

TFG

PROYECTO DE CÓMIC.

**Presentado por Helena García Huang
Tutora: Carolina Maestro Grau**

**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

Este proyecto consiste en la producción de un cómic para su posterior autopublicación.

El proceso comienza con la creación de la historia, la realización de un guión y storyboard pasando después al concept de personajes y entornos concluyendo con la realización y edición de las siete primeras páginas en blanco y negro y seis a color. Durante el proceso se investigarán estilos y se analizarán los recursos narrativos del cómic en búsqueda de una metodología eficaz y eficiente.

PALABRAS CLAVE

Cómic, fanzine, storyboard, narrativa, autopublicación

ABSTRACT

This project consists of the production of a comic for its future self-publication.

The process starts with the creation of the story, script and storyboard followed by characters and environments' concepts, ending with the making and editing of the seven first pages in black and white and six colored ones. During the process styles will be investigated and comic narrative resources will be analysed in search of an effective and efficient methodology.

KEYWORDS

Comic, fanzine, storyboard, narrative, self-publishing

AGRADECIMIENTOS

A Carolina Maestro Grau por tutorizarme y aconsejarme en este proyecto.

A Alberto Sanz Mariscal por guiarme en los inicios de este cómic durante su asignatura.

A mi familia por apoyarme desde la distancia.

A Dylan por ser el perro más adorable del mundo y alegrarme el encierro en casa.

A Lledó, Raquel y Alexey por ser unos maravillosos compañeros de piso, aunque no hayamos podido vivir juntos mucho tiempo.

A Carmen y Asun por acogerme en su casa los últimos meses de trabajo.

A Nico por ser mi amigo de toda la vida.

A Nico Nico por valorar tanto mi trabajo y hacerme ver que mi arte vale la pena.

A Selene por ser una amiga maravillosa, super linda, guapísima y una reina. Además de acudir en mi ayuda y escucharme en mis momentos de ansiedad.

Y, por supuesto, a Javi, mi mayor apoyo en este proyecto. Gracias por acompañarme cada día, a animarme a trabajar y en ayudarme hasta el final. Gracias por quererme.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	6
3. METODOLOGÍA.....	7
4. CÓMIC.....	8
4.1. Definición.....	8
4.2. El cómic autopublicado.....	8
5. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	10
5.1. Cronograma.....	10
5.2. Origen de la idea.....	10
5.3. Mapa conceptual.....	11
6. REFERENTES.....	12
6.1 Referentes de recursos narrativos.....	12
6.1.1. <i>Scott McCloud</i>	12
6.1.2. <i>Will Eisner</i>	12
6.1.3. <i>Pantera</i>	13
6.1.4. <i>Unahistoria</i>	14
6.2. Referentes temáticos.....	15
6.2.1. <i>Summer Nights</i>	15
6.2.2. <i>Tsubasa: Reservoir Chronicles</i>	16
6.3. Referentes estilísticos.....	16
6.3.1. Manga.....	16
6.3.2. Jamie Hewlett.....	16
6.3.3. <i>Scott Pilgrim</i>	17
7. DESARROLLO DEL CÓMIC.....	19
7.1. Sinopsis.....	19
7.2. Personajes.....	19
7.2.1. Gaia.....	20
7.2.2. Leah.....	20
7.2.3. Noah.....	21
7.2.4. Lineup.....	21
7.3. Entornos.....	22
7.4. Guión literario.....	24
7.5. Planificación de las páginas.....	24
7.6. Pruebas de estilo.....	24
7.7. Storyboard.....	25
7.8. Artes finales.....	26
7.8.1. Entintado y grises.....	26
7.8.2. Escenas a color.....	27
8. PRUEBA DE IMPRESIÓN.....	29
9. CONCLUSIONES.....	30
10. BIBLIOGRAFÍA.....	31
11. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	33

1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria recoge el proceso de producción de un cómic de aproximadamente 25-30 páginas, desde la concepción de la idea, escritura del guión, creación de personajes, diseño de entornos, planificación de las páginas, desarrollo del storyboard y realización de la mitad del mismo con el acabado final, con la intención de continuar el proyecto hasta completar el cómic hasta su publicación. Todo ello acompañado paralelamente de un trabajo de introspección mediante el análisis de recursos narrativos del cómic y una búsqueda de estilo con el propósito de encontrar una estética visual y narrativa que me resulte cómoda para realizar mis cómics futuros de forma rápida y eficaz.

Relatos de un lugar olvidado trata de un grupo de tres amigos que deciden adentrarse en un terreno abandonado para explorar una casa en ruinas, cada uno de los personajes tendrá una visión muy personal de lo que encontrarán en el lugar, dando pie así a cambios de estilo y de ritmo narrativos.

Tras cuatro años haciendo proyectos contra reloj y bajo las restricciones de cada asignatura, el trabajo de fin de grado lo planteé como un proyecto para mí, para dedicarle el tiempo que fuera necesario y disfrutar del proceso, sin preocuparme constantemente de contentar las exigencias de nadie que no fueran las mías propias.

Mi pasión por el cómic viene de muchos años atrás. Dibujé mis primeros cómics a una edad muy temprana como puro pasatiempo, ilustrando historias alternativas sobre mis personajes favoritos; por desgracia esa afición se fue desvaneciendo cuando empecé a estudiar artes plásticas como meta profesional, por algún motivo creía que el cómic no era un futuro viable y lo dejé de lado. Por suerte, en estos dos últimos años del grado esa ilusión ha vuelto a mí.

La decisión de hacer un cómic como proyecto de fin de grado surgió durante mi estancia de ERASMUS en Middlesex University in London, en la cual cursé un año en Illustration Bachelor of Arts haciendo proyectos enfocados a la ilustración, en los que disponíamos de libertad de elección en los medios, las técnicas, y la temática para desarrollar cada proyecto. Allí, me di cuenta que todos mis trabajos acababan siendo narrativas secuenciales; realicé animaciones, historias ilustradas y cómics, redescubriendo mi inclinación a usar el dibujo para contar historias y quiero explotar eso al máximo.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal para este proyecto es realizar un cómic creando unos personajes y una historia con la que me sintiera cómoda trabajando, implementando un acabado profesional para, en un futuro, publicar como obra propia con una doble vertiente: por un lado, poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera, y por otro lado, encontrar un estilo propio dentro del cómic que pueda, además, servirme como portafolio. Para ello, se proponen los siguientes objetivos:

- Escribir un guion con una historia cerrada, cuya extensión y complejidad se ajuste unas 25-30 páginas, y que funcione como obra autoconclusiva.

- Crear unos personajes definidos con una personalidad y un trasfondo bien estructurados, para que a la hora de realizar el cómic actúen por si mismos e interactúen entre ellos de forma verosímil.

- Dibujar el storyboard completo.

- Completar las siete primeras páginas.

- Realizar tres dobles páginas a color que funcionen a su vez como ilustraciones independientes.

- Explorar diferentes ambientaciones y entornos que se encuentren fuera de mi zona de confort, obligándome a buscar referentes adecuados para cada uno de ellos y aumentar mi librería mental para dibujar fondos.

- Analizar los elementos del cómic, usando los recursos narrativos del mismo en una búsqueda de mi estilo personal.

- Plantear un sistema de trabajo organizado, por fases que me permita concluir el proyecto de forma eficaz.

- Probar diferentes técnicas, materiales, software y hardware, con el fin de descubrir cuáles son las herramientas que mejor me funcionen y me ayuden a lograr el resultado final deseado.

3. METODOLOGÍA

El desarrollo de este proyecto se inició con el planteamiento de la historia, solté sobre un trozo de papel, elementos y conceptos que me resultaran atractivos, o sobre los cuales me interesaría hablar. De ahí empecé a descartar y enlazar ideas de las que partir para crear la historia y redactar una breve sinopsis.

Cuando ya empezaba a tener una imagen mental del tipo de cómic que quería hacer, busqué referentes que hubieran tratado historias similares o cuyo estilo visual me pareciera interesante o conveniente para mi obra.

Sin tener la historia cerrada aún, empecé a crear los personajes que vivirían los sucesos en el cómic pensando en su personalidad y en la dinámica que llevarían entre ellos. Cuando ya tenía una primera idea de ellos, redacté el guion literario detallando los entornos, ambientaciones, acciones y diálogos y posteriormente una planificación de las páginas.

Con todo esto, hice un mapa del lugar en el que sucedería la historia y los movimientos que tendrían los protagonistas en el espacio. Después comencé el estudio de los entornos.

Una vez definida la historia y los elementos visuales principales, elaboré el Storyboard en papel, en el que ya se plasma la longitud total de la obra, la composición de las páginas y los ritmos; este primer storyboard es escaneado y modificado para realizar los cambios convenientes que mejoren la narración.

Finalizada esta fase, pasé al entintado final, digitalización y edición de las primeras siete páginas con los textos y seis páginas a color.

4. EL CÓMIC

4.1. Definición

Will Eisner (1990) se refiere al cómic como “el arte secuencial”, un medio creativo de expresión que consiste en un montaje de palabra e imagen que cuenta una historia o escenifica una idea. Scott McCloud (1992/2007) da un paso más y afirma que un cómic no tiene por qué tener palabras, puede valerse únicamente de imágenes y decide darle una explicación más específica; así pues, nos da la siguiente definición: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”.

Estas aproximaciones de lo que entendemos por cómic hablan de un concepto muy amplio; un medio que puede transmitir multitud de conceptos e ideas además de abarcar estilos y formatos ilimitados. Actualmente, contamos con una gran variedad de instrumentos que podrían formar parte de lo que llamamos “cómic” desde tiras de prensa hasta novelas gráficas.

4.2. El cómic autopublicado

Para comenzar a hablar del cómic autopublicado es conveniente aclarar el significado de la palabra *autopublicación*; según Manga-Vega y Gómez Díaz (2015):

La autopublicación es la publicación de cualquier libro o recurso multimedia por parte del autor de la obra, sin la intervención de un tercero establecido o editor. El autor es responsable del control de todo el proceso, incluyendo el diseño (cubierta/interior), formatos, precio, distribución, marketing y relaciones públicas. (p. 1)¹

Así pues, puede entenderse también como la contraparte a la publicación con un editor.

Crowell (2014) expone las ventajas de publicar con una editorial, como por ejemplo, que éstas producen una propiedad creativa y luego la promueven hasta obtener la distribución más amplia posible; tienen conexiones con comerciantes; y buscan formas de convertir un cómic exitoso en secuelas y spin-offs que generen ingresos.² Por tanto si una editorial se encarga de realizar las tareas de impresión y distribución, el autor puede centrarse en crear contenido. Pero, en realidad no siempre sucede de esta manera, si tras un primer intento de vender el cómic, éste no genera una cantidad de ingresos interesante, existe el riesgo de que la editorial deje de invertir en mover la obra y al final sea el propio artista quien deba preocuparse de promocionar su trabajo.

1 MANGAS-VEGA, A. y GÓMEZ DÍAZ, R. *Los criterios de calidad y la autopublicación*.

2 CROWELL, T. *The Pocket Lawyer for Comic Book Creators*.

Por tanto, autopublicar tiene sus ventajas, si bien es cierto que requiere una dedicación mayor, no depender de nadie para la creación de la obra y no estar sujeto a superar los filtros de una editorial ni tener la obligación de llegar a un número de ventas de ejemplares concreto, da una mayor libertad creativa al artista, esto lleva a que los comics autopublicados puedan ser un medio ideal para la experimentación ya sea en estética, materiales o temáticas a tratar.

Además, al hacerse cargo de la impresión y distribución puede hacer del producto un artículo de edición limitada o exclusivo, mimando cada uno de los ejemplares; y además tener un contacto más directo y cercano con el lector a través de redes sociales o eventos.

5. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

5.1. CRONOGRAMA

En un inicio el calendario de producción se planteó de forma que toda la preproducción (desde la idea hasta el *storyboard*) se finalizara antes de comenzar los artes finales, pero debido a que este proyecto se comenzó a desarrollar en la asignatura *Narrativa secuencial: Cómic*, tuve que modificar la planificación para entregar las 8 primeras páginas terminadas en enero y, posteriormente, continuar desarrollando el proyecto por mi cuenta.

	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Idea y primeros bocetos									
Creación de personajes									
Guión Literario									
Diseño de entornos									
Storyboard									
Entintado			8 páginas						En curso
Edición digital			8 páginas						En curso
Portada									En curso
Maquetación									En curso

Fig1. Cronograma.

5.2. ORIGEN DE LA IDEA

Desde el inicio sabía que quería hacer un cómic como proyecto, para practicar mis capacidades narrativas y encontrar mi estilo, pero aún tenía que decidir de qué quería hablar; necesitaba una historia breve que me fuera posible terminar por mí misma en el plazo previsto y a la vez que fuera a disfrutar desarrollando.

El inicio de este proyecto se abordó mediante una lluvia de ideas sobre papel; anoté una lista de ocurrencias atractivas, de forma despreocupada para, a partir de ahí, empezar a enlazar conceptos o descartar ideas hasta llegar a formar una breve sinopsis.

Suelo tomar alguna experiencia personal vivida como punto de partida para mis historias y, usando eso como referencia, empezar a crear. En este caso, tomé como elemento inicial la Ciudad-Jardín “La Gerencia” en Puerto Sagunto, lugar que permanece abandonado desde 1984 en el que en una ocasión me adentré con unos amigos para explorar y hacer fotos.

Cuando decidí hacer el cómic basado en esa vivencia e investigar sobre el origen del lugar, uno de los dilemas que surgió era la posibilidad de dirigir la historia hacia algún tema social sobre el abandono de esa parte de la ciudad; pero al final decidí que no conocía lo suficiente la historia de esas ruinas ni sentía motivación como para iniciar una investigación sobre ello. Prefería dedicar mis esfuerzos en el proceso de creación del comic en sí. Por tanto, decidí centrarme en lo que yo misma viví, y como fue mi experiencia personal, visitando un lugar completamente desconocido, sin tener ninguna pista

sobre el pasado de ese sitio. Así pues, decidí usar la investigación de unas ruinas como inicio e hilo conductor de la trama.

Como en la lluvia de ideas había bastantes elementos que quería incluir en la historia, decidí que uniría varias estéticas en una, mediante breves relatos que contarían los protagonistas. Ya que este cómic es una búsqueda de estilo y una exploración personal de mis capacidades, me pareció que trabajar varias estéticas podía ser una buena práctica para lograrlo, además de obligarme así, a realizar diseños de entornos diferentes y darles un porqué a los personajes, desarrollando una línea estética concreta con cada uno.

5.3. MAPA CONCEPTUAL

Para poner orden al caos de la lluvia de ideas realicé el siguiente mapa conceptual.



Fig. 2 Mapa conceptual

6. REFERENTES

6.1. REFERENTES EN EL USO DE RECURSOS NARRATIVOS

Cada autor cuenta con medios propios, por ello decidí analizar algunas de las estructuras establecidas y los recursos comunes que se explican en los libros de Scott McCloud o Will Eisner, en contraposición, estudié cómo algunos autores utilizan esas herramientas de forma personal creando su propia forma de narrar.

Con ello, quiero encontrar qué recursos podría usar en mi proyecto para representar la contraposición de las diferentes estéticas que aparecen en mi historia, y articular el ritmo de lectura para que acompañe la narración.

6.1.1. Scott McCloud

McCloud (1992/2007) explica que pasar de una estructura de viñetas a otra distinta cambia el flujo de lectura. Además, presenta técnicas visuales que añaden contraste y dinamismo en una viñeta las cuales son: perspectivas exageradas; cambios brutales de tamaño y forma del marco de la viñeta; contrastes gráficos por juxtaposición de color, forma y luminosidad; poses y expresiones exageradas; técnicas de dibujo virtuoso; romper la cuarta pared o; diagonales. Todas estas técnicas mejoran la calidad de la imagen representada, pero nos alerta también de que no deben utilizarse en exceso ya que pueden poner en peligro la claridad de la lectura. Es necesario encontrar el equilibrio entre la claridad y la intensidad en la narración con imágenes, no solo para que la lectura sea entendible sino que además, es necesario variar la intensidad de las imágenes para no caer en la monotonía. Es decir, si toda la página está llena de elementos gráficos que generan puntos de atención, al final éstos se pierden entre la multitud creando una imagen confusa de forma que la intensidad que se buscaba generar se acaba perdiendo; por eso, son necesarias las pausas, de esta manera, cuando llegue un cambio, éste será mucho más notable y atrayente para el espectador.³

En otras palabras, si a lo largo de las páginas las viñetas siguen un esquema con una estructura similar y de pronto aparece una viñeta de un tamaño o forma distinto o, el contenido de ésta contrasta con las demás; esa viñeta que se sale del esquema generará un impacto distinto en el lector.

Eso es precisamente lo que busco para mi cómic; que cuando los personajes nos presenten su visión del lugar y nos remitan a diferentes temáticas y estéticas, las páginas usen recursos distintos.

6.1.2. Will Eisner

Eisner (1990/2007) profundiza en el significado de los tipos de marcos, nos habla del “lenguaje” del recuadro de la viñeta y analiza varios ejemplos

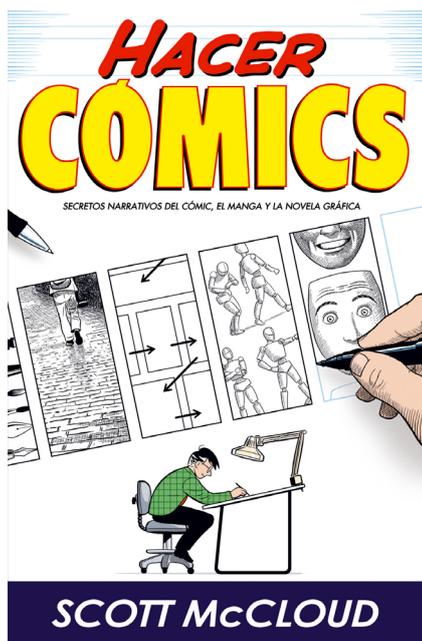


Fig. 3 MCCLOUD, S. *Hacer Comics*.

³ MCCLOUD. S, *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*,

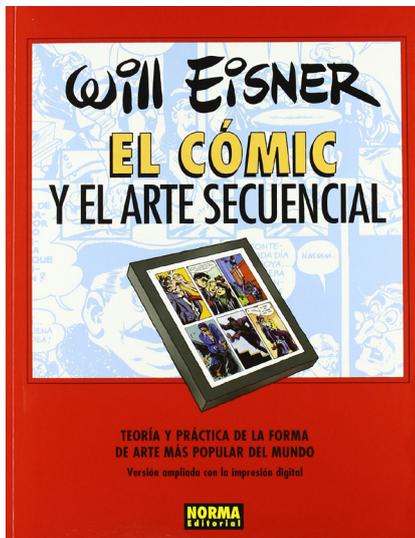


Fig. 4 EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo: versión ampliada con la impresión digital.*

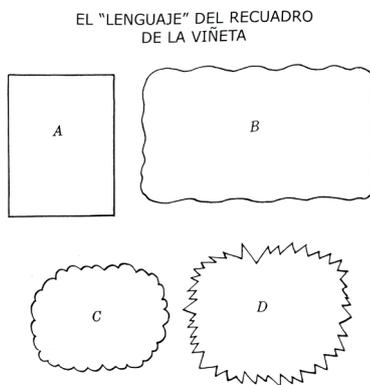


Fig. 5 EISNER, W. Ejemplo de tipos de viñeta.

de viñetas que nos remiten a ideas distintas.⁴

La viñeta rectangular de líneas rectas, generalmente se usa para representar algo que sucede en el presente de la historia, mientras que otras viñetas de formas irregulares, formadas por ejemplo por líneas onduladas, con forma de nube o con picos dentados en zig-zag, nos dan a entender otras realidades como pueden ser, un tiempo pasado, un pensamiento o una emoción respectivamente. Además tenemos la viñeta sin recuadro que Will Eisner entiende como una viñeta, que representaría un espacio limitado, con un fondo conocido pero que no se ve, mientras que Scott McCloud ve la utilidad de la viñeta sin marco, que se extiende hasta el sangrado de la página para hacer presentaciones del espacio, haciendo que el espectador se vea envuelto por el dibujo.

El recuadro de la viñeta también forma parte de la imagen, por tanto, es una estrategia narrativa más, su forma, composición y tipo de línea añaden un nivel intelectual secundario a la narración y puede alcanzar otras dimensiones sensitivas.

Por encima de la viñeta, la página también es un contenedor de la narración, y las viñetas pueden estar subordinadas a ésta, en este caso tenemos la página como superviñeta, Will Eisner nos recuerda que debemos tener en cuenta que cuando el lector pasa la página, se produce una pausa. Esto permite un cambio de tiempo, un salto de escenario, una oportunidad para controlar la atención del lector. La totalidad de la página se puede usar para establecer un tono, un ritmo y una atmósfera.

Con esta información en mente, analicé obras que he visto o leído que utilizan parte de los recursos explicados en los párrafos anteriores y que los adaptan a su historia de forma única convirtiéndolos en algo propio y distinguible en sus historias.

6.1.3. Pantera

Pantera es un libro ilustrado de Brecht Evens publicado en 2014 que relata la aparición de una extraña criatura mágica, Pantera, en la vida de Cristina tras la muerte de su gata Minina. Un cuento aparentemente infantil que va oscureciéndose a medida que avanza la lectura.

En el caso de *Pantera*, tenemos dos características visuales que son imposibles de ignorar y que, sin duda, dotan de una gran riqueza a sus páginas; por un lado, tenemos el personaje de Pantera, cuyo diseño va cambiando en cada una de las viñetas y por otro, las ambiciosas composiciones de las páginas.

Podríamos pensar que los diseños de los personajes tienen que ser sólidos y mantenerse a lo largo de toda la obra, preparar una hoja de personaje con todas sus vistas y utilizarlo de referencia durante todo el proceso de

⁴ EISNER, W. (1990/2007) *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo : versión ampliada con la impresión digital.*



Fig. 6 EVENS. B, Fragmentos de Pantera.

creación. Pantera rompe con eso, Brecht Evens decide moldear a Pantera a su gusto en cada acuarela haciendo que se adapte a la historia, cambiando conforme avanzan los diálogos. Nunca es igual, en cada dibujo Pantera es diferente, se cambia de estilo constantemente moldeándose a las palabras y acompañando la narración, pero con la estructura básica de la forma de su cuerpo junto a las manchas de su piel se puede reconocer quién es.

Por tanto, siempre que no se pierda la narrativa y se mantenga un hilo conductor en la historia, Brecht Evens nos demuestra que no es necesario mantener una forma rígida; el estilo y las formas pueden metamorfosearse, mutar o deformarse todo lo que uno quiera dando mucha más vida a la historia como vemos en el ejemplo de la fig. 6.

Otra de las peculiaridades de este libro ilustrado es la composición de las páginas: no sigue ningún tipo de estructura y no enmarca las viñetas; con ello consigue un aspecto muy dinámico aunque a veces puede resultar algo confuso, como habíamos comentado anteriormente con las técnicas visuales que nos explicaba McCloud, en este caso, la intensidad queda por encima de la claridad y la lectura se vuelve un poco difícil. En el ejemplo que vemos nuevamente en la fig. 6, los personajes se mueven por el espacio de la habitación mediante capas de acuarela superpuestas en una misma y nosotros, como lectores, debemos ser capaces de descomponer la acción y comprender su orden gracias al sentido de lectura (de izquierda a derecha) que tenemos interiorizado por nuestra cultura.

Esto es una demostración de la complejidad del lenguaje que se da en cómic, ya que la comprensión de la imagen requiere una experiencia común de modo que el autor necesita conocer la experiencia visual del lector (Eisner, 1990, p. 15). En este caso partiendo de la seguridad de que el público va a leer las imágenes en el sentido de lectura occidental, podemos obviar marcos o separaciones entre viñetas, creando un sistema un poco más complejo de lectura, pero igualmente entendible, que haga la página más atractiva.



Fig. 7 GIPI Fragmento de Unahistoria.

6.1.4. Unahistoria

Unahistoria, novela gráfica de GIPI publicada también el 2014, es una reflexión sobre el paso del tiempo que GIPI nos presenta de forma confusa. A la vez que nos cuenta la historia del protagonista, Silvano Landi, que es trasladado a un psiquiátrico tras despertar desubicado en una playa, nos muestra el pasado de su bisabuelo, quien vivió la Primera Guerra Mundial de primera mano.

La obra de GIPI es muy distinta de la de Brecht Evens, GIPI, generalmente sigue una estructura de viñetas rectangular, aún sin marcos dibujados, bastante sólida y constante que se mantiene en toda la obra. En *Unahistoria* lo que se superpone no es la acuarela y lo confuso no es la composición y la perspectiva; en *Unahistoria* encontramos el choque entre varias realidades que confluyen en la narrativa: recuerdos del protagonista, el pasado de su

bisabuelo, el hospital y la “realidad” del resto de personajes. Para distinguir cada uno de estos fragmentos de la historia, GIPI utiliza el estilo visual y la técnica pictórica como recurso narrativo; así pues, combina boli, acuarela, dibujo digital y distintas paletas de colores en una misma obra, pero éstas no solo van cambiando entre páginas y viñetas sino que también llegan a unirse varias técnicas en una misma imagen, dándonos a entender que incluso compartiendo el mismo espacio, cada personaje tiene la mente en una realidad distinta.

6.2. REFERENTES TEMÁTICOS

6.2.1. *Summer Nights*

Summer Nights es una canción del grupo de música argentino *Siamés*⁵ publicada en 2019 que va acompañada por un videoclip dirigido y animado por RUDO Co. En él aparecen un grupo de cuatro adolescentes que se infiltran en un edificio en el que tras una especie de ritual regresan a su infancia y salen a jugar en un lugar mágico.

De este videoclip de casi cuatro minutos me resultó curioso que empieza con la misma premisa con la que comienza mi historia además de tratar temas como la relación de un grupo de amigos, la emoción de explorar un lugar desconocido y jugar con un mundo mágico posiblemente imaginario.

En *Summer Nights* vemos asimismo una variación estética entre el antes y el después del ritual. No solo cambia el diseño de personajes de adultos a niños sino también la paleta de colores, yendo de unos tonos fríos azulados a cálidos amarillos. Estos cambios están vinculados además con el tono de la historia que se narra, siendo más pausada y distante en el fragmento de tonos fríos y muy energético y alegre en la parte de tonos cálidos. Un elemento más a destacar es la música lenta que acompaña el ritual y que anticipa el momento en el que rompe la canción, esto sucede al unísono con la llegada del clímax de la historia y el cambio estético.

Por último, otro punto de interés de este video musical es que el estudio de animación que lo realiza, RUDO Co. tiene una entrada en la plataforma Behance⁶ en la que muestra el proceso de creación del corto en el que se pueden consultar las búsquedas de diseño, las cartas de personajes, el storyboard, etc. Todo este contenido es muy interesante como referencia para aprender a abordar un proyecto de este tipo desde cero.



Fig. 8 RUDO CO. Poster de *Summer Nights*.

⁵ Grupo de música argentino de indie pop-rock formado por Stöltz y Blakk. Llevan en activo desde 2013. Suelen hacer colaboraciones con el estudio de animación RUDO CO.

⁶ RUDO CO. Proceso de *Summer Nights*

<https://www.behance.net/gallery/86198741/SIAMES-Summer-Nights>



Fig. 9 CLAMP. *Tsubasa: Reservoir Chronicles*.



Fig. 10 TAKAHASHI, R. *Inuyasha*.



Fig. 11 HEWLETT, J. *Tank Girl*.

6.2.1. *Tsubasa: Reservoir Chronicles*

Tsubasa: Reservoir Chronicles es un manga de CLAMP publicado entre 2003 y 2009, en esta historia los protagonistas, cuatro personajes de diferente origen acaban a la vez frente a Yuko, la llamada bruja de las dimensiones, la cual dice que tiene la capacidad de concederles lo que ellos deseen. Aunque el objetivo de cada uno de ellos es completamente distinto, para conseguirlo acaban viajando juntos entre dimensiones con la ayuda de una criatura mágica.

Lo que me interesa destacar de esta obra es que, dado que el hilo conductor son los viajes interdimensionales, la trama está compuesta por múltiples historias breves en las que los personajes se ven envueltos en cada una de las dimensiones o mundos entre los que viajan, siendo éstas de gran diversidad de géneros. Como conflictos ambientados en el Japón Feudal, carreras de naves futuristas, el desabastecimiento de una civilización postapocalíptica o enfrentamientos con magia, etc.

Además, no únicamente los sucesos son diversos, los personajes deben adaptarse a las costumbres del lugar, por ejemplo, utilizando vestimenta típica del mundo. De este modo, en cada nuevo destino nos encontramos con una estética completamente nueva.

6.3. REFERENTES ESTÉTICOS

6.3.1. *Manga*

El máximo referente estilístico en mi obra es el cómic japonés, ya que, desde temprana edad, la gran parte de contenido visual que he consumido, ya sea en comic o en animación, ha sido de origen japonés.

Aunque la calidad del dibujo dentro de lo que entendemos como *manga* varía en gran medida dependiendo del autor, existen una serie de características que se han establecido desde sus inicios, con las obras de Osamu Tezuka⁷, y han distinguido este tipo de cómics de los del resto del mundo. Algunas de estas son, los personajes icónicos formados por caras y figuras sencillas y emotivas; un cuidado por los detalles del entorno que den sensación de lugar y recreen la ambientación; uso frecuente de viñetas sin palabras y efectos expresivos emocionales entre otros.

6.3.2. *Jamie Hewlett*

Jamie Hewlett (1968, Inglaterra) es un artista polifacético que ha realizado trabajos de comic, animación, ilustración, vídeo y música. Es conocido por ser el cofundador de *Gorillaz* junto a su entonces compañero de piso, Damon Albarn.

Tank Girl es un cómic que se publicó en la revista británica *Deadline* entre

⁷ Autor de manga japonés conocido como “el dios del manga” debido al gran impacto de sus obras en la historia del manga.



Fig. 12 LEE O'MALEY, B. Ilustración de los personajes de *Scott Pilgrim*.



Fig. 13 LEE O'MALEY, B. Fragmento del comic *Scott Pilgrim*.

los años 1988 y 1995 cuya protagonista del mismo nombre se convirtió en una figura emblemática de la creciente radicalización de las mujeres jóvenes en el punk, la política y la cultura popular. Hewlett comenta en una conversación que mantiene con Jean-Baptiste Mondino⁸ que en ese momento, en los cómics, los personajes femeninos siempre usaban disfraces de superheroínas muy ajustados con pecho muy grandes, siempre dibujados por hombres que probablemente no habían tenido relaciones sexuales con una mujer. Así que Hewlett vino con las mujeres fuertes, las mujeres malhabladas, las mujeres que beben y pelean, las mujeres que asustarían a la mayoría de los hombres.

Por otro lado, *Gorillaz*⁹, la banda virtual más exitosa del mundo, nació en 2001 fruto de la frustración de ver que la música de la MTV aparte de ser toda manufacturada no era buena, Albarn creó la música y Hewlett diseñó la banda, un cuarteto de personajes con escandalosos trasfondos y extrañas personalidades.

En cuanto al estilo visual del Hewlett, se caracteriza por su gusto por crear personajes marginales, con un estilo caricaturesco pero con un gran cuidado de los detalles, especialmente en la ropa. Hewlett afirma que la gente fea que viste bien le resulta más interesante.¹⁰

6.3.2. *Scott Pilgrim*

Scott Pilgrim es una serie de novelas gráficas del autor canadiense Bryan Lee O'Malley publicada entre 2004 y 2010. Tuvo una buena acogida entre los críticos y ganó numerosos premios¹¹.

Trata de la vida de Scott, un chico que vive compartiendo piso en Toronto y tocando el bajo en una banda de música con su grupo de amigos. Un día su vida cambia al enamorarse de una repartidora de Amazon, Ramona Flowers, y descubrir que para salir con ella deberá derrotar primero a sus siete exnovios malvados.

Esta comedia romántica tiene toques de fantasía, nostalgia de los videojuegos y cómic manga. Especialmente en su edición en blanco y negro, ya que posteriormente se hizo una reedición en color, se pueden apreciar evidentes influencias del manga a la vez que mantiene un estilo cercano al cómic indie norteamericano. Esa mezcla estética es la que me resulta interesante. Como algunos autores de fuera de Japón, tras el éxito del manga y el anime de mediados de los 90, comenzaron a incluir elementos estéticos y recursos

8 Reconocido fotógrafo y director de vídeo francés que ha realizado trabajos para figuras como Madonna, Prince, Björk y David Bowie.

9 Banda virtual británica fundada por Damon Albarn y Jamie Hewlett en 1998 y continúa activa. Los integrantes de este grupo son personajes ficticios creados por Hewlett: 2D, Noodle, Murdoc y Russel. Tienen un sonido generalmente de rock alternativo aunque se puede encontrar gran variedad de estilos musicales en sus canciones, como hip hop o música electrónica, además de realizar numerosas colaboraciones con otros artistas. Sus videoclips van acompañados, con frecuencia, de vídeos animados que cuentan la historia de los personajes.

10 HEWLETT, J. *Jamie Hewlett: works from the last 25 years*

11 LAWSON, E. *Bryan Lee O'Malley's Finest Hour: Celebrating Scott Pilgrim*. https://comicsalliance.com/tribute-scott-pilgrim/?utm_source=tsmclip&utm_medium=referral.

narrativos que hasta entonces habían sido prácticamente exclusivos del manga. Pero, aunque tenga influencias del cómic japonés, Lee O'Malley crea sus propias historias fuera del género manga, la historia, las localizaciones y los personajes representan su propia cultura.

Visualmente, Scott Pilgrim tiene un dibujo muy expresivo mediante caricaturas simplificadas y caras muy icónicas. Esta característica se relaciona con la *"amplificación a través de la simplificación"*, expresión que utiliza McCloud para hablar de la abstracción de la imagen a través de la caricaturización. En ese proceso de simplificación, no se eliminan los detalles sino que se centra en detalles específicos. Al desvincular una imagen a su significado esencial, un artista puede amplificar ese significado de una manera que el arte realista no puede.



Fig. 14 Moodboard personajes.

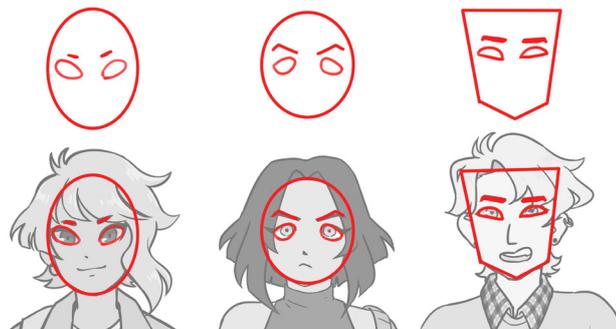


Fig. 15 Busqueda personajes.



Fig. 16 Siluetas y line up provisional.

Fig. 17 Comparación de estructura facial.



7. DESARROLLO DEL CÓMIC

7.1. SINOPSIS

Leah y Noah acuden a un parque al encuentro con Gaia, que les ha preparado un plan sorpresa para pasar la tarde. Resulta que ha descubierto que en una zona boscosa en un rincón de la ciudad hay una casa abandonada de la que no sé sabe nada. Así que, convence a sus amigos adentrarse a investigar. Durante la exploración, cada uno de ellos fantaseará con el pasado del lugar analizando los elementos que encontrarán en la zona intentando descifrar el misterio que encierra la finca.

7.2. PERSONAJES

Para comenzar el diseño de personajes utilicé *Pinterest*,¹² para recopilar referencias visuales que me sirvieran de inspiración para crear el grupo de amigos formando un *moodboard*.¹³ Empecé con algunos bocetos a papel, seguido de un *line up*¹⁴ digital con diseños provisionales y un análisis de la silueta de los personajes. Planté primero una idea general del conjunto antes de centrarme en sus diseños de forma individual. De esta forma podría ver de la dinámica y la relación entre ellos. Los tres personajes tenían que quedar bien en conjunto a la vez de verse visualmente distintos entre sí, aunque estuvieran dibujados en el mismo estilo. Para ello les di diferentes alturas, estructura facial y compleción a cada uno, de este modo serían diferenciables a simple vista. Quise evitar a toda costa crear rostros demasiado similares porque tiendo a dibujar una cara típica que repito con frecuencia en mis personajes. Para ello busqué distintas formas básicas: una ovalada, otra circular y por último una angulosa casi rectangular. Además de usar estos esquemas para el contorno, también he variado la forma de los ojos y las cejas con la intención de que acompañen rasgos de su personalidad. Para las bocas decidí optar por un diseño simple e icónico para todos, sin incluir ningún elemento distintivo, para que a la hora de dibujarles hablando o gesticulando no interfiriera en su capacidad expresiva.

12 Plataforma online de búsqueda y publicación de imágenes. (<https://www.pinterest.es/>)

13 Tablero de imágenes en el que se recopilan referencias ayudando a visualizar una idea.

14 Imagen en la que aparecen el diseño de cuerpo entero de todos los personajes alineados en la que se puede apreciar la relación de tamaño y formas entre ellos así como rasgos de su personalidad mediante su pose.

En cuanto a su vestuario, quería que cada uno de los personajes se identificara con alguna subcultura acorde con la idea que generan del lugar, sin que ello llevara a diseñar un conjunto disonante y excesivamente pintoresco. Por ello, les dibujé con prendas de vestir actuales usando diferentes paletas de colores y algunos elementos que dan pinceladas sutiles para representar aquello que les apasiona.

7.2.1. Gaia

Gaia es una chica enérgica e impulsiva que no le tiene miedo a nada, de modo que tiende a ponerse en peligro inconscientemente con frecuencia. Así que, sus amigos, Leah y Noah, deben llamarle la atención y pararle los pies cada vez que va a cometer alguna estupidez, aunque a veces son arrastrados por Gaia y se acaban viendo envueltos en conflictos por culpa de sus ocurrencias.

Ella es la que propone adentrarse en la finca abandonada y por ello trata de tomar con frecuencia el liderazgo del grupo, pero su personalidad caótica hace que los demás no acaben de tomarla del todo en serio.

Para su diseño visual decidí ponerle un peinado de pelo corto y puntiagudo que resalte su lado extrovertido y enérgico al que le añadí un mechón de pelo más largo en la parte frontal buscando un desequilibrio visual que acompañe su carácter desordenado. Los ojos rasgados hacia arriba hacen referencia su personalidad decidida.

Tiene una vestimenta de tonos marrones. Calzado cómodo con botas de montaña, camiseta básica, pantalones vaqueros y una cazadora marrón. Es fan de las historias de ciencia ficción, especialmente del Steampunk¹⁵, por ello lleva en ocasiones unas gafas similares a las de protección para trabajar soldaduras o de aviador, accesorio común entre los entusiastas de este subgénero.¹⁶ En la fig XX vemos una imagen representativa del Steampunk de Clarie Hummel.¹⁷



Fig. 18 Diseño Gaia.



Fig. 19 HUMMEL, C. Ilustración para la portada de la revista *Steampunk Magazine* (4).



Fig. 20 Diseño Leah.

7.2.2. Leah

Leah es la amiga responsable en el grupo. Al contrario que Gaia, Leah es precavida y piensa las consecuencias de sus actos antes de actuar. Pero, si bien, es la persona más confiable de los tres, su personalidad seria hace que sus amigos a veces le tachen de aburrida, lo cual le molesta enormemente. Leah ve a Gaia y a Noah como personas excesivamente irresponsables.

Para las elecciones estéticas opté por un peinado simétrico de pelo liso y puntas hacia dentro que muestre su actitud seria. Ojos caídos por su forma

¹⁵ Subgénero o subcultura, retrofuturista que nace de la ciencia ficción. Encarna un mundo impulsado por máquinas de vapor a finales del siglo XIX

¹⁶ *Steampunk gear, gadgets, and gizmos: a maker's guide to creating modern artifacts* Willeford, Thomas Author | Place of publication not identified McGraw Hill 2012

¹⁷ Ilustradora de Los Ángeles que ha trabajado en la industria de los videojuegos en proyectos como *Westworld VR* (2019), *Fable Legends* (lanzamiento cancelado), *Sunset Overdrive* (2014), y *Bioshock Infinite* (2013).



Fig. 21 Diseño Noah.



Fig. 22 Line up final a color.

Fig. 23 Line up final en escala de grises.



calmada de actuar y cejas arqueadas por la frecuente disconformidad con las ocurrencias alocadas de sus compañeros.

Su forma de vestir está inspirada en el estilo Nu Goth¹⁸, con colores oscuros y zapatos con plataformas. Siguiendo el estereotipo de persona gótica, es aficionada a los relatos de terror y misterio.

7.2.3. Noah

Noah es un chico risueño y algo despistado. Se ilusiona fácilmente por las cosas, todo le parece divertido. No suele tener problemas para unirse a ningún plan y se deja llevar por sus amigos. No es nada conflictivo, cuando otras personas discuten siempre intenta calmar la situación.

Viste con ropa de colores pastel con influencia del fairy kei¹⁹ y la moda kawaii²⁰ de harajuku²¹. Le gustan las historias bonitas de fantasía y magia. Es un seguidor de series manga y anime.

7.2.4. Lineup

Una vez tuve definida su personalidad y apariencia general volví a unir a los tres personajes en una única imagen, el line up. Aunque tenía ya en mente una aproximación de los colores de cada uno, al ver el conjunto a color realicé ajustes para que no desentonaran entre ellos.

Por otro lado, definí una escala de blanco a negro con 4 valores de grises intermedios. Así, facilitarí el proceso de entintar y añadir grises en las páginas finales. La versión gris de los personajes no busca ser precisa traduciendo los valores de la imagen a color sino aprovechar el blanco del papel y reducir al mínimo el número de tonos intermedios necesarios.

18 Reciente subcategoría del estilo gótico que combina características del estilo gótico clásico con otras influencias modernas y de la moda japonesa.

19 Moda japonesa que consiste en el uso de prendas de colores pastel inspirada en la moda pop de los 80

20 Palabra japonesa que puede traducirse como “adorable”. Dentro de la cultura pop japonesa hace referencia a una estética generalmente tierna e infantil.

21 Distrito en Shibuya, Tokyo. Actualmente es un lugar conocido por ser un lugar de reunión de fanáticos de la moda urbana japonesa.



Fig. 24 VILLENA, T. Así son los restos de la Ciudad-Jardín de los Ingenieros.

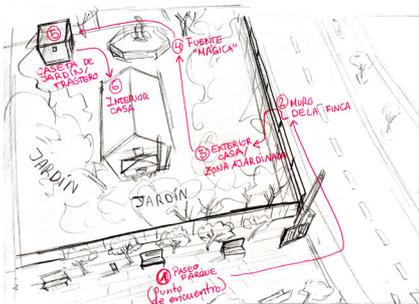


Fig. 25 Vista cenital con recorrido.



Fig. 26 Moodboard entorno.

7.3. ENTORNOS

Como mencioné anteriormente, la historia surge de una vivencia personal en un lugar real, la Ciudad-Jardín “La Gerencia” de Puerto Sagunto. Así que usé ese espacio como inspiración para crear el entorno ficticio en el que sucede mi cómic.

Aunque “La Gerencia” es un conjunto de viviendas está compuesta de un total de 22 chalets o mansiones residenciales en un entorno ajardinado²², para mi relato he decidido quedarme con la estética general del lugar pero en vez de un conjunto de construcciones, he simplificado el espacio a una única vivienda rodeada de un gran jardín que la oculta.

Para empezar a plantear el entorno hice un croquis cenital de los elementos principales marcando con flechas los movimientos de los personajes por el espacio y los puntos dónde se desarrollan las escenas enumeradas en el mapa. A lo largo del recorrido podemos distinguir entre dos tipos de localizaciones: las que corresponden con las acciones que realizan los personajes y las que sirven como detonante para que los personajes den a conocer sus intereses.

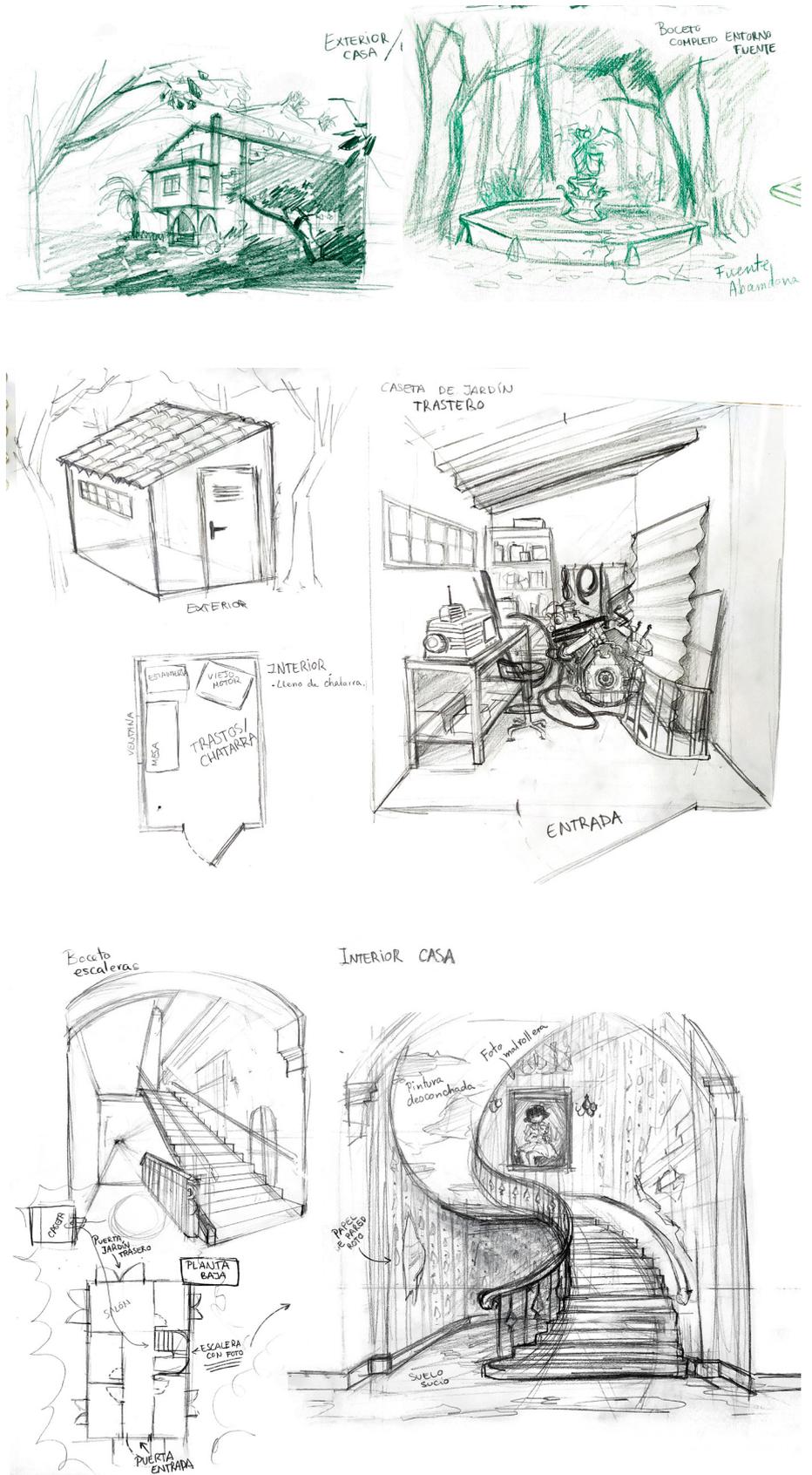
Las mencionadas en primer lugar son: el paseo del parque, el muro de la finca y la zona ajardinada que rodea la casa. Para dibujar estos fondos en el cómic me bastó con el croquis del mapa y algunas imágenes de Google Maps.

Las últimas son: la fuente abandonada, la caseta de jardín y el interior de la casa. En el diseño de estas tuve que prestar más atención ya que allí suceden los momentos más importantes de la trama y los elementos que componen el fondo son especialmente relevantes respecto a lo que se está contando. En estos puntos, las acciones de los personajes pierden protagonismo, éstos se limitan a comentar lo que tienen a su alrededor mientras tratan de averiguar el pasado de la finca. Además, en ellos se ha buscado representar estéticas diferentes, por tanto, el cambio de escenario ha sido un elemento de vital importancia para lograrlo.

Una vez tuve claras las localizaciones, construí un *moodboard* con referencias visuales de cada una e hice unos bocetos a lápiz que sirvieron posteriormente de guía para dibujar los fondos.

22 VILLENA, T, (2019) *La desconocida Ciudad-Jardín de las mansiones abandonadas* <https://www.lasprovincias.es/comunitat/ciudad-jardin-mansiones-abandonadas-gerencia-puerto-sagunto-20190517181207-nt.html>

Fig. 27 Estudios entornos.



7.4. GUIÓN LITERARIO

La escritura del guión y el diseño de entornos fue simultáneo. Esto se debe a que mi prioridad en este momento del proceso fue crear un hilo conductor para poder realizar tres imágenes diferentes que estéticamente resultaran atractivas. Pero, no podía limitarse a ser un cómic bonito con una historia vacía. Por ello, esta fase fue especialmente complicada y el guión sufrió innumerables cambios hasta llegar a la versión final que se corresponde con el storyboard y que se puede consultar en el ANEXO I.

Hasta que no cerré definitivamente la historia no pude ponerle título. *Relatos de un lugar olvidado* me pareció adecuado para mi cómic ya que “relatos” hace referencia a las diferentes visiones de los personajes y “un lugar olvidado” a la localización en la que sucede la trama.

7.5. PLANIFICACIÓN DE LAS PÁGINAS

Una vez definida la historia realicé un esquema aproximado de la totalidad de la obra indicando lo que sucedería en cada página siguiendo lo escrito en el guión. Esta planificación me sirvió de guía pero se modificó a lo largo del proceso. Desde un inicio tuve en mente que el cómic completo constaría de aproximadamente de 25 páginas a las cuales se les añadiría, en un futuro, portada, contraportada y guardas.

7.6. PRUEBAS DE ESTILO

Uno de los problemas que tuve que enfrentar fue el cambio estético y de ritmo narrativo en las escenas. Mi idea inicial fue realizar la gran parte de la obra en escala de grises y hacer una ilustración que ocupara la totalidad de la doble página para los momentos en los que los personajes imaginan realidades paralelas. Además, planteé la posibilidad de cambiar el tipo de papel en la encuadernación o hacer collage. Pero dado que, para ello eran necesarios materiales que no tenía a mi disposición y pruebas de impresión que no podía realizar, a causa de la situación del estado de emergencia por el Covid-19, descarté las propuestas que dependían de la reproducción de la obra en físico.

Otra de las opciones que, por desgracia, tuve que descartar fue la de hacer pruebas con diferentes técnicas, siguiendo el ejemplo de *Unahistoria* de GIPI. El inconveniente fue que no tenía mis materiales de pintura (acrílico, acuarela, gouache, lápices de colores...) conmigo.

Así pues, decidí limitarme a utilizar recursos visuales y narrativos; como la composición de viñetas, transiciones entre páginas y uso de colores para crear puntos de atención y cambios de ritmo que en mi caso me ayuden a distinguir lo real de lo ficticio dentro del universo de los protagonistas.

Hice bocetos de diferentes soluciones posibles aplicadas a la primera de las tres escenas imaginativas de los personajes que suceden en el cómic. En este punto de la historia los personajes están en el jardín trasero de la casa, frente una fuente de agua que extrañamente sigue en funcionamiento a pesar de su



Fig. 28 Planificación de páginas.



Fig. 29 Pruebas de estilo.

estado deteriorado. Noah da rienda suelta a su imaginación e interpreta que se trata de una energía mágica que mantiene activa esa parte de la casa. Este cambio del ritmo narrativo dura una página, ya que sus amigas no tardarán en ponerle los pies en la tierra y frenar esa fantasía.

Finalmente, tras analizar las pruebas decidí quedarme con la prueba tres. Es la que mejor plantea la diferencia entre la imaginación de Noah y el resto de personajes. Al dejar a Leah y a Gaia en escala de grises, quiero representar que ellas no forman parte del mundo ficticio de Noah. Y que en esa escena Noah es el protagonista.

La opción 1 fue descartada porque no me pareció que tuviera suficiente contraste con el resto de la obra como para generar una impresión significativa en el espectador. De las opciones con color, la prueba 2 y 4 no acababan de representar lo que sucede en esa página; en la 2, todos están dentro de ese mundo ficticio mientras que en la 4 todos están fuera por ello, la 3 me pareció la más fiel a lo que quería transmitir.

En la prueba 5 consideré que se alejaba mucho que la idea de cómic y pasaba a ser un relato ilustrado así que, no terminaba de encajar con el resto de páginas. Quería que la lectura fuera agradable y fluida de modo que cortar la narración por viñetas a un cuadro de texto frena mucho y no es atractiva para el espectador.

Finalmente, la prueba 6 me pareció interesante, pero ya que la composición de este plano me permitía meter a todos los personajes en una misma ilustración, decidí reservarla para la siguiente escena a color que tendría lugar en la historia dos páginas más adelante.

7.7. STORYBOARD

Para el *storyboard*²³ dibujé una primera composición de las viñetas de muy esquemática, a lápiz, en los márgenes blancos de una copia impresa del guión provisional. Aquí se marcan la composición de las páginas y la pose de los personajes. Posteriormente, se escaneó y en Adobe Photoshop se dibujó con más detalle realizando, a su vez, algunos cambios. Las herramientas de selección y transformación permitieron corregir las proporciones de los personajes y demás elementos, además de alterar el orden o modificar la forma de las viñetas con facilidad sin tener que redibujarlas. En esta fase se tuvo en cuenta el sentido y el ritmo de lectura por lo que se incluyeron, además, los bocadillos de diálogo.

²³ Término en inglés que hace referencia a un conjunto de ilustraciones en secuencia que acompaña al guión y sirve de guía para la realización de un cómic o proyecto audiovisual.

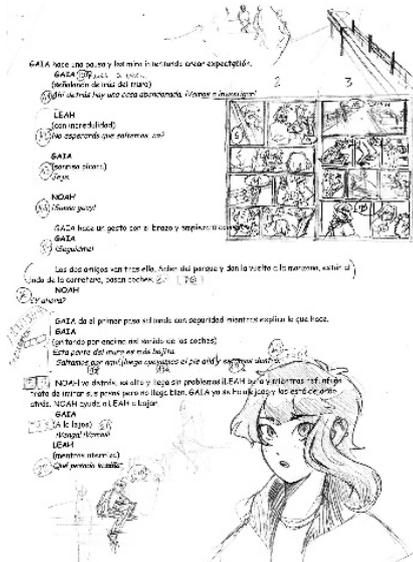
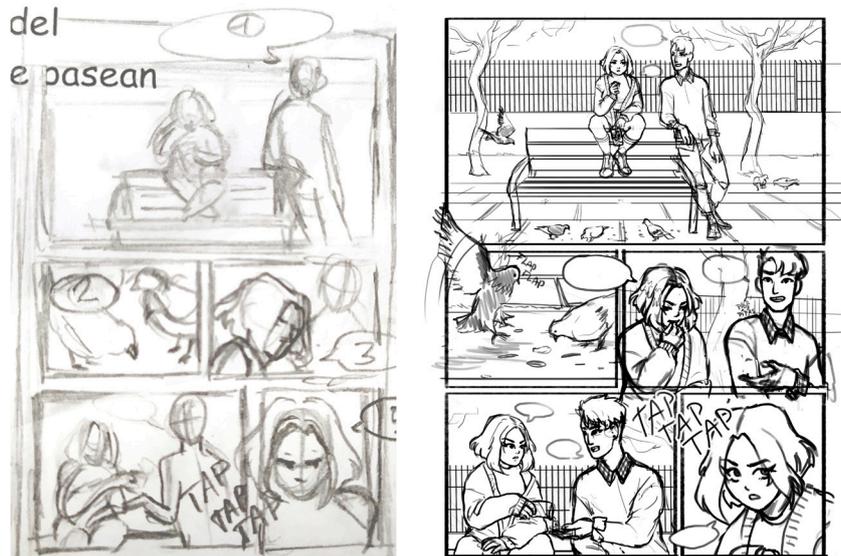


Fig. 30 Storyboard sobre guión impreso.

Fig. 31 Comparación entre el primer storyboard y el storyboard detallado.



7.8. ARTES FINALES

Una vez satisfecha con la composición de las páginas pasamos a la realización de los artes finales. Como ya se ha mencionado anteriormente, a lo largo de la obra encontramos dos acabados diferentes para las páginas, unas en escala de grises y otras a color, para las cuales se han usado distintos métodos.

7.8.1 Entintado y grises.

Antes de comenzar con el proceso, creé un nuevo moodboard con ejemplos de páginas de cómic entintadas en blanco y negro.

Completé el entintado de las siete primeras páginas del storyboard para poder tener un ejemplo del resultado final que tendrían el cómic acabado. Para ello, el storyboard ya corregido fue impreso en color azul claro para poder trabajar nuevamente sobre papel. Usé principalmente un rotulador con punta flexible que me permite transmitir la inclinación y presión del trazo en la línea.

Cuando terminé con la tinta negra, escané nuevamente las páginas y, utilizando Adobe Photoshop y MediBang Paint Pro, eliminé el boceto azul y añadí los valores de grises siguiendo la escala que había preparado en la hoja de personajes.

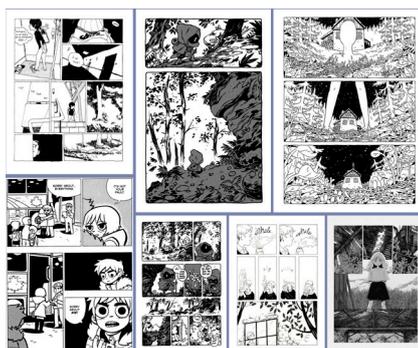


Fig. 32 Moodboard entintado.

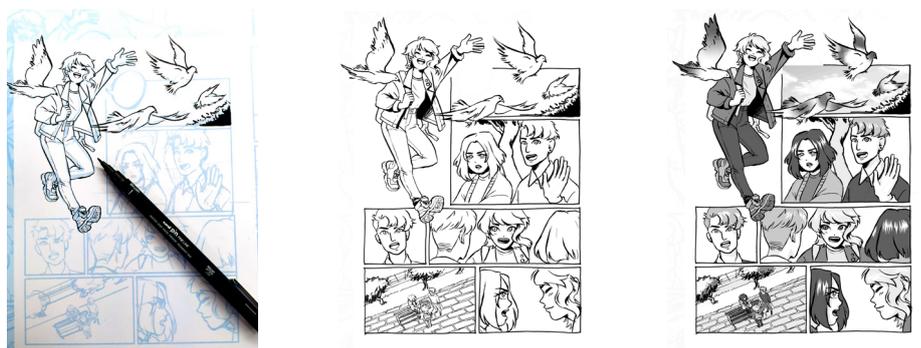


Fig. 33 Proceso de entintado y grises.

7.8.2 Escenas a color.

Para estas páginas, una vez tenía el boceto a lápiz, el proceso de trabajo fue enteramente digital. En un inicio quería entintar en papel con el mismo método utilizado anteriormente y añadir el color digitalmente. Pero, al no tener acceso a impresoras durante el confinamiento, realizar la impresión del *storyboard* en azul me fue imposible. Por ello, tanto el trabajo de línea limpia como el color se completaron utilizando MediBang Paint Pro.

Para los colores de la ilustración utilicé como base la misma paleta que compone el personaje que toma protagonismo en cada una de ellas.



Fig. 34 Página 10-11.

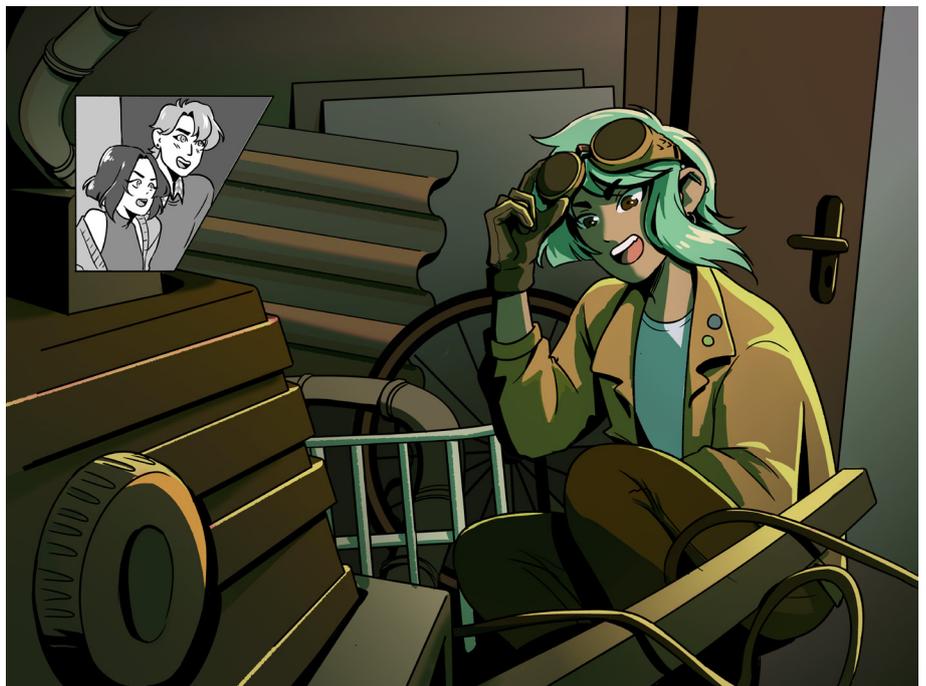


Fig. 35 Página 14-15.



Fig. 36 Página 20-21.

8.PRUEBA DE IMPRESIÓN

En la asignatura Narrativa secuencial: cómic, en la que comencé este proyecto, se nos pidió imprimir y encuadernar nuestro trabajo. Para ello, realicé una portada provisional en la que aparecen los tres protagonistas de espaldas frente a la casa abandonada en la que ocurre la historia. Esta prueba de impresión se realizó con las 9 primeras páginas del cómic, en tamaño DinA5 y encuadernado a grapa. En ese momento, aún no había realizado las escenas a color, así que todo el contenido se imprimió en blanco y negro.

El hecho de haber introducido color en páginas intermedias de la obra, me puede dificultar o encarecer considerablemente la impresión y encuadernación. La opción más económica será imprimir por separado las páginas grises de las de color y encuadernarlas a mano con hilo. De no ser así y optar por solicitar la impresión de la obra completa para encuadernar a grapa, la imprenta me cobraría todas las páginas al precio de impresiones a color a pesar de tener un gran número de páginas en blanco y negro por lo que encarecería mucho el producto final.



Fig. 37 Boceto portada.



Fig. 38 Prueba impresión.

9. CONCLUSIONES

Cuando me planteé como proyecto realizar un cómic desde cero sabía que lo más difícil sería arrancar, aunque ha llevado más tiempo de lo previsto he creado unos personajes y una historia que he disfrutado desarrollando y con los que he conseguido sentirme cómoda. Además, aunque el proyecto aún esté en desarrollo, considero que las páginas entintadas y a color tienen un acabado con el que estoy satisfecha para poder autopublicar la obra una vez terminada y pueda ser presentada como portafolio. Por tanto, he logrado cumplir con mis principales objetivos.

Durante el desarrollo de este proyecto he tenido que superar muchos momentos de frustración debido a que la historia que propuse desde un inicio resultó ser mucho más compleja de lo que creía. Debido a que mi objetivo era crear una obra autoconclusiva, el guión sufrió innumerables cambios hasta ajustar en 25 páginas un cómic con tres escenas importantes. A pesar de las dificultades, he conseguido desarrollar la historia completa en el número de páginas previsto y he mostrado en ellas lo que me había propuesto; la personalidad de los personajes y la relación entre ellos, además de tres entornos con estilos visuales distintos integrados en la trama.

Aunque en un inicio abordé este proyecto principalmente con materiales de dibujo tradicionales, en las últimas fases de este proyecto he utilizado el dibujo digital debido a la falta de material disponible causado por el estado de alarma. Por ello, el proceso de creación de las páginas me ha llevado a explorar nuevos *softwares* que han sido descubrimientos muy interesantes y que han pasado a formar parte de mi listado de programas de dibujo habituales, como es el caso de Medibang Paint Pro.

Gracias a este proyecto he desarrollado una metodología ordenada y coherente para la creación de comics y he definido mi propio estilo artístico. Ha habido una evolución en mi forma de trabajar que podré aplicar en las páginas que quedan por finalizar y en mis obras futuras. Aunque esta memoria concluye aquí, aún queda trabajo por hacer. Estoy muy contenta con los resultados obtenidos hasta ahora, y estoy deseando completar este cómic hasta poder mostrar la obra terminada e impresa.

10. BIBLIOGRAFÍA

Libros:

CARROTR, J y JOHNSON, B. (2013). *Vintage Tomorrows* [El Mañana Vintage]. O'Reilly Media.

<https://www.oreilly.com/library/view/vintage-tomorrows/9781449337988/?ar>

CLAMP. (2004). *Tsubasa: Reservoir Chronicle 01*. Norma Editorial

CROWELL, T. (2014) *The pocket Lawyer for Comic Book Creators* [El abogado de bolsillo para creadores de cómic]. Routledge

EISNER, W. (2007). *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo : versión ampliada con la impresión digital*. Barcelona: Norma Editorial. (Trabajo original publicado en 1990)

EVENS, B. (2018). *Pantera*. Bilbao: Astiberri. (Trabajo original publicado en 2014)

GIPI. (2014). *Unahistoria*. Barcelona: Salamandra Graphic. (Trabajo original publicado en 2013)

LEE O'MALEY, B (2010). *Scott Pilgrim se lo monta (Scott Pilgrim 4)*. Debolsillo.

MCCLLOUD, S. (2007). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri. (Trabajo original publicado en 1992)

MCCLLOUD, S (2007). *Hacer cómics*. Bilbao: Astiberri. (Trabajo original publicado en 2006)

TAKAHASHI, R (2003). *InuYasha 14*. Viz Media

WILLEFORD, T. (2011). *Steampunk Gear, Gadgets, and Gizmos: A Maker's Guide to Creating Modern Artifacts*. McGraw-Hill Education TAB

Tesis y artículos:

MANGAS-VEGA, A. y GÓMEZ, R. (2015). Los criterios de calidad y la autopublicación. *Anales de Documentacion*, vol. 18, nº 2 <https://doi.org/10.6018/analesdoc.18.2.236541>

SCHWÖBEL, L. (2006). *Finnish Gothic subculture : Gothic subculture is: "(...) to enjoy the beauty of the moonlight instead of the beauty of the sun" (Mia)*[Subcultura Gótica finlandesa: la Subcultura Gótica es: "(...) disfrutar de la belleza de la luz de la luna en lugar de la belleza del sol"(Mía)]. Tesis de Máster. Jyväskylä University

Páginas web:

LAWSON, E. (18 agosto 2016). *Bryan Lee O'Malley's Finest Hour: Celebrating Scott Pilgrim*. Comics Alliance. https://comicsalliance.com/tribute-scott-pilgrim/?utm_source=tsmclip&utm_medium=referral

PAPEL EN BLANCO (15 enero 2015). *'Unahistoria', de Gipi: "Si el adolescente se despertase una noche..."* Papel en blanco. <https://papelenblanco.com/unahistoria-de-gipi-si-el-adolescente-se-despertase-una-noche-4ec9b617396c>

RUDO, CO. (24 de octubre de 2019). *SIAMÉS - Summer Nights*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/86198741/SIAMES-Summer-Nights>

VILLENA, T, (2 de Junio de 2019). *La desconocida Ciudad-Jardín de las mansiones abandonadas*. Las Provincias. <https://www.lasprovincias.es/comunitat/ciudad-jardin-mansiones-abandonadas-gerencia-puerto-sagunto-20190517181207-nt.html>

11. ÍNDICE DE IMÁGENES.

Fig. 1 Cronograma.....	10
Fig. 2 Mapa conceptual.....	11
Fig. 3 MCCLLOUD, S. <i>Hacer Cómic</i>	12
Fig. 4 EISNER, W. <i>El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo: versión ampliada con la impresión digital</i>	13
Fig. 5 EISNER, W. Ejemplo de tipos de viñeta.....	13
Fig. 6 EVENS. B, Fragmentos de <i>Pantera</i>	14
Fig. 7 GIPI Fragmento de <i>Unahistoria</i>	14
Fig. 8 RUDO CO. Poster de <i>Summer Nights</i>	15
Fig. 9 CLAMP. <i>Tsubasa: Reservoir Chronicles</i>	16
Fig. 10 TAKAHASHI, R. <i>Inuyasha</i>	16
Fig. 11 HEWLETT, J. <i>Tank Girl</i>	16
Fig. 12 LEE O'MALEY, B. Ilustración de los personajes de <i>Scott Pilgrim</i>	17
Fig. 13 LEE O'MALEY, B. Fragmento del comic <i>Scott Pilgrim</i>	17
Fig. 14 Moodboard personajes.....	19
Fig. 15 Búsqueda personajes.....	19
Fig. 16 Siluetas y line up provisional.....	19
Fig. 17 Comparación de estructura facial.....	19
Fig. 18 Diseño Gaia.....	20
Fig. 19 HUMMEL, C. Ilustración para la portada de la revista <i>Steampunk Magazine (4)</i>	20
Fig. 20 Diseño Leah.....	20
Fig. 21 Diseño Noah.....	21
Fig. 22 <i>Line up</i> final a color.....	21
Fig. 23 <i>Line up</i> final en escala de grises.....	21
Fig. 24 VILLENA, T. <i>Así son los restos de la Ciudad-Jardín de los Ingenieros</i>	22
Fig. 25 Vista cenital con recorrido.....	22
Fig. 26 Moodboard entorno.....	22
Fig. 27 Estudios entornos.....	23
Fig. 28 Planificación de páginas.....	24
Fig. 29 Pruebas de estilo.....	25
Fig. 30 Storyboard sobre guión impreso.....	26
Fig. 31 Comparación entre el primer storyboard y el storyboard detallado.....	26
Fig. 32 Moodboard entintado.....	26
Fig. 33 Proceso de entintado y grises.....	26
Fig. 34 Página 10-11.....	27
Fig. 35 Página 14-15.....	27

Fig. 36 Página 20-21.....	28
Fig. 37 Boceto portada.....	29
Fig. 38 Prueba impresión.....	29