

TFG

EL DÍA MÁS LARGO.

**Presentado por Mario Barrachina Navarro
Tutor: David Heras Evangelio**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN.

CASTELLANO

Elaboración de las primeras páginas de una novela gráfica. Se aborda tanto la creación de la parte literaria como de la parte gráfica y trata sobre los recuerdos en torno a la figura del abuelo materno del autor. En la memoria se recogen el proceso de investigación, ideación, preproducción y arte final de la extensión abarcada. El objetivo principal es obtener un planteamiento sólido y establecer un proceso de trabajo funcional que permita su continuación y la posible difusión a editoriales y concursos.

INGLÉS

Production of a series of pages and the cover for a graphic novel. The project presents both the development of the script and the development of the graphic part. It addresses the memories of author's maternal grandfather. Therefore, the document compiles the research process, the idea, the preproduction and the final arts of this fragment of the novel. The main objective is to get a solid approach which will establish a working process to continue the rest of the novel and have the possibility to send it to publishing houses and contests.

PALABRAS CLAVE.

Abuelo; recuerdos; anécdotas; narrativa secuencial; familia.
Grandpa; memories; anecdote; sequential narrative; family.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized, cursive script that reads "Mario". The signature is written over a horizontal line that extends to the right.

Mario Barrachina Navarro.

AGRADECIMIENTOS.

A Alberto Sanz Mariscal, por sus primeros consejos y conocimientos para ilustrar cómics.

A David Heras, por su remarcable tutorización, por haber ayudado a impulsar el proyecto y por su seguimiento de principio a fin e innumerables revisiones y correcciones.

ÍNDICE.

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1. Justificación.....	4
1.2. Objetivos.....	4
1.3. Metodología.....	4
2. CONTEXTO Y REFERENTES.....	5
2.1. Marco teórico.....	5
2.2. Referentes temáticos y conceptuales.....	7
2.3. Referentes visuales.....	10
3. DESARROLLO.....	10
3.1. Idea y mapa conceptual.....	10
3.2. Preproducción.....	12
3.2.1. Documentación.....	12
3.2.2. Guion literario.....	12
3.2.3. Diseño personajes.....	13
3.2.4. Planificación de las páginas.....	15
3.2.5. Storyboard.....	16
3.2.6. Pruebas de estilo gráfico.....	16
3.3. Producción.....	17
3.3.1. Páginas a lápiz.....	17
3.3.2. Páginas finales.....	19
4. PUBLICACIÓN DEL CÓMIC.....	21
4.1. Análisis de editoriales.....	21
4.2. Análisis de concursos.....	22
4.3. Análisis de la autoedición y presupuestos.....	23
5. CONCLUSIONES.....	23
6. BIBLIOGRAFÍA.....	24
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	26
8. ANEXOS.....	26

1. INTRODUCCIÓN.

Este proyecto, de naturaleza práctica, pretende establecer los cimientos de una novela gráfica. Así pues, no se abarca el desarrollo completo de esta, sino que el trabajo se centra en dar con una metodología y obtener unos primeros resultados que sirvan de modelo para su continuidad. Este proceso se ha llevado a cabo en diferentes fases, partiendo de cero en cada una de ellas: documentación e investigación; realización de la labor literaria, pensando y escribiendo la historia y la forma de contarla; y, por último, la ejecución de la parte gráfica, comprendiendo el diseño de los personajes, la planificación de las páginas y su arte finalizado. Por ello, se debe tener en cuenta la importancia de todo el proceso previo a alcanzar su apariencia final, siendo esta última un reflejo de lo primero.

1.1.JUSTIFICACIÓN.

Trabajo enmarcado en el ámbito de la ilustración y la narrativa secuencial, enfocado a introducirse en el ámbito editorial, con el fin de obtener un primer proyecto de carácter profesional como ilustrador de cómics. Se contempla la posibilidad de dar a conocer e incluso publicar la obra completa por diferentes medios como editoriales, concursos o la autoedición.

1.2.OBJETIVOS.

Principal:

Obtener un acabado óptimo de las primeras páginas de la novela gráfica, en las cuales queden bien establecidos el estilo de narración y el estilo gráfico, para así poder completar el resto de las páginas posteriormente.

Específicos:

- Definir una narrativa y elaborar un guion que permitan seguir la historia con facilidad y refuercen la emotividad de esta.
- Desarrollar un estilo gráfico acorde al carácter de la novela.
- Construir unos personajes sólidos y creíbles con los que pueda conectar el lector.
- Reflejar de manera eficaz las sensaciones que quieren transmitirse.
- Conseguir al menos una secuencia completa de escenas para comprobar su funcionamiento.

1.3.METODOLOGÍA.

Para empezar, se estableció el tema que se quería tratar y una primera idea de cómo podía ser contado. Con esto en mente, se llevó a cabo una fase de investigación con el fin de reforzar conocimientos sobre el funcionamiento

del lenguaje del cómic. Gracias a las reflexiones de diferentes estudiosos de este arte, se obtuvieron nuevos recursos y posibilidades de aplicarlos en la historia. Esto permitió moldear poco a poco la idea inicial, encaminándola hacia una solución cada vez más clara.

Posteriormente, una vez decididos aspectos de la trama como la localización y algunas de las escenas, se realizó una fase de documentación en la que se fotografió e interpretó mediante bocetos el escenario principal de la historia. Gracias a esto se mejoraron ciertas ideas y se alcanzaron otras nuevas.

A partir de aquí, ya se podía empezar a desarrollar la historia. Se realizó un guion literario en el cual se reflejaban los primeros diálogos, personajes y escenarios. De manera simultánea, se iba elaborando el storyboard y la planificación de las páginas, ya que la construcción de las escenas únicamente con palabras resultaba un tanto abstracta. El storyboard se plantea con un dibujo extremadamente simplificado, ya que sirve para pensar diferentes planos, ubicaciones de los personajes en el espacio y comprobar el ritmo narrativo. En esta fase también se utilizaron referentes teóricos, especialmente a la hora de abordar el guion literario, pues era una labor ajena al aprendizaje adquirido en la formación del grado.

Una vez se obtenía un primer boceto de las páginas que funcionaba, se redibujaba a mayor tamaño y con más detalle, introduciendo ya los diseños de personajes y escenarios que se habían realizado previamente. En esta fase de pasar a limpio podían producirse modificaciones en la composición, pues lo que de manera simplificada podía funcionar en el storyboard, al plasmarlo más detalladamente podía exigir una redistribución de los elementos. También había que tener en cuenta el texto, con sus respectivos bocadillos, como un elemento más de la composición, pues debían convivir de manera equilibrada con los dibujos dentro del espacio limitado de la viñeta.

Finalmente, cuando todo estaba en orden, las páginas se pasaban a limpio utilizando el programa *Procreate*. La introducción de textos y la maquetación final se llevaron a cabo en *Indesign*.

2. CONTEXTO Y REFERENTES.

2.1. MARCO TEÓRICO.

“En los últimos años, el cómic se ha hecho mayor. Un caudal de obras ambiciosas e innovadoras está dando a lo que tradicionalmente se había considerado un producto infantil un prestigio cultural comparable al de la literatura y el arte. Podríamos decir que estamos asistiendo, de hecho, al nacimiento de un nuevo arte.”¹

Gracias a títulos como *Maus*, de Art Spiegelman o *Contrato con Dios*, de Will Eisner, la novela gráfica y, por extensión, el cómic en general, han ido

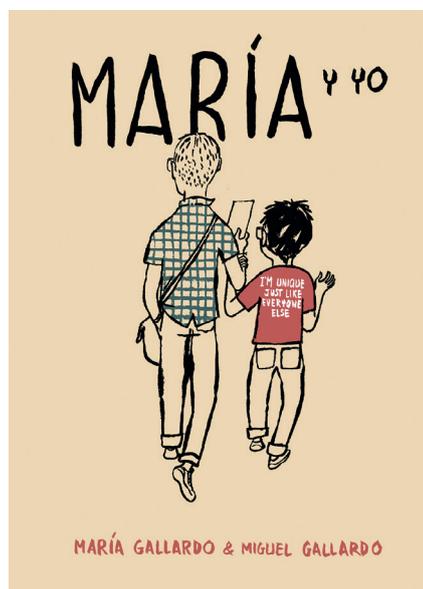


fig. 1.



fig. 2.

ganando importancia gradualmente en la sociedad y en el ámbito cultural, abordando una gran variedad de temas y géneros con un enfoque adulto, obteniendo como resultado obras de gran calidad capaces de satisfacer al lector más exigente.

Ciñéndose al ámbito nacional y al género que concierne para este proyecto, el autobiográfico, se podría situar el inicio de este auge a mediados del S.XX, en la editorial Bruguera, de la mano de autores como Vázquez; dibujante de famosas series en las que se retrata a sí mismo durante su trayectoria, desde un punto comprendido entre la hilarante ficción y la realidad exhibicionista, presentándose como un sinvergüenza estafador, cuentista y pícaro. El triunfo de este tipo de historietas junto con otros personajes cotidianos como Zipi y Zape o Rompetechos ya auguraba el interés que este género despertaría en la gente poco después.

A finales de los 70 se inició un *boom* del cómic adulto, aprovechando la liberación tras la dictadura, y se empezó a generar obras de peso contadas en primera persona, impulsadas por el movimiento *underground* que se produjo en el cómic español, y que se extendió hasta los 90. Destacó el autor Carlos Giménez, que revolucionó el género con su narrativa autobiográfica, dejando obras como *Paracuellos*, *Barrio* y *Los profesionales*, en las cuales refleja diferentes etapas de su vida.

En los 80, con el cómic alternativo muy presente en el país, surgen autores como Miguel Gallardo, quien también ha explorado el terreno de la “autoficción” en las últimas décadas, tratando temas íntimos de su vida como la relación con su hija con autismo en su obra *María y yo* (fig. 1). Se ha observado que la tendencia a utilizar el cómic como modo de reflejar la propia vida del autor se suele abarcar desde dos perspectivas más marcadas: por un lado, como es el caso que se acaba de mencionar de Gallardo, o en otros libros como *La casa*, de Paco Roca –en el que refleja la relación con su padre tras la muerte de este– se opta por el uso de un tono más serio, aprovechando para tratar temas más delicados como enfermedades o pérdidas, o introduciendo cierto tono crítico; por otra parte, se puede abordar desde un tono humorístico, empleándolo para contar situaciones cotidianas fácilmente reconocibles y consiguiendo así la complicidad del lector. En este caso, encontramos una gran cantidad de autores como pueden ser Albert Monteys y sus series para la revista *El jueves*, en las que retrata su vida como dibujante con toques cómicos; Mamen Moreu, Agustina Guerrero o Raquel Córcoles, que todas ellas presentan historietas basadas en sus vivencias a modo de diario; o Juanjo Sáez (fig. 2), que lleva el recurso de hablar sobre sí mismo al extremo y en sus propios libros aprovecha para jugar con la ironía sobre ello².

fig. 1: Portada del libro *María y yo*. Miguel Gallardo. 2007.

fig. 2: Portada del libro *Yo: otro libro egocéntrico de Juanjo Sáez*. Juanjo Sáez. 2010.

2 Arán, Carol. 2019. cómic autobiográfico: en las antípodas del súper-héroe. *donde-dore*. [En línea].

Revista Placet. 2015. EL AUGUE DE LA NOVELA GRÁFICA EN MADRID. *revistaplacet*. [En línea].

Aunque a veces el género autobiográfico pueda ser tachado de aburrido o exhibicionista, se puede decir que se ha convertido en un género adulto y muy diverso, ofreciendo un extenso repertorio de obras gracias a la gran cantidad de autores y a la diversidad de sus experiencias, lo cual hace conectar con su público con gran facilidad.

2.2. REFERENTES TEMÁTICOS Y CONCEPTUALES.

Este proyecto ha contado con una serie de referentes del ámbito del cómic, principalmente, y de otras disciplinas, como el cine. A continuación, se detallan una serie de referentes que han aportado mucho valor a nivel conceptual y teórico a la hora de entender mejor el funcionamiento del cómic y sus posibilidades al afrontarlo.

- **Francesc Capdevilla, “Max”**: destacado por su forma de reflexionar sobre el cómic, que ha contribuido a entender mejor el funcionamiento y el lenguaje de este arte. A continuación, se desarrollan las principales ideas extraídas de sus razonamientos³:

El cómic ha sido tachado muchas veces de ser un hermano pobre tanto de la literatura como de las artes plásticas, al no ser puramente ninguna de las dos. Pero el auténtico secreto de su lenguaje reside en cómo se entrelazan ambos elementos, texto e imagen, de una manera firme y complementada. La habitual distinción entre guion y dibujo resulta cuanto menos engañosa, si no esencialmente falsa. Esta separación da a entender, en los desconocedores de este arte, que el guion se vehicula a través de la escritura, cargada del sentido narrativo, y que, por otra parte, el elemento visual acaba convirtiéndose en un mero soporte o acompañamiento del primero. El dibujo, por sí mismo, no menos que la escritura, es capaz de transmitir pensamiento, generando un sentido, y como consecuencia, un discurso.

Todo cuanto se dibuja en una viñeta debe contribuir al significado de esta en cuanto eslabón de una cadena narrativa. En ese sentido, nunca se dibuja nada gratuitamente. Todo elemento visual que no cumple una función, narrativa o informativa, sobra. Como consecuencia, se establece una especie de pacto entre el autor y el lector, dejando a este último la libertad y, en cierto modo, la exigencia de reconstruir visualmente todo aquello que el autor ha decidido no mostrar, permitiéndole así participar activamente en el cómic y formar parte del trabajo creativo de la narración.

3 **“Max”, Francesc Capdevilla. 2011.** La historieta gráfica. A la virtud por la necesidad. *Ilustración gráfica, nuevos escenarios. Jornadas sobre ilustración gráfica*, págs. 43-59.

Atalaya, Observatorio Cultural del Proyecto. 2019. “Creación y cómic” Francesc Capdevilla “Max”. *Youtube*. [En línea].

Extra, Radio 3. 2016. CULTURA16. DÍA 3 - Cómic, narrativa visual contemporánea. *Youtube*. [En línea].

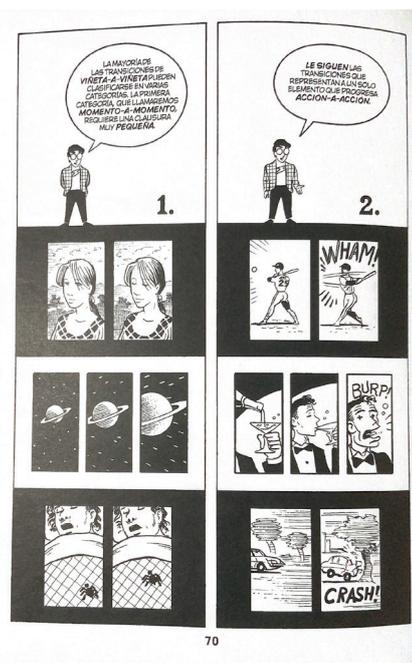


fig. 3.



fig. 4.



fig. 5.

fig. 3: Página del libro *Entender el cómic: El arte invisible*. Scott McCloud. 2005.

fig. 4: Fragmento de una página del libro *Entender el cómic: El arte invisible*. Scott McCloud. 2005.

fig. 5: Página del libro *El invierno del dibujante*. Paco Roca. 2010.

El lenguaje del cómic reside en la planificación. Todo se compone de un determinado modo para aportar algo al aspecto narrativo: formas, tamaños y disposición de las viñetas, rotulaciones, etc. También ocurre con las voces, sonidos, o el movimiento, con una serie de recursos se consigue una naturalidad que permite al lector recrear estos factores, que abarcan diferentes sentidos, en uno solo: la vista.

Pero tan importante es la planificación de lo que se va a mostrar como de aquello que se decide omitir. Es por ello por lo que la elipsis se erige por sí misma como mecanismo fundamental del cómic. Igual que la elipsis temporal escamotea fragmentos de tiempo y sucesos enteros, sin por ello restar capacidad de comprensión al lector, existe también una suerte de elipsis visual que libera al dibujante de la tediosa tarea de plasmar todo con detalle una viñeta tras otra. Por ejemplo, en una escena que transcurre en una habitación, es probable que el autor, en las primeras viñetas, opte por representar una visión general de dicha estancia, que permita al lector situar a los personajes, y conocer los detalles necesarios del entorno. A partir de aquí, el autor no se molestará en dibujar un fondo detallado en todas y cada una de las viñetas, pues probablemente la atención deba centrarse en los personajes y el lector ya posee la información necesaria para situarlos espacialmente.

Sin embargo, el protagonismo de la elipsis no acaba aquí. El elemento visual que se conoce como viñeta, sirve para representar un instante en el tiempo. Al colocar una viñeta tras otra se obtiene una sucesión de instantes, pero a su vez se crea, inevitablemente, un elemento igual de importante: el espacio entre viñetas. Este elemento, representado gráficamente como vacío, es capaz de albergar infinidad de cosas, pues puede representar desde un lapso de un segundo a uno de tiempo ilimitado, y lo que ocurra en ese pequeño espacio de apenas unos milímetros dependerá de la imaginación del lector.

- **Scott McCloud:** Es otro referente indispensable a la hora de conocer el lenguaje del cómic y aprender a manejarlo. Cabe destacar que permite comprender sus ideas de manera práctica y ejemplificada. De él se han obtenido recursos narrativos enormemente útiles como, por ejemplo: los diferentes tipos de transiciones de una viñeta a otra (fig.3), pudiendo conocer el uso principal de cada una de ellas; la importancia de cuánto se llega a mostrar, de cómo dando unas pocas piezas el lector puede construir toda la escena (fig. 4); y cómo modificar la percepción del tiempo en las viñetas⁴.

- **Paco Roca:** Principal referente a nivel narrativo. Un recurso que se ha extraído de este artista es a la hora de representar determinadas escenas, especialmente los diálogos entre personajes. Plantea que todos los personajes tienen que actuar, es importante darles algo que hacer. "Cuando hablamos solemos estar haciendo otras cosas, no estamos totalmente quietos; los personajes tienen que respirar naturalidad en las acciones"⁵ (fig. 5). Por ejemplo, uno de los perso-

4 **McCloud, Scott.** 2005. *Entender el cómic: El arte invisible*.

5 **Roca, Paco.** El cómic es otra historia (curso online). *Domestika*. [En línea].

najes puede fumar mientras están hablando, entonces durante la conversación, veremos cómo saca el cigarro, cómo lo enciende, le da una calada, tira el humo, sostiene el cigarro en la mano, etc. Todo esto forma parte del lenguaje corporal, esencial para que los personajes sean creíbles y naturales.

Por otra parte, a la hora de contar las cosas, sugiere que hay que tener en cuenta al lector. Es decir, hay que crearle un cierto esfuerzo al leer, sin llegar a perderlo, pero tampoco dárselo todo hecho. “Como autores, tenemos que intentar que de vez en cuando el lector tenga que averiguar qué ocurre, aunque simplemente sea en cuanto a la localización, esto hará que se mantenga activo y forme parte del cómic”⁶.

Aunque quizá no de manera tan directa, el mundo del cine también ha influido en la elaboración del proyecto. Es una disciplina que siempre se presta a echar mano de ella y extrapolar recursos narrativos al formato del cómic, pues se considera que hay cierto parecido en estos dos ámbitos a la hora de contar: el uso de planos, la construcción de los personajes, el modo de tratar los temas, etc. Frecuentemente, desde un punto de vista personal, a la hora de realizar y leer un cómic, se concibe como si este fuese un formato dinámico configurado en un soporte estático. Se determina qué momentos se muestran en las viñetas para que al colocarse una detrás de otra se cree una secuencia que haga cobrar vida y movimiento a las páginas.

Despiertan especial interés películas que no precisan de grandes escenas de acción o momentos impactantes a lo largo de la cinta, sino más bien aquellas que tratan temas más costumbristas y son capaces de reflejar y dar importancia a escenas e historias cotidianas. Algunos ejemplos de películas que han inspirado a tratar un tema como este en el proyecto son: *Falling* (Viggo Mortensen, 2020), en la que se cuenta la relación del protagonista con su padre en los últimos momentos de la vida de este, representando una relación dura y confrontaciones de ideales entre ambos. En ella aparece el recurso de los *flashbacks* para ampliar la información de lo vivido por estos dos personajes a lo largo de sus vidas; *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), presenta la vida de una madre soltera a cargo de su hija de seis años que tienen que subsistir en la habitación de un hotel con lo que consigue ganar la madre de trabajos temporales. Aún así, a través de la figura de la niña, se desprende una alegría hacia la vida, conformándose con lo mínimo y afrontando cada día como una nueva aventura; *Manchester frente al mar* (Kenneth Lonergan, 2016)), cuyo protagonista debe volver a su pueblo natal tras la muerte de su hermano para hacerse cargo de los trámites pertinentes y de la tutela de su sobrino. En su regreso, se verá abordado por su trágico pasado, del cual trató de huir en un primer momento.



fig. 6.

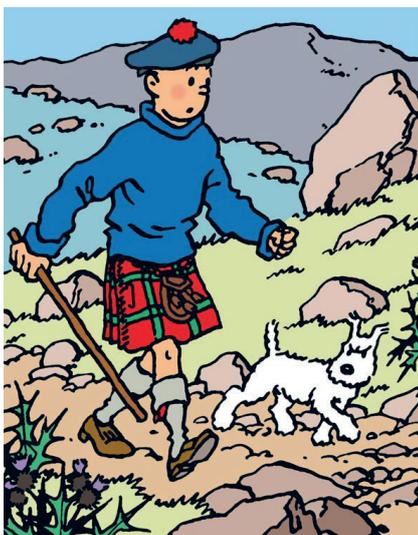


fig. 7.

2.3. REFERENTES VISUALES.

- **Jeff Lemire:** Referente a nivel gráfico y narrativo. Se destaca por su uso recurrente de viñetas sin texto, que permiten reflejar escenas contemplativas y expresan emociones y sentimientos de manera muy efectiva. Por otra parte, su capacidad de retratar a sus personajes de manera muy humana, marcados generalmente por el dolor y los problemas que tienen, a lo cual acompaña su estilo, aparentemente tosco, pero a su vez muy expresivo (fig. 6). Suele centrar sus historias en las relaciones entre personajes y las lleva a cabo en entornos muy cotidianos, lo cual aporta un extra de naturalidad y credibilidad, pudiendo empatizar mejor con ellos y comprender las situaciones.

- **Georges Prosper Remi, "Hergé":** Con sus novelas de "Tintín", en las que presenta un estilo gráfico de línea limpia y un uso de color plano, utilizando la menor cantidad de sombras posibles para obtener un resultado depurado. Opta por dar un aspecto más caricaturesco a los personajes, mientras que los escenarios adoptan un tono más realista (fig. 7).

- **Paco Roca:** en el aspecto visual también ha influido notablemente. Su simplificación del retrato de las personas, en el que mantiene una coherencia con la realidad, representándola de un modo fiel, pero de manera imperfecta, con un trazo manual y espontáneo, aporta mucha personalidad a su estilo gráfico. Se sirve del color como un elemento narrativo más, marcando así diferentes atmósferas, horas del día o saltos temporales.

3. DESARROLLO.

3.1. IDEA Y MAPA CONCEPTUAL.

¿Alguna vez has tenido la sensación de que el día no iba a terminar nunca? ¿Que los minutos se convertían en horas y el tiempo parecía detenerse por momentos?

Esta es una sensación que el protagonista de este cómic conoce bien, ya que esta historia refleja el que posiblemente fue uno de los días más largos de su vida, si no el que más.

La idea para este libro, de naturaleza autobiográfica, nace de una necesidad de agradecimiento y homenaje por parte del autor. Dirigido principalmente a su abuelo, por su genuina bondad y el cariño que durante tantos años le dio, pero también a su familia y a todos aquellos que, como él, pudieron disfrutar de su compañía, y en cuyas memorias dejó grabados una gran cantidad de recuerdos y momentos inolvidables.

Inicialmente, se planteó una vía para narrar esta historia que pronto se manifestó como simple y prematura. Se pretendía que la trama tuviese lugar durante un fin de semana ordinario, en la actualidad, en el que el protagonista y su familia iban a visitar a la abuela. Al llegar a la casa, este se vería

fig. 6: Página del libro *Essex County*. Jeff Lemire. 2008.

fig. 7: Escena del libro *La isla negra*. "Hergé". 1938.

invadido por los recuerdos durante las conversaciones y acciones transcurridas en estos dos días. Esto presentaba una clara laxitud en cuanto a la estructuración de la narración y a la hora de resolver la propia historia, pudiendo quedar poco interesante de cara al lector.

Finalmente, y como consecuencia de esto, se decidió que el desarrollo de la trama transcurriese a lo largo de la tarde del velatorio del abuelo. Esto fue así por diferentes motivos: en primer lugar, la historia se sostiene sobre dos líneas narrativas: el presente, que recoge lo sucedido en el tanatorio; y el pasado, a través de los recuerdos, que surgen puntualmente a modo de *flashbacks*, a raíz de conversaciones o sucesos de la primera. Por lo tanto, se requería de un escenario propenso a la introducción de los recuerdos de manera coherente y no arbitraria.

En segundo lugar, este suceso trágico ocurre en un momento de la vida del protagonista de gran incidencia. Está experimentando su paso a la edad adulta y viviendo una fase de maduración mental y emocional. Esto presentaba una oportunidad ideal para reflejar el proceso de aceptación de una pérdida de un ser querido y asumir lo que conlleva. Por lo tanto, el personaje muestra una evolución a lo largo del cómic, aprendiendo a dejar a un lado el sufrimiento, pudiendo así quedarse con los buenos recuerdos y, en adelante, poder pensar en su abuelo con más alegría que dolor.

Por último, haciendo referencia a la idea inicial, se decidió condensar la historia en un periodo de unas pocas horas, para remarcar esa sensación de dilatación del tiempo y así comprender mejor la experiencia del protagonista.



fig. 8.

fig. 8: Mapa conceptual del proyecto *El día más largo*.



fig. 10.



fig. 11.

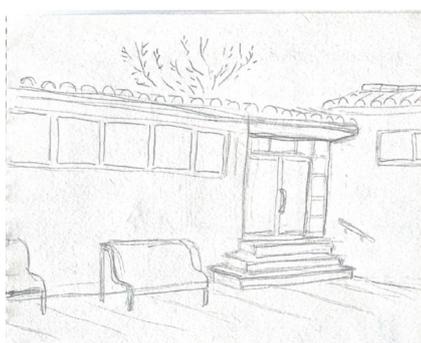


fig. 12.

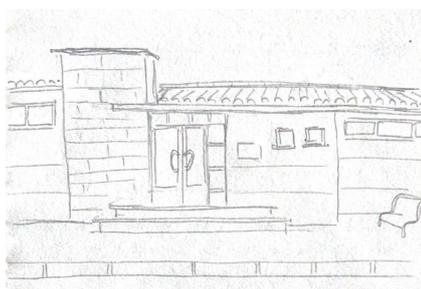


fig. 13.

3.2. PREPRODUCCIÓN.

A continuación, se desarrollan las diferentes fases llevadas a cabo, previas al acabado de las páginas. Se presentan en orden cronológico, aunque se debe aclarar que la mayoría de las fases se han solapado, de manera necesaria, ya que se produce un efecto de reciprocidad, pudiendo una etapa variar o facilitar el desarrollo de otra.

	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Primer acercamiento a la idea y primeras pruebas gráficas									
Definición de la historia y recopilación de ideas									
Elaboración del guion literario									
Dimensionado y planificación de escenas									
Documentación									
Storyboard y planificación de páginas									
Diseño de personajes									
Páginas a lápiz									
Arte final									

fig. 9.

3.2.1. Documentación.

Antes de comenzar a elaborar la historia, se realizó una fase de recopilación de imágenes y bocetos del lugar en el que transcurre la mayor parte de la trama: el tanatorio y sus alrededores (figs. 10 y 11). Esto permitió estudiar los diferentes lugares en los que podían transcurrir las escenas, obteniendo también inspiración para nuevas. Por otra parte, se interpretó la apariencia externa del edificio (figs. 12 y 13), simplificándolo ligeramente, y se dibujó un plano con la distribución del interior a modo orientativo para mantener una coherencia al dibujar los planos y situar a los personajes.

3.2.2. Guion literario.

Una vez definida la idea de la historia, se comenzó a plasmar de manera escrita cada una de las escenas de la novela, empezando a definir localizaciones y diálogos entre los personajes. Cabe destacar la ayuda proporcionada para este apartado por el libro *CÓMO CONVERTIR UN BUEN GUIÓN EN UN GUIÓN EXCELENTE*, de Linda Seger⁷. Si bien esta obra está dirigida y pensada para la elaboración de guiones de cine, plantea aspectos genéricos que pueden aplicarse a guiones de cualquier tipo y que han permitido adaptar los consejos al formato de este proyecto. Dadas las limitaciones de tiempo para este trabajo, hay que concretar que no se ha realizado un guion completo de la historia. Se ha decidido acotarlo a las páginas del cómic que se pensaban desarrollar, teniendo en cuenta una evolución provisional de la trama y la posibilidad de su modificación en su futuro desarrollo, cuando la historia se defina totalmente, para así alcanzar una coherencia del conjunto.

fig. 9: Cronograma del proyecto *El día más largo*.

fig. 10 y 11: Fotografías de documentación de localizaciones.

fig. 12 y 13: Bocetos de localizaciones.

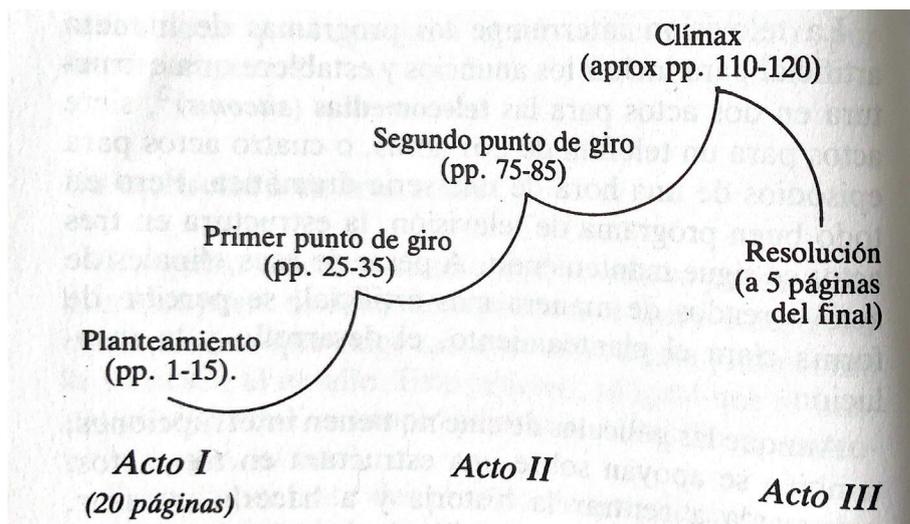


fig. 14.

La parte abarcada del guion comprende el inicio del libro. Presenta un breve planteamiento –basándose en la estructura en tres actos propuesta por Seger en su libro (fig. 14)– con el que se pretende crear incertidumbre en el lector, para así despertar su curiosidad e incitarle a seguir leyendo. El cómic empieza con unas viñetas en negro y, seguidamente, un grupo de personas entrando en un edificio. A continuación, la gente se va acomodando y se realizan una serie de preparativos. Hasta este punto se puede intuir que está teniendo lugar algún tipo de evento, pero no está claro todavía de qué clase. Volviendo al esquema de Seger, esta historia no presenta dos puntos de giro marcados. En este caso, los recuerdos que se introducen a lo largo de la trama realizan la función de pequeños puntos de giro, cambiando el ritmo y el ambiente de la narración, evitando que quede una narración muy lineal y monótona. Así pues, se podría establecer que el segundo acto arranca tras la aparición del primer recuerdo. A partir de aquí, el lector ya se puede formar una idea más clara de qué tipo de evento puede tratarse; se acaba de presentar a un personaje que es el foco de los recuerdos y que, conforme estos vayan apareciendo, el lector podrá deducir la ausencia de este en el presente. Esto, junto con la atmósfera y el comportamiento de los personajes, servirá para inferir que dicho suceso se trata de la muerte del abuelo. La clave del guion en este aspecto es evitar en todo momento el uso de términos de carácter mortuario que revelen de manera directa el propósito del evento.

3.2.3. Diseño de personajes.

Esta fase del proyecto fue relativamente sencilla, ya que la historia, basada en hechos reales, presenta también personajes basados en individuos reales. Sin embargo, fue necesaria la ideación de una serie de personajes secundarios y sus respectivas funciones en la trama para que obtuviese una mayor dimensión a nivel narrativo. Continuando como referente para este apartado la obra de Seger, establece una serie de personajes tipo que suelen darse en los guiones, los cuales presentan ciertas similitudes con los que se han desarrollado para este proyecto.



fig. 15.



fig. 16.



fig. 17.

- **Mario:** Personaje principal e hilo conductor de la historia. Es el personaje al que se sigue a lo largo del libro, con quien debe empatizar el lector. Se observa su proceso de superación de la pérdida de un familiar muy cercano. Hay momentos en los que Mario puede producir rechazo al lector, al expresar emociones, quizá, contradictorias, producidas por su desconocimiento de cómo enfrentarse a algo así. No toda la historia está contada desde su punto de vista, pues en ocasiones son otros personajes los que introducen los recuerdos o hablan desde su perspectiva, pero la mayor parte del tiempo es él quien da pie a estas situaciones.

- **Abuelo:** Es el personaje sobre el que se sustenta la segunda línea narrativa de la trama. Añade otra dimensión a la historia, creando el equilibrio que necesita. “Hemos visto películas serias que incluyen un personaje divertido que proporciona humor. Esta función tiene por objeto conseguir un alivio cómico, aligerar la historia o darle al público ocasiones de relajar la tensión”⁸. En este caso, el papel del abuelo proporciona los momentos clave de la historia: los recuerdos, que permiten al lector evadirse momentáneamente del entorno serio y lúgubre del tanatorio.

- **Madre y Sergio (hermano de Mario):** Desempeñan el papel de confidentes y catalizadores, según la denominación de Seger. Por una parte, como confidentes, se presentan como los personajes más cercanos al protagonista. Son los que están en una situación lo más parecida posible, especialmente su hermano, quien, al tener una edad similar y el mismo parentesco con el fallecido, comparte su punto de vista más que cualquier otro. Representan una especie de lugar seguro para Mario, quien no duda en acudir a ellos en busca de refugio emocional a lo largo de la historia. Proporcionan al personaje principal la ocasión de llorar, reír o ser vulnerable, revelando así otros aspectos de su carácter. Por otra parte, de manera simultánea, llevan a cabo la función de catalizadores, ya que, junto con Mario, son los que dan pie a los recuerdos a través de sus diálogos e interacciones. Esto permite al protagonista atenuar la superación de la pérdida y se reparten la labor de mantener la historia en marcha.

fig. 15: Diseño de personajes: Mario y Sergio.

fig. 16: Diseño de personajes: Abuelo.

fig. 17: Diseño de personajes: Madre y abuela.



fig. 18.

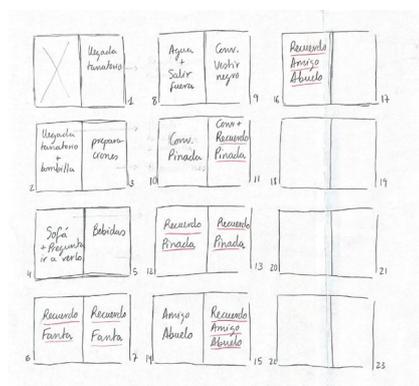


fig. 19.

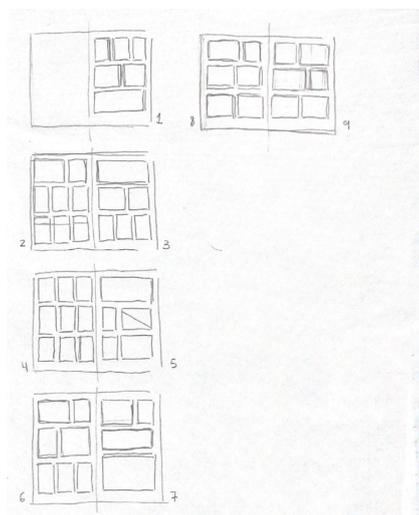


fig. 20.

- **Personajes secundarios:** aquí se encuentran el resto de los personajes que, en general, su función principal es la de crear ambientación y aportar naturalidad a la trama. Algunos permiten reforzar la temática del cómic, como puede ser el del agente funerario, introduciendo pequeñas intervenciones de carácter formal para recordar que se está presenciando un tipo de evento o acto, en este caso el velatorio. Por otra parte, algunos personajes cumplen la labor de crear contraste, lo cual ayuda a ver a los personajes principales con mayor claridad a través de las diferencias que tienen con ellos. Por ejemplo, en una escena, durante uno de los recuerdos, el abuelo tiene una conversación con un amigo, el cual se muestra muy irascible y se queja constantemente, mientras que él se mantiene calmado e intenta hacerle ver el lado positivo.

3.2.4. Planificación de páginas.

En esta fase se realiza una propuesta inicial de la estructuración de la historia. Se tiene en cuenta aspectos como: la extensión de las escenas, en la cual se estima cuántas páginas puede abarcar cada una (fig. 19); y una primera distribución de las viñetas en la página (fig. 20). En este caso, se parte siempre de una retícula de tres filas por tres columnas, a partir de la cual se modifican el número de viñetas en cada fila o columna, teniendo en cuenta el tipo de planos y la forma que estos requieren. Por ejemplo, si se quiere introducir un plano general, seguramente se opte por ocupar una fila completa con él. Utilizar una retícula tan definida permite marcar el ritmo de la narración, utilizando las nueve viñetas fielmente –o con ligeras modificaciones– cuando se quiere obtener un ritmo monótono y pausado, y dando la opción de romper esta estructura para reforzar la narración, incidiendo en un plano o una acción: por ejemplo, crear un gran impacto si de repente se da con una viñeta a página completa. También resulta de gran utilidad la variación de la retícula para potenciar los saltos de tiempo o de lugar, marcando así el final de una escena y el comienzo de una nueva en un momento diferente de la historia.

Es de suma importancia en esta etapa reparar en la disposición inherente a los libros, pues las páginas han de planearse teniendo en cuenta una lectura de doble página. No se percibe igual el salto de una página a otra si pueden verse simultáneamente como si hay que voltear la hoja. El lector realiza una lectura general de las dos páginas contiguas antes de comenzar a leer la de la izquierda, mientras que, en la transición de una cara a otra, la lectura se interrumpe hasta haber pasado la página completamente, siendo estos los lugares idóneos para introducir momentos de impacto o sorprender al lector, por ejemplo. Así pues, con el fin de optimizar la narración se podrá producir una redistribución de las escenas, acortando o aumentando una página su extensión, para obtener la composición de doble página deseada.

fig. 18: Diseño de personaje secundario: agente funerario.

fig. 19: Dimensionado de las escenas.

fig. 20: Distribución de las viñetas en las páginas.

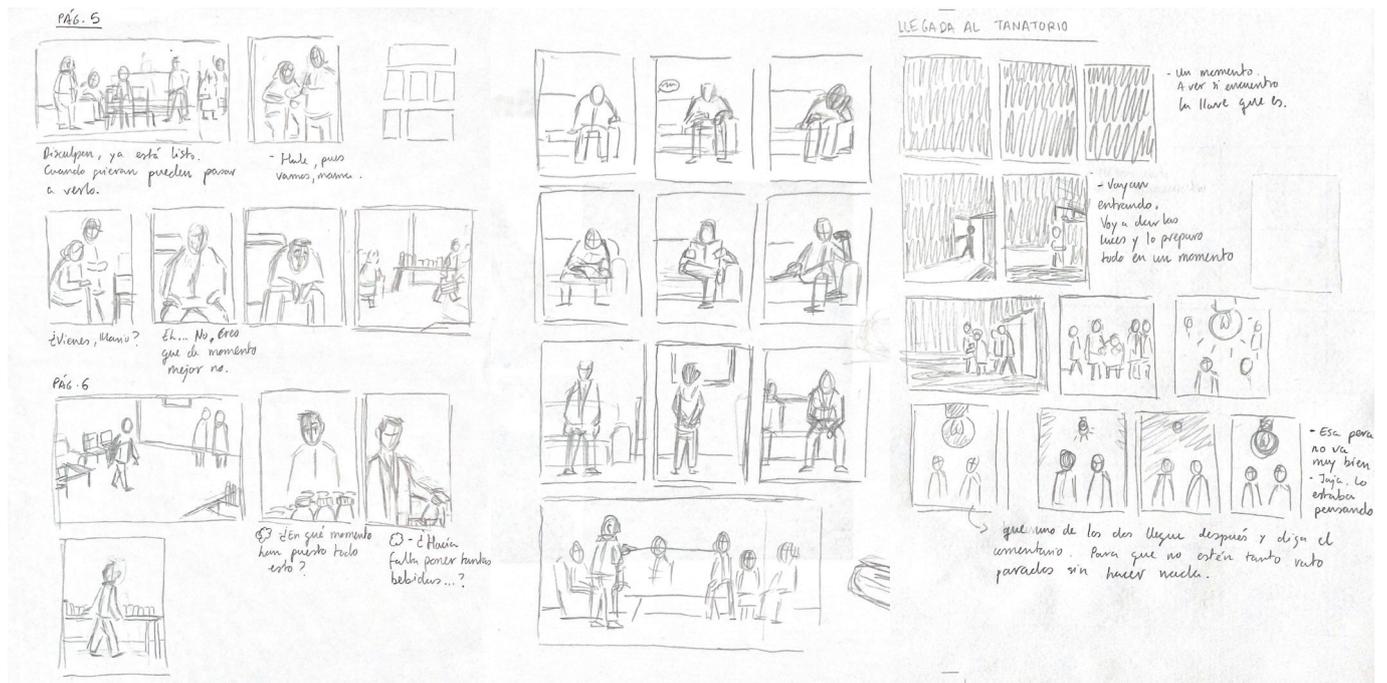


fig. 21.

3.2.5. Storyboard.

Una vez se obtiene una disposición inicial de las viñetas en la página, se realiza un primer boceto de estas. Estos dibujos se elaboran de manera muy esquematizada, pues es un proceso rápido, cuya función es definir los planos de cada viñeta y la disposición de los personajes y los textos. Esto permite tener una primera lectura general de la página y visualizar más fácilmente si el ritmo narrativo funciona o no. Esta fase se realiza de forma paralela a la planificación de páginas, pues para disponer las viñetas hay que tener en mente previamente una idea del plano que podría encajar. Una vez dibujado el *storyboard*, se puede necesitar una redistribución de la página si alguna secuencia de planos no funciona correctamente.

3.2.6. Pruebas de estilo gráfico.

Antes de comenzar a dibujar las páginas con más detalle, se ha de determinar qué estilo de dibujo se quiere utilizar. Aunque ya se ha ido definiendo un poco al realizar el diseño de personajes, es adecuado hacer algunas pruebas de escenas con un acabado final para poder tener una idea aproximada del resultado gráfico que se quiere obtener. Esto permite, también, coger soltura a la hora de dibujar y familiarizarse con el tipo de dibujo; así, al enfrentarse a las páginas finales se gozará de mayor naturalidad y de un resultado más fresco y controlado.

fig. 21: Ejemplo de storyboard.

3.3. PRODUCCIÓN.

Finalmente, habiendo definido todo lo anterior durante la preproducción, se procede a elaborar el producto final.

3.3.1. Páginas a lápiz.

Cada una de las páginas se dibujan primero a lápiz, en este caso se han hecho a tamaño A5 (14,8 x 21 cm), unas dimensiones algo menores que las de la página final (18,5 x 27 cm) ya que se prefiere no entrar demasiado en detalles, dejando más libertad de creación al dibujar en soporte digital y que no se reduzca simplemente a repasar lo dibujado a lápiz. En esta fase, se dibujan las viñetas con más detalle –respecto a la fase de storyboard–, se introducen los bocadillos, escribiendo el texto a mano para calcular aproximadamente cuánto espacio necesitan e integrarlos cómodamente con los dibujos; se definen los personajes y entornos, centrándose en la proporción y las poses, y esbozando las expresiones de los rostros, entrando en más detalles en aquellas que lo precisen. Este dibujo sirve de guía para su posterior limpieza y acabado mediante medios digitales. (Todas las páginas a lápiz en ANEXO II).



fig. 22: Ejemplos de páginas a lápiz.



fig. 23: Ejemplos de páginas a lápiz.



fig. 24.

3.3.2. Páginas finales.

Para terminar, las páginas obtienen su apariencia final en formato digital y se trabajan al tamaño real de reproducción: 18,5 x 27 cm; Se ha diseñado una plantilla para establecer los márgenes de las páginas, siendo estos de 1,5 cm el izquierdo, el derecho y el superior, y de 2,5 cm el inferior, dejando más espacio en este para colocar el número de página. El primer paso es dibujar los marcos de las viñetas para delimitar el área que va a contener la información visual; seguidamente, la colocación de los textos para tener en cuenta el espacio exacto que van a ocupar; a continuación, se dibujan los bocadillos para dichos textos, de modo que tengan espacio suficiente para ser bien leídos sin estar apilotonados o arrinconados; después se procede a rellenar las viñetas con los dibujos, tomando como referencia las páginas a lápiz y con un acabado más detallado, primero la línea y luego el color. Todo esto se lleva a cabo en el programa de dibujo Procreate. Posteriormente, la imagen de la página se lleva al programa Indesign, el cual es más apropiado para realizar la maquetación final. Se reescriben los textos y se numeran y ordenan las páginas.

En este apartado cabe destacar el planteamiento que se ha hecho en cuanto al uso del color. Inspirado en el libro *El invierno del dibujante*, de Paco Roca (fig. 24), en el que la historia realiza saltos en la línea temporal constantemente, y para los cuales decide utilizar una paleta cromática diferente y muy marcada. Se consideró que sería de gran utilidad aplicar este recurso al proyecto, pues las dos líneas narrativas podrían ir diferenciadas mediante el color. Se optó por asociar una paleta de colores cálidos a los recuerdos, mientras que, para la línea narrativa principal, en el velatorio, se usarían unos colores más fríos y apagados, reflejando así el contraste entre la alegría del pasado y la tristeza del presente. (Todas las páginas finales en ANEXO I).

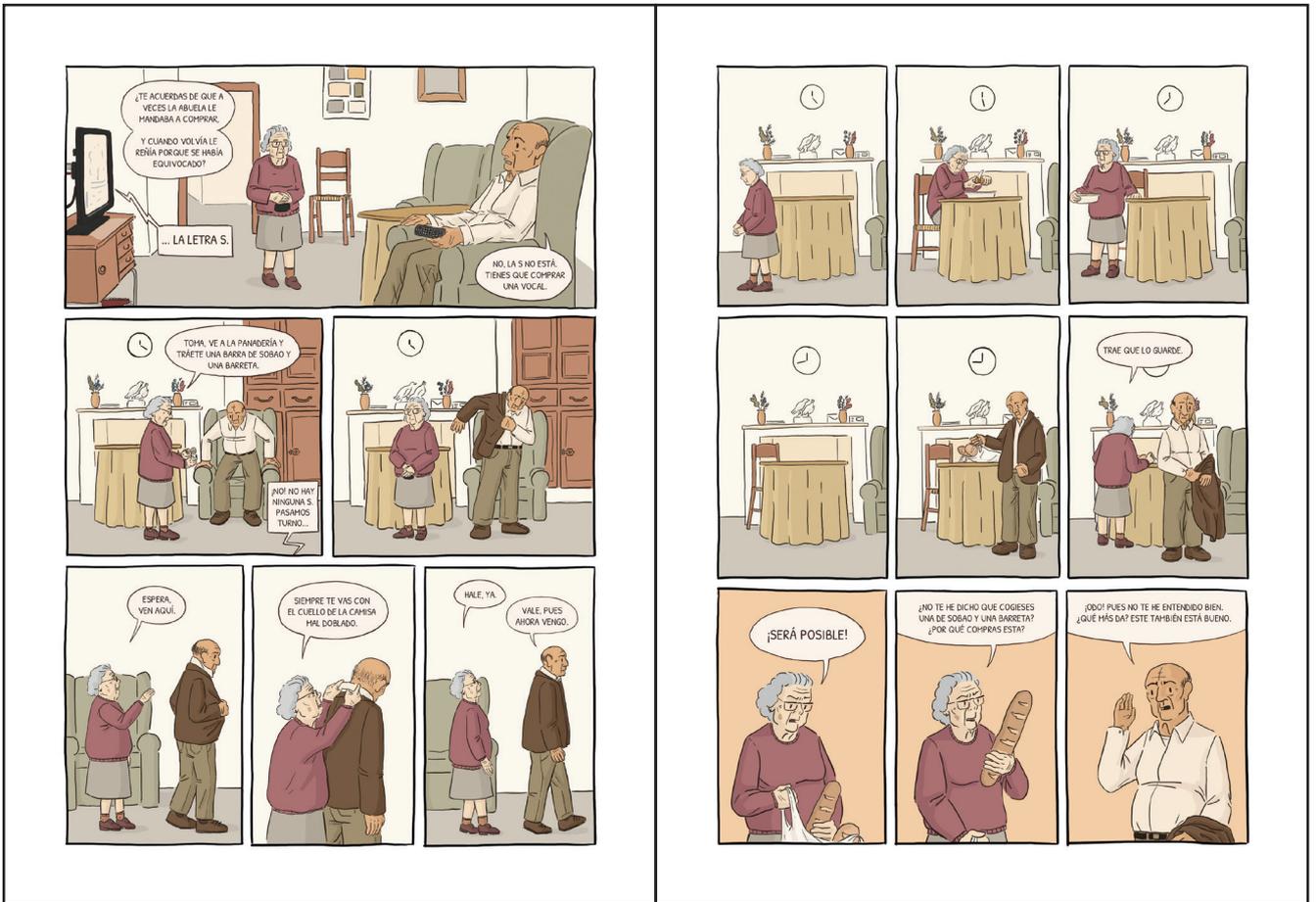
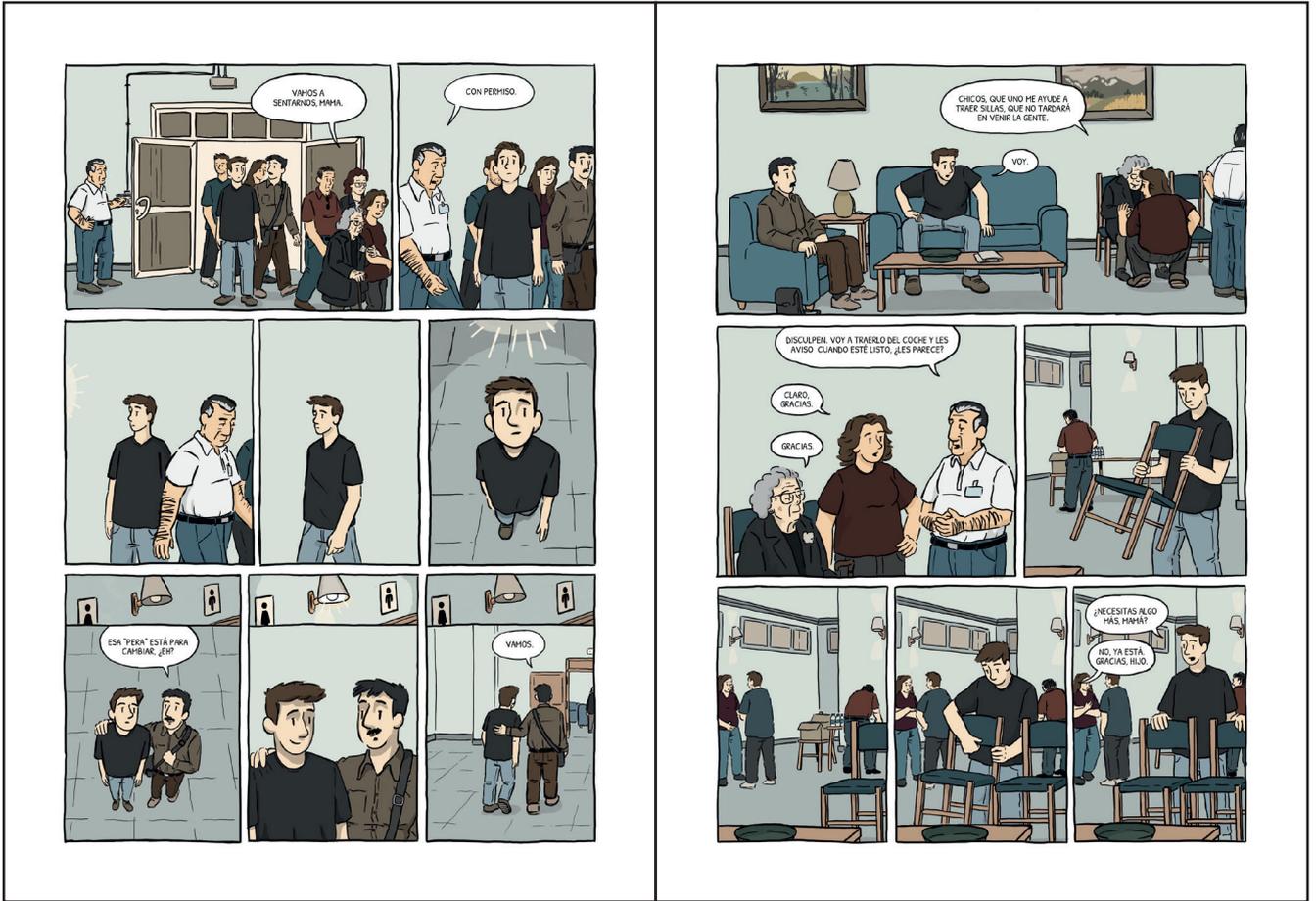


fig. 25: Ejemplos de páginas finales.

4. PUBLICACIÓN DEL CÓMIC.

4.1. ANÁLISIS DE EDITORIALES.

Se ha llevado a cabo una investigación de diferentes editoriales a las que se podría enviar el proyecto, seleccionando aquellas que no sean excesivamente grandes, que suelen publicar a autores noveles y, especialmente, aquellas que facilitan más información sobre el proceso de enviar propuestas.

- **Grafito editorial:** En su web presentan un apartado específico y muy detallado de “Cómo publicar un proyecto de cómic”. Le dan importancia a la calidad de la obra y no a si el autor es más o menos conocido. Buscan producir obras originales de autores nacionales y noveles. Aparentemente, es una de las editoriales que más aboga por los derechos y el reconocimiento del trabajo del autor, ofreciendo una gran distribución a nivel nacional, una labor activa para vender la licencia a mercados internacionales y un pago al autor algo superior que la media de la industria (12% frente al habitual 8 o 10%). Entre otras cosas, como diseño de personajes o sinopsis del libro, piden un mínimo de cuatro páginas acabadas, por lo que no es necesario tener la obra demasiado desarrollada en cuanto a producción final⁹.

- **La cúpula:** Editorial especializada en novela gráfica y cómic y con una larga trayectoria. Su catálogo contiene diversos números de temática costumbrista y biográfica, por lo que este proyecto podría encajar bastante bien. Dan gran importancia a los autores nacionales y principiantes. Animar a enviar propuestas de proyectos y cuentan con un apartado específico en el que piden una muestra de la obra y una breve descripción del proyecto¹⁰.

- **Norma editorial:** Cuentan con un apartado en su web de “Envío de artes” en el que especifican que no importa el tipo de técnica o estilo, ya que buscan proyectos de cómic concretos, bien definidos. Piden, mediante envío *online* entre cinco y diez páginas acabadas además de la sinopsis de la obra, personajes, etc. Presentan un catálogo muy amplio y variado en cuanto a estilo y temática, por lo que no son aspectos que *a priori* supongan un descarte de la obra¹¹.

- **Dolmen editorial:** Presenta un extenso catálogo muy variado a nivel temático, entre los que se encuentra el cómic costumbrista, como es este proyecto, por lo que podría tener cabida entre el resto de los libros. Aunque no detallan cómo han de enviarse las propuestas de proyectos, sí que facilitan un correo electrónico específico para la recepción de manuscritos¹².

9 **Grafito editorial. 2019.** Cómo publicar un proyecto de cómic en GRAFITO EDITORIAL. *Grafitoeditorial*. [En línea].

10 **Ediciones La cúpula. 2017.** Envío de proyectos. *Lacupula*. [En línea].

11 **Norma Editorial. 2021.** ENVÍO DE ARTES. *normaeditorial*. [En línea].

12 **Dolmen Editorial. 2021.** Contacto. *dolmeneditorial*. [En línea].

4.2. ANÁLISIS DE CONCURSOS.

Los concursos se contemplan como una opción muy viable, ya que aparte de las posibles retribuciones económicas, son una gran herramienta para obtener visibilidad de la obra o la posibilidad de publicarla, cosa que incluyen la mayoría de los concursos como parte del premio. Se han analizado algunos de los principales concursos de cómics y novelas gráficas a nivel nacional.

- **Fnac-Salamandra Graphic:** es un concurso anual que cuenta con catorce ediciones desde que se creó, en 2008, y se ha convertido en un referente en el mundo del cómic. Otorga un premio de 10.000€ y la publicación de la obra en la editorial *Penguin Random House* bajo el sello *Salamandra-Graphic*. Se pide el envío de una cantidad mínima de treinta y dos páginas en formato físico, ampliable a un mínimo de noventa y seis en el proyecto ganador. Este concurso garantiza una gran distribución a nivel nacional, con la posibilidad de extenderla a nivel internacional, y un gran reconocimiento de la obra, siendo *Penguin Random House* uno de los grupos editoriales más grandes del país. Además, a pesar de que es muy difícil resultar premiado, ya que solo puede haber un ganador, cabe la posibilidad de que la propia editorial contacte con los autores de obras no ganadoras pero que hayan despertado un interés en ser publicadas al margen del concurso¹³.

- **Ayudas Injuve para la creación joven:** Ayudas económicas que ofrece el Instituto de la Juventud (adscrito al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 del Gobierno de España) y que van destinadas a jóvenes de hasta treinta años. Estas ayudas, de hasta 5.000€, se otorgan a proyectos en desarrollo o movilidad de la obra acabada de diferentes ámbitos, entre los cuales figura el cómic¹⁴.

- **Premio bruguera de cómic y novela gráfica para jóvenes talentos:** Este concurso es convocado por el sello editorial Bruguera, perteneciente también a la editorial *Penguin Random House*. Presenta unas bases similares al concurso *Fnac-Salamandra Graphic*, mencionado previamente. En este caso, se pide el envío de un original impreso y encuadernado o cosido más una copia digital de la obra; la retribución económica es de 5.000€ y también incluye la publicación de la obra bajo el sello editorial correspondiente. Esta podría ser una buena opción en el caso de optar por la autoedición, ya que se dispondría de ejemplares impresos y no se tendría que invertir dinero *exprofeso*¹⁵.

- **Premio València de novela gráfica:** Concurso organizado por la *Institució Alfons el Magnànim- Centre Valencià d'Estudis i d'Investigació*. Ofrecen un premio de 8.000€ más la publicación por parte de una editorial a

13 **Fnac. 2021.** CONVOCATORIA DEL XV PREMIO INTERNACIONAL DE NOVELA GRÁFICA. *fnac*. [En línea].

14 **Injuve. 2021.** Convocatoria Ayudas Injuve para la Creación Joven 2021. *injuve*. [En línea].

15 **Penguin Random House Grupo Editorial. 2021.** III Premio Bruguera de cómic. *Base-IIIIPremioBruguera2021*. [En línea].

elección de la institución. Piden un mínimo de dieciséis páginas del cómic, cuya extensión final deberá de ser de al menos sesenta y cuatro, en caso de resultar ganador, y un guion detallado de la totalidad de la obra de un mínimo de tres páginas¹⁶.

4.3. ANÁLISIS DE AUTOEDICIÓN Y PRESUPUESTOS.

Otra opción viable para la publicación de la obra, en caso de que tanto las editoriales como los concursos no den resultado, es llevar a cabo la edición del libro por cuenta propia. Se realizaría la impresión, por encargo, de una serie de ejemplares de la obra, pudiendo distribuirlos posteriormente por librerías locales, en ferias de cómic o probar de nuevo a enviarlos a editoriales y concursos que pidan libros acabados y que puedan estar dispuestos a realizar una reedición bajo su sello. Para hacerse una idea del coste que esto tendría, se han solicitado presupuestos a tres imprentas diferentes de España¹⁷ (ver ANEXO III), manteniendo en todas unas series de características: el número de páginas totales (estimado, pues la obra aún no está terminada), número de ejemplares a imprimir, tipo de papel, tipo de encuadernación, etc.; así se ha obtenido una primera valoración de los precios a tener en cuenta a la hora de realizar la inversión.

5. CONCLUSIONES.

Encargarse de la parte literaria y narrativa del proyecto ha supuesto un reto y, ciertamente, mayor trabajo del esperado. La dificultad de la elaboración del guion ha impedido obtener tantas páginas finalizadas como se hubiera deseado. Sin embargo, se valora como apropiado y necesario el tiempo invertido en dar forma a la narración, ya que ha permitido dar con una forma de contar la historia mucho más potente y coherente que permitirá impulsar la parte gráfica.

Se ha establecido una metodología de trabajo funcional que permitirá desarrollar todas las páginas del cómic de manera cohesionada, aunque esta podrá ser modificada durante el proceso, si se requiere, siempre con intención de mejorarla.

En cuanto a la parte gráfica, este proyecto ha permitido familiarizarse con el formato del cómic y lo que implica a la hora de trabajar. Debido a la gran cantidad de dibujos por página que se debe realizar y teniendo en cuenta la rapidez de lectura que permite este formato, se ha aprendido a permitir cier-

16 **escritores.org**. PREMIO VALÈNCIA DE NOVELA GRÁFICA 2021 (España). *escritores*. [En línea].

17 **LA IMPRENTA. 2021**. *laimprentaonline*. [En línea].

Lozanoimpresores. 2021. Libros configurables. *lozanoimpresores*. [En línea].

Printcolorweb. 2021. Imprimir libros. Presupuesto y precio online impresión de libros. *printcolorweb*. [En línea].

ta soltura en el dibujo, prescindiendo de un acabado detallado en cada una de las viñetas; especialmente en el medio digital, se tiende a corregir cada pequeño detalle, ya que resulta más fácil que con cualquier otra técnica, lo que provoca una pérdida de humanidad y personalidad en el trazo.

La elaboración de este proyecto ha permitido comprender la complejidad de crear un cómic desde cero, especialmente de toda la fase previa a comenzar con el dibujo, y se ha conseguido establecer unos cimientos sólidos que permitirán continuar con el desarrollo de la obra en un futuro cercano de manera efectiva y con gran ilusión.

6. BIBLIOGRAFÍA.

CITADA.

García, Santiago. 2010. LA NOVELA GRÁFICA. Bilbao : Astiberri, 2010.

“Max”, Francesc Capdevilla. 2011. La historieta gráfica. A la virtud por la necesidad. [aut. libro] MUVIM. Museu Valencià de la Il·lustració i la Modernitat. *Ilustración gráfica, nuevos escenarios. Jornadas sobre ilustración gráfica.* Valencia : Dolores Pascual y Paco Giménez, editores., 2011, págs. 43-59.

Roca, Paco. El cómic es otra historia (curso online). *Domestika*. [En línea] [Citado el: 15 de noviembre de 2020.] <https://www.domestika.org/es/courses/31-el-comic-es-otra-historia>.

Seger, Linda. 1991. *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente.* Decimoprimer edición. Madrid : Ediciones Rialp, 1991. pág. 231. 978-84-321-4746-3.

CONSULTADA.

Arán, Carol. 2019. cómic autobiográfico: en las antípodas del súper-héroe. *dondedore*. [En línea] 5 de septiembre de 2019. [Citado el: 1 de julio de 2021.] <https://www.dondedore.com/comic-autobiografico-en-las-antipodas-del-super-heroe-2>.

Atalaya, Observatorio Cultural del Proyecto. 2019. “Creación y cómic” Francesc Capdevila “Max”. *Youtube*. [En línea] 4 de junio de 2019. [Citado el: 22 de abril de 2021.] https://www.youtube.com/watch?v=2FGd6dHlvi4&ab_channel=ObservatorioCulturaldelProyectoAtalayaObservatorioCulturaldelProyectoAtalaya.

Dolmen Editorial. 2021. Contacto. *dolmeneditorial*. [En línea] 2021. [Citado el: 5 de julio de 2021.] <chrome://history/?q=editorial>.

Ediciones La cúpula. 2017. Envío de proyectos. *Lacupula*. [En línea] 2017. [Citado el: 2 de julio de 2021.] <https://www.lacupula.com/proyectos/>.

escritores.org. PREMIO VALÈNCIA DE NOVELA GRÁFICA 2021 (España). *escritores*. [En línea] [Citado el: 8 de julio de 2021.] <https://www.escritores.org/recursos-para-escritores/32128-premio-valencia-de-novela-grafica->

2021-espana.

Extra, Radio 3. 2016. CULTURA16. DÍA 3 - Cómic, narrativa visual contemporánea. *Youtube*. [En línea] 1 de junio de 2016. [Citado el: 24 de abril de 2021.] https://www.youtube.com/watch?v=HladyahASnc&list=PLNhQA9DCq04gCnS_q45KHm5ZI5EsoZZLY&index=7&ab_channel=Radio3Extra.

Fnac. 2021. CONVOCATORIA DEL XV PREMIO INTERNACIONAL DE NOVELA GRÁFICA. *fnac*. [En línea] 2021. [Citado el: 8 de julio de 2021.] <https://www.fnac.es/cultura/fnac/premio-novela-grafica>.

Grafito editorial. 2019. Cómo publicar un proyecto de cómic en GRAFITO EDITORIAL. *Grafitoeditorial*. [En línea] 2019. [Citado el: 2 de julio de 2021.] <https://www.grafitoeditorial.com/envia-tu-proyecto/>.

Injuve. 2021. Convocatoria Ayudas Injuve para la Creación Joven 2021. *injuve*. [En línea] 17 de junio de 2021. [Citado el: 18 de junio de 2021.] <http://www.injuve.es/creacionjoven/noticia/convocatoria-ayudas-injuve-para-la-creacion-joven-2021>.

LA IMPRENTA. 2021. *laimprentaonline*. [En línea] 2021. [Citado el: 30 de junio de 2021.] https://imprentaonline.laimprentacg.com/es/1-imprimir-libros?gclid=CjwKCAjwrPCGBhALEiwAUI9X06R8tHvA3d81-n77MxPULa-ChQdDIZS3kTG5mKEWsC6w_j0Trh4MfMRoCcyMQAvD_BwE.

Lozanoimpresores. 2021. Libros configurables. *lozanoimpresores*. [En línea] 2021. [Citado el: 30 de junio de 2021.] <https://lozanoimpresores.com/es/impresion-de-libros-personalizados/21-libros.html>.

“Max”, Francesc Capdevilla. 2011. La historieta gráfica. A la virtud por la necesidad. [aut. libro] MUVIM. Museu Valencià de la Il·lustració i la Modernitat. *Il·lustración gráfica, nuevos escenarios. Jornadas sobre ilustración gráfica*. Valencia : Dolores Pascual y Paco Giménez, editores., 2011, págs. 43-59.

McCloud, Scott. 2005. *Entender el cómic: El arte invisible*. Quinta edición. Bilbao : Astiberri, 2005. 978-84-96815-12-4.

Norma Editorial. 2021. ENVÍO DE ARTES. *normaeditorial*. [En línea] [Citado el: 4 de julio de 2021.] <https://www.normaeditorial.com/envio-artes>.

Penguin Random House Grupo Editorial. 2021. III Premio Bruguera de cómic. *BasesIII PremioBruguera2021*. [En línea] 2021. [Citado el: 8 de julio de 2021.] <http://www.resad.es/convocatorias/junio2021/20210705-BasesIII-PremioBruguera2021.pdf>.

Printcolorweb. 2021. Imprimir libros. Presupuesto y precio online impresión de libros. *printcolorweb*. [En línea] 2021. [Citado el: 5 de julio de 2021.] <https://www.printcolorweb.com/printcolor/imprimir-libro>.

Revista Placet. 2015. EL AUGUE DE LA NOVELA GRÁFICA EN MADRID. *revistaplacet*. [En línea] 12 de marzo de 2015. [Citado el: 1 de julio de 2021.] <https://revistaplacet.es/novela-grafica-madrid>.

7. ÍNDICE DE FIGURAS

fig. 1: Portada del libro <i>María y yo</i> . Miguel Gallardo. 2007.	6
fig. 2: Portada del libro <i>Yo: otro libro egocéntrico de Juanjo Sáez</i> . Juanjo Sáez. 2010.	6
fig. 3: Página del libro <i>Entender el cómic: El arte invisible</i> . Scott McCloud. 2005.....	8
fig. 4: Fragmento de una página del libro <i>Entender el cómic: El arte invisible</i> . Scott McCloud. 2005.....	8
fig. 5: Página del libro <i>El invierno del dibujante</i> . Paco Roca. 2010.	8
fig. 6: Página del libro <i>Essex County</i> . Jeff Lemire. 2008.	10
fig. 7: Escena del libro <i>La isla negra</i> . “Hergé”. 1938.....	10
fig. 8: Mapa conceptual del proyecto.	11
fig. 9: Cronograma del proyecto.	12
fig. 10 y 11: Fotografías de documentación de localizaciones.	12
fig. 12 y 13: Bocetos de localizaciones.....	12
fig. 14: Esquema de la estructura en tres actos. <i>Cómo convertir un buen guion en un guion excelente</i> . Linda Seger. 1991.	13
fig. 15: Diseño de personajes: Mario y Sergio.....	14
fig. 16: Diseño de personajes: Abuelo.	14
fig. 17: Diseño de personajes: Madre y abuela.....	14
fig. 18: Diseño de personaje secundario: agente funerario.	15
fig. 19: Dimensionado de las escenas.	15
fig. 20: Distribución de las viñetas en las páginas.....	15
fig. 21: Ejemplo de <i>storyboard</i>	16
fig. 22: Ejemplos de páginas a lápiz.	17
fig. 23: Ejemplos de páginas a lápiz.	18
fig. 24: Páginas del libro <i>El invierno del dibujante</i> . Paco Roca. 2010.....	19
fig. 25: Ejemplos de páginas finales.....	20

8. ANEXOS.

ANEXO I: Páginas finales.

ANEXO II: Páginas a lápiz.

ANEXO III: Presupuestos de autoedición.

Consultar en Ebrón.