

TFG

**BLUE, DEL PAPEL A LA PANTALLA.
PREPRODUCCIÓN DE UN WEBCÓMIC.**

**Presentado por Regina Maria Luján Pérez
Tutor: Ana Tomás Miralles**

**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

Una niña de 12 años se aleja de un pueblo con una mochila y pocas palabras. Unos alegres pueblerinos ríen y celebran mientras construyen una pira. Unas antiguas leyendas se ciernen sobre el presente poniendo en peligro vidas. Con estos parámetros empieza Blue, la novela gráfica que hemos desarrollado para el proyecto de final de grado. Pensada para ser distribuida en formato de webcómic por el fácil acceso al público que éste permite, conserva el formato tradicional en páginas. A lo largo de la duración de esta propuesta hemos realizado la preproducción necesaria para la creación del cómic y finalmente producido 8 páginas terminadas para servir de margen de actualización una vez puesta en marcha la página web. La técnica utilizada ha sido tinta negra sobre papel, con una superposición de un único color de importancia narrativa: el azul.

PALABRAS CLAVES

Cómic, ilustración, fantasía, discriminación, reclusión

ABSTRACT

A twelve year old girl gets away from a village with a backpack and few words. Happy villagers are laughing and rejoicing while building a bonfire. Old legends are casting shadows nowadays endangering lives. With this premises starts Blue, the graphic novel we have developed for this final career project. Thought to be distributed as a webcomic, due to the wide range of reader it reaches, is still maintaining the traditional page shape. Along the length of this project we have produced the necessary preproduction for the creation of the comic and finally created 8 finished pages as a backup on the updating once the web page is active. The technique used has been black ink on paper, with just one color because of its narrative importance: blue.

KEY WORDS

Comic, illustration, fantasy, discrimination, seclusion

ÍNDICE

1. Introducción

2. Objetivos y metodología

- 2.1. Objetivos
- 2.2. Metodología

3. Cuerpo de la memoria

- 3.1. Origen de la idea y sinopsis
- 3.2. Antecedentes (referencias)
 - 3.2.1. Históricos. Exclusión social de las minorías y mitificación del mal a través del físico.
 - 3.2.1.1. Albinos en África
 - 3.2.1.2. Mingi
 - 3.2.2. Literarios y cinematográficos.
 - 3.2.2.1. La Comarca
 - 3.2.2.2. Big Fish
 - 3.2.2.3. El Bosque
- 3.3. Referentes (referencias)
 - 3.3.1. Henry Selick
 - 3.3.2. LemonySnicket
 - 3.3.3. Neil Gaiman
 - 3.3.4. Mike Mignola
 - 3.3.5. NicolasDelort
 - 3.3.6. Toni Infante
- 3.4. Descripción técnica y procesual
 - 3.4.1. Guión
 - 3.4.2. Diseño de personajes
 - 3.4.3. Storyboard y organización de páginas
 - 3.4.4. Experimentación de estilo y pruebas de color
 - 3.4.5. Producción
 - 3.4.6. Creación de la plataforma web
 - 3.4.7. Ilustraciones adicionales y merchandising con serigrafía.

4. Conclusión

5. Bibliografía

6. Listado de imágenes

7. Anexos



Fig. 1. Boceto en Photoshop del personaje principal sin el pelo tintado

Fig. 2. Captura de pantalla del diseño final de la plataforma web

1.INTRODUCCIÓN

El cómic que hemos empezado a producir se titula “Blue” en referencia a la importancia narrativa del color azul y con vistas a un público internacional.

La historia comenzada a narrar en este cómic, llevaba siendo desarrollada desde hacía un par de años y buscaba el medio y la técnica que más se adecuara a su naturaleza. La elección del medio con el que transmitir un mensaje puede ser casi tan importante como el mensaje mismo y, de escoger el más apropiado para aquello que quieres expresar, el resultado final mejora significativamente gracias a la retroalimentación entre ambos. En este caso, la gran ventaja del cómic es la participación del lector en su propia creación como apunta Frank Miller:

“Lo realmente alucinante que los cómics consiguen es una profunda sensación de participación por la parte del lector, porque el lector está, de hecho, creando gran parte de la historia. Estás tratando con imágenes estáticas, así que no es un río fluido y continuo como en una película, más bien tenemos A y D y la mente crea B y C. Esto puede ser usado para conseguir mucho dramatismo”.¹

De temática fantástica, la historia sobre la cual versa el cómic se sitúa en un mundo cuya principal característica es que todos los habitantes son total y sinceramente felices. 24 horas, los siete días de la semana, no experimentan otro sentimiento que no sea felicidad. Estéticamente, cada persona tiene el pelo y los ojos a conjunto, de los colores más raros posibles. De todos los colores del arcoíris menos el azul, que se considera el color de la muerte. Esto es así, ya que, como todo el mundo sabe, cuando mueres vas al cielo, el cielo eternamente azul. De esta forma, lo único que altera la felicidad es cuando nace un niño con el pelo y ojos de ese color. Esa sería, a grandes rasgos, la ambientación en que se desarrolla la acción.

La historia, por otro lado, comienza con una niña, que se aleja del pueblo donde ha vivido hasta entonces. Al ser la felicidad reinante hasta ese punto no se conoce caso anterior de nadie que haya salido del pueblo. Es decir, ¿qué te podría motivar a salir cuando dentro tienes todo lo que necesitas y que te hace feliz? Así, se lanza a la aventura por un bosque que de primeras no sabe si tiene fin o no, ni si existen otras poblaciones.

Esta historia está finalizada en cuanto a ideas y planteamientos y vendría a ocupar 4 volúmenes de 32 páginas en caso de ser impreso o el equivalente en páginas en un webcomic. La intención de este trabajo ha sido lanzar el cómic a la red, creando la plataforma adecuada y teniendo 8 páginas de margen para seguir trabajando semana a semana en su desarrollo. La actualización de la web está planificada a página por semana, dando 2 meses de margen para seguir creando y de esta manera no incurrir en retrasos a la hora de subir el material a la web.

Habiendo elegido como formato de lectura el electrónico, no implicó eso que la técnica elegida lo fuera también. De hecho, todas las páginas del cómic hasta el momento han sido realizadas a mano, desde el lápiz hasta el color y solo modificados los valores a través del ordenador. La gestión y limpieza

1

MILLER, F. En: SALISBURY, M. *Artists on comic art*, p. 162.

para que se adecuara a ser leído en una pantalla también fueron realizadas por ordenador mediante photoshop. Pese a lo colorido del mundo en el que se encuentra la protagonista optamos porque predominara el blanco y el negro, en una analogía a lo absolutos de los valores que tienen los habitantes de ese mundo. Los colores que salen los elegimos desaturados y el único con relevancia es el azul, que hace referencia directa al título y el argumento del cómic.

El webcómic ofrecía muchas oportunidades en cuanto a jugar con el formato, pero decidimos mantener la composición en páginas. Primero por comodidad a la hora de lanzarlo por una plataforma de crowdfunding algún día o presentarlo a un concurso con intención de publicarlo y segundo porque acogiéndonos al formato tradicional, “al final, eso es lo que es un cómic, una colección de páginas. No es una pantalla plana ni táctil, aunque pueda ser ahí donde finalmente se visualice. Es una página”²

Este trabajo de final de grado comprende entonces las fases previas a la creación del cómic (a saber: conceptualización, guión, diseño de personajes, storyboard y pruebas de estilo); la metodología seguida para la creación del mismo, con el proceso documentado y detallado desde el lápiz hasta el color; los referentes, tanto respecto a la parte más concerniente a la historia y la manera de narrarla como al aspecto gráfico y estético del cómic; y la búsqueda y creación de una plataforma electrónica para acceder a la obra a través de internet.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Los objetivos principales de este trabajo han sido:

Buscar información sobre el formato del cómic, sus distintas fases y posibles maneras de realizarlas.

Escribir un guión que se adecúe a las necesidades actuales y futuras en la producción del cómic.

Planificar las páginas del primer capítulo a través de un storyboard teniendo en cuenta criterios de composición y narrativa ajustados al formato de distribución.

Explorar las posibilidades gráficas y técnicas que más podían contribuir a la expresión y transmisión de las sensaciones que la historia quiere comunicar, incluyendo en este objetivo la toma de decisiones en cuanto a diseño de personajes y ambientes.

Realizar 8 páginas de la novela gráfica a modo de margen para posteriormente ir realizando y subiendo a internet una página por semana. De esta manera queda cubierta la semana que no haya sido posible continuar la producción por causas excepcionales pero habitualmente hay fechas de entrega a las que atenerse, impidiendo detenerse demasiado en el dibujo y tocarlo en exceso.

Lanzar el cómic a una plataforma de internet buscando una interfaz que se caracterice por la simplicidad y la facilidad de manejo.

2 HEFFERNAN, J. Disponible en: https://www.goodreads.com/author/quotes/760415.John_Heffernan [consulta 21-08-2104]

2.2 METODOLOGÍA

La metodología utilizada para ello se ha dividido en una parte teórica y otra de carácter más práctico. La primera se basó en la recopilación de información relativa al uso del cómic como formato para narrar historias y las posibilidades que ofrece, así como sobre los antecedentes tanto históricos como ficticios (pertenecientes a la literatura o el cine) concernientes al relato narrado. También se incluye en esta primera fase, la documentación en cuanto a referentes gráficos y estilísticos que han influenciado el resultado final.

La parte práctica se ha centrado principalmente en la producción de la obra plástica, según el concepto planteado. Comenzando por plasmar las ideas e información seleccionada a través de un guión centrado para el formato cómic y teniendo en cuenta el factor autor-artista que en esta caso particular elimina la necesidad de una descripción minuciosa tanto de ambientes como de la narración en términos de organización de viñetas, quedando estos aspectos relegados a la producción de un storyboard. Por este mismo factor, la realización de éste último cobra mayor importancia y la reflexión requerida y el esfuerzo puesto tanto en las primeras pruebas de storyboard como en el definitivo ha sido considerablemente mayor. Es necesaria para esto una amplia documentación tanto de volúmenes teóricos al respecto como de un carácter más práctico, leyendo diversos géneros del formato y estudiando al mismo tiempo las distintas técnicas narrativas más comúnmente utilizadas.

Una vez obtenido un storyboard satisfactorio, llegamos a la revisión de los referentes gráficos para iniciar el proceso de pruebas de estilo sobre una misma página varias veces fotocopiada. Durante este procedimiento se aclaran las técnicas que mejor se adaptan a la historia así como aquellas otras que no funcionan, tanto por razones estéticas como narrativas. Seleccionado el resultado concreto que queremos conseguir para potenciar el carácter de la historia se llega al momento de la producción de la obra propiamente.

El material elegido para la creación manual de las páginas es papel "Montval" de Canson a tamaño 24x32, otorgando de esta manera una mayor libertad en los bordes y pese a la pequeña diferencia de tamaño, un mayor margen de detalle en las líneas finas que en un A4 estándar. La elección del papel se acoge a criterios de absorción de humedad para el posterior entintado y dureza del material, asegurándonos de esta forma la preservación de la obra original. La tinta utilizada es negra india en pinceles recargables de distintos números y el color proviene de rotuladores de alcohol Promarker de la gama de los azules.

La adición del color se realiza mediante una mesa de luz en una hoja separada, para poder montarlo con mayor facilidad en el ordenador al ser dos documentos separados y previendo la realización de cambios de tono o saturación según la necesidad. Con los dibujos escaneados y pasados al ordenador, pasamos al último paso de la producción gráfica incorporando electrónicamente los bocadillos y el texto con la tipografía SF Toontime a 8,5 puntos.

Para finalizar las páginas son subidas a la dirección de la plataforma Tumblr creada para ello. La creación de esta última ha sido llevada a cabo con la mayor simplicidad tanto visual como de uso en mente, usando mayoritariamente colores planos e ilustraciones sencillas.



Fig. 3. Portada del relato ilustrado en francés donde se plasmó la leyenda por primera vez

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. ORIGEN DE LA IDEA Y SINOPSIS

El desarrollo de esta historia comenzó hace un par de años con la creación de la leyenda que aparecerá al final del primer capítulo. Pretendía ser una historia corta de un mundo imaginario para un concurso de francés, (como se puede ver en el anexo 1) y no fue hasta tiempo después que adoptó el cariz que tiene actualmente. En esta historia se describía el mundo que he mencionado anteriormente haciendo hincapié en la felicidad completa y absoluta que existía hasta que nació un bebé de pelo y ojos color azul. Se narra como el niño fue criado por un anciano del pueblo, ya que su madre no era capaz de mirarle sin llorar. Al ser una historia corta se destacan varios episodios en los que el niño hacía infeliz a otros habitantes del pueblo y como finalmente tras la sospechosa defunción de su tutor, quemaba su casa y el pueblo entero. Según esa leyenda, desde entonces nada más nacer un niño de esas características es sacrificado en la fuente del pueblo, antes de cumplir siquiera un día de edad para evitar que se propague la infelicidad que trae. Para finalizar con el formato “No cuenta la leyenda que...” se describen algunas circunstancias escuetamente que explican que la infelicidad la causaban más las situaciones y el odio y miedo generalizado hacía él que una naturaleza malvada intrínseca.

Una vez nos decidimos a seguir con el mundo que se intuía en esta leyenda, establecimos desde el principio que un concepto importante que debía mantenerse era el de la felicidad de la que todos los habitantes de ese mundo gozan en ausencia de niños azules. De una manera completamente irreal e imposible en seres humanos completos y factibles. En consecuencia, al nacer un niño azul realmente traen la infelicidad y otros tipos de problemas. La infelicidad leída de la manera más literal, cómo la ausencia de felicidad, más que como la desdicha. Y en este caso incluso sería más correcto decir que traen con ellos la realidad, y con ella la posibilidad de sentir inquietud, tristeza, rabia, nerviosismo, odio, euforia, excitación y todo el amplio espectro de emociones posibles en la raza humana y desconocidos para ellos fuera de la felicidad pura y calmada que puebla sus vidas.

Pese a la realidad de este hecho dentro de la historia, lo que se muestra en este cómic en contra de las personas que nacen con el pelo azul no es sino que otra forma de discriminación. Como fuera el caso real de los pelirrojos hace varios siglos y los albinos nacidos en algunas tribus africanas, las leyendas y creencias avivan un odio y miedo que en muchos casos llevaba y en algunos sitios, lleva, al infanticidio y el asesinato. Ellos mismos construyen esas leyendas con la actitud que tratan las circunstancias relativas a esos niños. La mala suerte que dicen provocar, es más un estado mental abierto a atribuirles cualquier infortunio que ocurra en la comunidad. Además, el constante abuso y segregación, no fomentan una buena actitud por parte de los marginados que en muchos casos solo pueden que cerrarse en sí mismos si no les tienden una mano. Incluso este silencio forzado es interpretado como otra señal del mal augurio que traen con ellos. De esta manera, se recuerdan la vida de esas personas como momentos especialmente malos para la sociedad que los margina, cuando realmente las desgracias pueden haber sido

tantas o tan pocas como en cualquier otra época.

La historia trata también de la felicidad como elemento estupidizante. El estado de paz y calma tan absoluto en el que se encuentran y su consiguiente falta de problemas hace que los habitantes de ese pueblo, y de los otros que existen en ese mundo, carezcan completamente de curiosidad por el mundo exterior y espíritu de aventura. La creatividad humana tanto en términos científicos como artísticos se desarrolla con el fin de resolver un problema. En un ambiente desprovisto de dificultades, donde todos son de naturaleza complaciente y no encuentran problemas ni incomodidades en nada de los que lo rodea, esa parte de carácter humano se deshabilita, quedando dormida en su interior en el mejor de los casos.

Bajo estos parámetros se desarrolla la historia, donde la protagonista se acaba desvelando como una niña de pelo azul que ha vivido encerrada en el desván de su casa los primeros 12 años de su vida. El pueblo en el que nace tiene por costumbre poner el nombre del objeto más valioso de la familia a sus hijos y pasarles esa herencia. Por ello sus hermanas se llaman, de mayor a menor, Cuchara, Tenedor y Cuchillo, en alusión a una cubertería de plata perteneciente a sus padres. La protagonista sólo tiene contacto con Cuchara y es ella la que la bautiza como Cucharilla y le da el cubierto de postre de ese mismo nombre como símbolo. Cuando Cuchara desaparece del pueblo, los padres revelan la existencia de su cuarta hija ya que por lógica un hecho sin precedentes como ese sólo podía ser culpa de la anomalía que vivía bajo su techo. Para expiar esos años de debilidad todo el pueblo se pone a construir la pira, pero Cucharilla ya ha huido para buscar a su hermana en los inexplorados alrededores, con ropa y tinte de pelo de los que Cuchara la había proveído poco tiempo antes. Para ocultar sus ojos azules lleva unas amplias gafas de aviador. Al dejar las gafas tan poca expresividad a los ojos y las cejas, en las gafas se iban a reflejar escritos sus pensamientos, de manera que la letra junto a la parte inferior de su rostro podían conseguir toda la expresión necesaria para este personaje.

A partir de aquí comienza el cómic, donde el pasado, así como el destino de las 4 hermanas se irá descubriendo poco a poco. En posteriores tomos se irá desenmascarando el funcionamiento de ese mundo y cómo han llegado hasta ese punto. Cómo la felicidad es causada por una droga nacida de unas flores que pueblan todo el suelo y son las hormonas despedidas por aquellos nacidos azules las que las eliminan, trayendo a ellos la realidad y a veces, la desgracia.

En cuanto al origen de la técnica utilizada conforme fuimos madurando la idea optamos por quería realizar el cómic principalmente en blanco y negro con manchas de tinta negra y línea. El único color añadido sería el azul, dada su importancia narrativa dentro de la historia. Sabiendo esto tardamos bastante en realizar suficientes pruebas hasta alcanzar un convencimiento completo respecto al estilo concreto que queríamos usar. Estuvimos mirando una gran cantidad de referentes, desde los más conocidos como Mignola o Mazzuchelli a la "Polina" de Bastien Vives o artistas de portadas menos conocidos como Toni Infante. Algunos de ellos usan un gris separado de la mancha negra, y también se realizaron pruebas de esa manera, pero aunque el resultado mostraba una gran cantidad de posibilidades a desarrollar, nos convencía más el uso únicamente de blanco y negro, tanto por que realiza el



Fig. 4. Viñeta en la que se ejemplifica el uso de las gafas como espejo de sus pensamientos



Fig. 5. Bastien Vives: *Polina*, 2011. P. 133



Fig. 6. Mike Mignola, *Unfinished Business*. Ilustración adicional de Hellboy

protagonismo del uso del azul como por la carga simbólica que representa en la historia. También se probó a sombrear con el azul del agua pero nos apercebimos rápidamente que contradecía a la historia del cómic que hubiera tanto azul en un mundo donde supuestamente es el color más escaso. El blanco y negro a secas resultó más representativo del carácter de ese escenario donde las cosas son muy buenas o muy malas, así que estaba más acorde con la mentalidad que quería transmitir ya que en el cómic, "el arte tiene que adecuarse al carácter de la historia".³

Más adelante en el apartado de proceso se muestra y explica en mayor profundidad las pruebas realizadas, lo que nos movió a realizarlas de esa manera y sobre todo qué se aprendió de cada una de ellas. El estilo final en el que está realizado el cómic no habría sido posible sin la experimentación previa, como suele ser el caso también en una gran cantidad de las obras artísticas que se producen, y por ellos lo consideramos una de las partes más importantes de la preproducción. Pese a toda esta organización y a todos los ensayos, el resultado final del entintado no es completamente rígido ya que la aplicación de la tinta china con el pincel concede una gran expresividad e interés gráfico a la obra. No sólo para conseguir el estilo que más nos convenciera, sino que también para coger soltura y perder el miedo, las pruebas han sido una parte completamente indispensable del proceso de creación del cómic.



Fig. 7. Niño albino en África

3.2. ANTECEDENTES

3.2.1. Históricos

3.2.1.1. Albinos en África

La discriminación contra las personas que tienen albinismo en múltiples partes de África es también un caso a mencionar dada la naturaleza esotérica de las creencias que mueven esa marginación. El albinismo es una condición genética que puede desarrollarse en personas de cualquier etnia y que se caracteriza por la falta de pigmentación en la piel, pelo y ojos debido a una falta de melatonina. Desgraciadamente, al contrario que el caso de los pelirrojos, éste es un tema de actualidad, y se siguen cometiendo crímenes contra los albinos nacidos en ciertas regiones africanas, sobretodo del este de África.

La violencia contra los albinos tiene dos orígenes completamente opuestos pero en ambos casos puede acabar con la mutilación y asesinato, y en el menor de los casos la discriminación a lo largo de su vida.

Por un lado, está extendida la creencia de que las personas con albinismo no son humanas, incluso usan un término para referirse a ellas que traducido significa “fantasma” o “espíritu” y por tanto no pueden morir. Siguiendo esto se cree que matar o mutilar a alguien albino te trae prosperidad, riqueza y buena suerte. Y como no han estado vivos desde un principio porque son fantasmas no tienen por qué sentirse culpables. Esta creencia es fomentada por los médicos brujos que realizan pociones y mezclas con los órganos y miembros de albinos e incluso llegan a pagar a aquellos que les traen las partes mutiladas de estas personas con dinero o ganado, y luego pueden vender esas pociones a altísimos precios. En el mercado negro pueden llegar a pagar 75,000 \$ por un par de brazos de una persona albina.⁴

Opuestamente, la otra creencia los margina porque son vistos como portadores de desgracia y mala suerte, de manera que ven necesario matarlos para prevenir que la desdicha se cierna sobre ellos y sus allegados. Piensan que el albinismo es un castigo de dios y que esa “enfermedad” puede incluso ser contagiosa. En este caso al menos, no se incluye la mutilación dentro de la discriminación, pero desgraciadamente la otra creencia está más extendida, gracias a la codicia humana.⁵

Aquellos que consiguen sobrevivir y llegar a la etapa adulta, suelen sufrir marginación durante toda su vida. Mucha gente cuida de no acercarse a ellos ni tocarles, y en muchos casos son obligados a hacer trabajos duros y extenuantes en el campo, lo cual les lleva indefectiblemente a contraer cáncer de piel y morir dada su falta de pigmentación. Aunque su condición genética no afecta a la esperanza de vida, las duras condiciones creadas por la sociedad en la que viven hacen que tengan una media de 30 años.⁶

3.2.1.2. Mingi

Siguiendo las supersticiones africanas, existe otra por suerte cada vez me-

4 CRUZ-INIGO, A et al. *Albinism in Africa: Stigma, Slaughter and Awareness Campaigns*

5 FORTIN, J. *Deadly Superstition: Albino Children Face Discrimination, Amputations And Murder In East Africa*

6 HOSEA, M. *Perspective: Living with albinism, discrimination and superstition*

nos extendida que arremete contra los adultos y niños acusados de brujería. El caso particular de Etiopía es una buena referencia en cuanto al miedo u odio contra aquellos que nacen diferentes. Cabe añadir que la brujería es una acusación muy seria a la que enfrentarse en África. Los brujos en esa cultura se entienden como una encarnación del mal puro y son causa de enfermedad, desgracia y muerte. Por esta razón los brujos o presuntos brujos son los seres más odiados en la cultura africana y se les puede castigar con cárcel, tortura o muerte. En muchos países de África, se ha llegado a utilizar esta acusación para no tener que pagar la manutención de algún familiar, ya que la brujería es la única razón por la que pueden negarse a dar casa y cuidar a un familiar, por muy lejano que sea. Esto crea que la mayoría de acusaciones de brujería provengan de la propia familia, que no puede mantener a tantos hijos o no tiene suficiente dinero para ayudar a otros familiares. Los acusados de brujería pueden ser castigados sin comida, dándoles bebidas de procedencia dudosa que deben probar si son brujos o no, encadenándolos, frotando sustancias desconocidas en sus ojos y de una gran y original cantidad de maneras que fuerzan los límites de la imaginación.⁷

El caso particular de Etiopía se distingue porque los brujos se identifican por tener anomalías físicas. Esta creencia se extiende sobre todo en el sur de Etiopía en las tribus Karo y Hamar. Aquellas personas que nacen con alguna deformidad física o simplemente algo distinto se cree que ejercen una influencia maligna sobre los demás y los que más sufren estas acusaciones son los infantes y recién nacidos de los que se deshacen sin tan siquiera un entierro adecuado. El problema reside en que además se considera con facilidad que alguien es impuro, ya que algunas de las razones válidas son: haber nacido fuera de un matrimonio, ser gemelos o que los dientes de la parte superior de la mandíbula salgan antes que los de abajo. Estas prácticas fueron prohibidas en 2012 pero todavía hay zonas donde se practica.

Tradicionalmente se deshacen de las personas mingi separándolos permanentemente de la tribu, lo cual implica a tan tempranas edades, muerte por inanición o ataque de fieras. Otra opción, de la cual se desprende la referencia más directa, es ahogarlos en el río.⁸

3.2.2. Literarios y cinematográficos

En las obras de ficción hay varios casos muy apropiados de comunidades cerradas voluntariamente, por pura felicidad u otras razones.

3.2.2.1. Comunidad hobbit (El señor de los anillos)

El más obvio sería el de una de las situaciones geográficas de los libros y posteriores películas "El señor de los anillos". En ellos se muestra una raza llamada "hobbits" cuya mayor concentración de población se halla en una zona fértil llamada "La comarca". Estas personas de naturaleza tranquila y despreocupada, no tienen por costumbre salir de sus territorios más allá de los campos de cultivo que les pertenecen. Su curiosidad se limita a la comida y las cosas que están a su alcance inmediato y son vistos con extrañeza aque-

7 <http://en.wikipedia.org/wiki/Mingi> (consulta 23-05-2014)

8 LAPLANTE, M. *Is the tide turning against the killing of 'cursed' infants in Ethiopia?*



Fig. 8. Fotograma que muestra el pueblo de Spectre en la película *Big Fish*

Fig. 9. Fotograma de *El señor de los Anillos* mostrando una fiesta hobbit



llos que tienen deseos de viajar y conocer mundo. Están orgullosos de su vida tranquila centrada en la agricultura, disfrutar de la comida y socializar con el resto de la comunidad. Comparten las actitudes humanas y pueden ser más traviosos, más tacaños o más reservados, pero en general aunque tengan enredos y enfados entre ellos, no es nada serio y casi todos los problemas los pueden solucionar alrededor de una taza de té o una cerveza. La felicidad que crean dentro de su círculo hace que vean inútil salir de allí, y en su gran mayoría no se lo plantean en ningún momento de sus vidas. En este caso, la naturaleza buena de esta raza no tiene un lado negativo u oscuro, como pasa en la historia del cómic. No hay discriminación hacia ningún tipo de ser y más allá de tener que defender sus casas y sus tierras, llegado el momento, no recurren nunca a la violencia.⁹

3.2.2.2. El pueblo de Spectre (Big Fish)

En la película del director Tim Burton, *Big Fish*; se puede apreciar otro ejemplo de sociedad cerrada a causa de la felicidad y el bienestar en el que encuentran sumergidos. En un punto de la historia, el protagonista y su acompañante deciden coger caminos diferentes que van al mismo sitio, y el protagonista se mete por un bosque de aspecto oscuro que de repente se abre para mostrar un pequeño pueblo en tonos blancos y amarillos, cubierto por el sol. Este pueblo es Spectre, donde todos están tan cómodos que caminan descalzos por las casas y por las calles. En la película se muestra como una mezcla entre el cielo, el limbo, una ciudad fantasma y Utopía; sin decantarse por ninguna en concreto.¹⁰ Lo que es cierto sin duda, es que sus habitantes rara vez salen del pueblo, ni tienen interés en hacerlo. No están aislados completamente en el sentido de que conocen lo que sucede en el mundo más allá del bosque, pero la felicidad parece tan completa allí que apaga en ellos la curiosidad de conocer nuevos lugares. Son agradables, no tienen problemas de convivencia y no necesitan de tecnologías avanzadas, aunque tampoco se quedan atrás.¹¹

9 TOLKIEN, J.R.R. *El señor de los anillos*. 1954

10 AUGUST, J. <http://johnaugust.com/2004/metaphors-in-big-fish>.

11 BURTON, T. (dir.) *Big Fish* [película] 2003.

Fig. 10. Fotograma de *El Bosque*Fig. 11. Fotograma de *Coraline*

3.2.2.3. La comunidad de *El bosque*

Por otro lado, *El bosque* de M. Night Shyamalan, no solo es un ejemplo claro de comunidad cerrada con la intención de preservar la tranquilidad y la bondad del pueblo, sino que incluye otro elemento paralelo como es “el color prohibido”. En esta película la pequeña sociedad cerrada que mantienen no es tan idílica como en los anteriores ejemplos, ya que ha sido una reclusión creada artificialmente y lo que les retiene en el pueblo no es solo la felicidad encontrada allí, sino también el miedo al mundo exterior y a unas criaturas que habitan en el bosque que los separa de las ciudades. Pero aun así, el resultado es una comunidad cerrada, carente en su mayoría de curiosidad por el mundo exterior y complacida con la vida que llevan. En este caso particular, el color prohibido es el rojo, ya que es el que visten las criaturas antagonistas al pequeño pueblo. Supuestamente, cualquier objeto, planta o elemento de este color puede atraerlos y por eso se deshacen de ellos enterrándolos rápidamente. Dado que el rojo también es el color de la sangre, y que poseerlo atrae a las criaturas y ellas traen la muerte, la lógica por la que está prohibido es paralela a la que se desarrolla en la historia del cómic comenzado a producir.¹²

3.3. REFERENTES

Tanto narrativa como gráficamente este trabajo se ha nutrido de una gran cantidad de referentes, pero nos limitaremos a mencionar 6, tres en aspectos del relato y la narración y tres en aspectos principalmente visuales. En la descripción de cada uno de ellos también destacaremos los aspectos que los hacen más imprescindibles como referencia estilística.

3.3.1. Henry Selick

Director de películas de animación como “Pesadilla antes de Navidad” y “Coraline” ha conseguido un estilo claramente definido en sus películas que

12

SHYAMALAN, M. N. (dir.) *El Bosque* [película] 2004.



Fig. 12. Fotograma de *Pesadilla antes de Navidad*

Fig 13. Brett Helquist, ilustración para la portada de libro nº11 de *Una Serie de Catastróficas Desdichas*, *La cueva oscura*

lo identifica y lo distingue con facilidad entre directores stop-motion. El marcado tono oscuro sin perder el carácter infantil hace sus películas de stop motion aptas para todo tipo de públicos sin importar el rango de edad. Su ritmo narrativo es equilibrado y consigue crear una gran intriga en sus trabajos. Su unión creativa con Tim Burton al principio de su carrera le trajo mucho éxito en cuanto a la calidad y promoción de las películas aunque su nombre quedó relegado detrás del de Burton. Su continuidad apoyando y apostando por el stop-motion es algo que también le destaca, y ha defendido en varias ocasiones que la sensación conseguida con los escenarios y marionetas reales bajo luz real, es imposible de conseguir de ninguna otra manera.^{13 14}

3.3.2. Lemony Snicket

Bajo este seudónimo escribe Daniel Handler la saga de libros juveniles “Una serie de catastróficas desdichas”. Usa ese nombre para poder incluirse en la historia, en la que pese a no ser el protagonista, se inmiscuye, no solo narrándola sino también aportando cartas del pasado e intentando transmitir un mensaje a su amada de tanto en tanto.¹⁵ El aspecto más interesante de esta serie de libros es las condiciones adversas a las que tienen que enfrentarse los protagonistas, tres hermanos menores de edad que durante 13 libros de 13 capítulos tienen todas las circunstancias en contra. Es destacable que uno de los métodos por lo que esto es posible es la falibilidad de la sociedad en que se mueven y el tratamiento de las masas de personas como un solo ente que carece de curiosidad e interés por la verdad. En el proceso los niños crecen tanto de edad como mentalmente, y se vuelven poco a poco más desconfiados y recelosos sin perder la esperanza completamente de un final mejor para los tres.¹⁶

3.3.3. Neil Gaiman

“Ésta es una obra de ficción. Todos los personajes en ella, humanos u otros, son imaginarios, exceptuando solo ciertos entre el pueblo de las hadas, a los que no sería inteligente ofender creando duda sobre su existencia. O falta de ella”¹⁷

Escritor contemporáneo que ha ganado gran reputación y éxito en los últimos años habiéndose llevado una gran cantidad de premios tanto por sus libros como la escritura de guiones de cómic y televisión. Sus novelas de marcado carácter fantástico son un gran referente en la narrativa creada, tanto por el ritmo que establece en los relatos como por la doble moralidad con la que juega con leyendas antiguas de distintas localizaciones geográficas y épocas. La división más clara en su obra son las novelas dirigidas hacia un público infantil y aquellas más pensadas para un lector adulto. Su literatura en cualquier caso destaca por los giros oscuros y como cambia la percepción según el observador. Es uno de nuestros mayores referentes gracias a libros como “Los mundos de Coraline” y “American Gods”. En el primero, la protagonista, una niña se encuentra una versión oscura de su propio mundo contra la que

13 WOLFGRAM EVANS, N. Layers: a look at Henry Selick.

14 <http://www.imdb.com/name/nm0783139/> (consulta 22-06-2014)

15 http://www.lemony-snicket-stuff.com/daniel_handler_biography.html

16 BRODNITZ, D. Interview with Daniel Handler a.k.a. Lemony Snicket Part 1 and 2

17 GAIMAN, N. http://www.imdb.com/name/nm0301274/bio?ref_=nm_dyk_qt_sm#quotes



Fig. 14. Mike Mignola (dibujo y tinta) y Dave Stewart (color), *Hellboy in churchyard*

Fig. 15. Nicolas Delort, ilustración inspirada por *American Gods*



tiene que luchar una vez descubre que no es la maravilla que parecía ser. El cambio entre la felicidad que parece ser característica de ese mundo al principio y como luego demuestra ser, es un giro de gran interés que también se puede apreciar en mi cómic. En cuanto al segundo, de temática más adulta, trata el tema de los dioses de las antiguas civilizaciones y las leyendas, y como estos se transforman con el tiempo para el mundo moderno. En este aspecto me parece destacable con respecto al trabajo realizado la incorporación de los seres de leyenda en la historia, hasta el punto de ser los protagonistas y resultando ser muy diferentes a como se les recuerda.¹⁸

3.3.4. Mike Mignola

Conocido principalmente como el creador y dibujante del personaje y consiguiente saga de comics "Hellboy", Mike Mignola posee un estilo gráfico que hace sus dibujos destacables por la expresividad y naturalidad de las formas y las sombras. Aunque el cómic es en color, los negros destacan de una manera clara sobre la policromía, moldeando con efectividad el carácter de la historia. Con esa trama, por otro lado, también existen ciertos paralelismos en el origen de la idea más básica: un chico salido del infierno se dedica a luchar contra el mal. El giro que le da al personaje, que por nacimiento y convención cultural debería ser malvado, pasa a ser el protagonista luchando contra sus propios orígenes.¹⁹

3.3.5. Nicolas Delort

Nacido en Francia se dedica actualmente a la ilustración de manera profesional, destacando su implicación en la ilustración narrativa en portadas de libros de fantasía y carteles de literatura. El uso que hace del blanco y el negro mediante zonas planas alternadas con otras de finísimo detalle de línea acentúa y magnifica el contraste de luces así como dualidades inherentes

18 http://www.neilgaiman.com/p/About_Neil (consulta 21-06-2014)

19 <http://www.artofmikemignola.com/> (consulta 04-06-2014)



Fig. 16. Toni Infante, ilustración para la película corta *Kiss of Vengeance*

Fig. 17. Toni Infante, ilustración inspirada por *Juego de Tronos*

en los personajes que aparecen en sus ilustraciones. La cantidad de líneas que usa no pierde en ningún momento de vista el sentido de la forma y el volumen, mientras que en adición aporta dinamismo y movimiento donde es conveniente. La capacidad con la que pese a usar un mismo recurso gráfico repetidamente (la línea en blanco o negro, alternando, muy fina) manteniendo la sensación de profundidad y destacando claramente los personajes u objetos principales lo convierten en un referente indispensable en nuestro esfuerzo por conservar esas mismas características en el cómic.²⁰

3.3.6. Toni Infante

Ilustrador profesional residente en Barcelona, dedicado principalmente a la ilustración autónoma, el cómic y el concept art; destaca entre los referentes de este trabajo por la calidad de su línea y la cantidad de registros expresivos que consigue con la tinta negra y una baja dosis de photoshop. Ha sido una gran influencia por el uso del pincel seco y el salvajismo que consigue conferir con éste a su obra. Más allá de lo que la propia figuración de la ilustración enseña, la línea ya alcanza al observador y le transmite el carácter y alma de lo que se está narrando. La parte de su portfolio dedicada a ilustraciones de la película corta *Kiss of Vengeance* muestra un uso muy inteligente de las dos tintas, sin siquiera usar degradados en el rojo. Hizimos pruebas en referencia al uso del color secundario plano siguiendo su inspiración.²¹

3.4. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y PROCESUAL

3.4.1. El guión

Escribir un guión para cómic dista del resto de guiones en varios aspectos. Es tan complejo como escribir una novela, una obra de teatro o un poema y así mismo, igual de gratificante. Se ha comparado con escribir para televisión o cine, pero el hecho de que las imágenes en este medio estén completamente fijas añade un componente de dificultad a la hora de expresar lo que se quiere. El conocimiento del medio y una capacidad de proyección de la historia en términos visuales son prácticamente indispensables para realizar un buen guión de cómic.

Para la creación del cómic absorbimos por igual influencias del cómic occidental y oriental, estas últimas más centradas en la situación del ambiente como explica Scott McCloud:

“La literatura y el arte occidental tradicional no se detiene demasiado en el conjunto. Somos una cultura orientada por objetivos. Pero en el este hay una tradición muy rica de obras de arte laberínticas y cíclicas. Los cómics japoneses pueden ser los herederos de esta tradición, de manera que muchas veces enfatizan estar ahí, antes que llegar allí”²²

Según las grandes compañías del cómic americano hay principalmente dos maneras de escribir un guión. En ambos casos, la narración sigue un ritmo típicamente occidental, basado en la acción. Obviamente las dos formas

20 <http://www.nicolasdelort.com/> (consulta 03-06-2014)

21 <https://www.behance.net/tinfante/resume> (consulta 13-06-2014)

22 MCCLOUD, S. *Understanding comics*, p. 79.

mencionadas son orientativas y cada escritor escribe el guión como mejor se ajusta a su manera de ver las cosas y teniendo en cuenta diversos factores, como por ejemplo: conocer o no al dibujante que va a ilustrar el cómic, tener un límite de páginas fijado u opción abierta y otras muchas variantes. También puede ocurrir el caso, como es el presente, en el que el escritor y el dibujante sean la misma persona, pero esto no excluye la necesidad de escribir un guión. Aún así, las dos maneras que mencionamos a continuación se han extendido tanto que incluso han adoptado el nombre de la compañía que las solía requerir: el guión completo (o “estilo DC”) y el guión de argumento (o “estilo marvel”).

El guión completo, tal y como sugiere su nombre, describe al dibujante lo que ocurre en cada página viñeta por viñeta. Describe los fondos, los personajes y el diálogo ya está escrito y cerrado en este estilo. Con este tipo de guión el escritor tiene el control completo y absoluto y deja poco espacio a la creatividad del artista. Conlleva más tiempo de escritura y meticulosidad. Lo suelen elegir autores que ponen un gran peso en los diálogos y la historia y que poseen una visión muy clara y personal de cómo debe ser la obra. Algunos escritores que lo usan son Alan Moore (V de Vendetta, Watchmen) y Neil Gaiman (Sandman, El día que cambié a mi padre por dos peces de colores).

El guión de argumento es mucho más rápido e incluye al artista en el proceso de creación dejándole mucha más libertad. Básicamente consiste en que el autor escribe una sinopsis de la historia, con ciertos matices en cuanto al ritmo y movimiento junto a la descripción de personajes y brevemente de escenarios. A veces incluye trozos de diálogo para situar mejor al ilustrador. Con ello el artista es el encargado de dividir las páginas y las viñetas decidiendo sobre la estructura y velocidad de la historia en el proceso. Una vez finalizado el dibujo lo devuelve al escritor que se encarga de encajar el diálogo en las páginas adecuándose al ritmo establecido por el dibujante. Un autor muy conocido que utilizaba este método era Stan Lee (co-creador de Spiderman y X-Men entre otros).²³ Este método era de gran utilidad en su momento cuando los guionistas tenían que producir una gran cantidad de historias en muy poco tiempo pero “actualmente es un atajo, y ha generado mucha pereza en escritores con menos talento.”²⁴

Hoy en día estos estilos en sus formas puras no son muy utilizados pero se han desarrollado una gran cantidad de híbridos. Una variante muy útil para aquellos que van a dibujar posteriormente su propio guión se basa en realizar directamente las páginas en pequeños bocetos de storyboard alrededor de los cuales realizan apuntes y anotaciones sobre lo que dibujaran más tarde y el diálogo que se desarrolla en esas escenas.

La técnica que hemos utilizado se acerca más a esta última que a cualquier otra. Primero que nada fue dividida la información que se quería incluir por páginas, escribiendo apenas una línea por cada una pero asegurándonos de esta manera de que todo quedaba incluido en el número de páginas establecido y quedaba claro cuál era la finalidad de la imagen:

“Una de las cosas más importantes a la hora de dibujar cómics, o escribir-

23 O’NEILL, D. The DC guide to writing comics

24 HITCH, B. En: SALISBURY, M. Artist on comic art, p. 110

los incluso, es identificar exactamente cuál es el propósito de cada imagen”²⁵

Después se utilizó esa organización como guía para realizar bocetos muy pequeños y cuadrar las páginas. Tras ello volvimos al papel por última vez para desarrollar los diálogos y cuadros de texto al completo.

El guión se puede leer en el anexo nº 2.

3.4.2 Diseño

La mayor parte de los personajes principales del cómic tienen edades comprendidas entre 10 y 16 años. La protagonista tiene 12 años y sus hermanas 10 y 14. La extensión de este proyecto en el tiempo se traduce en una transformación de los personajes desde los primeros bocetos realizados hace 5 años con solo esbozos del trasfondo en la mente, hasta los diseños que se han usado actualmente, que se adecúan más a las necesidades de la historia.



Fig. 18, 19 y 20 Bocetos antiguos del personaje principal, Cucharilla

La protagonista ha dejado de usar ropas tan rotas, y esa manera de llevar la ropa despreocupada se observa de manera más simbólica en la camiseta.

En la página siguiente se puede ver el diseño completo con el turnaround de Cucharilla así como una carta de expresiones abocetadas, sin las gafas puestas. Aunque actualmente ese es un estado en el que no se ve al personaje principal, conforme avanza la historia pasará más momentos sin las gafas de aviador, aunque no es hasta el final que esto ocurre por un periodo largo de tiempo.

Las gafas también fueron un diseño propio y están pensadas para no tenga que desprenderse de ellas. Una vez soltada la cremallera central y abierta, debajo hay un tela elástica que le permite bajársela hasta el cuello sin quitárselas, para desabrocharlas completamente hay que acudir a la parte trasera de la correa. Pese a no conservar el diseño preliminar se pueden apreciar con claridad en la viñeta central de la primera página.

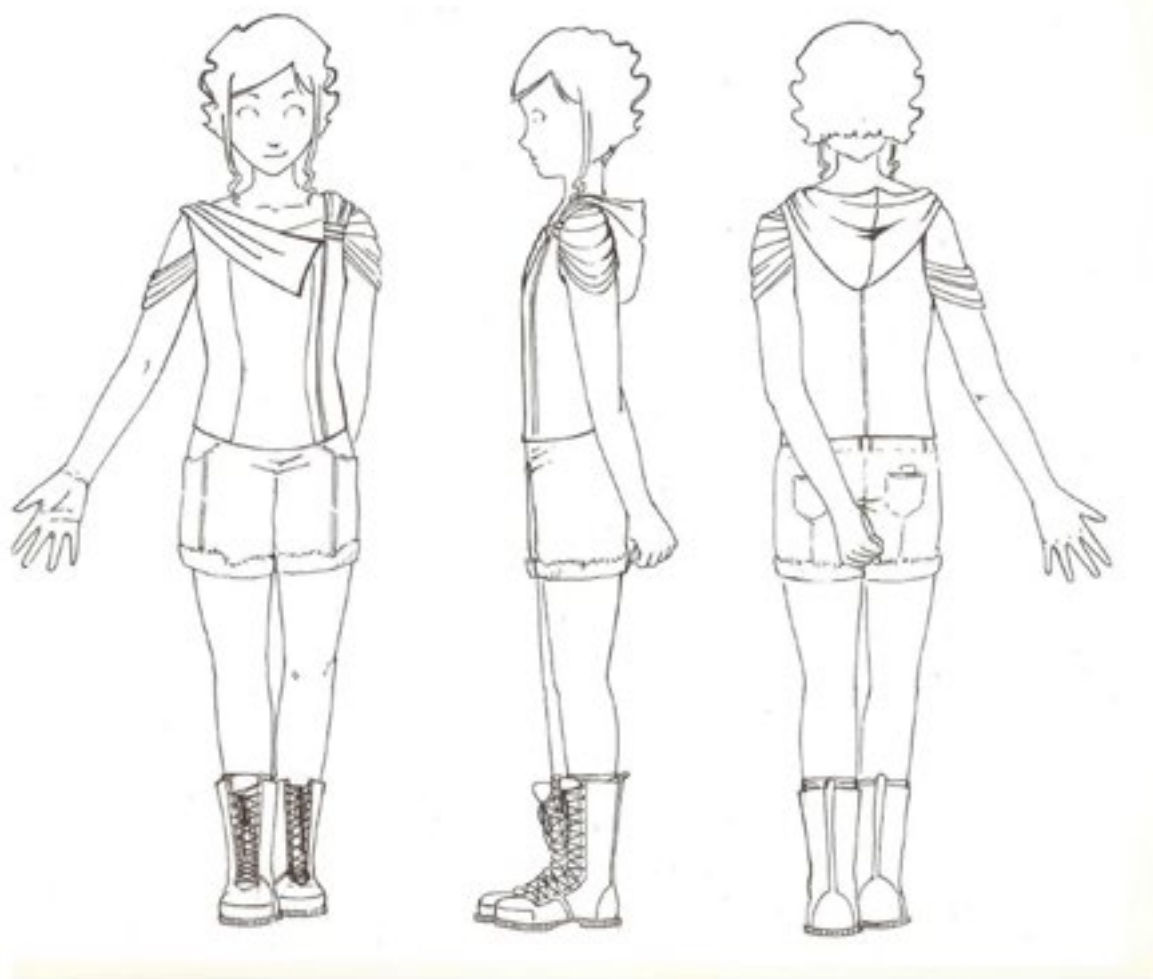
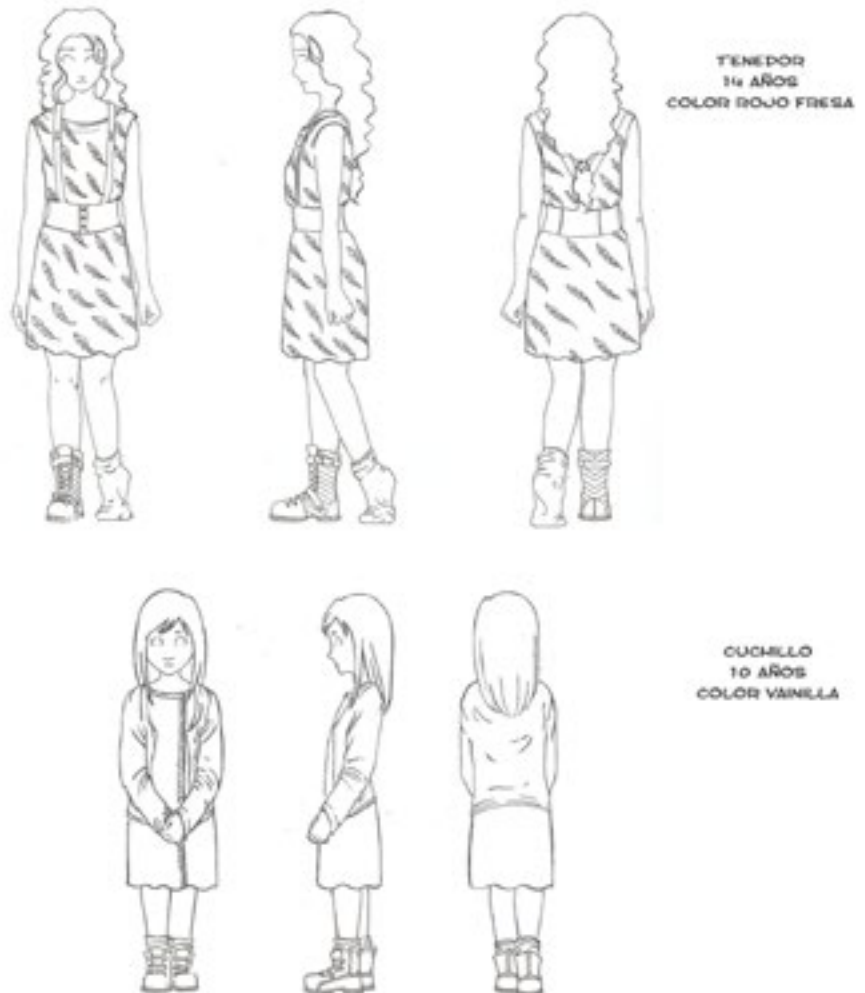


Fig. 21. Tres vistas y expresiones de Cucharilla

Fig. 22. Tres vistas de Tenedor y Cuchillo



Aún con ropa que busca la dulzura, en el caso de las hermanas, prácticamente todos los personajes pertenecientes al primer pueblo así como algunos del segundo usan botas de montaña, por una elección estética más que narrativa.

En el caso del personaje de la fig. 23, es secundario en este primer tomo y este estudio de carácter realizado se ajusta más al aspecto y actitud que tendrá en los siguientes donde adquiere más importancia.

Al respecto de los ambientes lo más destacable es la diferenciación que quisimos realizar entre los edificios del primer pueblo y los del segundo. Para remarcar que eran dos lugares distintos la arquitectura es claramente distinta, siendo cuadrada y de un solo piso en el primero en oposición a la cambiante y de dos a tres alturas del segundo como se puede observar en la fig. 24 y 25.

El bosque por el que se mueve tiene árboles oscuros y sin hojas en los que buscábamos un aspecto característico e icónico y que comenzara a meter al lector en un ambiente algo más oscuro. Además estos árboles tan diferentes y fáciles de identificar con la historia a la que pertenecen sirven a la hora realizar logos y títulos. De esta manera es reconocible su pertenencia a primera vista pero no desvelan nada de la historia por contar.



Fig. 23. Boceta de carácter de Marc después de la transformación (personaje secundario)



Fig. 24. Pueblo de origen de Cucharilla

Fig. 25 Pueblo cercano al que llega más tarde



3.4.3. Storyboard

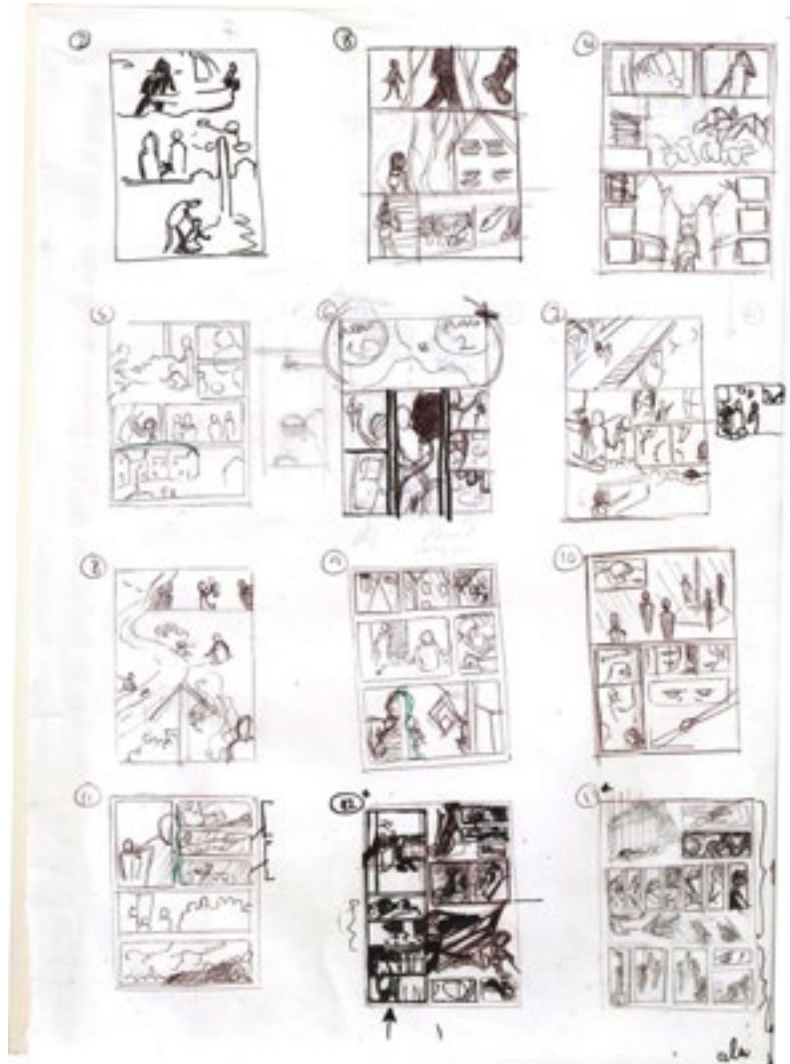
Con la cantidad de diálogos clara así como la distribución de las páginas se realizó un storyboard en tamaño A6 para cerciorarnos de que el ritmo funcionara correctamente y quedará suficiente espacio para los bocadillos y cuadros de texto necesarios con el guión prácticamente finalizado. Una buena composición entre palabras e imágenes facilita el ritmo de lectura y captura la atención del lector, guiándole a través de las páginas tal y como el escritor quiere.

“Tienes que ser capaz de equilibrar las dos vías para evitar sobreexcesos, pero también para evitar quedarte corte de una o la otra. Además, estas controlando la velocidad a la que se lee el cómic porque tiendes a leer las imágenes sin diálogo mucho más rápido, así que afecta al ritmo general de la historia”²⁶

En este tamaño también se podía ver con más facilidad si, de base, las posiciones o acciones que habíamos planeado para los personajes eran demasiado estáticas o frontales y corregirlo antes de pasarlo al formato definitivo, para ahorrar tiempo, trabajo y conseguir mejores resultados. De nuevo el hecho de que el storyboard estuviera dirigido a guiar a la misma persona que lo dibujaba resultaba en que el esfuerzo se dedicaba más a la parte de pensar los planos más adecuados que plasmarlos de una manera inteligible para cualquier otro observador.

De manera natural, posiblemente porque es aquello que más sencillo de dibujar, los planos que ideados inicialmente tendían a la frontalidad, fueran parados o en movimiento. Descubrimos este hecho en la primera versión del storyboard y fuimos haciendo apuntes alrededor como posibles mejores.

Fig. 26. Segunda versión del storyboard con revisiones encima



Es destacable que incluso en esos planos estáticos se consideraba la perspectiva como un punto indispensable a cuidar en el cómic. Si bien antes los personajes no sufrían de ningún cambio gracias a la simplicidad de los planos, ya en los fondos planeaba usar una perspectiva lo más correcta posible, ya que, en general, no buscaba darle un protagonismo especial, sino que acompañara y aportara a la historia, tal y como explica David Chelsea:

“ [...] el fondo tiene que ser un elemento subordinado, y como el ojo está acostumbrado inconscientemente a la perspectiva correcta, un fondo que está discretamente en perspectiva llamará menos la atención que uno que está exageradamente fuera de ella.”²⁷

Por esta misma razón, llegado el momento de querer dar importancia al fondo, optamos por crear una perspectiva más exagerada de dos y tres puntos, forzando un poco los límites de la realidad pero sin perderla de vista. Es un recurso poco usado en este cómic, pero al entrar la protagonista al segundo pueblo, fue de mucha utilidad para mostrar con la mayor claridad posible lo diferente que eran los edificios con respecto al primer pueblo. De



Fig. 27, 28 y 29 Storyboard antiguo con correcciones y comienzo última versión de las últimas páginas

esta manera no era necesario explicar verbalmente lo que se observa como obvio visualmente.

Tras añadir este cambio en el storyboard, comencé a buscar aquellos planos que pudieran beneficiarse de un cambio de punto de vista, es decir, en los que la acción del personaje, vista desde arriba, abajo o en diagonal, ganara interés y dinamismo. Tras varios cambios, como se puede apreciar en los apuntes hechos por encima y en la siguiente versión más acabada del storyboard de las primeras 15 páginas, consideramos que ya estaba listo para comenzar a realizar las páginas en su versión y tamaño final. El storyboard completo se puede encontrar en el anexo 3.

3.4.4. Pruebas de color

Con los referentes consultados previamente y las ideas más claras, nos dispusimos a hacer pruebas de color. Para ello, finalizamos y entintamos con línea sencilla la primera página del cómic, con la intención de realizar fotocopias y experimentar sobre ellas. En una versión anterior del storyboard, cuando éste sólo era pequeñísimos bocetos preliminares, habíamos comenzado a realizar esa misma primera página, para ver la distribución a tamaño completo y el funcionamiento de las formas. La realización del storyboard final con sus revisiones ya hechas habían dejado obsoleta esa primera página, cambiando varias viñetas con la finalidad de añadir más movimiento y un mejor ritmo de lectura y visión para el lector. Aun así nos decidimos por finalizarla, entintando primero la línea muy fina y coloreándola con acuarelas y lápices a todo color sin demasiada intensidad, por acabar de satisfacer la curiosidad y desechar finalmente la idea de hacerlo en color. Por tanto, esa sería la primera prueba a mencionar.

Tal y como habíamos pensado al principio, los resultados obtenidos no eran convencían porque el color en sí mismo y el grafismo conseguido con el no aportaban la sensación buscada. Escaneando esta página la convertimos a escala de grises, para comprobar de esta manera si la diferenciación por grises se ajustaba a lo deseado, pero sólo aportaba un extraño ambiente antiguo, como si perteneciera a un sueño así que nos acogimos a los referentes mencionados y comenzaron las pruebas de negros y blancos opacos.

Para esta siguiente prueba usamos como material un pincel recargable



Fig. 30 y 31. Primera prueba en acuarela y escala de grises

Fig. 32. Segunda prueba con pincel recargable

Fig. 33. Tercera prueba con pincel seco

lleno de tinta china. Se realizó sin más planteamiento previo que el expuesto anteriormente: realizar varias pruebas para comprobar la cantidad y variedad de grafismos que podía conseguir con tinta china sin diluir y así poder elegir posteriormente aquel que se adecuara más. En este ensayo nos dimos cuenta de varias cosas que iríamos aplicando en las siguientes. Las sombras negras opacas en el rostro eran demasiado exageradas y endurecían la expresión y la figura de la protagonista, que al ser una niña pequeña, era lo menos conveniente.

La diferenciación de los árboles mediante algún recurso gráfico como era este, es decir, usando negro sólido en los más cercanos y líneas en los más lejanos, podía ser efectiva, aunque las líneas verticales no aportaban nada al volumen propio de los árboles.

En la tercera prueba, sólo en un par de viñetas, decidimos probar las opciones del pincel seco, a semejanza lejana de cómo lo utiliza Toni Infante. La razón por la que no se llegó a completar la página con esta técnica es que

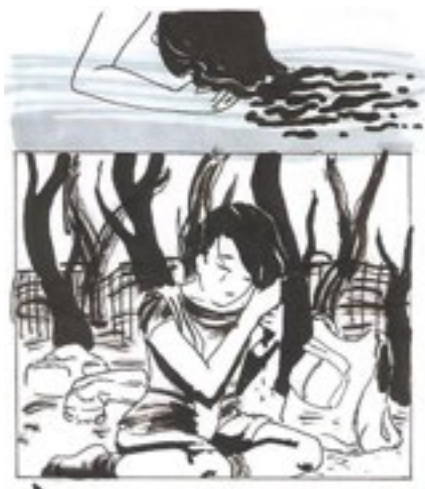


Fig. 34. Quinta prueba con entintado de la viñeta central

Fig. 35. Cuarta prueba



requería mucho tiempo finalizar cada una de las viñetas y lo también buscábamos con el entintado en blanco y negro una mayor velocidad en el futuro de la producción. El resultado en la pierna resultaba interesante, pero no lo suficiente para el tiempo que requería y en cuanto a los árboles, la mejora no era sustancial. Guardamos pues esta técnica para aplicarla en pequeñas zonas y momento puntuales, pero definitivamente no como técnica de entintado principal. Comenzamos también a incluir el azul en la zona de agua, el color azul verdoso, apagado, me parecía adecuado, pero las líneas eran poco flexibles como interpretación del agua.

En la siguiente prueba probé un grafismo más fino, a la manera de Ian Bertram. De nuevo, para la realización de esta técnica era necesaria una cantidad de tiempo que no era equivalente al resultado que obtenido. De esta prueba extrajimos varios aspectos interesantes. La introducción de la línea para completar las sombras solidas de tinta conseguía una gradación en los tonos sin la necesidad de incluir grises, a la cual me resistía como concepto. De esta manera se podía incluir cierto volumen en el cuerpo y la cara sin perder delicadeza ni endurecer la expresión. El pelo también se favorecía de la línea. En cuanto a los azules probé esta vez la misma tonalidad que en la anterior pero plana y aunque no quedaba descartado añadir otro tono en menor cantidad, la representación del agua mediante la línea negra era mucho más acertada.

Desde la segunda prueba no habíamos vuelto a entintar la viñeta central y era el momento perfecto para introducir la manera en que las gafas iban a funcionar a modo de espejo de los pensamientos internos de la protagonista. Esta idea, ya mencionada en el apartado referente al origen de la idea, estaba pensada para ser intrducida más adelante, en otro primer plano en el que ella está sola. Pero la amplitud horizontal de esta viñeta era el lugar ideal para presentar esta manera de comunicación. Para que esto se entendiera bien, pensamos en hacer que los pensamientos estuvieran ocupando también toda la zona negra de la viñeta, escritos ahí en blanco y siguieran por las gafas, entendiéndose que todo estaba dentro del mismo contexto, su cabeza. En el resto de viñetas decidimos descartar algunas opciones, probando sombras negras sólidas muy definidas y un azul más oscuro para el agua. Ambas



Fig. 36. Prueba sexta con grises texturizados

Fig. 37. Detalle de las gafas de la séptima prueba

Fig. 38. Séptima prueba entera



ideas las descarté completamente en esta prueba.

Pese a la resticencia a usar grises dentro de este cómic, el primer plano de las gafas podría beneficiarse de unas letras grises, en lugar de negras, en la zona del pelo y la sombra, de manera que no llamaran tanto la atención pero siguieran siendo completamente visibles y continuando haciendo las gafas en negativo con respecto al cabello. El resultado en esa viñeta era definitivamente más atrayente que el anterior y una vez comenzado a usar el gris continuamos con ese color en esta página de prueba, la sexta, por no dejar nada sin probar. Introdujimos el gris con una textura, en este caso de líneas verticales, con la intención que simbolizara cualquier otra textura que pudiera ponerse, tanto a mano como a ordenador. La textura hacía las viñetas algo más confusas, y en los árboles, donde se había dejado en un gris plano, ofrecía menos interés visual que las texturas con negro con las que había mos experimentado anteriormente. Esta opción quedó finalmente desechada, más por la ideología ya mencionada que por efecto visual. El blanco y el negro expresaban mucho mejor el carácter de ese mundo, lleno de luz, donde no hay grises, sólo hay bien y el azul que es el mal. Esta dualidad tan básica de pensamiento está mejor representada con la utilización únicamente del blanco y negro más puros. Un aspecto importante que aportó esta prueba fue la decisión de unificar aquellos lugares donde el agua y el cielo de otra viñeta se tocaran, ya que el color usado para ambos iba a ser el mismo y el grafismo en cuanto a azules también. Los diferenciaría la línea negra convenida en la prueba número 4.

La prueba número 7 se realizó intentando ya seguir el estilo final que gracias a los intentos anteriores había quedado decidido que iba a tener el cómic. La utilización de los negros, sólidos en algunos sitios, con líneas en otros me unificaba completamente la página y no se perdía ninguna característica. En la tercera viñeta dejamos luz en la pierna más alejada, pero la distancia creada por el recurso de oscurecer la pierna al completo no era comparable con esta. La viñeta central sin usar el recurso de poner las letras en negativo en las gafas unificaba más el pensamiento y se seguía diferenciando perfectamente así que la idea quedaba introducida de manera más redonda y completa. Las líneas cortas con pincel en la tierra y el paisaje ayudaban a darle volumen e identidad siendo algo muy fácil y rápido de añadir. La penúltima viñeta también tomó forma mediante la inclusión de unas líneas de pincel seco que fundían mejor el reflejo del pueblo con la superficie oscura de las gafas. Finalmente aprovechando que esto aún era una prueba, cambiamos



Fig. 39. Última prueba con azules de sombra

Fig. 40. Página con lápiz azul

el azul empleado por otro con más vitalidad, pero resaltaba demasiado al espectador.

Con esta prueba quedaron resueltas las últimas dudas pero realizamos una última basada sobre la idea de que si el azul era el único color que iba a ser utilizado en el cómic, se podía usar esa misma tonalidad para las sombras, en lugar de las pruebas en las que se había introducido gris. El resultado fue visualmente interesante y agradable a la vista, pero por la misma razón que el azul era el único color, esta elección cromática iría en contra de la historia y del espíritu de ese mundo. Considerando el azul como un color escaso, que solo debía encontrarse en el cielo y el agua, incluirlo en las sombras de árboles y personas sería contraproducente para el avance del argumento. Un recurso de interés que saqué de esta última prueba fue el azul cayendo sobre el pueblo aún sin verse el horizonte simbolizando la influencia del cielo no representado físicamente en la imagen.

Las pruebas en tamaño real se encuentran en el anexo 4.

3.4.5. Producción

La explicación de cómo se ha producido la obra en sí misma queda aclarada en el apartado de las pruebas, donde hemos mostrado el razonamiento que se ha seguido para decidir todos los detalles referentes al estilo y el grafismo. Así que realizamos las páginas siguiendo los resultados obtenidos en las últimas pruebas e incorporamos otros pinceles recargables más finos para una mayor facilidad de entintado. El lápiz previo al entintado se realizó con un portaminas cargado con minas de color azul ya que se emborrana menos que el grafito y cumple la misma función.

Las primeras páginas las entintamos primero en línea fina con pilot de tinta negra, marcando sólo los contornos objetivos y no las sombras. De esta manera pudimos escanearlas y asegurarnos que podríamos volver a realizarlas en caso de perder de vista el estilo que habíamos decidido utilizar. Al cabo de 4 páginas se volvió obvio que esto no era necesario y eliminamos ese paso en la producción lo cual adelantó mucho trabajo y disminuyó considerablemente el tiempo de realización. Además las copias realizadas eran en papel blanco normal, y no aguantaban la tinta de la misma manera que el Canson Montval, limitando la cantidad de tiempo que podíamos tocarlas. Realizamos las páginas el completo, incluyendo aquellos lugares que quedarían tapados por los bocadillos ya que, pese a tener todos los diálogos claros, no habíamos elegido aún una tipografía y por tanto no controlábamos cuanto espacio nos podían ocupar. En páginas posteriores observamos la posibilidad de realizar la distribución de los bocadillos sobre una foto de la página a lápiz, para limitar las zonas entintada y no malgastar tiempo en detalles en aquellas zonas que no se vaya a ver.

El azul se pintó con 4 rotuladores de alcohol Promarker y mientras íbamos produciendo las páginas decidimos que conforme se cerrara la noche se pasaría a utilizar los tonos más oscuros. Lo hizimos en una hoja separada usando una mesa de luz para cuadrar las formas y así poder superponerlas posteriormente con mayor libertad en photoshop una vez escaneadas por separado. De esta manera se vuelve más fácil modificar la tonalidad y los valores de verlos necesario en alguna viñeta en particular. También así nos asegurabamos de poder imprimirlo en blanco y negro o en escala de grises o de modificar el color en caso de desear imprimirlo en el futuro. Este recurso

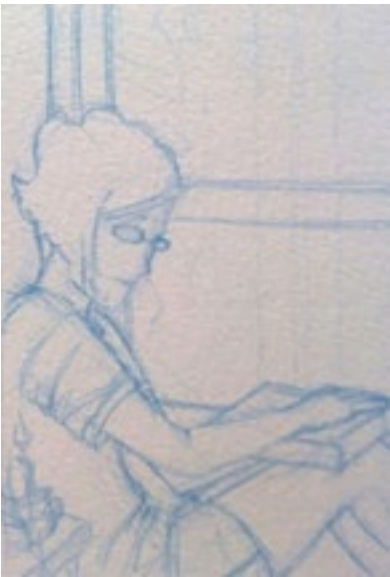


Fig. 41. Viñeta a lápiz azul

Fig. 42. Viñeta entintada sólo con línea

Fig. 43. Viñeta entintada finalizada

lo aprendimos en la asignatura de Ilustración Aplicada y en el posterior montaje ha demostrado ser de gran utilidad.

Con las páginas finalizada las escaneamos en reprografía, debido a ser de un tamaño superior a A4, y comenzamos a tratarlas con Photoshop para su óptima visualización. Subiendo el valor de los semitonos y el contraste, los negros y los blancos quedaron más planos y diferenciados sin perder completamente la textura del pincel. Tras esto, la imagen con los azules era puesta encima, y cuadrada en el modo Multiplicar.

El texto de las gafas fue el primero que realizamos ya que las letras tenían que ser manuscritas con la tableta y por tanto podíamos proceder antes de buscar una tipografía para el resto del texto. Observamos la posibilidad de manuscibir el cómic al completo o crear una tipografía propia pero tras un par de pruebas rápidos lo descartamos porque el resultado conseguido no se adaptaba a la idea que teníamos. En las gafas sin embargo, funcionó perfectamente, escribiendo con pincel ajustable en gris oscuro a diversos tamaños (según la viñeta) en una nueva capa y poniendo ésta en el modo Dividir. Este efecto se favorecía de la textura del papel y la tinta y daba un efecto realmente interesante. Borrarnos allá donde las letras se salían de las gafas o el pelo y nos dispusimos a abordar el texto narrativo al completo.

La investigación sobre las posibles tipografías se desarrolló más en la web que en el propio photoshop, y a la hora de ponernos a escribir, habíamos descargado apenas 5 para probar. Buscábamos una tipografía que imitará la manuscrita con rotulador para ser usada en mayúsculas, que no fuera muy dura o angulos y que tuviera una caja sino baja, que se adaptara bien a ese cambio. Una vez todas vistas con el mismo texto, elegimos la tipografía SF Toontime a 8,5 pt, bajando un 10% la caja y dejando 9 pt de interlineado. Con esta decisión escribimos el texto donde perteneciera para pasar al último paso de la producción.

Finalmente para los bocadillos, probamos con la herramienta Elipse, pero daba lugar a unas formas muy poco flexibles y naturales. En un documento separado y con el fondo transparente realizamos entonces con la tableta diversos tipos de óvalos de distintos grosores y formas y de ahí fuimos escogiendo de uno en uno, cuál se adaptaba más al texto que iba a llevar.

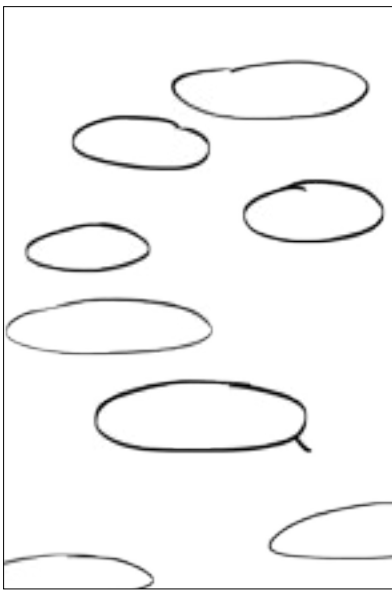


Fig. 44. Detalle de los bocadillos

Fig. 45. Detalle de la primera página finalizada.



Para adaptarlo mejor al texto contenido dejando espacio para que respire al mismo tiempo, la herramienta Transformar completó el proceso. Una vez comprobado que todos los pasos se habían hecho correctamente guardamos la imagen en jpeg y quedó preparada para su posterior subida a la plataforma web. Las páginas al completo se pueden ver en el anexo 5.

3.4.6. Creación de la plataforma web

La decisión de realizar el cómic en formato digital está más relacionada con la ideología detrás de este medio que con las posibilidades técnicas que la pantalla ofrece. Al adherirnos a la composición clásica de las páginas en a4 o a3, las opciones inherentes a la forma quedan completamente desaprovechadas, pero en este caso particular no es lo que más interés ofrecía de la elección digital. Primero que nada, internet ofrece una libertad creativa impensable para un artista nuevo en el campo que intente publicar. Sólo en referencia a la cantidad de tintas ya se ganan posibilidades y completa autonomía. El cómic que hemos desarrollado pese a tener las formas principales en blanco y negro, se beneficia ampliamente de esta facilidad en cuanto a los colores, ya que de esta forma posteriormente podemos agregar tonalidades en ciertas páginas a los cabellos y ojos de la gente, clarificando el funcionamiento de la historia y del mundo que habitan los personajes sin comprometer el precio o la dificultad de producción. La riqueza del azul también gana en este caso ya que podemos añadir diversas variaciones del color, tirando más hacia el verde o el morado en interés de la historia mientras que eso en imprenta sería un desperdicio y se solventaría con una trama del mismo tono de azul más o menos dispersa, creando mayor oscuridad o claridad según su concentración. Las páginas están preparadas para poder convertirse en una solución factible de imprenta llegado el caso, haciendo un tratamiento del azul como en "Fun Home" de Alison Bechdel; pero comenzar lanzando el cómic por internet no sólo aporta libertad sino una tranquilidad que merece la pena.

Otro aspecto que influyó ampliamente en esta decisión, fue la cercanía con el lector que se desarrolla en este tipo de páginas. Ya como inicio, el cómic es accesible para todo el mundo, literalmente, para todo aquel en la



Fig. 46. Alison Bechdel, viñeta de Fun Home

Fig. 47. Pruebas de cabecera para la página web

Fig. 48. Fondo para la página web



geografía del mundo que tenga acceso a internet y comprenda el idioma en que está escrito. Es una manera no sólo de difundir el trabajo sino que colabora a crear una cultura gratuita y común para todas las personas interesadas en ello y esta es una ideología que nos parece digna de defender. Esto no implica que la realización de esta obra sea un hobby secundario con el cual no se pueda ganar un pequeño sueldo e implique necesariamente tener otro trabajo como principal fuente de dinero. Entre los artistas de webcómic los hay que por decisión propia lo hacen así, otros que consiguen ganarse la vida entre su cómic y la ilustración y por supuesto, como es normal en el mundo del arte, otros que no consiguen suficiente base de público fiel y lo hacen por amor al arte.²⁸

Las posibilidades para crear una plataforma de webcómic son prácticamente infinitas. En este caso, buscábamos sencillez de funcionamiento y formato y tras investigar plataformas gratuitas muy extendidas como Wordpress o Wix nos decantamos por Tumblr, una plataforma que permite a los usuarios subir imágenes, textos cortos, enlaces y otros tipos de archivos.²⁹ Tiene un gran alcance de público por la comodidad que supone poder seguir las páginas de Tumblr que te gustan en un solo click. Además es muy fácil de configurar y para conseguir un resultado funcional y estético no es necesario saber de programación CSS ni HTML.

Una vez creada la página desde la web principal de Tumblr, procedimos a configurarla con los apartados necesarios para su funcionamiento y a darle el aspecto que más se adecuara al cómic. Otra de las ventajas de un webcómic es que la página se puede redecorar cuando se quiera, generalmente coincidiendo con el cambio de capítulo o algún evento importante en la historia, o simplemente por cuestiones de cambio de las opiniones estéticas del autor. La estética conseguida actualmente es por lo tanto temporal.

Siguiendo lo obvio decidimos apostar por un fondo azul y la zona cercana a la página en un tono oscuro, casi negro para facilitar la lectura. Con la base establecida, volvimos a los apartados a crear. Archivo ya estaba incluido en el tema de la página creada, así que a este añadimos "Extras", donde colgar ilustraciones y otras obras relativas al cómic (como por ejemplo las realizadas en Serigrafía); "Acerca de", para colgar una sinopsis y una pequeña bio pro-

²⁸ MCCLLOUD, S. *Reinventing Comics*.

²⁹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Tumblr> (consulta 05-09-2014)

Fig. 49. Captura de pantalla de la página web completa



pia; y “Personajes” donde subir descripciones e ilustraciones separadas de los personajes principales. Por ahora vacíos, se irán completando conforme el cómic se ponga en marcha.

Para la cabecera optamos por un diseño simple que se centrara en el nombre de la obra entre árboles, gracias a la imagen icónica de los cuales, se han vuelto muy representativos de la obra en sí. Tras varias pruebas de texturas y mos decidimos por una de la luna que quedaba especialmente discreta y realzaba el mensaje. Al mismo tiempo realizamos el avatar, usando esa misma B y distorsionando dos de los árboles del título. La B en negro y los árboles en azul se veían mejor en pequeño que de la manera contraria.

Para los botones de “Primera”, “Anterior”, “Siguiente” y “Última” (en referencia a las paginas) buscamos una tipografía a imitación de la manuscrita y elegimos “Manus”, cuya versión de prueba de podía descargar desde Dafont para uso no comercial. A ésta añadimos una flecha debajo en la dirección apropiada con Photoshop y los subí en png con el tamaño apropiado.

Finalmente, decidimos cambiar el fondo añadiéndole árboles que suben desde abajo con la misma textura que los del título, ya que el gris que rodea la página aísla lo suficiente para leer bien y el dibujo añadido cierra más completamente la estética del blog. Actualmente están colgadas las 8 páginas para una óptima visualización de la página. Se puede visitar en: <http://bluethcomic.tumblr.com/> y los elementos de la página se encuentran en el anexo 6.



Fig. 50. Ilustración adicional con serigrafía del cómic *Blue, Run*



Fig. 51. Ilustración adicional con serigrafía del cómic *Blue, Blue Heart*

Fig. 52. Ilustración adicional con serigrafía del cómic *Blue, What lies beyond*



3.4.7. Ilustraciones adicionales y merchandising con serigrafía

Paralelamente realizamos unas ilustraciones pensadas como extra entre actualizaciones o al final del cómic en caso de ser impreso que también podrían ser usadas para algunos artículos de merchandising como pueden ser camisetas, pósters, sudaderas o carteles de publicidad para el cómic llegado el momento.

Para este fin usamos como técnica la serigrafía, ya que de realizar los objetos reales podríamos usar de nuevo los negativos ya diseñados y producir personalmente el objeto final ahorrando intermediarios. Además convenía completamente a la estética que planeada para estas ilustraciones: tintas planas y mínima gama de colores. Pudimos realizar estas ilustraciones en la asignatura de Serigrafía, cuyas instalaciones facilitaron mucho la producción.

La serigrafía es una técnica de reproducción múltiple basado en la transferencia de tinta a través de una tela o malla. Ésta estará tensada en un bastidor de madera o metálico formando una pantalla y los materiales más comunes de los que puede estar hecha son seda, poliéster o nylon. Dependiendo de la cantidad de hilos por centímetro la pantalla será más adecuada para la estampación sobre un tipo de material u otro. Esta cuantía puede variar entre los 18 y los 200 hilos por cm. Para realizar el motivo deseado se crea un fotolito que impida el paso de luz y de esta manera la emulsión fotosensible no se endurece en la zona del dibujo y permite pasar la tinta al material de estampación deseado.

En este proyecto todas las estampaciones se realizaron sobre papel. Creamos todos los fotolitos a mano, pintando sobre acetato. Algunos de ellos los pintamos con rotuladores de pintura acrílica de la marca Posca y otros en los que se buscaba más la expresividad y la gestualidad con pincel con pintura acrílica negra. Para mostrar esta agresividad e inestabilidad en la vida de la protagonista los trazos buscan ser bastos desde el fotolito y las sombras vienen formadas por la acumulación de rayas en lugar de tintas completamente planas o recursos fotográficos. Aun así, para adelgazar algunas líneas o crear más efectos retiramos pintura con punta seca, remarcando los vacíos en los trazos del pincel o añadiendo interés a otras líneas.

Las ilustraciones enteras se pueden ver en anexo nº 7.

4. CONCLUSIONES

Trabajar en un proyecto controlando todos los aspectos de la creación, desde la concepción de la idea, a la selección de la imagen y el estilo, hasta la realización de un producto final, es un trabajo de gran complicación pero también de gran implicación personal por parte del autor. En pocos formatos visuales de narración puedes tener tanto control como tiene un escritor-artista produciendo un cómic. Por un lado, este trabajo nos ha parecido difícil, y por otro, altamente satisfactorio. Para hacer justicia a la idea creada en la mente, se requiere una amplia preparación previa, pero esa misma exploración previa es una de las partes que más hemos disfrutado.

En relación a los objetivos planteados, el resultado ha sido equilibrado, llevándolos hasta el punto necesario para un buen desarrollo del cómic al mismo tiempo que establecíamos el camino para una continua producción del mismo en el futuro. La documentación e investigación previa nos ha llevado hasta donde requeríamos tanto en temas teóricos como de referentes y la continuación del cómic se podrá realizar a mayor velocidad gracias a esto. No obstante la adaptación de nuevos contenidos y propuestas visuales es una evolución continua que abarca los conocimientos adquiridos día a día.

Una vez alcanzada la parte práctica el guión no fue excesivamente costoso de realizar y, conociendo ahora el formato que mejor se ajusta a nuestra manera de narrar las historias, los siguientes se realizaran en menor tiempo y con mayor calidad. El storyboard, por otro lado, exigió tiempo y diversas pruebas antes de conseguir un resultado coherente y que favoreciera la narrativa por encima del aspecto puramente visual, pero estos mismos ensayos nos facilitarán la creación de los próximos más rápidamente. En este paso de la creación, sin embargo, no sentimos ninguna necesidad de prescindir de las pruebas ni ahorrar tiempo, ya que sucesivas revisiones del mismo pueden aportar nuevas maneras de visualización que no querríamos desechar. Uno de los recursos utilizados que sentimos como especialmente eficaz fue descubierto en este proceso. Nos referimos a la utilización de la superficie oscura que ofrecen las gafas para mostrar los pensamientos de la protagonista, ligando con más fuerza texto e imagen y difuminando las barreras entre el mundo interno y externo del personaje.

La decisión de adoptar un grafismo que no habíamos utilizado demasiado anteriormente fue arriesgada ya que aumentaba el tiempo de realización y hacía peligrar la cohesión de las páginas futuras. Siendo esta técnica la más apropiada a nuestro juicio para el carácter de la historia, se nos antoja como un riesgo necesario del que hemos obtenido el resultado esperado. La evolución en su elaboración es fácilmente aparente y la disminución del tiempo de dibujo y entintado es muy importante conforme ha avanzado en la historia. En las primeras páginas, a modo de seguro por si al añadir la tinta no conseguíamos el resultado que estábamos buscando, repasamos primero las líneas con bolígrafo fino de tinta, para escanearlo y sólo tras esto proceder a aplicar el pincel. A partir de la página 5 esto ya no es preciso y el entintado lo realizamos directamente, ahorrando tiempo y esfuerzo innecesario.

También fuimos adquiriendo una mayor capacidad de previsión con res-

pecto al resultado de nuestras pinceladas. En la segunda página, en la viñeta inferior, la utilización y cantidad de líneas crea una disminución de la sensación espacial, perdiendo importancia los personajes que están delante. Este tipo de efectos son más fáciles de visualizar conforme más nos vamos familiarizando con la técnica.

En cuanto a la coherencia de estilo, la cantidad de pruebas ha colaborado a una mayor cohesión entre las páginas, pero siendo éste relativamente nuevo para mí, se puede apreciar como el trazo gana en soltura y naturalidad conforme las páginas avanzan, tal y como he comentado. La progresión de estilo es una característica que he podido apreciar en otros webcómic, ya que al extenderse su realización en el tiempo, el estilo se va afianzando y la unidad entre todo se vuelve más completa. No es un aspecto buscado propiamente, y baja la profesionalidad del resultado si el cambio es demasiado evidente, pero nos es difícil estimar la magnitud objetiva de esta transformación ya que para la percepción del creador esas alteraciones suelen ser más evidentes que para el lector.

Finalmente la elección del formato web como plataforma de lanzamiento sigue siendo una decisión de la que estamos plenamente convencidos y no podemos esperar el momento de inaugurarlo y consolidar las actualizaciones semanales. Este método de trabajo con fechas nos beneficiará ampliamente y viendo la velocidad de adaptación que hemos experimentado en este proceso, buscaremos subir el número de páginas semanales a dos en cuanto sea posible sin sacrificar la calidad. Utilizando una plataforma tan extendida como Tumblr esperamos que los lectores interesados puedan acceder con facilidad así como dejar sus opiniones. La cercanía que ofrece la distribución directa por internet es otro de los factores por los cuales fue tomada esta decisión y esperamos poder experimentarla.

En la creación de un cómic no solo el autor importa, sino que el lector tiene un papel mucho más participativo que en el resto de medios, por esta razón la finalización de un cómic sólo se produce cuando es leído, y cobra vida y movimiento en la imaginación de la audiencia. Con este precepto en mente continuaremos la producción, con la convicción de que con la debida publicidad la historia que estamos contando consiga la última pieza de la que carece: un público.

5. BIBLIOGRAFÍA

Monografías:

- CHELSEA, D. *Perspective! For comic book artists: how to achieve a professional look in your artwork*. New York: Watson-Guptill, 1997
- CHIARELLO, M.; KLEIN, T. *The DC Comics guide to coloring and lettering comics*. Londres: Watson-Guptill, 2004.
- EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, España. Norma Editorial, Cuarta edición (2007).
- GAIMAN, N. *American Gods*. London: Headline Review, 2002.
- GIBBONS, D. *Watching the Watchmen*. Londres: Titan Books, 2008.
- JANSON, K. *The DC Comics guide to inking comics* Londres: Watson-Guptill, 2003.
- HELLER, S. *El arte del cómic: los cuadernos inéditos de los grandes artistas*. Barcelona: Lunewerg, 2012.
- HOGARTH, B. *Dynamic light and shadow*. Londres: Watson-Guptill, 1991.
- MARÍA BEA I FONT, J. *La técnica del cómic*. Barcelona: IRU D.L.,1990
- MARX, C. *Writing for animation, comics and games*. Burlington: Focal Press, 2006.
- MCCLLOUD, S. *Reinventing comics : [how imagination and technology are revolutionizing an art form]*. New York : Perennial cop. 2000
- MCCLLOUD, S. *Understanding comics*
- O'NEILL, D. *The DC guide to writing comics*. New York: Watson-Guptill, 2001.
- SABIN, R. *Comics, commix & graphic novels: a history of comic art*. London: Phaidon 1995.
- SALISBURY, M. *Artist on comic art*. London: Titan, 2000.
- SALISBURY, M. *Writers on comic scriptwriting. Vol.1*. London: Titan, 2002.
- TOLKIEN, J.R.R. *El señor de los anillos*. UK: HarperCollins, 1954.

Artículos:

- BRODNITZ, D. *Interview with Daniel Handler a.k.a. Lemony Snicket Part 1 and 2*, En: About creativity: working artists share what works. 16-06-2007 [consulta 10-08-2014] Disponible en: < <http://about-creativity.com/2007/06/an-interview-with-daniel-handler-aka-lemony-snicket-part-2.php>>
- CRUZ-INIGO, A; SETHI, A; LADIZINSKY, B. *Albinism in Africa: Stigma, Slaughter and Awareness Campaigns*. En: *derm.theclinics.com* Chicago: Elsevier inc. 2011 [consulta: 22-05-2014]. Disponible en: <<http://download.journals.elsevierhealth.com/pdfs/journals/0733-8635/PIIS0733863510001403.pdf>>
- FORTIN, J. *Deadly Superstition: Albino Children Face Discrimination, Amputations And Murder In East Africa*. En: *International Business Times* [en línea]. U.S.: IBT Media Inc. 07-03-2013 [consulta 20-05-2014] Disponible en: <<http://www.ibtimes.com/deadly-superstition-albino-children-face-discrimination-amputations-murder-east-africa-1115474>> [consulta el 20/05/2014]
- HOSEA, M. *Perspective: Living with albinism, discrimination and superstition*. En: *Unicef.org* U.S.: Unicef Publications 2013. [consulta 20-05-2014]

Disponible en: <http://www.unicef.org/sowc2013/perspective_hosea.html>

LAPLANTE, M. *Is the tide turning against the killing of 'cursed' infants in Ethiopia?* En: Cable News Network. U.S.: Turner Broadcasting System, Inc. 05-11-2011 [consulta 23-05-2014] Disponible en: <<http://edition.cnn.com/2011/11/05/world/africa/mingi-ethiopia/>>

WOLFGRAM EVANS, N. *Layers: a look at Henry Selick*. En: Digital Media FX: The power of imagination. U.S.: Digital Media FX and Joe Tracy. 2000-2008 [consulta 23-06-2014] Disponible en: <<http://www.digitalmediafx.com/Features/henryselick.html>>

Páginas web:

ART OF MIKE MIGNOLA. *The art of Mike Mignola*. California, U.S., 2010 [consulta 04-06-2014] Disponible en: <<http://www.artofmikemignola.com/>>

BEHANCE. *Toni Infante, freelance illustrator*. Nueva York: Adobe Systems Incorporated, 2006-2014 [consulta 13-06-2014] Disponible en: <<https://www.behance.net/tinfante/resume>>

COMICS EXPERIENCE. *Comic Book Archive*, U.S. Andy Schmidt Community Web Sites, 2014 [consulta 02-08-2014] Disponible en: <<http://www.comicbookscriptarchive.com/archive/the-scripts/>>

DELORT, N. *Nicolas Delort, Illustration*. Paris, 2014 [consulta 03-06-2014] Disponible en: <<http://www.nicolasdelort.com/>>

DOUCET, R. *Drawing and composition for visual storytelling*. En: Drawing and composition for visual storytelling [consulta 02-05-2014] Disponible en: <<http://www.floobynooby.com/comp1.html>>

HARPER COLLINS PUBLISHERS, *Neil Gaiman: About Neil* [consulta 21-06-2014] Disponible en: <http://www.neilgaiman.com/p/About_Neil>

HEFFERNAN, J. *Quotes about comics*. En: Goodreads. U.S.: Goodreads, Inc. 2014 [consulta 21-08-2104] Disponible en: <https://www.goodreads.com/author/quotes/760415.John_Heffernan>

INTERNET MOVIE DATABASE, *Neil Gaiman Biography*. Amazon Inc. 1990-2014 [consulta 21-06-2014] Disponible en: <http://www.imdb.com/name/nm0301274/bio?ref_=nm_dyq_qt_sm#quotes>

LEMONY SNICKET STUFF, *Daniel Handler biography* [consulta 10-08-2014] Disponible en: <http://www.lemony-snicket-stuff.com/daniel_handler_biography.html>

WIKIPEDIA, *Tumblr*. Wikipedia Inc. 2014 [consulta 05-09-2014] Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Tumblr>>

Audiovisual:

BURTON, T. (dir.) *Big Fish* [película] U.S.: Sony Pictures, 2003.

SHYAMALAN, M.N. (dir.) *El bosque* [película] U.S.: Touchstone Pictures, 2004.

6. LISTADO DE IMÁGENES

Fig. 1. Boceto en Photoshop del personaje principal sin el pelo tintado	p.5
Fig. 2. Captura de pantalla del diseño final de la plataforma web	p.5
Fig. 3. Portada del relato ilustrado en francés donde se plasmó la leyenda por primera vez.	p.8
Fig. 4. Viñeta en la que se ejemplifica el uso de las gafas como espejo de sus pensamientos.	p.10
Fig. 5. Bastien Vives: <i>Polina</i> , 2011. P. 133	p.10
Fig. 6. Mike Mignola, <i>Unfinished Business</i> . Ilustración adicional de Hellboy.	p.10
Fig. 7. Niño albino en África.	p.11
Fig. 8. Fotograma que muestra el pueblo de Spectre en la película <i>Big Fish</i>	p.13
Fig. 9. Fotograma de <i>El señor de los Anillos</i> mostrando una fiesta hobbit	p.13
Fig. 10. Fotograma de <i>El Bosque</i>	p.14
Fig. 11. Fotograma de <i>Coraline</i>	p.14
Fig. 12. Fotograma de <i>Pesadilla antes de Navidad</i>	p.15
Fig. 13. Brett Helquist, ilustración para la portada de libro nº11 de <i>Una Serie de Catastróficas Desdichas, La cueva oscura</i> .	p.15
Fig. 14. Mike Mignola (dibujo y tinta) y Dave Stewart (color), <i>Hellboy in churchyard</i>	p.16
Fig. 15. Nicolas Delort, ilustración inspirada por <i>American Gods</i>	p.16
Fig. 16. Toni Infante, ilustración para la película corta <i>Kiss of Vengeance</i>	p.17
Fig. 17. Toni Infante, ilustración inspirada por <i>Juego de Tronos</i>	p.17
Fig. 18, 19 y 20 Bocetos antiguos del personaje principal, Cucharilla.	p.19
Fig. 21. Tres vistas y expresiones de Cucharilla	p.20
Fig. 22. Tres vistas de Tenedor y Cuchillo.	p.21
Fig. 23. Boceta de carácter de Marc después de la transformación (personaje secundario)	p.22
Fig. 24. Pueblo de origen de Cucharilla	p.22
Fig. 25 Pueblo cercano al que llega más tarde	p.22
Fig. 26. Segunda versión del storyboard con revisiones encima	p.23
Fig. 27, 28 y 29 Storyboard antiguo con correcciones y comienzo última versión de las últimas páginas	p.24
Fig. 30 y 31. Primera prueba en acuarela y escala de grises	p.25
Fig. 32. Segunda prueba con pincel recargable	p.25
Fig. 33. Tercera prueba con pincel seco	p.25
Fig. 34. Quinta prueba con entintado de la viñeta central	p.26
Fig. 35. Cuarta prueba	p.26

Fig. 36. Prueba sexta con grises texturizados	p.27
Fig. 37. Detalle de las gafas de la séptima prueba	p.27
Fig. 38. Séptima prueba entera	p.27
Fig. 39. Última prueba con azules de sombra	p.28
Fig. 40. Página con lápiz azul	p.28
Fig. 41. Viñeta a lápiz azul	p.29
Fig. 42. Viñeta entintada sólo con línea	p.29
Fig. 43. Viñeta entintada finalizada	p.29
Fig. 44. Detalle de los bocadillos	p.30
Fig. 45. Detalle de la primera página finalizada.	p.30
Fig. 46. Alison Bechdel, viñeta de Fun Home	p.31
Fig. 47. Pruebas de cabecera para la página web	p.31
Fig. 48. Fondo para la página web	p.31
Fig. 49. Captura de pantalla de la página web completa	p.32
Fig. 50. Ilustración adicional con serigrafía del cómic <i>Blue, Run</i>	p.33
Fig. 51. Ilustración adicional con serigrafía del cómic <i>Blue, Blue Heart</i>	p.33
Fig. 52. Ilustración adicional con serigrafía del cómic <i>Blue, What lies beyond</i>	p.33

7. ANEXOS

En el anexo 1 se puede ver el relato completo ilustrado donde se plasmó por primera vez la leyenda en el cual se basa el mundo del cómic.

En el anexo 2 se puede leer el guión realizado.

En el anexo 3 se encuentra el storyboard.

En el anexo 4 se pueden ver las pruebas realizadas al completo.

En el anexo 5 están las 8 páginas producidas y finalizadas a lo largo de este trabajo

En el anexo 6 están las pruebas estilísticas para la plataforma web y los elementos elegidos.

En el anexo 7 se encuentran las ilustraciones adicionales realizadas con serigrafía