



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Creación de un cómic en el mundo profesional

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Ardila Noya, Víctor

Tutor/a: Meneu Oset, Juan Ignacio

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

El presente trabajo recoge las fases de elaboración de un cómic, trazando un recorrido desde la ideación, hasta la impresión final. Consta de una parte práctica, la presentación en sí misma del cómic; y de una parte teórica y de investigación, abordando los diferentes campos artísticos en los que se trabaja.

El objetivo de la propuesta es presentar la obra final como parte del dossier para editorial, y contemplar las opciones de publicación, recogiendo a su vez en esta memoria, un reflejo de la actualidad editorial, concretamente en los artistas noveles.

Así pues, el escrito aborda la preproducción, la producción, y la publicación, todo ello con su correspondiente investigación y toma de datos.

Palabras Clave: comic, guion, concept art, dibujo, editorial

The present document gathers the phases of elaboration of a comic, tracing a route from the ideation, to the final impression. It consists of a practical part; the presentation of the comic itself, and a theoretical and research part, addressing the different artistic fields in the discipline.

The objective of the proposal is to present the final work as part of the dossier for publishing, and consider the publication options, collecting in this memory, a reflection of nowadays current publishing, specifically for new artists.

This memory deals with pre-production, production, and publication, all with its corresponding investigation and data collection.

Keywords: comic, script, concept art, drawing, editorial

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
3. CREACIÓN DE UN CÓMIC EN EL MUNDO PROFESIONAL	8
3.1. EL ORIGEN DE LA IDEA.....	10
3.1.1 REALISMO MÁGICO	11
3.1.2 EL LENGUAJE EN LA VIÑETA	12
3.1.3 CÓMIC Y SOCIEDAD	13
3.2. NARRATIVA GRÁFICA.....	14
4. CONTEXTO Y AMBIENTE	17
4.1 PERSONAJES	18
4.2 ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO	19
5. PROCESO PRÁCTICO	20
5.1 IDEACIÓN.....	21
5.2 GUIÓN	23
5.3 STORY BOARD-BOCETO	28
5.4 LINEA	32
5.5 COLOR	36
5.6 BOCADILLOS	37
5.7 FILTROS	39
5.8 COMIC TERMINADO	41
5.9 PORFOLIO	44
6. EDITORIAL Y PUBLICACIÓN	50
7. CONCLUSIONES	57
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	58
9. BIBLIOGRAFÍA.....	59
10. ANEXO	62
ANEXO I	62
ANEXO II	64
ANEXO III	89
ANEXO IV.....	114
ANEXO V.....	139

1. INTRODUCCIÓN

La narrativa gráfica, remonta sus orígenes a los inicios propios de la humanidad. La narración, inherente al ser humano, es un pilar intrínseco de la comunicación.

El recorrido desde las pinturas rupestres es largo y tortuoso, evolucionando al mismo ritmo que la propia sociedad humana. Registros pre mesopotámicos, olmecas, y egipcios, son sólo algunos de los más antiguos, pero la narrativa gráfica ha estado presente en todas y cada una de las civilizaciones hasta nuestros días.

Al ser humano le encantan las historias. Está en nuestro ADN, no sólo desde un punto de vista evolutivo, de supervivencia, con un mero interés de advertencia, información, o simple comunicación; hay algo más... la ficción.

Numerosos relatos han aparecido a lo largo de los tiempos, llegando a los oídos de cientos de miles de oyentes, forjando panteones, escribiendo religiones, y guiando las políticas de civilizaciones prósperas.

Es imposible separar una civilización de su identidad cultural, de su religión, de sus cuentos, de sus historias. Quizá en los últimos centenares de años, la ficción ha tomado una vertiente más ociosa, más populista; y puede que por ello, esté en su momento de máximo esplendor. No son historias de dioses, o leyendas de personajes hercúleos, ahora la ficción es mucho más, y convive de miles de formas diferentes en el día a día de cada uno.

El cómic, es uno de los frutos de la gran destilería de ficción que surgió a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, y persigue de manera más directa, una idea que ya había sido explorada hace miles de años antes; contar una historia, de manera gráfica.

Hermano del cine, ambas disciplinas comparten caminos de creación, y elementos fundamentales, por lo que conviven un momento



1 Cuevas de Altamira

Bisonte Sala de Polícromos,
Cueva de Altamira, 36.000-
13.000 años de antigüedad



2 Les amours de Mr. Vieux Bois
(Töpffer, 1837)

Rodolphe Töpffer: Les amours
de Mr. Vieux Bois, 1837



3 Revista TBO

Donaz, portada Revista TBO nº1, 1917



4 Flash Gordon (Raymond, 1936)

Editorial King Features Syndicate, portada Flash Gordon, 1936

de expansión similar en el tiempo. En realidad, el objetivo que comparten es el mismo, pero emplean variaciones en su lenguaje.

Thomas Rowlandson, con *Los viajes del doctor Syntax* (Rowlandson, 1809), *Las aventuras de Obadiah Oldbuck* (Töpfer, 1837), o el famoso *Yellow Kid* (Outcault, 1895), son siempre mencionados en los inicios de la disciplina del cómic.

Publicaciones ligadas a periódicos, partiendo de una base informativa, pero con cierta ficción inherente y apostando por la sátira, fueron el cóctel de las primeras historietas, caracterizadas por composiciones simples de viñetas, y con una narrativa lineal.

Desde estos momentos iniciales, la expansión de la disciplina es más que notable, de la mano de un contexto histórico marcado por la globalización.

El fenómeno de las historietas se extiende a la mayoría de los países, generando diferentes líneas de trabajo y estilos, que enriquecieron el lenguaje.

El movimiento inició con éxito, y fue imposible pararlo, con medios como la revista *The Funnies* en Estados Unidos en 1910, que inicia el género de series, publicando tiras con personajes recurrentes; o a su vez en Europa, *Le Journal*, en Francia, que publica *Les nouvelles aventures des Pieds Nickelés* (Forton, 1908); sientan las bases de un género imparable.

En España, el conocido *TBO* nace en 1917 con pequeños gags e historietas cortas, y los denominados *Fumetti* en la revista *Il Corriere dei Piccoli*, lanzada en 1908 en Italia, son sólo algunos ejemplos tempranos de la corriente de la historieta, que pondrían las bases de la narrativa gráfica, pero que apenas sería la punta del iceberg de cientos de modalidades, temáticas, estilos y posibilidades que existen hoy.

Títulos venideros de gran éxito, como *Tarzán de los monos* (Rice, 1929), como libro ilustrado, *Flash Gordon* (D.Moore, 1934) en EE. UU. o el conocido *Tintín* (Hergé, 1929), publicado en *Le Petit Vingtième*,

Bélgica en 1929, guiaron el cómic hacia una corriente más *mainstream*¹, dando rienda a la ficción, a las aventuras y a la acción. Con un dibujo más anatómico en el caso americano, y con unos personajes carismáticos y potentes.

Unos años después, el inicio ligado al periódico, a la sátira, y al costumbrismo humorístico, topa con un género que lo cambiaría todo; los superhéroes. De la mano de la revista *Action Comics* en 1938 se publica el primer número de *Superman* (Siegel, 1938).

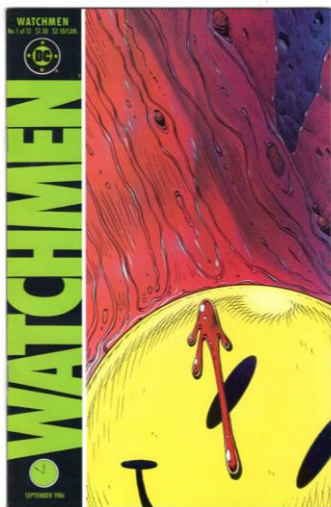
El héroe como figura principal de los cómics, se extiende por el globo, incluso utilizándose como figura política y social. Esto se puede extrapolar en el caso de *Roberto Alcázar y Pedrín* (Franquismo, 1941), *El guerrero del Antifaz* (García, 1944), y los *Flechas y pelayos* (Franquismo, 1940) en España; publicaciones franquistas, que aprovechaban el gran poder comunicativo del medio, sobre todo en un nicho de mercado juvenil.

Hazañas Bélicas (Boixcar, 1917) uno de los casos más flagrantes, fue un cómic alemán que embellecía la causa bélica, con un carácter absolutamente propagandístico.

El Coyote (Mallorquí, 1947), El capitán Trueno (Mora V. , 1956), El Jabato (Mora V. , 1958), Mortadelo y Filemón (Ibáñez, 1958) en España; o Lucky Luke (deBévère, 1946), en la revista francesa *Spirou* (Dupuis, 1938), *Asterix el Galo* (Goscinnny, 1926) en la revista *Pilote* en 1959, incluso la revista para adultos *Hara-Kiri* en Francia, fueron éxitos que consolidaron el cómic como un elemento comercial y comunicativo relevante durante el siglo XX.

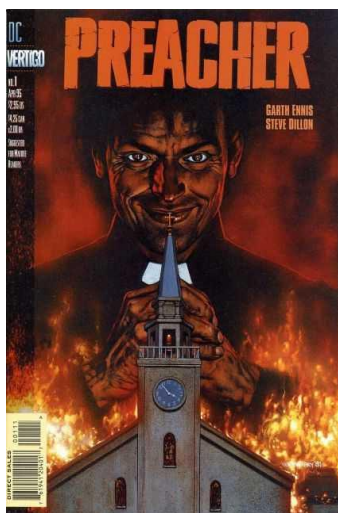
Las temáticas, estilos, composiciones y autores evolucionan en cientos de direcciones, consolidando el medio como uno de los lenguajes artísticos y comunicativos más potentes. Decenas de editoriales se hicieron eco de la rentabilidad del cómic, dando paso a miles de números, líneas y series, con personajes que sobrepasaron las viñetas para convertirse en un fenómeno social de masas, capitaneados

¹ Del inglés, “corriente principal”, hace referencia a lo que es tendencia o popular



5 *Watchmen* (Moore, 1986)

Dave Gibbons: portada original
nº1 Watchmen, 1986
Publicado por DC
Autor de la obra: Alan Moore



6 *Preacher* (Ennis, 1995)

Glenn Fabry: Portada Preacher,
1995
Publicado por DC Vértigo
Autores del cómic: Garth Ennis
(guión) y Steve Dillon (dibujo)

por los superhéroes, por DC y Marvel principalmente; las conocidas épocas dorada, de plata, y de bronce del cómic americano, que tuvieron impacto internacional.

En el crepúsculo de las eras del cómic *mainstream*, nace una corriente independiente, de talante literario, con un objetivo artístico y narrativo, por encima del económico o popular. El título *Watchmen* (Moore, 1986) de Alan Moore y David Gibbons abre una nueva veda para autores independientes, que entienden el cómic como un medio narrativo complejo y adulto, separándose por completo de la banalidad que rodeaba el medio desde sus inicios.

Alan Moore como abanderado de este nuevo movimiento, y seguido por decenas de artistas como Grant Morrison, Dave Gibbons, Frank Miller, Neil Gaiman, y otros dibujantes y guionistas, consiguen elevar el cómic a un estrato artístico superior, y a su vez logran que de tal manera se reconozca.

El cómic ya no es un producto infantil, de acción, o de aventuras estereotipadas y vacías, ahora el cómic puede ser todo ello, pero también mucho más.

Sellos como DC Vértigo, con títulos como, *Hellblazer* (Delano, 1988), *Lucifer* (Carey, 2000), *Preacher* (Ennis, 1995) o *Sandman* (Gaiman, 1974), fueron pioneros en explotar este nuevo género, consiguiendo diversos premios Eisner; los más famosos en el mundo del cómic. El medio era reconocido por periodistas literarios, críticos de cine, y amado por cientos de lectores de diferentes condiciones y edades.

Otras compañías como *Marvel*, se unen al camino con títulos de éxito como *Old Man Logan* (Millar, Old Man Logan, 2008), bajo sellos específicos, con nicho adulto, pero sin dejar de lado la producción en masa de títulos populares.

Los cómics independientes, caracterizados por la reserva de derechos de los autores, la menor explotación comercial, y la tendencia

*underground*², provoca una fuga de artistas de varios sellos grandes, para fundar compañías como *Dark Horse Comics* o *Image Comics* entre otras, empresas que no guardan propiedad intelectual de las obras, si no que pertenece al autor.

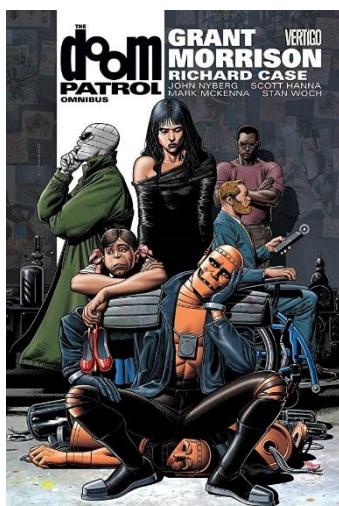
Image Comics, con títulos como *Spawn* (McFarlane, 1992), en los años 90, *The Darkness* (Silvestri, 1996), *Savage Dragon* (Larsen, 1992), y más recientemente *Invencible* (Kirkman, 2003) entre otros, eleva las temáticas oscuras y la ficción negra a un público más adulto, del mismo modo que hace Dark Horse con *Hellboy* (Mignola, *Hellboy*, 1994), *AIDP* (Mignola, *AIDP*, 1993), *Sin City* (Miller F. , *Sin City*, 1991) o *300* (Miller F. , *300*, 1998), obras que se consagraron como clásicos instantáneos.

Las compañías mencionadas no son las únicas y el género independiente se globaliza, otras como *Vault Comics* [*Heathen* (Alterici, 2019)], *Valiant* [*Ivar*, *Timewalker* (Lente, 1992)], *Oni Press* [*Stumptown* (Rucka, 2014)], *Black Mask Studios* [*We Can Never Go Home* (Kindlon, 2015)]... son firmas con menos repercusión mediática, pero con cientos de títulos y autores de gran talento, que abordan temáticas y mensajes de todo tipo, y que enriquecen el movimiento, creando obras con narrativas complejas y de gran peso social.

En definitiva, el recorrido del cómic no ha hecho más que empezar, y apenas conocemos una fracción de todo lo que ofrece esta disciplina. La libertad del lector es también la del artista, situándonos en un momento de la historia del cómic en el que todos los géneros, estilos y temáticas son posibles.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El método científico se define como: diseño de técnicas de ensayo y verificación aceptadas por la comunidad científica como válidas.



Doom Patrol (Morrison, 2005)

Grant Morrison y Richard Case: *Doom Patrol Omnibus*, 2005
Publicado por *DC Vértigo*

² Hace referencia a aquellos movimientos, manifestaciones culturales o expresiones artísticas que están a contracorriente de la tradición, el canon y la cultura oficial.

A pesar de su atribución científica o tecnológica, en realidad atiende a un espectro más amplio; y en este caso el cómic, compuesto por una serie de disciplinas diferentes, no es una excepción.

Al enfrentarse al objetivo de realizar una obra artística es posible plantear diversas estrategias, pero para encontrar los resultados que se buscan, es necesario hallar previamente, el propio método científico personal.

El cómic, está compuesto de muchas aristas, que podrían resumirse de manera tosca en: ideación, narrativa, guion, dibujo, pintura y maquetación.

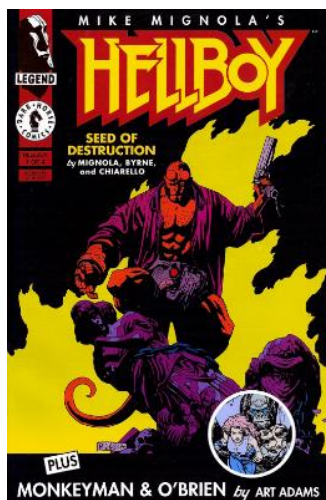
En la industria es normal trabajar con un grupo de profesionales especializado, pero en el mundo del cómic independiente, el mismo autor se encarga de todo, y encontrar la manera, los procesos, y las fases de trabajo que favorecen la realización de la obra, es fundamental.

3. CREACIÓN DE UN CÓMIC EN EL MUNDO PROFESIONAL

El mundo profesional es percibido como un ecosistema desconocido para el autor novel, que a menudo recibe desinformación respecto al producto que persiguen las editoriales, y sobreinformación, sobre lo que ya ha sido publicado en el pasado. El cóctel informativo es un caos, que genera direcciones de trabajo demasiado ambiciosas, o alejadas de la realidad creativa del autor.

La experiencia de profesionales de la disciplina, y el diálogo con éstos, puede ser clave para el correcto desarrollo de la obra. El tiempo y la energía que se emplean para la realización de una obra de tal magnitud son demasiado valiosos para desperdiciarlos corriendo en dirección opuesta a donde están las editoriales.

A menudo se debate sobre la identidad artística y la creación personal como autor, la traición que supone cohibir tu obra con objeto de poder publicar o remunerar dicho trabajo... Pero esto no es un hecho tan maniqueo o al menos no es práctico percibirlo así. Conocer el contexto editorial del momento, y saber qué buscan y cómo lo buscan, son sólo herramientas que puedes utilizar a tu favor, para conseguir el



7 *Hellboy* (Mignola, 1994)

Mike Mignola: *Hellboy: Semilla de la destrucción*, 1994
Publicado por Dark Horse

objetivo, que más allá del mero hecho económico, es que el público consuma tu obra.

Scott Allie, editor de Dark Horse Comics aborda el tema en el prólogo del volumen 1 de *Hellboy* (Mignola, *Hellboy*, 1994).

A veces recibo envíos de gente que cree que, si consiguen desenterrar las ilustraciones correctas del pasado e inventarse un nuevo cóctel a partir de lo que han encontrado, cambiarán la percepción del arte. Pero aquí es donde mis ideales sobre la igualdad y el poder de los humanos desaparecen.

Algunas visiones son más fuertes que otras. (Allie, 2011)

En este caso, en base al diálogo con un profesional del sector, Alberto Sanz Mariscal, se incorporaron a la obra que sustenta este trabajo, *Perros Verdes*, una serie de atributos estilísticos, y temáticos, que sin opacar la idea y esencia personal, brindan un resultado más profesional y atractivo en el sector.

Como situación en el contexto actual de la disciplina, la obra mencionada anteriormente, *Perros Verdes*, se podría catalogar como un cómic de estilo ecléctico, de corte independiente, con una estética europea, y una narrativa propia del cómic americano. A pesar de parecer una mezcla caótica sobre el papel, existen algunos ejemplos similares en editoriales independientes como *Image Comics*, o *Boom!*.

Para *Perros Verdes* el objetivo principal es plantear el trabajo como un capítulo piloto, de manera similar a lo que se suele hacer en el mundo audiovisual. Se plantea el inicio de la trama, los personajes, y se demuestra las cualidades y habilidades que se pueden ofrecer como artista. Todo ello con una historia con gancho, y a poder ser auto conclusiva, pero que incite a querer seguir leyendo.

En cuanto al proceso general aplicado a esta propuesta, se dedicó largo tiempo al análisis de metodologías adaptadas a este objetivo, para con ello enfocar el trabajo en la dirección correcta. Búsqueda de referentes, documentación de diferentes autores del medio, extrapolación de elementos clave del estilo de capítulo piloto

audiovisual, y configuración del esquema de progreso. Todo ello, con tal de esclarecer de antemano las marcas que había que ir alcanzado durante la creación. Estos conceptos, se abordarán con mayor interés en los próximos puntos.

3.1. EL ORIGEN DE LA IDEA

Es común escuchar que la imaginación se desvanece con los años, y que los niños son los únicos que realmente son capaces de mezclar realidad y ficción. Puede que sea verdad, pero todos hemos sido niños, por lo que todos hemos convivido con la imaginación en su punto más inmersivo.

En contadas ocasiones uno se da cuenta de que en cierta forma somos adictos a la ficción. Cuesta madrugar, a veces agota afrontar la realidad, se hace pesado ser las 24 horas uno mismo... quizá suene a problemas del primer mundo, pero el caso es que, en contraposición a nadie nos cuesta consumir ficción, sea la que sea.

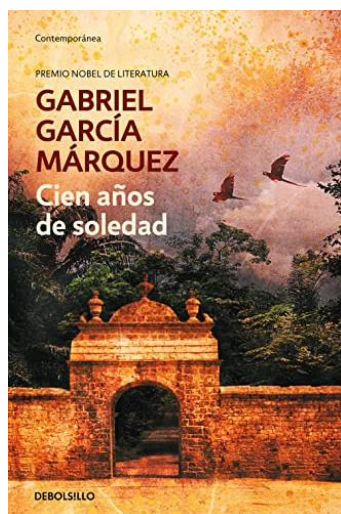
Quizá leer sea demasiado pesado para algunos, pero ¿habrá alguien que odie el cine?, ¿alguien que nunca haya disfrutado de una historia?, ¿alguien que no sienta curiosidad al escuchar un relato de misterio?

Tenemos demasiada realidad todos los días, y no podemos negar que nos encanta la ficción.

La idea de *Perros Verdes*, nace por la curiosidad, la afición a historias misteriosas, y por el interés de darle al mundo que ya conocemos, un giro de tuerca.

Puede que el origen, se reduzca a algo tan sencillo como simplemente elegir una idea, de las cientos que pasan por nuestra mente cada día, como sentencia Guillermo del Toro acerca de la ideación:

"Cuando estás lleno de historias, lo imposible es no hacer historias" (Toro, 2017)



8 *Cien años de soledad* (García Márquez, 1967)

Premio Nobel de Literatura

3.2 REALISMO MÁGICO

La realidad alterada, fue la primera idea asociada al término realismo mágico, por Franz Roh, un crítico de arte alemán a principios del siglo XX, pero no fue hasta que el precepto se instauró en la literatura hispanoamericana, cuando el movimiento cobró vida.

Con un bagaje de cultura indígena mesoamericana, y un contexto de vanguardias, elementos como la espiritualidad, la muerte, lo perverso; junto con la realidad más honesta y frívola, generan una corriente que apenas ha llegado a globalizar, y que salvo en contadas ocasiones de la historia reciente en la que ha invadido la palestra mundial, se ha mantenido como una rama de menor nicho en líneas generales.

Obras como *Leyendas de Guatemala* (Asturias, 1930) de Miguel Angel de Asturias, son precursoras que dieron pie a otros autores como Usliar Pietri, o Alejo Canterpier, Maria Luisa Bombal, Gabriel García Marquez... y que definieron un estilo literario propio del continente hispano, y que vive de su pasado, de su cultura, y de su arte.

Diferentes autores exploraron este género, relatando historias originales y especiales, con una notable carga fantástica, espiritual, pero al mismo tiempo social y cruda.

Sin duda si se habla de repercusión y de influencias, la chilena Isabel Allende, en la literatura, con innumerables libros de tirada mundial; o los mexicanos Alfonso Cuarón y Guillermo del Toro, en el cine, se encargaron de acercar este movimiento a millones de personas, y permitieron que un movimiento hispanoamericano, viviera por todo el globo.

En este caso y en referencia a esta obra, *Perros Verdes*, la filmografía de Guillermo del Toro supone un gran referente del género, y una gran inspiración para la gestación de historias, personajes, y narrativas.

Un mundo real, en el que a los monstruos ya los conocemos, y son personas de carne y hueso, mientras que aquellos que son repudiados o maltratados, pueden guardar la bondad que necesitan los tiempos modernos. Es solo una perspectiva, pero que genera un equilibrio conceptual cautivador.



9 *El laberinto del fauno* (Del Toro, 2006)

Ganadora de 7 premios Goya



10 *Un monstruo viene a verme* (Bayona, 2016)

Basada en la novela de Patrick Ness

Así pues, este cómic versa realismo mágico, y genera una realidad plagada de elementos disonantes, personajes, y lugares fantásticos. A pesar de su apariencia extraña, uno puede verse reflejado en ello, reconocerse en los personajes, en los escenarios, y el ambiente, ya que dichos elementos, son nuestra realidad. Al mismo tiempo se puede ver más allá, un mundo de imaginación, que convive a la vez con cada uno.

El realismo mágico puede reducirse a el lector y su imaginación, el mundo de todos, el que todos conocemos, pero también el mundo propio, en el que cada uno imagina.

En *Perros Verdes* se presenta una visión propia de la realidad, adulterada con una imaginación de niño, plagada de monstruos y espíritus.

Esta búsqueda de la escritura genuina y personal es defendida por artistas como J.A. Bayona, quien declara:

No creo que las películas sean buenas o malas, creo que son honestas o deshonestas, tenemos que saber encontrar qué es lo que nos hace especiales, y al hallar eso, que es algo muy profundo y que todo el mundo puede entender, es cuando encontramos la verdad, y es la verdad donde realmente comunicamos con el público (Bayona, 2013)

3.3 EL LENGUAJE EN LA VIÑETA

Existen cientos de estilos y fórmulas del lenguaje narrativo del cómic, y a diferencia del cine, por ejemplo, en el que existen unas pautas universales, y cientos de libros y academias con métodos contrastados, en el caso de la viñeta, es todo mucho más libre y caótico.

La academia europea, americana, y asiática; serían los 3 bloques toscamente alienados que se pueden encontrar en el cómic. A su vez, en su interior, hay cientos de modalidades, temáticas y formatos, que condicionan el lenguaje.

Encontrar un lenguaje cohesionado con el interés de la obra es complicado, además de tener en cuenta cual es el público al que va dirigido, en qué país pretende ser consumido, y qué parámetros de formato debe obedecer.

Afortunadamente, en la actualidad, la globalización permite que lectores de diferentes partes del mundo dispongan de lenguajes similares, o sean capaces de entenderlos todos.

En este caso, con el consejo de un profesional del sector, se decidió utilizar un viñeteado y estilo artístico europeo, pero combinándolo con una narrativa más cercana al estilo cinematográfico americano. El objetivo es combinar 2 de los bloques anteriormente mencionados, con interés de beneficiar la obra, favorecer las habilidades y limitaciones del autor, y afrontar un reto con una complejidad acorde a las posibilidades.

3.4 CÓMIC Y SOCIEDAD

El 8º Arte. Hay quien otorga este título al cómic. Otros tantos lo incluyen como un apéndice del 7º, es decir el cine. La etimología es importante, pero es capaz de generar conflicto entre disciplinas que realmente comparten las raíces.

No importa el título que ostente el cómic, su influencia en la sociedad es suficiente para considerarlo un medio de gran poder comunicativo y social.

Su apogeo, el siglo XX, con miles de números y millones de copias, quedó atrás, pero en contra de lo que cierto público pueda creer, no ha perdido influencia, incluso podría decirse todo lo contrario, y todo de la mano del anteriormente mencionado cine.

Decenas de películas basadas en cómics se estrenan cada año, presumiblemente considerados como beneficios indirectos.

Se tomará como ejemplo *Marvel*, la mayor de las compañías de cómics a nivel mundial, y su traslación al paradigma cinematográfico. Ostenta varios puestos en el top de asistencia a sesiones de cine en la historia de este; y actualmente dispone de unas 32 películas en su catálogo, cuya recaudación media es de aproximadamente 927 millones de dólares. Esto supone un beneficio total de 29.665 millones de dólares, generados a partir de películas, intrínsecamente vinculadas a los cómics de la editorial, retroalimentando a su vez la venta de números.



11 300 (Miller, 1998)

Frank Miller (comic, 1998), Zack Snyder (película, 2007), comparativa de *frames* cómic-película: 300

Este es solo un ejemplo, el más grandilocuente si se quiere, pero sirve para reflejar un impacto, a veces olvidado, que tienen las viñetas.

De igual forma, cientos de cómics de corte independiente son adaptados en diferentes medios constantemente, desde la animación, las series y plataformas digitales, y el cine.

Puede que el modo de consumo parezca diferente, pero sólo se ha añadido una manera nueva de consumir el fruto del cómic, sin renegar de la forma tradicional en papel.

El cómic está más vivo que nunca, y se manifiesta de nuevas maneras constantemente.

La posición entre el lector y el autor, independientemente del medio, a menudo guarda similitudes inapelables, y dichos elementos, hacen perdurar la interacción, generando una necesidad de crear y un interés de consumir, como destaca Arturo Pérez Reverte en una de sus columnas:

Me devuelve el hábito infantil de sumergirme en historias, personajes, vidas alternativas que no son sólo paralelas a la real, sino que se superponen a ella; que la sustituyen a veces de un modo asombroso. Me permite, en fin, seguir jugando. (Reverte, 2022)

El cómic como el resto de las disciplinas narrativas nunca morirá, porque nunca se extinguirá la ilusión y la necesidad de crear y contar, ni tampoco el interés de conocer y sumergirse en otra historia, que no sea la nuestra.

3.5 NARRATIVA GRÁFICA

La narrativa engloba varios campos de trabajo, con sus propias leyes, y sus propios lenguajes. Tomando como ejemplo el proceso de trabajo en este proyecto, el bagaje del que se disponía, obedecía a un tipo de narrativa audiovisual, que emplea unas estrategias y herramientas diferentes a la narrativa gráfica.

El proceso de asimilación fue tortuoso, pero comprender las diferencias, y aprender el lenguaje de las viñetas es fundamental para un resultado profesional.



12 Lincoln el loco de la montaña
(Jouvray, 2020)

Olivier Jouvray, página con viñeteado estilo francés de *Lincoln el loco de la montaña*, 2020

La técnica no solo se resume en leer de izquierda a derecha de arriba hacia abajo y utilizar bocadillos, hay un sinfín de variaciones aplicables, en referencia a la intención del autor, la ambientación, el estilo, el dinamismo y la temática de la obra; además de considerar el nicho de mercado al que va dirigido, y a qué bloque de los antes mencionados, americano, europeo, o asiático va dirigido.

Es extraño que exista esta escasez de recursos didácticos en referencia al cómic, y se podría especular con las razones, pero la realidad es que si se pregunta a un profesional sobre enseñanza de cómo hacer un cómic, probablemente te hable de cómo él/ella hace cómic, enumerará algunos clásicos, y resaltaré algunos elementos interesantes de diversidad de autores. Sin embargo, si a un profesional audiovisual se le pregunta lo mismo acerca de cine, probablemente escoja una lista de libros de cine académicos, que todos hemos leído y todos conocemos, y que al menos, pueden darte una base sobre la que trabajar.

Esta puntualización, no es un ataque al medio o a sus profesionales, y no afirma que no exista ningún libro de cómic, pero quizá estemos en la época en que los autores actuales deben empezar a escribir estos libros de cómic, y forjan unos conocimientos académicos procesuales, que entreguen las herramientas necesarias a nuevos artistas.

Volviendo a la propuesta, en este caso el aprendizaje fue basado más en el ensayo y error, la autoexigencia y la imitación, antes que en la confianza de seguir unos pasos contrastados.

3.6 TEMÁTICA Y ESTILOS

Etiquetar la obra puede ser práctico, sobre todo hacerlo antes de iniciar el trabajo. En este caso, y como en muchos otros, versan varias temáticas, apoyadas en ciertos referentes, y que dan como fruto una categorización clara.

El realismo mágico, como marco, y el cine negro de detectives como vehículo, enfocado desde la acción y la aventura juvenil, forman la identidad de *Perros Verdes*. No es la primera obra en aunar estos



13 *Suicide Squad* (Gunn, 2021)

James Gunn: *Suicide Squad*, 2021
 Producida por Warner y DC,
 basada en los cómics homónimos



14 *Lucifer* (Carey, 2000)

Mike Carey: *Lucifer Vol. 1*,
 edición recopilatoria 2019
 Publicado por DC Vértigo/Black
 Label

elementos, ni será la última, y existe un nicho establecido de lectores y espectadores, aficionados a este subgénero.

En cuanto al estilo, influenciado por un consumo ecléctico de los 3 bloques, se utiliza una composición y viñeteado de estilo europeo, concretamente francés, con un dibujo sintético inspirado en la animación de los años 90, con respeto por la anatomía, pero evitando el excesivo detalle muscular americano. El color, aplicado de forma simple con tintas planas, propio de la animación clásica y una línea sensible remarcada, permite cierto dinamismo a la hora de crear, que posibilita manejar un volumen de trabajo alto.

Además, el aire noventero *underground* que se consigue con los colores apagados y la línea bruta, refuerza la ambientación en la que transcurre la historia, 1998 en San Clemente, Estados Unidos.

Diversos autores han sido influencia en la temática y estilo. Por el lado del cine: Guillermo del Toro con *Hellboy* (DelToro G. , 2004) o *La forma del agua* (DelToro G. , 2017); James Gunn con *Suicide Squad* (Gunn, *Suicide Squad*, 2021), *Peacemaker* (Gunn, *Peacemaker*, 2022); Robert Rodriguez con *Alita* (Rodríguez, *Alita Battle Angel*, 2019) o *El Mariachi* (Rodríguez, *El Mariachi*, 1992); o George Miller con la saga *Mad Max* (Miller G. , 1979), son solo algunos ejemplos de obras que han acompañado el proceso de ideación, la mayoría de veces desde el subconsciente, pero que aportan un contenido valioso al momento de conformar la identidad del cómic.

Desde la disciplina del cómic autores como Neil Gaiman, Frank Miller, Alan Moore, Cameron Stewart, Greg Capullo, Mitch Gerards, Tom King entre otros, y títulos como *Lucifer* (Carey, 2000), *Preacher* (Ennis, 1995), *Sin City* (Miller F. , *Sin City*, 1991), *Hellblazer* (Delano, 1988), *Batgirl Burnside* (Stewart, 2015), *Hellboy* (Mignola, *Hellboy*, 1994), *Gunnm Alita Battle Angel* (Kishiro, 1991)... forman parte de las estanterías a las que se ha recurrido con frecuencia, durante todo el proceso de creación, para conocer los referentes, pero sobre todo para aprender de ellos.

4. CONTEXTO Y AMBIENTE

Perros Verdes trata de un grupo disfuncional de agentes gubernamentales, dedicados al terreno paranormal, que viajan por Estados Unidos a finales de los años 90 resolviendo una serie de crímenes y desapariciones, que guardan una relación perversa entre ellos.

El contexto es relativamente conocido, incluso cercano para el lector, a pesar de situarse hace más de 20 años y en el continente americano. Se han consumido miles de películas americanas, que forman parte de un imaginario colectivo, y esto permite emplear un ambiente que favorece la narrativa, y da pie una serie de recursos gráficos interesantes.

El espíritu americano y la consecución de constante espectacularidad enriquecen los escenarios, la acción, la figuración, y en definitiva el producto de una temática como esta.

A pesar de maquillar con extravagancias todas las apariencias; los personajes son redondos, y huyen de una estereotipación plana, lo que lo distancia del ambiente de cómic superhéroe, y permite una interacción interesante entre los mismos. Se hace hincapié en la descripción psicológica de cada integrante, con tal de favorecer el interés del lector por la narrativa, de la que éstos son protagonistas.

Las posibilidades y variantes son infinitas, pero disponerlas sobre la mesa y tratarlas como un puzzle, permite asociar ideas que encajen, y que otorguen al autor la posibilidad de confeccionar la realidad, componiendo el ambiente idóneo para crear su narrativa. Scott Berkun ampliaba este concepto en el periódico *The Guardian*:

Cada cosa creativa asombrosa que hayas visto puede dividirse en ideas más pequeñas que existieron antes. ¿Un automóvil?, Un motor más ruedas. ¿Un teléfono? Electricidad más sonido... Para ser un creador en lugar de un mero consumidor, debes ver las ideas directamente en el mundo como ingredientes que esperan ser reutilizados (Burkeman, 2008)

4.1 PERSONAJES

El grupo protagonista conformado en búsqueda de perfiles llamativos, destacando la individualidad, y la diversidad; es conformado por 5 individuos de diferentes sexos, edades, aspectos e identidades. El objeto de equilibrar las personalidades y los intereses de los personajes es conseguir conflictos e interacciones narrativas interesantes, y generar el interés en el lector.



MAT



JOANNA



LEON



YURI



ROSA

Las figuras narrativas que componen este pentágono protagonista son:

Mat: Líder experimentado, descuidado, paciente y analítico.

Joanna: Segunda al mando, dura, irascible e impulsiva.

Yuri: Adulto con aspecto infantil, vanidoso, irónico, pedante e inseguro.

Rosa: Joven, inexperta, imprudente, sensible, y amable.

Leon: Anciano, educado, distante, y observador.

Con estas figuras narrativas se tejen diferentes interacciones a lo largo de la obra, y se facilita la divergencia, y la disputa, con objeto de poder desarrollar los personajes en base a sus relaciones.

A menudo, principalmente en cómics americanos, se acostumbra a utilizar personajes rígidos y maniqueos, con los que se da prioridad a la acción, y se prescinde del desarrollo de los personajes. En este caso, se busca lo contrario. El resto de figurantes y personajes secundarios que aparecen en la obra, distan notablemente del desarrollo previsto para los protagonistas, y sirven de apoyo y catalizador para formar la identidad de las figuras principales.

4.2 ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de cómic *Perros Verdes*, inicia con la ideación a inicios de 2022, pero no es hasta octubre de 2023, cuando se inicia el proceso formal de creación.

La carga de trabajo se divide en fases, atendiendo a los diferentes elementos que conforman un cómic; guion, dibujo, color, maquetación... y todas las pruebas y ensayos pertinentes.

En los meses de octubre y noviembre se trabajó en el guion, utilizando el esquema propio de las producciones audiovisuales, pero adecuándolo a la narrativa gráfica secuencial. También se realizaron los diseños y artes conceptuales de personajes y algunos escenarios.

Diciembre y enero sirvieron para el dibujo de encaje y el viñeteado, estableciendo la extensión, ritmo, personajes finales y acciones. El nivel de detalle que se buscó en esta fase es alto, para facilitar el trabajo de la digitalización posterior. Además, se realizó con interés de presentar un resultado solvente por sí mismo, que sirviera de cimiento, en el que posteriormente se pudiera sostener la línea sensible, el color y los bocadillos, sin apenas modificar las composiciones o disposiciones.

Desde febrero a junio, se llevó a cabo el proceso de digitalización utilizando varias herramientas de diseño digital. La búsqueda de un resultado comercial y profesional fue la prioridad, intentando dar el mismo acabado a todas las páginas, y componiendo un estilo propio y coherente entre todas las viñetas.

5. PROCESO PRÁCTICO

El proceso de la creación de un cómic está conformado por dos grandes secciones de trabajo, que eventualmente coincidan y se retroalimentan. Dichas partes son; la primera, la teórica, de la que se puede tomar como muestra los anteriores puntos; y la práctica, la que dará comienzo a continuación.

No existe un punto exacto en el que una sección acaba y comienza la otra, ya que esta frontera está desdibujada y se entrelaza durante todo el proceso práctico. Es de gran importancia volver a consultar o ampliar la información teórica mientras se realiza la parte práctica, pero se puede concluir con que la creación, es la parte más exigente.

Este largo proceso, tuvo su inicio en octubre de 2022, y se ha extendido hasta junio de 2023. Cabe aclarar, que estas fechas son orientativas, y no sería cierto decir que 8 meses de trabajo equivalen a 24 páginas de cómic. Podría pensarse que la mayoría de este tiempo se invierte en el dibujo, similar a un trabajo de fábrica en el que hay que repetir las mismas acciones hasta llegar al número de páginas propuesto; pero no es así. Como en otros puntos se ha explorado ya, dar con el método de trabajo propio, nuestro método científico, es lo más importante, y es lo que más tiempo e intentos conlleva. Cientos de descartes, pruebas, versiones, reescrituras, y otros cientos de dudas, correcciones, y cambios de rumbo, son partes del camino obligatorios, para llegar al único objetivo relevante; encontrar nuestro método.

Conocer qué proceso seguimos, por donde empezamos, cómo afrontamos cada parte, y con qué solución afrontamos cada problema. De manera más específica, podría servir de ejemplo: establecer qué pluma usaremos para dibujar, qué grosor, qué tipo de color aplicaremos, qué tipo de capa, cómo dividiremos la composición de las viñetas, a qué le dedicaremos mayor interés, qué tipo de bocadillo usaremos, la tipografía, las onomatopeyas, que filtros finales concuerdan con nuestra idea... y tras todo ello comprobar que el resultado obtenido concuerda con lo que buscamos, y si no es así, ir atrás y volver a probar.

Una vez establecidas todas nuestras herramientas y métodos de trabajo, es más cómodo crear nuestra obra, y nos sentimos más seguros a la hora de proceder. Con todo ello, si conseguimos nuestro método profesional de trabajar el cómic, ya sólo quedaría entrar en la fábrica y sacar viñeta tras viñeta.

5.1 IDEACIÓN DE *PERROS VERDES*

Si se habla de ideación se habla de algo personal, algo que nos acompaña hasta que le damos forma. Así fue en este caso. Se utilizaron libretas de bocetos de hace más de 7 años, obras anteriores que no llegaron a acabarse, e ideas anotadas en márgenes de algunos papeles olvidados. Las ideas no se generan de la nada, siempre vienen de algún sitio, y es más fácil crear un buen conjunto de ideas, cuando utilizas las que ya has tenido durante años.

Perros Verdes se puede describir como una destilación de ideas que en algún momento fueron cercanas, y que ahora se las has rescatado para darles vida.

El proceso de creación de la obra toma el modelo de escritura cinematográfica como base, añadiendo los procesos propios del cómic, y esculpiendo un método de trabajo adaptado a las habilidades y limitaciones del autor. Y con ello, el camino comienza con la ideación, los personajes, y las situaciones clave; el ambiente y la estética.

En esta primera fase los cambios y modificaciones se suceden, pero la destilación de estas ideas, sientan las bases de la obra. Algunos de los *concepts* rescatados de libretas antiguas, sirvieron como catalizador para unir las ideas y crear una historia, para ir dándole forma a este cuento.



15 Bocetos Antiguos Ideación 1



16 Bocetos Antiguos Ideación 2



17 Bocetos Antiguos Ideación 3

Algunos de estos dibujos rescatados, también sirvieron a modo de *concepts art* de personajes, de escenarios, o quizá simplemente como apoyo para generar otras ideas.

El resultado fue una ideación tosca de los personajes, escenarios y acciones, que posteriormente se puliría en la fase de guion.

5.2 GUIÓN

El guion, como herramienta de traslación a la realidad, define los márgenes de las ideas, para establecer la narrativa. Establece el orden, los personajes, escenarios y diálogos; apuntala el ritmo de acción, y llena los huecos narrativos para afianzar la dirección del relato.

Es la fase que requiere mayor sobriedad, ya que todo lo que se construya posteriormente, debe obedecer a lo que se plantea por escrito en esta fase. En caso de improvisar, o no respetar el guion, se corre el riesgo de adentrarse en el trabajo, perdiendo de vista el objetivo, y acabar con una historia diferente a la que se había pensado con antelación.

La presente obra, *Perros Verdes*, consta de un total de 23 páginas de cómic, además de la portada. Esta extensión, permite desarrollar una historia de inicio auto conclusiva, a modo de episodio piloto. El guion de dichas páginas es extenso, con una perspectiva escenográfica, adaptado a la narrativa del cómic, por lo que los diálogos e interacciones son constantes, adecuándose a la cantidad de viñetas que propone la obra. Dicho guion se redujo en base a la simplificación de la trama, así como la extensión de la obra. Inicialmente, se planteó como varios capítulos más cortos, con aproximadamente un total de páginas similar, pero se decidió apostar por un capítulo piloto auto conclusivo, con objeto de ofrecer claridad en el producto, sin caer en ambiciones narrativas que excedieran las capacidades gráficas.

A continuación, un par de páginas de guion, en las que se aprecia el empleo de la técnica de escritura escenográfica, con tal de marcar los puntos de acción clave, que permiten una mejor traducción al lenguaje del dibujo.

La aplicación utilizada en este caso fue *Scenarist*. El guion completo se encuentra en el [ANEXO V](#).

1. PERROS VERDES

2. CAPÍTULO 1: PILOTO

1998 ESTADOS UNIDOS, SAN CLEMENTE

INTERIOR SALA DE ESPERA

Una chica joven, ROSA, está sentada en una sala de espera en la que se aprecia el logo de una institución gubernamental.

Un hombre vestido de traje aparece

ROSA
Hola, ¿es usted el señor MILLER?

HOMBRE DE TRAJE
No, el director está dentro.
Llevaré tus pertenencias a tu nuevo piso

INTERIOR DESPACHO

ROSA entra en el despacho, y escucha al director

MILLER
Hola, tenía ganas de conocerte,
deja que busque el expediente del equipo

ROSA se asoma a un herpetario con un par de serpientes y lagartos

ROSA
Un herpetario

MILLER
No me sorprende que uses esa palabra dado tu currículum. ¿Sabes a lo que nos dedicamos en la agencia?

ROSA mira a MILLER, un hombre de mediana edad, vestido con camisa

MILLER
La agencia es una institución algo extraña. Por fuera somos una fábrica de helados, pero aunque haya veces que nos regalan alguno, es una tapadera

MILLER le entrega una carpeta con documentos a ROSA

Como puede apreciarse, la distribución y reglas de escritura aplicadas, así como la redacción planteada, son una variante conformada, a partir del método común de escritura audiovisual. Como ha sido mencionado con anterioridad, esta elección ayuda a configurar las marcas de conversión, que permiten convertir las palabras en dibujos, y las acciones en escenas.

2.

MILLER
Mira los expedientes de tus
compañeros, son algo raros

INTERIOR INSTALACIONES AGENCIA

ROSA y MILLER caminan por las instalaciones de la Agencia

MILLER
Estas son las entrañas de la
agencia, donde duermen cientos de
objetos de un valor histórico
inmenso, la mayoría libros. Leerlos
algunos te volaría la cabeza. Quizá
leíste algún libro de tu tío

ROSA
Nunca me dejó

MILLER
Hizo bien, son peligrosos. Tu tío
fue buen amigo mío, me alegro de
que te decidieras a venir

ROSA
Él nunca me hubiera dejado

MILLER
Si fueras mi sobrina, yo tampoco te
dejaría. Los seres de los libros
son reales, y están ahí fuera

EXTERIOR PARKING AGENCIA, TARDE

MILLER y ROSA llegan al parking de la agencia

MILLER
Este será el equipo con el que
trabajarás

ROSA
¿Hay más equipos?

MILLER
Eso es confidencial, querida

ROSA
Claro

MILLER
ROSA, ten cuidado, hemos perdido
varios agentes. Confía en ellos. Ya
sabes lo que dicen "el único día
fácil fue ayer"

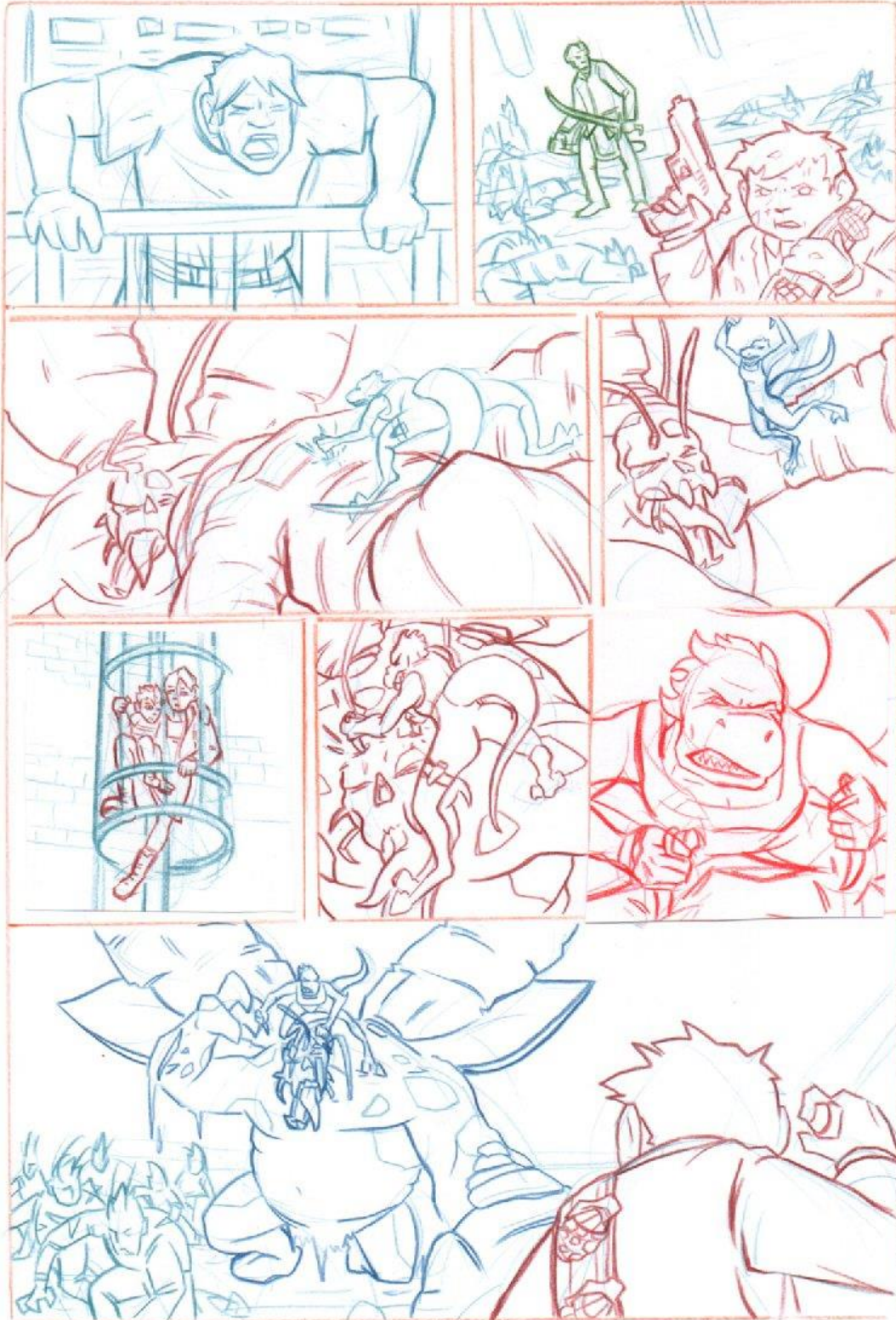
5.3 STORY BOARD-BOCETO

La fase de dibujo aborda la composición, el encaje de la acción, las direcciones, el ritmo, y la disposición de los personajes. Se emplea lápiz y papel, con objeto de aplicar un trazo natural y reforzar la línea sensible, para conseguir una mejor digitalización en las fases posteriores. Se utilizan en algunos casos lápices de diferentes colores, para diferenciar ciertos elementos de interés, y facilitar la alienación de estos, tras el escaneado y la digitalización de las páginas.

Cuando el proceso de trabajo estaba en torno al 30%, se tomó una decisión drástica tanto en el apartado de guion como en el de storyboard, ya que se realizaron recortes en material ya realizado. La razón de dichos recortes, como ya se ha explorado en el anterior punto, fue centrar la trama en una sola línea de acción, y conseguir un producto más conciso y cerrado.

Se mostrarán un par de páginas de ejemplo, en la que se destaca la disposición de las viñetas, las marcas referenciales, y el grado de detalle.

El conjunto de páginas se encuentra en el [ANEXO IV](#).



En estos ejemplos destaca el uso de diferentes colores para diferenciar las figuras, principalmente en escenas de acción o composiciones complejas.

También el grado de detalle, que no se aleja demasiado del posterior acabado de línea, lo que facilita la digitalización y aporta más organicidad a los trazos y encajes. En algunos casos, en el proceso digital se descartaron, añadieron o corrigieron algunas viñetas, por lo que existen algunas diferencias entre las páginas de boceto y el resultado final.



5.4 LINEA

El proceso de digitalización comienza con el escaneado de los encajes en papel, y prosigue con la escalación y disposición en el formato A4 a 300ppp en Photoshop.

La línea, elemento clave en la estética y el dibujo del cómic, toma un papel decisivo, para conseguir el ambiente *underground* que plantea la obra. Una línea gorda y embastecida, consigue una disposición clara del lenguaje visual, dividido únicamente en línea y color plano, que sintetiza el apartado artístico, y consigue un aspecto uniforme y solvente.

Algunos de los problemas surgidos en este proceso, atienden a la herramienta utilizada en las primeras páginas. Aproximadamente hasta la página 8-9, se utilizó un ordenador portátil de escasa potencia. Esto provocó una serie de disonancias estilísticas al cambiar a un ordenador superior con un tipo de tableta gráfica de dibujo diferente, por lo que se tuvieron que hacer decenas de arreglos en estas páginas para homogenizar el estilo general. Se mostrarán una serie de páginas a modo de ejemplo, para destacar el proceso, la homogeneidad de estilo, y la identidad gráfica de la línea utilizada.

El total de las páginas de línea se encuentra en el [ANEXO III](#).

PERROS VERDES

VICTOR A.N.



Como puede apreciarse en estos ejemplos, el método de sombras es realmente simple, y se incorpora en la línea y no en el color. Este procedimiento facilita los procesos de creación, y al mismo tiempo encaja con la estética buscada.



5.5 COLOR

En el interés de reforzar una estética noventera, y al mismo tiempo hallar un método de trabajo eficiente, uniforme y cohesionado, se optó por un uso sencillo de la mancha.

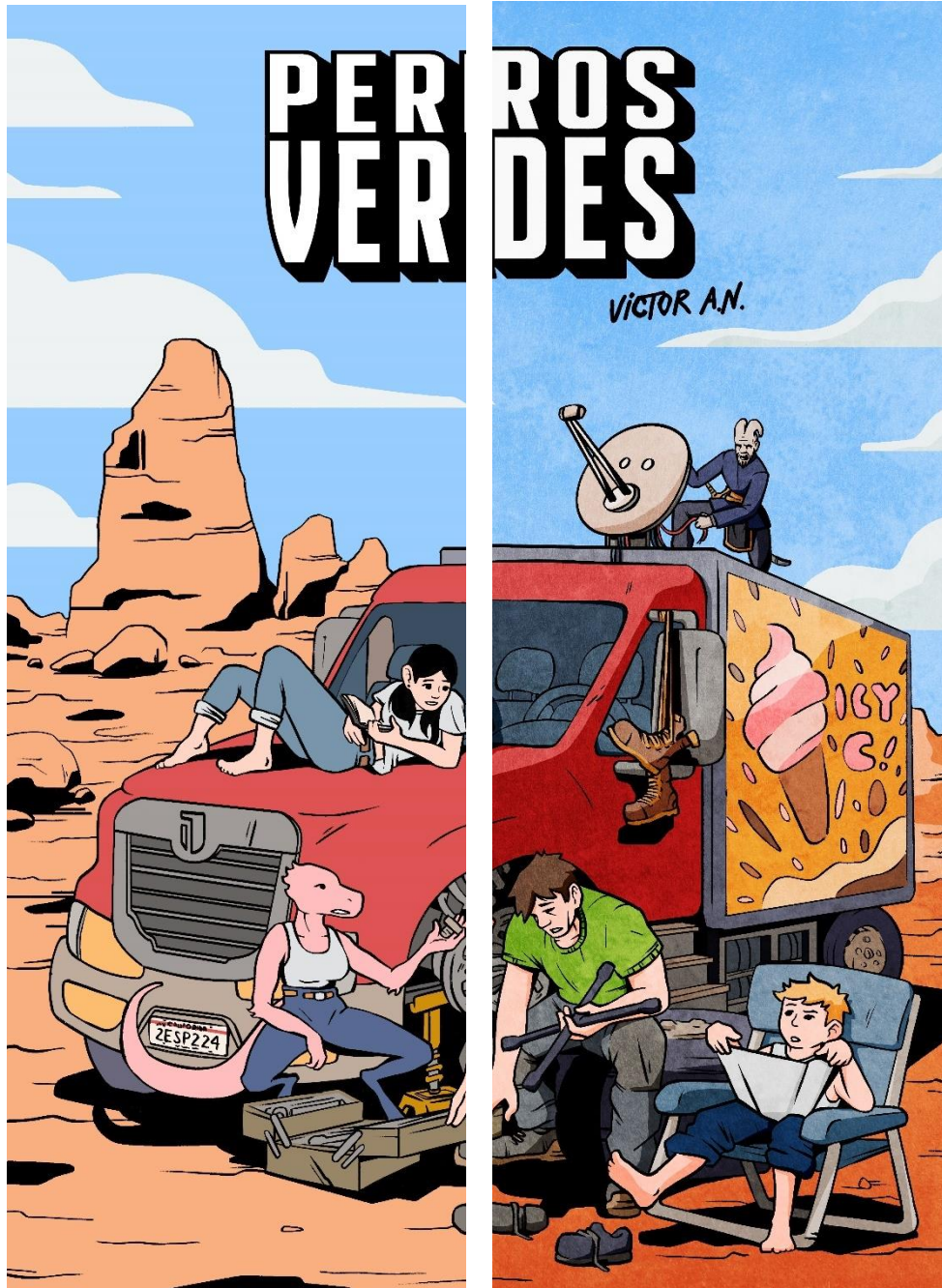
Duplicado de capa de línea y relleno con color plano. La sombra, en este caso, no se encuentra en el color, sino en la línea, lo que simplifica el aspecto, dando como resultado un estilo que recuerda a la animación de los años 90, y que aporta dinamismo al dibujo, y sencillez en el proceso.

Posteriormente, con varias capas de texturas, se obtiene la impresión de acuarela, muy presente en el cómic retro.

En el caso de la portada, hay una excepción en el coloreado standard utilizado en el resto de las páginas. Esta decisión está basada en la tradición de las portadas de cómic americanas, que normalmente son realizadas por artistas diferentes a los que dibujan las viñetas, o en su defecto, son realizadas por el mismo artista, pero aplicando un mayor grado de detalle, o elementos gráficos más llamativos y complejos.

Por ello, en este caso en *Perros Verdes* se utiliza una capa de multiplicado, con la que se obtiene una gama de sombra plana, con la que conseguir mayor tridimensionalidad, y como consecuencia, mayor atractivo estético. Sin embargo, se buscaba mantener el mismo estilo y esencia que caracteriza el resto de la obra, dado que, en este caso, el total de la propuesta es realizado por un solo autor.

En la siguiente imagen se amplía este rasgo distintivo de la portada, comparándola con su versión multiplicado-simplificada. A la izquierda, la versión base, similar a la que se utiliza en las páginas de viñetas convencionales; a la derecha, el contraste de la misma portada aplicando el rasgo de sombra en color con la herramienta multiplicar.



24 Comparativa Portada Perros Verdes

5.6 BOCADILLOS

Para incluir los diálogos a las viñetas, y siguiendo el consejo de Alberto Sanz, profesional del sector, se plantean bocadillos dibujados a mano, y adecuados a cada interacción, insinuando tonos distintos en la

línea, que aportan un plus al lenguaje expresivo. Para compararlo con un ejemplo universal, la sinuosidad y variaciones del bocadillo, atienden a las diferentes tonalidades de voz, o sentimientos que podría mostrar un actor en el cine.

A su vez, se respeta el lenguaje común de bocadillos, siendo el rectangular las acotaciones extradiegéticas, y jugando con las diferentes colas de los globos, con tal de modular las diversas interacciones.

En esta obra, se descarta el narrador y los bocadillos de pensamiento, ya que el lenguaje planteado atiende a un estilo más escenográfico. Se pretende comunicar la narración con acción, más que con descripción literaria u acotaciones.

En referencia a las onomatopeyas, se realizaron diversas pruebas para determinar qué estilo congeniaba con el resto de la estética, con tal de que no se rompiera el equilibrio compositivo, y se respetase la ambientación propuesta.

Finalmente se llegó a término con la modificación de una tipografía ya establecida, con tal de esculpir dicha tipografía a imagen del resto de la propuesta.

A su vez, se buscó la manera de integrar las onomatopeyas en el arte de la viñeta, intercalando las figuras con las letras, o modificando la propia viñeta con tal de crear un efecto potente.

Todo lo mencionado, puede verse en estos ejemplos de detalle.



25 Ejemplo Viñeta Texto 1



26 Ejemplo Viñeta Texto 2

5.7 FILTROS

Como anteriormente se mencionaba, en búsqueda de una estética concreta, se emplean diferentes filtros de textura, e iluminación, con tal de conseguir un acabado más rico y profundo.

Varias capas que se aplican de igual forma en todas las páginas permiten convertir un color plano aplicado con el bote de pintura, en una capa de acuarela que parece haber sido ejecutada de manera artesanal. Este proceso es utilizado por cientos de autores del medio, y facilita la creación de composiciones visualmente más atractivas.

De manera similar, se utilizan diferentes filtros de iluminación y ambiente, para favorecer la descripción de los escenarios, creando sensación de oscuridad o luz, cuando realmente el color ha sido aplicado de la misma manera.

En este caso el filtro actúa en capa de Restar, en la que se invierte un degradado de luz (color claro), para conseguir un efecto opuesto de sombra. Por lo tanto, se podría decir que realmente no se incorpora efectos de luces, si no degradados de sombras, que permite integrar de manera menos intrusiva y más natural los ambientes y escenarios de las escenas.

A continuación, se muestra unos ejemplos de algunas viñetas destacadas, en las que los filtros juegan un papel determinante.



27 Ejemplo Viñeta Filtro 1



28 Ejemplo Viñeta Filtro 2

5.8 COMIC TERMINADO

El objetivo de las 24 páginas completas se pudo llevar a cabo, manteniendo un resultado uniforme, y un acabado que casa a la perfección con el interés estético buscado. La totalidad del cómic se encuentra en el [ANEXO II](#), pero los ejemplos siguientes recogen los elementos mencionados en puntos anteriores.

Estilo sencillo y redondo, en el que se busca la homogeneidad gráfica y la correcta interacción entre línea, color, iluminación, y apartado escrito (bocadillos y onomatopeyas).

En las siguientes páginas de ejemplos, se puede destacar la cohesión entre los diferentes elementos y la identidad uniforme conseguida.





5.9 PORFOLIO

Una vez terminado el cómic, y después de haberlo maquetado como producto profesional, es necesario seguir los pasos que proponen otros profesionales del medio, para acercar el trabajo a las editoriales.

El siguiente paso es el portfolio, el cual recopila la identidad del trabajo y del propio autor, destacando su obra y habilidades, con objeto de acercar la información necesaria a la editorial.

En este caso, no se plantea un portfolio personal de artista, ya que el objetivo es la publicación de la obra en concreto, por lo que, a pesar de incluir información personal, el valor principal del portfolio debe ser la obra en sí misma, *Perros Verdes*.

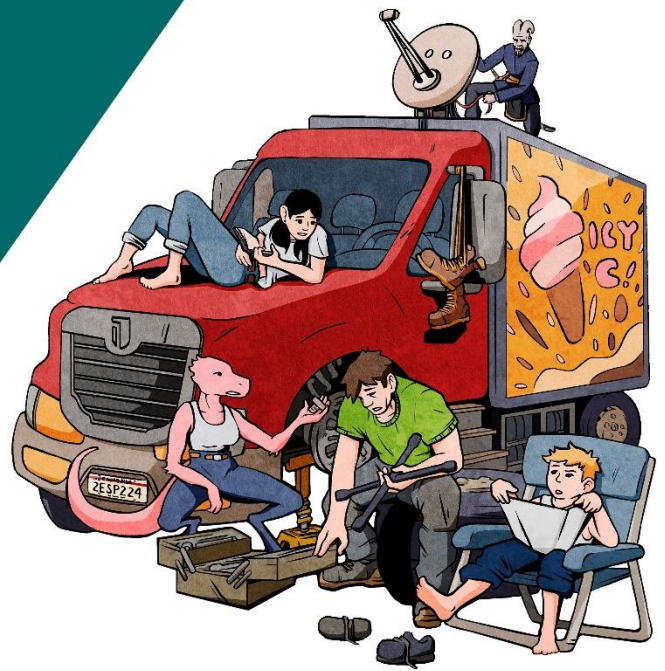
En el diseño del portfolio, se busca una estética que represente el estilo y la identidad de la obra, una maquetación atractiva y escueta, todo ello con el objetivo de que sea fácil de ver y de leer.

En este caso, se utilizan 3 colores que pueden percibirse repetidas veces en la obra, junto con el blanco como base, sobre el que destacan algunas escenas y diferentes personajes dispuestos respetando la composición. La extensión debe ser breve y orientativa, ya que sobrecargar el documento, o dar información innecesaria puede saturar o aburrir a quien lo esté leyendo, y eso es lo último interesa.

Los puntos, elegidos estratégicamente, ofrecen la información indispensable; quién es el autor, contacto, estudios, breve proceso, herramientas utilizadas, resumen de la obra y estado en el que se encuentra, sinopsis principal, y artes del cómic.

VICTOR ARDILA NOYA
PORTFOLIO COMIC

PERROS VERDES





QUIEN SOY

Escribo, dibujo y pinto intentando no ser un desastre. Trabajo solo por el momento, pero estoy deseando conocer a grandes artistas

CONTACTO

victor.ardila36@gmail.com
+34 626 78 21 48

IDIOMAS

ESP nativo
ENG B2 avanzado

ESTUDIOS

- + GRADO EN BELLAS ARTES UPV
- + 2 AÑOS ACADEMIA POVEDA DIBUJO
- + BACHILLERATO ARTÍSTICO ESCUELAS DE ARTESANOS DE VALENCIA
- + ADICTO A CURSOS ONLINE



PROCESO

HERRAMIENTAS



PHOTOSHOP



ILLUSTRATOR



SCENARIST



PERROS VERDES

COMIC PILOTO

PERROS VERDES es un cómic piloto de 24 páginas, de estilo noventero, con monstruos y acción frenética, y tinte detectivesco americano

Utiliza un viñetado europeo, con un dibujo sintético y directo, que permite desarrollar un ritmo de viñetas potente

La extensión final de esta historia de bichos raros será de unas 100 págs. Por lo que ya está avanzada y seguimos sin levantar el pie del acelerador





SINOPSIS

Año 1998, San Clemente, EEUU
El equipo verde de la Agencia, sigue el rastro del desaparecido agente Li hasta una casa abandonada de los suburbios. Rosa, la joven novata, se topa con un extraño niño, que los guía hacia las oscuras profundidades del subsuelo. Pero no están solos ahí abajo...





31 Portfolio Victor Artila Perros Verdes

6. EDITORIAL Y PUBLICACIÓN

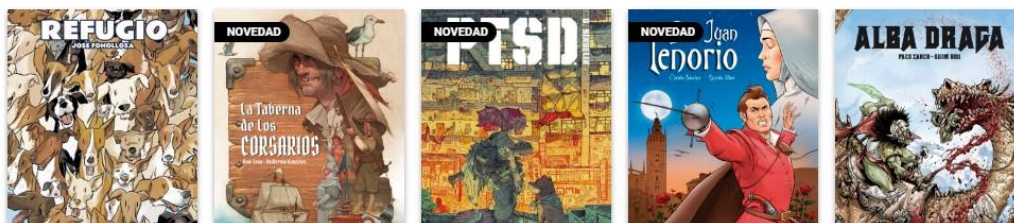
Reconectando con el discurso inicial de esta memoria, el mundo profesional es un lugar desconocido para el autor novel, y la información disponible es escasa y sesgada.

En este punto, se abordarán diferentes editoriales, de tirada regional, hasta internacional. Nada impide presentar la propuesta personal a cualquier editorial, pero lo más racional es conocer qué editoriales pueden estar buscando lo que tú puedes ofrecer, y en cuáles puedes encajar de mejor manera.

Por ello, la siguiente selección, reúne diferentes editoriales de gran interés profesional, apuntando qué se busca en cada caso, y cómo se busca.

- GRAFITO EDITORIAL (España)

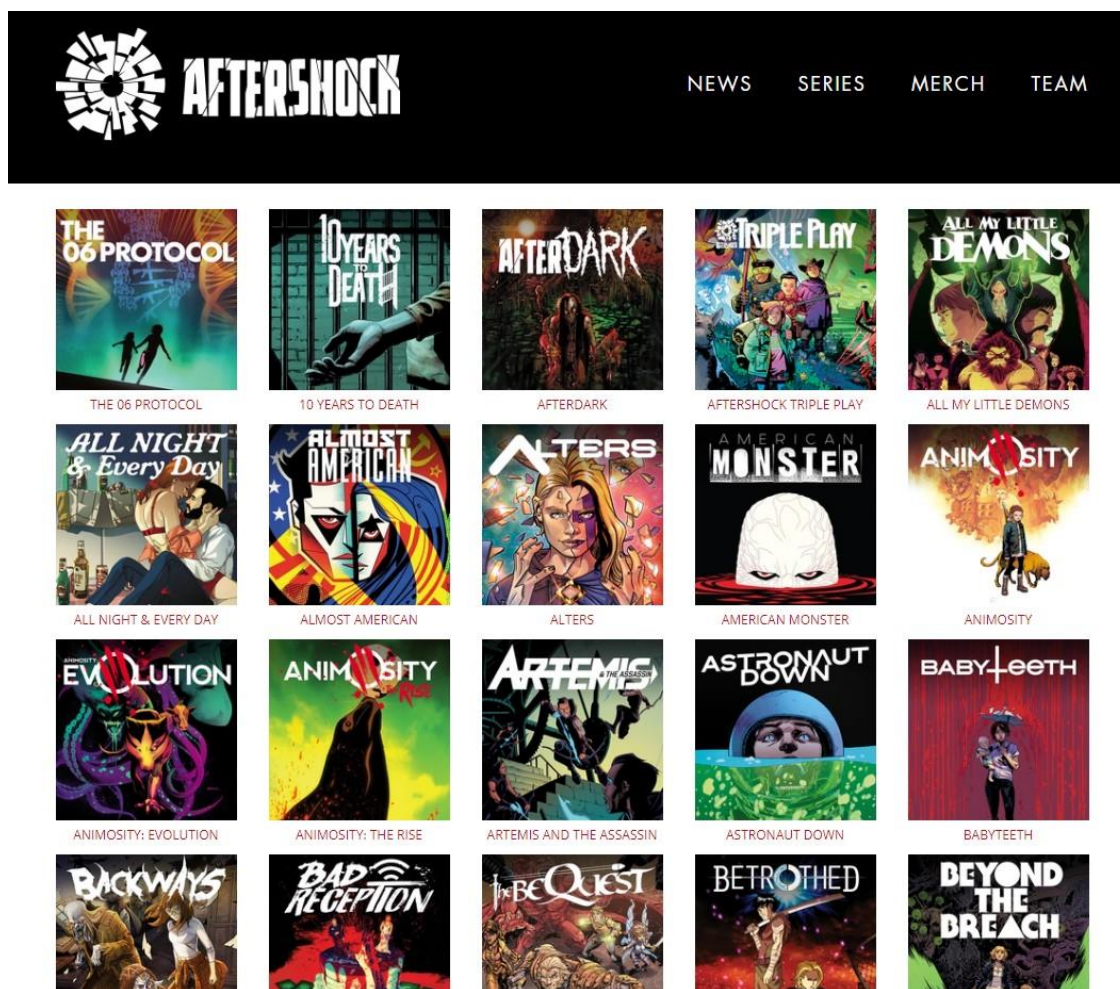
¿Qué te gustaría leer hoy?



Grafito es una editorial española, especializada en cómic y novela gráfica auto conclusiva, de alrededor de 100 páginas de extensión, con diversidad de géneros y estilos en su catálogo. Animam a la producción de cómics y dibujantes nacionales, lo que convierte a esta editorial en una opción de gran interés para los artistas noveles. Disponen de un área adecuada en su página web, para el envío de nuevas obras, explicando con detalle el formato, y estilo que predomina en su catálogo, con el objetivo de facilitar la colaboración con nuevos artistas.

Algunos de sus títulos más relevantes son *PTSD* (Singelin, 2019), *Mies* (Ferrer, 2019), o *Adicción* (J.Colombo, 2019), entre muchos otros.

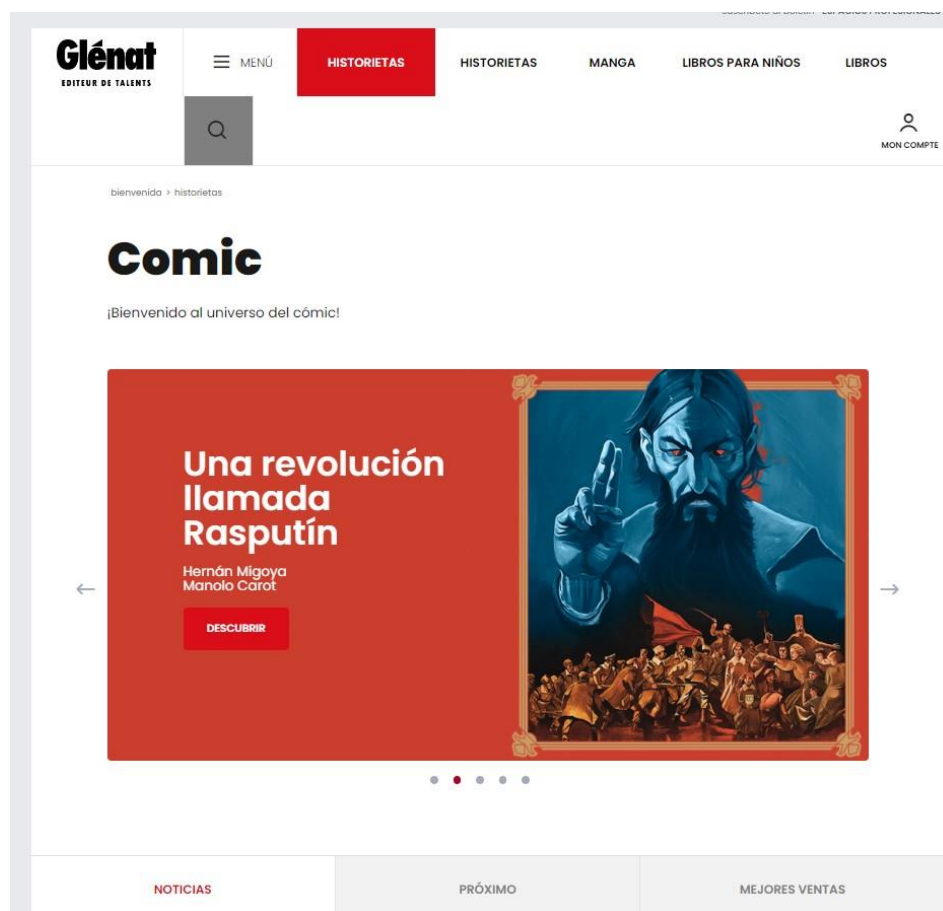
- AFTERSHOCK-PLANETA (España - EE.UU.)



Aftershock es una editorial americana que colabora con la editorial *Planeta Comics* en España, por lo que se sitúa como una de las opciones más ambiciosas, pero al mismo tiempo cercana al mercado español. Se caracteriza por la publicación de comic independiente y cómic de autor, con un atractivo estilo visual y una estética juvenil.

Actualmente solo buscan dibujantes y coloristas, pero cualquier obra sirve de portfolio para valorar el trabajo a través de su página web.

- GLÉNAT (Francia)



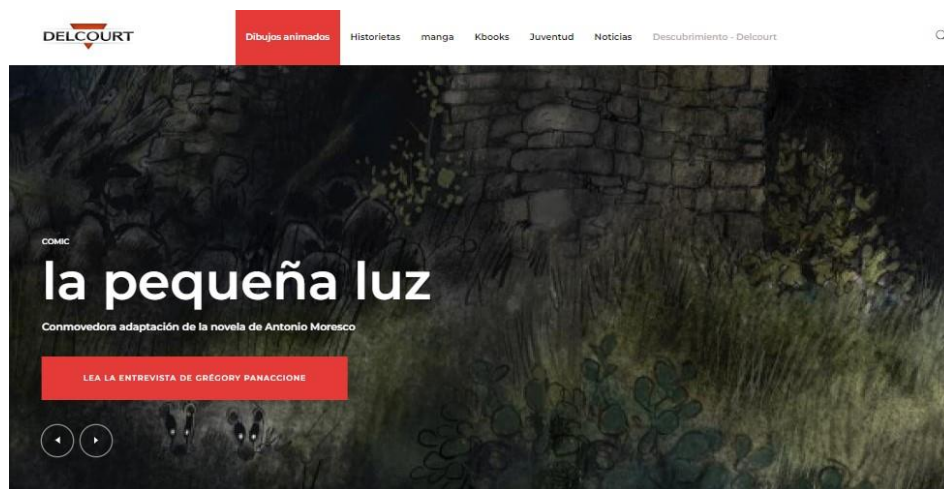
Glénat, es una de las editoriales más grandes de Francia, con diversas ramas de publicación, desde libros a cómics y novelas gráficas.

Dispone de un apartado en su página web, a través de la cual se pueden presentar propuestas formales de publicación.

El público lector de cómics en Francia es mucho mayor que en España, por lo que este tipo de editoriales son muy interesantes. Por otro lado, al tratarse de una gran editorial, la competencia y el corte de acceso es alto, pero al menos, existe la posibilidad de presentar portfolio y obra de manera directa vía online.

Algunos autores españoles como Javier Rodríguez con *Miedo* (Rodríguez, 2003), o Enrique Fernández con *Libertadores* (Fernández, 2004) han trabajado con esta editorial.

- *DELCOURT* (Francia)



Novedades Cómics

PUBLICACIONES PRÓXIMO PRE-PUBLICACIONES

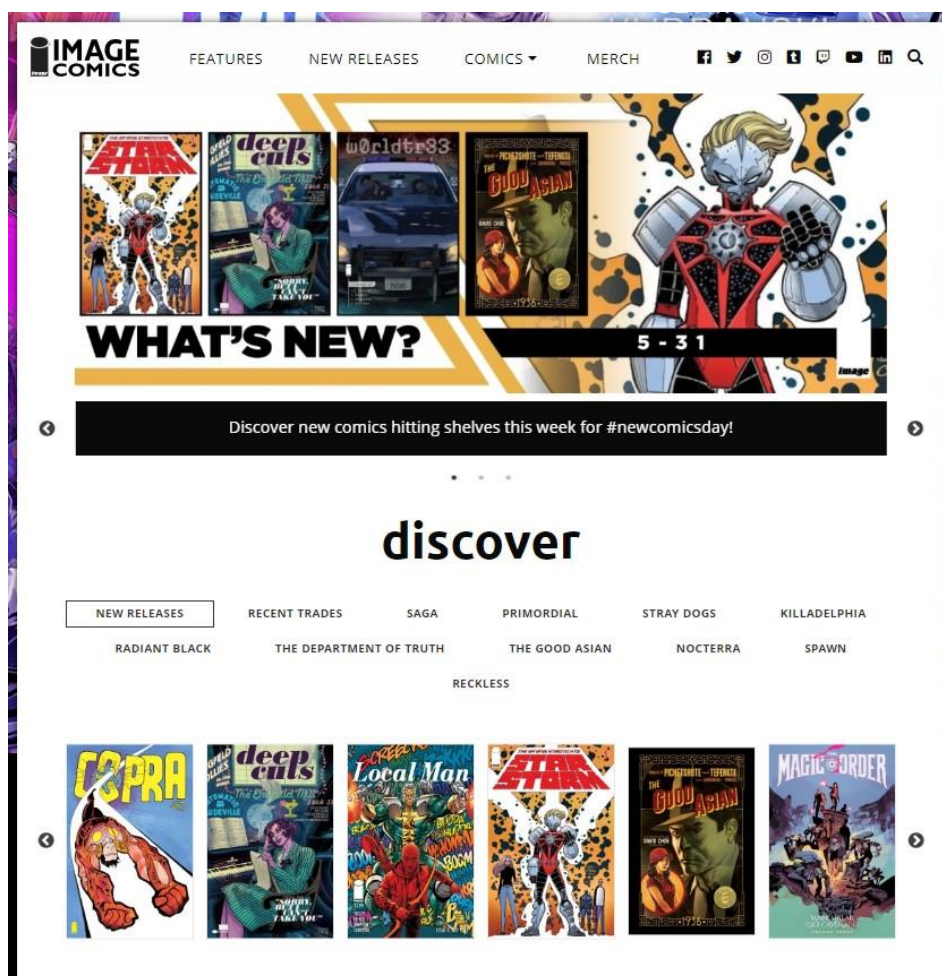


Delcourt es una editorial francesa, con un catálogo variado, que premia la originalidad, y que como citan en su web, siempre buscan nuevos profesionales que aporten algo nuevo al medio.

En dicha web, se puede encontrar una sección en la que estipulan cómo enviar nuevas propuestas, con el fin de facilitar la interacción entre el artista y la editorial.

Dispone de algunos títulos como *Hauteville House T20* (Terrace, 2023) o *La Petite Lumière* (Panaccione, 2023), ambos con una estética cautivadora, que suma interés a su catálogo variopinto, de corte independiente.

- IMAGE COMICS (EE.UU.)



Varios dibujantes de renombre fundaron *Image Comics* en los años, como alternativa a las grandes compañías, que a menudo no reconocían la autoría o los derechos de los artistas. Con este precepto, nació la que es considerada una de las compañías de cómic independiente más grande del mundo.

El método de búsqueda de artistas es algo diferente, y así se explica en su página web, ya que la editorial no empareja guionistas con dibujantes y viceversa, sino que trabaja con autores independientes. Esto atiende a que la compañía no posee propiedad intelectual de las obras.

Algunas de sus obras más conocidas, como *Jupiter's Legacy* (Millar, *Jupiter's Legacy*, 2013), o *Invincible* (Kirkman, 2003), ostentan una gran

Estos títulos y algunos otros, detonaron la creación del cómic independiente, y hoy, sigue siendo una compañía estrella en este ámbito.

Lamentablemente, el acceso público al envío de obras es limitado, ya que disponen de un servicio de ofertas laborales concretas, en las que ofrecen puestos determinados, sin dar demasiada opción para los autores noveles.

7. CONCLUSIONES

La realización completa de una obra gráfica es ciertamente compleja. No se puede llevar a cabo de un día para otro, y requiere investigación y conocimiento en diferentes campos de trabajo.

Las horas empleadas en *Perros Verdes* son incontables, pero haciendo una estimación aproximada, podría girar en torno a las 400 horas, incluyendo la ideación, hasta la redacción del presente trabajo. Cientos de bocetos, descartes, y vueltas a la casilla de salida; páginas desechadas estando acabadas, reescrituras y cambios de enfoque, sirvieron para dar forma el resultado final.

A nivel profesional, y desde las expectativas de un autor novel, la obra podría cumplir los parámetros editoriales comunes, sin destacar, pero consiguiendo una identidad propia y uniforme.

En cuanto a los objetivos planteados, se puede confirmar que han sido todos conseguidos, desde el planteamiento teórico hasta el práctico, destacando la ambición de este último, y el nivel personal alcanzado.

La idea de conseguir crear un cómic profesional suena lejana para un estudiante, evidentemente, siendo realistas, y desde una postura de artista amateur que intenta dar el paso a profesional.

Desde un inicio, se aclaró el objetivo, las fases, la extensión y las dificultades que conllevaría dicha propuesta. Esto fue vital para tener una cuerda de la que tirar en todo momento. Como en todo trabajo, las dudas surgen en los peores momentos, y hay otros momentos en los

que vale la pena desechar lo que tenemos y volver a empezar. Pero la meta estaba ahí, solo había que afianzar el método, y replicarlo hasta completar las 24 páginas.

Una vez completado, se puede decir que el resultado satisface las expectativas. No haría falta aclarar, que siendo un consumidor de cientos de obras y compañías de cómics asombrosas, uno es consciente de que a su trabajo le queda un infinito rango de mejora, pero bajo la mira de un estudiante inexperto, es un logro que eleva las expectativas propias.

Cada página del cómic es mejor que la anterior, y los procesos y resultados progresan hacia un producto cada vez más atractivo. Puede que esta obra no consiga el apoyo de ninguna editorial, pero eso no evitará que se publique, aunque sea en medios gratuitos, o en formato webcómic.

Este cómic, en definitiva, despeja cientos de dudas que como estudiante uno se plantea, dando paso a una sensación de pertenencia profesional, que, aunque no represente un espacio real en el mercado editorial, al menos ofrece la certeza de que creciendo en esta dirección, se hallarán los resultados que se buscan.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1 Cuevas de Altamira.....	3
2 Les amours de Mr. Vieux Bois (Töpffer, 1837).....	3
3 Revista TBO	4
4 Flash Gordon (Raymond, 1936).....	4
5 Watchmen (Moore,1986).....	6
6 Preacher (Ennis,1995)	6
7 Hellboy (Mignola, 1994)	9
8 Cien años de soledad (García Márquez, 1967)	11
9 El laberinto del fauno (Del Toro, 2006)	11
10 Un monstruo viene a verme (Bayona, 2016)	12
11 300 (Miller, 1998).....	13
12 Lincoln el loco de la montaña (Jouvray, 2020).....	15
13 Suicide Squad (Gunn, 2021)	16
14 Lucifer (Carey, 2000)	16
15 Bocetos Antiguos Ideación 1	22

16 Bocetos Antiguos Ideación 2	22
17 Bocetos Antiguos Ideación 3	23
18 Pág 1 Guion	25
19 Pág. 2 Guion	27
20 Boceto p.21 Perros Verdes	29
21 Boceto p.22 Perros Verdes	31
22 Línea Portada Perros Verdes	33
23 Línea p.23 Perros Verdes	35
24 Comparativa Portada Perros Verdes	37
25 Ejemplo Viñeta Texto 1	39
26 Ejemplo Viñeta Texto 2	39
27 Ejemplo Viñeta Filtro 1	40
28 Ejemplo Viñeta Filtro 2	41
29 Pág. 13 Perros Verdes	42
30 Pág. 20 Perros Verdes	43
31 Portfolio Victor Ardila Perros Verdes	50

9. BIBLIOGRAFÍA

- Allie, S. (2011). Prólogo. En M. Mignola, *Hellboy*. Dark Horse.
- Alterici, N. (2019). *Heathen*.
- Asturias, M. Á. (1930). *Leyendas de Guatemala*.
- Bayona, J. A. (Julio de 2013). La dirección de cine. (U. Barcelona, Entrevistador)
- Boixcar. (1917). *Hazañas Bélicas*.
- Burkeman, O. (Marzo de 2008). This column will change your life. *The Guardian*.
- Carey, M. (2000). *Lucifer*.
- D.Moore, D. (1934). *Flash Gordon*.
- deBévère, M. (1946). *Lucky Luke*.
- Delano, J. (1988). *Hellblazer*.
- DelToro, G. (Dirección). (2004). *Hellboy* [Película].
- DelToro, G. (Dirección). (2017). *La Forma del Agua* [Película].
- Dupuis, J. (1938). *Spirou*.

- Ennis, G. (1995). *Preacher*.
- Fernandez, E. (2004). *Libertadores*.
- Ferrer, A. (2019). *Mies*.
- Forton, L. (1908). *Les nouvelles aventures des Pieds Nickeles*.
- Franquismo. (1940). *Flechas y pelayos*.
- Franquismo. (1941). *Roberto Alcázar y Pedrín*.
- Gaiman, N. (1974). *Sandman*.
- García, M. G. (1944). *El guerrero del antifaz*.
- Gosciny, R. (1926). *Asterix el galo*.
- Gunn, J. (Dirección). (2021). *Suicide Squad* [Película].
- Gunn, J. (Dirección). (2022). *Peacemaker* [Película].
- Hergé, G. (1929). *Tintin*.
- Ibáñez, F. (1958). *Mortadelo y Filemón*.
- J.Colombo, P. (2019). *Adicción*.
- Kindlon, P. (2015). *We can never go home*.
- Kirkman, R. (2003). *Invincible*.
- Kishiro, Y. (1991). *Gunnm*.
- Larsen, E. (1992). *Savage Dragon*.
- Lente, F. V. (1992). *Ivar, The Timewalker*.
- Mallorquí, J. (1947). *El Coyote*.
- McFarlane, T. (1992). *Spawn*.
- Mignola, M. (1993). *AIDP*.
- Mignola, M. (1994). *Hellboy*.
- Millar, M. (2008). *Old Man Logan*.
- Millar, M. (2013). *Jupiter's Legacy*.
- Miller, F. (1991). *Sin City*.

- Miller, F. (1998). *300*.
- Miller, G. (Dirección). (1979). *Mad Max* [Película].
- Moore, A. (1986). *Watchmen*.
- Mora, V. (1956). *El capitán trueno*.
- Mora, V. (1958). *El Jabato*.
- Outcault, R. F. (1895). *Yellow Kid*.
- Panaccione, G. (2023). *La Petite Lumière*.
- Reverte, A. P. (Enero de 2022). Más real que la vida. *XL Semanal*.
- Rice, E. (1929). *Tarzán de los monos*.
- Rodriguez, J. (2003). *Miedo*.
- Rodríguez, R. (Dirección). (1992). *El Mariachi* [Película].
- Rodríguez, R. (Dirección). (2019). *Alita Battle Angel* [Película].
- Rowlandson. (1809). *Los viajes del doctor Syntax*.
- Rucka, G. (2014). *Stumptown*.
- Siegel, J. (1938). *Superman*.
- Silvestri, M. (1996). *TheDarkness*.
- Singelin, G. (2019). *PTSD*.
- Stewart, D. (2015). *Batgirl Burnside*.
- Terrace, M. (2023). *Hauteville House t20*.
- Töpfer, R. (1837). *Las aventuras de Obadiah Oldbuck*.
- Toro, G. d. (Noviembre de 2017). El proceso de creación de la mano del cineasta. (UOC, Entrevistador)

10. ANEXOS

ANEXO I

ODS



**ANEXO I.
RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
DE LA AGENDA 2030**

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				X
ODS 2. Hambre cero.				X
ODS 3. Salud y bienestar.				X
ODS 4. Educación de calidad.				X
ODS 5. Igualdad de género.		X		
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.			X	
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.			X	
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				X
ODS 12. Producción y consumo responsables.				X
ODS 13. Acción por el clima.				X
ODS 14. Vida submarina.				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.			X	

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

A lo largo del TFG se propone la idea de desarrollo laboral, citando diferentes empresas, y esclareciendo algunos caminos profesionales, a los que puede optar el estudiante.

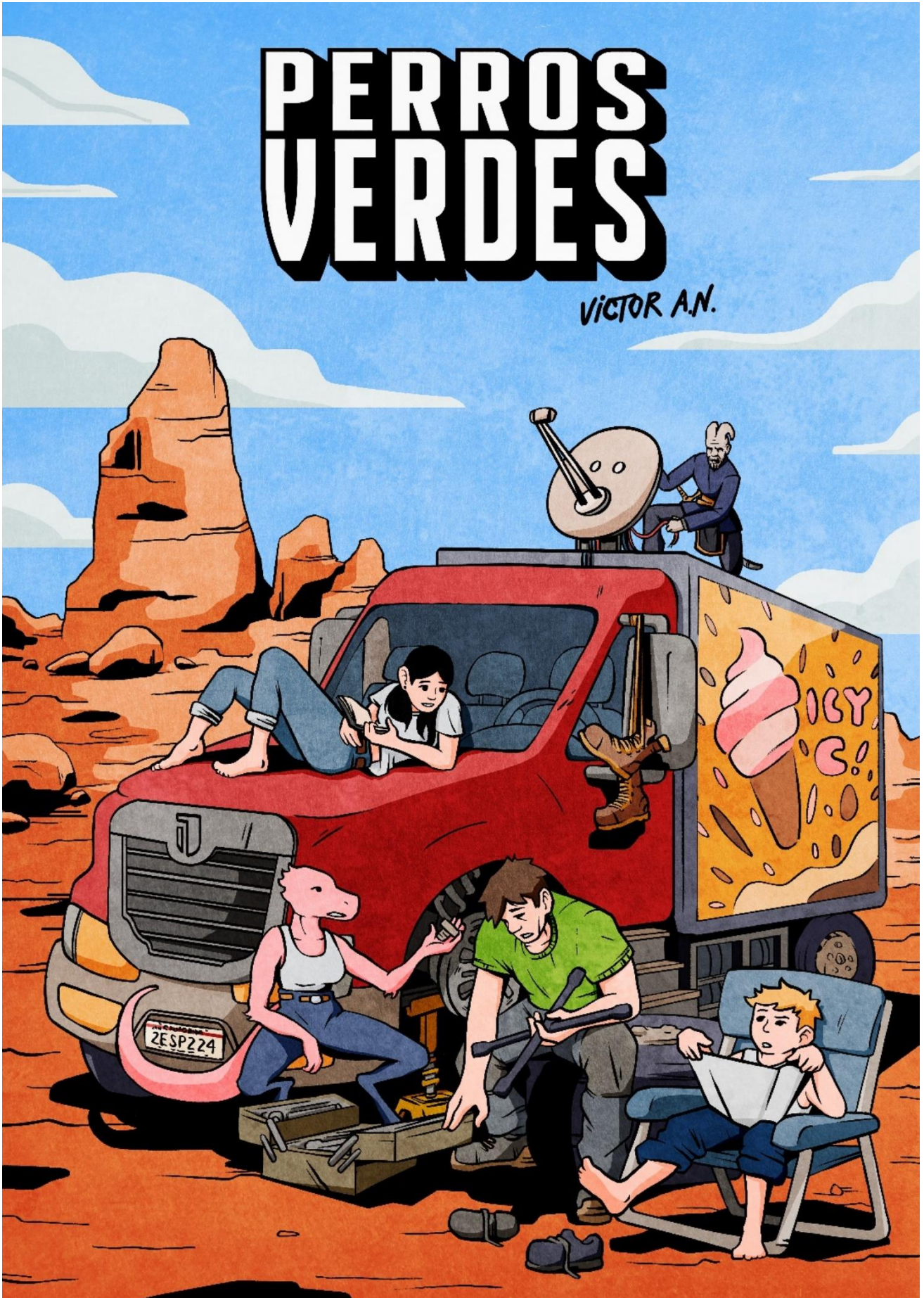
Por otro lado, y de manera determinante en la historia del cómic propuesto, se plantea la igualdad de género como base, dando protagonismo a las mujeres, siendo Rosa y Joanna los principales personajes de la obra; rompiendo con roles de género, y llevando la acción y el ritmo de la trama.

ANEXO II

CÓMIC COMPLETO

PERROS VERDES

VICTOR A.N.





1998, SAN CLEMENTE, EEUU



HOLA, ¿ES LISTED EL SR. MILLER?

NO, EL DIRECTOR TE ESPERA DENTRO

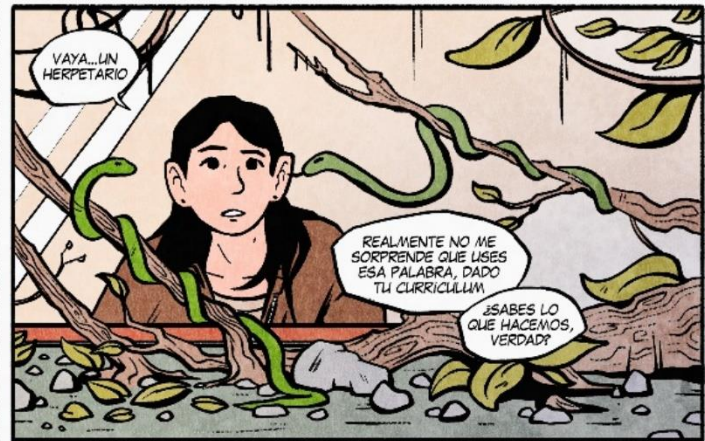
LLEVAREMOS LA BOLSA AL NUEVO APARTAMENTO DE BURCLAYS STREET



OH ROSA, TENIA GANAS DE QUE LLEGARAS A SAN CLEMENTE

GRACIAS

DEJA QUE BUSQUE LOS DOCUMENTOS DEL EQUIPO...



VAYA... UN HERPETARIO

REALMENTE NO ME SORPRENDE QUE LISES ESA PALABRA, DADO TU CURRICULUM

¿SABES LO QUE HACEMOS, VERDAD?



LA AGENCIA ES UNA INSTITUCION GUBERNAMENTAL, ALGO ESPECIAL EN REALIDAD...

A OJOS DE LA GENTE, TRABAJAS EN IGY C, UNA FABRICA DE HELADOS...

Y AUNQUE NOS DEN HELADOS A MENUDO, ES UNA TAPADERA



ECHALE UN OJO A LOS EXPEDIENTES DE TUS COMPANEROS DE EQUIPO... SON ALGO RAROS



SUPONGO QUE HIZO BIEN, ALGUNOS DE ESTOS OBJETOS SON... PELIGROSOS

TU TIO FUE UN BUEN AMIGO ROSA, ME ALEGRA QUE HAYAS DECIDIDO UNIRTE A LA AGENCIA, PUEDES AYUDAR A MUCHOS...

EL NUNCA ME HUBIESE DEJADO VENIR...

SI FUERAS MI SOBRINA, YO TAMPOCO TE DEJARIA



ESTAS SON LAS ENTRANAS DE LA AGENCIA, DONDE DESCANSAN CIENTOS DE RELIQUIAS, LA MAYORIA LIBROS, CON UN VALOR HISTORICO INMENSO

LEERTE TODOS ESTOS TE VOLARIA LA CABEZA... AUNQUE PUEDE QUE TU TIO YA TE LEYERA ALGUNO DE NINA ¿VERDAD?

NUNCA ME DEJO ACERCARME A NINGUNO

LAS COSAS DE LOS LIBROS SON REALES, Y ESTAN AHI FUERA, LEJOS DEL FOCO

















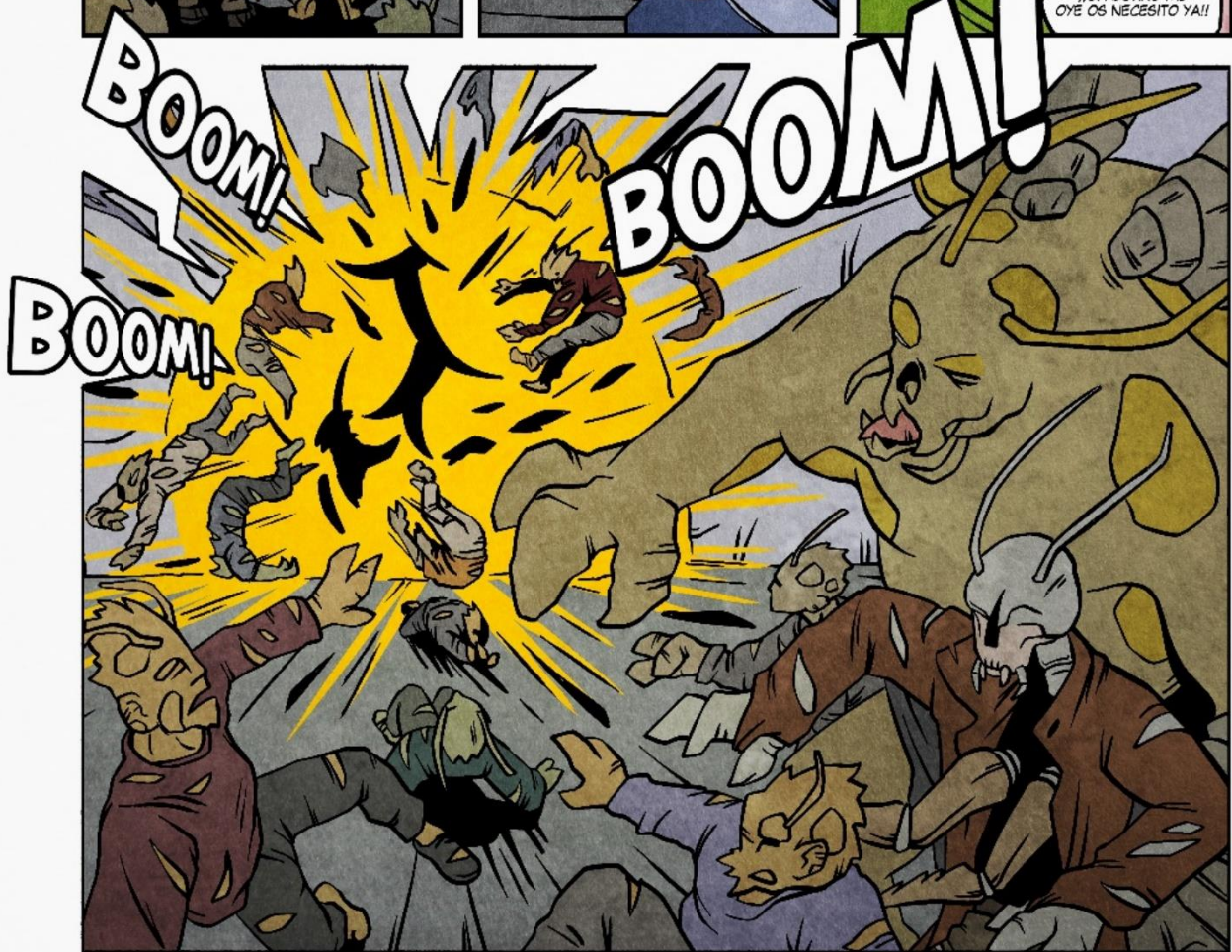




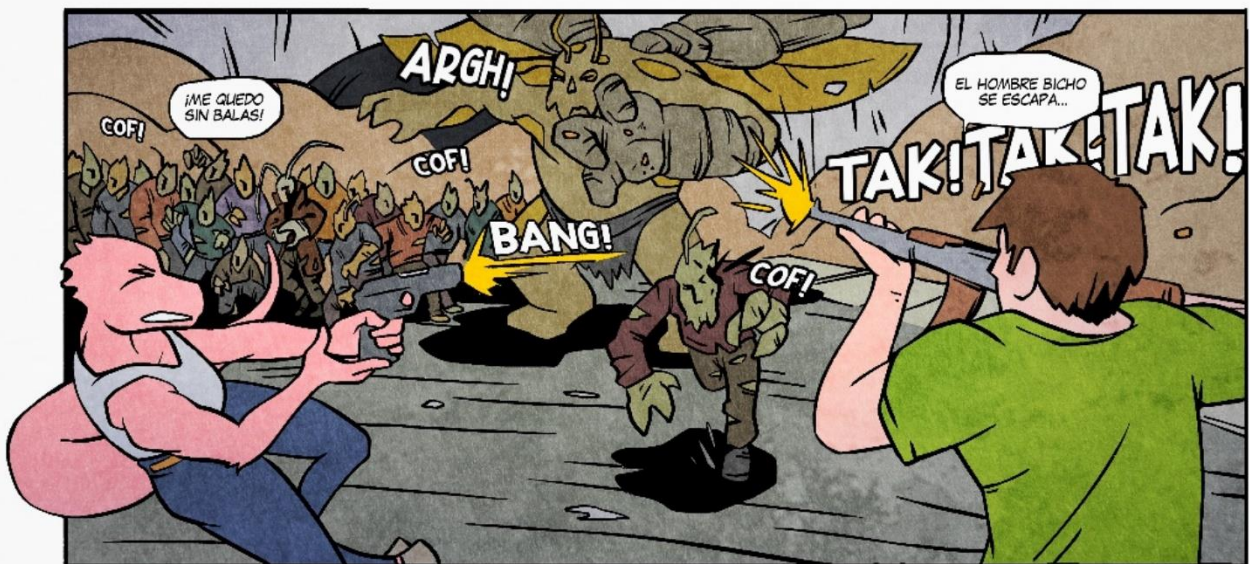








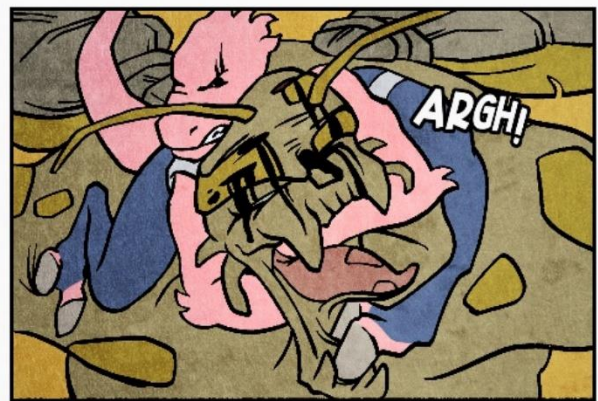




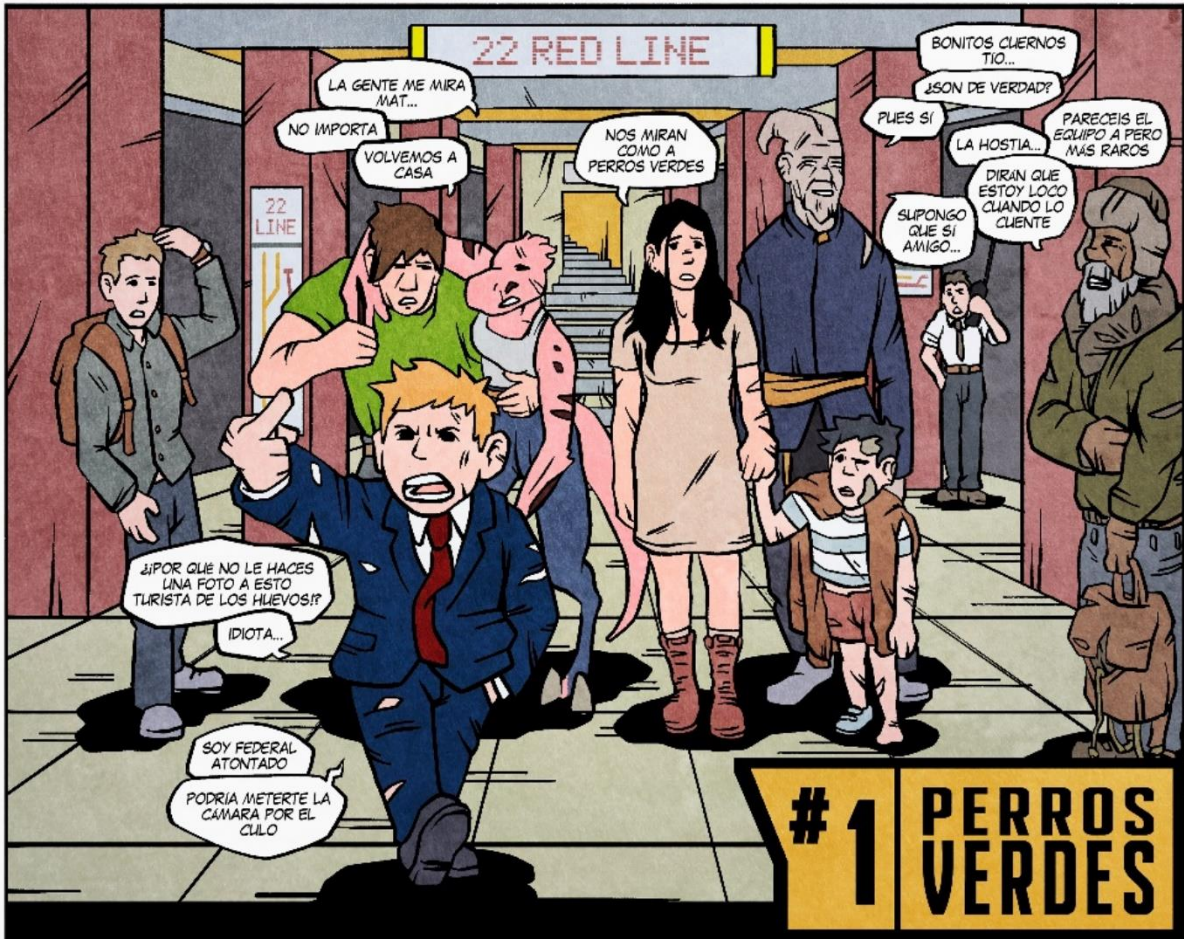










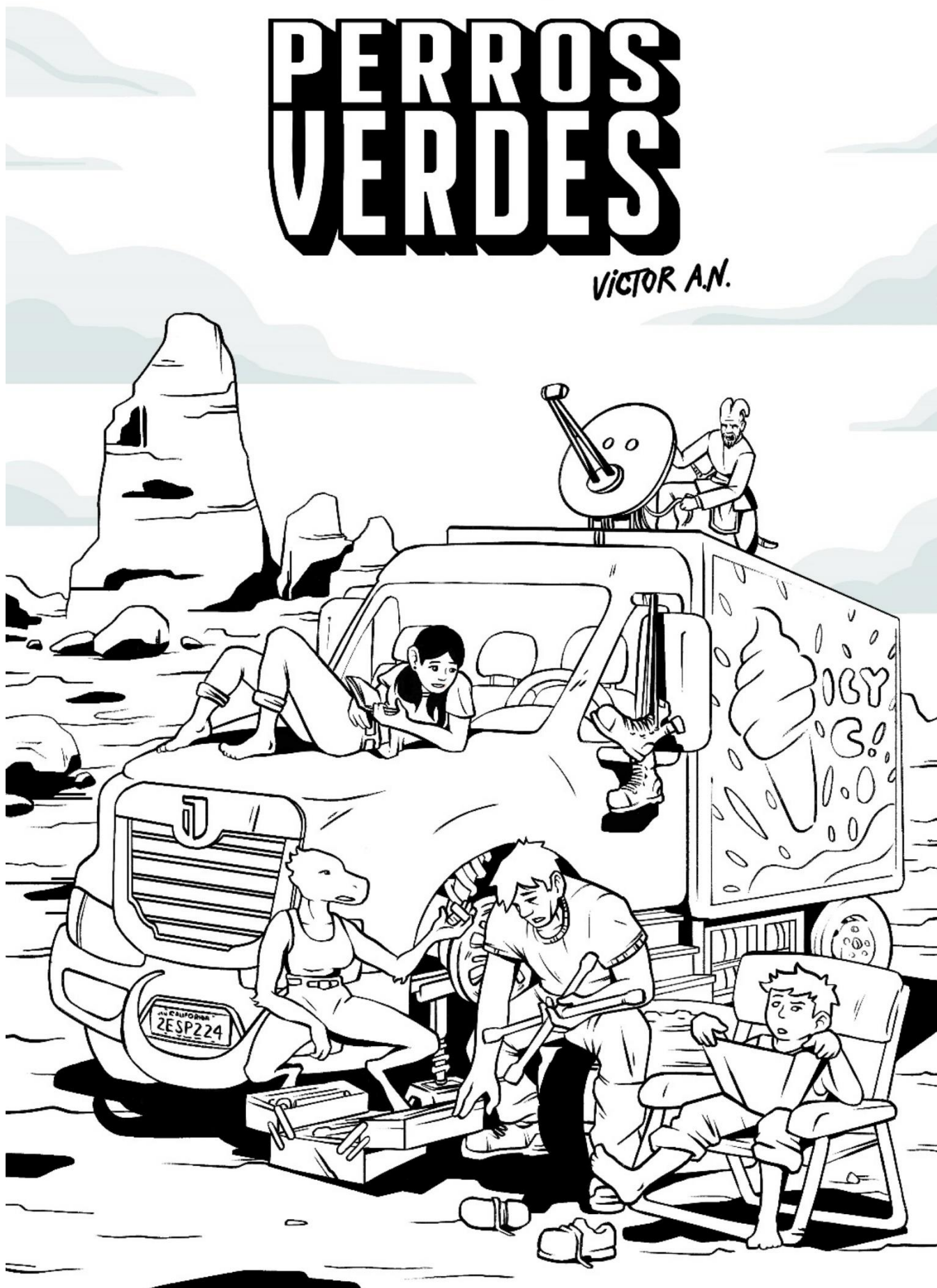


ANEXO III

PÁGINAS LÍNEA CÓMIC

PERROS VERDES

VICTOR A.N.









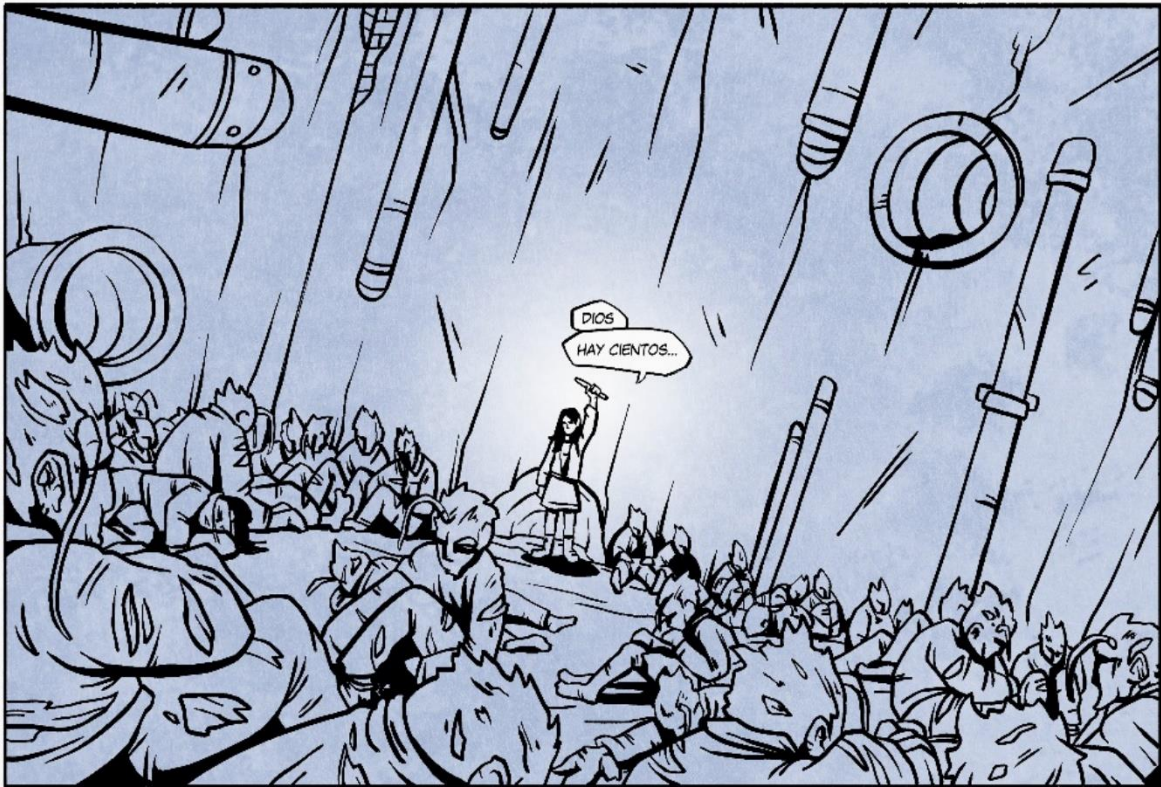






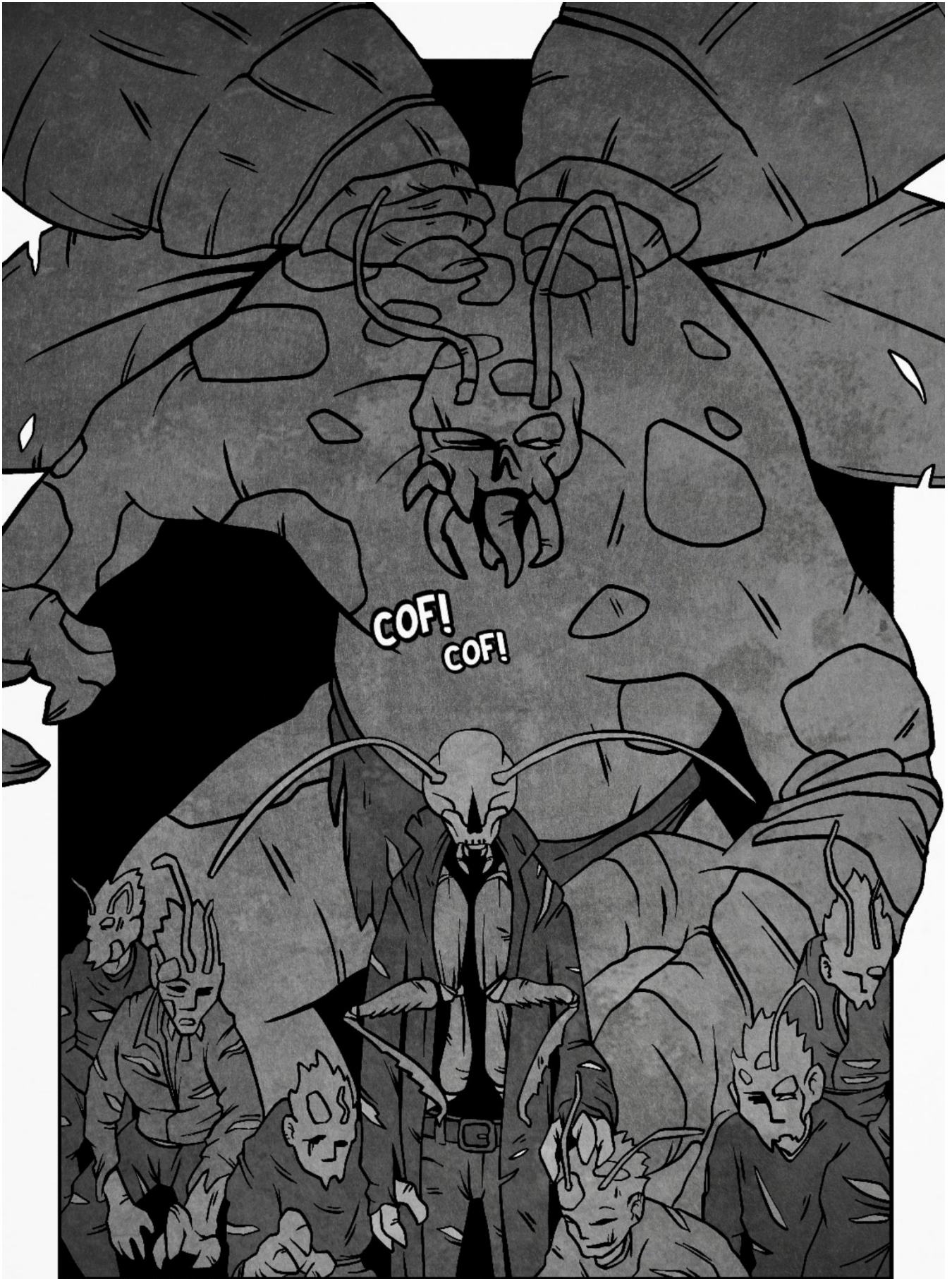


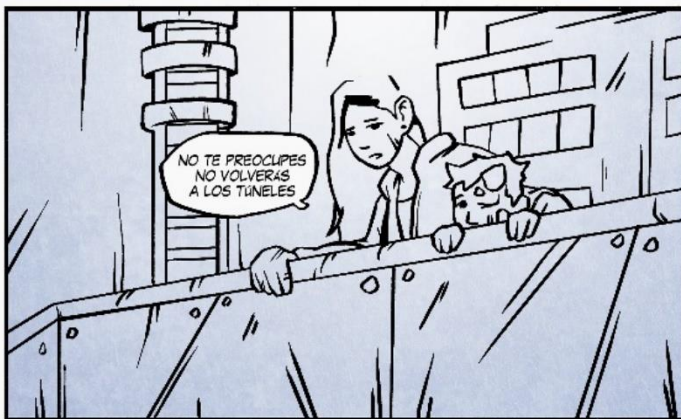


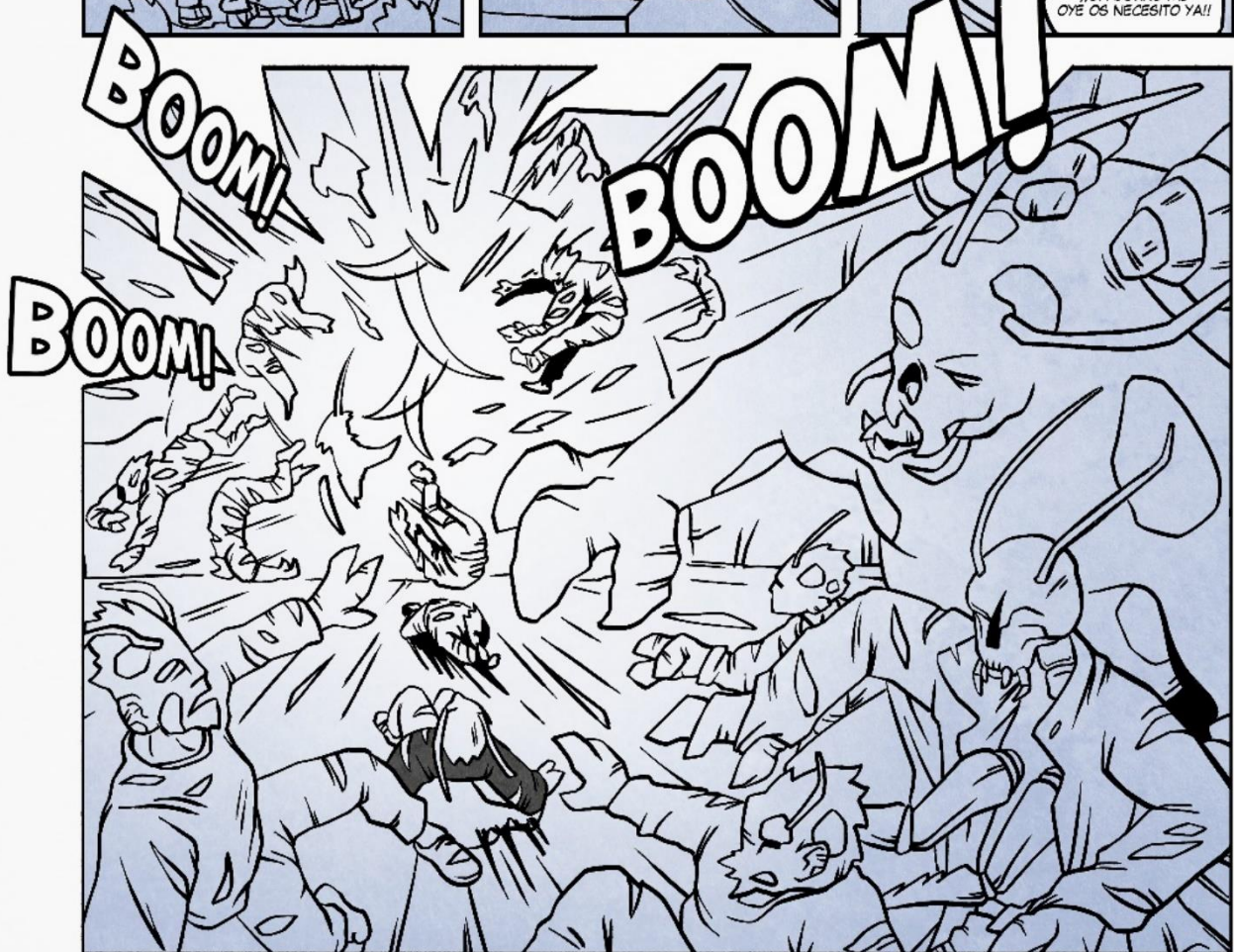


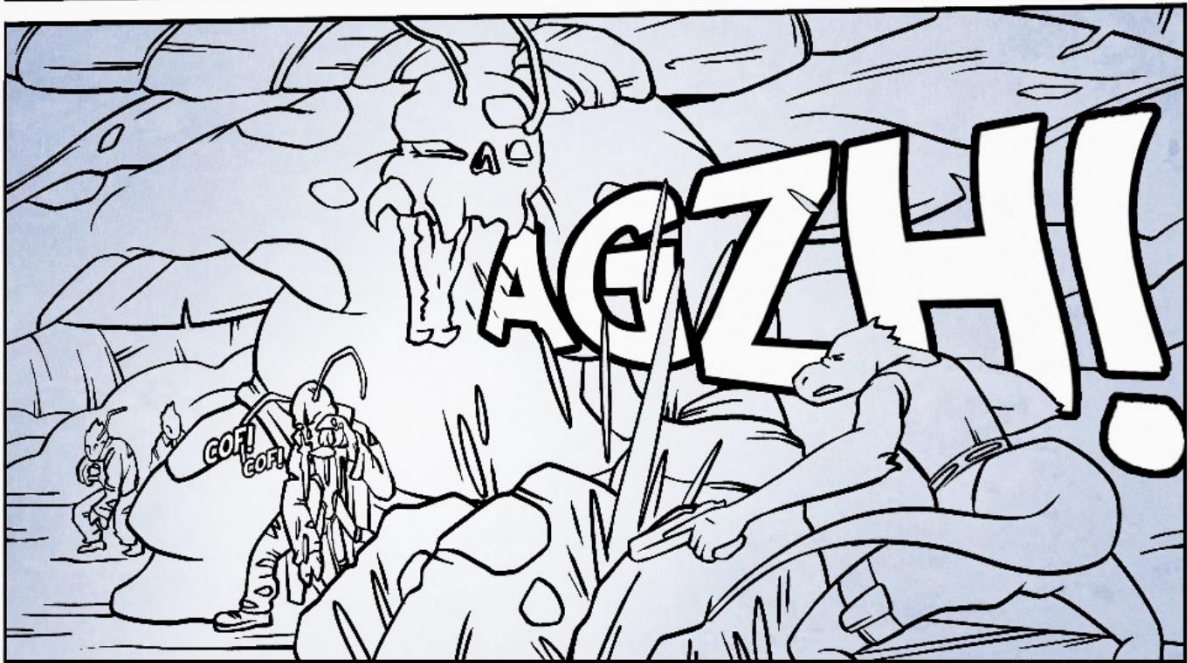


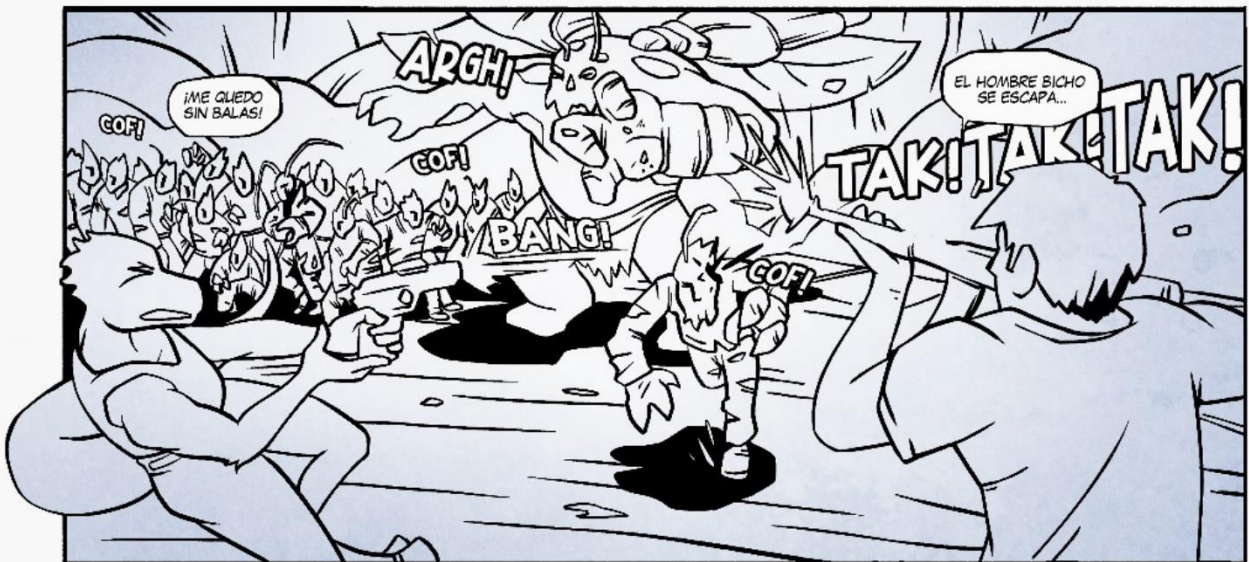


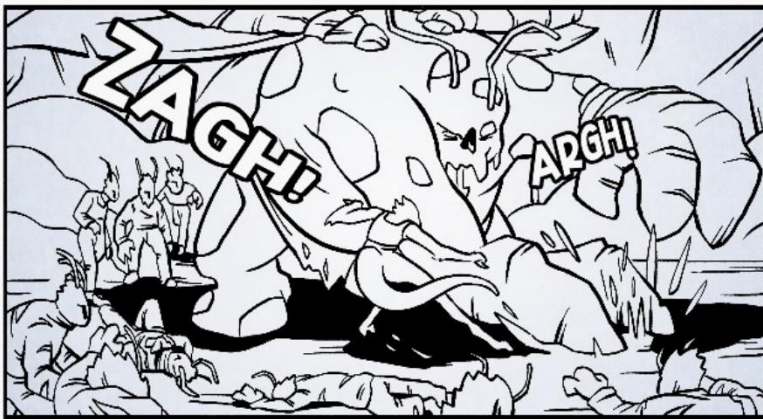


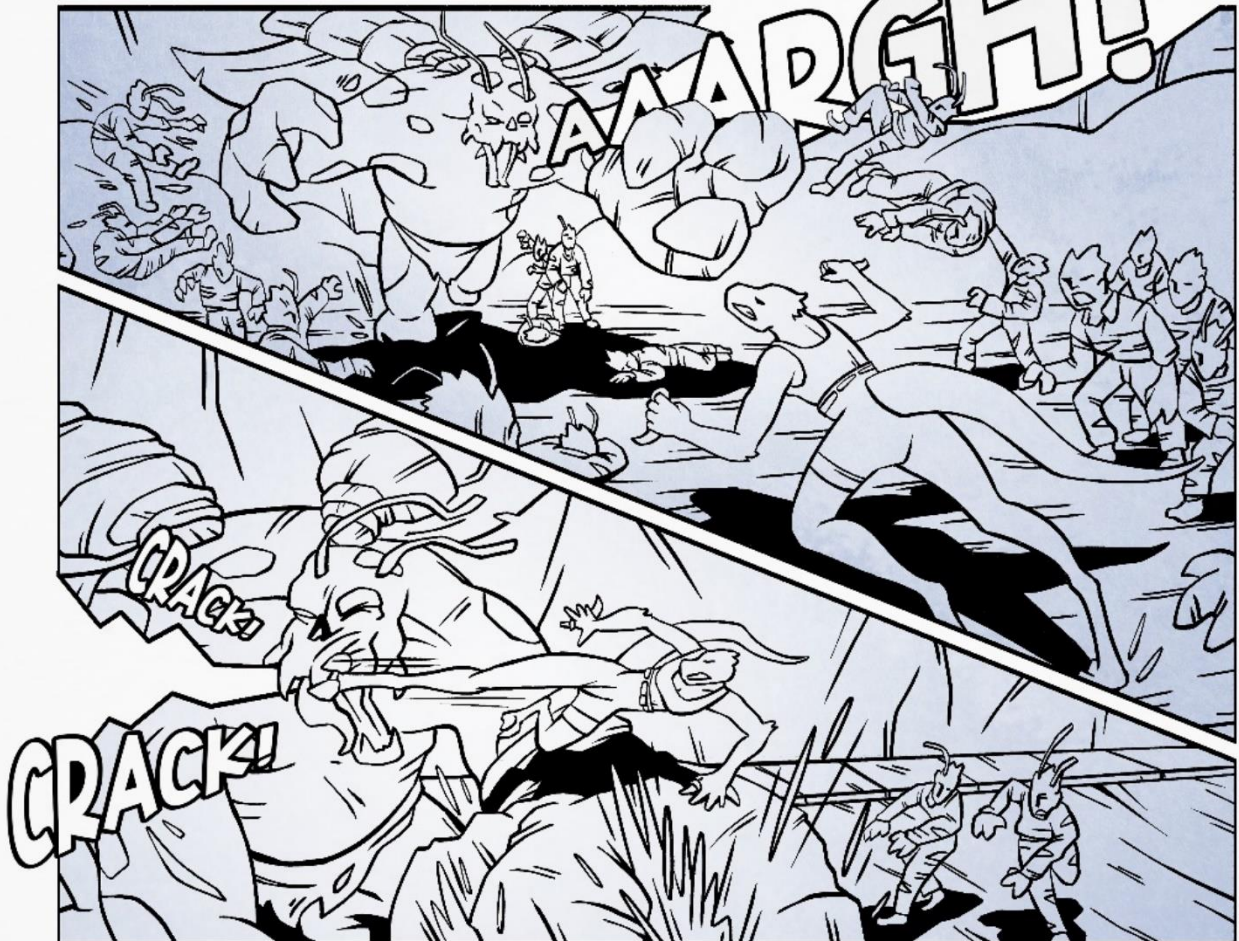
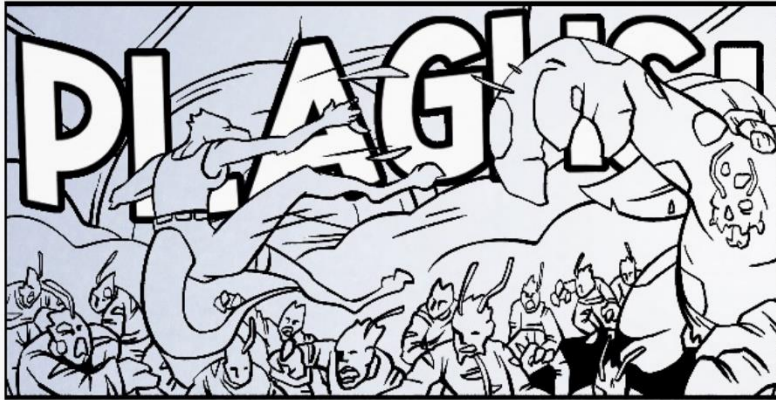




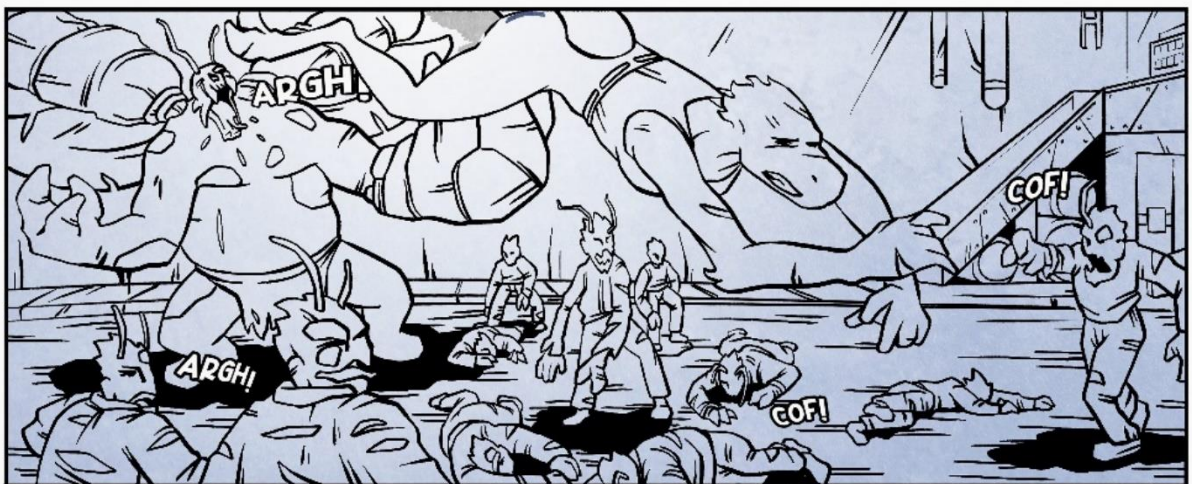










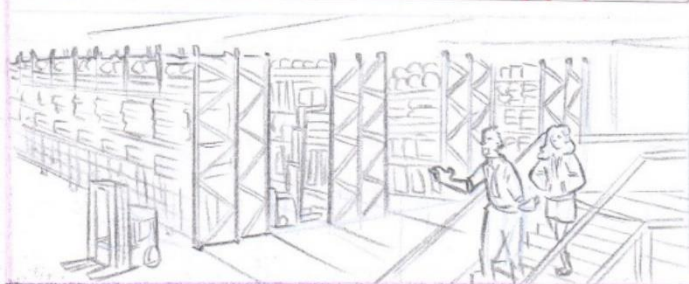
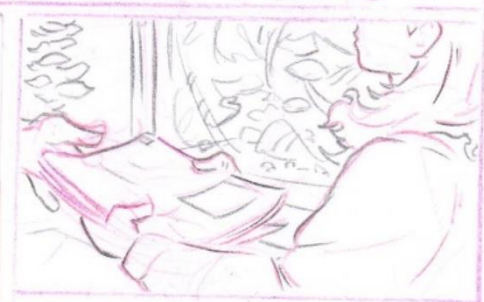


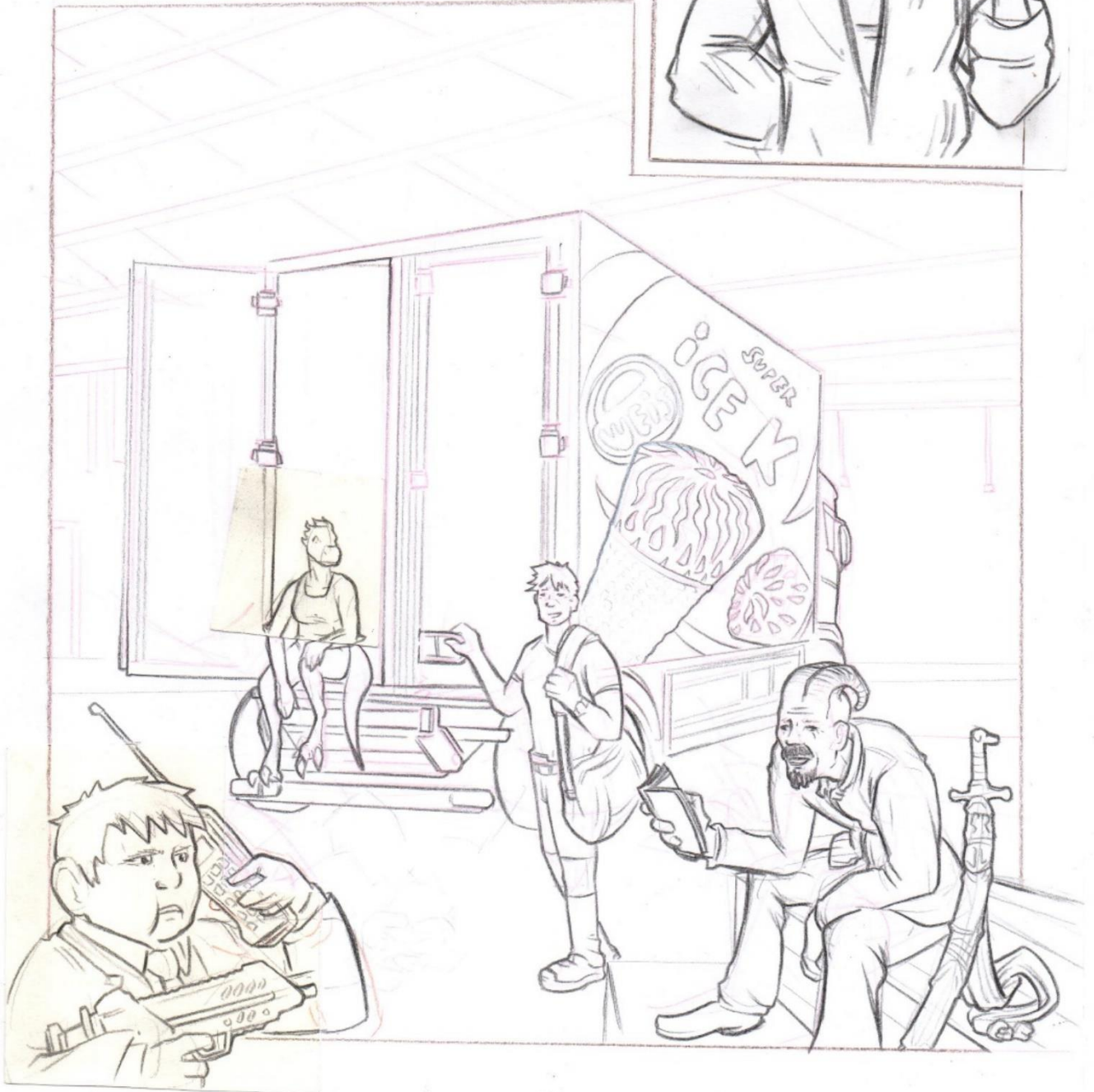
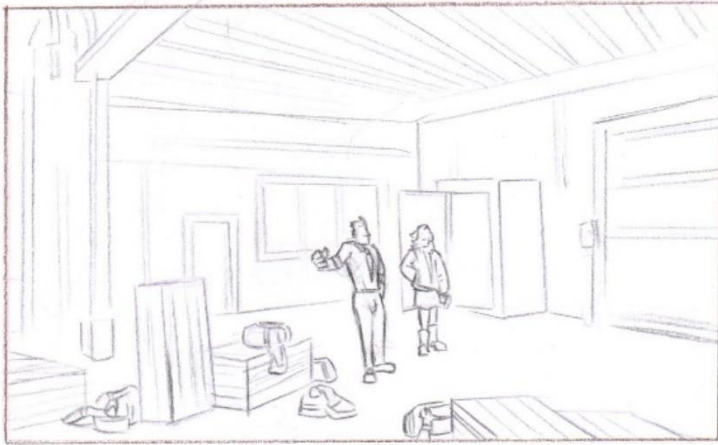


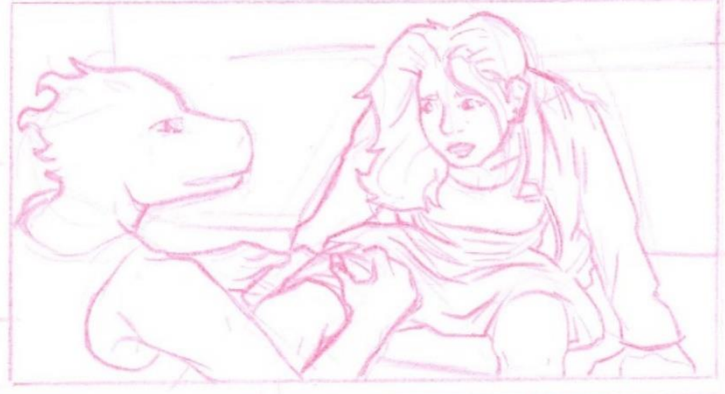


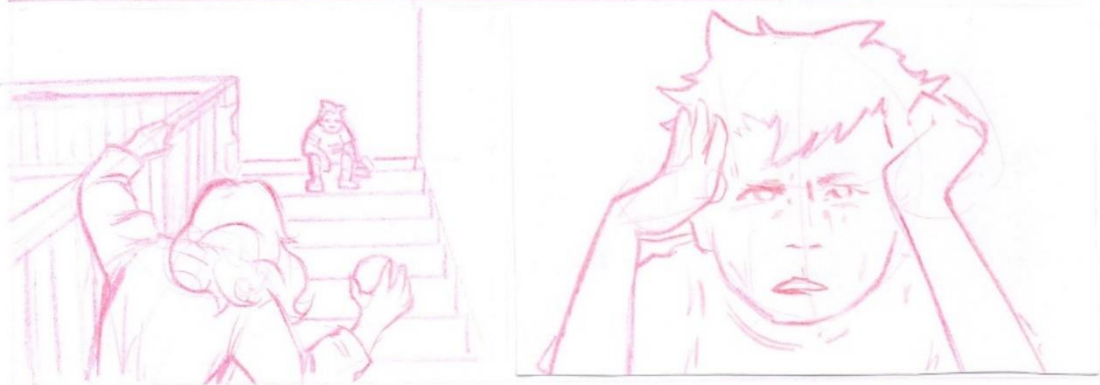
ANEXO IV

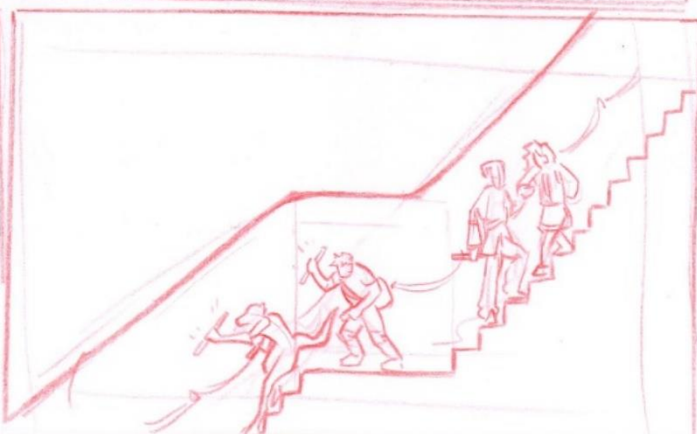
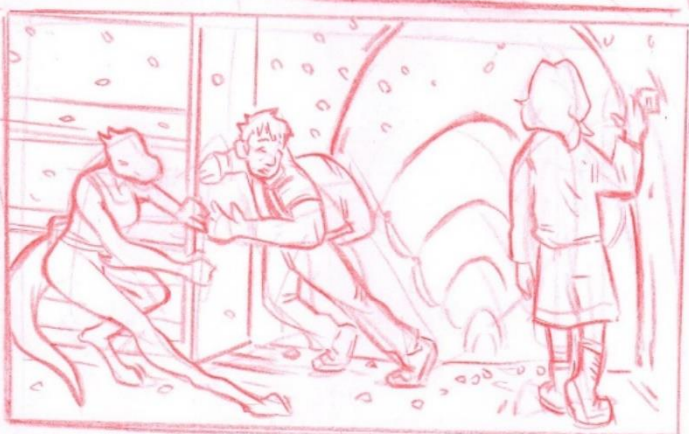
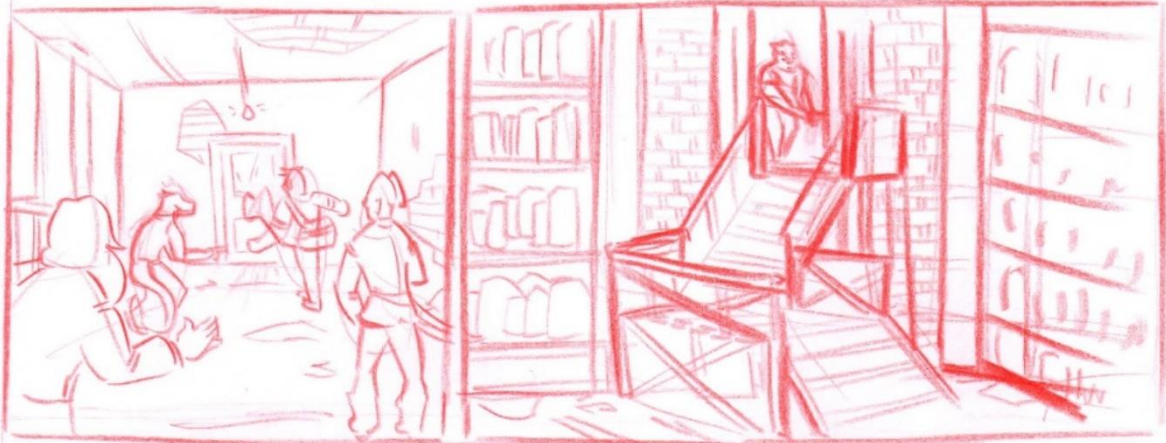
PÁGINAS DE ENCAJE

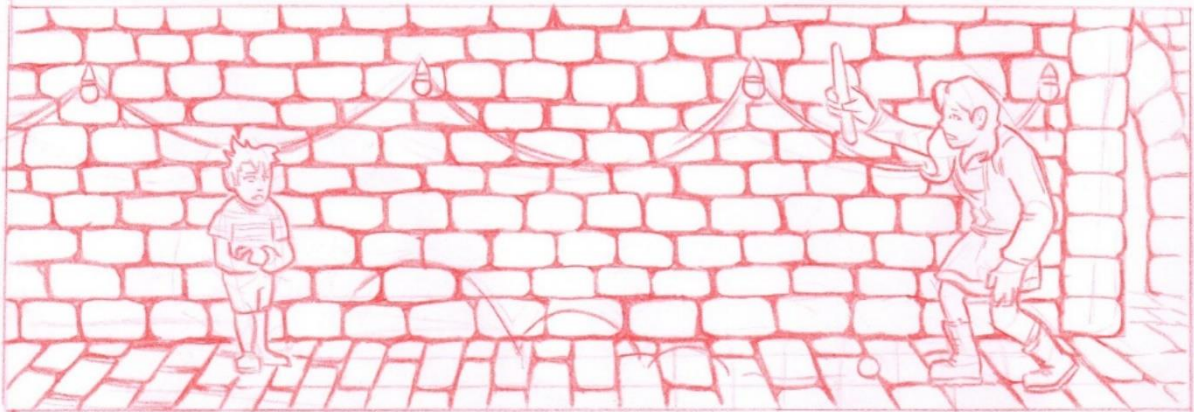
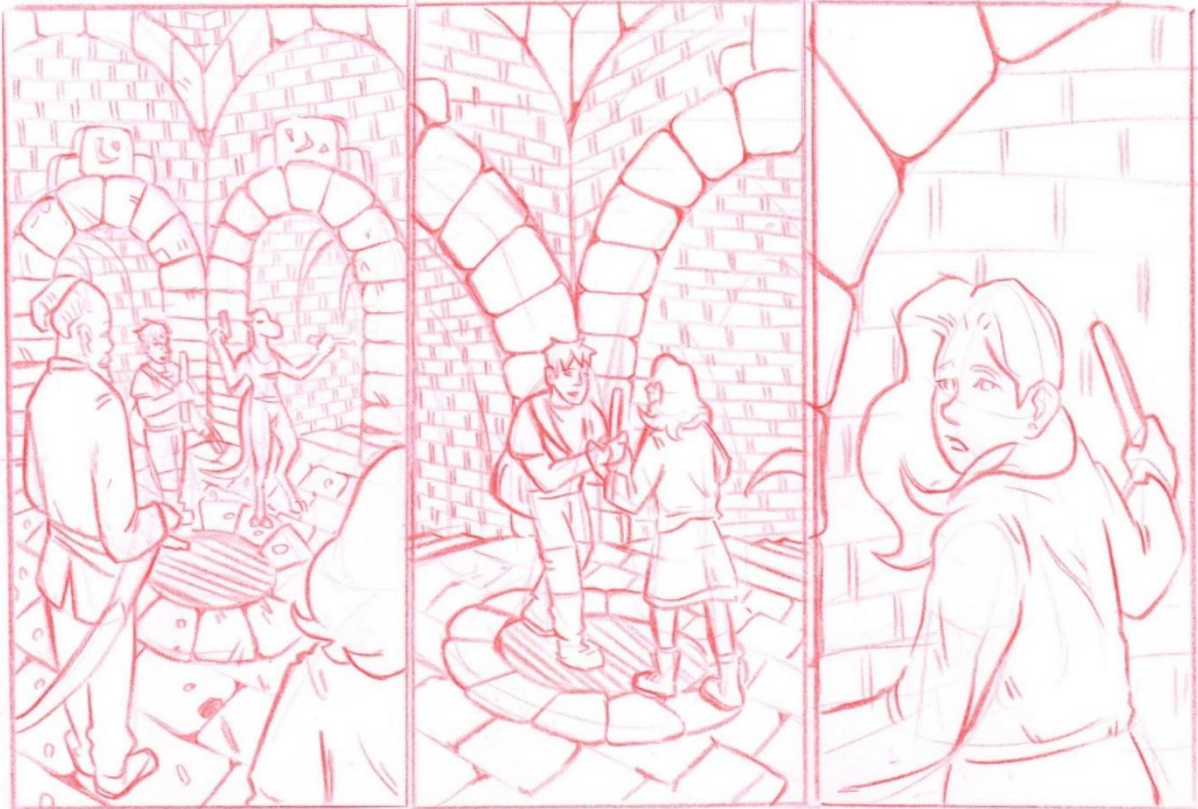


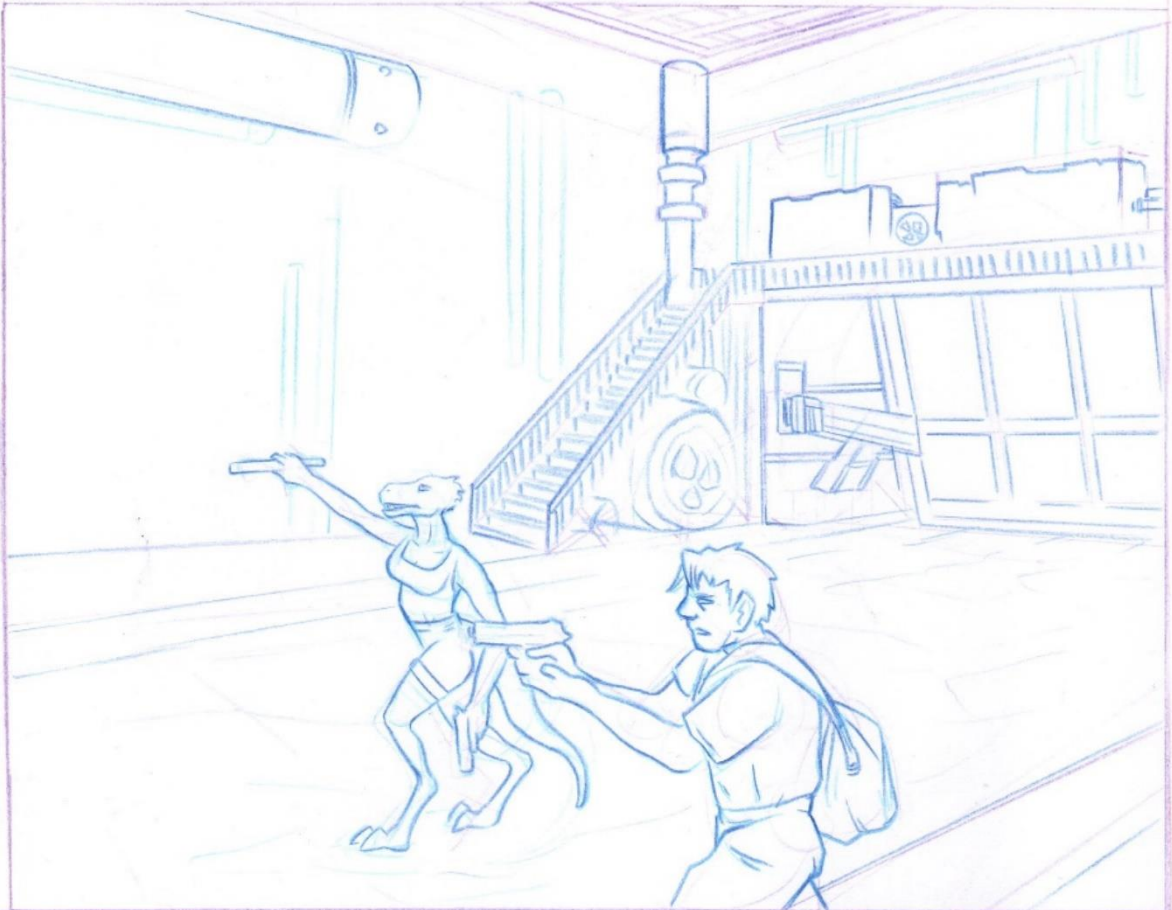


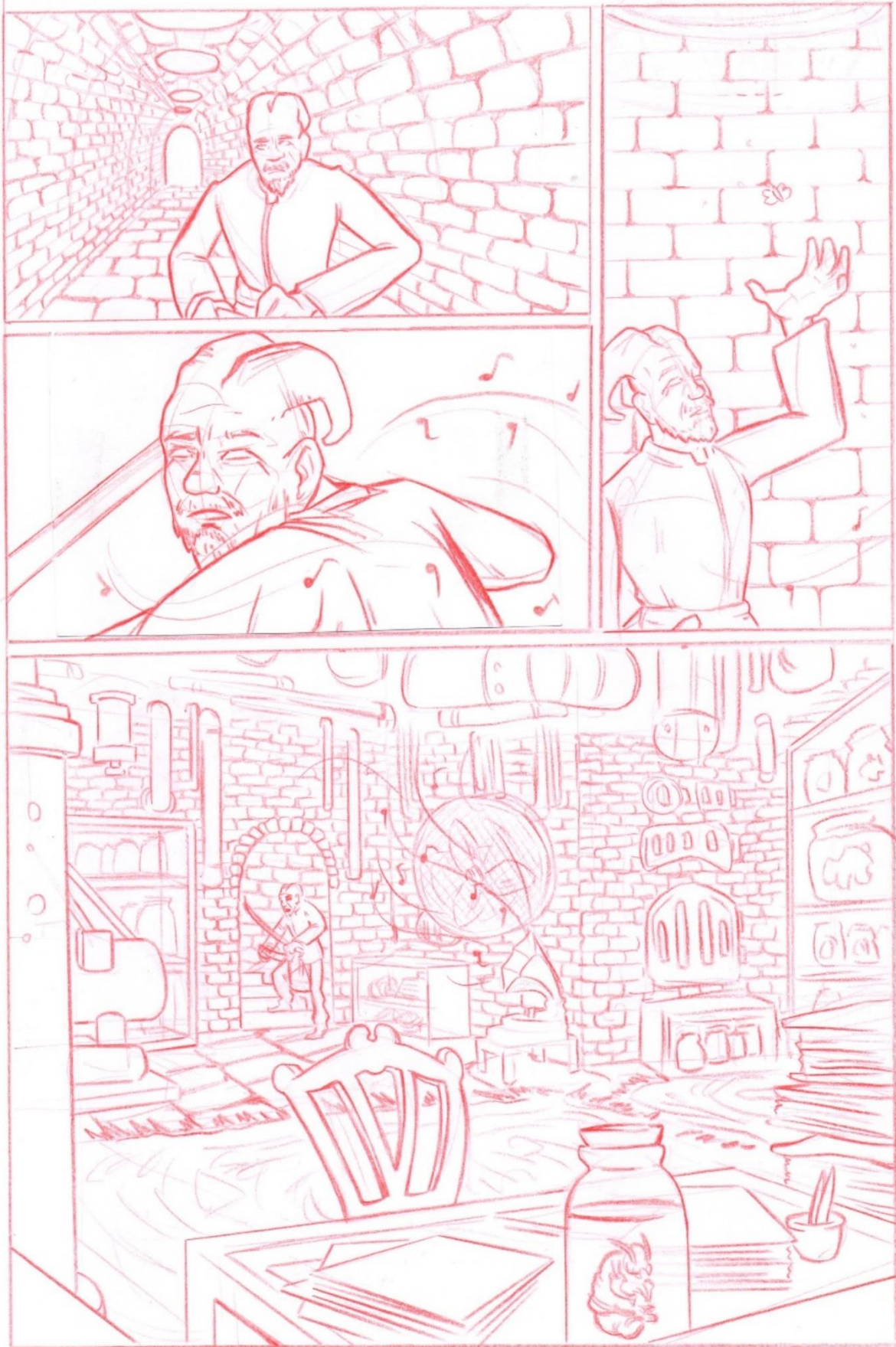


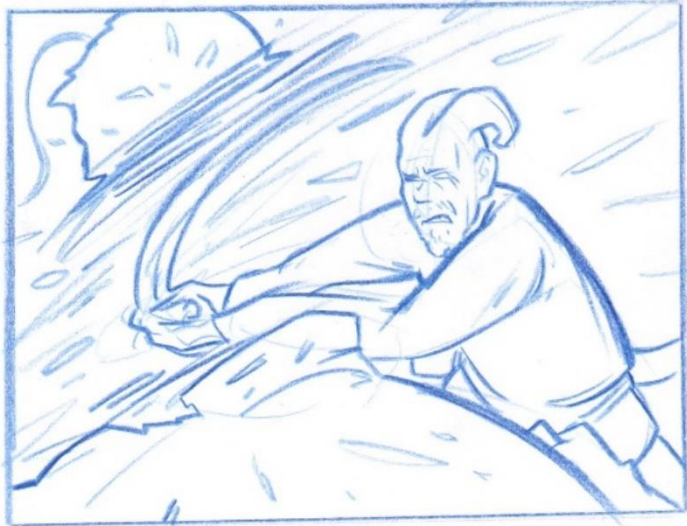
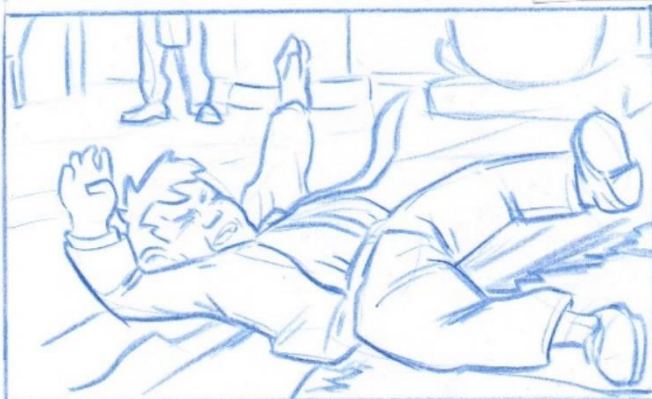
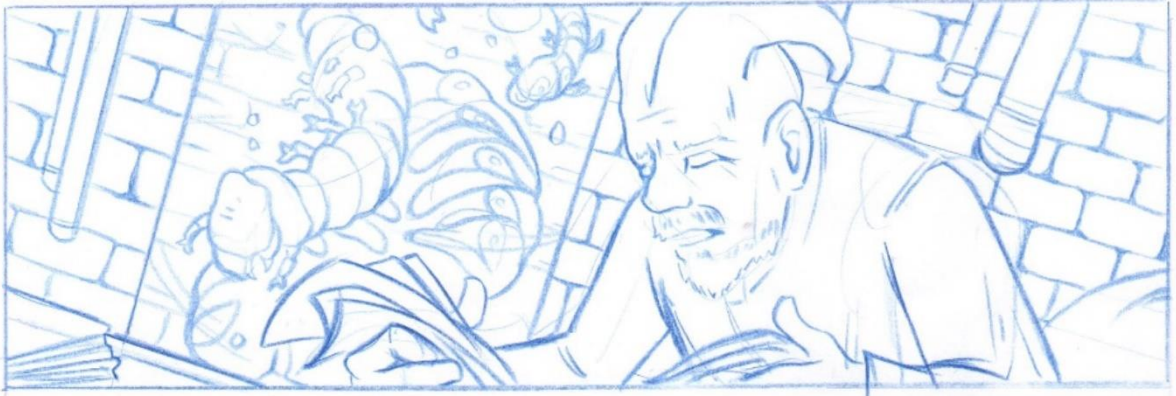


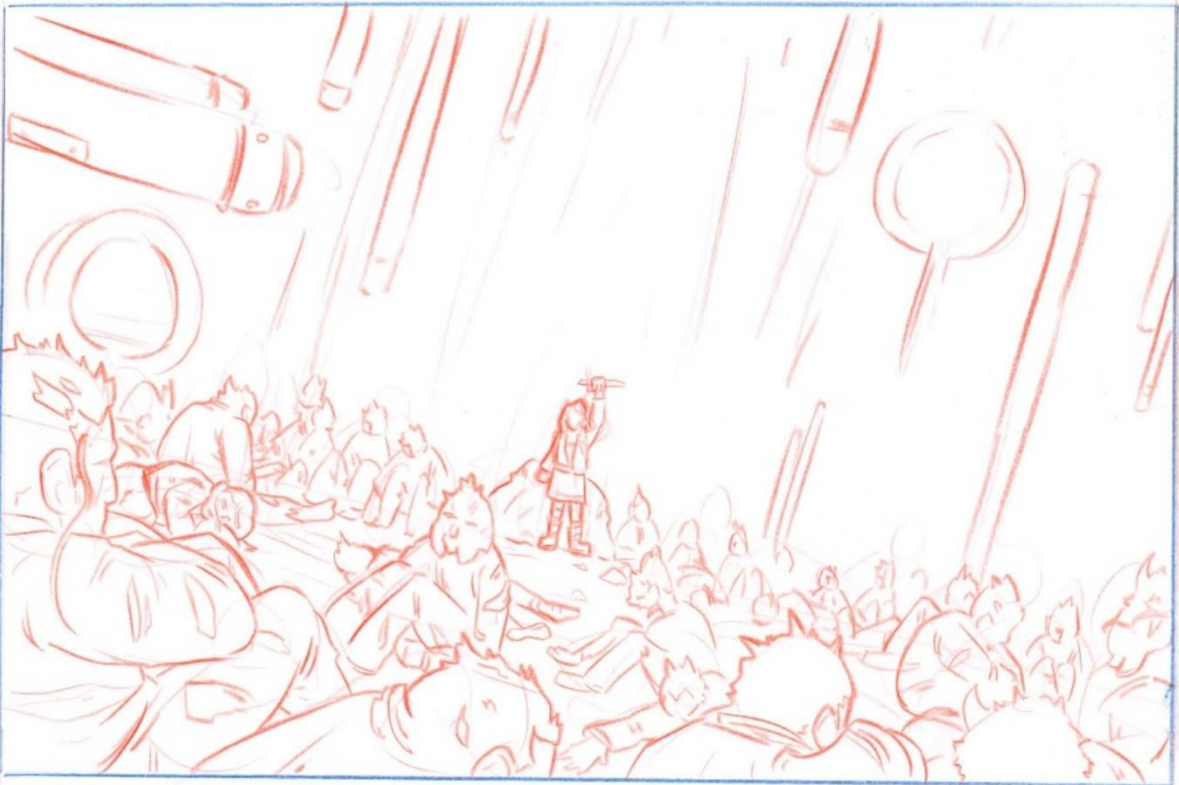
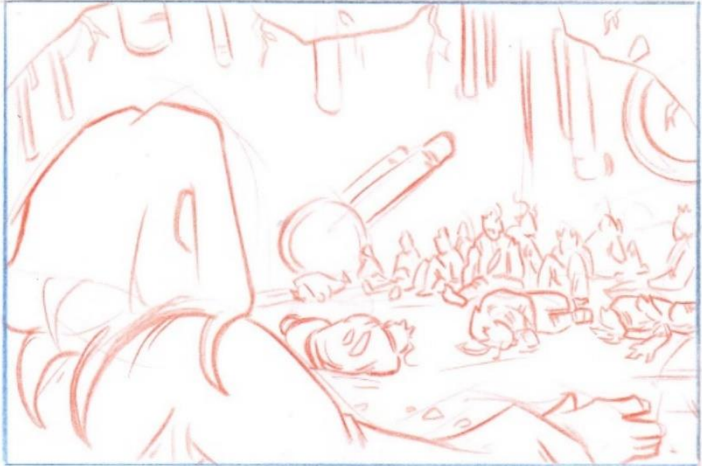


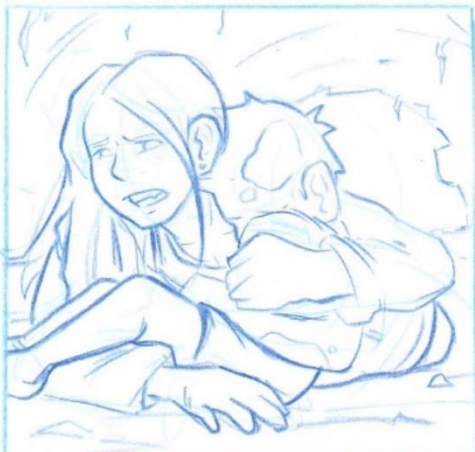
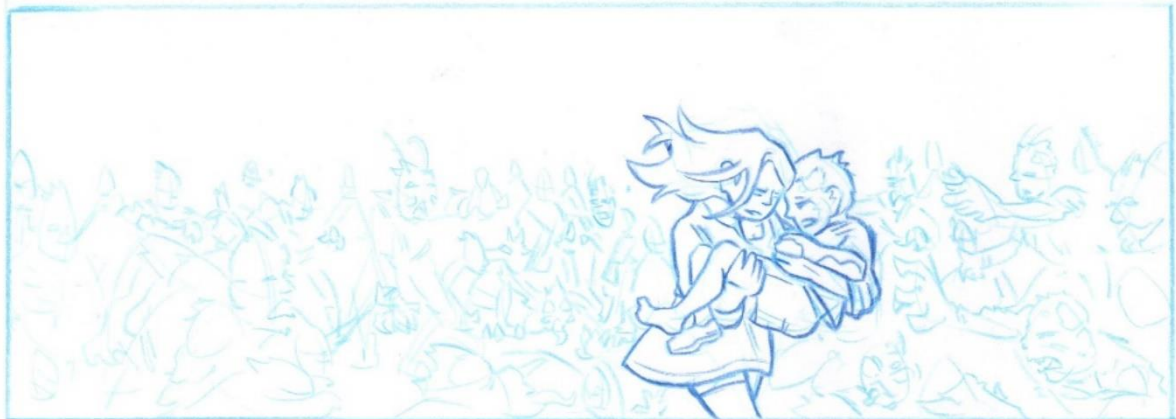
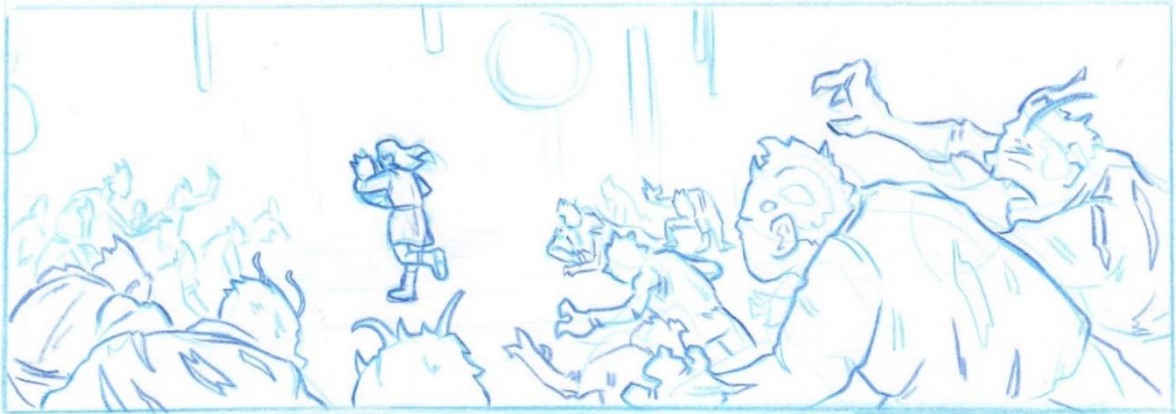
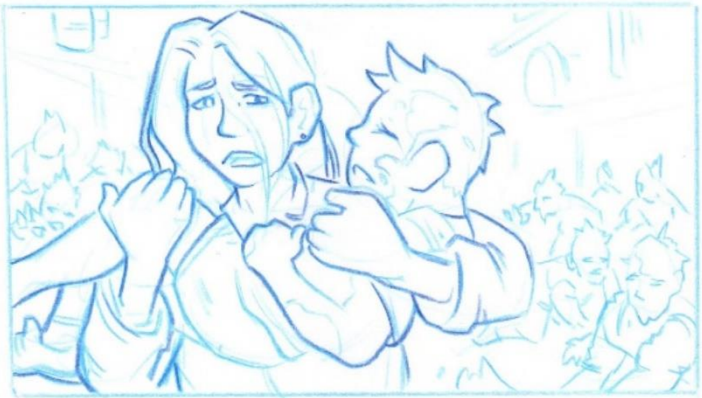


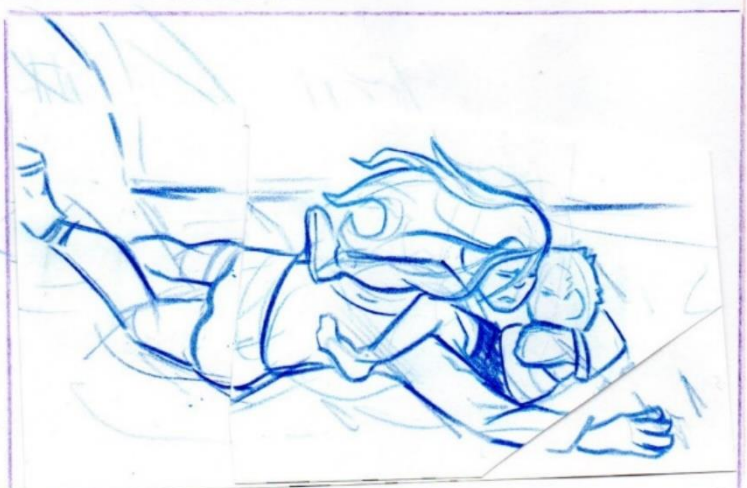
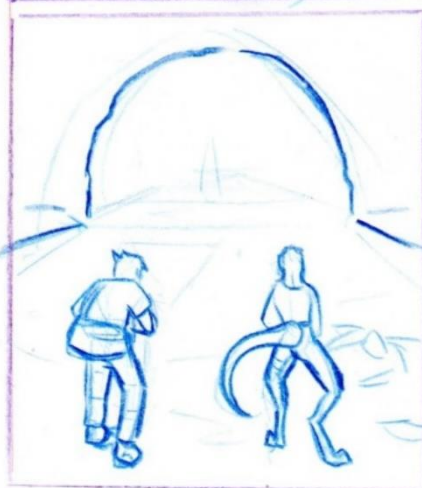
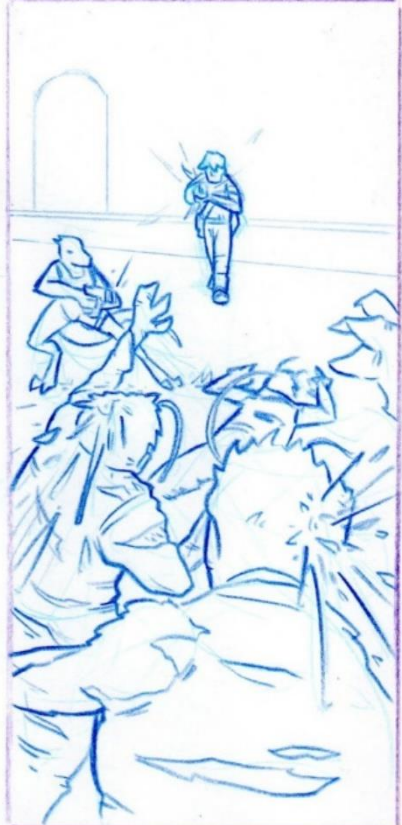


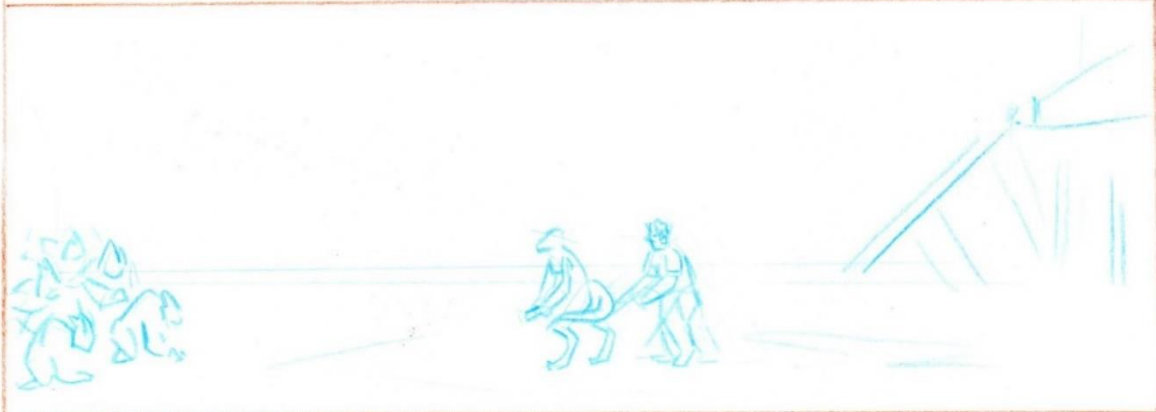


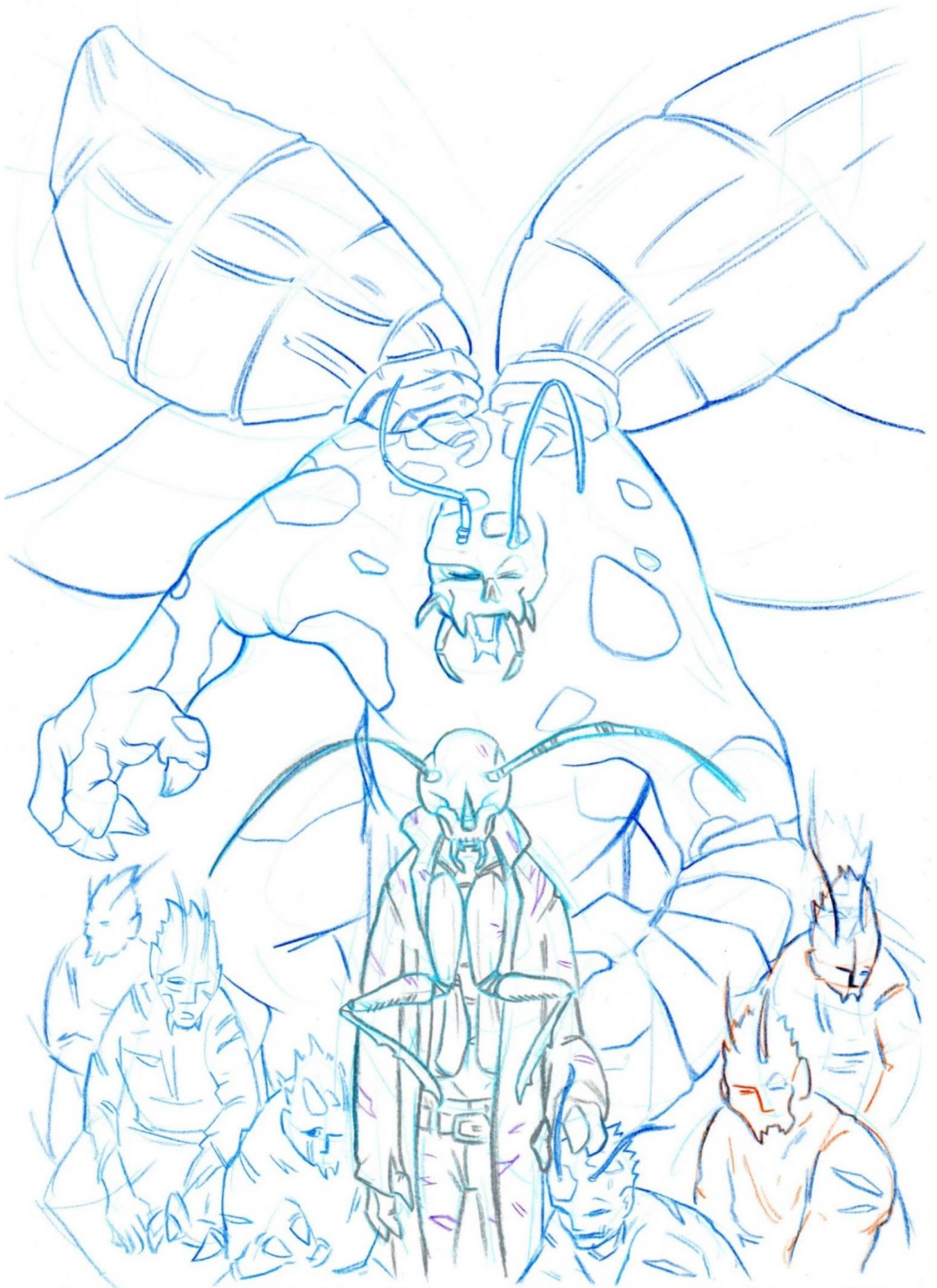


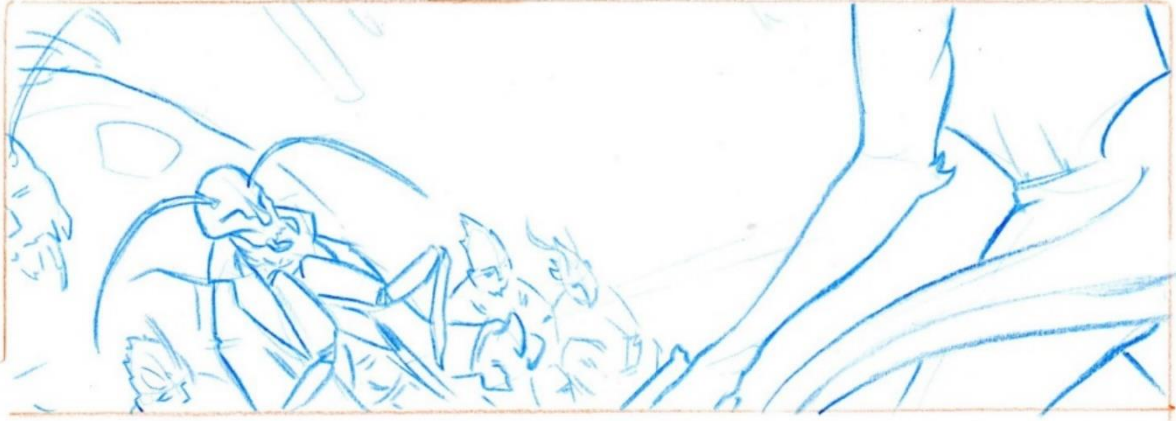




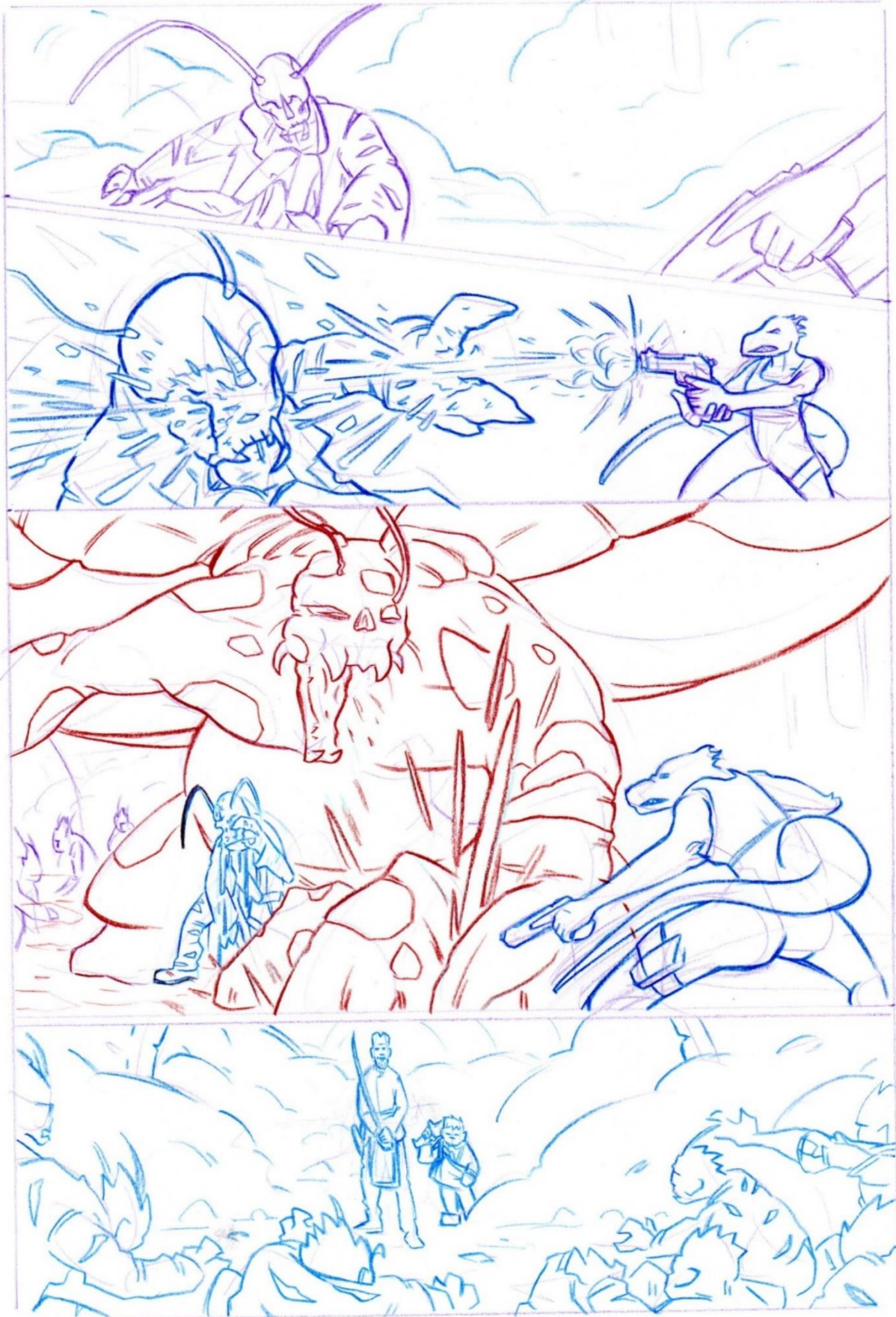


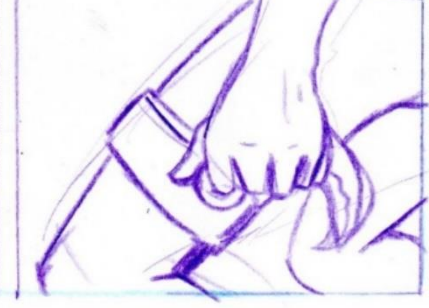
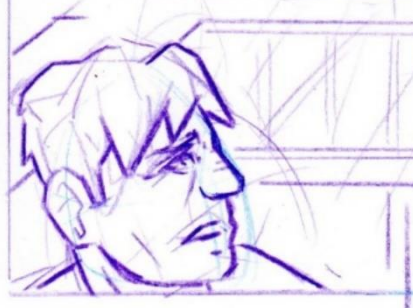
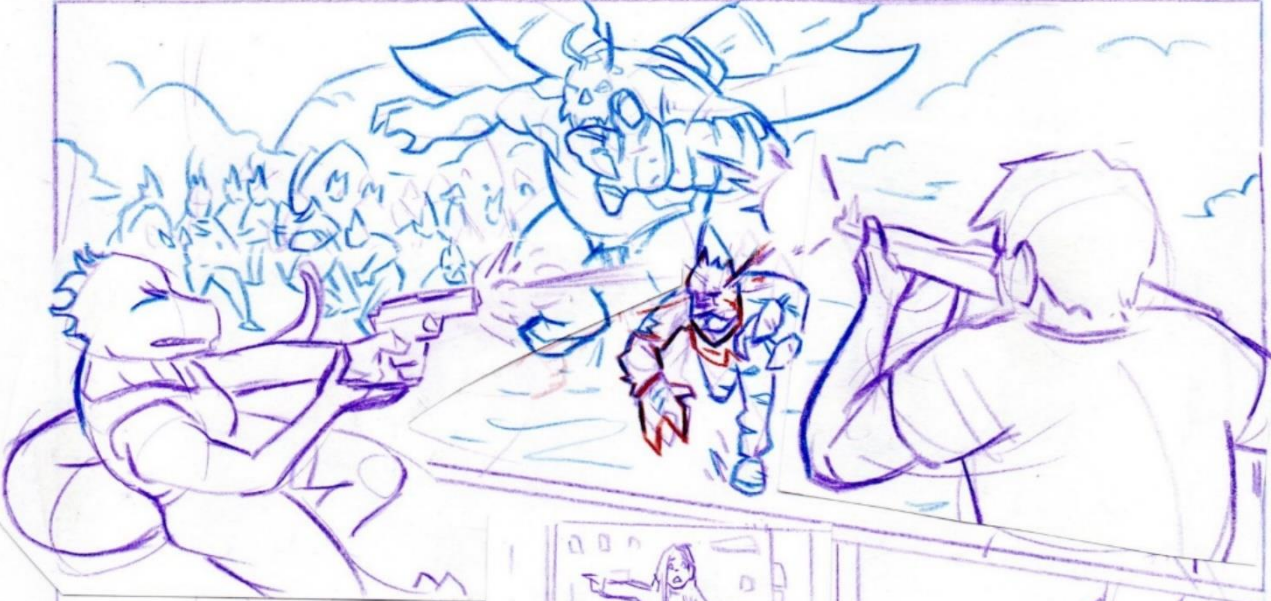


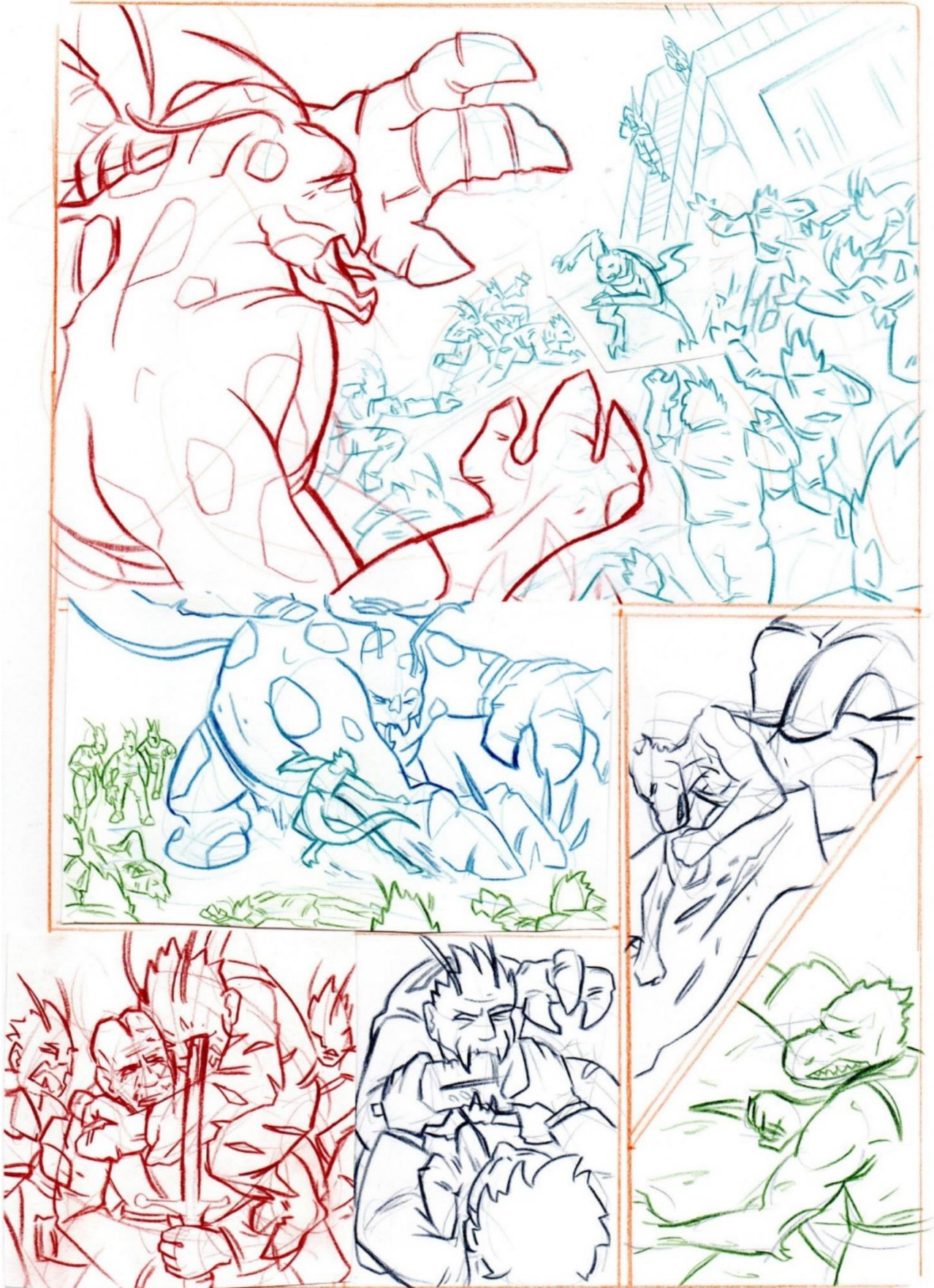


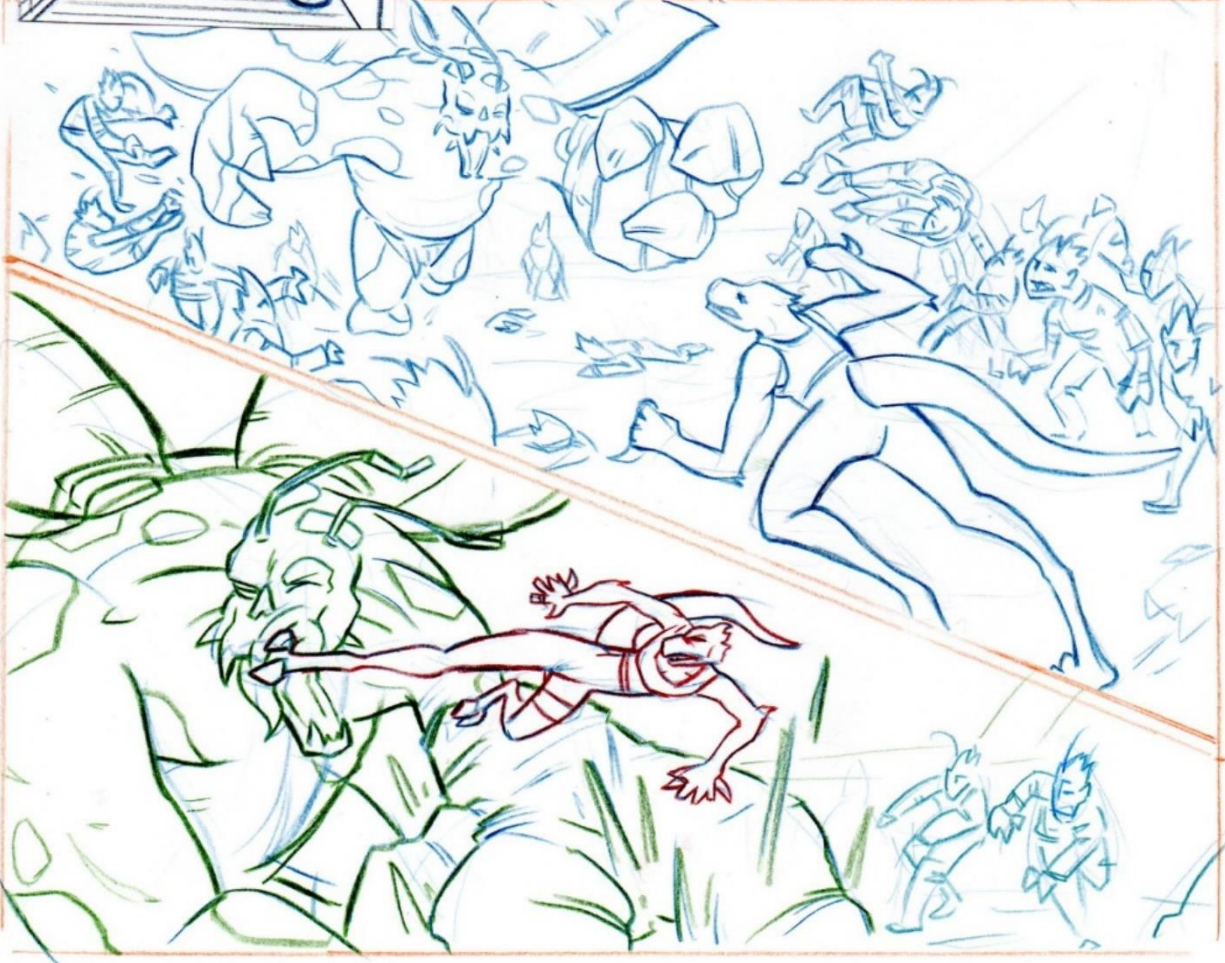
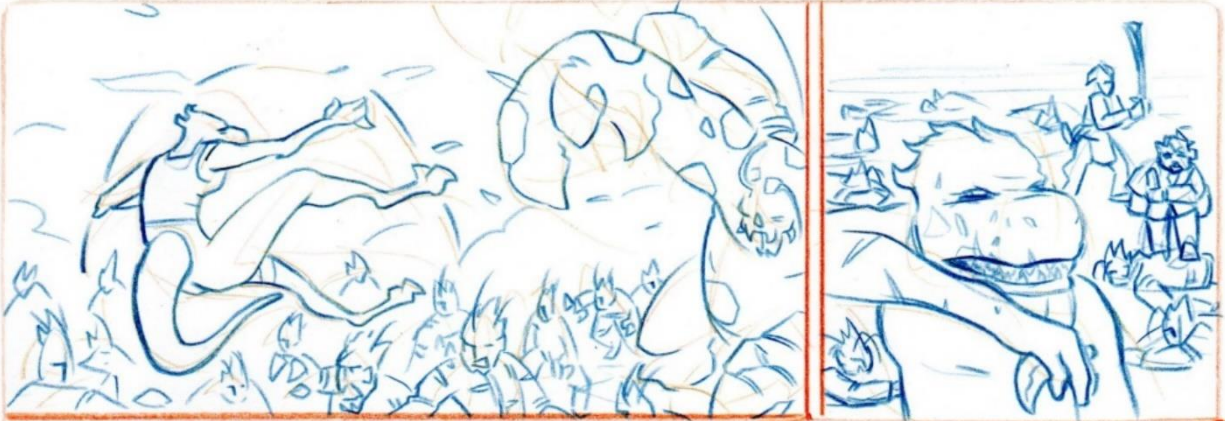




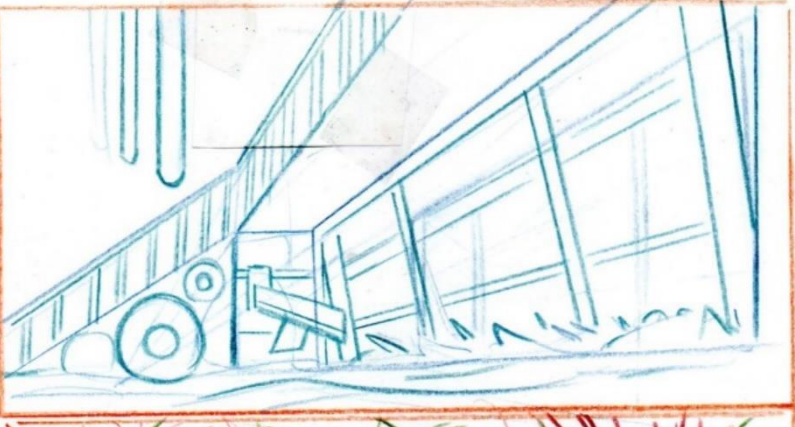


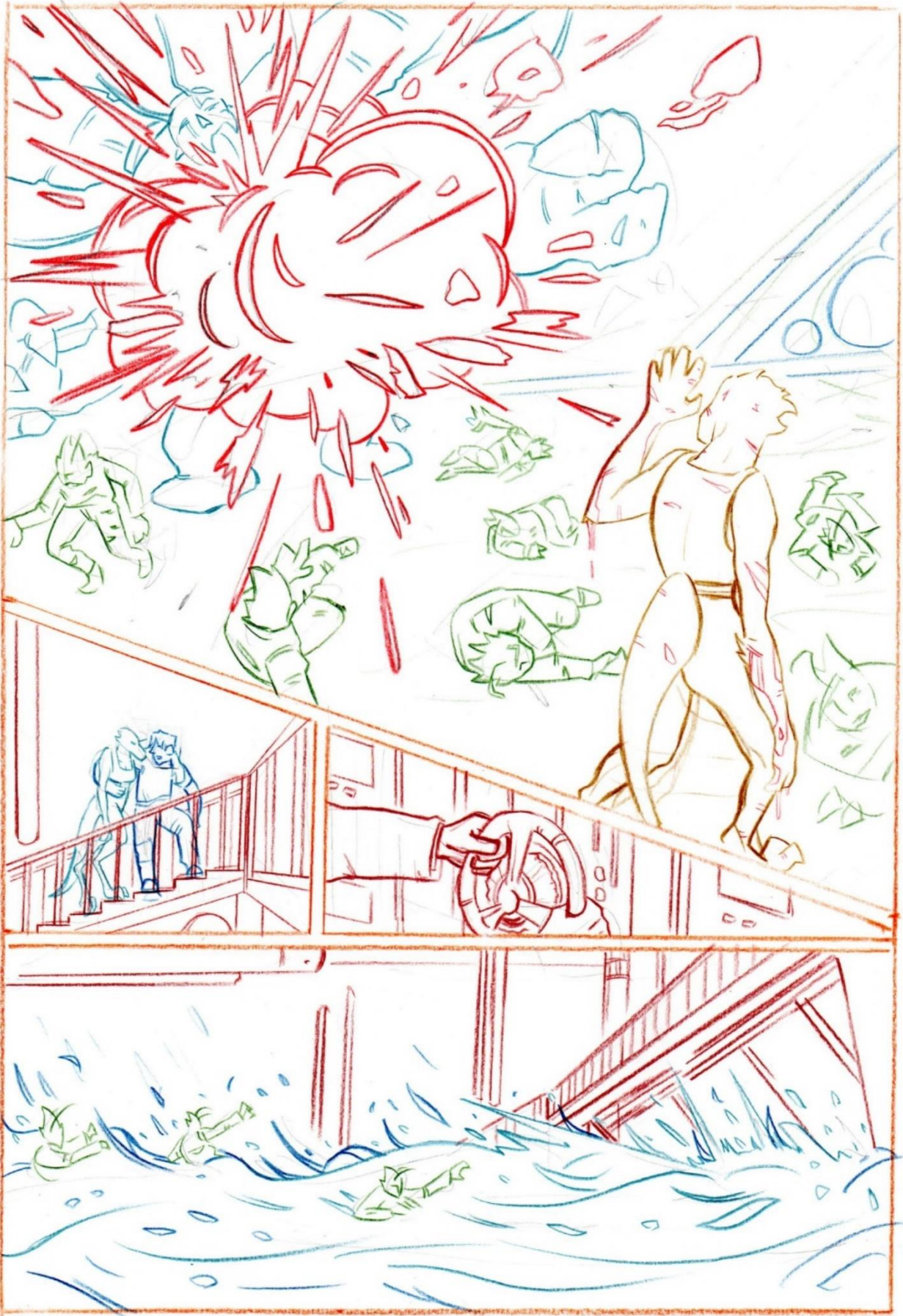


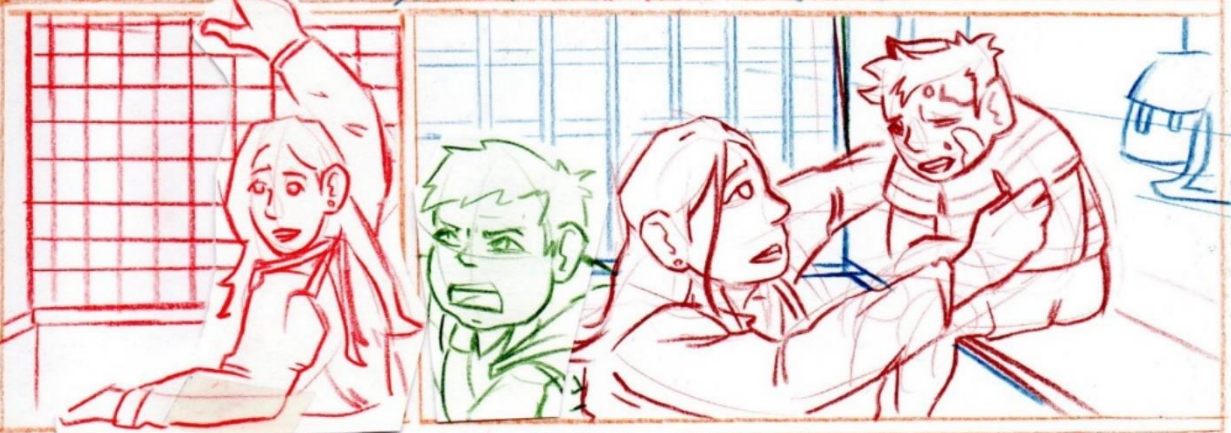
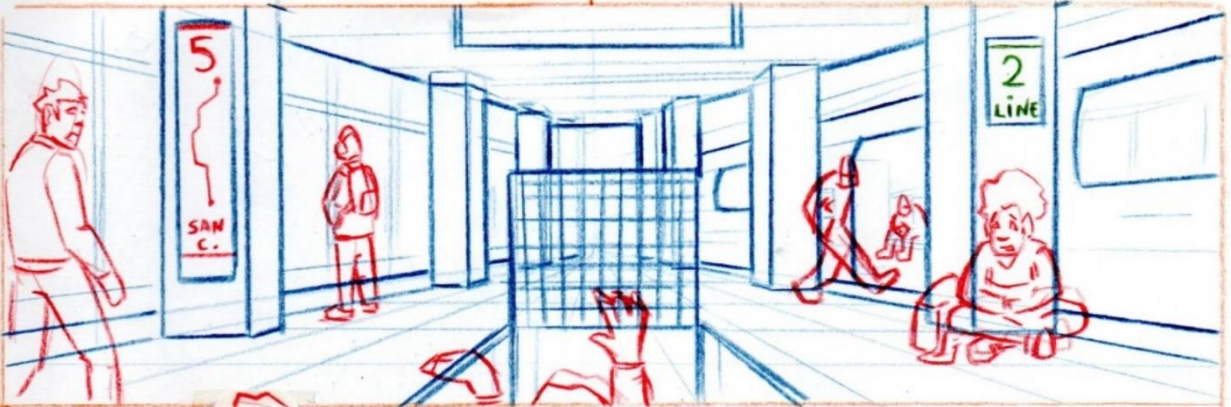












ANEXO V

GUIÓN

1. PERROS VERDES

2. CAPÍTULO 1: PILOTO

1998 ESTADOS UNIDOS, SAN CLEMENTE

INTERIOR SALA DE ESPERA

Una chica joven, ROSA, está sentada en una sala de espera en la que se aprecia el logo de una institución gubernamental.

Un hombre vestido de traje aparece

ROSA

Hola, ¿es usted el señor MILLER?

HOMBRE DE TRAJE

No, el director está dentro.
Llevaré tus pertenencias a tu nuevo
piso

INTERIOR DESPACHO

ROSA entra en el despacho, y escucha al director

MILLER

Hola, tenía ganas de conocerte,
deja que busque el expediente del
equipo

ROSA se asoma a un herpetario con un par de serpientes y lagartos

ROSA

Un herpetario

MILLER

No me sorprende que uses esa
palabra dado tu currículum. ¿Sabes a
lo que nos dedicamos en la agencia?

ROSA mira a MILLER, un hombre de mediana edad, vestido con
camisa

MILLER

La agencia es una institución algo
extraña. Por fuera somos una
fábrica de helados, pero aunque
haya veces que nos regalan alguno,
es una tapadera

MILLER le entrega una carpeta con documentos a ROSA

MILLER

Mira los expedientes de tus
compañeros, son algo raros

INTERIOR INSTALACIONES AGENCIA

ROSA y MILLER caminan por las instalaciones de la Agencia

MILLER

Estas son las entrañas de la
agencia, donde duermen cientos de
objetos de un valor histórico
inmenso, la mayoría libros. Leerlos
algunos te volaría la cabeza. Quizá
leíste algún libro de tu tío

ROSA

Nunca me dejó

MILLER

Hizo bien, son peligrosos. Tu tío
fue buen amigo mío, me alegro de
que te decidieras a venir

ROSA

Él nunca me hubiera dejado

MILLER

Si fueras mi sobrina, yo tampoco te
dejaría. Los seres de los libros
son reales, y están ahí fuera

EXTERIOR PARKING AGENCIA, TARDE

MILLER y ROSA llegan al parking de la agencia

MILLER

Este será el equipo con el que
trabajarás

ROSA

¿Hay más equipos?

MILLER

Eso es confidencial, querida

ROSA

Claro

MILLER

ROSA, ten cuidado, hemos perdido
varios agentes. Confía en ellos. Ya
sabes lo que dicen "el único día
fácil fue ayer"

3.

ROSA

Ya...

YURI, un hombre con la apariencia de un niño, mira con desprecio

YURI

"El único día fácil fue ayer",
menuda tontería... Mira como habla
con esa voz de falso. Me da ganas
de potar

MAT, un hombre vestido de militar y JOANNA, una mujer de apariencia inverosímil, de color rosa, esperan junto al camión

JOANNA

No es el perfil de agente que me
imaginaba

MAT

Tratémosla bien ¿vale?

MAT, JOANNA, YURI y LEON, un hombre viejo con cuernos, y una espada larga, se reúnen junto al vehículo

MAT

Sonreíd, MILLER nos mira

JOANNA

Tiene pinta de que lo haya dejado
su mujer

LEON

¿Realmente está casado?...

YURI

Ese matrimonio es mas falso que los
diplomas que tiene en su despacho.
Je je

EXTERIOR DEL EDIFICIO, VEHÍCULO, TARDE

El vehículo sale de las instalaciones de la agencia

MAT

Aquí MAT, ¿me escucháis ahí atrás?.
Nuestra misión es averiguar el
objetivo del agente Li. Su última
posición fue la calle Williams.
Podemos esperar cualquier cosa

CALLES DE SAN CLEMENTE, NOCHE

4.

El camión discurre las calles

MAT

No sabemos qué estaba investigando
LI, pero tiene que ver con un
container desaparecido en el puerto

INTERIOR CAMIÓN

JOANNA muestra una pistola a ROSA

JOANNA

¿Alguna vez has llevado un arma?

ROSA

Solo de plastico, con mis hermanos

JOANNA instala el arma en una pernera para ROSA

JOANNA

Pues esta es de verdad, ten cuidado

ROSA

No creo que la use. ¿Llevas mucho
tiempo trabajando aquí?

JOANNA

Desde los 12

ROSA

Yo a esa edad jugaba con muñecas

JOANNA

Ya... Antes mencionaste a tus
hermanos

EXTERIOR CASA ABANDONADA

MAT

Hemos llegado chicas, cortad el
rollo

YURI

Menudo asco de casa

INTERIOR CASA ABANDONADA

El equipo entra en la casa

MAT

Nos dividiremos para asegurar el
perímetro

5.

YURI
Está hecha una mierda

MAT
Estad atentos

El equipo se separa

LEON
No se oye nada, no hay nadie, al
menos vivo

ROSA se queda sola frente a la escalera, y de pronto una
pelota cae rodando por los escalones

VOZ DESCONOCIDA
Hay un bicho en mi zapato, un
maldito bicho

ROSA recoge la pelota

ROSA
¿Quién ha lanzado esto...? ¿Y tú
quién eres?, ¿estás aquí de verdad?

ROSA ve a un niño descalzo sentado en las escaleras

Niño
Ese bicho asqueroso, es una
cucaracha

ROSA
Puedo ayudarte. Dime como te
llamas, yo me llamo ROSA

ROSA se acerca

Niño
Es todo culpa de los bichos

ROSA
¿qué te ha pasado?

Niño
El hombre bicho... Lo quiero
matar... Lo odio... Odio las
cucarachas... Qué asco

De pronto el sonido de un disparo atraviesa la escena y el
Niño desaparece de golpe

MAT
Cúbrete ROSA

ROSA
He visto un niño...

6.

MAT
¿A YURI? No es un niño aunque lo
parezca

ROSA
No, no era YURI

El equipo a excepción de YURI se reúne en la sala contigua

LEON
Los disparos fueron aquí, pero no
hay ni rastro de YURI. Algo debió
sorprenderlo

MAT
(utilizando el pinganillo)
¿YURI me oyes? ¿Dónde te has
metido?

JOANNA
Aquí ha habido alguien hace poco,
la chimenea estuvo encendida

MAT se dispone a derribar una puerta cerrada

LEON
Es la única salida

INTERIOR SÓTANO

El equipo entra al sótano de la casa, plagado de frascos y
recipientes llenos de bichos

MAT
¿Pero qué mierdas es todo esto? Es
enorme

ROSA
(murmurando)
Los bichos...

MAT
Es imposible que haya desaparecido

LEON
Deberías ver esto MAT, son
recipientes llenos de insectos y
parásitos

JOANNA
En el suelo hay marcas de bala,
pero no hay sangre

ROSA se agacha frente a un armario

7.

ROSA

Los bichos pasan por debajo del
armario, y desaparecen...

MAT y JOANNA apartan el armario descubriendo un pasadizo

JOANNA

Es imposible que una persona mueva
esto sólo

MAT

¿Cómo sabías que iba a haber un
pasadizo ROSA?

ROSA

No lo sabía

LEON

Lo que hay en los frascos es grave
MAT

MAT

Ahora solo importa encontrar a YURI

El equipo comienza a bajar por el pasadizo oscuro

JOANNA

Es imposible respirar, huele a
amoníaco y descomposición

MAT

Hay que darse prisa y salir lo
antes posible

LEON

Lo de ahí arriba es solo el
principio, esto es una tumba, un
gran matraz bajo tierra

ROSA

Puede que alguien más necesite
ayuda

El equipo llega a una galería, que se bifurca en 2 caminos

ROSA

¿Una alcantarilla en un túnel
subterráneo?

LEON

El mercado San Clemente debe estar
debajo

JOANNA

Hay que separarse

8.

MAT

Estamos en esta situación por habernos separado, pero hay que dar con YURI. ROSA, volverás por donde vinimos y avisarás a MILLER desde el camión

MAT se acerca a ROSA para entregarle una barra de luz

MAT

Si ves cualquier cosa de camino disparas. JOANNA y yo iremos abajo, LEON escaleras arriba

ROSA

Si

ROSA queda sólo en la galería, pero escucha algo y se gira

ROSA

¿Otra vez tú? ¿qué es lo que quieres? ¿sabes dónde está mi amigo?

El niño no responde, y corre hacia un agujero en el muro, y lo atraviesa gateando. ROSA lo sigue

ROSA

Eh ¿dónde vas?

ROSA se arrastra y se adentra por un estrecho túnel

INTERIOR SALA GRANDE DE LA PRESA

MAT y JOANNA llegan a una gran sala

JOANNA

¿Desde cuándo existen estos túneles? Nunca había oído hablar de ellos. Eso parecen cadáveres descompuestos

MAT

Nada de esto tiene sentido. Estos túneles están sobre el mercado de San Clemente. Pero hace siglos que ningún monstruo lo habita... Entonces por qué sigue activa esta presa

JOANNA se acerca a una pila de figuras extrañas

JOANNA

¿Monstruo? ¿Entonces yo soy un monstruo también?

MAT

Ese no es el tema, el tema es qué
estaba investigando LI

JOANNA

Joder, creo que se ha movido

INTERIOR PASILLOS

LEON transita sólo uno de los pasillos de los túneles

LEON

En cientos de metros de túnel no he
visto ninguna rata. Deben de tener
un depredador, y no creo que sean
gatos. Qué ser podría hacer
desaparecer a un agente como YURI
sin dejar rastro

LEON se detiene en un tragaluz

LEON

Las luces del metro... ¿Cuántos
niveles hay?... ¿y por qué están
sobre el mercado de los monstruos

De pronto LEON escucha música por el pasillo

LEON

¿Eh?... Debe de ser mi imaginación,
no es posible que esté escuchando
una sonata de Chopin

LEON desciende por unas escaleras y llega a un gran despacho
plagado de tarros de bichos, documentos y estanterías

LEON

Como pensaba... El sótano era solo
el prólogo

INTERIOR DESPACHO SUBTERRÁNEO

LEON lee unos cuantos documentos de la mesa del despacho

LEON

¿Documentos forenses? Hay cientos
de nombres... Parece que son las
conejillas de indias de la
"investigación". Registros del
puerto, del cargamento que buscaba
LI. Pero hay algo que no
entiendo... ¿Cual es el objetivo de
estos experimentos?...y quién está
detrás.

10.

LEON se guarda los documentos en la chaqueta, cuando escucha gritos cerca. YURI cae por las escaleras del despacho, deslizándose por la alfombra

LEON
Qué sorpresa. ¿Dónde te habías metido?

YURI
Oh menos mal. Pues a ti que te parece, estaba cenando con tu madre

Una figura deforme aparece por la entrada del despacho

YURI
Podrías ayudarme ¿verdad LEON?...
He perdido mi bolsa de granadas...
¿LEON?

LEON parte por la mitad al engendro con un movimiento ágil de espada

INTERIOR GALERÍA DE ENGENDROS

ROSA se asoma por el túnel, arrastrándose por él

ROSA
Casi no quepo por aquí...

Cuando se asoma, ve una sala inmensa llena de figuras deforme sentadas y tiradas por los suelos. Se acerca hacia la silueta del niño

ROSA
Hay cientos... Dios

ROSA ve al niño y se acerca

ROSA
Ven conmigo, hay que salir de aquí ya

ROSA ve el rostro deforme del niño

ROSA
¿Pero qué te han hecho?

NIÑO
Ya sabe que estás aquí

ROSA coge al niño en brazos y sale corriendo por la sala, mientras los engendros despiertan y comienzan a gritar

ROSA
No los mires

11.

ROSA huye por un túnel estrecho perseguida por decenas de engendros

INTERIOR SALA GRANDE DE LA PRESA

JOANNA y MAT miran los cadáveres de la sala

JOANNA

Que horrible, parece que tienen espasmos post mortem

MAT

Quizas lo que se llevó a YURI, raptara antes a algunos vagabundos... Es imposible que YURI no se haya zafado

De pronto oyen un ruido proviniendo del gran túnel oscuro

JOANNA

¿Has oído eso?

MAT

Parecen muchos gritos

De pronto uno de los cadáveres se levanta y ataca a JOANNA, que lo esquiva velozmente, al tiempo que MAT dispara, acabando con él

MAT

Algo se acerca... Y rápido

De las sombras del túnel surge ROSA cargando con el niño, y caen frente a ellos

ROSA se levanta y se acerca a MAT

JOANNA

¿Qué es lo que viene por el túnel ROSA?

ROSA

Parecen personas, pero no lo son

MAT

Puede que las balas los ahuyenten

ROSA

No MAT... Vienen a por el niño

ROSA se aleja hacia las escaleras de la presa, mientras MAT saca de su bolsa un rifle, y JOANNA carga su arma. Decenas de engendros aparecen por el túnel, pero se detienen

JOANNA

¿Se detienen?

12.

MAT
Solo tengo un cargador... El resto
los llevaba YURI

Del túnel aparecen más engendros, y se alcanza a ver una gran figura monstruosa, con una larga lengua y grandes brazos, que flanquea a una figura erguida, de un hombre con aspecto de hormiga, que se acerca hacia JOANNA

HOMBRE MISTERIOSO
Que aspecto más extraño

ROSA
¿Y me lo dices tú?

HOMBRE MISTERIOSO
Serías un buen sujeto

JOANNA
¿A cuantos has matado con tus
mierdas de bicho loco? ¿también
secuestras niños? ¡responde!

El HOMBRE MISTERIOSO permanece en silencio

MAT
No le escuches... Juega contigo

HOMBRE MISTERIOSO
Cientos descansan aquí abajo, esta
es su casa... Y quiero de vuelta al
niño... Y a la chica

Sobre la pasarela de la presa, ROSA observa la escena junto al NINO

ROSA
No te preocupes, no volverás a los
túneles

MAT se aleja hasta la escalera

MAT
Tengo tiro limpio... A tu señal

JOANNA continúa apuntado al HOMBRE MISTERIOSO, pero este se acerca y pone su mano sobre la pistola

HOMBRE MISTERIOSO
No hay salida querida... No eres la
primera agente que me apunta

JOANNA
¿El agente LI? ¿Qué has hecho con
él?

Sobre la pasarela ROSA gira sobre sí misma

13.

ROSA
Vamos ROSA pinesa, debe haber una salida... Eso de arriba debe ser el metro... ¿Eh?... La escalera de emergencia

JOANNA guarda el arma

JOANNA
Está bien tu ganas, te daré al niño, y a la chica

JOANNA sujeta su arma en la cartuchera, recelosa de la mirada del HOMBRE MISTERIOSO

MAT
Aquí MAT por todas las líneas, LEON, YURI, si alguno me oye os necesito ya

De pronto una gran explosión detona en el interior del túnel oscuro, haciendo volar por los aires a decenas de criaturas

En el desconcierto JOANNA vuelve a sacar su arma

HOMBRE MISTERIOSO
¿Qué habeis hecho?

JOANNA
Sabes, las cucarachas se matan con bicarbonato y azúcar

JOANNA dispara de manera veloz y la bala atraviesa la mano y la mandíbula del HOMBRE MISTERIOSO. Inmediatamente la gran bestia que lo acompañaba, se interpone entre ambos rugiendo.

De entre el humo del túnel, surgen LEON y YURI

LEON
Sentimos llegar tarde MAT, no encontrábamos las granadas...

YURI
Ha llegado el exterminador

MAT dispara con el rifle y LEON ataca con la espada a un engendro. La batalla empieza y el HOMBRE MISTERIOSO huye entre la multitud de engendros

MAT
El hombre bicho se escapa

JOANNA
Me quedo sin balas

ROSA grita desde lo alto de la pasarela

14.

ROSA

¡MAT! La escalera de emergencia...
No logro alcanzarla

JOANNA

Ve a ayudarla, yo me ocupo

JOANNA tira la pistola vacía y saca unas navajas de la cartuchera. Carga hacia el gigante, y lo esquiva rápidamente, para asestar una serie de cortes en su brazo. LEON y YURI se ven sorprendidos por los ataques de algunos engendros.

De pronto la bestia propina un golpe a JOANNA que la hace volar por los aires.

MAT llega a la pasarela, y ve una manivela en la presa.

JOANNA

Voy a matar a ese bicho

MAT

Sube arriba con el niño, yo me quedo a ayudarles

MAT ayuda a ROSA a alcanzar la escalera

JOANNA carga de nuevo contra la bestia, y salta sobre su brazo para propinarle una patada en el rostro.

MAT grita desde lo alto de la pasarela

MAT

¡Salid de ahí, voy a abrir la presa!

YURI saca una granada de la bolsa

LEON

Otra granada podría provocar un derrumbe

YURI

No te preocupes por eso

JOANNA trepa sobre el monstruo atestando diferentes golpes, y clavando los cuchillos sobre su espalda.

YURI llama su atención desde lo lejos

YURI

¡JOANNA! ¿Lista para acabar con él en plan teniente Ripley?

YURI mira hacia el túnel y escucha más gritos

YURI

Es ahora o nunca

15.

YURI lanza la granada hacia JOANNA, que la coge en el aire

YURI
¿Dónde te has metido LEON?

YURI corre desarmado mientras le persiguen algunos engendros.

JOANNA forcejea con la bestia y consigue abrirle la boca para meter la granada en su garganta, solo para despues saltar lo más lejos posible

La granada detona explotando a la bestia en mil pedazos, bajo la mirada de JOANNA

JOANNA
Aquí la teniente Ripley, última superviviente del nostromo... Fin de la transmisión... Je, je

MAT ayuda a JOANNA a subir las escaleras, mientras LEON abre las compuertas de la presa, desatando una gran ola que barre con el resto de engendros

INTERIOR METRO SAN CLEMENTE

ROSA abre la compuerta del suelo del pasillo de la estación de metro, y sale de él

ROSA
Nunca me había alegrado tanto de estar en el metro

ROSA saca al NIÑO del agujero

ROSA
Te llevaremos a casa con tus padres

El equipo completo sale a la estación y los usuarios del metro los observa con sorpresa, un vagabundo se acerca, y un turista les saca una foto

YURI
Por que no le haces una foto a esto turista de los huevos... Soy federal, podría reventar esa cámara

JOANNA
La gente me mira MAT...

MAT
No importa, vamos a casa

VAGABUNDO
Dirán que me he vuelto loco cuando lo cuente... Pareceis el equipo A pero mas raros

16.

LEON
Supongo que sí

ROSA
Nos miran como a perros verdes