

TFG

PECES FUERA DEL AGUA

Presentado por Domingo Cabrera Hernández
Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020 - 2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

En este trabajo académico llevaré a cabo un proyecto teórico-práctico que consiste en la realización de un cómic, desde la concepción de la idea hasta su realización. En el proceso se explorarán las fases por las que pasa la creación de un cómic, el diseño de personajes, la historia, distribución de viñetas, etc.

La historia trata sobre una expedición por parte de animales marinos a la superficie terrestre. La trama sucede en un futuro lejano donde no existen los seres humanos y algunas especies marinas han avanzado lo suficiente como para desarrollar tecnología avanzada. Con equipamiento futurista, los seres subacuáticos serán capaces de llevar a cabo una expedición a tierra firme.

Los temas principales del argumento serán los conflictos internos de los personajes, la lucha constante con el medio hostil y la exploración de un mundo de ciencia ficción a la vez maravilloso y triste.

PALABRAS CLAVE

Cómic – Dibujo – Exploración – Diseño – Personajes – Narrativa – Ficción

SUMMARY

In this project I will develop a theoretical and practical work consisting of the creation of a comic book, since the inception of the idea to its realization. In the process I will explore the different phases involved in the creation of a comic book: character design, the plot, picture arrangement, etc.

The story is about an expedition carried out by marine animals to the terrestrial surface. The plot happens in a far-future where human beings no longer exist and some marine species have developed to the point of being able to invent advanced technology. With futuristic equipment, the subaquatic beings will be able to make an on-land expedition.

The main themes will be the internal conflicts of the characters, the constant fight against a hostile environment and the exploration of a sci-fi world both wonderful and sad.

KEY WORDS

Comic – Drawing – Exploration – Design – Characters – Narrative – Fiction

ÍNDICE	
1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
2.1. OBJETIVOS	5
2.1.1. Objetivos Principales	5
2.1.2. Objetivos Específicos	5
2.2. METODOLOGÍA	5
3. MARCO TEÓRICO	6
3.1. LA DEFINICIÓN DE CÓMIC	6
3.2. LA HISTORIA DEL CÓMIC	6
4. REFERENTES	8
4.1. TAKEHIKO INOUE	8
4.2. KIM JUNG GI	8
4.3. SYD MEAD	9
4.4. TSUTOMU NIHEI	10
4.6. REFERENTES NARRATIVOS	12
4.6.1. Trilogía de la Fundación	12
4.6.2. Warhammer 40K	12
4.6.3. Metro 2033	12
5.1. LA IDEA	13
5.2. EL MUNDO DE “FISH OUT OF THE WATER”	14
5.2.1. Investigación	14
5.2.2. El universo	16
5.2.3. La trama	16
5.2.4. Guión	17
5.3. CONCEPT ART	18
5.4. PERSONAJES	19
5.4.1. Personajes principales:	19
5.4.1.1. Boss	19
5.4.1.2. Ork.....	19
5.4.1.3. Pi.....	19
5.4.2. Personajes secundarios:	20
5.4.2.1. Bandidos humanos	20
5.4.2.2. “Los de abajo”	20
6. PRODUCCIÓN	21
6.1. TÉCNICA	21
6.2. STORYBOARD	21
6.2.1. Viñetas	23
6.2.1.1. Silueta.....	23
6.2.1.2. Contenido.....	23
6.2.1.3. Lectura.....	24
6.4. ARTES FINALES	24
7. CONCLUSIÓN	27
8. BIBLIOGRAFÍA	28
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	31

1. INTRODUCCIÓN

La idea de *Fish Out Of The Water* nace en la asignatura de Ilustración 3D y Concept Art (2020), a partir de una lluvia de ideas que serviría de base para el resto de los trabajos de esa asignatura. De entre todas las ideas esta me pareció la mejor para explorar porque era muy amplia y novedosa. En la asignatura se nos proponía crear unas descripciones básicas de personajes, objetos y entornos en las que basarnos para crear sus diseños finales; pasando por todas las fases que ello conlleva. Para los personajes había que tener en cuenta aspectos como su complexión física, una apariencia que reflejara la personalidad, una silueta reconocible... Para los entornos se prestaba atención a la iluminación, la paleta de color y las formas predominantes: con estos elementos potenciamos las sensaciones que provocan las escenas.

Desde que elegí la idea, cada vez desarrollaba más el concepto: los personajes, ideas que la historia podría tratar, la trama, los entornos... pero la asignatura aconseja mesura, una buena organización de trabajo y llevar un cronograma realizable y realista. Además, es aconsejable caminar sobre seguro y debido a las demás asignaturas, la carga de trabajo que conllevaría desarrollar las ideas adicionales habría sido excesiva, por lo que quedaron muchas ideas en el tintero.

Cuando acabó la asignatura me quedé con muchos conceptos por desarrollar; pensando en qué hacer de Trabajo de Fin de Grado decidí utilizar todas estas ideas para hacer un cómic. Desde hacía tiempo quería hacer uno y ahora, teniendo un concept art relativamente desarrollado y un universo por explorar, decidí juntarlo todo para mi TFG.

El trabajo realizado corresponde al capítulo 1 de la historia de *Fish Out Of The Water*.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. *Objetivos Principales*

Realizar un cómic.

2.1.2. *Objetivos Específicos*

Aprender a contar historias a través del arte secuencial.

Analizar cómo funciona el medio.

Explorar las posibilidades plásticas que ofrece el cómic.

2.2. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo el proyecto empecé por un briefing describiendo aspectos esenciales como expectativas, público objetivo, fecha límite y demás especificaciones; este briefing puede ir seguido de un contra-briefing, en el que se modifican y adaptan los factores propuestos en el briefing tras reflexionar, hablar con el cliente, etc.

Una vez definido el briefing se pasa a la fase de investigación, aquí se recopila todo tipo de información; se buscan referentes teórico-prácticos, se indaga sobre diferentes proyectos similares al propio, resultados, metodologías, recepción, etc. Con esta información ampliamos nuestra visión y disponemos de más posibilidades y respuestas.

En la fase de ideación se empieza a crear, siempre teniendo en cuenta los dos pasos anteriores. Aquí se realiza un brainstorming donde se anotan todo tipo de ideas que luego se juntarán, adaptarán y evolucionarán hasta llegar a una propuesta final. Ya con la idea establecida se crea un guión que va seguido de un storyboard y bocetos de escenas. Se hacen lineart y se entintan los mejores bocetos, seguidos de pruebas de color; finalmente se da color a las páginas.

Con el cómic ya terminado quedará adecuarlo para su impresión y adaptarlo para visualización digital. Se redactarán conclusiones y se estudiará el feedback que se reciba del proyecto y del producto final.

CRONOGRAMA	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Historia y trasfondo							
Concept Art							
Guión							
Storyboard							
Bocetos de páginas							
Entintado y coloreado							

3. MARCO TEÓRICO

3.1. LA DEFINICIÓN DE CÓMIC

¿Qué es un cómic? Algunas definiciones que encontramos son:

Según la RAE:

“Del ingl. comic. 1. m. Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.”¹

Según el Collins English Dictionary:

“Una revista que contiene historias contadas a través de imágenes.”²

Según el Oxford English Dictionary:

“Una revista que presenta una historia serializada en forma de tira cómica, normalmente trata sobre las aventuras de un superhéroe.”³

Según Scott McCloud

“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”⁴

La definición de qué es un cómic es un tema que todavía genera debates; es defendible sostener que las pinturas rupestres prehistóricas eran cómics por el aspecto secuencial de algunas de ellas o que los jeroglíficos egipcios podrían considerarse arte secuencial. Las definiciones de diccionario no tienen en cuenta multitud de factores y tecnicismos que restan valor a estas acepciones. Una historia contada a través de imágenes podría ser una novela, pues las letras al fin y al cabo son imágenes. Al especificar que para ser un cómic ha de contar una historia a través de viñetas o tiras en una página descarta al series de ilustraciones individuales que narran una historia o una gran cantidad de cómics asiáticos que cuentan sus historias con una sola gran imagen por página.

La definición de Scott McCloud, un reconocido artista de cómic estadounidense, es la más abierta que he encontrado que sigue manteniendo una distancia razonable con otros medios gráficos y literarios.

3.2. LA HISTORIA DEL CÓMIC

Es razonable pensar que el cómic nació muchos milenios antes de Cristo, en las cavernas de la prehistoria. Fue, sin embargo, con el nacimiento de la imprenta que surgió la forma artística que hoy conocemos como tiras cómicas. Publicadas en revistas y periódicos, estas cortas historietas ilustradas se fueron solidificando como parte de la cultura popular.

El auge del medio se produce a principios del siglo XX, en el período de antes y sobre todo después de la II Guerra Mundial. El género de superhéroes fue el dominante en el mercado americano pero multitud de historias surgieron por todo el mundo, desde Francia hasta Japón. Las tiras cómicas de

¹ Real Academia Española, s.m., definición 1.

² Collins English Dictionary, s.m., definición 4.

³ Oxford English Dictionary, s.m., definición 1.

⁴ McCloud, S. Understanding Comics: The Invisible Art. p. 45

algunas revistas y periódicos se fueron abriendo camino poco a poco hasta emanciparse y convertirse en lo que hoy conocemos como cómics.

Los cómics llegaron para quedarse, su Edad Dorada pasó pero dejaron un legado que aún perdura y sigue creciendo. La reciente popularidad de las películas de superhéroes se ha traducido en un redescubrimiento del género por parte de las generaciones más jóvenes; el creciente interés por Japón y su cultura nos ha llevado a muchos a sumergirnos en el mundo del manga, y nuevos formatos que están ganando mucha popularidad son los manhwa⁵ y los webcómics.

Vivimos en un mundo digitalizado y es lógico que con los nuevos medios aparezcan nuevas formas de presentar estas historias. Cada vez es más fácil exponer tu trabajo al mundo y con herramientas como el crowdfunding⁶ ganando presencia, autopublicarse hoy en día es más fácil que nunca. Los efectos de las nuevas tecnologías se sienten en todos los aspectos de la industria del cómic. Los mencionados webcómic, utilizan un formato nuevo de ordenación de paneles: cada página puede contener un máximo de 3 o 4 paneles y un mínimo de 1, siendo este una gran ilustración que ocupa toda la página. Suelen estar hechos a todo color y enfocados a un formato vertical continuo. Básicamente, se ha adaptado el formato tradicional del cómic a las pantallas de tabletas y móviles, facilitando su lectura en este tipo de pantallas al pasarse las páginas de arriba abajo, usando un solo dedo. Falta por ver cómo este cambio radical altera el lenguaje y la industria de los cómics. No es un formato que se vaya a imprimir por lo que el uso del color es totalmente libre, la verticalidad del formato puede permitir juegos plásticos que antes no se tenían en cuenta y el medio posee la ventaja de la accesibilidad propia de los productos digitales. Como mencioné, es un medio aún joven pero su creciente popularidad ya se empieza a sentir en el público mainstream⁷, muy ayudada por las adaptaciones de estas historias a series de animación.

También en los cómics tradicionales se ha tendido a la digitalización; con herramientas de pintura digital y los avances en tabletas gráficas, los comics americanos han dado el salto del papel a la pantalla. No es raro que la fase de “entintado” y coloreado se lleve a cabo de forma digital, este formato ofrece facilidades a la hora de hacer retoques de color, arreglar errores y en general, modificar el acabado de la página. También el manga se va digitalizando cada vez más.

La globalización ha llevado a la polinización cruzada de todo tipo de medios como la animación japonesa con el cómic americano y el cine con los comics chinos —cada vez más populares también—. El auge de internet ha sido extremadamente importante para la difusión y el crecimiento del medio, nuestro abanico de posibilidades está más abierto que nunca y las influencias en todo tipo de medios son cada vez más extensas y variadas.

⁵Literalmente “cómic” en coreano.

⁶ Forma de financiación que depende de donaciones de individuos particulares.

⁷ Sección del público que consume un producto de manera casual.

4. REFERENTES

A la hora de elegir los referentes busqué indagar en el mundo del cómic y el manga sin dejar atrás los inicios del proyecto, basado en el concept art y la ilustración.

4.1. TAKEHIKO INOUE

Takehiko Inoue es un dibujante y mangaka⁸ japonés, conocido por sus series de cómics Slam Dunk y Vagabond. Sus obras tratan temas enfocados a la entrada a la vida adulta, el aprendizaje y el crecimiento personal, tanto físico como psicológico. Utiliza principalmente lápiz, pincel, plumilla y tinta o acuarela. En su obra apreciaremos un estilo que se acerca al realismo.

Su proceso de trabajo varía dependiendo de la obra en la que trabaje, puesto que en ocasiones trabajará desde cero y en otras con un escritor o sobre material ya publicado; adaptándolo al medio del cómic. Esta adaptación conlleva planear las escenas para acoplar los bocadillos con el diálogo a la imagen y estudiar la composición tanto de los paneles individuales como la de la página en su totalidad. Él mantiene que un mangaka debe saber guiar la mirada del lector⁹.

A la hora de encarar una página, realizará una serie de bocetos muy sueltos con los que se hará una idea de cómo será el resultado. Una vez hecho el boceto lo refinará a lápiz y más tarde lo acabará con pincel o plumilla y tinta. Los resultados finales son paneles de gran detalle y de gran sensibilidad, inusual en la industria.

Lo elegí porque es todo un referente en la industria del manga, sobre todo a nivel técnico por la manera en la que compone las páginas y las escenas dentro de las viñetas, además de su impresionante estilo de dibujo. Estudiarlo me resultó muy útil a muchos niveles.

4.2. KIM JUNG GI

Kim Jung Gi es un dibujante surcoreano conocido principalmente por sus sesiones de dibujo en directo; en las que trabaja sobre soportes de gran tamaño sin usar referencias visuales ni guías. Sus obras suelen ser escenas llenas de personajes y elementos en los que abunda el detalle.

Trabaja casi exclusivamente con pincel y tinta sobre soportes de varios metros de ancho. Realiza exhibiciones constantemente, en las que los espectadores pueden observar en vivo una demostración de su técnica; estas sesiones de varias horas de duración se puede observar su proceso:

Según Kim Jung Gi¹⁰, él empieza creando un “mini yo”, que va moviendo por un entorno en busca del mejor encuadre, un ángulo que acentúe la acción, una buena composición, etc. Una vez que lo tiene empieza a dibujar personajes y objetos en perspectivas complejas sin usar más referencia



Fig. 1. Inoue, T. Portada de Vagabond Volumen 14. 2004.



Fig. 2. Jung Gi, K. Detalle del mural del videojuego World of Warcraft, 2018.

⁸ “Mangaka” es la palabra japonesa para “artista de cómic”.

⁹ Entrevista a Takehiko Inoue de interstatteninja en DeviantArt.

¹⁰ Proko. *How to Draw like Kim Jung Gi*. (2019).

que su memoria. Él dice que lo más importante para lograr esto es la observación, estudiar detalladamente todo lo que lo rodea. Es muy útil dibujar un mismo objeto en diferentes perspectivas para terminar de interiorizar las formas; el tacto es otra herramienta que utiliza para estudiar las formas.

Lo más importante para él es que el dibujo sea resultón, “guay” y que a la hora de dibujar se divierta; dice que su parte favorita es el proceso, más que ver la obra acabada. Dibujar para Kim Jung Gi es un hábito tan natural como respirar, que además le hace feliz porque es libre de hacer lo que quiera y le pagan por ello.

Este referente es tanto técnico como teórico, los dibujos son alucinantes en sí, pero saber que lo hace de memoria da miedo; me ayudó a analizar lo que me rodea, cambió en parte la forma en la que miro los objetos y como me preparo antes de enfrentarme a una escena.

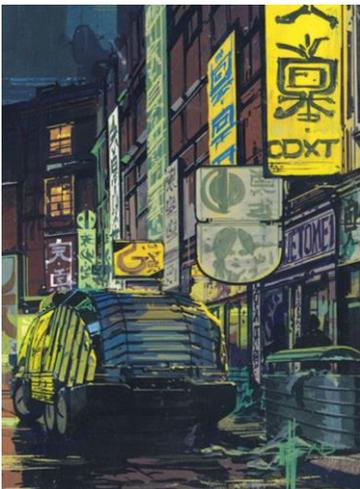


Fig. 3. Mead, S. Concept art de la película Blade Runner, 1982.

4.3. SYD MEAD

Syd Mead es un diseñador y pintor estadounidense conocido por participar en los diseños de conocidas sagas de ciencia ficción como Alien, Star Trek o Bladerunner. Estudió diseño industrial orientado a automóviles, aunque también indagó en figura o moda. Trabajó diseñando electrodomésticos, coches o colaborando con arquitectos. Observa constantemente su entorno, la naturaleza y, sobre todo, la arquitectura; el paisaje de la vida cotidiana en nuestros tiempos.

A la hora de pensar una idea, siempre parte de un brainstorming; la imaginación desbocada. Syd mantiene que no es importante la ejecución o la herramienta, sino la idea.

Utiliza principalmente el gouache, trabajando en soportes de diversos tamaños. En sus obras, el tema más recurrente es la exploración del futuro: escenas de ciencia ficción donde nos muestra diseños variados; arquitectura, automovilismo y urbanismo se unen en un universo de ficción, pero atado a un diseño racional basado en la realidad. El uso de la geometría y la contraposición es una constante en su trabajo; mezclar formas orgánicas para los vehículos, con construcciones monumentales rectangulares, superficies cromadas y reflectantes con mates para el fondo. Siempre intenta mantener el ojo del espectador moviéndose por la obra, tratando de no enfocar todo a un solo punto para fomentar la exploración. Busca encontrar nuevos ángulos o enfoques constantemente y salir de la zona de confort.

Syd Mead y su forma de trabajar me ayudaron sobre todo a visualizar cómo se crean diseños efectivos y buenas escenas, ambos esenciales en mi proyecto.



Fig. 4. Nihei, T. Ruinas, panel del manga *Blame!* 1977.

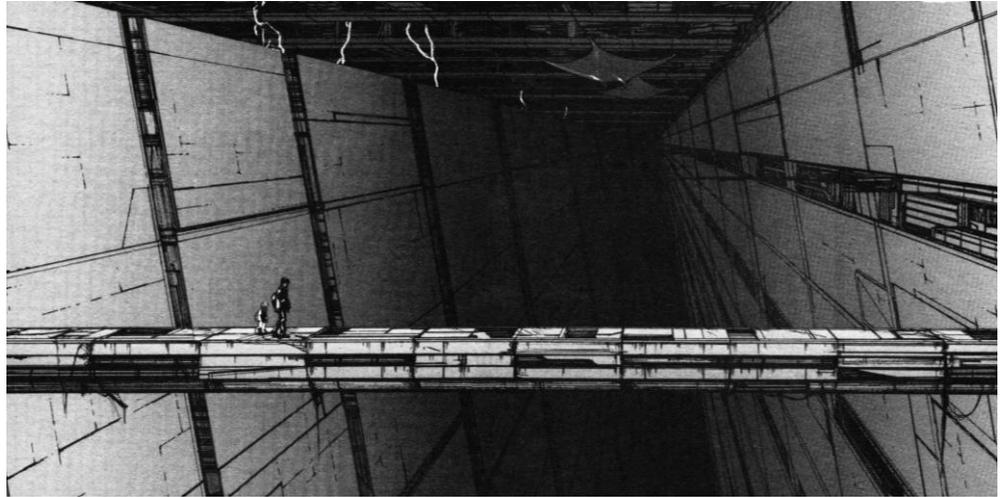


Fig. 5. Nihei, T. Puente, panel del manga *Blame!* 1977.

4.4. TSUTOMU NIHEI

Tsutomu Nihei es un reconocido mangaka japonés, creador de las series *Blame!*, *Biomega* y *Sidonia no Kishi*. Sus historias nos transportan a universos de ciencia ficción llenos de mastodónticas estructuras y sus extraños habitantes.

Nihei estudió arquitectura y es algo que queda reflejado en su obra; en las páginas de *Blame!* (fig.4 y 5) observamos increíbles representaciones de extensas metrópolis deshabitadas, gigantescas megaestructuras e interminables estancias donde los personajes se pierden y la sensación de escala nos abruma. Los protagonistas de sus historias han ido evolucionando; en sus primeras obras Nihei incluía muy poca palabra escrita, optando por mostrarnos sin filtros el mundo que había concebido. Los diálogos eran escasos pues el protagonista era un androide nómada y solitario, con esa excusa se permitió incluir poco texto y así enmascarar su falta de experiencia en ese terreno. Con el tiempo fue incluyendo más personajes y en *Sidonia no Kishi* se decidió a crear un extenso grupo de personajes redondos y variados. Son sin embargo sus primeras obras en las que me he inspirado, viajes solitarios e introspectivos donde cada interacción con otra entidad puede ir bien o muy mal; y es que las historias de Tsutomu Nihei son también de acción, sus escenas tienen un importante componente violento y grotesco. El estilo artístico es desagradable, sus páginas son oscuras, los entornos están arruinados y los personajes acaban muertos o mutilados en el mejor de los casos. Pero por muy oscuros que sean sus universos, como el abismo, te reclaman. Nihei tiene mucha creatividad para crear situaciones estresantes y siempre frescas, las dinámicas cambian constantemente y los pequeños momentos del viaje se quedan contigo.

De este autor me quedo con su forma de sumergirnos en sus mundos, el énfasis en los escenarios y la escala de sus obras en las que los protagonistas no son más que una minúscula mota de polvo.



Fig. 6. Isayama, H. Panel del manga *Shingeki no Kyojin*. 2013.

Fig. 7. Isayama, H. Shiganshina, panel del manga *Shingeki no Kyojin*. 2013.



4.5. HAJIME ISAYAMA

Hajime Isayama es un mangaka japonés conocido por su serie *Shingeki no Kyojin (Ataque a los Titanes)*. El manga nos sumerge en un mundo distópico en el que la humanidad se encuentra al borde de la extinción; recluida a una megaciudad protegida por murallas, los últimos de nuestra especie se defienden ante inmensas abominaciones antropófagas. Un protagonista con un poder muy particular será la clave para combatir esta amenaza. Tras su sinopsis engañosamente simple se esconde una trama compleja, con gran énfasis puesto en el worldbuilding¹¹; a lo largo de sus volúmenes se va desenredando una enrevesada trama que explica todos los acontecimientos que llevaron al comienzo de la historia. Se abordan temas como el trauma infantil, los efectos de la guerra y los trastornos de estrés postraumático, el uso de niños soldado, racismo y genocidio... Es una narrativa oscura en la que prima la acción. La escala del conflicto principal va creciendo exponencialmente a lo largo de su duración y de manera magistral se va revelando cómo funciona el mundo.

De este artista aprendí muchas estrategias para introducir un mundo extenso al lector sin abrumarlo con texto, cómo desarrollar los personajes y presentar una trama compleja de manera accesible. La clave está en sentar las bases del universo desde el principio, invertir el tiempo necesario en crear un mundo creíble, con coherencia interna entre sus sistemas y al que haya sido factible llegar teniendo en cuenta acontecimientos pasados; pensar muy bien qué factores definen la vida cotidiana en el mundo y cómo se han adaptado a esta sus habitantes. Este proceso debe de estar bien asentado antes de empezar a abocetar incluso la primera viñeta del cómic.

¹¹ Literalmente “construcción de mundo”, es el nombre que se le da en inglés al proceso de ideación y desarrollo de un universo de ficción. Comprende aspectos como la historia pasada del mundo, mitología, trasfondo político, social y económico, sistemas de todo tipo, religión, etc.

4.6. REFERENTES NARRATIVOS

4.6.1. Trilogía de la Fundación

La importantísima *Trilogía de la Fundación* de Isaac Asimov ha influenciado desde su creación a generaciones de escritores de ciencia ficción. Basado en la caída del imperio romano de occidente, *Fundación* nos presenta un imperio galáctico en decadencia y los esfuerzos de un grupo de filántropos por salvar el conocimiento acumulado por la especie humana a lo largo de su historia. *Fundación e Imperio*, el segundo libro se expande sobre las bases del primero: detallando estrategias económicas, desarrollando conflictos sociales y religiosos y sumergiéndonos en un universo de intrigas políticas. Es todo un referente en worldbuilding que marcó un antes y un después en el género.

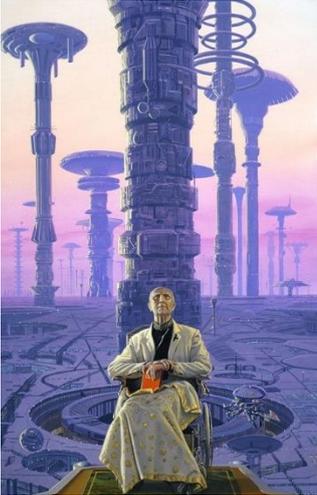


Fig. 8. Whelan, M. Portada de la novela *Fundación*. 1987.

4.6.2. Warhammer 40K

El universo de Warhammer 40K nace gracias a la popularidad de la que gozaba el juego de mesa original, hoy en día se ha expandido hasta alcanzar el mundo de las novelas, series animadas o videojuegos. El universo de Warhammer 40k podría considerarse la versión extrema de *La Fundación*, un futuro distópico y oscuro donde el culto a la personalidad es a religión oficial del Imperio de la Humanidad, que debe defender sus territorios contra amenazas extraterrestres de todo tipo. El sistema de adoctrinamiento y el respeto a la tecnología que el imperio posee sirvieron de gran inspiración para desarrollar el universo de mi cómic.

4.6.3. Metro 2033

La serie de novelas *Metro*, escritas por Dmitry Glukhovsky, nos presentan un oscuro futuro post apocalíptico donde una Rusia azotada por un invierno nuclear se ha vuelto un entorno hostil para los habitantes de las ruinas de Moscú. Refugiados en la profunda red de metro de la capital, los supervivientes hacen lo que pueden por seguir adelante. Es una historia de pequeñas victorias, de reconquista, de encontrar un lugar al que pertenecer y de luchar seguir adelante sin perderse a uno mismo por el camino. El concepto del paraíso perdido, de abandonar el hogar que ves arder ante tus ojos y la hostilidad de un entorno del que no puedes escapar fueron claves para definir la ciudad principal y atmósfera de mi cómic.



Fig. 9. Traje robot. 2020.

Fig. 10. Entorno de jungla. 2020.

Diseños realizados para la asignatura de Concept Art.



5. PREPRODUCCIÓN

5.1. LA IDEA

Como mencioné al principio, la idea de unos peces fuera del agua partió de una lluvia de ideas que hice en la asignatura Ilustración 3D y Concept Art. De todas las ideas esta me pareció la más atractiva por su amplitud; al tratarse de peces fuera del agua entraría en el terreno de la ciencia ficción y podría ubicar la historia en un futuro lejano; el estado de la humanidad es maleable y el medio ambiente puede ser muy diferente al que conocemos. La premisa también me da la posibilidad de inventar culturas submarinas interesantes y variadas. Además, es una premisa de la que nunca había escuchado hablar por lo que me permitiría desarrollar un universo sin muchas influencias externas de otras obras parecidas.

Por norma general, el concept art es solo la primera parte de una producción. Este tipo de arte —no confundir con arte conceptual, concept art es más bien “arte que sirve para desarrollar un concepto de forma visual”— nació como una necesidad de planificar y visualizar una idea antes de la realización del proyecto. Se usa principalmente en películas y videojuegos, grandes producciones con extensos tiempos de desarrollo que requieren una organización precisa. Cuando el concept art se da por terminado comienza la fase de realización del producto, sin embargo, en la asignatura el objetivo final era puramente la creación del concept art. Decidí entonces, que la culminación del proceso de diseño sería un producto creado a partir del arte que desarrollé en la asignatura. Fue así como empecé a dar forma al cómic *Fish Out of the Water*.

Siempre me había interesado el tema del cómic pero nunca me había atrevido a hacer uno, por lo que esta parecía la mejor oportunidad que tenía para llevarlo a cabo.

5.2. EL MUNDO DE “FISH OUT OF THE WATER”

5.2.1. Investigación

Desde el principio pensé en la salida del mar de los peces como un equivalente de los seres humanos alcanzando el espacio, seres vivos explorando un entorno para el que no están preparados físicamente haciendo uso de tecnología del más alto nivel utilizada por individuos altamente especializados.

Reflexionando sobre cómo justificar la salida de los peces del agua me encontré con un gran problema: la teoría de la evolución. Investigué sobre la evolución humana y la de los animales marinos que se quedaron en el medio acuático. Principalmente indagué sobre el lenguaje: se desconoce por qué los seres humanos somos la única especie que posee un lenguaje tan avanzado y una inteligencia de tan alto nivel; una teoría es que algo del entorno de nuestros antepasados estimuló el uso del lenguaje verbal y es por ello que surgieron las lenguas, pero el infinito intelecto humano es un misterio que todavía está por resolver.

No hay ningún animal que se asemeje a nivel intelectual a un ser humano, la capacidad mental de las especies animales está altamente especializada en asegurar la supervivencia en su entorno y todos sus mecanismos están enfocados en cumplir las tres funciones básicas de un ser vivo. Con esto en cuenta, existen especies que además empiezan a mostrar comportamientos que se asemejan a pensamientos de alto nivel: se ha observado la búsqueda de placer en los delfines, que por ejemplo muerden animales venenosos para autoinducirse estados alucinógenos. Se han documentado individuos de la clase de los cefalópodos utilizando dos mitades de cocos para defenderse. Si estos individuos prevén que no van a disponer de un lugar donde refugiarse en caso de ataque, buscarán estos trozos de coco y los portarán en caso de necesitarlos. Esta habilidad de previsión es un mecanismo complejo que implica emplazarse como individuo en un futuro hipotético y tomar acción en el presente teniendo en cuenta posibilidades remotas; es esto lo que hace a algunos científicos afirmar que nos encontramos ante el desarrollo de un intelecto superior por parte de algunos individuos de esta clase de animal.

Aun así me encontraba lejos de poder justificar la salida de estos animales a la tierra, por lo que cree una narrativa en la historia que explicara la rápida evolución de estas especies animales.

“Me dije a mí mismo que cuando una hormiga cruza un mueble, no debe darse cuenta de que está en tal o cual espacio del mueble. Sin conciencia de las proporciones, ella debe tener una visión particular de este universo, del mueble. Así que reflexioné sobre esta cuestión y surgió Blame!”¹²

También investigué sobre qué ciudad podría ser interesante que exploraran los protagonistas, pero al final decidí crear una ciudad ficticia: Bezdna, Terra o simplemente La Ciudad. La metrópolis más grande y avanzada

¹² Tsutomu Nihei hablando sobre su inspiración para el universo de *Blame!* “*Blame! La prophétie d’un futur ravagé*” (2020)

del mundo, el último lugar conocido que puede albergar una civilización humana como la de antes del apocalipsis.

Investigué también sobre excavaciones científicas en la tierra. En la actualidad no se ha conseguido atravesar la primera capa de la corteza terrestre porque las temperaturas del interior de La Tierra todavía son demasiado altas para las máquinas de las que disponemos. Estudiar las capas profundas nos permitiría aprender muchas cosas sobre la creación del planeta, materiales, placas tectónicas, etc. El avance tecnológico de la humanidad dentro del universo estaría en parte justificado por los descubrimientos debajo de la corteza terrestre.

Fig. 11. Fotografía aérea de la Mina Mir, Mirny, Rusia.



Otro tipo de agujeros son las minas: una de las mayores minas de diamantes del mundo se encuentra en la República de Sakha, en el norte de Rusia. Elegí las costas septentrionales de Rusia como emplazamiento de la megalópolis por hacer referencia a la Mina Mir por su inspiración en el desarrollo visual de La Ciudad y por encontrarse en las zonas habitables tras un hipotético colapso medioambiental. Me basé en la ciudad más grande del mundo, Tokyo, para visualizar las medidas de mi ciudad. Quería que fuera un lugar extenso, que se hundiera en la tierra como un abismo pero que se alzara impenetrable de cara al exterior. La Ciudad se distribuye en anillos que son al

mismo tiempo pisos dentro del terreno excavado en la tierra. La depresión se hunde a miles de metros por debajo del nivel del mar. Para la humanidad, ser capaz de crear una ciudad así suponía ser muy avanzada tecnológicamente, por lo que me daría carta blanca para justificar todo tipo de inventos, artefactos y equipos que aparecieran durante la historia.

5.2.2. El universo

Fish Out of the Water se desarrolla en un futuro lejano en el planeta Tierra. Los seres humanos han dejado atrás las ruinas de un mundo que ellos mismos condenaron. Tras generaciones de evolución —con un poco de ayuda— emergen de las aguas las primeras especies marinas en pisar tierra firme, que pilotando robots de tecnología avanzada exploran la superficie de La Tierra.

Se sabe que los seres humanos eran una especie muy avanzada tecnológicamente, pero debido a las condiciones climatológicas —derivadas de siglos de actividades agresivas hacia el medio ambiente— se vieron obligados a abandonar el planeta. Se produjo un éxodo masivo y los que se quedaron atrás no sobrevivieron durante muchas más generaciones. Lo que quedó del planeta era irreconocible, el ecuador del planeta se convirtió en un desierto y las zonas septentrionales, inhóspitas hasta el momento, se volvieron los únicos terrenos habitables. El nivel del mar subió y el clima se volvió más extremo. Con el tiempo, y gracias a la desaparición de los humanos, el clima se empezó a estabilizar. Da comienzo así, una era de recuperación del planeta sin sus antiguos reyes sobre él.

En el mar, por otra parte, se han formado grupos de especies inteligentes que son capaces de organizarse en sociedades. En estas sociedades va creciendo el interés por el mundo de la superficie y sus habitantes. Fue gracias a estos habitantes que estas especies subacuáticas pudieron llegar a donde están, haciendo uso de restos de tecnología e información que consiguieron llegar comprender, adaptar y reproducir. Empieza así una época de descubrimiento, una carrera por descubrir qué se oculta en la capital de los antiguos amos del mundo. La Ciudad, una megaestructura faraónica en forma de circunferencia con decenas de kilómetros de diámetro y otras tantas de profundidad. Varios niveles, o anillos, componen una metrópolis diseñada para albergar las más brillantes mentes de la humanidad. Esta ciudad sustentada por el racionalismo de sus fundadores era el magnum opus de toda una civilización. Se especula que un lugar así todavía podría contener grupos reducidos de humanos supervivientes o incluso, una aún floreciente civilización; oculta y estrictamente supervisada para no cometer los mismos errores del pasado.

5.2.3. La trama

La historia transcurre en la zona costera del norte de Asia, en particular en una megaestructura ubicada en la desembocadura del río Kolyma, La Ciudad. Algunas especies de animales acuáticos consiguieron dar el salto a tierra firme pilotando robots especializados, tras algunas expediciones fallidas los tres protagonistas de la historia se disponen a probar suerte en la misteriosa megalópolis.

En el primer capítulo vemos una pequeña pincelada del evento que disparó la evolución acelerada de los animales marinos. Conocemos entonces a los protagonistas de la historia cuando están a punto de adentrarse en la ciudad. Todo comienza como un trayecto tranquilo y sin muchas complicaciones, pero pronto dará un giro al encontrarse con un violento grupo de humanos. Los protagonistas consiguen salir victoriosos y descubren que una intimidante facción de humanos vendrá a perseguirlos.

5.2.4. Guión

Una vez desarrollado y asentado el trasfondo de la historia, sistemas del mundo y principales temas argumentales empecé a crear el guión del capítulo 1. Lo primero fue decidir qué tipo de capítulo escribiría, si el formato sería el de one-shot o capítulo piloto. El one-shot me ofrece la posibilidad de crear un relato dentro del universo para presentar aspectos principales de la historia sin tener que incluirlo como parte de una serie. Por otro lado, hacer un capítulo 1 me permitiría tomarme mi tiempo y establecer más líneas argumentales poco a poco por disponer en el futuro de más capítulos, pero todo lo escrito en el capítulo tendría que respetarse en un futuro. Al final me decanté por esta última opción.

Ahora que tenía qué formato adoptaría el cómic, debía decidir dónde daría comienzo la trama. Barajé varias posibilidades: una opción era empezar contando el trasfondo del mundo, una clase de historia reciente que permita al lector comprender el estado del mundo. Sin embargo este comienzo es más típico de novelas que de cómics. En la narrativa secuencial es común empezar in medias res o muy cerca del comienzo del conflicto. Escogí empezar en la entrada de La Ciudad porque me daría rápido acceso al principal punto de interés del cómic y capturaría la atención del lector rápidamente. La primera página sin embargo, la dediqué a un momento que es esencial para el trasfondo de la historia, en una secuencia corta y misteriosa destaco este hecho aislado y lo preparo para desarrollarlo en un futuro. Es a continuación cuando aparecen los protagonistas.

El objetivo principal de los protagonistas es explorar La Ciudad, saben que hay una gran estructura en el centro que es probable que contenga información que les resulte de utilidad, por lo que se dirigirán a ella. El otro objetivo es hacer contacto con los posibles habitantes de La Ciudad y entablar un diálogo si es conveniente. Siguiendo una estructura clásica de tres actos, a lo largo de estos primeros capítulos se presentarán el universo, los personajes y sus motivaciones. En el capítulo 1 me he enfocado en presentar la ciudad al mismo tiempo que mostraba partes de las personalidades de los protagonistas y su objetivo, esto se conseguirá principalmente a través de los diálogos.

La tensión va creciendo progresivamente. La primera secuencia es el desalentador camino de entrada a la metrópolis abandonada, aquí muestro el estado que cabe esperar de la ciudad. Los personajes deberán ingeniárselas para navegar la estructura y bajar al nivel de la ciudad. Una vez conseguido introduciré el objetivo, para presentarlo al lector por primera vez con la excusa de ser un recordatorio para los personajes; así intento introducir diálogos y

exposición naturales. Es tras revelar el objetivo de los protagonistas que vemos la ciudad por primera vez, destacando la escala del lugar y su extraña distribución. Los personajes explorarán entonces sus primeras ruinas; abandonadas pero no vacías, pues pronto se enfrentan a sus primeros adversarios. Aquí muestro la acción que cabrá esperar del cómic a la vez que introduzco el factor humano en la historia: la humanidad que todavía perdura, pero lo hace en un estado violento y hostil. Tras resolverse el conflicto, los protagonistas obtienen información valiosa que también anticipa al lector lo que está por venir. Otro anticipo es la última página del cómic, que cambia la perspectiva a los antagonistas de la historia.

La mayor dificultad que encontré a la hora de escribir el guión fueron los diálogos. Tengo un universo muy desarrollado, pero balancear qué y cómo exponerlo se me hizo especialmente difícil; idealmente se encuentra un balance entre mostrar y contar y poco a poco se va desarrollando el trasfondo, pero para futuros capítulos tendré que pulir este aspecto en particular.

5.3. CONCEPT ART

En la asignatura de Concept Art elaboré una serie de diseños. En el momento la idea no estaba tan desarrollada así que, cuando empecé el proceso de escribir la historia para el TFG decidí partir de las pinceladas generales que ya tenía: el concepto de una ciudad misteriosa, las sociedades subacuáticas enviando grupos de expedición a tierra firme y el mundo hostil y peligroso. Desarrollé estos conceptos y elaboré un guión pensando en un cómic de acción y aventuras; este fue el punto en el que decidí descartar los diseños antiguos.

Los robots que hice para la asignatura estaban pensados para ser los de la primera expedición, con tecnología menos avanzada y un diseño más difícil de manejar y mover con libertad. Esto resultaría un problema para las escenas de acción porque pone a los protagonistas en una desventaja notable en comparación a sus adversarios, más adecuados al medio terrestre. Además, aunque útiles para visualizar la historia al completo, los entornos tampoco servirían porque la historia en aquel momento no empezaba in medias res, sino que lo hacía desde el primer contacto con tierra firme; en los escenarios solo se veía la ciudad desde lejos. En el caso del cómic final, la historia comienza en la toma de contacto con La Ciudad; saltándome el trayecto por tierra firme antes de llegar a su entrada.

Empecé entonces a hacer los nuevos diseños de los robots, cada uno exclusivo para cada protagonista, dándoles formas que permitan más dinamismo en sus acciones; elegí un aspecto antropomórfico para todos, con una estatura basada en la del humano medio. Sin embargo, no descarté por completo los viejos diseños porque podría añadirlos a la historia para enriquecer el trasfondo del universo; pueden ser robots que formaron parte de la primera expedición a la superficie, rimando así con su función en la vida real como primeros trabajos explorativos del mundo de *Fish Out of the Water*.

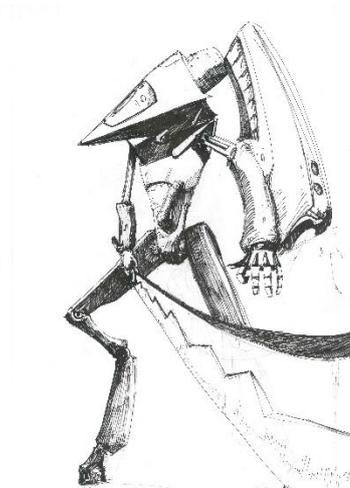


Fig. 11. Boss.



Fig. 12. Ork.

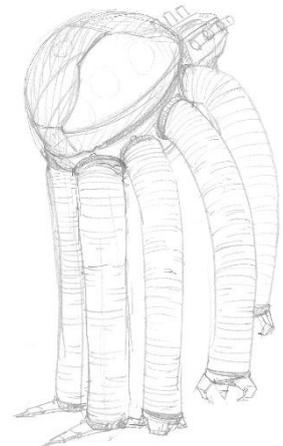


Fig. 13. Pi.

5.4. PERSONAJES

5.4.1. Personajes principales:

Como el nombre del cómic indica: peces fuera del agua. Los tres son animales marinos: dos mamíferos y un cefalópodo. Son de los animales más inteligentes del medio acuático y por tanto, los elegidos para la expedición. Son especímenes de pequeño tamaño porque tienen que caber en unos robots con medidas que se adapten a la estatura de un ser humano promedio para poder interactuar con maquinaria de la ciudad y caber por sus espacios. Cada personaje pilota un robot y su misión es explorar las ruinas de una gran ciudad del norte de Rusia.

5.4.1.1. Boss

(fig. 11). El líder del grupo. Es un delfín, específicamente uno de la especie mular o nariz de botella. Para su diseño partí de la idea de punta de lanza, el que marcha el primero y abre camino, el líder. Utilicé formas rectas y afiladas. El robot tiene un tamaño ligeramente mayor al del humano medio. Es ágil y rápido pero frágil. Es el más joven del grupo pero el que más responsabilidad tiene; deberá crecer como líder y como personaje a lo largo de la historia.

5.4.1.2. Ork

(fig. 12). El “tanque”¹³ del grupo. Es una ballena orca y me basé en dos ideas para su diseño: la de un tanque del ejército y la de un orco de literatura de fantasía a la *Señor de los Anillos* o *Warhammer*. Los orcos no son seres especialmente brillantes, pero lo que les falta de intelecto lo compensan con fuerza bruta y robustez. El diseño de su robot es grande y compacto, para dar sensación de poder. Es más grande que el humano medio. Ork es en ocasiones irracional, recurre demasiado a sus instintos y trata de no pensar mucho en las consecuencias, esperando salir adelante gracias a su fuerza física.

5.4.1.3. Pi

(fig. 13). El cerebro del grupo. Es un pulpo común del Atlántico. Me basé en la forma de los pulpos y en la de un cerebro para hacer el diseño del robot. El nombre lo elegí por la primera letra de la palabra pulpo y el número π

¹³ En juegos de rol, el tanque es el arquetipo de un personaje que se encarga de atraer la atención de los adversarios, son fuertes y resistentes pero lentos y pesados.

(pi) relacionado con las matemáticas. El robot tiene una forma esférica de la que parten 8 tentáculos para respetar la forma de su piloto; con una estatura de humano medio, es el más pequeño del grupo, pero también el más rápido y escurridizo —como lo son los pulpos en el medio natural—. Es el integrante de mayor experiencia por ser el más viejo; es manipulador y su personalidad lo lleva a querer tomar el control de las situaciones, de una forma u otra.

5.4.2. Personajes secundarios:

5.4.2.1. Bandidos humanos

(fig. 14). Una facción de humanos supervivientes que viven entre las ruinas del anillo exterior de La Ciudad. Utilizan materiales rescatados de las ruinas, su equipo es de tecnología avanzada pero no es la mejor que hay disponible. Quería que sus apariencias fueran recias pero sin llegar a parecer salvajes. La tecnología que portan debe parecer avanzada pero no futurista.

5.4.2.2. “Los de abajo”

(fig. 15). Otra facción de humanos, los protagonistas se refieren a ellos como “los de abajo”. Viven en las profundidades de la ciudad y utilizan tecnología de la más alta calidad, se desconoce cómo funciona su sociedad pero se especula que son la única civilización que no sufrió los efectos del apocalipsis. Los diseños tenían que ser intimidantes pero permanecer con apariencia humana, su función es la de policía-fuerzas especiales. La mayor inspiración a la hora de crearlos fueron los blade runner, que dan nombre al clásico del cine de 1982.

Fig. 14. Humana 1.

Fig. 15. Persona “de abajo” 1.



Fue muy importante hacer hojas de personaje para los personajes —sobre todo los principales— con vista frontal, lateral y trasera; ya que tendría que dibujarlos constantemente desde multitud de vistas.

6. PRODUCCIÓN

6.1. TÉCNICA

Para la técnica tenía decidido que realizaría el cómic en un formato tradicional, en físico con tintas. Tuve que decidir si lo haría a color o en blanco y negro. El color me permite añadir la dimensión del cromatismo y la psicología del color a las escenas pero es un medio que controlo menos por lo que llevaría más trabajo y podría dar un resultado final inferior. Hacerlo en blanco y negro sería más cómodo porque me sería más fácil de ejecutar, este acabado atraería la mayor parte de la atención hacia los grafismos y se acercaría al estilo del manga, que me es más familiar. Al final decidí salir de mi zona de confort y dar color a las páginas con acuarelas.

Aunque la norma en la industria es trabajar de forma digital, al menos una parte del proceso; la mayoría de mis referentes artísticos todavía trabajan de manera tradicional. Descarté trabajar en digital porque, en primer lugar no poseo el mejor equipo para hacerlo, pero la razón principal es porque lo considero un medio demasiado permisivo, puedes intentar entintar el mismo trazo una y otra vez sin consecuencias y el color es mucho más maleable en cualquier punto del proceso. Aunque estas son posibilidades que aprecio que existan, creo que pueden entorpecer mi aprendizaje. Quería ponerme a prueba con el Trabajo de Fin de Grado y a mi parecer, escoger el medio digital como herramienta de trabajo habría sido la opción más segura.

6.2. STORYBOARD

El storyboard es uno de los pilares fundamentales de cualquier medio que utilice una narrativa secuencial. Sólo esta parte llevó más de 1/3 del tiempo invertido en el proyecto y fue el principal campo de batalla durante el trabajo.

“En mi caso, el proceso de abocetado determina el resultado de mi trabajo. Esta parte del proceso es mi campo de batalla. Si el boceto no sale bien el dibujo no sale bien”¹⁴

Comencé a visualizar el guión y los diálogos que ya había escrito. Primero pensé en viñetas separadas en las que contar los puntos más importantes del guión; una vez tenía estas viñetas principales, desarrollaba las que las acompañarían y harían de nexos. Por ejemplo, en la página 4, la información que debía introducir era evidenciar la escala de la estancia, mostrar la destrucción del lugar e introducir un peligro —en este caso, un animal grande de aspecto amenazante—. Las dos primeras ideas se pueden introducir en una misma viñeta, pero para dar más importancia al peligro fui creando tensión al hacer que los protagonistas caminasen por el oscuro túnel; poco a poco encuentran rastros de sangre y observamos un panel de la



Fig. 16. *Fish Out of the Water*, p. 4.

¹⁴ Takehiko Inoue hablando sobre su proceso de trabajo. *Takehiko Inoue on CNN* (2012).

criatura acechando; finalmente esta es revelada pero la tensión se disipa en la siguiente página con algo de humor y unas pinceladas de desarrollo de personaje. De esta forma intento dejar claro que este tipo de criatura es común dentro del universo —información que el lector no poseía— y empiezo a desarrollar la relación entre los protagonistas.

El cambio más grande que realicé durante el storyboard fue la ciudad. Llegado el momento de dibujarla —incluyendo edificios en perspectiva, los personajes y los puntos de vista de la “cámara”— me di cuenta de lo incomprensiblemente grande que la había imaginado; a la hora de representar un paisaje, a nivel del mar podemos ver unos 5km hasta el horizonte, convirtiéndose en unos 50 km si tenemos una elevación considerable y 336km si nos encontramos en la cima del Monte Everest. Esto supone no poder ver dos extremos contrarios de mi ciudad desde ningún punto de ella.

Fig. 17. Fotografía aérea de Tokyo, Japón.

Se puede observar una distancia de unos 100km hasta el horizonte



A esto añadir el problema de que La Ciudad es un agujero en la tierra de varios kilómetros de profundidad, por lo que la línea de horizonte bajaría al no haber ninguna masa de tierra en la línea del horizonte que oculte lo que hay detrás. En resumen, se me hacía muy difícil visualizar algo así, por lo que decidí

explorar versiones de la ciudad de menor tamaño y así no tener que lidiar con el problema de la escala, al menos por el momento.

Es un problema que terminaré de acotar si decido continuar con el proyecto, porque me interesa representar la idea original al ser un desafío a nivel visual y porque me ofrece infinitas posibilidades en la trama. Pensé en utilizar un programa de modelado 3D y explorar qué posibilidades me ofrece para resolver el problema, pero no tengo experiencia con ninguno y habría consumido demasiado tiempo aprender a usar uno para aprovecharlo en este proyecto.

6.2.1. Viñetas

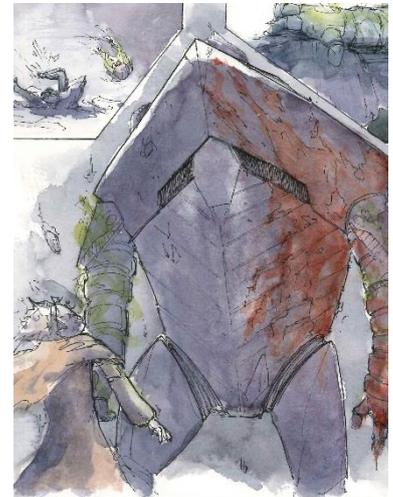
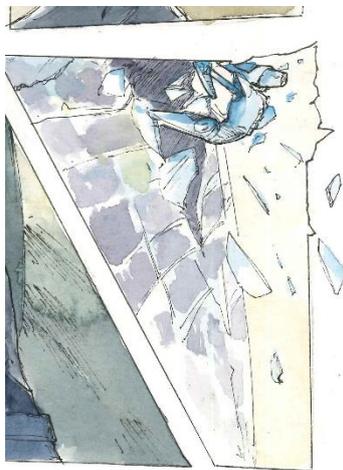
6.2.1.1. Silueta

Experimenté también con el uso de las viñetas, la superposición y las formas triangulares indican una interrupción o una reacción simultánea (fig. 18). A veces la forma de una viñeta complementa la acción que ocurre dentro de ella (fig. 19). En ocasiones los elementos de dentro de la viñeta se salen de los límites para enfatizar un movimiento o directamente no hay viñeta para resaltar el tamaño de lo representado (fig. 20).

Fig. 18. *Fish Out of the Water*, detalle p. 12.

Fig. 19. *Fish Out of the Water*, detalle p. 15.

Fig. 20. *Fish Out of the Water*, detalle p. 16.



6.2.1.2. Contenido

En cuanto al contenido de las viñetas, si hablamos de planos como en el cine, los más usados son el plano entero, el general y el gran general pero utilicé todos los tipos de plano. El cine es de mis mayores influencias visuales y los planos los utilizo según lo pida lo representado y según la idea que quiera transmitir, todo está al servicio de las sensaciones. Para representar la ciudad el plano es gran general para evidenciar la escala; dentro de un edificio, los planos serán medios o cortos para ayudar a transmitir la idea de un espacio cerrado. La angulación también es un recurso muy útil porque impulsar la representación, si el personaje mira hacia arriba se puede exagerar la perspectiva y usar un ángulo contrapicado para resaltar la altura, si además se

alarga la viñeta verticalmente se consigue potenciar la idea de altura utilizando solamente el lenguaje visual.

6.2.1.3. Lectura

El mayor problema que queda es el ritmo de lectura. Takehiko Inoue dice que para ser buen mangaka uno debe saber guiar la mirada del lector, pero aunque uno controle la mirada no se puede controlar el tiempo que durará. A la hora de leer, a diferencia del cine o la animación, no hay forma de saber cómo de rápido va a ser leída una página. Es un problema que no creo que tenga solución y uno solo puede confiar en que el lector se tome su tiempo en apreciar las viñetas individuales. Es un problema que se ha visto acentuado con la aparición de la publicidad y el auge de las redes sociales; con la saturación visual a la que nos vemos sometidos constantemente, es fácil poner el piloto automático y olvidar que no estás ante un mero anuncio de cerveza.

La única e imperfecta solución es asumir un acuerdo no verbal entre el lector y el dibujante al comienzo del cómic. Otra parte de este acuerdo es intentar no leer el final de la página antes de llegar a ella; es imposible no darse cuenta de lo que va a ocurrir, pero este sí que es un problema que el dibujante puede abordar. Junji Ito utiliza la vuelta de página para acentuar el terror en sus manga: en una página genera anticipación con planos de los personajes y sus reacciones, así, cuando el lector pase la página lo primero que verá será la grotesca monstruosidad a la que estaban reaccionando los personajes. Ito sabe que no puede evitar que el lector vea lo que hay en la parte inferior de la página, pero sí que puede ocultar lo que hay en la carilla contraria, reservando estos espacios para grandes revelaciones y momentos sorprendentes.

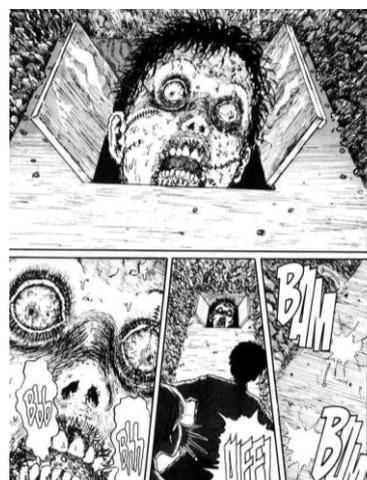


Fig. 21. Ito, J. (1998). Uzumaki. P. 223.

Fig. 22. Ito, J. (1998). Uzumaki. P. 224.

6.4. ARTES FINALES

Una vez hecho el storyboard comienza el proceso de hacer las páginas finales. Empecé haciendo a lápiz las escenas que luego entinté. Se entintaron todas las páginas antes de añadir el color. Di prioridad a los trazos más fundamentales y no se sombreó ninguna parte de los dibujos. Las referencias fotográficas fueron esenciales para pasar los dibujos a color. Usé la acuarela en un papel A3 de 300g y grano fino, principalmente apliqué el pigmento aguado sobre el papel seco.

A la primera página (fig. 23) le presté especial atención porque quería que se diferenciara del resto en todos los aspectos porque es una parte de la historia aparte. La composición de los paneles es inusual y la paleta de colores no se repite a lo largo del capítulo. El contenido de las viñetas se sale de los bordes y los paneles se desplazan hacia abajo a la derecha en el sentido de lectura. La siguiente página es el título; de esta forma quise separar este acontecimiento del resto del cómic. Me parece relevante establecer este misterio al principio de la historia porque será clave desarrollarlo más adelante, el problema era introducirlo sin confundir al lector.



Fig. 23. *Fish Out of the Water*, p. 1.

Creo que al hacerlo así logro mi objetivo, porque es muy común que en la narrativa secuencial el título de la obra separe el prólogo del resto de la historia. Quise diferenciar cada secuencia usando una gama cromática que transmitiera mejor el tono de la situación. Utilizo el verde, por ejemplo, para presentar a la pandilla de humanos (fig. 25), por ser un color que puede resultar desagradable. Al ser un tono que no había usado hasta el momento me servía para diferenciar las escenas y darle a la nueva escena una sensación totalmente diferente a la anterior. Se produce un cambio bastante grande en las páginas porque dejamos de seguir a los protagonistas por unos instantes; un cambio tan tajante de perspectiva lo traduje en un cambio en la gama cromática, una transición que preparaba en la página anterior al pasar del color a solamente negro y blanco, sirviendo como un tipo de reinicio cromático y narrativo (fig. 24). También se pasa a blanco y negro en la presentación de los antagonistas en la página final (fig.26), el otro gran cambio de perspectiva. Los dos personajes son misteriosos y las sombras no nos permiten distinguir sus apariencias con claridad. Pero se termina introduciendo el color del atardecer y el último panel revela que esta escena ocurre en el mismo momento que la anterior, al compartir ambas una paleta cromática; se restaura así la coherencia cronológica.

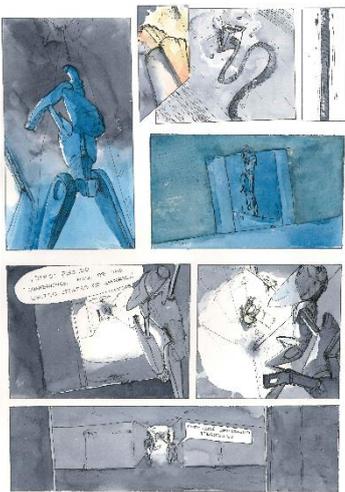


Fig. 24. Fish Out of the Water, p. 9.



Fig. 25. Fish Out of the Water, p. 10.

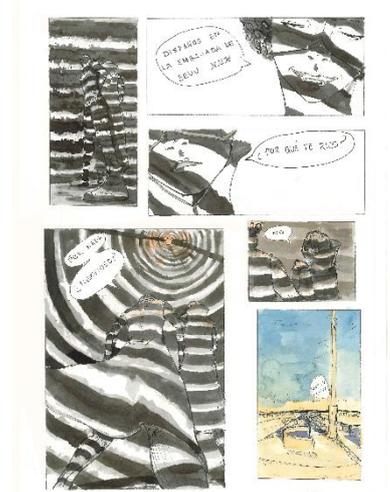


Fig. 26. Fish Out of the Water, p. 19.

7. CONCLUSIÓN

He disfrutado mucho haciendo este trabajo. No fue hasta hace relativamente poco tiempo que me sumergí en el mundo de los cómics, pero leyendo sobre la industria y escuchando a los artistas que la forman no me pareció un medio que fuera para mí; nunca me había interesado contar historias de esta manera y descarté querer indagar más en el trabajo de artista de cómic. Pero un día probé a hacer unas viñetas y me encontré disfrutando el proceso, esto plantó la semilla en mi mente. Al acabar la asignatura de Concept Art, que todo el trabajo que había desarrollado desembocara en la realización de un cómic me pareció el único camino a seguir.

Me alegro de haber salido de mi zona de confort y de apostar por el color, creo que he aprendido mucho sobre la acuarela y he cogido práctica con la técnica. Y hacer el trabajo de forma tradicional en papel ha contribuido a que no me cansara de él, como sí habría pasado con el digital. Pero principalmente, he aprendido mucho sobre el medio; estudiar a los artistas que me han inspirado durante años, diseccionar las páginas y aprender los mecanismos que utilizan para contar historias me ha parecido fascinante e intimidante a partes iguales. Los grandes maestros dominan tanto el arte de la escritura como el de la plástica y aunque algunos trabajan con guionistas, muchos otros lo hacen completamente solos; esto conlleva una carga de trabajo que se asemeja más a la explotación en los peores casos y el precio se paga con la salud.

Realizar estas páginas me he hecho darme cuenta de las dificultades que conllevan sacar adelante un cómic —y ni siquiera me he iniciado en el mundo de la publicación—. Estoy todavía planteándome qué hacer con esta historia, porque quiero continuar el viaje pero no sé si quiero hacerlo a través de un cómic; ya que, aunque he disfrutado el proceso, no sé si sería un medio con el que quiero verme involucrado a largo plazo.

Lo que tengo claro es que aunque decida no continuar creando el cómic de *Fish Out of the Water*, sí me quedará una renovada apreciación por el arte de la narrativa secuencial. Una apreciación que nace de la experiencia, porque crear estas diecinueve páginas de cómic me ha enseñado más sobre el medio que todos los años de lector que llevo a mis espaldas y eso es algo que me hará valorar más cada página, cada bloque de texto y cada viñeta de los comics que tanto disfruto.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. EEUU: Poorhouse Press.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. EEUU: HarperCollins Publisher.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. EEUU: HarperCollins Publisher.
- Ito, J. (1998). *Uzumaki*. España: Editorial Planeta.
- Asimov, I. (2010). *Trilogía de la Fundación*. España: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Miura, K. (2020). *Berserk*. Japón: Hakusensha.
- Glukhovsky, D. (2011). *Metro 2033*. España: Timun Mas.
- Araki, H. (2017). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*. EEUU: Viz Media.
- Nihei, T. (2019). *Blame!* Vol. 1. España: Panini.
- The Lord of the Rings: The Two Towers (El Señor de los Anillos: Las Dos Torres. Dir. Peter Jackson) New Line Cinema. 2002.
- Real Academia Española. (s.m.). Cómics. En Diccionario de la lengua española. Consulta: 2 de julio de 2021. <https://dle.rae.es/c%C3%B3mic>
- Collins English Dictionary. (s.m.). Comic. En Collins Dictionary. Consulta: 2 de julio de 2021. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/comic>
- Oxford English Dictionary. (s.m.). Comic book. En Oxford English Dictionary. Consulta: 2 de julio de 2021. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/comic>
- Takehiko Inoue. en.wikipedia.org. Consulta: 29 de abril 2020. https://en.wikipedia.org/wiki/Takehiko_Inoue
- Takehiko Inoue Interview de interstateninja (2013). Consulta: 29 de abril 2020, en DeviantArt.

<https://www.deviantart.com/interstateninja/journal/TAKEHIKO-INOUE-INTERVIEW-355416391>

-Blame! La prophétie d'un futur ravagé. (2020) Beware! Consulta: 2 de julio de 2021.

<https://www.bewaremag.com/blame-tsutomu-nihe/>

-A 2016 Interview with Tsutomu Nihei. (2016). Consulta: 2 de julio de 2021.

<https://mangabrog.wordpress.com/2016/02/29/a-2016-interview-with-tsutomu-nihe/>

-Inventing the Future with Syd Mead. Sunday Interviews. (2015). Consulta: 29 de abril 2020, en Sunday Interviews. <https://sundayinterviews.com/inventing-the-future-with-syd-mead-13f0dc21420f>

Egnor, M. (2019) "*The Real Reason Why Only Human Beings Speak*". MindMatters News. Consulta: 2 de julio de 2021.

<https://mindmatters.ai/2019/03/the-real-reason-why-only-human-beings-speak/>

-Hunt, E. (2017) "*Alien intelligence: the extraordinary minds of octopuses and other cephalopods*". The Guardian. Consulta: 28 de junio 2021.

<https://www.theguardian.com/environment/2017/mar/28/alien-intelligence-the-extraordinary-minds-of-octopuses-and-other-cephalopods>

-Burke, R. (2020) The Longest Sightline on Earth. Calgary Vision Centre. Consulta: 29 de junio de 2021.

<https://calgaryvisioncentre.com/news/2017/6/23/tdgft1bsbdIm8496ov7tn73kr0ci1q#:~:text=So%20the%20next%20logical%20question,the%20furthest%20sightline%20on%20Earth.>

-Takehiko Inoue on CNN. (2012). [Video]. Consulta: 29 de abril 2020, en Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=fFoZtBvgVi4>

-Proko. *How to Draw like Kim Jung Gi*. (2019). [Video]. Consulta: 29 de abril 2020, en Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DmqFbgKWao>

- Proko. *Kim Jung Gi - How to Become a Master*. (2018). [Video]. Consulta: 29 de abril 2020, en Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=aoqu5SEFqRI&t=25s>

-*Syd Mead & Craig Hodgetts in Conversation*. (2018). [Video]. Consulta: 29 de abril 2020, en Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=YkAMSnRvMBI>

- Mind Warehouse. *What Would Happen If Humans Disappeared?* (2016). [Video]. Consulta: 2 de julio de 2021, en Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=Wy7Q6wazD_E
- RealLifeLore. *What if You Lived in the Most Crowded Place on Earth?* (2019). [Video]. Consulta: 2 de julio de 2021, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=t6lOd7CXLho>
- RealLifeLore. *What's The Deepest Hole We Can Possibly Dig?* (2020). [Video]. Consulta: 2 de julio de 2021, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZfFvLJyPf3o>
- RealLifeLore. *How Earth's Geography Will Change With Climate Change.* (2017). [Video]. Consulta: 2 de julio de 2021, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ToKKtcRg6YU>
- RealLifeLore. *What's The Deepest Hole We Can Possibly Dig?* (2017). [Video]. Consulta: 2 de julio de 2021, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=E39GlysMevQ>
- BBC. *Dolphins purposely 'getting high' on pufferfish - Dolphins - Spy in the Pod: Episode 2 - BBC One.* (2014). [Video]. Consulta: 28 de junio 2021, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=msx3BAhleQg>
- World Science Festival. *Is a tool-using octopus intelligent?* (2020). [Video]. Consulta: 28 de junio 2021, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=aekxPogRII8>
- Real Science. *The Insan Biology of: The Octopus.* (2020). [Video]. Consulta: 28 de junio 2021, en Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=mFP_AjJeP-M
- Nat Geo WILD. *Octopuses 101 | Nat Geo Wild.* (2017). [Video]. Consulta: 28 de junio 2021, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=oSyEZAm8nb8>
- Megaprojects. *Railguns: The Kinetic Future of Warfare.* (2021). [Video]. Consulta: 28 de junio 2021, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=PaHAL2hQXzM>
- Luetin09. *Orks – War is Life | WARHAMMER 40,000 Lore / History.* (2018). [Video]. Consulta: 20 de mayo 2020, en Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=1j3QRI-Vuro>

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Inoue, T. Portada de *Vagabond Vol. 14*. 2004.
- Fig. 2. Jung Gi, K. Detalle del mural del videojuego World of Warcraft, 2018.
- Fig. 3. Mead, S. Concept art de la película Blade Runner, 1982.
- Fig. 4. Nihei, T. Ruinas, panel del manga Blame! 1977.
- Fig. 5. Nihei, T. Puente, panel del manga Blame! 1977.
- Fig. 6. Isayama, H. Grisha Yaeger, panel del manga Shingeki no Kyojin. 2013.
- Fig. 7. Isayama, H. Shiganshina, panel del manga Shingeki no Kyojin. 2013.
- Fig. 8. Whelan, M. Portada de la novela Fundación. 1987.
- Fig. 9. Traje robot. 2020.
- Fig. 10. Entorno de jungla. 2020.
- Fig. 11. Fotografía aérea de la Mina Mir, Mirny, Rusia.
- Fig. 11. Boss.
- Fig. 12. Ork.
- Fig. 13. Pi.
- Fig. 14. Humana 1.
- Fig. 15. Persona “de abajo” 1.
- Fig. 16. *Fish Out of the Water*, p. 4.
- Fig. 17. Fotografía aérea de Tokyo, Japón.
- Fig. 18. *Fish Out of the Water*, detalle p. 12.
- Fig. 19. *Fish Out of the Water*, detalle p. 15.
- Fig. 20. *Fish Out of the Water*, detalle p. 16.
- Fig. 21. Ito, J. (1998). *Uzumaki*. P. 223.
- Fig. 22. Ito, J. (1998). *Uzumaki*. P. 224.
- Fig. 23. *Fish Out of the Water*, p. 1.
- Fig. 24. *Fish Out of the Water*, p. 9.
- Fig. 25. *Fish Out of the Water*, p. 10.
- Fig. 26. *Fish Out of the Water*, p. 19.