

TFG

DUERME PUEBLO

PROYECTO DE NOVELA GRÁFICA

Presentado por Xulia Vicente Jiménez

Tutora: María del Carmen Lorenzo

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 María Lorenzo, por el apoyo y las anécdotas, y tener siempre recursos e ideas con las que echar una mano, hasta para un trabajo tan loco como este.

A David Heras, por hacernos retractar y recapacitar con sólo una mueca, y hacernos ir más allá.

A Núria, por prender ideas conmigo desde el sofá de cuero negro, y aún encima, llevarlas a cabo hasta el final.

A Marta y Julia, por recorrer el camino en paralelo, estresarse y celebrarlo con nosotras.

A María Ponce, por subirse al carro de la animación bajo mi mando a pesar de mi escasa experiencia.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA	6
3. MAPA CONCEPTUAL	8
4. CÓMIC	9
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	13
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	20
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	25
6.7.1 <i>Naming</i>	25
6.7.2 Formato e impresión	25
7. ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN	26
7.1 PÁGINA WEB	26
7.2 PRINTS	27
7.3 TRÁILER ANIMADO	27
8. CONCLUSIONES	28
9. BIBLIOGRAFÍA	30
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	31

1. INTRODUCCIÓN

En alguna de las múltiples conversaciones de cafetería de estos últimos meses, en las que los compañeros discutíamos sobre el Trabajo Final de Grado, alguien lo describió, no como el cierre de una etapa, sino como un trampolín hacia la siguiente. Ese tiene que ser, sin duda, mi objetivo primordial.

Esta memoria recoge el proceso de trabajo que he realizado junto a Núria Tamarit para construir *Duerme Pueblo*: un proyecto de novela gráfica. No es mi primer cómic, puesto que he realizado múltiples ensayos antes de llegar aquí, pero sí el más largo. Ya que este medio, el de los tebeos, ha sido mi pasión desde pequeña, y es a lo que me gustaría dedicarme algún día, me pareció la elección lógica para abordar en el TFG. Así, me enfrento por fin a mi primera historia larga, lo que me supone todo un reto y un paso más en mi aprendizaje; y además, termino estos cuatro años de carrera con un proyecto sólido y profesional bajo el brazo.

Del mismo modo, este trabajo nos brinda la posibilidad de plantear nuestro cómic libremente de principio a fin, sin presiones editoriales ni temas preestablecidos. Por ello hemos tratado de crear un relato que, ante todo, sintiéramos nuestro y pudiéramos, por qué no, divertirnos realizando. Creo fundamental que, para ser capaz de terminar un proyecto de grandes dimensiones, el autor siga disfrutando de él tras meses de trabajo.

Duerme Pueblo es pues, una novela gráfica de cien páginas cuya trama gira en torno a un grupo de vecinos egoístas que se verán envueltos en una serie de catastróficas muertes y asesinatos. Muertes y asesinatos que tratamos siempre desde el humor macabro, con el que tanto gozamos viendo o leyendo en obras ajenas.

Pero no olvidamos el primer objetivo. Queremos salir de nuestra etapa de estudiantes como profesionales, y *Duerme Pueblo* será nuestra carta de presentación. Conocemos el medio en que nos adentramos, un medio que precisa de alicientes y disfrute personal para poder sobrevivir en él, pero siempre desde la responsabilidad profesional. El esfuerzo y el trabajo consciente pero a gusto, ése es nuestro compromiso con la obra que presentamos.

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.

Núria Tamarit 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

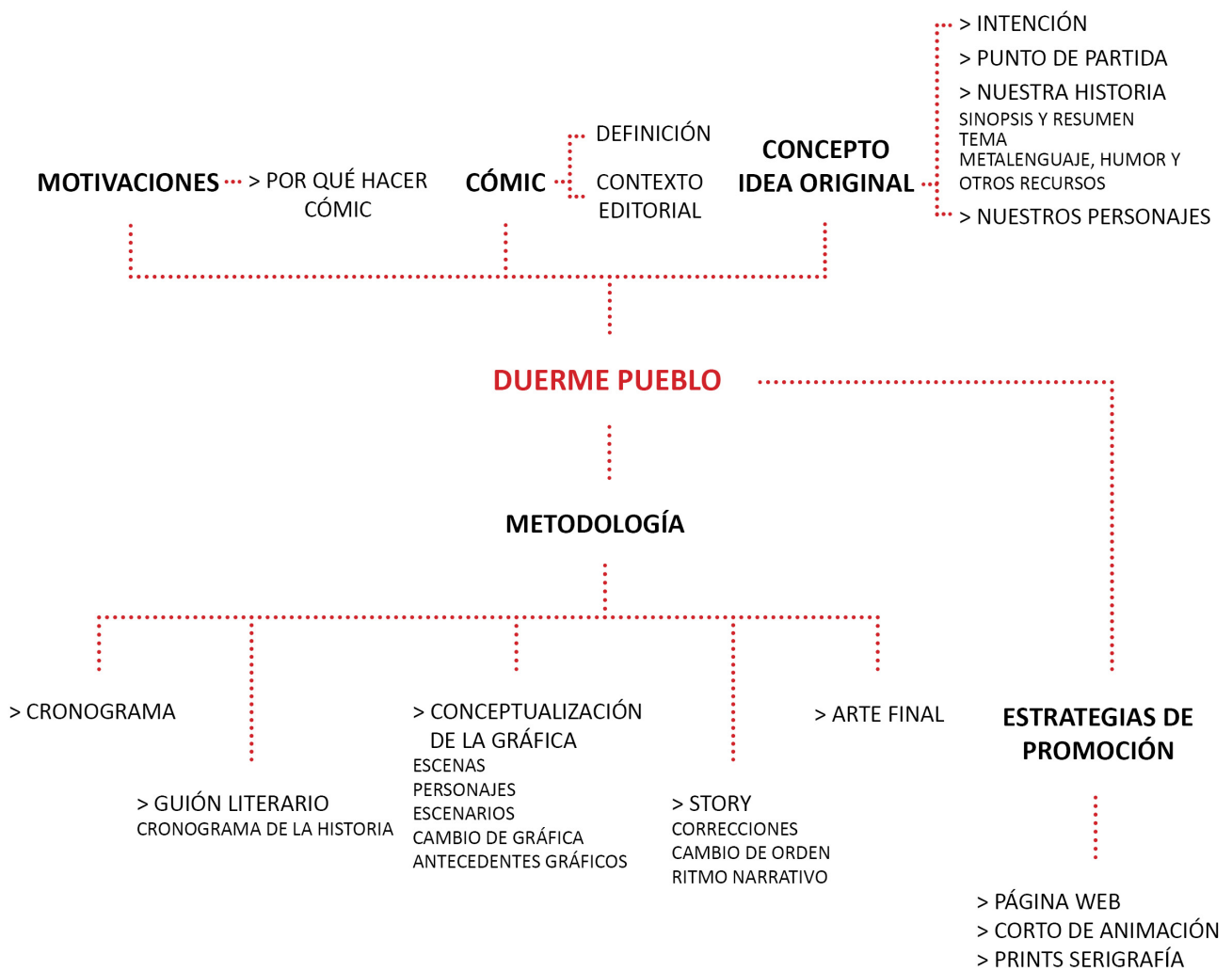




fig. 1. TBO 2000, 1972. Portada para el Nº 2300, donde se anuncia “La Habichuela”.

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.

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



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

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.

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 del suspense así: “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.

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

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 desarrollo 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 le da un ambiente oscuro y lúgubre a sus calles. Los caminos no parecen haberse reformado desde el Medioevo. 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 grá-



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

fica de los personajes y escenarios, y ver si el proyecto suscitaba interés entre el público.

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.

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

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

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 una 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



fig. 6. Diseños de Audrey y Boniato.

⁴DAVIS, F. *Comunicación no verbal*. España, Madrid: Alianza Editorial, 1987 p.16



fig. 7. Diseño de Flavia.

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 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.



fig. 8. Diseños de Julia y Omid.



fig. 9. Diseños de Serafín y Roque.

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 portar cuchillos o dejarse piezas a medio desmembrar en el hombro.

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. Diseños de Marisol, Gato y Cuervo.

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 bote-



fig. 11. Diseños de Ulises y Don Juárez.

Ila. 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.

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. 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.



fig. 12. Diseños de los lobos.

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. 13

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.

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 norteña, 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.



fig. 14

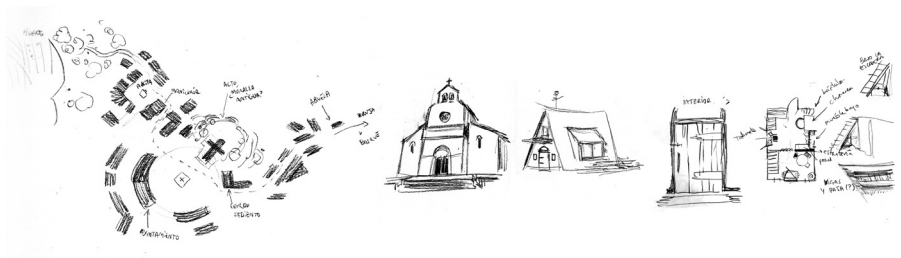


fig. 15

fig. 13. Diseño del narrador.

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

fig. 15. Esquemas y apuntes de algunos escenarios.

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



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, 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 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.

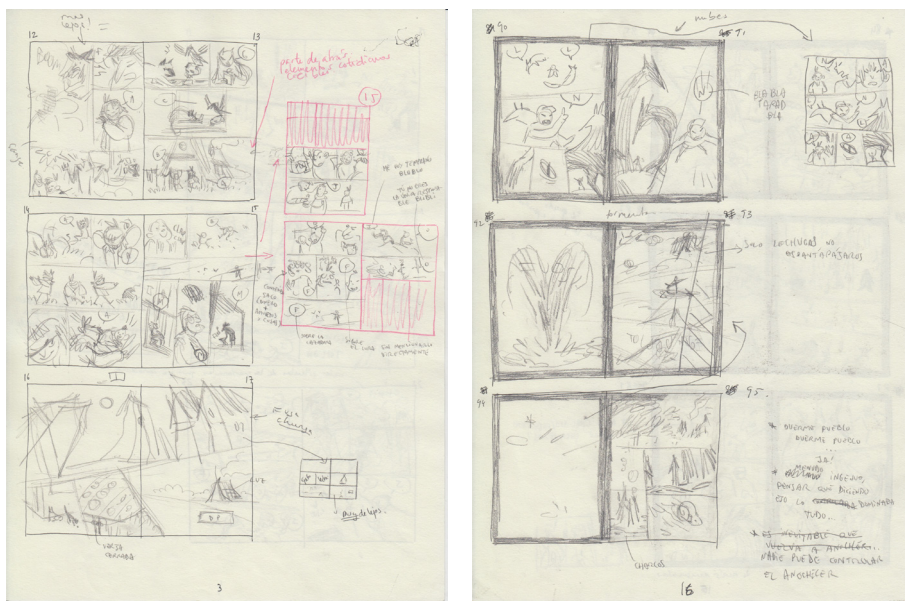
6.5 STORYBOARD

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 abochar las páginas a tamaño real, pero los aspectos base ya habían quedado fijados en el storyboard.

fig. 17. Fragmento del storyboard inicial con correcciones.



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 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 diagó-

nales 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 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.

Como ya hemos mencionado, cada autora realiza un fragmento de la historia. Núria dibuja las que podríamos denominar páginas de la noche (cuarenta y tres páginas), y las mías son las páginas del día (cincuenta y siete páginas).

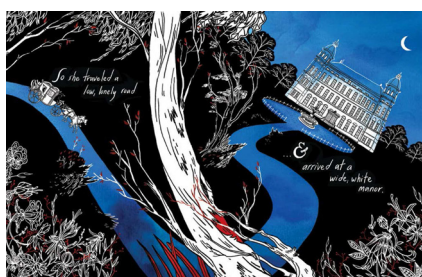


fig. 18. Página de *Through the woods*. Emily Carroll, 2014.

En estas páginas se busca un aspecto de claridad pero sin perder la estética general de misterio. Además, gran parte de este fragmento tiene la función de presentar personajes y entornos, por lo que los encuadres van directos a lo que se introduce (las calles, los protagonistas...) sin crear fuertes tensiones todavía. Abundan planos abiertos para poder contemplar los espacios y así ayudar al lector a introducirse en ellos. En escenas más avanzadas, a medida que crece la intriga, muchos planos se cierran para centrar la atención en detalles y generar una sensación apremiante, aumentando también las masas de negro y las texturas sombrías. A la hora de representar las situaciones más tétricas, me fijo en el trabajo de Emily Carroll y su excelente narrativa gráfica de terror.

Sin embargo, a pesar de tratarse de una historia de misterio y asesinatos, y de presentar espacios creíbles y personajes medianamente complejos, una de las características de nuestra novela gráfica es su humor negro. Y éste deriva en gran parte del estilo de dibujo. Además de las cabañas angulosas y deformadas, y del bosque frondoso y pintoresco, lo que cabe destacar son es-

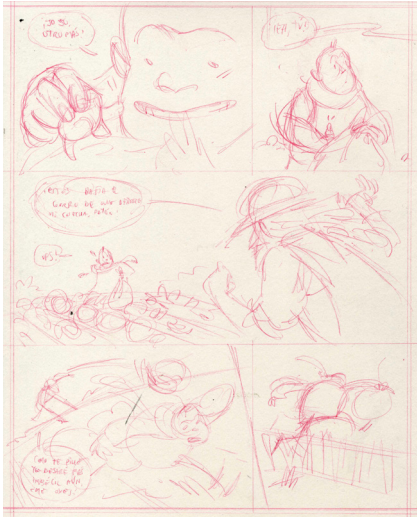


fig. 19

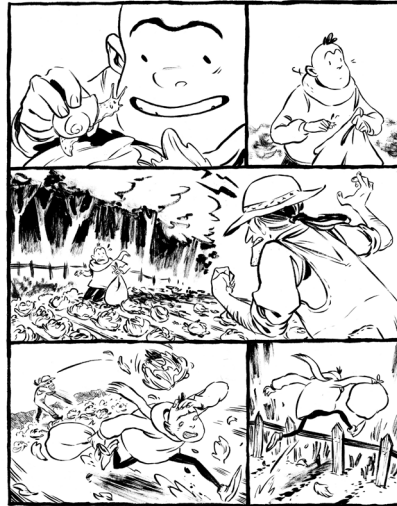


fig. 20



fig. 21



fig. 22

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

fig. 20. Proceso de realización de una página: tinta.

fig. 21. Proceso de realización de una página: grises y edición.

fig. 22. Página de *Aquel Verano*. Jillian Tamaki, 2014.

pecialmente los personajes. Sus proporciones están ligeramente exageradas, sin llegar a tener una apariencia excesivamente *cartoon*, pero sí un cierto aspecto cómico, que además se acentúa con la forma en la que se mueven. Con un dibujo dinámico, los movimientos son caricaturescos y teatrales, y hablan de la personalidad de cada uno.

Mi forma de proceder es la siguiente. Primero dibujo un primer encaje a lápiz rojo (para un eliminado fácil al escanear), en el que ya están las viñetas, personajes, fondos y bocadillos, y luego paso a entintar. En esta fase dibujo todo salvo los globos de texto. El material que he escogido son pinceles de tinta y plumilla para los detalles, para poder hacer una línea sensible con distintos cuerpos. Para ayudar a diferenciar planos, añado grises en Photoshop con un cierto ruido y así acentúo la profundidad. El resultado que busco bebe de la influencia de *Aquel Verano* de Jillian Tamaki, por su habilidad para modular las texturas del pincel, la claridad del dibujo y su excelente aplicación de planos de gris. Posteriormente, retomo las hojas originales y dibujo sobre ellas los bocadillos y onomatopeyas con papel cebolla. Esto lo hago para insertarlos en una capa nueva en Photoshop y así poder editarlos fácilmente a la hora de rotular en el ordenador, e incluso contemplando la posibilidad de traducirlo a otros idiomas. La fuente empleada es de creación propia, legible pero lo más próxima posible a nuestra tipografía manual, para que no rompa con la estética.

Por su lado, las páginas de la noche corresponden a un punto de vista subjetivo y, en general, a un punto de la narración más intrigante. Por tanto pretenden crear una atmósfera turbia y oscura. En ellas, Núria utiliza recursos como la ausencia de marcos que delimitan los planos, de modo que las escenas se suceden en una lectura totalmente fluida, o las manchas difusas de



fig. 23

grises que emborronan el ambiente. Están trabajadas con lápices de distintas durezas y grosores, pero las técnicas de encaje y rotulación son las mismas.

Una vez terminadas las cien páginas de la historia, se procede a la maquetación 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 del producto final. 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.



fig. 24

Para la contraportada decidimos representar una escena tranquila pero intrigante al mismo tiempo. Por ello planteamos dibujar 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 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 pícaro.

fig. 23. Arte final de las páginas de la noche, de la mano de Núria Tamarit.

fig. 24. Bocetos de portadas.

fig. 25. Prueba de Raport para el estampado de las guardas.

fig. 26. Diseño de las solapas sin texto.



fig. 25

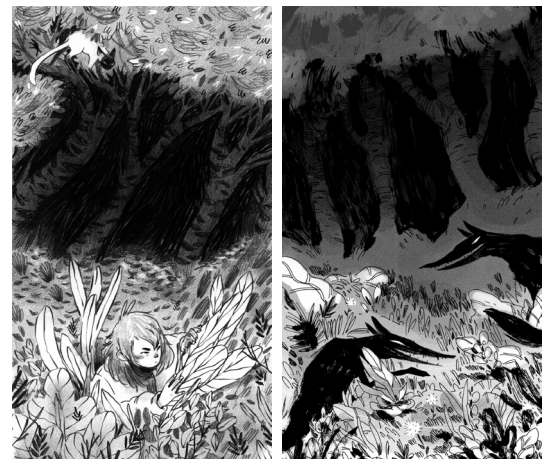


fig. 26



fig. 27. Cabecera de *Duerme Pueblo*, destinada a la carpeta de ilustraciones.

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.

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 tendría una encuadernación 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/>.

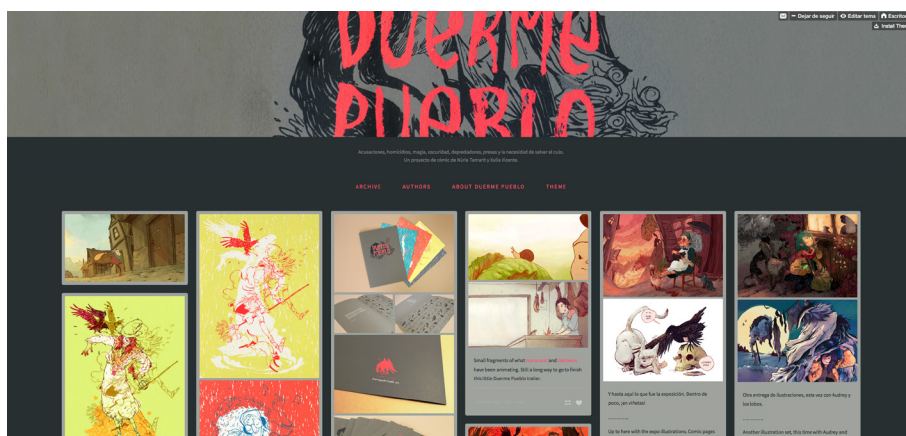


fig. 28. Captura de pantalla de la página web de *Duerme Pueblo*.

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.



fig. 29



fig. 30

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, decidimos realizar una carpeta contenedora de una serie de cuatro *prints* que pudieran funcionar como recompensa para los usuarios que aportaran dinero al proyecto.

Núria Tamarit se encargó de todo el proceso en serigrafía, desde el planteamiento de las imágenes y elección de papeles hasta la aplicación de la técnica.

La carpeta contenedora de las estampas funciona como elemento que protege las estampas que van en su interior y, además, incluye información sobre el proyecto. Por su lado, las propias láminas emplean un juego de superposición de dos imágenes de un mismo personaje, representando sus diversas facetas y así aportando una visión extra, más allá de lo que encontramos en el cómic.

fig. 29. Carpetas serigrafiadas.

fig. 30. Ilustraciones serigrafiadas para promocionar el cómic.

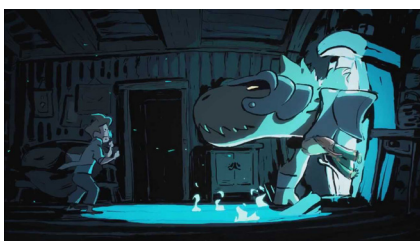
fig. 31. Ulysse Malassagne: tráiler para su cómic *Kairos*, 2013.

fig. 31

Por último se han realizado tarjetas 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



fig. 32. Fotogramas del tráiler animado para *Duerme Pueblo*.

redes sociales. Además, la animación es un campo cercano a nuestros intereses y suele compartir público con los tebeos.

Aprovechando la asignatura Producción de Animación II, y con la ayuda de María Ponce, yo misma he realizado toda la preproducción (storyboard, layouts y animática) e iniciado la producción de este 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 de este modo 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 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

Cuando comenzamos a trabajar en *Duerme Pueblo*, sabíamos que nos enfrentábamos a un proyecto más difícil y costoso de lo que habíamos hecho hasta el momento, y que tendríamos que prestar atención y cuidar todos esos aspectos que en tebeos más cortos pasábamos por encima. Afrontamos el reto, que resultó ser todavía más titánico de lo que habíamos previsto, y por lo que nos vimos retrasadas en nuestros calendarios.

A pesar de que, a día de presentar esta memoria, las páginas no están terminadas, sí hemos acometido con éxito la preproducción, la fase del proceso más compleja y en la que carecíamos de tanta experiencia. Hemos obtenido un portafolio de proyecto que ya puede ser mostrado a editores para buscar vías de publicación, uno de nuestros objetivos. Además, la experiencia que obtenemos de estos meses de trabajo ha supuesto lo que para mí era romper una barrera, afrontar una historia larga que necesitaba coherencia y solidez.

Esa coherencia que buscábamos ha sido todo un condicionante. Crear un guión consistente, rico y que tuviera sentido nos ha supuesto mucho tiempo y muchas revisiones. La fase de storyboard, aunque presentaba menos problemas, también ocupó más días de lo esperado. A partir de ahí, el proceso se ha sucedido de manera más fluida y relajada, por lo que seguiremos trabajando y esperamos completar el cómic íntegro pronto.

Aún queda mucho por hacer para terminar este trampolín, pero viendo que, tras meses de trabajo, todavía quedan energías e ilusión en él, creo que nos proporcionará el impulso que estábamos buscando.

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
- MATSUMOTO, T.; EIFUKU, I. *Takemitsu Zamurái*. España: Glénat, 2009.
- MCCLLOUD, S. *Entender el Cómic*. España: Astiberri, 2007.
- MCCLLOUD, S. *Hacer Cómic*. España: Astiberri, 2007.
- MCKEE, R. *El guión*. España: Alba Editorial, 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.	19
<i>fig. 16.</i> Ejemplo de variación de la gráfica. A la izquierda, una página del día, a la derecha, una de la noche.	20
<i>fig. 17.</i> Fragmento del storyboard inicial con correcciones.	21
<i>fig. 18.</i> Página de <i>Through the woods</i> . Emily Carroll, 2014.	22
<i>fig. 19.</i> Proceso de realización de una página: lápices.	23
<i>fig. 20.</i> Proceso de realización de una página: tinta.	23
<i>fig. 21.</i> Proceso de realización de una página: grises y edición.	23
<i>fig. 22.</i> Página de <i>Aquel Verano</i> . Jillian Tamaki, 2014.	23
<i>fig. 23.</i> Arte final de las páginas de la noche, de la mano de Núria Tamarit.	24
<i>fig. 24.</i> Bocetos de portadas.	24
<i>fig. 25.</i> Prueba de <i>Raport</i> para el estampado de las guardas.	24
<i>fig. 26.</i> Diseño de las solapas sin texto.	24
<i>fig. 27.</i> Cabecera de <i>Duerme Pueblo</i> , destinada a la carpeta de ilustraciones.	25
<i>fig. 28.</i> Captura de pantalla de la página web de <i>Duerme Pueblo</i> .	26
<i>fig. 29.</i> Carpetas serigrafiadas.	27
<i>fig. 30.</i> Ilustraciones serigrafiadas para promocionar el cómic.	27
<i>fig. 31.</i> Ulysse Malassagne: tráiler para su cómic <i>Kairos</i> , 2013.	27
<i>fig. 32.</i> Fotogramas del tráiler animado para <i>Duerme Pueblo</i> .	28