

TFG

CAMINO. PROYECTO DE CÓMIC

Presentado por Luis Madrigal Puerta
Tutor: David Heras Evangelio

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



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

La presente memoria recoge el proceso de creación de una novela gráfica carente de diálogos dirigida a un público joven-adulto, que relata el viaje de su protagonista por un mundo surrealista y onírico. Con esta historia, se pretende experimentar con el guion, el dibujo y la narrativa, pasando por encima de otros aspectos más propios del cómic como son la composición de viñeta o página. Además de lograr un proyecto que sirva como presentación del proyecto a editoriales.

Palabras clave: Novela gráfica, surrealismo, onírico, cómic, narrativa.

SUMMARY AND KEY WORDS

The following report is about the creation process of a graphic novel devoid of dialogues aimed at a young audience, which recounts the journey of its protagonist through a surreal and dreamlike world. With this story, it is intended to experiment with the script, the drawing and the narrative, ignoring other aspects more typical of the comic such as the panel composition. In addition to achieving a project that serves as a presentation of the project to publishing houses.

Key words: Graphic novel, comic, surrealism, oniric, narrative.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dar las gracias a David Heras por aceptar ser mi tutor aún sin conocerme y ayudarme en todo el proceso de realización de este proyecto además de por su paciencia.

También dar las gracias a María, por darme ánimos y opiniones externas sobre el mismo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1 OBJETIVOS	7
2.2 METODOLOGÍA	8
3. CÓMIC	9
3.1 DEFINICIÓN	9
3.2 CONTEXTO EDITORIAL	10
3.2.1 Editoriales nacionales	10
3.2.2 Editoriales internacionales	13
3.3 LA SITUACIÓN DEL CÓMIC EN ESPAÑA	14
4. REFERENTES	15
5. DESARROLLO	19
5.1 CONCEPTO E IDEA	19
5.2 HISTORIA	20
5.2.1 Sinopsis	20
5.2.2 Estructura	20
5.3 DISEÑO DE PERSONAJES	22
5.4 DISEÑO DE FONDOS	23
5.5 STORYBOARD	24
5.6 ESTILO	26
5.7 COLOR	26
6. RESULTADO FINAL	28
6.1 PÁGINAS FINALES	28
6.2 NOMBRE	32
6.3 MAQUETACIÓN	32
6.4 CUBIERTA	32
6.5 GUARDAS	33
6.6 PORTADA Y CONTRAPORTADA	33
7. EVOLUCIÓN	34
8. CONCLUSIONES	35
9. REFERENCIAS	36
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	37

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo narra en profundidad el proceso de creación de la novela gráfica *Camino*, desde su planteamiento hasta su acabado final. La historia que se narra en la misma nos muestra el viaje de un personaje a través de un mundo surrealista atraído por un extraño personaje cuya identidad desconocemos.

El modo en que se plantea la narración de esta historia es lineal y está dirigida siempre a través de un personaje antagónico que se presenta al principio de la trama y guía al protagonista a través de diferentes lugares que se van generando a su paso incidiendo en la idea de los sueños.

El medio elegido para contar la historia ha sido la novela gráfica, debido a la familiaridad que tengo con la misma tanto como consumidor como autor.

El principal objetivo de este trabajo es conseguir desarrollar un proyecto profesional que pueda servir como carta de presentación a editoriales nacionales para su posterior desarrollo de manera más extensa. Siendo de este modo una primera toma de contacto con el mundo editorial profesional que hasta ahora por mi parte solo se había limitado a la autoedición bien en publicaciones propias o con participaciones en fanzines o revistas colectivas.

Además de esto, este trabajo se plantea como un reto a superar, realizando una historia de mayor extensión a la que había hecho hasta el momento, que únicamente se limitaba a publicaciones de un máximo de 15 páginas y generalmente autoeditadas, lo que supone un reto tanto de tiempo como de complejidad gráfica.

Las etapas que seguí para abordar este proyecto comenzaron por el planteamiento inicial de la idea, donde se definió el tema del que iba a tratar el cómic, este fue el surrealismo.

Así mismo, decidí situar mi historia en el mundo de los sueños, un espacio donde los recuerdos y la inventiva humana se juntan. Fue así como llegué a la historia de *Camino*, donde un chico despierta como cada día en su piso, pero cuando va a prepararse el desayuno se da cuenta de que quizás no está realmente en él, o al menos no del todo.

A esta primera fase, le siguieron una búsqueda y análisis de referentes que se adaptaran a la propuesta pero que a su vez pudieran aportar un extra al proyecto; un estudio del mercado editorial para saber dónde podría encajar este, un desarrollo de la estructura del guion, la construcción de un storyboard, la realización del arte final de las páginas y portada mediante medios digitales y su posterior maquetación e impresión.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Como he mencionado en el apartado introductorio con este proyecto pretendo abordar el desarrollo completo de una novela gráfica desde su planteamiento hasta su acabado final, incluyendo dentro de ese proceso ciertos objetivos a cumplir:

Objetivos generales:

-Desarrollar un proyecto de novela gráfica de larga duración con la calidad gráfica y conceptual suficiente para su presentación a editoriales.

Objetivos específicos:

- Experimentar con la narrativa visual prescindiendo de un soporte textual y de la composición de viñetas.

- Explorar el uso del color a nivel narrativo y gráfico.

- Realizar una historia de mayor duración a la acostumbrada.

-Investigar las diferentes formas de desarrollar un proyecto de novela gráfica por medio del análisis de artistas y obras concretas.

-Analizar los elementos que forman parte de una novela gráfica y de trabajos de autoedición.

2.2 METODOLOGÍA

El desarrollo de este proyecto comenzó con el planteamiento de realizar una historia de mayor duración a las que estaba acostumbrado que a su vez me permitiera experimentar con el dibujo y el color. Para ello descarté historias de un mayor carácter costumbrista a las que estaba más acostumbrado ya que este tipo de historias no me permitirían tanto nivel de experimentación gráfica debido a la poca variedad que presenta un dibujo más naturalista, especialmente en el color y escenarios.

Una vez definido el tema a tratar, comencé a buscar referentes tanto a nivel gráfico como a nivel narrativo que hubieran tratado en su obra de alguna manera con el tema escogido. A partir de estos referentes, realicé un esquema para aproximarme a la estructura narrativa que quiero que tenga la historia y ya partiendo de esta conformé un storyboard en el que defino la composición de viñetas y la narrativa de la historia directamente.

El paso siguiente consiste en la elaboración de las páginas finales, pasando por una fase de definición del dibujo en la que algunas de las viñetas definidas en el storyboard sufren ligeras modificaciones que atienden a problemas de ritmo de lectura o composición. En esta fase también se dibujan los personajes en detalle considerando los diseños realizados previamente. Posteriormente se continúa con el coloreado de las páginas, el diseño de cubierta, portada, contraportada y guardas y su posterior maquetación e impresión.

3. CÓMIC

3.1 DEFINICIÓN

El cómic es un medio y una forma de expresión artística muy rica y con más de un siglo de historia, es por esto y por la gran cantidad de títulos, géneros y formas de narrar que se han planteado hasta el día de hoy, que establecer una definición exacta sobre qué es llega a ser un tanto complicado, aun así, el dibujante y teórico del cómic Scott McCloud planteó esta definición que en términos generales resulta bastante acertada:

Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector.¹

Con la llegada y la democratización de Internet y de herramientas digitales, el mundo del cómic ha vivido un gran desarrollo en los últimos años permitiendo a autores, hasta ahora rechazados por el mercado, publicar sus historias mediante plataformas online como *Webtoon*, *Tapas*, *Gumroad*² o las diferentes redes sociales como Tumblr, Instagram o Twitter entre otros.

Esto unido a los avances en los métodos de impresión, permiten a prácticamente cualquier persona autoeditarse sus propios cómics sin contar con el apoyo de una editorial ya que las labores de distribución y promoción pueden realizarse o bien mediante redes sociales o bien mediante la venta directa en los muchos festivales de cómic que se pueden encontrar en España como son Graf, Tenderete (Fig. 2), Gutter Fest o Recreo entre muchos otros.

También esto ha hecho que surjan muchas editoriales y proyectos independientes que se dedican a publicar y dar promoción a autores noveles o propuestas algo más arriesgadas de lo que suelen publicar editoriales mayores. Teniendo en cuenta este contexto las posibilidades de publicar hoy en día son bastante amplias, habiendo editoriales para casi cualquier propuesta además de la alternativa de la autoedición que, a pesar de requerir una mayor cantidad de trabajo por parte del autor, ya que sobre él recaen todas las labores correspondientes a una editorial, también supone una forma de publicación posible.



Fig. 1. Portada *Entender el cómic*, 1995.



Fig. 2. Elías Taño, 2012. Cartel anunciador del festival de autoedición *Tenderete*.

1. MC CLOUD, S. *Entender el cómic*. 1995, Bilbao: Astiberri, p.45.

2. *Webtoon*, *Gumroad* y *Tapas* son portales web dedicados a la publicación y difusión de cómic digital.

A continuación, hablaré un poco sobre las editoriales nacionales e internacionales, refiriéndome dentro de las internacionales a editoriales de habla inglesa o francesa por su amplio mercado, en las que podría encajar *Camino* con relación al catálogo de las mismas, manteniendo como característica común que faciliten la publicación de autores noveles como es mi caso.

3.2 CONTEXTO EDITORIAL

3.2.1 Editoriales nacionales

Publicar en una editorial nacional para un autor español tiene ciertas ventajas e inconvenientes en contraposición a publicar en una editorial extranjera, por un lado, la probabilidad de que publiquen tu cómic es mucho más alta en una editorial nacional además de que la relación con la misma se hace más fácil debido a la distancia. Por otro lado, publicar en una editorial extranjera te puede dar una mayor visibilidad y rédito, pero a la vez publicar en ellas es más complicado debido a la competencia que hay tanto en el mercado de habla inglesa como en el francés.

Fulgencio Pimentel:

Fulgencio Pimentel es una editorial de carácter independiente creada en el año 2006 en La Rioja por César Sánchez. Su línea editorial está dividida en tres líneas, una de literatura, otra de álbum infantil y la última y la más destacable la línea de novela gráfica. En cuanto a su criterio para publicar unos u otros autores, se basan en criterios meramente artísticos, publicando principalmente obras que aporten algún tipo de experimentación o renovación en el medio del cómic independiente.

La editorial en conjunción a La Cúpula, de la que hablaremos más adelante, ha publicado a una gran parte de los autores pertenecientes al boom del cómic independiente canadiense, como Joe Matt, Julie Doucet, Seth o Michel Rabagliati, y también a algunos de los dibujantes del cómic underground estadounidense más conocidos como Daniel Clowes, los hermanos Hernández o Jim Woodring. También entre su catálogo podemos encontrar la obra de algunos de los autores más importantes del underground europeo como es el caso del francés Joann Sfar o el belga Olivier Schrauwen.

También son los creadores junto a La Casa Encendida del premio Puchi Award, un premio que busca publicar y premiar a los proyectos de novela gráfica más originales en su idea, su planteamiento, su calidad literaria o gráfica o su apuesta por la ruptura.



Fig. 3. Portada J+K, 2017.

Algunos de los libros que han ganado este premio han sido *J+K* de John Pham en 2017 (Fig. 3), *Rosie in the jungle* de Nathan Cowdry en 2020 o el de este año, aún no publicado, *Dog Biscuits* de Alex Graham.

Apa Apa cómics:

Apa Apa es una pequeña editorial independiente con sede en Barcelona, fundada en el año 2008. En sus inicios se dedicaban principalmente a publicar ediciones en castellano de artistas internacionales como Dash Shaw o Sammy Harkham, pero desde el año 2012 se dedican a publicar y promocionar a artistas jóvenes locales emergentes o por emerger, aunque también han publicado a algún autor extranjero como es el caso de *Coleguis* de Matt Furie (2018) o *Momento móvil* de Marlene Krause (2019).

Su catálogo actual se caracteriza por un predominio de autores independientes más cercano al trabajo de autores belgas más surrealistas como Olivier Schrauwen o Brecht Evens que al de autores canadienses más costumbristas como Seth o el autor estrella de Fulgencio Pimentel Simon Hanselmann, publicando tanto libros en un formato de menos páginas y de tamaño más reducido como el *Noche fuera* de Frances Estrada o libros de mayor extensión como *La sangre extraña* de Sergi Puyol o *Cenit* de Maria Medem.

La Cúpula:

La Cúpula es una editorial española con sede en Barcelona que guarda una gran similitud tanto en catálogo como en inicios con la antes mencionada Fulgencio Pimentel ya que ambas editoriales comparten la publicación de la obra de algunos de los más importantes autores del cómic independiente canadiense y estadounidense como Joe Matt, Daniel Clowes, los hermanos Hernandez o Chester Brown. Su origen por otro lado es muy anterior a el de esta ya que se fundó en el año 1979, siendo una de las editoriales de cómic más antiguas de España.

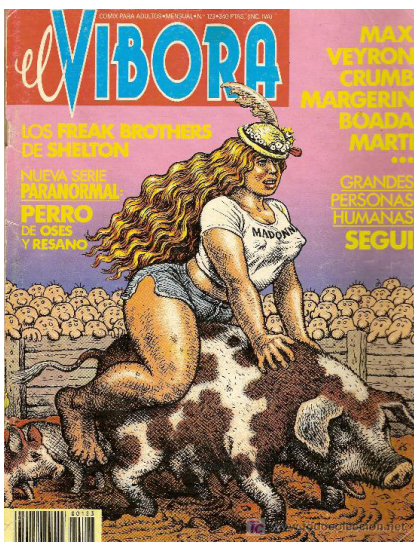


Fig. 4. Robert Crumb, 1984. Portada de *El Vibora* nº 123.

La Cúpula comenzó su trayectoria publicando una revista independiente llamada *El Vibora* (Fig. 4), esta revista aunó a muchos autores de un estilo más “underground” que estaban empezando su trayectoria en aquella época; autores como Sento, Nazario, Max o Alfredo Pons comenzaron en esta revista. Además, *El Vibora* también se encargó de traer la obra de algunos autores estadounidenses a España, como fue el caso de Robert Crumb, Peter Bagge o los hermanos Jaime y Beto Hernández. La revista tuvo un gran éxito en su época, hasta que en el año 2004 tuvo que cesar su continuidad debido a la bajada de ventas.



Fig. 5. Portada del cómic *La Sociedad de los Dragones de Té*, 2018.

En los años 90 surgió *Brut Comix*, el siguiente gran proyecto de la editorial, este proyecto consistía en la publicación de la obra de autores americanos por fascículos en formato grapa, lo que facilitaba su venta debido al bajo precio de estas. En esta época la editorial publicó novelas gráficas como *Agujero Negro* de Charles Burns, *Bola Ocho* de Daniel Clowes o *Locas* de Jaime y Beto Hernández traducidas al castellano, pero manteniendo el formato original.

En el año 2005 la editorial de un giro de 180 grados y se convierte en La Cúpula que conocemos a día de hoy, centrando su catálogo en la publicación de tomos únicos generalmente autoconclusivos tanto de autores nacionales como internacionales, manteniéndose tres líneas de publicación: la primera, más adulta, en la que se encuentran libros como *Rey Carbón* de Max o *Carne de Cañón* de Aroha Travé; la segunda, más infantil y juvenil con libros como *La Sociedad de los Dragones de Té* (Fig. 5) de Katie O'Neill, *Croqueta y Empanadilla* de Ana Oncina o *Laura Dean me ha vuelto a dejar* de Mariko Tamaki y Rosemary Valero-O'Connell y la tercera, que reedita con nuevos formatos el trabajo de autores anteriores como la edición integral de *Agujero Negro* de Charles Burns o *Génesis* de Robert Crumb.

Under Brain Books:

Under Brain Books es una editorial pequeña formada en el año 2012 a partir de la revista *Underbrain magazine*, su catálogo se limita a fanzines de entre 12 y 30 páginas de autores independientes de géneros variados como thriller, ciencia ficción o autobiográfico. Entre su catálogo se encuentran cómics como *Calamidad Goldfish* (Fig. 6) de Cristian Robles, *Presa* de Guillermo Monje o *Los defensores de Diamante* de Jack Teagle.

Penguin Random House:

Penguin Random House es un gran sello editorial que aúna sellos como Salamandra Graphic, Reservoir Books o Alfaguara, su línea editorial no está tan definida como las editoriales anteriores puesto que se dedica a publicar libros que van desde el ensayo hasta la novela gráfica tanto de autores noveles como de autores consagrados, manteniendo eso sí un enfoque a un público adulto.

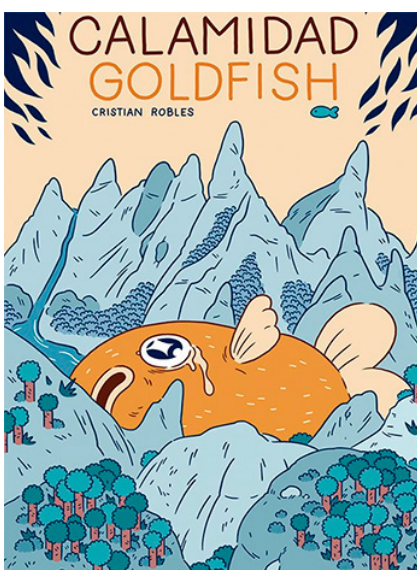


Fig. 6. Portada del cómic *Calamidad Goldfish*, 2017.

Entre los cómics que han publicado encontramos desde clásicos como *Maus* de Art Spiegelman o *Persépolis* de Marjane Satrapi hasta novelas de autores menos conocidos como *Las edades de la rata* de Martín López Lam o *Mi vida en Cuba* de Juan Padrón.



Fig. 7. Freddy Carrasco, 2020. Portada de *Ex Magazine*.

Astiberri:

Astiberri es una editorial exclusiva de cómic que nace en el año 2001 en Bilbao, siendo una de las editoriales más grandes en España hoy en día, su línea editorial se enfoca principalmente a un público adulto, de autores principalmente españoles, franceses o estadounidenses, pero también de otros países como Japón. Además, la editorial cosecha una gran cantidad de obras premiadas en su catálogo, encontrándose entre ellas novelas como *Arrugas* de Paco Roca o *Dublinés* de Alfonso Zapico.

En su catálogo podemos encontrar un amplio abanico de géneros y gráficas diferentes, desde historias de corte histórico como *Los surcos del azar* de Paco Roca hasta historias infantiles de aventura como *Hicotea* de Lorena Álvarez.

Astiberri también es propietaria del sello ¡Caramba!, un sello editorial independiente dirigido por Manuel Bartual y Alba Diethelm, que publica obras de carácter humorístico nacida a partir del fanzine del mismo nombre en el año 2011.

Algunos de los cómics publicados por este sello son *Ranciofacts* de Pedro Vera, *Eva hace lo que puede* de Bea Tormo o *Pedro y Maili* de Álvaro Ortiz.

3.2.2 Editoriales internacionales

Peow Studio:

Peow Studio es una editorial que se funda en el año 2017 en Estocolmo, Suecia, sus cómics se caracterizan por mantener unas ediciones muy cuidadas generalmente impresas mediante risografía además de publicar la obra de autores independientes con una gran influencia del manga, pero con un dibujo más suelto y desdibujado. Entre sus autores podemos encontrar a artistas como Freddy Carrasco, Hanna K o Ville Kallio.

También son los creadores de la revista *Ex Magazine* (Fig. 7) en la que han participado grandes autores emergentes del cómic independiente como Loilocatelli, Luis Yang, Wren McDonald o Jonathan Djob Nkondo.



Fig. 8. Joe Sparrow, 2018. *Homunculus*. Página.

ShortBox:

ShortBox es una editorial independiente establecida en Reino Unido, su catálogo es muy similar al de Peow Studio con la diferencia de que únicamente publican libros en formato fanzine, con historias cortas que rondan entre veinte y sesenta páginas. Principalmente publican a autores jóvenes encontrándose en su catálogo cómics como *Homunculus* (Fig. 8) de Joe Sparrow, *The River Bank* de George Mager o *OutSpace* de Nuria Martínez.

Nobrow:

Nobrow es una editorial con sede en Londres, Reino Unido fundada en el año 2008 por Sam Arthur y Alex Spiro. Su planteamiento editorial al igual que en Peow Studio, le da mucha importancia al diseño y al color en sus libros, con ediciones sumamente cuidadas especialmente en la elección del papel. Entre su catálogo destacan desde obras de un tono más infantil como el cómic posteriormente adaptado a serie de animación, *Hilda*, hasta obras más adultas como *Mean Girls Club* o *Dalston Monsterzz*.

3.3 LA SITUACIÓN DEL CÓMIC EN ESPAÑA

Si bien es cierto que el hecho de publicar se ha vuelto algo bastante accesible, la situación laboral de los autores a día de hoy en España no es tan favorecedora, esto se debe a que, a pesar de haber un alto nivel de oferta, hay un bajo nivel de demanda ya que su consumo por parte de la población española es bajo debido a que la situación económica de muchas personas no les permite gastarse el precio medio de un cómic, que suele encontrarse entre los 10 y los 20 euros, exceptuando grapas y tomos integrales.

Esto se suma a que la mayoría de los cómics que se consumen dentro de España son de origen extranjero encontrándose entre los más consumidos el cómic de superhéroes y el manga de género “shonen”³.

La suma de estos dos factores desemboca en una situación bastante precaria para los autores españoles a pesar de las facilidades de publicación, haciendo indispensable la promoción por redes sociales, además de la generación de una audiencia en las mismas ya que esto facilita el trabajo a

3. “Shonen” es un término utilizado en Japón para mangas dirigidos a varones jóvenes de entre catorce y dieciocho años.



Fig. 9. Cristian Robles, 2019. Portada de *Tarot Magazine*.

las editoriales dándoles un porcentaje de ventas asegurado.

4. REFERENTES

Creo que la búsqueda de referentes es importante a la hora de plantear cualquier proyecto creativo, ya que ver como otros artistas han abordado el tema que vamos a tratar nos puede ayudar a evitar caer en clichés y encontrar nuestro propio lenguaje tanto en el apartado gráfico como en el narrativo. Como dice Bruno Munari:

En el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin método, pensar de forma artística buscando en seguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que hay que proyectar.⁴

También creo importante no centrarse solo en buscar referentes del medio en el que vamos a trabajar sino también de otros lenguajes como puede ser el cine o la pintura. Esto nos permitirá darle una mayor riqueza a la obra, aumentando su capacidad creativa y distanciándola de otras obras del mismo medio.

Algunos de los referentes de los que voy a hablar a continuación de alguna manera se relacionan con el proyecto en uno u otro aspecto, o en ambos.

Cristian Robles:

Cristian Robles, también conocido como Kensausage es un ilustrador e historietista barcelonés creador de obras como *IKEA Dream Makers* (DeHavilland, 2014), *Soufflé* (La Cúpula, 2015) o el recientemente publicado *Gourmeat* (Reservoir Books, 2021).

La obra de este artista es todo un referente para mí no solo para este proyecto, sino para mi trabajo en general a nivel gráfico, ya que en sus ilustraciones mezcla un estilo sencillo con personajes grotescos y llenos de detalles, todo esto cohesionado por un color que mezcla tonos agrisados con saturados, lo que ayuda a crear un contraste que me ha ayudado a diseñar la parte de la casa en contraposición a la de los sueños. (Fig. 9)

Jim Woodring:

Jim Woodring es un dibujante de cómics y diseñador de juguetes norteamericano, conocido por ser el creador del personaje antropomórfico

4. MUNARI, B. Da cosa nasce cosa apunti per una metodologia progettuale. 1981, Limena: Laterza, p.10.

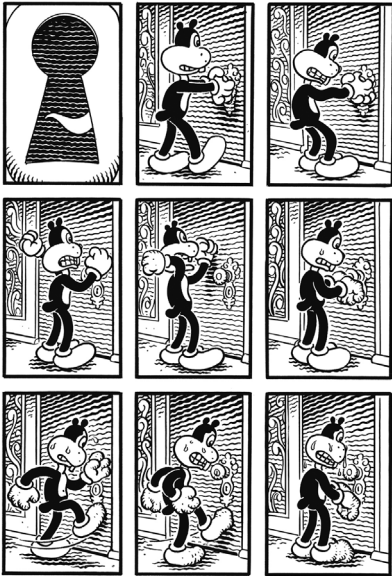


Fig. 10. Jim Woodring, 2018. *Poochytown*. Página.

Frank que aparece en la mayoría de sus obras. La obra de Woodring fue en cierto modo la que me incitó a comenzar este proyecto ya que en su obra *Poochytown* (2018) (Fig. 10), utilizando a su personaje Frank y partiendo de sus propios sueños y visiones, plantea una historia lineal en la que solo se mantienen los personajes y el resto de los elementos de la historia van apareciendo mientras se desarrolla, presentando una estructura narrativa que no termina nunca de cerrarse. Esto mismo es lo que he intentado plantear en mi historia, donde partiendo del personaje principal se va desarrollando una historia lineal que avanza hacia un lugar indefinido.

Giorgio de Chirico:

Giorgio de Chirico ha sido un artista clave a la hora de diseñar los escenarios del cómic ya que su pintura metafísica supone una gran influencia para el movimiento surrealista y logra representar de una forma bastante fidedigna los paisajes que se generan en los sueños. Es por esto que he utilizado sus pinturas como referencia para realizar los fondos pertenecientes a la parte más onírica de la historia, con grandes estructuras geométricas y objetos descontextualizados que pretenden simular los mundos que genera nuestro cerebro al soñar, representando estructuras a medio hacer mezcladas con objetos y situaciones cotidianas (Fig. 11).

Oskar Schlemmer:

La obra de Oskar Schlemmer me ha servido de referencia a la hora de diseñar al antagonista de la historia, en especial su *Ballet Tríadico* (1922) ya que, al igual que la obra de Giorgio de Chirico, presenta una geometrización de las formas que en contraste con el personaje principal genera un sentimiento de incomodidad que ayuda acentuar el carácter onírico de la historia. Esto se debe a que el diseño de vestuario que propone Schlemmer en el *Ballet Tríadico* parte de la figura humana, pero la deforma hasta perder la humanidad y convertirse simplemente en formas.

John Pham:

John Pham (Saigón, 1974) es un dibujante de cómics, animador y director de arte residente en Norteamericano, autor de obras como *Epoxy* (Autoeditado, 2004), *Sublife* (Fantagraphics, 2008) o su última obra, *J+K* (Fulgencio Pimentel, 2017).

Su trabajo fue una parte muy importante de la gestación de *Camino* ya que su novela, *J+K* llegó a mí en un momento crítico de mi evolución narrativa, dándome una visión diferente de las historias cotidianas que estaba acostumbrado a leer y dibujar.



Fig. 11. Giorgio de Chirico: *El Enigma de Un Día*, 1914. Óleo sobre lienzo.

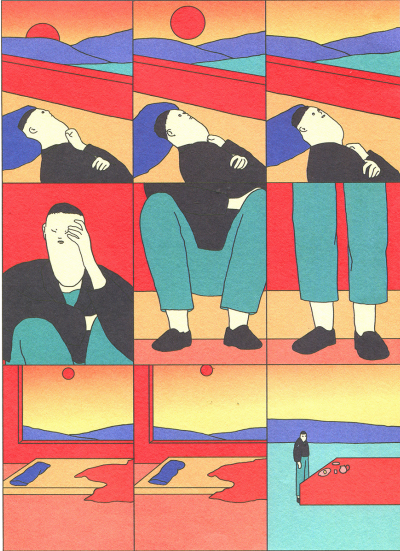


Fig. 12. Maria Medem, 2018. *Cenit*. Página.

Esto se debe a que *J+K* nos plantea la historia de dos personajes desde este punto cotidiano pero con un estilo tanto gráfico como narrativo más cercano a las tiras de *Peanuts* o *Calvin y Hobbes* que a los cómics de Seth o Joe Matt, tratando temas complejos como la precariedad laboral, la depresión o la muerte sin caer en el exceso de dramatismo o de maltrato a su personajes como sí que hacen estos últimos autores más pertenecientes al cómic independiente canadiense, dándome así una visión diferente de este tipo de historias.

Maria Medem:

Maria Medem es una ilustradora y dibujante sevillana conocida especialmente por su novela gráfica *Cenit* (Apa Apa Cómics 2018), en ella narra la historia de dos misteriosos personajes que cada día cuando el sol alcanza su cenit se reúnen en una larga mesa para hablar de sus sueños e intentar recordar qué hicieron la noche anterior. La manera de narrar y el aura que transmite María Medem en esta obra ha marcado en gran parte el estilo narrativo de *Camino*, el ritmo lento que desprenden las viñetas de la novela, el hecho de no mencionar en ningún momento el nombre de los personajes o incluso la ausencia de diálogos (Fig. 12), que si bien no está presente en *Cenit* sí que lo está en otros de sus cómics, han sido características que he cogido prestadas para *Camino*, con el objetivo de transmitir esa sensación de irrealidad y misterio que transmiten realmente los sueños.

Cenit también causo en mí lo mismo que el *J+K* de John Pham ya antes mencionado, me dio una visión diferente del género costumbrista, mucho menos dramática y destructiva consigo misma.

Little Nemo in Slumberland, Winsor McCay:

Little Nemo in Slumberland es el cómic más conocido del artista Winsor McCay además de un gran clásico de la historia del cómic, publicado entre 1905 y 1927 en el New York Herald. En él McCay nos lleva a través de los sueños de Nemo, que en cada página del cómic tiene un sueño diferente despertando siempre en la última viñeta (Fig. 13). Este cómic fue un precursor del surrealismo, adelantándose a la obra de artistas como Dalí o incluso el antes mencionado Giorgio de Chirico.

Este cómic me influenció, pero no en el planteamiento de la idea, pues cuando lo conocí ya había comenzado a desarrollar *Camino*, sino más en su desarrollo ya que me ayudó a concretar ciertos detalles de la historia



Fig. 13. Winsor McCay, 1905. *Little Nemo in Slumberland*. Página 3.

especialmente en el apartado narrativo, ayudándome a definir la estructura o la introducción en el mundo de los sueños.

Fig. 14. *Vuelta a Casa*. Página 17.

5. DESARROLLO

5.1 CONCEPTO E IDEA

El punto de partida del que parte este proyecto es el de realizar un cómic de una extensión sustancialmente mayor a la que estaba acostumbrado y a color, esto se debe a que, aunque ya tenía experiencia en el medio del cómic, habiendo publicado en algunas revistas y fanzines tanto colectivos como individuales, la máxima extensión de páginas a la que había llegado era de 20, con un fanzine que me auto publiqué en 2019 llamado *Vuelta a casa* (Fig. 14). Es por esto que la meta que me marqué fue la de realizar un cómic de 50 páginas, añadiendo también el extra del color para así poder experimentar con él y no limitarme tanto como en otras historias que por presupuesto fueron dibujadas e impresas en blanco y negro.

En un principio barajé varias ideas de guion, las cuales trataban todas temas cotidianos y se desarrollaban en un entorno real, siguiendo la misma línea del resto de mis cómics. Pero después de darle varias vueltas, y teniendo ya a mis espaldas varias historias de esa temática, decidí cambiar el tema a una que me permitiera experimentar más con el color y la narrativa.

Esto último se juntó con que en ese momento, cansado de leer historias costumbristas de autores del “underground” americano como Adrian Tomine (Fig. 15) o japoneses como Inio Asano, en las que el personaje simplemente se dedica a andar y tener conversaciones internas y con otros personajes, comencé a leer otro tipo de historias que partiendo de la misma base intentaban darle una vuelta como es el caso de la novela gráfica *Cenit* de Maria Medem o *J+K* de John Pham, ambos ya antes mencionados.

Es entonces cuando se me ocurrió la idea de hacer *Camino*, una historia en la que mezclaría esa parte cotidiana y pausada en la que el personaje simplemente se dedica a caminar hacia delante y una parte mucho más irreal, la de los sueños. Esta historia me permitiría un nivel mayor de experimentación tanto con el color como con el dibujo, obviando monólogos innecesarios y escenarios repetitivos que no cumplen más que una mera función de acompañamiento del personaje.

Fig. 15. Adrian Tomine, 2015 *Intrusos*.
Página.

5.2 HISTORIA

Una vez que tenía una idea aproximada de lo que quería a hacer y, antes de plantear una sinopsis debía darle algo más de forma a la historia, así que, partiendo de los referentes previamente mencionados, comencé a definir mejor la historia.

A pesar de que la base de la trama no quería que estuviera en los personajes sino más bien en el guion, tenía que haber algún tipo de estímulo que incitara al personaje principal a seguir avanzando y a su vez al lector a seguir leyendo, es por eso por lo que cree a un personaje antagónico al protagonista que se presentaría al principio de la trama e iría apareciendo de manera intermitente haciendo avanzar al protagonista, pero no dando ninguna pista de su origen ni objetivos.

Este personaje en sí es un *McGuffin*, término acuñado por el director Alfred Hitchcock para referirse a un elemento que hace avanzar la trama, pero en sí mismo no tiene mayor relevancia para esta.

5.2.1 Sinopsis

Una vez definí la historia escribí una sinopsis, a partir de la cual redacté una estructura más desarrollada y el storyboard ⁵.

Camino cuenta la historia de un chico que se levanta de su cama un día cualquiera tras haber sufrido una terrible pesadilla con un extraño personaje, pero cuando entra a la cocina para hacerse el desayuno descubre que igual, sigue en ella. Esto le obligará a seguir avanzando para descubrir como despertar y quien o que es ese ser.

5.2.2 Estructura

En la estructura defino de manera esquemática qué pasará a lo largo de la trama para a partir de ella dibujar el storyboard de todas las páginas donde ya estableceré la narrativa de esta.

En esta estructura se tienen en cuenta ciertos parámetros de guion como que haya una presentación inicial del personaje antagónico, que crea una tensión en el lector y varios giros, que concluyen en un final abierto. Estos giros son, la entrada al mundo de los sueños y la segunda aparición del personaje antagónico.

5. El storyboard o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia y que se utilizan como guía para entender una historia, para previsualizar una animación o para seguir la estructura de una película antes de realizarla o filmarla.

- 1) El protagonista sueña como el antagonista juega con él como un muñeco, separándole por accidente la cabeza del cuerpo.
- 2) El protagonista despierta asustado, se levanta y se dirige a la cocina.
- 3) Entra a la cocina y aparece en un extraño lugar con dos caminos de destino desconocido.
- 4) Se gira para volver, pero la puerta ya no está.
- 5) Sin más remedio avanza hacia delante hasta llegar a lo que parece la cocina, pero solo están el frigorífico y una mesa con un café.
- 6) Se dirige al frigorífico, lo abre, saca lo que hay en su interior y entra dentro.
- 7) Aparece en medio de un bosque por el que sigue avanzando hasta llegar a un tronco donde hay apoyado un cuadro.
- 8) En el cuadro se le ve a él desde arriba, el antagonista lo espera al otro lado.
- 9) Al darse cuenta de esto, decide saltar el tronco y perseguir al antagonista por el bosque hasta que entra por una sala y desaparece.
- 10) En la sala no hay nada excepto una piscina que el protagonista se acerca a inspeccionar.
- 11) Toca el líquido de la piscina que lo agarra y lo arrastra al interior.
- 12) De ese líquido sale una gota que sube hacia el techo y entra por un agujero.
- 13) El protagonista despierta en su cuarto se levanta y esta vez va al baño.
- 14) Se lava la cara y al mirarse al espejo no es él sino el antagonista.
- 15) Se asusta y se cierra la historia.

En otros casos entre esta fase y la de storyboard habría una de guion más elaborada dónde se definirían los diálogos entre personajes en relación con esta estructura, pero en esta historia no sería necesario al carecer de los mismos.

5.3 DISEÑO DE PERSONAJES

Camino es una historia que a diferencia de lo que se puede ver en otros formatos más largos, no se sustenta en los personajes sino en el guion, siendo los personajes una mera forma de conducir la trama y ayudar al lector a empatizar más con los hechos narrados. Es por esto que tampoco tienen un desarrollo a lo largo de la historia como sí podría ocurrir en historias de mayor extensión. A pesar de ello, sí que se han tenido en cuenta ciertos valores a transmitir mediante el diseño con el objetivo de crear una coherencia estilística que ayude a darle a la historia el ambiente onírico que se pretende.



Fig. 16. Diseño del protagonista.

Estos personajes son dos, un protagonista cuya función es guiar la historia y un antagonista cuyo papel consiste en crear un giro que ayuda a crear cierto misterio y favorece el avance del personaje principal. Ambos carecen de un nombre definido por lo que me referiré a ellos de esta manera.

El protagonista:

Este personaje tiene una actitud más bien tranquila, su función es la de guiar la historia, avanzando a través de los sueños para descubrir quién es el antagonista y que está pasando. Viste un pijama, va despeinado y tiene una mirada de cansancio enfatizando la idea de que todo lo que está pasando forma parte de sus sueños. Algo así como una versión actualizada y más adulta de Nemo, el protagonista de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay.

El antagonista:



Fig. 17. Diseño del antagonista.

Su diseño al igual que el del protagonista es antropomórfico pero su rostro y vestuario no son los de un ser humano ya que su existencia va ligada únicamente a los sueños del protagonista. Presenta una actitud indiferente evitando que el lector pueda extraer cualquier tipo de conclusión sobre él, manteniendo así el misterio sobre su personalidad y objetivos. Aunque por su primera aparición se puede extraer una motivación negativa. Como se ha mencionado previamente su vestuario está directamente inspirado en el *Ballet Triádico* de Oskar Schlemmer, en concreto en la tercera serie que en palabras de propio autor tiene un carácter mítico y fantástico, que en este

caso ayuda a transmitir ese ambiente surrealista:

el Ballet Triádico consta de tres partes, que van evolucionando desde lo cómico hasta lo serio. La primera pieza, de tipo cómico-burlesco, tiene lugar en un escenario amarillo limón. La segunda parte, basada en el color rosa, es de tipo ceremonial y solemne. Por último, la tercera escena, con un decorado negro, tiene un carácter místico-fantástico.⁶

5.4 DISEÑO DE FONDOS

El diseño de escenarios en este cómic tiene tanta importancia como puede tener la de diseño de personajes, es por esto que se realizó una búsqueda previa de referencias para dibujar las cuatro zonas que componen la historia, estas zonas son la casa, el puente, el bosque y el cubo amarillo.

La casa:

La casa tiene un nivel de detalle mayor al que podemos ver posteriormente en la parte que corresponde a los sueños. Para dibujarla utilicé como referencia mi propia casa, los colores utilizados son algo menos saturados que los que se pueden ver en la zona de los sueños, pero aun así siguen manteniendo un aura de colores cálidos que se asemeja a la parte del puente para así mantener una coherencia cromática en todo el desarrollo de la historia.

El puente:

La zona del puente corresponde a la primera interacción del protagonista con el mundo de los sueños, las estructuras, así como el nivel de detalle de las mismas, presentan una mayor síntesis de las formas, influenciada por la obra del pintor Giorgio de Chirico, padre del surrealismo, quien planteó esta concepción visual de los sueños donde los detalles innecesarios desaparecen dejando únicamente tras de sí lo indispensable para que se entienda el paisaje.

A partir de la obra de este autor, he desarrollado los fondos pertenecientes a esta parte de la historia, evitando detalles innecesarios y dejando lo justo para que avance la trama: dos puentes simétricos que guían al personaje hacia delante y ciertos elementos pertenecientes a la parte de la casa (Fig. 19). En las primeras viñetas podemos ver la puerta por la que ha entrado el personaje y al final del camino una versión muy simplificada



Fig. 18. Vestuario del *Ballet Triádico*.



Fig. 19. *Camino*. Página 7. Puente.

6. Oskar Schlemmer, Laszlo Moholy-Nagy and Farkas Molnár. *The theater of the Bauhaus*. 1961, Middletown: Wesleyan University Press.

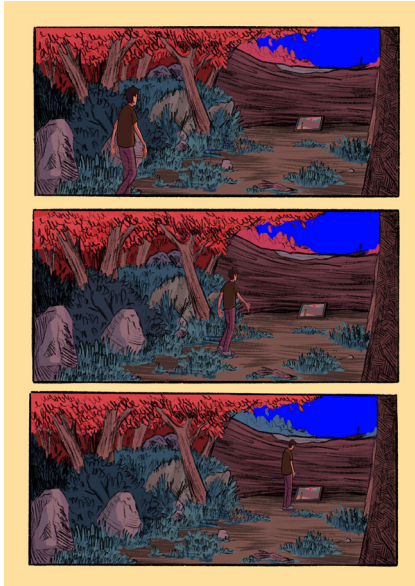


Fig. 20. Camino. Página 20. Bosque.

de la cocina, habitación en la que en teoría entra el protagonista en un principio. Esta forma de presentar el escenario pretende hacer ver al lector que el protagonista aún sigue dentro de su casa, borrando las líneas entre la realidad y el sueño lo que le da al guion un extra de misterio que incita al lector a seguir leyendo.

El bosque:

El bosque es el último escenario al que llega el protagonista y el que más se aleja visualmente de la casa, siendo el frigorífico el único elemento que podemos ver de la misma y por el que el personaje principal sale. Visualmente es más detallada que la parte del puente, pero sigue la misma línea de mostrar únicamente los detalles necesarios para que el personaje avance por la trama ya que el camino que se va presentando es un camino recto, rodeado de árboles y arbustos que no permiten salir del recorrido marcado (Fig. 20). En medio de este se encuentra un árbol caído cuyo objetivo es ocultar la presencia del personaje antagonista a quien el protagonista descubre posteriormente. El escenario continúa con otro camino de árboles en la misma línea que el anterior y finaliza en un cubo amarillo.

El cubo amarillo:

Este escenario técnicamente se encuentra dentro del bosque, pero su estilo nos remite a la parte del puente por su simplicidad y color. En esta parte el protagonista pierde de vista al otro personaje, pero encuentra un pozo de luz roja que se sitúa en el centro de la habitación, el color de este no es baladí, sino que pretende insinuar una relación con las zonas anteriores, relación que se confirma cuando el personaje lo toca y acaba siendo absorbido por el mismo para acabar despertándose otra vez en su cama.

5.5 STORYBOARD

El storyboard supone un proceso decisivo en el desarrollo de un cómic, ya que en él se define la estructura de las viñetas, el ritmo de la narrativa y la composición de página de manera esquemática, permitiéndonos adelantarnos a posibles fallos que puedan entorpecer el ritmo de lectura y facilitándonos su modificación rápidamente. Esto sucede porque la creación de este consiste en dibujar de una manera muy esquemática el propio cómic, pero en un tamaño reducido, obviando detalles superfluos que alarguen el proceso de trabajo. Una vez hecho este trabajo previo de bocetado, ya se procede a dibujar lo que serán las páginas finales a todo lujo de detalles.

El storyboard también nos sirve para establecer donde irán los globos de texto, para evitar que tapen partes del dibujo, estropeando parte de la composición de viñeta y dificultándonos la lectura. Aunque en este caso particular pude obviar esa parte al ser una obra muda.

La composición de viñetas elegida para *Camino* cuenta con una cuadrícula fija de tres viñetas largas por página muy similar a la lo que podríamos ver en un storyboard de animación, esto, unido a un tipo de transición entre viñetas denominadas por Scott McCloud en su su libro *Hacer comics*⁷ como “momento a momento” y “acción a acción” que se intercalan entre sí y nos confiere un ritmo narrativo lento y pausado que nos traslada a la sensación que podemos tener dentro de un sueño, donde todo avanza a un ritmo pausado.

Por otro lado, este tipo de narración unida a la distribución de viñetas, si no se usa de manera correcta, puede llevar al lector a aburrirse rápidamente, es por esto que se van intercalando planos generales con primeros planos y planos detalle en los que se juega con el vacío y el color para mantener un ritmo de lectura variado que a su vez guíe al lector de manera adecuada, al igual que se hace en otros medios como la animación y el cine.

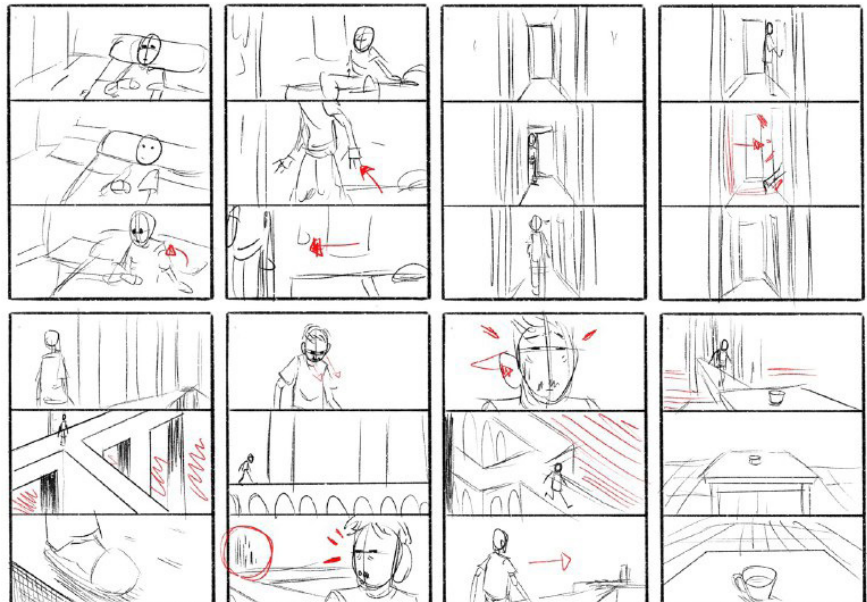


Fig. 21. Storyboard de las primeras 8 páginas de *Camino*.

7. MC CLOUD, S. *Hacer cómics*. 2007, Bilbao: Astiberri, p.15.

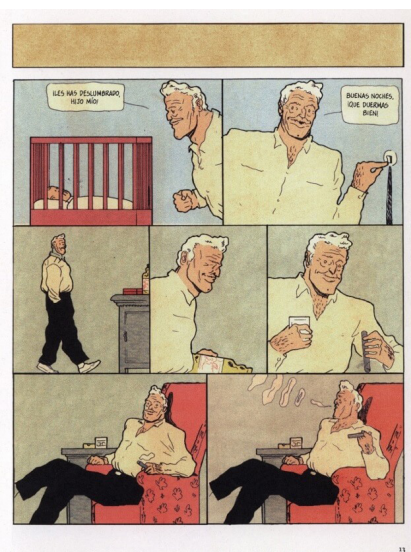


Fig. 22. Olivier Schrauwen, 2006 *Mi pequeño*. Página.



Fig. 23. Olivier Schrauwen, 2019 *Vidas paralelas*. Página.

5.6 ESTILO

Al proceso de desarrollo del storyboard, le sucede el dibujo y coloreado de las páginas y en este proceso entra en juego el estilo gráfico. A diferencia de lo que sí puede suceder con otros autores, como Olivier Schrauwen o Arnau Sanz, yo intento mantener un estilo coherente y sólido en todo lo que hago, ya no solo en los cómics sino también en todas las otras disciplinas que práctico como en la ilustración, el grafiti o la animación. Esto se debe a la influencia que han tenido en mí otros artistas como Freddy Carrasco o Cristian Robles, artistas que partiendo de un punto en común como es el dibujo han realizado obras en numerosos formatos entre los que se encuentran, la escultura, la animación, la pintura o el tatuaje, entre otros.

Mi estilo de dibujo se sostiene en mis referentes, mis habilidades y mi forma de ver el arte, ya que como dijo Scott McCloud en su libro *Hacer cómics*:

El estilo normalmente describe detalles superficiales como la calidad de la línea, una forma de dibujar las caras o el uso del propio diálogo. Pero este tipo de manierismos sólo son la consecuencia de los intentos del artista de presentar el mundo tal como lo ve y de capturar los aspectos del cómic que han podido cautivarle como lector. Tras ese esfuerzo se encuentra su visión fundamental de la vida y el arte, una declaración de sus pasiones y prioridades, un eco de los tiempos y lugares de los que procede y una señal de adónde quiere que le lleve el arte que ha elegido ⁸.

Como es lógico y más teniendo en cuenta la etapa de formación en la que me encuentro, este estilo ha ido evolucionando y seguirá haciéndolo de manera indefinida, aun así, hay ciertas características que se mantienen tanto en trabajos previos como en *Camino*, estas características pasan por una línea suelta pero limpia, una simplificación de los rostros, una temática mayoritariamente cotidiana, ausencia de dinamismo tanto en las composiciones como en las formas y el uso de símbolos para representar ciertos conceptos.

5.7 COLOR

El apartado de color en *Camino* responde por completo a la narrativa que se pretende transmitir, es por eso que desde el principio se utilizan colores cálidos. El uso de este tipo de colores lo que pretende generar en el espectador es una sensación de tranquilidad y pausa que, en conjunción con la composición de viñetas y planos, generan en el lector esa sensación que provocan los sueños. Estos colores se van alejando conforme el

8. MC CLOUD, S. *Hacer cómics*. 2007, Bilbao: Astiberri, p.212.

personaje se aleja de la realidad, llegando la parte del bosque donde el color transiciona desde el rojo hasta el morado, dando la sensación de que el personaje se aleja cada vez más de su hogar. Esto se mantiene hasta que entra en escena el lago rojo que, mediante su color nos da a entender que de alguna manera se conecta con las zonas anteriores, convirtiendo su color en naranja cuando el protagonista lo toca y se funde con él, regresando de nuevo al punto de partida.

Otra característica del uso del color que se puede ver en *Camino* es el color del que están rodeadas las viñetas, ya que es un color amarillo apagado. Esta decisión que se aleja del color blanco que estamos acostumbrados a ver en la mayoría de los cómics tiene dos razones de ser: la primera parte de una decisión estilística proveniente de la influencia de autores anteriormente mencionados como Cristian Robles o Olivier Schrauwen; la otra razón por la que sucede esto es la de aumentar la inmersión en el lector en la obra, ya que desde mi punto de vista la elección del color de esta zona también es una decisión importante que a veces no se tiene en cuenta, puesto que si escogemos una combinación de colores especialmente atmosférica para el interior de la viñetas pero descuidamos el exterior de las mismas, podemos crear una disonancia cromática que puede sacar al espectador de alguna manera de la obra.

6. RESULTADO FINAL

6.1 PÁGINAS FINALES

Antes de comenzar con las páginas finales tuve en cuenta una serie de factores que afectarían a la posterior impresión del libro. Decidí que el tamaño de las páginas fuera de 148 x 210 mm (A5), un formato estándar en este tipo de cómic, heredado del manga, ya que los formatos mayores suelen estar destinados a álbumes de autores consagrados donde se asegura que el número de ventas va a ser mayor en contraste con las de un autor más novel, compensando el gasto de una tirada de ejemplares de este formato.

Generalmente en este tipo de trabajos se escoge un tamaño del doble de lo que va a corresponder a la impresión final del libro, es por esto que las páginas las dibujé en digital en un formato de lienzo de 210 x 297 mm a 600 píxeles por pulgada lo que correspondería a un formato A4, también se escogí un perfil de color CMYK para evitar fallos de color en el formato impreso debido a que en caso de haberlo hecho en un perfil RGB podría haber habido diferencias de color notables entre las páginas en digital y su versión impresa, especialmente en las partes del cómic donde los colores son más saturados como son las partes correspondientes a la segunda y tercera mitad del mismo.

Una vez decidí el formato inicié el dibujo de las páginas una por una, comenzando por un abocetado en el que usé de referencia el storyboard, añadiendo algunos detalles extra para enriquecer el dibujo. Posteriormente hice una primera limpieza de esa línea, necesaria para acabar de definir poses o perspectivas que pudieran presentar una dificultad mayor en su dibujo. Acto seguido procedí a la limpieza final de esa línea utilizando un pincel con textura para darle un carácter gráfico más tradicional. El haber hecho una primera limpieza de la línea me permitió dibujar encima la segunda con mucha más soltura y seguridad, esto me dio espacio para cometer ciertos fallos que le darían un aspecto mucho más orgánico al dibujo y menos digital.

Cuando tuve la línea de las páginas limpia comencé a introducir el color, para ello fui coloreando cada elemento en una capa diferente lo que agilizaría después la modificación de estos en caso de que fuera necesario, ya que podría bloquear cada capa y cambiarlo rápidamente sin salirme de la zona delimitada por la línea.



Fig. 24. Anabel Colazo, 2019 *No mires atrás*. Página.

Después de establecer el color base llegó la última parte de este proceso que consistió en la introducción de luces y texturas. Las sombras las apliqué de manera que quedara un borde duro, heredado del estilo de sombra que se utiliza en animación, dándole así un estilo más “cartoon”.

En cuanto a las texturas, para aportarle este toque más tradicional a los degradados de los fondos, utilicé un pincel de tipo aerógrafo, este recurso es muy utilizado por dibujantes como Anabel Colazo (Fig. 24), Miquel Muerto o el ya mencionado Cristian Robles.

Además añadí un última capa de color rojo en el modo de fusión de capa multiplicar, que ayudo a dar una mayor cohesión y atmósfera al mismo.

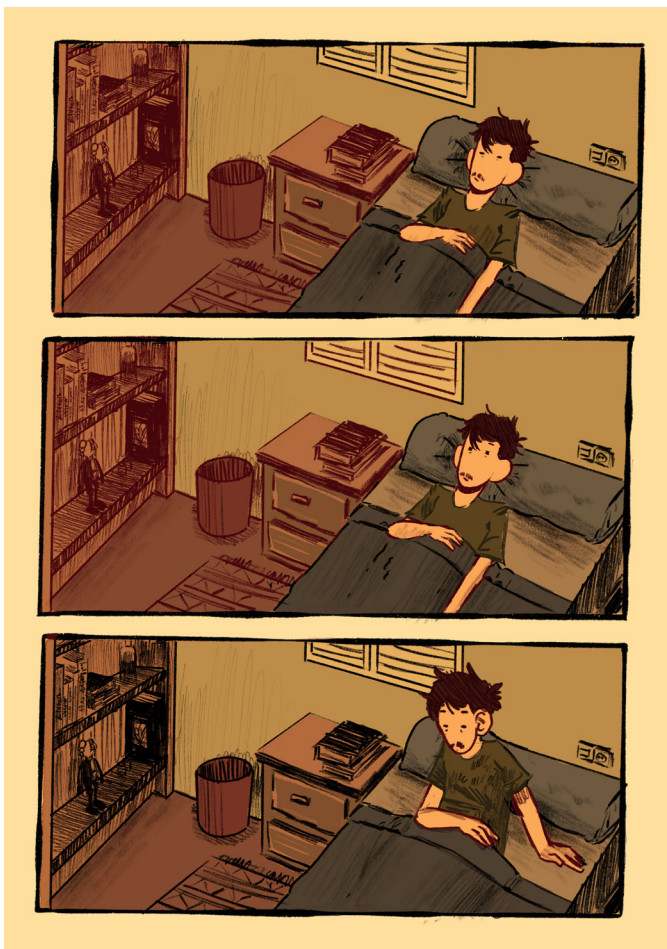


Fig. 25 y 26. Páginas 1 y 2 de *Camino*.



Fig. 27 a 30. Páginas 3, 4, 5 y 6 de Camino.

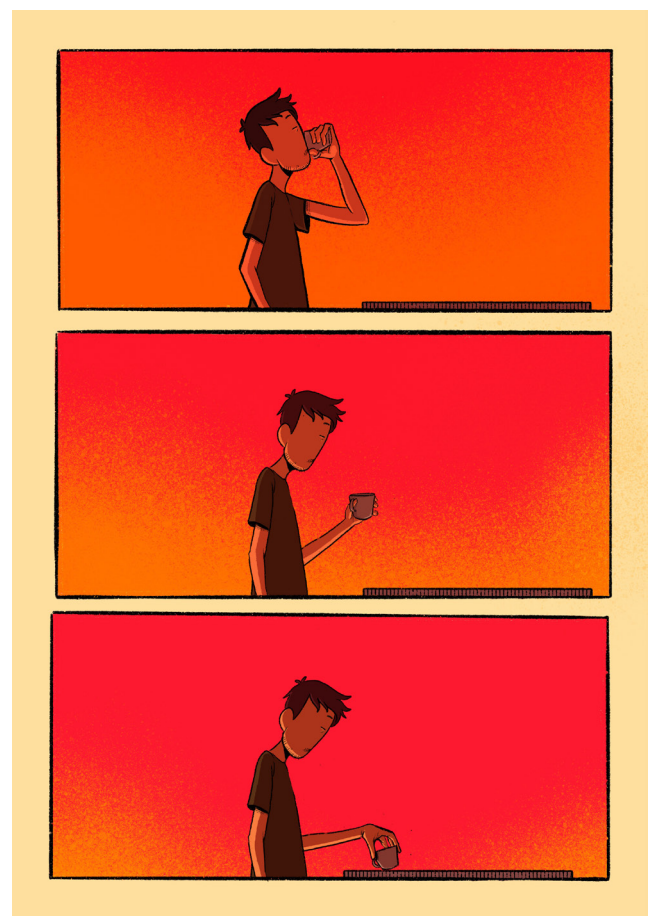
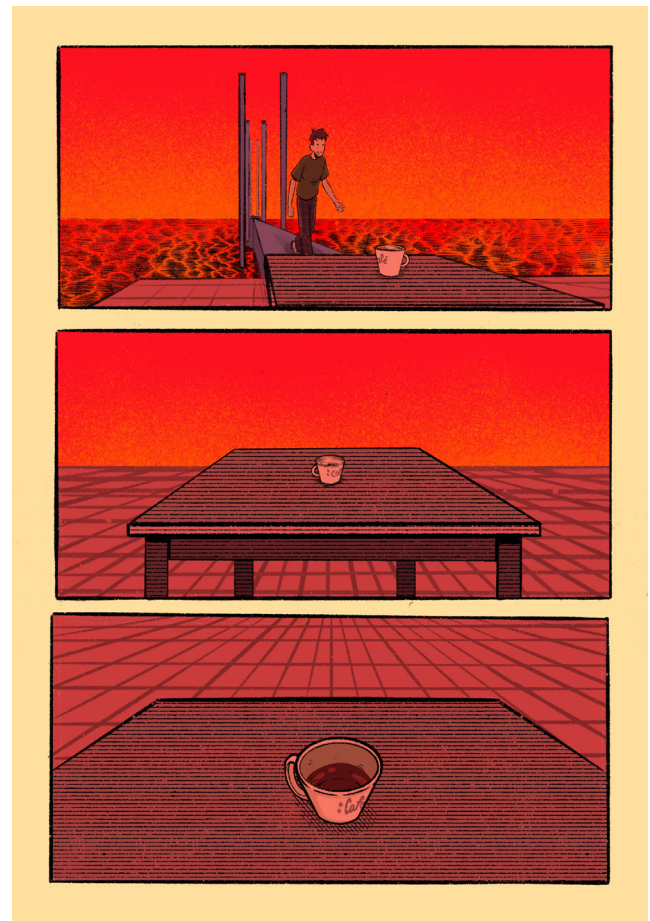
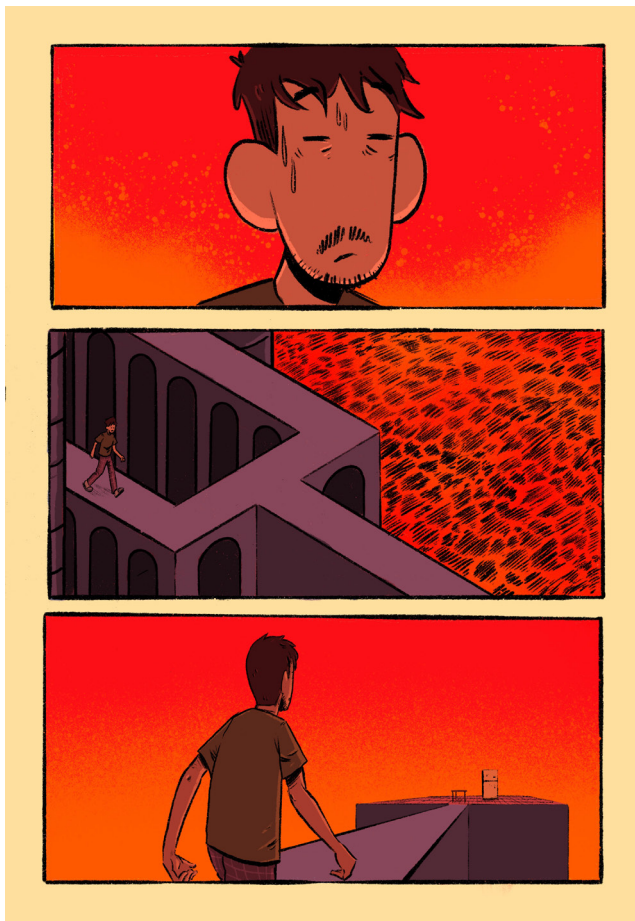


Fig. 31 a 34. Páginas 7, 8, 9 y 10 de Camino.

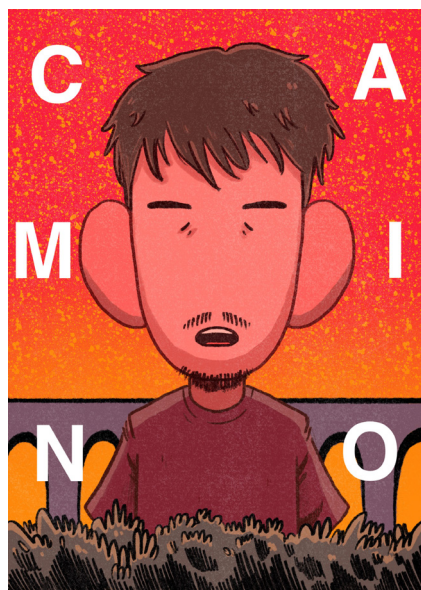


Fig. 35. Primera prueba de portada.

6.2 NOMBRE

El apartado del nombre es algo que suelo dejar para el final debido a que es la parte que más me cuesta y necesito tener todo el cómic acabado para poder plantearlo de manera correcta.

A la hora de definir el nombre de este barajé varias ideas que incluían títulos de diferente longitud, pero siempre intentando que fuera una sola palabra dado que esto facilita el proceso de composición de la portada reduciendo el espacio del mismo a un solo bloque que se lee de manera mucho más directa. Algunos de los nombres que planteé fueron: *Viaje*, *Sueño*, *Círculo* o *Destino*, pero finalmente opté por que este fuera *Camino* por la similitud del planteamiento de la historia y su estructura con la definición de esta palabra, dado que el relato se plantea como un camino recto que el protagonista debe seguir para completar su viaje.

6.3 MAQUETACIÓN

El maquetado supone el último paso en la producción del cómic en sí mismo. En él se sitúan todos los elementos en la manera en la que serán impresos. Debido a la forma de presentación a editoriales elegida, escogí que el maquetado fuera como el de un fanzine, donde no se deben incluir datos como el ISBN u otros datos legales. A continuación, detallaré el proceso de realización de cada parte que compone el fanzine, que en este caso son la cubierta, las guardas, la portada y la contraportada.

6.4 CUBIERTA

Para la cubierta tuve en cuenta varios bocetos, considerando que debía representar toda la trama. Como el giro de la historia no está en los lugares sino más bien en las situaciones planteadas y la relación entre los dos personajes que la componen, intenté representar todo lo que muestra visualmente el cómic, dentro de la portada. Para ello hice una búsqueda de referencias que incluyó portadas tanto de otras novelas gráficas como de libros, además de carteles u otro tipo de formatos parecidos.

Los primeros bocetos sugeridos se basaban mucho en un tipo de composición que utilizan muchas ilustradoras como Cristina Daura (Fig. 25), María Medem o Anabel Colazo, que es el de representar el elemento principal de la historia en el centro de la portada, que en este caso es el protagonista, y mostrar el resto mediante pequeños dibujos más esquemáticos o símbolos encuadrados en viñetas, bien sean cuadradas o circulares, alrededor de este elemento principal. Pero una vez terminada no estaba del todo satisfecho con el resultado por lo que decidí rehacerla



Fig. 36. Ilustración de Cristina Daura.



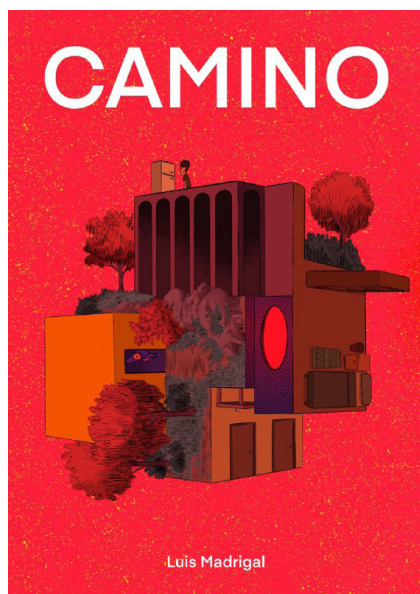
Fig. 37. Ilustración de Cinta Vidal.

utilizando un referente distinto que en este caso fue Cinta Vidal (Barcelona 1982), una ilustradora, pintora y muralista catalana cuyo trabajo ha sido expuesto en galerías como *Thinkspace Gallery* en Los Ángeles o en la *Vertical Gallery* en Chicago (Fig. 25). Su estilo toma una gran influencia de la arquitectura imposible de Escher y la escenografía clásica, por su formación como aprendiz en el taller de Josep y Jordi Castells. De esta representación de la arquitectura saqué la inspiración de la portada, mostrando así un cubo donde se reproducen los diferentes escenarios y escenas que se pueden ver en *Camino* (Fig. 26).

En cuanto a la parte trasera, decidí dejar simplemente la textura correspondiente a la parte delantera por la potencia visual que ya presentaba esta.

6.5 GUARDAS

Las guardas corresponden a la parte opuesta de la cubierta, en el caso de libros de texto o en cierto tipo de novelas gráficas se dejan simplemente en un color plano, sin embargo, por influencia de mis referentes, yo siempre prefiero hacer algún dibujo sencillo que represente algún elemento del interior del cómic. En este caso decidí representar el mar de lava que aparece en la primera zona del mundo de los sueños, la zona del puente. La razón de elegir este espacio por encima del bosque o la casa se debe a que se trata de una zona sencilla que me permite realizar un patrón repetitivo que no distraiga de la portada, además de que el rojo es el color más representativo de *Camino*, puesto que se encuentra entre el morado del final y el amarillo del inicio.

Fig. 38. Cubierta de *Camino*.

6.6 PORTADA Y CONTRAPORTADA

La portada o portadilla y la contraportada son la primera y última página del libro, encontrándose a la derecha y a la izquierda respectivamente, su función original era la de servir como una hoja de protección a modo de cubierta, hoy en día se utilizan para colocar los créditos legales como créditos de autoría, elementos legales, el año de publicación del libro, los datos de la editorial, etc. Además de para dejar un poco de aire entre la portada y la primera página del cómic. En este proyecto, la portada y la contraportada se hicieron para presentar el libro a editoriales en formato fanzine por lo que al ser una autoedición no constan de estos datos; lo que sí aparece son el título y el nombre del autor en la portada y la fecha de impresión en la contraportada, además de dos dibujos sencillos donde podemos ver al personaje principal y al antagonista, ambos tumbados en una cama que simboliza el tema que trata la obra, formando así una relación gráfica entre ambas.

7. EVOLUCIÓN

Camino como proyecto, desde su inicio a principios de año, ha sufrido ciertos cambios respecto a la versión final. Esto se debe al análisis al que se ha sometido una vez acabado con el objetivo de mejorarlo, aumentando las posibilidades de cumplir el objetivo de que sea aceptado por una editorial para su posterior publicación.

8. CONCLUSIONES

La realización de este proyecto ha supuesto para mí un reto personal, un reto que creo que he superado, aprendiendo por el camino muchas cosas respecto a planificación del tiempo y estructuración del trabajo. Por lo tanto, creo que se han cumplido todos los objetivos planteados al inicio de este. Aun así *Camino* es un proyecto a largo plazo, que probablemente evolucione más y más sobre todo una vez sea aceptado por una editorial.

En el proceso de realización de este cómic también he aprendido mucho sobre mi propio estilo de narrar, dibujar y colorear, habiendo mejorado mis habilidades de dibujo digital puesto que todo el proyecto ha sido realizado en un iPad. Esto me ha permitido aligerar el proceso de trabajo permitiéndome trabajar en cualquier momento. Gracias a las limitaciones de tiempo he aprendido que, para que una ilustración digital mantenga la frescura de una hecha en papel, deben dejarse ciertas impurezas del trazo y no obsesionarse con la limpieza absoluta pues eso hace perder a la página la naturalidad.

Una vez acabado el proyecto sí que he encontrado ciertos fallos de narrativa o dibujo que me hubiera gustado mejorar, llevándome incluso a querer volver a comenzar el proyecto desde cero. Pero creo que este tipo de pensamientos son inevitables dado que trabajos como este requieren de mucho tiempo y es normal que al acabarlos hayas mejorado en ciertos aspectos y por lo tanto quieras aplicar esas mejoras a tu trabajo anterior.

En cualquier caso, haber podido cumplir mi objetivo principal y haber acabado un cómic de una extensión mayor me motiva a seguir trabajando y espero continuar con otros proyectos más adelante, para progresivamente agilizar mi rendimiento y desarrollar proyectos más ambiciosos.

9. REFERENCIAS

ASANO, I. *El fin del mundo y antes del amanecer*. 2016, Barcelona: Norma Editorial.

BRAUN, A. *The complete Little Nemo - 1910-1927*. 2019, Koln: Taschen Bnedikt.

GERARDO VILCHES, 2021. Charla con el equipo editorial de La Cúpula. En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 1 de diciembre de 2020 [consulta: febrero de 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=1nX5qtBor1U&t=3949s>

MATT, J. *Peepshow*. 2015, Logroño: Fulgencio Pimentel.

MC CLOUD, S. *Entender el cómic*. 1995, Bilbao: Astiberri.

MC CLOUD, S. *Hacer cómics*. 2007, Bilbao: Astiberri.

MC CLOUD, S. *Hacer cómics*. 2007, Bilbao: Astiberri.

MEDEM, M. *Cenit*. 2018, Barcelona: Apa Apa cómics.

MUNARI, B. *Da cosa nasce cosa apunti per una metodologia progettuale*. 1981, Limena: Laterza.

PHAM, J. *J+K*. 2017, Logroño: Fulgencio Pimentel.

SCHLEMMER, O. *Laszlo Moholy-Nagy and Farkas Molnár. The theater of the Bauhaus*. 1961, Middletown: Wesleyan University Press.

SCHRAUWEN, O. *Mi pequeño*. 2018, Logroño: Fulgencio Pimentel.

TUBAU, D. *Las paradojas del guionista*. 2007, Barcelona: Alba Editorial.

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Portada <i>Entender el cómic</i> , 1995.	9
Fig. 2. Elías Taño, 2012. Cartel anunciador del festival de autoedición <i>Tenderete</i> .	9
Fig. 3. Portada <i>J+K</i> , 2017.	11
Fig. 4. Robert Crumb, 1984. Portada de <i>El Víbora</i> nº 123.	11
Fig. 5. Portada del cómic <i>La Sociedad de los Dragones de Té</i> , 2018.	12
Fig. 6. Portada del cómic <i>Calamidad Goldfish</i> , 2017.	12
Fig. 7. Freddy Carrasco, 2020. Portada de <i>Ex Magazine</i> .	13
Fig. 8. Joe Sparrow, 2018. <i>Homunculus</i> . Página.	14
Fig. 9. Cristian Robles, 2019. Portada de <i>Tarot Magazine</i> .	15
Fig. 10. Jim Woodring, 2018. <i>Poochytown</i> . Página.	16
Fig. 11. Giorgio de Chirico: <i>El Enigma de Un Día</i> , 1914. Óleo sobre lienzo.	16
Fig. 12. Maria Medem, 2018. <i>Cenit</i> . Página.	17
Fig. 13. Winsor McCay, 1905. <i>Little Nemo in Slumberland</i> . Página 3.	17
Fig. 14. <i>Vuelta a Casa</i> . Página 17.	19
Fig. 15. Adrian Tomine, 2015 <i>Intrusos</i> . Página.	19
Fig. 16. Diseño del protagonista.	22
Fig. 17. Diseño del antagonista.	22
Fig. 18. Vestuario del <i>Ballet Triádico</i> .	23
Fig. 19. <i>Camino</i> . Página 7. Puente.	23
Fig. 20. <i>Camino</i> . Página 20. Bosque.	24
Fig. 21. Storyboard de las primeras 8 páginas de <i>Camino</i> .	25
Fig. 22. Olivier Schrauwen, 2006 <i>Mi pequeño</i> . Página.	26
Fig. 23. Olivier Schrauwen, 2019 <i>Vidas paralelas</i> . Página.	26
Fig. 24. Anabel Colazo, 2019 <i>No mires atrás</i> . Página.	29
Fig. 25 y 26. Páginas 1 y 2 de <i>Camino</i> .	29
Fig. 27 a 30. Páginas 3, 4, 5 y 6 de <i>Camino</i> .	30
Fig. 31 a 34. Páginas 7, 8, 9 y 10 de <i>Camino</i> .	31
Fig. 35. Primera prueba de portada.	32
Fig. 36. Ilustración de Cristina Daura.	32
Fig. 37. Ilustración de Cinta Vidal.	33
Fig. 38. Cubierta de <i>Camino</i> .	33