara se sitúa ahora detrás de los policías, llevando nuestra mirada hasta la testigo sentada en la distancia.

Fig. 10.28: «Persecución en los tejados de la ciudad»

Fig. 10.29: «Intriga en Venecia»



Como hemos visto, en el momento en que empezamos a pensar en una toma y en qué elementos necesitamos plasmar en ella para transmitir el mensaje, es imprescindible ponerte en la piel del público para averiguar qué tenemos que mostrarle y cómo debemos hacerlo para que se implique en el seguimiento de la historia, de los personajes y de sus acciones, porque cada momento de la narración no debe ser solo de los personajes, sino también del público.

Así que atrae a los espectadores, muéstralos lo que necesitan saber de una manera que les enganche y les haga desear pasar al siguiente fotograma, y luego al siguiente, y al siguiente, y al siguiente.

Nuestro trabajo consiste en hacerles descubrir paso a paso los detalles de nuestros personajes y su historia. Visualmente. Tenemos los elementos, así que vamos a ponerlos en acción.

El juego está definitivamente en marcha.



Tinta 2 • Marcos Mateu-Mestre • 127





ÍNDICE ALFABÉTICO

A
acciones y reacciones, 16-18, 19, 25, 36, 46-47
ambientación con música, 123
ángulos de cámara
 con siluetas, 95
 crear impacto visual con, 101-102
 ejemplo de efecto de lente gran angular, 38
ejemplo de uso restringido, 109
inclinación, 61
para composiciones concéntricas, 26
para escenas horizontales, 71
para manipular la profundidad y la distancia de los elementos, 21, 24, 104
para mejorar la perspectiva, 116
reencuadre y recomposición con, 33
sentido de la dinámica influenciado por, 49-50
variando, 116, 119
véase también drama; punto de vista
animación, 120-121

B
balance, 17, 18, 75

C
caos, 55, 104
claustrofobia, 110, 123
combinar tamaño y escala, 68
componer a contracorriente/formato, 67-73
componer por cuartos, 88-91
componer por mitades, 86-87
composición del flujo cuando se trata de multitudes, 45-56
 consideraciones sobre el formato, 46, 48
ejemplo de batalla medieval, 52-56
ejemplo de partido de fútbol, 46-51
 importancia de las referencias visuales, 56
composición por tercios, 75-83
composiciones concéntricas en formato cuadrado, 26
compresión, 16-17, 32, 41, 76
 véase también dinámica de liberación de la presión
conectividad de los elementos, 18
contexto, 12, 32
contraste, 95

D
diferencial de tamaño inducido por la perspectiva, 26
dinámica de liberación de presión, 13, 17-19, 22-23, 60
dividir la pantalla, 74-91
 componer por cuartos, 88-91
 componer por mitades, 84-87
 componer por tercios, 75-83
 véase también estructura
drama
 cambio que equivale a, 37, 39
 creación de líneas, 23, 78-79
 creado con la compresión, 16
 dinámica de, 93
 propósito vinculado a, 38
 ver también ángulos de cámara

E
ejemplo de dinámica secundaria, 47
ejemplos de formato de marco horizontal, 24, 32-33, 37-39, 48, 80-82, 103-104, 116-121, 124-127
ejemplos de formato vertical, 23, 25, 32-33, 37-39, 49-51, 63, 81-82, 88, 102-104
ejercicio de flujo de composición, 35-44
 ejercicio de saltar de árbol en árbol, 40-43
 lanzar pelotas de béisbol como ejercicio, 36-38
 líneas dinámicas de inspiración, 44
elementos de contrapeso, 90, 91
emociones, 11, 12, 19, 96
energía, 15-18, 22
 véase también dinámica de liberación de la presión
espacios negativos, 17, 32, 33
estructura doble, 30
estructura, 30, 52

F
formato horizontal, 20
formatos de fotogramas (relaciones de aspecto)
 adaptación de elementos a diferentes formatos de pantalla, 32
 crear sentimientos con, 110-111
 definición de, 12
 ejemplo de variación, 15, 18-20

ejemplos de formato horizontal, 24, 32-33, 37-39, 48, 80-82, 103-104
ejemplos de formato vertical, 23, 25, 32-33, 37-39, 50-51, 63, 81-82, 88, 102-104
ejemplos de fotogramas 2.35:1, 47-48
ejemplos de relación de aspecto cuadrada, 17-18, 48-49, 80-82, 91
en la narración, 11
marcos secundarios, 71
temas horizontales en formatos de paneles verticales, 71-72
temas verticales en formatos de paneles horizontales, 68-70
formatos de fotogramas (relaciones de aspecto), el sutil paso entre 1.85:1 y 2.35:1, 56-64
ajustar la altura y la anchura, 66
cambiar la altura/mantener la anchura, 61-65
cambiar la anchura/mantener la altura, 59-61
combinaciones de, 58
opciones de reencuadre, 58
fundamentos de la composición, 27-34
adaptación de elementos a diferentes formatos de pantalla, 32
disposición estructural de los caracteres, 28
mantener un enfoque fresco, 29
siluetas, 29-31

I
iluminación, 93, 95
ilustraciones
 artillería francesa, 84
 asalto al búnker, 56-61, 64-66
 balcón de Nueva York, 85
 batalla medieval, 52-56
 boda, 39
 cabaña sobre pilotes, 91
 casa con tres personajes y un coche de policía, 90
 cascada, 42-43
 caso del granjero contra los barriles, 24-26
 escena del atraco en paris, 116-119
 fantasma en el bosque, 85
 galeón y piratas, 59, 62-63, 82-83
 guerreros aztecas, 88
 helicópteros y paracaidistas, 120-123
 intriga en Venecia, 127
 mercenarios, 110-112
 misterio del museo, 86
 misterio entre bastidores, 116-117
 mujer al teléfono, 109, 114
 paneles de Trail of steel 1441 A.D., 108
 partido de fútbol, 46-51
 persecución en coche, 38
 persecución en los tejados de la ciudad, 126

L
las redes sociales como plataforma artística, 12
lenguaje de formas, 94-95
lenguaje de las combinaciones de paneles, 108-114
líneas
 crear drama con, 78-79
 de tensión, 13, 15, 22-23, 75, 78, 89
establecimiento de líneas básicas, 18

M
marcos secundarios, 71
marcos verticales en una composición en tercios, 80
marcos, 12-13, 16
 véase también utilizar el espacio del marco (y la energía que contiene)

N
narración visual, 11, 17, 83

P
paneles de cómic, 12
paneles de novela gráfica, 107-114
percepción, 16, 71
personajes, 28-29, 127
perspectiva, 61, 70, 79
posición relativa de los elementos, 22
profundidad, establecer un sentido de, 21, 60, 69, 79, 120
proyección de sombras, 24
público, 127
punto de vista, 13, 98
punto focal, 16
punto/momento de la historia
 crear, 36, 48, 101
 estructura que influye, 88
 investigación detrás, 56
 la selección del marco influye, 59, 63, 77, 84, 86-87, 89
 lista de elementos necesarios para, 93
 selección de formato de pantalla para, 13
 subtexto de, 22
 véase también puntos de inflexión

puntos de fuga, 70
puntos de inflexión, 33, 37, 40-42, 51
puntos de ruptura, 50

R
recorte con formas oscuras, 70
recurso de alineación, 57
recursos de encuadre, 60
referencias visuales, 56
regla de los tercios, 26, 49, 75-83
relaciones de aspecto cuadradas 1:1
composición concéntrica en, 26
ejemplos de, 17-18, 26, 28-29, 48-49, 80-82, 91, 116-117, 119, 121, 123, 126
limitaciones de, 77

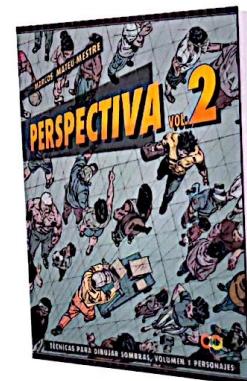
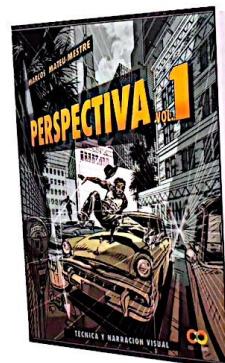
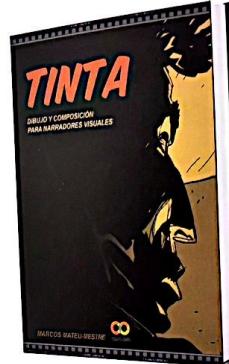
S
secuencias cortas-desarrollo de fotogramas claves, 92-106
formatos variados para las tomas claves de un día en el puerto deportivo, 100-105
ingredientes de la inyección, 95
lenguaje de la forma, 94-95
tomas claves para un día en la marina, 96-105
un ejemplo de lo esencial, 93
sentimiento, 110-111
significado, 19, 36, 93
siluetas, 30-31, 42-43, 56, 94, 98, 118-119
sombras, 68
subidas, 69, 119

T
temas horizontales en formatos de paneles verticales, 71-73
temas verticales en formatos de paneles horizontales, 68-70
tensión
mantener la, 46
líneas de, 13, 15, 22-23, 75, 89
creciente, 22, 60
Tinta: dibujo y composición para narradores visuales
(Mateu-Mestre), 11, 12
Trail of Steel 1441 A.D. (Mateu-Mestre) 108-109.

U
utilizando el espacio del marco (y la energía que contiene), 14-26
el caso del granjero contra los barriles, 24-26
la energía dentro de nuestro campo de juego, 15-18
establecer una sensación de profundidad, 21
formato horizontal, 20
relaciones de aspecto variables, 18-20
formato vertical, 19
ver también marcos
colocación de los elementos principales, 15, 17
crear un drama, 16, 19, 23

V
variaciones de diseño, 112
variedad de formatos de pantalla y desafíos, 13
vistas laterales rectas, 98, 119
volumen, 94

COLECCIÓN ESPACIO DE DISEÑO
OTROS LIBROS DE MARCOS MATEU-MESTRE
PUBLICADOS EN ESTA COLECCIÓN



Espacio de Diseño nace de la necesidad y el entusiasmo de los creativos por explorar nuevas tendencias.

Con autores consagrados y nuevos valores dispuestos a mostrarnos todas sus técnicas. Un amplio recorrido, que abarca el diseño gráfico, el dibujo, la moda y el arte en general.