



# liquidStrip

Manual del Autor

# Indice

- 1.- Introducción
- 2.- Rejilla Modular
  - 2.1.- Presentación de los modelos
  - 2.2.- Usos propuestos y ritmos narrativos
- 3.- Componiendo para la rejilla líquida
- 4.- Uso y lugar de la ornamentación
- 5.- Uso y lugar de los elementos atmosféricos
  - 5.1.- Animación
  - 5.2.- Sonido
  - 5.3.- Hipertexto
- 6.- Tutoriales
  - 6.1.- Tira cómica
  - 6.2.- Novela Ilustrada
  - 6.3.- Cómic/Novela gráfica
  - 6.4.- Adaptación de un trabajo previo

# 1.- Introducción

## Por qué

La creación de liquidStrip nace de la creencia fundamental de que leer cómics no debería ser un suplicio, así como de la necesidad de adaptar esta forma de comunicación a los dispositivos móviles que tanto usamos hoy en día. No queremos que liquidStrip sirva de reemplazo al cómic tradicional, sino que permita que este se expanda a lo largo (y ancho) de otras pantallas. Nuestro objetivo es proveer de una plataforma, una rejilla de rejillas sobre la que artistas como tú puedan contar sus historias sin que estas estén limitadas por los bordes de un folio... o los píxeles de una pantalla.

liquidStrip es un sistema adaptativo para la creación de cómics. En este manual encontrarás toda la información necesaria para utilizar las rejillas base que incluimos en el kit del artista, así como tutoriales, ideas y conceptos que puedes aplicar para facilitar que tus lectores lean tu cómic de la manera en la que tú quieres que sea leído. La filosofía detrás de liquidStrip es adaptar los cómics al siglo XXI sin romper el pacto autor/lector, esto es: narrativas gráficas que fluyan en tamaño y disposición entre los diferentes dispositivos que usamos constantemente. Queremos que nuestros lectores empiecen a disfrutar de un cómic en su PC, y que cuando tengan que coger el metro para ir al trabajo, sigan leyéndolo en su móvil o tablet.

## Para quién

No importa si creas webcomics, novelas gráficas, tiras cómicas, cómics, manga o cuentos y novelas ilustradas, liquidStrip funcionará para tí. Tampoco importa que no tengas demasiada idea de programación o código, porque hemos creado las rejillas base para que puedas utilizarlas a base de copiar y pegar. Si eres capaz de coger un lápiz y digitalizar la imagen que has creado, puedes utilizar liquidStrip. Si, por otra parte, conoces algo de HTML y CSS y te apetece crear un proyecto más interactivo y novedoso, liquidStrip te servirá como base sobre la que construir tu proyecto inter-dispositivo.

## Qué necesitas

Necesitarás saber usar un editor de imagen cualquiera, aunque los tutoriales usen Adobe Photoshop e Illustrator, los conceptos se aplican independientemente del editor gráfico que uses. También necesitarás un editor

de código, nosotras te recomendamos Notepad++. Además, si quieres compartir tus cómics, necesitarás un espacio online en el que poder alojarlos - el formato final es una página HTML + CSS + Javascript.

## 2.- Rejilla Modular

La base de esta propuesta es la rejilla modular: una subrejilla sobre la que creamos las viñetas y que adapta su tamaño y contenidos en función del dispositivo en el que estamos visualizando el comic. Hemos desarrollado varios modelos de rejillas modulares que pueden usarse sólo o en conjunto para crear diferentes flujos narrativos.

### 2.1.- Presentación de los modelos

Junto con este manual encontrarás un archivo .ai en el que se encuentran todos los modelos de rejilla con diferentes tamaño. Lo único que necesitas hacer es exportar aquellos que quieras utilizar y seguir los tutoriales al final del manual. Cada modelo está pensado para un tipo de narrativa diferente, pero te invitamos a que explores (¡y explotes!) sus límites; al fin y al cabo, la única diferencia entre un tiroteo y una conversación es que en una intercambias balas y en la otra puntos de vista. Recuerda también que puedes aprovechar y poner diferentes fondos, usar gifs, etc.

### 2.2.- Usos propuestos y flujos narrativos

En primer lugar, es fundamental que comprendamos que la unidad atómica de la narración gráfica es siempre la viñeta. Esto nos permite enfrentarnos a la traslación y a la creación de cómics líquidos desde un punto de vista mucho más flexible que si pretendemos tratar las páginas como unidades irrompibles. Por supuesto, tenemos que tener en cuenta que las páginas representan unidades mayores que las viñetas, y que la elección de las viñetas pre y post ruptura (última viñeta de la página anterior y primera viñeta de la página siguiente) no es casual – del mismo modo que no podemos ignorar la existencia del pericampo y la necesidad de relación entre viñetas. Es por esto que se plantea, en lugar de trasladar viñetas o páginas, trasladar “unidades de flujo narrativo”. Pensemos en estas unidades como los movimientos de una sinfonía: por si solos, tienen algún sentido narrativo, pero es cuando los juntamos y comparamos que podemos entender su verdadero significado. Sólo sabremos que un crescendo aumenta la tensión si llega a un clímax fortissimo o si cae en un pianissimo al final.

Todo esto ocurre gracias al pericampo, a la comparación entre viñetas. Por lo tanto, es necesario que analicemos cómo las viñetas crean este flujo narrativo para que comprendamos qué viñetas han de ser mostradas juntas, o cuán separadas pueden llegar a estar. Siempre vamos a plantear esto desde la filosofía del RWD, pero tenemos que ser conscientes de la necesidad de una(s) rejilla(s)

subyacente que ordene la información para que el lector pueda comprender adecuadamente la narración.

### 2.2.1.- Narrativas Generales

1.- Funciona tanto como zoom in como como zoom out, pero está pensado para contener un plano general en la primera viñeta e ir acercándose a uno o más planos de detalle en las dos siguientes.

2.- A diferencia del anterior, está pensado para realizar un travelling con las primeras dos o tres viñetas y ofrecer un plano general (o detalle, si quisiéramos) en la última. Es especialmente útil para introducir un personaje por primera vez.

3.- En este caso tenemos una primera viñeta para introducir un personaje o una localización, y las siguientes para continuar con un travelling o mostrar una serie de detalles que nos ayuden a comprender mejor la situación.

### 2.2.2.- Acción

1.- En este caso tenemos primero un plano general, y las dos siguientes viñetas deberían servir para presentar las dos (o más) partes del conflicto. Después, tenemos una viñeta descriptiva más que debería servir como anticipación, y por fin la acción se desarrolla en las cuatro últimas viñetas aumentando el ritmo.

2.- Aquí tenemos una viñeta que es más propicia para una batalla de grupo donde queremos dar importancia a más de dos personajes (o momentos). Después tenemos una viñeta donde parar el tiempo y mostrar una acción en detalle o dos acciones contrapuestas, y por último un plano general de la situación.

3.- Las viñetas uno a cinco van a funcionar como detalles y la número cuatro funcionará como un descriptor general de la situación. Podemos usar esta combinación tanto para congelar un momento en el tiempo como para resaltar detalles de la situación que ocurre en la viñeta cuatro.

### 2.2.3.- Conversaciones

1.- Este modelo puede iterarse durante todo el “tiempo” necesario: sirve para cualquier tipo de intercambio en el que ambas partes estén bien diferenciadas o se expresen al mismo nivel. Si queremos introducir un desequilibrio de poder, podemos utilizar una imagen más pequeña en uno de los lados.

2.- En este caso tenemos una primera viñeta que introduce la situación general, mientras que la segunda y la tercera llevan al clímax en la cuarta, donde se produce un cambio de equilibrio y el segundo personaje tiene más peso (o poder) que en la conversación anterior. Ideal para un cambio de situación o una revelación sorprendente.

3.- Tenemos aquí una conversación en grupo: las tres primeras viñetas sirven como presentación, mientras que las viñetas cuatro y cinco se pueden usar para expresar la razón del conflicto, un flashback o añadir información para el lector. Por último, la viñeta seis funciona como ruptura del ritmo (plano detalle, momento tenso, etc.) y volvemos a una situación neutral de calma en la viñeta siete.

## 2.2.4.- Climax

1.- Este clímax debería usarse como absoluto final o cuando necesitamos darle extraordinaria importancia a un evento.

2.- El clímax a un lado puede usarse más como un tipo de transición o ruptura de ritmo que lleve a un cambio en la situación narrativa.

## 2.2.5.- Combos

1.- Las primeras tres viñetas son una narrativa general ya usada antes, seguidas por un zoom in y por último, terminado en un climax. Podemos usar esta combinación para un número de situaciones, pero probablemente la más evidente sea una introducción a un lugar o a un personaje.

## 2.2.6.- Tiras cómicas

1.- Tira cómica de cuatro viñetas, pensada para una narrativa fluida que termina en clímax y viñetas del mismo tamaño. Puede iterarse.

2.- Tira cómica de cinco viñetas, pensada para una narrativa con clímax y punchline al final; viñetas del mismo tamaño. Puede iterarse o transformarse en tiras de tres, siete, nueve, etc. viñetas.

## 2.2.7.- Novela ilustrada

1.- En este caso tenemos un único ejemplo que funciona para ilustrar todo tipo de textos. Podemos repetir esta iteración todas las veces que sea necesaria.

Tengamos en cuenta las posibilidades que ofrece: una ornamentación extra en el tamaño grande, una imagen versión detalle en la versión media y las ilustraciones en tamaño pequeño en la versión pequeña.



### 3.- Componiendo para la rejilla líquida

Componer para la rejilla líquida es un reto: de la misma manera que como diseñadores gráficos hemos tenido que aprender a comprometer nuestra visión artística para hacer el contenido más accesible, como dibujantes/artistas tendremos que comprometer lo que queremos hacer “exactamente” para poder transmitir nuestra historia a través de los diferentes dispositivos. Entonces, ¿cómo acercarnos a esta nueva manera de dibujar? ¿Necesitamos crear tres, cuatro, veinte comics diferentes? No: la filosofía subyacente en liquidStrip es que aunque tengamos que comprometer y adaptar nuestra visión artística, sólo realizaremos el trabajo que sea estrictamente necesario.

Personalmente, recomiendo empezar componiendo para el tamaño medio y trabajar con el tamaño pequeño y grande a ambos lados y al mismo tiempo. Esto es: comenzamos haciendo los bocetos en el tamaño medio y los trasladamos al tamaño grande y pequeño a ambos lados. Entonces, realizamos los cambios que sean necesarios - recuerda que algunas viñetas en determinadas plantillas incluyen espacio extra en función del tamaño: usa esto a tu favor y ofrécele algo extra al lector. Recuerda que, cuando estés dibujando las viñetas, deberías verlas en su tamaño “original” a menudo: es perfectamente factible que quieras incluir más detalle en la viñeta grande que en la viñeta pequeña, si estás dispuesto a realizar el trabajo extra. También es perfectamente viable que quieras usar la misma imagen, pero recuerda que un detalle excesivo en un archivo pequeño va a perderse.

Dirige la mirada teniendo en cuenta dónde van a estar las viñetas en todo momento - recuerda también cómo van a ser leídas: las plantillas están pensadas para hacer tu trabajo lo más sencillo posible, así que úsalas a tu favor y ten en cuenta el sentido de lectura tradicional a la hora de trabajar en los diferentes tamaños. Siempre es buena idea dar un paso atrás y comprobar que tus composiciones funcionan antes de llegar al proceso de lápices o entintado.

Por último, no olvides que los fondos, los gifs y los efectos de sonido son una posibilidad muy real con liquidStrip: puedes utilizar imágenes semi opacas que se deslicen sobre un fondo fijo, fondos de viñeta que cambien en función de qué viñeta sea para reforzar la asociación a un personaje, o gifs para añadir dinamismo a una escena.

Algunas estrategias a considerar son:

- Zoom (in o out) para ayudar al lector a comprender la estructura que está mirando antes de zambullirse en ella de manera “desordenada”. Esto se observa en la Columna Trajana (citar) o en varias ilustraciones de los Infiernos de Dante, o en el Jardín de las Delicias del Bosco.

-Falta de enfoque concreto: a la manera de un non-sequitur o del Emaki-mono japonés, permitir que el lector recorra la imagen para su lectura sin un enfoque determinado. Un gran ejemplo de esto es la página inspirada en el lazo infinito de Promethea, donde podemos empezar la lectura donde más nos plazca, ya que es totalmente cíclica. También podemos apreciar el uso de una estrategia similar con los Isotipos de Arntz, donde utiliza diferentes sistemas de proyección para ocupar el plano sin imponer un punto de vista privilegiado en la composición.

-Narración metadieética, como en “Rue 13 del Percebe”: las viñetas funcionan a un nivel de narración total en la página, pero también pueden leerse de una página a otra fijándonos solamente en lo que ocurre en el interior de ese piso en concreto.

-Uso de la arquitectura como un espacio construido dentro del que organizar las viñetas, como en “Rue 13 del Percebe”, “Sandman: The Dollhouse”, etc. Un uso particular de este recurso podemos observarlo en “Here” de Richard McGuire. Coexisten dos códigos gráficos distintos: por un lado, una serie de viñetas estándar que articulan la página y sitúan la esquina protagonista, por otro, los encuadres asociados al tiempo que se articulan dentro de los anteriores: viñeta dentro de la viñeta para expresar otra línea temporal mientras se mantiene un horizonte continuo completamente estático.

-En The Cage, Martin Vaughn-James utiliza el espacio extradiegético de una manera muy interesante. La obra juega continuamente con distintas aproximaciones al margen de la página (redefiniendo el espacio interviñeta y por lo tanto el pericampo), división de las imágenes y correspondencia entre texto e imágenes. Utiliza también el cambio de espacio extradiegético mediante la perspectiva de un punto cuya inclinación cambia. También cambia el tamaño de la viñeta de doble página a doble página, consiguiendo así una unidad mediante el horizonte único. Relacionado con el hallazgo de la perspectiva única compartida entre viñetas comentado más abajo.

-Estructuras geométricas que ordenen las viñetas. Similar al recurso anterior, con la diferencia de que aquí no hay un lenguaje común tan claro establecido con el lector: sabemos como funciona una casa, pero no cómo funciona una arquitectura escheriana: ¿dónde debe el lector empezar a leer? Killofer, en su “bande dessinée en tripoutre”, 1997 diseña un cómic que recorre una estructura escheriana de cubos. Se sirve de los bocadillos y las direcciones generadas por la composición para guiar la mirada. Matt Fraction y Christian Ward, en ODY-C, 2015 utilizan secciones de un cilindro para describir un recorrido a lo largo de un mundo fantástico. se superponen y utilizan el canto para introducir más viñetas y acciones. lectura de arriba abajo.

-Horizonte continuo: todo ocurre en el mismo escenario desde diferentes puntos de vista, que se usan para mostrar el paso del tiempo – podemos llegar a estirar

esto de tal manera que un encuadre acabe correspondiendo con un tiempo. Con una misma línea de horizonte y construcción perspectiva se arman varias viñetas sucesivas. Este recurso renacentista es redescubierto por El Príncipe Valiente. Puede ser especialmente útil para evitar una ruptura excesiva en viñetas continuas que no necesitan estar juntas forzosamente.

-Color como mecanismo narrativo. Los colores identificativos de cada personaje, de cada lugar, etc. para establecer o romper la continuidad. Podemos referenciarnos al Color Code de Tim Leong para establecer paletas tradicionales de Héroes/Villanos.

-Iteración de los protagonistas de la acción para mantener la continuidad.

- Uso de los hallazgos de la mirada fotográfica: mostrar una acción repetidamente con pequeñas alteraciones, paso previo a la animación. Aparecer o desaparecer componentes sin cambiar el fondo.

- Uso de los bocadillos de texto como interruptores o cohesionadores del pericampo. Dependiendo de dónde coloquemos estos elementos (que, por supuesto, tienen que ir por separado para poder ser leídos como texto por Google y cumplir con los objetivos de accesibilidad) afectaremos a la narrativa y a la cohesión de la propia viñeta consigo misma, incluso pudiendo marcar diferentes tiempos dentro de la misma viñeta – o extender la acción de una viñeta a otra.

## 5.- Uso y lugar de la ornamentación

La ornamentación nunca debería ocupar el lugar principal en una narración: debe aportar riqueza a la narrativa pero nunca ser imprescindible para la comprensión básica del relato. Podemos usar la repetición de la ornamentación de la viñeta para indicar continuidad (encontrado habitualmente en los Libros de horas). Estructuralmente hablando hay que plantear una deconstrucción del breakdown o ruptura del relato lineal en bandas que ocupen páginas ( viniendo desde el códice), y distinguir separación mental y física (ornamentación de apoyo a la continuidad es una separación física, ornamentación que apoya la acción es una separación mental).

## 6.- Uso y lugar de los elementos atmosféricos

Cuando hablamos de elementos atmosféricos nos referimos a los diferentes elementos que podemos añadir a nuestras narrativas gráficas gracias a su carácter virtual. Es importante que seamos respetuosos en su adición y que no vulneremos el pacto autor/lector: la máxima es que el lector siempre ha de poder controlar el paso del tiempo y el ritmo de lectura, y el autor siempre ha de intentar manipularle y desarrollar estrategias para que lo haga exactamente como nosotros queremos que sea leído.

### 6.1.- Animación

Hemos decidido mantener las animaciones creadas desde el código relativamente mínimas: es evidente que un exceso de animaciones no ayuda a la lectura. Aquellas que incluimos están pensadas para facilitar la lectura y para acompañar el flujo narrativo, no para ser protagonistas por derecho propio del cómic. Así, podemos deslizar una imagen o incluso hacer que de pequeños botes, pero siempre de una manera discreta que no interrumpa la narrativa.

En cuanto a la animación dentro de las viñetas, se ha planteado muchas veces la necesidad de poder incluir videos en estos nuevos cómics que han de surgir a partir del uso de LiquidStrip. Si bien no nos oponemos a la experimentación y por supuesto, damos la opción de incluir tanto gifs como videos incrustados alojados en servidores externos, creo que hay una cuestión fundamental que tratar cuando hablamos de incluir imágenes en movimiento en un cómic.

El video en el cómic molesta porque rompe una parte fundamental del pacto autor/lector: que el lector puede controlar siempre la velocidad a la que se desarrolla la narrativa. En el momento en que incluimos un video, el lector no tiene control sobre esa parte del flujo, convirtiéndose en mero espectador. Por eso, si vamos a incluir un video y deseamos que el producto que estamos generando siga siendo un cómic (y como autores, estamos en nuestro derecho de experimentar con nuevas formas de creación) la acción contenida en el video sólo puede ocurrir dentro del espacio y el tiempo diegético de la viñeta, atrapada en un bucle continuo del que el espectador pueda decidir cuándo entra y cuándo sale. Ejemplos de esto son el paisaje monótono en la ventana de un tren, el pelo moviéndose por el viento, la lluvia cayendo, etc.

## 6.2.- Sonido

Del mismo modo funcionarán los estímulos auditivos: si incluimos un sonido que obligue al lector a fijarse en él en un momento concreto (un choque, un quejido, etc.) pierde el control y pasa a ser un espectador, de nuevo. Por otra parte, si incluimos sonidos que sirvan como banda sonora (como por ejemplo, hacer que suene la pista original del Tango que adapta Marika Vila a sus viñetas), e incluso que sirvan para aumentar el contexto diegético (el sonido de la lluvia, del tráfico, etc.) de la viñeta, podemos explorar esta nueva dimensión sin romper el pacto autor/lector.

La conclusión es, pues, que es fundamental que el lector mantenga en todo momento el control sobre la velocidad de desarrollo de la narrativa, del mismo modo que en el formato original decide cuándo dar la vuelta a la página: es nuestro cometido como autores inventar trucos y trampas que incentiven, o no, pasar a la siguiente viñeta.

## 6.3.- Hipertexto

Por último, en cuanto al hipertexto, tenemos que usar este recurso con cuidado. Podemos incluir un link en cualquiera de las imágenes que usemos en las viñetas para ampliar la información que le damos al lector, pero no debemos agobiarle con un link por viñeta. Usos posibles de este recurso incluyen ampliar un vídeo que aparezca en el fondo de una viñeta, ampliar la información sobre un suceso histórico en un recorte, etc. Es fundamental que la información que incluyamos como hipertexto no sea básica para la comprensión de la historia, sino que funcione como una ampliación opcional que aumente el disfrute del lector que así quiera utilizarlo. También podemos usar el hipertexto para ubicar capítulos en una obra muy larga, permitiendo al lector “marcar” hasta donde ha leído.

# 7.- Tutoriales

## 7.1.- Tira cómica

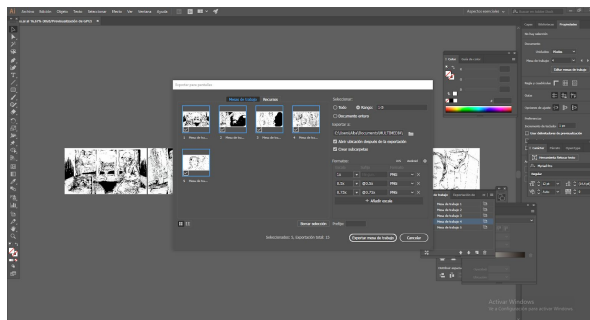
Dado lo simple de estas plantillas, no hemos incluido una versión gráfica. Deberemos utilizar imágenes cuadradas de 1000px máximo de lado para garantizar una buena visualización.

- 1.- En primer lugar, como siempre, realizamos el boceto de nuestra tira en los tres tamaños. Sugerimos empezar por el tamaño M.
- 2.- Después, entintaremos las viñetas - sugerimos producir las imágenes digitales al menos de 1500px de lado para poder trabajar bien el detalle, si fuese necesario.
- 3.- Por último, las exportaremos en .jpg de 1000px de lado máximo y 72dpi.

## 7.2.- Novela Ilustrada

En este caso no hay plantilla gráfica porque podemos optar por diferentes opciones. En general se recomienda que en el tamaño S y L utilicemos para las imágenes principales formatos horizontales/paisaje (máximo 1500px de ancho), y para el tamaño M una versión reducida en formato vertical de esa imagen (máximo 700px de ancho). En cuanto a la imagen ornamental, puede ser un gif, una tira vertical, etc., pero que no supere los 300px de ancho.

- 1.- Dividiremos el texto en función de dónde queramos introducir las imágenes. Cada imagen principal irá encima del texto en la versión pequeña y las imágenes ornamentales aparecen siempre abajo y a la izquierda en la versión grande.
- 2.- Abocetaremos las ilustraciones, siempre teniendo en cuenta que tendremos que utilizar una versión recortada y vertical para el tamaño M. Podemos, si así lo deseamos, producir otras ilustraciones en formato vertical para esta versión.
- 3.- Entintar, colorear, etc. Exportar en .jpg teniendo en cuenta las especificaciones arriba indicadas.



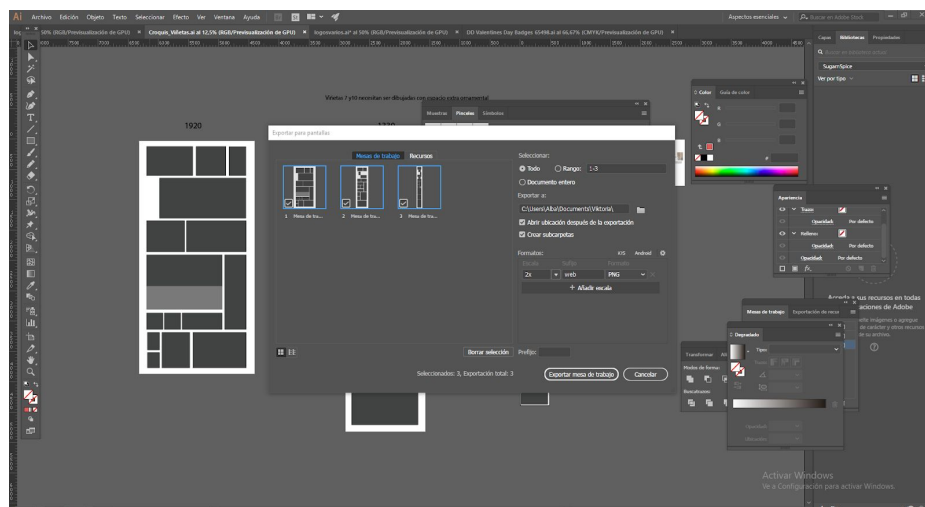
## 7.3.- Cómic/Novela gráfica

En primer lugar deberemos siempre crear o analizar el guión. Después, elegiremos las plantillas que mejor se ajusten, y las combinaremos en un documento vectorial.

1.- Abocetar (sugerimos empezar siempre por el tamaño mediano) los flujos compositivos de las viñetas en todas las versiones. Es muy importante que este proceso quede bien cerrado y “funcione” visualmente antes de pasar a refinar los dibujos. Si tienes problemas para figurarte qué estrategias utilizar, sugerimos que mires el capítulo anterior del manual. Si la historia tiene bocadillos de texto, decidamos en este momento si van a ir en lugares diferentes en cada versión o no.

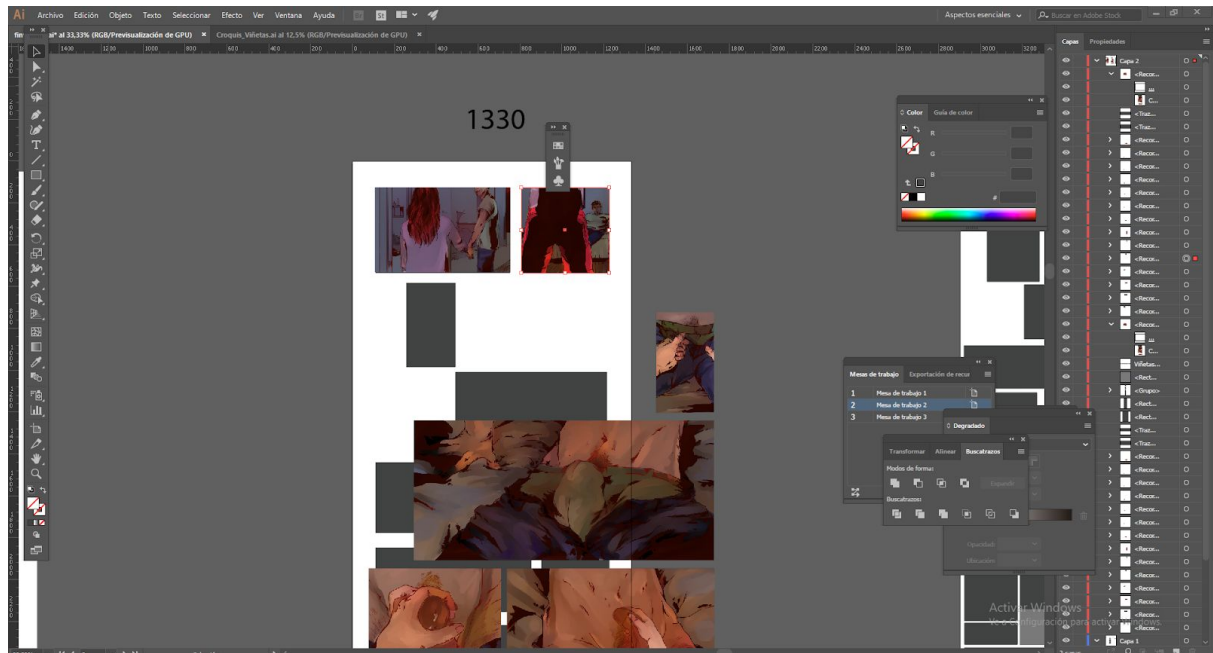


2.- Utilizar la plantilla de Illustrator para exportar una mesa de trabajo en la que dibujar, entintar, colorear, etc. y trabajar las imágenes. Recordad incluir en esta mesa de trabajo todas las versiones extendidas de las viñetas, así como una indicación de por dónde se cortan, y siempre al tamaño máximo que os permita vuestro equipo para garantizar un buen nivel de detalle. Nosotros solemos exportar la mesa L al doble de tamaño.

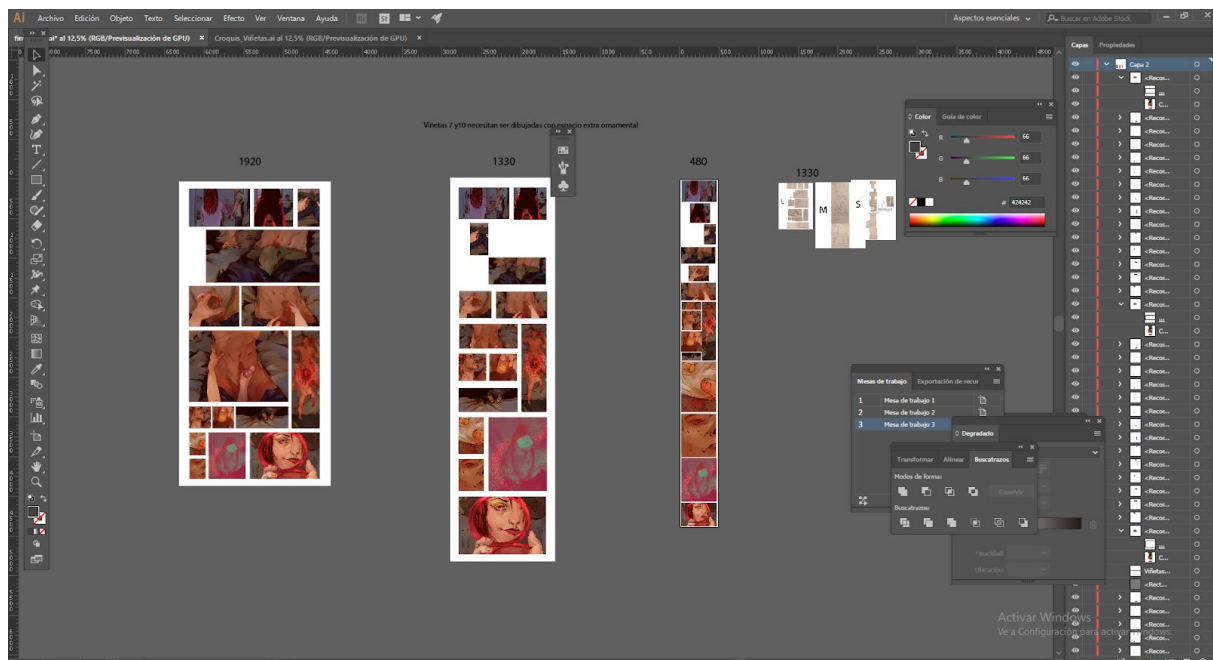




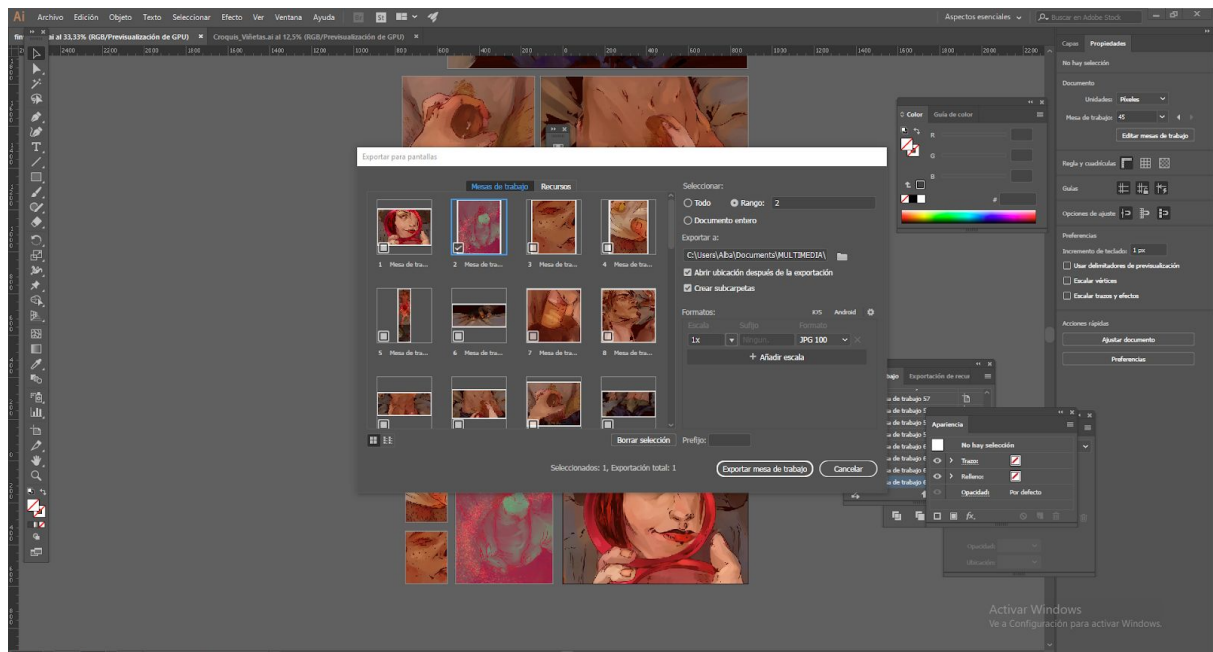
Una vez las imágenes estén completas, importaremos esta mesa de trabajo de nuevo en Illustrator, y utilizando máscaras de forma basadas en las viñetas de la plantilla montada, iremos “rellenando” las viñetas:



Haremos lo propio con las versiones S y M. Este es un buen momento para pararse y analizar si tenemos que arreglar algo en lo que a la narrativa visual se refiere. También es el momento de colocar los bocadillos, rotular, etc. Si los bocadillos se salen de la viñeta, exportaréis en PNG (salvo que el fondo de la web sea de un color sólido).



3.- A continuación, crearemos una mesa de trabajo del tamaño de cada viñeta, asegurándonos de que no queden espacios en blanco alrededor. Las exportaremos para pantallas, al tamaño original y en JPEG 100.



Por cuestión de higiene en el proceso de trabajo, sugerimos que exportéis sólo las que corresponden a cada tamaño, en una carpeta diferente. Así no las confundiréis después.

3A.- Este es el momento de procesar las imágenes que contengan animaciones. Podéis usar Photoshop para generarlas:

