

MORTAL

Mortal Art. Experimentando con la narrativa gráfica digital

Universidad Politécnica de Valencia
Facultad de Bellas Artes

Manuel Sanz Mora
Valencia, Septiembre 2011

Directora del proyecto: Dra. M .Ángeles López Izquierdo



Índice

Presentación.	3
1. Introducción.	4
2. Objetivos	5
3. Desarrollo conceptual.	6
3.1. Cómic e hypercómic.	6
3.2. Obtención y desarrollo de la idea	13
4. Preproducción.	15
4.1. Elaboración del guión.	15
4.2. Guión literario.	18
4.3. Creación y diseño de personajes.	30
4.3.1. Personajes: fichas de carácter y personalidad.	33
4.3.2. Materialización de los personajes.	44
4.4. Layouts y Storyboard	58
5. Producción.	62
5.1. Arte final.	62
5.2. Montaje y edición final en flash CS3.	63
6. Conclusiones.	66
7. Bibliografía.	69

Presentación

Título del proyecto: *Mortal Art., experimentando con la narrativa en el cómic digital.*

Tipología del proyecto: 5.3

Destinatario: Comisión Académica del Master en Producción Artística.

Datos personales del autor:

Nombre: *Manuel Sanz Mora*

Fecha y lugar de nacimiento: *02 de agosto de 1983, Madrid*

Correo electrónico: manuelsanzmora@gmail.com

Breve resumen curricular:

Licenciatura en Bellas Artes (UPV) - 2006

Título Propio: Animación tradicional. - 2007

Animador para serie de TV - 2008

Asignaturas Master Producción Artística:

- La animación: de la idea a la pantalla.
- El movimiento en la animación artística y experimental.
- Técnicas avanzadas de tratamiento de la imagen digital.
- Diseño y comunicación creativa.
- Cine moderno y transformaciones de la imagen.

1. Introducción.

El presente proyecto se enmarca dentro del ámbito del cómic digital y las novedosas posibilidades que este soporte puede llegar a ofrecer.

El desarrollo del proyecto es un campo de experimentación para poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la realización del Master en Producción Artística, la experiencia acumulada en seminarios de animación y la propia experiencia personal respecto al cómic y su lenguaje.

A lo largo del proceso de trabajo he profundizado en la comprensión de los fundamentos y pilares de la narración gráfica impresa, para poder así explorar las nuevas posibilidades que ofrece el universo digital.

Mortal Art es el título de un cómic que nace con el propósito de ahondar en las posibilidades creativas de un lenguaje que se expande cada día más sobre el soporte digital, cada vez más presente en nuestra vida cotidiana.

La creciente oleada de nuevos reproductores multimedia portátiles es una ventana abierta y accesible para la creación, investigación y divulgación de cómics en formato digital.

La realización de un primer capítulo de este cómic digital, que sirva como “episodio piloto” para una serie, ha sido el primer paso del proceso de creación.

La investigación sobre nuevas técnicas narrativas para el cómic digital ha supuesto un acercamiento a otros medios y lenguajes tales como el cine y la animación.

Con esta premisa como base, surge un cómic en clave de humor que narra las vivencias de un estudiante de arte y las personas que le rodean, y de cómo éste pasa de ser un artista anónimo a fundar el movimiento artístico conocido como *Mortal Art*.

2. Objetivos.

Este proyecto persigue dos objetivos principales:

a.- Creación de un cómic digital planteado como una serie periódica, así como la realización de un primer episodio piloto que sirva como carta de presentación de dicha serie.

- La idea; creación de una idea clave sobre la que desarrollar un argumento general sólido.

- Los personajes; creación del personaje principal y de los personajes más importantes que le rodean.

- El guión; desarrollo de un guión literario atractivo que sirva de introducción de los personajes y de la historia que se cuenta.

- Layout / storyboard; resolución del guión literario de forma gráfica: ritmo visual y composición de planos.

- Arte final; ilustrar y realizar el montaje final con las ilustraciones sobre un soporte digital.

b.- Explorar las nuevas posibilidades y fórmulas narrativas que el formato digital puede ofrecer al lenguaje del cómic.

- Balance de ventajas y desventajas del formato digital; entender el soporte.

- Búsqueda de referentes; localizar ejemplos de cómics que experimenten con el soporte digital.

3. Desarrollo conceptual.

3.1 Cómic e hypercómic.

La mecánica básica del cómic es sencilla: imágenes correlativas, que crean una secuencia que cuenta una historia.

A partir de esta premisa básica se desarrollan un conjunto de complejas relaciones.

El cómic o novela gráfica es un medio híbrido que mezcla técnicas y estrategias literarias, cinematográficas, de dibujo, etc., que con el paso del tiempo ha desarrollado un marcado lenguaje visual y narrativo propio.

Este lenguaje mixto ha evolucionado con el paso de los años, a través de la experimentación por parte de los autores, el “feedback” de los lectores y el desarrollo de las técnicas de las que se nutre. Pero esta evolución está condicionada y restringida por el soporte físico sobre el cual el arte secuencial se plasma y reproduce: el papel.

Si bien el papel como soporte tiene aún infinidad de posibilidades creativas, la publicación y distribución resulta costosa. La aparición del soporte digital no sólo ha avanzado en la solución de los problemas de publicación y distribución, sino que ha supuesto un nuevo campo de investigación económico y de fácil acceso y, salvo tímidos intentos por parte de teóricos y curiosos, es un terreno aunque muy explotado poco explorado.

El soporte digital es utilizado, y cada día mas, como medio para reproducir cómics. Millones de cómics se actualizan día a día y otros tantos emergen en comunidades y páginas Web dedicadas a este arte en cuestión. Ahora, gracias a Internet, los autores pueden mostrar sus creaciones sin necesidad de intermediarios, de forma gratuita e ir haciéndose un nombre (llegando a ser incluso contratados por las

grandes empresas del sector, como es el caso de Sheldon Vella y su conocido *Supertron*¹)

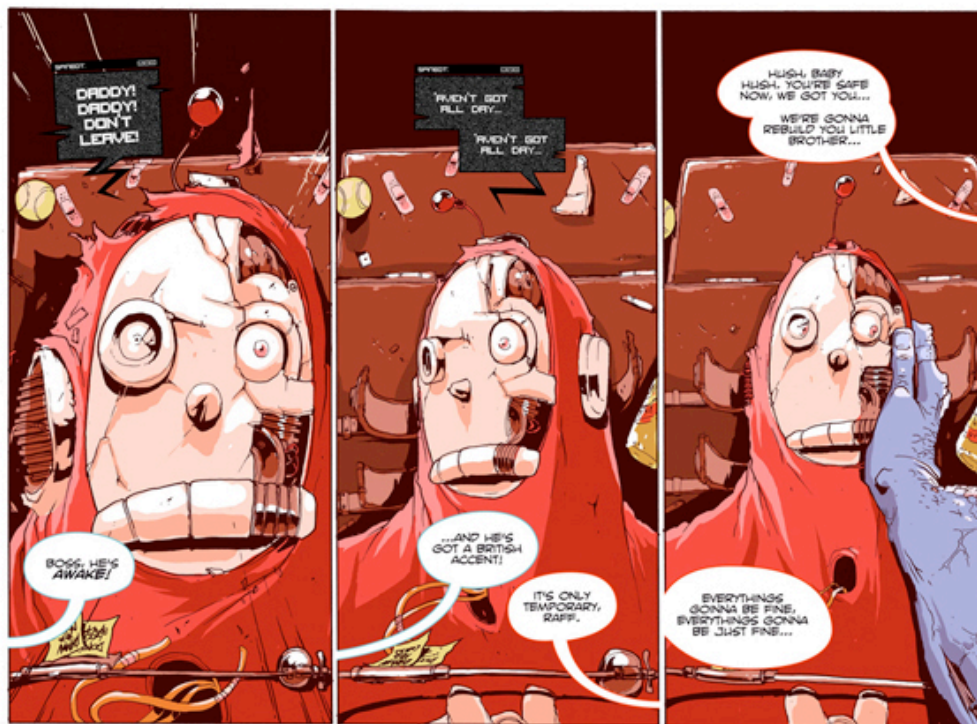


Fig. 1.- Página de *Supertron*

Sin embargo, de todos estos millones de “webcomics” que existen, muy pocos, aunque cada vez más, hacen uso del inmenso potencial que supone el soporte digital. La gran mayoría de autores siguen utilizando los mismos conceptos, técnicas y estructuras visuales y narrativas que nos lleva ofreciendo el papel desde la invención de las viñetas impresas. Se siguen pasando páginas.

¹ **Supertron** es la obra de Sheldon Vella, galardonada y seleccionada por *DC cómics* para su publicación en su subdepartamento de web cómics *Zudacomics* en el año 2008

En cambio, el soporte digital nos ofrece un giro muy significativo: ya no hay paginas que pasar, hay una pantalla, una ventana, una página infinita.

Scott McCloud, en su texto (hipertexto) “The Infinite Canvas” realiza una reflexión sobre este asunto:

“Print cartoonists (...) make a constant series of compromises in pacing and design to stuff our stories into pages. We add and subtract panels, restrict size variation, break reading flow, and rarely, if ever vary the distance between panels for fear of casting paper. Without such restrictions, though, every one of those choices can be made *exclusively* on behalf of *the needs of the story*”²

La idea que propone Scott McCloud es interesante y está llena de posibilidades creativas.

Por otra parte, la apropiación de lenguajes, como pueden ser el cine o la animación, si bien han sido usados antes en el cómic impreso, pueden ahora ser usados casi en su plena totalidad. Estas técnicas narrativas, aplicadas junto a la idea de página infinita, crea un nuevo concepto de cómic, que algunos ya definen como *hypercomic*, debido a su capacidad de interacción con el lector.

Pocos ejemplos hay de este nuevo lenguaje narrativo, pero de los pocos, habría que destacar el arriesgado proyecto que realizó la empresa de videojuegos *Konami* en 2006, con su “Metal Gear Solid: Digital Graphic

² Scott McCloud. *The “Infinite Canvas”* [en línea]. Versión 1.0 [California, Estados Unidos] Newbury Park, Febrero 2009. <http://scottmcccloud.com/4-inventions/canvas/index.html> [Consulta: 3 noviembre 2009]

Traducción: *Los dibujantes de cómics (...) realizamos constantes compromisos en cuanto a ritmo y diseño para comprimir nuestras historias en páginas. Añadimos y sustraemos viñetas, restringimos sus tamaños, rompemos el ritmo narrativo, y raramente, o nunca variamos la distancia entre viñetas por miedo a desaprovechar papel. Pienso que, sin estas restricciones, cada una de estas decisiones se podrían tomar exclusivamente en beneficio y necesidades de la historia.*

Novel”³, diseñado para la consola portátil de *Sony*, la PSP. Este proyecto, planteado como un híbrido entre videojuego y cómic hace uso de pequeñas animaciones, movimientos de cámara sobre las viñetas, interactividad con el lector... incluso añade banda sonora original, algunas voces, e introducciones animadas al principio de cada capítulo.

Otro ejemplo a destacar es sin duda el reciente proyecto de *Deepcomix* y su nueva tecnología desarrollada para la tablet de *Apple*. Esta empresa italiana ha creado el primer cómic 3D interactivo, y permite adentrarse en las viñetas, mirar hacia los lados, descubrir detalles ocultos con tan solo mover el iPad, gracias a su sensor de movimiento.

Sin embargo, si se analiza debidamente esta serie de cambios se puede llegar a la conclusión de que quizás, el exceso de interacción, el uso excesivo de animaciones o audio puede sobrecargar al lector, desconcentrándolo de la historia que se desea contar.

No hay que olvidar que una de las principales características del cómic es que el lector siempre marca el ritmo real de la lectura, a pesar del ritmo interno con el que el autor haya plasmado su obra, ya sea añadiendo más o menos texto, por el tamaño de las viñetas, complejidad narrativa, etc. Es el lector el que decide cuánto tiempo se queda observando una imagen, cuándo pasar de página, si desea releer algún texto, etc.

Recursos como puedan ser animaciones en bucle, o, quizás onomatopeyas animadas, pueden llegar a proporcionar un extra de intensidad a la narración, pero el uso indebido de animaciones largas, acaba por cansar al lector, lo saca de la historia y lo distrae, ya que no puede marcar su ritmo de lectura.

³ *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel*: Cómic interactivo desarrollado por *Kojima Productions* en colaboración con el artista australiano *Ashley Wood* y publicado por *Konami* para la consola de *Sony Playstation Portable*. Fecha de salida al mercado americano: 13 de Junio de 2006

Empresas como *Marvel* y *DC*, dos grandes titanes de la industria del cómic en los Estados Unidos, se han decidido también a dar el salto al cómic digital. Sin embargo, a diferencia de los ejemplos anteriormente comentados, los cómics que publican en formato digital no son proyectos tan arriesgados. El formato de éstos es el mismo que en el papel, es decir, las páginas siguen estando divididas en viñetas, pues el cómic es el mismo que venden en papel impreso. Pero una diferencia importante hace que la experiencia de leerlos en formato digital sea distinta, ya que puedes seleccionar leerlos de viñeta en viñeta, y hacer uso así, de una de las características más importantes que puede ofrecernos el cómic digital: el elemento sorpresa.

Consideramos pues que las dos grandes ventajas con las que cuenta el cómic digital frente a su homónimo en papel, aparte de resultar más económico y accesible, son, por un lado el recientemente mencionado elemento sorpresa, y por otro lado la posibilidad de desarrollar, sin preocuparse por el espacio físico del soporte, un momento concreto en el tiempo. Es decir, el artista tiene la posibilidad de mostrar tan sólo la información que decida mostrar, en beneficio de la historia, puede mostrar exclusivamente una viñeta o bien tantas viñetas como quiera de una sola vez. Esto permite incluso, marcar un movimiento de lectura de manera muy cómoda, haciendo aparecer viñetas y desaparecer otras y crear así un recorrido marcado para el lector a lo largo y ancho de la pantalla, que funciona como una única página infinita.

Por otra parte, el artista tiene la capacidad de recrearse tanto como quiera en el desarrollo de una situación, llegando incluso a poder simular el efecto cinematográfico de cámara lenta, o desarrollar un diálogo desde un mismo punto de vista, cambiando tan solo las poses de los personajes, realizando así el efecto de movimiento.

Ambos, el elemento sorpresa y el desarrollo del tiempo en el espacio, son dos características distintivas del cómic digital que no impiden que el lector pueda marcar su propio ritmo de lectura.

Uno de los primeros artistas en realizar cómics digitales usando éstos elementos y premisas, y que además los explica y desarrolla a través de su obra, es Yves Bigerel, más conocido por su pseudónimo: *Balak01* en la comunidad virtual de artistas *deviantART*⁴. Sus cómics realizados sobre la plataforma *Flash* de *Adobe* son un ejemplo a seguir, al menos desde un punto de vista estrictamente técnico, y han sido una gran fuente de inspiración durante la realización de éste proyecto, junto con las teorías y escritos de Scott McCloud, mencionado con anterioridad.



Fig. 2- Viñeta de inicio del comic digital "About" about digital comics de Balak01

Las ideas expuestas y el acelerado proceso de asentamiento de multitud de dispositivos electrónicos portátiles, que permiten la lectura de

⁴ *deviantART* (también conocido como *DA* para abreviar) es un sitio web gratuito que aglutina a una comunidad internacional de artistas en la red. Funciona como un espacio virtual en el que cada cual puede mostrar su arte y aprovechar las posibilidades de la red para someterlo a los comentarios de cualquiera y en particular de otros artistas.

documentos electrónicos, presagia una novedosa y duradera etapa dentro del mundo de la historieta electrónica

Estos factores han sido pues, el desencadenante de la obra que este proyecto expone: la creación de un cómic original sobre un soporte alternativo al usado comúnmente. El soporte digital.



Fig. 3.- Viñeta del cómic interactivo MGS: Digital Graphic Novel.⁵



Fig. 4.- Deepcomix.

3.2. Obtención y desarrollo de la idea.

La idea: pilar fundamental.

¿Cómo desarrollar con éxito un buen guión sin el fundamento de una idea clara y comprensible para la mayoría de sus destinatarios?

El condicionamiento previo al que se sometía la elección de una idea original para el proyecto, aparte de los ya expuestos y también muy importante, era la temporalidad, es decir la obligatoriedad de establecer un hilo conductor que sirviese de enlace a los diferentes capítulos en el tiempo.

Partiendo de estas premisas y otorgando la gran importancia que tiene la elección de la idea original para el proyecto, ésta recayó en la narración de acontecimientos reales e inventados de mi propia experiencia, es decir en gran medida autobiográficos.

El hilo conductor mencionado es a la vez un elemento generador de narraciones y también el título del proyecto de cómic digital: *Mortal Art*.

Los acontecimientos que dan lugar a las narraciones de los diferentes capítulos tienen como base las experiencias de un grupo de amigos que giran alrededor de un joven artista que intenta vivir de su arte en el momento actual, con todas las características sociales y económicas que actualmente condicionan a la sociedad en que vivimos y que lo va consiguiendo, penosa y cómicamente, experimentando múltiples y disparatadas vivencias que, por una serie de coincidencias, casualidades y causalidades, le llevan a liderar un nuevo movimiento artístico denominado *Mortal Art*.

El hecho de concebir el cómic como una serie, está basado en la facilidad de publicación y distribución que brindan cada día más los medios digitales y en la capacidad y posibilidad de generar expectativas

en los posibles lectores, que se ven sumergidos en un universo dinámico que tiene una meta final a la que todos quieren llegar para descubrir el desenlace.

Se podría considerar la serie completa como una “sit com” (comedia de situación) que comienza y acaba en un determinado momento de la lectura por parte del protagonista, del manifiesto fundacional del movimiento *Mortal Art*, y cuyo desarrollo a través de una serie, más o menos larga de capítulos, se narran acontecimientos anteriores en el tiempo, repletos de situaciones caóticas y humorísticas, que explican poco a poco el proceso por el cual el protagonista llega a la situación del principio.

4. Preproducción.

4.1. Elaboración del guión.

Una vez definida la idea en torno a la cual se va a desarrollar el proyecto, le llega el turno a la creación de la línea argumental, que servirá de base para construir el primer episodio.

Es necesario que en este primer episodio se lleve a cabo una presentación de los personajes, y se plantee con brevedad y de manera concisa el carácter general de la serie, en este caso el humor, la sátira, etc., y también el mundo que rodea a estos personajes. A su vez hay que dejar claramente definido el rumbo y el objetivo final que persigue la serie en sí, es decir, dotarla de sentido.

Otro aspecto fundamental en la elaboración del guión es la confección de un story board, lo que nos obliga a escribir el guión pensando en imágenes.

En el desarrollo de la trama podemos considerar varios niveles de exposición narrativa en función del carácter de la serie:

1.- Mantener siempre una argumentación coherente con la trama general expuesta en el primer capítulo, ya que siempre se podrá encontrar en el fondo de todos los episodios.

2.- En un segundo nivel se desarrollan acontecimientos dentro de la historia general provocados por las relaciones entre los diferentes personajes.

3.- En un tercer nivel, se debería describir la evolución y transformación que van sufriendo los diferentes personajes a lo largo del tiempo remarcando los cambios en la personalidad de quienes protagonizan tramas e historias de relaciones.

El desarrollo de la trama general, subyacente en todos los episodios, ha de ir por fuerza ligada a las situaciones, conflictos y vivencias del personaje principal, porque es precisamente la evolución y actitud de este personaje ante los acontecimientos la que va definiendo y marcando el rumbo de las acciones que desembocaran en la resolución final de la serie.

En el desarrollo del primer episodio, se van a distinguir tres partes bien definidas:

1.- Escena que muestra al personaje protagonista exponiendo el manifiesto fundacional del nuevo movimiento artístico de moda: *Mortal Art*.

2.- En la siguiente escena, imagen de reunión de amigos donde cada uno de los personajes comienza a relatar una serie de eventos acontecidos, dirigiéndose a uno de ellos que ha estado ausente y que desconoce cómo se ha llegado a la situación descrita en la primera escena. Durante el desarrollo de las distintas intervenciones de los personajes se van definiendo rasgos característicos de cada uno de ellos, mostrando la unidad, confianza y conexión que tiene el grupo de amigos entre sí, consiguiendo con todo ello la presentación y leitmotiv de la serie.

3.- La trama particular de este primer episodio comienza con una mirada al pasado, partiendo de un conflicto inicial para darle vida. En este punto se ha elegido el cumpleaños de la novia del protagonista, ya que esta situación da pie a introducir, de forma bastante descriptiva, las personalidades del protagonista y su pareja.

El protagonista se encuentra pintando un cuadro para su pareja como regalo de cumpleaños. Un amigo le hace compañía. El cuadro, del que por otra parte se siente insatisfecho y le parece "horrible", cae por la ventana al hacer el protagonista un extraño gesto. El cuadro se pierde en la lejanía, Manu ha perdido su regalo y ha de conseguir otro (conflicto).

El cuadro va a servir como un hilo conductor a lo largo de todo el episodio y probablemente de algunos episodios posteriores. Es un elemento importante, que sigue una subtrama independiente, y que aportará luz al desarrollo del objetivo principal.

Por motivos relatados en el guión, el protagonista junto con un amigo tiene que viajar a Berlín repentinamente, donde, conseguirá otro regalo para su novia.

Estando en Berlín, cree ver su cuadro. Intenta seguir al cuadro, pero un policía se lo impide. Entonces ambos deciden ir a en busca del cuadro.

En la escena final, vuelve la acción al momento inicial.

Continuará.

4.2. Guión literario.

Paisaje urbano de noche. Dos sombras se acercan a un portal y llegan al telefonillo.

[Voz masculina] Es el numero 6, ¿verdad?

[Voz femenina] Sí-sí.

Mano femenina pulsa 6. Esperan.

[Ambos] ...

[Inma] Si la tardanza fuese un talento monetizable los de este piso...

[Javi] Yo me olvidaría de la Cola marca Lidl para siempre.

[Laura] (Casi gritando) ¡¿Quién es?!

[Javi] Los que tocaron hace cinco minutos.

[Laura] (Se ríe desahogadamente) ¡Subid de una vez!

Fundido negro. Suena el timbre y la puerta abriéndose a través de onomatopeyas.

[Texto] Manuel Sanz presenta

Plano oscuro del rellano. A continuación encienden la luz.

[Texto] Valencia. Año 2012.

Escena frente a la puerta 6. Se escuchan pasos por las escaleras en *crescendo* a través de onomatopeyas. Inma y Javi están hablando.

[Javi] Ché y, ¿de verdad que se piran? ¡Qué onda!

[Inma] (Con cara algo mandona pero bienintencionada) No te pongas a bajonearles que es una gran oportunidad para Manu. Yo me alegro un montón por ellos.

[Javi] Pero es que no entiendo por qué...

[Inma] (Pone cara de agotamiento) Haciendo media de los horarios anteriores, calculo que la cena estará lista a las dos de la mañana. Te va a sobrar tiempo para que Manu te narre su nueva vida. (Con ilusión) Ay, para una amante del arte de mi envergadura todo esto es ¡taaan emocionante!

[Javi] (Con desconcierto) ¿Qué?

Inma toca el timbre. Laura abre la puerta jovialmente.

[Laura] ¡¡Chikis!!

Fundido negro.

[Texto] Mortal Art

En el recibidor del piso.

[Javi] Y Manu?

[Laura, Inma y Santi] ...

[Laura] Está en su cuarto. Desde que saboreó las mieles del éxito está un poco p'allá.

[Santi] Y sensible.

[Javi] JaJaJa. ¿Las mieles del éxito? Mi Manolito ¿famoso? ¿Por fin nos va a sacar de la calle??

[Santi] Pues hombre de momento se va al Art Basel a exponer y a hablar sobre sus obras...

[Javi] (Poco impresionado) Ah ha...

[Santi] Javi, el Art Basel no es un mercadillo de figuritas, es la feria de arte más importante del mundo, y un cuadro de Manu sale en los posters promocionales de este año. El estilo que Manu ha popularizado está en boca de todos en todo el mundo.

[Laura] Las nuevas tecnologías han permitido que se convierta en un fenómeno social.

[Inma] Es algo realmente especial, y Manu es el poster-boy del movimiento.

Aparece Manu.

[Manu] Hola chicos!

[Todos] (Con cara de "estábamos hablando de ti") ...

[Javi] (Con cara de emoción desbordante. Se lanza hacia Manu y lo abraza decididamente) ¡Ay mi pequeñito!!

[Manu] ¿Pero qué ...?

[Javi] ¡¡No te olvides de nosotros por favor!!

[Santi] Le hemos contado lo de tu éxito.

[Javi] ¡¡Ay ay ay!!

[Manu] Bueno, ¿quien tiene hambre?

[Todos] ¡Yo!

Siguiente escena. En la mesa empezando a cenar.

[Manu] Pero Javi... ¿no te das cuenta? He dado nombre y relevancia a un nuevo género artístico. Mi nombre va salir en... (Con gran emoción) la Wikipedia!! Te hablo de...

[Laura] (También emocionada) El costumbrismo del siglo XXI...

[Santi] La voz de la Generación Marketing...

[Manu] ¡¡Y la consagración de un artista terriblemente infravalorado!!

[Javi] (Con indiferencia amable) Sois un puñado de hipsters con demasiado tiempo libre. ¡Pero me encanta! (Con cinismo amable) Voy a hacer una performance Mortal Art fumándome un peta y pensando en mi futuro incierto... (Hace uso de sus bártulos de manera ajetreada y eficaz)

[Inma] Ay... no se si ha entendido la magnitud de este momento histórico...

[Santi] (Piensa un instante y empieza a hablar con semblante sagaz y pícaro) Manoli, tengo una proposición arriesgada y desafiante para tí.

Manu sube una ceja con curiosidad y cautela.

[Santi] (Con gran entusiasmo) ¡Cuéntanos la historia de como llegaste a conquistar el mundo del arte!

Manu adquiere una posición de gran tensión mientras delibera y finalmente decide.

[Manu] (Con media-sonrisa que predice grandes aventuras) Chicos. Esta noche marca el principio de una nueva era para todos. Os contaré la historia de cómo cambió mi vida, y no olvidaré cómo cada paso del camino estuvisteis ahí para ayudarme.

[Javi] (Sarcásticamente) Pastel.

[Laura] (Curiosa y colaboradora) Todo empezó con lo de mi regalo ¿no?

[Manu] Efectivamente.

Flashback. Habitación de Manu. Ambiente soleado. Javi y Manu observan un cuadro. Es una cara abstracta.

[Javi] Así que ésta es Laura.

[Manu] ¿No se le reconoce?

Primer plano del cuadro. No se podría identificar a nadie.

[Manu] Tienes que abrirte al arte Javi. Noto tus barreras. Los tambores de tu ejército anti-sentimientos retumban en mi ilusión de artista. Y me duele.

Javi no parece muy impresionado, pero está algo interesado, tal vez por simpatía.

[Manu] Quiero que el arte y tú hagáis el amor. Os beséis. Os toquéis. Intercambiéis fluidos corporales.

[Javi] (Con incomodidad) Bueno, bueno, bueno. Que éste es tu regalo de

cumpleaños para Laura, ¿no? (Con retintín y pestañas, dando palmas coquetas) Muy bonito. (Con picardía) Voy a jugar al Geometry Wars con Santi.

Javi intenta escapar pero Manu insiste.

[Manu] (Desesperado) ¡Por favor! El cumpleaños es mañana y si esto es una cagada necesito encontrar algo decente. (Con melancolía) Algo bello y mágico. Inolvidable. (Preocupado) ¿No te das cuenta de lo que un mal regalo de cumpleaños supondría para Laura en este momento tan difícil? Ha fallado las pruebas para la Escuela de Arte Dramático por decimotercer año consecutivo, you know.

[Javi] Como diría Santi, no seas emo.

Laura llega al piso.

[Laura] ¡Chikis!

[Manu] ¡Mierda! ¡No puede ver el cuadro!

Manu coge excitadamente el cuadro y se lo lanza a Javi.

[Manu] ¡Píllalo tío!

Javi está paralizado por que Manu ha dido muy rápido y no sabe que debe hacer. El cuadro pasa por su lado y atraviesa la ventana. Se escucha la caída en la calle. Ambos se asoman y ven el cuadro alejarse sobre la carga de un camión. Manu enfurece y aprieta con las manos el

cuello de Javi a lo *Homer y Bart Simpson*. Aparece Laura en la puerta del cuarto. Ambos paralizados, sonríen con disimulo forzado e incómodo.

[Laura] (Abatida) Ay, que cansada estoy. Ser una fracasada lleva más trabajo de lo que parece. Y encima mañana es mi cumpleaños. Chicos lo siento pero mi simpatía está en coma. De verdad, no quiero tarta ni regalos ...

[Javi] Como diría Santi...

[Manu] (Agitado y con el dedo indicando silencio) ¡Shhh! (Se recompone)

Manu se acerca a Laura y juntan las manos enamorados.

[Manu] Laura, te prometo que será un día maravilloso.

[Laura] Gracias Manuel de verdad pero no quiero nada. (Despierta del acaramelamiento) ¡Ale! ¡Se acabó la Laura depre! ¡Me voy a jugar al Geometry Wars con Santi!. (Se va) ¡SANTIIIIII!

[Manu] (Aflijido) Está todo perdido. Va a caer en una depresión por mi culpa. (Cada vez más triste) Si me dijeras lo que me diría Santi tendrías razón.

[Javi] (Con serenidad y seguridad) Man, hay ocasiones en que un hombre tiene que hacer sacrificios por la gente que ama. Y en esos casos, la forma de ser prácticos y contundentes es pensar como un profesional.

Siguiente escena. Están los dos en el balcón de la casa trajeados a lo Reservoir Dogs. Hay franjas negras arriba y abajo simulando película de cine. Miran al horizonte con gallardía.

[Manu] Así que ése es el plan. Salimos en dos horas.

[Javi] Pues nada, si ése es el regalo que quieres para ella, habrá que darle caña. Pero ¿estás cien por cien seguro de que aquí no lo venden?

[Manu] He buscado en todas las tiendas de discos y ha sido imposible. Debemos escuchar al Oráculo Google y llegar a la tienda ésa. Es su película favorita, y es su sueño tener el vinilo. Deberíamos salir de aquí en media hora.

[Javi] ¿Y qué hacemos aquí posando como si fuese un anuncio de Massimo dutti?

Siguiente escena. Paisaje berlinés diurno. Manu y javi están en la puerta de una tienda de vinilos.

[Manu] A ver Javi, ¿cómo te lo explico? Es mi sueño venir a vivir a Berlín, y está en mis planes inmediatos el hacerlo realidad. Por lo que estoy literalmente obligado a no preguntar por la banda sonora de Grease en la tienda más underground de vinilos de Berlín, llena de mentes creativas

siendo guays y juzgando a los nuevos. Futuros contactos, if you know what I mean.

[Javi] A ver if you know what I mean. Me encantaría ayudarte, para eso he venido, pero ¿que querés que se lo pregunte, en valenciano?

Siguiente escena. Paisaje berlinés. A continuación aparecen ambos sentados en el borde de una fuente. Manu tiene en su regazo el vinilo de Grease, pero está cabizbajo.

[Manu] (Deprimido) Mi reputación asesinada antes de nacer. (Pausa un momento) Y sí, ya sé lo que diría Santi, ahorrateló.

Por delante de ellos pasa un camión con las mismas características que el que se llevó el cuadro. Ambos se miran con incredulidad. Balbucean que "no puede ser". Manu exclama que deben subir a lo alto de la fuente, de estilo neoclásico, para ver si está el cuadro encima del camión. Sin pensarlo un segundo escalan unos dos metros de fuente hasta la cima. Y para incredulidad de ambos, corroboran el estado intacto del cuadro en movimiento. De pronto oyen el silbato de un policía que les grita que bajen. A continuación se miran con fascinación.

[Javi] (Con aire profundo) Tío, no creo en el destino. Pero viendo cómo este evento ha pulverizado el grado de casualidad en que yo podría creer, no siendo testigo de la experiencia, me siento en el epicentro de un capricho del cosmos. Me siento especial.

[Manu] (Decidido y carismático) Creo que esto es una aventura. Te vienes, ¿no?

[Javi] Daaale, man.

Fin de flashback. Vuelta a la escena de la cena. Ya es de noche. Están todos atentos a la historia.

[Javi] Claaaro, man.

[Manu] (Con algo de pompa) Allí estaba mi cuadro. Alejándose hacia el horizonte.

[Santi] ¿Sabéis lo que también sería épico en este momento? (Señala con el dedo y se ve una pipa de agua tipo marroquí, pero de Hello Kitty)

[Inma] Ebay debería darte acciones.

Santi se levanta y estira los brazos.

[Santi] (Con satisfacción) No luchéis contra ello. Vivid la aventura.

Siguiente escena. Sentados en el sofá. Fumando de la pipa uno por uno.

[Javi] Entonces eres... ¿rico?

[Manu] (Medita un segundo) Tío, no me digas que flipas con el dinero porque tú no sabrías qué hacer ni con quinientos euros al mes.

[Laura] Si te sacaran de tu mundo de cobre serías como...

[Santi] Como si Celine Dion y Barbra Streisand tuviesen un hijo, y ese hijo decidiese hacer Heavy Metal.

[Laura] A-algo así.

[Manu] Javi, no me voy a olvidar de vosotros, pero sí, (algo pícaro) espero ganar dinerito bueno (haciendo gesto de dinero)

[Javi] (Indignado) Que cabrón. El notas.

[Santi] Creo que siempre tendremos que sentarnos en un sofá y hablar de nuestras frustraciones y nuestros sueños.

[Inma] Y recordar el surgimiento del Mortal Art.

[Javi] (Aún indignado con el éxito de Manu) Pfff que hijo de puta loco.

4.3. Creación y diseño de personajes

Uno de los pilares básicos de este proyecto lo componen los personajes que protagonizan las historias.

El hecho de colocar a los personajes frente a una serie de conflictos, y cómo estos personajes resuelven o se enfrentan a estos conflictos es hacia donde se quiere dirigir el foco de atención. Así pues el proyecto no pretende que sea la historia la que marque el ritmo, sino que sean los personajes y sus características intrínsecas, las diferentes y marcadas personalidades de cada uno de ellos, lo que sienten, sus pasados sus miedos, sus inseguridades, sus defectos y sus cualidades las que determinen el ritmo e interés por lo que está ocurriendo. Para que esto suceda es importante que los personajes “actúen” bien, pues son ellos los que capturan la atención, creando empatías en el lector.

Esta fórmula de trabajo es bastante usada en el cómic japonés. Una historia contada al modo clásico americano o europeo presenta a los personajes más desde fuera, el lector está visionando una serie de acontecimientos que les ocurren a unos personajes pero siempre desde un punto de vista más lejano, más ajeno, digamos que fuera de la viñeta. La acción la marcan los acontecimientos, se nos cuenta una historia.

Sin embargo en el manga la historia que nos están contando queda supeditada a las emociones que está sintiendo el o los personajes que se enfrentan a ello.

Para conseguir esto, los planos que se usan suelen ser planos más cerrados del personaje. Este nos descubre cada uno de sus pensamientos respecto a la situación que el personaje está viviendo. Por supuesto esto supone que el personaje ha de tener unas intenciones, objetivos, y personalidad muy marcada y nos la muestran constantemente. Así la historia va avanzando desde un punto más interno, lo que produce una conexión más directa con el lector. Por fuera

no está pasando gran cosa (o sí) pero lo que sucede se nos muestra tal y como lo ve el o los personajes.

Paul Pope realiza una observación muy acertada en uno de sus híbridos entre revistas, cómics y ensayos. Cito textualmente:

“If it were a stage play, manga is primarily interested in the delivery and persuasiveness of the actor’s performance, whereas in Western comics the idea is for the plot and action to move the play through its three or four acts.”⁶

Sucede lo mismo en las comedias de situación, o *sit com* americanas. Realmente la razón principal que motiva al espectador a seguir la serie es debido al cariño y empatía que desprenden los personajes, que van creciendo y evolucionando a lo largo de la serie y que nos sorprenden según actúan ante los conflictos que les van surgiendo.

Un ejemplo claro y reciente se encuentra en la serie de *Cómo conocí a vuestra madre*⁷. En dicha serie todo se centra en un eje capital –el protagonista cuenta a sus hijos la historia que le condujo a conocer a su mujer- y bajo esta sencilla premisa se esconden unos elaborados guiones y sobre todo unos personajes cuidados hasta el extremo. Esta serie se encuentra entre las líderes del panorama televisivo actual, y es debido a la conexión que estos personajes tienen con los espectadores.

⁶ Paul Pope. *PCity Parade* Horse press [Colorado, Estados Unidos] Noviembre, 1997

Traducción: “Si se tratara de una obra de teatro, el manga está principalmente interesado en lo que puede ofrecer y la capacidad de persuasión de la actuación del actor, mientras que en los cómics occidentales la idea está enfocada en la trama y la acción sirve para mover la obra a través de sus tres o cuatro actos”

⁷ Sit com. estadounidense creada por Craig Thomas y Carter Bays y estrenada en la CBS el 19 de Septiembre de 2005. La serie ha producido un total de 6 temporadas . La séptima temporada será estrenada en Estados Unidos el 19 de Septiembre de 2011.

Por lo tanto, retomando el enfoque hacia el proyecto artístico en sí, el desarrollo de los personajes principales es clave. Para ello se crean cinco personajes, dos chicas y tres chicos y se aborda cada uno de forma intensiva planteando una serie de cuestiones que abordan todo tipo de detalles, desde su personalidad a sus tics más personales, manías, gustos y estilo al vestir, animal favorito, forma de caminar, etc. Cualquier información que pueda enriquecer nuestra visión completa del personaje es fundamental. El guionista, a la hora de escribir el guión ha de tener en cuenta toda esa serie de detalles aunque es posible que algunos de ellos pasen desapercibidos al ojo del lector.

Para la construcción de personajes ha sido fundamental buscar conjuntos de características que se diesen en personas reales

El trabajo resultante se condensa en cinco fichas a las que se recurrirá durante el resto del proceso creativo. Estas fichas, que definen características y personalidades, no son en absoluto estáticas, sobre todo en lo referente a personalidades ya que irán evolucionando con el paso del tiempo y las circunstancias de cada uno de los personajes.

4.3.1. Personajes: fichas de carácter y personalidad.

Para la elaboración de estas fichas se tuvieron en cuenta varios factores tales como la edad, nacionalidad, fisiología y más concretamente dos factores fundamentales: el temperamento y el carácter.

Antonio Sánchez-Escalonilla expone una buena reflexión acerca de estos dos conceptos en su libro *Estrategias para el guión cinematográfico*:

“El temperamento es la dimensión innata y espontánea de la personalidad. Nacemos con un temperamento determinado y morimos con él, a no ser de que se produzca una fractura en la raíz psicológica de la persona. (...) En cambio, sí puede hablarse de libertad en el carácter de alguien. Esta palabra griega significa huella: el carácter es la marca que dejan en la personalidad los actos libres de un individuo y la educación recibida.”⁸

A continuación se exponen las fichas de los cinco personajes principales de *Mortal Art*.

⁸ Antonio Sánchez-Escalonilla. *Estrategias del guión cinematográfico*. Ed. Ariel Cine [Barcelona, España] 1^ª edición: mayo 2001 pag. 276

Fichas de personajes:

Como inciso señalar que las fichas están expuestas tal y como se crearon para uso personal. No es de extrañar pues, que contengan expresiones poco académicas.

Manu (protagonista)



Edad: 27 años

Fisiología: Muy delgado, aunque de complexión atlética, usa gafas o lentillas (sin ellas no ve tres en un burro), le crece el pelo a una velocidad asombrosa. No engorda aunque comer, come como una lima.

Nacido en Madrid, pero ha vivido en Tenerife desde los 8 años y se considera canario de espíritu.

Características del personaje:

Tiene tendencia a almacenar todo (síndrome de Diógenes). Hace uso de muchas palabras características suyas o de su grupo de amigos más cercano (*mas o menos, bibiyus..*) tardón, lento, exagerado, le gusta cocinar (sus especialidades son sopa de miso y espaguetis), siempre esta con mil proyectos en la cabeza y estresado, y cuantos más proyectos tiene más le cuesta organizarse y hacer algo, es un friki, en especial de las películas y los cómics, se pone pesado para conseguir lo que quiere, y siempre lo consigue. Si la montaña puede ir a Manu mejor, y suele convencer a la montaña. Tiene mala leche conduciendo y aunque es lento para todo, para conducir le suele pisar bastante, pero es buen conductor. Es totalmente nocturno, a pesar de que no puede vivir sin el sol. Odia el frío, es como una lagarto necesita del calor del sol para funcionar, sino se deprime o se enfada. Adora la tecnología. Es detallista, jovial, optimista, generoso, se deja todo para el ultimo momento. El yoga y el comer bien le

gustan aunque por vagancia o por falta de tiempo no suele hacer ni lo uno ni lo otro, (*mente sana in corpore sano* a lo vago), buen cocinero cuando se pone a ello, chistoso, curioso, y muy exigente consigo mismo. La ley de Murphy le suele pasar factura constantemente. Le gusta discutir, e intenta siempre darle la vuelta a la tortilla de las cosas. Cuando discute lo hace de manera apasionada, quizás demasiado apasionada, excepto cuando discute con Laura, adoptando una actitud fría y calculadora, midiendo bien sus palabras, aunque sin cortarse un pelo.

Objetivos:

Poder vivir de su arte, de sus cuadros. Le flipa la animación y le encantaría hacer algún día un corto o un largo de animación. No le gusta trabajar con gente que le diga lo que tiene que hacer, a no ser que sean colegas suyos, con los que tenga confianza para dar sus opiniones.

Relaciones con los personajes:

Novio de Laura, a la cual conoce por ser amiga de Javi. Quedan un día a tomar cañas después de una obra de teatro de Laura, y recién conocida, la manda callar, ya que Laura no deja hablar a su amiga (Inma). Conoce a Javi -ver ficha de Javi- y la primera impresión que tiene de él es que es un chungo de la vida y que le va a robar sus cosas mientras está en Tenerife. Conoce a Santi por ser su primer compañero de piso en Valencia. Conoce a Inma a la vez que a Laura, tomando cañas después de una función de ésta última.

Clasificación de la personalidad:

Sanguíneo-extravertido estable:

A primera vista son tipos equilibrados y simpáticos, buenos comunicadores, sociables y emprendedores. Afrontan los reveses de la vida con calma. Controlan sus sentimientos. Inician relaciones con facilidad, son afables y dicen lo que piensan. seguros de si mismos. Contagian sus estados de animo, buenos o malos.

Laura



Edad: 20 años

Fisiología: Muy delgada y desgarbada

Nacida en Valencia, pero se ha criado entre Teruel y Valencia.

Características del personaje:

Fumadora compulsiva, revolucionaria y reivindicativa, nerviosa, le gusta cantar a grito pelado, protagonista, no bebe nada de agua pero sí litros de café, arrebatada, impulsiva, enseguida te sientes cómodo/a con ella, interesante, actriz, peliculera, chica Grease (mega fan de Grease), tiene múltiples personalidades, sentimental, necesita gente a su alrededor, causa una gran impresión en la gente, le gusta la política, izquierdista a muerte, se ríe de si misma, muy fiestera, don de gentes, critica, romántica, bipolar, extravagante, habla por los codos, anti-tecnología, se ha visto todas las telenovelas, buena lectora, con gusto a pesar de toda la basura que se pueda tragar en la tele, nunca tiene saldo en el móvil, algo bruta (para dar la nota) su risa es de mala de película, le gusta llevar la contraria, sobretodo a Manu, algo desastre y desorganizada, poco detallista (por despiste), la memoria le juega malas pasadas, exagerada, inventa/infla mucho las historias que le pasan cuando se las cuenta a la gente, habla muy deprisa, odia a los niños, no sabe como encararlos (excepto a sus primos, a los que adora) y le dan asco los animales. Fan de la cerveza, algo marimandona, y muy respondona, muy gestual. Es una persona que incita a los vicios, Alaska es su ídolo, aunque la música en general le da bastante igual, se sabe las canciones que ponen en las fiestas de su pueblo, y se inventa la mayoría de las letras de las canciones. Siempre mira detrás de la puerta del baño antes de entrar cuando va sola (por si está la monja asesina, trastorno

inculcado por haber ido a un colegio de monjas) malhablada, muy implicada con su familia, odia a sus abuelos por parte de padre, y adora a su abuela por parte de madre, con la que tiene gran complicidad. Muy buena persona, y muy justa (odia a muerte la injusticia), mala leche, sobre todo por las mañanas, al levantarse (puede ser terrible), pájara, le da rabia limarse las uñas y no va nunca a la peluquería.

Objetivos:

Su objetivo principal en la vida es ser actriz, estudia en la Escuela Superior de Arte Dramático de Valencia.

Relaciones con los personajes:

Novia de Manu, mejor amiga de Inma. Conoce a Javi por ser éste amigo de Laura –la otra Laura- (profesora de inglés de esta Laura, que es a su vez, amiga común de Manu y de Javi) y además, antes de conocer a Manu, tuvo un rollo de unos días con él. Conoce a Santi por ser el compañero de piso de Manu. Al principio vive con su abuela, pero en el momento actual vive con Manu y con Santi.

Clasificación de la personalidad:

Colérico-extravertido inestable:

Actúan llevados por el impulso, son frecuentes sus estados de euforia. Tienden a dejarse dominar por las pasiones. Son precipitados y espontáneos. Incapaces de ocultar opiniones y sentimientos, que suelen brotar en sus explosiones de ira. Precipitados en sus resoluciones.

Javi



Edad: 26 años

Fisiología: Fibroso, no muy alto, atlético, lleva rastas, usa gafas.

Nacionalidad: Argentina, de la provincia de “Entre Rios”

Características del personaje:

Inventor, loco, siempre le esta buscando las cinco patas al gato, no le gustan las ciudades, tiene horarios locos, siempre esta fuera de su casa, argentino, generoso, ordenado y limpio, es un trocito de pan,. Manitas, disperso, inconstante, risueño, soñador idealista, tiene el estomago delicado, ha viajado mucho. Está en busca de su media naranja, humor negro, relajado, curioso, no le gusta hablar de política, conoce a mucha gente. Vagabundea, indeciso, inquieto, observador, examina todo para ver errores y arreglarlos. Le encanta viajar. Se ha apuntado a mucha carreras diferentes pero, “por h o por b” ninguna acaba de convencerlo. Puede desaparecer durante días sin dar señales de vida y volver cargado de historias alucinantes.

Objetivos:

No los tiene muy claros todavía, pero le apasiona la arquitectura, y sí que le gustaría ser arquitecto, como su padre y su madre.

Relaciones con los personajes:

Conoce a Manu a través de Santi, que es el primer compañero de piso de Manu cuando éste llega a Valencia por primera vez. Conoce a Inma a través de Laura, que la lleva a su fiesta de cumpleaños (la de Javi) y se medio enamora de ella, llegan a tener un rollo y se acaba pillando por

completo, y aunque ahora no hay nada entre ellos, el le tira pullitas de tanto en tanto. Conoce a Santi por haber convivido en el mismo edificio donde vive Javi, que es mitad pisos normales mitad residencia de estudiantes. Conoce a Laura, a través de su amiga Laura –la otra Laura- y llega a tener un rollo de unos días con ella que acaba en nada.

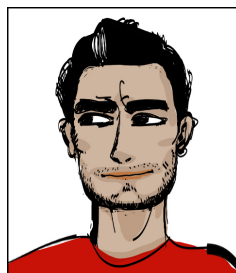
Clasificación de la personalidad:

Sanguíneo-flemático:

A primera vista son tipos equilibrados y simpáticos, buenos comunicadores y sociables. Afrontan los reveses de la vida con calma, inician relaciones con facilidad y son afables.

Es imperturbable, domina sus deseos y sabe guardar secretos, su expresividad desconcierta a quien le rodea. Emprendedor pero poco constante.

Santi



Edad: 25 años

Fisiología: Muy delgado, alto, pelo negro y muy abundante, necesita gafas, aunque nunca las lleva por coquetería, cara de modelo

Valenciano de toda la vida.

Características del personaje:

Muy vago, calculador (inconscientemente). Suele ir o muy elegante o muy desastrado, le cuesta despertarse, suspira constantemente, manipulador (sobre todo con Javi), parpadea mucho, nunca lleva gafas y nunca tiene dinero para lentillas (no ve nada). Buen gusto, inteligente y culto. Nómada, dejado, hipocondríaco, siempre come pollo. Gay, pero le gustan los heterosexuales (últimamente los muy jóvenes). muy delgado. Es fan de Michael Jackson y del pop en general. Le encantan los video juegos (quiere trabajar diseñándolos), misántropo, odia hacerse mayor. Fan de sexo en New York. Canta en la ducha o cuando está solo o piensa que lo está (baila incluso), le gustan los regalos voluminosos, le encanta la tecnología, sobre todo de Apple, le flipan los " Big Mac" a pesar de ser un megafreak de la comida sana y por consecuencia poco sabrosa (por el hecho de mantenerse joven de por vida), si ve un espejo tiene que mirarse, odia cocinar (siempre se hace potingues fríos, pero sanos). Conoce todo tipo de mejunjes para la piel, y el cuidado de la imagen.

Le gusta la cultura japonesa, no tiene horarios y duerme con la estufa pegada a la cama. Odia a los gays locas, o tópicos. Es bastante quejica, pero se queja con ingenio.

Odia a casi todo el mundo, le cuesta hacerse amigo de la gente (excepto cuando va borracho), aunque si le caes bien, se convierte en un buen amigo y aliado.

Tiene un perrete, el típico perro de vagabundo, (un ratonero, de pelo corto) que de hecho era de un vagabundo del barrio, al que se le escapó y Santi lo salvó (secuestró) y el perro ladra a todo el mundo menos a él; aunque sepa quién eres, al principio te ladra.

Objetivos:

Su trabajo soñado es el de director de sus propios video juegos, aunque le apasiona la moda, y no le importaría ser productor musical. Actualmente estudia diseño de moda, a pesar de ser un tópico entre los gays.

Relaciones con los personajes:

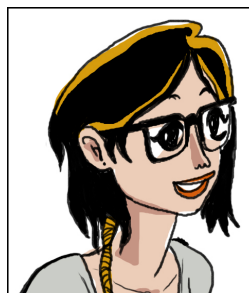
Conoce a Javi por vivir un tiempo en la misma finca, a Manu, por ser compañeros de piso en varias ocasiones (siempre por casualidad) a Laura por ser la novia de Manu y a Inma por ser amiga de Laura.

Clasificación de la personalidad:

Flemático-introvertido estable:

Reflexivos, silenciosos, imperturbables y en ocasiones, irritablemente prudentes. Miden siempre sus palabras, piensan lo que dicen. Dominan sus pasiones, saben guardar secretos. Su inexpresividad desconcierta a quienes le rodean. Cuando se le conoce, desvela genialidad.

Inma



Edad: 20 años

Fisiología: Normal, de caderas anchas y talla grande de sujetador. Usa gafas de pasta negra y lentillas, según le dé. De estatura alta.

Valenciana de toda la vida.

Características del personaje:

Wikipedia andante, muy activa, vegetariana, atérmica, no puede tener amigos chicos, estudia bellas artes, cada vez que se deprime se tiñe el pelo, empalma los novios, cuando se deprime se encierra en si misma, introvertida, buena cocinera, muy responsable, siempre cargada de trastos, “friki”, usa palabras técnicas para todo, soñadora y romántica, detallista, cuando va por la calle acompañada, tiene que ir con el hombro izquierdo cerca de la pared, mano frías, torpe, un poco distraída, nunca dice palabrotas, no critica a nadie, estudia italiano, le gustan las hierbas, depresiva, coquetea con los tíos sin darse cuenta, lo primero en que se fija de alguien, es en las manos, siempre lleva escotes. Le gusta filosofar.

Objetivos:

Convertirse en profesora de arte, aunque también le gustaría hacer exposiciones, y escribir algún libro que otro.

Relaciones con los personajes:

Laura e Inma son “mejores amigas”. Fue en primero de bachillerato cuando Inma conoció a Laura. En ese momento Inma atravesaba una crisis depresiva que gracias a la compañía de Laura pudo superar. Las dos se han apoyado mucho.

Inma conoció a Javi gracias a Laura que en aquel momento se puede

decir que lo único que hacía era conocer gente y salir de fiesta. Inma y Javi mantuvieron una relación corta que se rompió porque Inma volvió con su ex novio.

Inma y Manuel se conocen por Javi. Ellos eran amigos desde hacía tiempo. Se conocieron tomando cañas.

Inma conoce a Santi porque era amigo de Javi, de Manu y de Laura, y finalmente le conoció en una visita a casa de Manu.

clasificación de la personalidad:

Melancólico- introvertido inestable:

Tímidos , sensibles, fáciles de herir. Mienten con frecuencia para ocultar sus sentimientos, se ruborizan con facilidad y a menudo disfrazan sus depresiones con euforias. Dudan, tienden al escrúpulo y sienten remordimiento de conciencia. Su inestabilidad provoca compasión y tienen una imagen de desamparo.

4.3.2. Bocetos: materialización de los personajes.

Los modelos que han servido para la posterior materialización de los personajes, han sido todas personas reales, por lo tanto este aspecto ha resultado poco complejo a la hora de crear un personaje desde cero. Sin embargo la decisión del estilo que ha marcado la estética general del cómic, ha ido poco a poco desarrollándose a medida que el proyecto iba tomando forma.

El resultado de los diseños tiene un marcado carácter personal surgido de numerosas referencias artísticas como puedan ser Ashley Wood, Paul Pope, Barnaby Ward, Robert Valley, Jamie Hewlett, multitud de animadores desde Chuck Jones, Tex Avery, el Cartoon Modern (estilo artístico usado principalmente en la animación creada durante las décadas de 1950 y 1960)

A pesar de la búsqueda de estilo, la premisa ha sido la misma durante todo el proyecto: simplicidad, frescura y movimiento. La intención era encontrar un estilo ágil y dinámico, poco sobrecargado que permitiese mover a los personajes de forma exagerada y acentuar sus expresiones.

En un principio se planteó una realización en blanco y negro, pero finalmente se optó por hacer uso del color, por su cualidad estética y también como medio expresivo.

A continuación se muestran una serie de bocetos de cada personaje

Bocetos



Fig.5.- Javi: boceto del diseño final.



Fig.6.-Inma boceto diseño final



Fig. 7.-Javi e Inma

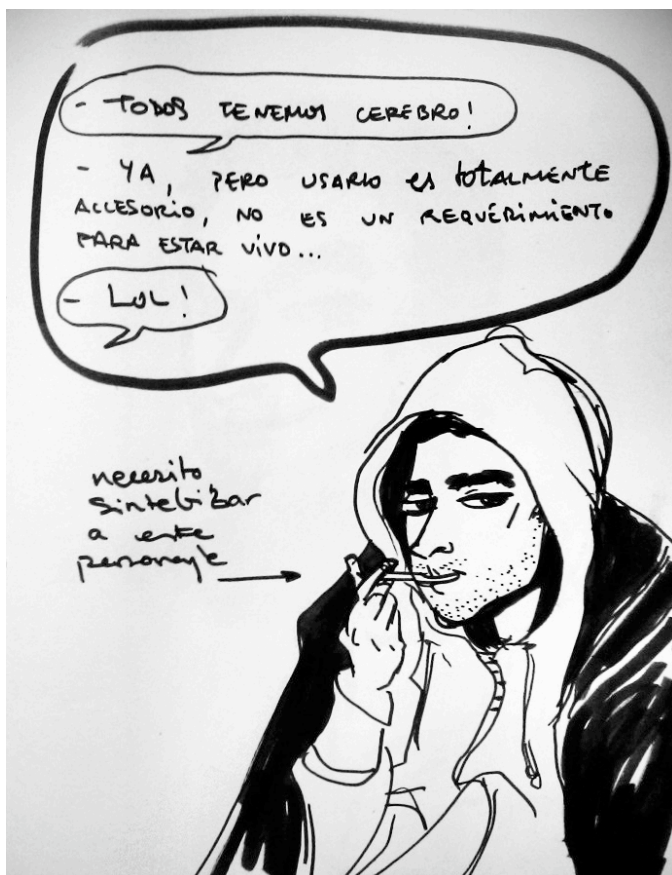


Fig. 8.- Santi (preliminar)



Fig. 9.- Santi . Boceto del diseño definitivo



Fig. 10.- Laura boceto diseño definitivo



Fig. 11.- Laura



Fig. 12.- Laura



Fig. 13.- Laura



Fig. 14.- Laura



Fig. 15.- Laura



Fig. 16.- Manu boceto diseño final.



Fig. 20.- Manu



Fig. 21.- Manu



Fig. 22.- Manu, Boceto preliminar

4.4. Layouts y Storyboard.

A partir de este momento se buscan referencias escenográficas y se empieza a trabajar en la que va a ser la estructura final del cómic. Se deciden los planos y el ritmo visual que va a presentar la obra final. Es en éste momento cuando se empieza a experimentar en torno a nuevos elementos narrativos que van a marcar la lectura de la obra, todo desde el papel y lápiz, con anotaciones y recordatorios.

Los conceptos *claridad* y *comunicación* se encuentran siempre presentes en este punto de desarrollo del proyecto.

El objetivo es conseguir un montaje excitante, pero siempre supeditado a los dos conceptos mencionados más arriba.

Las decisiones recaen ahora en elegir distancias, ángulos correctos que comuniquen de manera efectiva lo que está sucediendo. Hacer buen uso de las onomatopeyas en pantalla, para crear direcciones de sonidos y crear una buena guía a través de la cual se moverá el lector.

Es un momento de documentación de exteriores e interiores, entornos y de ensayo-error y, como se ha comentado al principio, de experimentación narrativa.

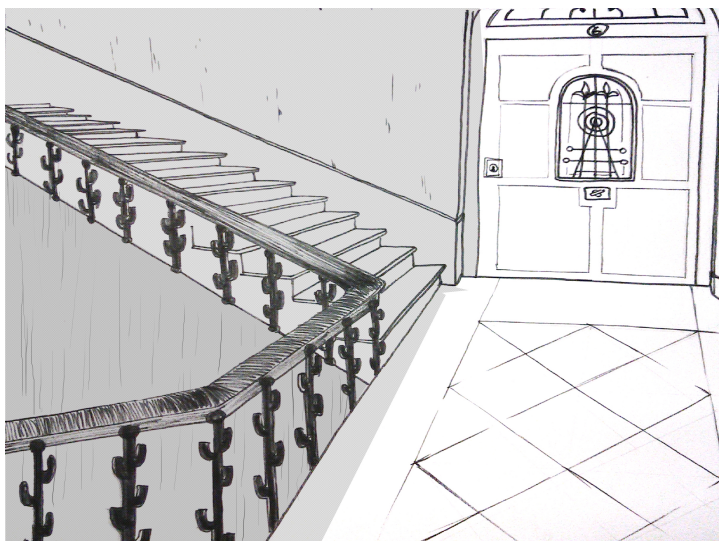


Fig. 23.- Boceto fondo.



Fig. 24 y 25.- Láminas del Storyboard



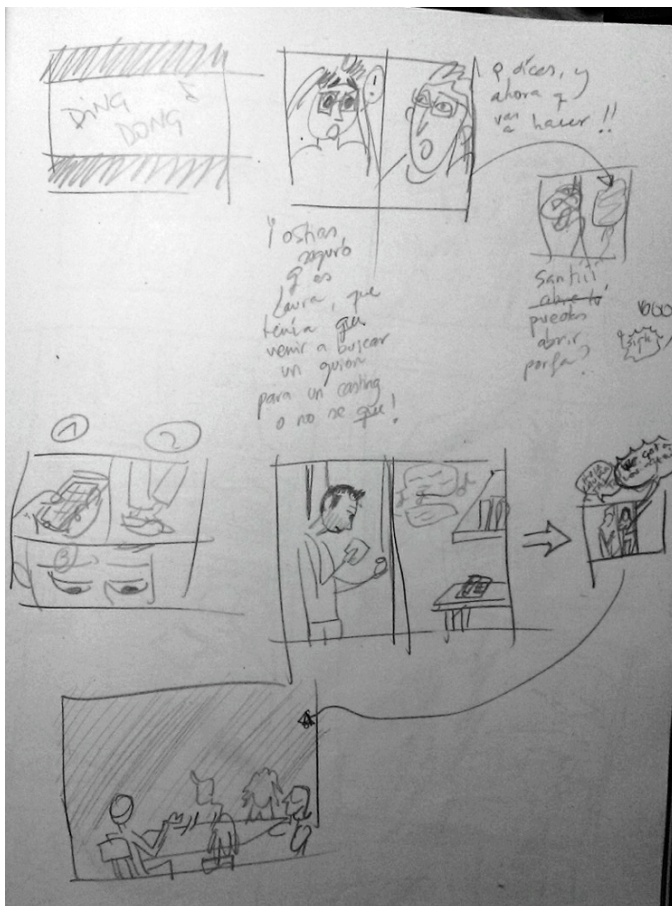
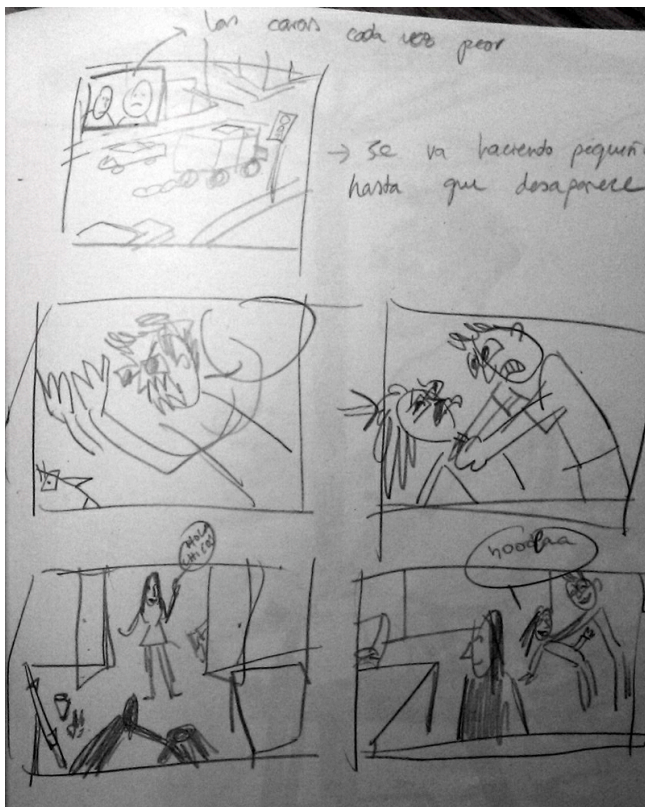


Fig. 26 y 27.- Láminas del Storyboard



Fig. 28 y 29.- Láminas del Storyboard



5. Producción

Fase de desarrollo definitivo del arte final y del montaje. Este proceso es totalmente informatizado, ya que tanto el arte final como el montaje del mismo se han hecho desde un ordenador y una tableta digital.

5.1 Arte final.

El arte final de este proyecto se plantea a través de los bocetos de personajes y el storyboard. Se trabaja íntegramente desde el programa *Adobe PhotoShop CS5*. La idea es conseguir ese estilo abocetado, y fresco de los personajes y trabajarlos desde el color.

Los fondos se trabajan aparte, según la escena en la que se esté trabajando en cada momento. Como en el caso de la animación, un fondo puede servir para la confección de una consecución de planos, para primeros planos , etc.

Si es necesario, se introducirán variantes en el storyboard, siempre apostando por la calidad, la sencillez y la comunicación.



Fig. 30.- Arte final

5.2. Montaje y edición final en flash CS3.

Finalmente, tras la realización de todas las ilustraciones, se procede a su montaje a través del programa *Adobe Flash CS3*.

Para la realización de dicho montaje ha sido fundamental el conocimiento previo adquirido en el uso de éste programa (Flash) sin el cual, el tiempo requerido para esta tarea se habría extendido considerablemente. Aun así, para conseguir los resultados esperados, planteados en el storyboard, se han necesitado muchas horas de *ensayo-error*, para ajustar los tiempos (“*timming*”, división de las acciones en el espacio y el tiempo).

A su vez, la animación de onomatopeyas, y más aún, la elección de su procedencia y dirección sobre el espacio, han hecho de esta parte del proceso una de las más complejas del proyecto.

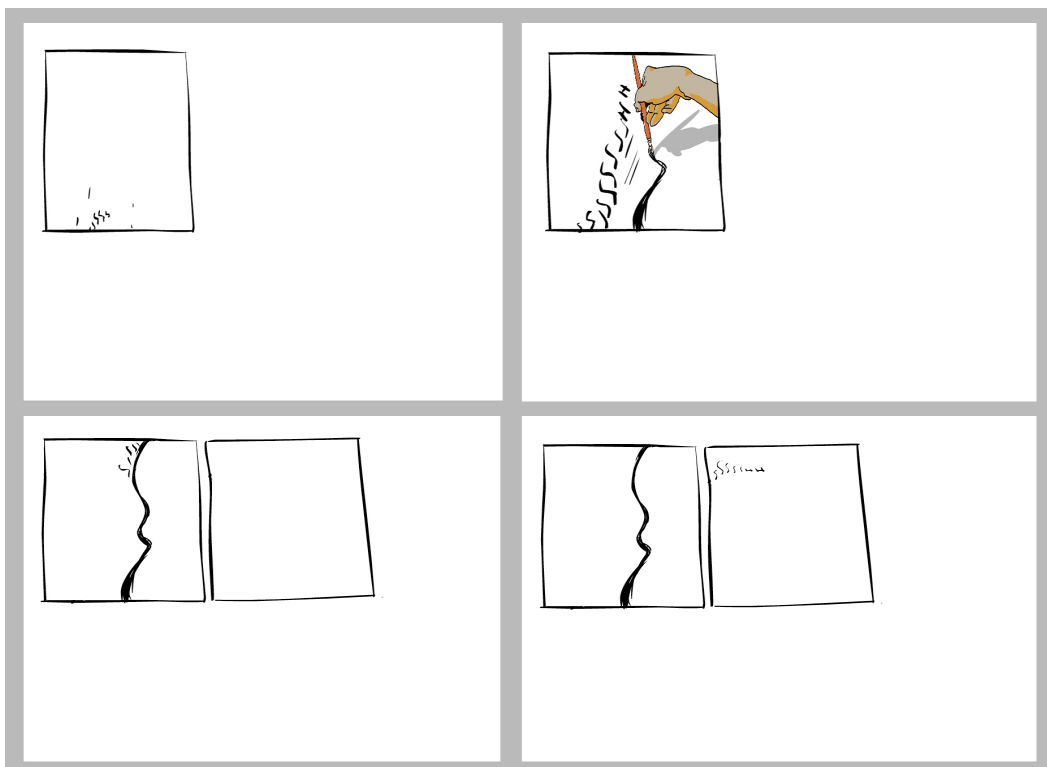


Fig. 32.- ejemplo de dirección de onomatopeyas.

Estar familiarizado con el lenguaje de los símbolos y su utilización (símbolo dentro de símbolo) , de los diferentes tipos de animaciones a elegir (gráfica, botón o clip de película) y del buen manejo de las máscaras, que permiten ocultar animaciones en el momento requerido, ha facilitado en gran medida ésta tarea.

El resultado final difiere relativamente de su planteamiento original en el storyboard, ya que la necesidad de incorporar nuevos elementos, alargar otros o incluso eliminar viñetas ha sido una constante durante esta parte del proceso.

Se ha de realizar un visor con un atractivo visual, que sea funcional y de uso sencillo. Tan solo necesitamos poder avanzar y retroceder con él. Afortunadamente Markham Carroll⁹, a través de su página de *deviantART* ofrece gratuitamente un completo y elegante visor pensado exclusivamente para el desarrollo de cómics bajo la plataforma Flash que ya empieza a despuntar entre aficionados como la plataforma para realizar experimentos con el cómic digital.

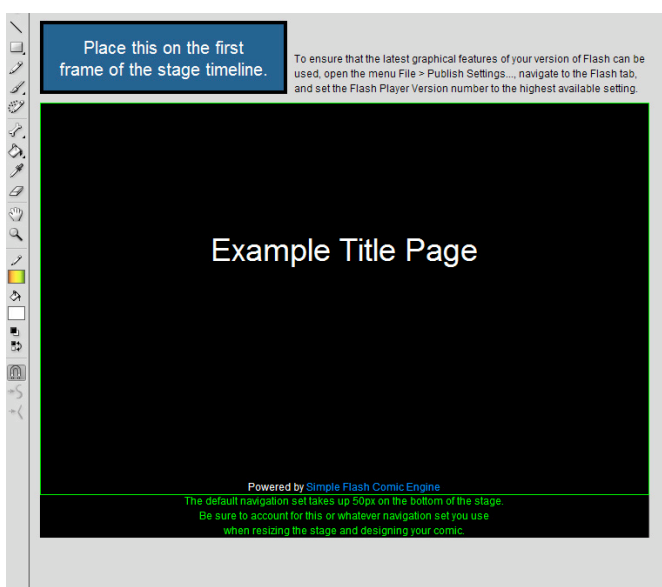


Fig.31.- Simple Flash Comic Engine

⁹ <http://www.hyraxattax.deviantart.com/art/Simple-Flash-Comic-Engine-196748487> [en línea]

Una vez descargado el visor, nombrado por su autor *Simple Flash Comic Engine* se comienza a montar todas las ilustraciones, separar por capas, crear bocadillos y ajustar tiempos hasta conseguir que el resultado final funcione sin errores y todo se encuentre ajustado a lo que previamente habíamos planificado.

6. Conclusiones.

Desde la gestación de este proyecto hasta la finalización de la exposición de la idea, el desarrollo del guión y la realización del primer episodio, he culminado una serie de etapas que me permiten enumerar lo siguiente:

1.- Los principales conceptos con los que se podría definir la experiencia que ha supuesto el desarrollo de esta idea serían:

- Investigación: no solo ha supuesto la búsqueda de trabajos realizados previamente por otros autores en referencia a esta materia, sino la adaptación de características propias de otros formatos, como las comedias de situación, a un tipo de narrativa diferente y nueva .

- Experimentación: puesta en práctica de la totalidad de las materias impartidas durante el Master de Producción Artística, siempre intentando romper límites.

2.- Desde el teatro griego hasta el comic digital, pasando por Cervantes y Shakespeare, se pone de manifiesto que la parte fundamental para cualquier manifestación literaria, es decir que requiera un guión, ha sido y es la idea original sobre la que giran todos los demás elementos, tanto artísticos, de diseño y técnicos.

3.- El gran condicionamiento visual al que estamos sometidos desde la invención de la imprenta hasta hoy, subyace sutil pero fuertemente arraigado en nuestros modos de observar cualquier tipo de publicación, incluso si el soporte que la sustenta es digital, como en este caso.

Resulta sorprendentemente difícil adaptar nuestros movimientos visuales a un espacio infinito en cualquier dirección, como es el medio digital, incluso desde el punto de vista del creador o creativo y no sólo desde el espectador, y ello es debido a la cantidad de siglos que el ser humano ha estado practicando la lectura de textos e imágenes, en un orden determinado, condicionado por el soporte físico sobre el que descansaba la información que se le mostraba.

4.- Conceptualmente éste trabajo ha pretendido indagar en las nuevas posibilidades narrativas que plantea el formato digital al panorama del cómic. A través de la realización de la presente obra gráfica deducimos que a pesar del tiempo, el esfuerzo, la investigación y la experimentación que este trabajo ha supuesto, queda muy patente el vastísimo campo inexplorado que se abre a nuevas formas de lenguaje visual sustentadas en los formatos digitales, no solo por sus características técnicas físicas, sino también, y como aspecto muy importante, por su repercusión social debido a la inmediatez con la que hoy día, y cada día más, es posible llegar a millones de personas sin problemas de logística, almacenaje y distribución.

Cabe destacar en este sentido, el marcado carácter interdisciplinar de las futuras investigaciones y experimentaciones en el campo del desarrollo de lenguajes digitales. Todas las técnicas artísticas, mezcladas con las artes aplicadas, el diseño e incluso la ingeniería física y electrónica, marcarán todas juntas e interrelacionadas nuevos caminos hacia un nuevo lenguaje visual.

5.- Un detalle fundamental en relación a la técnica aplicada para desarrollar este proyecto ha sido la utilización de la fotografía, e incluso

del vídeo, para captar matices, que con el sólo uso del storyboard, pasaban desapercibidos, y que han servido para enriquecer el resultado final del mismo. Esto nos puede llevar a la conclusión de que el desarrollo de este tipo de proyecto incluye técnicas próximas a la realización cinematográfica o producciones de animación.

Por otro lado, buscar la inspiración en personas cercanas ha sido vital y muy enriquecedor a la hora del desarrollo de cada uno de los personajes, tanto a nivel conceptual, como de desarrollo artístico.

Por último reseñar que durante la realización de este proyecto hasta su finalización han estado constantemente apareciendo nuevos cómics digitales que se acercan a lo que en ésta tesis se estudia, lo que demuestra que nos encontramos en plena fase de crecimiento del medio y que es de interés general, no sólo para los artistas, sino también para las empresas del sector, que ven posibilidades de un nuevo mercado.

Dan constancia de ello los recientes debates sobre nuevas formas contractuales para ilustradores con respecto al mercado digital, que se están produciendo a través de las asociaciones de ilustradores francesas, e incluso españolas, quedando así reflejada la actualidad de la investigación del presente trabajo.

7. Bibliografía.

Libros.

- Amidi, Amid, *Cartoon Modern, style and desing in fifties animation*, California, Chronicle Books LLC, 2006
- Chandler, Gael, *Film Editting*, California, MWP, 2009
- Delgado, Pedro Eugenio, *El cine de animación*, Madrid, JC, 2000
- García, Santiago, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010
- Hunt, John, *El arte de la idea*, Barcelona, Ediciones Urano, 2010
- McCloud, Scott, *Hacer cómics*, Bilbao, Astiberri, 2007
- McKee, Robert, *El guión*, Barcelona, Alba Editorial, 2002
- Pope, Paul, *PCity Parade*, Colorado, Horse press, 1997
- Pope, Paul, *Pulphope*, Richmond, AdHouse Books, 2007
- Sanchez-Escalonilla, Antonio, *Estrategias del guión cinematográfico*, Barcelona, Ariel Cine, 2004
- Sullivan, Karen, “et al.”, *Ideas for the Animated Short. Finding and Building stories*, Oxford, Elsevier, 2008
- Van Sijll, Jennifer, *Cinematic Storytelling*, California, MWP, 2005
- Wigan, Mark, *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*, Barcelona, Gustavo Gili, 2008

Webs.

-Deepcomix [en línea] <http://www.deepcomix.com>

-deviantART, [en línea] www.deviantart.com

- Scott McCloud. *The "Infinite Canvas"* [en línea].

<http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/index.html> Versión 1.0

Febrero 2009. [Consulta: 3 noviembre 2009]

-ApiV, [en línea] <http://www.apiv.com/>

Charlas.

-Pons, Álvaro, "del papel al e-book. Crónica de una transición digital"
En, Jornades sobre il·lustración gráfica, Valencia, Centre d'Estudis i
d'Investigación del MuVIM, 2011.

-MAX (Capdevilla, Francesc), "La historiesta gráfica, a la virtud por la
necesidad", En, Jornades sobre il·lustración gráfica, Valencia, Centre
d'Estudis i d'Investigación del MuVIM, 2011.