

TFG

ALMAS MUERTAS
PROYECTO EDITORIAL DE CÓMIC

Presentado por Aldara Prado López
Tutor/a: Eulalia Adelantado Mateu

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

La elaboración de un dossier de un proyecto de cómic, con el fin de ser presentado ante una editorial, es la meta de este proyecto. Para ello se lleva a cabo una profunda investigación temática, estética y narrativa que definirá una novela gráfica, concretando con claridad cada uno de los procesos de preproducción y producción. Se realiza un estudio profundo de las dos principales características del medio: narración/historia y dibujo, centrado en los relatos *coming of age* y el cómic independiente franco-belga. *Almas Muertas* ahonda en el proceso de convertirse en adulto y la búsqueda de motivos vitales, como temática principal de esta historia.

The elaboration of a comic book project dossier, with the purpose of being presented to a editorial, is the aim of this project. A deep investigation in terms of theme, aesthetics and narrative is taken, defining this graphic novel, as well as the process of preproduction and production. The two main characteristics of this media will be studied profoundly: narration/storyline and drawing, regarding the coming of age stories and the franco-belgian independent comic scene. Dead Souls talks about the process of becoming an adult and the search for life goals, as the main theme of this story.

Comic, adolescencia, juventud, coming of age, narratividad
Comic, adolescence, youth, coming of age, narrativity

ÍNDICE

| | | |
|----|---|----|
| 1. | INTRODUCCIÓN: objetivos y metodología | 4 |
| 2. | MARCO CONCEPTUAL | 5 |
| | 2.1. La historia <i>Coming of age</i> | 5 |
| | 2.2. Referentes | 8 |
| | 2.2.1. A nivel Narrativo: F. Scott Fitzgerald..... | 8 |
| | 2.2.2. Ficción y naturalismo adolescente: Araki y Clark..... | 9 |
| | 2.2.3. Crónica generacional en el cómic: Peeters, Larcenet, Clowes..... | 9 |
| 3. | ALMAS MUERTAS. Proyecto editorial | 12 |
| | 3.1. Proceso de preproducción: | 12 |
| | 3.1.1. La búsqueda del estilo y la estética: dibujo y color | 13 |
| | 3.1.2. Sinopsis | 14 |
| | 3.1.3. Temática..... | 14 |
| | 3.1.4. Esquema narrativo de la historia..... | 16 |
| | 3.1.5. Personajes y Entorno..... | 17 |
| | 3.2. Proceso de producción..... | 22 |
| | 3.2.1. Guión..... | 22 |
| | 3.2.2. Storyboard y páginas..... | 25 |
| 4. | PUBLICACIÓN, FORMATO y DOSSIER EDITORIAL | 31 |
| 5. | CONCLUSIONES | 32 |
| 6. | BIBLIOGRAFÍA | 33 |
| 7. | ÍNDICE DE IMÁGENES | 34 |
| 8. | ANEXOS | 35 |
| | 8.1. Los primeros bocetos..... | 35 |
| | 8.2. Imágenes promocionales..... | 36 |

1. INTRODUCCIÓN: Objetivos y metodología

Este proyecto se sitúa en el ámbito del cómic. Se ha centrado en la preproducción del libro *Almas Muertas*, con la finalidad de preparar una propuesta con ambición profesional que pueda ser presentada como proyecto editorial una vez cumplido su trámite académico. Desde el punto de vista metodológico, se ha llevado a cabo un profundo estudio estilístico, narrativo y estético, que ha contribuido a contar una historia de creación propia y personajes originales a través del lenguaje del cómic.

Además de la investigación temática, se ha desarrollado la sinopsis de la historia, la escritura del guión completo, el diseño y estudio de personajes y escenarios, la paginación, la elaboración de 4 páginas, y la producción de imágenes de promoción; así como el estudio hipotético de los formatos de publicación y difusión.



Scott Kalvert: *The Basketball diaries*, 1995
Adaptación cinematográfica de la novela homónima de Jim Carroll

Darren Arofnsky: *Requiem for a Dream*, 2000

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1 LA HISTORIA *COMING OF AGE*

Tras varios meses de búsqueda no encontré ningún término equivalente al español que se acercase tanto a la definición de las *Coming of age stories* del inglés: genéricamente, este tipo de historias se centran en la transición de la adolescencia a la adultez de uno o varios protagonistas. Es un género especialmente popular en la literatura, la música y, sobre todo, en el cine.

Estos relatos suelen centrarse en el cambio y la evolución psicológica y moral de protagonistas jóvenes, y es esta la característica más importante de este género, cuya narrativa se centra en el diálogo y la respuesta emocional, más que en la propia acción. Se tratan temas tales como el desarrollo de la identidad sexual, la opinión política, la ambición personal, las relaciones familiares y amistosas, y el amor, todo contado con un tipo de narración casi filosófica que a menudo es tratada de manera cómica dado el público al que suelen ir dirigidas.

Con el fin de reforzar la credibilidad del relato, se combina la descripción de logros y el planteamiento de metas con las dificultades a las cuales los personajes se enfrentan para alcanzar sus anhelos. A menudo, el fracaso es usado como un recurso pragmático, llegando en ocasiones a soluciones casi artificiosas en ciertos aspectos, dado que se intenta transmitir una moraleja al receptor. Este recurso suele emplearse sobre todo en historias que tratan temas como las drogas, adicciones y comportamientos temerarios y peligrosos, como sucede en el caso de *The Basketball diaries* (1978) o *Requiem for a Dream* (2000).

Con frecuencia este tipo de ficción está motivada por la necesidad que tiene el autor de contar sus vivencias como un testimonio, lo que la convierte en casi autobiográfica. No obstante, otra vertiente de este género parte de esas vivencias para construir la ficción, y emplea la voz del narrador no como el relator de una historia basada en hechos verídicos, sino como el conductor de un relato entrelazado y tejido a base de experiencias, vivencias, visiones, percepciones y opiniones que muy a menudo quedan visiblemente reflejadas en el discurso narrativo.

El narrador busca la complicidad y la empatía del espectador/lector, jugando con las emociones, haciendo evolucionar de manera drástica los ambientes y los personajes, pasajeros de un viaje de ficción cuya finalidad es llegar hasta el mensaje.



Catherine Hardwicke: *Lords of Dogtown*, 2005

Drama biográfico sobre los primeros skaters en la década de 1970

Justin Kerrigan: *Human Traffic*, 1999

En muchas ocasiones las historias de llegada a la madurez pueden resultar frívolas y anecdóticas, “glamourizando” algunos aspectos de la juventud y eliminando hasta cierto punto el mensaje, como ocurre en las películas *Quadrophenia* (1979), *Lords of Dogtown* (2005) o *The Dreamers* (2003), que se centran en un aspecto puntual o circunstancial que puede alejarnos de los motivos de evolución de esos personajes, y dan más importancia a la estética y el ambiente en el cual quiere sumergir al espectador.

Otras historias como *The Perks of being a Wallflower* (2013), *Kids* (1995) o en ocasiones la serie de la HBO *Girls* (2010), tienen la capacidad de empatizar con todo tipo de públicos, gracias al hecho de que, en vez de profundizar en lo anecdótico, se centran en los aspectos más resaltables, únicos y generacionales que conectan tanto con el público joven, como con aquellos que ya han pasado esa etapa de su vida, pues, a pesar de que las épocas cambien, la juventud perdida, la búsqueda de una motivación en la vida y el proceso de convertirse en adulto seguirán siendo temas recurridos, pasen los años que pasen. La película inglesa *Human Traffic* (1999) es un gran ejemplo de ello, pues los personajes principales, desfasados y juerguistas, llevan una vida de exceso e irresponsabilidad que en todo momento está siendo puesta en cuestión y ridiculizada.

El contexto en el que se desarrolla la narración es, tal vez, el aspecto más importante. Ya vimos en películas como *Trainspotting* (1998) o *The Dreamers* (2003) cómo en el relato de una generación o movimientos sociales concretos, el ambiente y la situación geográfica cobran una relevancia absoluta. A menudo, desde un punto de vista que depende sencillamente del enfoque de la historia, estas películas pecan de exaltar y dotar los elementos vitales en los que han sido basadas, de un *glamour* y heroicidad que en bastantes ocasiones difiere levemente de los hechos o las vivencias de las cuales el narrador se ha inspirado.

Existe una vertiente (y es esta en la que se encamina este proyecto) en la cual los autores se esconden entre los personajes, dejan muy clara su visión de los acontecimientos y sobre todo, se esfuerzan por transmitir su mensaje mediante la invención de un relato ficticio. La mayoría de las novelas de F. Scott Fitzgerald (el mayor referente de este proyecto a nivel narrativo) trasponen las excentricidades e hipocresías de los jóvenes de clase alta de los años veinte a historias llenas de emociones intensas, castigos y recompensas a los personajes, humillaciones y exaltaciones de los valores reflejados en la narración.



Franc Roddam: *Quadrophenia*, 1979
Bernardo Bertolucci: *The Dreamers* (2003)

En general, combinar la crónica generacional con la narración testimonial y las historias *coming of age*, resulta complejo. Para conseguir empatizar con el público, se debe efectuar un entramado de historias y personajes honestos y fidedignos, que no intenten escondernos las cosas, ni engañarnos. Tampoco se ha de sucumbir a la pedantería ni pecar de una historia pretenciosa y tremendista. Ha de tenerse claro qué se quiere comunicar al receptor, y de qué manera intentaremos que se lo crea y acabe por compartir nuestra visión sobre el tema sin forzarles a ello. Estas historias nacen de la motivación de haber presenciado o vivido algo concreto que nos ha conmovido o impactado y, por tanto, deseamos que todos lo perciban como nosotros. En lugar de intentar interesarles por todos los medios mediante el artificio y la estética vacía, se recurre a los recuerdos, a la evocación de un momento muy concreto de nuestras vidas por el que todos pasamos, hemos pasado, o por el que aún tenemos que pasar. Pero no sólo queremos hacerles partícipes de esta realidad, sino que además deseamos entretenerles, y para ello recurrimos a la ficción.



F. Scott Fitzgerald (1896-1940)

2.2 REFERENTES

Los referentes principales de este proyecto se caracterizan por tres aspectos: la **narratividad**, la **plástica** y el **estilo** (tres elementos fundamentales en el lenguaje del cómic). Se trata de los siguientes artistas:

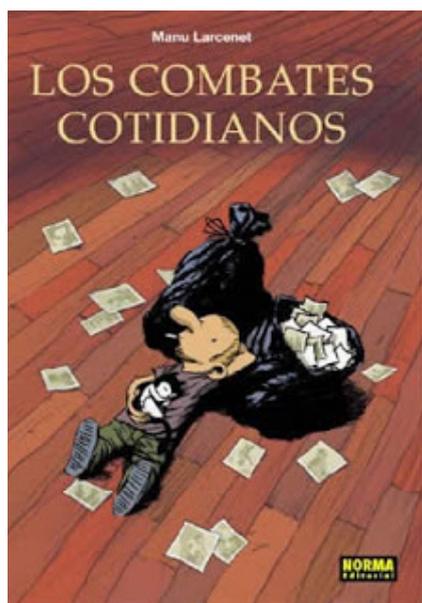
2.2.1 A NIVEL NARRATIVO: F. SCOTT FITZGERALD

Con respecto a la línea argumental de *Almas Muertas*, Fitzgerald ha resultado ser la respuesta auténtica a la certeza de que toda idea que a uno se le pueda ocurrir, otro ya la tenido anteriormente, y probablemente ya la haya expresado de la manera más bella posible. Descubrí a este autor clásico relativamente tarde, cuando ya me encontraba trabajando en la historia, (paradójicamente y de manera involuntaria, el protagonista de *El Gran Gatsby* comparte nombre un personaje conductor de *Almas Muertas*) que por aquel entonces estaba impregnada de un tono más oscuro y grave del que ahora presenta. Todo esto cambió tras la lectura de esas primeras líneas con las que se inicia la novela:

Quando yo era más joven y más vulnerable, mi padre me dio un consejo en el que no he dejado de pensar desde entonces. “Antes de criticar a nadie”, me dijo, “recuerda que no todo el mundo ha tenido las ventajas que has tenido tú. [...] En consecuencia, suelo reservarme mis juicios, costumbre que me ha permitido descubrir a personajes muy curiosos y también me ha convertido en víctima de no pocos pesados incorregibles.”¹

Gracias a estas palabras, comencé a ser más benevolente con mis propios personajes, a analizarlos con más profundidad, y a no dejarles caer en las terribles garras del cliché y el tópico, reduciéndolos a simples estereotipos paradigmáticos. Me fascinó la delicadeza con la que hablaba de la decadencia del potencial y la promesa en *Suave es la noche* (1934), la elegancia al tratar temas desagradables, su virtuosismo para decir y no decir, ocultar y mostrar, y hacerle ver al lector hasta el rincón más hondo del alma de sus personajes, inspirados por sus propias relaciones con personas de similares características. Todo ello sin caer en el moralismo.

1. FITZGERALD, F. Scott, *The Great Gatsby*, p. 1.



Manu Larcenet: *Los combates cotidianos*, 2004

Jamie Hewlett, Alan Martin: *Tank Girl*, 1990

Gipi: *El local*, 2005

Manu Larcenet nos habla en *Los combates cotidianos* de su generación que, a los treinta y tantos, superada ya la post-adolescencia de los veinte, intenta integrarse en la sociedad. Frederik Peeters, por su parte, ahonda más en el problema social, y analiza a una generación desde un punto de vista más concreto y menos generalista: la generación del SIDA en *Píldoras Azules*.

Todos estos autores se caracterizan por dotar sus historias de un punto dramático e intimista que nos acerca a un momento concreto y difícil de la vida, y a pesar de dar a sus historias ciertos toques de humor y comedia que las amenizan, por lo general su trasfondo suele ser dramático y melancólico, especialmente cuando se nos habla del tiempo perdido, la juventud malgastada, o los simples problemas de la vida con los que hemos de enfrentarnos día tras día.

No obstante, al igual que en algunos de los ejemplos cinematográficos citados en el apartado anterior, dentro de la crónica generacional encontramos autores que trabajan con tramas más desenfadadas, juveniles pero con trasfondo adulto, y que normalmente, como ocurre en el cine de Gregg Araki o Clark, acaban siendo historias estéticamente entretenidas, con gancho y mucha potencia, tratando temas como las drogas, la música y la fantasía absurda. Generalmente todas estas líneas de cómic van ligadas a editoriales *underground* como Fantagraphics, y la mayoría de ellas fueron producidas a finales de los años ochenta y principios de los noventa en una ola de cómic alternativo británico y estadounidense. Claros casos de este tipo de historias pueden ser *Tank Girl*, del británico Jamie Hewlett, un gran referente estilístico y estético a nivel personal, o los Hernández Brothers con su serie *Love and Rockets*.



2.4. LA ESTÉTICA CUIDADA Y LA SÍNTESIS: Dibujo suelto, color plano, luz vibrante; Tadahiro Uesugi, M. Sasek, Ken Anderson.

Han sido muchos los artistas cuyo trabajo he explorado en profundidad con el fin de encontrar una línea estética adecuada para *Almas Muertas*. Buscando el nexo entre todos ellos, me di cuenta de que el común denominador era la simplicidad, la elegancia de un dibujo suelto y expresivo, realista y ligeramente deformado que dialogaba en perfecta armonía con colores planos, los cuales, a su vez, dotaban los trabajos de dichos artistas de una luz absolutamente vibrante.

Tadahiro Uesugi compone ilustraciones de temática urbana de forma magistral, con un tratamiento del color con el que consigue alcanzar una luminosidad tal que hace brillar sus trabajos, creando un ambiente absolutamente único, elegante y casi pictórico. A su vez, sus obras se inspiran en los carteles comerciales de los años 60, y en el trabajo de otros grandes ilustradores del medio como M. Sasek, fallecido a principios de los años 80.

Por otro lado, Ken Anderson, director artístico de numerosas películas de la edad de oro de Disney, me fascinó como dibujante y como artista *concept*. Junto a su equipo, consiguió crear la estética expresiva y delicada de películas como *101 Dalmatians* (1961) o *The Aristocats* (1970), que más tarde inundaría los diseños de producción de grandes películas de animación posteriores, especialmente las de la productora Pixar. En mi opinión, esta herencia del dibujo y el color puede apreciarse especialmente en la dirección artística de la película *Ratatouille* (2007), dirigida por Brad Bird, que cuenta con unos títulos de crédito finales que recuerdan la estética propia de los dibujantes e ilustradores de la década de 1960.



Ilustración de Tadahiro Uesugi
 Concept art de *101 Dalmatians* (1961),
 con dirección de producción de Ken
 Anderson



Pruebas de color tradicional deshechadas para *Almas Muertas*
 Personajes secundario y principal, respectivamente: MILES y LIZ.
 Segunda ilustración empleada como imagen promocional



3. ALMAS MUERTAS. Proyecto editorial

3.1 PROCESO DE PREPRODUCCIÓN

En este capítulo se desarrolla el proceso completo de preproducción del cómic, empezando por la descripción de las técnicas empleadas, una breve sinopsis de la historia, un detenido estudio sobre la trama y finalmente, el conjunto de guión, diseños, personajes y demás aspectos de la historia ilustrada.

3.1.1. *La búsqueda del estilo y la estética: Dibujo y color*

Las páginas de *Almas Muertas* están dibujadas enteramente a mano, combinan elementos gráficos tanto tradicionales como digitales, y tratan el dibujo como un aspecto absolutamente imprescindible de la narración.

Llegar hasta el estilo que definirá la estética de un cómic es un proceso arduo y extremadamente laborioso, especialmente si se está intentando contruir un album extenso, ya que uno de los principios inamovibles del cómic, es que todo el sistema de representación visual ha de tener coherencia, sentido y unidad, intentando evitar los cambios bruscos, las variaciones en las líneas, color, síntesis y demás factores que si no se cuidan, son detectadas al momento tanto por los lectores medianamente experimentados, como por los editores y demás profesionales del medio.



Prueba de color fallida con rotulador y lápices
 Estética, dibujo y color definitivos: lápiz tradicional, dibujo suelto y color digital
 Personaje principal: BRIAN



Se desarrollaron por tanto numerosas pruebas de color, especialmente aquellas que trataban de combinar lo digital con los medios tradicionales como la acuarela y los rotuladores. El problema que se me presentó desde un primer momento con *Almas Muertas*, es la dificultad para sintetizar mis intenciones ante el dibujo, es decir, debía encontrar la fórmula correcta entre síntesis, eficiencia y tranquilidad personal, ya que es necesario el sentirse cómodo y satisfecho con el propio trabajo, pues el cómic es un medio que exige mucho esfuerzo y desgaste personal, y es sumamente importante el disfrutar durante el proceso de producción.

Desde un primer momento quise alejarme de las estéticas más convencionales del cómic comercial americano y las series europeas franco-belgas, pues siempre he admirado a aquellos dibujantes y autores que impregnan sus obras de su propia estética y mano, como pueden ser Dave McKean o Juanjo Guarnido. Tomando como punto de partida semejantes profesionales, enseguida me di cuenta de que para llegar a ese nivel de calidad-producción, la experiencia es extremadamente necesaria, y lleva años el conseguir esa consolidación entre el estilo y la estética. Por esto, poco a poco fui simplificando mi dibujo, intentando hacerlo más sintético, pero tratando de conservar la expresividad de mis personajes y sus movimientos, siempre sin interpretar el color como el relleno entre las líneas, sino como un valor más de la imagen, y personalmente, utilizarlo para conseguir los matices de luz, color y textura que se escapan con el dibujo a línea desnuda.

Poco a poco, la estética de *Almas Muertas* nacía, y sus personajes se fueron integrando cada vez más en un entorno estético que daba uso de los siguientes medios:

GRAFITO: El lápiz como medio base para el dibujo de las páginas previamente bocetadas con Photoshop, tamaño A3

ACUARELA, ACRÍLICO, GOUACHE: Empleados para imágenes promocionales, ilustraciones y otro tipo de material promocional y editorial.

PHOTOSHOP: El empleo del photoshop para la realización de la paginación para ahorrar tiempo, color y retoque digital tras el escaneo de los lápices tradicionales.



Boceto de búsqueda estética.

3.1.2. SINOPSIS

Almas Muertas cuenta la historia de una serie de jóvenes en la veintena que, cegados por el idealismo, las quimeras imposibles y la inmadurez, encuentran diferentes desenlaces a sus experiencias y diferentes enfoques propios de cada personaje. Los delirios de grandeza, inseguridades, el fracaso y el éxito, la amistad y en general, las relaciones humanas entre jóvenes contemporáneos, definen el marco temático de esta historia, actuando como reflejo de una generación acomodada que ha perdido la capacidad de lucha y esfuerzo por el logro de metas vitales.

Hijo de una familia pudiente aunque no demasiado estricta, Nick lleva varios años de su vida sin dar pie con bola. Sus padres deciden darle una última oportunidad, de manera que este se va a la gran ciudad en busca de un futuro hipotético que da por sentado que llegará por sí solo. Tras la imposibilidad de encontrar ningún tipo de alojamiento, ocupa una casa propiedad de su familia junto a su mejor amigo de toda la vida, Brian, con la excusa de que sólo se trata de una solución temporal. No obstante, poco a poco y de manera imperceptible para él (que no para su amigo), más y más gente se va incorporando a la casa, hasta que al cabo de unos meses acaba formándose una comunidad de inadaptados de clase media en busca de sentido y falsa bohemia. Las influencias de alguno de los individuos que habitan la casa empiezan a hacer mella en Nick, cuya personalidad se va oscureciendo y cuya vida acaba por convertirse en el delirio de un fracasado, mientras observa cómo lo único que ha construido en su vida se desmorona en la más decadente de las circunstancias a la temprana edad de 24 años.

3.1.3. TEMÁTICA

A continuación se especifican los temas que perfilarán los personajes de *Almas Muertas*:

La juventud idealizada: sueños y temores de una generación

Utopía de la Comunidad autosuficiente

La amistad, lealtad, y las relaciones entre jóvenes contemporáneos

El proceso de convertirse en adulto: las responsabilidades y la inmadurez

Temas de actualidad: sexismo, feminismo, integración racial

Cuestionamiento de la educación que recibió la generación: los padres

Drogas, alcoholismo y decadencia personal



Este tema está motivado por mis propias experiencias vitales al haber sido partícipe de movimientos culturales o sociales en los que en determinados y muy concretos momentos me encontré sumida involuntariamente. Tuve la oportunidad de analizar desde dentro una serie de aspectos más que repugnantes de una generación cuya primera impresión es la de un conjunto de almas vacías, muertas, sin pasión y sin ningún tipo de motivación personal por alcanzar las metas a base de luchar por ellas. La ley del mínimo esfuerzo parecía el mantra de este colectivo, disfrazado la verdad con falsa soberbia y delirios de grandeza: el reflejo de personajes sin ningún tipo de talento que, gracias a una serie de facilidades injustas y casi nobiliarias, consiguen tapar dichos hándicaps y esconderlos debajo de la alfombra. La incapacidad de buscar una personalidad propia y única les hizo homogéneos y masivos. Pronto encontraron seguidores cada vez más fieles, jóvenes y tontos, por lo que sus errores comenzaron a arraigarse, elevando al concepto de “moda”, “arte” o “movimiento” la mera incapacidad de buscarse una identidad propia.



Bocetos de preproducción

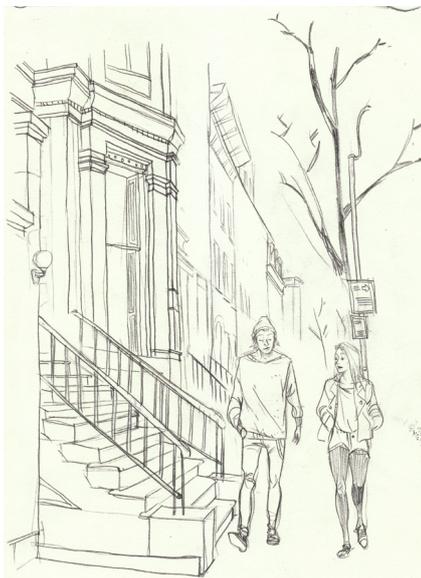
El siguiente fragmento es uno de los más significativos apuntes que realicé sobre el núcleo de esos asuntos en la parte de atrás de un billete en tren:

[...] Estábamos convencidos de que lo que nos unía eran aquellas cosas que hacía tantos años habían generado grandes grupos de intelectuales históricos; la pasión por la cultura, la literatura, el arte, el cine, la música...

Sin embargo a ellos es unía el alcoholismo, la inconformidad e incapacidad de lidiar con el presente y de mirar hacia adelante, la drogadicción... Habían visto tantas películas y leído tantos libros que fueron incapaces de separar la teoría de la ficción, los pequeños residuos de realidad que quedan una vez que la historia está desnuda y nuestra mente abierta.

Siempre he defendido la evolución y transformación como un elemento necesario y fundamental de nuestra propia conversión, como quien dice, a la edad adulta. Encontrar los recursos necesarios para ser capaz de andar el camino solo, en caso de no estar acompañados. Ellos iban siempre juntos, siempre en manada, ruidosos, llamativos. Y ninguno de ellos tenía la menor idea ni de a dónde se dirigían, ni del camino que habían tomado.

Y una vez que se habían perdido, les echaban la culpa a otros. Decían que no les habían advertido de que el camino sería tan complicado, de que los problemas surgen, las oportunidades se buscan y los azares suceden. Es curioso, el odio que tantas veces manifestaban por este tipo de personas de las cuales, inconscientemente acababa por depender su propia identidad.



3.1.4. ESQUEMA NARRATIVO DELA HISTORIA

Este relato se divide en tres actos englobados en un único álbum, ampliable a tres partes o tomos:

ACTO I: Presentación

Presentación de los personajes principales (Nick, Brian, Liz) así como de los secundarios Anton, Joan y Mei. Nick y Brian se instalan en la casa, al poco tiempo se incorporan los secundarios mencionados anteriormente y Liz. Todo son buenas intenciones, proyectos conjuntos y convivencia agradable.

IDEAS clave del ACTO I:

Intenciones, idealización y utopía

Presentar el comienzo de la comunidad: por qué se juntan los personajes, qué les une.

ACTO II: Nudo

Los personajes de Alex y Tom entran en la comunidad. Se trasladan y todo comienza a cambiar de manera rápida, la acción se acelera. Empiezan a hacerse fiestas en la casa, la comunidad comienza a hacerse un nombre en la ciudad, se ahonda en las historias de los tres personajes principales, se rompen y crean nuevas relaciones y amistades. Liz abandona la comunidad.

IDEAS clave del ACTO II:

Mostrar la otra cara de la moneda: idealización y utopía frente a realismo/naturalismo crudo y desagradable.

Mostrar las miserias de los personajes, qué les hace comportarse así.

ACTO III: Desenlace

La amistad entre Nick y Brian se rompe definitivamente. Todos los personajes alcanzan su clímax y la comunidad se disuelve por completo. Alex acaba en la cárcel, Brian y Liz enderezan sus vidas y Nick se queda solo a su suerte.

IDEAS clave del ACTO III:

Personalidades débiles y vulnerables (Andrea, Anton, Nick, Liang, Tom) frente a individuos dominantes (Alex) e individuos independientes ajenos a estos dos grupos. (Liz, Brian)

Relaciones: concluir la evolución de todos los personajes y las relaciones principales.

Moral/Mensaje: En la búsqueda de la identidad propia y en el camino de la madurez, si nos alejamos de nosotros mismos podemos perdernos por el camino y ser incapaces de volver atrás una vez nos hemos convertido en algo muy lejos de nuestras expectativas.



Bocetos de preproducción



NICK, personaje principal



3.1.5. PERSONAJES Y ENTORNO

A continuación se describen y definen los personajes principales y secundarios que protagonizan la historia:

Protagonistas:

NICK: De familia adinerada, Nick es expulsado de su casa tras haber fracasado reiteradamente en su vida. Es un chico empático, de buenas intenciones y con la más endeble de las personalidades, debido a la protectora educación que ha recibido a lo largo de su vida. No simpatiza demasiado bien con Liz, la considera prepotente y soberbia, se siente amenazado por ella. Siente celos por ella y Brian, al que adora desde la infancia y considera su más leal amigo y del que depende completamente. No obstante, traiciona su confianza al darle por hecho y no cuidar la relación. Su admiración por Brian viene del hecho de que siempre le trató con cariño (con respecto a sus padres). Intenta demostrar lo que no es mediante un proceso desagradable que le llevará a la autodestrucción. Acaba siendo carnaza de los hermanos, que se aprovechan de su inseguridad para sembrar odio y mentiras en su mente.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

Varón, 23 años

Piel blanca, pelo negro, ojos castaños y rasgos marcados

Constitución mediana y normal

Look desaliñado, pero no demasiado llamativo

Suele llevar gorras y capuchas

CARACTERÍSTICAS PERSONALES:

Carácter susceptible, nervioso, inseguro y temerario

Inteligente, dependiente, ligeramente pesimista, aprovechado, inmaduro

No es agresivo, es incapaz de tomar decisiones racionales y maduras

Materialista, elitista, vago, manipulable, no afronta sus problemas

Frustrado en sus relaciones: depende de los demás y le cuesta admitirlo

CAMINO DE NICK: En picado. La comunidad es para él la excusa para desentenderse del mundo real. Su final no es más que la consecuencia de malas decisiones y elecciones vitales.



BRIAN: personaje principal

BRIAN:

Brian es un alma libre, y un tipo de lo más asertivo. Su vida se guía por principios que considera básicos. Se implica en la vida de aquellos que le importan y siempre intenta ayudar, hasta el punto de llegar a involucrarse sentimentalmente de manera excesiva con aquellos a los que quiere. A pesar de no ser metódico y una persona desorganizada con su vida, tiene las cosas claras, pero está siendo constantemente decepcionado por sus parejas y amigos, pues a pesar de que no espera lo mismo de los demás, mantiene una mentalidad de “sanador” o “salvador” que le lleva a la frustración cuando los demás no están dispuestos a aceptar su ayuda. Esto es lo que pasa con Nick, pues se cansa de estar cuidando de él durante años y no recibir nada a cambio. Por otra parte, desarrolla una fortísima amistad (sin ningún tipo de connotación sexual) con Liz, llegando ambos a complementar sus personalidades a la perfección .

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

Varón, 23 años

Piel blanca, pelo rubio, ojos claros y rasgos aniñados

Constitución alta y delgada, a menudo anda encorvado

Look desaliñado, entre lo grunge y lo hippie. Prendas holgadas.

Perforadas nariz y orejas. Suele llevar anillos y colgarejos

CARACTERÍSTICAS PERSONALES:

Carácter afable, tranquilo, altruista y cariñoso. Muy excéntrico.

Guasón, irónico, sarcástico, buenrollista, bromista, tolerante

No es agresivo, fuerte sentido de la justicia y la palabra

No le importa ponerse en ridículo, vive relajado, piensa simple

Afronta sus problemas, no se deja manipular, es intuitivo

Frustrado en sus relaciones: siempre da más de lo que recibe

CAMINO DE BRIAN: Sinuoso. Entra en la comunidad no muy convencido. Tras la marcha de Liz duda, intenta hacer funcionar las cosas con Nick. Termina por enderezar su camino empezando a preocuparse por sí mismo.



LIZ: personaje principal

LIZ: Liz es una joven misteriosa de pasado tormentoso que acaba de llegar a la ciudad con los bolsillos vacíos. Es cariñosa y sumamente leal con aquellos a los que quiere. No obstante, la desconfianza y el miedo le juegan malas pasadas, llevándole a adoptar una postura bastante agresiva y a la defensiva con los demás. En realidad ese comportamiento no es más que una forma de expresar la búsqueda de alguien que se preocupe por ella y la ayude, ya que siempre ha sido ella la que ha tomado las decisiones y se ha encargado de cuidar de su familia (sabemos que tiene una buena relación con su madre y hermano menor). Brian la salva, literalmente, ofreciéndole cobijo en la casa y ayudándole a superar su depresión. Poco a poco se gana su confianza y ambos se ayudan mutuamente, ella le enseña a decir que no, y él le enseña a ella a dar una oportunidad a los demás, y a sí misma.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

Mujer, 22 años

Piel blanca, pelo rubio (teñido de azul), ojos claros y constante gesto altivo, de desinterés

Constitución fuerte, alta y delgada

Look fuerte, entre lo rockero y lo skater

CARACTERÍSTICAS PERSONALES:

Carácter fuerte y muy seguro, casi agresivo. Desconfiada. Tía “dura”.

Sentimental, pesimista y vulnerable con aquellos a los que quiere: tiende a reprimir estos sentimientos.

Muy paciente, si no es capaz de solucionar las cosas mediante la palabra, no tiene problemas en recurrir a la fuerza, sabe que lleva las de ganar, ha vivido muchas peleas en su vida.

Le cuesta afrontar sus problemas cuando están relacionados con temas importantes de índole familiar o amoroso.

Acaba de atravesar una ruptura muy dolorosa con Miles, su primer amor real.

CAMINO DE LIZ: Recto, según es consciente de que la comunidad no le da lo que buscaba, se va a buscar suerte en otro sitio.

Secundarios:



JOAN y ANTON: dos personajes secundarios

TOM: Hermano de Alex, es el más empático de su familia. Se deja llevar por su Alex y es cómplice de todas y cada una de sus niñerías. Con él posee una banda de música de moderado éxito en la ciudad. Se trata del típico chaval rarito de la escuela que decide tomar la vía de la agresividad y el vandalismo. A través de él vemos de una manera más evidente la presión social sobre individuos inseguros y vulnerables. Tiene una relación más o menos decente con Liz y Brian hasta que comienza a comerle la cabeza a Nick con las tonterías de Tom y estos deciden distanciarse. Muy infantil, muy callado, sonriente y aparentemente inofensivo. Papel de “víctima maltratada”, hace todo lo que le dice su hermano y no piensa demasiado acerca de su vida. Su hermano ejerce la violencia física y verbal y él se mueve y habla a espaldas de todos.

ALEX: Hermano de Tom. Agresivo, dominante y manipulador. Se pasa el día jugando a videojuegos y toreando a Brian. Se la tiene jurada a Liz, a la cual él considera una estirada por no quererse enrollar con él. Se lía con todas las chicas de la casa menos con ella, que le rechaza reiteradamente hasta que finalmente acaban teniendo una pelea (ella le deja en evidencia delante de toda la comunidad y es entonces cuando, consumido por la furia y la impotencia, agrede a Andrea). Su personaje domina y amedrenta a todo aquel que se relaciona con él. En cierto modo es un villano, pero en todo momento somos conscientes de por qué hace las cosas que hace (nada es gratuito). Manipula enormemente a su hermano, que utiliza de “secuaz” para sus planes. Considera que sus fines justifican sus actos como persona.

ANTON: Anton procede de una humilde familia emigrante de origen latinoamericano. Es una persona de carácter afable y amable, es fácil estar a su alrededor. No obstante, es una persona que evita ante todo la confrontación, y ello le lleva a actuar de manera cobarde ante ciertas situaciones, dándole la espalda a las personas que supuestamente deberían importarle, por miedo a salir mal parado en el proceso de solucionamiento del problema.

JOAN: Joan es una muchacha de carácter fuerte y extrovertido. Tiene las cosas claras y da a conocer su opinión con claridad y firmeza. Tiene un concepto muy fuerte de la honradez y el honor como persona, y cuida a su pareja, Mei.

MEI: Mei procede de una familia de clase media-alta de origen oriental. Sus padres poseen varios negocios en la ciudad y ella trabaja como reportera para una revista de tendencias culturales. Es tímida, alegre y callada, insegura y con poca fuerza de voluntad, lo que más adelante le supondrá un problema, pues depende enteramente de su pareja, Joan.



Boceto de la casa y modelos 3D



La Casa

El lugar donde transcurre casi toda la acción, la casa, debía ser considerado como un personaje más. Esta vivienda evoluciona con los protagonistas, y es reflejo de la situación en la que se encuentran dentro del marco de la historia. Por tanto, fue necesario realizar un estudio en profundidad que englobaría el diseño de dicho edificio, la estructuración de la vivienda, la utilidad de los espacios y la estética.

Ya que la acción no transcurre en ninguna ciudad real, sino que se sitúa en una urbe ficticia inspirada en las grandes ciudades culturales europeas y norteamericanas, constaba de una amplia biblioteca arquitectónica en la que inspirarme cuando comencé a diseñarla. Finalmente acabé optando por una casa de cuatro plantas, típica de los barrios de Manhattan y Brooklyn en Nueva York, con un toque antiguo de principios de siglo para la fachada y diseño interior, con techos altos y amplias habitaciones y ventanales, que de este modo perfilaban la imagen de una edificación abandonada, decadente, sola en mitad de un barrio, y desgastada por el tiempo y las circunstancias.

Realicé una serie de modelos 3D de la casa conforme al proceso de trabajo que emplean la mayoría de los dibujantes de cómic hoy en día, ya que de este modo se ahorra tiempo de trabajo en la búsqueda de perspectivas y ángulos y en el mantenimiento de un nivel de *raccord* imprescindible. De esta manera la exploración de alternativas para encuadres y tiros de cámara puede ser mucho más rica y variada.

3.2. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción engloba la realización del guión, y el dibujo de planificaciones y páginas.

3.2.1. Guión

A continuación se muestra el guión original de las 3 páginas que formarán parte del dossier.

Pág.1.

1.1 PG de una calle amplia en una gran ciudad tipo Nueva York, con edificios altos, cafeterías, tiendas, bastantes transeúntes, y un gran número de coches y taxis repartidos a lo ancho de los 4 ó 5 carriles de la carretera. Es por la mañana.

1.2 PG algo más corto del escaparate de una cafetería tipo Starbucks. Vemos a través del cristal a NICK y a BRIAN sentados en una mesa. El resto de las sillas que pueden distinguirse están vacías. La gente camina por la calle.

BRIAN: *Este de aquí parece que está bien... mira.*

NICK: *¿Estás de coña, no?*

BRIAN: *... ¿Y este otro?*

1.3 PD de una página de periódico llena de anuncios de pisos y viviendas. Está pintarrajeada, tachada y señalada por todos lados.

BRIAN: *350 más gastos, una habitación, dos cuartos de baño, cocina de gas y salón supuestamente amplio...*

NICK: *Tío, no pienso compartir habitación contigo.*

1.4 PM desde dentro de la cafetería medio vacía. BRIAN y NICK se encuentran a contraluz, en una mesa al lado del cristal. BRIAN, tranquilo y sarcástico, mira a NICK y le contesta mientras este juguetea en su ordenador portátil.

BRIAN: *Quizás si aportases alguna idea y dejases de quejarte no te habrían echado de casa...*

1.5 PM NICK mira a BRIAN, incrédulo y molesto. Tiene los ojos bastante abiertos, y el gesto nervioso, como de costumbre.

NICK: *Eso ha sido muy sucio. Como esa mierda de agujero en la que pretendes que vivamos.*

BRIAN: *Nick...*

1.6 BRIAN mira a NICK con suficiencia y una ligera sonrisita, recostado en la silla, con uno de los papeles en la mano.

BRIAN: *El piso que tú buscas no vale 350 pavos al mes. Vale 2000 y está en pleno centro. Y me parece que no tenemos 2000 pavos, ni tiempo, ¿verdad que no?*

NICK: *Si te pones así...*

1.7 BRIAN, desenfadado se levanta de la silla, poniéndose la mochila en la espalda y recogiendo sus cosas.

BRIAN: *Y cierra el puto Facebook, que los chavales esos de la Politécnica nos están esperando desde hace diez minutos para ver esa mierda de agujero.*

NICK: *¡Dame un respiro, tío!*

1.8 PM NICK en primer plano deja a las prisas el dinero de los cafés sobre la mesa, tiene el ordenador debajo del brazo. BRIAN ya se encuentra yendo hacia la puerta en segundo plano.

NICK: *Qué prisas...*

Pág.3.

3.1 PG frontal de un bar tipo americano, con luces de tungsteno. BRIAN y NICK cenan hamburguesas en un reservado. Fuera ya es de noche.

NICK: ¿Tan difícil es encontrar un piso decente en esta ciudad? Y el único normal que encontramos... van y nos echan. ¿Tú viste cómo nos miró ese tío? Si supiese con quien habla ese cabrón...

BRIAN: Tío, sabes que nos arriesgábamos a no encontrar nada el primer día.

3.2 PM, NICK, con la hamburguesa en la mano, mira a BRIAN ofendido y nervioso.

BRIAN: La culpa es tuya. gracias a tu improvisado plan de escapismo, hoy dormiremos en la calle.

NICK: ¡Eh, nadie te obligó a venir!

3.3 PM: BRIAN se recuesta en la silla, señalando a NICK con una patata frita, desenfadado, con cierta sorna y sin malos rollos, sonriendo de lado.

BRIAN: Claro que no. Yo contigo hasta el final, ya lo sabes... Siempre podemos llamar a Aton...

NICK: ¿Anton...?

3.4 PM Nick responde a Brian.

NICK: Que yo sepa Anton vive con su novia desde hace un par de meses...

BRIAN: Llámale.

3.5 Primer plano de la mano de Nick llamando al timbre.

3.6 Brian y Nick se miran extrañados, de la puerta suena la voz de una mujer joven, muy alterada.

NOVIA de Anton: A ver ¿y quien coño llama a la puerta a estas horas de la noche, Anton?! ¡Mañana tengo que trabajar, joder!

ANTON: ¿Y yo qué se? ¿Quieres relajarte?

NOVIA: Se acabó, estoy harta. ¡Nunca cambiarás!

3.7 Anton se asoma por la puerta, apenas dejando entrever el interior del apartamento.

ANTON: ¡Ah chicos, sois vosotros!

BRIAN: Te llamé un par de veces, pero si es mal momento...

ANTON: Pues sí, mira, la verdad es que no es muy buen momento, no...

NOVIA: ¡Osea que aún encima te traes a los coleguitas, yo es que flipo!

3.8 PG, Anton se despide de los chavales rápidamente.

ANTON: Escuchad, siento mucho lo de los pisos y tal, pero mi novia me va a matar como os meta en casa... hablamos mañana y me contáis como os ha ido...¿vale?

3.9 Viñeta idéntica, Anton da un portazo y se va. Brian y Nick se quedan parados delante de la puerta.

Pág.7.

7.1 Liz habla por teléfono con su madre delante de la ventana.

LIZ: bueno...y cómo te va...? Cómo está Daniel? Dale saludos de mi parte... Yo estoy bien. Estoy buscando piso y...

7.2 Brian entra en la habitación. Lleva una bandeja con brownies/magdalenas en las manos.

LIZ: ... espera un momento, mamá...

7.3 Liz lo ve, tapa el micrófono del teléfono y se dirige a Brian.

LIZ: Estoy hablando con mi madre...

7.4 Brian responde, sorprendido, con la bandeja en la mano.

BRIAN: Ah! Así que tienes madre... Está bien saberlo!

7.5 Brian se va de la habitación, sonriente y dejándole la bandeja a la entrada de la habitación.

7.6 Liz sigue hablando con su madre, mira las magdalenas.

LIZ: Vale, mamá, hablamos luego, de acuerdo? Te quiero.

7.7 Brian está sentado con la piernas cruzadas en el colchón en el suelo en su habitación. Mira algo en internet. Tiene un brownie en la mano, está comiendo. Liz entra en la habitación con la bandeja en las manos.

LIZ: Pues sí, tengo madre. Y soy humana.

7.8 Brian la mira sonriente, con dulzura. Ella se sienta a su lado, con la bandeja, coge un brownie. Brian come el suyo.

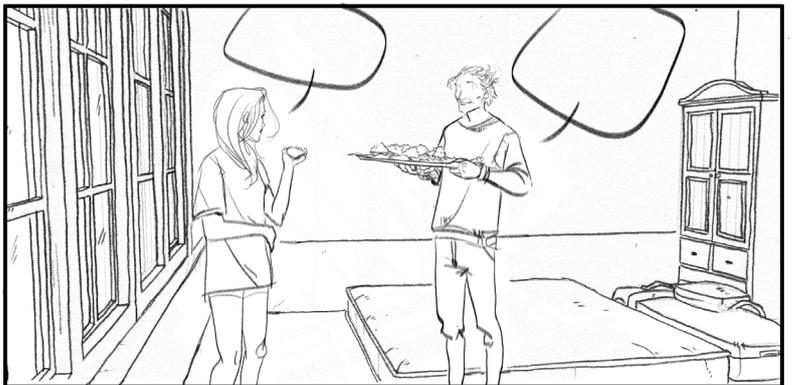
BRIAN: Me alegro de oírlo.

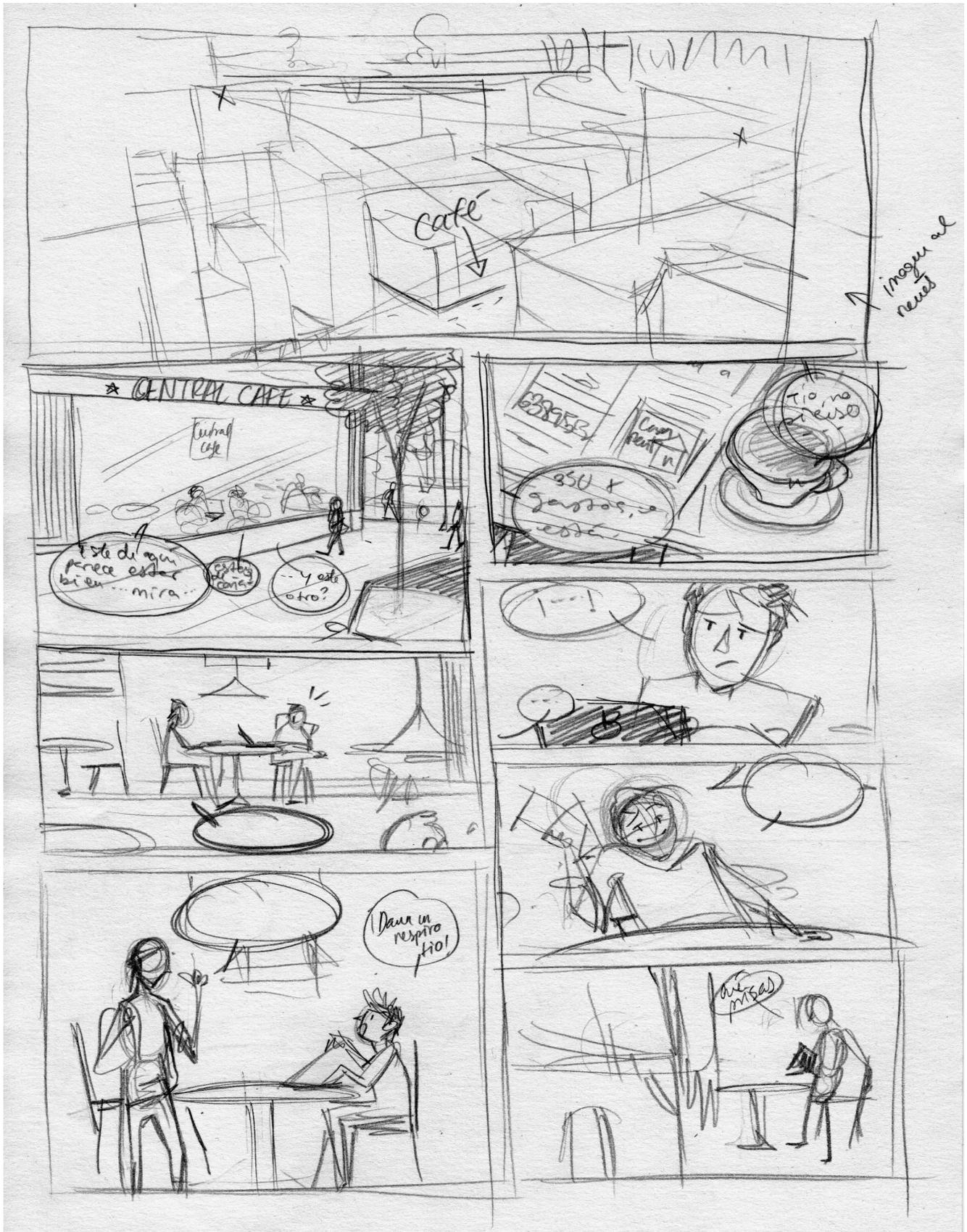
7.9 Los dos se miran, Liz ligeramente avergonzada y Brian feliz.

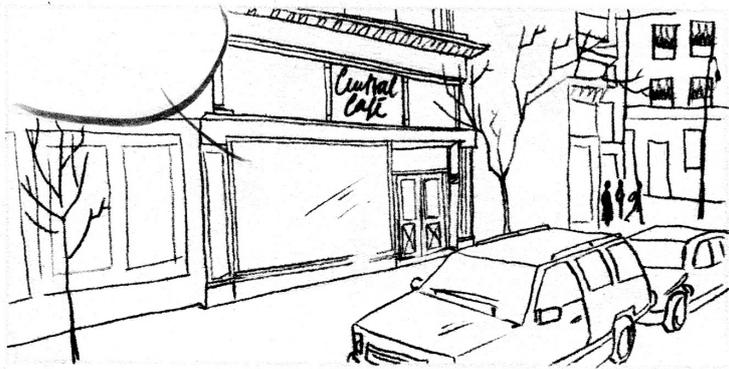
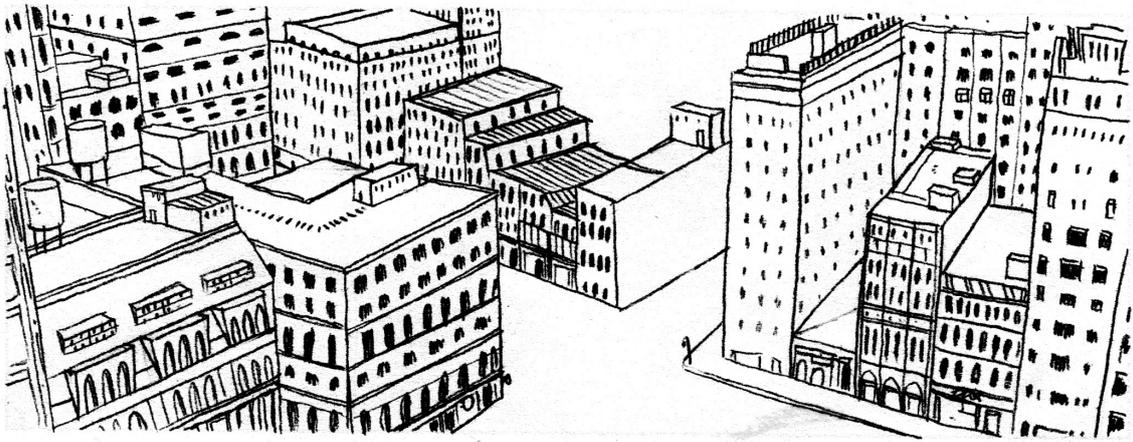
3.2.2. Storyboard y Páginas



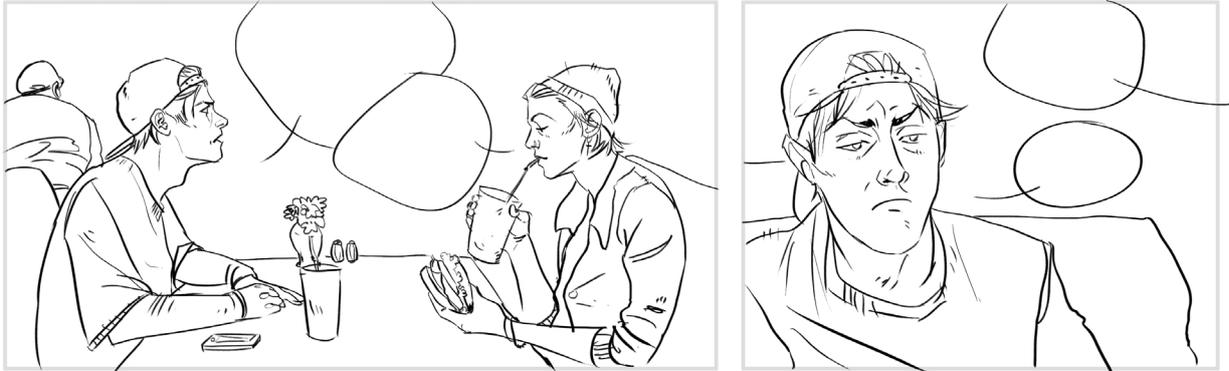
Storyboard de la página 7











4. PUBLICACIÓN, FORMATO y DOSSIER EDITORIAL

Almas Muertas está concebido como un cómic de entre 80 y 104 páginas de final abierto con posibilidad de convertirse en serie en caso de así necesitarlo. No obstante, en un principio, contaría de un sólo tomo y formato de álbum de 29cmx16cm. Estos datos constituyen una aproximación hipotética a lo que sería el formato ideal pensado por el autor, que puede variar dependiendo de la opinión editorial, que contará con la última palabra.

El **dossier** elaborado para este proyecto, que será presentado ante las editoriales, contará con las siguientes características razonadas:

1 - Formato A4 de páginas encuadernadas, con la finalidad de mostrar el trabajo plástico de una forma impactante y digna.

2 - Una breve introducción que contendrá la motivación personal para la realización del proyecto, cuya temática se explicará brevemente.

3 - Una descripción del proyecto, que contendrá la información de edición descrita al principio de este capítulo.

4 - La sinopsis de la historia

5 - Tres páginas con su respectivo guión

6 - Bocetos de producción y galería de personajes

7 - Planificación de páginas, y en definitiva, todo aquello que contribuya a dar información útil sobre el proyecto.

5. CONCLUSIONES

Cuando empecé a escribir las primeras ideas acerca de esta historia, a finales de 2012, jamás hubiera pensado que acabaría por convertirse en un proyecto tan sólido. Este relato comenzó, a manera de catarsis, como una forma personal de volcar todos mis pensamientos acerca de lo que estaba ocurriendo en mi vida como joven en la veintena, cómo estaba reaccionando yo misma ante las circunstancias sociales y políticas del momento, y cómo se comportaban las personas de mi alrededor. Me encontré en medio de un proceso de evolución personal que sin quererlo, fue directamente ligado a *Almas Muertas*, el tono del relato se suavizaba, la historia era cada vez más profunda, menos anecdótica, más rica, a medida que yo misma me fui enriqueciendo como persona durante los 4 años de carrera en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Ciertas asignaturas me ayudaron a ir perfilando este proyecto en el último año y medio, llegando a alcanzar una madurez de la que dudaba ser capaz a la hora de volcarme en un trabajo, no solo personal, sino académico

Gracias a esta labor comprendí la complejidad y versatilidad del medio del cómic, de elaboración inevitablemente lenta y exigente, extremadamente laborioso y en no pocas ocasiones frustrante. Me hizo ser consciente, por una parte, del altísimo nivel de autonomía creativa que supone el no tener que depender de colaboradores técnicos para obtener los resultados pretendidos, ni tener que “negociar” cuestiones con contenido artístico con terceros. Uno decide el vestuario, el “casting”, la iluminación, la dirección artística e incluso el “acting” de los personajes. Por otra, lo sacrificado que resulta el intentar llevar a costas un proyecto de semejante envergadura en la más absoluta soledad.

Este viaje ha resultado ser para mí un gran paso tanto a nivel personal, como laboral y académico. He sido consciente de mis límites y virtudes, de mis debilidades y mis puntos fuertes, y sobre todo, de aquello a lo que quiero dedicarme en la vida, pues contar historias, mediante imágenes estáticas, dibujadas, o en movimiento, seguirá siendo una gran pasión para mí durante el resto de mi vida, y este proyecto me ha hecho ser consciente de también disfruto haciéndolo a un nivel más ambicioso.

6. BIBLIOGRAFÍA

- McCLOUD, S., *Reinventing comics*, New York, Perennial, 2000.
- McCLOUD, S., *Endender el comic: el arte invisible*, Bilbao, Astiberri, 2007.
- EISNER, W., *Comics & Secuential art*, Barcelona, NORMA editorial, 1994
- MCKEE, R., *El guión*, Alba editorial, 2013
- PAIK, K.; LASSETER, J., *The Art of Ratatouille*, CHRONICLE Books, 2007
- FITZGERALD, F. Scott, *The Great Gatsby*, Penguin classic, 1925.
- FITZGERALD, F. Scott, *Tales of the Jazz Age*, Penguin classic, 2011.
- DÍAZ CANALES, J.; GUARNIDO, J., *BLACKSAD: Arctic Nation*, Dargaud, 2003
- HERNANDEZ Brothers, *Love & Rockets*, Fantagraphics, 2008
- GIPI, *El Local*, Madrid, Ediciones Sins Entido, 2008
- PEETERS, F., *Píldoras Azules*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 2004
- HEWLETT & MARTIN, *Tank Girl*, EDB COMICS, 2010
- LARCENET, M., *Los combates cotidianos*, NORMA editorial, 2010
- CLOWES, D., *Ghost World*, Fantagraphics, 2001
- DUNHAM, L. (crea.) *Girls* [serie TV]. USA: HBO, 2012-2014
- CLARK, L. (dir.) *Kids* [película]. USA, 1995
- ARAKI, G. (dir.) *The Doom Generation* [película]. USA, 1995
- KERRIGAN, J. (dir.) *Human Traffic* [película]. UK, 1999
- KALVERT, S. (dir.) *The Basketball diaries* [película]. USA, 1995
- BERTOLUCCI, B. (dir.) *The Dreamers* [película]. Francia, UK, Italia, 2003
- RODDAM, F. (dir.) *Quadrophenia* [película]. UK, 1979
- AROFNOSKY, D. (dir.) *Requiem for a Dream* [película]. USA, 2000
- BOYLE, D. (dir.) *Trainspotting* [película]. UK, 1996

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

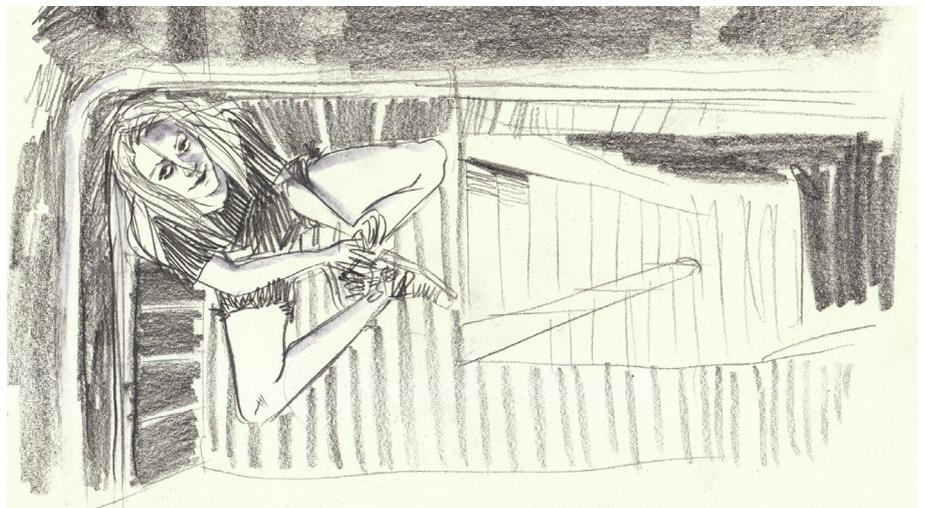
| | Pág. |
|---|------|
| Fig. 1. Scott Kalvert: <i>The Basketball diaries</i> , 1995 | 5 |
| Fig. 2. Darren Arofnosky: <i>Requiem for a Dream</i> , 2000 | 5 |
| Fig. 3. Catherine Hardwicke: <i>Lords of Dogtown</i> , 2005 | 6 |
| Fig. 4. Justin Kerrigan: <i>Human Traffic</i> , 1999 | 6 |
| Fig. 5. Franc Roddam: <i>Quadrophenia</i> , 1979 | 7 |
| Fig. 6. Bernardo Bertolucci: <i>The Dreamers</i> (2003) | 7 |
| Fig. 7. F. Scott Fitzgerald | 8 |
| Fig. 8. Gregg Araki: <i>The Doom Generation</i> , 1995 | 9 |
| Fig. 9. Larry Clark: <i>Kids</i> , 1995 | 9 |
| Fig. 10. Manu Larcenet: <i>Los combates cotidianos</i> , 2004 | 10 |
| Fig. 11. Jamie Hewlett, Alan Martin: <i>Tank Girl</i> , 1990 | 10 |
| Fig. 12. Gipi: <i>El local</i> , 2005 | 10 |
| Fig. 13. Ilustración de Tadahiro Uesugi | 11 |
| Fig. 14. <i>Concept art</i> de <i>101 Dalmatians</i> (1961), con dir. de producción de Ken Anderson | 11 |
| Fig. 15. Aldara Prado: Prueba de color deshechada para <i>Almas Muertas</i> : MILES | 12 |
| Fig. 16. Aldara Prado: Prueba de color tradicional deshechada para <i>Almas Muertas</i> : LIZ | 12 |
| Fig. 17. Aldara Prado: Prueba de color fallida con rotulador y lápices | 13 |
| Fig. 18. Aldara Prado: Estética, dibujo y color definitivos: BRIAN | 13 |
| Fig. 19. Aldara Prado: Boceto de búsqueda estética | 14 |
| Fig. 20. Aldara Prado: Boceto de preproducción: <i>Liz perdida</i> | 15 |
| Fig. 21. Aldara Prado: Boceto de preproducción: <i>Liz recostada</i> | 15 |
| Fig. 22. Aldara Prado: Boceto de preproducción: <i>Brian y Liz caminan por el barrio</i> | 16 |
| Fig. 23. Aldara Prado: Boceto de preproducción, perfil de BRIAN | 16 |
| Fig. 24, 25, 26. Aldara Prado: Nick: personaje principal, perfil | 17 |
| Fig. 26, 27, 28. Aldara Prado: Brian: personaje principal, perfil | 18 |
| Fig. 29, 30, 31. Aldara Prado: Liz: personaje principal, perfil | 19 |
| Fig. 32. Aldara Prado: Joan: personaje secundario, perfil | 20 |
| Fig. 33. Aldara Prado: Anton: personaje secundario, frontal | 20 |
| Fig. 34. Aldara Prado: la casa, boceto | 21 |
| Fig. 35, 36. Aldara Prado: la casa: modelos 3D | 22 |
| Fig. 37. Aldara Prado: <i>Almas Muertas</i> , planificación pág. 7 | 25 |
| Fig. 38. Aldara Prado: <i>Almas Muertas</i> , pág. 7 | 26 |
| Fig. 39. Aldara Prado: <i>Almas Muertas</i> , planificación pág. 1 | 27 |
| Fig. 40. Aldara Prado: <i>Almas Muertas</i> , pág. 1 | 28 |
| Fig. 41. Aldara Prado: <i>Almas Muertas</i> , planificación pág. 3 | 29 |
| Fig. 42. Aldara Prado: <i>Almas Muertas</i> , pág. 3 | 30 |
| Fig. 43. Aldara Prado: boceto germen para <i>Almas Muertas</i> , 2011 | 35 |
| Fig. 44. Aldara Prado: boceto germen para <i>Almas Muertas</i> , 2013 | 35 |
| Fig. 45. Aldara Prado: boceto germen para <i>Almas Muertas</i> , 2012 | 35 |
| Fig. 46, 47. Aldara Prado: Imágenes promocionales para <i>Almas Muertas</i> , 2014 | 36 |

8. ANEXOS:

8.1. LOS PRIMEROS BOCETOS

A continuación se muestran una serie de bocetos que constituyen el germen de este proyecto, que se remonta a 4 años atrás, pocos meses después de empezar la universidad.

Bocetos antiguos para *Almas Muertas*
2011, 2012, 2013



8.2. IMÁGENES PROMOCIONALES

Ilustraciones realizadas con la finalidad de ser empleadas como promoción y publicidad, y para facilitar la difusión del proyecto en medios como las redes sociales.

Aldara Prado: *Dead Souls: Liz*, 2014
Aldara Prado: *Dead Souls: Nick*, 2014

