

TFG

Grado en Bellas Artes. Ámbito: Ilustración y Animación
Curso Académico 2020-2021

Nuestro viaje al bosque
Cómic

Presentado por: Elisa García Dorta

Tutora: María del Carmen Reyes Duque
Catedrática de la Universidad:
Dibujo del movimiento y animación

Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna

RESUMEN

Desarrollo del cómic *Nuestro viaje al bosque*, que comprende la escritura de la historia, el diseño de los personajes, la composición de los códigos gráficos y verbales en la página y la realización de 129 páginas a todo color, cubiertas y guardas, con grafito, lápices de colores y técnicas digitales. El trabajo culmina con la maquetación para la edición del libro en físico.

Historia original que trata las fricciones entre realidad e imaginación ligadas a la madurez de un niño que pierde a sus amigos imaginarios. Exploramos el viaje vital de nuestro protagonista con un entramado de correspondencias icónicas entre el mundo de la fantasía y la realidad. Así el cómic se conforma como un recorrido visual modelado a partir de la historia y al servicio de ésta, en que los aspectos visuales como el color o la aplicación de las técnicas evolucionan con la narración y reflejan la búsqueda de nuestra propia identidad gráfica.

ABSTRACT

Development of the comic *Nuestro viaje al bosque*, that involves writing the story, the character design, the composition of graphic and verbal codes on the pages and the process of making 129 full-colored pages with covers and flyleaves, using graphite, colored pencils, and digital techniques. The work concludes with the montage and edition of the book.

Original story about the conflict between reality and imagination, linked to the coming of age of a kid who loses his imaginary friends. We explore our protagonist's vital journey with an interweaving of iconic connections between fantasy and real world. In this way, the comic conforms a visual path, shaped by the story and at the service of it, in which the visual aspects such as color or techniques evolve with the narrative and reflect the search of our own artistic identity.

PALABRAS CLAVE:

Cómic, secuencia, imaginación, realidad, infancia, madurez, viaje del héroe, grafito, técnica digital, diseño de personajes, narrativa, simbología, bosque, fuego, miedo, conciliación.

KEYWORDS:

Comic, sequence, imagination, reality, childhood, coming of age, hero's journey, methodology, graphite, digital techniques, character design, storytelling, symbology, forest, fire, fear, reconciliation.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	7
Capítulo 1: ARGUMENTO. La narración textual para contar la historia.....	13
1.1. El desarrollo de la trama.....	13
1.1.1. Guion inicial de <i>Nuestro viaje al bosque</i>	14
1. El juego imaginado.....	14
2. Consejos.....	16
3. Encuentro con FANTASMA.....	18
4. Viaje al castillo.....	20
5. Por el castillo.....	21
6. La mazmorra.....	23
7. Pruebas.....	25
8. Soledad en el bosque.....	28
9. El coche.....	29
10. Huida.....	31
11. Conversación con MAMI.....	32
12. El reencuentro.....	34
1.1.2. La forma como inspiración.....	37
a) Funciones y su correspondencia. <i>Morfología del cuento</i> . VLADIMIR PROPP.....	37
b) La evolución del conflicto narrativo. <i>El viaje del escritor</i> . CHRISTOPHER VOGLER.....	38
c) Revisión de la tensión narrativa. El modelo de los 3 actos.....	43
1.2. Personajes. Creación y significado.....	44
1.2.1. Protagonista: HUGO.....	44
a) Biografía del personaje.....	44
b) El fuego como símbolo de conflicto vital.....	46
c) HUGO como narrador. Análisis del punto de vista.....	47
1.2.2. Personajes secundarios.....	48
a) Simbología. Proyecciones de HUGO y sus atributos.....	48
b) Funciones de los personajes en el contexto argumental.....	50
Capítulo 2: COMPOSICIÓN. La narración grafico-verbal para contar la historia.....	53
2.1. Primera aproximación gráfica. Dibujos libres.....	53
2.2. El arte secuencial. Recursos gráficos para contar historias y organizar la imagen.....	54
2.2.1. Sintaxis de la narrativa secuencial. Teoría y aplicación.....	54
a) Sintaxis estructural de la expresión. Línea de lectura y codificación de la estructura icónica.....	54
b) Sintaxis formal de la expresión. Iconicidad y composición escenográfica.....	55
c) Sintaxis compositiva de la expresión. Ritmos narrativos.....	56
2.3. Bocetos de las páginas.....	58
Capítulo 3: DISEÑO VISUAL. El arte conceptual para contar la historia.....	61
3.1. Diseño de personajes.....	61
3.1.1. Mapa conceptual de características básicas.....	62
3.1.2. Primeros bocetos.....	62
3.1.3. Elaboración del material gráfico definitivo. Hojas de personaje.....	65

a) <i>Turnaround</i>	65
b) Hojas de expresiones.....	67
c) Hojas de poses.....	68
d) Relación de tamaños.....	69
e) Elección de colores.....	69
3.2. Exploraciones. Cómo abordar el apartado gráfico.....	70
3.2.1. Referentes.....	70
3.2.2. Pruebas con técnicas.....	72
Capítulo 4: DEFINITIVOS. La metodología para contar la historia.....	75
4.1. Aplicación de técnicas. Línea.....	75
4.2. Aplicación de técnicas. Información verbal.....	77
4.2.1. Tipografías.....	77
4.2.2. Cartelas, bocadillos y onomatopeyas. Referentes.....	78
4.3. Aplicación de técnicas. Color.....	81
4.3.1. Psicología del color. Significados asociados.....	81
4.3.2. Relación de colores en el cómic. Referentes y relaciones simbólicas color-ambientación.....	82
4.4. Acabados.....	88
4.4.1. Adaptación y corrección digital de la línea.....	88
4.4.2. Normas de estilo.....	89
4.4.3. Ritmos de trabajo.....	102
4.5. Cubiertas y guardas.....	102
4.5.1. Bocetos.....	102
4.5.2. Definitivos.....	104
Capítulo 5: MAQUETACIÓN. La edición para contar la historia.....	107
5.1. Contenido.....	107
5.1.1. Preparación del material para maquetar.....	107
5.1.2. Numeración.....	108
5.2. Cubiertas, lomo y guardas: adaptación de las ilustraciones.....	108
5.3. Libro en físico.....	111
CONCLUSIONES.....	115
BIBLIOGRAFÍA.....	119
APÉNDICE DE IMÁGENES	
PRUEBAS TÉCNICAS	
TRADICIONALES.....	3
DIGITALES.....	4
BALANCE TRADICIONAL-DIGITAL.....	5
PÁGINAS	
GRAFITO.....	6
HOJAS DE ESTILO.....	22
DEFINITIVAS.....	35
CUBIERTAS, LOMO, GUARDAS Y PORTADILLA.	
COMPOSICIÓN DE TÍTULO Y AUTOR.....	51

CUBIERTAS Y LOMO.....	52
GUARDAS INICIALES.....	53
PORTADILLA.....	54
GUARDAS FINALES.....	55

INTRODUCCIÓN

Si buscamos en el diccionario qué significa la palabra “realidad”, encontramos la siguiente definición:

Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.¹

La historia de *Nuestro viaje al bosque* explora esta contraposición y, en concreto, la manera de conciliar la imaginación, lo fantástico y lo ilusorio, con la realidad. Esta dualidad se aborda a partir del abandono de la fantasía, un proceso que en esta historia se desarrolla de manera repentina a través de una experiencia puntual y traumática, ligada a la pérdida de la inocencia. Así se completa una transición de la fantasía a la realidad que presenta un paralelismo simbólico entre lo conceptual y lo literal.

La conclusión a la que llega la historia es que ambas facetas, la imaginada y la real, no son excluyentes, pues se complementan la una a la otra. Así, la madurez no resulta un abandono, sino una evolución. Los cambios forman parte del individuo y establecen una postura intermedia: percibir y comprender la realidad sin perder la imaginación. Al fin y al cabo, ésta puede sanarnos en momentos de necesidad, como dice SEGER en su libro *Cómo crear personajes inolvidables*:

[...] a veces recuperamos nuestra salud mental cuando redescubrimos los valores de nuestra infancia, cuando comprendemos al niño que una vez fuimos.²

Todo bosque tiene un comienzo, una semilla. Para mí fue un ejercicio realizado en el Curso de Guion para Cine de la Escuela Literaria, en San Cristóbal de La Laguna, la primavera del año 2017. Este ejercicio consistía en la escritura de un *storyline* y su correspondiente sinopsis, articulada según la estructura narrativa en tres actos

¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es>. Consultado el 13/06/2021.

² 2000, p. 67.

(planteamiento, nudo y desenlace). Cuando me enfrento a esta propuesta, analizo mis obras de ficción favoritas para decidir qué clase de historia deseo contar, y me percató de que todas comparten ciertos elementos:

La transición a un mundo fantástico para hablar así del crecimiento de los personajes, del abandono de la infancia y de la pérdida de la inocencia.

Una ambientación que conjuga fantasía y oscuridad. La fantasía por lo moldeable y sorprendente que resulta; la oscuridad como amenaza constante y por la belleza de su estética, de lo ruinoso, lo invernal ligado al silencio, al modo romántico.

Por último, el *foreshadowing*³ y las relaciones simbólicas con las que descubrir nuevos valores en una relectura.

Esos detonantes dieron forma a la proto-historia que tres años más tarde retomo desde la perspectiva gráfica y la experiencia que he desarrollado durante el grado de Bellas Artes. Vuelco este conocimiento en el trabajo, que también supone una base para la investigación y el encuentro para mí de nuevas soluciones gráficas.

El cómic comparte afinidad temática con algunas obras audiovisuales y literarias. Destaco entre ellas:

Los mundos de Coraline, película dirigida por HENRY SELICK, adaptación del libro *Coraline* de NEIL GAIMAN, por contar la historia de una niña que hace un viaje hacia un mundo alternativo en que los elementos fantásticos se degradan hacia lo macabro, con una atmósfera de terror ligada a lo infantil.

Donde viven los monstruos, dirigida por SPIKE JONZE, una película en la que el niño protagonista realiza un viaje en que crece como personaje y en que los elementos fantásticos (monstruos) simbolizan partes de sí mismo.

La serie de "Cartoon Network" *Más allá del jardín*, por el viaje a un paraje desconocido, así como por el valor simbólico del argumento.

La trilogía de fantasía *El ciclo de la luna roja*, de JOSÉ ANTONIO COTRINA, en la que un entorno extremo destruye la inocencia de los personajes y los obliga a crecer y transformarse.

En *Nuestro viaje al bosque* existe una doble línea temporal: la de la historia narrada en la que el protagonista actúa como personaje; y la de los incisos, en que el protagonista actúa como narrador desde un tiempo posterior. Por tanto, los límites cronológicos de la historia se ciñen al transcurso de unas horas en un día de verano, de una tarde a una madrugada, más los dos últimos capítulos, que se desarrollan meses después, en invierno, en un breve lapso de unas pocas horas durante la tarde.

³ Según MOGENSEN, 2009, p. 55: "recurso literario en el que el autor sugiere ciertos desarrollos argumentales que tal vez llegarán a pasar más adelante en la historia".

El objetivo de este trabajo es realizar un libro gráfico de autoría propia que desarrolle todo el proceso de elaboración desde su fase inicial por medio de la idea y bocetos de partida, hasta la creación y diseño de los personajes y contextos, la elaboración de las páginas y el desarrollo de la maquetación para su edición en papel en un formato de cómic de factura profesional. De manera concreta, se pretende:

La elaboración de una historia mediante la yuxtaposición de imágenes y textos.

Estructurar las páginas, viñetas y otros elementos visuales para que estén al servicio de la narración.

Explorar una estética personal con la utilización de técnicas y procesos de trabajo en los que profundicemos en nuestros códigos de estilo y expresividad.

Asociar valores psicológicos al dibujo, el color y el texto para llegar al lector a través de distintos niveles conceptuales.

Perfeccionar el resultado para que su edición sea profesional y demuestre la experiencia gráfica obtenida en el grado.

Nuestro trabajo comienza con el Capítulo 1. ARGUMENTO. La narración textual para contar la historia. A partir de un guion inicial, llevamos a cabo un análisis de la elaboración de la historia y la adjudicación de símbolos y su correspondencia con las funciones narrativas, la evolución del conflicto narrativo y el modelo de tres actos. También abordamos la creación del protagonista HUGO por medio de una biografía y exploramos cómo todos los personajes son proyecciones suyas. Así definimos la personalidad de cada uno y el rol que cumplen dentro de la historia.

El proceso continúa con el Capítulo 2. COMPOSICIÓN. La narración gráfico-verbal para contar la historia. Aquí investigamos sobre los recursos gráficos de los que se sirve el arte secuencial y la manera de potenciar la historia que queremos contar a través de las imágenes. Concluye con la realización de bocetos rápidos y esquemáticos de la disposición de los personajes y las viñetas en la página.

En el Capítulo 3. DISEÑO VISUAL. El arte conceptual para contar la historia, emprendemos el diseño de los personajes con la información recabada en los capítulos anteriores, desde los primeros bocetos hasta su diseño final, que se concreta en la realización de *turnarounds*, hojas de expresiones, hojas de poses, relación de tamaños y elección de colores. También se define cómo abordar la realización de los definitivos, por medio del estudio de referentes y de pruebas con técnicas tradicionales y digitales.

El Capítulo 4. REALIZACIÓN DE DEFINITIVOS, se dedica a la metodología en la elaboración de las páginas finales, por medio de la aplicación de la línea, la información verbal y el color. También se establecen relaciones entre color y ambientación y su valor simbólico a partir de referentes. La conjunción de toda esta información en unas normas de estilo para cada capítulo nos permite realizar las páginas, así como las cubiertas, guardas y lomo del libro.

El Capítulo 5. MAQUETACIÓN, recoge el trabajo de adaptación del contenido para la impresión así como las fotografías y evaluación de la edición.

Terminamos con unas conclusiones en las que valoramos nuestro recorrido y comprobamos si se cumplen los objetivos establecidos en esta introducción.

Este trabajo recoge lo realizado de acuerdo con un cronograma flexible en el que las distintas fases del trabajo se distribuyen de la siguiente forma:

TABLA 1.
Cronograma.

2019	
Diciembre	ARGUMENTO <ul style="list-style-type: none"> · Investigación narrativa. · Escritura del guión.
2020	
Enero	
Febrero	
	COMPOSICIÓN. <ul style="list-style-type: none"> · Bocetos de escenas. · Adaptación. · Acotación de páginas.
Marzo	<ul style="list-style-type: none"> · Bocetos de páginas. · Revisión del guión. · Revisión de los bocetos de las páginas.
Abril	DISEÑO VISUAL <ul style="list-style-type: none"> · Diseño de los personajes. · Definición del proceso: pruebas con técnicas.
Mayo	
Junio	
Julio	
	REALIZACIÓN DE DEFINITIVOS <ul style="list-style-type: none"> · Revisión del trabajo previo. · Aplicación de técnicas: línea.
Agosto	<ul style="list-style-type: none"> · Escaneado. · Estudio de color. · Pruebas con técnicas. · Aplicación de técnicas: información verbal.
Septiembre	
Octubre	
Noviembre	<ul style="list-style-type: none"> · Aplicación de técnicas: color. · Elaboración de páginas modelo.
Diciembre	<ul style="list-style-type: none"> · Coloreado de las páginas definitivas.
2021	
Enero	<ul style="list-style-type: none"> · Coloreado de las páginas definitivas.
Febrero	
Marzo	
Abril	<ul style="list-style-type: none"> · Realización de las cubiertas, guardas y lomo. · Revisión y corrección de los definitivos.

Mayo	MAQUETACIÓN · Preparación y envío del material a imprenta.
	TRABAJO ESCRITO · Realización del trabajo escrito.
Junio	· Corrección del trabajo escrito. · Preparación de la presentación.
Julio	· Defensa del TFG.

La problemática es contar una historia en imágenes y palabras en la que podemos utilizar un amplio rango de recursos. Por eso es un trabajo experimental sujeto a reformulaciones y cuestionamientos. Cada paso del proyecto está determinado por un gran número de decisiones conscientes para las que tenemos que valorar el aporte narrativo de cada recurso gráfico que apliquemos. Así terminamos con un cómic con 129 páginas a todo color en el que se utilizan como técnicas el grafito, la acuarela y el coloreado digital mediante el programa Adobe Photoshop CC.

Pretendo que este proyecto me sirva como estudio experimental sobre las posibles adaptaciones gráficas del material narrativo, y del modo de plantear el tratamiento secuencial de una historia mediante las viñetas por lo que no deja de ser un cómic desde una óptica parcial de un tema general bajo el prisma de este trabajo.

El trabajo se encuentra abierto y sirve de lugar de experimentación con técnicas y recursos para el encuentro con nuestros códigos gráficos. Como antecedentes formales, tenemos los libros ilustrados por la utilización de dibujos que acompañen a las palabras y de recursos plásticos para potenciar la historia; y los cómics, por el tratamiento secuencial de las imágenes con una intención narrativa o poética, que también está presente en el cine y las series de televisión a través de los planos, las escenas, las secuencias y su montaje utilizados para contar una historia.

En el trabajo analizaremos algunos de los referentes formales (artistas y obras gráficas) más influyentes en la realización de este trabajo. En cuanto a la bibliografía consultada, destaco como la más básica *El viaje del escritor*, de CHRISTOPHER VOGLER, por su accesible recopilación de información acerca de la teoría del viaje del héroe de JOSEPH CAMPBELL y *El cómic y el arte secuencial*, de WILL EISNER, por la exploración de los recursos gráficos y sus cualidades narrativas.

Nuestro viaje al bosque lo firma el propio protagonista, HUGO NYLUND, puesto que la historia la cuenta él desde su punto de vista y este seudónimo ayuda a la inmersión en la historia. El título también es mucho más amplio de lo que pudiera parecer. Nuestro viaje no sólo alude a la Compañía de la Rana y a su aventura, sino también al crecimiento de HUGO, ya que el bosque simboliza su percepción de la realidad y su estado emocional. Del mismo modo, es mi propio viaje de autodescubrimiento al internarme en este proyecto, en esta historia. Y quizás, el viaje de aquellos lectores que quieran venir conmigo.

Güímar a 10 de junio de 2021.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora María del Carmen Reyes Duque, por encontrar las palabras precisas en el momento adecuado, y hacer las preguntas que modelaron este cómic tal y como es.

A mis compañeras de piso, por entusiasmarse conmigo cuando el bosque era apenas un brote. A Sara, mi primera lectora de siempre. A mis amigos del Concilio, porque no podría haber encontrado mejores compañeros de viaje.

Y a mi familia, mi Compañía de la Rana, por obligarme a salir y tomar el sol cuando más lo necesitaba.

Capítulo 1: ARGUMENTO. La narración textual para contar la historia

Ya sea cine o cómic, el medio utilizado para contar la historia conlleva códigos gráficos y literarios que se combinan y adaptan a un progreso en el tiempo y en el espacio. En el caso del cómic, son las imágenes las que soportan el peso de la descripción y la narración, pero no se debe descuidar el argumento en favor de la imagen, ya que la historia debe ser lo más importante para sustentar y potenciar la expresividad gráfica. Por este motivo, se presta especial cuidado en el desarrollo del argumento, que supone una de las etapas fundamentales de nuestro proyecto. Tenemos que cuidar la historia que vamos a contar, si no queremos que el producto se convierta, como dice EISNER, en “comida basura literaria”.

1.1. El desarrollo de la trama.

Los libros infantiles y los cuentos tradicionales europeos han tratado la estructura del viaje del héroe, así como lo tenebroso y macabro de un antagonista que embauca al niño protagonista. Esta conjunción entre lo infantil y lo tenebroso también se da con frecuencia en las historias de fantasmas. Todos esos son temas presentes en este cómic. A partir de la sinopsis realizada en el curso de la Escuela Literaria, nos hacemos preguntas para concretar la historia y ampliarla. Así obtenemos la información necesaria para escribir un guion inicial.

1.1.1. Guion inicial de *Nuestro viaje al bosque*.

1. EL JUEGO IMAGINADO.

¿Qué es eso que llevas ahí, cariño?

HUGO
(off)

Son nuestras insignias, Mami. Las insignias de la Compañía de la Rana.
La misión de esta insignia era rescatar al Príncipe del Mundo Sapo.
Fue nuestra última aventura.

Una salpicadura centellea bajo la tormenta, las olas se retuercen bajo una ballena que da fuertes coletazos. Sobre la ballena, el capitán de la Compañía de la Rana, HUGO NYLUND, 10 años, y sus amigos y compañeros de aventuras: un mono azul llamado HOPP y una gran nutria que anda sobre 2 patas, FEGIS.

HUGO otea el horizonte con un catalejo. En la forma circular de la lente, un monstruoso lomo lleno de escamas serpentea sobre las aguas y, agarrado a la aleta dorsal, un pirata de sonrisa malévol, el CAPITÁN SOMBRÍO, 62 años, se ríe con una carcajada atronadora. Del brazo del CAPITÁN SOMBRÍO cuelga la víctima del secuestro: un sapo pálido de ojillos saltones, el PRÍNCIPE del Mundo Sapo, que croa, aterrorizado.

HUGO
¡Tenemos que ir más rápido!

En un caldero lleno de agua, HUGO espolvorea harina. El agua se tiñe de blanco y centellea con todos los colores, transformada en poción mágica. HOPP baja con una cuerda atada a la cintura hasta la boca de la ballena y le da un trago de la pócima. La ballena brilla y su cola se convierte en una hélice como la de una lancha motora. HOPP salta por el lateral de la ballena, atado con la cuerda y aterriza en la cabeza. HOPP aúlla, emocionado por la velocidad. FEGIS se encoge y se tapa los ojos con las patas. FEGIS abre los dedos, entre ellos, unas rocas a las que se aproximan.

FEGIS
(señala las rocas)
¡Capitán!

HUGO se yergue y extiende las manos a ambos lados de su cuerpo.

HUGO
¡Las cucharas!

HOPP le tiende una, FEGIS le da la otra. HUGO entrechoca las cucharas por encima de su cabeza y entre las nubes zigzaguea un rayo que cae sobre las rocas y las pulveriza. La lancha-ballena emerge de la nube de humo. El pálido FEGIS reptaba hacia HUGO y agarra su tobillo con una mano temblorosa.

FEGIS

¡Mi capitán, quizás deberíamos dar la vuelta! Esto es muy peligroso. ¡Y yo no sé nadar! ¿Y si me resbalo?

HOPP

(desde la proa)

¡Pues entonces agárrate bien, cobardica!

HUGO le dedica una alentadora sonrisa a FEGIS y señala los emblemas de papel que adornan su suéter de lana, un hueco a la altura del corazón.

HUGO

¿Y la insignia que vamos a ganar con esta misión?

(se gira hacia proa y levanta su mano, donde se agarra una diminuta rana luminosa de ojos saltones, MINNE).

Además, ¡la Compañía de la Rana nunca se rinde!

La ballena está a pocos metros del CAPITÁN SOMBRÍO.

HUGO

(ahueca las manos alrededor de la boca)

¡Te atraparemos, CAPITÁN SOMBRÍO, y salvaremos al príncipe Sapo! ¡Lo traeremos de vuelta con nosotros!

HOPP

(alza el puño, grita)

¡Síiiii!

FEGIS

¡Eso!

CAPITÁN SOMBRÍO

(sonríe)

¿Seguro?

El CAPITÁN SOMBRÍO tira de la aleta dorsal de la que se sujeta. El lomo escamoso se sacude, vira en redondo y del agua surge una chorreante cabeza de dragón que se alza muy por encima de la Compañía. El dragón abre las abrasadoras fauces, que resplandecen de fuego. HUGO se queda petrificado, pequeño frente al monstruo.

HOPP

¡Órdenes, Capitán!

FEGIS

¡Capitán, qué hacemos!

Sus palabras se las lleva el viento. El ojo muy abierto de HUGO, con una fina línea de lágrimas en su párpado inferior, refleja el fuego en la pupila.

HUGO

(off)

Era como esas veces en que tiran fuegos artificiales en casa de la abuela. No podía moverme, me hundía, apenas oía a FEGIS y a HOPP. Sólo estaba el fuego delante de mí, y su calor.

El CAPITÁN SOMBRÍO se ríe a carcajadas.

El dibujo con tiza de una cara malévolá que se ríe a carcajadas sobre la valla descascarillada de un jardín.

HUGO

(off)

¡No puedo hacerlo!

2. CONSEJOS.

Dentro de la pequeña explanada de hierba húmeda, montado a horcajadas en un tronco de laurel caído, HUGO entierra la cabeza en el pecho con vergüenza. FEGIS y HOPP acuden HUGO.

FEGIS

¿Qué ocurre, Hugo?

HOPP

(agachado para verle la cara a HUGO desde abajo)

¿¡Estás llorando, capitán!?

HUGO

(se frota la nariz con la manga del suéter)

¡No me pasa nada y tampoco estoy llorando! Es que me da miedo.

HOPP

¿El qué? ¿El dragón?

FEGIS

El fuego, Hopp, el fuego.

Entre brumas surge el recuerdo de un bebé que gatea y extiende la manita enguantada hacia una chimenea ardiente; tras el bebé, corre Mami, demasiado lejos.

HOPP

(off)

¡Ah! Espera, ya lo recuerdo. ¿Fue por cuando te quemaste con la chimenea de Papi?

¡Si eso pasó hace una eternidad!

HUGO

(off)

Sí, pero ese recuerdo llevaba una eternidad conmigo.

HOPP disuelve el flashback con un manotazo.

HOPP

¡Escúchame bien, capitán! Tengo la solución a todos los miedos.

¿Quieres saber cuál es?

HUGO se frota las lágrimas de las mejillas y lo mira con curiosidad.

HOPP

Cuando veas algo que te dé miedo, grítale así:

HOPP toma una gran bocanada de aire, abre mucho los ojos y desencaja las mandíbulas.

HOPP

¡¡¡¡¡AAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHH!!!!!!

Tiembla el jardín y los cabellos de HUGO se agitan. FEGIS se tapa los oídos. Cuando el grito termina, HUGO se ríe y HOPP asiente, satisfecho.

HOPP

Así le darás tú más miedo.

FEGIS

(se interpone entre HOPP Y HUGO)

¡No, no y no! Lo que hay que hacer cuando veas algo a lo que tengas miedo, es correr muy rápido en dirección contraria. Como si te hicieran cosquillas en los pies.

HOPP y FEGIS se enzarzan en una discusión, ante la mirada risueña de HUGO.

HUGO

(off)

FEGIS y HOPP no se ponen de acuerdo en nada, pero en el fondo son muy buenos amigos y al final siempre son los mejores en nuestras misiones.

MAMI

(desde el porche)

¡Hugo!

HUGO gira la cabeza hacia el porche. MAMI se dirige hacia el coche, saca las llaves del bolso.

MAMI

Voy a casa de Pili, no salgas hasta que vuelva.

Desde la perspectiva de MAMI, HUGO permanece a solas sobre el tronco del jardín.

HUGO

(off)

Estaban en el jardín conmigo, aunque sé que tú no puedes verlos.

HUGO

¡Vaaaaaale!

Dentro del coche, MAMI saca la cabeza por la ventana.

MAMI

¡Y no entres al bosque!

Un imponente bosque de laurisilva se erige más allá de la valla del jardín. Es verano. Los rayos de luz dorada del atardecer entran hacia el jardín a través de las ramas de los laureles. La casa de madera blanca resulta pequeña en comparación. Igual de pequeño, un Citroën C4 azul, que arranca y se va.

HUGO

(off)

Debería haberte hecho caso, Mami, de verdad que sí. Pero tenía muchas ganas de explorarlo. De ver cómo era todo más allá del bosque.

HUGO levanta la cabeza por encima de los hombros de HOPP.

Fue poco después de que te marcharas, cuando él se presentó ante nosotros.

FANTASMA

(off)

(cantarín)

Disculpa, ¿este es el hogar de la famosa Compañía de la Rana?

FEGIS y HOPP se giran con curiosidad hacia el dueño de esa voz, un misterioso mensajero con ropas medievales lujosas de colores apagados, salido entre los laureles. Su rostro está recubierto por una nube de humo que adopta la forma de un signo de interrogación.

3. ENCUENTRO CON FANTASMA.

El misterioso personaje se inclina en una reverencia rimbombante. El humo de su cabeza se diluye en un torbellino sin forma.

FANTASMA

Mi nombre es FANTASMA, soy el Rey Más Allá del Bosque. Han llegado noticias a mi palacio de la Compañía de la Rana y de sus valerosas aventuras.

FEGIS

(se inclina hacia HUGO)

Pues yo no lo he visto nunca por el bosque.

HOPP

Eso es porque es de *más allá* del bosque, tonto. Lo acaba de decir.

FEGIS

Sólo digo que es muy ra...

FANTASMA

(ajeno a la discusión, se dirige sólo a HUGO)

¡Tengo un problema! Mi palacio ha sido invadido por unos monstruos terribles, sombras extrañas de príncipes de otras épocas que merodean por los pasillos.

Necesito que me ayudes a echarlos. ¿Puedes cumplir esta misión?

HOPP

¡Será pan comido!

FEGIS

Pero...

HUGO

(a Fantasma)

Pero Mami me dijo que no entrara al bosque.

FANTASMA

(agita la mano, le resta importancia)

Regresarás enseguida, ¡antes de que Mami vuelva, te lo prometo! Por favor, necesito a la Compañía de la Rana. Estas sombras me dan sustos, me hacen cosquillas, no me dejan dormir.

En el humo del rostro de FANTASMA se dibujan las escenas que describe.

FANTASMA

Ayúdame. Será una aventura inolvidable.

HUGO abre los brazos.

HUGO

Dejemos que el MAGO SUPREMO decida.

HUGO baja de un salto del tronco caído y corretea hacia un charco sobre la hierba.

HUGO

(off)

El MAGO SUPREMO es el dios de Mundo Jardín que nos encarga las misiones.

HUGO se arrodilla junto al charco, cierra los ojos e introduce en el agua la mano donde está la rana MINNE.

HUGO

(solemne)

¡Oh, Mago Supremo! ¡Sabio entre los sabios! ¿Debemos aceptar la misión de este Rey Más Allá del Bosque?

El reflejo de HUGO, iluminado por el brillo azul de la rana MINNE, sonrío.

HUGO

(desde el reflejo)

¡Claro! ¡Podéis partir ya mismo!

FANTASMA sube a HUGO al gigantesco caballo Akhal-Teke de ojos luminosos que aguarda, amarrado a un laurel. El caballo llora lágrimas de oro que caen sobre las hojas secas y gimotea quejas incomprensibles.

HUGO

(off)

Era el caballo más bonito que había visto. Y también el más triste. Lloraba y lloraba. Y sus lágrimas eran doradas, como su pelaje.

FANTASMA toma las riendas, el caballo relincha, los viajeros desaparecen entre los árboles.

Y nos fuimos, así de fácil. No hice más preguntas porque el Rey Más Allá del Bosque me había prometido una aventura inolvidable, y eso era suficiente para mí.

4. VIAJE AL CASTILLO.

Dentro del bosque, el follaje fulgura de rojo, azul, amarillo y naranja. Entre las piedras, saltan y se asoman gnomos de nariz chata con sombreros en forma de seta; los espíritus de la naturaleza zigzaguean como hilos de luz blanca entre las ramas; los nudos en los troncos de los árboles forman caras bulbosas y sabias. El grupo avanza y las lágrimas del caballo forman un hilo de oro allá por donde pasan.

HUGO

(off)

Nos habló de las innumerables habitaciones de su castillo, de que se encontraba en una isla rodeada por un mar cubierto de nenúfares bajo los que nadaban peces plateados.

FANTASMA señala desde el barco de vela un castillo neogótico de torres nacaradas y pináculos dorados con un sinfín de vidrieras de colores en lo alto del islote. HUGO lo admira con la boca abierta, HOPP trepa hasta la cofa y se sube en el borde, causa el pánico de FEGIS, que se encoge de terror.

FEGIS

¡Bájate de ahí, Hopp!

FANTASMA

Por dentro es aún más bonito.

HUGO

(off)

Y no mentía.

El crujido de un portón. Un millar de velas se encienden y desvelan un gran vestíbulo con una escalinata de mármol y una alfombra persa con intrincados motivos naturales. FANTASMA se hace un lado y deja que el maravillado HUGO y sus amigos entren primero.

FANTASMA

¡Esta es mi morada! ¡Siéntanse como en casa!

La Compañía de la Rana sube los escalones alfombrados de rojo.

HUGO

(mira a ambos lados)

¿Y las sombras que debíamos ahuyentar?

FANTASMA

¡Oh, cierto!

(se rasca la cabeza, que se perfila bajo el humo)

¡Parece que han desaparecido! Seguramente han oído hablar de la Compañía de la Rana y han huido despavoridas.

HUGO

(off)

Después se marchó a prepararnos la merienda y, estando solos, FEGIS, HOPP y yo subimos las escaleras y exploramos el castillo para ver si las sombras se habían marchado de verdad o si sólo se escondían de nosotros.

5. POR EL CASTILLO.

HUGO, HOPP y FEGIS se avanzan por un pasillo. HOPP salta de un lado a otro, admira las cómodas, las vajillas y los cortinajes con ojos brillantes.

HOPP

¡Aquí no hay nadie!

(levanta el candelabro de luz artificial y mira debajo)

¿Has visto? ¡Ni una sombra!

FEGIS
(junto a HUGO, susurra)
¡Cuidado con los candelabros, HOPP! ¡Se pueden romper!

Al fondo del pasillo, un portón grande y sombrío.

HUGO
¡Anda! Esta puerta es diferente.

HUGO
(off)
Era de la clase de puertas que piden ser abiertas.

HUGO entra a una inmensa habitación en penumbra atestada de caballitos de madera y marionetas de ranas apiladas sin ningún orden, con los hilos desbaratados. El aire está enrarecido.

FEGIS
Este sitio no me gusta.

HOPP
(corre extasiado entre las montañas de juguetes)
¡Pero qué dices! ¡Mira todos estos juguetes!

Entre las marionetas, se desvelan pequeños remolinos de ceniza.

HUGO
(extrañado, se arrodilla junto a uno de los montones de ceniza)
¿Qué es esto? ¿Ceniza?

HUGO levanta la cabeza y se encuentra cara a cara con la sombra de un niño que le devuelve una mirada gris y vacía.

HUGO
(salta hacia atrás)
¡AAH!

Más siluetas de niños emergen entre los juguetes y caminan hacia el grupo, rodeadas por los torbellinos de sus cenizas. FEGIS se abraza a HUGO y HOPP retrocede un paso, aterrizado.

HUGO
¿Estas son las sombras de las que hablaba FANTASMA?

HUGO
(off)
No lo eran. Aquellos niños se parecían demasiado a mí. El único monstruo estaba detrás de nosotros.

La mano gris de FANTASMA aparece de la oscuridad tras HUGO y tapa la boca de HUGO con un pañuelo.

HUGO

(off)

Olía a tabaco. Y a algo dulce también. Intenté zafarme, pero era demasiado fuerte. La cabeza empezó a girarme, tenía como ganas de vomitar. No me acuerdo bien. Se me cerraban los ojos.

HUGO cierra los ojos.

6. LA MAZMORRA.

FEGIS

(off)

¡Hugo! ¡Hugo, despiértate, por favor! ¡Tengo mucho miedo!

HUGO abre los ojos de golpe y se incorpora. El grupo se encuentra en una húmeda y sórdida mazmorra. El entorno está en penumbra, sólo un leve haz de luz azulada entra por una pequeña ventana lateral cerca del techo y cruza la habitación.

FEGIS

(abraza a HUGO y rompe a llorar)

¡Hugo, menos mal! Pensaba que no ibas a despertar nunca.

En el otro lado de la mazmorra, HOPP está en cuclillas, inmóvil.

HUGO

¿Qué le pasa?

FEGIS

No ha dicho nada desde que descubrimos las sombras.

HUGO

(off)

Nunca lo había visto así.

En un rincón de la mazmorra, un remolino de ceniza caracolea dentro de la chimenea y un niño-sombra se asoma. El grupo se estremece. El niño-sombra baja la cabeza y se camina dentro de la chimenea. HUGO y FEGIS se acercan. El niño-sombra merodea como alma en pena alrededor de la ceniza.

HOPP

(off)

Son sus víctimas, Capitán. Las víctimas de Fantasma.

FEGIS

(gimotea)

¡Y ahora estamos aquí encerrados! Si no escapamos pronto, acabaremos como él.

El niños-sombra de la chimenea levanta la cabeza, con curiosidad.

HUGO

¡No digas esas cosas!

HOPP se levanta y agarra a HUGO por el suéter.

HOPP

(histérico)

¡Es verdad, Capitán! Esto no son piratas ni dragones. Esto es algo diferente. Algo peligroso.

HUGO

(off)

Lo sabía, pero...

HUGO, en la trayectoria del haz de luz, gira la cabeza hacia la ventana.

HUGO

...ya os he dicho que la Compañía de la Rana no se rinde jamás.

Los dedos de HUGO se aferran a la piedra dentro de las juntas, trepa para alcanzar la ventana. La punta de su zapato resbala. Cae al suelo, un tintineo. Dolorido por el golpe, HUGO se percata de que un par de cucharas asoman de sus bolsillos.

HUGO

(off)

¡Ya está!

HUGO entrechoca las cucharas de manera teatral sobre su cabeza, las cucharas brillan, el viento agita sus cabellos. Clava las cucharas a distintas alturas bajo la ventana.

HUGO

(se gira hacia HOPP)

¡Vamos, HOPP! ¡Tú primero!

HOPP trepa por las cucharas. En la espera, un destello plateado sobre el suelo sucio. Un mechero zipo. HUGO junta las manos, inquieto. MINNE croa.

HUGO

(off)

Se le habría caído a FANTASMA. El mechero contenía fuego, podía hacerme daño, como la chimenea.

FEGIS

(bajo la ventana, con el pie sobre la primera cuchara)
Deberías llevarlo, por si acaso.

HUGO

(off)

No quería usarlo pero, ¿y si no tenía otra opción?

Vacilante, HUGO guarda el mechero.

7. PRUEBAS.

HUGO, FEGIS y HOPP descienden de manera penosa por el tronco de un pino. En lo alto, en una de las ventanas de la torre, se apilan numerosas sombras de niños que los espían con anhelo.

HUGO

¡Tenemos que ir al embarcadero! ¡Vamos!

FEGIS sigue a HUGO, pero HOPP se queda inmóvil.

HUGO

¡Hopp! ¿Qué te pasa?

HOPP abre mucho los ojos en una expresión de pánico.

HOPP

¡Tengo miedo! ¡Demasiado miedo! ¡Nos atrapará!

Las raíces del pino se sacuden y crecen hacia las patas de HOPP, se enroscan alrededor de sus tobillos y tiran de él hacia la tierra.

HUGO

Nos atrapará si no corremos. ¡Vamos!

HOPP

No puedo. Tengo demasiado miedo.

HUGO agarra por los brazos a HOPP, sumergido hasta la cintura en la tierra.

HUGO

¡Tú me lo dijiste! Cuando le tengas miedo a algo, grítale para devolverle el miedo.

Y HOPP grita, pero de terror absoluto. Las raíces de pino lo cubren casi por completo. FEGIS tira del brazo a HUGO.

FEGIS

¡Tenemos que irnos! ¡Rápido! HOPP estará bien

HUGO

(off)

Esperaba que lo estuviera. Sin HOPP, debería ser yo el más valiente del grupo.

El mar hace espuma contra las rocas. HUGO se sube a la barca bamboleante con decisión. FEGIS titubea.

HUGO

¡Vamos! ¿Tú también tienes demasiado miedo?

FEGIS se sube en la barca y HUGO rema. La barca da bandazos sobre el mar revuelto. A medio camino hacia la otra orilla, el relincho de un caballo se entremezcla con el rugido de un motor.

HUGO

(off)

Sonaba como el relincho de un caballo mezclado con el ruido de un motor.

Una bandada de patos huye del castillo y sobrevuela el mar. Graznan una única advertencia:

BANDADA DE PATOS

¡Ya viene! ¡Ya viene! ¡Ya viene!

FEGIS

(se lleva las pezuñas a la cabeza)

¡Sabe que hemos escapado!

HUGO

(rema con ímpetu)

Pues entonces no hay tiempo que perder.

HUGO

(off)

Pero el mar se puso tan nervioso como nosotros.

Se levantan unas potentes olas, que azotan y zarandean la barca con mayor violencia. FEGIS se agarra al borde de la barca, que desequilibra y vuelca. Bajo el agua, todo oscuridad salvo la luz de MINNE, en la mano de HUGO. HUGO bracea hacia la superficie y toma una bocanada de aire. FEGIS emerge junto a él y da manotazos al agua con desesperación.

FEGIS

¡No sé nadar! ¡Me ahogo!

HUGO se acerca.

HUGO
¡Cógeme la mano!

Las pupilas de FEGIS son diminutas e irracionales, agarra a HUGO y lo arrastra a las profundidades, los manotazos desesperados lo alejan de la superficie con violencia.

HUGO
(off)
Me dolía. Me hacía daño. ¡No podía respirar!

HUGO se zafa bajo la superficie y se separa del caos, contempla cómo la silueta oscura de FEGIS se hunde en el mar.

HUGO
(off)
Al final lo dejé también atrás.

HUGO nada en dirección a la orilla.

El aire frío de la hora azul se abate sobre el bosque y el castillo se perfila de negro contra el cielo. HUGO se incorpora. El agua estancada le llega por los tobillos. Unas burbujas borbotean en el estanque, dejan paso a la calma.

HUGO
(off)
Tenía tanto miedo que no me podía mover, que sentía que me hundía.

MINNE levanta la cabeza, desde los dedos mojados de uñas moradas de HUGO hasta su rostro, empapado. HUGO se agarra el suéter con un gesto nervioso, el agua escurre de él hacia las hojas muertas. Sólo quedan él y MINNE, resplandeciente en su mano.

HUGO
(a MINNE)
¿Qué hago ahora?

HUGO
(off)
Recordé los consejos que Fegis y Hopp me habían dado en el jardín. ¡Corre como si te hicieran cosquillas en los pies!

HUGO
(al narrador)
No sé adónde debo correr.

HUGO
(off)
¡Gritale al miedo!

HUGO

(al narrador)

Tampoco puedo gritar. Él me encontrará.

HUGO

(off)

Pues entonces sólo queda internarme en el bosque y perderme. ¿Qué otra cosa podía hacer?

HUGO baja la cabeza, se gira y desaparece entre los helechos.

8. SOLEDAD EN EL BOSQUE.

Noche cerrada, el viento sopla entre las ramas de los árboles.

El bosque está vacío de criaturas y sombrío. HUGO ilumina su camino con la rana MINNE que resplandece en su mano.

HUGO

Mami me va a castigar para siempre.

Una roca recubierta de setas le interrumpe el paso.

HUGO

(se abraza a sí mismo, los dedos entumecidos)

Esa piedra ya la hemos visto... No debería haber salido de casa. No debería haber formado la Compañía de la Rana.

MINNE ladea la cabeza y lo mira.

HUGO

¡Es verdad! ¿De qué ha servido? A la hora de la verdad, la Compañía de la Rana se ha rendido. Primero Hopp, luego Fegis. Me han dejado solo. Todos me habéis dejado solo.

MINNE croa y a HUGO se le humedecen los ojos.

HUGO

O siempre he estado solo, porque nunca estuviste conmigo. Ni ellos ni tú. No puedes ayudarme, ¡porque tú tampoco existes!

MINNE apaga su resplandor azulado y el bosque se sume en una negrura total.

HUGO

(off)

Qué frío... Qué frío. No lo aguantaba más.

La diminuta llama del mechero centellea en la oscuridad y baña en una luz cálida a HUGO, agachado, que ahueca su mano desnuda, la piel gruesa y cicatrizada alrededor del fuego.

HUGO
(off)

Al principio quería apagarla, pero tenía menos frío. El calor podía salvarme.

HUGO acerca la llama, su calor reconfortante.

HUGO
Y yo. Yo también puedo salvarme a mí mismo.

Cierra el mechero de golpe, decidido.

9. EL COCHE.

Un motor.

HUGO
(off)
No tardó en encontrarme.

Desde atrás, la luz blanca de una linterna perfila la silueta de HUGO.

FANTASMA
(off)
¿Hablabas con tus amigos?

HUGO se gira. El rostro de FANTASMA no tiene humo y resulta el de un hombre de mediana edad con barba de pocos días y un cigarrillo apagado que pende de los labios. En las manos lleva una cuerda.

FANTASMA arrastra a HUGO atado con la cuerda hasta un desgastado Volkswagen Type 3 beige, dorado por el resplandor de la linterna, en el borde de la carretera que atraviesa el bosque.

FANTASMA
(empuja a HUGO dentro de los asientos traseros del coche)
Vamos.

HUGO se acuesta, inmóvil, en posición fetal, con las manos cerradas en puño.

FANTASMA
(se sienta en el asiento del conductor)
¿Sabes? Hace mucho tiempo, yo también fui un niño con mucha imaginación.

FANTASMA se enciende un cigarrillo con una cerilla y exhala un nubarrón de humo gris.
FANTASMA levanta la mirada hacia el espejo retrovisor central.

FANTASMA

Pero un día muy parecido a este, abrí los ojos y ya no volví a imaginar.

Arranca el coche, avanza por el sendero y a través de los árboles, brilla el estanque con la luz de la luna y, en el centro, una isleta con una cabaña de madera rodeada de pinos.

FANTASMA

Yo quería vivir aventuras, pero simplemente no me las creía. Busqué niños de lugares lejanos para que fueran mis amigos. Para que me recordaran lo que era imaginar.

Pero ellos nunca querían quedarse conmigo.

Entonces te descubrí.

En un recuerdo, agachado en la linde del jardín, FANTASMA espía de lejos a HUGO, que juega solo en el tronco caído. FANTASMA sopla una nueva nube de humo y el recuerdo se diluye.

FANTASMA

¡La Compañía de la Rana! ¡Me recordaste tanto a mis propios juegos! En la cabaña, cuando encontraste las cenizas, me dio miedo que te marcharas, y por eso te encerré.

Porque me gustaría que estuvieras siempre conmigo, Hugo. ¿No te gustaría a ti también? Podrías ser un Príncipe Más Allá del Bosque.

HUGO abre la mano quemada, donde guarda el mechero.

HUGO

¿Qué me harás si no quiero serlo?

FANTASMA

(ladea la cabeza con pesar)

Lo mismo que le he hecho a los demás.

FANTASMA da una calada y el cigarro se enciende, caen las cenizas. A espaldas de FANTASMA y de su monólogo, HUGO quema la cuerda que le apresa con el mechero.

FANTASMA

Ninguno de los dos queremos que acabe así.

(exhala humo)

Así que es mejor que te portes bien.

HUGO suelta la cuerda y se abalanza sobre el asiento del conductor, le tapa los ojos a FANTASMA y gira el volante. El coche se precipita hacia una zanja junto al camino y se estrella contra un pino. La cabeza de FANTASMA golpea el parabrisas, que se fragmenta en una telaraña roja. HUGO, aovillado entre el respaldo del asiento del conductor y los asientos traseros, baja los brazos con los que se tapa la cabeza y mira en derredor.

HUGO
(off)

Fantasma no se movía y aquella era mi oportunidad. Tenía que darme prisa.

HUGO abre la puerta y sale al bosque.

HUGO
(off)

Yo no lo vi, pero creo que fue por culpa del cigarro. Se le caería sobre el aceite, sobre las lágrimas del caballo dorado. Sí, estoy seguro de que fue por eso.

El cigarro encendido cae sobre las botas de FANTASMA, el coche se incendia y las marcas de aceite residuales se convierten en un río de fuego que se extiende hacia los otros árboles.

10. HUIDA.

HUGO corre entre los árboles en llamas. Se detiene junto al camino, el fuego marca un recorrido sobre las hojas.

HUGO
(off)

Encontré el camino que habíamos recorrido esa mañana. Las huellas de las ruedas del coche, de los cascos del caballo. El fuego avanzaba por ellos.

HUGO reanuda la carrera.

HUGO
(off)

Lo seguí y corrí como si me hicieran cosquillas en los pies.

Los helechos y las briznas de hierba se convierten en manos que hacen cosquillas. Las manos de HUGO se transforman en patas de nutria.

Salta, esquiva rocas, retrocede ante árboles en llamas que caen.

Entre la hilera de troncos negros, una luz azul, distinta a la del fuego.

HUGO
(off)

Y grité lo más fuerte que pude, para espantar el miedo.

HUGO toma una bocanada de aire, las aletas de la nariz se inflan.

Los colmillos de HUGO se alargan y le crece pelo azul alrededor de la cara.

HUGO

¡¡¡¡AAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHH!!!!

Los árboles se acaban y HUGO emerge del bosque y llega a la calidez de unos brazos familiares, que lo rodean y reconfortan.

MAMI

Estás en casa, cariño. Ya está.

El bosque arde con furia.

Luces azules de policía crean un festival de colores frente al naranja del fuego, el bosque fulgura de naranja, rojo, amarillo y azul. Los bomberos con mangueras que expulsan hilos blancos de agua que serpentean entre los árboles.

El jardín es un caos, pero en medio de todo, HUGO abraza a su madre, se entierra en ella, porque ya está a salvo.

11. CONVERSACIÓN CON MAMI.

Invierno. El cielo está cubierto, la niebla coquetea con las ramas calcinadas de los pocos árboles que siguen en pie.

HUGO

(off)

No veo a Fegis y a Hopp desde ese día.

El paisaje frío a través de la ventana contrasta con la calidez del interior de la cocina. HUGO da la espalda a la ventana, sentado a la mesa delante de su madre. Sobre el mantel, una caja abierta con las insignias de la Compañía de la Rana y dibujos de FEGIS y HOPP. HUGO juguetea con las insignias, distraído.

MAMI

¿Y dónde crees que están, cariño?

HUGO

No lo sé.

(baja la mirada, separa las manos de las insignias)

Pero creo que es mejor que siga así.

MAMI se levanta hacia el caldero que hay al fuego.

MAMI

¿Por qué piensas eso?

Las llamas se avivan cuando MAMI levanta el caldero; desde la mesa, HUGO lo observa con indiferencia.

HUGO

Porque me he hecho mayor.

MAMI sonrúe y deja el caldero sobre la mesa.

MAMI

¡Ah! ¿Entonces yo no soy mayor? ¡Porque también tengo varios amigos que nadie más ve!

HUGO alza la cabeza hacia su madre con incredulidad.

HUGO

¿Qué?

MAMI

Un mosquito de patas muy largas y alas muy cortas *que habla así.*

(se tapa la nariz)

Un perenquén muy viejo que vive entre las revistas y no le gusta que le molesten (señala la mesa del salón llena de revistas del *National Geographic*. En las portadas, reportajes de monos y nutrias)

Y conozco a una nube que quiere dar la vuelta al mundo.

(abre la tapa del caldero, el humo rodea su rostro)

HUGO para de sonrúe al recordar a FANTASMA.

HUGO

¿Está muerto?

MAMI, sorprendida por la pregunta, tapa el caldero de nuevo.

MAMI

Fantasma llevaba muerto mucho tiempo. Por eso era un fantasma. Pero ya se ha ido para siempre.

HUGO

(se gira hacia la ventana, preocupado)

¿Y si hay más como él?

MAMI

(se coloca entre la ventana y HUGO)

No hay más, me he asegurado de ello. De todas formas, si aparece uno, le daré una patada en los cataplínes fantasmagóricos.

HUGO esboza una ligera sonrisa. MAMI se agacha hacia él con gesto juguetón.

MAMI

También conozco a un niño al que le gustan mucho las cosquillas.

MAMI se abalanza sobre HUGO y le hace cosquillas. HUGO ríe, le pide que pare, que no es verdad que le gusten. Y ella para y le da un fuerte abrazo. HUGO abre los ojos, repara en las insignias y los dibujos desperdigados sobre la mesa. Su madre también.

MAMI

(susurra, sin separarse)
Ellos no se han marchado, Hugo.

HUGO

¿Cómo lo sabes?

MAMI

Porque la Compañía de la Rana nunca se rinde.
(se inclina y recoge el peluche de rana que hay sobre la mesa. Se lo tiende a su hijo,
que vacila y lo acepta con la mano quemada)
No lo olvides nunca.

12. EL REENCUENTRO.

HUGO se recoloca la bufanda y sale al jardín. Avanza hacia el tronco caído, una figura pequeña ante el neblinoso bosque quemado. En la mano lleva el peluche de la rana que se balancea al ritmo de sus pasos.

HUGO permanece absorto en el bosque y camina en silencio. De pronto, una de sus botas chapotea. HUGO se echa hacia atrás, sobresaltado, pero se queda junto al charco, asomado a su reflejo. Por su mente cruza una vaga idea a la velocidad del relámpago. HUGO mete la mano quemada en el agua.

Cierra los ojos.

HUGO

Oh, Mago Supremo...

Y pasan los segundos, y los párpados de HUGO se aflojan y abre los ojos y frente a él se refleja el rostro de un niño abatido. No. No puede rendirse. Anuda el peluche de la rana a su mano y vuelve a meterla en el charco.

HUGO

¡Oh, Mago Supremo! ¡Sabio entre los sabios!

HUGO espera, los ojos cerrados con fuerza.

FEGIS

(off)
¡Capitán!

HUGO abre mucho los ojos, esboza una esperanzada sonrisa; su rostro bañado por la luz que despide el peluche de la rana en su mano.

HOPP

(off)

¿No nos queda una misión pendiente?

FIN.

A modo de guía, se relacionan los capítulos en los que se ha dividido esta historia con un breve resumen del contenido de cada uno:

TABLA 2.
Relación de capítulos y resumen.

1. EL JUEGO IMAGINADO.	HUGO juega en el jardín con sus amigos imaginarios FEGIS, HOPP y MINNE. El juego se interrumpe, a HUGO le da miedo el fuego.
2. CONSEJOS.	Sus amigos aconsejan a HUGO qué hacer cuando tenga miedo. MAMI, la madre de HUGO, se marcha de casa.
3. ENCUENTRO CON FANTASMA.	FANTASMA visita el jardín y propone a HUGO una aventura más allá del bosque. HUGO acepta y todos parten.
4. VIAJE AL CASTILLO.	FANTASMA cuenta maravillosas historias durante su viaje.
5. POR EL CASTILLO.	FANTASMA se ausenta y HUGO merodea hasta una enorme puerta. Tras ella, descubre misteriosas sombras de niños, antiguas víctimas de FANTASMA. FANTASMA deja inconsciente a HUGO.
6. LA MAZMORRA.	HUGO despierta encerrado, encuentra un mechero y se lo queda. HUGO aprovecha su ingenio y escapa.
7. PRUEBAS.	En el viaje de regreso, a HOPP lo vence la desesperación y a FEGIS el pánico. HUGO los deja atrás.
8. SOLEDAD EN EL BOSQUE.	HUGO se pierde. Entristecido y furioso, se enfrenta a la realidad de MINNE y MINNE se desvanece. A oscuras y con frío, HUGO, a pesar de su miedo al fuego, usa el mechero para calentarse y se desvela su mano, llena de quemaduras cicatrizadas.
9. EL COCHE.	FANTASMA encuentra a HUGO y se lo lleva en su coche al castillo. Por el camino, HUGO se libera, forcejean y tienen un accidente. HUGO sale y el coche estalla.
10. HUIDA.	El fuego se propaga por el bosque. HUGO huye y llega a casa. Lo recibe MAMI, HUGO corre a sus brazos.
11. CONVERSACIÓN CON MAMI.	HUGO deja de jugar al juego de lo imaginado. MAMI le enseña que la imaginación no es algo que se pierda con la madurez.
12. EL REENCUENTRO.	HUGO busca a sus amigos y los encuentra.

1.1.2. La forma como inspiración.

Con la sinopsis como esqueleto narrativo, investigamos sobre el estudio de la estructura de los cuentos para encontrar las funciones y sus equivalencias dentro del argumento de nuestro cómic. Esto permite catalogar sus partes y a añadir escenas, elementos y significados que confieran profundidad a la historia y permitan verificar el orden de su estructura. Resulta determinante para abordar el apartado gráfico del proyecto.

a) Funciones y su correspondencia. *Morfología del cuento*. VLADIMIR PROPP.

PROPP aísla los elementos primarios que constituyen las unidades formales de las historias. El objetivo de su análisis es la creación de parámetros de descripción que sirvan para estudiar los cuentos con mayor precisión. Estos parámetros son, en palabras de PROPP:

[...] las funciones de los personajes, es decir, sus acciones definidas desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga, las partes constitutivas del cuento.¹

Estas funciones, que PROPP concreta en 31, las hemos relacionado con distintas escenas de nuestro cómic. No pretendemos profundizar en las teorías de PROPP acerca de la narrativa, sino en cómo ha contribuido al desarrollo de nuestra historia para crear ciertas dinámicas en el argumento:

TABLA 3.

Relación de funciones según PROPP con el argumento de Nuestro viaje al bosque.

FUNCIÓN.	DESCRIPCIÓN.	CORRESPONDENCIA EN LA HISTORIA.
Situación inicial.	Descubrimiento de las personalidades y del lugar desde el que parte la acción.	Presentación de HUGO como personaje principal y de sus allegados y aliados: FEGIS, HOPP, MINNE y MAMI.
F. I	“Uno de los miembros de la familia se aleja de casa”.	MAMI visita a la vecina y deja a HUGO solo en casa.
F. II	“Recae sobre el protagonista una prohibición”.	MAMI prohíbe a HUGO entrar al bosque.
F. III	“Se transgrede la prohibición”.	HUGO acepta la invitación de FANTASMA de aventurarse dentro del bosque.
F. IV	“El agresor intenta obtener noticias”.	FANTASMA acecha a HUGO y halla una manera de persuadirle: la promesa de una aventura inolvidable.
F. V	“El agresor recibe informaciones sobre su víctima”.	
F. VI	“El agresor trata de engañar a su víctima”.	FANTASMA, por medio de sus historias, se gana la confianza de HUGO y lo conduce hasta su morada.
F. VII	“La víctima se deja engañar”.	
F. VIII	“El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios”.	HUGO descubre las sombras en el castillo. Por tener estas sombras la misma forma que HUGO, suponen un ataque simbólico contra él y su imaginación.
F. IX	“Se divulga la noticia de la fechoría [...], se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o hace partir”.	En la mazmorra, los personajes reaccionan a la desgracia y deciden cómo actuar en consecuencia.
F. X	“El héroe acepta o decide actuar”.	HUGO reacciona a la desesperanza de HOPP con determinación. Inicia su papel activo en la historia.

¹ 1985, p. 33.

F. XI	“La partida del héroe”.	HUGO huye del castillo.
F. XII	“El héroe sufre una prueba [...] que le prepara para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico”.	HUGO pierde a HOPP en el bosque.
F. XIII	El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.	HUGO y FEGIS se dan cuenta de que FANTASMA los está siguiendo. FEGIS se hunde en el mar.
F. XIV	El objeto mágico pasa a disposición del héroe.	HUGO se queda solo, recaen sobre él todas las inquietudes de sus amigos imaginarios.
F. XV	El héroe es transportado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda.	HUGO se pierde en el bosque.
F. XVI	El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.	Imaginación y realidad se enfrentan cuando HUGO se enfada y MINNE desaparece.
F. XVII	El héroe recibe una marca.	En ausencia de MINNE y con la luz del mechero, se desvelan las quemaduras cicatrizadas en la mano de HUGO.
F. XVIII	El agresor es vencido.	Gracias a que HUGO supera su miedo al fuego, HUGO se enfrenta a FANTASMA y vence.
F. XIX	La fechoría inicial es reparada y la carencia colmada.	
F. XX	El héroe regresa.	Huida de HUGO por el bosque.
F. XXI	El héroe es perseguido.	A HUGO lo persigue el incendio.
F. XXII	El héroe es auxiliado.	HUGO aplica los consejos dados por FEGIS y HOPP para escapar del incendio.
		MAMI ayuda a HUGO a recuperar la imaginación.
F. XXV	Se propone al héroe una tarea difícil.	MAMI le recuerda a HUGO que la Compañía de la Rana nunca se rinde.
F. XXVI	La tarea es realizada.	HUGO sumerge la mano quemada en el charco del jardín para llamar al MAGO SUPREMO.
F. XXVII	El héroe es reconocido.	FEGIS y HOPP regresan.
F. XXXI	El héroe se casa y asciende al trono.	La Compañía de la Rana permanecerá unida. HUGO no deja atrás su imaginación tras las experiencias que ha vivido.

b) La evolución del conflicto narrativo. *El viaje del escritor*. CHRISTOPHER VOGLER.

Aunque PROPP fue pionero en el estudio estructural de las historias, también se toma como principal fuente de inspiración *El viaje del escritor*, de CHRISTOPHER VOGLER. Si bien el trabajo de VOGLER está directamente relacionado con el estudio de su predecesor JOSEPH CAMPBELL (*El poder del mito* y *El héroe de las mil caras*), para este proyecto recurrimos al libro de VOGLER por adaptar el estudio de CAMPBELL a una guía práctica destinada al escritor, centrada en el arte de contar historias. Este es un manual accesible y práctico de escritura de uso corriente en Hollywood para la creación de guiones y que ha sido catalogado como “la nueva Biblia de la industria”.²

A partir de la psicología de CARL G. JUNG y los estudios míticos de JOSEPH CAMPBELL, VOGLER se centra en la forma del “viaje del héroe”, una estructura narrativa repetida a lo largo de la historia de la humanidad y que se perfila como una manera de explorar la evolución del personaje en una serie de etapas. VOGLER lleva la teoría del viaje del héroe más allá de la narrativa y la define como una serie de instrucciones para el desarrollo del arte del ser humano, “una guía útil para la vida y, en particular, la vida del escritor”.³ Resulta una aproximación a la historia más personal que la que realiza PROPP, y sobre todo nos sirve no tanto para ver patrones estructurales

² VOGLER, 2002, p. 13.

³ Ídem, p. 34.

del argumento, sino como medidor del progreso en el conflicto de la historia y en la evolución del personaje principal.

En *El viaje del escritor*, VOGLER realiza dos tipos de guías: una acerca de los arquetipos de personajes y su función dentro de la historia, a la que haremos referencia en el próximo capítulo de este trabajo; y otra sobre las etapas de la evolución del personaje, en que realiza un examen pormenorizado de los 12 momentos que componen el viaje del héroe. Este último fragmento es el que relacionamos con los diversos capítulos del proyecto para constatar cómo las etapas del viaje se adaptan a *Nuestro viaje al bosque*.

La “Primera Etapa: El mundo ordinario”, conlleva la entrada en escena de los personajes, su primera acción. Por ello, resulta la oportunidad de expresar su actitud, estado emocional, origen, fortaleza y problemas. Todo esto lo conseguimos con el primer capítulo, en el juego en que la Compañía de la Rana está inmersa. Aquí se presentan la personalidad más apocada de FEGIS y la determinación e impulsividad de HOPP, así como el carácter aventurero y esperanzador de HUGO, que emite la creencia puesta a prueba durante toda la historia: “la Compañía de la Rana nunca se rinde”. También se define el miedo del protagonista y, por tanto, el conflicto principal: el fuego, que acaba con la imaginación y nos transporta a la realidad del jardín. El tema, conflicto entre la imaginación y la realidad, se da por tanto en la transición entre el primer y el segundo capítulo; y se refuerza con la aparición posterior de MAMI, y su incapacidad para ver a los amigos imaginarios de HUGO.

VOGLER menciona a los “héroes heridos” y cómo éstos parecen bajo control pero no hacen sino enmascarar una herida psíquica:

Para humanizar al héroe o a un personaje cualquiera habrá que proporcionarle una herida, una cicatriz física y visible o una herida más profunda de naturaleza emocional [...] Las heridas y cicatrices del héroe delimitan las áreas donde se pone en guardia, a la defensiva, donde se muestra débil y vulnerable. Un héroe también puede mostrarse muy seguro y fuerte en algunos aspectos como estrategia para defenderse de sus propias heridas.⁴

HUGO resulta ser un héroe de este tipo, cuya herida es la quemadura de su mano y la manera de esconderla y de guardar bajo control esa experiencia dolorosa, es MINNE, la rana imaginada que lleva sobre su mano. El viaje en que se embarca HUGO no pretende sanar esta herida, sino descubrirla, entenderla y aceptarla como parte de su mundo, tanto imaginado como real.

La Segunda Etapa del viaje del héroe es “La llamada de la aventura”. En palabras de VOGLER:

las semillas del cambio y del crecimiento están plantadas, sólo requieren energía nueva para que germinen”.⁵

⁴ Ídem, p. 125.

⁵ Ídem, p.131.

Identificamos la llamada de la aventura con la llegada de FANTASMA al jardín y su propuesta a HUGO de ir Más Allá del Bosque.

La Tercera Etapa, “El rechazo de la llamada”, es verbalizado en primer lugar por FEGIS y luego por HUGO: MAMI les ha prohibido internarse en el bosque, de ahí sus reparos en seguir a FANTASMA.

La Cuarta Etapa, “El encuentro con el mentor”. Si atendemos al orden estricto de los acontecimientos de la historia, podríamos relacionar al mentor con el MAGO SUPREMO, que es quien da permiso a HUGO para encaminarse en la aventura y quien representa la autoridad en el mundo imaginado.

La Quinta Etapa, “La travesía del primer umbral”, el momento decisivo en que la aventura comienza. Esta se da en la elección de HUGO de acompañar a FANTASMA y su viaje hacia el castillo.

En la Sexta Etapa, “Las pruebas, los aliados, los enemigos”, tiene que ver con el capítulo en que la Compañía de la Rana merodea por el castillo en busca de las sombras. Los aliados ya están con HUGO y se desvela por fin quién es el enemigo (FANTASMA) cuando la Compañía de la Rana realiza el descubrimiento de las cenizas de los niños, y se establece la prueba que superar en el transcurso de la historia: evitar ese destino.

La Séptima Etapa. “La aproximación a la caverna más profunda”, la relacionamos con el momento de encierro en la mazmorra. En esta etapa:

Es el momento de realizar los últimos preparativos para el vía crucis de la aventura. En este instante, los héroes son como montañeros que han alcanzado el campamento base tras superar varias pruebas, y están a punto de emprender el asalto final a la cumbre.⁶

Lo relacionamos con el momento en que los personajes reaccionan a lo descubierto y se disponen a emprender una huida. También supone una aproximación al destino fatal que tendrían de no lograr su objetivo, cuando descubren una de las sombras de los niños en el hueco de la celda.

La Octava Etapa, “La Odisea (el calvario)”, comienza con la huida del castillo y se prolonga con las diferentes pruebas en que HOPP y FEGIS desaparecen. Es una etapa sobre muerte y renacimiento. VOGLER afirma que

[...] los héroes deben morir para poder renacer después.⁷

Aquí la muerte es dejar de imaginar. En la etapa de la Odisea está el importante elemento de la crisis, que se define como:

⁶ Ídem, p. 176.

⁷ Ídem, p. 191.

aquel punto de una historia o drama en que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión.⁸

Lo identificamos con el momento en que HUGO pierde la esperanza y se enfada por la inutilidad de su imaginación; grita entonces a MINNE “¡No existes!” y la luz se apaga, desterrando cualquier rastro de fantasía. Este momento crítico transmite el sentido de muerte y resurrección de esta etapa. Nada volverá a ser como antes.

Aquí el héroe parece haber sido vencido. Ha sido testigo de la muerte y también la ha causado en el transcurso de su huida, ya que la desaparición de sus amigos ha sido resultado de un cambio en su percepción, una decisión inconsciente motivada por el desengaño. En esta etapa el héroe se enfrenta a la sombra, concepto que no sólo alude al villano de la historia (FANTASMA), sino también a la propia sombra del héroe, a esos temores y carencias que no le permiten avanzar y que, en este caso, es el miedo al fuego.

Dice VOGLER respecto a los villanos:

Con independencia de cuán ajenos nos parezcan los valores del villano, de algún modo son el reflejo de los propios deseos del héroe, magnificados y distorsionados, sus mayores temores puestos en juego.⁹

Esto se hace explícito en las motivaciones de FANTASMA, en su incapacidad para imaginar y su deseo de utilizar a HUGO para recuperar una infancia perdida.

La Novena Etapa. “La recompensa”, es aquella en que el héroe gana algo como recompensa directa de la Odisea. En el caso de HUGO puede ser vencer su miedo al fuego. Si atendemos al valor simbólico, lo que gana HUGO es tomar consciencia de sí mismo y adquirir una nueva percepción de la realidad.

En la Décima Etapa. “El camino de regreso”, HUGO se embarca en el viaje que le devolverá la imaginación. Este camino tiene varias partes: el momento en que sigue las instrucciones de FEGIS y de HOPP y se transforma en ellos; y la conversación con MAMI en la cocina en el capítulo 11.

La Undécima Etapa, “La resurrección”, hace que, de la misma forma que los héroes se libraron de su antiguo yo para entrar en el mundo especial, se despojen ahora de la personalidad del viaje y adopten una nueva que los haga aptos para regresar al mundo ordinario. En el caso de HUGO, lo que pretende es regresar al mundo extraordinario de sus juegos y reencontrarse con sus amigos, de manera que su resurrección se da en el último capítulo, cuando sale al jardín e introduce la mano en el charco para invocar al Mago Supremo. Una de las funciones más importantes de la resurrección es “purificar a los héroes del olor de la muerte”.¹⁰

⁸ Ídem, p. 192.

⁹ Ídem, p. 200.

¹⁰ Ídem, p. 234.

HUGO arrastra consigo ese rastro de la experiencia vivida y tiene ante sí un último reto: ¿será capaz de volver a jugar con la Compañía de la Rana? Las transformaciones que ha sufrido a lo largo del viaje se hacen visibles para el lector tanto por sus actos como por la ausencia de la rana MINNE en su mano.

Llegamos a la Duodécima Etapa, “El retorno con el elixir”, momento de la historia en que las heridas sanan, pero una fase de la vida del personaje ha terminado. HUGO ya no tiene miedo al fuego y ha aprendido que puede lograr un equilibrio entre la madurez y la imaginación. Igual que PROPP, VOGLER menciona el concepto del matrimonio y se aproxima a él desde el punto de vista de un equilibrio que admite ambas partes de la personalidad. Esto se muestra en las últimas páginas: MINNE ya no esconde la quemadura de la mano de HUGO; en cambio, se coloca en la cabeza. Cuando todos levantan la mano en un gesto victorioso, HUGO alza la mano quemada como muestra de aceptación de esa parte de sí mismo y su conciliación con el mundo imaginado.

TABLA 4.

Equivalencias con el viaje del héroe y el arco de personaje según VOGLER.

VIAJE DEL HÉROE	EQUIVALENCIAS EN LA HISTORIA	ARCO DEL PERSONAJE
Mundo ordinario	Mundo del juego. HUGO le tiene miedo al fuego y por ello es incapaz de continuar.	Consciencia limitada de un problema
Llamada a la aventura	HUGO recibe la promesa de una aventura que no olvidará jamás.	Aumento de la consciencia
El rechazo de la llamada	HUGO titubea, porque ha recibido la prohibición de marcharse.	Resistencia a la transformación
Encuentro con el mentor	Por decisión del MAGO SUPREMO, HUGO decide desobedecer a MAMI y emprender el viaje.	Superación de la resistencia
Travesía del umbral	La Compañía de la Rana realiza un viaje hasta el castillo de FANTASMA.	Entrega a la transformación
Pruebas/aliados/enemigos	Descubrimiento del peligro.	Experimentación con la primera transformación
Aproximación a la caverna más profunda	Reformulación y respuesta al peligro. La huida.	Preparación para la gran transformación
Odisea	La imaginación se pierde y HUGO utiliza el fuego para salvarse.	Tentativa de la gran transformación
Recompensa	HUGO supera su miedo, a costa de su imaginación.	Consecuencias de la tentativa (avances y retrocesos)
Camino de regreso	MAMI conversa con HUGO y le muestra que crecer no significa perder la imaginación.	Nuevo intento de transformación
Resurrección	HUGO intenta contactar con el Mago Supremo.	Intento final de la gran transformación
Retorno con el elixir	Reencuentro con la Compañía de la Rana, aunque las señales de su viaje (quemadura al descubierto) siguen presentes.	Superación definitiva del problema

c) Revisión de la tensión narrativa. El modelo de los 3 actos.

Nuestro viaje al bosque se amolda al modelo narrativo de los tres actos descrito por SYD FIELD en su libro *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Este modelo se caracteriza por la división de la historia en un planteamiento, en el que se presentan a los personajes y su situación; un nudo, el que se desarrolla el conflicto de la historia y un desenlace que sirve como resolución de la trama.

Entre actos, existen los puntos de trama o *plotpoints*, que se pueden definir como hechos significativos dentro del argumento que hacen cambiar la dirección de los acontecimientos. En mitad del primer acto, encontramos el incidente incitador, que supone una llamada a la aventura, momento en que la historia se pone en movimiento. En mitad del segundo acto, el *midpoint*, o un momento en que se produce un giro en la historia de 180 grados. En mitad del tercer acto, el clímax, que es el momento en que se alcanza el máximo de tensión en el conflicto.

La utilización de este esquema se ha llevado a cabo de manera tradicional en numerosos medios, porque asegura que se mantenga el ritmo narrativo y que la tensión esté dispersa a lo largo de la historia para así mantener el interés del espectador.

En el cómic, adjudicamos las diferentes partes de la estructura en tres actos de la siguiente manera:

TABLA 5.

División en tres actos de Nuestro viaje al bosque.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128		

X	Número de página.
	PRIMER ACTO.
	Incidente incitador: aparición de FANTASMA.
	Primer punto de trama: HUGO acepta la invitación.
	SEGUNDO ACTO.
	<i>Midpoint</i> : descubrimiento de las sombras.
	Segundo punto de trama: aceptación del fuego.
	TERCER ACTO.
	Clímax: grito de HUGO en el bosque.

1.2. Personajes. Creación y significado.

1.2.1. Protagonista: HUGO.

Los héroes son símbolo del alma en transformación.
VOGLER. El viaje del escritor.

HUGO es el protagonista, el personaje activo que se transforma y con quien empatiza el lector, al permitir que experimente la historia desde su punto de vista.

Todas estas funciones dramáticas hacen de HUGO un héroe. Representa la transición a la madurez y delimita y define su entorno gráfico, según su percepción de la realidad. Por tanto, el resto de los personajes derivan de su personalidad, de sus aspiraciones o de sus miedos.

En HUGO se dan conceptos asociados con la infancia: alegría, curiosidad, inocencia y determinación, y sus derivados, tanto en las acciones como en los diálogos. A partir de estos aspectos, se configura la evolución personal del protagonista y el desarrollo del tema del cómic como un viaje.

Ante todo debemos comprender el rol del resto de los personajes y qué es lo que desean, para la construcción y el desarrollo del trasfondo de la historia. Desde el principio, HUGO se nos muestra como un niño cuya principal motivación es vivir aventuras y ampliar su mundo imaginado. Resulta evidente cuando el villano FANTASMA sólo convence a HUGO de que lo acompañe al prometerle una aventura inolvidable, una aventura que por sí solo no es capaz de vivir. Junto a los intereses y las motivaciones, convive su carencia: el miedo al fuego.

Como dice VOGLER:

Los defectos de un personaje marcan su punto de partida, una situación en que el personaje está incompleto y tiene la opción de aprender y crecer.¹¹

De manera que la historia supone un viaje en la superación de esta carencia. Para definir a HUGO, escribimos su biografía. Esta información se filtra en la historia y, de este modo, la enriquece.

a) Biografía del personaje.

HUGO NYLUND, 10 años, nace en 2010 a las afueras de Oslo en la casa familiar de su padre, el escritor e ilustrador de cuentos infantiles, ARVID, 38 años. Su madre, la bióloga forestal MARTA, 36 años, estudia los entornos naturales de Noruega hasta que, tras 2 años de convivencia, deciden separarse y HUGO viaja con su madre a Tenerife, y se instalan en una casa colindante al bosque de Laurisilva del Monte del Agua en Teno, en el que MARTA investiga los endemismos de la zona.

¹¹ VOGLER, 1986, p. 70.

Al vivir en un lugar tan apartado, HUGO no ve a sus amigos a menudo, lo que motiva la creación del Mundo Jardín, un universo imaginario siempre en expansión. En el Mundo Jardín, HUGO se convierte en héroe por encargo, servidor del Mago Supremo y maestro del arte de las cucharas-relámpago. Capitea la Compañía de la Rana, un grupo de criaturas que solucionan los problemas de los variopintos habitantes del bosque.

Fuera del Mundo Jardín, HUGO es el más bajo de la clase de quinto de primaria y lidera a los niños de cursos anteriores, con los que organiza aventuras y pequeñas misiones a lo largo y ancho del patio de recreo. HUGO destaca por el pelo revuelto castaño, cuyo flequillo enmarca unos grandes ojos marrones que brillan con curiosidad. Un rostro de mejillas sonrosadas por el frío que contrastan con su piel muy clara de herencia nórdica. De nariz respingona y barbilla pequeña y puntiaguda que su abuela besucona MARGOT, 68 años, le pellizca en sus visitas esporádicas. HUGO modula su voz aguda y la adecua a cada situación y a cada personaje que interpreta en sus juegos.

Lleva ropa muy cómoda y calentita: un suéter de lana amarillo tejido por su madre, unos pantalones de algodón sueltos rojos, descoloridos en las rodillas y desgastadas botas de montaña violetas.

ARVID, el padre de HUGO, envía cada nuevo ejemplar que publica a HUGO, que lee un trabajo de meses en una sola tarde e imagina que los protagonistas de las historias son niños como él, que viven aventuras en sus propios Mundos Jardines. En vacaciones, HUGO se queda en casa de su padre, el resto del año, vive con su madre MARTA y acompaña y observa sus apasionantes investigaciones sobre la fauna y la flora de los bosques. Durante los almuerzos, HUGO se queda prendado de los documentales sobre animales que emiten en la 2 e incluye a los animales más insólitos que ve en las aventuras que imagina por las tardes.

Así surge el monstruo-nutria FEGIS, 11 años. De naturaleza asustadiza, FEGIS se comporta de manera comedida, tímida y algo desconfiada con los extraños, por lo que su función es velar por la defensa y la seguridad de HUGO. Su polo opuesto, el monstruo-mono HOPP, 9 años se apunta a todas las aventuras. Inconsciente, pura emoción, se deja llevar por sus impulsos lo que le conduce a un comportamiento salvaje y entusiasta. Ambos amigos imaginarios conforman la Compañía de la Rana, en la que se muestran, de un lado, la cara responsable y racional frente al lado de las emociones y del instinto.

HUGO incorpora a las aventuras todos sus descubrimientos diarios y crea pociones mágicas hechas con plátano, galletas y yogur para ser invisible, y con agua, gofio y miel, para ganar súper velocidad; cartografía tintada con café de las rutas descubiertas y pequeñas insignias de las misiones cumplidas con trozos de cartulina que garabatea con lápices de colores, de manera que al final del juego, todos los miembros de la Compañía de la Rana obtienen un trofeo.

HUGO escribe en un cuaderno todas sus misiones, al estilo de los cuadernos de campo de su madre, como si fueran informes para el MAGO SUPREMO, líder indiscutible del Mundo Jardín. Estos diarios los guarda junto a los mapas, los hallazgos descubiertos en

Mundo Jardín y las insignias en una caja de galletas bajo la cama con una inscripción pintada a rotulador en la que pone "Tesoros". Es su posesión más preciada.

La actitud de HUGO frente a la vida es optimista y creativa. Cada vez que debe hacer algo que no le gusta, busca la manera de introducirlo en el Mundo Jardín y transformarlo en una misión emocionante. Así, ordenar la habitación se convierte en organizar la base secreta; ducharse se torna en una incursión en un terreno inhóspito azotado por la lluvia.

Pero HUGO es un niño despierto, posee una inteligencia alimentada por la curiosidad: no para de hacer preguntas a su madre, de maravillarse por las fotos de sus libros.

HUGO tiene como objetivo inmediato el rescate del PRÍNCIPE SAPO, secuestrado por el CAPITÁN SOMBRÍO. Si cumple esta misión, obtendrá la insignia del Mundo Sapo. Pero HUGO no se conforma: desea descubrir lugares fascinantes, llegar hasta los confines de su imaginación y explorar el Mundo Jardín para reunir todas las historias de sus cuadernos de campo y escribir un libro como los de su padre. A menudo se queda ensimismado frente al bosque y fantasea sobre la posibilidad de internarse él solo entre los árboles. Cada vez que va con su madre, no salen del camino.

HUGO queda marcado en el momento en que se quema la mano derecha de modo fortuito al saltarle una chispa de la chimenea de casa de su padre, a los 8 meses de nacer. Desde entonces tiene la cicatriz rugosa de una quemadura, por lo que siente un rechazo visceral hacia el fuego. HUGO oculta su mano bajo la manga, sin darse cuenta, y durante sus aventuras, la mano marcada queda oculta por MINNE, una rana luminosa que otorga sus poderes a HUGO y da nombre a la Compañía de la Rana.

b) El fuego como símbolo de conflicto vital.

Desde que aparece en escena el fuego, se vislumbra el conflicto de la historia y hacia dónde se dirige su evolución. En la historia, el fuego tiene un valor simbólico. Representa el conocimiento bajo el manto de la realidad, que debe hacer madurar al personaje y que lo enfrenta a la dicotomía de alejarse o no de su imaginación. Por ese motivo, a través de las diferentes manifestaciones del fuego, exploramos distintas facetas del conflicto entre la realidad y la imaginación.

Una de estas manifestaciones es la quemadura cicatrizada que HUGO esconde bajo la manga o bajo MINNE. Esta acción de esconder supone una señal de negación ante el conocimiento y el dolor que le causa. Una negación que nos remite a la creencia de que el conocimiento resulta incompatible con la imaginación. Cuando HUGO al final de la historia retoma la aventura y no esconde la quemadura de su mano, se nos ofrece una señal sutil de su evolución como personaje y de su aprendizaje al compaginar la realidad con la imaginación.

El fuego es también, en esta perspectiva, en cuanto quema y consume, un símbolo de purificación y de regeneración. Hallamos aquí el aspecto positivo de la destrucción.¹²

¹² CHEVALIER, 1986, p. 514.

El fuego no sólo destruye, también es un símbolo de renovación. Ayuda a preparar el terreno para que crezca algo nuevo.

A través de la aparición de un mechero que supone otra manifestación del fuego se da otra fase de la evolución de HUGO como personaje. El mechero le da poder a HUGO sobre la realidad que tanto teme y le muestra que también puede servirle para protegerse de los peligros.

Pero la realidad, en ocasiones, resulta peligrosa, por hacer que nos volvamos conformistas, nos rindamos a la rutina y dejemos de imaginar y descubrir cosas nuevas. De este modo, se da una realidad predeterminada. Este aspecto del fuego está presente en el villano FANTASMA y en su cigarro encendido. El fuego que inicia el incendio y consume el bosque, es el que persigue y amenaza la vida de HUGO y su mundo imaginado.

c) HUGO como narrador. Análisis del punto de vista.

El punto de vista desde el que se cuenta la historia resulta crucial, por eso valoramos con mucho cuidado de qué manera debemos aproximarnos a la narración.

Elegimos el narrador en primera persona, ya que permite que el propio personaje sea quien preste su voz para contar los hechos. La primera persona conlleva ciertas dificultades porque limita la perspectiva desde la que nos aproximamos a la historia. No obstante, tiene la ventaja de reducir la distancia psicológica entre el lector y el personaje, y vuelve la historia más inmersiva.¹³

En el narrador en primera persona, la visión es subjetiva, pero esto no significa que el personaje no sea de fiar, el narrador alude a determinados elementos que le llaman la atención, del mismo modo que elige omitir otros.

No obstante, HUGO como narrador tiene cierta objetividad, ya que le cuenta los hechos a MAMI tal y como suceden con la intención de explicarle por qué no puede ver a ni FEGIS y ni a HOPP. Sólo se centra en aquellos eventos que son importantes para contar esta historia concreta.

HUGO no es un narrador poético que se sirva de metáforas. Por el contrario, a veces se disculpa, se corrige, se reafirma o da a entender que hay cosas que no sabe. Esto nos remite a otra de las características del narrador en primera persona: la importancia del lenguaje. Según la manera en que el personaje cuenta la historia, desvela al lector aspectos propios de la clase social, la edad, el entorno, el carácter y entresijos como sus esperanzas y miedos, que quizás HUGO no admita de otra forma. El narrador en otros casos, desvela por medio de diálogos sus miedos, lo que implica una dinámica de confianza completa entre él y su madre. Esto sienta las bases de su relación y prepara la conversación entre ambos en el penúltimo capítulo.

¹³ HICKSON, 2020.

[https://www.youtube.com/watch?v=eRGfs7iOUDE&t=119s&ab_channel=HelloFutureMe](https://www.youtube.com/watch?v=eRGfs7iOUDE&t=119s&ab_channel>HelloFutureMe). Minuto 00:58. Consultado el 8 de febrero de 2021.

En otras ocasiones, el narrador juega un papel dinámico y se introduce en la historia para interactuar con los personajes. Son los momentos en que HUGO se queda solo y su voz revela sus pensamientos y dudas con respecto a los consejos de sus amigos. El conflicto se evidencia a través de este intercambio de palabras consigo mismo y, en definitiva, con su consciencia.

El papel del narrador finaliza en el penúltimo capítulo, cuando HUGO concluye su relato y la historia comienza su desarrollo en el presente.

Para ayudar a la inmersión en la historia, se eliminan las palabras filtro (ver, escuchar o sentir), lo que reduce la distancia psicológica con el personaje, y usamos el “yo” implícito, que confiere fluidez a la narración.

1.2.2. Personajes secundarios.

El villano FANTASMA, un hombre que ha perdido la imaginación y desea recuperarla a toda costa, aunque ello signifique privar a HUGO de su libertad.

Los secundarios: FEGIS, HOPP y MINNE, amigos imaginarios de HUGO que lo acompañan en el Mundo Jardín, es decir, en el terreno de la imaginación.

MAMI, madre de HUGO, quien lo anima a no rendirse y le ayuda en uno de los momentos más difíciles.

Todos los personajes con sus características, motivaciones y papeles que representan en la trama, facilitan la evolución de HUGO.

a) Simbología. Proyecciones de HUGO y sus atributos.

Los personajes son proyecciones de alguna faceta de la personalidad o de alguna aspiración de HUGO. Esto les confiere un fuerte carácter simbólico, ya que representan conceptos y realidades del individuo. Según SEGER:

[...] un personaje simbólico representa una sola cualidad de la que derivan otras relacionadas con ella, pero eso no implica que sean personajes planos.¹⁴

Hemos intentado que los personajes sean coherentes, e incluyan aquellas paradojas que pueden darse en determinados aspectos de la personalidad de HUGO.

La nutria FEGIS se relaciona con la parte más miedosa; es el carácter introvertido de HUGO, el que más se preocupa por la seguridad del grupo. De FEGIS derivan características como la responsabilidad, la razón, la corrección y la cautela. Cuando se desvela el verdadero peligro de la aventura, FEGIS se sobrepone al miedo y colabora con HUGO para escapar. No obstante, el hecho de que abandone a HUGO cuando se hunde en el mar, debido a su pánico porque no sabe nadar, nos remite a cómo a veces este miedo o cautela puede ahogarnos y hundirnos. Por eso HUGO debe dejarlo atrás.

¹⁴ 2000, p.152.

Para continuar su viaje, HUGO tiene que desprenderse de la imaginación, porque esta puede ahogarlo.

El mono HOPP representa lo opuesto a FEGIS. Simboliza la parte temeraria; el carácter extrovertido de HUGO. A partir de esas características surgen la despreocupación, la impulsividad, el temperamento y el optimismo. Estos aspectos se invierten en el *midpoint*, cuando HUGO descubre las sombras. HOPP considera que la situación es peligrosa a unos niveles de excesivo realismo, ajenos a él, lo que le genera impotencia. No está acostumbrado al miedo, no ha sido imaginado para huir, de manera que cuando tiene que hacerlo, no está preparado y la situación le afecta más que al resto. Si atendemos al aspecto simbólico, el carácter extrovertido de HUGO ha sido engañado y eso genera desconfianza, elimina el papel despreocupado de HOPP y, por tanto, lo hace desaparecer. La manera en que lo hace, tragado por unas raíces, nos remite a la incapacidad de reacción y de moverse.

La rana MINNE es un símbolo relacionado con la lluvia y el agua. MINNE, que tapa la quemadura de HUGO, en cierto modo cumple el papel del agua de apagar el fuego, al proteger a HUGO del conocimiento latente en él (las quemaduras cicatrizadas de su mano). Representa el alma imaginativa de HUGO, de su conocimiento y fe en el mundo imaginado. Que se apague significa que todas esas asociaciones que forman parte del espíritu de HUGO se van con ella.

Los diseños de los amigos de HUGO a partir de animales y sus variaciones los convierten en monstruos y el concepto “monstruo” tiene también una simbología interesante para nuestra historia, ya que se relaciona con los ritos de pasaje y con la necesidad de regeneración.

El monstruo pertenece también a la simbólica de los ritos de pasaje: devora al hombre viejo para que nazca el hombre nuevo. El mundo que guarda y al cual nos introduce no es el mundo exterior de los tesoros fabulosos, sino el mundo interior del espíritu, al que no se accede más que por una transformación interior.¹⁵

Aunque la asociación de los monstruos con los guardianes de un tesoro, nos remite a la idea de que el tesoro que guardan FEGIS y HOPP es la imaginación de HUGO.

Tanto MAMI como FANTASMA simbolizan expectativas opuestas acerca de la vida adulta y su relación con la imaginación. Los consideramos posibles versiones adultas del personaje de HUGO: una versión dedicada a la inventiva y la originalidad (MAMI) y otra corrupta, que ha perdido la capacidad de imaginar (FANTASMA).

MAMI es una mujer jovial, espontánea y comprensiva, y representa una madurez más imaginativa y curiosa. En cambio, FANTASMA representa una madurez vencida, aburrida, dispuesta a sacrificar la imaginación de HUGO, de ahí que sea el villano de la historia.

¹⁵ CHEVALIER, 1986, p. 721.

Tanto MAMI como FANTASMA utilizan el fuego (conocimiento ligado a la realidad) de manera opuesta. MAMI se sirve de él para cocinar y elaborar; por el contrario, FANTASMA lo utiliza para encender un cigarro que emite humo. Este humo simboliza las promesas y los engaños que surgen de ese conocimiento real y que utiliza para persuadir a HUGO.

El concepto “fantasma” posee una serie de connotaciones y simbología que se adecúan al villano FANTASMA:

[...] simboliza [...] el temor frente a los seres que viven en el otro mundo. [...] una aparición [...] de un yo desconocido que surge de lo inconsciente, que inspira un miedo cuasi pánico, y al que se hace retroceder a las tinieblas. El aparecido sería la realidad negada, temida y rechazada.¹⁶

En nuestra historia, los seres que viven en otro mundo y que inspiran temor pueden identificarse como los adultos, no por ellos mismos sino por lo que crecer supone para HUGO. Es la aparición del yo, desconocido e inconsciente que HUGO rechaza por miedo a perder la imaginación y con ello a sus amigos y experiencias de la Compañía de la Rana.

b) Funciones de los personajes en el contexto argumental.

VOGLER analiza en su novela *El viaje del escritor* los arquetipos de personajes que pueden encontrarse en el viaje del héroe. Esto son personajes y dinámicas que suelen repetirse en todas las historias de esta naturaleza. No se detiene en una simple descripción, sino que también profundiza en el propósito con que participan en la historia. Estos arquetipos no son estados rígidos ya que pueden considerarse roles temporales que los personajes toman a lo largo de la historia, según la función que desempeñen en cada momento.

Un modo de interpretar los arquetipos clásicos consiste en considerarlos facetas de la personalidad del héroe. Como hemos visto en anteriores epígrafes, en nuestro cómic esto se da en su máxima expresión, ya que todos los personajes secundarios son representaciones simbólicas del protagonista. Identificar los arquetipos y con qué personajes del cómic se relacionan ha ayudado a determinar su función dramática dentro de la historia.

¹⁶ Ídem, p. 110.

TABLA 6.
Arquetipos de personajes en el viaje del héroe.

ARQUETIPO	FUNCIONES	PERSONAJES
Héroe.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación con el público. - Crecimiento. - Acción. - Sacrificio. - Enfrentamiento con la muerte. 	HUGO.
Mentor.	<ul style="list-style-type: none"> - La enseñanza. - La consciencia del héroe. 	FEGIS, HOPP y MAMI.
Guardián del umbral.	<ul style="list-style-type: none"> - La puesta a prueba. - Las señales de un nuevo poder. 	FEGIS y HOPP.
Heraldo.	<ul style="list-style-type: none"> - La motivación. 	FANTASMA.
Figura cambiante.	<ul style="list-style-type: none"> - La proyección. (Apariencia y comportamiento varía para satisfacer las necesidades de la trama). 	MINNE.
Sombra.	<ul style="list-style-type: none"> - Representación de la energía del lado oscuro, de lo inexpresado, de lo irrealizado o los aspectos rechazados. 	FANTASMA y sus víctimas.
Embaucador.	<ul style="list-style-type: none"> - Aportan cambios y transformaciones saludables. - Alivio cómico. 	MAMI.

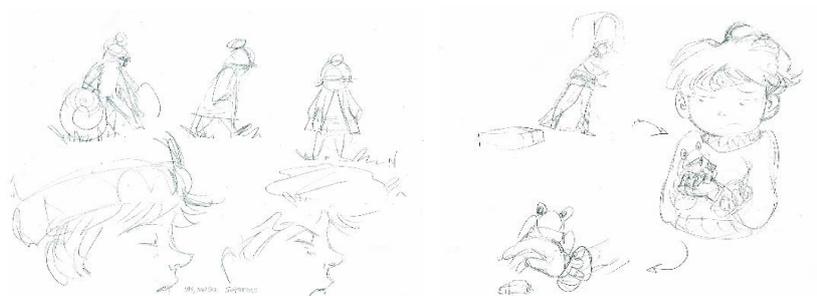
Capítulo 2: COMPOSICIÓN. La narración gráfico-verbal para contar la historia

2.1. Primera aproximación gráfica. Dibujos libres.

Tras el trabajo argumental, la primera acción gráfica consiste en una serie de bocetos sueltos a partir del guion en los que valoramos la manera de aproximarnos a las escenas más importantes de la historia. Esto facilita la elección del tono emocional de la página y de la imagen que priorizamos en una determinada secuencia. También resulta útil como primer contacto gráfico con los personajes y su diseño, y una manera de enriquecer el guion a partir del dibujo además de la palabra.

Si agrupamos estos dibujos, tenemos la información gráfica que contienen las páginas y a la que recurrimos en la realización de los bocetos con la composición. Además, estimamos el número de páginas que necesita una escena para desarrollarse.

Resulta frecuente que el contenido de las viñetas se detalle ya en el guion del cómic. Sin embargo, el guion de *Nuestro viaje al bosque* sólo contiene los diálogos y las descripciones de los escenarios y las acciones. Este guion literario proporciona una mayor libertad para que en esta fase de dibujo libre surjan ideas inesperadas sobre cómo abordar las escenas.



Nuestro viaje al bosque. Muestra de primeros bocetos de las escenas.

2.2. El arte secuencial. Recursos gráficos para contar historias y organizar la imagen.

2.2.1. Sintaxis de la narrativa secuencial. Teoría y aplicación.

La unión entre la palabra y la imagen implica que, en la escritura de un cómic, debemos centrarnos tanto en aspectos textuales como icónicos con el fin de crear una conjunción perfecta entre ambos que permita el pleno desarrollo expresivo de la obra.

Para hacerlo, estudiamos las sintaxis que tratan la estructura, la forma y la relación y composición de los elementos propios del cómic. A continuación, describimos los elementos que tiene cada una de esas sintaxis y cómo las hemos aplicado a nuestro cómic.

a) Sintaxis estructural de la expresión. Línea de lectura y codificación de la estructura icónica.

La línea de lectura resulta un factor básico en la configuración del cómic y se define como la dirección espacial en que el receptor lee los elementos que se encuentran sobre el soporte, y marca el orden de la secuencia temporal. En el cómic occidental, esta dirección es de izquierda a derecha y de arriba abajo, en concordancia con el orden de lectura y escritura. Determina los límites de la experimentación con las viñetas, a fin de salvaguardar una correcta interpretación de la secuencialidad en una página. *Nuestro viaje al bosque* sigue esta línea de lectura occidental.

La estructura icónica se codifica a partir de las viñetas. EISNER habla de ellas:

Para habérselas con la captura o encapsulación de esos acontecimientos en el flujo de la narración, es preciso desmenuzarlos en una secuencia de segmentos. A estos segmentos se les llama viñetas [...] las viñetas son sobre todo parte del proceso creativo.¹

De este modo, constituyen la unidad espacio-temporal, la unidad de significación, la unidad de montaje y de percepción diferencial del cómic.

La variación en aspectos como la línea, la forma y el tamaño de las viñetas, así como su distribución, resultan determinantes en la composición de una página.

TABLA 7.
Codificación de la estructura icónica.

ELEMENTOS ICÓNICOS DE LA VIÑETA	MODOS DE REPRESENTACIÓN		UTILIDAD GRÁFICO-PLÁSTICA	EJEMPLO EN EL CÓMIC
LÍNEA	Recta		No confiere valor expresivo.	p. 77.
	Deformada		Confiere valor expresivo.	p. 66.
	Ausencia de línea		Mayor interacción entre viñetas.	p. 98.
FORMA	Según la orientación	Horizontal	Mayor sosiego.	p. 42.
		Vertical	Mayor dinamismo.	p. 128.

¹ 2002, p. 40.

	Según el contorno	Rectangular	Permite una mayor acomodación de imágenes en la página.	p. 89.
		Otros.	- La viñeta y lo que contienen tienen una asociación con la forma. - El entorno gráfico actúa como contorno de la viñeta.	Circular: p. 3 Ramas: p. 63. Nube: p. 88, v. 1
TAMAÑO	Jerarquía dentro de la página.	Viñetas grandes	Llaman más la atención. El contenido tiene más importancia en relación con las otras viñetas de la página.	p. 55. (Relación de viñetas)
		Viñetas pequeñas	Llama menos la atención. El contenido tiene menor importancia en relación con las otras viñetas de la página.	
	Macroviñetas	Viñetas que ocupan toda la página	Confieren un mayor impacto visual. El contenido de la viñeta resulta vital en el desarrollo del argumento.	p. 26.

Con estos recursos presentes, la composición de la página de nuestro cómic sigue una distribución de las viñetas organizadas por tiras o con la página entera para componer. El patrón de tres tiras horizontales por página es el que más usamos, aunque se incluyen numerosas variaciones. Nos servimos de los espacios en blanco entre viñetas o de las viñetas de fondo para evitar la monotonía y conferir un carácter más orgánico a la composición.

b) Sintaxis formal de la expresión. Iconicidad y composición escenográfica.

Cuando hablamos del contenido de las viñetas, en el apartado icónico se dan una serie de códigos definitorios, como son la iconicidad. SCOTT MCCLOUD habla sobre los iconos en el libro *Entender el cómic. El arte invisible*, y sobre el nivel de abstracción de un dibujo que lo hace más o menos parecido al objeto real.

En nuestro cómic este grado viene marcado por la ilustración caricaturesca o cartoon, en la que deformamos a los personajes con intención de hacerlos más expresivos. Esto lo expresa MCCLOUD:

Cuando abstraemos una imagen mediante la caricatura, lo que hacemos no es tanto suprimir los detalles, sino más bien resaltar ciertos detalles. Al reducir una imagen a su “significado” esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista.²

Otro código es la composición escenográfica, que viene marcada por el encuadre y el movimiento. El encuadre es la selección de información que se presenta al receptor y que viene determinada por el plano, la angulación y la localización del horizonte de una viñeta.

² 2007, p. 30.

TABLA 8.
Tipos de encuadres.

	TIPO DE PLANO	CARACTERÍSTICAS	VALOR EXPRESIVO	EJEMPLO EN EL CÓMIC
SEGÚN LA ANGULACIÓN.	Plano horizontal.	Angulación paralela al suelo.	El más común, no añade valores expresivos.	p. 39.
	Plano picado.	Angulación oblicua al suelo, dirigida hacia abajo.	Empequeñece el sujeto.	p. 25, vv. 1 y 2.
	Plano contrapicado.	Angulación oblicua al suelo, dirigida hacia arriba.	Engrandece el sujeto.	p. 84.
	Plano cenital.	Angulación perpendicular al suelo, con un campo de visión orientado de arriba abajo.	Se enfatiza la relación entre el sujeto y lo que le rodea a nivel del suelo.	p. 75, v. 2.
	Plano nadir.	Angulación perpendicular al suelo, con un campo de visión orientado de abajo arriba.	Se enfatiza la relación entre el sujeto y lo que está por encima de él.	p. 67, v. 1.
	TIPO DE PLANO		VALOR EXPRESIVO	EJEMPLO EN EL CÓMIC
SEGÚN LA LÍNEA DE HORIZONTE.	Horizontal.	Línea de horizonte baja. (aire > suelo)	Apacibilidad y sosiego.	p. 64, v. 3.
		Línea de horizonte elevada. (aire < suelo)	Asfixia y agobio.	p. 12.
	Inclinado.		Más dinamismo.	p. 22, vv. 1 y 2.

El movimiento viene determinado por códigos cinéticos que dan mayor dinamismo a las escenas, con soluciones deudoras de la fotografía y la pintura futurista. Estos códigos cinéticos consisten en la trayectoria, los efectos del movimiento y la instantánea.

TABLA 9.
Códigos cinéticos.

CÓDIGOS CINÉTICOS.	DEFINICIÓN.	EJEMPLO EN EL CÓMIC.
TRAYECTORIA	Vectores que señalan el recorrido de la acción.	p. 68, v. 4.
EFFECTOS DE MOVIMIENTO	Impactos, nubes, deformaciones cinéticas o descomposiciones visuales.	p. 57, v. 5.
INSTANTÁNEA	Detención de la acción en una situación que implica un equilibrio inestable.	p. 98.

c) Sintaxis compositiva de la expresión. Ritmos narrativos.

En el desarrollo de nuestro cómic resulta indispensable el establecimiento de una continuidad narrativa que afecta tanto a los aspectos formales como a la estructura dramática. Esta continuidad narrativa permite la inmersión del lector y evita que el cómic le produzca confusión o desengaño, ya que todos los aspectos están enlazados en una consecución de hechos que provoca la percepción de la secuencialidad de la obra.

Si bien el lector realiza un papel activo a la hora de interpretar la acción representada, es responsabilidad del autor el uso adecuado de las formas de transición para enlazar unos elementos con otros y marcar la continuidad en la narración gráfica secuencial.

Los ritmos narrativos en la composición narrativa hacen referencia a:

La manipulación de los elementos del tiempo para comunicar un mensaje o una emoción específicos.³

Toman tres formas: el ritmo interno, el ritmo de lectura y el ritmo psicológico de lo narrado.

El ritmo interno es la duración objetiva de lo representado, determinado por el continente de las viñetas, las imágenes o los textos utilizados y los elementos de transición que marcan el periodo de tiempo existente entre una viñeta y otra y que constituyen la elipsis que separa y al mismo tiempo enlaza viñetas consecutivas. Según la naturaleza de esta elipsis y el tiempo que pasa entre una viñeta u otra, podemos condensar o dilatar una acción o secuencia con fines expresivos.

TABLA 10.

Elipsis entre viñetas.

RELACIÓN DE CONTINUIDAD ENTRE VIÑETAS	DEFINICIÓN	EJEMPLOS EN EL CÓMIC
MOMENTO A MOMENTO.	Cambio muy pequeño. Apenas se modifica la acción. Implica una acción lenta.	p. 119.
ACCIÓN A ACCIÓN.	Progresar uno de los elementos que integran la historia. Se utiliza para la representación del movimiento.	p. 41, vv. 3-4-5.
TEMA A TEMA.	El cambio se realiza mediante una relación lógica (causa-efecto, acción-reacción).	pp. 95-96.
ESCENA A ESCENA	El cambio de distancias temporales y espaciales resulta considerable. Se utiliza en los saltos temporales.	pp. 106-107
ASPECTO A ASPECTO	Las escenas suceden al mismo tiempo o las viñetas se centran en describir diferentes aspectos de un lugar o una acción.	p. 87, vv. 1-2.

El segundo ritmo narrativo también es objetivo y consiste en el tiempo real de lectura, que se ve influido de manera relativa por el mensaje verbo-icónico. Se ha intentado que el cómic posea un ritmo de lectura ágil y fluido, por lo que no incluimos demasiadas palabras por página y diluimos en bastantes ocasiones la estricta separación entre las viñetas, o integramos esta separación como elementos icónicos del dibujo.

El tercer ritmo narrativo es subjetivo y se concreta en el ritmo psicológico de lo narrado.

Mide el tiempo íntimo, la duración sentida.⁴

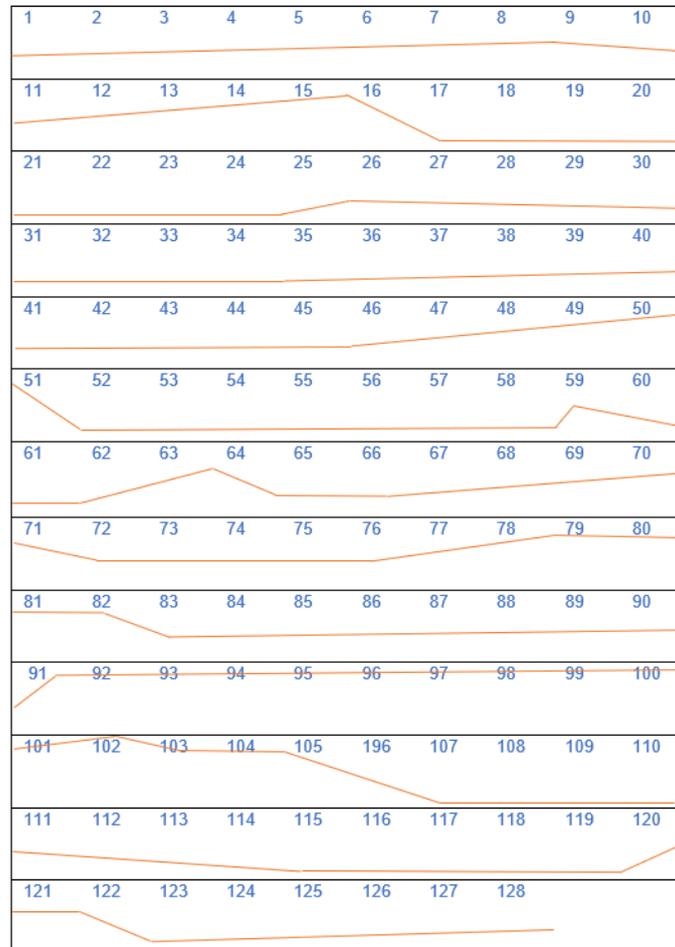
Esto es una técnica expresiva que establece sus bases en el montaje y la sucesión de hechos más o menos dramáticos, que establecen una diferenciación entre tiempo fuerte (en que pasan muchas cosas interesantes) y tiempo débil (de escasa acción). El correcto balance entre estos dos tiempos permite un buen ritmo en el cómic. Por eso

³ EISNER, 2002, p. 28.

⁴ YANES CÓRDOBA, 1999, p. 85.

nos ha servido de ayuda la aproximación a las estructuras narrativas tradicionales, ya que hemos podido analizar las distintas partes de una historia y descubrir cuáles de ellas tienen un mayor peso dramático.

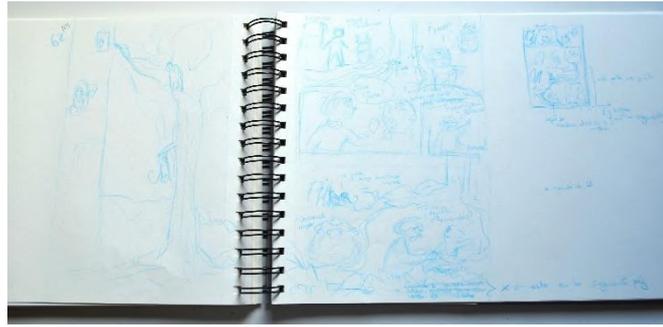
TABLA 11.
Indicador de tensión dramática de la historia.



El valor con el que se ha determinado el nivel de tensión dramática es la intensidad con que el protagonista HUGO vive los hechos narrados y que suponen los puntos de mayor fricción con el conflicto principal entre fantasía y realidad. Los números de página se indican en azul y el nivel de tensión con la línea roja.

2.3. Bocetos de las páginas.

Con la información gráfica otorgada gracias a los dibujos libres y a la teoría sobre narrativa secuencial, empezamos los bocetos de las páginas. Los realizamos en un cuaderno de bocetos de Fabriano Din A4 orientado en horizontal, en la mitad interna de cada página. Esto nos permite esbozar el pliego al completo y establecer relaciones de continuación entre la página izquierda y derecha.



Fotografías del cuaderno de bocetos. Corresponde a las pp. 62-63.

El hecho de que la mitad exterior de la página quede libre, nos deja espacio junto al boceto para escribir notas aclaratorias o dibujar reformulaciones, lo que convierte esta fase del proyecto en un proceso más orgánico. Utilizamos el lápiz azul por la facilidad con que pueden superponerse otros colores en caso de necesitar anotar encima. También porque el azul da un aspecto más limpio y claro al boceto, y porque si necesitamos dibujar encima y fotocopiar, no quedará registro. El lápiz azul es una constante en el trabajo tradicional durante todo el proyecto gráfico.

Capítulo 3: DISEÑO VISUAL. El arte conceptual para contar la historia

3.1. Diseño de personajes.

Dada la secuencialidad del cómic, resulta necesario un modelo visual para que el físico de los personajes mantenga la coherencia a lo largo de la obra. Tras haber abocetado los eventos más importantes de la trama y decidir la composición de las páginas, nos centramos en el diseño de los personajes y analizamos sus personalidades para dar con una representación adecuada para cada uno de ellos. Estos personajes son:

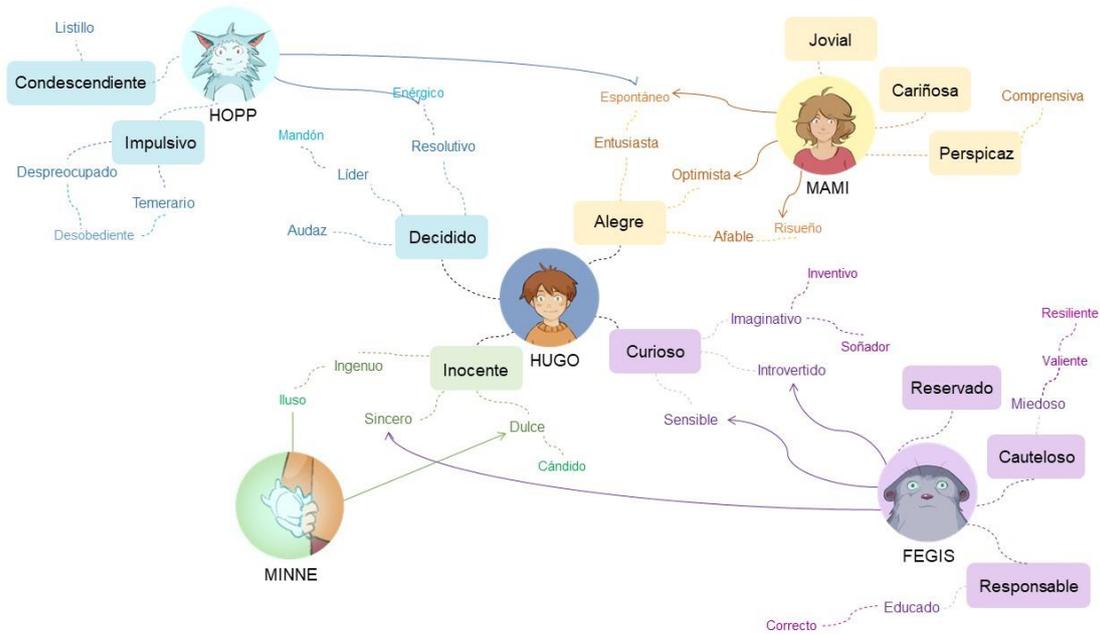
HUGO
HOPP Y FEGIS
MAMI
FANTASMA REALIDAD / FANTASMA FANTASÍA

 <p>HUGO 10 años</p> <p>Alias: 'Capitán'.</p> <p>Profesión: capitán de la Compañía de la Rana.</p> <p>Habilidades: con iniciativa, independiente, creativo.</p> <p>Carencias: miedo al fuego, ingenuo, desordenado.</p> <p>Le gusta: jugar con Fegis y Hopp, ir de caminata con Mami, ver documentales.</p> <p>No le gusta: las cosquillas, los fuegos artificiales, hacer la cama.</p>	 <p>HOPP 9 años</p> <p>Alias: 'Hoppl-hop'.</p> <p>Profesión: explorador de la Compañía de la Rana.</p> <p>Habilidades: atlético, entusiasta, aventurero.</p> <p>Carencias: inconsciente, desobediente, le cuesta adaptarse.</p> <p>Le gusta: trepar a los árboles, los parques de atracciones.</p> <p>No le gusta: dormir la siesta, hacer la tarea.</p>	 <p>FEGIS 11 años</p> <p>Alias: 'Cobardica'.</p> <p>Profesión: guardián de la Compañía de la Rana.</p> <p>Habilidades: adaptable, cuidadoso, empático.</p> <p>Carencias: no sabe nadar, melodramático, se marea en el coche.</p> <p>Le gusta: ordenar la base secreta, bailar cuando nadie mira.</p> <p>No le gusta: los ruidos fuertes, la velocidad, ir a la playa.</p>	 <p>MAMI 36 años</p> <p>Alias: 'Marta'.</p> <p>Profesión: bióloga forestal.</p> <p>Habilidades: intuitiva, sabe escuchar.</p> <p>Carencias: confiada, despistada, le tiene alergia a los perros y los gatos.</p> <p>Le gusta: hacer cosquillas a Hugo, hacer ganchillo, leer revistas científicas.</p> <p>No le gusta: ir de compras, el queso cheddar.</p>	 <p>FANTASMA ? años</p> <p>Alias: 'Rey Más Allá del Bosque'.</p> <p>Habilidades: gran mentiroso, sabe orientarse.</p> <p>Carencias: egoísta, pesimista, no tiene imaginación.</p> <p>Le gusta: sentirse niño.</p> <p>No le gusta: que le contradigan.</p>
---	--	---	--	---

Nuestro viaje al bosque. Fichas de personaje.

3.1.1. Mapa conceptual de características básicas.

Durante el abocetado se tienen en cuenta las personalidades de los personajes para que su diseño vaya a favor de estas características. Dada la naturaleza simbólica de la historia y las correspondencias entre unos personajes u otros, sus personalidades se relacionan de la siguiente manera:



Mapa conceptual de la personalidad de HUGO y correspondencias con otros personajes.

FANTASMA no aparece en este mapa conceptual porque sus características son las opuestas.

3. 1. 2. Primeros bocetos.

En esta fase, se exploran diferentes diseños y profundizamos en aquel que se adecua más al personaje. Esta aproximación termina con un *turnaround* provisional realizado con lápiz azul. El trabajo se descarta casi en su totalidad, puesto que los personajes no transmiten la personalidad que queremos. Sólo hay un diseño de personaje satisfactorio: FEGIS.



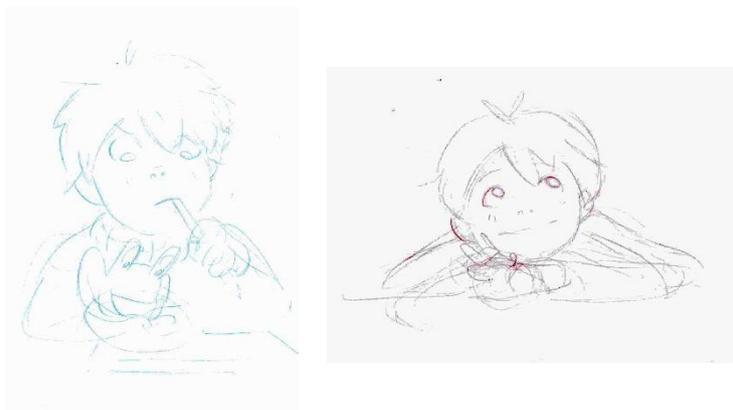
Primeros bocetos: FEGIS. *Turnaround*.

En este contexto, resulta clave el comentario de la tutora REYES DUQUE, que dice una frase que hará que todo empiece a funcionar:

“MAMI debe ser como HUGO, pero en madre”.

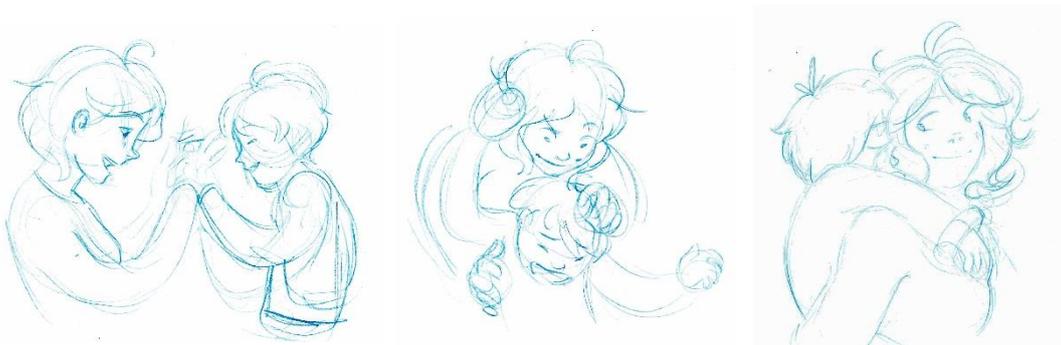
Y no sólo con MAMI, sino también el resto de los personajes, ya que todos simbolizan una faceta de HUGO. Resulta lógico que compartan esa relación en su diseño, así que con esta idea y las características de cada personaje bien presentes, iniciamos un segundo abocetado con una dirección más clara.

Ya que todos los personajes derivan de HUGO, se aborda su diseño primero. El objetivo es darle un aspecto más añorado, rasgo que se consigue gracias a unos ojos y unas pupilas más grandes, una proporción más estilizada y una actitud dulce, reservada y soñadora.



Primeros bocetos: HUGO.

A partir de este diseño, abordamos el de MAMI a través de poses y actitudes. Estilizamos los rasgos de HUGO pero mantenemos su dulzura y espontaneidad. Para encontrar la personalidad de MAMI resulta de especial ayuda dibujarla junto a HUGO, en situaciones cotidianas en las que pueda demostrar la dinámica que tiene con su hijo.



Primeros bocetos: MAMI.

Se descarta por completo el diseño previo de HOPP, y repetimos el proceso con la intención de hacerlo más infantil y disparatado que HUGO. Para ello, aparte del recurso de agrandarle los ojos, se comprime la disposición de sus rasgos, el tamaño de la nariz

y se acentúan los mechones de pelo que crecen en todas direcciones. Igual que resultan útiles los dibujos de MAMI con HUGO, abocetamos a HOPP con FEGIS, para comprobar que los diseños funcionan bien juntos y que tienen una relación que contrasta y congenia al mismo tiempo.



Primeros bocetos: HOPP.

FANTASMA REALIDAD resulta algo más complejo, ya que su diseño debe ser coherente con el resto de los personajes y, al mismo tiempo, antagónico a ellos. Lo abordamos como una versión adulta y desesperanzadora de HUGO. El diseño de este personaje influye en el guion, ya que a partir de estos dibujos, cambian sus motivaciones. Así se observa como las diferentes partes del proceso están conectadas y a partir del apartado gráfico se modifica también el material narrativo del trabajo.



Primeros bocetos: FANTASMA REALIDAD.

En los primeros bocetos, FANTASMA FANTASÍA tenía el problema de resultar demasiado rígido y desgarbado, de manera que lo achatamos y se adapta su vestuario para que sea similar al de FANTASMA REALIDAD, y se establezca una relación simbólica entre ambos. Se redondean las formas con líneas curvas y dinámicas que siguen la línea de acción del personaje. Así resulta una versión que no es tan rígida como en un primer momento.



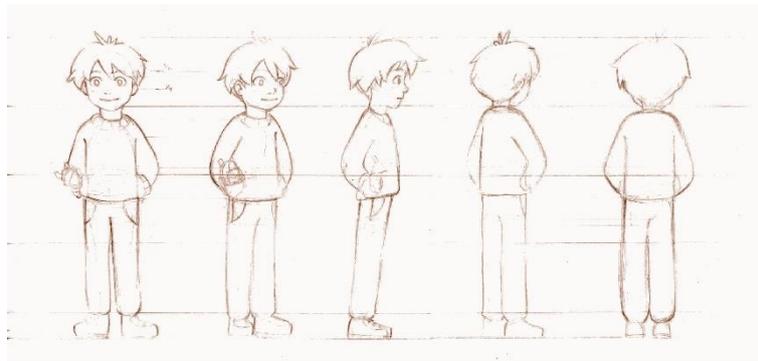
Primeros bocetos: FANTASMA FANTASÍA.

3.1.3. Elaboración del material gráfico definitivo. Hojas de personaje.

A partir de estas aproximaciones, se realizan hojas de personaje que los definen todavía más y que sirven como referencia en el dibujo de los definitivos.

a) *Turnaround*.

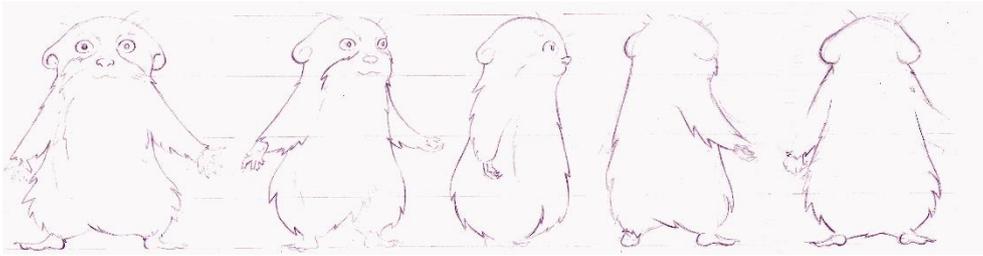
Contienen dibujos del personaje de frente, tres cuartos de frente, perfil, tres cuartos de espalda y de espalda; y se concretan las proporciones con relación al número de cabezas que ocupa la altura del personaje.



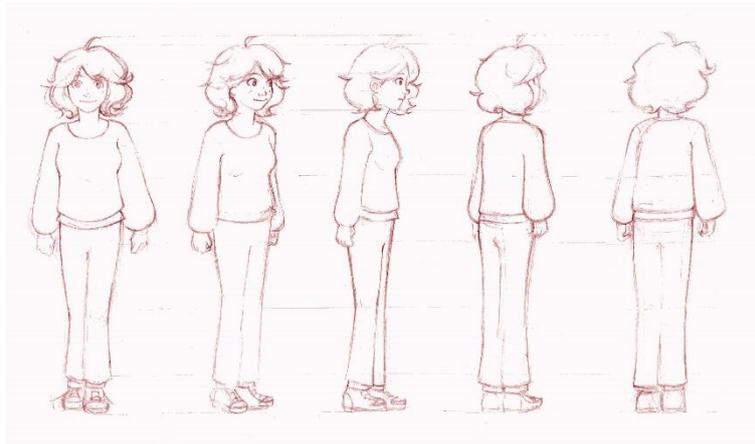
Turnaround de HUGO. 4 y 1/3 cabezas.



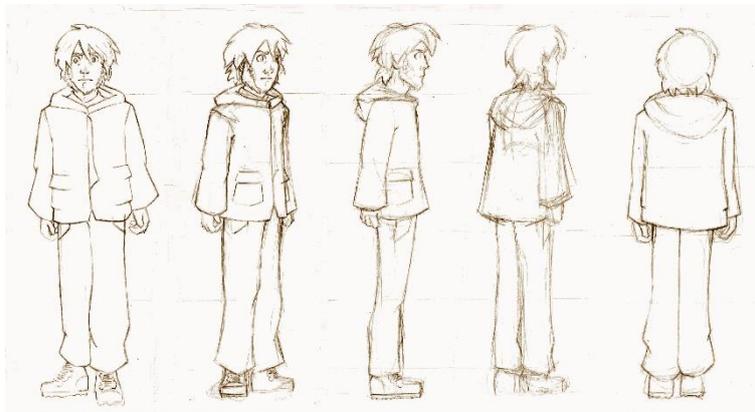
Turnaround de HOPP. 3 y 2/3 cabezas.



Turnaround de FEGIS. 4 cabezas.



Turnaround de MAMI. 5 y 1/2 cabezas.



Turnaround de FANTASMA REALIDAD. 5 y 1/2 cabezas.



Turnaround de FANTASMA FANTASÍA. 6 y 1/2 cabezas.

b) Hojas de expresiones.

Las hojas de expresiones se centran en aquella variedad de emociones que podría expresar el personaje y su manera de demostrarlas. De este modo, HUGO tiene unas expresiones más sutiles, al contrario que sus compañeros HOPP y FEGIS, que sí cuentan con unas caras más dramáticas. Para modificar las expresiones de los personajes, se manipulan las cejas, la amplitud de los párpados, el tamaño de las pupilas, las arrugas de la nariz, la posición y amplitud de la boca, así como el ángulo de la cabeza y la posición de los hombros. En el caso de FEGIS y HOPP, otros rasgos que pueden manipularse son el movimiento y la posición de sus orejas.



Hoja de expresiones de HUGO.



Hoja de expresiones de HOPP.



Hoja de expresiones de FEGIS.

MAMI tiene expresiones un poco más exageradas que las de HUGO para acentuar su lado jovial y divertido.



Hoja de expresiones de MAMI.

En FANTASMA está presente el carácter desgastado y triste de su personaje, incluso en aquellas expresiones de aparente felicidad. Se adivina la amargura en cada una de sus expresiones.



Hoja de expresiones de FANTASMA.

c) Hojas de poses.

Nuestro objetivo es familiarizarnos con la personalidad y el gesto de cada personaje, antes que las proporciones. También permiten explorar cómo se mueven, sobre todo en el caso de FEGIS y HOPP que tienen unas proporciones distintas a las proporciones humanas. En estas páginas se presta especial atención a aspectos como la línea de acción, la silueta del personaje y el *appeal*.



Hoja de poses de HUGO.



Hoja de poses de HOPP (izquierda) y FEGIS (derecha).



Hoja de poses de MAMI (izquierda) y FANTASMA (derecha).

d) Relación de tamaños.

A partir de la vista frontal de los personajes se realiza un montaje para la comparativa de sus tamaños. En la Compañía de la Rana, HOPP es más pequeño que HUGO y FEGIS es más grande. Esto concuerda con su relación con las normas y la madurez: mientras HOPP es más impulsivo e infantil, FEGIS es la voz de la razón. Cada decisión gráfica que tomamos tiene su correspondencia narrativa.



Comparativa de tamaños de los personajes de *Nuestro viaje al bosque*.

e) Elección de colores.

Se elige la paleta de los personajes con las siguientes premisas:

- Los colores de FEGIS y HOPP tienen una dominante fría, en consonancia con el brillo azul de MINNE y en contraposición con los tonos cálidos del fuego. Así decidimos que el pelaje de FEGIS sea violeta y el de HOPP azul.

- La vestimenta de HUGO contiene los colores de FEGIS, HOPP y MAMI. La sudadera color mostaza se corresponde con los ojos de HOPP; los pantalones rojo oscuro con la camisa de MAMI; las botas violetas, con el pelaje de FEGIS.

- Ninguno de los personajes de la Compañía de la Rana debe compartir color predominante con otro miembro de la Compañía. Esto evita que las paletas resulten repetitivas y ayuda a la fácil distinción de los personajes. Por este motivo, la ropa de HUGO no contiene los colores principales de FEGIS y HOPP en grandes cantidades. El violeta de FEGIS se reduce a un detalle en las botas de HUGO; y el azul de HOPP se omite y se sustituye por el amarillo de sus ojos, presente en la sudadera de HUGO.

- La paleta de HUGO y de FANTASMA debe ser la misma. Nos remite al fuego por los tonos cálidos, de manera que también tiene su dimensión simbólica en la historia. Aunque al principio determinamos que los colores de FANTASMA son menos saturados que los de HUGO, en la realización de los definitivos reducimos las diferencias para que el paralelismo que existe entre ambos personajes resulte evidente.



Elección de colores de los personajes de *Nuestro viaje al bosque*.

3.2. Exploraciones. Cómo abordar el apartado gráfico.

Para definir la aplicación de la línea y el color, así como el uso de herramientas tradicionales o digitales, debemos realizar pruebas en las que determinar el procedimiento con el que nos sentimos más cómodos, así como el estilo gráfico que más se vincule con nosotros.

3.2.1. Referentes.

Se hace una selección y estudio de una serie de artistas que tienen un estilo con el que nos identificamos para analizar lo que resulta interesante y añadirlo a nuestro repertorio visual.

	<p>ANASTASIA LAVRU, ilustradora y diseñadora rusa que utiliza los lápices de colores en sus obras. Tiene un estilo delicado, con el que crea atmósferas a base de trazos de colores superpuestos. Esta artista me motiva a explorar la vía de los lápices de colores para el acabado del cómic, pero este procedimiento queda descartado para las páginas, por no contar con los materiales necesarios y por el arduo proceso de digitalización. No obstante, sí que será un referente importante para la portada, la contraportada y las guardas.</p>
---	--

Лесной дом осенью (*Casa del bosque en otoño*). ANASTASIA LAVRU. (2018).

https://www.instagram.com/p/Bnllx_CH0xA/?epik=dj0yJnU9ZHN6UFRRaV9WMzdPOE5uaVQtrUZWbEJJQmVTcjNfYTkmcD0wJm49V0stWGxpcWlOMC1raWEzTjYySFkyUSZ0PUFBQUFBR0RMQ3IN [Fecha de consulta: 23-06-2021]

	<p>La ilustradora alemana JANA HEIDERSDORF crea obras oníricas en las que mezcla la oscuridad y la fantasía. Se sirve de procedimientos tradicionales como el acrílico, la cera o el grafito que luego edita y colorea en digital. De esta artista rescato la combinación del color muy potente con un trazo orgánico.</p>
---	--

Witch Of The Hills. JANA HEIDERSDORF. (2015).

<http://janaheidersdorf.com/witch-of-the-hills/4n5w0q44n7ua95ann0c8uzdr72bdio> [Fecha de consulta: 23-06-2021]

	<p>MINNA SUNDBERG, dibujante de cómic e ilustradora sueca, llama nuestra atención por el uso del color y los valores tonales en sus cómics. Trabaja en digital, lo que le permite ser muy rápida en añadir el color y llevar a cabo proyectos de largo recorrido sin que se eternicen. Juega con los accidentes.</p>
---	--

Camp Visitor del webcomic *Stay still, stay silent*. MINNA SUNDBERG. (2018).

<https://www.deviantart.com/minnasundberg/art/Camp-Visitor-774894851> [Fecha de consulta: 23-06-2021]

	<p>ROVINA CAI, dibujante, ilustradora y portadista australiana, realiza dibujos delicados con una vertiente muy onírica. Aunque sus obras dan el aspecto de ser tradicionales, lo hace todo a digital, incluso el trazo. Utiliza la trayectoria y repetición de la línea para crear los volúmenes y las atmósferas de sus dibujos. Sirve como referente para la aplicación de la línea en algunos capítulos de <i>Nuestro viaje al bosque</i>.</p>
---	--

Tintinnabula. ROVINA CAI. (2017).

<https://www.rovinacai.com/portfolio/tintinnabula-picture-book/> [Fecha de consulta: 23-06-2021]

	<p>RYAN ANDREWS, ilustrador y dibujante de cómic estadounidense afincado en Fukuoka, Japón, es el mayor referente en cuanto al apartado gráfico. Su cómic <i>Y entonces nos perdimos</i> reúne varios aspectos en los que nos hemos inspirado a la hora de definir el estilo gráfico de nuestro cómic. El primero de ellos es la diferenciación de la paleta en cada capítulo. El color en el cómic evoluciona con la historia y apoya a la narración. Se aplica esta idea en <i>Nuestro viaje al bosque</i> con el objetivo de que cada capítulo tenga su propia identidad gráfica.</p> <p>Otro elemento que tomamos como referencia del trabajo de este artista es su metodología: ANDREWS realiza la línea y sombreado a grafito, y luego escanea el dibujo y refuerza los valores tonales, para así añadir el color en digital. Es un procedimiento rápido que resulta cómodo para utilizarlo en un proyecto de largo recorrido como <i>Nuestro viaje al bosque</i>.</p>
---	--

Y entonces nos perdimos. Proceso. RYAN ANDREWS. (2016).
<https://www.instagram.com/p/BHB7XdEDND5/> [Fecha de consulta: 23-06-2021]

3.2.2. Pruebas con técnicas.

Para determinar el método de trabajo, se hacen pruebas con técnicas tradicionales, como la acuarela y los lápices de colores, así como en digital. Aunque nos agradan los valores tonales y el color de la prueba digital, la textura de la línea no resulta tan expresiva como la dibujada en tradicional. Por eso valoramos una combinación entre técnicas tradicionales para la línea y digitales para el color.

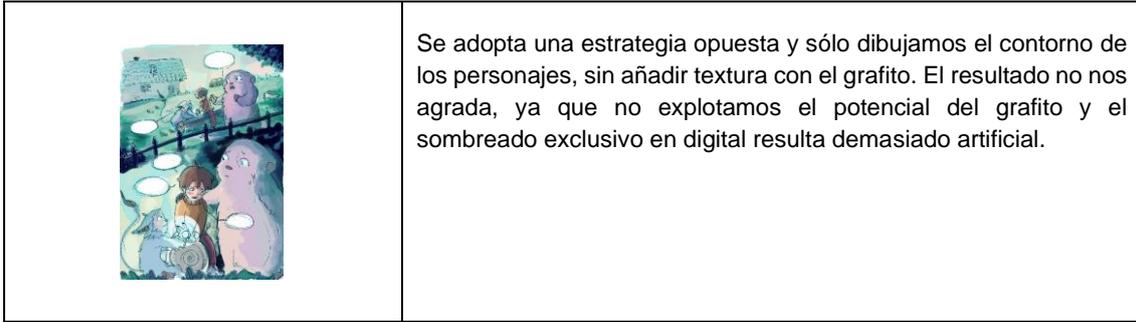


Técnicas: grafito entonado en digital (izquierda); grafito acuarelable y color digital (centro); sólo digital (derecha)

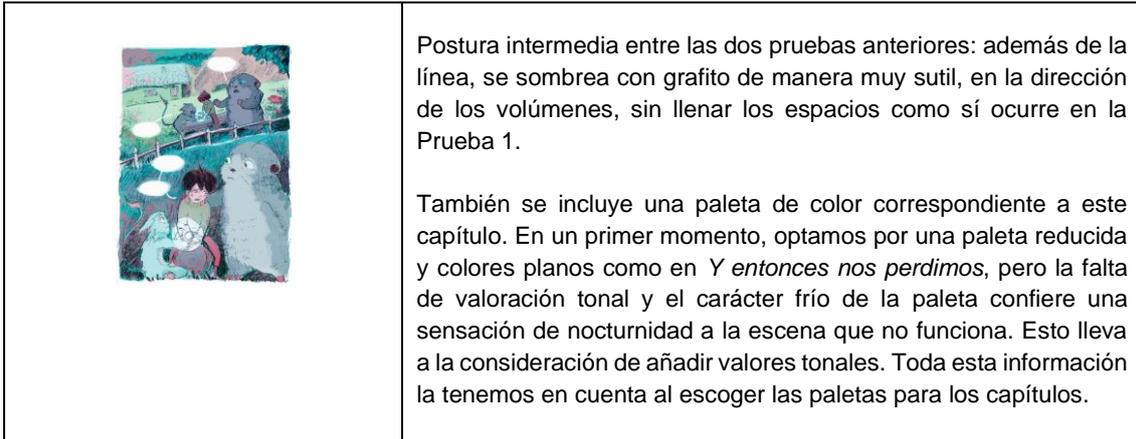
Se determina el dibujo de las páginas a grafito y el coloreado en Adobe Photoshop CC, y en algunas páginas el uso puntual de la acuarela o el grafito acuarelable. Con este método, llevamos a cabo varias pruebas entre el grafito y el digital para encontrar el equilibrio entre ambos procedimientos.

	<p>La página está muy texturizada con grafito, y deja poco espacio al color. A partir de esto concluimos que si llenamos la página demasiado, quedará más oscura y sucia. Aunque este recurso puede servirnos para algunos capítulos, no funciona para las escenas que se desarrollan durante el día y cuyos colores son más brillantes.</p>
---	--

Balance grafito-digital. Prueba 1.



Balance grafito-digital. Prueba 2.



Balance grafito-digital. Prueba 3.

La estrategia en la realización de los definitivos se concreta como el dibujo y sombreado orgánico y sutil por medio del grafito en tradicional, y el coloreado en digital, de manera que la aplicación de la línea y el color se perfilan como los elementos diferenciadores entre un capítulo y otro. El coloreado se realiza a partir de una valoración tonal previa con la que definimos las zonas de luz y sombra.

Con el diseño definitivo de los personajes y esta metodología clara, se procede al dibujo de las páginas definitivas.

Capítulo 4: DEFINITIVOS. La metodología para contar la historia

4.1. Aplicación de técnicas. Línea.

En los bocetos de las páginas realizados antes del diseño definitivo de los personajes no se respetan las proporciones y la fisonomía, además los trazos son muy vagos. Nuestra primera medida es adaptar o modificar esos bocetos para definirlos y que mantengan su fidelidad al diseño de los personajes.

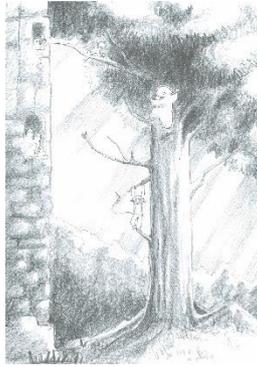
Dado que el formato del cómic se imprime en Din A5, el desarrollo del trabajo lo hacemos en Din A4 para que tenga el doble de tamaño y de este modo no pierda resolución.

Se inicia la metodología con una primera fase de abocetado con trazos débiles de todas las páginas para definir el lugar que ocupan los personajes por medio de formas básicas. A continuación, la segunda fase del redibujado de los bocetos, con un trazo más potente y limpio. En el caso de que las dimensiones de un personaje no sean las correctas o su posición en la página no resulte adecuada, fotocopiamos la página, se recorta al personaje y se pega el recorte en la posición adecuada para corregir el error.



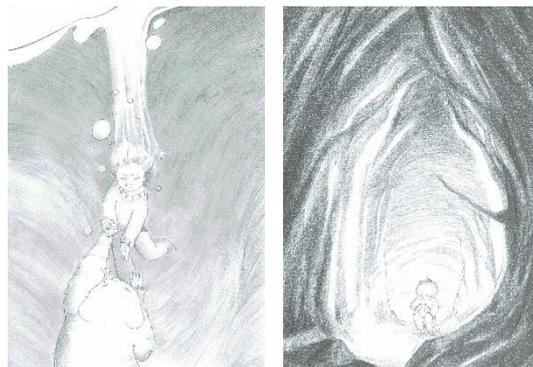
Línea de *Nuestro viaje al bosque*, p. 5. Grafito.

En la tercera fase, añadimos texturas con lápices y barras de grafito de Faber-Castell, con durezas comprendidas entre el HB y el 8B, y que se aplican de diferentes maneras.



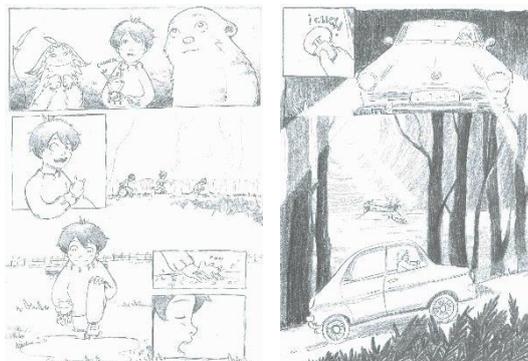
Sombreado de *Nuestro viaje al bosque*, p. 62. Grafito.

Hay páginas en las que el sombreado es más tosco por la barra de grafito; y otras en las que se busca la delicadeza y sutilidad de las líneas muy juntas en las que la dirección establece una dinámica en el espacio. En cualquier caso, las variaciones en la dirección del sombreado y de la textura enfatizan ciertos elementos y crean atmósferas diferenciables.



Sombreado de *Nuestro viaje al bosque*, p. 71 (izquierda), p. 82 (derecha). Grafito.

En las escenas nocturnas, se añade más grafito, porque potencia la oscuridad de esos capítulos.



Sombreado de *Nuestro viaje al bosque*. Escena diurna vs Escena nocturna: p. 31 (izquierda), p. 88 (derecha). Grafito.

La cuarta y última fase consiste en el escaneado profesional de las 128 páginas. Por ello, se llevan a diferentes imprentas, pero no se obtiene un buen resultado ya que el escáner no está equilibrado y no capta con nitidez los pequeños matices, lo que genera un escaneado demasiado contrastado. En otros casos, las páginas se escanean en modo automático, lo que provoca manchas. Decidimos que nuestra propia impresora es la que proporciona un mejor resultado porque registra una gama de grises más amplia.¹

4.2. Aplicación de técnicas. Información verbal.

El cómic superpone estructuras verbales que complementan a los dibujos y emplea continentes verbales como la cartela para dar voz al narrador, así como el bocadillo para el diálogo y la onomatopeya para visualizar efectos sonoros.

Por eso se presta especial atención al componente verbal de la página, es decir, el componente gráfico que enmarca el texto, así como la tipografía utilizada.

4.2.1. Tipografías.

Buscamos una tipografía caligráfica y fresca, simple y legible. No queremos una fuente muy seria, ni tampoco una similar a la del cómic americano o a la del manga, caracterizada por letras pequeñas y mayúsculas con una forma muy característica. De nuevo, tomamos como referencia la tipografía que utiliza el cómic *Y entonces nos perdimos*, más próxima a nuestros intereses.



Ejemplo de tipografía en *Y entonces nos perdimos*. RYAN ANDREWS (2019), p. 26, v.7.

Se buscan distintas fuentes que congenien con este estilo y nos planteamos que otro factor decisivo es que la tipografía abarque un alfabeto con letras acentuadas, signos de puntuación del idioma español y la letra ñ.

Establecimos tres tipografías:

Tipografía Delius.

Tipografía Fennario.

Tipografía Futura Handwritten

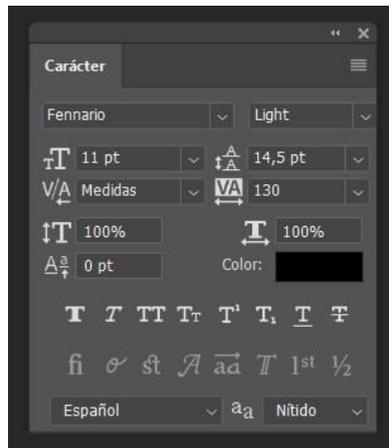
¹ Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 6.

Nos decantamos por la tipografía FENNARIO en su versión *light*, diseñada por DOGSTAR. Es una fuente muy parecida a la utilizada en *Y entonces nos perdimos* y cumple todos nuestros requisitos.

Aa/Bb/Cc/Dd/Ee/Ff/Gg/Hh/Ii/Jj
Kk/Ll/Mm/Nn/Ññ/Oo/Pp/Qq/Rr
Ss/Tt/Uu/Vv/Ww/Xx/Yy/Zz
123456789.,!¿?

Tiene licencia libre para usos de prueba y académicos, y la licencia comercial para un único usuario, en caso de publicar el cómic, resulta muy asequible.

Imprimimos una página de prueba a tamaño real (Din A5) con unos bocadillos provisionales y la tipografía dentro de ellos. Así se determina el tamaño y el tipo de fuente para que el resultado en el tamaño final sea legible y agradable: cuerpo 11 y un interlineado de 14,5 pt, con los siguientes datos de carácter:



Datos de carácter de *Nuestro viaje al bosque*, aplicados en Adobe Photoshop CC.

4.2.2. Cartelas, bocadillos y onomatopeyas. Referentes.

Antes de añadir la voz del narrador, los diálogos y las sonoridades a nuestra historia, se hace una lista de estrategias gráficas a las que recurrir. Es un repertorio visual del que no utilizamos todas las variables, pero que se guarda para futuros proyectos. Los recursos no utilizados se marcan con una x roja.

TABLA 12.

Cartelas, bocadillos y onomatopeyas. Referencias.

	ESTILO DE CÓMIC CONSULTADO	RECURSO RECOGIDO	EJEMPLO EN EL CÓMIC
CARTELA (narrador)	Estilo europeo.	Cambio de tipografía.	x
		Las letras flotan sobre el dibujo, en mayúscula. No necesitan cartucho.	Aplicado en la totalidad del cómic.
		Cambio de color de fondo de los cartuchos.	x
		Cartuchos que parecen hechos con otro material, como pergamino. Tienen textura.	x
	Estilo manga	Cuando el personaje aparece por primera vez, lo acompaña un cartel con su nombre.	p. 3, v. 1.
		Se integran los títulos de los capítulos en la página.	x
	Los cartuchos tienen fondo negro y letras blancas, los colores invertidos de los bocadillos.	x	
BOCADILLO (diálogo)	Estilo europeo	Cambio de color en los bocadillos.	x
		Cambio de la forma de los bocadillos y los deltas, según el tono de los personajes.	p. 44, v. 2.
		Juego con el uso de mayúsculas y minúsculas para dar énfasis.	
	Estilo manga	Algunos diálogos no están dentro de bocadillos (da más énfasis).	x
		Bocadillos orgánicos, parecen hechos a mano alzada.	x
		Borde de los bocadillos con una doble línea o línea quebrada (añaden intensidad y un carácter trémulo a la voz).	p. 78, vv. 1, 2, 3.
		Los gritos tienen el borde del bocadillo repasado en negro, con un borde muy grueso. Esto puede aplicarse también a las letras.	p. 79.
		Interjecciones separadas del texto y en cursiva, dentro del mismo bocadillo.	x
		Algunas palabras de la intervención están en negrita.	x
		Intervenciones en que los personajes están fuera de campo, se añade sus cabezas caricaturizadas con el bocadillo.	p. 19, v. 1.
ONOMATOPEYA (efecto sonoro)	Estilo europeo	Las letras de la onomatopeya tienen una correspondencia icónica con el objeto que emite el ruido.	p. 82.
		Fusión de las onomatopeyas con el dibujo.	p. 65.
	Estilo manga	Líneas de acción que atraviesan las letras de la onomatopeya.	p. 97.

Para las cartelas dejamos las letras en mayúsculas y un resplandor blanco que las rodea. Con esto conseguimos aligerar la carga gráfica del texto sobre la página y diferenciar estas intervenciones del resto de diálogos. Añadimos un tono gris a las páginas para que las cartelas y los bocadillos resulten legibles sobre el dibujo.



Añadido de diálogos con fondo gris. *Nuestro viaje al bosque*, p. 28.

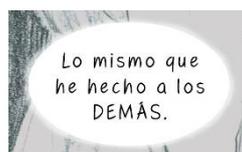
Los bocadillos ovalados en blanco, con deltas curvos pueden alargarse o acortarse y modificar su forma con fines expresivos. La tipografía se utiliza en minúscula y se reservan las mayúsculas para palabras dentro del discurso que queremos enfatizar o para las intervenciones que se emiten con un tono alto de voz. Las onomatopeyas o bien se integran dentro de la página con un elemento más del dibujo o se escriben con la tipografía FENNARIO. En cualquier caso, su forma, color y orientación se adaptan a la fuente que emite el sonido.



Intervención del narrador. *Nuestro viaje al bosque*, p. 23, v.1.



Bocadillos con diferentes siluetas. *Nuestro viaje al bosque*, p. 21, v.2; p 63., v.5.



Uso de mayúsculas para enfatizar. *Nuestro viaje al bosque*, p. 90, v.5.



Onomatopeya. *Nuestro viaje al bosque*, p. 99.

Los textos se ubican en la página con la herramienta Texto en Photoshop. Comprobamos que su lectura sea sencilla y clara dentro de la página, ya que los diálogos deben distribuirse de la manera menos dispersa posible. Así la mirada del lector

se concentra en un único punto de la imagen, lo que permite guiar la mirada con más facilidad y agilizar así la lectura.



Comparativa de concentración de texto. *Nuestro viaje al bosque*, p. 29, v. 1.

Dibujamos los bocadillos con la herramienta Elipse en Photoshop y los deltas y bocadillos deformados se pintan a mano con el pincel de borde duro KYLE's Inkbox Mr. Natural. La carga de texto por página en *Nuestro viaje al bosque* resulta ligera para dar un mayor protagonismo a la imagen.

4.3. Aplicación de técnicas. Color.

4.3.1. Psicología del color. Significados asociados.

En consonancia con el carácter simbólico de la obra y los personajes, se profundiza en los significados asociados a los colores y los espacios. Cada capítulo implica un cambio de dinámica o de situación y comporta un cambio también en la paleta. Así se establece una diferenciación visual entre las etapas de la historia. Esta es la teoría base con la que elegimos el ambiente y tono de los capítulos de la historia:

TABLA13.

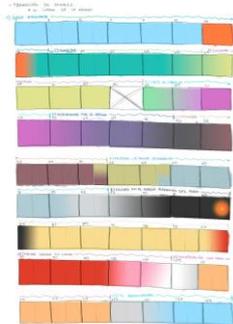
Asociaciones en la narrativa cromática.

COLOR	Elementos en que está presente	Asociaciones culturales	Otras anotaciones
ROJO	Sangre de nuestro cuerpo (cercanía) Fuego	Lo impulsivo. Lo apasionado. El odio. El calor y la energía. La ira. El amor.	Opuesto al azul.
NARANJA	Fuego Fruta	Energía. Dinamismo. Velocidad. Extroversión. Actividad física.	Opuesto al azul.
AMARILLO	Sol Oro Orina y bilis	Amabilidad. Armonía. Envidia. Celos. Traición.	Muy débil, se ensucia fácilmente.
VERDE	Naturaleza Semáforos Veneno	Juventud. Crecimiento. Inmadurez. Aprobación. Lo pútrido. Lo venenoso	Intermedio en sus significados entre el rojo y el azul. Muy fuerte, difícil de ensuciar.
AZUL	Cielo Agua Horizonte (lejanía)	Lo inabarcable. Estabilidad. Calma.	Opuesto al rojo y al naranja.

		Paz. Armonía. Tristeza. Angustia. Falta.	
MORADO/MAGENTA	Flores Magia	Lo oculto. Lo misterioso. Seducción. Lo prohibido. Pecado. Tentación. Femineidad	
NEGRO	Noche Indumentaria	Oscuridad. Muerte. Lo prohibido. Pesimismo. Lo oculto. Crimen. Elegancia.	Mucho peso en la imagen.
BLANCO	Leche. Huevos. Luz. Limpieza. Nieve. Descomposición de un cuerpo.	Nacimiento. Comienzo. Vida. Positividad. Asepsia. Frialdad. Distancia. Fantasmas. Espíritus. Muerte.	Poco peso en la imagen.
GRIS	Piedras. Cenizas. Canas. Cerebro (materia gris). Películas en blanco y negro. Falta de color.	Pensamiento. Concentración. Lo mental. Monotonía. Vejez. Muerte. Aburrimiento. Pobreza. Nostalgia.	Fácil de combinar.
MARRÓN	Madera. Cuero. Lana. Café. Cerveza. Lo escatológico.	Calidez. Confort. Hogar. Putrefacción. Suciedad. Fetidez. Lo desagradable. Aburrimiento Monotonía.	Fácil de combinar

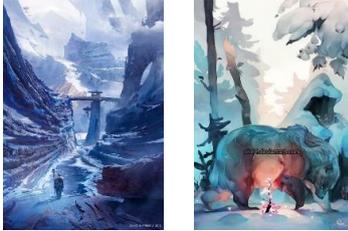
4.3.2. Relación de colores en el cómic. Referentes y relaciones simbólicas color-ambientación.

Se realiza un esquema visual de la transición cromática en la historia y número de páginas que corresponden a cada color y capítulo.



Recorrido cromático en *Nuestro viaje al bosque*.

Hablar sobre los colores de la historia y cómo cambian de un capítulo a otro conlleva referirnos a los espacios por los que transitan los personajes, es decir, a la ambientación y su significado. En esta fase del proyecto, se buscan referencias en el uso de color y se crean las paletas para establecer un boceto de color por cada capítulo.

CAPÍTULO 1. EL JUEGO IMAGINADO.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p><i>Inner Road</i>, IOAN DUMITRESCU. (2012). https://www.artstation.com/artwork/oGzA4 [Fecha de consulta: 23-06-2021] <i>Wandering</i>, ELK64. (2015). https://www.deviantart.com/elk64/art/Wandering-554651648 [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
 <p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, pp. 10, 129.</p>	<p>Tiene una paleta en la que predomina el azul claro. El azul se asocia con lo inabarcable, la lejanía y la estabilidad, así que se decide asociarlo con el terreno de la imaginación, que es el lugar desde el que HUGO comienza su viaje. El entorno imaginado se caracteriza por un uso del color desenfadado, como el que podría tener HUGO si coloreara la historia, y por la asociación entre la imaginación y el azul, en capítulo 12. EL REENCUENTRO, cuando la Compañía de la Rana retoma sus juegos, se regresa a esta paleta para establecer un final circular que no sólo se refleja en el argumento, sino también en el apartado gráfico.</p>

CAPÍTULO 2. CONSEJOS.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p><i>Visual development del film Trolls</i>. AMÉLIE FLECHAIS. (2014). https://amelieflechais.com/Trolls [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
 <p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, p. 23.</p>	<p>El verde, que se posiciona entre el azul y el rojo, resulta idóneo para el CAPÍTULO 2. CONSEJOS, en el que se da una situación intermedia entre realidad y fantasía. Conecta con la naturaleza y con el entorno del jardín, y su asociación con el crecimiento tiene que ver con las pistas del conflicto al que se enfrenta HUGO y los consejos de sus amigos para combatir sus miedos y crecer.</p>

CAPÍTULO 3. ENCUENTRO CON FANTASMA.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p><i>Page of Wands</i>, DJAMILA KNOFF. (2018). https://www.instagram.com/p/BhFKDTUhS3c/ [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
	<p>Se introduce el amarillo combinado con los verdes. El juego con la dualidad de significados asociados al amarillo: por un lado, la amabilidad y por otro los celos y la envidia. Cuando FANTASMA se presenta, da una impresión positiva a la Compañía de la Rana, pero sus motivaciones ocultas van ligadas al aspecto más negativo del amarillo.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, p. 28.</p>	

CAPÍTULO 4. VIAJE AL CASTILLO.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p><i>1997 Princess Mononoke</i>. VINCENT BELBARI. (2019). https://www.artstation.com/artwork/mq8JeE [Fecha de consulta: 23-06-2021] <i>Wedding</i>, ZUDARTS LEE. (2016). https://www.artstation.com/artwork/AvOKq [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
	<p>Se exploran diferentes ambientes. De nuevo, están presentes los verdes y los azules ligados a la imaginación y al crecimiento, combinados con el magenta, vinculado a la persuasión y la fantasía. El recorrido por el bosque y los paisajes se presentan con gran profusión de color, lo que acompaña a la sensación de maravilla y tránsito de esta parte de la historia.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, pp. 36, 37, 38, 39.</p>	

CAPÍTULO 5. POR EL CASTILLO.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p>Janet Lorel – <i>The people's champion</i>. BENJAMIN EE. (2017). https://www.artstation.com/artwork/9Zv0O [Fecha de consulta: 23-06-2020]</p> <p>2, Kael on Artstation. (2017). https://wzcheng.artstation.com/projects/ZWYvG [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
 <p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, pp.44, 46, 47.</p>	<p>Los violetas predominan y remiten a ese poder de persuasión y fantasía con el que FANTASMA atrae a HUGO y a sus amigos a una trampa por medio de historias y promesas. El capítulo concluye con la verdad acerca de FANTASMA y sus intenciones, y se elimina la luminosidad de los colores para que acompañe al descubrimiento de HUGO y su captura.</p>

CAPÍTULO 6. LA MAZMORRA.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p>OC de SOPHIE LEULLIER. (2020). https://www.instagram.com/p/BhFKDTUhS3c/ [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
 <p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, p. 57.</p>	<p>Se desarrolla en la mazmorra, lugar de encierro que transmite sordidez y amenaza. Además, supone el entorno donde los personajes se recuperan y evalúan lo que saben. Predominan el marrón y el gris, por su asociación con la suciedad, el aburrimiento y la muerte. A esto se le suma una luz fría y dura que llama la atención sobre la salida de la mazmorra y da dramatismo a la escena.</p>

CAPÍTULO 7. PRUEBAS.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p><i>Death.</i> GAWKI. (2020). https://www.instagram.com/p/B-KqMrpDMr2 [Fecha de consulta: 23-06-2021] <i>Girl Chasing Giants.</i> YUN LING. (2020). https://www.lingy000.com/girl-chasing-giants.html [Fecha de consulta: 23-06-2021] <i>Girl Chasing Giants.</i> YUN LING. (2020). https://www.lingy000.com/girl-chasing-giants.html [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
 <p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, pp. 63, 67, 71, 74.</p>	<p>Una mayor variedad de ambientes y dinámicas, por lo que los colores hacen una transición dentro del propio capítulo. Con la pérdida de HOPP, se recuperan los colores verdes asociados al bosque, pero con una paleta más neutra, que se mueve hacia los grises y los amarillos. No resulta una tonalidad viva o saturada, sino el color de una naturaleza deteriorada.</p> <p>Se enlaza con el mar y la escena de la barca, en que la paleta transita entre los grises y azules más neutros con una nota de color rosa en las nubes, que nos remite a un sol oculto que deja atrás las últimas horas de luz, con los últimos momentos en que HUGO está acompañado por FEGIS.</p> <p>Prosigue bajo el mar, donde la oscuridad es total a excepción del brillo azul de MINNE. Aquí se produce otro momento de pérdida ligado al pesimismo del color negro.</p> <p>Concluye este capítulo con una escena de contemplación desde la orilla. La atmósfera se recrudce y los colores dan paso a una paleta de grises, que conecta con la idea de la pérdida y melancolía presente en este momento de la historia.</p>

CAPÍTULO 8. SOLEDAD EN EL BOSQUE.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p><i>Something indistinct in the rotting leaves.</i> FENMORI. (2018). https://www.deviantart.com/fenmori/art/something-indistinct-in-the-rotting-leaves-772113079 [Fecha de consulta: 23-06-2021] <i>El lobo y el cervatillo.</i> CARMEN SALDAÑA. (2017). http://www.carmensaldana.es/?portfolio=605 [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
 <p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, pp.76, 83.</p>	<p>Cae la noche y los colores van hacia el añil. La única nota de luz está en MINNE y el resto queda en penumbra, lo que conecta el con el significado de oscuridad y muerte que tiene el negro. La tonalidad azul se torna naranja cuando HUGO cambia la luz de su imaginación (MINNE) por la luz del mechero. Vemos ahí una transición cromática que refleja la relación entre dos conceptos antagónicos en la historia: la fantasía y la realidad.</p>

CAPÍTULO 9. EL COCHE.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p><i>The Man with the Colorful Voice</i> [page 6]. SANDFLAKE-ADOPTABLES. (2018). https://www.deviantart.com/sandflake-adoptables/art/The-Man-with-the-Colorful-Voice-page-6-74377554 [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
	<p>Se desarrolla dentro del coche y cuenta con una iluminación dura y amarilla. De esta manera se recuperan las tonalidades del capítulo 3, en que FANTASMA se presenta a la Compañía, sólo que esta vez el verde desaparece y el amarillo ligado a los celos y la envidia permanece como color dominante. La diferencia entre el espacio interior y exterior del coche se establece a través de una relación de colores complementarios.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, p. 85.</p>	

CAPÍTULO 10. HUIDA.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p><i>My dream</i>. KERILYNN WILSON. (2019). https://www.kerilynnwilson.com/ [Fecha de consulta: 23-06-2021] <i>Tinnabula</i>. ROVINA CAI. (2017). https://www.rovinacai.com/portfolio/tinnabula-picture-book [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
	<p>Se desata un incendio, lo que implica la destrucción del bosque que simboliza la manera en que HUGO percibe la realidad. Se abandona la fantasía y el conflicto principal alcanza su clímax. Es el rojo la tonalidad predominante, que remite al peligro, la ira, el calor, la energía... En definitiva, contrasta con los capítulos anteriores, ya que es el terreno de la realidad, a la que HUGO debe enfrentarse y salir o no victorioso.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, p. 98.</p>	

CAPÍTULO 11. CONVERSACIÓN CON MAMI.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p>黄色の音 (Sonido amarillo). GEMI 333. (2015). https://www.instagram.com/p/OLCJUUrjhX/ [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN
 <p>Nuestro viaje al bosque, p. 110.</p>	<p>La paleta está dentro de la gama de los naranjas, que si bien transmiten calidez y energía, resultan menos agresivos y peligrosos que el rojo. HUGO está ahora en el terreno de la realidad, pero en el hogar, un ambiente seguro y reconfortante que puede ayudarlo a sanar.</p>

CAPÍTULO 12. EL REENCUENTRO.	
REFERENCIA DE PALETA.	
	
<p>Girl Chasing Giants. YUN LING. (2020). https://www.lingy000.com/girl-chasing-giants.html [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p> <p>Wandering, ELK64. (2015). https://www.deviantart.com/elk64/art/Wandering-554651648 [Fecha de consulta: 23-06-2021]</p>	
PRUEBA DE COLOR.	COLOR-AMBIENTACIÓN.
 <p>Nuestro viaje al bosque, p. 119.</p>	<p>Se desarrolla en un jardín diferente al del capítulo 2. Este jardín refleja el estado emocional de HUGO, su desesperanza por no ver a sus amigos. Se utilizan colores neutros y fríos, que se mueven en la escala de grises, y ganan saturación y calidez cuando aparecen FEGIS y HOPP</p>

4.4. Acabados.

4.4.1. Adaptación y corrección digital de la línea.

En primer lugar, se añade un margen de 3 mm para que las páginas a sangre no pierdan información durante la impresión. De este modo, el tamaño del lienzo aumenta y se prolonga el dibujo hasta el nuevo borde con el tampón de clonar.

En Photoshop nos servimos de la herramienta Voltar Horizontal para revisar el dibujo invertido y percibir de manera más sencilla los errores en las proporciones. Estos errores se solventan con las herramientas de distorsión y deformación de las áreas seleccionadas. La selección de áreas del dibujo también resulta útil en la corrección de errores puntuales como la omisión de MINNE en algunas viñetas u objetos del fondo que en algunos casos aparecen y desaparecen.



Ejemplo de corrección de línea: proporciones de FEGIS y añadido de MINNE sobre la cabeza de HUGO.
Nuestro viaje al bosque, p. 126, v. 3.

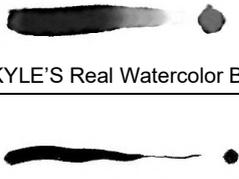
Este proceso de corrección de la línea lo realizamos a medida que avanzamos en las páginas definitivas, ya que abordamos primero estas cuestiones antes de añadir el color a cada página.

4.4.2. Normas de estilo.

Toca decidir cómo aplicar las paletas definidas con anterioridad, así como el tipo de pinceles utilizados y, de esta manera, el acabado de una página terminada. Con la concreción de esos factores, podemos implementar una metodología para cada capítulo, lo que permite realizar las páginas de manera más rápida y proporcionar una imagen de conjunto más coherente. Esta serie de decisiones se plasman en una hoja de estilo para cada capítulo o para cada ambiente dentro de un mismo capítulo. La hoja de estilo es una aproximación sujeta a variaciones.²

² Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 22.

La metodología final es la siguiente:

Capítulo 1. EL JUEGO IMAGINADO.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación. 2. Colorear con el pincel KYLE's Real Watercolor Basic 80. 3. Repasar contornos con el pincel KYLE's Inkbox Mr. Natural. 4. Corrección de colores y contraste con capa de ajuste Niveles. 	 <p>KYLE'S Real Watercolor Basic 80.</p> <p>KYLE's Inkbox Mr. Natural.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, p. 5.</p>  <p style="text-align: center;">1 2 3 4</p> <p style="text-align: center;">Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 35.</p>	

Capítulo 2. CONSEJOS.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación. 2. Colores planos de los personajes y los elementos del fondo. 3. Sombras y luces con el pincel de borde duro KYLE's Inkbox Mr. Natural. Los tonos los seleccionamos con la herramienta Gotero desde el archivo de prueba de color. 4. Capa de degradado en la opción Superponer, para añadir luz ambiental. 	 <p>KYLE'S Real Watercolor Basic 80.</p> <p>KYLE's Inkbox Mr. Natural.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, p. 18.</p>  <p style="text-align: center;">1 2 3 4</p> <p style="text-align: center;">Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 37.</p>	

Capítulo 3. ENCUENTRO CON FANTASMA.

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.
2. Colores planos de los personajes.
3. Manchar el fondo con el pincel KYLE's Real Watercolor Basic 80. Los colores los tomamos con la herramienta del gotero de la página modelo de color.
4. Valores tonales de los personajes mediante el pincel Klyaksa, de la gama Texture de PATRICIO BETTEO.
5. Potenciar luces con una veladura en una capa superior configurada en la opción "Superponer".



KYLE'S Real Watercolor Basic 80.



Klyaksa. (Texture), P. BETTEO.

Nuestro viaje al bosque, p. 28.



1

2

3

4

5

Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, 38.

Capítulo 4. VIAJE AL CASTILLO.

PRIMER PLIEGO:

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.
2. Colores del fondo con el pincel 样本画笔 3 1 de la gama Texture de PATRICIO BETTEO.
3. Colores planos de los personajes.
4. Integrar los personajes con el fondo y añadir valores tonales y luces reflejadas.
5. Repasar a los personajes y añadir detalles dibujados al fondo con el pincel KYLE ULTIMATE 2B Pencil 10px.
6. Ajuste de color con capas superiores configuradas en la opción Superponer o Multiplicar.



样本画笔 3 1 (Texture),
P. BETTEO.



KYLE ULTIMATE 2B Pencil 10px.



Sampled Brush 9.15 (Texture),
P. BETTEO

SEGUNDO PLIEGO:

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.
2. Manchar el fondo con el pincel Sampled Brush 9.15 de la gama Texture de PATRICIO BETTEO.
3. Colores planos de los personajes.
4. Limpieza del color para que se adecue a la línea y corrección de color por medio de una capa de ajuste.
5. Últimos detalles y textura al mar con el pincel Sampled Brush 4.15 de la gama Texture de PATRICIO BETTEO.



Sampled Brush 12.3 (Random),
P. BETTEO

Nuestro viaje al bosque,
pp. 36, 37.



1

2

3

4

5

6

Nuestro viaje al bosque,
pp. 38, 39.



1

2

3

4

5

Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 39.

Capítulo 5. POR EL CASTILLO.

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.
2. Colores planos en los personajes y el fondo.
3. Valores tonales en el fondo y a los personajes con el pincel Plana 2 de PATRICIO BETTEO, que permite pinceladas cortas, cuadradas y texturadas.
4. Gradientes de luz y sombra aplicados con la modalidad "Superponer" y "Multiplicar" respectivamente.
5. Con un pincel redondo con poca opacidad y dureza, aplicar una veladura del color de la luz encima de las áreas iluminadas de los personajes. Estas veladuras con la modalidad "Superponer" dan como resultado unos tonos más brillantes alrededor de la luz. Pinceladas cortas en el fondo.



KYLE'S Real Watercolor Basic 80.

Pincel redondo. Opacidad 65%,
Dureza 0%

Nuestro viaje al bosque, p. 45.



1



2



3



4



5

Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 40.

Capítulo 6. LA MAZMORRA.

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.
2. Aplicar colores planos a los personajes y al fondo.
3. Añadir valores tonales al fondo y a los personajes con el pincel Chalk 39 de la gama Texture de PATRICIO BETTEO. Pintar texturas en el suelo y paredes de la mazmorra con el pincel Ground Dust de la gama Random de PATRICIO BETTEO.
4. Como en el anterior capítulo, hacer que las luces sobre los personajes sean más resplandecientes por medio de un pincel con poca dureza y un tono blanco en la modalidad "Superponer". Para definir algunos detalles, utilizar el pincel KYLE's Inkbox Mr. Natural.



Chalk 39 (Texture), P. BETTEO.



Ground Dust (Random), P. BETTEO.

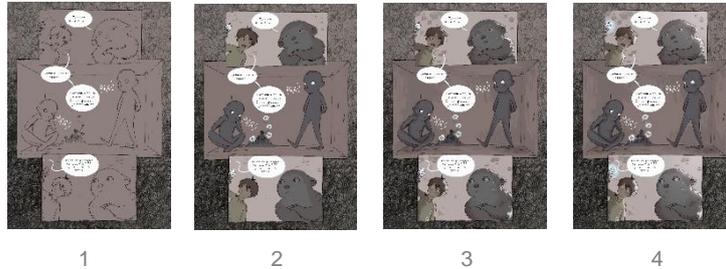


Pincel redondo. Opacidad 65%, Dureza 0%



KYLE's Inkbox Mr. Natural.

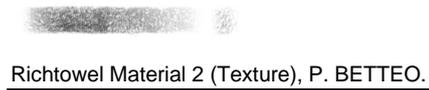
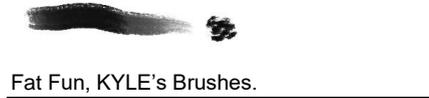
Nuestro viaje al bosque, p. 55.



Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 41.

Capítulo 7A. PRUEBAS.

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.
2. Aplicar colores planos a los personajes y añadir la vegetación al fondo con el pincel Seriep Ultratextured, de la gama Texture de PATRICIO BETTEO.
3. Añadir valores tonales a los personajes con toques leves con el pincel Fat Fun de KYLE's Brushes. Para los valores del fondo, utilizar Richtowel Material 2 para superficies grandes y el Aufgenommener Pinsel 1 35, ambos de la gama Texture de PATRICIO BETTEO.
4. Suavizar las transiciones entre tonos con el pincel Chalk 39 de la gama Texture de PATRICIO BETTEO mediante la técnica del *Hatching*. Esta técnica consiste en el dibujo de líneas paralelas muy próximas entre sí para dar un efecto tonal.
5. Añadir detalles (luces altas y bordes).



Nuestro viaje al bosque, p. 64.



Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 42.

Capítulo 7B. PRUEBAS.

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.
2. Manchar tanto a los personajes como al fondo de manera suelta con el pincel Richtowel Material 2 (Texture), de PATRICIO BETTEO y el Fat Fun de KYLE's Brushes.
3. Limpiar la mancha y añadimos valores tonales a los personajes con el Chalk 39 (Texture) de PATRICIO BETTEO mediante la técnica del *Hatching*.
4. Corregir valores tonales con una capa superior en modalidad Multiplicar y añadimos detalles y onomatopeyas.



Fat Fun, KYLE's Brushes.



Richtowel Material 2 (Texture), P. BETTEO.



Chalk 39 (Texture), P. BETTEO.

Nuestro viaje al bosque, p. 67.



1



2



3



4

Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 43.

Capítulo 7C. PRUEBAS.

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.
2. Añadir color al fondo y el tono más claro alrededor de la MINNE a modo de resplandor con la herramienta Degradado en forma circular.
3. Pintar las figuras con colores planos para que se diferencien del fondo.
4. Resaltar las zonas de luz sobre los personajes con el pincel Fat Fun de KYLE's Brushes. Intensificar el tono turquesa de la luz con una capa de ajuste Tono/Saturación.
5. Dibujar líneas de luz en el perfil de los personajes y en el fondo, en la dirección que sigue el agua. Utilizar para ello el pincel duro KYLE's Inkbox Mr. Natural. Añadir resplandor a las luces con el pincel redondo y potenciar los azules con una capa de ajuste Equilibrio de color.



Fat Fun, KYLE's Brushes.

Pincel redondo.
Opacidad 65%, Dureza 0%



KYLE's Inkbox Mr. Natural.

Nuestro viaje al bosque, p. 72.



1



2



3



4



5

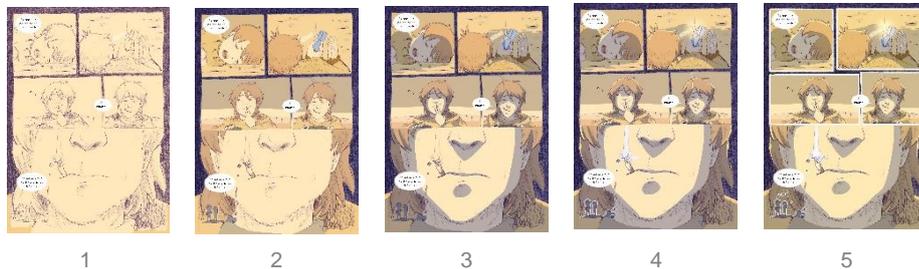
Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 43.

Capítulo 7D. PRUEBAS.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación. 2. Pintar tanto el fondo como las figuras con un pincel redondo con la transparencia y el tamaño ajustados para que varíen con la presión del lápiz. 3. Mezclar la mancha y la silueta de los bocadillos con el blender Add water slowly, de KYLE's Brushes. 4. Potenciar tonalidad azul alrededor de MINNE con una capa de ajuste Tono/Saturación. 	 <p>Fat Fun, KYLE's Brushes.</p> <hr/>  <p>Add Water Slowly (blender), KYLE's Brushes.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque, p. 74.</i></p>  <p style="text-align: center;">1 2 3 4</p> <p style="text-align: center;">Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 44.</p>	

Capítulo 8. SOLEDAD EN EL BOSQUE.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación. 2. Añadir colores planos a los personajes y al fondo y degradados. 3. Manchar sombras y luces con el pincel texturado KYLE's Inkbox Ink Wash 1. 4. Afinar bordes de las luces y las sombras con el pincel KYLE's Inkbox Mr. Natural. Dibujar bordes de luz a los objetos del fondo y al personaje. 5. Potenciar luces con una capa de ajuste Niveles. 	 <p>Fat Fun, KYLE's Brushes.</p> <hr/>  <p>KYLE's Inkbox Mr. Natural.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque, p. 78.</i></p>  <p style="text-align: center;">1 2 3 4 5</p> <p style="text-align: center;">Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 44.</p>	

Capítulo 9. EL COCHE.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación. 2. Pintar el exterior del coche con el pincel 样本画笔 3 1 y añadir en el interior los colores planos de los personajes. 3. Añadir sombras propias y arrojadas con una capa superior en la modalidad "Multiplicar". Usar el pincel KYLE's Inkbox Mr. Natural. 4. Añadir luces a los personajes con una capa superior en la modalidad "Superponer". Usar el pincel KYLE's Inkbox Mr. Natural. 5. Ajuste de color con una capa de Equilibrio color para volver la tonalidad de las viñetas más amarillas. Dibujar contorno blanco a las viñetas, trazado con la tecla Shift para que las líneas sean rectas. 	 <p>Fat Fun, KYLE's Brushes.</p> <hr/>  <p>KYLE's Inkbox Mr. Natural.</p>

Nuestro viaje al bosque, p. 90.



Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 45.

Capítulo 10. HUIDA.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación. 2. Añadir tono de fondo a la página. 3. Preparar áreas de selección. 4. Pintar las áreas seleccionadas con el pincel Sampled Brush 3 7 de la gama Texture de PATRICIO BETTEO. 5. Manchar el fondo con el mismo pincel, en la dirección que siguen las líneas del incendio. 6. Potenciar luces reflejadas en los elementos de la página. 	 <p>Sampled Brush 3 7 (Texture), P. BETTEO.</p> <hr/>  <p>KYLE's Inkbox Mr. Natural.</p>

Nuestro viaje al bosque,
pp. 100, 101.



Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 47.

Capítulo 11. CONVERSACIÓN CON MAMI.	
<ol style="list-style-type: none">1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación.2. Añadir tono de fondo a la página.3. Pintar colores planos en los elementos del fondo y los personajes.4. Aplicar con el pincel KYLE's Inkbox Mr. Natural las luces y sombras con capas superiores en las modalidades "Superponer" y "Multiplicar" respectivamente.5. Suavizar transición entre tonos con el pincel Chalk 39, de la gama Texture de PATRICIO BETTEO. Dar textura al fondo con el pincel Seriep Ultratextured de la misma gama.	 <p>KYLE's Inkbox Mr. Natural.</p> <hr/>  <p>Chalk 39 (Texture), P. BETTEO.</p> <hr/>  <p>Seriep Ultratextured (Texture), P. BETTEO.</p>
<p><i>Nuestro viaje al bosque</i>, p. 116.</p>  <p>1 2 3 4 5</p> <p>Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 48.</p>	

Capítulo 12. EL REENCUENTRO.

1. Duplicar línea y añadir capa de ajuste Tono/Saturación y tono de fondo a la página.
2. Añadir colores planos a los personajes y manchar el fondo con el pincel Richtowel Material 2, de la gama Texture de PATRICIO BETTEO.
3. Manchar sombras con el KYLE's Paintbox Acrylics 175. Añadir detalles al fondo con el KYLE's Inkbox Mr. Natural.
4. Suavizar texturas en las figuras con el Chalk 39. Repasar contorno de las viñetas con un tono más claro para que resalten sobre el fondo.
5. Aclarar la imagen con una capa de ajuste Niveles.



Richtowel Material 2 (Texture), P. BETTEO.



KYLE's Paintbox Acrylics 175.



Chalk 39 (Texture), P. BETTEO.

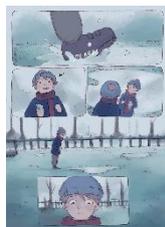


KYLE's Inkbox Mr. Natural.

Nuestro viaje al bosque, p. 119.



1



2



3



4



5

Véase APÉNDICE DE IMÁGENES, p. 49.

4.4.3. Ritmos de trabajo.

Desarrollo de los definitivos del 10 de diciembre al 19 de marzo. Se realizan 1 ó 2 páginas al día, según la complejidad de cada capítulo; de lunes a sábado, unas 6 horas diarias, salvo las vacaciones de Navidad y Año Nuevo.

En un día normal de trabajo, se prepara la línea y los colores base de una página para el día siguiente, y se añaden los valores tonales y la textura a la página ya preparada el día anterior. Este es un método escalonado que nos permite trabajar más rápido y variar el tipo de tareas que realizamos al día.

Concluidas las 128 páginas a color, se revisan para corregir detalles relacionados con los diálogos o con los elementos gráficos de la página.



Ejemplo de corrección de una página. *Nuestro viaje al bosque*, p. 93.

4.5. Cubiertas y guardas.

4.5.1. Bocetos.

Se realizan *thumbnails* para la portada de *Nuestro viaje al bosque*. La idea es que la portada guarde relación con el tema de la historia, es decir, el conflicto entre imaginación y realidad. Jugamos con reflejos, con figuras más o menos adelantadas y con el concepto de internarse en el bosque.



*Thumbnail*s para la portada de *Nuestro viaje al bosque* (izquierda) y poses de los personajes para la portada (derecha).

De los anteriores *thumbnails*, se seleccionan los siguientes:



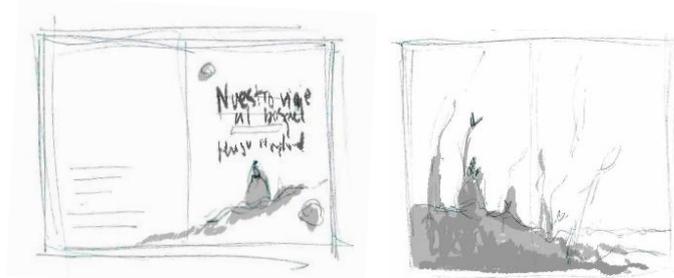
El 1 y el 2 se valoran por el concepto: HUGO mira atrás mientras sus amigos se adentran en el bosque; FEGIS y HOPP sólo resultan visibles en el área de luz. El 3 y el 4 se consideran por la composición, con el gran árbol a un lado frente a las figuras empuqueñecidas de la Compañía de la Rana en el jardín. El 5 interesa por el dinamismo: las figuras corren y la ilustración captura el momento y el entusiasmo por entrar en el bosque. Se plantea el cómo incluir todas estas cuestiones en las cubiertas y las guardas.

La decisión de una portada con una zona circular hueca, de manera que el dibujo de la guarda que está debajo participa en la portada. HUGO avanza por el bosque, rodeado por la luz de MINNE, y FEGIS y HOPP se hacen visibles sólo en la zona bañada por la luz. Cuando abrimos la portada, FEGIS y HOPP se adentran al bosque en solitario, mientras HUGO mira hacia el lado opuesto. Esta idea conjuga los dos conceptos que destacan de los *thumbnails* y que transmiten el conflicto principal del personaje.



Thumbnails de la portada y las guardas iniciales de Nuestro viaje al bosque.

Se establece otro paralelismo entre la imagen de la portadilla, que presenta una sombra sentada en una montaña de ceniza, y las ilustraciones de las guardas finales, en las que HUGO se sienta en una montaña de ceniza de la que salen brotes, como si creciera un bosque nuevo.



Thumbnails de la portadilla y las guardas finales de Nuestro viaje al bosque.

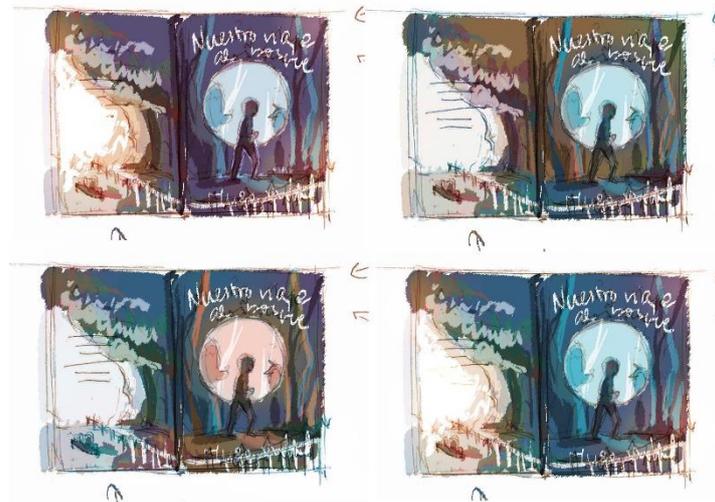
En la contraportada, la Compañía de la Rana juega en el jardín. Las prendas que están sobre el tronco, así como la posición de MINNE sobre la cabeza de HUGO, indica que

esta escena sucede después de que la historia termine, de manera que el bosque exuberante que surge más allá de la valla es un bosque imaginado.



Thumbnails de la contraportada de *Nuestro viaje al bosque*.

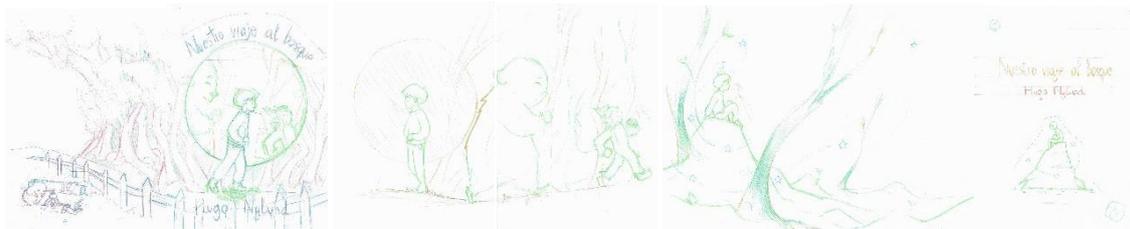
A partir de los *thumbnails* en escala de grises, se componen pruebas de color en Photoshop y con los lápices de colores.



Pruebas de color para las cubiertas de *Nuestro viaje al bosque*.

4.5.2. Definitivos.

Todas las ilustraciones necesarias para las cubiertas y las guardas, así como para la portadilla, se imprimen primero en papel para dilucidar las posiciones y proporciones de los elementos a escala. Los diferentes colores facilitan la diferenciación entre la figura y el fondo. En esta fase se utiliza la estrategia del fotocopiado y pegado sobre el dibujo para explorar diferentes composiciones.



Bocetos definitivos (de izquierda a derecha): cubiertas, guardas y portadilla de *Nuestro viaje al bosque*.

Se transfieren los dibujos en papel Arches de 300 gr y acabado satinado en la mesa de luz. El papel se corta a tamaño Din A4 para trabajar en el mismo formato que las páginas

del contenido. El coloreado se lleva a cabo con lápices de colores de la gama Pablo y Luminance de Caran d'Ache. La elección del papel Arches es debido a que soporta una carga de pigmento considerable sin llegar a la saturación, lo que permite añadir más capas de color al dibujo. Además, el grano proporciona una textura sutil y muy agradable al ojo.

De cara a la posible digitalización por medio del escáner, las ilustraciones horizontales se dibujan en dos partes verticales porque nos permite escanear el contenido sin que el dibujo sufra daños.

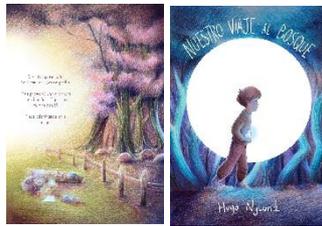
Como en el escaneado no se registra el suficiente detalle, se opta por el registro fotográfico para editarlas con posterioridad en Photoshop. Para la edición, se ajusta con capas de Niveles y Contraste/Brillo, y se trabajan por áreas de selección, puesto que los valores tonales que deben modificarse no son los mismos en todas las áreas del dibujo. Si el dibujo se extiende en un pliego como sucede en las guardas, unimos ambas partes y suavizamos la transición con la herramienta Tampón de clonar.

Ejemplo del progreso de una edición fotográfica por capas:



Bocetos definitivos (de izquierda a derecha): cubiertas, guardas y portadilla de *Nuestro viaje al bosque*.

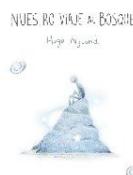
Así obtenemos las imágenes de las cubiertas, guardas y portadilla:



Cubiertas de *Nuestro viaje al bosque*.



Guardas de *Nuestro viaje al bosque*.



Portadilla de *Nuestro viaje al bosque*.

En la portada añadimos el título, *Nuestro viaje al bosque*, y el nombre del autor, HUGO NYLUND. Entre varias composiciones se consideran las letras curvas que siguen la circunferencia del hueco de la portada. Las letras, trazadas con el pincel Shiyoon Med REG. INK, se dibujan en blanco para que resalten sobre el fondo oscuro y combinen con la luminosidad de MINNE.



Portada con letras de *Nuestro viaje al bosque*.

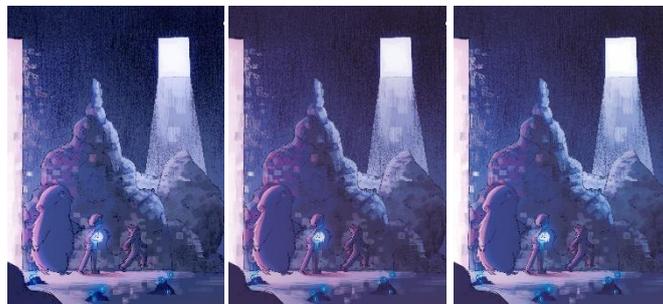
Capítulo 5: MAQUETACIÓN. La edición para contar la historia

5.1. Contenido.

5.1.1. Preparación del material para maquetar.

Todas las páginas llevadas a la imprenta tienen un modo de trabajo y perfil de color determinados para que la impresión reproduzca los colores originales con la mayor fidelidad posible. Convertimos el modo de trabajo de RGB a CMYK, el modelo de color sustractivo que se utiliza en la impresión, basado en las tintas cian, magenta, amarilla y negra. Este cambio de modelo se realiza sobre los archivos JPG con las capas unidas, ya que, si se hace con las capas separadas, se produce la modificación de los colores de la página.

El perfil aplicado es Coated FOGRA39, el más utilizado para los papeles estucados y se observa que varía el color de las páginas por la presencia de magentas o azules oscuros. Estos capítulos se editan con capas de ajuste como Equilibrio de color o Tono/Saturación, y así recuperamos el tono de las páginas originales.



(De izquierda a derecha): página original en RGB; página en CMYK con perfil Coated FOGRA 39; página en CMYK con perfil Coated FOGRA39 + capa de ajuste para corregir el color.

Para evitar la compresión y la consecuente pérdida de información de las imágenes, se guardan las páginas en formato TIFF. Este formato de imagen mantiene las capas y la resolución como fueron editadas en Photoshop y además permite trabajar en Indesign.

5.1.2. Numeración.

La numeración es añadida en Indesign con la opción de Páginas Maestras, que permite automatizar un formato sobre las páginas seleccionadas. Los números se escriben con la fuente *Calibri Light*, cuerpo 9, en negro con borde blanco para que sean visibles en todas las páginas, y se sitúan en el centro inferior de la página, ya que su posición resulta más estable. Conviene colocar la numeración a 5 milímetros del sangrado para evitar que se corte durante la encuadernación.

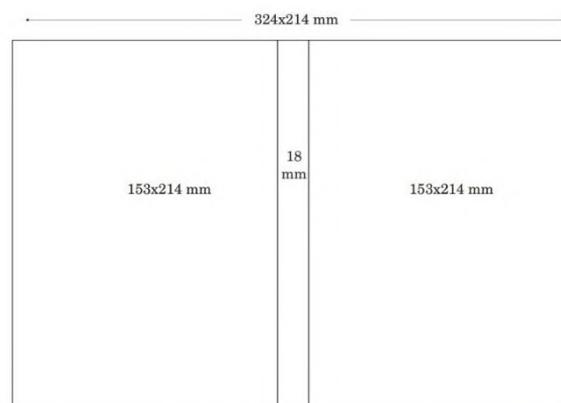
Se omite cierta numeración debido a que a veces los personajes se sitúan en el centro inferior de la página y la numeración se superpone a ellos. También prescindimos de los números cuando resaltan demasiado en aquellas páginas en las que la tonalidad es muy oscura y desvían la atención del motivo principal.



Nuestro viaje al bosque, p. 42. Ejemplo de conflicto entre numeración y dibujo.

5.2. Cubiertas, lomo y guardas: adaptación de las ilustraciones.

La imprenta que realiza el trabajo de impresión es MAKAROGRAFICA, en San Cristóbal de La Laguna. A partir de la elección del tipo de papel y de su gramaje y el número de las páginas impresas, se concretan las medidas del lomo y de las tapas, y la imprenta envía el siguiente esquema para adaptar las imágenes:

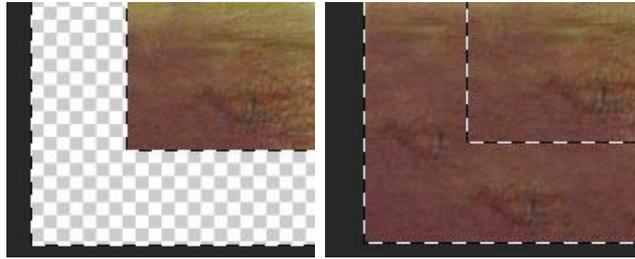


SANGRADO APARTE DE 10mm minimo por cada lado

Nuestro viaje al bosque. Esquema de medidas para la encuadernación

Se realiza el montaje de las tapas y el lomo en Photoshop con las reglas integradas en el programa para tener un control preciso de las medidas. El sangrado se aplica a 20

milímetros con la herramienta Editar > Rellenar > Según el contenido, que permite que el dibujo se prolongue en un área de selección determinada. Se perfilan los errores de transición entre el área dibujada y el área rellena con el tampón de clonar.



Detalle de la ampliación de margen en la contraportada.

Para componer el lomo, se copian áreas del dibujo de la portada y de la contraportada con el tampón de clonar y una capa con un tono en modalidad "Multiplicar" para oscurecer los colores y que las letras del título y el autor sean visibles. Como se hizo en la portada, las letras del lomo se añaden a mano con el pincel Shiyoon KIM REG. MED y se incluye a MINNE como elemento separador entre el título y el nombre del autor.



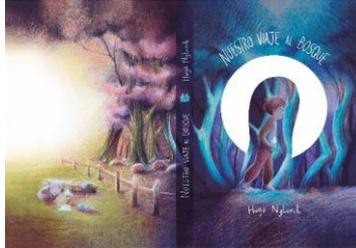
Lomo de *Nuestro viaje al bosque* (izquierda), detalle del lomo (derecha).

Resulta complicado para la imprenta que la imagen de HUGO de la portada coincida con la de la guarda, así que se decide eliminar el dibujo de HUGO de la guarda y que sólo permanezca su silueta con el troquelado. El concepto de dar la espalda a sus amigos y mirar hacia el otro lado se mantiene. También se deforma el pelaje de FEGIS, para evitar en lo posible una tangente con el borde del área troquelada.



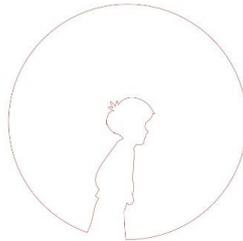
Guardas iniciales definitivas de *Nuestro viaje al bosque*.

La imprenta indica que el área troquelada de la portada necesita que el dibujo se prolongue hacia el interior al menos un centímetro. Como no hemos coloreado esta área en tradicional, debemos hacerlo en digital, y para ello prolongamos el dibujo en Photoshop, con el duplicado de la imagen y con el tampón de clonar.



Cubiertas de *Nuestro viaje al bosque*. La portada incluye el margen interior del borde del troquelado.

En el programa Inkscape se realiza un trazado vectorial de medio punto de grosor que bordear el área troquelada. La imprenta necesita ese trazado para que el corte sea lo más preciso posible.



Trazado vectorial del contorno del troquelado.

El proceso de adaptación para la imprenta se completa con el envío de todos los documentos en formato PDF y con el texto de la contraportada en Adobe Indesign con la tipografía FENNARIO, la misma que utilizada en los diálogos del cómic. El texto que resulta es más una invitación que una sinopsis:

*Ese día apareció un fantasma en nuestro jardín.
Nos prometió una aventura inolvidable, así que nos fuimos con él.
Y nos adentramos en el bosque.*

5.3. Libro en físico.

El día 4 de junio de 2021 recogemos en la imprenta MAKAROGRÁFICA en San Cristóbal de La Laguna 4 ejemplares de la edición física de *Nuestro viaje al bosque*, en tapa dura con portada troquelada.



Nuestro viaje al bosque. Vistas de la edición en tapa dura.

El resultado se ajusta a nuestras previsiones, si bien hay algunos detalles que podrían arreglarse. La unión en las viñetas a doble página no es del todo exacta. Esto sucede por el añadido de sangrado en el lado interior de la página. El desajuste no resulta grave, pero lo hemos corregido en el documento para solventar el problema en futuras ediciones.



Nuestro viaje al bosque. Ejemplo de unión inexacta en una viñeta a doble página, pp. 36-37.

Como curiosidad, los colores de los capítulos resultan visibles con el libro cerrado.



Nuestro viaje al bosque. Dorso del libro. Diferenciación de los capítulos por colores.

CONCLUSIONES

Cuando me adentré en el bosque hace casi dos años, no sabía que estaba vivo y que escondía muchos más secretos y posibilidades de los que imaginaba, pues un viaje es la antítesis de lo estático y el bosque se expande ante mí, a medida que lo recorro. ¿Qué quiero contar? ¿Qué significa esta historia para mí? Las preguntas son los pasos que hacen que me interne más y más. Y a mi alrededor, lo que nace de una idea, de un brote, pronto se convierte en una concatenación de reflexiones, porque así es como se crean las historias. Mi tutora, REYES DUQUE, orientó mis pasos para que descubriera el camino que más se adecuaba a mí. Mediante sus preguntas, reafirmé algunas ideas, profundicé en otras y cambié otras tantas, y así yo misma evolucioné con el bosque. Estos cuestionamientos, este crecimiento personal, constituyen un objetivo cumplido, puesto que la realización de este cómic ha sido un proceso de autodescubrimiento, en el que exploro mi relación con el tema, con el conflicto entre realidad e imaginación.

Esta exploración se refleja con claridad en los cambios que ha sufrido la trama desde el primer storyline hasta la misma finalización del cómic. Al principio, esta historia trataba de una separación. En el primer borrador, HUGO se marchaba del bosque y se despedía de la Compañía de la Rana, que se quedaba entre los árboles con la promesa de cuidar del bosque en su ausencia. Era un final simbólico y agri dulce. Esa tristeza, después de lo oscuro y duro que se torna el viaje de HUGO en las páginas anteriores, resulta redundante e insatisfactoria. ¿Por qué la madurez tendría que ir acompañada por la pérdida de la fantasía? Y vuelvo a las preguntas de antes: ¿Qué quiero contar? ¿Qué significa esta historia para mí? Ahora soy capaz de responderlas: es la manera de encarar mi proceso creativo, la idea de que no tenemos por qué perder la curiosidad y la imaginación. Así es como decido que la Compañía de la Rana permanezca unida y el bosque crezca a partir de sus juegos. Ahora la historia no trata sobre una separación, sino sobre una conciliación; algo que me da esperanzas lo que me permite dar forma a mis historias con la misma viveza con que HUGO siente a FEGIS y HOPP. La Compañía de la Rana no se rinde. Y cuando me doy cuenta, en la multiplicidad de caminos, encuentro por fin el mío.

Nuestro viaje al bosque constituye mi primera incursión en el mundo del cómic y tengo la certeza de que cuando ideé la historia y el número de páginas, no era consciente del volumen de trabajo al que me enfrentaba. “¡La historia me lo pide!”, me decía. Y era cierto, no podría haberlo contado en menos. Por eso ha sido un camino plagado de dificultades, y una y otra vez me salieron fantasmas al paso: el desaliento por ver el final tan lejos, el cansancio por no permitirme parar, las inseguridades ligadas al síndrome del impostor o la impotencia de tener otras ideas, y no poder dedicarles tiempo. Así pasan los días y así lucho por no convertirme en una niña de ceniza, víctima de la rutina y del hastío. Pero entonces descubro que la base del trabajo es volver a enamorarme del proyecto, cautivarme y disfrutar del viaje, porque para mantener viva la chispa, no puedo atarme a una rutina. Cuando continúo y afronto los momentos difíciles, me doy cuenta de que la satisfacción de mejorar cada día, de emocionarme con el proceso compensan la oscuridad del camino. Y con la finalización del cómic, mi primera obra terminada después de toda una vida de proyectos inacabados y narrativas interrumpidas, la satisfacción que siento resulta incomparable. Esto supone otro objetivo alcanzado.

Nuestro viaje al bosque constituye así el fin de una etapa de mi vida, ligada para siempre a la Universidad, a conversaciones con mis compañeras de piso, al covid, a largos días en casa con mi familia y el lápiz en la mano, a lecturas en el jardín y a la música que me envuelve y me hace tararear mientras dibujo. Todo lo que quería contar sobre la Compañía de la Rana está contenido en este tomo y no planeo escribir o dibujar más historias con estos personajes, porque tengo muchas otras ideas y mundos que recorrer y es importante para mí cerrar proyectos e iniciar otros nuevos. No obstante, me enfrento ahora a nuevas oportunidades para aplicar el aprendizaje narrativo y gráfico obtenido en el bosque con HUGO, FEGIS y HOPP; de modo que la Compañía de la Rana sigue y seguirá conmigo siempre, dentro de mi equipaje creador. Volvemos sobre la misma idea, paralela al final de nuestra historia: terminar un proyecto no es una separación, sino una conciliación.

Si atendemos al material físico de nuestro recorrido por el bosque, tenemos un guion literario con especial atención a los matices y las interconexiones narrativas, unos bocetos de las páginas vivos y mutables, unos diseños de personajes adecuados a la lógica interna del relato, y unas páginas definitivas que ejemplifican el viaje a través de la evolución de los motivos gráficos. Todo se combina en un libro de autoría propia gracias a un cuidado trabajo de edición y maquetación. Un resultado artesanal y profesional que, aun con sus múltiples referencias, demuestra la experiencia gráfica obtenida durante mi paso por el grado en Bellas Artes, y además lo que supone una exploración para descubrir códigos expresivos personales. Ahí tenemos otro objetivo alcanzado.

Tengo la inmensa suerte de que los lectores se adentren en el bosque, puesto que Ediciones Idea, de la Fundación Cine + Cómic, publicará *Nuestro viaje al bosque* bajo su sello. La publicación y difusión supone un auténtico logro, y resulta un reconocimiento del carácter profesional del proyecto. Lo que más valoro de esta oportunidad son las virtudes que los editores han visto en el trabajo y, en especial, la atención al uso de los elementos gráficos de la página para narrar. Esa era mi principal intención cuando

comencé el proyecto y el aspecto más logrado y por el que más orgullo siento tras su finalización.

Ahora que *Nuestro viaje al bosque* va a compartirse con otros lectores, la historia dejará de ser sólo mía. El target resulta un factor difícil de catalogar, puesto que el cómic posee una estética infantil y naïf, pero a su vez trata conceptos oscuros, como la muerte, el secuestro y el maltrato infantil. Por esto se destina a un público adulto, aunque también resulta accesible para un público juvenil.

El viaje no termina para mí. Sigo en el bosque, ahora me encuentro delante de la encrucijada. Veré los caminos por los que me conducen mis historias y decidiré el que debo elegir para continuar. En caso de que dude o que me pierda pediré ayuda a la Compañía de la Rana. Quizás continúe mi trayectoria en el mundo del cómic, quizás desplace mi trabajo hacia la ilustración. En cualquier caso, en esta concatenación de “quizás” tengo clarísima una cosa, la misma desde que era pequeña y ya me adentraba en los bosques de mi imaginación: seguiré escribiendo y dando vida a mis personajes con el dibujo o con las palabras, como siempre.

BIBLIOGRAFÍA

ANDREWS, Ryan, (2019) *Y entonces nos perdimos*, Barcelona, Editorial Astronave, 330 pp.

BACHELARD, Gastón, (2000) *La poética del espacio*, Buenos Aires, Argentina, Fondo de cultura económica de Argentina, 207 pp.

CAMPBELL, Joseph, (1959) *El héroe de las mil caras*, México, Fondo de cultura económica, 241 pp.

CHEVALIER, Jean, (1986) *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Editorial Herder, 1107 pp.

EISNER, Will, (2004) *Bocetos*, Barcelona, Norma, 224 pp.

EISNER, Will, (2002) *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Barcelona, Norma, 165 pp.

EISNER, Will, (2003) *La narración gráfica*, Barcelona, Norma, 164 pp.

FIELD, Syd, (2005) *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Random House Usa, 336 pp.

GAIMAN, Neil, (2003) *Coraline*, Barcelona, Salamandra, 157 pp.

GARCÍA JIMÉNEZ, (1993) Jesús. *Narrativa audiovisual*, Madrid, Cátedra, 423 pp.

HELLER, Eva, (2004) *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Barcelona, Gustavo Gili, 308 pp.

HICKSON, Tim, (Hello future me) *On Writing: First Person! [Twilight I Handmaid's tale I Edith Finch]*. Youtube [video digital], 25 de enero de 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=eRGfs7iOUDE&t=75s> [Consulta: 25-01-2020]

MCCLOUD, Scott, (2007) *Entender el cómic: el arte invisible*, Bilbao, Astiberri, 215 pp.

MOGENSEN, Hans Elgaard, (2009) *Along Literary Lines*, Gyldendal.

OTERO, Sole. *Introducción a la psicología del color: la narrativa cromática* [página WEB], Doméstika, 2020, <https://www.domestika.org/es/courses/246-introduccion-a-la-psicologia-del-color-la-narrativa-cromatica> [Consulta: 15-06-2020]

PROPP, Vladimir, (1985) *Morfología del cuento*, Madrid, Fundamentos, 234 pp.

SEGER, Linda, (2000) *Cómo crear personajes inolvidables*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 199 pp.

SELICK, Henry, *Los mundos de Coraline* [película], Henry Selick (dirección, producción y guion), Claire Jennings (producción) Laika (estudios de animación). Basada en *Coraline*, de Neil Gaiman, 2009. Duración 100'.

SNYDER, Blake, (2010) *¡Salva al gato!: el libro definitivo para la creación de un guion*, Barcelona, Alba, 247 pp.

SUNDBERG, Minna, *Stay Still Stay Silent* [página WEB] Minna Sundberg <https://sssscomic.com/> [Consulta: 05-11-2020]

VAN OSTEN, Carson, *Comic Strip Artist's Kit (Redux)* [Temple of the Seven Golden Camels] Mark Kennedy, 2006. [Comic Strip Artist's Kit \(Redux\) | Temple of the Seven Golden Camels \(sevendcamels.blogspot.com\)](http://sevendcamels.blogspot.com) [Consulta: 10-07-2020]

VOGLER, Christopher, (2002) *El viaje del escritor*, Barcelona, Ediciones Robinbook, 364 pp.

YANES CÓRDOBA, Víctor, (1999) "Elementos para una gramática del cómic", en *VVAA, Cómic, animación y metodología del sentido*, Santa Cruz de Tenerife, Universidad de La Laguna, Facultad de Bellas Artes, pp. 69-93.

APÉNDICE DE IMÁGENES.
TFG: NUESTRO VIAJE AL BOSQUE. CÓMIC.
Elisa García Dorta.

ÍNDICE

PRUEBAS TÉCNICAS

TRADICIONALES.....	3
DIGITALES.....	4
BALANCE TRADICIONAL-DIGITAL.....	5

PÁGINAS

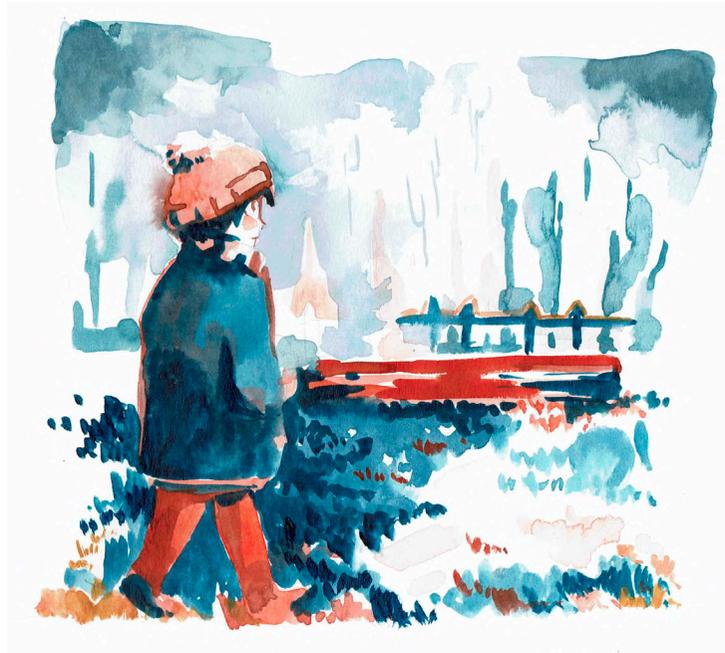
GRAFITO.....	6
HOJAS DE ESTILO.....	22
DEFINITIVAS.....	35

CUBIERTAS, LOMO, GUARDAS Y PORTADILLA.

COMPOSICIÓN DE TÍTULO Y AUTOR.....	51
CUBIERTAS Y LOMO.....	52
GUARDAS INICIALES.....	53
PORTADILLA.....	54
GUARDAS FINALES.....	55

Apéndice de imágenes: PRUEBAS TÉCNICAS.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



TRADICIONALES
Grafito.
Acuarela.
Lápices de colores.

Apéndice de imágenes: PRUEBAS TÉCNICAS.



TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



DIGITALES
(Adobe Photoshop)



Apéndice de imágenes: PRUEBAS TÉCNICAS.

BALANCE TRADICIONAL-DIGITAL
Grafito + color digital.



TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómec.
Elisa García Dorta.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómics.
Elisa García Dorta.



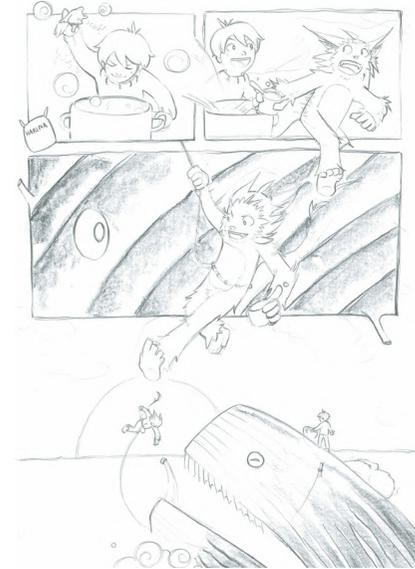
p. 2.



p. 3.



p. 4.



p. 5.



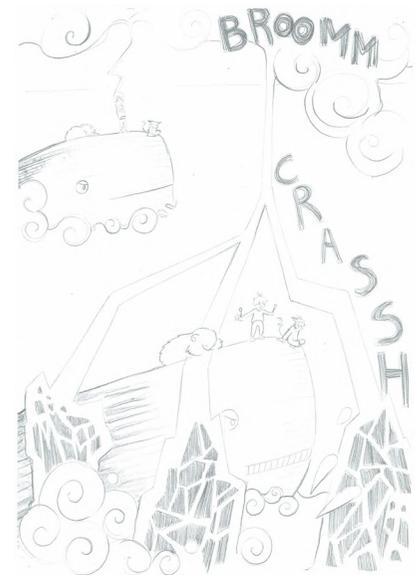
p. 6.



p. 7.



p. 8.



p. 9.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómec.
Elisa García Dorta.



p. 10.



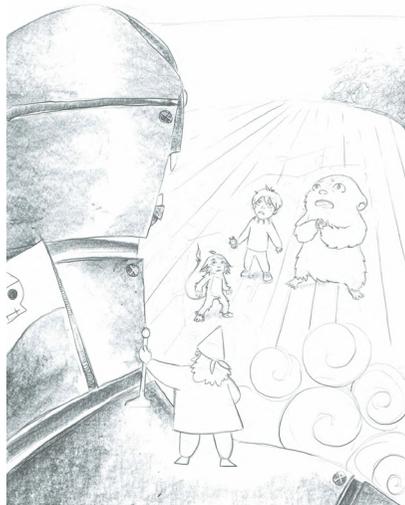
p. 11.



p. 12.



p. 13.



p. 14.



p. 15.



p. 16.

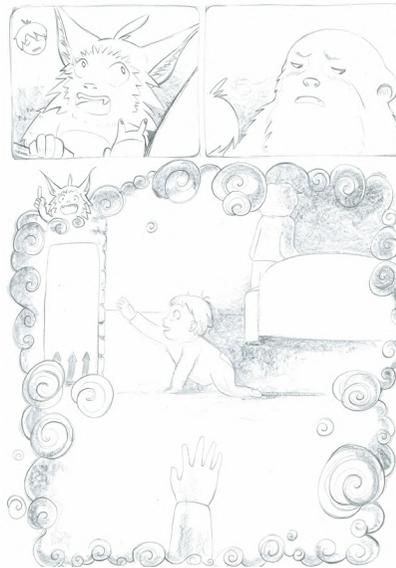


p. 17.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.



p. 18.



p. 19.

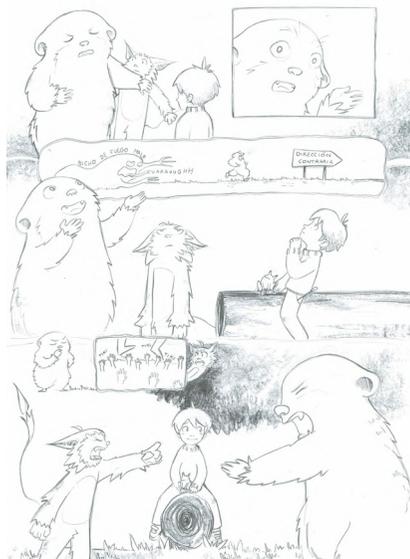


p. 20.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómec.
Elisa García Dorta.



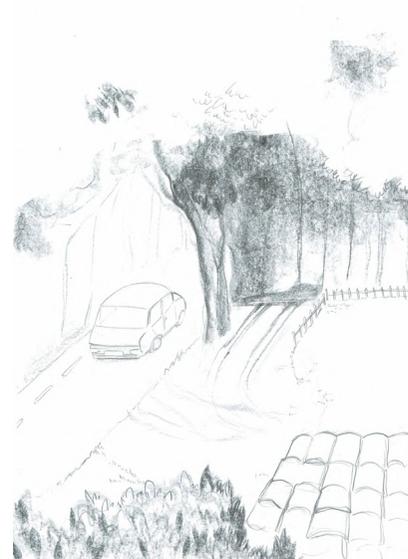
p. 21.



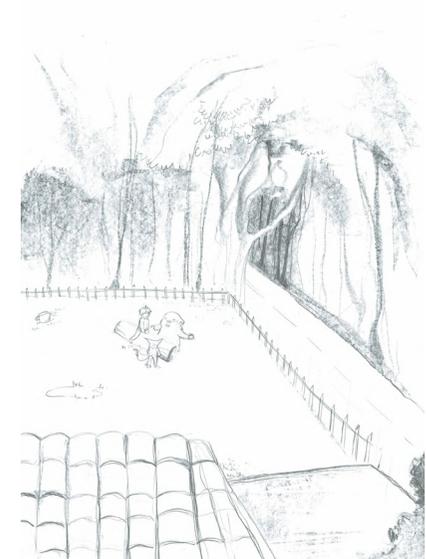
p. 22.



p. 23.



p. 24.



p. 25.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómec.
Elisa García Dorta.



p. 26.



p. 27.



p. 28.



p. 29.



p. 30.



p. 31.



p. 32.



p. 33.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómec.
Elisa García Dorta.



p. 34.



p. 35.



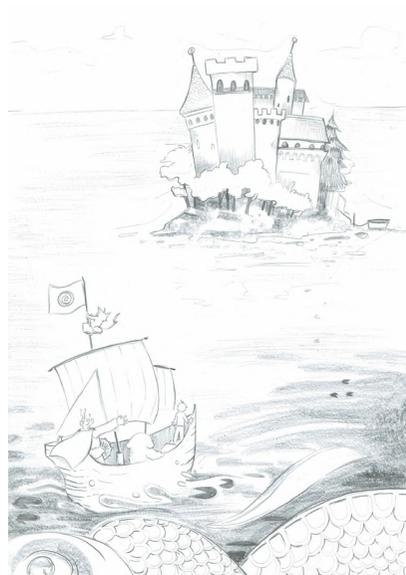
p. 36.



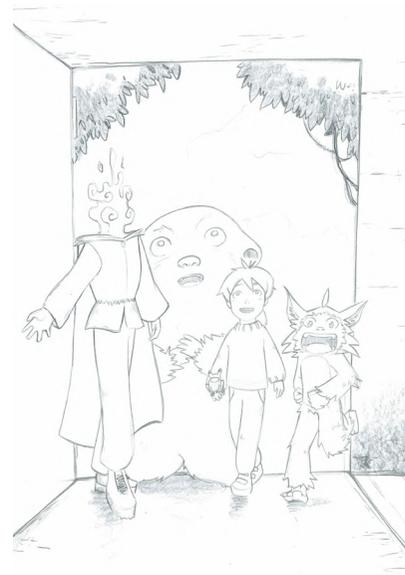
p. 37.



p. 38.



p. 39.



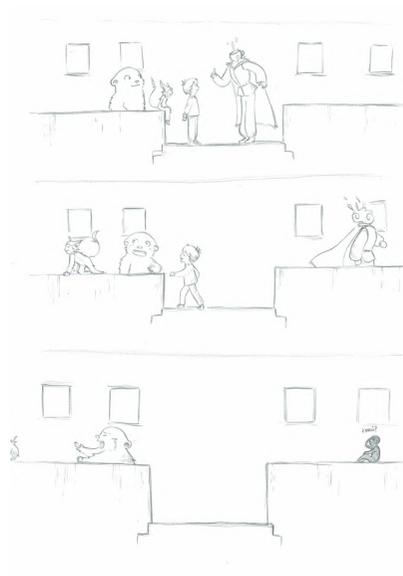
p. 40.



p. 41.



p. 42.



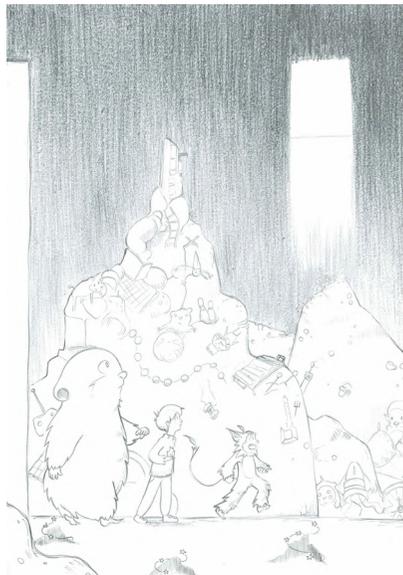
p. 43.



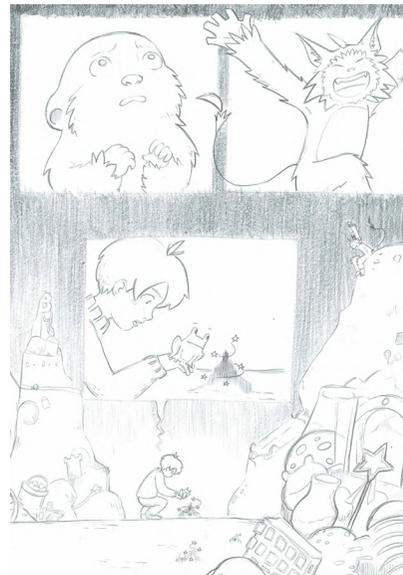
p. 44.



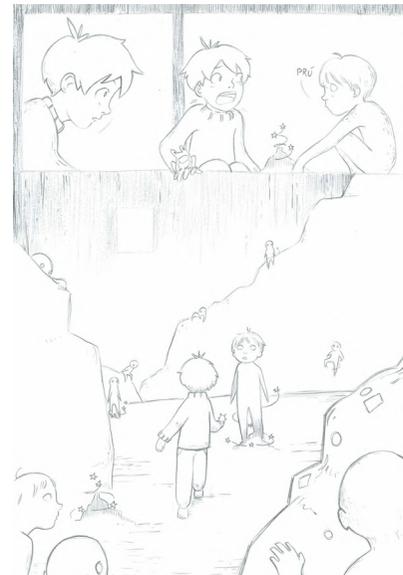
p. 45.



p. 46.



p. 47.



p. 48.



p. 49.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.



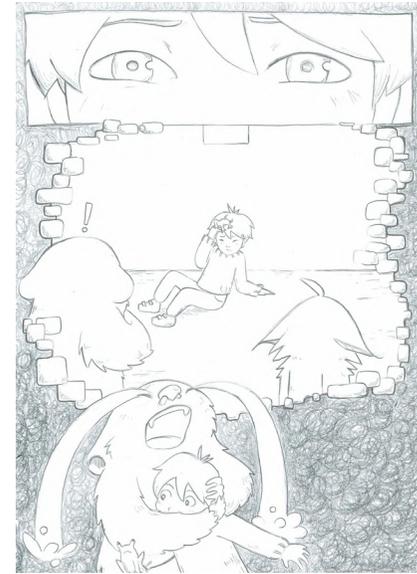
p. 50.



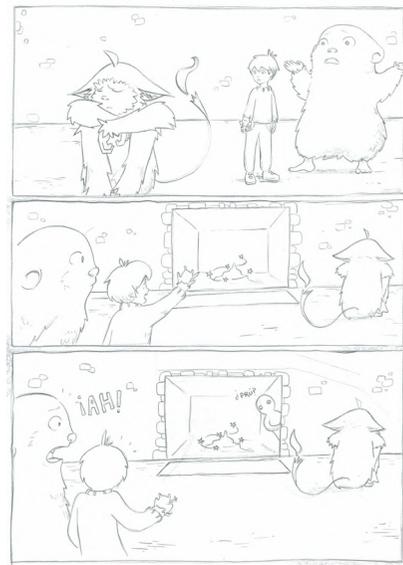
p. 51.



p. 52.



p. 53.



p. 54.



p. 55.



p. 56.



p. 57.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómec.
Elisa García Dorta.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.



p. 58.



p. 59.



p. 60.



p. 61.



p. 62.



p. 63.



p. 64.



p. 65.

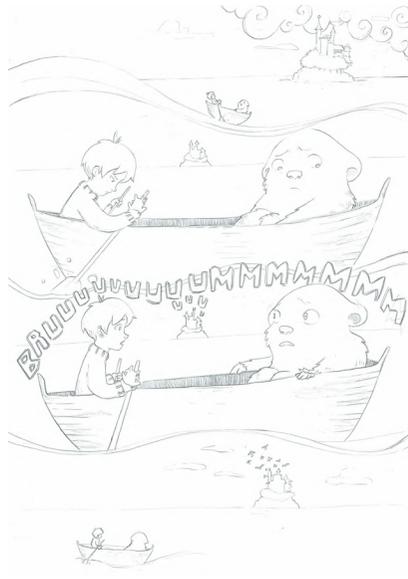
TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómics.
Elisa García Dorta.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 66.



p. 67.



p. 68.



p. 69.



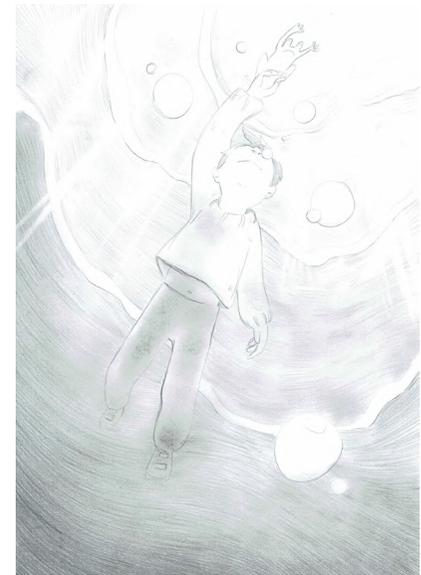
p. 70.



p. 71.

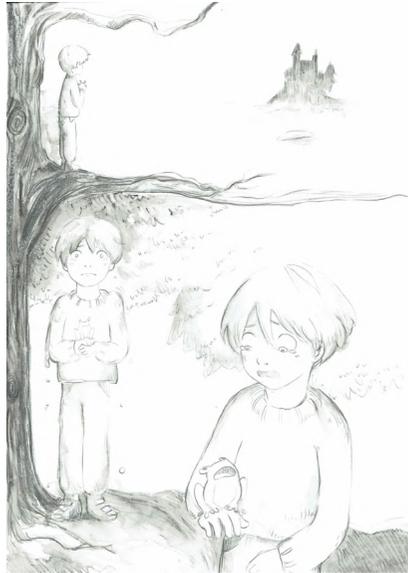


p. 72.



p. 73.

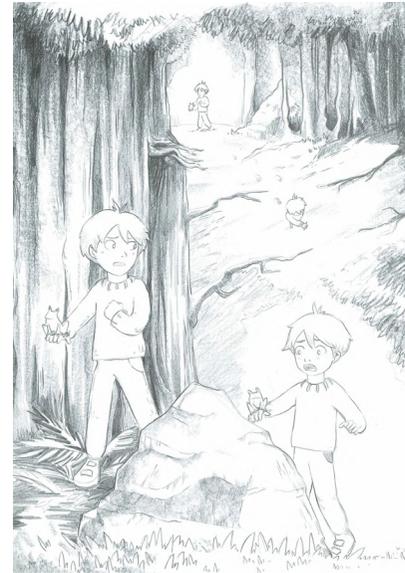
Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.



p. 74.



p. 75.



p. 76.



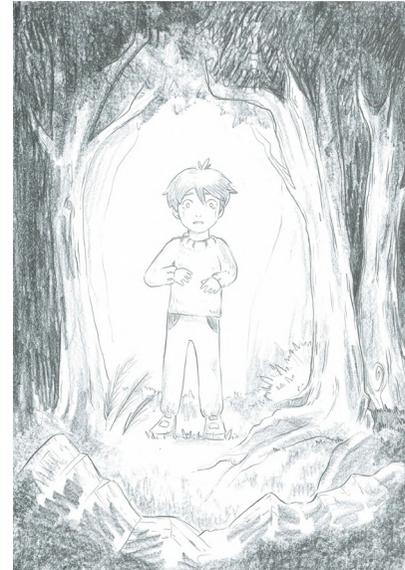
p. 77.



p. 78.



p. 79.



p. 80.



p. 81.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 82.



p. 83.



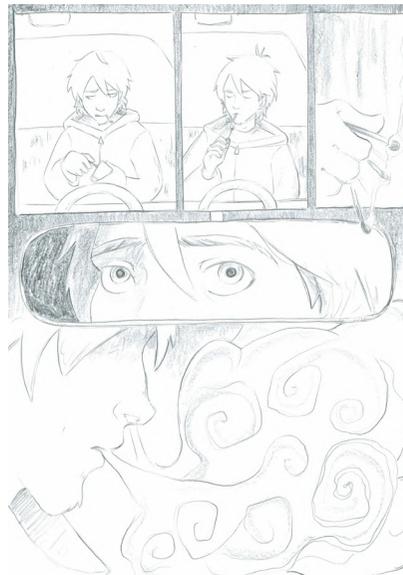
p. 84.



p. 85.



p. 86.



p. 87.



p. 88.



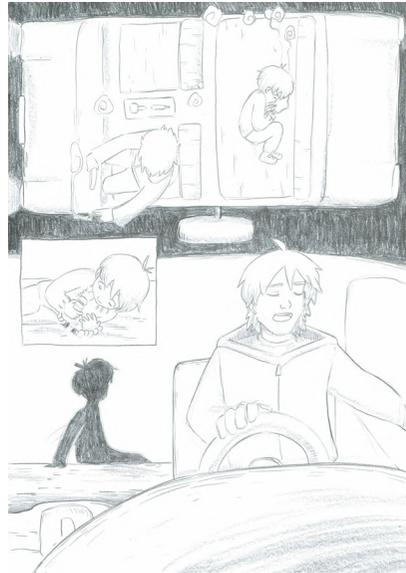
p. 89.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 90.



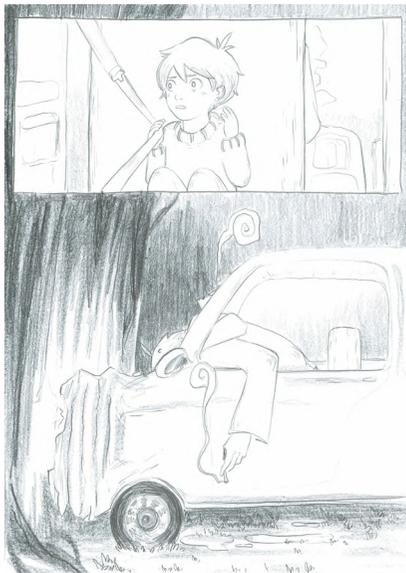
p. 91.



p. 92.



p. 93.



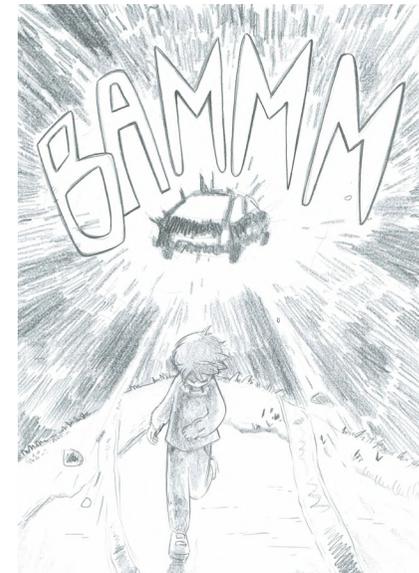
p. 94.



p. 95.



p. 96.



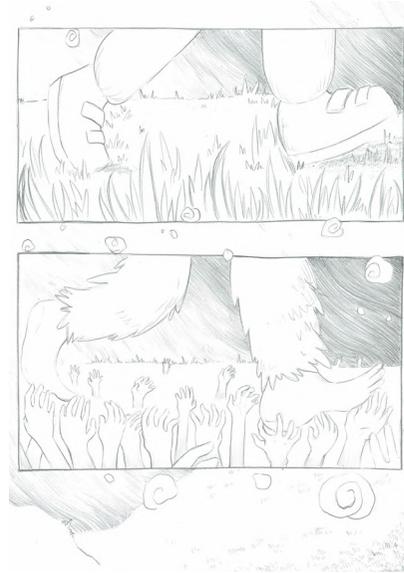
p. 97.



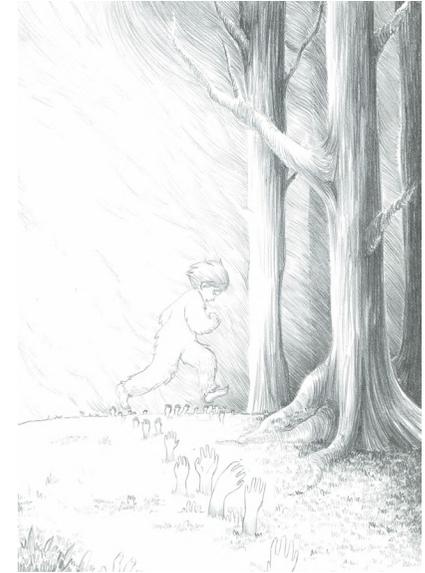
p. 98.



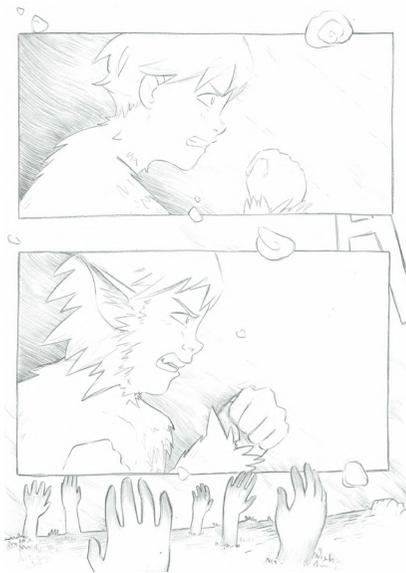
p. 99.



p. 100.



p. 101.



p. 102.



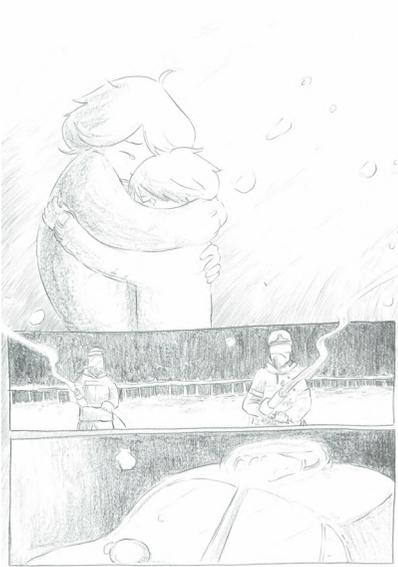
p. 103.



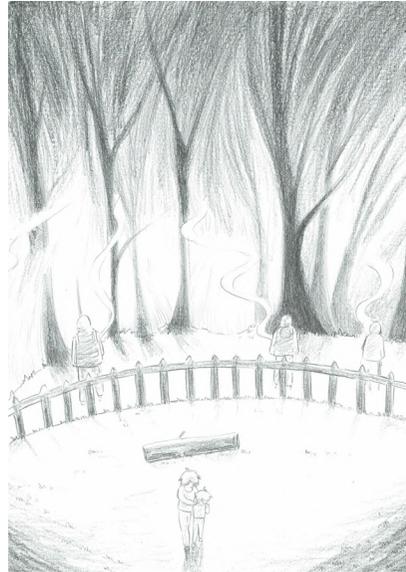
p. 104.



p. 105.



p. 106.



p. 107.



p. 108.



p. 109.



p. 110.



p. 111.



p. 112.



p. 113.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Grafito.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 114.



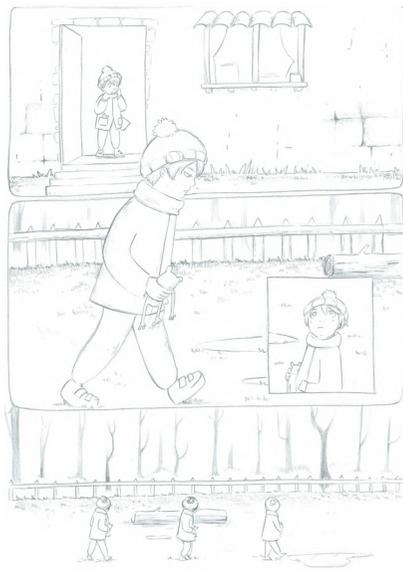
p. 115.



p. 116.



p. 117.



p. 118.



p. 119.



p. 120.



p. 121.



p. 122.



p. 123.



p. 124.



p. 125.



p. 126.



p. 127.



p. 128.



p. 129.



Capítulo 1: EL JUEGO IMAGINADO. Hoja modelo y definitiva, p. 10.



Capítulo 2: CONSEJOS. Hoja modelo, p. 22.



Capítulo 2: CONSEJOS. Definitiva, p. 22.



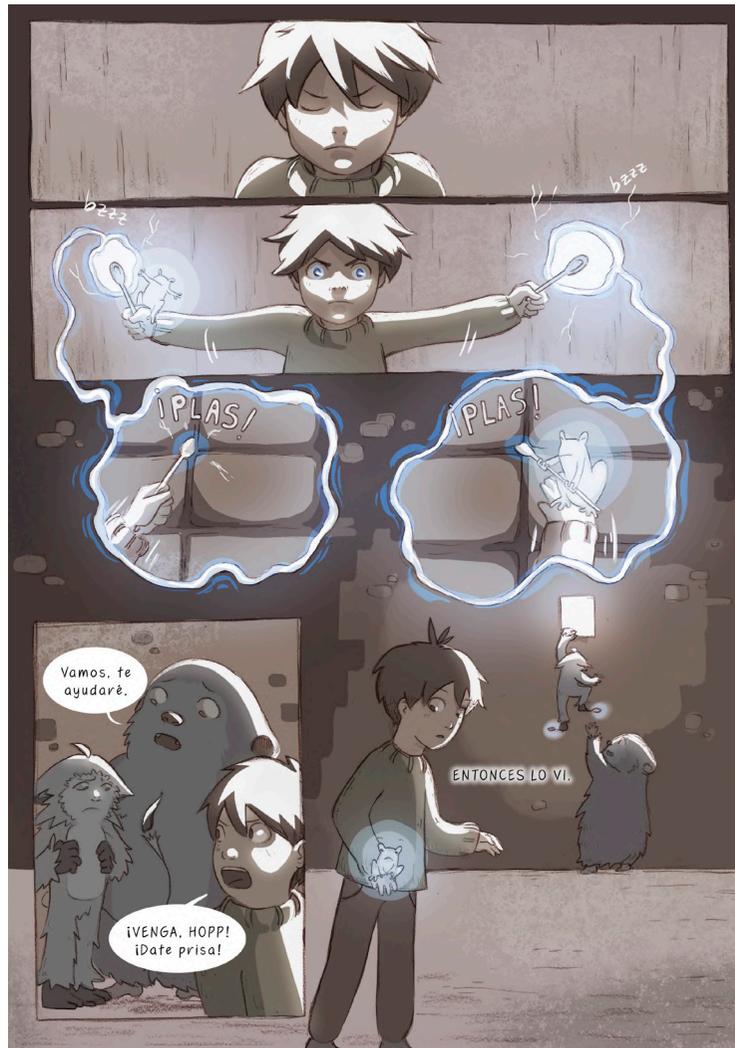
Capítulo 3: ENCUENTRO CON FANTASMA. Hoja modelo, p. 31.



Capítulo 3: ENCUENTRO CON FANTASMA. Definitiva, p. 31.



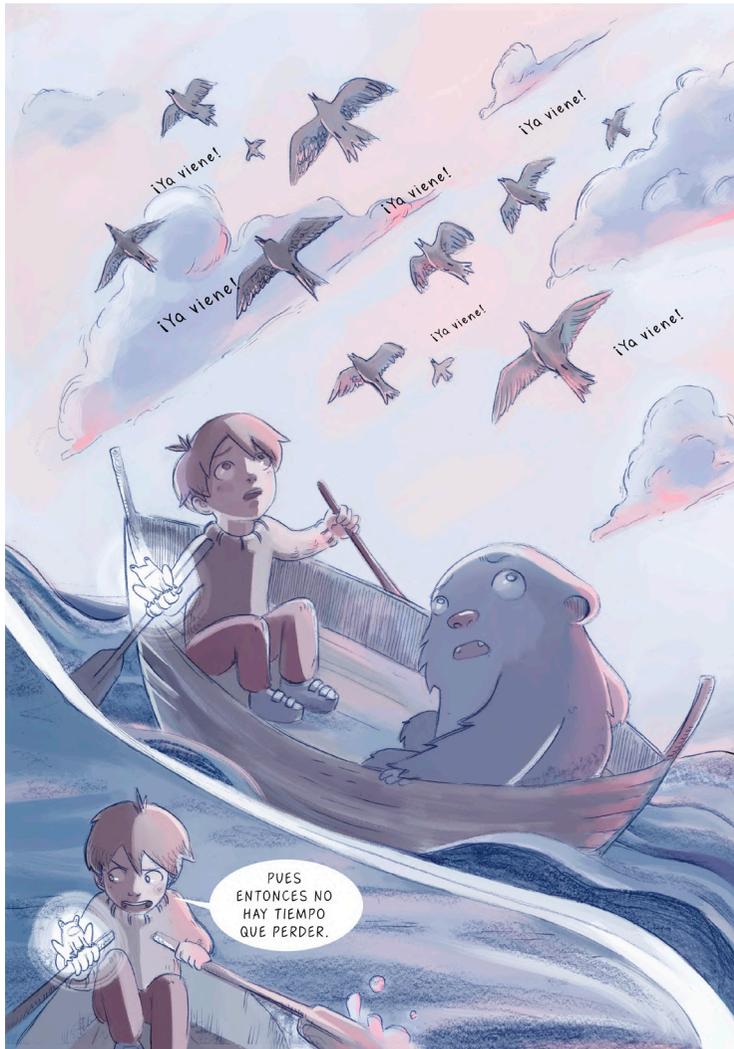
Capítulo 5: POR EL CASTILLO. Hoja modelo y definitiva, p. 42.



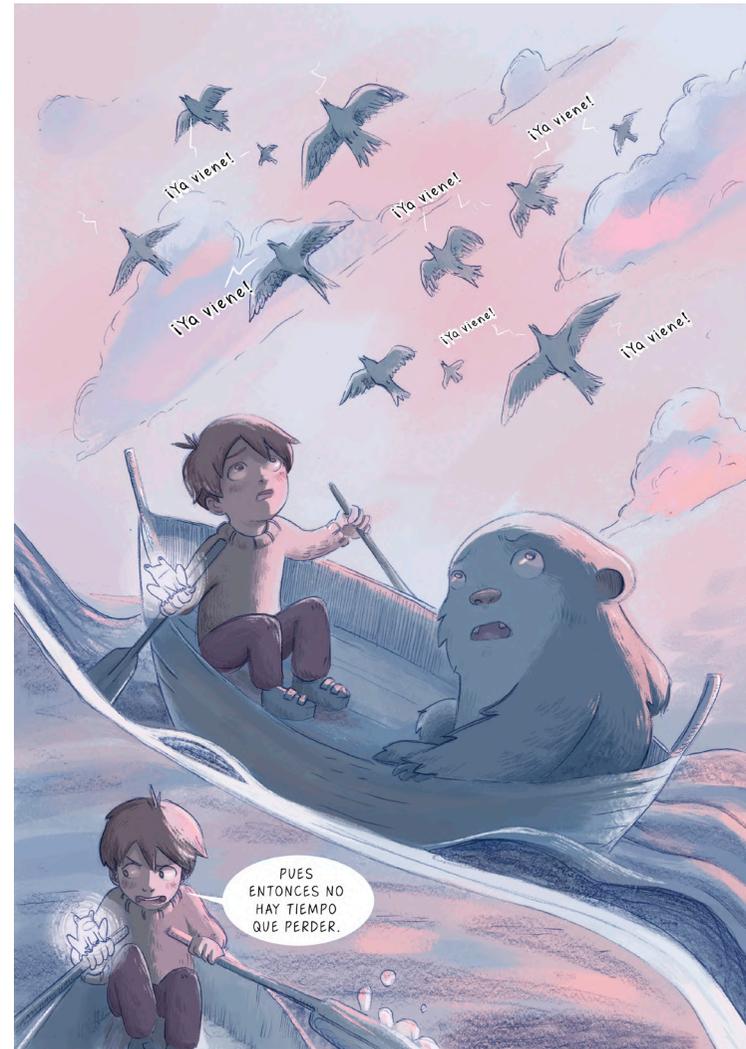
Capítulo 6: LA MAZMORRA. Hoja modelo, p. 59.



Capítulo 6: LA MAZMORRA. Definitiva, p. 59.



Capítulo 7b: PRUEBAS. Hoja modelo, p. 68.



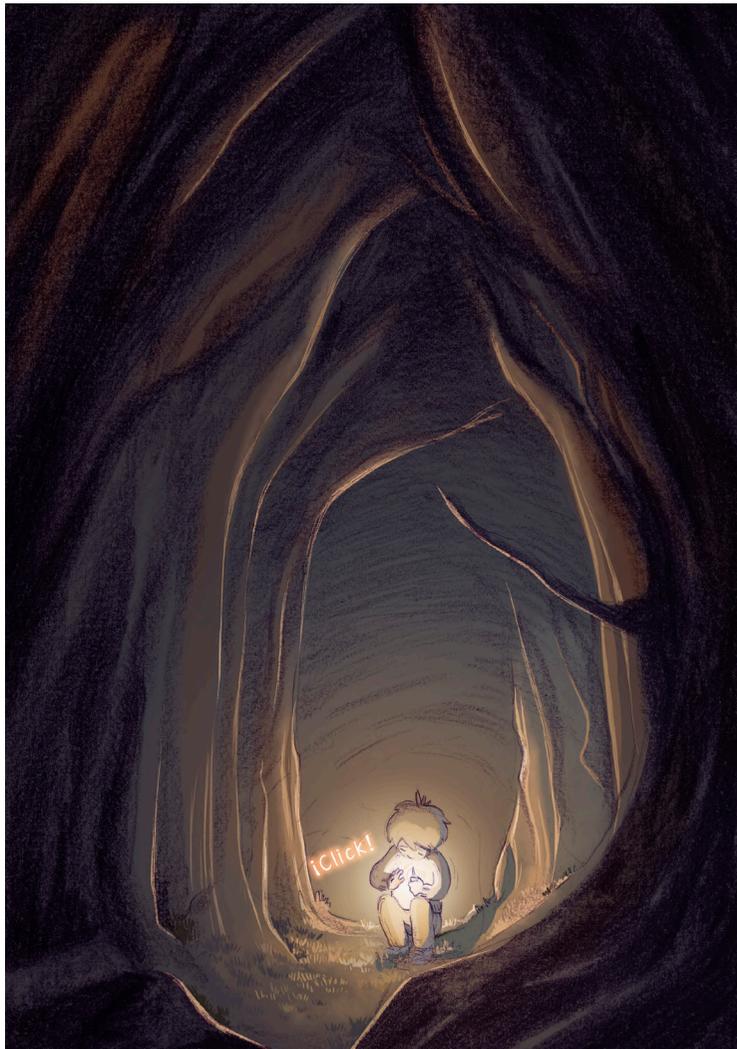
Capítulo 7b: PRUEBAS. Definitiva, p. 68.



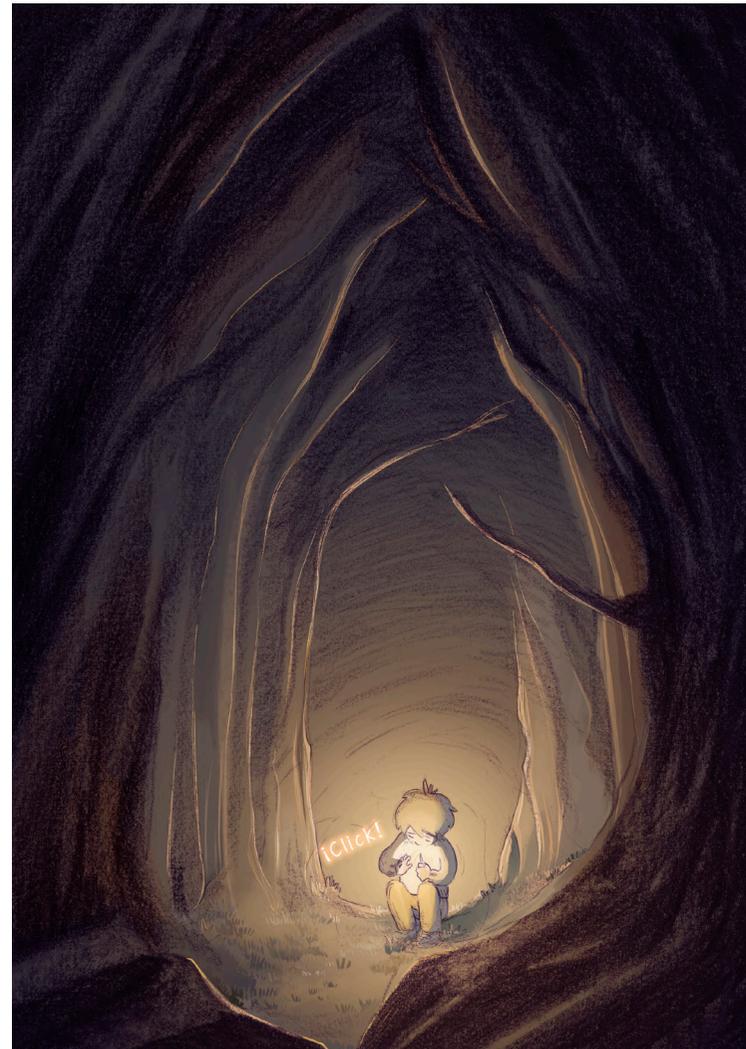
Capítulo 6c: PRUEBAS. Hoja modelo y definitiva, p. 72.



Capítulo 6d: PRUEBAS. Hoja modelo y definitiva, p. 74.



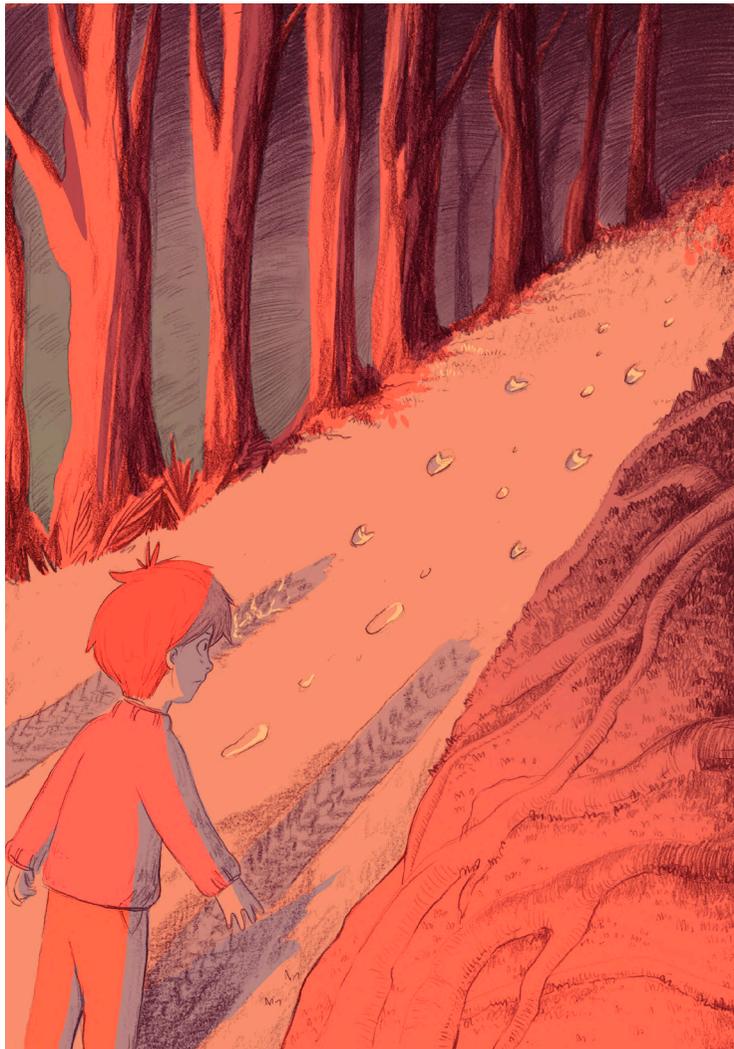
Capítulo 8: SOLEDAD EN EL BOSQUE. Hoja modelo, p. 82.



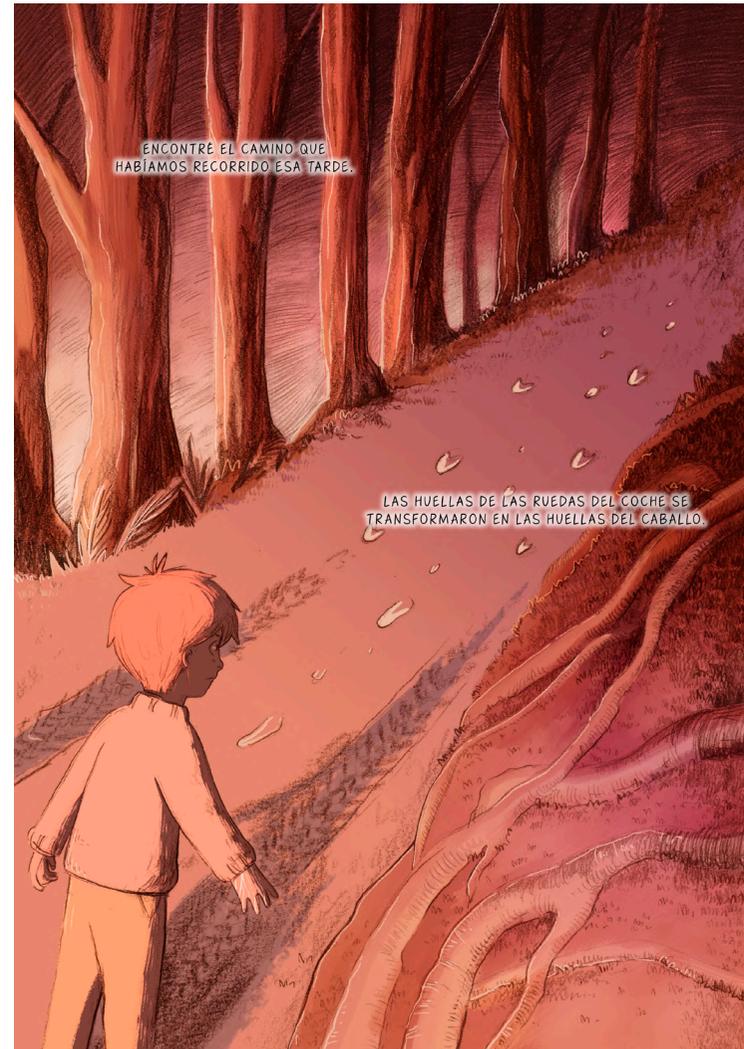
Capítulo 8: SOLEDAD EN EL BOSQUE. Definitiva, p. 82.



Capítulo 9: EL COCHE. Hoja modelo y definitiva, p. 90.



Capítulo 10: HUIDA. Hoja modelo, p. 98.



Capítulo 10: HUIDA. Definitiva, p. 98.



Capítulo 11: CONVERSACIÓN CON MAMI. Hoja modelo, p. 115.



Capítulo 11: CONVERSACIÓN CON MAMI. Definitiva, p. 115.



Capítulo 12: EL REENCUENTRO. Hoja modelo, p. 121.



Capítulo 12: EL REENCUENTRO. Definitiva, p. 121.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.

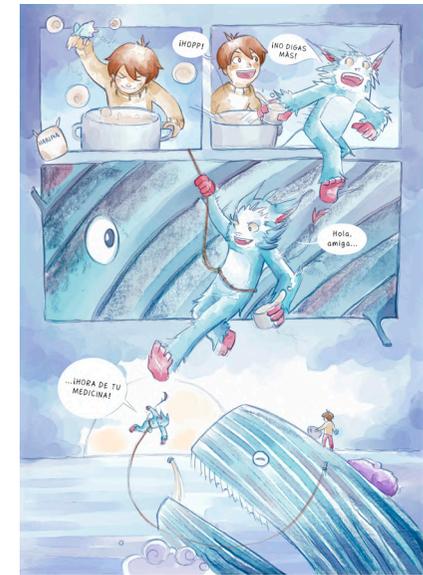
TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



pp. 2, 3.



p. 4.



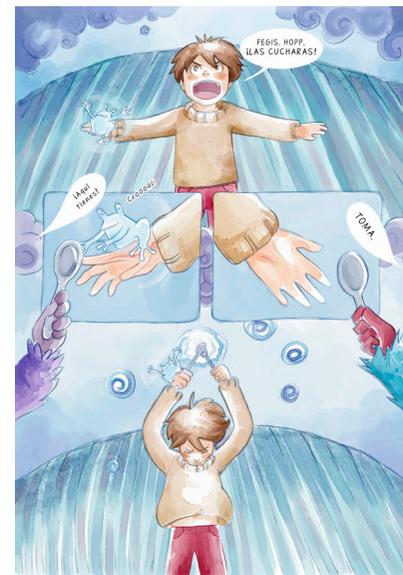
p. 5.



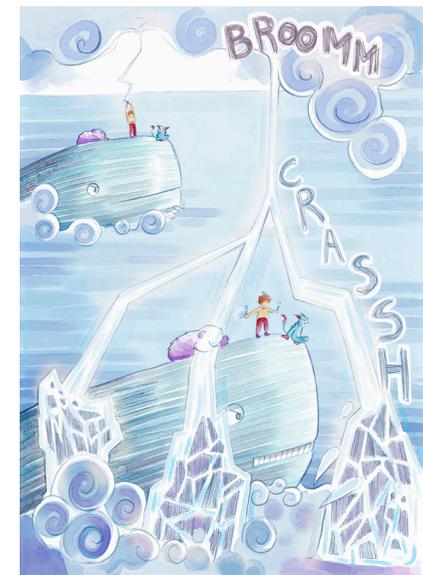
p. 6.



p. 7.



p. 8.



p. 9.



p. 18.



p. 19.



pp. 20, 21.



p. 22.



p. 23.



pp. 24, 25.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 26.



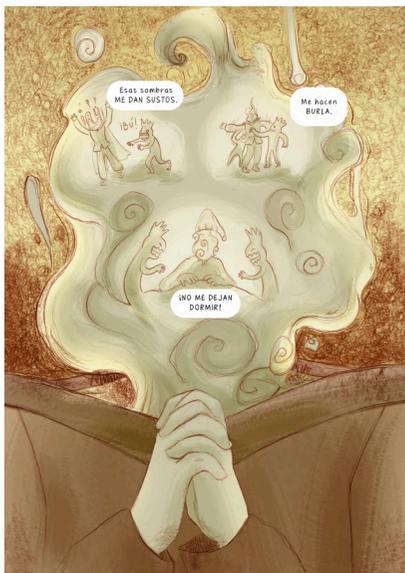
p. 27.



p. 28.



p. 29.



p. 30.



p. 31.



p. 32.



p. 33.

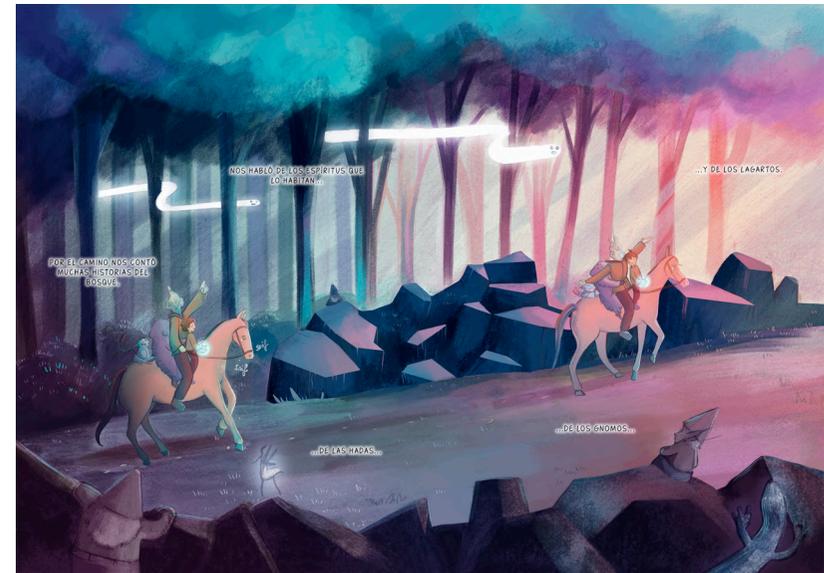
Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.



p. 34.



p. 35.



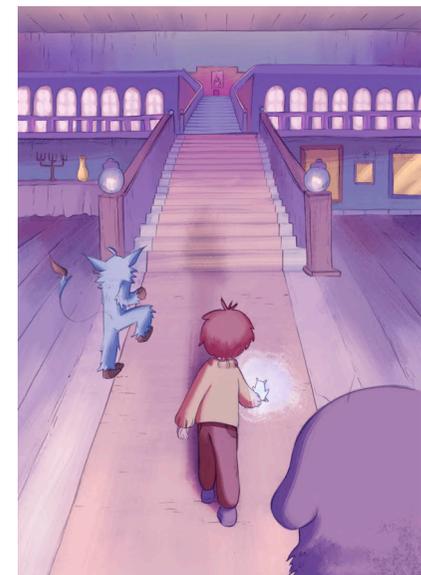
pp. 36, 37.



pp. 38, 39.



p. 40.



p. 41.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 42.



p. 43.



p. 44.



p. 45.



pp. 46, 47.

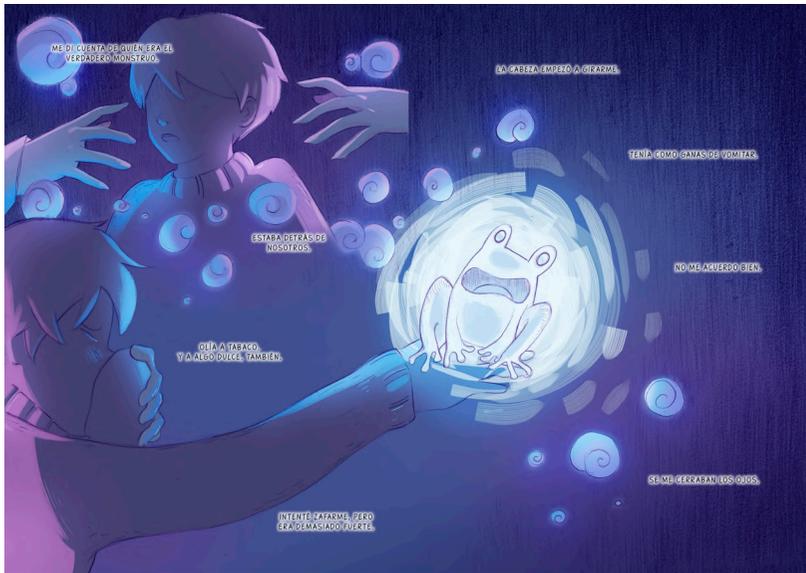


p. 48.

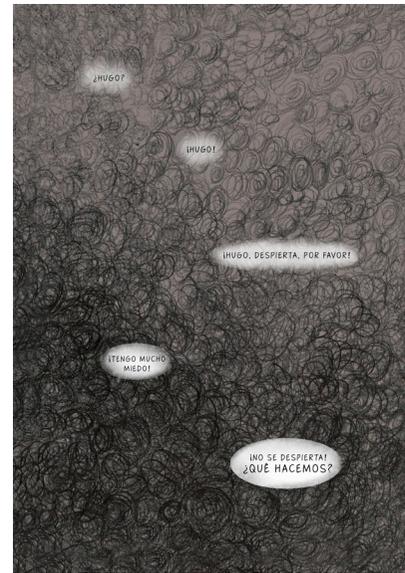


p. 49.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.



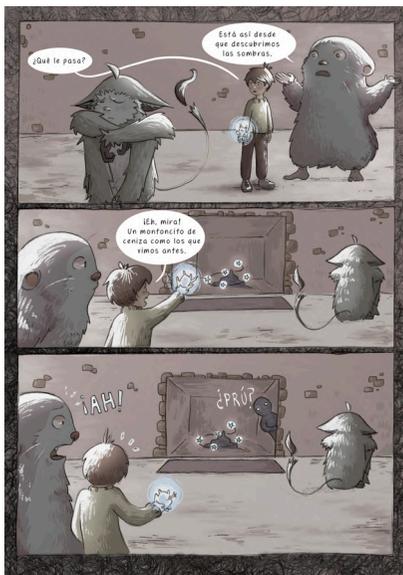
pp. 50, 51.



p. 52.



p. 53.



p. 54.



p. 55.



p. 56.



p. 57.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 58.



p. 59.



p. 60.



p. 61.



p. 62.



p. 63.



p. 64.



p. 65.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómics.
Elisa García Dorta.



p. 66.



p. 67.



p. 68.



p. 69.



p. 70.



p. 71.



p. 72.



p. 73.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 74.



p. 75.



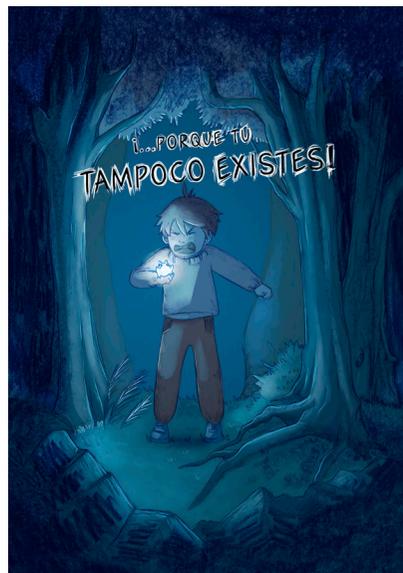
p. 76.



p. 77.



p. 78.



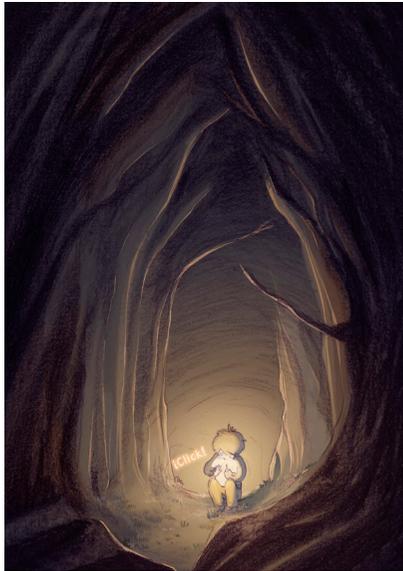
p. 79.



p. 80.



p. 81.



p. 82.



p. 83.



p. 84.



p. 85.



p. 86.



p. 87.



p. 88.



p. 89.



p. 90.



p. 91.



p. 92.



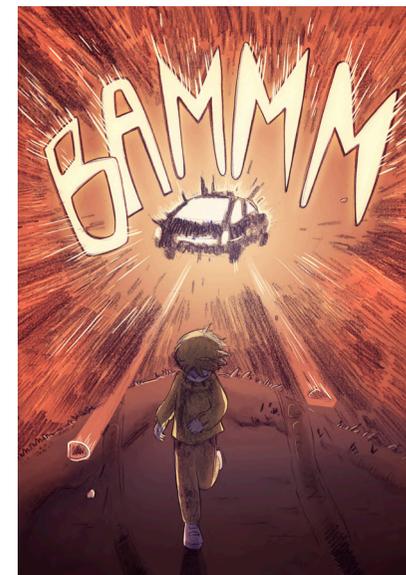
p. 93.



pp. 94, 95.



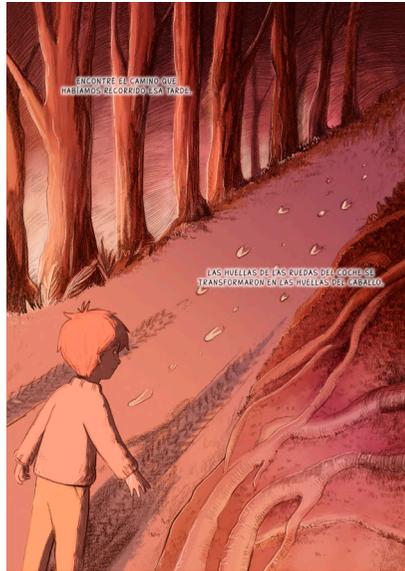
p. 96.



p. 97.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómics.
Elisa García Dorta.



p. 98.



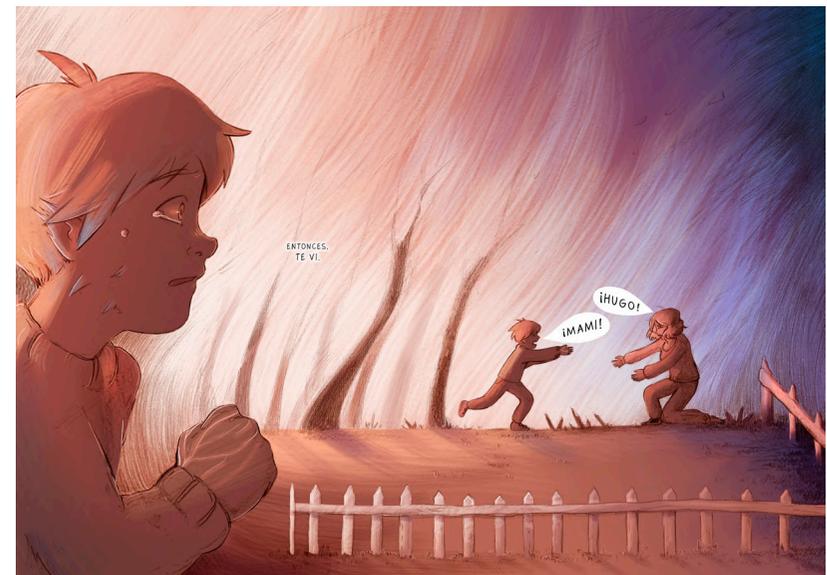
p. 99.



pp. 100, 101.



pp. 102, 103.



pp. 104, 105.



p. 106.



p. 107.



pp. 108, 109.



p. 110.



p. 111.



p. 112.



p. 113.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



p. 114.



p. 115.



p. 116.



p. 117.



p. 118.



p. 119.



p. 120.



p. 121.

Apéndice de imágenes: PÁGINAS. Definitivas.



p. 122.



p. 123.



pp. 124, 125.



p. 126.



p. 127.



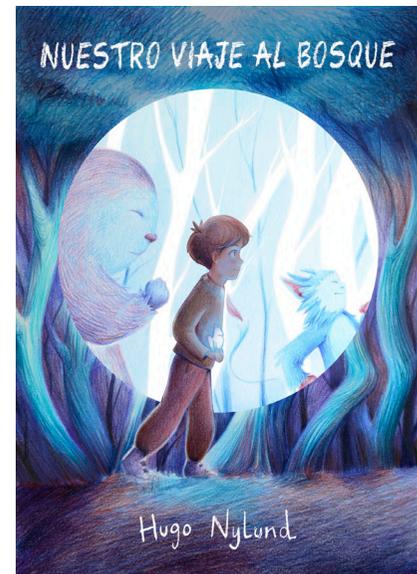
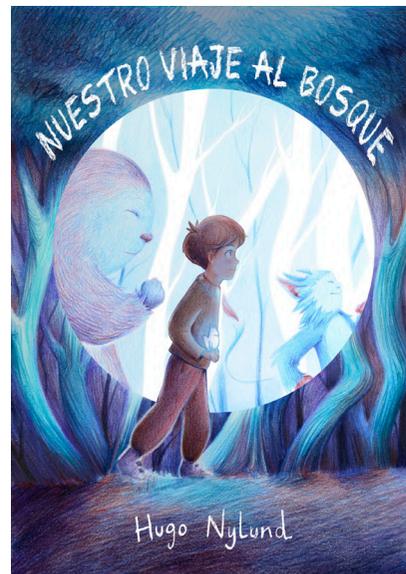
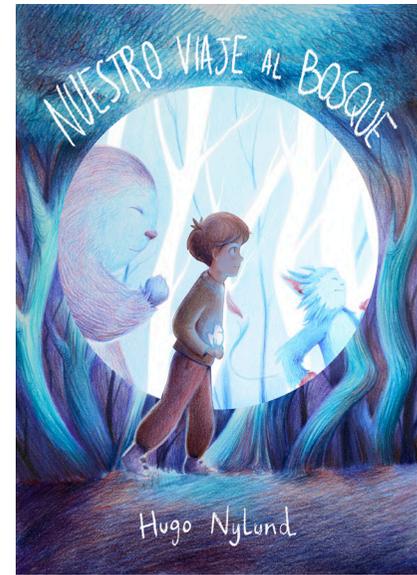
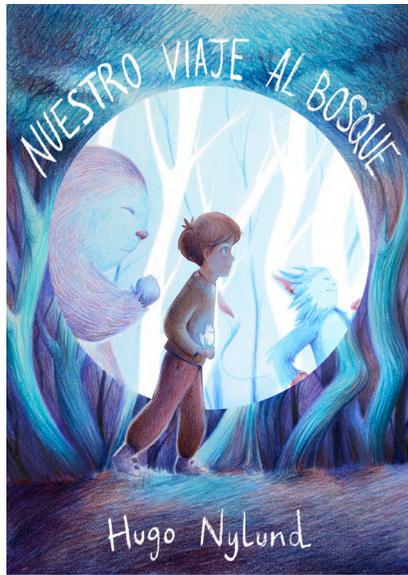
p. 128.



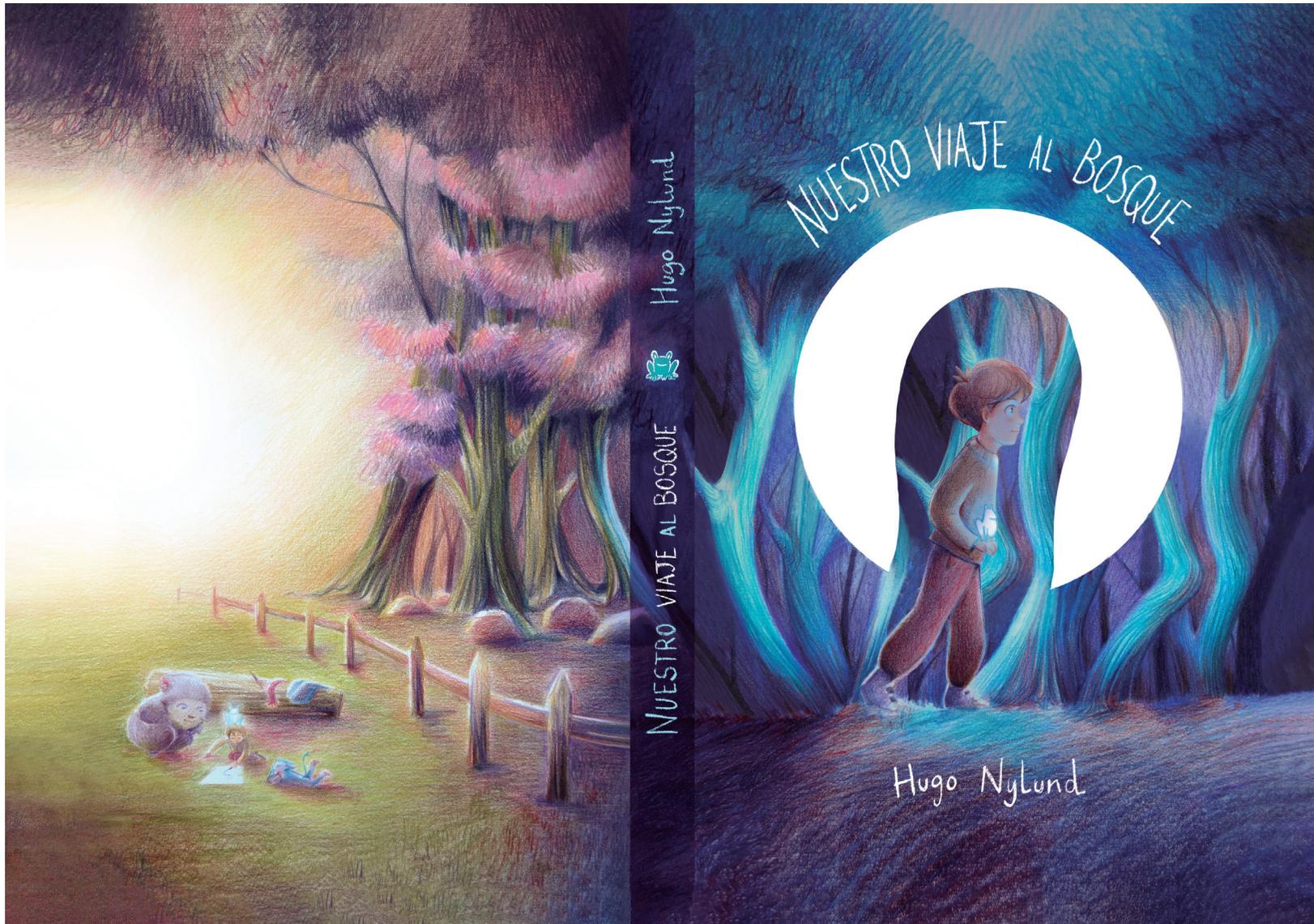
p. 129.

Apéndice de imágenes: CUBIERTAS, LOMO, GUARDAS Y PORTADILLA.

TFG: Nuestro viaje al bosque. Cómic.
Elisa García Dorta.



Composición de título y autor.



Nuestro viaje al bosque. Cubiertas y lomo.



Nuestro viaje al bosque. Guardas iniciales.

NUESTRO VIAJE AL BOSQUE

Hugo Nylund



Nuestro viaje al bosque. Portadilla.



Nuestro viaje al bosque. Guardas finales.