

**TFG**

---

**NOVELA GRÁFICA: PHANTOMIME**  
**DEL CONCEPTO AL PAPEL**

**Presentado por Fco. Emmanuel Riquelme Miari**  
**Tutor: David Heras**

**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**

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo final de grado se centra en el desarrollo de un sistema de trabajo para la elaboración de una novela gráfica, en la que el proceso se divide en dos partes. La primera parte trata sobre el desarrollo conceptual donde se habla de la idea y de la temática de la historia, mediante el uso de referentes teóricos y visuales. La segunda parte se centra en el desarrollo gráfico sobre el método de trabajo por fases del cómic en el que se descompone el guión y el storyboard que, se desglosa en 4 fases de trabajo.

**Palabras clave:** Novela gráfica, Ilustración, Diseño editorial, Distopía, Mártir, Religión

## SUMMARY AND KEY WORDS

This final career project is focused on development of a preparatory methodology guide for the elaboration of a graphic novel, in which the process is divided into two parts. The first part is about the conceptual development centring on the story's theme and the idea, by the use of theoretical and visual referents. The second part is focused on the technical development of the comic work method in phases, in which the script is decomposed in a storyboard that breaks down into 4 work phases.

**Key words:** Graphic novel, illustration, editorial design, Distopia, Martyr, Religion

## **AGRADECIMIENTOS**

Iván Cirilo Ramos por confeccionar conjuntamente la historia y colaborar con el guion.

A mi familia y amigos por el apoyo que me han dado en el trabajo que ha hecho más ameno el proyecto.

Pepe Martínez Uso por referente arquitectónico

Rafael González Carrión por su participación e interés por el proyecto, que se llevará a cabo bajo el sello New Age Studio.

David Heras Evangelio por tutorizar y aportar material e ideas de utilidad para la historia y metodología técnica.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	05
2. DESARROLLO CONCEPTUAL	05
2.1. Temática: La Distopía; El Poder como Religión	06
2.1.1: Referentes históricos	08
2.1.2: Conclusión Temática	09
2.2. Ambientación y Estética	09
2.2.1. Estética	09
2.2.2. Ambiente y Escenarios	10
2.2.3. Habitantes y Cultura Urbana	11
2.3. Contexto Sociocultural	12
2.4. La Organización-Phantomime	13
2.4.1. Información	14
2.4.2. Ajedrez	14
2.5. Guión- Capítulo Piloto	16
3. DESARROLLO GRÁFICO	17
3.1. Fases de trabajo, cronograma	17
3.1.1. Storyboard	17
3.1.2. Fase 1: El dibujo	22
3.1.3. Fase 2: Corrección, impresión definitiva	26
3.1.4. Fase 3: Entintado	28
3.1.5. Fase 4: Maquetación editorial y texto	32
3.2. Resultado Final	34
4. CONCLUSIONES	35
5. BIBLIOGRAFÍA	36
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	39
7. ANEXOS	40

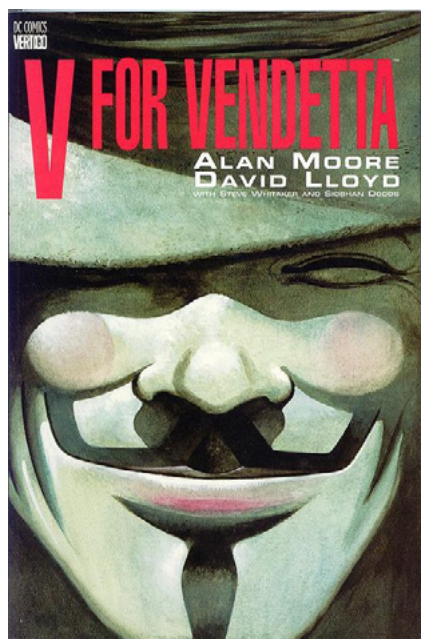


Fig 1.1 Portada de una de las novelas de *V de Vendetta* de Alan Moore y David Lloyd, 1980

Fig 1.2 *Faith*, personaje principal del videojuego *Mirror's Edge* EA Digital Illusions CE (DICE), 2008

## 1. INTRODUCCIÓN

En el presente TFG cristalizan diferentes inquietudes de carácter plástico y conceptual tomando forma de novela gráfica.

Tras haber leído el cómic y visto la película de *V de Vendetta* (fig 1.1), y haber jugado al videojuego *Mirror's Edge* (fig 1.2), empecé a tener curiosidad por el género (de series, películas, novelas, comics y videojuegos) que hablaban de un pueblo o ciudad oprimidos, que luchaban por sus derechos o por su libertad. Otras variantes de la temática hablan de la recreación de dictaduras o estados militares a través de un simple ideal. Curiosamente, la gran mayoría de las historias se desarrollan en Inglaterra o en algún lugar anglo-parlante.

Con esta influencia, quería aprovechar todas las nociones aprendidas en la carrera en las ramas de dibujo, morfología y anatomía. Combinarlo con las recientes nociones de diseño gráfico y editorial, habiendo pasado por el grabado, tipografía móvil y la xilografía, haciendo que confluyera todo en el desarrollo de un cómic o novela gráfica. Recuperé una historia que tenía iniciada y la planteé para el TFG.

Mi propósito es plantear un modelo de trabajo para desarrollar la idea que ya tenía anteriormente con la ayuda de un guionista, en formato de novela gráfica o cómic. La complicación de su elaboración, el tiempo y el hecho de ser el primer cómic que hago como proyecto han sido el principal reto. Tenía que preparar antes un método de trabajo basado en fases con fechas de revisión y entregas, que fui pactando con mi profesor tutor, David Heras. Así pues, presento el desarrollo de una novela gráfica, comprendiendo el proyecto en dos partes fundamentales para una mayor comprensión. El desarrollo conceptual, donde explico el germen de la idea y cómo a través de referentes e influencias se ha construido el guión; y el desarrollo técnico, donde explico, paso por paso, el desarrollo físico de la novela gráfica, sus etapas, cronograma y aspectos técnicos.

Con un guión cerrado, creé un prólogo a la historia para poner al lector en contexto de la narrativa, planteando la ciudad, los personajes y la organización como a modo de introducción, contando solo lo necesario para poder seguir la historia. Éste prólogo sirve como capítulo piloto experimental donde voy a poder tantear, desarrollar y construir el modo de trabajo, estética, y fluidez de la narrativa. Es pues una guía para cuando desarrolle la cómic

## 2. DESARROLLO CONCEPTUAL

En este primer apartado se desarrolla la idea desde sus inicios y su evolución a través de las influencias visuales y teóricas.

Al principio, la trama de mi novela gráfica fue simplemente la concepción de una organización y tres protagonistas que tenían que llevar a cabo unas misiones para el líder. La idea, aún en sus inicios, necesitaba evolucionar por-

que aún era muy básica. Hablando con un amigo guionista sobre la historia, decidió ayudarme en la configuración de su guión y tras varias modificaciones y ampliaciones, cerramos un guión definitivo para poder implementarlo en el TFG. Decidí entonces crear el prólogo que sirviera como capítulo piloto y detonante de la historia que pusiera al lector en contexto.

En mi historia no quería ni héroes, ni buenos, ni malos, sino una situación más realista, por así decirlo, en el que cada uno tiene su visión de lo que quiere y sus formas de conseguirlo. Que una persona sea como es por un motivo generalmente que le obligue a actuar de una manera y que a veces depende de su suerte más que de su plan, ya que la competencia es igual de impredecible. Presento la temática en la que se envuelve la trama, la ideología detrás de del mundo ficticio que se plantea: la Distopía y El Poder como Religión. Analizando el género de la distopía, siempre se ve un gobierno totalitario, dictatorial, opresor, violento; y un pueblo oprimido y descontento, del que se alza una o varias personas que luchan por destruir y reformar su gobierno en busca de una utopía. Generalmente son escenas violentas llenas de propaganda y mensajes de concienciación para los lectores o espectadores, que velan por que sus héroes consigan su cometido.

En toda disputa siempre hay dos bandos y en este caso además de luchar contra el gobierno han surgidos grupos de respuesta, organizados por sindicatos y mafias que alimentan la rabia de la gente y se aprovechan de la situación para lucrarse y ganarse su hueco en el círculo político

## 2.1 TEMÁTICA: LA DISTOPÍA; EL PODER COMO RELIGIÓN.

El concepto clave es el de morir por un ideal. Creer firmemente en que la solución a un cambio debe conseguirse a través de la lucha donde la muerte del individuo se vuelve insignificante. La definición de mártir<sup>1</sup> habla de una lucha o creencia religiosa. Pero si pensamos en una ideología, como la libertad, esto también se convierte en una religión. Se lucha por una creencia que no se conoce, se alimenta la fe de la rabia o la opresión que se ha impuesto. Se persigue la utopía.

La Utopía<sup>2</sup>, según define la Real Academia Española, como “Plan, proyecto, doctrina o sistema optimista que aparece como irrealizable en el momento de su formulación”.

Por lo contrario, la Distopía<sup>3</sup> es un término inglés que significa “un lugar malo, imaginario”. Se trata de una sociedad ficticia, indeseada, la contraposición a la utopía, la antítesis. Suele ser una sátira al mundo, a modo de advertencia, ideologías socio-políticas, control total y de la mediocridad general.

---

<sup>1</sup>Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española (DRAE)*, 22ª Edición, 2001

<sup>2</sup>*íbid.* Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española (DRAE)*, 22ª Edición, 2001 (término ideado por Tomás Moro)

<sup>3</sup>Dictionary.com. [consulta 2014-06-20] Disponible en: <<http://dictionary.reference.com/browse/dystopia>> (acuñada por John Stuart Mill en 1868)



Fig 2.1 Portada de la novela *1984* de George Orwell, 1947-1948.

“Una sociedad caracterizada por la miseria humana, la suciedad, opresión, enfermedad y la sobrepoblación”. Pasando de democracias liberales a sociedades totalitarias del consumismo o aislamiento. A efectos prácticos, estaríamos hablando de una dictadura.

Éste término define a un género que ha inspirado a numerosas obras, tales como *Nosotros* de Yevgueni Zamiatin, *Señor del Mundo* de Robert Hugh Benson, *Mercaderes del espacio* de Federik Pohl y Cyril M. Kornbluth, *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury, las novelas *V de Vendetta* de Alan Moore e ilustradas por David Lloyd (y posterior película de 2009 producida por los hermanos Wachowski y dirigida por James Mc Teigue), o *1984* de George Orwell, adaptado al cine en 1956 (*1984*) (fig 2.1) por Michael Anderson y en 1984 (*Nineteen Eight-Four*) por Michael Radford. Otras obras también: la película *Children of men* (2009), *La Naranja Mecánica*, basada en la novela... y los juegos del hambre.

Una variante de la distopía es el término ciberpunk, una versión modernizada, inspirada en la ciencia ficción. Conflictos entre hackers, mega-corporaciones e inteligencias artificiales en un futuro no muy lejano. Podemos encontrar obras como *Ghost in the Shell*, manga y anime creado por Masamune Shirow o la famosa película *Blade Runner* dirigida por Ridley Scott. “Distopías post-industriales” que se acercan más a la decadencia y a la era post-apocalíptica, como *Akira* de Katsuhiro Otomo, que he visto definir como una “película homónima”, que contrapone una era fuerte e importante a la destrucción y el apocalipsis. Hay un videojuego, aún bajo desarrollo, que fácilmente aúna las tres anteriores ideas en una, *Cyberpunk 2077* (fig 2.2) de CD Projekt Red<sup>4</sup>, y que he usado también como inspiración.

### 2.1.1 Referentes históricos



Fig 2.2 Portada promocional del videojuego *Cyberpunk 2077* de CD Projekt Red, aún bajo desarrollo.

<sup>4</sup> CD Projekt Red. *Cyberpunk 2077*. Varsóvia, Polonia: CD Project Red [consulta: 2013-09-30]. Disponible en: <<http://cyberpunk.net/>>

<sup>5</sup>Guy Fawkes fue un ex militar católico-romano al que contrataron para volar el Parlamento, el día de la Apertura del Estado, el 5 de noviembre de 1605, en el que planeaban asesinar al rey protestante Jacobo I, a su familia, y a una gran parte de la aristocracia protestante. A su vez, se secuestrarían a los infantes no presentes en el Parlamento y despertar así una rebelión en las Midlands inglesas.

Uno de los conspiradores que tenía a un familiar en el parlamento le advirtió del complot para que no asistiera ese día, acto seguido, el familiar comunicó sobre el plan al Parlamento. Se abrió una investigación y la policía metropolitana encontró los explosivos alojados en la cámara subterránea del edificio del Parlamento.

Para más información:

<http://www.infoplease.com/spot/guyfawkes.html>

<http://www.historyofyork.org.uk//themes/tudor-stuart/guy-fawkes>

<http://www.gunpowder-plot.org/fawkes.asp>

<sup>6</sup>Sir William Wallace de Elderslie y Andrew Moray fueron nombrados los guardianes de Escocia (a falta de un Rey), héroes nacionales que vencieron en la batalla del Puente de Stirling, en Escocia, contra los ingleses. Lucharon por la independencia de Escocia desde 1297 contra el rey Eduardo I de Inglaterra quien usurpó el trono escocés.

Moray murió por las heridas sufridas en la batalla, pero Sir Wallace siguió con su lucha hasta que el rey Eduardo I ordenó una segunda invasión a Escocia y le derrotó devastadoramente en la batalla de Falkirk.

Wallace fue capturado y torturado hasta su muerte en 1305.

Para más información:

[http://www.biografiasyvidas.com/biografia/w/wallace\\_sir\\_william.htm](http://www.biografiasyvidas.com/biografia/w/wallace_sir_william.htm)

<http://historiasdelahistoria.com/2012/02/16/el-verdadero-braveheart-no-fue-william-wallace>

[http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/actualidad/8549/william\\_wallace\\_fue\\_ejecutado\\_hace\\_708\\_anos.html](http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/actualidad/8549/william_wallace_fue_ejecutado_hace_708_anos.html)

La historia de Guy Fawkes<sup>5</sup> se podría interpretar como la distopía aplicada a la realidad. La situación en la que vivían los católicos en Inglaterra era de opresión, con unas medidas penales severas implantadas contra ellos, que solo finalizaría con un rey obediente al Papa en el trono. Se intentó un plan de asesinato contra la corona y el parlamento pero fueron descubiertos. Los conspiradores fueron ejecutados y el cuerpo de Guy Fawkes, como señal para los traidores a la corona, fue repartido por los cuatro rincones de Inglaterra y sirvió como pretexto para endurecer las normas anti-católico-romanas. Es pues un mártir.

El fallido intento de asesinato, conocido como el Complot de la Pólvora, es uno más de una serie de intentos, como los anteriores Complot Principal y el Complot Adiós de 1603. Se cree que esto forma parte de la llamada Contrarreforma católica. Guy Fawkes, tras esto, inspiró numerosos versos, la novela gráfica *V de Vendetta* de Alan Moore y David Lloyd y posterior película; personajes de videojuegos como *Fawkes* en *Fallout 3*, que está encerrado en una celda con el número V; y canciones como la de *Remember* de John Lennon sobre el Complot del 5 de noviembre, fecha que los londinenses, aún rememoran hoy, bajan a la calle y encienden hogueras por toda la ciudad. Incluso el fenómeno revolucionario de internet, Anonymous, ha adoptado la máscara de Guy Fawkes como seña identificativa.

Un hecho similar popular en Inglaterra y muy importante para su historia es el de William Wallace<sup>6</sup>, quien luchó por el reino de Escocia y su independencia ante la corona británica. Llegó a ser rey, pero terminó siendo torturado hasta su muerte, públicamente, ante el pueblo inglés y usó su último aliento para decir “libertad” antes de desfallecer. Acto seguido, como era tradición, se repartió su cuerpo por los cuatro rincones del reino. Él también es otro mártir.

Del mismo modo que se busca la libertad, también se puede caer fácilmente en todo lo contrario. La película alemana *Die Welle* (la Ola), por ejemplo, es una adaptación del libro *La Tercera Ola*, de Alvin Toffler. Está basada en el experimento de la *Tercera Ola*<sup>7</sup>, un experimento social que se implantó en un instituto californiano, que pretendía demostrar cómo de fácil es crear una ideología totalitaria mediante el lema “Fuerza mediante la disciplina, fuerza mediante la comunidad, fuerza a través de la acción, fuerza a través del orgullo”<sup>8</sup>. La práctica fue realizada según el marco histórico de la Alemania Nazi, que pretendía erradicar la democracia, tachándola de defectuosa por enfatizar el individualismo. El experimento cobró vida propia y los alumnos pronto se unieron a él. Había creado una dictadura.

<sup>7</sup>Toffler, Alvin. Título original en inglés: *The Third Wave*, Plaza & Janes Editores, 1980

<sup>8</sup>Jones, Ron. Primer día de experimento: lunes 3 de abril de 1967



### 2.1.2 Conclusión temática

Todo esto está ligado a un concepto mayor, la Religión. Entiéndase Religión como una herramienta de conexión y unificación del individuo a un grupo o colectivo. El objetivo es crear un convenio de personas bajo un mismo lema (unificación), líder (una iglesia, monarquía, etc.) y luchar por una Utopía, alimentado por la fe. Con la Religión englobo los conceptos de la iglesia, política y economía en un solo término, más bien estaría hablando del Poder como religión. El dinero mismo lo considero una religión de poder. Una herramienta creada con la solemnidad del comercio justo, que sustituye al anterior trueque de bienes por un material de valor universal. El problema de las religiones o ideologías es cuando el planteamiento es llevado a un extremo, es malinterpretado o se abusa de su poder. Miles de pueblos y civilizaciones han sido destruidos o sometidos bajo regímenes dictatoriales o bajo un líder, por ideología política, económica o religiosa. Esta última sigue siendo una realidad aun en países bajo creencias fundamentalistas en conflicto. La versión diluida de la guerra religiosa que se vive en el mundo económico es la inflación y endeudamiento de países más pobres a otros más apoderados, estando a su merced. En el pasado, las ideologías políticas han creado imperios, alimentados por los esclavos ciudadanos que creían fervorosamente en su líder. El pueblo es mártir por imposición, ignorancia o pobreza.

## 2.2 AMBIENTACIÓN Y ESTÉTICA

La ambientación se alimenta de varios referentes y recursos, sobre todo del mundo real y documentales que he visto de los periodistas de Vice y Motherboard, donde mostraban la vida de otros países en guerra, miedo, y en general situaciones que para nosotros son de las más kafkianas. Podría destacar el documental sobre la guerra en Siria, por parte de la rebelión popular y Al-Qaeda<sup>9</sup>, o también, la reciente ley homófoba rusa, aprobada por el presidente Vladimir Putin<sup>10</sup>. Un ejemplo que me gusta compartir, y con el que identifico mi trabajo y los referentes nombrados en el apartado anterior, es un video, con el título de *Esta secuencia diaria del año de una niña te pegará donde más duele*<sup>11</sup>. Un video ficticio sobre el paso de un año en la vida de una niña que al principio parece pertenecer una familia convencional, pero luego nos transporta al día a día que viven los niños en Siria.

---

<sup>9</sup>Vice News. Siria, Al-qaedas new home [documental]. US: Vice, 2014

<sup>10</sup>*ibid* Vice News. Young and gay un Puttin's Russia [documental]. US: Vice, 2014

<sup>11</sup>Esta secuencia diaria del año de una niña te pegará donde más duele. En: *Upsocle*. [vídeo] US: Upsocle, 2006-12-26. [consulta: 2013-02-15], Disponible en: <<http://www.upsocle.com/mundo/esta-secuencia-diaria-del-ano-de-esta-nina-te-pegara-justo-donde-mas-duele/>>



Fig2.3 Detalle de la novela gráfica *Sin City*, 1991

### 2.2.1 Estética

La estética que más me influyó para el cómic fue la del videojuego *Mirror's Edge* de EA Digital Illusions CE (DICE). Una ciudad genérica en un contexto histórico actual, sin localización geográfica exacta. Una ciudad limpia, minimalista, donde los edificios y la infraestructura son blancos, excepto los que te sirven para guiarte hacia dónde ir, que suele ser de un color predominante ya sea todo rojo, azul, naranja verde etc., colores básicos. En contraposición tenemos a *V de Vendetta*, que se centra en Londres en una era futura, no muy lejana, y que tiene un ambiente negro y oscuro con un predominio secundario del rojo. Me gustaban estas dos mezclas en un ambiente semi-minimalista donde predomina la línea, la trama, la limpieza y un solo color, el rojo.

Para la línea me fijé en el trabajo de Katsuhiro Otomo, escritor y dibujante de *Akira*. Las tonalidades se crean a partir de tramas y solo usando la tinta negra. Un trabajo muy manual que me llamaba bastante la atención, pero al tener que incorporar color y un aire limpio, tendría que ser un equilibrio de menos trama por mancha en negro y en rojo, con un predominio de blanco.

Otra novela gráfica que consideré bastante fue la de *Sin City* (fig 2.3) de Frank Miller, que en colaboración con Robert Rodríguez, adaptó al cine en 2005, y que goza de un ambiente oscuro y negro de muy poca luz y un color ocasional como el rojo para un personaje en concreto. Muy en la línea de *Sin City*, pero de aire más japonés (manga), se encuentra *MadWorld* (fig 2.4), desarrollado por Platinum Games y publicado por Sega. Un videojuego en blanco y negro que añade el rojo para la sangre de los personajes y que ha llamado la atención por ser uno de los juegos más violentos del mercado.



Fig 2.4 Detalle del videojuego *MadWorld*, 2008

### 2.2.2 Ambiente y escenarios

El ambiente de escenarios y edificios está basado en las ciudades de Londres y Nueva York, tal y como se han fijado los dibujantes anteriores para sus obras. Una ciudad de rascacielos, jungla de hormigón con toque de modernidad y geometría europea.

La arquitectura geométrica es estéticamente llamativa y símbolo de riqueza, abundancia y modernidad. Me parecía una contrariedad perfecta para mostrar una ciudad que esconde ante el mundo un pueblo descontento y oprimido. La edición 160 de la Revista *Arquitectura Viva* me fascinó por los edificios que mostraba, reforzaron lo que anteriormente había visto en documentales y películas. Aproveché también, la exposición que se hizo en el espacio de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Valencia, y tomé unas fotos e ideas de los PFC, maquetas de licenciados en arquitectura. Un amigo arquitecto, y que también trabaja en modelados en 3D para sus diseños, me enseñó su página web<sup>12</sup> y vi muy útiles sus edificios

<sup>12</sup>Pepe Martínez Uso, *Photocad*. Valencia [consulta: 2013-01-20]. Disponible en: <<http://photocad.tk>>

<sup>15</sup>*Steampunk* es un género retrofuturista de origen en la literatura de ciencia ficción. Una estética visual que mezcla la época Victoriana con máquinas de vapor. Por lo general las locaciones se centran en Inglaterra, inspirándose en obras de H.G. Wells y Jules Verne. Comparte las mismas raíces que el género *Cyberpunk*.



Fig 2.5 Cartel propagandístico diseñados por Rob Dobi.



Fig 2.6 Diseño conceptual de un personaje del videojuego *Mirror's Edge*

e interiores porque combinaban perfectamente con los otros referentes y además tendría un referente de consulta directa, del cual pedirle primeros planos detalle y generales de sus edificios. Señalo también una inspiración de los chips y circuitos electrónicos y placas base de ordenadores y portátiles que siempre me han parecido ciudades en miniatura. En especial, uno que vi expuesto en la facultad de informática de la UPV, que estaba pintado en blanco.

Finalmente encontré un ilustrador que me encantó su estilo sencillo e impactante, Rob Dobi<sup>13</sup> (fig 2.5) con un aire colorido y de propaganda, que no se va mucho de la vanguardia rusa en cuanto a esencia, o parecido incluso a los famosos grafitis de Banksy, que podrían decorar las pancartas y pósters de la ciudad. Un trabajo de grabado o de pocas tintas, con un color plano, de producción en masa, carteles de protesta con sátira y ridiculización de la sociedad, política y de la cultura general. Estos símbolos de protesta son la esencia de la crítica reivindicativa o de lucha contra el sistema y están muy presentes en cualquier ambiente distópico, solo que, en las obras de ciudades más oprimidas, se ve mucho menos color e imaginación. Están más escondidos, clandestinos. Pero generalmente, esta depresión se ve en mundos post-apocalípticos, o que han pasado por un cambio extremo, y no tan paulatino como el mío.

### 2.2.3. Habitantes y cultura urbana

Para los personajes y los habitantes ciudad, quería un estilo moderno y actual que combinase con la arquitectura, pero que también tuviese un lado paramilitar, que se pasearan con equipamiento y accesorios bélicos. Así que tomé apuntes de algunos diseños de ilustradores independientes, como un perfil de Pinterest<sup>14</sup> que encontré, en el que tenía una galería conformada con varios diseños de ropa urbana moderna de diferentes diseñadores, de los cuales seguía los enlaces y me mostraban los distintos artistas y sus piezas. Se ven diseños extravagantes y también muy visuales. También hay una combinación de moderno con antiguo, más a lo Steampunk<sup>15</sup>.

Pero el referente clave aquí es otra vez el videojuego *Mirror's Edge* (fig 2.6). Esa estética minimalista y moderna, actual, urbana sobre todo, que tiene un ambiente muy de diseño, se aleja bastante de lo que sería la típica distopía oscura y negra, y es la tendencia a la que más me quería acercar. Esto mezclado con las estéticas punk, moderna de *Cyberpunk 2077* y futurística de *Ghost in the Shell*.

No obstante, para el carácter quería un toque de acidez y un humor más británico, y me pareció perfecto el guión y desarrollo narrativo de la película *Rocknrolla* de Guy Ritchie. Una narración y diálogos entre personajes con un narrador omnipresente, que te cuenta solo lo que necesitas saber. También

<sup>13</sup>Robdobi. Connecticut, US: [consulta: 2013-01-20] Disponible en: <<http://www.robdobi.com>>

<sup>14</sup>Kharev. *Clothes-fashion*. [consulta: 2013-01-16] Disponible en: <<http://www.pinterest.com/kharev/clothes-fashion/>>

Fig 2.7 Otro diseño conceptual de personajes para el videojuego *Mirror's Edge*



hace esto, Guy Ritchie, en sus otras dos películas *Snatch* y *Lock and Stock: two smoking barrels*, pero es en su tercera película, *Rocknrolla*, donde los guiones están mejor interpretados y más fluidos. En las dos películas anteriores la trama estaba más elaborada, pero los guiones se hacían lentos y pesados, la acción no se llegaba a sentir del todo real, especialmente en la primera.

Algunos de los personajes los he construido a partir de personas reales, actores, o a partir del estudio y síntesis de los rasgos y facciones identificativos de personas británicas, predominantemente.

Todo personaje en la historia usa un pseudónimo que encubre su verdadera identidad. Por lo que pueden actuar entre bastidores en la misma organización y llevar acabo sus propias acciones. Para una descripción detallada, en los anexos se puede encontrar la *Ficha de Personajes* que aparecen en la historia: descripciones, trasfondo de personajes y modelos o referentes de cada personaje.

## 2.3 CONTEXTO SOCIOCULTURAL

La historia se desarrolla en una ciudad ficticia inspirada en Nueva York y Londres, siendo la capital de un país de habla inglesa británica. Es el mundo actual dentro de unos 4 años, donde hay un gobierno totalitario, sin llegar a ser dictadura (reconocible en nuestra época). Continuas manifestaciones que han empezado a ser violentas por parte de los ciudadanos que rivalizan con la fuerte ofensiva policial, en la que entre los antidisturbios se encuentran exsoldados acabados de llegar de la guerra con Siria. Las calles son peligrosas pero aparentemente permanecen tranquilas durante el día. Varios grupos radicales de encapuchados han aparecido por toda la ciudad siendo algunos, un partido político que intenta ganar el voto del ciudadano a base de violencia y la toma de edificios públicos para su uso personal. Otros simplemente actúan como sicarios o mercenarios, quienes entran en juego y boicotean actos políticos importantes.

Siempre se culpabiliza al gobierno, son siempre los malos, pero nunca nadie se pregunta si el ciudadano está haciendo lo correcto. Hay muchos inte-

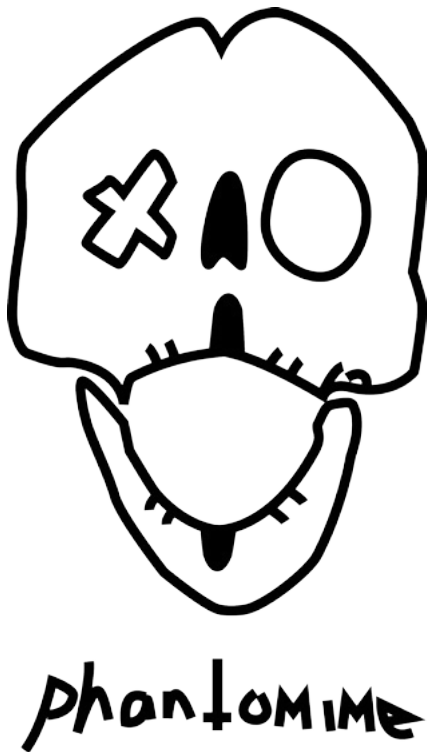


Fig 2.8 Logotipo del grupo organizado Phantomime de la novela gráfica del mismo nombre



Fig 2.9 *Ghost*, personaje de la saga de videojuegos *Call of Duty*, 2009.

reses por parte de los protestantes y sindicatos que utilizan la ira del pueblo a su favor. La gente hace la vista gorda con el tráfico de armas y estupefacientes por sus calles, si pueden costear su suministro de armamento para luchar contra el sistema. El problema real no son solamente los políticos sino la gente ignorante de su situación, que actúa sin una previa meditación. Grupos que declaran ser democráticos son en verdad una coalición de políticos radicales que buscan su sitio en la economía y poder de la ciudad. Destrozan infraestructura pública que paga el ciudadano de a pie, empeorando la situación económica, por si no fuera suficiente la farsa política. Sea lo que sea, el ciudadano decente y trabajador acaba siempre pagando por la inmadurez e interés de ambas partes.

La ciudad (sin llegar a mencionar nunca su nombre ni situación geográfica, por ser más genérico) es un reclamo turístico y cultural, de apariencia Europea y que tendrá continuas referencias no demasiado concretas del mundo exterior, que ayudaran al argumento cuando sea necesario. Hay que dejar claro que la importancia en esta historia no es la ciudad en sí, sino lo que ocurre en ella. Algo así como podríamos ver en los cómics de *Batman*, o el videojuego *Mirror's Edge*, en el que en ningún momento se menciona la ciudad en la que están, ni queda claro en qué continente se encuentra, representando un mundo genérico.

No obstante, no es un ghetto. No estamos hablando de un escenario como el de la película de *Blade Runner*, sigue estando perfectamente en pie, a pesar de las continuas turbulencias que pasan a diario, sigue siendo un lugar importante para el mundo y hay una fuerte imagen de felicidad y publicidad positiva y consumista. Es como algo ya bastante cotidiano.

## 2.4 ORGANIZACIÓN-PHANTOMIME

El nombre de Phantomime (fig 2.8) es una fusión entre las palabras inglesas “phantom” (fantasma), y “pantomime” (pantomima). Es una alusión al concepto de ser un fantasma: un ente aparte de la sociedad, oculto, transparente, omnipresente, aterrador, etc. Pantomima se refiere a sátira, burla, manipulación, ironía, en general ligado con la ideología de la Reina de ajedrez. Combinados sugiere una entidad o fuerza que controla sin ser visto, un vigilante, un guerrero silencioso. El referente que me influyó para el nombre viene del personaje *Ghost* (fig 2.9) del videojuego *Call of Duty*. Su nombre también significa fantasma, pero la de “phantom” se suele usar más para el ambiente teatral, como la obra de *Phantom of the Opera*<sup>16</sup>, *Fantasma de la Opera* en inglés, mientras que la palabra “ghost” se usa más en el lenguaje popular. También vemos “phantom” en *Star Wars: The Phantom Menace* (*La Guerra de las Galaxias: La Amenaza Fantasma*) También se dice que un “phantom” es un tipo de fantasma que se asemeja más a los rasgos de una persona. Aparece ser normal hasta que actúa supernatural, mientras que

<sup>16</sup>Leroux, Gaston. Título original en francés: *Le Fantôme de l'Opéra*. 1909



un “ghost” es simplemente una aparición abstracta astral. No tiene poder de interacción con los humanos.

El grupo Phantomime no es el típico conjunto de jóvenes irascibles que quieren destruir todo a su paso. Están muy organizados y tienen ya a muchísimos integrantes repartidos por toda ciudad. No está formada por una clase pobre, son los pocos ciudadanos de clase media que quedan. Tienen sus trabajos y su vida, pero luchan por una causa que lleva ya unos años trabajando desde cero. Sin embargo, no se dejan ver a la luz, ya que les llevaría a la extinción y por eso, usan pseudónimos y nomenclaturas para encubrir sus identidades. La gente sabe que existen y hay muchísimos que quieren formar parte de la organización, pero también a muchísimos otros no les conviene y los quiere eliminar. Trabajan desde la sombra y están metidos en todas partes como infiltrados, menos en un área, en la que es imposible integrarse: el gobierno central. Son tan corruptos y auto-protectores que la mínima información que se escapa es bloqueada de inmediato y el sujeto o sujetos involucrados son exterminados. Phantomime juega con dos factores.

#### **2.4.1 Información**

Vivimos en un mundo mediatizado. El verdadero poder no son las armas sino la información, lo que sale a la luz. Si controlas la información y la manipulas a tu voluntad, mueves a las masas. Después de trabajar la información relevante, puedes tomar acción y borrar a tus competidores y los obstáculos de tu camino. Phantomime sabe que la gente actúa según se le estimula y juega con este factor activamente, pero debe ser cauteloso, pues las masas son irascibles y peligrosas y pueden volverse en su contra. Tienen que tener controlado tanto lo que difunden como lo que se difunde por otros. Deben ser rápidos, los primeros.

#### **2.4.2 Ajedrez**

Su organización está puramente inspirada en el juego de mesa del ajedrez. Cada personaje cumple una función importante. Un conjunto militarmente organizado.

Los **Peones**, los recaderos, son la primera línea de avance de la organización. Su función es el cumplimiento de tareas y movimiento para la recaudación de información y la eliminación de sujetos. Normalmente, son los miembros más ágiles y más jóvenes de la organización. Están estructurados en grupos de tres o cuatro miembros que trabajan como pelotón, con un miembro al mando, quien recibe las órdenes directamente del **Rey**. Van lo suficientemente armados como para resolver un enfrentamiento menor, pero son meramente defensivos y únicamente eliminan objetivos si el Rey les concede permiso.

Las **Torres**, la Prensa, son los que reúnen la información y la distribuyen al resto del grupo, trabajan simultáneamente con los Peones y son la parte más pública de la organización. No obstante, no es pública su integración en la organización, ya que esto les daría muchos problemas y abriría investigaciones. Cautelosamente cuelan la información en todas las redes, hackean sistemas y bases de datos y usan cuentas de usuario falsos. Normalmente usan servidores remotos que dificultan cualquier seguimiento policial. Su única labor es difundir y proteger o esconder a los peones, y deben hacerlo rápido para no condenar su posición. Hay demasiados intereses por ambas partes en la ciudad sobre información que encubrir. Por lo tanto, es el resto de la organización quien toma acción con lo que investigan.

Los **Jinetes**, los guardianes de la organización, son los que acuden cuando algún miembro se ve envuelto en una situación peligrosa que podría desatar la operación. Eliminan eficazmente cualquier obstáculo con precisión militar. No puede ser un jinete cualquiera. Debe ser un soldado de élite en el grupo. Solamente hay dos miembros Jinetes y uno de ellos está infiltrado en la policía como sargento. Se mueven rápido y tienen prioridad de acción y libertad de maniobra, aprobado por el propio Rey.

Los **Alfiles**, los abogados, última línea de defensa de la organización, es la que se encargan de encubrir pública y políticamente a la organización cuando ocurre algún acontecimiento o se ha eliminado a alguien. En este mundo la religión es la política y Phantomime lo sabe mejor que nadie. Es vital mantener legalmente limpios a sus miembros. Pero los abogados no protegen a la organización como un conjunto, sino a miembros por separado. Tampoco es siempre perfecto. Algún miembro que ha sido capturado y no es posible su recuperación, se le corta todo suministro por parte de Phantomime. Si es necesario se elimina, pero antes se intenta rescatar mediante un Jinete, ya que no se pueden permitir perder miembros. Phantomime sabe que los Alfiles son vitales pero muy peligrosos porque están totalmente integrados en el mundo político y eso les hace públicamente vulnerables. Así que solo recurren a ellos cuando es importante.

Por último, El **Rey**, el líder, un exsargento militar de la guerra en Siria, quien combatía en una unidad especial de élite, llamada los Razor-Hogs. Es el fundador de la organización que habiendo pasado por múltiples grupos radicales por la lucha contra el sistema, rápidamente aprendió sobre lo parasitado que estaba éste y decidió montar su propia organización. Gracias a sus muchos contactos, rápidamente se formó lo que ahora se llama Phantomime. Su pasado está lleno de apariencias públicas y expediente bastante extenso, empezó a ser perseguido, y eso le obligó a esconderse entre las sombras y cambiar de táctica. Pasó de ser un miembro activo a un líder fantasma que se comunica con sus miembros de forma indirecta, utilizando a un miembro específico, que no tiene cara, es decir, nadie le conoce, solamente el Rey. A este miembro se le conoce como "**Wire**". Check-Mate, que es como se hace llamar el Rey, es un personaje muy fuerte y duro. Trastornado por la guerra,

su única ambición es cambiar el mundo, antes de morir. Ha esperado pacientemente durante 7 años, que es lo que ha tardado en tener lo que tiene hoy en día, y haría cualquier cosa con tal de que todo este trabajo acabe con su propósito. Nadie sabe nada de su pasado y su marca identificativa es su cara, tatuada con una calavera. Un personaje misterioso y complicado.

Lo importante del sistema de organización en ajedrez es la ideología de que un Peón siempre puede convertirse en una **Reina**. Siempre habrá una constante rotación de papeles en la que la pregunta constante es ¿quién es realmente el Peón y quién la Reina? ¿Quién se deja manipular para aparentar y aprovechar un cierto momento, y quién es el manipulado? No habrá nunca un solo protagonista en esta historia pues el rol principal va rotando según un personaje o núcleo de personajes se vuelven importantes. Habrá flashbacks de momentos en que creemos que sucedió algo, que después nos cuenta otra historia y todo tenía un propósito completamente distinto. Todos cumplen su función, pero desarrollan otra simultáneamente según el momento. También serán importantes las relaciones entre los personajes en la historia pues todo se desarrolla según criterios personales.

## 2.5 GUIÓN- CAPÍTULO PILOTO

En la primera escena, vemos una persecución de la policía a un coche deportivo, no sabemos qué ha ocurrido o por qué le persiguen. La policía mediante una maniobra violenta hace que el coche choque y vuelque, lo detienen. Al día siguiente, tras el incidente, vemos la figura de un político que se dispone a dar un discurso ante los medios sobre unos insurgentes que han estado causando estragos en la ciudad y que deben ser detenidos.

Mientras ocurre su discurso, hay un flashback o salto temporal, en el que nos habla un narrador externo contando el contexto de la ciudad. Una ciudad que hoy en día es una potencia mundial, que goza de buena fama y riqueza, o eso es lo que aparenta, porque también vemos su cara oculta, un pueblo descontento y oprimido. La obsesiva vigilancia del gobierno ha llegado hasta el nivel de contratar a soldados traídos de la guerra, como policía antidisturbios y aplacar las continuas y cada vez más violentas protestas de manifestantes, que se muestran ya armados y entrenados para equipararse al nivel de sus opresores. Vemos que esta lucha continua que se vive al margen de los medios ahora tiene una nueva cara, la organización que hace falta para combatir con la dictadura.

Tras volver a la entrevista, el político hace una llamada al pueblo para que detenga a estos insurgentes y asegura que serán estrictamente castigados. Abandona la sala junto a sus guardaespaldas refugiándose en su seguridad, pero pronto se da cuenta a que sus cartas empiezan a jugar en su contra.



## 3. DESARROLLO GRÁFICO

En este segundo apartado se desarrolla la novela gráfica del trabajo, que se desglosa en etapas evolutivas, partiendo del guión que ahora se traslada al papel. Para una mayor fluidez, he puesto una selección de 4 o 5 ejemplos en sus respectivas etapas viéndose así el desarrollo de mejor manera. Para ver el resto de los bocetos y páginas, en los anexos se pueden encontrar el documento de Storyboard y Bocetos. También en los anexos se encuentra el documento Phantomime-Versión1, donde recojo los bocetos y dibujos que fueron el antecedente de este proyecto.

### 3.1 FASES DE TRABAJO, CRONOGRAMA

Cuando la historia se puede empezar a trabajar se elabora un guión que la recoge en papel. Se va puliendo y retocando detalles hasta tener un guion definitivo.

Como ya he comentado, la historia que relato es un capítulo piloto, que sirve como introducción a la historia central, es pues, como un detonante que además pone al lector en contexto y nos cuenta lo mínimo que debemos saber. Este capítulo experimental iría evolucionando a medida que iba tanteando y probando qué técnicas gráficas se usarían.

Hablé con mi tutor sobre cómo planificar el cronograma del proyecto y tiempos que establecer por etapa, a partir de los primeros bocetos que ya tenía. Se fijaron días de revisión, cada etapa tenía fechas de entrega establecidos según la complejidad de la propia.

Para las tutorías y revisión acordamos vernos todos los lunes de cada semana. Al principio fuimos quedando cada dos lunes, o 15 días, pero conforme se iba acercando la fecha de entrega, pasamos a quedar cada semana, y en caso de no poder vernos, nos mandábamos un correo. Las tutorías revisaban el progreso del trabajo y corregía los fallos que hubiera en el proceso.

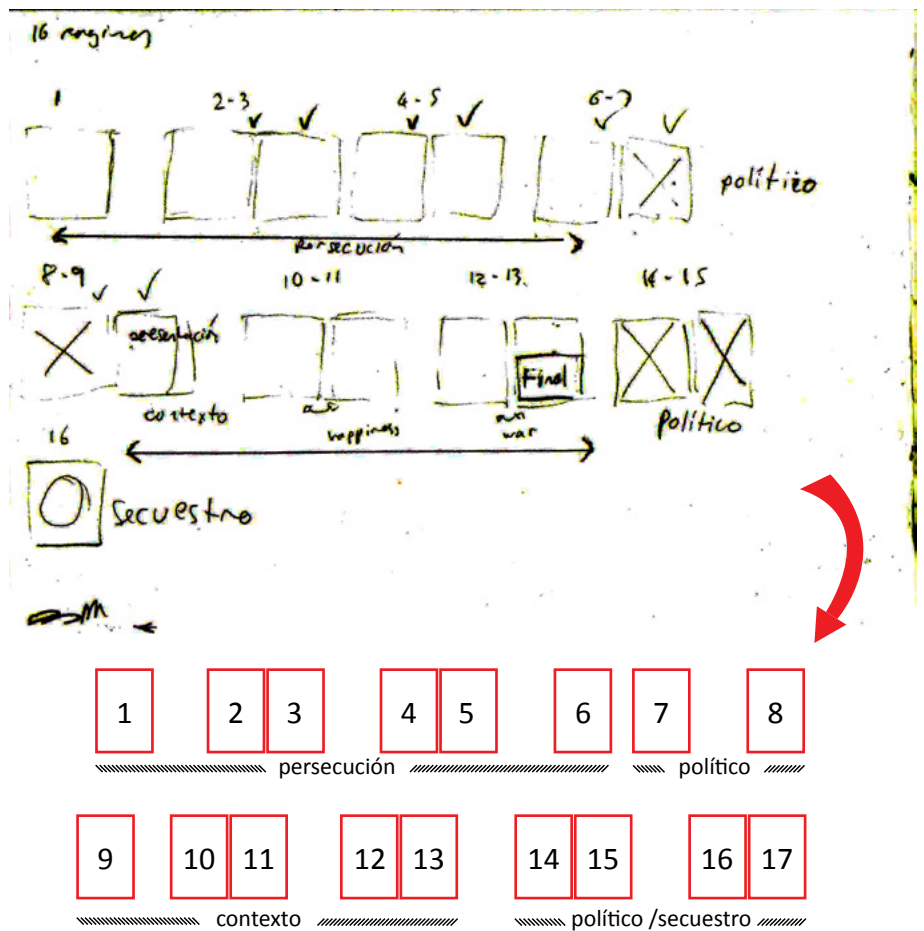
#### 3.1.1 *Storyboard*

El storyboard es la primera fase de organización del guión, que consiste en plasmar la historia por escrito en narración ilustrada. En esta fase hay que tener muy en cuenta, en todo momento, cuánto va a durar cada escena para descomponer en tantas viñetas por página. Qué va en doble página, dónde hay cambios de escena, de ritmo etc. Los dibujos son bocetos esquemáticos y van acompañados de anotaciones sobre la iluminación, perspectiva y el estilo de viñeta. Normalmente, lo hago en un papel o formato más reducido para ahorrar espacio y tiempo y así producir muchas más ideas y variantes y poder comparar y elegir cuales van mejor para el desarrollo de la trama. El capítulo piloto se dividió en 17 páginas: 8 pliegos y primera página.

Fundamentalmente para que el guión se ajuste perfectamente en el número de páginas disponible, hay que tener en cuenta las escenas o partes claves y dónde van a ir, a partir de qué cuentas se puede ver cómo lo cuentas dependiendo de la importancia de los detalles o acciones. En este guión tenía 3 escenas clave: la persecución, el político y el contexto sobre la ciudad. Antes de ponerme con el storyboard hice una serie de bocetos sobre estas escenas clave donde probé con diferentes ángulos y detalles hasta tener una escena que me convenciera (éstos dibujos se pueden ver en el anexo Storyboard y Bocetos).

Me hice este pequeño esquema (fig 3.1) de pliegos para contener el guión de manera controlada.

Fig 3.1 Planificación de storyboard. Una primera propuesta de dieciséis y una segunda propuesta con un añadido de una decimo-séptima.



La calidad de la imagen está un poco borrosa pero lo que se ve es una división de las 17 páginas en: entre las páginas 1 y 6 la persecución policial, en las páginas 7 y 8 introducción al político, de la 9 a la 13 el contexto y ambiente de la historia y entre la 14 y 16 vuelve al político siendo secuestrado en la página 17, terminando ahí el capítulo. Las cruces y ticks sobre las páginas representan cuales estaban hechas y cuales faltaban mientras iba haciendo progreso.

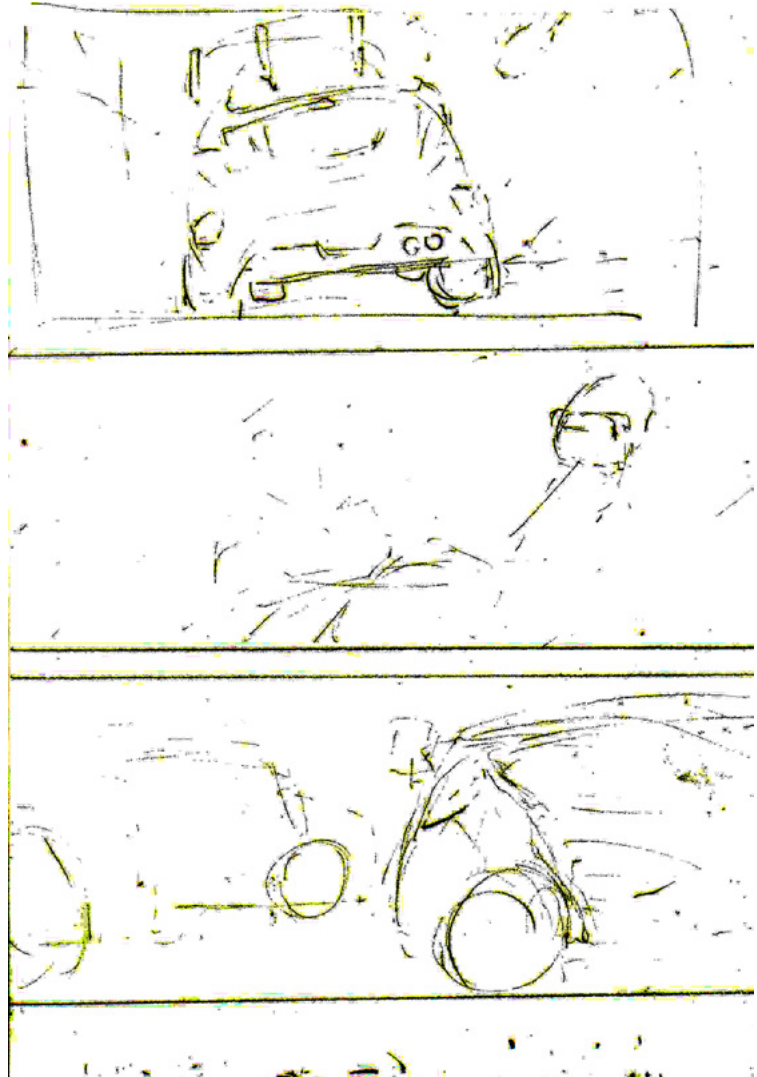
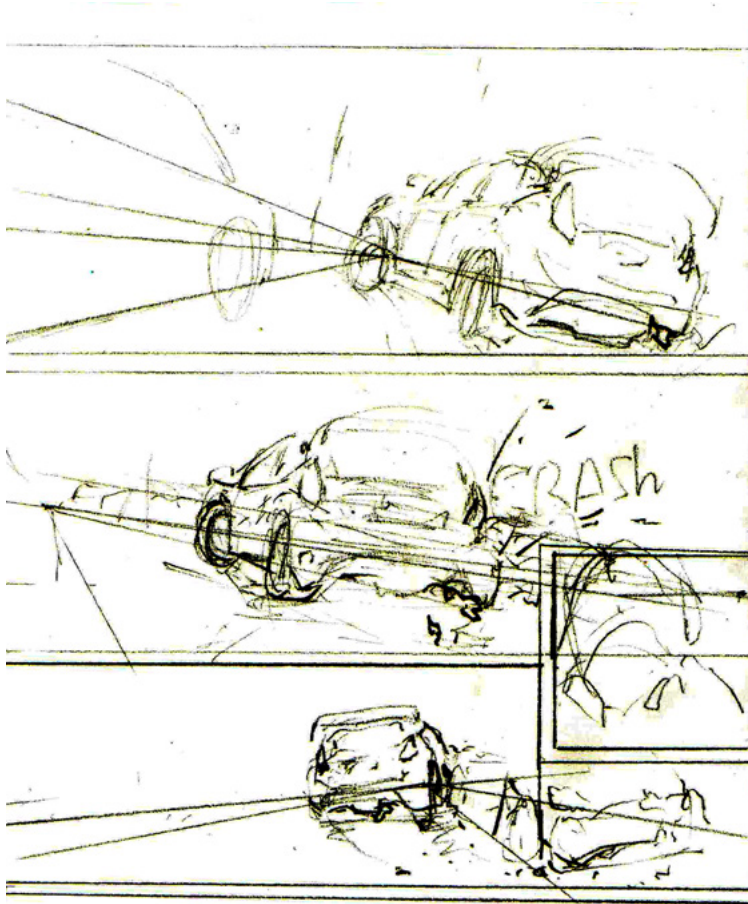


Fig 3.2, 3.3 y 3.4 Bocetos y storyboard de las páginas 2 y 3. La escena del coche girando en la esquina la repetí unas 5 o 6 veces desde diferentes ángulos antes de implementarla en el storyboard. También probé a experimentar con montar la escena mediante el modelado 3D, con el programa Autodesk 3Dmax.

El problema de este medio es que basarme en él hacía que la escena perdiera dinamismo y se hacía repetitivo. Así que pasé a hacer las escenas directamente desde mi cabeza.

Usé imágenes de apoyo y referencias de coches existentes y de ciudades nocturnas para que las viñetas fuesen algo más realistas.

Tres viñetas por página en este pliego le da una lectura rápida que acompaña con la escena de acción.





Fig 3.5 Modelo en 3D de la escena de la persecución en las páginas 2 y 3. Aquí se ven las instancias que escogí inicialmente para construir las viñetas, pero dado que al final este método se desechó, resumí estas capturas en solo 3 viñetas para que diera una mayor sensación de velocidad y no repetir la misma acción dos viñetas seguidas. No obstante se dibujó la página teniendo en cuenta el movimiento que tomaba el coche en la maqueta en 3D y usando imágenes de referencia que mostraban el ángulo del vehículo y, sobre todo, lo que me interesaba era la posición de las ruedas de los vehículos ya que tenían que tener una coherencia respecto a la carretera y que no pareciera que estuvieran flotando.



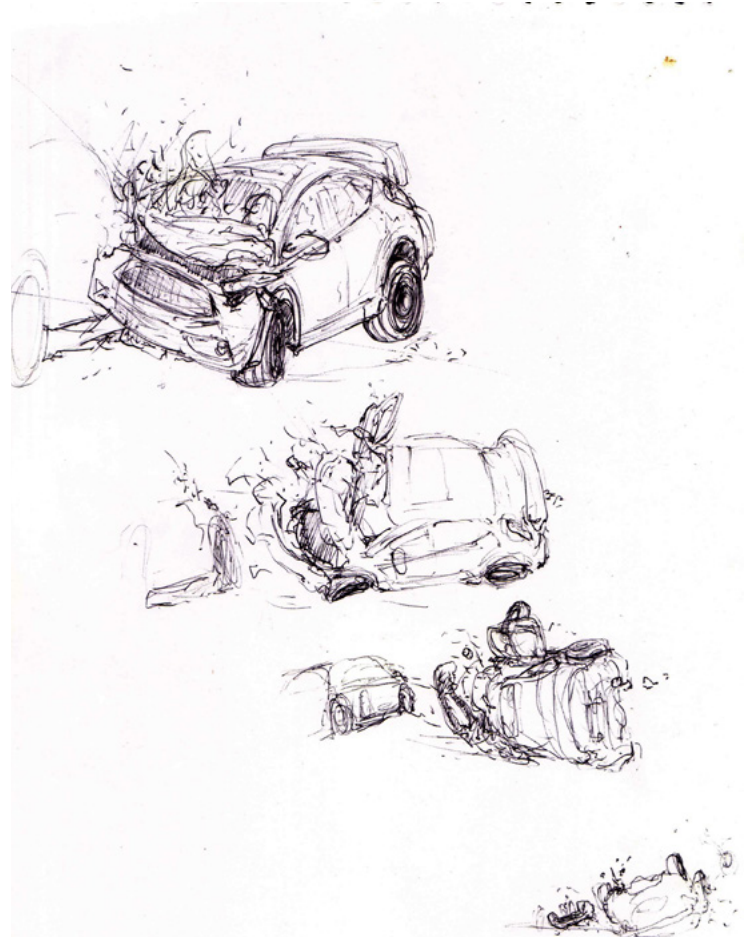
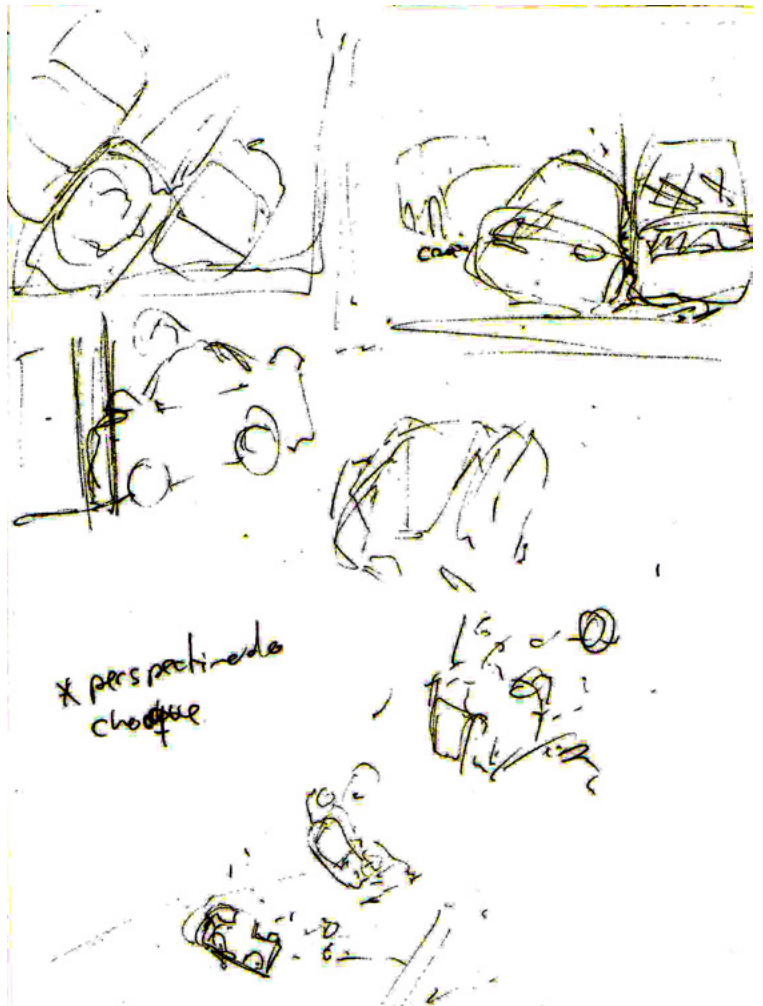


Fig 3.6, 3.7, 3.8 y 3.9 Bocetos y storyboard de las páginas 4 y 5. Al principio la escena donde disparaban desde el coche a la policía iba a ser desde el techo, pero tras hablar con el tutor decidimos que la escena era muy falsa, dado que sería muy peligroso hacerlo en la vida real. Así lo cambié para que disparara desde los asientos de atrás, rompiendo el cristal trasero y luego disparando con el rifle. El coche también se cambió para darle más dinamismo mediante diferentes planos.



Se determinó la duración establecida para el desarrollo del storyboard durante el mes de febrero y principios de marzo. Una vez hubiera suficiente desarrollo podría pasar a dibujar las hojas. Pero esto no quería decir que el proceso de storyboard se abandonara, sino que se mantenía en un segundo plano, ya que en caso de que alguna página o pliego no convenciese se volvía a pensar mediante el storyboard.

Una vez están escogidas las páginas definitivas, se pasa a la siguiente fase, dibujar las páginas a tamaño real.

### **3.1.2 Fase 1: El dibujo**

La primera fase de dibujo consiste en trasladar la planificación del storyboard a un boceto en su formato correspondiente, dibujando a mano con lápiz en papel folio básico. Aquí el dibujo es importante, ya que determinará el acabado final. Así que se debe tener en cuenta todos los detalles, objetos y personajes. A veces cuando una página está terminada siempre se puede mejorar la colocación de los elementos, corregir proporciones o si directamente el resultado no convence, se vuelve al storyboard y se replantea.

Para dibujar las páginas definitivas en esta fase fui eligiendo las páginas del storyboard que más claro estaban, y dejarme las que más me tenía que pensar y re-dibujar para más tarde. Esto explica por qué hay algunas páginas más desarrolladas que otras sin seguir el curso natural de la narración, aunque se plantease así la metodología.

La primera página por ejemplo, tiene la importante tarea de enganchar al lector y tenía que estar bien montada, por eso, me la dejé para el final aunque ya tenía claro lo que iba a haber. Pasé por 4 versiones diferentes de bocetado hasta tener ya uno que me convenciese más. Para las posteriores etapas seguí el mismo modelo de trabajo. La página 16 marcaba el final del capítulo pero mi tutor me aconsejó ampliar el tamaño de las dos últimas escenas, ya que son importantes y tenían que resaltar, así que dado que también podía usar la página de al lado, la 17, mudé ahí las dos últimas viñetas y amplié todas las viñetas de las dos páginas para que se vieran mejor los detalles, que además de ser una escena de acción, se aprovecha del mismo recurso que la escena de la persecución: viñetas grandes para crear dinamismo.

Las páginas 10 y 11 me costaron más porque tienen más texto en comparación con las demás y dado que estaba contando el contexto y ambiente de la ciudad, probé con combinar una serie de imágenes que acompañaran el discurso, a modo de flashback o narración sin viñetas. En el storyboard probé tres versiones diferentes y en el bocetado otras 3 más hasta tener las dos páginas ya encajadas. Resumí partes de texto y quité también partes que iban a entrar también en el discurso pero que veía prescindibles.

La escena de la persecución eran las páginas que más claro tenía desde el principio, así que no dudé en empezar por ellas.

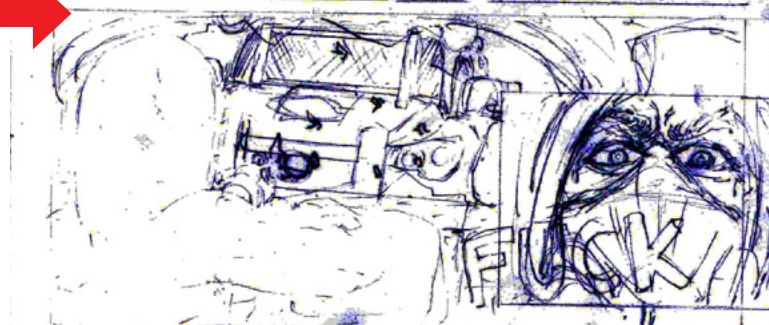
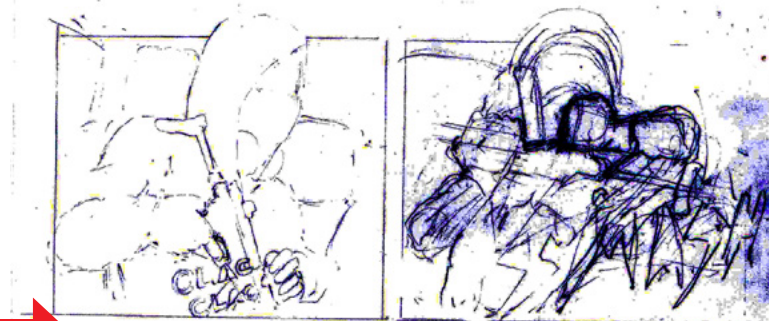
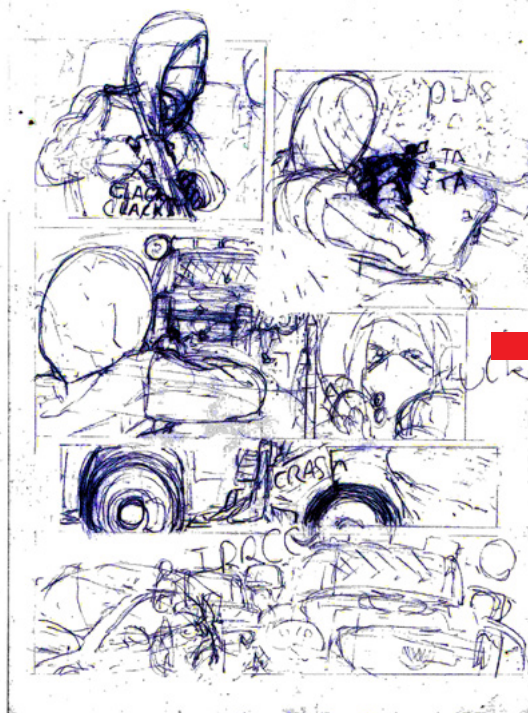
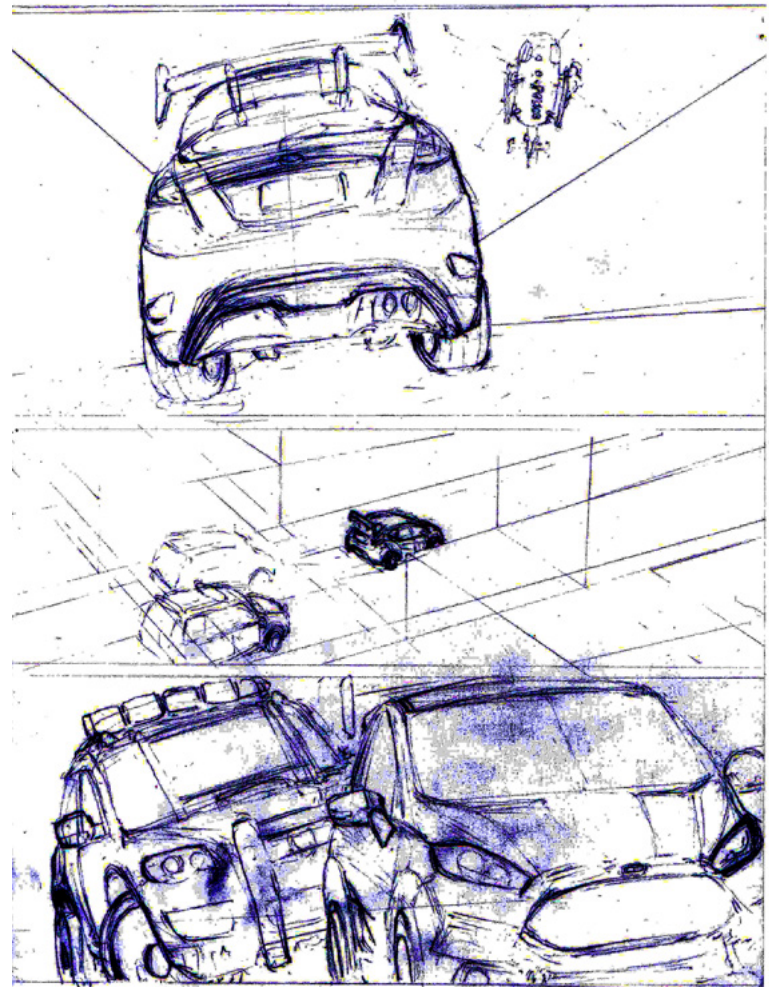
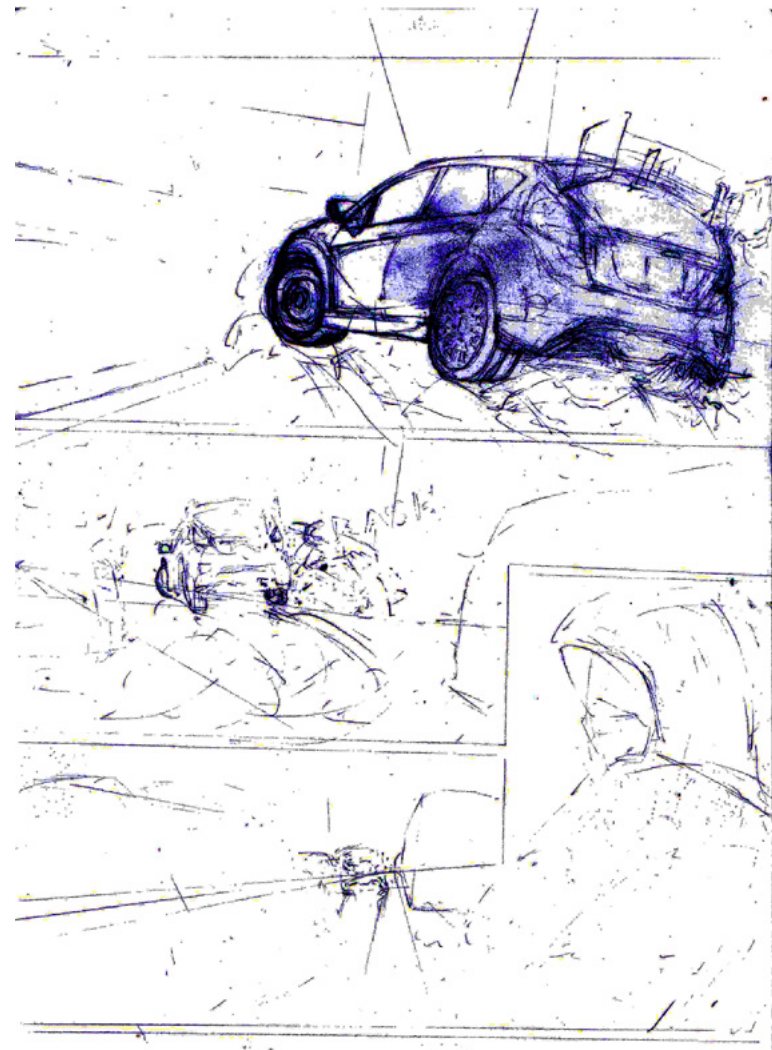


Fig 3.10, 3.11 y 3.12 Bocetos de páginas 2, 3 y 4. La página 4 tuvo un cambio significativo en las viñetas para que se viera mejor el vehículo que les estaba persiguiendo y sobre todo organizar mejor las viñetas que estaban flotando sin coherencia en la hoja.



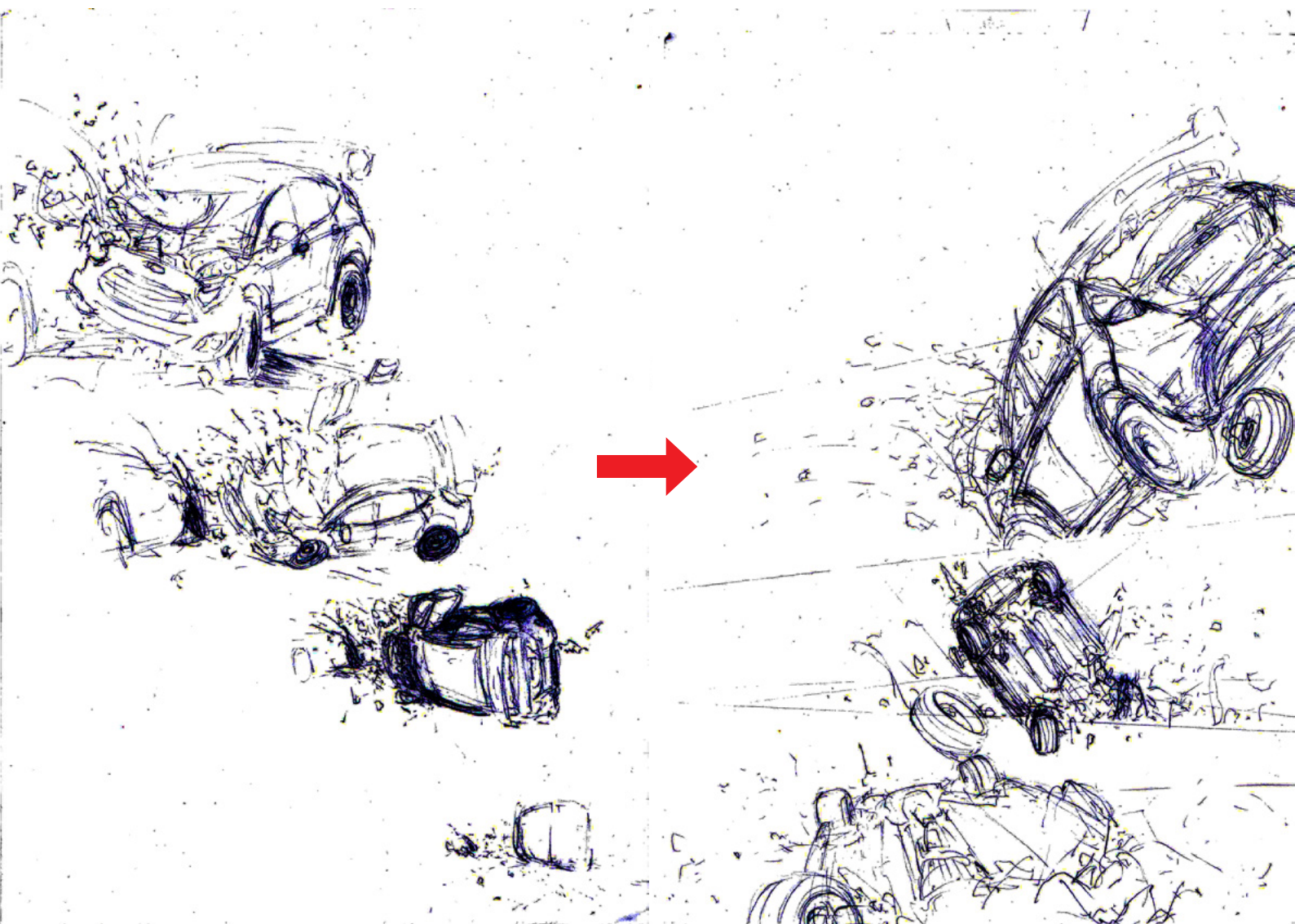


Fig 3.13 Bocetos de primera y segunda versión de la página 5. De la primera versión reciclé la primera viñeta, las demás se cambiaron.

Para las viñetas no suele haber un modelo predefinido de como tienen que ser dibujadas, pueden ser cuadradas redondas, triangulares; también se pueden omitir o poner una encima de otra, con sangrado, página entera, etc. Dependiendo de la conformación de la misma le otorga un atributo u otro, siempre y cuando la composición de la página se quede compensada y el flujo de la narración sea la adecuada.

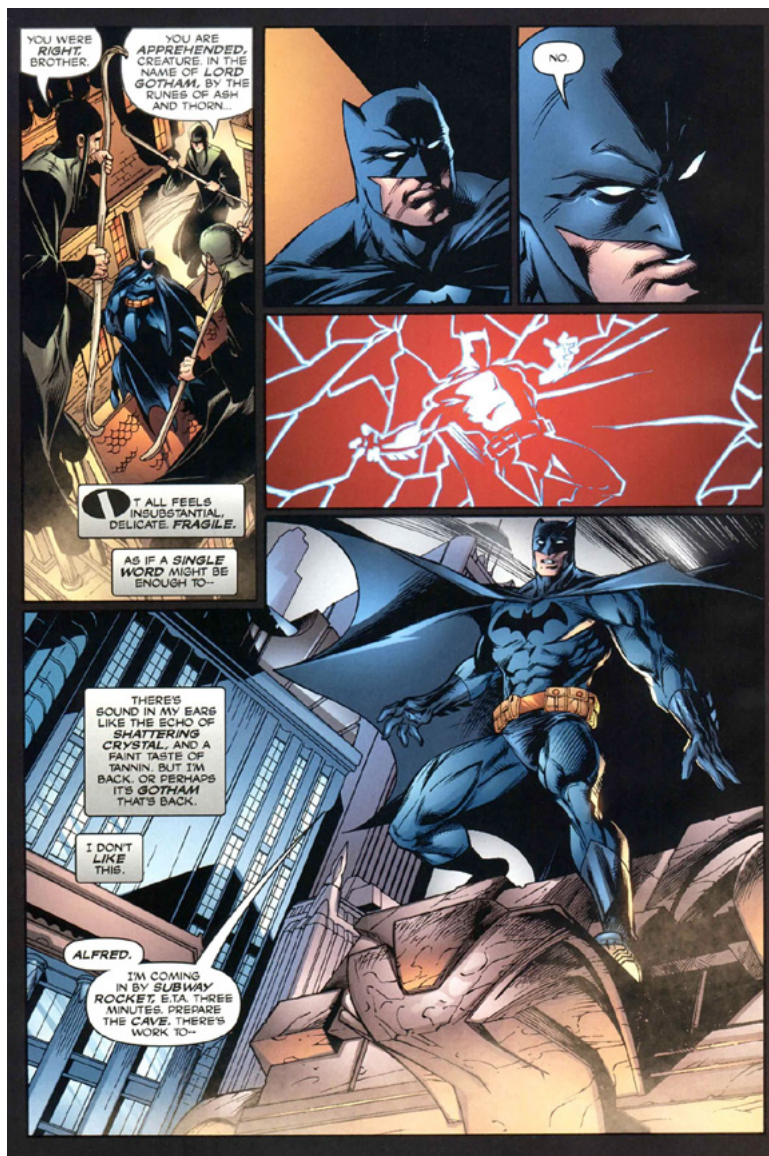
Para mi cómic decidí emplear una colocación más estricta, haciendo que sigan un modelo en concreto. En las partes superior e inferior de la página les marque un margen de 1cm, mientras que en la de los lados puede variar entre un máximo de 1cm y un mínimo de 0.5cm de margen. También entre viñeta y viñeta hay una separación de 0.5cm. Uno de los motivos por esta imposición me hacía controlar mejor las escenas al no hacer que la narración se desborde por ningún lado. Acompaña además el tratamiento y color semi-minimalista con un esquema fijo, que dependiendo de lo que ocurra en las viñetas hago excepciones para resaltar a personas y objetos. No obstante con estas medidas he conseguido que no pierda dinamismo, pero sí un resultado más limpio.

Otra de los motivos por el cual he puesto los márgenes y las viñetas rectangulares es por la influencia de la pantalla. Acostumbrado a ver series y pe-



Figs 3.14 y 3.15 muestran una comparativa entre un cómic americano y manga. La comparativa entre estas dos culturas del cómic son solo un ejemplo, de las dos grandes tendencias o influencias.

lículas en pantalla, hay evidentemente una cultura visual más rica que del cómic o la ilustración en papel. Es así que el resultado es muy fotográfico lo cual no supone ningún problema, ya que si comparamos los cómics americanos con manga japonés, por poner un ejemplo, el cómic americano tiene unas viñetas más estáticas y poses más forzadas, mientras que en el manga suelen ser personajes más humanos o familiarmente reconocibles, con mucha variación entre viñetas: hay sangrados, superposiciones entre viñetas, bastante experimentación. Por otro lado el dibujo suele ser más sencillo mientras que en el cómic americano los personajes se detallan más, se intenta hacer más realista. En cuanto a escenarios veo una tendencia opuesta. En el Manga suelen ser escenarios mucho más detallados donde el personaje convive y tiene una cierta importancia para la narrativa. En el cómic americano los escenarios pasan a un segundo plano de importancia.



La lectura de izquierda a derecha occidental además es un punto importante a destacar frente a la lectura de derecha a izquierda oriental. Son lecturas y narrativas opuestas que sorprendentemente cambian mucho la manera de elaborar las viñetas, a veces incluso creo que pensar el flojo de la historia de derecha a izquierda en una página le da un valor distinto en la narrativa.

No voy a entrar en detalle sobre las diferencias en la narrativa de los cómics y las novelas gráficas según la cultura o las influencias, ya que es un tema del que se podría abrir debate y extender más afondo como un proyecto por sí solo. Más bien me centro solo en aspectos anecdóticos que me orientan en la creación de la narrativa para mi cómic. Me resultaba cómodo seguir la pauta de la sencillez, no obstante, cuando ya esté desarrollando la novela gráfica por mi cuenta, fuera de la facultad, experimentaré con otras formas de narración.

Aprovechando las fechas de marzo y abril insistí más en esta fase para acelerar el ritmo del trabajo, con lo que llegué a tener dos páginas con prueba de entintado, que serían determinantes para definir las siguientes fases.

### **3.1.3 Fase 2: Corrección, impresión definitiva de maqueta**

La segunda fase consiste en analizar, depurar, recomponer y reestructurar los bocetos a mano, escaneándolos y pasándolos a Photoshop. Además del dibujo a mano, he usado imágenes de apoyo para algunos fondos que requerían mucho detalle pero que tampoco eran tan relevantes para la historia y así he ahorrado tiempo en el proceso. Elaboro una maqueta a doble página para controlar que la composición tenga coherencia y configuro las viñetas según el texto que vaya a ir, el peso de las viñetas, los negros y la composición en general. Una vez completada esta fase y tras revisar el resultado con los demás pliegos, mirando si el flujo de la historia tenía buen ritmo, si se entendía o si faltaba algún aspecto a añadir, se imprimen las páginas por separado en blanco y negro en papel normal.

Por suerte, no todas las páginas necesitaban imágenes de apoyo, las que más claras estaban, las de la persecución, estaban listas enseguida, pero donde sí era en la parte del contexto, donde aparecen imágenes de la ciudad protestantes y manifestantes y detalles que ayudan a crear una imagen más realista del entorno. La única página basada puramente en imágenes es la primera, donde hay dos viñetas diferentes de una ciudad. Intenté hacer la ciudad por mi cuenta pero no me convencían, y por eso, referente a la fase anterior, hice 4 versiones distintas. Además quería que la referencia a la ciudad de Londres se viese claramente, aunque no lo mencione en ningún momento en la historia.

Antes de imprimir ninguna, consulté con mi tutor que me aconsejó cambiar algunos aspectos para que el texto estuviese mejor colocado. Por ejemplo, en la página 8, en la segunda viñeta, el personaje se dibujó en un principio en el centro pero lo desplacé a la derecha para incorporar el texto. David



me sugirió desplazarlo hacia la izquierda porque así el texto al ponerlo al otro lado, a la derecha, fluiría en la siguiente página, en la 9, en vez de perderse hacia afuera (fig 3.16).

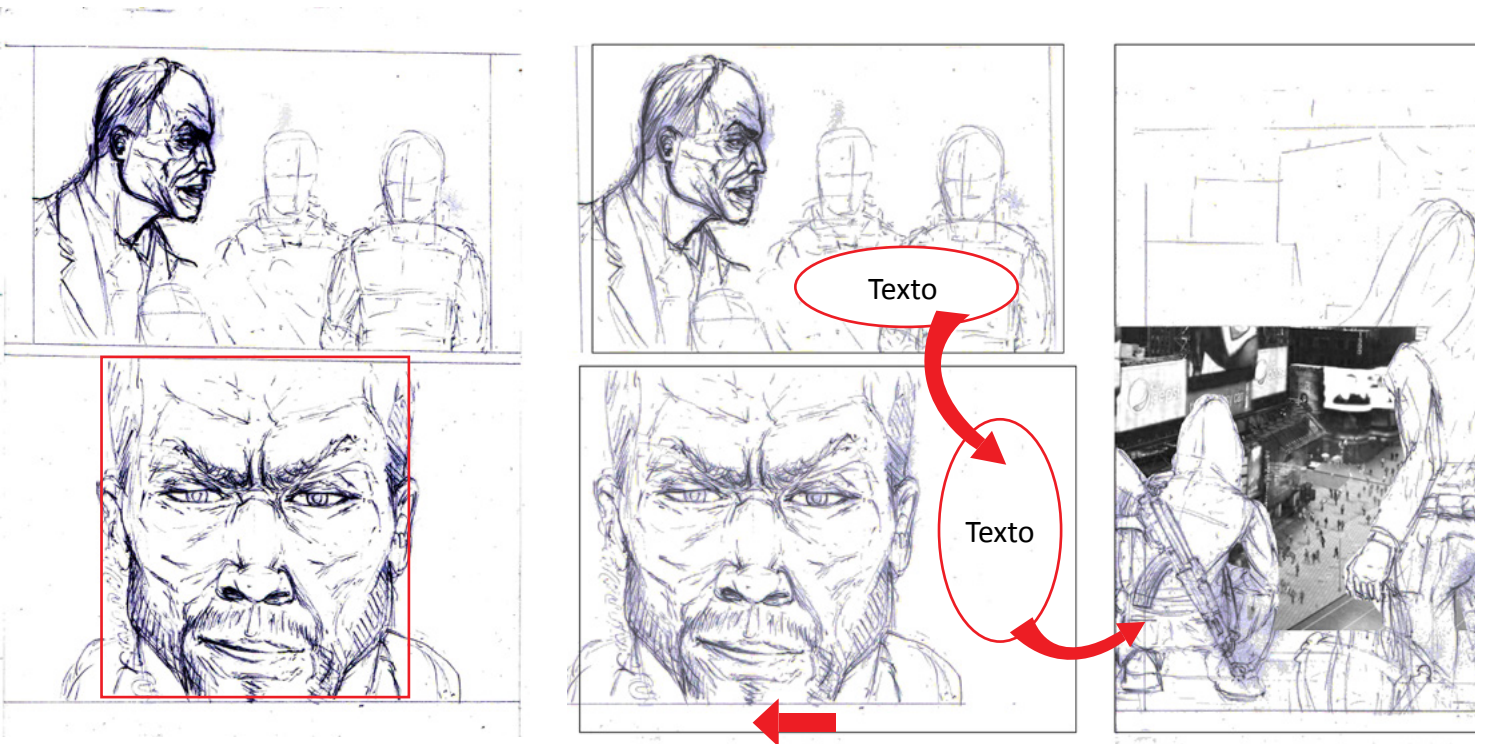
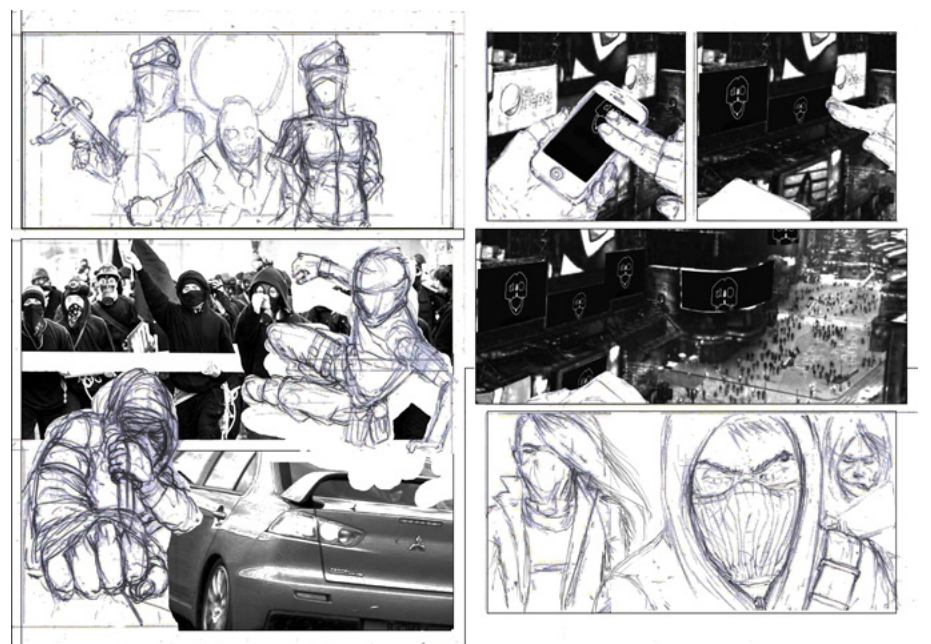
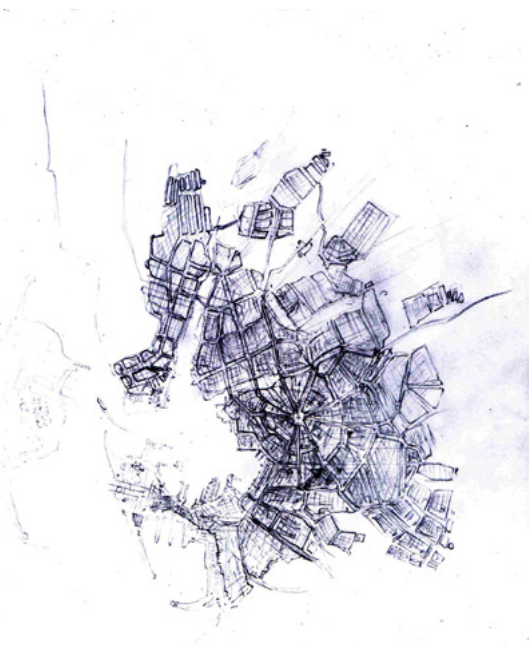


Fig 3.16 muestra el cambio de emplazamiento de la cara del personaje en la segunda viñeta de la página 8, desplazándolo a la izquierda.

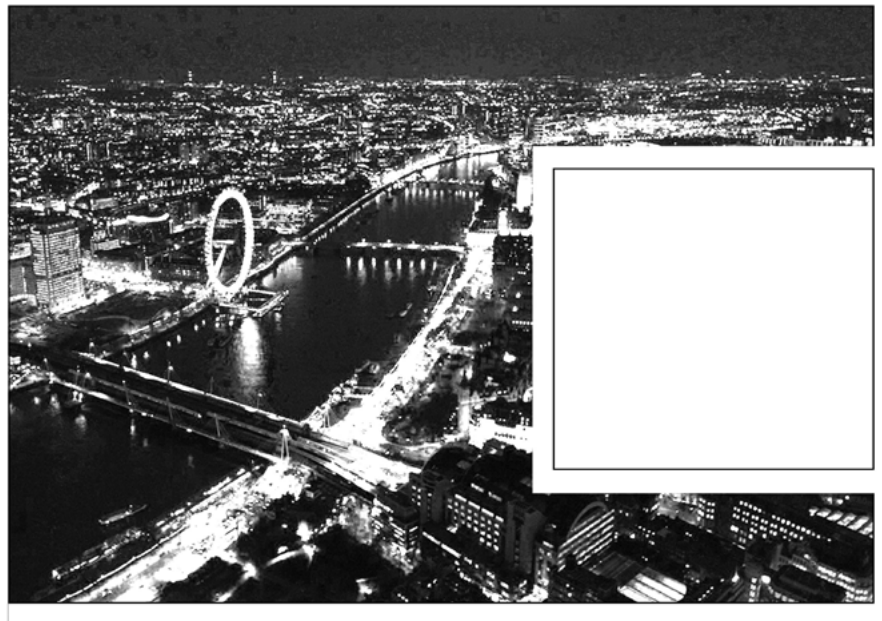
Uno de los pliegos donde se ve claramente la fusión entre dibujo e imágenes de apoyo son las páginas 12 y 13 (fig 3.17):

Fig 3.17 muestra el pliego de las páginas 12 y 13 donde se puede ver las correcciones que se fueron haciendo para que la composición estuviera compensada, como por ejemplo el personaje que salta por de viñeta a viñeta por encima del coche, que se encontraba más abajo pero daba una sensación rara respecto al vehículo. El coche además se agrandó y se acercó hacia adelante.





Figs 3.18, 3.19, 3.20 y 3.21 muestran una comparativa entre uno de los dibujos a mano de la ciudad (que fueron basados en las dos figuras de abajo, maquetas de la ciudad del videojuego *Mirror's Edge*), con la sustitución por imagen imágenes de apoyo.



Este proceso fue el más largo, dado que se tuvieron que redibujar varias páginas, una y otra vez, hasta tener el resultado deseado. Fui compaginado esta fase con la siguiente según iba avanzando hasta mitades de junio. Tenía unas páginas más trabajadas que otras, ya que fui dibujando a nivel general y puliendo detalles más pequeños poco a poco.

### 3.1.4 Fase 3: Entintado

A continuación, la última fase de elaboración, se entiende como el pasar a limpio, donde el entintado tiene dos sub fases. La primera, a mano, se hace



mediante mesa de luz, donde coloco bajo la hoja que se tiene que entintar y encima un papel más grueso que aguanta bien la tinta y le da un acabado mucho mejor que un papel corriente. He usado para el trabajo un papel caballo de 200gm. Se incorpora la línea y la trama.

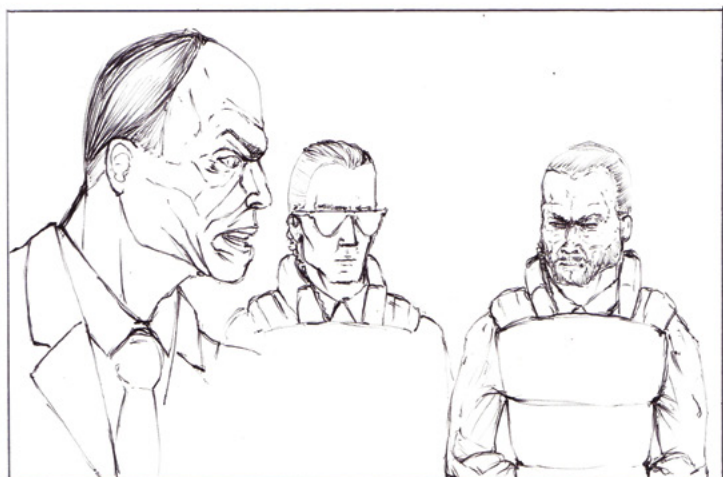


Fig 3.22 muestra el pliego de páginas 8 y 9 con la línea dibujada y algunas incursiones en negro.

Para ello he usado un bolígrafo negro porque me permitía definir una línea valorativa en los contornos, cuidando siempre de tener un acabado limpio y sin demasiada línea peluda, que es una particularidad que tengo en mi forma de dibujar. Primero dibujaba los límites de las viñetas (el cajón por así decirlo) y después procedía a dibujar el interior con una línea muy fina y ligera que después incidía y repasaba según se tuvieran que destacar los personajes y el entorno.

La segunda sub fase añade la mancha y masas planas de negro y rojo, que se incorporan tras tener la línea definitiva. Mezclo también tramas en rojo y negro para sugerir agresividad y velocidad, creando también un tono inter-



Fig 3.23 Pliego de páginas 4 y 5 entintadas con mancha roja y negra.

medio que otorga profundidad a las viñetas. Es un paso delicado ya que estoy jugando con dos colores muy fuertes y el abuso podía hacer que destacasen demasiado las cosas que deberían estar en segundo plano o de acompañamiento. Es por eso que este proceso es lento, ya que siendo manual, un fallo podría hacer que se tuviera que dibujar todo de vuelta en un papel nuevo.

Una vez la página está acabada, se escanea y se corrigen gamas y niveles y se añaden los últimos detalles como los desenfoces y distorsiones en las viñetas que las exijan (estos últimos detalles estaban pensados en el proceso pero no hay ninguna página que tenga aún estas incorporaciones).

También se añaden las onomatopeyas, que están escritas a parte, en un papel del mismo gramaje, que se escanea y se añade en Photoshop variando los tamaños e inclinaciones según la viñeta. Dado que debían ser potentes, pensé que una tipografía digital no conseguiría ese aspecto ni fuerza que presentan las tipografías manuales, que además son la opción indispensable en todo cómic. Preferí dibujarlas a parte, para no estropear todo el trabajo, en caso de no tener un resultado en la tipografía que se adecuase. Practiqué varias palabras con un rotulador negro biselado de muchas formas con aristas puntiagudas, estiradas, aplastadas y cuando ya tenía unas cuantas fui escaneando y seleccionándolas para ponerlas en su lugar.



FUCK  
FUCK TA  
V  
V  
FUCK

IRRRC  
SMASH  
CRASH  
FUCK  
FU  
FUCK  
SMASH

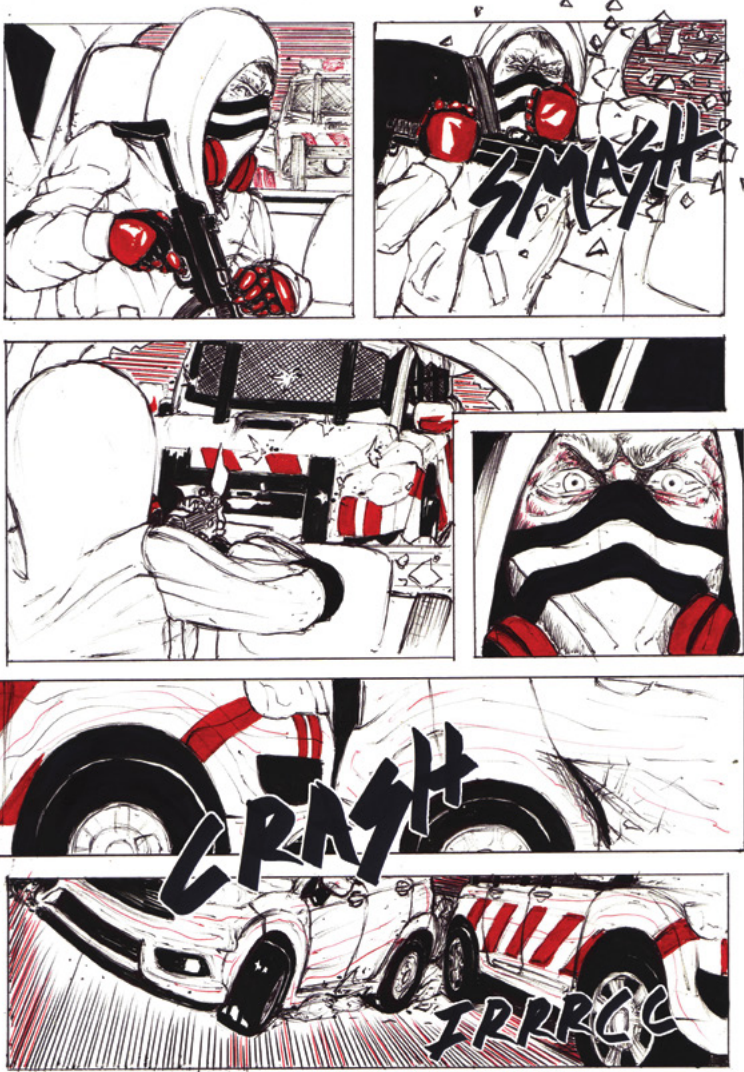


Fig 3.24 Pliego de páginas 4 y 5 con las onomatopeyas implementadas.

Quando implementé la tipografía, la puse sin más sobre la página pero el problema que vio mi tutor es que se perdía o no se vía bien, así que me sugirió un arreglo sencillo: aplicarle un contorno en blanco. La idea fue un experimento que vimos que no quedaba nada mal como resultado, así que

seguí usando este método, para todas las onomatopeyas y texto que estuviera fuera de bocadillo.

Tengo preferencia por elaborar el proceso a mano, ya que consigo un mayor nivel de atención al dibujo. El proceso digital sería relegado solo para servir de apoyo en caso necesario, dado que tengo menos experiencia en la ilustración digital. De usar este medio, conseguir resultados parecidos o favorables me costaría más tiempo que si lo hago a mano.

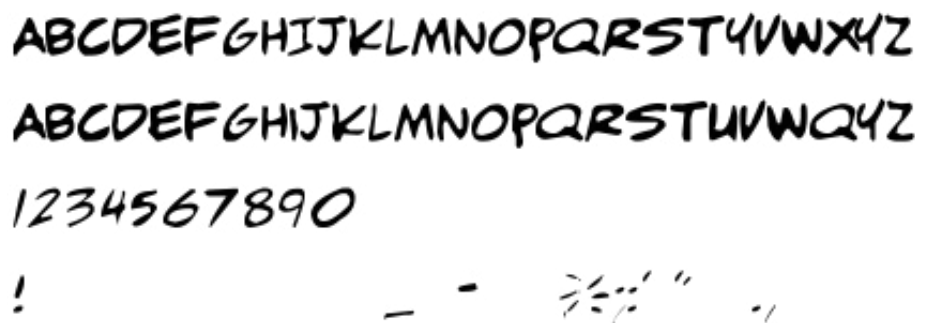
Tras esta fase paso a la última, donde ya se empieza a montar el cómic definitivo con texto.

### 3.1.5 Fase 4: Maquetación editorial y texto

Una vez las páginas están acabadas y retocadas, se pasan a Indesign para su maquetación definitiva, con el correspondiente texto. El documento se crea inicialmente con pliegos y se añaden las páginas dibujadas según se vayan terminando. El texto lo he querido incorporar digitalmente y fuera del dibujo para que fuera un texto más limpio y así no comprometer el acabado, como he hecho con las onomatopeyas. Otra razón también es por el idioma. Al estar en digital, se puede traducir a los idiomas en que se vaya a publicar. Por ejemplo, al principio iba a hacer el capítulo piloto en inglés pero también pensé en hacerlo en castellano, entonces solo habría que sustituir el texto en la última fase.

La tipografía era una de las cosas a tener en cuenta que tiene bastante importancia. Dado que es una novela gráfica, la tipografía en los bocadillos de los personajes suele ser una tipo manual, letra gruesa y rápida que acompaña al dibujo, ya que ambas tienen esa característica de estar dibujado. Es como una costumbre o norma para el cómic. Así que tenía que encontrar una fuente con el estilo manual para los bocadillos y por ahora estoy usando la Adam Warren Pro (fig 3.25).

Fig 3.25 Una muestra de la tipografía Adam Warren Pro en el peso Regular.



Creado por Press Gang Studios<sup>17</sup>, quienes tienen varias versiones diferentes de más tipografías de estilo cómic, es una fuente gratuita que viene en

<sup>17</sup>Press Gang Studios, *Adam Warren Pro*. US [consulta: 2013-01-20]. Disponible en: <<http://pressgang-studios.com/>>



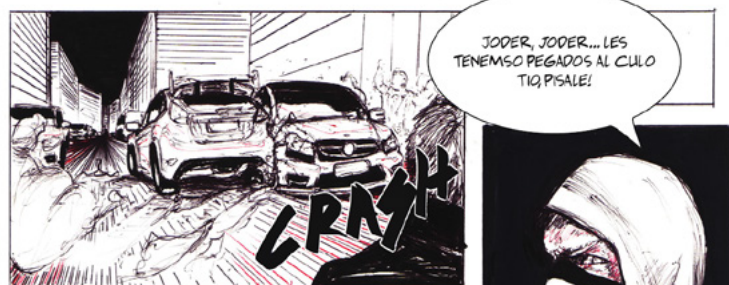
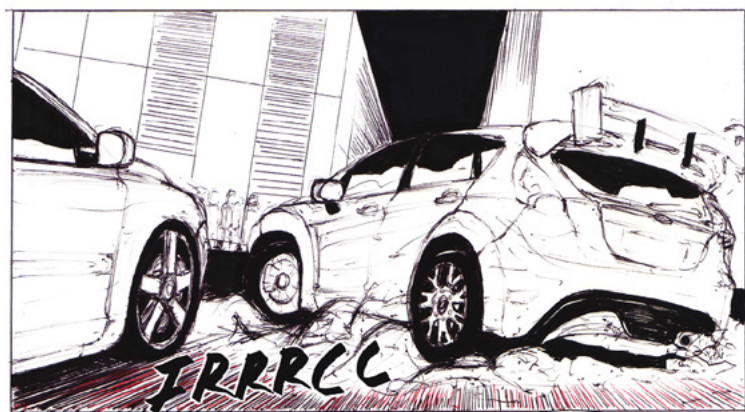


Fig 3.26 Pliego de páginas 2 y 3 con la tipografía implementada en los bocadillos

Fig 3.27 Detalle de un bocadillo con una palabra enfatizada mediante letra gruesa y con reborde blanco.

Fig 3.28 Una muestra de la tipografía Helvética Lt Std en peso Light Oblique.

tres pesos: Regular, Bold y Bold Italic, todas en mayúsculas. La regular sería la que más usaría y las otras dos sirven para enfatizar palabras o partes de los bocadillos que sean más importantes, otorgándoles el mismo tratamiento que las onomatopeyas con letras grandes gruesas y un borde blanco.

He querido usar una segunda familia tipográfica para la policía, para diferenciarla del resto de personajes, que le otorgara una propiedad ordenada y estructurada, fría, cuando hablaran por radio, desde vehículos o edificios. Para ello, provisionalmente también, tengo implementada la familia Helvética Lt Std<sup>18</sup> (fig 3.28). Una familia tipográfica libre, basada en la original Helvética de 1957 (creado por Max Miedinger), versionado para poder ser impresa

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890 áéíóú ÁÉÍÓÚ

\$çÇ+ -\* / = % " # @ & \_ ( ) , . : ; ? ! | \ { } < > [ ] ~ ^

<sup>18</sup>Hass Switzerland *Helvética Lt Std*. Suiza [consulta: 2013-10-11]. Disponible en: <<http://www.adobe.com/type/browser/html/readmes/HelvéticaStdReadMe.html>>

y utilizado en ordenadores PC (la original estaba restringido a ordenadores con Mac OS).

Por último, se revisa vez la correlación y el flujo de la historia y se exportan pdfs provisionales para controlar los detalles (pruebas de impresión). Cuando ya está listo, se exporta un documento Pdf definitivo listo para mandar a imprenta. Realmente debería considerar un 5º paso en las fases que se entendería algo así como la impresión definitiva.

La impresión no se debe obviar, es un paso importante. Depende del papel, las prensas y del exhaustivo cuidado en el archivo Pdf, el resultado puede salir muy diferente. El paso de digital a papel es todo un mundo, el resultado nunca será el mismo, los colores cambian, pueden apagarse y perder luces. Normalmente por costes y por salvar este tipo de detalles, los cómics se suelen hacer en blanco y negro, en el caso de los cómics Manga japoneses. El negro es una tinta muy estable pero muchos colores como el verde o el naranja nunca llegan a ser tan brillantes como en pantalla, dado la naturaleza de los pigmentos de la tinta. Se puede recurrir a tintas especiales pero esto aumenta los costes excesivamente. En el diseño gráfico y editorial se tienen muy en cuenta los colores y sobre todo si están destinados a pantalla con colores en RGB o para impresión con CMYK.

La portada, contraportada y lomo se elaboran normalmente aparte, dado que son una única hoja en un grosor mayor, para proteger el interior. Éste además es aconsejable que lleve algún tipo de laminado para evitar que se estropee el mismo, e incluso una cubierta que la proteja. Mediante el mismo proceso que con el interior y se exporta en un pdf aparte que se recogen en una misma hoja, en la que su dimensión es la suma horizontal de la contraportada, lomo y la portada, y en caso de tener imágenes a sangre se añade un sangrado de 3mm para impedir que un desplazamiento en el corte deje márgenes indeseados.

Por ahora, el producto final será solamente en digital, ya que así es más fácil de promover. La impresión la pensé para más adelante cuando ya esté el proyecto más asentado.

### **3.2. RESULTADO FINAL**

El resultado que presento es una maqueta provisional, dado que el proyecto se basaba sobretodo en el desarrollo de la metodología. Como he dicho antes, era un trabajo experimental así que futuras revisiones dictaran cambios significativos en el proceso o acabado.

En los anexos he adjuntado la Maqueta- Phantomime con el resultado. Este proyecto lo realizaré fuera de la universidad por mi cuenta, con la ayuda de New Age Studio (del que formo parte), para publicarlo una vez esté acabado. El capítulo piloto se publicará en inglés y en castellano.

## 4. CONCLUSIONES

La primera conclusión que se puede extraer sobre ésta metodología planteada para el desarrollo de proyecto propio de novela gráfica es el haber podido aplicar las nociones compositivas, narrativas y de diseño editorial aprendidas en la carrera en un proyecto de carácter práctico. Gracias al haber configurado un método por fases, desglosando el guión de una historia en apartados, se puede abordar fácilmente el trabajo y analizar por separado los procesos del storyboard, el dibujo y el entintado. El proceso del trabajo se configuró a partir de la evolución del mismo según iba avanzado en las fases. Por lo tanto, la metodología ha tomado un ritmo de trabajo ajustado a mis necesidades.

Con este trabajo he comprendido la dificultad que tiene un proyecto de novela gráfica tras experimentar con todo el proceso de trabajo desde la concepción de la idea a su traslación al papel. El resultado que presento es el proceso que he llegado a elaborar durante el transcurso del trabajo final de grado, donde presento impresas 17 páginas. Podemos ver que ya se sigue el hilo narrativo del capítulo piloto a pesar de no estar acabado. Me he planteado, en cuanto al acabado, añadir un tono de gris que acompañe al rojo como tono medio para dar profundidad.

Para planes de futuro, dado que ahora trabajaré en equipo para continuar la novela gráfica, el disponer de más personas que se pueden ocupar del trabajo, ya sea entintando o dibujando, agilizará el trabajo para poder tenerlo listo en menos tiempo, siempre y cuando controlemos el resultado para que no hayan y fallos. El plan es tener un capítulo piloto promocional en inglés y en castellano, mientras el cómic esté en producción. Contará con página web y se buscará financiación. El proyecto se seguirá desarrollando por propia cuenta mientras evoluciona el equipo editorial New Age Studio.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- ACTIVISION. *Call of Duty*. US: Activision, DICE [consulta: 2013-05-20]. Disponible en: <<http://www.callofduty.com/es>>
- ANDERSON, M. (dir.) *1984* [película]. UK: 1956
- ARQUITECTURA VIVA. *Número 160* [consulta: 2014-04-20] Disponible en: <<http://www.arquitecturaviva.com/>>
- BENSON, H. R. *Señor del Mundo*. UK: Dodd, Mead and Company, 1908.
- BRADBURY, R. *Fahrenheit 451*. US, 1953.
- CD PROJEKT RED. *Cyberpunk 2077*. Varsóvia, Polonia: CD Project Red [consulta: 2013-09-30]. Disponible en: <<http://cyberpunk.net/>>
- CUARÓN, A. (dir.) *Children of Men* [película]. UK: 2006
- DICTIONARY.COM. [consulta 2014-06-20] Disponible en: <<http://dictionary.reference.com/>>
- DIE ANTWOORD (grupo) *Donker Mag* [álbum]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/channel/UC6DicDitkLQ7N4ag1JS5mqg>>
- ELECTRONIC ARTS (EA). *Need For Speed: Most wanted*. US: EA, DICE [consulta: 2013-05-20]. Disponible en: <<http://www.needforspeed.com/>>
- EA DIGITAL ILLUSIONS CE (DICE). *Mirror's Edge*. US: EA Digital Illusions CE (DICE) [consulta: 2014-08-20]. Disponible en: <<http://www.mirrorsedge.com/es/>>
- GANSEL, D (dir.) *La Ola* [película]. Alemania: 2008
- HASS SWITZERLAND. *Helvética Lt Std*. Suiza [consulta: 2013-10-11]. Disponible en: <<http://www.adobe.com/type/browser/html/readmes/HelveticaStdReadMe.html>>
- HUXLEY, A. *Un mundo feliz*. UK, 1932.
- IO INTERACTIVE. *Saga Hitman*. Dinamarca: Square Enix [consulta: 2014-08-20]. Disponible en: <<http://www.ioi.dk/>>

- KHAREV. *Clothes-fashion*. [consulta: 2013-01-16] Disponible en:  
<<http://www.pinterest.com/kharev/clothes-fashion/>>
- KUBRICK, S. (dir.) *La Naranja Mecánica* [película]. UK: 1971
- LEROUX, G. Título original en francés: *Le Fantôme de l'Opéra*. 1909
- LIN, J (dir.) *The Fast and The Furious: Tokio Drift* [película]. US: 2006
- MARTINEZ USO, P. *Photocad*. Valencia [consulta: 2013-01-20]. Disponible en:  
<<http://photocad.tk>>
- Mc KENRY, G (dir.) *Killer Elite* [película]. UK: 2011
- Mc TEIGUE, J (dir.) *V de Vendetta* [película]. US: 2006
- MILLER, F. *Sin City*. US: Dark Horse Comics, 1991.
- MOORE, A.; LLOYD, D. *V de Vendetta*. US: Vertigo Comics, 1982.
- ORWELL, G. *1984*. UK: Harvill Secker, 1954.
- OTOMO, K. *Akira*. Japón: Kōdansha, 1982.
- OTOMO, K (dir.) *Akira* [película]. Japón: 1988
- OSHII, M. (dir.) *Ghost in the Shell* [película]. Japón: 1995
- OSHII, M (dir.) *Ghost in the Shell: Arise* [película]. Japón: 2013
- OSHII, M. (dir.) *Ghost in the Shell2: Innocence* [película]. Japón: 2004
- OSHII, M. (dir.) *Ghost in the Shell: Solid State Society* [película]. Japón: 2006
- OSHII, M. (dir.) *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* [película]. Japón: 2002
- PLATINUM GAMES. *MadWorld*. US: Platinum Games, Sega
- POHL, F; KORNBLUTH, M. C. *Mercaderes del espacio*. US, 1953.
- PRESS GANG STUDIOS, *Adam Warren Pro*. US [consulta: 2013-01-20].  
Disponible en: <<http://pressgang-studios.com/>>
- RADFORD, M. (dir.) *Nineteen Eight-Four* [película]. US: 1984

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la lengua española (DRAE)*, 22ª Edición, 2001

RICHIE, G. (dir.) *Lock n'Stock: Two Smocking Barrels* [película]. UK: 1998

RICHIE, G. (dir.) *Rocknrolla* [película]. UK: 2008

RICHIE, G. (dir.) *Snatch* [película]. UK: 2000

ROBDOBI. *Robdobi*. Connecticut, US: [consulta: 2013-01-20] Disponible en: <<http://www.robdoobi.com>>

ROBINSON, P (com.) *Spitfire* [música]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/channel/UCXotYfmdCxPoQrgQsIY-Low>>

SAVE THE CHILDREN. *Esta secuencia diaria del año de una niña te pegará donde más duele*. En: Upsocle. [vídeo] US: Upsocle, 2006-12-26. [consulta: 2013-02-15]. Disponible en: <<http://www.upsocl.com/mundo/esta-secuencia-diaria-del-ano-de-esta-nina-te-pegara-justo-donde-mas-duele/>>

SCOTT, R. (dir.) *Blade Runner* [película]. US: 1982

SHIROW, M. *Ghost in the Shell*. Japón: Young Magazine, 1982

SOLAR FIELDS (com.) *Mirror's Edge OST* [música]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y05wiQQbFLU>>

THE DEAD WEATHER (grupo) *Treat Me like your Mother* [música]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=M7QSkI6My1g>>

TOFFLER, A. Título original en inglés: *The Third Wave*, Plaza & Janes Editores, 1980

UBISOFT. *Watchdogs* US: Ubisoft. [consulta: 2014-08-20]. Disponible en: <<http://watchdogs.ubi.com/watchdogs/es-es/home/>>

VICE NEWS. *Siria, Al-qaedas new home* [documental]. US: Vice, 2014  
Disponible en: <<http://www.vice.com/es/vice-news/syria-al-qaedas-new-home>>

VICE NEWS. *Young and gay un Puttin's Russia* [documental]. US: Vice, 2014  
Disponible en: <<http://www.vice.com/es/vice-news/young-and-gay-in-putins-russia-full-length-vice>>

WEST, K (com.) *No church in the wild* [música]. Disponible en:  
 <<https://www.youtube.com/watch?v=FJt7gNi3Nr4&list=RDHCc2IRjH6KjIE>>

ZAMIATIN, Y. *Nosotros*. URSS, 1921.

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. INTRODUCCIÓN	
Fig 1.1- Portada V de Vendetta	05
Fig 1.2- Faith, videojuego Mirror's Edge	05
2. DESARROLLO CONCEPTUAL	
Fig 2.1- Portada novela 1984	07
Fig 2.2- Portada Cyberpunk 2077	07
Fig 2.3- Detalle Sin City	10
Fig 2.4- Detalle Mad World	10
Fig 2.5- Rob Dobi cartel	11
Fig 2.6- Diseño personaje Mirror's Edge	11
Fig 2.7- Diseño personajes Mirror's Edge	12
Fig 2.8- Phantomime logo	13
Fig 2.9- Personaje Ghost CoD	13
3. DESARROLLO GRÁFICO	
Fig 3.1- Cronograma	18
Fig 3.2, 3.3 y 3.4- Bocetos y storyboard	19
Fig 3.5- Bocetos 3D	20
Figs 3.6, 3.7, 3.8 y 3.9- Bocetos páginas 4 y 5	21
Figs 3.10, 3.11 y 3.12- Bocetos páginas 2, 3 y 4	23
Fig 3.13- Bocetos página 5	24
Figs 3.14 y 3.15- Comparativa Americano-Manga	25
Fig 3.16- Cambio de emplazamiento	27
Fig 3.17- Pliego páginas 12 y 13	27
Figs 3.18, 3.19, 3.20 y 3.21- Versiones primera página	28
Fig 3.22- Páginas 8 y 9 solo línea	29
Fig 3.23- Páginas 4 y 5 línea y mancha	30
Fig 3.24- Onomatopeyas	31
Fig 3.25- Tipografía Adam Warren Pro	32
Fig 3.26- Pliegos 4 y 5 con texto	33
Fig 3.27- Detalle énfasis	34

## 8. ANEXOS

En plataforma en la que presento éste trabajo se haya la carpeta Anexos, donde se pueden encontrar 3 documentos en su interior correspondientes a los anexos nombrados en el trabajo.

***Maqueta Phantomime***- La novela gráfica maquetada en PDF.

***Ficha de personajes***- Ficha de descripción de los personajes de la novela gráfica, junto con su análisis y referentes.

***Storyboard y bocetos***- Auna todos los bocetos y dibujos de cada fase del porceso. Se muestra el Storyboard, fase 1, fase 2 y la fase 3 de cada página de la novela gráfica.