

TFG

DUERME PUEBLO

PROYECTO DE NOVELA GRÁFICA

Presentado por Núria Tamarit Castro

Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

La presente memoria recoge el proceso de creación de una novela gráfica llamada *Duerme Pueblo* dirigida a un público joven, que relata los incidentes acontecidos a los vecinos de la aldea ficticia de Barballo durante cuatro fatídicos días. El relato tiene un enfoque humorístico, esperpéntico y cuenta con elementos propios de la novela negra. Con esta historia pretendemos representar la lucha por el interés personal de cada individuo y sus consecuencias. La intención final de este trabajo es conseguir un proyecto sólido entre dos autoras para ser presentado a editoriales y lograr su publicación.

Palabras clave: Novela gráfica, juvenil, esperpéntico, novela negra, humor.

SUMMARY AND KEY WORDS

The following report is about the creation process of a graphic novel called *Duerme Pueblo*, aimed at a young audience, which narrates the incidents that take place in the small, made-up village of Barballo during four fateful days. The story is approached with humour, kind of a grotesque one, and contains elements from noir novel. With this comic we are trying to depict a selfish fight between individuals and its consequences. The final aim of this work is to obtain a solid project, by two authors together, to be shown to publishing houses and to get printed.

Key words: Graphic novel, young, grotesque, noir novel, humour.

AGRADECIMIENTOS

A David Heras por aceptar ser mi tutor, prácticamente a ciegas, un día de mi tercer curso y cuestionar todo lo que hago.

A Maria Lorenzo por sus útiles consejos y sus grandes anécdotas

A Xulia Vicente por animarme a emprender juntas este proyecto y obligarme a seguir dibujando a toda costa.

A Marta y a Julia, por sufrir nuestras discusiones sobre el trabajo y aportarnos esas opiniones externas.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN:	5
2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA	6
3. MAPA CONCEPTUAL	8
4. CÓMIC	4
4.1 DEFINICIÓN	9
4.2 CONTEXTO EDITORIAL	9
5. CONCEPTO E IDEA	11
5.1 INTENCIÓN Y PUNTO DE PARTIDA	11
5.2 NUESTRA HISTORIA	11
5.2.1 Sinopsis	11
5.2.2 Tema	11
5.2.3 Metalenguaje, humor y otros recursos	12
5.3 NUESTROS PERSONAJES	12
6. METODOLOGÍA	13
6.1 CRONOGRAMA	13
6.2 PRIMER ACERCAMIENTO A LA ESTÉTICA	13
6.3 GUIÓN LITERARIO	14
6.4 CONCEPTUALIZACIÓN DE LA GRÁFICA	15
6.4.1 Escenas	15
6.4.2 Personajes	15
6.4.3 Escenarios	19
6.4.4 Variaciones de gráfica	19
6.5 STORYBOARD	20
6.5.1 Cómo y para qué lo realizamos	20
6.5.2 Decisiones: ritmo y diseño	21
6.6 ARTE FINAL	22
6.7 DISEÑO	26
6.7.1 <i>Naming</i>	26
6.7.2 Formato e impresión	26
7. ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN	27
7.1 PÁGINA WEB	27
7.2 PRINTS	28
7.3 TRÁILER ANIMADO	29
8. CONCLUSIONES	30
9. BIBLIOGRAFÍA	31
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	32
11. ANEXOS	

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo hace referencia al proceso de realización de la novela gráfica *Duerme Pueblo*, un cómic de larga duración creado conjuntamente con Xulia Vicente.

El cómic, que contiene características propias del género de la Novela Negra y es un tanto esperpéntica narra los sucesos ocurridos durante cuatro días en una aldea ficticia del norte peninsular llamada Barballo. Mediante la elección de este tema pretendimos destacar como la lucha desmesurada por nuestros intereses nos lleva a perder amistades o incluso la vida.

El motivo principal por el cual decidí realizar un cómic como proyecto de final de grado es porque aún los dos conceptos que influyen directamente en mi trabajo: La literatura y el arte gráfico. Así, ser capaz de narrar una historia mediante imágenes es una de mis metas. Cabe destacar que ya había realizado otros cómics de corta duración anteriormente y, puesto que soy conocedora de las dificultades que conlleva generar una historia con una trama complicada, consideré que acometer un proyecto de novela gráfica supondría un gran reto para mí.

El objetivo principal de este trabajo fue conseguir un proyecto sólido que pudiera ser presentado a las editoriales nacionales y, de no conseguir ser publicado, funcionar a modo de muestra de mis capacidades y trabajo. Queríamos, ante todo, construir un proyecto sin restricciones externas que fuera totalmente nuestro. En pocas palabras, pretende ser una toma de contacto directa con el mundo editorial y profesional y un compendio de las habilidades adquiridas durante los cuatro años de la carrera.

Las etapas que seguimos para abordar este proyecto comenzaron con la redacción de la historia y el guión literario, la construcción del storyboard, la realización del arte final de las páginas, la edición y maquetación de la novela gráfica. Para finalizar con su futura impresión. Finalmente realizamos dos proyectos que sirven como métodos de difusión de *Duerme Pueblo*: Una serie de ilustraciones serigrafiadas y un tráiler animado.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Nuestro primer objetivo fue crear una historia personal, con total libertad, para convertirla en un cómic. Nos comprometimos con un proyecto sólido, con el que nos sentimos motivadas y cuya creación es íntegramente nuestra desde su concepción inicial.

Por ello, Xulia Vicente y yo planteamos desde un inicio, realizar el trabajo en equipo, pues consideramos que eran muchas más las ventajas que los inconvenientes. Por una parte, ambas nos formamos en esta facultad y en asignaturas semejantes con lo que compartimos niveles de formación. A su vez trabajamos en el mundo de la ilustración y el cómic y hemos desarrollado ya algún proyecto conjunto a pequeña escala. Debido a la facilidad que tenemos para coordinarnos y al hecho de que aplicamos una metodología semejante en nuestras obras, decidimos que abordar este trabajo juntas nos brindaría la posibilidad de alcanzar un nivel de acabado, coherencia y solidez más elevado. Finalmente, pudimos abordar el cómic sin preocupación por excedernos en el volumen total del proyecto. Gracias a que el trabajo en equipo permite repartir los procedimientos y ejecutarlos en menos tiempo.

Por otra parte, la configuración de nuestra narración precisa de un cambio de estilo gráfico para potenciar las diferentes escenas y puntos de vista de los personajes. Así, acometer el cómic entre dos dibujantes con estéticas diversas pero coherentes, nos pareció un punto muy potente.

Finalmente, bien es sabido que el trabajo organizado en equipo proporciona otros beneficios como la velocidad de ejecución, detección más efectiva de errores y enriquecimiento de ideas.

En un primer lugar barajamos distintos temas y conceptos, así como anécdotas que nos sirvieran como punto de partida. Así, concebimos relatos que mantenían elementos en común y otros absolutamente dispares hasta llegar a la idea base a partir de la cual construimos la narración.

Posteriormente elaboramos el guión literario, en el que se contempla la totalidad de la narración dividida en actos y en escenas. Incluimos, además, la descripción de los escenarios y los diálogos de los personajes.

Una vez ajustadas las correcciones del guión literario, procedimos a la realización del storyboard en el que se planifica la configuración de las viñetas, los planos, los espacios reservados para bocadillos de diálogo y el ritmo narrativo. El storyboard funciona como primer acercamiento al artefinal, puesto

que permite visualizar la totalidad del cómic y por ello es un punto del procedimiento que se somete a una exhaustiva revisión.

Por otro lado se desarrolla el diseño de personajes y escenarios simultáneamente.

El siguiente paso consiste en la elaboración de las páginas artefinalizadas, contemplando decisiones como el formato, cromatismo, y el *naming* del cómic. Llegados a este punto las páginas sufren, en ocasiones, alguna modificación respecto al storyboard, atendiendo a problemas de encuadre o ritmo de lectura. Es este el momento en que se dibujan los escenarios y los personajes al completo, considerando sus características y expresión corporal. Ligado a este proceso se encuentra la realización de los globos de texto, que se dibujan en páginas aparte, de modo que pueden modificarse fácilmente y ajustarse a la rotulación en diferentes idiomas.

Finalmente las páginas se editan en Photoshop, se maquetan y se procede a su impresión.

3. MAPA CONCEPTUAL

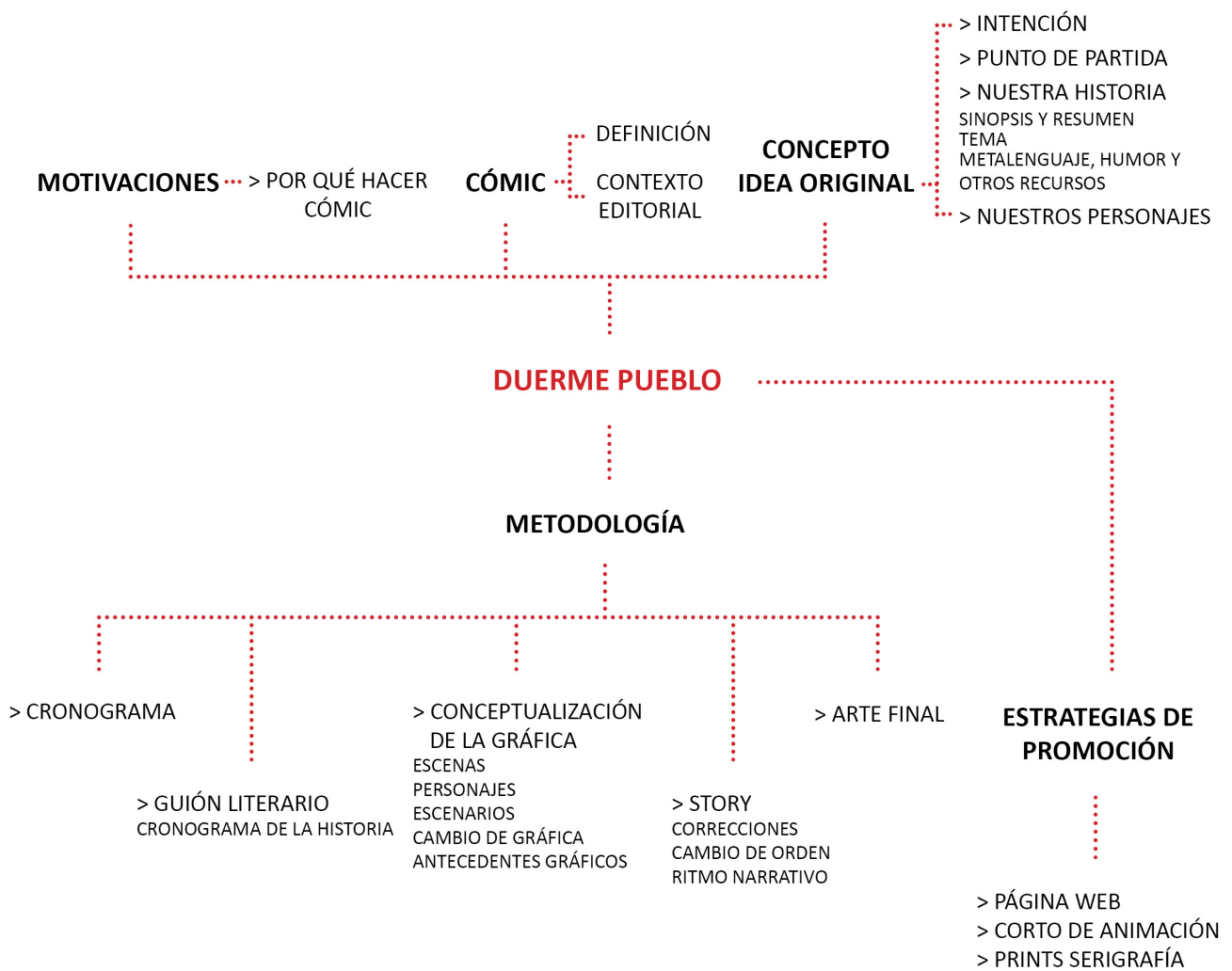




fig. 1

4. CÓMIC

4.1 DEFINICIÓN

Entendemos por cómic una narración secuencial que emplea imágenes estáticas. En palabras de Scott McCloud¹, los cómics son: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”.

4.2 CONTEXTO EDITORIAL

Hoy en día existen diferentes términos para denominar lo que parece ser un mismo concepto.

En el ámbito nacional existía el “tebeo”, referido al cómic español, que nació en los años cuarenta y gozó de pleno éxito durante los años setenta y mediados de los ochenta. El nombre surgió a partir de la revista TBO que publicaba toda clase de historietas. A mediados de los años setenta un sector del medio empezó a demandar el uso del término americano “cómic” para referirse a las historias más realistas y de temas más adultos para ensalzar así el género,

La palabra “cómic” había empezado a utilizarse en la década de 1930 en Estados Unidos. Este término se generalizó a raíz del nacimiento de ciertas compañías como DC, All Star Comics o Action Comics y la creación de los primeros superhéroes (Superman creado por Joe Shuster y Jerry Siegel en 1938, Batman en 1939 o el Capitán América y La Mujer Maravilla, ambos en 1941).

En la actualidad existe una nueva disputa entre el concepto de “novela gráfica” y “cómic”. Las opiniones disertan si el fenómeno “novela gráfica” se diferenciaría como nuevo género, más adulto que el cómic norteamericano de superhéroes y elevado al terreno artístico, o si funciona meramente como una nueva marca que busca abrir mercado a otros públicos.

Hay diferencias fundamentales, tanto de contenido como de forma. Efectivamente, por lo general las novelas gráficas se dirigen a un público más adulto, con historias maduras, especial cuidado estético y muchas veces innovación narrativa. Hay un interés por romper moldes y explorar los límites que ofrece el medio, al igual que de tratar de llegar al espectador con nuevas sensibilidades, lejos de la epicidad super heroica.

fig. 1. TBO 2000, 1972. Portada para el Nº 2300, donde se anuncia “La Habichuela”.

¹MC CLOUD, S. *Entender el cómic*. España: Astiberri, p.45



fig. 2



fig. 3

fig. 2. Ana Galvañ, 2015. Cartel anunciador del festival de autoedición GRAF.

fig. 3. Marlene Krause, 2015. Cartel anunciador del festival de autoedición GUTTER FEST.

Derivando de estos nuevos objetivos y así tratando de alcanzar al nuevo *target*, el formato en el que se presentan las novelas gráficas cambia: se caracterizan por la tapa dura, contar su historia en un único tomo y tener un coste más elevado que la tradicional revista de cómics.

Cabe destacar que la consolidación de estos cambios se debe, en gran medida, a la evolución de los métodos de reproducción actual, que permiten a los editores encargar grandes tiradas a un coste menor.

En conclusión, la distinción existe, y la novela gráfica ha atraído nuevos lectores al medio. Pero a pesar de las diferentes nomenclaturas, está claro que ambos términos se refieren a un mismo concepto, que es la narración con imágenes. Por tanto, en adelante emplearemos indistintamente “cómic”, “tebeo” o “novela gráfica”, ya que entendemos que las diferencias no son radicales.

A nivel nacional, hoy existen varias ramas de creación y publicación de cómics. La llegada del manga japonés a España se ha traducido en un aumento del público español que leyó en su adolescencia este género y, consecuentemente, en los últimos veinte años se ha producido un incremento de editoriales con apuestas totalmente nuevas y diferentes. Además de las editoriales grandes de larga trayectoria, han nacido editoriales más humildes que producen cómics de género *underground* e independiente. Estas nuevas editoriales beben directamente de una tendencia muy potente ahora mismo: la de la autoedición.

Una gran ola de nuevos (y no tan nuevos) autores optan por autopublicarse sus propios tebeos, lo que es posible gracias a los mencionados avances de la imprenta. Luego, se sirven de festivales de autoedición como el GRAF, GUTTERFEST, Tenderete o Autobán para vender su producto, que también promocionan ellos mismos.

El cómic español cuenta cada vez con más artistas que trabajan técnicas muy diversas y crean historias inspiradas por estilos totalmente distintos entre sí, pero que juntos han dado lugar a esta potente ola de creadores. Aunque si bien nos encontramos en un auge creativo, el mercado atraviesa sus dificultades debido a que hay demasiadas publicaciones para un número pequeño de lectores, con lo que las editoriales se ven obligadas a optar por tiradas cortas de las que los autores obtienen una mínima remuneración.

5. CONCEPTO E IDEA

5.1 INTENCIÓN Y PUNTO DE PARTIDA

Para concebir nuestra historia, nos basamos en el juego de rol llamado *Los Hombres Lobo de Castronegro* o *La Aldea*. En el juego original se reparten cartas con personajes: cada uno de los jugadores actúa en función del rol de su personaje y acusa al resto para ganar la partida. Existen los siguientes personajes:



fig. 4

Lobos: Son los encargados de eliminar “matando” al resto de jugadores.

Bruja: Poseedora de dos pociones, una para matar y otra para revivir.

Niña o Sonámbula: Puede espiar a los personajes mientras deciden a quién van a eliminar.

Cazador: Dispone de un tiro para matar a otro jugador antes de morir él mismo.

Aldeanos: Sin ninguna habilidad especial, deben desenmascarar a los lobos.

5.2 NUESTRA HISTORIA

5.2.1 Sinopsis

Nuestro relato se sitúa en Barballo, una aldea del norte peninsular, de pocos habitantes y algo aislada. Sus vecinos se conocen desde hace años, y arrastran ciertas rencillas, como es habitual en cualquier pueblo. Sin embargo, un martes la cazadora encuentra el cadáver de Boniato en el bosque. Puede que el muchacho simplón no le hubiera importado demasiado a los aldeanos en vida, pero su muerte desencadena discusiones y enfrentamientos con la excusa de encontrar al culpable. El asesino sigue suelto y es seguro que volverá a matar al caer la noche.

5.2.2 Tema

Nos interesaba crear una historia en la que los personajes actúen motivados únicamente por su interés, con la premisa de “el fin justifica los medios”. Los personajes intentarán deshacerse de sus compañeros o incluso de sus amigos con el fin de asegurar su supervivencia, anteponiendo así sus intereses a su honestidad y honestidad. Son, ante todo, egoístas. A ello añadimos la devoción a una religión con reminiscencias cristianas, pero con rituales paganos. Es decir una religión totalmente sin sentido, al servicio de los altos cargos de esta pequeña aldea. Existen además creencias relacionadas con la influencia del clima en los hechos, así como en las brujas y la magia negra.

Se trata pues de un conjunto de personajes con unas creencias e intereses totalmente arraigados, que luchan por su supervivencia en un mundo reducido a una pequeña aldea.

fig. 4. Juego de rol *Los hombres lobo de Castronegro*.

Para hacer notar estas actitudes de los personajes, posicionamos al lector desde la omnisciencia, mostrándole escenas que la mayoría de los personajes no ven. El espectador va un paso por delante, para así generar una tensión impaciente hacia el clímax anunciado. Esta manera de narrar se denomina ironía dramática, y Robert McKee² la diferencia así del suspense: “Cuando hay ironía dramática, el público sabe más que los personajes. Lo que en el suspense es ansiedad por el resultado y temor por el bienestar del protagonista, en la ironía dramática se convierte en miedo por el momento en el que el personaje descubra lo que ya sabemos, y en compasión hacia alguien que sabemos que se dirige hacia el desastre.”

5.2.3 Metalenguaje, humor y otros recursos

A raíz del uso de la visión omnisciente, decidimos ir un paso más allá y jugar con el objeto de nuestra inspiración. En *La Aldea* debe haber siempre un jugador que se mantiene al margen y dirige a los demás. Narra lo que va sucediendo, anuncia las muertes y ordena a los participantes que se marchen a dormir o se despierten. Al principio de nuestro cómic, una voz externa pronuncia estas órdenes, aludiendo al “máster” de la partida. Pero el metalenguaje no se queda ahí, sino que más adelante en la historia, el narrador será invocado como personaje físico y real, y tendrá que interactuar con los jugadores a los que dirigía.

Otro aspecto a destacar es el tono empleado. A pesar de tratarse de una historia sobre asesinatos y personajes egoístas, hemos añadido puntos de humor un tanto esperpénticos, para dotar a la narración y a los personajes de ese aura algo ridícula y extravagante. De este modo, las muertes se producen en ocasiones por las causas más disparatadas, como por ejemplo un golpe con un saco de caracoles, o con un cráneo humano mágico.

Uno de nuestros principales referentes por su tratamiento humorístico de la muerte es el escritor inglés Terry Pratchett. En sus libros los personajes fallecen, en muchas ocasiones, de forma casual o cómica e incluso vuelven a la vida de un modo totalmente natural. Igualmente, *Fargo*, dirigida por los hermanos Coen, nos ha influido por su alto contenido en violencia enfocada desde el humor. Estos puntos de humor negro concuerdan a la perfección con unos personajes desequilibrados y estrambóticos.

5.3 NUESTROS PERSONAJES

A partir de los personajes de *La Aldea*, antes mencionados, creamos los nuestros propios y, además, añadimos algunos necesarios para el buen de-

²MCKEE, R. *El guión*. España: Alba Editorial, 2009 p.417

sarrollo de la narración. Por ejemplo, en nuestra historia están presentes la Niña, la Bruja o la Cazadora, con las mismas habilidades con que las presentaban en el juego; o los Lobos, que en nuestro caso no son automáticamente los villanos. Del grupo de los Aldeanos hemos diferenciado nuevos roles como el Alcalde, el Labrador, el Cura, el Muro de carne o el Carnicero, para buscar una heterogeneidad creíble. Por último, personificamos al Narrador, que en *La Aldea* es el jugador “máster”, el que dirige la partida.

También trabajamos el entorno que habitan con la intención de darle personalidad, creando un pueblo que parezca real y no simplemente una evocación estandarizada de ese tipo de aldea. Lo llamamos Barballo: es un pequeño pueblo rural rodeado de bosques. El clima es frío y húmedo, lo que da un ambiente oscuro y lúgubre a sus calles. Los caminos no parecen haberse reformado desde el Medievo. Las casas son de piedra y madera, ennegrecidas y mohosas. Los lugares de referencia son la plaza del pueblo (donde están el ayuntamiento y una pequeña iglesia que llena aforo todos los domingos), la taberna, la carnicería, la casa de la bruja a las afueras y el bosque cercano. El pueblo no está ubicado en un tiempo concreto, sino que es sencillamente un escenario aislado y carente de tecnologías.

6. METODOLOGÍA

6.1 CRONOGRAMA

	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Creación de la historia								
Primer acercamiento a la estética	Exposición							
Redacción del guión literario					6/03/2015			
Bocetos de personajes								
Storyboard						2/04/2015		
Lápices								24/06/2015
Entintado								En curso

6.2 PRIMER ACERCAMIENTO A LA ESTÉTICA

Los primeros atisbos de nuestra historia surgieron en noviembre, coincidiendo con la preparación de una exposición conjunta en la librería Bartleby de Valencia. Nuestra intención para este evento fue preparar una serie de ilustraciones con un doble objetivo: hacernos con una primera idea de la gráfica de los personajes y escenarios, y ver si el proyecto suscitaba interés entre el público.



fig. 5

Así, el ocho de noviembre inauguramos una muestra de diez láminas que mostraban algunas escenas de Barballo y sus protagonistas. La exposición tuvo buena acogida y mucha gente se acercó a nosotras con preguntas y curiosidad. A partir de este primer empujón, pudimos comenzar a definir el guión sobre una base en la que confiábamos.

6.3 GUIÓN LITERARIO

Quisimos escribir una historia que mereciera la pena contar. Pero no solo eso, como dice Robert McKee³: “Pero el amor por una buena historia, unos personajes maravillosos y por un mundo guiado por nuestra pasión, nuestra valentía y nuestros dones creativos sigue sin ser suficiente. Nuestro objetivo debe ser *narrar bien* una buena historia.”

Sabemos que redactar el guión es uno de los apartados del proceso más importantes y costosos, puesto que una historia convincente es, sin duda, la clave para el éxito del cómic. En consecuencia le dedicamos abundante tiempo y atención. Empezamos ordenando cronológicamente las escenas en actos y fuimos desarrollando cada una de ellas. Cada vez que volvíamos sobre el documento, corregíamos detalles aquí y allá. Luego, para clarificar los acontecimientos simultáneos, realizamos una tabla dividiendo la historia en días y noches y marcando qué hacía cada personaje en cada momento, además de dibujar una gráfica de relaciones entre los vecinos para tratar de mantener la coherencia.

En este punto, cuando teníamos los acontecimientos marcados, fue cuando tuvimos que tomar las decisiones narrativas más importantes: qué mostrábamos en el cómic, y en qué orden. Volvimos al juego original: en él, nadie sabe lo que sucede por las noches excepto los lobos, el narrador y el personaje de la niña. Sabíamos que el cambio de estilo diferenciaría la noche del día, pero entonces se nos ocurrió añadir también las visiones nocturnas de Audrey, que ella misma contaría como flashbacks para que el lector conociera los hechos. Así, la primera parte del tebeo oculta parcialmente la historia para crear un ambiente de incertidumbre y misterio hasta que la niña revela los sucesos de la noche, y en la segunda parte con la aparición del narrador los hechos se cuentan linealmente pero de un modo más frenético.

Finalmente, redactamos el guión literario incluyendo por fin diálogos, sobre el que volveríamos a hacer las últimas correcciones cuando esbozábamos el storyboard.

fig. 5. Cartel para la exposición en Bartleby, Valencia.

³MCKEE, R. *El guión*. España: Alba Editorial, 2009 p.40

6.4 CONCEPTUALIZACIÓN DE LA GRÁFICA

6.4.1 Escenas

Duerme Pueblo se estructura fundamentalmente en cinco días y sus noches, aunque estas se muestran parcialmente. A pesar de que dentro de éstos haya distintas escenas, hemos decidido que cada día guarde coherencia gráfica, ya que funcionan como actos con principio y fin. Para ello, hemos escogido para cada día un motivo, un escenario, un detalle concreto, con el que abrimos el fragmento, lo cerramos e incluso a veces recordamos durante su curso. Así reforzamos cada unidad diaria con su propia personalidad y ayudamos al lector a que se sitúe fácilmente.

Al mismo tiempo, con el avance de la narración, la tensión y las muertes van en aumento. Por ello, el aspecto turbio de las escenas aumenta progresivamente. Esto coincide también con la situación climática anunciada por el labrador, que denuncia la falta de lluvia durante todo el relato, hasta la escena del clímax, en la que se desata una tormenta.

6.4.2 Personajes

El juego original parte de personajes arquetípicos con funciones específicas. Al traspasarlos al lenguaje del cómic, era sencillo partir de estereotipos para hacer los diseños y así comprender a los personajes a golpe de vista. Pero pensamos que, al igual que la historia tiene matices y no todo es lo que parece, también debíamos tratar de moldear personajes más ricos.

Tenemos muy claro que para que un personaje sea creíble, su expresión corporal debe concordar su físico, sus pensamientos y sus diálogos, puesto que la expresión corporal es tan importante como la verbal. En palabras de Flora Davis⁴: “La parte visible de un mensaje es tan importante como la audible”.

Audrey: la niña

Una muchacha desaliñada, curiosa y muy inquieta. Es huérfana, se ha criado con la bruja y por ello es también un personaje marginal dentro del pueblo. Por la misma razón, cualquier suceso sobrenatural está dentro de la normalidad para ella. Risueña y un poco alocada, pero probablemente uno de los personajes más cuerdos al fin y al cabo. Se dedica básicamente a observarlo todo, entroncando con el personaje original.

Audrey revela todo lo caótica y desaliñada que no es Flavia. Es una jovenzuela de movimientos vivos, por lo que tratamos de darle un diseño dinámico



fig. 6



fig. 7

y acorde con su carácter ágil: pelo revuelto, figura delgada y ligera envuelta en ropa ancha de formas redondas.

Boniato: el simplón

Abandonado por su familia, es un absoluto cero a la izquierda en Barballo, pero no parece importarle. Flavia cuida de él, y éste invierte su tiempo en hacer ciertas tareas de campo para la bruja y jugar con la niña, su única amiga. Muy disperso y distraído, apenas habla, pero le encanta saludar siempre a todos los vecinos.

Boniato es todo torpeza e inocencia. En él priman las formas redondeadas: Es algo regordete y ligeramente jorobado, además de presentar los rasgos propios de un deficiente.

Flavia: la bruja

Se trata de una anciana hechicera especializada en pociones. Flavia es un personaje con carácter y dignidad, algo gruñona, pero ordenada, limpia y concienzuda. Se mantiene en un segundo plano en el pueblo, trabajando en su cabaña al margen de lo que sucede alrededor, con un cierto aire de superioridad.

Aunque no vimos necesidad de evitar un aspecto estereotipado, tampoco quisimos caer en la visión alocada, desaliñada o llena de verrugas. Añadimos algunos toques particulares a todos esos elementos de la bruja icónica, como un sombrero de dos puntas, una figura estilizada o una melena lisa y cuidada.

Julia: la cazadora

Es una mujer joven, fuerte y segura de sí misma. Tiene el monopolio de la caza en los alrededores, y desde luego es la mejor en su trabajo. Conoce los bosques y los rastros, pero los juegos de falsedades y manipulación social propios del pueblo no se le dan tan bien. Es demasiado sincera y ruda.

En lugar de dibujar un cazador barbudo, diseñamos al personaje en femenino con todos los atributos de alguien que va al bosque a perseguir presas a diario: alta, robusta y despierta. Lleva un atuendo práctico que la resguarda del frío, y el pelo recogido en una trenza. Ante todo intentamos que el diseño desprendiera confianza.

Omid: el carnicero

Pareja de la cazadora, lo que les proporciona a ambos el negocio redondo. Es un joven silencioso, con un aire intimidante y misterioso, pero con mucha dedicación por su profesión, lo que resulta un poco inquietante. Tiene la manía de llevar encima cuchillos o piezas a medio desmembrar en el hombro.



fig. 8

fig. 7. Diseño de Flavia.

fig. 8. Diseños de Julia y Omid.



fig. 9

No es el carnicero orondo tantas veces representado, sino un joven de complexión normal y estatura baja (de hecho más bajo que su novia), con barba descuidada y greñas.

Serafín: el cura

El pastor de Barballo es un hombre entrado en años, recto pero apacible, o al menos en apariencia. Sin duda su mejor faceta la reserva para Don Juárez, para quien hace de mano derecha a cambio de privilegios. La peor es para sus propios movimientos y negocios en la sombra, siempre maquinando bajo su sotana.

Al cura, que tiene el favor del alcalde, tampoco le falta grasa ni bienestar. Su rostro es brillante, redondo y pelado, con abundante papada, y el resto del cuerpo lo cubre el traje negro hasta los pies.

Roque: el labrador

El dueño de la gran mayoría del terreno cultivable de Barballo es un hombre huraño y desaliñado, curtido en la tierra. Un fiel cristiano, devoto del Señor y del cura del pueblo, pero a pesar de ello, tiene muy mala idea de todo y de todos, y la lengua lista para maldecir. Aún cuando se arregla los domingos, no suele desprenderse de su hoz de trabajo. Ama, por encima de todo; sus lechugas.

Roque es sucio, robusto y tiene callos en las manos de pasarse los días en el huerto. Por todo ello, le dibujamos con un aspecto encorvado y de poca confianza, con su mono de trabajo y una enorme mandíbula, siempre mirando por el rabillo del ojo.



fig. 10

Marisol: la vieja

No puede faltar, en todo pueblo que se preste, una buena señora que se saque su sillita "a la fresca" y contemple la vida cotidiana pasar. Si las vecinas de su edad hubieran durado tanto como ella, compartirían toda esa información recabada como gallinas, pero Marisol tiene que guardárselo para sí. Tiene el don de la paciencia y la calma.

Esta anciana tiene el pelo largo, canoso y muy rizado, del tiempo que hace que no se lo corta. Viste con vestido y delantal, y unas gafas de culo de botella. Los rasgos se asemejan a los de Flavia, pero más redondos y amigables, y de figura más encorvada.

Gato

Este felino posee inteligencia y actitud humana. Compañero inseparable de un cuervo, su pasión son los juegos de mesa. Tiene una actitud fría y distante y observa altivo todo lo que ocurre a su alrededor.

fig. 9. Diseños de Serafín y Roque.

fig. 10. Diseños de Marisol, Gato y Cuervo.



fig. 11

Cuervo

Del mismo modo que el gato, goza de un cerebro casi humano. Un tanto entrometido y socarrón, acecha posado encima de un cráneo. Es el adversario más temible en lo que a juegos se refiere.

Ulises: el muro de carne

Literalmente, un muro de carne: un enorme montón de fibra muscular algo falta de neuronas. Vive para ser la sombra del alcalde y protegerle a cambio de un buen sueldo, claro. Incluso con peor gusto que éste, pero de muchas menos palabras.

Toda la masa que le falta a Don Juárez la lleva Ulises, que en parte ha sido la garantía del éxito del edil. Y a la vista está: en los diseños, no dudamos en darle a brazos y torso el setenta por ciento de su tamaño total. Además, la ropa tiene un aire de gorila de discoteca.

Don Juárez: el alcalde

Es un pez gordo de manual: mayor, bajito, regordete y algo hortera. Probablemente con muchos trapicheos en diversos sectores, pero nadie se atreve a llevarle la contraria. Además, frecuenta la taberna para hacer labor de pueblo y socializar, siempre acompañado de su cuerpo de seguridad, el muro de carne. Tiene don de palabra, especialmente cuando bebe.

En el bando institucional no añadimos fachadas. Estos personajes son los villanos del día a día y se les ve en el diseño. El alcalde es un hombre de sonrisa maquiavélica de quien está acostumbrado a controlarlo todo.

Los lobos

Los llamados “lobos” son dos individuos enmascarados y cubiertos de pieles, que se pasan el día en una esquina aislada del mercado o en el porche de su cabaña del bosque. Nadie sabe, ni se atreve a averiguar, nada sobre esta intimidante pareja, que además no habla demasiado. Sin embargo, debido a la utilidad de las pieles, tejidos, huesos y todo tipo de cachivaches que sólo ellos ofrecen en su puesto, todo el pueblo ha comerciado con los lobos alguna vez.



fig. 12

Estos personajes tenían una dificultad añadida, ya que en el juego original ellos son siempre los asesinos pero los jugadores no los pueden distinguir de los aldeanos. Por lo tanto al principio no teníamos claro si hacerlos pasar por vecinos o dibujarlos como lobos. Finalmente, optamos por representarlos como habitantes siniestros que se visten con pieles de lobo. En ciertas escenas se transforman íntegramente en lobos para enfatizar su agresividad.

fig. 11. Diseños de Ulises y Don Juárez.

fig. 12. Diseños de los lobos.



fig. 13

El narrador

El moderador del juego es un veinteañero del siglo XXI. La partida se le está eternizando y mira el *whatsapp* cada dos por tres. Digamos que, una vez invocado, no pasa desapercibido en el pueblo.

Para diseñar a este personaje teníamos que dibujar a alguien que desentonara claramente en Barballo. Es un joven de nuestro tiempo, asiduo a los juegos de rol, con un lenguaje más agresivo y mucho desparpajo. Optamos por un muchacho larguirucho y delgado, con una camisa de cuadros, gorra ridícula de publicidad y cerveza en mano, casi por darnos la libertad de homenajear a compañeros de nuestra carrera.

6.4.3 Escenarios

Al abordar la escenificación de la historia nos encontramos con que no hay antecedentes gráficos en el juego original, con lo que tenemos libertad dentro del límite autoimpuesto que sería la situación objetiva: una aldea noroesteña, poco comunicada y ciertamente chapada a la antigua.

Recopilamos fotografías de referencia de pueblos pequeños, casas de madera o piedra y bosques atlánticos. También nos fijamos en la película de animación *O Apóstolo*, que transcurre en una tétrica comunidad gallega, con una ambientación muy próxima a lo que estábamos buscando. Una vez tenemos las imágenes en mente, optamos por deformarlas: retorcer las esquinas, alargar los edificios, empinar las calles, estirar las sombras sobre la calzada. La intención es acentuar el ambiente siniestro, a lo que también contribuye el forzar los planos en cada viñeta.



fig. 14

6.4.4 Variaciones de gráfica

Como ya hemos mencionado, existen segmentos en la narración en los que al lector se le presentan hechos presenciados y contados únicamente por Audrey, pero que no son conocidos por el resto de personajes. A su vez,

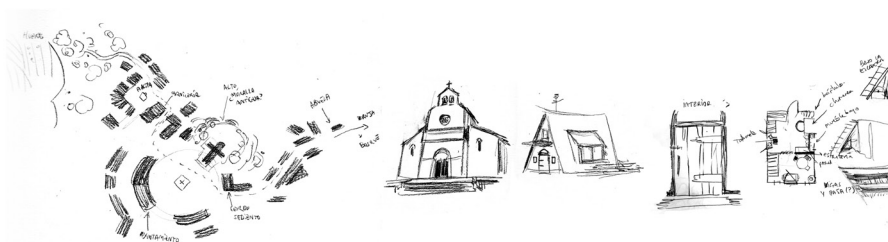


fig. 15

fig. 13. Diseño del narrador.

fig. 14. Fotograma de *O Apóstolo*, de Fernando Cortizo, 2012.

fig. 15. Esquemas y apuntes de algunos escenarios..

en un momento dado el mundo en el que se desarrolla la historia, sufre un cambio importante: la personificación del narrador, que ha estado contando la historia tal y como la ha visto el lector. Para notificar estos cambios de punto de vista y de narrador (de narrador omnisciente a narrador observador, y

fig. 16. Ejemplo de variación de la gráfica. A la izquierda, una página del día, a la derecha, una de la noche.



fig. 16

a narrador protagonista en el caso de las visiones de la niña) consideramos necesario y muy favorecedor un cambio de estilo gráfico. Buscamos una estética claramente diferente, pero coherente visualmente, para no despistar al lector pero sí mantenerlo atento a ese cambio que se ha producido.

6.5 STORYBOARD

6.5.1 Cómo y para qué lo realizamos

Dibujamos el storyboard en *thumbnails* (pequeñas simulaciones de página) sencillos y rápidos. Esto nos permitió tener pronto una visión completa de la narrativa de la historia, comprobando si funcionaba y cuánto se extendía.

En esta fase decidimos el ritmo, la cantidad de viñetas y su forma y los planos que íbamos a utilizar. Posteriormente pudimos cambiar detalles, posiciones de algunos ítems o direcciones de personajes cuando pasamos a abo-cetar las páginas a tamaño real, pero los aspectos base ya habían quedado fijados en el storyboard.

6.5.2 Decisiones: coherencia, ritmo y diseño

Cuando trabajábamos en estos pequeños esbozos, atendimos y corregimos al mismo tiempo tres cuestiones a la vez: revisamos que la historia tuviera coherencia una vez confeccionada en imágenes, definimos el ritmo y cuidamos el diseño.

Algunos errores del guión los detectamos aquí, cuando nos dimos cuenta al dibujar de que habíamos configurado mal un espacio o de que antes de

fig. 17. Fragmento del storyboard inicial con correcciones.

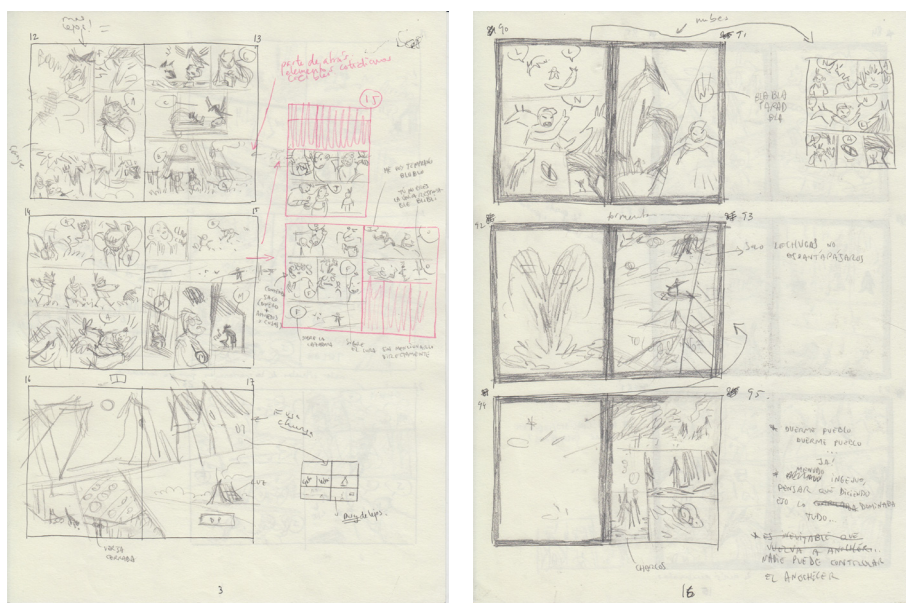


fig. 17

cierta escena debíamos añadir otra anticipando que los personajes andaban cerca. De hecho, como en el storyboard marcamos con bordes negros el cambio de gráfica, pudimos detectar una incoherencia temporal en las escenas en las que aparecía el narrador, lo que nos permitió hacer un cambio de orden sobre la marcha. También comprobamos a golpe de vista que, si hay cinco días, el primero ocupaba muchas menos páginas que los siguientes, y que podíamos compensarlo ampliando con secuencias que desarrollaran la relación inicial de los vecinos. Todas estas revisiones y aportes atañen a la coherencia de la historia.

Por otro lado, está el ritmo de las escenas. Una regla básica no escrita del cómic es tratar de acumular tensión narrativa al final de la página derecha, puesto que al pasar la hoja se genera cierta impaciencia en el lector y la acción se resuelve así de manera más impactante. Este es un recurso que empleamos a menudo. También, y por lo general, no pasamos de las cinco o seis viñetas por página, en primer lugar porque el álbum no es de gran formato, y porque preferimos darle peso a la parte gráfica disfrutando de viñetas que respiren. Además, en escenas con más acción, jugamos con divisiones diagonales que hacen la composición más dinámica. Estos dos últimos aspectos que utilizamos en cuanto a ritmo vienen en parte por una influencia general del *manga* (cómic japonés), y particular de *Takemitsu Zamurái* de Taiyo Matsumoto.

Por último, también tratamos de seguir criterios estéticos propios del diseño editorial al organizar las páginas. El ejemplo más obvio es comenzar la historia en la página de la derecha y finalizarla en la izquierda. También

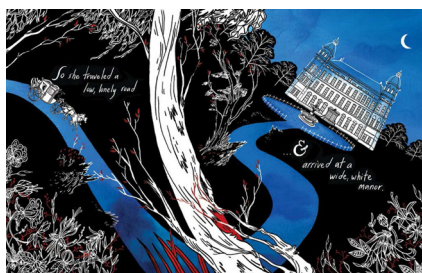


fig. 18

prestamos atención a que las carillas enfrentadas quedaran en armonía en cuanto a disposición de separaciones y viñetas, por lo que dibujamos el storyboard a dobles páginas.

6.6 ARTE FINAL

Antes de comenzar a dibujar las páginas definitivas, tomamos una serie de decisiones que afectaban al aspecto final que tendría el libro impreso. La portada va a ser en color por una cuestión comercial y el interior en blanco y negro por motivos económicos y por adecuación al tono de la historia. Optamos por un formato algo achatado, de 18x23cm, tras ver lo bien que funciona y el encanto que tiene en *Through the Woods* de Emily Carroll. Para nuestra comodidad en el proceso de dibujo escalamos dicho tamaño sobre hojas A3.

Yo me he encargado de realizar las páginas que corresponden a las visiones subjetivas de Audrey. Esto es, las cuarenta y tres páginas de la noche. Por tanto, pretendo crear una atmósfera mucho más turbia y oscura que en las páginas del día, todo ello sin perder los elementos clave para reconocer a los personajes y su localización. Así, todos los marcos que delimitan los planos están fusionados, de modo que las escenas se suceden en una lectura totalmente fluida, sin cortes de viñetas. Para potenciar la semejanza de la escena a un recuerdo hago uso, además, de manchas grises difusas que emborronan el ambiente, enfocando sólo aquello a lo que el sujeto está prestando atención. Asimismo, el marco de la página deja de ser blanco y pasa a contener un rayado en negro, que favorece la fusión de las viñetas y acentúa el propósito ya mencionado.

Vemos en muchas ocasiones primeros planos muy cerrados, así como angulaciones poco comunes. El tratamiento de la perspectiva es totalmente libre, para fortalecer el carácter tenebroso de algunas localizaciones o personajes y modular así la escena.

Abundan, en las escenas de mayor tensión, las masas difusas de negro y gris que generan una especie de neblina, focalizando la atención del lector en la acción o expresión de los personajes.

El estilo del dibujo trata de reflejar una de sus principales características, su toque de humor negro. Por ello las ambientaciones son un tanto fantásticas: los techos de las casas están inclinados exageradamente, las calles se comban, las sombras se alargan y el bosque denso está repleto de plantas imaginarias.

fig. 18. Página de *Through the woods*. Emily Carroll, 2014.



fig. 19



fig. 20



fig. 21

Los personajes visten ropas relacionadas directamente con su personalidad, esto es, la bruja lleva un sombrero mágico, los lobos se cubren con pieles y harapos, el alcalde va engalanado con un traje y pajarita, etc.

A su vez, este carácter se ve potenciado por la manera en la que se mueve cada uno de los personajes, de un modo un tanto *cartoon* y sus expresiones personales exageradas. Así, por ejemplo, la bruja suele aparecer con el ceño fruncido y Boniato con cara de despreocupación e inocencia. Sobre todo, nos hemos centrado en crear unos personajes cuyas características fueran tan peculiares de cada uno que podemos reconocerlo solo con ver su silueta. Gracias a esto podemos utilizar planos generales en los que los personajes aparecen a lo lejos y el lector sigue percibiendo qué personaje es.

Puesto que el cómic es en blanco y negro y para conseguir el efecto de visión subjetiva ya explicado, elegí emplear el lápiz grafito para la ejecución de las páginas.

El primer paso en mi método de realización es el abocetado de las páginas, que se realiza con lápiz rojo por su facilidad de eliminación en la edición posterior en Photoshop. A continuación voy dibujando los elementos tratando de seguir un orden de izquierda-arriba hacia derecha-abajo, para no emborronar con la mano las partes ya dibujadas. Utilizo lápices de distintos grosores y durezas para los diferentes elementos que componen la imagen.

De este modo empleo un lápiz 4H que, debido a su dureza genera un gris claro que funciona muy bien para elementos alejados o el humo. Las minas de 2mm 2B son utilizadas para generar sombras o rellenar espacios que ayudan a diferenciar los planos y crear profundidad. La línea que dibuja los personajes puede ser de un lápiz 5B de 0.5mm si se trata de planos generales, de 4B de 0.7mm si son planos medios o haber sido realizada con una barra de

fig. 19. Proceso de realización de una página: lápices rojos.

fig. 20. Proceso de realización de una página: lápiz grafito.

fig. 21. Proceso de realización de una página: grises en digital.



fig. 22



fig. 23



fig. 24

grafito de 6B para los primeros planos. Esta misma barra se emplea también para generar las masas borrosas, usando como difumino el dedo. Finalmente, para realizar los tonos más negros y rellenar el marco de la página uso una barra de grafito de 8B de 1.5cm, puesto que al ser gruesa permite abarcar grandes espacios con rapidez. Una vez dibujadas las páginas las rocío con laca para fijar el grafito y evitar que se deteriore con la manipulación.

Señalar que, aunque se contempla el espacio que ocupan los bocadillos en la composición de la viñeta, estos se dibujan en una capa a parte (generalmente utilizo papel vegetal), para facilitar su edición posterior, así como las onomatopeyas. De este modo, la rotulación se ejecuta digitalmente utilizando photoshop, y puesto que los bocadillos no están integrados, pueden editarse con facilidad y reajustarse, por ejemplo, a la rotulación en otros idiomas. Asimismo, la tipografía empleada es manual.

Como referentes estéticos de mis páginas me gustaría destacar el trabajo de Jorge González en *Fueye* y el de Cyril Pedrosa en *Tres Sombras*. A su vez, me ha servido de inspiración el cómic de Emily Carroll, *Through the Woods*.

Cabe destacar que, por el contrario, las páginas de día corresponden al punto de vista objetivo, que presenta los personajes y su entorno. Por consiguiente son páginas con una atmósfera clara y viva, repleta de detalles. Para conseguir este efecto Xulia hace uso del pincel y la plumilla, que permite crear líneas precisas. A su vez, las viñetas están enmarcadas, de modo que los planos no se entremezclan y los bordes de la página son blancos, acentuando dicha claridad. No obstante, el proceso de realización de bocadillos y de rotulación es el mismo.

fig. 22. Cyril pedrosa, *Tres Sombras*, 2008.fig. 23. Jorge González, *Fueye*, 2008.fig. 24. Jorge González, *Fueye*, 2008.



fig. 25

Una vez terminadas las cien páginas de la historia, se procede a la maqueta final. Añadimos páginas de título, editorial y agradecimientos, así como hojas en blanco al principio y al final para que la maqueta respire.

A su vez diseñamos la portada. En este caso, hacemos uso del color por cuestiones comerciales. Esto es, el color llama más la atención que el blanco y negro y, cuando se trata de competir con decenas de otros libros, es importante optar por la máxima visibilidad de tu producto. La imagen de la portada es otro elemento igual de importante. Nos decantamos por una composición jerarquizada en la que se contempla el espacio de cada pieza. El público lee visualmente los siguientes elementos: *Duerme Pueblo*, el lobo, Barballo y el bosque.

Para la contraportada decidimos representar una escena tranquila pero intrigante al mismo tiempo. Por ello dibujamos la casa de la bruja con el caldero humeante tuvimos en cuenta el espacio para la sinopsis en el ángulo superior izquierdo.

Finalmente estimamos realizar una imagen para las guardas (parte posterior de la portada y contraportada) de modo que apostamos por componer un estampado con objetos relevantes en la historia. Acto seguido decidimos sustituir las guardas por solapas, puesto que las tapas de *Duerme Pueblo* son blandas y añadiendo dichas solapas su dureza se refuerza y la tapa es más

fig. 25. Página finalizada de la parte del día, realizada por Xulia Vicente

fig. 26. Raport para el estampado de las guardas.

fig. 27. Primera solapa.

fig. 28. Solapa final.



fig. 26



fig. 27



fig. 28



fig. 29

resistente. Las imágenes representadas en las solapas son dos planos del bosque. En el primero vemos a Audrey escondida entre las plantas mirando hacia la derecha, lo que incita al lector a comenzar el cómic. En cambio, para la solapa del final nos decantamos por un plano en el que aparecen los lobos con actitud pícara.

6.7 DISEÑO

6.7.1 Naming

“Duerme Pueblo” es la clásica orden que se da en el juego original de *La Aldea* para que los participantes cierren los ojos al caer la noche. En un principio adoptado como título provisional, acabamos definiéndolo como el *naming* indicado para este cómic, por su aire y sonoridad enigmáticas. Tomamos esta decisión después de mostrárselo a compañeros y ver que resultaba tener gancho.

6.7.2 Formato e impresión

Para la futura impresión de la novela gráfica escogeríamos un papel con un tono crema un tanto rugoso y de 120g/m², que muestre un buen resultado una vez impreso.

Realizaríamos una prueba de impresión digital con una máquina índigo puesto que la calidad de impresión es casi como la impresión offset, el tiempo de impresión es muy corto y económico.

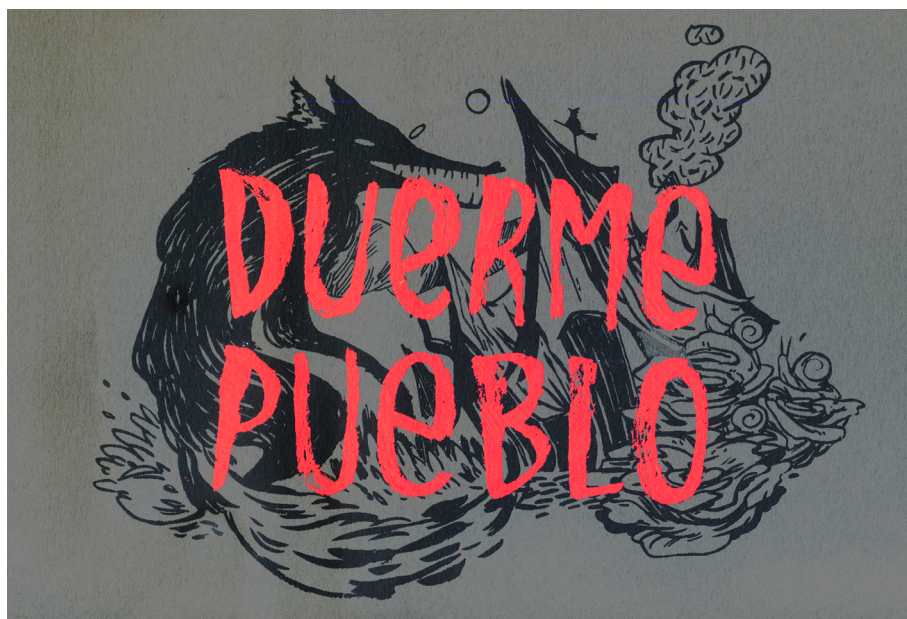


fig. 29. Bocetos de la portada.

fig. 30. Cabecera de *Duerme Pueblo* de la carpeta de ilustraciones.

fig. 30

Nuestro objetivo es realizar una tirada larga en impresión offset, puesto que es el mejor método para imprimir muchos ejemplares en poco tiempo, con una calidad mayor que en la impresión digital y a un precio mucho más reducido.

El cómic estaría encuadernado en rústica cosida, por ser la que ofrece más calidad y resistencia, evitando así que se despeguen las páginas durante su lectura.

La portada sería impresa en un papel blando laminado más grueso que el de los interiores, y contaría con dos solapas en las que se incluiría información de las autoras.

7. ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN

7.1 PÁGINA WEB

El recurso más inmediato de autopromoción que podemos contemplar es la creación de un blog o página web para dar presencia a nuestra obra en las redes sociales. Escogimos *Tumblr* como alojamiento por estar ya familiarizadas con sus mecánicas. Nos proporciona facilidad de personalización, rapidez y compatibilidad con otras redes, además de ser gratuito. La dirección web, que ya está en funcionamiento, es <http://duermepueblo.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 nues-

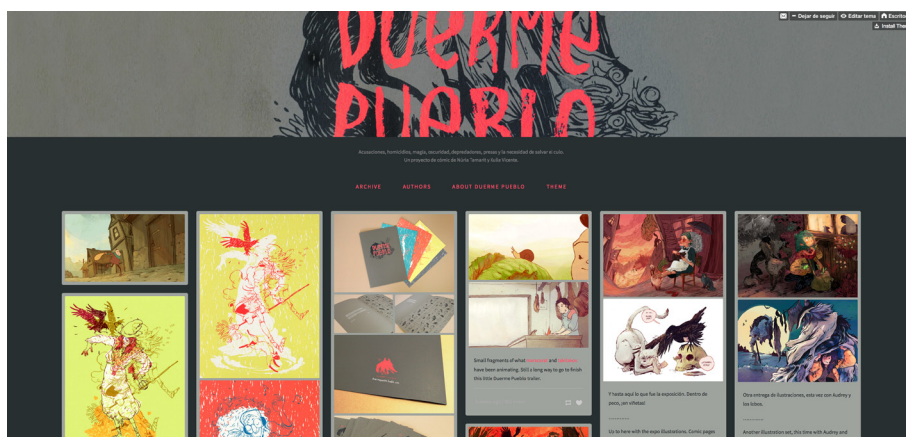


fig. 31. Captura de pantalla de la página web de *Duerme Pueblo*

fig. 32, 33 y 34. Ilustraciones serigrafiadas para promocionar el cómic.

fig. 35. Tarjetas.

fig. 36 y 37. Carpeta contenedora de las ilustraciones.

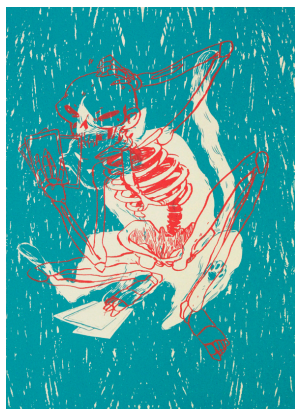


fig. 32



fig. 33



fig. 34

tros. Además hemos tratado de transmitir el tono de nuestra historia a través de los colores elegidos para la interfaz.

7.2 PRINTS

Puesto que no tenemos asegurada la publicación del cómic por parte de una editorial, contemplamos la posibilidad de autopublicarlo consiguiendo financiación mediante una plataforma *crowdfunding*. Para ello, decidí realizar una carpeta contenedora de una serie de cuatro *prints* que pudieran funcionar como recompensa para los usuarios que aportaran dinero al proyecto.

La carpeta contenedora de las estampas protege las estampas que van en su interior y, además, incluye información que no se puede introducir en las ilustraciones de modo individual. Así pues, la portada incluye la cabecera del cómic y en los interiores se encuentra la sinopsis y los nombres de las autoras. Contiene además un estampado de las cabezas de los todos personajes, puesto en las estampas solo aparecen cuatro de ellos. En la contraportada de la carpeta encontramos el logotipo del cómic.

Las estampas muestran la superposición de dos imágenes. En la primera vemos una masa de color cuya contraforma nos muestra la silueta de un personaje con la expresión corporal que corresponde a la que se muestra en el cómic. De este modo, la segunda capa consta del dibujo a línea del mismo personaje con una actitud diferente e impactante, que muestra una faceta diferente de su personalidad. Con ello, las estampas pretenden aportar información extra al lector del cómic, que puede así ahondar en el carácter de los personajes. El principal referente para la configuración de esta idea han sido un par de obras del ilustrador Mikkel Sommer, que se sirve de la superposición de imágenes para generar movimiento y viveza en la pieza.



fig. 35



fig. 36



fig. 37

Por otra parte, la ilustradora estadounidense Pam Wishbow ha servido de inspiración y referente para la elección del cromatismo de las ilustraciones. Esta artista trabaja con capas de color digitales superpuestas que generan un efecto semejante al resultado de la serigrafía.

Consideré esta técnica la más óptima para la realización de las estampas por sus resultados matéricos, puesto que con ella se consigue generar una imagen cuyas líneas tienen relieve y son, gráficamente, mucho más atractivas que en una impresión digital. Además, esta técnica me permitió estampar sobre un papel de alto gramaje y un formato poco convencional.

Las ilustraciones están estampadas sobre un papel crema de 300gr/m² y miden 42x29.7 mm, mientras que la carpeta se estampó sobre un papel gris de 320gr/m² y mide 60x42 mm (abierta).

Por último se han realizado tarjetas de 12x9cm con el logotipo del cómic y las páginas web de las autoras, que se repartirán para promocionar el cómic de forma gratuita.

7.3 TRÁILER ANIMADO

Ulysse Malassagne, ayudado por sus compañeros del estudio La Cachette, realizó un pequeño tráiler para promocionar su cómic *Kairos*. Nos pareció una excelente idea seguir su ejemplo, aunque a escala bastante más humilde, por la inmediatez y efectividad que supone compartir un pequeño video en redes sociales. Además, la animación es un campo cercano a nuestros intereses y suele compartir público con los tebeos.

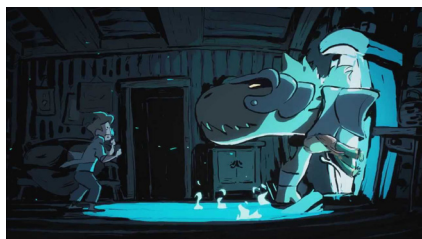


fig. 38

Aprovechando la asignatura Producción de Animación II, y con la ayuda de María Ponce, Xulia Vicente realizó la preproducción del corto. Se trata de una promo de un minuto, animada en 2D tradicional, a lápiz y acabado a color en Photoshop, persiguiendo un resultado ligeramente sucio que recordara a la atmósfera turbia del cómic.

La intención era presentar brevemente el ambiente y a los personajes, y así mostrar la corralidad de la historia. Así, el punto de vista del corto sigue a Boniato en su recogida de caracoles mañanera, hasta que el labrador lo expulsa de su huerto, y a partir de ese momento el simplón se echa una carrera por las calles del pueblo, a través de las que vemos a Omid, Julia y los demás en sus actividades cotidianas. Finalmente, cuando llega a la cabaña de Flavia, Audrey le lleva a una habitación contigua para enseñarle unas pociones, que introducirán una secuencia más oscura y animada en un estilo más libre. El

fig. 38. Ulysse Malassagne: tráiler para *Kairos*, 2013



fig. 39



fig. 40

tráiler finaliza con el gato y el cuervo en una de sus disputas, dejando paso a los créditos.

El corto no tiene voces ni diálogo, pero sí música de la mano de Pau Ferrando.

Una vez esté finalizado, funcionará como herramienta de autopromoción e introducción a nuestra novela gráfica.

8. CONCLUSIONES

El objetivo inicial de este proyecto fue conseguir un proyecto sólido de novela gráfica y, a pesar de que no hemos conseguido realizar el arte final de todas las páginas, considero que hemos abordado las fases anteriores de creación de la historia, storyboard y preproducción de un modo excelente.

Nos hemos enfrentado a problemáticas de las que éramos vagamente conocedoras como las dificultades que conlleva crear una historia con una trama más complicada que las que había desarrollado en cómics anteriores de menor duración. Estos pequeños obstáculos han ido retrasando nuestro cronograma inicial y es por ello que no pudimos finalizar el cómic.

Con todo, afrontar este proyecto ha resultado ser un gran reto con el que hemos aprendido de todos los errores cometidos, hemos ganado experiencia y nos ha servido como acercamiento real a las vivencias de autores, a los que admiramos, cuando desarrollaron sus novelas gráficas. A su vez, hemos conseguido realizar un trabajo que servirá como portafolio o muestra de nuestro trabajo para presentar a editores y, conseguir así, su publicación.

Concluir diciendo que, a pesar de que aún resta mucho trabajo, *Duerme Pueblo* ha supuesto un punto de inflexión en mi carrera y con el que he madurado profesionalmente. Esta claro que nos sobran ganas e ilusión para terminarlo y verlo así, algún día, en los estantes de las librerías.

9. BIBLIOGRAFÍA

- CARROLL, E. *Through the Woods*. E.E.U.U.: Margaret K. McElderry Books, 2014.
- DAVIS, F. *Comunicación no verbal*. España, Madrid: Alianza Editorial, 1987
- GONZÁLEZ, J. *Fueye*. España: Sins Entido, 2008.
- MCCLLOUD, S. *Hacer Cómic*s. España: Astiberri, 2007.
- MCCLLOUD, S. *Entender el Cómic*. España: Astiberri, 2007.
- MCKEE, R. *El guión*. España: Alba Editorial, 2009.
- MATSUMOTO, T.; EIFUKU, I. *Takemitsu Zamurái*. España: Glénat, 2009.
- PEDROSA, C. *Tres Sombras*. España: Norma Editorial, 2008.
- PRATCHETT, T. *Mort*: Reino Unido: Victor Gollancz, 1987
- STEELE, A. *Escribir cine*. España: Alba Editorial, 2014.
- TAMAKI, J.; TAMAKI, M. *Aquel Verano*. España: La Cúpula, 2014.
- ZEEGEN, L. *Principios de ilustración*. España: Editorial Gustavo Gili, 2013

9.1 FILMOGRAFÍA

- COEN, J.D.; COEN, E.J (dir.) *Fargo* [película]. USA: FX Productions, 1996
- CORTIZO, F. (dir.) *O Apóstolo* [película animación]. España: Artefacto producciones, 2012
- MALASSAGNE, U. (dir. art.) *Kairos* [Trailer]. Producción web, Studio La Cachette, 2013.

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>fig. 1.</i> TBO 2000, 1972. Portada para el Nº 2300, donde se anuncia “La Habichuela”.	9
<i>fig. 2.</i> Ana Galvañ, 2015. Cartel anunciador del festival de autoedición GRAF.	10
<i>fig. 3.</i> Marlene Krause, 2015. Cartel anunciador del festival de autoedición GUTTER FEST.	10
<i>fig. 4.</i> Juego de rol <i>Los hombres lobo de Castronegro</i> .	11
<i>fig. 5.</i> Cartel para la exposición en Bartleby, Valencia.	14
<i>fig. 6.</i> Diseños de Audrey y Boniato.	15
<i>fig. 7.</i> Diseño de Flavia.	16
<i>fig. 8.</i> Diseños de Julia y Omid.	16
<i>fig. 9.</i> Diseños de Serafín y Roque.	17
<i>fig. 10.</i> Diseños de Marisol, Gato y Cuervo.	17
<i>fig. 11.</i> Diseños de Ulises y Don Juárez.	18
<i>fig. 12.</i> Diseños de los lobos.	18
<i>fig. 13.</i> Diseño del narrador.	19
<i>fig. 14.</i> Fotograma de <i>O Apóstolo</i> , de Fernando Cortizo, 2012.	19
<i>fig. 15.</i> Esquemas y apuntes de algunos escenarios.	
<i>fig. 16.</i> Ejemplo de variación de la gráfica. A la izquierda, una página del día, a la derecha, una de la noche.	19 20
<i>fig. 17.</i> Fragmento del storyboard inicial con correcciones.	
<i>fig. 18.</i> Página de <i>Through the woods</i> . Emily Carroll, 2014.	21
<i>fig. 19.</i> Proceso de realización de una página: lápices rojos.	
<i>fig. 20.</i> Proceso de realización de una página: lápiz grafito.	22
<i>fig. 21.</i> Proceso de realización de una página: grises en digital.	
<i>fig. 22.</i> Cyril pedrosa, <i>Tres Sombras</i> , 2008.	23
<i>fig. 23.</i> Jorge González, <i>Fueye</i> , 2008.	
<i>fig. 24.</i> Jorge González, <i>Fueye</i> , 2008.	23
<i>fig. 25.</i> Página finalizada de la parte del día, realizada por Xulia Vicente	25
<i>fig. 26.</i> <i>Raport</i> para el estampado de las guardas.	25
<i>fig. 27.</i> Primera solapa.	25
<i>fig. 28.</i> Solapa final.	25
<i>fig. 29.</i> Bocetos de la portada.	26
<i>fig. 30.</i> Cabecera de <i>Duerme Pueblo</i> de la carpeta de ilustraciones.	26
<i>fig. 31.</i> Captura de pantalla de la página web de <i>Duerme Pueblo</i>	27
<i>fig. 32, 33 y 34.</i> Ilustraciones serigrafiadas para promocionar el cómic.	28
<i>fig. 35.</i> Tarjetas.	28
<i>fig. 36 y 37.</i> Carpeta contenedora de las ilustraciones.	28

fig. 38. Ulysse Malassagne: tráiler para *Kairos*, 2013 29

fig. 39 y 40. Fotogramas del tráiler animado para *Duerme Pueblo*. 30