

TFG-

El amor de un Contrabajo
Proyecto de Novela Gráfica

Presentado por José Ramón Pastor Cebriá

Tutora: M^a Dolores Vidal

Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Grado en Bellas Artes

2016/2017



**UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

Resumen:

En esta memoria se exponen los procesos de creación, y la metodología que han sido utilizados para la realización de una novela gráfica basada en el cuento corto, “El amor de un contrabajo” del escritor ruso Anton P. Chejov (1860-1904). Este narra los contratiempos que sufre un músico de alma romántica que ha perdido la fe en el amor mientras trata de llegar a tiempo para tocar en el baile que se celebra en la casa de campo de un príncipe de la región. La sorpresa y el humor siempre presentes en la obra de Chejov, cuyo estilo naturalista no nos deja indiferentes, acompañándonos a lo largo de la novela hasta desencadenar en la culminación final de la historia y del trágico/cómico destino de sus protagonistas.

La idea era obtener un resultado final en blanco y negro. Empezamos trabajando en el storyboard para transportarlo luego a los dibujos finales, previos al entintado. Durante este proceso llevamos a cabo muchas variaciones en el ritmo de la historia: Decidí detenerme en algunos momentos de la historia, prolongando el tiempo de narración de estos, para exaltar alguna cualidad de los personajes y su entorno, o para enlazar de manera activa algunas escenas entre sí. La composición de las páginas y la distribución de las viñetas también sirvieron a este fin y ha sido uno de los conceptos en los que más tiempo hemos dedicado debido a la manera en la que se elaboraban las mismas.

Por ejemplo, toda la secuencia inicial en la que el protagonista camina por el campo, decide bañarse ya que hace un día fantástico, se desviste, corre desnudo, salta al agua, la disfruta, luego descubre a la bella muchacha y decide atarle un ramo de flores acuáticas a la mcaña de pesca, para luego marchar y ella descubrir el ramo, necesita que las viñetas se enlacen naturalmente entre sí y que la continuidad de la narración no se vea comprometida. Para relatar toda esta escena sin que perdiéramos el hilo de la narración era muy importante llevar un ritmo relajado, y tener muy claro lo que queríamos mostrar en cada viñeta; apoyar las viñetas unas en otras y que las páginas fuera visualmente atractivas a la vez que comprensibles. No solo hay que contar la historia, hay que contarla bien. Hay que hacerla atractiva y sacarle todo el jugo que se le pueda a través de los personajes, las localizaciones, y sobre todo los entuertos en los que estos se encuentren, que bien contados cautiven la atención del espectador, le obligue a detenerse en una imagen, o le inciten a continuar con la lectura empujado por la intriga de conocer el destino de nuestros protagonistas. En ciertas secuencias se ralentiza el ritmo de las mismas para ahondar más en el personaje y sus gustos, sus sentimientos, inquietudes, o hacer hincapié en algún detalle importante y en otras como en la escena de la persecución, se acelera el ritmo para representar el dinamismo y celeridad de lo que está ocurriendo.

Palabras clave: Novela gráfica, Cómic, Trágico, Humor, Naturalismo, Chejov, Rusia,

Agradecimientos:

A mis padres, y a su apoyo incondicional...si me corto el pelo

A mi tutora, Lola Vidal, que, como si de una segunda madre se tratara, se ha preocupado casi más que yo por el resultado del trabajo y me ha resuelto esos problemas con los que yo ya me había rendido.

A mis hermanos, Carlos y Julio, que me sermonean y aconsejan aplicándome la sabiduría absoluta que luego para sí mismos no siempre son capaces de emplear.

A Cayetana, que me ha apoyado durante todo el camino a pesar de los contratiempos que fueron apareciendo.

A mis amigos, que más que ayudarme con el trabajo, me han ayudado a mí, a desconectar y a disfrutar.

A mi abuela, la persona más amable que conozco. Que me ha demostrado que la fuerza de voluntad puede derribar cualquier barrera que se te cruce en el camino.

Índice:

- 1. Introducción
- 2. Objetivo y metodología
- 3. Referentes
- 4. Comic
 - 4.1 Definición
 - 4.2 Contexto Editorial
- 5. Concepto e Idea
 - 5.1 Intención punto de partida
 - 5.2 Chejov
 - 5.3 Sinopsis
 - 5.4 Tema
 - 5.5 Recursos
- 6. Metodologías
 - 6.1 Primeras pruebas
 - 6.2 Guión
 - 6.3 Concept Art
 - 6.3.1 Escenas
 - 6.3.2 Personajes
 - 6.3.3 Escenarios
 - 6.3.4 Estilo
 - 6.4 Story Board
 - 6.4.1 Objetivos y utilidad
 - 6.4.2 Decisiones
 - 6.6 Arte Final
 - 6.7 Diseño
 - 6.7.1 Naming
 - 6.7.2 Formato e impresión
- 7. Promotion Strategies
 - 7.1 Web
 - 7.2 Plantillas
 - 7.3 Exposición
- 8. Conclusiones
- 9. Bibliografía
- 10. Índice de Imágenes

1. Introducción:

Me cautiva el arte, las ilustraciones, los dibujos. Las buenas historias me aprisionan. Adoro dibujar y pintar, contar algo con imágenes o con palabras. Atrapar al espectador/lector de la misma manera que algunas historias/ilustraciones/cuadros me atrapan a mí es el objetivo de todo el aprendizaje artístico en el que me he ahondado. Aun así nunca me matriculé a la asignatura de comic ni en un principio de la carrera por no verme preparado o por algún tipo de inseguridad parecida, ni, más adelante, por otras cuestiones. Ahora mismo me hubiera venido bien haberlo hecho, pero como nunca es tarde para aprender decidí que el principal objetivo del proyecto sería ese mismo, aprender a realizar un comic.

Al comenzar a escribir esta memoria me encontraba reflexionando sobre la presencia de los comics, los cuentos y las ilustraciones en mi vida y sobre cuales fueron aquellos que me atraparon visualmente y estimularon mi imaginación. Pensaba en *Mortadelo y Filemón*, en *Tintín*, en *Asterix y Obelix*, pero enseguida me di cuenta de que antes de que estos llegaran a intervenir en mi camino, mis sentidos ya habían sido cautivados y atraídos por el país de las imágenes a través de esos cuentos infantiles plagados de dibujos que te hacían soñar sobre mundos mágicos donde los personajes más extravagantes se convertían en tus compañeros de aventuras y despertaban en el joven José Ramón el amor por el arte y las historias; tales como “*The Very Hungry Caterpillar*” (La Oruga muy Hambrienta) por Eric Carle o “*Where the Wild Things Live*” (Donde Viven los Monstruos) por Maurice Sendak y por supuesto las obras de Theodor Seuss Geisel, Dr. Seuss (“*The Cat in the Hat*” [El Gato con Sombrero]) entre muchos otros.

A pesar de saber desde hace mucho tiempo que algún día iba a dibujar un comic, siempre me he sentido abrumado a la hora de comenzar un proyecto tan monolítico. Cuando llegué al momento de elegir en que iba a consistir la obra para mi TFG, me di cuenta de que ya no había demora posible, otra opción no tendría sentido.

Así que decidido a escribir mi propio comic me puse a pensar y desarrollar una historia original, a inventarme personajes a los que poner a prueba tratando de hilar sus incidentes a través de un entramado de necesidades, casualidades y conveniencias que pusieran a los personajes en situaciones límites mientras los escenarios más pintorescos y sugerentes ambientan las diferentes escenas. Tras varias infructuosas semanas de cambios continuos y de búsqueda de una trama jugosa y consistente entendí que, muy a mi pesar, no contaba con las habilidades suficientes para inventar una historia de calidad y dibujar el comic a tiempo para la entrega del proyecto. Por lo tanto, tenía que encontrar un texto que se asemejara a lo que yo tenía en mente, ya que mi mente era incapaz de ejecutarlo por su cuenta.

La verdad, no tardé si no un segundo en saber cuál iba a ser ese texto. En una ocasión hace unos años ya me había animado a intentar ilustrar un cuento corto con la idea de aprender a narrar mediante ilustraciones, pero teniendo que atender a otras cuestiones había aparcado el

proyecto para un futuro. Ese cuento corto era “El Amor de un Contrabajo” de Anton P. Chejov y el futuro había llegado.

Recordé como en su momento no había llegado a narrar ninguna secuencia de viñetas ni de imágenes pero sí que había hecho algunos bocetos sobre los personajes, alguna que otra idea para alguna escena y una prueba para la portada que había usado en una clase para hacer un grabado a punta-seca.

Ahora que tenía encarrilado el trabajo y con la mente clara y el texto atado podía centrarme correctamente, en las ilustraciones, el (storyboard) y la narración en general con el principal objetivo de aprender cómo se hace un comic.

2. Metodología y Objetivos:

Los Principales La realización del comic:

- La realización de un storyboard
- El desarrollo de los dibujos necesariosEl entintado de los dibujos para conseguir un acabado final eficiente
- La maquetación del comic usando las ilustraciones ya realizadas tratando de componerlas de la manera en que mejor responden a las necesidades de la narración

La publicación del mismo:

- A través de una pequeña editorial de comics llamada conseguimos que el proyecto de publicación se ponga en marcha y, aunque aún queda mucho para que el comic sea publicado y todavía seguimos en procesos de negociación, este hecho muestra un triunfo en la difusión del producto.

De los objetivos secundarios también conseguidos:

- El desarrollo y perfeccionamiento de un estilo personal.
- El perfeccionamiento de las técnicas necesarias para la realización del comic como pueden ser el abocetado, el entintado, el storyboard.
- La maquetación y el uso de herramientas digitales tales como el Photoshop.
- Crear una página web para la difusión del proyecto en las redes sociales.

La idea era obtener un resultado final en blanco y negro. Empezamos trabajando en el storyboard para transportarlo luego a los dibujos finales, previos al entintado. Durante este proceso llevamos a cabo muchas variaciones en el ritmo de la historia: Decidí detenerme en algunos momentos de la historia, prolongando el tiempo de narración de estos, para exaltar alguna cualidad de los personajes y su entorno, o para enlazar de manera activa algunas escenas entre sí. La composición de las páginas y la distribución de las viñetas también

servieron a este fin y ha sido uno de los conceptos en los que más tiempo hemos dedicado debido a la manera en la que se elaboraban las mismas.

Por ejemplo, toda la secuencia inicial en la que el protagonista camina por el campo, decide bañarse ya que hace un día fantástico, se desviste, corre desnudo, salta al agua, la disfruta, luego descubre a la bella muchacha y decide atarle un ramo de flores acuáticas a la mcaña de pesca, para luego marchar y ella descubrir el ramo, necesita que las viñetas se enlacen naturalmente entre sí y que la continuidad de la narración no se vea comprometida. Para relatar toda esta escena sin que perdiéramos el hilo de la narración era muy importante llevar un ritmo relajado, y tener muy claro lo que queríamos mostrar en cada viñeta; apoyar las viñetas unas en otras y que las páginas fuera visualmente atractivas a la vez que comprensibles. No solo hay que contar la historia, hay que contarla bien. Hay que hacerla atractiva y sacarle todo el jugo que se le pueda a través de los personajes, las localizaciones, y sobre todo los entuertos en los que estos se encuentren, que bien contados cautiven la atención del espectador, le obligue a detenerse en una imagen, o le inciten a continuar con la lectura empujado por la intriga de conocer el destino de nuestros protagonistas. En ciertas secuencias se ralentiza el ritmo de las mismas para ahondar más en el personaje y sus gustos, sus sentimientos, inquietudes, o hacer hincapié en algún detalle importante y en otras como en la escena de la persecución, se acelera el ritmo para representar el dinamismo y celeridad de lo que está ocurriendo.

Nuestra primera tarea, una vez elegido el texto, fue la realización de un storyboard. Necesitaba transformar a imágenes y secuencias las palabras del texto. Comencé a dibujar viñetas sueltas, aquellas imágenes que se me aparecían claramente en la mente al leer el cuento, aquellas que me parecían más atractivas. A partir de ellas se realizó el storyboard.

El cuento tiene lugar en una zona de campo de la Rusia de finales del siglo XIX. Investigamos en internet para hacernos una idea de cómo era el paisaje y vestimenta de los personajes de esta época. Pero fuera como fuera, a la hora de realizar los primeros dibujos, las imágenes que se creaban en mi cabeza, mientras leía las escenas o las recordaba, cobraban más fuerza que los referentes, y eran, a mi entender, más narrativas. Y así entre unas escenas imaginadas y otras referenciadas ya casi estaba terminada la historia y se podía comprender la misma a través del storyboard.

Tras comentar y retocar el boceto de storyboard con mi tutora comenzamos con los dibujos definitivos.

Una vez definido el orden de las secuencias comenzamos a dibujarlas a lápiz, tratando de llevarlas desde esta fase previa al entintado.

Al tiempo que desarrollábamos las ideas del storyboard en imágenes que serían las futuras viñetas, fueron surgiendo algunos cambios que mejorarían la comprensión de ciertas viñetas o simplemente el aspecto de las mismas, así como nuevas formas de contar ciertas escenas. Estos cambios en ocasiones nos empujaban hacia nuevas ideas que poco a poco fueron enriqueciendo el proyecto mientras que aprendíamos a aplicar distintos procesos narrativos (especialmente en cuanto al aspecto del tiempo) así como conocimientos gráficos y perspectivas, que ya poseía o que iba descubriendo, a veces gracias al proceso de creación en sí, a veces gracias al ojo experto de mi tutora o amigos de profesión, que me han ayudado tanto a identificar cómo a solucionar problemas visuales y gráficos

Una vez dibujadas un gran número de las viñetas dibujadas, pasamos a realizar algunos ejemplos de entintados para hacernos una idea de cómo sería el resultado final. Aunque el proyecto al final ha sido realizado en formato blanco y negro, en este momento aún era un tema en cuestión y no estaba convencido sobre si llevarlo a color o tratar de conseguir un acabado final en blanco y negro que fuera auto explicativo y no necesitara apoyarse en el color para ser imágenes atractivas, complejas, e interesantes.

El entintado final sería muy importante para conseguir este objetivo. Se hicieron pruebas con distintas técnicas, y herramientas: plumillas, estilográficos, cañas, pinceles recargables que permiten variar la intensidad de la tinta así como rotuladores biselados con distintas luminosidades con los que confeccionar una escala grises. En todas las ilustraciones se aplicaron todos estos recursos esparcidos en diferentes grados: Dependiendo de la iluminación deseada, del momento del día o de la atmosfera que se quiera transmitir se priorizó uno u otro; más la mancha negra a pincel o la escala de grises o simplemente, se dejó que la línea explicara la situación. Todo esto siempre con una intención de estilo unificadora, narrativa, naturalista y realista. Aun así me intente limitar a usar unos pocos tonos solo: el blanco máximo, un gris claro, un gris medio, tal vez un gris oscuro, y el negro.

Una vez entintadas y escaneadas las ilustraciones, era el momento de utilizar un programa de edición de imagen, como en nuestro caso el Photoshop, para comenzar lo que sería la fase final de la realización del proyecto. Hicimos pruebas de color con las primeras páginas, pero a la vista del resultado entendimos que a la hora de dibujar y entintar, nuestra mente no tenía en cuenta la posibilidad de que la imagen fuera a ser coloreada más adelante, y eso hacía que casi la totalidad de las viñetas se entendieran mejor en blanco y negro, ya que inconscientemente las escenas se componían y resolvían con esta técnica. Ante mis dudas iniciales, el comic en blanco y negro resultó ser la solución más acertada pues resaltaba con mayor fuerza y claridad la narración y descripción de las diferentes escenas.

Llegados a este punto el paso siguiente consistió en escanear las ilustraciones para montarlas en Photoshop y configurar las distintas páginas del cómic. Debido a este espontáneo proceso de creación, las páginas no se configuraron rigurosamente mientras las dibujábamos, tal como se suele hacer en estos casos, si no que se dibujaron las viñetas en hojas sueltas, como ilustraciones individuales; ahora se debían unir y componer cada una de las hojas del comic. Durante este proceso íbamos descubriendo pequeños errores en la narración: páginas que se quedaban faltas de interés visual, viñetas que no se entendían, dibujos que faltaban para hacer más comprensible la lectura, o simplemente ilustraciones a las que les faltaba atractivo o interés. Cuando descubríamos alguno de estos cambios a realizar, nos poníamos con ello directamente. Muchas veces estos cambios nos obligaban a añadir más viñetas o hacer nuevos cambios en otras, y poco a poco el comic comenzó a asumir un volumen considerable de páginas: Finalmente fueron muchas más de las que creíamos que seríamos capaces de realizar en un principio, cuando comenzábamos a idear el proyecto.

Después de llevar tantos meses de desarrollo, hemos llegado a familiarizarnos con la fisonomía de cada personaje de tal manera que nos resulta fácil resolver nuevas escenas aunque en las cuales estos aparecen en distintas posturas y vistos desde diferentes puntos de vista. La constante práctica del dibujo se reflejó en el mayor dominio en el uso del lápiz, de los pinceles y plumillas, y ahora los dibujos contaban con mayor eficacia explicativa y los realizábamos en menos tiempo. Esto agilizaba el proceso y nos permitía trabajar en distintos

fases del proyecto prácticamente al mismo tiempo facilitando la aplicación de las adiciones y cambios que iban surgiendo.

El objetivo final de todo este proyecto es la publicación del comic. A través de unos amigos conseguí contactar con un amante del medio que estaba interesado en invertir en el desarrollo y realización de comics, novelas gráficas, etc. El mecenas en cuestión pidió mantenerse en el anonimato hasta que la publicación esté en marcha por cuestiones personales.

3. Referentes:

Cómo amante de los comics con los años nuestros artistas favoritos han ido cambiando y aumentando su número, pero a la hora de elaborar un comic en blanco y negro, nuestras referencias estaban clarísima. Es decir, no teníamos duda de que queríamos (y siempre querremos) que nuestros dibujos se parecieran a los de ilustradores como Tim Sale o Mike Mignola. Estos jugaban con la composición, la línea, la mancha negra, la luz y la sombra, todo respondiendo a las necesidades de la propia imagen, sin atarse a la realidad y exprimen conscientemente todas las posibilidades que les ofrece el medio de una manera simple pero exquisita.

Hace unos pocos años que descubrí al dibujante Juanjo Guarnido a través de unos comics, escritos en colaboración con el guionista Juan Díaz Canales, que trataban las aventuras de un gato detective llamado Blacksad. Esta obra maestra del género, que combina una trama policiaca envuelta en misterio con una calidad artística de primer nivel y ambientado a mediados del siglo XX, dejó marca en mis intenciones como dibujante y futuro creador de historietas. Su estilo de dibujo clásico combinado elegantemente con las acuarelas no puede si no engancharse a los sentidos del lector

También he sido influenciado por artistas de fuera del mundo del comic. He aprendido a pintar y a dibujar imitando a los grandes maestros de la pintura, pero hay dos artistas cuyo estilo y personalidad impactaron de tal manera en mí que aún hoy en día continuo trabajando en la misma dirección que ellos. Se trata de Egon Schiele y de Henry de Toulouse-Lautrec, aunque no puedo dejar fuera de la lista a Pablo Picasso. Estos genios del dibujo han sido la inspiración para el desarrollo de mi propio estilo. He admirado la cualidad evocadora y auto-explicativa de su línea de carbón desde que puse los ojos encima de alguno de sus dibujos. El trazo suelto pero preciso, la capacidad descriptiva de los grafismos gestuales, la habilidad para sintetizar las formas y volúmenes y expresarlos de manera simple pero atractiva, clara pero compleja.

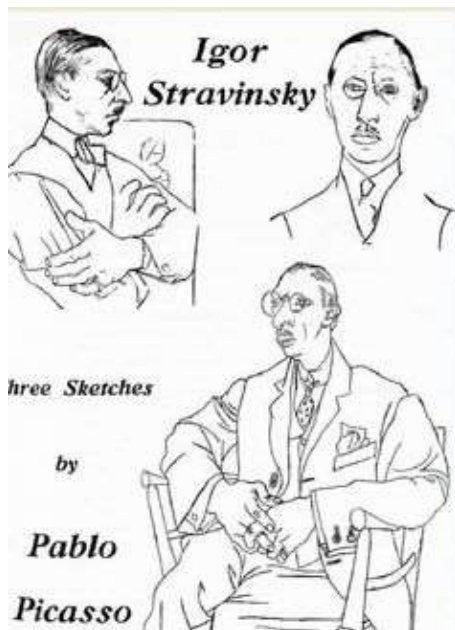
Henry de Toulouse-Lautrec:



Egon schiele



Pablo Picasso:



Mike Mignola



Tim Sale:



Juanjo Guarnido:



4. Comic

4.1 Definición

El término “Comics” hace referencia a un medio utilizado para expresar ideas con imágenes, a menudo combinadas algún otro tipo de información visual y/o dispositivos textuales como globos de voz, subtítulos y onomatopeyas para indicar diálogo, narración, efectos de sonido u otra información. Los cómics frecuentemente toman la forma de secuencias yuxtapuestas de paneles de imágenes. Los tales, el tamaño y la disposición de los paneles contribuyen al ritmo narrativo de las historias. Las formas comunes de cómics incluyen historietas, caricaturas editoriales y satíricas. Desde finales del siglo XX, distintos formatos de volúmenes encuadernados como novelas gráficas, álbumes, tankōbons, se han vuelto cada vez más comunes, y los webcomics en línea han proliferado en el siglo XXI.

Es común en la lengua inglesa referirse a los cómics de diferentes culturas por los términos usados en sus idiomas originales, como “manga” para cómics japoneses o “bandes-dessinées” para cómics de lengua francesa

El término inglés comics se usa como sustantivo singular cuando se refiere al medio y al plural cuando se refiere a instancias particulares, como tiras individuales o cómics. Aunque el término se deriva del trabajo humorístico (o cómico) que predominó en las historietas de periódicos estadounidenses tempranos, se ha convertido en estándar también para las obras no humorísticas.

No hay consenso entre los teóricos y los historiadores acerca de la definición de los cómics; Algunos enfatizan la combinación de imágenes y texto, algunas secuencias u otras relaciones de imagen, y otros aspectos históricos como la reproducción masiva o el uso de caracteres recurrentes. La creciente polinización y divulgación de conceptos entre diferentes culturas y épocas de cómics dificulta aún más su definición.

4.2 Historia del Comic

La historia del cómic ha seguido caminos diferentes en distintas culturas. A mediados del siglo XX, los comics florecieron particularmente en los Estados Unidos, Europa occidental (especialmente en Francia y Bélgica) y Japón.

La historia de los cómics europeos se remonta a las tiras de dibujos animados, especialmente las de Rodolphe Töpffer de la década de 1830, y se hizo popular después del éxito en la década de 1930 en formato de revistas como Las Aventuras de Tintín.

Los comics americanos emergieron como medios de masa en el siglo 20 temprano con el advenimiento de las historietas del periódico; Los libros de historietas de estilo revistas siguieron en la década de 1930, en la que el género de superhéroes se hizo prominente después de que Superman apareciera en 1938.

Se piensa que los orígenes de las historias de cómics japoneses y del cartooning (manga) datan del siglo XII. Los comics modernos surgieron en Japón a principios del siglo XX y la producción de revistas y libros de cómics se expandió rápidamente en la era posterior a la Segunda Guerra Mundial con la popularidad de dibujantes como Osamu Tezuka. Los cómics han tenido una reputación no muy elevada durante gran parte de su historia, pero hacia finales del siglo XX comenzó a encontrar una mayor aceptación tanto entre el público como académicamente.

-4.2.1 Comic en España:

. Durante más de un siglo, la forma de arte conocida por los españoles como "tebeos" ha sido uno de los entretenimientos más atractivos, evocadores y entrañables del país. Gracias a la calidad de sus autores los cómics españoles merecen ser estudiados en profundidad. Con esto en mente, la historia de los cómics españoles celebra la pasión de la legión de coleccionistas y aficionados que siguen de cerca el desarrollo del Noveno Arte. Podemos decir que los tebeos han jugado un papel fascinante y complejo en España

Los primeros pasos de los cómics españoles pueden situarse a mediados del siglo XIX cuando, como en el caso de otros países, las revistas y todo tipo de semanarios abrieron sus páginas a esta nueva forma de arte. A partir de las enseñanzas de Apel.les Mestres (Cuentos vivos, 1898), hubo numerosos precursores de los cómics españoles.

Al principio, las revistas infantiles sirvieron como canal principal para todas las obras creadas durante las primeras décadas del siglo XX. A partir de Patufet (1904), algunos de los nombres clásicos del mundo del cómic español se convertirían en nombres familiares durante estos años: Infancia (1910), TBO (1917), Pulgarcito (1921), Pinocho (1925) y Pocholo (1935). Sin embargo, la publicación que definiría esta etapa fue TBO (pronunciado "tebeo") del dibujante español Ricardo Opisso. Al mismo tiempo, en Gutiérrez (1927) el mundo de los cómics comenzó a aprender sobre la obra de Miguel Mihura, Ricardo "K-Hito" García y Francisco López Rubio.

"Evidentemente, a este respecto, las ediciones cortas y sencillas de las revistas españolas no podían competir con las tiras más largas publicadas por los periódicos estadounidenses, y tampoco los ilustradores españoles limitarían su trabajo a tres o cuatro Tiras por día. No obstante, los cómics comenzaron a proliferar y facilitaron la aparición de autores notables que lograron asimilarse a los repentinos avances en las técnicas del medio, adoptándolos y adaptándolos a su propio estilo personal"

Durante estos años destacaron Jaime Tomás (Vida, dimes y diretes del Mago de los Penetros, 1934), Francisco Darnís y José Canellas Casals, José Cabrero Arnal (Guerra en el país de los insectos, 1933) y Arturo Moreno (Punto negro en el País del juego, 1934, Palito y Pachito, 1937) que jugó con humor y caricatura en su trabajo.

Sin duda, el más prolífico de todos fue Salvador Mestres, quien publicó en varias revistas de la época (*El tesoro maldito*, 1936, *Aventuras de tres lanceros bengalíes*, 1937, *El Diablo Negro*, 1948, *Aventuras de Guerra*, 1951), como "Aventuras o Camaradas", aunque fue la publicación *Pocholo* la que resultó ser el escenario de algunos de sus cómics más importantes.

Durante la Guerra Civil, los comics continuaron siendo publicados con regularidad en las áreas republicanas, mientras que entre los franquistas una serie de problemas ralentizó el proceso, hasta la publicación de algunos semanarios infantiles, como *Pelayos* (1936) y *Flechas* (1936) que unieron fuerzas dos años más tarde para convertirse en *Flechas* y *Pelayos*.

Después de la guerra, los niños fueron muy receptivos al consumo de cómics y la industria resurgente quedó satisfecha con las directrices ideológicas del nuevo régimen. Como importante centro de producción, Barcelona fue sede de caricaturistas como Jesús Blasco, Francisco Hidalgo, José Lafond y Gabriel "Gabi" Arnao. Mientras tanto, en Madrid, la desaparición de *Flechas* y *Pelayos* se compensó con la aparición de otras publicaciones respaldadas por el régimen, entre ellas *Chicos* (1940), *Mis Chicas* (1941) y *El Gran Chicos* (1945).

El novelista y traductor Víctor Mora pasaría a la historia del cómic gracias a la creación de *El Capitán Trueno* (1955), una de las obras más queridas del público de mediados del siglo XX. Esto no debe ser una sorpresa considerando que el héroe de Mora fue único desde el principio. A los ojos del escritor, que originalmente utilizó el seudónimo Víctor Alcázar, Capitán Trueno fue un agitador, por lo que en sus aventuras a menudo ataca el orden establecido para hacer justicia.

Mortadelo y Filemón es una serie de historieta humorística creada y desarrollada por el autor español Francisco Ibañez a partir de 1958, siendo su creación más popular y probablemente la de todo el comic español. Adscrita habitualmente a la escuela Bruguera, ha gozado además de multitud de adaptaciones a otros medios.

La serie nació con el nombre de *Mortadelo y Filemón*, agencia de información, tomando base cómica la ficción de detectives y con historietas de 1 a 4 páginas. Desde el principio los personajes protagonistas estaban definidos: Filemón es un hombre colérico de dos pelos y es el jefe, y *Mortadelo* es un hombre alto y calvo, con nulo sentido común y la capacidad de disfrazarse de cualquier cosa. Con el tiempo se llegaron a transformar en aventuras largas de 44 páginas. En cualquiera de sus épocas la serie destaca por su humor extremadamente slapstick.

Slapstick: es un término inglés que hace referencia a un tipo de humor basado en que los personajes de comic sufren constantemente percances como caídas desde grandes alturas, explosiones, aplastamientos por todo tipo de objetos pesados (pianos, cajas fuertes, etc.) sin que las consecuencias de los mismos suelen durar más de una o dos viñetas.

5. Concepto e Idea

5.1 Intención punto de partida

El punto de partida de nuestro cómic se basa en el argumento del cuento *El Amor de un Contrabajo* de Anton p. Chejov. Nuestra intención era ilustrar esta historia. Transformar las palabras en imágenes, viñetas, secuencias...

En un primer momento la idea consistía en la realización de una serie de dibujos que ilustraran distintas escenas de la historia. Nos propusimos efectuar ilustraciones de los personajes, de los paisajes y de algunas escenas significativas del cuento, pero a los pocos dibujos fuimos cautivados por el dios de la narración y la necesidad de contar la historia a través de nuestros propios dibujos se hizo mucho más poderosa que nuestra intención inicial y no pudimos si no sucumbir a él y fijar el nuevo rumbo que el proyecto había tomado.

5.2 Chejov. El guión literario

Anton Pavlovich Chekhov, (29 de enero de 1860 -15 de julio de 1904) fue un dramaturgo ruso y escritor de cuentos, considerado uno de los más grandes escritores de cuentos cortos de la historia. Su carrera como dramaturgo produjo cuatro clásicos y sus mejores cuentos se tienen en muy alta estima tanto por otros grandes escritores cómo por la crítica. Se considera a Chejov, junto con Henrik Ibsen y August Strindberg, como una de las tres figuras seminales en el nacimiento del modernismo temprano en el teatro. Chekhov practicó como médico durante la mayor parte de su carrera literaria: "La medicina es mi esposa legítima", dijo una vez, "y la literatura es mi amante".

Chekhov renunció al teatro después de la recepción de *La Gaviota* en 1896, pero la obra fue revivida en 1898 por el Teatro de Arte de Moscú de Konstantin Stanislavski, que posteriormente produjo el *Tío Vanya* y estrenó sus dos últimas obras, *Tres Hermanas* y *The Cherry Orchard*. Estas cuatro obras presentan un desafío al conjunto de actores así como al público, porque en lugar de la acción convencional Chekhov ofrece un "teatro de ánimo" y una "vida sumergida en el texto".

Chekhov escribía en un principio sólo para obtener ganancias financieras, pero a medida que su ambición artística creció, hizo innovaciones formales que han influido en la evolución del cuento moderno. No hizo ninguna disculpa por las dificultades que esto planteaba a los lectores, insistiendo en que el papel de un artista era hacer preguntas, no responderlas.

5.3. Sinopsis

El Amor de un Contrabajo narra las peripecias de un músico llamado Shmechkoff, que camina junto a un río en dirección a la casa de campo del príncipe Bibuloff, con la idea de tocar en el

baile-concierto que allí se celebra. Por el camino se detiene a tomar un baño en el río y, tras nadar un poco, descubre a una bella joven, durmiendo en la orilla contraria, de la cual se enamora en el acto y decide dejarle un “recuerdo de un desconocido” en forma de ramo de flores acuáticas atado al anzuelo con el que la muchacha pescaba. Las casualidades comienzan a encadenarse y el músico descubre al salir del río que sus ropas han sido robadas y solo le han dejado el contrabajo y el sombrero de copa. Se cobija bajo un puente para esperar a que oscurezca antes de seguir con su camino y conseguir ropas con las que poder presentarse en la casa de Bibuloff. Mientras, la joven despierta y, tras concluir que el anzuelo se había enganchado, se desviste y se mete en el agua a deshacer el nudo del ramo y liberar el anzuelo. Al regresar descubre que ha sido víctima de ladrones, los mismos ladrones que robaron a Smechkoff la habían despojado de sus ropas, y llega a la misma conclusión que éste sobre refugiarse en el puentecito. Es bajo el puentecito donde se encuentran ambos, desnudos, y superada la sorpresa inicial, hablan, y Smechkoff se ofrece a resguardarla en la funda del contrabajo para así evitar miradas indiscretas hasta que lleguen a casa del príncipe, del que ella está prometida. Al oscurecer, parten dejando atrás el robusto instrumento bajo el puente, y, cargando con la joven a la espalda dentro de la funda, avanzan en dirección a casa de Bibuloff. Por el camino, el músico observa la silueta de dos figuras que cargan con bultos y, convencido de que se trataba de los ladrones de sus ropas, apoya el contrabajo en una esquina del camino y comienza a perseguirlos. La joven dentro de la funda tuvo la “suerte” de que aparecieron por el camino dos músicos compañeros de Smechkoff que, reconociendo el contrabajo y pensando que lo había debido de perder por uno u otra razón, deciden llevarlo con ellos a casa de Bibuloff esperando reencontrarse allí con su dueño. Los músicos dejaron el contrabajo en el sitio de Smechkoff mientras el prometido de la joven discutía con sus amigos sobre sus capacidades para tocar obras de piano al contrabajo. La discusión exigía una demostración y, buscando un instrumento para llevarla a cabo, el grupo de amigos se dirige a la funda en la que se esconde la joven y la sorpresa inunda la sala al abrirla. Mientras tanto, Smechkoff se había ofuscado con la persecución olvidando a la muchacha. Al rato recobrando la sensatez, volvió al lugar donde dejó la funda y al no encontrarla, creyó que se había confundido de esquina y que la pobre estaría cerca de morir ahogada. Comenzó a buscarla desesperadamente hasta caer la noche. En aquel momento decidió que dormiría debajo del puentecito y que seguiría buscándola al día siguiente, y al siguiente, y al otro, hasta que la encontrara.

5.4 tema **Tema:**

El amor es el tema principal de esta historia. El verdadero desencadenante de los sucesos que luego se desarrollaran. No es el amor romántico en el que todo acaba en tragedia, aunque la historia tiene algún cariz trágico, es un amor impulsivo, vital, inesperado. Es el amor de un contrabajo que ha perdido la fe en el amor y de repente le golpea de lleno, revitaliza su alma y le estimula. El amor por la belleza, el amor por la naturaleza, el amor por la música, son temas presentes en todo momento en el cuento de Chekhov.

Un tema muy importante en este cuento es la casualidad, la improbabilidad, la providencia; y cómo estas modifican los caminos y las intenciones de los protagonistas y los sumergen cada vez más hondo, en una cadena de acontecimientos de los que no pueden huir. El alma romántica y la impulsividad del protagonista le embarcan en una espiral de eventualidades y contingencias de la que no sabremos si es capaz de salir.

El héroe clásico, romántico, al que las circunstancias y providencias ponen en situaciones cómicas, bizarras, y en las que la casualidad juega un papel trascendental.

La naturaleza también está muy presente en este cuento. La belleza del paisaje que contempla nuestro protagonista mientras camina por el campo, inspira su alma lírica y le empuja a bañarse en el río, haciéndole disfrutar de ella en todo su esplendor. Smechkoff se empapa de la hermosura de los paisajes que le rodean y no puede si no, gozar de la atmosfera de onírica que la primavera le regala.

6. Metodologías

6.1. Primeras Pruebas:

Al comenzar a desarrollar el trabajo, comenzamos a imaginar las diferentes escenas y situaciones que van teniendo lugar en el cuento tratando de encontrar aquellas que pudieran ser más atractivas a nivel visual, y que a la vez despertaran la curiosidad de los espectadores aprovechando las inusuales situaciones en las que los personajes son partícipes. Utilizando la figura del músico protagonista como elemento central de la composición, los primeros dibujos realmente fueron poco más que un intento de acercamiento al diseño del personaje

Los segundos dibujos que fuimos realizando nacieron como el primer intento de narrar una secuencia, y de aquí nacieron los primeros bocetos para el story board.

6.2. Guión:

En un principio se nos ocurrió que podría ser interesante que en el comic no hubiera palabras. Que el peso de la narrativa lo llevaran las imágenes, siendo estas gráficamente muy aclaratorias y auto explicativas; pero como había detalles importantes de la historia que se explicaban a través de los diálogos entre personajes o peculiaridades de la personalidad de estos moldeada por sucesos del pasado, expuestos por el narrador y que no podían ser omitidos por ser esenciales para la comprensión de los personajes y así poder entender sus acciones y motivaciones.

Como solución a la necesidad de mostrar la información expuesta mediante diálogos, decidimos que estos diálogos en vez de estar escritos dentro de un bocadillo, trataríamos de escenificarlos con dibujos.

Pero aun así, la historia necesitaba algún apoyo y decidimos incluir la figura del narrador que va relatando el cuento a medida que se desarrollan las acciones para así seguir con la óptica narrativa de Chejov.

6.3. Concept Art

6.3.1 Personajes:

El músico Smechkoff –

Es el protagonista de esta historia, un músico que viaja a pie cargando a las espaldas su imponente instrumento, un enorme contrabajo. Un hombre fuerte, delgado, de anchas espaldas y pelo en pecho, largo cabello ondulado y nariz alargada, pero de rostro amable. Su figura se perfila portando un sombrero de copa.

Posee un alma lírica que se estimula con la belleza de la naturaleza y la poesía del mundo allí donde la encontrara. Perdió la fe en la humanidad y experimentó una sensación de vacío, que le convirtió en misántropo cuando su muy amadísima mujer se fugó con su amigo, el fagot Sobakin. Él mismo pensaba que había perdido la capacidad de amar, pero la joven dormida en la orilla removi6 sus sentimientos más profundos.

Aunque dotado de una inteligencia muy despierta, a veces su impulsividad le juega malas pasadas

La princesita Bibuloff –

La joven novia del príncipe Bibuloff. Una muchacha joven de cabello largo y ondulado, que disfruta de la pesca nocturna. Este personaje desata los sentimientos de Smechkoff, que, enamorado, actúa impulsivamente y desencadena una serie de acontecimientos sobre los que no poseen control alguno. Cuando le roban la ropa, se cobija bajo un puente y ahí conoce al protagonista. Su intención es regresar a casa sin que nadie se percate de su desnudez ya que sería una deshonra enorme tanto para ella como para su noble familia.

El príncipe Bibuloff –

El dueño de la casa de campo donde se celebra el baile hacia el que se dirige Smechkoff cargado con su contrabajo. Es el prometido de la princesita Bibuloff, a la que espera en la casa de campo junto con sus amigos, nobles y consejeros para dar comienzo al baile.

El flauta Juchkoff y el clarinete Rasmajaykin –

Son compañeros de Smechkoff, ambos músicos que se dirigen también a tocar en el baile del príncipe Bibuloff y que el destino, el azar, o algún dios caprichoso y travieso, les elige para ejecutar un papel clave en el torbellino de sucesos que se van llevando a cabo. Son los que encuentran la funda del contrabajo abandonado y deciden cargar con él hasta la casa de campo del príncipe con la intención de ayudar a su compañero. Pero ambos ignoran el contenido de la funda y el bizarro desenlace en el cual, su acción colmada de buenas intenciones, va a desembocar. Por tanto, aunque son personajes secundarios, su papel es justificar el factor que juega el azar alterando los proyectos y caminos que nos trazamos en la vida. Dentro del contexto musical que envuelve a la historia, el autor nos muestra instrumentos que componen la orquesta junto con el de nuestro protagonista.

El conde Chkailikoff y el consejero Lakeich-

Amigos del príncipe Bibuloff, discuten con él sobre un músico que conoció Lakeich y que era tan virtuoso que era capaz de tocar obras de Liszt en el contrabajo. Este quiere hacerse con dicho instrumento para asombrar al príncipe y demostrar que sus palabras son ciertas, sin saber que la sorpresa que se llevará su amigo no la iban a olvidar con facilidad. En nuestro comic, la figura del conde Chkailikoff ha sido eliminada dada su poca interacción y relevancia en la trama. En esta escena, el príncipe habla solo con el consejero Lakeich, al que no se nombra ni del que se dice su ocupación, y entre ambos llevan la acción de la trama. (Son personajes secundarios que debaten en torno a una controversia propia de la época en la que se escribió el cuento: La posibilidad de poseer suficiente habilidad y virtuosismo para leer una obra compuesta para ser tocada en un instrumento y ejecutarla con otro más tosco, grande, y en general más complicado de tocar.

Los Ladrones –

Figuras misteriosas, siluetas oscuras que acechan entre las sobras, estos malandrines no llegan a ser físicamente descritos en ningún momento. Tan solo actúan bajo la autoría de la providencia, del oportunismo, del azar. Cómo si agentes de un dios travieso que se divierte entretejiendo los caminos de las personas se tratara, estos personajes representan el resorte que activa el desarrollo del entramado de sucesos, malentendidos y sobresaltos por los que se va desarrollando la trama. En nuestro comic, decidimos que en la escena de la persecución, estos se cruzaran con Smechkoff mientras andan por el pueblo y mostrar sus rostros cuando se encuentran cara a cara.

El Narrador:

Siempre presente, como un dios omnisciente que todo lo sabe, va relatando las peripecias de nuestros protagonistas sin inmiscuirse en la trama. Conoce los miedos, los deseos, y las peculiaridades de todos los personajes y te los va revelando según sea necesario para el desarrollo de la trama.

6.3.2 Escenarios

Campo Abierto:

La primera escena ocurre a las afueras de la ciudad. Naturaleza en estado puro, nuestro protagonista disfruta del sol mientras camina bajo un precioso cielo, rodeado de árboles, montañas y ríos

Río:

No muy caudaloso pero lo suficiente para nadar, bucear y pescar. Aquí es donde Smechkoff ve por primera vez a la joven princesita y se enamora. Plagado de algas y flores acuáticas, el río es fuente de calma y felicidad.

Puente:

Refugiados debajo del puente para ocultar sus cuerpos desnudos, los protagonistas de la historia se encuentran en situaciones similares

Pueblo:

El pueblo que ha de cruzar Smechkoff para llegar a la casa de campo del príncipe es fruto de una mezcla de referencias de pueblos, plazas y casas tanto de Rusia como de otros países y ciudades del este de Europa tal y como son Praga, Gdansk o Vilna.

Casa de Campo:

La residencia de verano del Príncipe Bibuloff. El lugar donde va a tener lugar el baile en el que ha de tocar nuestro músico protagonista. Una ostentosa Mansión con dos escaleras exteriores que dan acceso a una imponente terraza rodeada por unas poderosas columnas que aguantan el peso de una majestuosa cúpula. En su interior los enormes salones y pasillos albergan un tumultuoso bullicio formado por los invitados, músicos y miembros del servicio que están finiquitando sus labores unos, afinando otros y conversando impacientemente los primeros.

6.3.4 Estilo:

Los primeros intentos de describir a los personajes tuvieron lugar hace un par de años cuando me inspiré en el protagonista de este cuento para crear un grabado a punta seca para una de las clases a las que asistía por aquel entonces. La intención era diseñar lo que sería la portada del cuento, mostrando al protagonista cargando con su contrabajo, andando por el campo y rodeado de elementos que aparecen en el cuento corto; puente, árboles, el río, el pueblo, el cielo etc. Así, al comienzo de este curso, comencé con las pruebas para el comic, cogí los bocetos que hice para aquella clase, y comencé a desarrollar mi personaje a partir del que ya había dibujado para el grabado.

Con el tiempo el personaje fue evolucionando, el Smechkoff del grabado original tenía el pelo corto y una barba más frondosa y oscura que en los dibujos definitivos, en los que lleva el pelo largo y ondulado, y porta una barba rala y poco densa.

Para establecer el estilo al que los dibujos irían sujetos hice bastantes pruebas y éste fue evolucionando a la par que iba desarrollando otras partes del trabajo.

En mis dibujos la línea es un elemento de gran importancia expresiva. Ésta línea especialmente gestual suele ser el elemento más descriptivo de los dibujos, aunque se apoya en la mancha en muchas ocasiones para crear unas composiciones basadas en los fuertes contrastes que aportan el blanco sobre el negro y viceversa. Al principio utilicé una pluma para entintar los dibujos además de tres pinceles recargables de tinta con los que añadirles la mancha y definir las luces, sombras, volúmenes, y degradados que pudiera ir necesitando incluir en las viñetas. Usaba uno de los pinceles recargables, lleno tan solo de agua, para igualar masas o para crear diversos efectos y degradados, pero se podría decir que en el comic se han usado un máximo de 4 tonos siendo estos: el blanco, el máximo negro, y dos tonos de grises intermedios, uno claro y uno oscuro.

Para la descripción de elementos orgánicos como árboles, ramas, hojas, el agua, el cielo y las nubes, los ropajes, y un largo etc. que incluye a los mismísimos personajes; uso el grafismo y el gesto para crear ritmos y manchas que describan o representen visualmente las cualidades, movimientos, intenciones de estos elementos, siempre acoplados a la atmosfera correspondiente de cada una de las viñetas. *Ejemplo: dibujo 00 pg 00*

Suelo preferir la insinuación a la representación evidente, pero también entiendo la necesidad de claridad a la hora de leer una historia y entenderla sin que el ritmo se vea afectado, y por lo tanto he usado un estilo personal, claramente figurativo, pero expresivo y gestualmente vivo; nervioso pero firme.

La mancha, y como ha sido usada en favor de la composición, se entiende muy bien con los siguientes ejemplos, en los que se ha usado para compensar pesos, enmarcar y resaltar alguna figura importante en la viñeta, para diferenciar las diferentes masas y elementos de la composición y en esencia, para darle alma a los dibujos, aumentar la calidad y claridad de su lenguaje e intensificar el interés e impacto que ejercen en el lector/espectador.

Ejemplo: dibujo 00 pg 00

Los personajes están dibujados de manera realista, pero simple y con pocos trazos precisos que sostienen la figura mientras describen las formas y volúmenes que las integran. Aunque en muchas se ha utilizado una trama de trazos finos, paralelos, y con muy poca separación entre ellos con el fin de oscurecer una zona sin llevarla al máximo negro usando la mancha.

Utilizo un estilo expresivo, pero descriptivo, en el que el gesto juega de manera intuitiva en favor de la figuración.

6.4 Story-Board:

Realizamos un Storyboard como guía precursora a la realización del comic definitivo. Fue dibujado a lápiz y muestra a grandes rasgos y rápidos bocetos la intención que posee cada viñeta y cada página.

6.4.1 Objetivos y utilidad

El objetivo del storyboard es ser capaces de visualizar las viñetas, ver las secuencias, desarrollarlas y modificarlas teniendo en cuenta la composición de la página que vamos a usar con el fin de entender el comic. Así como un artista realiza un boceto con el objetivo de visualizar y comprender los problemas que puedan surgir en su desarrollo y las soluciones aplicables, antes de comenzar a trabajar en la obra final, un dibujante de comics debe realizar un storyboard con los mismos objetivos. Ser capaz de ver los inconvenientes que puedan ir surgiendo y reaccionar correctamente a las necesidades armónicas, narrativas, visuales, compositivas y, un largo etcétera, que puedan ir brotando.

6.4.2 Decisiones

Una vez teníamos el storyboard realizado, comenzamos a dibujar cada viñeta y, tras entintarlas usando una mesa de calco y escanearlas, las pasamos a Photoshop para configurar las páginas. A estas alturas del proceso es cuando más decisiones tomamos ya que al estar montando las viñetas se nos hacían muy evidentes tanto las carencias como las cualidades que estas poseían, y hacía muy fácil tomar las decisiones correctas. En muchos casos nos dimos cuenta de que hacía falta alguna viñeta más para explicar bien la secuencia, en otras tuvimos que cambiar algún dibujo, dándole un nuevo enfoque, o una nueva perspectiva; y en otras ocasiones las decisiones eran más formales, estéticas y compositivas, más dirigidas a mantener el ritmo de lectura y el impacto visual. Que las páginas resultaran atractivas e interesantes al primer vistazo.

6.5 Arte Final:

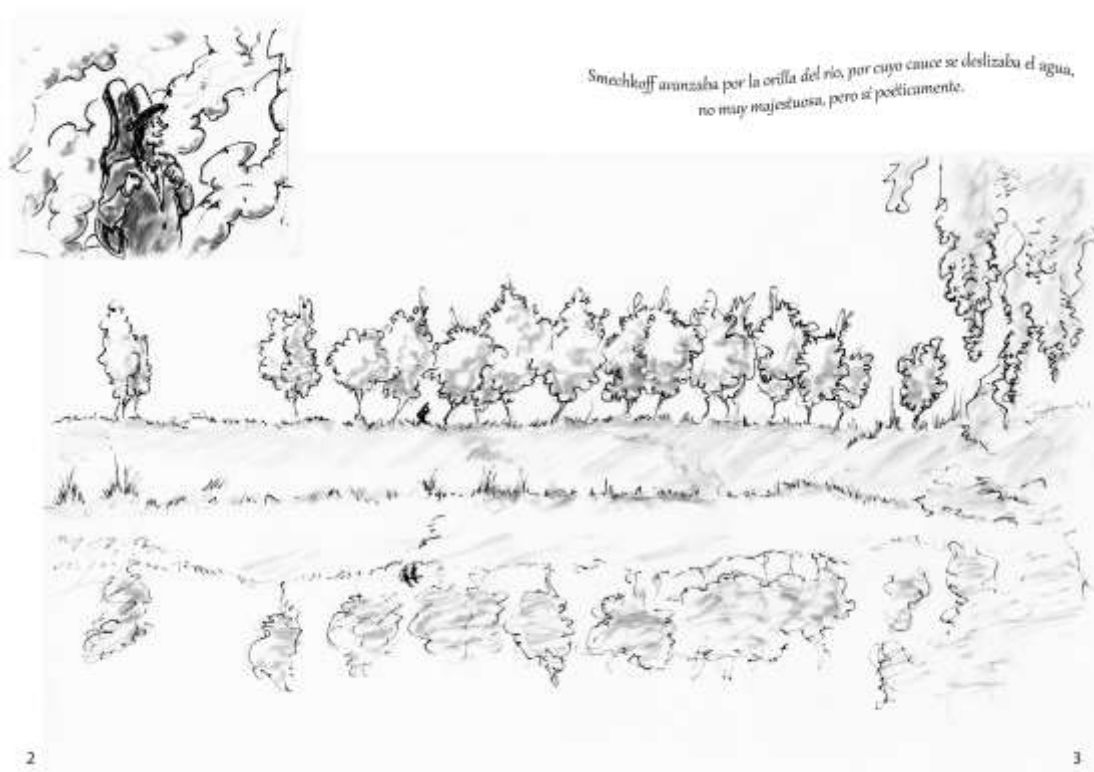


fig. 13



Fig 14



Fig 15



Fig 16



fig 17



Fig 18



Fig 19



Fig 20



fig 21



Fig 22



Fig 23

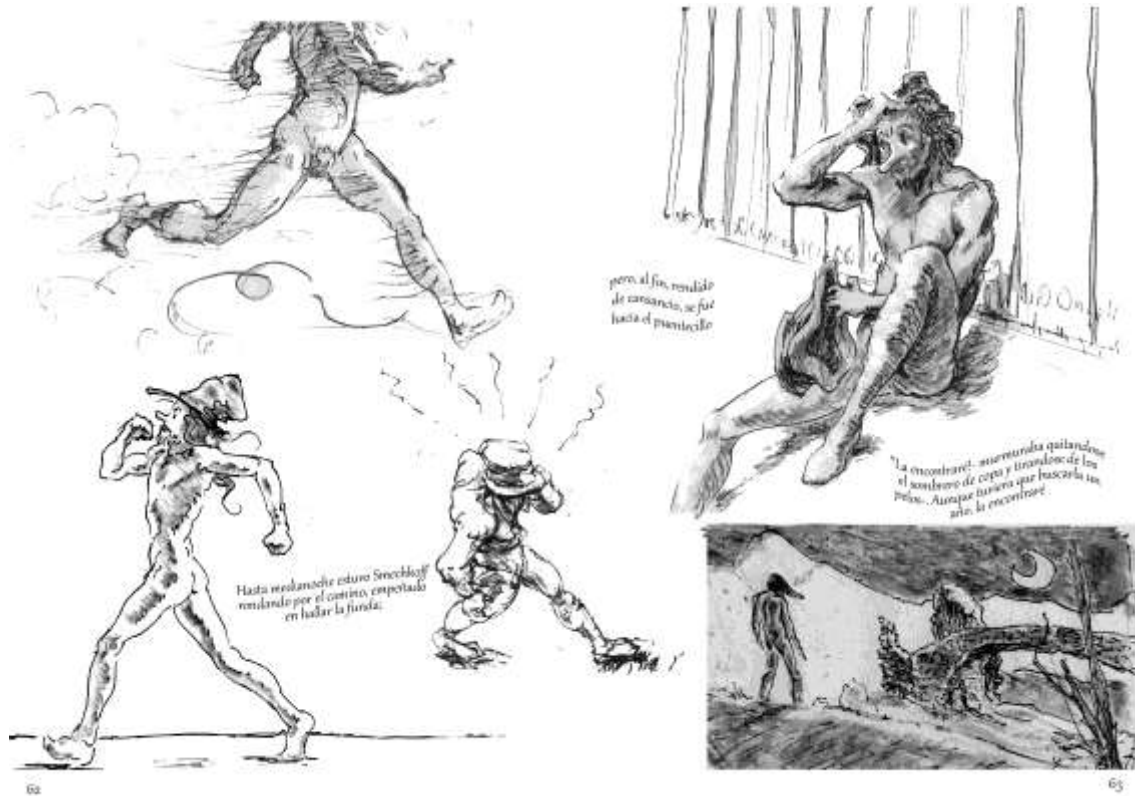


Fig 24

6.6 Diseño:

6.6.1: Portadas

Cuando nos propusimos diseñar la portada, comenzamos por buscar y analizar en internet las portadas de comics más famosas e importantes de la historia con el objetivo de descubrir los secretos que las hacen tan impactantes y evocadoras.

Nuestra idea siempre fue que la portada estuviera compuesta por todos los elementos importantes que aparecen en el cuento, estimulando la curiosidad y la imaginación del espectador para así hacerle desear resolver los misterios que su propia imaginación ha conjeturado.

Realizamos varias pruebas para la portada y la contraportada.



fig 25



fig 26



Fig 27

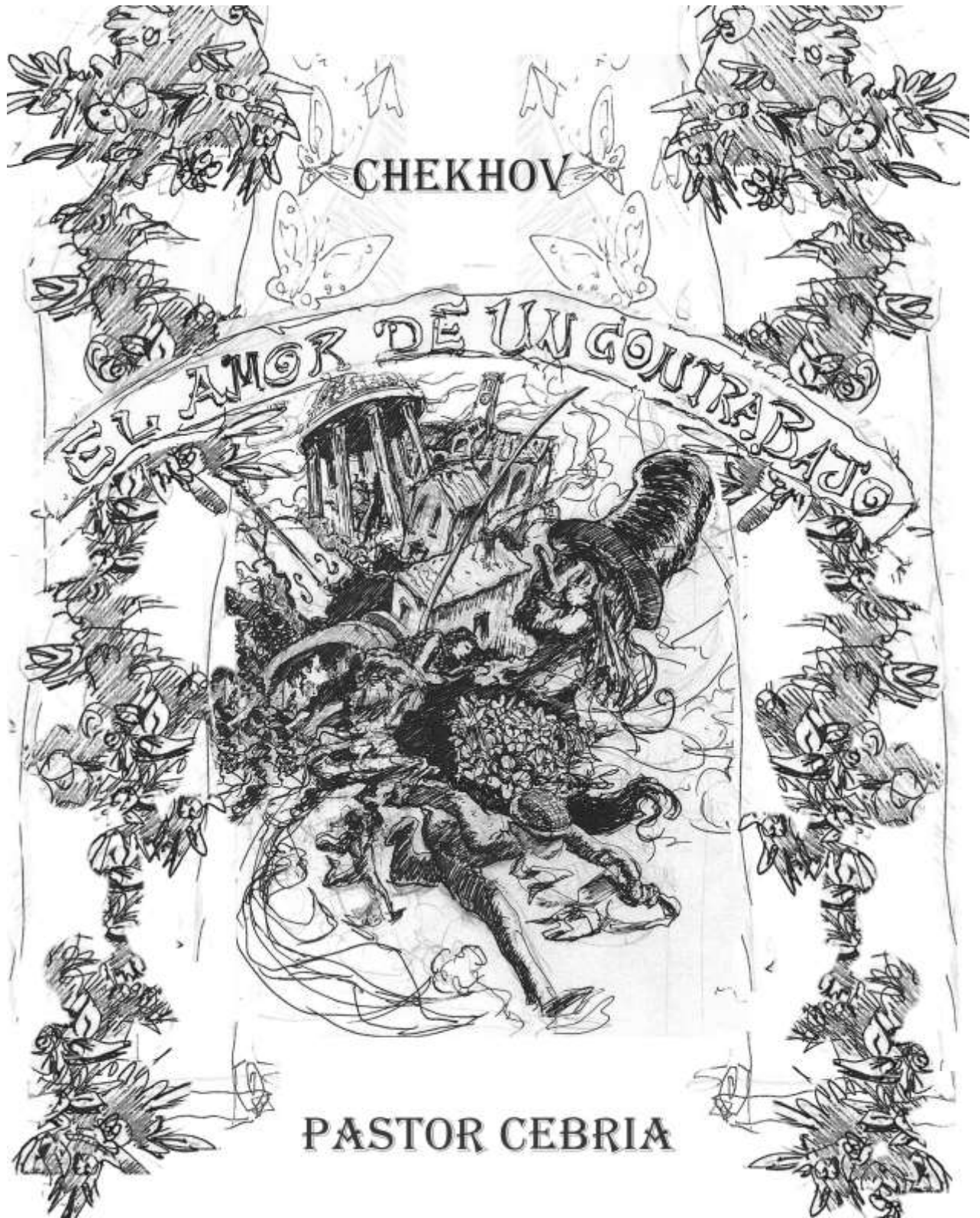


Fig 28

7. Estrategias de Promoción:

7.1 Página Web:

El recurso más directo e inmediato que nos podamos plantear para promover el comic es sin lugar a dudas la creación de una página web o de un blog. De esta manera presentamos nuestra obra en las redes sociales, haciéndosela llegar a mucha gente a través de la red, despertamos el interés por el contenido inédito de nuestro comic y familiarizamos al público con el estilo propio de esta obra. Utilizando la plataforma web Tumblr.com creamos un blog en el que íbamos añadiendo tanto dibujos finales y acabados en color, como bocetos rápidos, pruebas de los personajes, paisajes etc. Esta plataforma nos permite añadir contenido cómodamente y compartirlo con otras redes sociales como Facebook o Twitter de manera rápida y sencilla.

<https://elamordeuncontrabajo.tumblr.com/>

La dinámica que buscamos para esta página es la de subir avances del trabajo, fragmentos de páginas, bocetos, diseños... todo ello con el objetivo de atraer la atención del público al que va dirigido. En un futuro también es apta para anunciar posibles preventas, fechas de salida u otros eventos. Hemos optado por un diseño que permite visualizar gran cantidad de imágenes a la vez, con pestañas de información, sinopsis y enlaces a otros trabajos nuestros. Además hemos tratado de transmitir el tono de nuestra historia a través de los colores elegidos para la interfaz.

7.2 Nivel de Calle:

Llevar a cabo una campaña publicitaria basada en la reproducción de personajes del cuento en muros y paredes de toda la ciudad para que el público conozca a los personajes antes incluso de que el comic se lance y que los recuerde y reconozca una vez haya salido a la venta. Para ello usaríamos plantillas, sprays, y para ir reproduciendo dibujos o directamente dibujar con rotuladores especiales tipo Tackers. El objetivo sería bombardear la ciudad, plagarla de dibujos del músico Smechkoff, el protagonista, en diferentes posturas y acciones; cargando con el contrabajo, desnudo mientras anda por el campo, sentado bajo el puente, corriendo tras los ladrones. Y también de la joven princesita y de algún que otro personaje del cuento; la joven corriendo por el bosque, oculta dentro de la funda y solo se le ven los ojos, ella pescando, nadando, los ladrones, los músicos ... y un largo etc. La idea es que la gente se acostumbre a verlos, los reconozca, pero no lo relacionen con nada en concreto hasta que se publique el comic y entonces todo aquel que relacione los dibujos del comic con aquellos que han ido apareciendo en esas paredes y muros delante de los que caminan todos los días camino del trabajo, colegio, bar y ya forman parte de ellos mismos, sientan la necesidad curiosa de desvelar el misterio y descifrar esos locos dibujos que llevan tiempo queriendo comprender.

8. Conclusiones:

En conclusión, hemos cumplido los objetivos que nos planteamos en un principio

La realización del comic:

- La realización de un storyboard
- El desarrollo de los dibujos necesarios. Este fue un trabajo que duró casi hasta las últimas etapas del proceso de creación del comic ya que siempre hubo cambios que realizar y nuevas ideas que implementar
- El entintado de los dibujos para conseguir un acabado final eficiente
- La maquetación del comic usando las ilustraciones ya realizadas tratando de componerlas de la manera en que mejor responden a las necesidades de la narración

La publicación del mismo:

- A través de una pequeña editorial de comics llamada Seed Comics conseguimos que el proyecto de publicación se ponga en marcha y, aunque aún queda mucho para que el comic sea publicado y todavía seguimos en procesos de negociación, este hecho muestra un triunfo en la difusión del producto.

De los objetivos secundarios también conseguidos:

- El desarrollo y perfeccionamiento de un estilo personal.
- El perfeccionamiento de las técnicas necesarias para la realización del comic como pueden ser el abocetado, el entintado, el storyboard..
- La maquetación y el uso de herramientas digitales tales como el Photoshop.
- Crear una página web para la difusión del proyecto en las redes sociales.

Problemas:

- La inmensa cantidad de imágenes realizadas supuso que la maquetación se convirtiera en una ardua tarea y respondiera a un tedioso y lento proceso
- La reducción de la escala al transportar las imágenes escaneadas al programa de maquetación resultó en que se perdieran detalles en algunas de ellas.
- La unificación del texto llevó a la toma de decisiones y a crear dos tipos de textos distintos:
 - o uno convencional, alineado, y enmarcado dentro de un rectángulo gris que responde a la necesidad del narrador de describir sentimientos de los personajes, características psicológicas, y/o hechos pasados que describieran su esencia y transformaran su personalidad
 - o el otro texto describe las situaciones, las acciones, y los diálogos que los personajes ejercitan. El texto en cuestión ha sido deformado tratando de incluir ritmo en las páginas y ayudar con la composición de las mismas.

Cuando comenzamos a desarrollar el comic de “El amor de un contrabajo”, sabíamos que emprendíamos el viaje más difícil y laborioso al que ninguno nos habíamos enfrentado antes. Este viaje estaría plagado de contratiempos, caminos sin salida y despropósitos, pero también de descubrimientos, de evoluciones y de aciertos. Decididos a embarcarnos en la aventura, la descomunal tarea reveló su cara siendo esta aún mucho más imponente que lo que en un principio imaginábamos, y a medida que avanzábamos por ella se hacía cada vez más grande. A la par que descubríamos nuevas formas de expresar las ideas y de narrar las secuencias, desvelábamos nuevos estratos del proyecto que a su vez nos hacían tropezar con aun más nuevos recursos de narración, composición, lenguaje, etc.

El hecho de haber sido capaz de realizar la obra al completo, a pesar de los contratiempos y los retrasos que hemos sufrido, nos llena de satisfacción. El proyecto, que nació en un principio con la idea de realizar una serie de más o menos unos veinte dibujos que ilustraran diferentes escenas, personajes y sucesos que aparecen y actúan a lo largo del cuento, acabó siendo una novela gráfica completa en formato comic con un total de 64 páginas y más de 100 dibujos. El proceso de desarrollo por el que ha pasado cualquiera de los dibujos del comic incluye fases como el abocetado, el dibujo a lápiz y el entintado pero, también, a posteriori han sido retocados y corregidos, en algunos casos, hasta en cinco ocasiones. Esto se debía a que el intuitivo proceso personal de creación que he utilizado es ante todo cambiante y evolutivo, y depende tanto de la imaginación propia como de la constante necesidad de que las viñetas mismas inspiran el resultado de las siguientes, de las anteriores, y la causa de que el comic en sí estuviera en un estado de cambio constante.

9. Bibliografía:

- Anton Chekhov, La cerilla Sueca. Espasa Calpe
- Mike Mignola y John Byrne “Hellboy: Semilla de Destrucción”, Norma Editorial
- Kunzle, David (2007) Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer. Univerity Press of Mississippi
- Alejandro Jodorowsky y Francis Boucq (2014) “Bouncer”, Norma Editorial isbn.
- Hatfield, Charles (2005). Alternative Comics: An Emerging Literature. Univerity Press of Mississippi
- Jeph Loeb y Tim Sale. Batman: The Long Halloween DC Comics. Norma Editorial

- Frederik L.schodt (1986) *Manga! Manga! The World of Japanese Comics.* _Tokyo: Kodansha
- Jeph Loeb y Tim Sale. Batman: Dark Victory DC Comics. Norma Editorial
- Mike Mignola. “Hellboy: El Ataud encadenado y otras historias” Legend Comics. Norma Editorial
- Jeph Loeb y Tim Sale. Superman: Para Todas las Estaciones. Marvel Comics. Panini Comics
- Frank Miller. “Sin City: El Duro Adiós” Dark Horse Comics. Norma Editorial
- Lewis Trondheim. “Ralph Azham: ¿Mentimos a los que queremos?” Dupuis. Norma Editorial
- (Vázquez de Parga, S.: *“Primeras experiencias del comic español”*, in Coma J., dir: *Historia de los cómics*, Toutain, Barcelona, 1983. Volume II, p. 423).

10. Índice de Imágenes

Paginas:

Fig. 1	Henri de Toulouse-Lautrec -- Mr. Warrenner en Moulin Rouge (óleo sobre Tabla)	10
Fig. 2	Chocolat dansant dans un bar (óleo sobre Tabla)	10
Fig. 3, 4, 5, 6	Egon Schiele -- 4 Drawings	11
Fig. 7	Pablo Picasso – 3 dibujos de Stravinsky	12
Fig. 8	Mike Mignola 2 viñetas de Hellboy	13
Fig. 9, 10	Tim Sale: Batman Long Halloween. Thieves World	13
Fig. 11, 12	2 viñetas del Blacksad de Juanjo Guarnido	14
Fig. 13	Ejemplo de viñeta, Paisaje armonía,	25
Fig. 14	Ejemplo de composición, Paisajes	26
Fig. 15	Descripción física personaje, Linea, mancha	26
Fig. 16	Ejemplo de mancha y composición	27

Fig. 17	Ejemplo Tipos de Texto, Ritmos	27
Fig. 18	Ejemplo viñeta Línea y Mancha	28
Fig. 19	Ejemplo Línea y mancha	28
Fig. 20	Ejemplo Narrativa y tipos de texto	29
Fig. 21	ejemplo Composición	29
Fig. 22	Ejemplo encuadre texto	30
Fig. 23	Ejemplo Línea, Horror Vacui, Tensión	30
Fig. 24	Ejemplo Ritmo	31
Fig. 25	Pruebas para portada y contraportada,	32
Fig. 26	prueba contraportada	32
Fig. 27	prueba Portada	33
Fig. 28	Portada	34