

# TFG

---

## MAGIA Y ESAS MOVIDAS

Presentado por Núria Martínez González  
Tutor: María Isabel Tristán

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## **RESUMEN Y PALABRAS CLAVE**

La siguiente memoria recoge el proceso de creación de una novela gráfica, donde se relata la historia de una joven que anhela ser aprendiz de bruja; a la hora de narrar, de una manera tanto satírica como esperpéntica, la vida de las brujas y como una puede conseguir el insólito título de bruja. Con este cómic se pretende explicar el papel de la magia y la estrecha relación con la ciencia en un mundo ficticio; pero a su vez todo se trata con un lenguaje absurdo, grotesco, que nos hace plantearnos la veracidad de las cosas y la ficción de la vida. Así bien este cómic va dirigido tanto a un público más adulto que recibirá la información subliminal como a un público juvenil, gracias al uso del lenguaje de la novela gráfica.

Palabras clave: Cómic, novela gráfica, brujas, magia, ciencia, humor.

## **SUMMARY AND KEY WORDS**

The following report includes the process of creating a graphic novel, which tells the story of a young woman who yearns to be a witch's apprentice; at the same time that pretends to narrate, in a satirical and exaggerated way, the life of the witches and how one can get the unusual title of witch. This comic aims to explain the role of magic and the close relationship with science in a fictional world; but in turn everything is treated with an absurd and grotesque language, which makes us consider the truthfulness of things and if, in short, the fiction of life. So, well this comic is aimed at both a more adult audience that will receive subliminal information as a youth audience, thanks to the use of the language of the graphic novel.

Keywords: comic, graphic novel, witches, magic, science, humour.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Ernesto por ser el mayor apoyo artístico que he tenido desde que empecé a tomarme seriamente el dibujo y por ser el causante de mi afición al comic.

A Paula por estar ahí desde el principio, leyendo cada página y corrigiéndome cada metedura de pata.

A toda la gente que desde las redes me ha estado apoyando, compartiendo y comentando mi trabajo.

# ÍNDICE

<b>1.- INTRODUCCIÓN</b>	6
<b>2.- OBJETIVOS y METODOLOGÍA</b>	7
2.1.- MAPA CONCEPTUAL	9
2.2.- CRONOGRAMA	10
<b>3.- CONTEXTO HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y TEÓRICO</b>	10
3.1.- ¿QUÉ ES EL CÓMIC?	10
3.2.- HISTORIA DEL CÓMIC	11
3.3.- LA NOVELA GRÁFICA	13
<b>4.- MARCO REFERENCIAL</b>	15
4.1.- REFERENTES NARRATIVOS	15
4.2.- REFERENTES ESTÉTICOS	17
4.2.1.- Referentes diseño de personajes	17
4.2.2.- Referentes diseño de escenarios	18
<b>5.- PROCESO DE ELABORACIÓN DEL CÓMIC</b>	19
5.1.- PREPRODUCCIÓN	19
5.1.1.- Concept art	19
5.1.1.1.- Diseño de personajes	19
5.1.1.2.- Diseño de escenarios	22
5.1.2.- Guion	23
5.1.3.- Storyboard	24
5.2.- DESARROLLO DEL CÓMIC	25
5.2.1.- Boceto	25
5.2.2.- <i>Lineart</i>	25
5.2.3.- Digitalización	26
5.2.4.- <i>Color</i>	26
5.3.- POSTPRODUCCIÓN	27
5.3.1.- Portada y contraportada	27
5.3.2.- Maquetación	29
5.4.- ARTE FINAL	30
5.4.1.- Ilustraciones adicionales	30
5.4.2.- Resultado final	30
<b>6.- DISEÑO</b>	31
6.1.- NAMING	31
6.2.- FORMATO E IMPRESIÓN	31
<b>7.- DISTRIBUCIÓN</b>	32
7.1.- EDITORIAL	32
<b>8.- CONCLUSIONES</b>	33
<b>9.- BIBLIOGRAFÍA</b>	35

9.1.- LIBROS	35
9.2.- FILMOGRAFÍA	35
9.3.- PÁGINAS WEB	36
9.3.1.- Artistas	37
9.3.2.- Editoriales	38
<b>10.- ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>38</b>
<b>11.- ANEXOS</b> (documentos adjuntos)	<b>40</b>
11.1.- GUION LITERARIO	
11.2.- CÓMIC PDF	
11.3.- FICHA TÉCNICA DE LA OBRA PARA LAS EDITORIALES	

# 1. INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar, se debe aclarar que, en los últimos años ha surgido una disputa entre el concepto cómic y novela gráfica. En este trabajo se usan indistintamente para denominar a nuestro proyecto *Magia y esas movidas*, por los motivos expuestos a lo largo del apartado tres de la presente memoria.

Esta obra cuenta la historia de una joven que desea ser bruja (Flor) y junto a Trudis y Ágata (las brujas del pueblo) vivirá aventuras y aprenderá lo que significa ser bruja. En cuanto a la elección del título, este se refiere al contenido que encontraremos dentro de la obra, dejando claro desde un primer momento que se trata de un cómic fantástico (donde todo gira en torno a la magia), con un humor infantil y absurdo.

Ahora bien, en este trabajo de final de grado se pretende mostrar un cómic acabado, donde se reflejarán las competencias y habilidades obtenidas durante los cuatro años en los que he cursado el grado en Bellas Artes.

Se quería enfocar el trabajo en la elaboración de una novela gráfica ya que es la disciplina que deseo seguir; de esta manera abríme paso hacia el mundo profesional con una amplia obra, finalizada y de calidad, con un estilo muy marcado que reflejara mi nivel como autora de cómic.

En la presente memoria se muestra el proceso de trabajo desarrollado a la hora de realizar el proyecto propuesto *Magia y esas movidas*, pasando por cada una de sus etapas. Así bien se explicará desde el nacimiento de la idea, pasando por la construcción de un guion y storyboard, el esbozo en físico, las decisiones estéticas realizadas, el acabado final y la maquetación, hasta la puesta en contacto con una editorial y la impresión de la obra.

De esta manera hemos estructurado la memoria en los siguientes apartados:

El primero consiste en la introducción, el apartado tratado ahora mismo.

En el apartado 2 expondremos los objetivos y la metodología, así mismo un mapa conceptual y un cronograma del proceso llevado a cabo.

En el apartado 3 haremos un pequeño recorrido por el contexto histórico, geográfico y teórico de lo que es el cómic y la novela gráfica.

En el apartado 4 hablaremos sobre el marco referencial, comentando los diferentes referentes consultados y haciendo especial hincapié en el diseño de personajes y escenarios.

En el proceso de elaboración del cómic se ha dividido en cuatro fases. Una primera referida a la preproducción, a continuación, encontramos el desarrollo, seguido por la postproducción y, acabamos con una exposición del arte final.

En el apartado 6 se ha trabajado en la formación del *namings* y las decisiones referidas en cuanto al formato de la obra y su futura impresión.

En el apartado que prosigue, se hablará sobre la puesta en contacto con las diferentes editoriales.

A continuación, en el punto 8 se realizará una valoración del proyecto, exponiendo las conclusiones y comentado los resultados del proceso.

En el punto 9 se mostrarán todos los *links* y las referencias consultadas. Este apartado está dividido en 3 partes, de manera que facilita la búsqueda de cada tipo de fuente. De esta manera encontramos los datos de los libros consultados, las películas/documentales/series... visualizadas y, finalmente, las páginas web revisadas.

Por último, hemos considerado necesario añadir un apartado con anexos, ya que se consideraba preciso incluir el guion gráfico creado, el resultado final la novela gráfica y el documento facilitado a las editoriales con los datos del proyecto de cómic *Magia y esas movidas*. Estos documentos aparecen en archivos adjuntos fuera de esta memoria ya que contienen un copioso número de páginas. Los encontramos enumerados en el apartado once como: 11.1. guion literario, 11.2. cómic pdf y 11.3. ficha técnica de la obra para las editoriales.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de este proyecto consiste en la creación de una novela gráfica humorística en torno a la brujería, con una amplia extensión y auto conclusiva.

Para lograr este objetivo se impusieron ciertas metas clave, que bien podríamos denominar objetivos secundarios.

Para obtener una obra copiosa se propuso la realización de entre 80 y 100 páginas; de este modo se podría relatar tranquilamente una historia con su introducción, nudo y desenlace, sin la necesidad de segundas partes. A su vez, la elaboración de este número de páginas evitaba la sensación de un acabado abrupto.

Otro punto importante era la búsqueda de la historia principal. Nunca había escrito una obra, por lo que era de vital importancia alejarse de una narrativa seria o presuntuosa, motivo por el cual se recurrió al humor y al uso de un toque *naif*<sup>1</sup>.

Para lograr el objetivo principal, se dedicó gran parte del proceso de creación de la novela gráfica a la escritura de un guion literario; así como en la búsqueda de un punto de inflexión que diera vida e interés a la historia.

Este punto fue complicado, ya que para captar la atención de la gente se tenía que definir un “público objetivo” y para ello se precisaría la exclusión de ciertos sectores que no sabía si quería perder.

---

<sup>1</sup>“Dicho del arte o de una obra artística: Que se caracteriza por reflejar la realidad con deliberada ingenuidad, aparentemente infantil, y con poesía y simplicidad.” Definido por la RAE.

Por una parte, se ambicionaba llegar a un amplio abanico de edades; pero es complicado encontrar un punto humorístico compartido por niños, jóvenes y adultos. Por lo tanto, podríamos decir que otra meta a alcanzar era la definición del “público objetivo”; de este modo se podría concretar el uso del humor y llegar a la esencia de la obra.

Una vez concretado el tono de la obra se procedió a la escritura de un guion literario, dónde se mostraba la historia, escenas, diálogos y demás puntos conceptuales. Así bien teniendo la parte teórica clara se pasaba a la siguiente fase, la realización de un *storyboard*.

En teoría, una vez claro el guion literario todos los puntos posteriores deberían de ser sólidos. Sin embargo, a la hora de dibujar, estructurar y componer las páginas, la historia iba evolucionando. Por este motivo el guion se reescribió varias veces y la historia, maduró.

Además, la metodología de trabajo fue parecida a la del artista multidisciplinar Hayao Miyazaki “No tengo la historia terminada y lista cuando empezamos a trabajar en una película. Normalmente no tengo tiempo. Por lo tanto, la historia va desarrollándose conforme dibujo los storyboards. La producción comienza muy poco después, mientras los guiones gráficos todavía se están desarrollando. Nunca sabemos a dónde irá la historia, pero seguimos trabajando en la película a medida que se desarrolla. Es una forma peligrosa de hacer una película de animación y me gustaría que fuera diferente, pero desafortunadamente, esa es mi forma de trabajar y todos los demás se ven obligados a someterse a ella.”<sup>2</sup>

En sintonía con la recién mencionada cita de Miyazaki, tanto el diseño de los personajes como el tema principal del cómic estaba claro; sin embargo, no se sabía de qué manera se desarrollaría la historia, por lo que esta se iba concretando a medida que avanzaba la realización de las páginas.

Por último, otro de los objetivos para el proyecto y, el más ansiado a nivel personal, era contactar con una editorial y conseguir publicar la obra.

Es bien sabida la dificultad que hay hoy en día para publicar un cómic en castellano, y más si es una obra a color no conclusiva. Por este motivo me centré en realizar (dentro de lo que cabe) una obra lo más atractiva posible para una editorial. Eso sí, en ningún momento se barajó la posibilidad de crear un cómic impersonal y comercial; a sabiendas de la posibilidad de una mayor aceptación por el público.

---

<sup>2</sup> Traducción de la autora.

“I don't have the story finished and ready when we start work on a film. I usually don't have the time. So the story develops when I start drawing storyboards. The production starts very soon thereafter, while the storyboards are still developing. We never know where the story will go but we just keep working on the film as it develops. It's a dangerous way to make an animation film and I would like it to be different, but unfortunately, that's the way I work and everyone else is kind of forced to subject themselves to it”

MIDNIGHT EYE. Hayao Miyazaki, 7 January 2002 por Tom Mes. Digital Journal.

Aun conociendo la escasez de editoriales españolas que publican obras “alternativas” de autores noveles, no se iba a perder la oportunidad de terminar un proyecto con personalidad del que estar orgulloso. De este modo simplemente el proyecto se centró en: tener un estilo marcado, dejar abierta la posibilidad de impresión tanto a color como en blanco y negro, y contactar con editoriales que ya hubieran trabajado con artistas primerizos (los cuales entraban en el marco estilístico de este cómic).

Resumiendo, el punto crucial de esta obra era terminar un cómic auto conclusivo de unas 100 páginas, con una historia divertida de contenido interesante y su posterior publicación junto a una editorial. Para ello se precisaba de la creación de una historia vibrante y la delimitación de un estilo, tanto narrativo como estético. Por último, antes de acabar la obra se precisaría la puesta en contacto con diferentes editoriales.

### 2.1 MAPA CONCEPTUAL

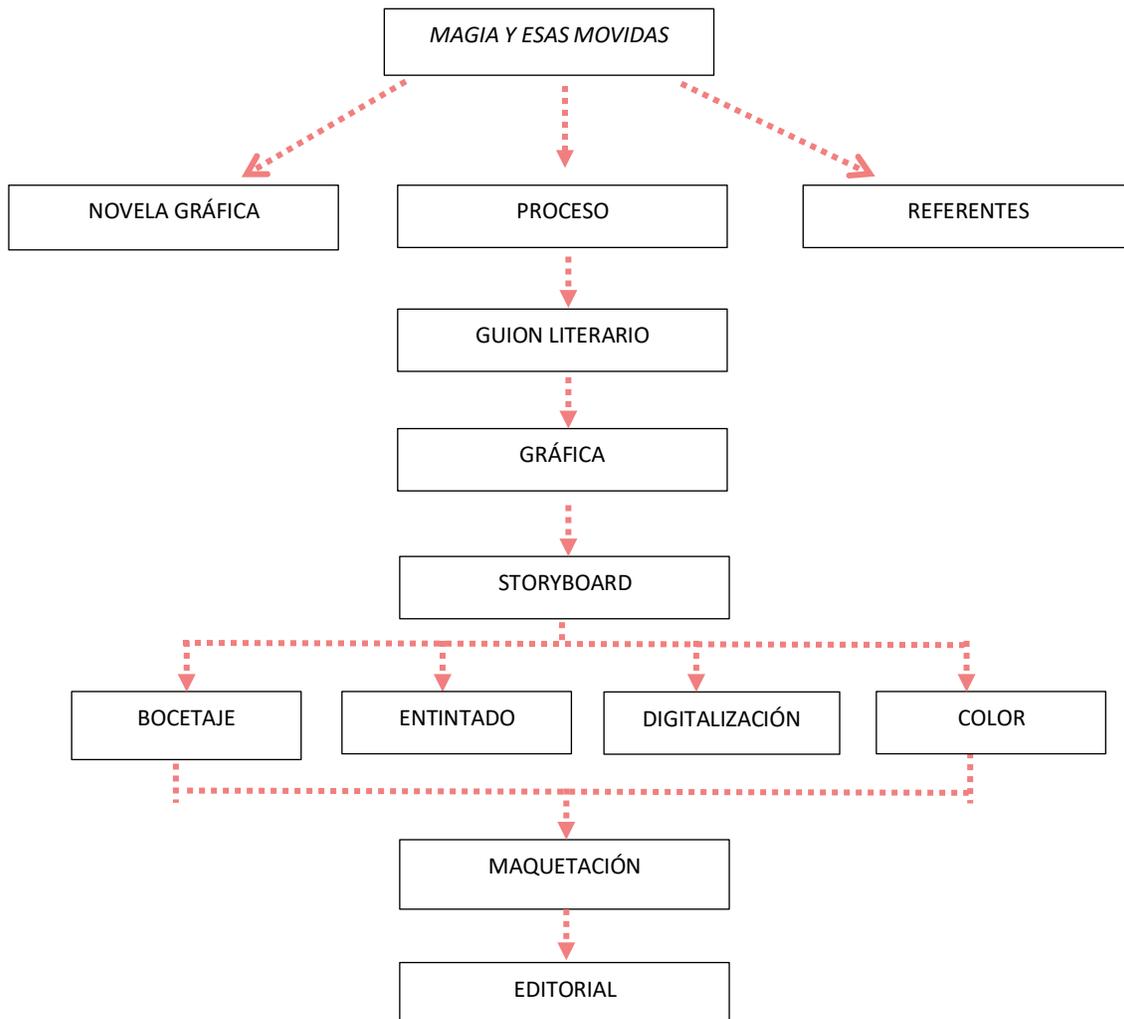


fig. 1

### 2.2 CRONOGRAMA

	SET	OCT	NOV	DIC	EN	FEBR	MZO	ABR	MY	JUN	JUL	AG	SET
CREACIÓN HISTORIA													
GUION													
STORYBOARD													
BOCETAJE													
ENTINTADO													
DIGITALIZACIÓN													
COLOR													
MAQUETACIÓN													
EDITORIAL													
PUBLICACIÓN													

fig. 2



fig. 3

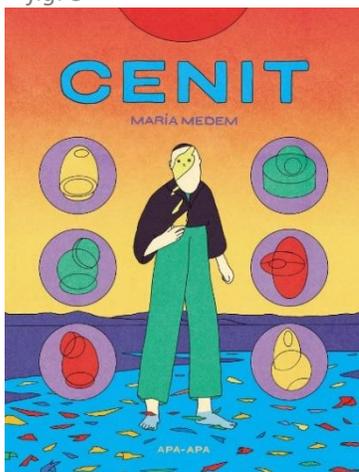


fig. 4

## 3. CONTEXTO HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y TEÓRICO

### 3.1 ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Según el enfoque de Santiago García “Cada vez que se hace un libro de teoría del cómic o de historia del cómic empieza dando una definición de cómic. Es absurdo, es absurdo y nunca ha llevado a nada; porque son todas fácilmente descartables y todas son equivocadas. Pero es que, no se puede definir el cómic...”<sup>3</sup>.

El concepto cómic se define como la narración secuencial de una historia a través de una sucesión de ilustraciones, la cual aúna tanto el recurso gráfico como el literario. Es, por consiguiente, un medio de comunicación que emplea un lenguaje plástico.

De esta manera, según Scott McCloud (renombrado autor y teórico de cómics), los cómics son: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética

fig. 1. Núria Martínez, 2020. Mapa Conceptual.

fig. 2. Núria Martínez, 2020. Cronograma.

fig. 3. Ana Galvañ, 2018. Portada para el cómic *Pulse Enter Para Continuar*.

fig. 4. María Madem, 2018. Portada para el cómic *Cenit*.

<sup>3</sup> García, S. Conferencia en el Museo Reina Sofía, de Madrid durante la presentación del autor Spiegelman (20 diciembre 2017) Fuente consultada el 8 de marzo de 2020: [https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687\\_465223.html](https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687_465223.html) minuto 56:00

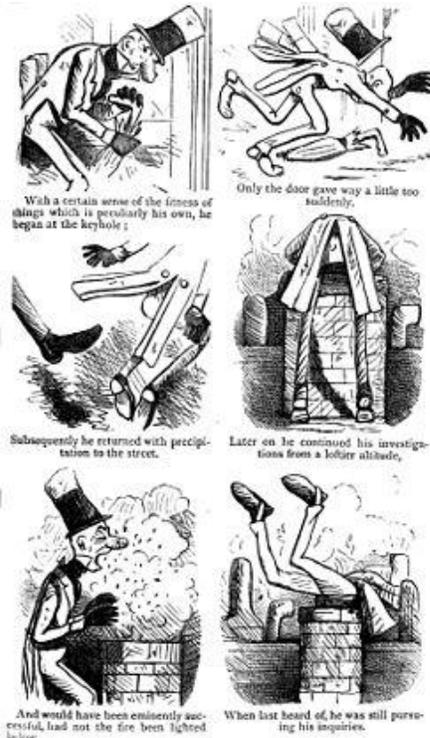


fig. 5

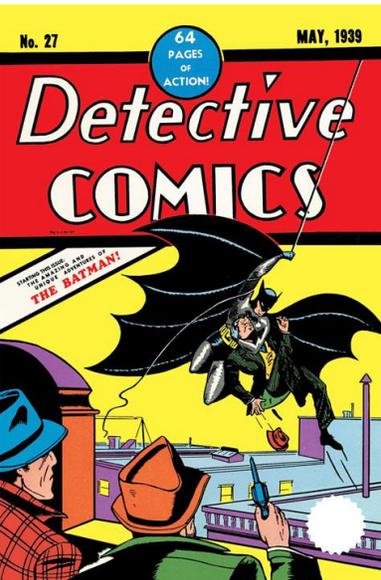


fig. 6

del lector"<sup>4</sup>. Por otro lado, el *Smithsonian Collection of Newspaper Comics* define el cómic como "... una narración dramática o una serie de anécdotas vinculadas publicadas en serie, episódicas y abiertas de anécdotas vinculadas sobre personajes recurrentes e identificados, contadas mediante dibujos sucesivos con diálogos contenidos en un bocadillo o su texto narrativo equivalente y minimizado."<sup>5</sup>

Entendemos por lo tanto que: el cómic no se determina por una suerte de ilustraciones casuales, sino que el punto sustancial de este es la composición de las imágenes; ya que su disposición conformará un relato.

### 3.2 HISTORIA DEL CÓMIC

En palabras de Christy Marx (guionista, autora y diseñadora estadounidense) "La necesidad de contar una historia a través de imágenes es tan antigua como la conciencia humana."<sup>6</sup>

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de narrar mediante el dibujo; desde los hombres de las cavernas con las pinturas rupestres, pasando por los geográficos egipcios, llegando a la antigua Roma y sus columnas conmemorativas (como la del Trajano), hasta llegar a la actualidad. Sin embargo, ninguna obra anterior al siglo XIX es considerada como cómic.

Aunque hay muchas disputas en cuanto cual es el predecesor real del cómic, es en la génesis del siglo XIX cuando surgen en los periódicos el antepasado más directo.

En 1830, la revista *Le Caricature* inicia la tradición de la caricatura política a través de imágenes satíricas. No obstante, no fue hasta el 1867 que surgió el primer serial de larga duración, *Ally Sloper* (fig. 5), cuyas desventuras se narraban mediante ilustraciones acompañadas de leyendas de texto bajo las imágenes.

fig. 5. Émilie de Tessier, 1867. Paneles de la historieta ilustrada *Some of the Mysteries of Loan and Discount* para la revista inglesa *Judy*.

fig. 6. Bob Kane, mayo, 1939. Portada para el Nº 27 de *Detective Comics*.

<sup>4</sup> McCloud, S. (2007). *Entender el cómic : [el arte invisible]* (2ª, 4ª ed.). Bilbao: Astiberri, p.9

<sup>5</sup>Traducción de la autora.

"...a serially published, episodic, open-ended dramatic narrative or series of linked anecdotes about recurrent, identified characters, told in successive drawings regularly enclosing ballooned dialogue or its equivalent and minimized narrative text"

Williams, M. T., Blackbeard, B., Canaday, J., & Smithsonian Institution. (1977). *The Smithsonian collection of newspaper comics*. Washington: Harry N. Abrams : Smithsonian Institution Press. CHAPTER 1 p. 5

<sup>6</sup>Traducción de la autora.

"the urge to tell a story through images is as old as human consciousness"

Marx, C. (2007). *Writing for animation, comics, and games*. Burlington: Focal Press. CHAPTER 5 *History / Evolution of the Comic Book*.

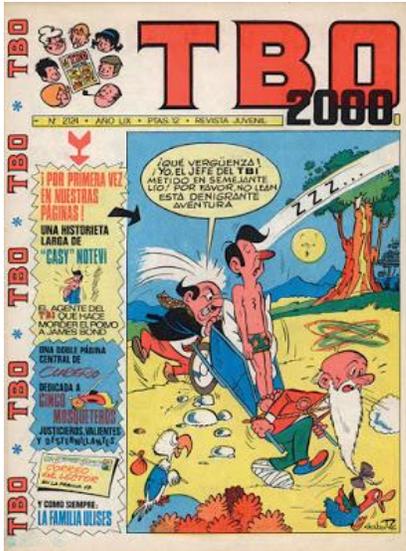


fig. 7



fig. 8

fig. 7. Ramón Sabatés, 2000. Portada para la revista TBO Nº 2124.

fig. 8. 1904. Portada para el primer número de *En Patufet*.

El 18 de octubre de 1896 surge un hecho rompedor que sienta las bases del cómic. Con el *New York Journal* se repartía el cómic semanal *Yellow Kid*, el primero en añadir bocadillos para acompañar a la ilustración.

La idea de cómic siguió evolucionando y en los años 30 explotó el boom de las historietas secuenciales con la aparición de los super héroes americanos; a manos de compañías All Star comics, Detective Comics (más conocida como DC), Action Comics, Atlas Comics (posteriormente renombrada a Timely Comics y conocida hoy en día como Marvel), etc.

Fue en esta época cuando paralelamente se empezó a tomar más seriedad en la impresión de cómics, ya que se produjeron las primeras ediciones en tapa dura. Por lo tanto, este es el momento en el que surge una ruptura entre el periódico y el cómic como identidad propia.

No obstante, no fue hasta la década de los años 30 que se consolidó el término “cómic”.

Paralelamente, mientras que en Estados Unidos se le pone nombre al cómic, en el marco nacional empezaba a escucharse la expresión “tebeo”; dada a partir de la revista *TBO* (fig. 7), la cual publicaba historietas juveniles. Con anterioridad a esta época la narración en forma de ilustraciones había ido evolucionando al igual que en el resto de Europa y Norteamérica; de hecho, la primera historieta, *Historia de las desgracias de un hombre afortunado*, data del 1857.

En España las obras, al igual que en Norteamérica, trataban la sátira, política y actualidad social. Sin embargo, no fue hasta el 1904 con la aparición de la revista infantil catalana *En Patufet* (fig. 8) que se creó una narración más infantil.

Como ya se ha comentado, finalmente en los años 30 se pone nombre al cómic en España, aunque este acoge la denominación “tebeo” hasta mediados de los setenta que empezó a popularizarse el término “cómic”.

Mientras que en los años 70 España empezaba a conocer el cómic propiamente dicho, en Estados Unidos surge el primer “cómic underground”, *Zap #1* de R. Crumb (1968).

A partir de este punto el cómic pierde popularidad, llegando incluso a ser visto como vulgar y un simple pasatiempo. Sin embargo, con la llegada de nuevas generaciones y la evolución natural del género, empieza a sonar el término “novela gráfica”, que marca un nuevo resurgimiento del cómic y lo retomará al punto de mira de la sociedad.

El cómic se define como un medio de expresión que no debe individualizarse, el cómic se debe ver como otra forma de arte que además es capaz de cooperar con los distintos medios “la colaboración entre formas de medios, la colaboración entre

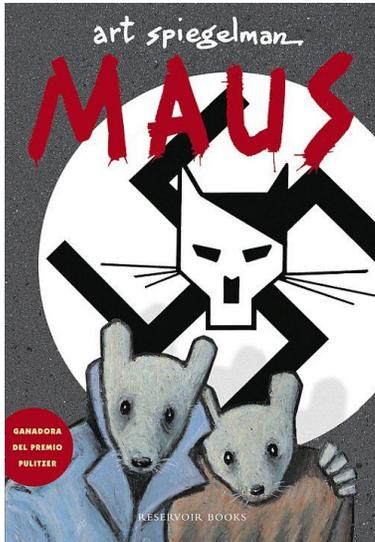


fig. 9

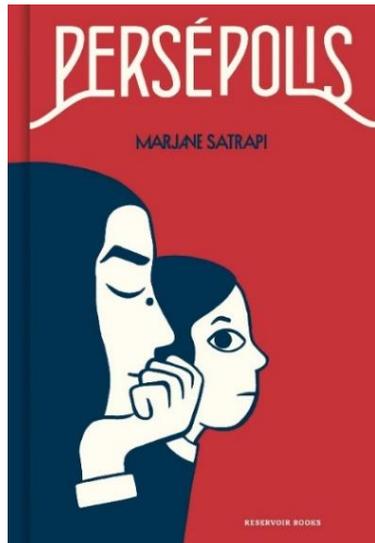


fig. 10

cómics y películas, entre cómics y juegos, entre cómics y animación, entre palabra e imagen.”<sup>7</sup>

En resumen, la primera narración de una historia que podría entrar dentro de una vaga definición del cómic fue en el siglo XIX, pero no fue hasta los años 30 que surgió el boom del cómic gracias a los superhéroes. De tal manera, podemos decir que el mundo de estos vengadores con superpoderes en busca del bien fue el punto determinante de la configuración del cómic. Paralelamente, en España el cómic avanzaba lentamente y no se llegó a consolidar hasta prácticamente principios del siglo XXI.

### 3.3 LA NOVELA GRÁFICA

En los últimos tiempos ha surgido un extenso debate en torno a la madurez del cómic y la existencia o no de un nuevo género, la denominada “novela gráfica”.

Este hecho podría explicarse con la siguiente frase de McCloud: “Puede parecer que el ideal platónico de la caricatura omite gran parte de la ambigüedad y compleja representación que son distintivas de la moderna literatura, y que crea un producto apropiado solo para niños.”<sup>8</sup>

Es cierto que la estigmatización del cómic lleva décadas vigente; se ha considerado un medio infantil, un símbolo de baja cultura.

En contra de estos prejuicios, tanto historietistas, como guionistas y ensayista (entre otros) han reivindicado el uso de una nueva terminología para definir al cómic más reflexivo, crítico y con una nueva madurez discursiva.

A causa de esta aparente evolución del cómic, de la aparición de obras con una seriedad rompedora y, sobre todo, por la necesidad de acabar con la idea de cómic como medio caricaturesco dirigido a un público juvenil, surge este nuevo género.

Varios versados en el tema, ubican el punto en el cual surge la novela gráfica a partir del nacimiento de la aclamada obra maestra de Art Spiegelman, *Maus* (un viaje biográfico al horror de Auschwitz) (fig. 9), Como dijo Santiago García "El shock que

fig. 9. Art Spiegelman, 1980. Portada para la novela gráfica *Maus*.

fig. 10. Marjane Satrapi, 2000. Portada para la novela gráfica *Persépolis*.

<sup>7</sup>“the collaboration between media forms, the collaboration between comics and film, between comics and games, between comics and animation, between word and image.”

Weaver, T. (2013). *Comics for Film, Games, and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld*. (pp. 1–276 PART 3, Comics and Convergence). <https://doi.org/10.4324/9780240824055>

<sup>8</sup> McCloud, S. (2007). *Entender el cómic : [el arte invisible]* (2ª, 4ª ed.). Bilbao: Astiberri, p.45

causó hizo que no nos atreviésemos a llamarlo cómic o tebeo, y se inventó el término novela gráfica."<sup>9</sup> Aunque posteriormente discrepa y ubica el origen de la novela gráfica en la creación de *Persépolis* (fig. 10) "Persépolis de Marjane Satrapi, que viene a ser un poco la obra que, más que incluso que Maus, da el pistoletazo de salida de la novela gráfica"<sup>10</sup>.

Sea cual fuere la obra primigenia que conforma la novela gráfica, Santiago García tiene claro que ha surgido un estilo de obra más madura que precisa de una nueva etiqueta; definido así la novela gráfica como "una intención, una decisión consciente por parte de un autor de hacer un tebeo adulto, libre de intrusiones editoriales, una decisión fundada sobre todo en la libertad que se ha conseguido en el transcurso de la historia y en la conciencia de autor, que es el punto clave del nuevo cómic."<sup>11</sup>

Sin embargo, otros eruditos, como Marx C, dejan recaer el peso de la definición de la novela gráfica en el formato "Una novela gráfica o libro en rústica comercial puede variar en tamaño y longitud, pero tiende a tener aproximadamente las mismas dimensiones de longitud y altura que un libro mensual (seis pulgadas y media por diez pulgadas). Están perfectamente encuadernados en lugar de engrapados, lo que significa que tienen un lomo cuadrado y las páginas están pegadas al lomo, con un material grueso para la cubierta. La historia podría contar con unas cien páginas más o menos. Por lo general, tienen un papel de alta calidad, además de una impresión a color y de calidad; ya que son más preciados y se trata más como un libro que como una revista. A diferencia de un libro mensual, que dura en los estantes o en un puesto de periódicos solamente un mes, una novela gráfica / libro en rústica puede ocupar una estantería indefinidamente porque generalmente es un artículo independiente."<sup>12</sup>



fig. 11

fig. 11. Mariko Tamaki, 2014. Página 18 de la novela gráfica *Aquel Verano*.

<sup>9</sup> Santiago García, conferencia en el Museo Reina Sofía, de Madrid durante la presentación del autor Spiegelman 20 diciembre 2017 Fuente consultada el 8 de marzo de 2020: [https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687\\_465223.html](https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687_465223.html)

<sup>10</sup> Santiago García, conferencia en el Museo Reina Sofía, de Madrid durante la presentación del autor Spiegelman 20 diciembre 2017 Fuente: [https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687\\_465223.html](https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687_465223.html) minuto 38:04

<sup>11</sup> García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri. Capítulo final, Conclusión.

<sup>12</sup> Traducción de la autora.

"A graphic novel or trade paperback can vary in size and length, but it tends to be roughly the same length and height dimensions as a monthly book (six and a half inches by ten inches). They are perfect-bound rather than stapled, meaning they have a square spine and the pages are glued to the spine, with a thick stock for the cover. The story might run a hundred pages or so. Usually they have high-quality paper, colouring, and printing because they are higher priced and treated more like a book than a magazine. Unlike a monthly book, which lasts on the shelves or on a newsstand for only a month, a graphic novel/trade paperback can occupy a bookshelf indefinitely because it is usually a stand-alone item"

Marx, C. (2012). *Writing for Animation, Comics, and Games*. New York: Routledge, chapter 6 "What Is a Comic Book".



fig. 12

Otro ejemplo de ello lo encontramos a manos de Mike Chinn y Chris McLoughlin, los cuales definen la novela gráfica a partir un contexto estructural “una novela narra la historia compleja y apasionante de un personaje o grupo de personajes, y a su conclusión éstos habrán sido transformados por los acontecimientos, para bien o para mal y a menos que forme parte de una serie (...) el final es eso, el fin”<sup>13</sup> Por lo tanto, ellos definen la novela gráfica como una historia con continuidad en la que los personajes evolucionan, y lo más importante, con un final. También recalcan la importancia de la longitud de una obra, exponen que una historia de menos de 30 páginas no puede considerarse como novela gráfica (sino que deben definirse como relatos gráficos), ya que carecen de la profundidad necesaria que el género requiere. Además, afirman que “aunque “novela gráfica” se haya convertido en un cajón de sastre, creo que es evidente que, si bien todas ellas son cómics, no todos los cómics son novelas gráficas”.<sup>14</sup>

Concluyendo, la clara evolución que ha llevado el cómic ha causado la aparición del término “novela gráfica”, sin embargo, no hay diferencia entre estos dos. Una novela gráfica es un cómic, aunque este nuevo vocablo es utilizado para denotar una seriedad mayor, informando así al espectador de que lo que se dispone a leer es una obra que ha alcanzado su madurez discursiva.

## 4. MARCO REFERENCIAL

### 4.1 REFERENTES NARRATIVOS

En cuanto a la narrativa me he basado especialmente en dos autores británicos de la década de los años 50, Terry Pratchett y Douglas Adams. La manera de narrar, el toque humorístico y absurdo de sus novelas han sido clave a la hora de construir tanto un guion como una historia divertida y absurda.

Por una parte, he utilizado como inspiración a Terry Pratchett y su conocida saga de libros sobre el “Mundo disco” y, en concreto, las novelas referentes a las brujas: *Ritos iguales*, *Brujerías*, *Brujas de viaje*, *Lores y damas* (fig.13), *Mascarada* y *Carpe Jugulum*.

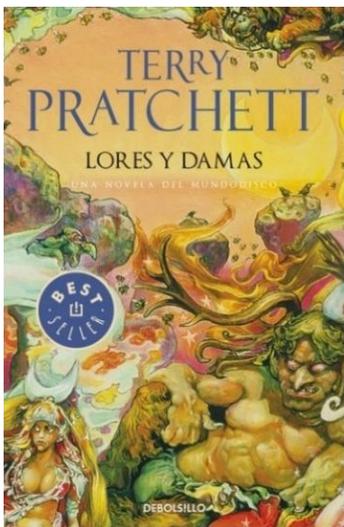


fig. 13

fig. 12. Tillie Walden, 2017. Página 41 de la novela gráfica *Piruetas*.fig. 13. Josh Kirby, 1992. Portada para el libro *Lores y Damas* de la saga *Mundodisco*.

<sup>13</sup> Chinn, M., & McLoughlin, C. (2009). *Curso de novela gráfica. : guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos-*. Barcelona: Gustavo Gili. Pág. 1

<sup>14</sup> Chinn, M., & McLoughlin, C. (2009). *Curso de novela gráfica. : guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos-*. Barcelona: Gustavo Gili. Pág. 2



fig. 14

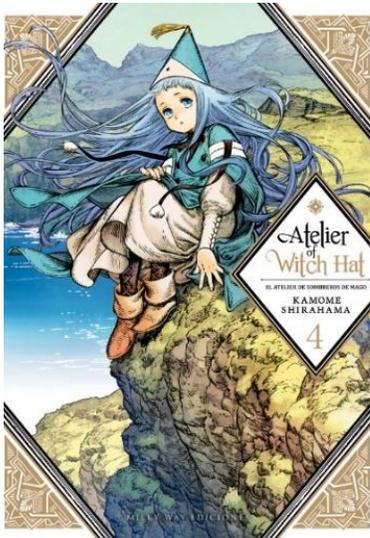


fig. 15

fig. 14. 1999. Ilustración oficial de la Doremi Harukaze, protagonista del anime *Ojamajo DoReMi*.

fig. 15. Kamome Shirahama, 2020. Portada del N°4 del manga *Atelier Of Witch Hat*.

Por otro lado, las novelas de Douglas Adams sobre *La guía del autoestopista galáctico* han servido para reforzar el punto un tanto ridículo y el humor de lo imposible, lo esperpéntico e incluso de lo tremendamente descabellado. Esta saga consta de 7 novelas: *Guía del autoestopista galáctico*, *El restaurante del fin del mundo*, *La vida, el universo y todo lo demás*, *Hasta luego y gracias por el pescado*, *Informe sobre la Tierra: fundamentalmente inofensiva*, *Y una cosa más...* y finalmente *El salmón de la duda*.

Por último, en cuanto a narrativa se refiere, la película del año 1939 *El Mago de Oz* me ha servido para concretar el funcionamiento de la magia, proponiendo un enfoque disparatado donde se explica que la magia no es más que apariencia y tecnología, unida mediante la suerte de la coincidencia.

Además de estos referentes narrativos, muchas series sobre “chicas mágicas” han dado forma al guion de esta novela gráfica.

En Japón hay toda una corriente de animación que se centra en chicas adolescentes que tienen poderes mágicos; algunas de estas series han formado en mí, desde la niñez una idea de cómo debe ser una bruja; concretamente para este proyecto mis grandes referentes han sido (ordenadas de mayor a menor importancia): *Doremi* (fig. 14), *Sakura cazadora de cartas*, *Kiki's delivery Service*, *Mary and the witch flower*, el manga *Witch hat atelier* (fig. 15), *Pretty Cure*, *Little Witch Academia* y *Sailor Moon*.

Pero no solo hay una importante cultura en torno a las brujas en la sociedad japonesa, también encontramos importantes animaciones americanas como *Las W. I.T.C.H* o *Winx Club*.

Claro que todas estas series muestran una idea muy concreta de lo que es una bruja; siempre hablan de grupos de chicas adolescentes o en plena niñez, que descubren que tienen poderes mágicos y deben enfrentarse a una fuerza maligna; es decir, siempre encontramos que estas son las heroínas que deben utilizar su poder para salvar a la humanidad. Pero sabemos que no siempre es así y que hay una gran cultura en torno a la bruja mala, carente de atractivo, vieja, además de desagradable; y también he utilizado esta idea de bruja que se exponen en series y películas para niños como *Las tres mellizas*, *Úrsula de La sirenita*, *Maléfica de La bella durmiente* o incluso el logo del producto de limpieza *Las tres brujas*, para diseñar el personaje de Ágata, ridiculizando un poco la idea de esa bruja solitaria, con malas pulgas y “malvada”. Antes de acabar este apartado remarcar la agudeza que tuvieron los diseñadores de la marca del producto de limpieza “las tres brujas” para crear un producto que se relaciona instintivamente con el concepto de mujer, utilizando como icono de su producto tres brujas tradicionales.

Es curioso que para series que van dirigidas a un público muy joven siempre se exponga el papel de la bruja como una mujer sabia, pero mala y amargada a la que hay que vencer.



fig. 16



fig. 17



fig. 18

## 4.2 REFERENTES ESTÉTICOS

En un primer paso para llegar a la creación de una estética firme debía escoger qué estilo quería llevar. Por una parte, soy seguidora de los diseños irreales; me refiero a personajes humanoides pero que distan mucho de parecer reales. Me gustan mucho las figuras abstractas con caras simples, ese estilo un tanto naif e incluso gracioso. Pero por otra parte también soy seguidora de las ilustraciones con personajes más humanoides, más “reales”.

Por un lado, nos encontramos con referentes en cuanto a estética “irreal”: Luis Yang, Cristian Robles, Cynthia Alfonso, Óscar Raña, María Madem, Alvin Fai, Beau Elliot...

Por otro lado, están algunos artistas que dibujan figuras más humanas como Anabel Colazo, Luna Pan (fig. 11), Xulia Vicente, Nuria Tamarit, Geov Choteau...

Una vez decidido el estilo que iba a llevar el cómic necesitaba informarme ampliamente sobre diversos estilos de bruja para encontrar el diseño que más convenía a la hora de tratar a los personajes.

Además, el punto que más difícil resulta en el momento de crear un cómic o una ilustración es el tratado del espacio, el diseño de un fondo. Por lo tanto, como bien he comentado anteriormente en el segundo punto “Objetivos”, quería incluir fondos en este cómic, crear un espacio creíble y coherente. De esta manera necesitaba información a fondo, coger referencias de muchos lugares distintos para conseguir crear la casa de las brujas, que sería el espacio principal.

### 4.2.1 REFERENTES DISEÑO DE PERSONAJES

Lo más importante a la hora de diseñar las brujitas era determinar el tipo de ropa que iban a llevar. La indumentaria debía mostrar la personalidad, edad, profesión... Pero, a su vez, se debía tener en cuenta que las tres juntas precisaban tener una conexión, es decir, debían encajar por muy diferente que fuera el estilo de cada una.

Por lo tanto, se centró la atención en artistas que habitualmente dibujan brujas y, sobre todo, que muestran una variedad de vestimentas y estilos.

A continuación, se exponen algunas de las artistas que han sido de gran ayuda a lo hora de la elección de vestuario:

Ranran Zhou: Es una *Storyboarder* australiana que se centra especialmente en dibujar brujas y elementos naturales como flores y plantas en general.<sup>15</sup>

fig. 16. Cristian Robles, 2019. Primera ilustración de la serie *Os Inventos Dos Coscobellos* para la revista infantil *O Papagaio*.

fig. 17. Luna Pan, 2019. Página de cómic para la serie *de Gráfica Radiant* del *DiariARA*.

fig. 18. Tasia, 2020. Primera ilustración de la serie *Vintage Witches*.

<sup>15</sup> Consultar el trabajo de Ranran Zhou en twitter con el seudónimo de @\_ranico .



fig. 19

Michy: Artista Canadiense destacable por su creación de personajes “soft”, con un estilo *naif* que a menudo recuerda al diseño de los seres de los *Tamagotchi*. Además, suele dibujar brujas.<sup>16</sup>

Suu: Artista centrada principalmente en la creación de sus propios personajes y concretamente en la representación del colectivo lésbico.

Harriet McQuitty: Ilustradora y artista de videojuegos que se centra en el diseño de personajes, concretamente en chicas.<sup>17</sup>

Tasia: Ilustradora *freelancer* y estudiante de animación sudafricana. Esta artista focaliza su arte mayormente en el diseño de brujas *fashionistas*; sin embargo, el punto más importante de su obra es el diseño de personajes racializados.<sup>18</sup>

Jonny Knits: Artista el cual se autodefine como creador de juguetes. Jonny crea personajes divertidos utilizando la técnica de ganchillo.<sup>19</sup>

#### 4.2.2 REFERENTES DISEÑO DE ESCENARIOS

El aspecto más arduo fue definir el fondo, se necesitaba una estética muy concreta y para ello, se siguió el trabajo de los siguientes referentes:

Dea Angelica Koewandhono: Ilustradora *freelancer* indonesia, interesada especialmente en el dibujo de comida y la escenografía de la vida cotidiana.<sup>20</sup>

Patrycja Cmak: Animadora y diseñadora de personajes, además de creadora de arte visual.<sup>21</sup>

Wren Ng: Ilustrador *freelancer*. Este artista se centra en la creación de escenarios. Cabe destacar sus series de ilustraciones donde muestra habitáculos cúbicos.<sup>22</sup>

Aymeric Kevin: Diseñador de producción en Sony Pictures Animation, Arcane League of Legends Series y director de arte en PINGPONG. Este artista destaca por la creación de espacios que aúnan lugares de la vida cotidiana con la naturaleza.<sup>23</sup>

Jin Li: Ilustradora y artista tanto 2D como 3D. De esta artista se tomó como referencia el proyecto que está realizando junto a Max Cao y Mitchell Taylor “The Marvelous Culinary Adventures of Alfie Bloomer”.<sup>24</sup>

fig. 19. Harriet McQuitty, 2019. Ilustración *Big Fashion*.

fig. 20. Julie, 2020. Ilustración *Tiny room for a magician house*.

fig. 21. Matt Herring, 2019. Ilustración.



fig. 20



fig. 21

<sup>16</sup> Consultar el trabajo de Michy en redes sociales con el seudónimo de @punimelt.

<sup>17</sup> Consultar el trabajo de Harriet McQuitty en redes sociales con el seudónimo de @spacegarbage.

<sup>18</sup> Consultar el trabajo de Tasia en redes sociales con el seudónimo de @\_tasiams.

<sup>19</sup> Consultar el trabajo de Jonny Knits en redes sociales con el seudónimo de @jonnyknits.

<sup>20</sup> Consultar el trabajo de Dea Angelica Koewandhono en redes sociales con el seudónimo de @bestrollever.

<sup>21</sup> Consultar el trabajo de Patrycja Cmak en redes sociales con el seudónimo de @rah\_ciach.

<sup>22</sup> Consultar el trabajo de Wren Ng en redes sociales con el seudónimo de @andceteras.

<sup>23</sup> Consultar el trabajo de Aymeric Kevin en redes sociales con el seudónimo de @AYMRC.

<sup>24</sup> Consultar el trabajo de Jin Li en redes sociales con el seudónimo de @blackjingertee.



fig. 22

Matt Herring: Ilustrador y animador, destacado por su diseño de vehículos y la creación de escenarios.<sup>25</sup>

Seiji Yoshida: Artista japonés cuyo punto fuerte es la creación de escenarios y en especial el diseño de viviendas; tanto el interior como el exterior de estas.<sup>26</sup>

Nadia Kim: Ilustradora Freelancer que se centra en la creación de ilustraciones narrativas, *storybooks* y comics; pero remarcable por el hábil manejo de las luces y su fluidez a la hora de mostrar escenarios con personajes interactuando en ellos.<sup>27</sup>

## 5. PROCESO DE ELABORACIÓN DEL CÓMIC

### 5.1 PREPRODUCCIÓN

#### 5.1.1 CONCEPTART

##### 5.1.1.1 DISEÑO DE PERSONAJES

###### PERSONAJES PRINCIPALES

Realmente el diseño de las brujas comenzó antes de que surgiera la idea del cómic. De hecho, fue a raíz del repetido esbozo de la pequeña bruja que germina el anhelo de crear una historia con ella.

En estos últimos años me ha llamado mucho la atención las historietas con brujas, y por consiguiente he empleado la mayor parte de mi ocio en consumir desde series y películas hasta libros y cómics relacionados con estos seres; por lo que finalmente acabé dedicando el tiempo de dibujo en crear brujas.

Por lo tanto, hacer un cómic sobre estas mujeres mágicas y poderosas era algo racional, ya que se empleaba tanto tiempo en ellas ¿por qué no crearles una historia propia?



fig. 23

fig. 22. Yura Koropkin, 2020. Diseño de personaje.

fig. 23. Núria Martínez, 2019. Viñeta con las protagonistas de la obra *Magia y esas movidas*.

fig. 24. Núria Martínez, 2019. Concept Art de bruiitas.



fig. 24

<sup>25</sup> Consultar el trabajo de Matt Herring en redes sociales con el seudónimo de @MattEH\_Art.

<sup>26</sup> Consultar el trabajo de Seiji Yoshida en redes sociales con el seudónimo de @yoshida\_seiji.

<sup>27</sup> Consultar el trabajo de Nadia Kim en redes sociales con el seudónimo de @nkim\_illustrate.



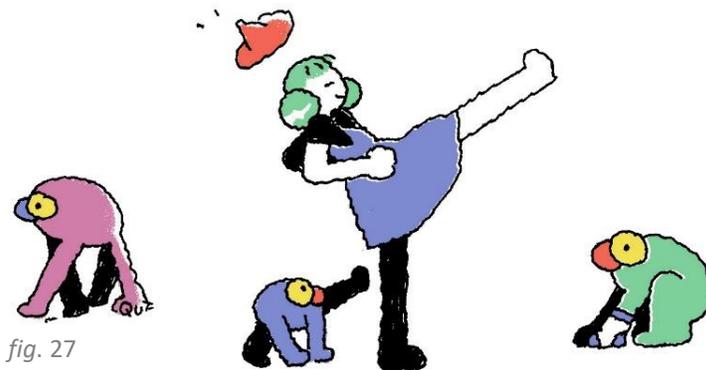
fig. 25



fig. 26

fig. 25. Núria Martínez, 2019. Extractos del cómic *Magia y esas movidas*.fig. 26. Ernesto Martínez, 2020. Fanart de Flor, personaje principal de *Magia y esas movidas*.fig. 27. Núria Martínez, 2019. Concept Art de Flor, protagonista de *Magia y esas movidas*.

fig. 27



Es en este punto donde comienza la elección de personajes. Había gran variedad de diseños muy variopintos, pero por desgracia no todos cabían en la obra. Sin embargo, el diseño de la protagonista se aparecía repetidamente; de tal manera que este era un personaje imprescindible en la obra.

A consecuencia de tener a Flor, un personaje con tanto carácter, tanto la historia como los demás personajes tenían que girar en torno a ella.

Por otra parte, tras recibir tanta información sobre historias de brujas, la idea del mundo mágico (cómo funcionaba la magia y cómo eran estas brujas) iba materializándose.

Las brujas siempre han vivido en una antítesis; se ven como mujeres independientes y solitarias, pero a la vez hermanadas. Por lo que se creó una historia que explicaba el motivo de soledad (la prohibición de la repetición del oficio), pero que no fuera motivo de exclusión social.

Siguiendo la antítesis se crearon las personalidades de Trudis y Ágata. Por un lado, tenemos a Ágata, una bruja mala y antipática; mientras que por otra parte tenemos a Trudis, una persona vivaracha. De esta manera surgieron las dos brujas.

Entre los personajes había muchas diferencias, y esto no solo se tenía que hacerse visible en su comportamiento, sino también físicamente. Era imprescindible mostrar las personalidades de cada una con su vestimenta y forma física, como ya se ha explicado en el apartado de referentes estéticos.

En primera instancia tenemos a **Flor** (fig. 25): una niña vibrante que no para de moverse y realizar gestos exagerados. Siempre viste con colores llamativos y al hacerse aprendiz adquiere un sombrero grande y rimbombante, acorde con su personalidad. Además, su peinado es un tanto extravagante, consta de dos moños verdes con un flequillo que literalmente son tres pelos.

Únicamente con su estilo y movimiento podemos esbozarnos una idea de su carácter intranquilo.

El diseño de esta bruja está inspirado en la siguiente descripción burlesca que realiza Prtachtett sobre la vestimenta de unas niñas que desean ser brujas:

“... Ella dice que Diamanda suena más... más brujeril.

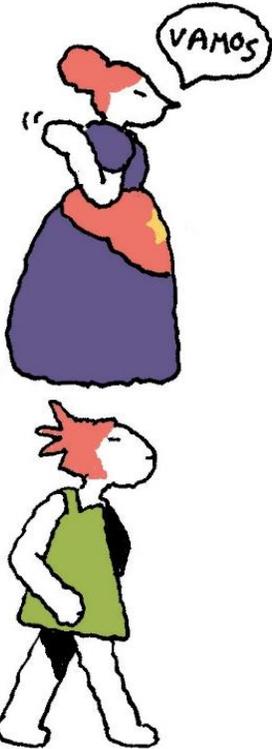


fig. 28



fig. 29

-Ah. ¿Te refieres a la que lleva ese enorme sombrero de fieltro?

- Sí mamá.

-Y además se pinta las uñas de negro? ..."<sup>28</sup>

Por otro lado, tenemos a **Ágata** (fig.28), la bruja áspera. Esta empieza siendo muy cerrada, además de desagradable; sin embargo a medida que avanza la historia su carácter va reblandeciéndose. Es por este motivo que empieza con una ropa anticuada y oscura, con un delantal (que nos muestra el oficio que practica); pero acaba vistiendo más cómoda y colorida para ir de viaje, poniendo como excusa que está de vacaciones.

En último lugar, tenemos a **Trudis** (fig 29). Trudis tiene una apariencia más juvenil que Ágata, aunque realmente rondan la misma edad. El diseño de esta navega entre un estilo “hippie” y “nerd”, ya que, aunque es una científica redomada, ama la vida, la naturaleza y la armonía. Para su diseño se usó como referencia distintos personajes como Symetra o Connie, pero principalmente está inspirada en la cantante Aurora Aksnes.

Tanto Trudis como Aurora cuentan con sus diseños de pequeñas y “actuales”, ya que en ciertas partes de la historia se ilustraba su infancia.

Por lo tanto, cada bruja requería de tres diseños (excepto la protagonista que solo requería dos), el normal, uno joven y la forma “pucu”.<sup>29</sup>

Otro personaje que tiene mucho peso en la historia es **Jurisprudencia** (fig. 30). Juris es un dibujo de un cómic que se les suele dar a las niñas brujas para que aprendan lo esencial.

Tanto Juris como su cómic surgieron mucho antes que esta historia, incluso antes que nuestra protagonista. Esta surgió en un pequeño fanzine *La Roposa Perezosa* y que posteriormente se adaptó para esta novela gráfica.

fig. 30



fig. 28. Núria Martínez, 2020. Concept Art de Ágata, protagonista de *Magia y esas movidas*.

fig. 29. Núria Martínez, 2020. Concept Art de Trudis, protagonista de *Magia y esas movidas*.

fig. 30. Núria Martínez, 2019. Concept Art de Jurisprudencia, protagonista del fanzine *Aprende magia con Jurisprudencia*, una obra dentro de la novela gráfica *Magia y esas movidas*.

<sup>28</sup> PRATCHETT, T. (2019). *Lores y damas*. Barcelona: DEBOLSILLO. Pág. 63

<sup>29</sup> Nota del autor:

Seres encargados de la magia. Las brujas sufren una transformación al entrar en la Dimensión Mazmorra y su cuerpo sufre una metamorfosis, haciendo que tengan la apariencia de los “Pucus” temporalmente.

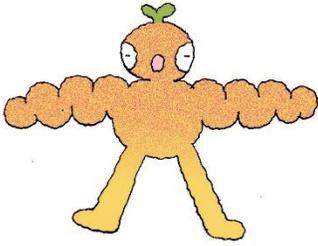


fig. 31

#### PERSONAJES SECUNDARIOS

Como se ha mencionado al principio de este apartado, se crearon muchísimos diseños para brujas (fig. 32) que, en un principio, no tenían ninguna relación con esta historia. Sin embargo, se utilizaron para dar forma a los pequeños papeles que iban surgiendo.

Además, están los diseños los **Pucus** (fig. 31), que son simples esferas con piernas y brazos y plantas en la cabeza.

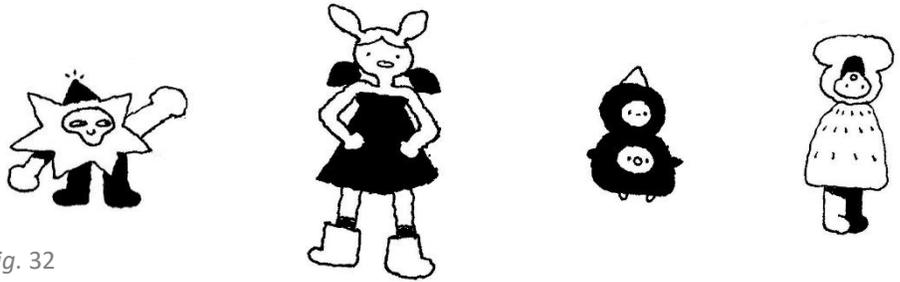


fig. 32

#### 5.1.1.2 DISEÑO DE ESCENARIOS

En toda la obra hay tres escenarios principales: la casa, la furgoneta y la dimensión mazmorra.

Como ya se ha comentado en el apartado de referentes, se hizo mucho hincapié en la importancia del diseño de la casa.

**El hogar** de Ágata y Trudis también es su espacio de trabajo y lugar de venta, por lo que tenía que ser una casa grande.

Se diseñaron tres salas principales, la cocina, el comedor y el estudio/ laboratorio. En algunos momentos se menciona la existencia de una tienda conectada a la casa, pero en ninguna ocasión es visible.

El diseño está inspirado en las “tiny houses” y escuelas de magia. Aunque tenga aspecto de “choza” destartada, el interior es hogareño a la par que amplio.

En cuanto a la **furgoneta** (fig. 33): esta sigue la estética de la casa y las “tiny houses” sobre ruedas.

Es un lugar multiusos, achatado y un poco destartado, pero lleno de vida. No solo es un medio de transporte, es un lugar de trabajo y un hogar.

Y, en tercer lugar, nos encontramos con la **Dimensión Mazmorra**, el mundo de los **Pucus**.

En este lugar hay un ambiente mágico, fantástico, abstracto... está lleno de figuras geométricas y se aleja del retrato más realista que surge en los escenarios del mundo humano.

fig. 31. Núria Martínez, 2019. Concept Art de un Pucu, seres que aparecen en *Magia y esas movidas*.

fig. 32. Núria Martínez, 2020. Diseño de brujas para *Magia y esas movidas*.



fig. 33

Además de estos tres escenarios principales nos encontramos con algunas representaciones del entorno. En ciertas viñetas se pueden observar mercados, tiendas, naturaleza... Pero estos entornos son inconcretos, dejan a la imaginación del lector la creación de un escenario.

Así mismo, existe una pretensión de inexactitud temporal. No se tiene conocimiento de la época en la que habitan.

Por un lado, encontramos mercados medievales, mientras que, por otro lado, nos topamos con la existencia de la más alta tecnología. Esto se debe al intento de distorsionar lo normal o no que es la magia en este mundo y su estrecha, a la par que sospechosa, relación con la tecnología.



fig. 34

### 5.1.2 GUIÓN

A la hora de narrar la historia se empezó escribiendo un guion, donde se comentaban los sucesos que iban a ocurrir y se estructuraba la historia. De igual manera en este guion se especificaban los diálogos de los personajes.

Sin embargo, conforme la novela iba avanzando, el proceso de trabajo cambió drásticamente. Se pasó de crear un guion aparte donde se determinaba exactamente como debía avanzar la historia a ser apuntes más cortos donde simplemente se esbozaba la idea de los sucesos que se necesitaba representar, dejando un mayor espacio a la creatividad.

De este modo los diálogos fueron moldeándose junto al storyboard; ya no había una línea que se debía seguir, si no unas pautas y un modelo que podía ir cambiando.

Por lo tanto, se pasó de tener un guion con cada fase concretada a una unión del storyboard y los diálogos (que a la hora de llevar a la realidad también iban sufriendo modificaciones).

Este método de trabajo facilitó la realización de una obra más amplia a la par que entretenida, ya que dejaba lugar al relato de acontecimientos menos importantes pero que le daban gracia y realismo a la obra.

fig. 33. Núria Martínez, 2020. Extracto de la novela gráfica *Magia y esas movidas*.

fig. 34. Núria Martínez, 2020. Viñetas de *Magia y esas movidas*.

5.1.3 STORYBOARD

Por último, vamos a tratar el proceso final de producción, el *storyboard*.

El *storyboard* es una representación secuencial mediante imágenes que acompaña al guion, de manera que tenemos un esquema visual de la historia a representar.

En definitiva, es un pequeño boceto de las viñetas y las acciones que dentro de estas ocurren.

Desde un principio no se realizó el *story* de la obra completa, si no que iba surgiendo conforme el cómic avanzaba.

En un primer lugar solo eran bocetos a lápiz de las viñetas y pequeños dibujos casi sin sentido en su interior, pero junto al cambio del uso del guion, estos fueron cogiendo mayor forma y se convirtieron en el esquema de la obra.

En cuanto a lo visual respecta, en estos storyboards encontramos, por una parte: el dibujo de la página, su composición, número de viñetas, sucesos que ocurrían en cada una de ellas... mientras que al lado encontramos: el diálogo que sucedía en cada una. Además, al desaparecer definitivamente el guion por separado, se acabó incluyendo especificaciones de acciones e incluso en algunos puntos se especificaba lo que debía ocurrir a continuación.



fig. 35

fig. 35. Núria Martínez, 2020. Storyboard para el cómic *Outspace*.

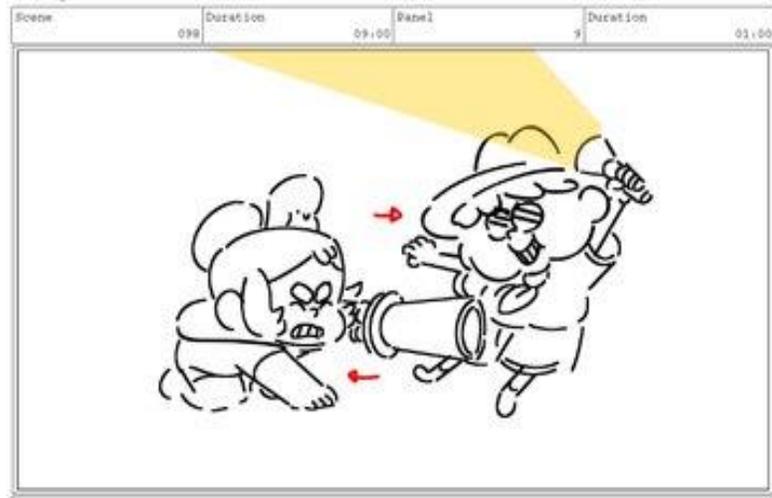


fig. 36

fig. 36. Marie Lum, 2020. Fragmento del storyboard para el episodio *Sleepover at JP's* de la serie animada *Craig of the Creek*.

## 5.2 DESARROLLO DEL CÓMIC

### 5.2.1 BOCETO

Una vez concluido todo el proceso que modelaba el proyecto tocaba llevarlo a la realidad.

En una primera instancia se dibujaron las páginas a lápiz, usando siempre un **STAEDTLER HB 2**, en un **cuaderno CANSON** tamaño **A5** de **100g/m<sup>2</sup>**.

El primer paso a seguir era marcar los márgenes, ya que se necesitaba centrar todas las páginas para que la composición fuera harmónica. Así bien se decidió que los márgenes superior e inferior serían de **1cm**, mientras que el lateral derecho tendría un margen de **0.7cm** y posteriormente se medía de tal forma que de ancho tuviera **11.5cm**. De esta manera cada página mide **19.5 x 11.5cm**.

Una vez concretados los márgenes se iban midiendo las viñetas. Al principio eran mucho más sueltas y en algunos casos ni pasaban por un posterior entintado; pero conforme la novela iba avanzando fue construyéndose una **división en tres viñetas**. Las medidas más utilizadas solían ser de 5.5cm de alto por 11.5 de ancho, o en caso de que hubiese dos en la misma fila, de 5.5 x 5.5. De todas maneras, hay viñetas muy variadas, pero siempre se tuvo en cuenta dejar un **margen de 0.5 cm** entre viñetas.

Una vez finalizada la composición de página se procedió a esbozar el concepto narrado en el guion y en el storyboard, dibujando los escenarios y personajes, escribiendo los diálogos...

En resumen, podemos decir que durante este proceso hubo **tres fases**; la primera de delimitación de **márgenes**, una segunda de **composición de página** donde se situaban las viñetas y por último el **dibujo de las escenas a representar**.

### 5.2.2 LINEART

Una vez claro donde se iba a situar cada elemento se pasaba a repasar el dibujo a lápiz mediante un "rotulador" **SAKURA PIGMA MICRON** con un grosor de **02**.

Este proceso era el más rápido, ya que solo había que seguir el boceto. En esta parte ni tan solo hubo un proceso de entintado, ya que el color se aplicaría de manera digital.

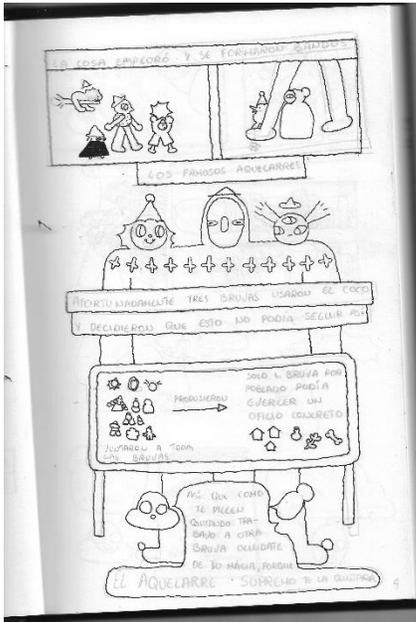


fig. 37

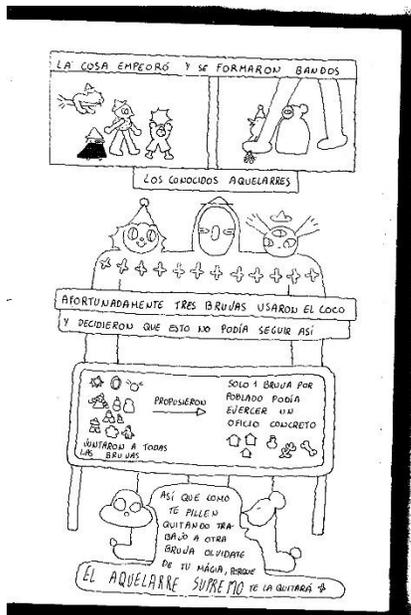


fig. 38

fig. 37. Núria Martínez, 2019. Boceto de la página 8 de la novela gráfica *Magia y esas movidas*.

fig. 38. Núria Martínez, 2019. Boceto entintado de la página 8 de la novela gráfica *Magia y esas movidas*.

### 5.2.3 DIGITALIZACIÓN

Una vez acabada la tinta se pasaba a **escanear**. Cada página debía ser borrada, ya que no se utilizó una tinta roja o azul para el boceto (las cuales son muy fáciles de eliminar en Photoshop) y al escanear las páginas el boceto resultaba visible.

De esta manera se borró todo rastro de lápiz y se procedió al escaneo mediante una **impresora HP DesJet 2630**.

Al escanear por algún motivo se captaban las texturas del papel, por lo que se tuvo que volver a limpiar cada página, esta vez de manera digital.

Durante este proceso también se realizaron algunas **correcciones**, ya que alguna viñeta presentaba desviaciones y varios dibujos contenían fallos. Además, el texto de muchos diálogos fue cambiado para ayudar a obtener una mayor concordancia.

Por lo tanto, se borró la línea a lápiz, se escaneó, se limpió la página mediante Psd y se corrigieron los fallos.

### 5.2.4 COLOR

Esta obra está pensada para publicarse a color y pasó por numerosas decisiones estéticas, respecto a los colores empleados.

La obra requería **tonos alegres, juveniles, divertidos**, pero debía pensarse en la impresión por lo que se debía usar **CMYK**.

Finalmente, tras probar diversas paletas se decidió que el uso de 5 colores sería suficiente. Entre estos encontramos **amarillo #fde09e**, **rosa #fffaff**, **morado #ad7fca**, **azul #abc9fb** y **verde #b9bda4**.

Por otro lado, la sección dedicada a Jurisprudencia contendría solo blanco y negro, ya que se quería diferenciar esta parte de la historia de la novela principal.

Cada vez que aparece Jurisprudencia se debía aclarar que lo que se está leyendo era el fanzine que Flor leía dentro de la novela; la historia de Juris es una historia aparte. Además, una característica frecuente en el fanzine es el uso de una sola tinta, por lo que de esta manera se adaptaría más a la **estética fanziner**.

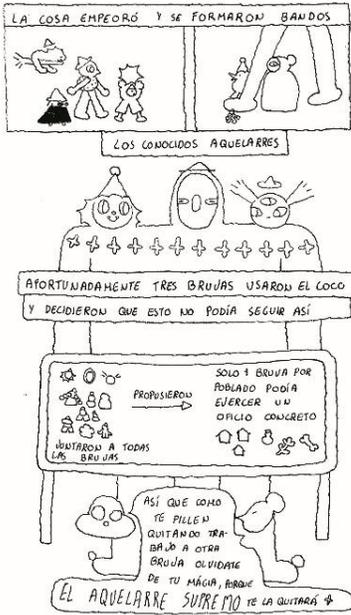


fig. 39



fig. 40

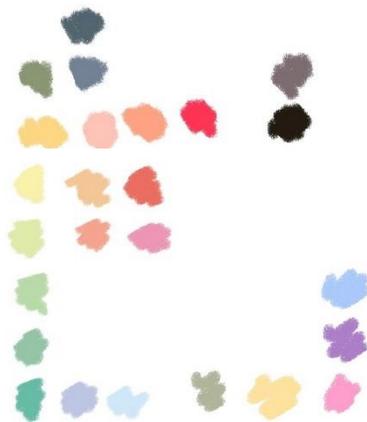


fig. 41

fig. 39. Núria Martínez, 2019. Digitalización de la página 8 de *Magia y esas movidas*.

fig. 40. Núria Martínez, 2019. Coloreado de la página *Magia y esas movidas*.

fig. 41. Núria Martínez, 2020. Paleta de color.

### 5.3 POSTPRODUCCIÓN

#### 5.3.1 PORTADA Y CONTRAPORTADA

La portada es uno de los elementos más importantes de una novela gráfica, ya que es la cara del producto, es la primera impresión que el comprador tendrá de la obra y, lo que en muchos casos, determinará el éxito de ventas de esta.

La cubierta ha de sugerir la temática del contenido y su género de una forma diferenciadora, clara y con la que el lector conecte. Además, sus elementos deben ser un todo cohesionado, con una correcta distribución de estos en el espacio (es decir, la maquetación es un punto vital para el funcionamiento de la portada).

Por lo tanto, una portada adecuada debería mostrar qué vas a encontrarte, que esperar de la obra, pero sin desvelarte ningún acontecimiento.

Sin embargo, no solo debemos hablar de las portadas como un elemento meramente técnico; como dijo el Premio Nacional de Diseño (2002) Josep Congost “el diseño también va asociado a parámetros no estrictamente estructurados y parametrizados. El diseño necesita un área de locura, de improvisación, de creatividad (...)”<sup>30</sup>

Así bien tras un breve *briefing* donde se tuvo en cuenta, qué se quería representar, qué impresión quería transmitirse, a qué público iba dirigido y en qué formato sería presentada, se determinó la creación de una portada con estética de cuaderno de instituto junto a un marco Victoriano.

¿Por qué esta elección?

Como ya se ha mencionado, la obra tiene una marcada estética *naif* y, asimismo, parece un manual para aprender magia. De ahí la idea de seguir la estética de los “*composition books*” americanos.

Por otro lado, el elemento central de la obra es la magia y la brujería, de manera que quería sustituir el cuadro de información de la libreta por un marco victoriano que mostrara a nuestra protagonista.

Era fundamental que hubiera elementos victorianos en la portada, ya que es en esta época, a causa de la gran represión que sufrían las mujeres con los estrictos códigos morales y el aburrimiento por tratarse de una época regida por un orden



fig. 42

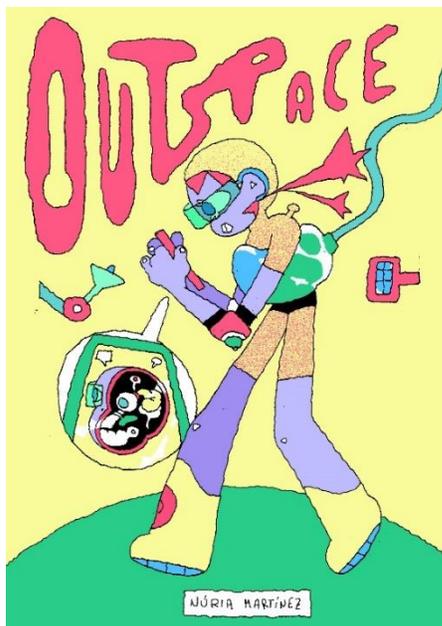


fig. 43

fig. 42. Núria Martínez, 2020. Portada para el libro *EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ* de Mauro Guillem.

fig. 43. Núria Martínez, 2020. Portada para el cómic *Outspace*.

<sup>30</sup> Josep Congost, min 56". RTVE, El documental - Función y forma. Diseño en España. Medio siglo contigo. (12 de noviembre de 2016)

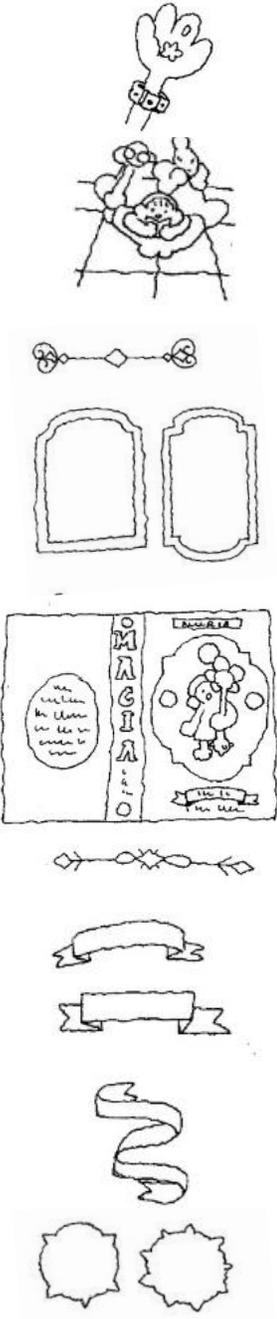


fig. 44

fig. 44. Núria Martínez, 2020. Concet Art para la portada de *Magia y esas movidas*.

racionalista, donde surgen las obras y mitos más relevantes sobre brujería escritos por mujeres.

De este modo al fusionar los dos elementos tenemos como resultado una portada divertida, con apariencia mística y que informa sobre el contenido del cómic.

Para realizar la portada hubo un proceso de bocetaje, donde se selección el tipo de marco y la ilustración que contendría, el *lettering* (que debía adecuarse a la temática de la obra, el lomo y la contraportada).

Para realizar el *lettering* se hicieron varias pruebas, pero fue cambiando conforme el *namimg* iba modificándose.

Finalmente se escogió dejar a un lado el uso de una tipografía más “medieval” y centrarse en el toque infantil, usando un estilo de letra que recuerda a los “Cuadernillos Rubio”.

Al tener la portada concretada se pasó a realizar la contraportada, usando el mismo patrón y aplicando en un marco circular sencillo con un texto vendiendo la novela.

Por último, se usó la misma tipografía que en la cubierta para aplicar en el lomo y se ubicó sobre un color llamativo; de manera que, si el cómic no se vendía con la portada cara al público, al verse el lomo en las estanterías llamaría la atención.

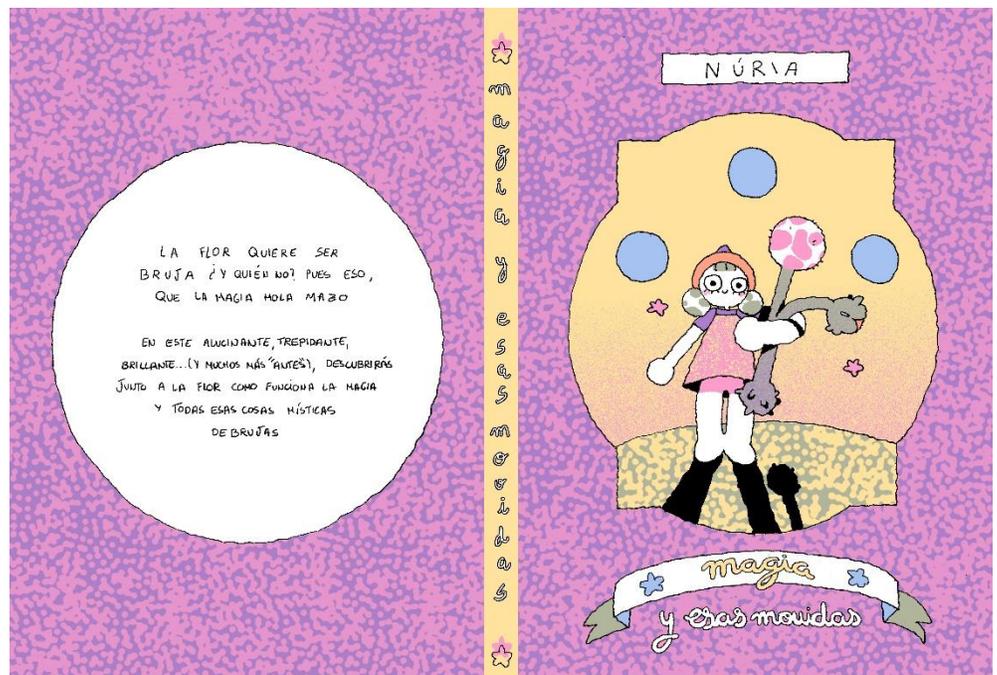


fig. 45

fig. 45. Núria Martínez, 2020. Portada de *Magia y esas movidas*.

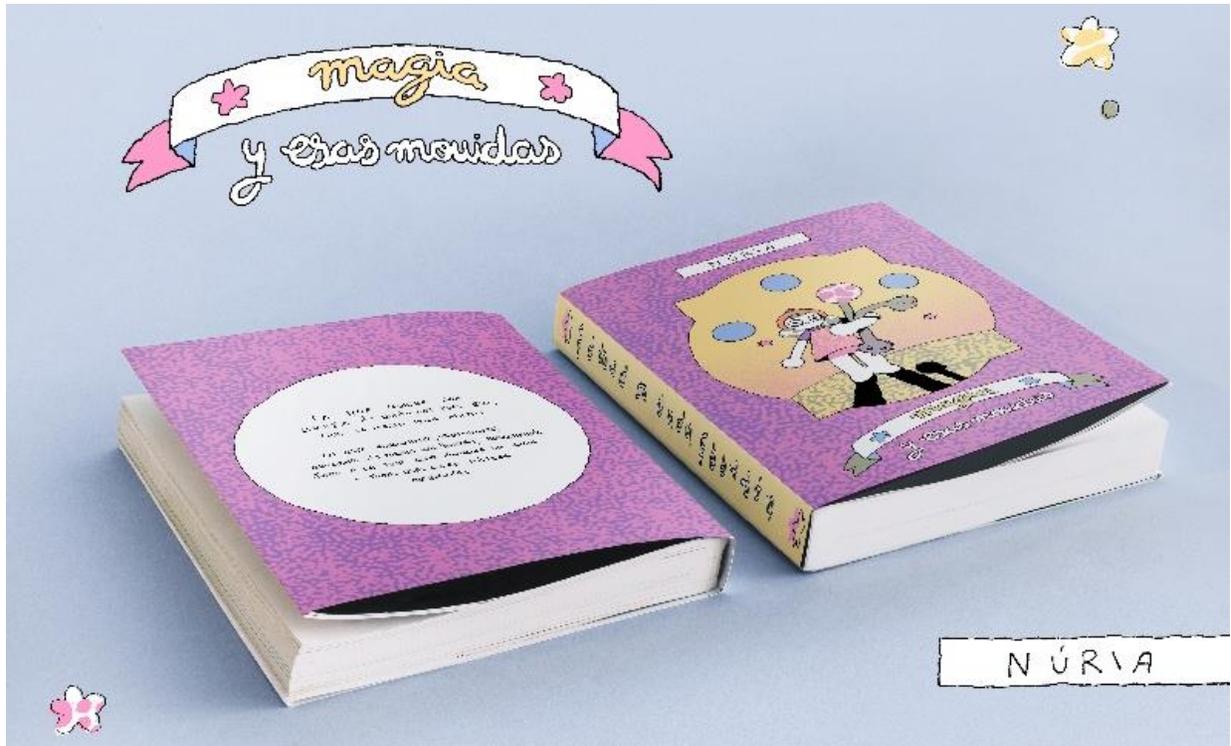


fig. 46

### 5.3.2 MAQUETACIÓN

El último paso a seguir para acabar la novela gráfica era maquetar el cómic.

Para ello se decidió que la cubierta se dividiría en dos partes.

La primera incluiría únicamente la imagen de textura de libreta, el título de la obra y el nombre de la autora; se pensó que quedaría interesante aplicar una textura diferente en esta capa, por lo que se decidió dotarla con una textura de tela. En el centro (donde debería estar el marco victoriano) no habría nada, de manera que deja visible una segunda portada, donde se encontraría la ilustración de nuestra brujieta, Flor.

Con respecto al interior, la primera página iría en blanco; dejando que la página inicial del cómic se encontrara a la derecha. Seguidamente la maquetación sigue un patrón de edición básico, como el que podemos encontrar en la mayoría de libros y cómics.

Finalmente, al acabar la obra encontramos unas páginas adicionales, donde se incluyen ilustraciones mostrando a nuestra protagonista con distintos inventos “mágicos”; este apartado se trata en profundidad en el punto 5.4 Ilustraciones Finales.

fig. 46. Núria Martínez, 2020. Mockup de *Magia y esas movidas*.

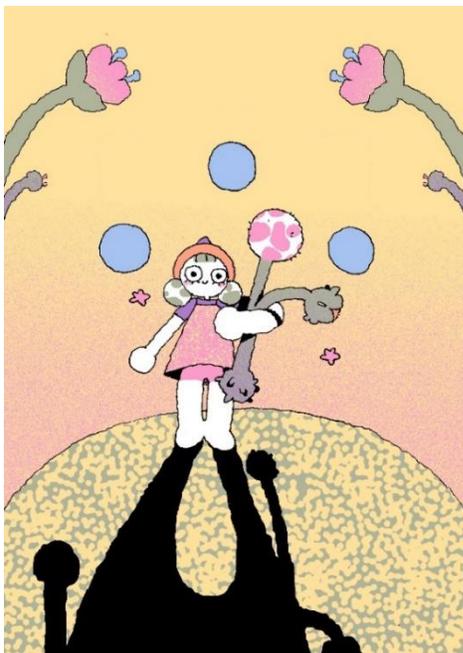


fig. 47

fig. 47. Núria Martínez, 2020. Portadilla de *Magia y esas movidas*.

## 5.4 ARTE FINAL

### 5.4.1 ILUSTRACIONES ADICIONALES

A la hora de maquetar e imprimir un cómic o un libro se ha de tener en cuenta que las **páginas** de este deben ser **múltiplos de 4**. Por este motivo al acabar con una historia de 101 páginas se debían añadir más para ser un proyecto viable.

Así bien se calculó la presencia de la segunda portada (1), una portadilla (1+1) y el cómic (2+101). De esta manera tendríamos 103 páginas, que continua sin ser múltiplo de 4, además, el final quedaba muy repentino, no dejaba que la obra respirara. De manera que se decidió añadir 4 páginas más con ilustraciones divertidas para no acabar tan abruptamente + 1 página de respeto.

Estas ilustraciones (*fig. 48*) muestran a Flor usando diversos inventos “mágicos” típicos de las brujas y se explica cómo los Pucus los hacen funcionar.

### 5.4.2 RESULTADO FINAL



fig. 48



fig. 49

fig. 48. Núria Martínez, 2019. Ilustración 1 de la serie de ilustraciones adicionales para *Magia y esas movidas*

fig. 49. Núria Martínez, 2020. Mockup del fanzine *Aprende magia con Jurisprudencia*.

fig. 50. Núria Martínez, 2020. Mockup del cómic *Magia y esas movidas*.

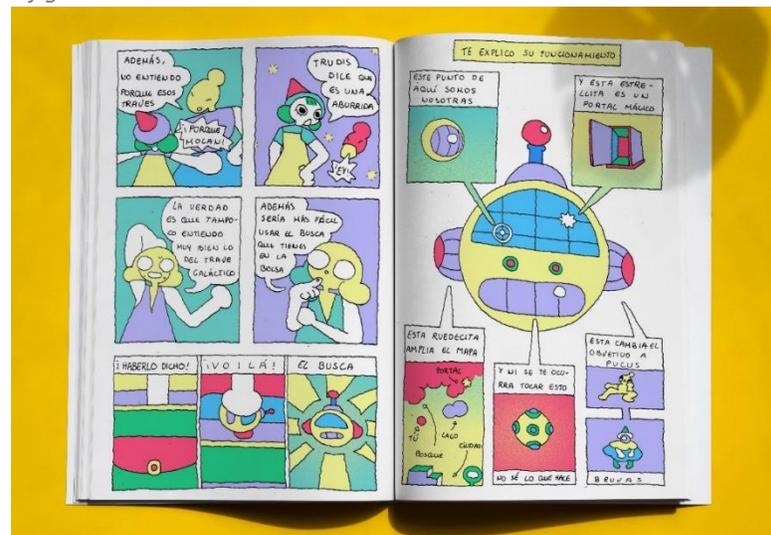


fig. 50

## 6. DISEÑO

### 6.1 NAMING

El proceso de *naming* fue arduo, ya que se valoraron muchas posibilidades.

En primer lugar, se propuso nombrar a la obra “CIENCIA VS MAGIA”, pero esto denotaba una confrontación, en lugar de una unión.

Posteriormente se propuso “LA CIENCIA DE LA MAGIA”. Este título parecía el idóneo, ya que con él se entendía que el contenido explicaría el funcionamiento de la brujería y la relacionaba directamente con la ciencia. Sin embargo, al final resultó poco atractivo; no presentaba sonoridad ni llamaba la atención, era incluso tedioso.

Finalmente surgió *MAGIA Y ESAS MOVIDAS*. Este título se aleja de la seriedad y nos acerca a la absurdidad de la obra, explica con claridad sobre qué va el cómic, sabes qué esperar de él. Este nombre representa una obra cómica, juvenil, absurda.

En cuanto a la tipografía respecta, debía adaptarse al nuevo título y seguir la estética general de la obra.

En primera instancia se optó por una tipografía estilo “medieval” (*fig. 51*), para ello se empleó una adaptación de la tipografía “Rockwell Nova Light”. Además, para que el título resultara más interesante, se le aportó un relleno con el estampado azul con estrellas amarillas que suele relacionarse con las capas de magos.

Al evolucionar el título este estilo no cohesionaba, así que se dispuso a un cambio.

Finalmente, (junto con el diseño de la portada) se decidió que lo más acertado sería utilizar una tipografía infantil, a la par que clara y limpia. Esta estaría llena de color y jugaría con las formas, es decir se le añadirían estrellas, pergaminos y más elementos relacionados con el mundo mágico (*fig. 52*).

### 6.2 FORMATO E IMPRESIÓN

A la hora de imprimir, la obra estaría impresa en un papel de unos 120/130 g/m<sup>2</sup>, con textura un tanto rugosa (parecido al papel verjurado).

La portada (como ya se ha mencionado) iría en dos partes, la primera sería mucho más gruesa e iría encuadrada con una especie de textura de tela. La segunda portada utilizaría el mismo papel que el resto de la obra (*fig. 53*).

Toda la obra iría impresa a color, excepto la parte de Jurisprudencia.

Se pretende hacer una amplia tirada, pero depende de si al final alguna editorial muestra interés en la obra.

*fig. 51.* Núria Martínez, 2020. Concept Art tipográfico para el título del cómic *Magia y esas movidas*.

*fig. 52.* Núria Martínez, 2020. Tipografía del título de *Magia y esas movidas*.

*fig. 53.* Núria Martínez, 2020. Mockup cómic *Magia y esas movidas*.

MAGIA  
Y ESAS  
MOVIDAS

*fig. 51*

Magia  
y esas movidas

*fig. 52*



*fig. 53*



fig. 54

La impresión sería offset, ya que no corre prisa en imprimir y es una opción de mayor calidad a menor precio.

El formato de la novela sería aproximadamente de 15 x 21cm, un tamaño algo mayor que un A5. Este tamaño puede variar dependiendo de la imprenta y editorial.

Lógicamente la novela es apta para sufrir cualquier adaptación que se requiera, tanto para abaratar los costes (como cambiando la portada y realizando solo una con un papel más grueso), como para agradar a las editoriales y al consumidor.

## 7. DISTRIBUCIÓN

### 7.1 EDITORIAL

Para que este proyecto cobrase vida se requería contactar con una editorial, ya que es muy ambicioso como para ser una auto publicación; el amplio contenido, el color de la obra, el papel de alta calidad y la maquetación de la portada eleva el precio, por no hablar de la voluntad de realizar una amplia tirada.

Por otro lado, desafortunadamente, en España el cómic autopublicado suele tener menos renombre que las publicaciones con editoriales conocidas, por lo que la estrategia publicitaria más inteligente es poder contar con una editorial que se encargue del marketing, desde anunciar la obra en las redes, convenciones, tiendas... hasta llevar al propio autor a firmas de esta.

De esta manera, lo más acertado era ponerse en contacto con alguna editorial y conseguir la financiación económica necesaria, así como crear una imagen como autor de cómic profesional.

Se optó por tres opciones para contactar con las editoriales, la primera era publicar la obra por las redes sociales y esperar que alguna editorial se cruzara con la publicación y se pusiera en contacto.

Una estrategia similar me funcionó con *Shortbox* a principios de este año. La editorial Londinense vio mi trabajo en las redes y se puso en contacto para pedirme la realización de un cómic *Outspace*, que, se publicará a finales del verano de 2020.

La segunda opción consistía en ir a eventos de cómic, tales como Comic-Cons, ferias, salones... Con el fin de dejar mi portfolio, junto a un resumen sobre el cómic, en las cajas que las editoriales suelen ubicar en estos eventos.

La tercera opción era ponerse en contacto con las editoriales a través de sus páginas oficiales. Normalmente cada una tiene un apartado de contacto donde puedes mandar tu trabajo y ellas (tras un largo periodo) valoran su interés.

Finalmente se decantó por seguir la primera y la segunda opción, ya que desgraciadamente la tercera no se pudo realizar por motivo del COVID-19.



fig. 55

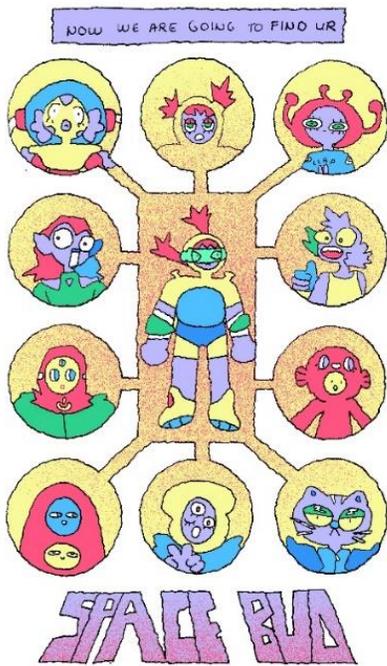


fig. 56

Una vez acabada la obra se publicó un mockup del cómic y un par de páginas en Behance, Twitter e Instagram, esperando recibir suficiente atención como para llegar a algún cargo relevante.

Sin embargo, la opción más viable era ponerse en contacto con las editoriales mediante correos; por lo que se realizó una lista con las editoriales que más se adaptaban a la estética de la obra y se les mandó un correo donde se explicaba el tema y amplitud de la obra, el interés en publicar con ellos, la posibilidad de cambios y se acababa agradeciéndoles su tiempo y la contribución con el mundo de la novela gráfica.

Tras una amplia búsqueda de editoriales españolas se concretó que las siguientes eran las más aptas (por el estilo de cómic que suelen publicar y la facilidad de contacto):

*Astronave, Ediciones La Cúpula, Apa Apa Cómic, Grafito Editorial, Dibbux, Astiberri.*

De todas maneras, no se descarta ampliar el catálogo si ninguna de estas editoriales resultara interesada.

## 8. CONCLUSIONES

El objetivo principal al emprender este proyecto era realizar una novela gráfica extensa y, puedo decir con orgullo que *Magia y esas movidas* se adapta completamente a mis demandas iniciales. No obstante, hay que tener en cuenta que, aunque la obra esté terminada, todavía queda trabajo por delante; ya que otro punto de vital importancia es conseguir la publicación del cómic.

Este proyecto se asumió a fin de acabar la carrera con un trabajo sólido que reflejara mis capacidades como artista, ilustradora y autora de cómic; por lo hay que seguir buscando financiación y lograr que esta obra salga a la luz.

Embarcarme en este proyecto me ha servido como punto de partida para mi futuro laboral, ya que me ha permitido ahondar en el estudio de la historia de la novela gráfica, estudiar con detenimiento los referentes artísticos y consolidar un estilo propio que me ha abierto las puertas al mundo del cómic; gracias a la indagación sobre material referido al cómic he conseguido trabajar por primera vez con una editorial y, aunque *Magia y esas movidas* no haya sido todavía publicada, sí que he conseguido mi primer contrato con una editorial de renombre, *Shortbox*.

De esta manera puedo decir que la realización de *Magia y esas movidas* ha hecho posible la publicación de mi primera novela gráfica, *Outspace*.

En cuanto a la parte técnica del proyecto, este me ha supuesto un gran reto y he descubierto que es necesario seguir adquiriendo una formación para continuar avanzando como artista.

fig. 54. Núria Martínez, 2020. Mockup cómic *Outspace*.

fig. 55. Núria Martínez, 2020. Página 6 del cómic *Outspace*.

fig. 56. Núria Martínez, 2020. Página 15 de *Outspace*.

Pese a tener experiencia realizando historias secuenciales, publicando mis propios fanzines y trabajando la novela gráfica, me he percatado de que hay aspectos que creía dominados donde debo seguir formándome; aspectos tales como: el diseño de personajes, la composición de páginas, el color...

Darme cuenta de la necesidad de trabajar la parte teórica con la misma importancia que la práctica me llevó a ampliar mi visión y referentes. Todo el proceso de estudio me condujo a lecturas específicas dentro de diferentes disciplinas; hecho que me ha ayudado a consolidar la vinculación entre la parte de investigación teórica y la parte práctica de la producción del cómic.

Por otra parte, continuaban habiendo puntos que seguían siendo desconocidos para mí y que tuve que trabajar con especial ahínco, puesto que, si necesité un estudio profundo de los puntos conocidos, trabajar los recursos más desconocidos necesitó una investigación y un análisis más intensos.

Antes de empezar este proyecto nunca había realizado una obra extensa, ni con diálogos coherentes porque nunca había creado un guion al que adaptarme de forma que la obra tuviese un hilo conductor. De esta manera, para la creación del guion me centré en la narración y estudié referentes reales que hablan sobre la historia de la magia y de las brujas.

Todo el proceso de observación me sirvió para crear un guion coherente que, pese a no abarcar la obra completa (ya que se combinó con el storyboard), me ha servido para comprender el proceso de escritura, creación de una narrativa y consolidación de una historia. Así bien, entendida la metodología de creación de un guion, propuse un tema central en torno al que ocurre la historia. La obra expone lo absurdo que es la magia, pues es una combinación de ciencia y actuación, una especie de *performance*. Sin embargo, sí que encontramos elementos fuera de lo común, hecho que a su vez nos transporta a un mundo totalmente aparte y aporta fantasía a la obra. Toda esta trama une cada fragmento del cómic, aportándole solidez y creando un nudo sobre el que pasa la historia.

Aprovechando mis conocimientos en cuanto a la realización de fanzines, usé este recurso para incluir la teoría sobre la magia y brujería, realizando un fanzine que estuviera dentro de la obra. De este modo surge *Aprende magia con Jurisprudencia*, una especie de manual, que se destaca por tener una diferenciación técnica del resto de la obra, ya que todo el cómic es a color pero la parte de *Jurisprudencia* se encuentra en blanco y negro, siguiendo la estética del fanzine.

Otro aspecto que se ha visto reforzado ha sido el diseño, tanto de personajes como de escenarios. En especial el diseño de escenarios era el punto en el que puse especial interés, pues era un tema ignorado en mis anteriores obras. Estudié la composición, la disposición de elementos, el comportamiento de los personajes con respecto al medio que les rodea... De manera que conseguí reforzar la narrativa, ubicando a las brujas en espacios determinados e interactuando con estos. Por otra

parte, al tratarse de un cómic largo, el diseño de personajes y su progreso en la obra tenía mucha importancia. De este modo se creó unas protagonistas con un carácter muy marcado, elementos distintivos y que van evolucionando junto a la obra.

En resumidas cuentas, este proyecto ha servido como un profundo análisis del cómic, me ha formado como autora, me ha enseñado a narrar y, con todo, afrontar esta novela gráfica ha sido el inicio que necesitaba para empezar mi carrera profesional.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### 9.1 LIBROS

- Montero Plata, L., & Miyazaki, H. (2013). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (2ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen.
- López Martín, Álvaro, & García Villar, M. (2014). *Mi vecino Miyazaki : Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo*. Madrid: Diábolo.
- Corredor, P. (2018). *Historia del cómic*. Alcobendas (Madrid): Libsa.
- García, S. (2010). *La novela gráfica* (1ª, 2ª ed.). Bilbao: Astiberri.
- Pratchett, T. (2011). *Ritos iguales*. Barcelona: Debolsillo.
- Pratchett, T. (2012). *Brujerías*. Barcelona: Debolsillo.
- Pratchett, T. (2016). *Brujas de viaje*. Barcelona: Debolsillo.
- Pratchett, T. (2010). *Lores y damas*. Barcelona: Debolsillo.
- Pratchett, T. (2007). *Mascarada*. Barcelona: Debolsillo.
- Pratchett, T. (2008). *Carpe jugulum : a discworld novel*. New York: Harper.
- Adams, D. P. (2002). *Guía del autoestopista galáctico* (6ª ed..). Barcelona: Anagrama.
- Sirahama, K. (2017). *Atelier of witch hat vol.1* (6ª ed..). Principado de Asturias: Milky Way Ediciones.
- Sirahama, K. (2017). *Atelier of witch hat vol.2* (3ª ed..). Principado de Asturias: Milky Way Ediciones.
- Sirahama, K. (2018). *Atelier of witch hat vol.3* (2ª ed..). Principado de Asturias: Milky Way Ediciones.
- Sirahama, K. (2018). *Atelier of witch hat vol.4* (2ª ed..). Principado de Asturias: Milky Way Ediciones.
- Sirahama, K. (2019). *Atelier of witch hat vol.5* (ª ed..). Principado de Asturias: Milky Way Ediciones.
- Haining, Peter. (2019) *Cuentos de brujas de escritoras victorianas (1839-1920)*. Barcelona: Alba Editorial.

### 9.2 FILMOGRAFÍA

ASAKA, M (dir.) *Sakura cazadora de cartas* [serie animación]. Japón: Madhouse, 1998

Shigeyasu Yamauchi y Takuya Igarashi (dir.) *Ojamajo Doremi* [serie animación]. Japón: Toei Animation y Animax, 2000

Santiago García, conferencia en el Museo Reina Sofía, de Madrid durante la presentación del autor Spiegelman 20 diciembre 2017

Fuente:

[https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687\\_465223.html](https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687_465223.html)

RTVE, El documental - Función y forma. Diseño en España. Medio siglo contigo. España, 12 de noviembre de 2016.

Fuente:

<https://www.rtve.es/alacarta/videos/el-documental/documental-funcion-forma-diseno-espana-medio-siglo-contigo/3797778/>

BARNES & NOBLE, Cover Story - John Gall. Nueva York 14 de mayo de 2008

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=1LEimAv9ukw>

### 9.3 PÁGINAS WEB

MIDNIGHT EYE. Hayao Miyazaki, 7 Enero 2002 por Tom Mes. Última actualización 2020.

<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/> [Consulta: 8 marzo 2020]

Janeiro Torres, F. «La Novela gráfica». *Forma: Revista d'estudis Comparatius. Art, Literatura, Pensament*, octubre de 2010, <https://www.raco.cat/index.php/Forma/article/view/202211>.

[Consulta: 8 marzo 2020]

ZONA NEGRITA. La novela gráfica, de Santiago García, 31 mayo, 2010. Por José Torralba

<https://www.zonanegativa.com/la-novela-grafica-de-santiago-garcia/>

[Consulta: 9 marzo 2020]

THE WATCHER AND THE TOWER. La novela gráfica, de Santiago García, 03/04/2010, POR Gerardo Vilches.

<https://thewatcherblog.wordpress.com/2010/04/03/la-novela-grafica-de-santiago-garcia/> <https://thewatcherblog.wordpress.com/2010/04/03/la-novela-grafica-de-santiago-garcia/>

[Consulta: 9 marzo 2020]

WORDPRESS. La novela gráfica: ¿nueva salida del periodismo?, 8 ENERO, 2016, por Sandra Pérez Roig.

<https://sandraperezroig.wordpress.com/2016/01/08/la-novela-grafica/>

[Consulta: 9 marzo 2020]

El independiente, De 'TBO' a 'Tintín', la historia del tebeo, Publicado el 30/10/2017, Loreto Sánchez Seoane.

<https://www.elindependiente.com/tendencias/2017/10/30/de-tbo-a-tintin-la-historia-del-tebeo/>

[Consulta: 12 marzo 2020]

Publicaciones del Museo del Niño (Museo Pedagógico y de la Infancia de Castilla-La Mancha) Serie: Cuadernos del Museo. Nº 10 Tema: El cine, el cómic y el teatro infantil, Héroes de papel Héroes de papel Aproximación a la historia del tebeo en España 1900-1970, Juan Peralta Juárez, edita centro de profesores de Albacete.

<https://www.museodelnino.es/wp-content/uploads/2016/05/Heroes-de-Papel.pdf>

[Consulta: 12 marzo 2020]

CULTURAIMPOPULAR. En Portada: John Gall, 18 DE MARZO DE 2009

<http://www.culturaimpopular.com/2009/03/en-portada-john-gall.html>

[Consulta: 20 mayo 2020]

TECHLEO. Antes de diseñar la cubierta de un libro, 2017

<https://www.techleo.es/la-portada-de-un-libro/>

[Consulta: 12 junio 2020]

DISEÑO CON PERSPECTIVA. Diseño de cubiertas –Tesis doc. Diseño gráfico, Editorial, Ilustración, 2020, por Transi, responsable de Diseño con perspectiva.

<https://www.disenoonperspectiva.com/portfolio/disenodeportadasdetesis/>

[Consulta: 14 junio 2020]

### **9.3. 1 ARTISTAS**

<https://www.inprnt.com/profile/ranico/> Tienda online e información sobre la artista Ranran .

<https://www.patreon.com/punimelt> Patreon de Michy. [Consulta: 28 enero 2020]

<https://suupicy.carrd.co/#> Página web de Suu. [Consulta: 28 enero 2020]

<https://harrietmcquitty.wixsite.com/folio> Harriet McQuitty portfolio (@spacegarbage).

<https://www.patreon.com/tasiams> Tasia Patreon.

<http://jonnyknits.storenvy.com/> Tienda online de Jonny Knits.

<http://eggbuttertoast.storenvy.com/> Tienda online de Dea Angelica Koewandhono.

[Consulta: 28 enero 2020]

<https://paticmak.portfoliobox.net/portfolio> Patrycja Cmak Portfolio.

<https://andceteras.carrd.co/> Página web de Wren NG.

<http://aymrc.blogspot.com/> Aymeric Kevin Blog.

<https://jin.pb.online/> Jin Li página web.

<http://mattherring.blogspot.com/> Matt Herring Porfolio.

<http://yoshidaseiji.jp/about.shtml> Seiji Yoshida página web (en japonés).

<http://www.nadiakim.net/> Página web de Nadia Kim.

[Consulta: 28 enero 2020]

### 9.3.2 EDITORIALES

Astronave <https://www.editorialastronave.com/>

Ediciones La Cúpula <https://www.lacupula.com/>

Apa Apa Cómic <http://www.apaapacomics.com/>

Grafito Editorial <https://www.grafitoeditorial.com/>

Dibbuks <https://www.dibbuks.es/>

Astiberri <https://www.astiberri.com/>

[Consulta: 12 junio 2020]

## 10. ÍNDICE DE IMÁGENES

fig. 1. Núria Martínez, 2020. Mapa Conceptual.

fig. 2. Núria Martínez, 2020. Cronograma.

fig. 3. Ana Galvañ, 2018. Portada para el cómic *Pulse Enter Para Continuar*.

fig. 4. María Madem, 2018. Portada para el cómic *Cenit*.

fig. 5. Émilie de Tessier, 1867. Paneles de la historieta ilustrada *Some of the Mysteries of Loan and Discount* para la revista inglesa *Judy*.

fig. 6. Bob Kane, mayo, 1939. Portada para el Nº 27 de *Detective Comics*.

fig. 7. Ramón Sabatés, 2000. Portada para la revista *TBO* Nº 2124.

fig. 8. 1904. Portada para el primer número de *En Patufet*

fig. 9. Art Spiegelman, 1980. Portada para la novela gráfica *Maus*.

fig. 10. Marjane Satrapi, 2000. Portada para la novela gráfica *Persépolis*.

fig. 11. Mariko Tamaki, 2014. Página 18 de la novela gráfica *Aquel Verano*.

fig. 12. Tillie Walden, 2017. Página 41 de la novela gráfica *Piruetas*

- fig. 13. Josh Kirby, 1992. Portada para el libro *Lores y Damas* de la saga *Mundodisco*.
- fig. 14. 1999. Ilustración oficial de la Doremi Harukaze, protagonista del anime *Ojamajo DoReMi*.
- fig. 15. Kamome Shirahama, 2020. Portada del Nº4 del manga *Atelier Of Witch Hat*
- fig. 16. Cristian Robles, 2019. Primera ilustración de la serie *Os Inventos Dos Coscobellos* para la revista infantil *O Papagaio*.
- fig. 17. Luna Pan, 2019. Página de cómic para la serie de *Gráfica Radiant* del *DiariARA*.
- fig. 18. Tasia, 2020. Primera ilustración de la serie *Vintage Witches*.
- fig. 19. Harriet McQuitty, 2019. Ilustración *Big Fashion*.
- fig. 20. Julie, 2020. Ilustración *Tiny room for a magician house*.
- fig. 21. Matt Herring, 2019. Ilustración.
- fig. 22. Yura Koropkin, 2020. Diseño de personaje.
- fig. 23. Núria Martínez, 2019. Viñeta con las protagonistas de la obra *Magia y esas movidas*.
- fig. 24. Núria Martínez, 2019. Concept Art de bruja.
- fig. 25. Núria Martínez, 2019. Extractos del cómic *Magia y esas movidas*.
- fig. 26. Ernesto Martínez, 2020. *Fanart* de Flor, personaje principal de *Magia y esas movidas*.
- fig. 27. Núria Martínez, 2019. Concept Art de Flor, protagonista de *Magia y esas movidas*.
- fig. 28. Núria Martínez, 2020. Concept Art de Ágata, protagonista de *Magia y esas movidas*.
- fig. 29. Núria Martínez, 2020. Concept Art de Trudis, protagonista de *Magia y esas movidas*.
- fig. 30. Núria Martínez, 2019. Concept Art de Jurisprudencia, protagonista del fanzine *Aprende magia con Jurisprudencia*, una obra dentro de la novela gráfica *Magia y esas movidas*.
- fig. 31. Núria Martínez, 2019. Concept Art de un Pucu, seres que aparecen en *Magia y esas movidas*.
- fig. 32. Núria Martínez, 2020. Diseño de brujas para *Magia y esas movidas*.
- fig. 33. Núria Martínez, 2020. Extracto de la novela gráfica *Magia y esas movidas*.
- fig. 34. Núria Martínez, 2020. Viñetas de *Magia y esas movidas*.
- fig. 35. Núria Martínez, 2020. Storyboard para el cómic *Outspace*.
- fig. 36. Marie Lum, 2020. Fragmento del storyboard para el episodio *Sleepover at JP's* de la serie animada *Craig of the Creek*.
- fig. 37. Núria Martínez, 2019. Boceto de la página 8 de la novela gráfica *Magia y esas movidas*.
- fig. 38. Núria Martínez, 2019. Boceto entintado de la página 8 de la novela gráfica *Magia y esas movidas*.

- fig. 39. Núria Martínez, 2019. Digitalización de la página 8 de *Magia y esas movidas*.
- fig. 40. Núria Martínez, 2019. Coloreado de la página *Magia y esas movidas*.
- fig. 41. Núria Martínez, 2020. Paleta de color.
- fig. 42. Núria Martínez, 2020. Portada para el libro *EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ* de Mauro Guillem.
- fig. 43. Núria Martínez, 2020. Portada para el cómic *Outspace*.
- fig. 44. Núria Martínez, 2020. Concept Art para la portada de *Magia y esas movidas*.
- fig. 45. Núria Martínez, 2020. Portada de *Magia y esas movidas*.
- fig. 46. Núria Martínez, 2020. Mockup de *Magia y esas movidas*.
- fig. 47. Núria Martínez, 2020. Portadilla de *Magia y esas movidas*.
- fig. 48. Núria Martínez, 2019. Ilustraciones adicionales para *Magia y esas movidas*.
- fig. 49. Núria Martínez, 2020. Mockup del fanzine *Aprende magia con Jurisprudencia*.
- fig. 50. Núria Martínez, 2020. Mockup del cómic *Magia y esas movidas*.
- fig. 51. Núria Martínez, 2020. Concept Art tipográfico para el título del cómic *Magia y esas movidas*.
- fig. 52. Núria Martínez, 2020. Tipografía del título de *Magia y esas movidas*.
- fig. 53. Núria Martínez, 2020. Mockup cómic *Magia y esas movidas*.
- fig. 54. Núria Martínez, 2020. Mockup cómic *Outspace*.
- fig. 55. Núria Martínez, 2020. Página 6 del cómic *Outspace*.
- fig. 56. Núria Martínez, 2020. Página 15 de *Outspace*.

## 11. ANEXOS

### 11.1. GUION LITERARIO

### 11.2. CÓMIC PDF

### 11.3. FICHA TÉCNICA DE LA OBRA PARA LAS EDITORIALES