

**TFG**

---

***HEADBANG!* PROYECTO DE CÓMIC**

**Presentado por Sheila Moreno Palencia  
Tutor: Carlos Plasencia Climent**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2015-2016**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo recoge el proceso de elaboración del primer capítulo del cómic *Headbang!* el cual comprende 16 páginas de corte humorístico dirigido principalmente a un público joven. Con éste capítulo piloto se pretende explorar vías para contar una historia con pocos elementos, apoyados en los recursos gráficos, siendo escuetamente complementado por texto y planteando personajes y situaciones que pueden llegar a desarrollarse a lo largo del tiempo.

Palabras clave: cómic, cómo, personajes, humor, piloto, gráfico

## SUMMARY AND KEYWORDS

The following report gathers the *Headbang!* first chapter comic book progress which has 16 pages in a humorous tone and is focused mainly on young audience. This first chapter expects to explore different ways to tell stories with few elements, supporting them by graphic resources, complementing them with simple words and setting out characters and situations which they can be developed throughout the time.

Keywords: comic, how, characters, humor, pilot

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Carlos Plasencia a que aceptara ser mi tutor.

Y por supuesto, a todos los que habéis colaborado como artistas invitados en este proyecto. Gracias Alberto, Ángel, Javi, Javier, Julia, Miguel y Víctor, supone mucho para mí.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>2.1. OBJETIVOS</b>	6
<b>2.2. METODOLOGÍA</b>	6
2.2.1. Mapa conceptual	7
<b>3. CÓMIC Y REFERENTES</b>	<b>8</b>
<b>3.1. DEFINICIÓN</b>	8
<b>3.2. DEMARCACIÓN EN EL CÓMIC</b>	8
<b>3.3. REFERENTES</b>	9
3.3.1. Paul Pope	9
3.3.2. David Rubín	9
3.3.3. Bill y Gobi	10
3.3.4. Raúl Treviño	11
<b>4. CUERPO DE LA MEMORIA</b>	<b>12</b>
<b>4.1. GUIÓN LITERARIO</b>	12
4.1.1. Sinopsis y naming	12
4.1.2. Tema	12
4.1.3. Contexto argumental	13
4.1.4. Guión literario	13
4.1.5. Cierre	15
<b>4.2. DISEÑO DE PERSONAJES</b>	15
4.2.1. Denis Glass	17
4.2.2. Chloe Chapel	18
4.2.3. El Samu	19
4.2.4. Secundarios	20
<b>4.3. LENGUAJE</b>	21
4.3.1. Composición	21
4.3.2. Color	23
<b>4.4. STORYBOARD</b>	23
<b>4.5. ARTE FINAL</b>	24
4.5.1. Tratamiento digital	24
4.5.2. Acabados	25
4.5.3. La grapa	26
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>27</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>28</b>
<b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>29</b>
<b>9. ANEXO</b>	<b>30</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

*Headbang!* es un proyecto de cómic que presenta su capítulo piloto<sup>1</sup>, *Chatarra de dos ruedas*, 16 páginas en B/N y un tono intermedio en las cuales se pone el foco de atención en las vivencias de *Denis Glass* en *La Pequeña Sodoma*, parada accidental en su viaje a una ciudadela habitada por extraños lugareños y regentada por un tirano.

El cómic, trata temáticas de apariencia tosca desde su lado más humorístico, ironizando y haciendo burla de la situación ,evocando a títulos como *Tank Girl*<sup>2</sup> o *Nómadas del Yermo*<sup>3</sup>, siempre en tono recurrente y sobre todo dirigido a un público joven.

A su vez, éste proyecto también ha podido contar con la colaboración de artistas invitados que han intervenido realizando portadas y han aportado visiones alternativas a las que se plantean en el piloto .

El motivo principal por el cual me he decantado a hacer un cómic como trabajo final de grado, se basa en la necesidad de contar una historia de forma sencilla mediante imágenes y recursos gráficos, superando a su vez el reto que supone guionizar y planificar una historia de creación propia, jugando y probando distintos tipos de narrativa, dotando de vida a un nuevo universo diegético y creando unos personajes con los cuales el público llegue a empatizar.

El objetivo principal de este trabajo es tener la capacidad suficiente para desarrollar con la narrativa secuencial una historia estructurada coherentemente, con una lectura fluida y con recursos sintetizados ,absteniéndose de elementos ornamentales y el color.

Las etapas de seguimiento para la realización de este proyecto comienzan por una lluvia de ideas, todas las palabras y conceptos que mantengan relación con aquello que se quiere contar. Tras el descarte y selección de éstas, se pasa a redactar la historia y el guión literario, pasando por el storyboard y la definición de personajes, teniendo en cuenta durante el proceso cómo estos personajes van evolucionando desde el primer boceto hasta la artefinalización, a demás de establecer un lenguaje gráfico uniforme y sólido a lo largo del cómic.

---

<sup>1</sup> Refiriéndose a un capítulo de prueba cara el público.

<sup>2</sup> Personaje y cómics creados por Alan Martin y Jamie Hewlett .

<sup>3</sup> Título del webcómic creado por Raúl Treviño.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 OBJETIVOS

En primer lugar, teniendo en cuenta que se crean todos los apartados que se tiene en un cómic desde guión hasta la artefinalización, se tiene como objetivo principal enfocar el cómo de la historia hacia su vertiente más gráfica, dejando el texto como una pincelada que complementa lo que la propia imagen está contando. Ése objetivo puede resultar evidente en la narrativa secuencial, pero es necesario extrapolarlo de forma que no resulte cargante desde la primera página.

Muy ligado a ese objetivo, entra en juego dotar de un ritmo fluido a la lectura del cómic, para ello hay que tener presente que éste primer capítulo se limita a 16 páginas y hay que adecuar el contenido a su extensión.

### 2.2 METODOLOGÍA

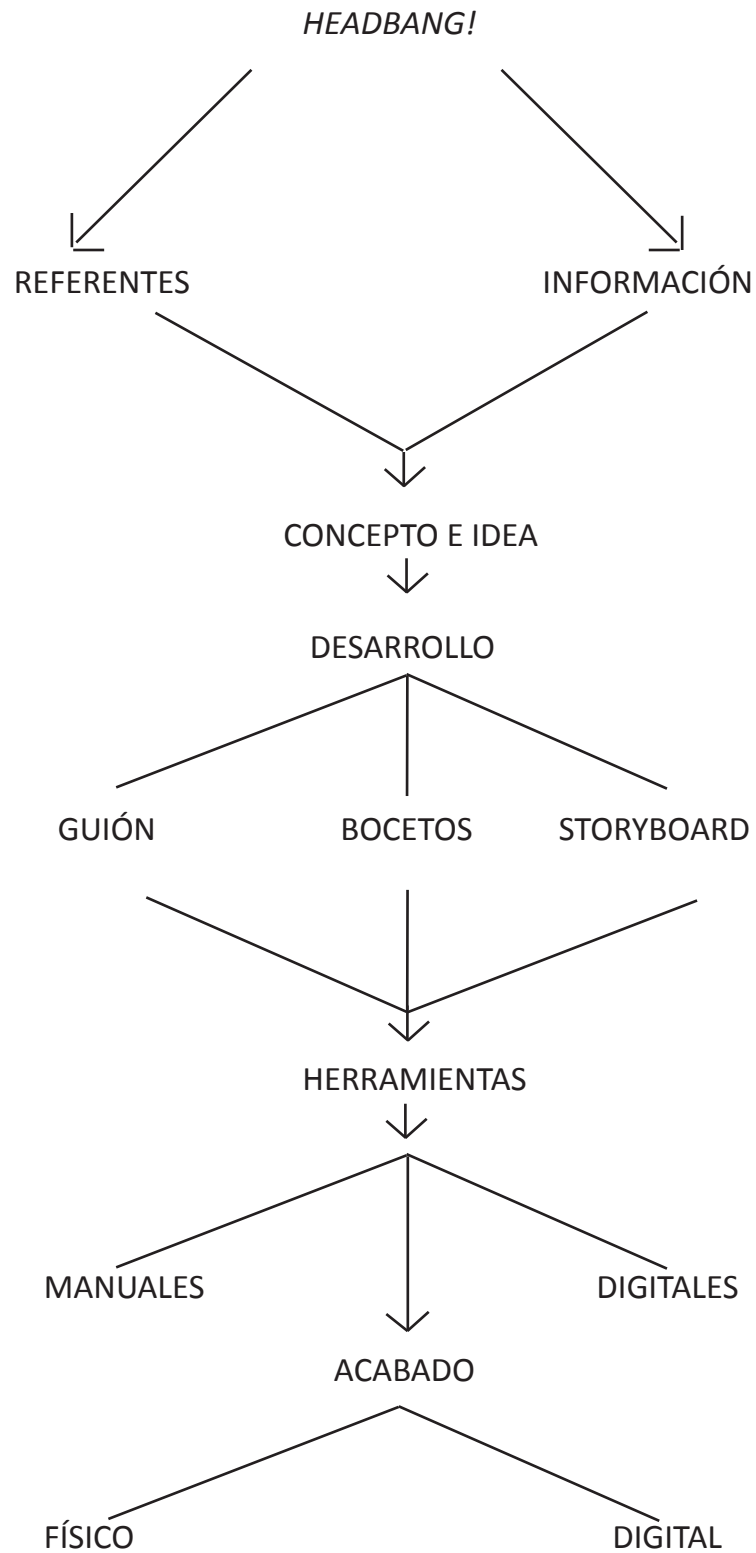
Así pues, con esas metas esclarecidas, queda plantear el cómo abordar el proyecto. Tanto en las historias como en los procesos de trabajo, su modo queda extrapolado a un viaje, es decir, hay un punto de arranque, un transcurso y un cierre.

Los inicios no son sencillos, pero partir de un mapa conceptual nos ayuda a ordenar y clasificar cada parte del proceso. Estos primeros pasos, se acercan más a una cuestión temporal de recolección de información y maduración que de dificultad, ya que partimos de una lluvia esbozos, ideas y conceptos difusos que sufren constantes modificaciones.

Una vez tengamos una idea clara y hayamos seleccionado aquellos conceptos que nos sirven como base para el desarrollo del cómic, entramos en la realización del guión literario, bocetos con unos personajes definidos junto al storyboard y planificación del piloto.

Más adelante, barajamos qué herramientas están a nuestro alcance y cómo vamos a trabajarlo y en última instancia, determinar su acabado en formato físico o digital.

### 2.2.1. Mapa conceptual



## 3. CÓMIC Y REFERENTES

### 3.1. DEFINICIÓN

Entendemos el cómic como una serie o secuencia de viñetas que cuentan una historia, pero es de mayor interés enfocar su definición hacia lo que supone éste como forma de comunicación, tal y como aclara Will Eisner<sup>4</sup> : “Los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje.”

### 3.2. DEMARCACIÓN EN EL CÓMIC

Se ha estandarizado un lenguaje dentro del cómic que todos asimilamos y comprendemos, comunicando el mensaje mediante su propia “gramática” que se encuentra plasmada en viñetas que encierran acciones, en los espacios entre ellas para indicar el transcurso del tiempo, en bocadillos para representar diálogos, onomatopeyas y un sinfín de homologaciones para interpretar todos esos elementos. Ahora bien, podemos preguntarnos si como forma de comunicación el cómic tiene límites.

En un principio, el cómic no tiene límites mientras su forma sea comprensible, y con ello no me refiero a la temática, sino a la identificación de los elementos que engloban hoja a hoja, es decir, mientras haya una coherencia es posible.

Por otro lado y esta vez sí, entra la temática, en la cual no debería haber barreras por una razón principal, y es que el cómic es una realidad lejana a la nuestra por muy mimética que resulte y refiera a ésta, ya que son ideas que extrapolamos de nuestra mente a la mano y de la mano al papel, codificando una abstracción creamos una realidad paralela que nunca choca con la nuestra, y aunque hablemos de una temática que resulte controvertida, tiene que ser aceptada porque al fin y al cabo, es una interpretación.

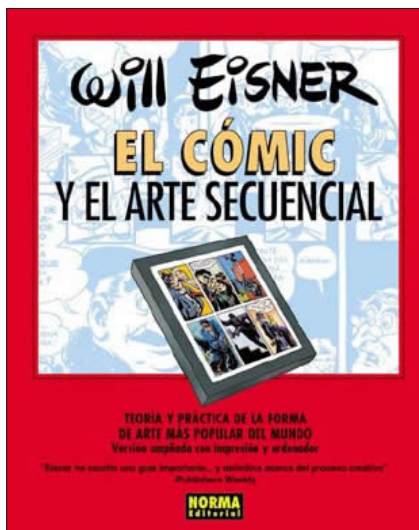


fig.1. *El cómic y el arte secuencial*, Will Eisner. Portada correspondiente a la 4ª edición publicada por Norma Editorial en 2007.

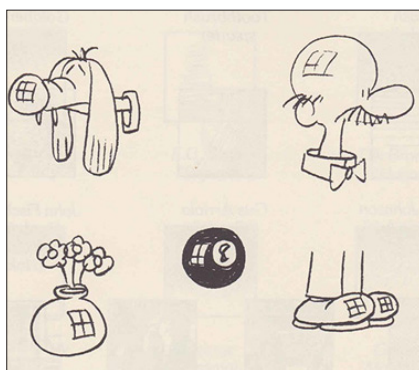


fig.2. Recurso gráfico de la representación del brillo. Fragmento de *The lexicon of Comicana*, Mort Walker, 1980.

4. EISNER, W. *EL cómic y el arte secuencial*. España: Norma Editorial, 1990, p.10 .



### 3.3. REFERENTES

Antes de introducirnos con mis referentes personales, me gustaría abrir este epígrafe con un toque de humor, haciendo referencia a una cita publicada en *Les Temps Modernes* por Georges Legman<sup>5</sup> : “(...) que les éditeurs, les dessinateurs et les auteurs de comic-book soient des dégénérés et des gibiers de potence, cela va sans dire.”

Los siguientes referentes han sido un gran punto de apoyo para este capítulo piloto a parte de una gran motivación y aprendizaje ,los cuales comprenden rasgos comunes unos con otros , ya sea por el carácter humorístico reflejado en sus obras, el color, estética y narrativa.

#### 3.3.1. Paul Pope

Este guionista y dibujante de cómics estadounidense es considerado como uno de los autores más transgresores de la actualidad. Comparte un estilo más cercano al viejo continente que del nuevo, ya que sus propios referentes son *Jacques Tardi*, *Hugo Pratt* o *Jean Giraud*, más conocido como *Moebius*, entre otros. Con un manejo del pincel indiscutible, y concibe cientos de registros y con una impecable narrativa dota de gran dinamismo y fluidez a sus historias .

A su vez, queda reflejada una esencia *pop* en su obra, es partidario de las tintas planas y da importancia a la atmósfera que rodea a los personajes, basándose más en un paraje propio de una Europa todavía en fase creciente que en una ciudad metropolitana y llena de ruido, porque *Pope* tiene la capacidad de traer todo ese caos a los escenarios y atmósferas más parados.

#### 3.3.2. David Rubín:

Artista polifacético nacional que comparte varias características similares con *Pope*, teniendo en cuenta el hecho de que trabajaron juntos en el *spin off*<sup>6</sup> de *Battle Boy*<sup>7</sup>, *El momento de Aurora West*<sup>8</sup> y *La caída de la Casa West*<sup>9</sup>. Se decanta por las tintas planas, degradados y tramas amén de que hace uso del difusor de boca proporcionando distinción a su trabajo entre otros recursos. Es imprescindible nombrar el uso de tres tintas en sus obras, ya que esos recursos serán guía para *Headbang!*

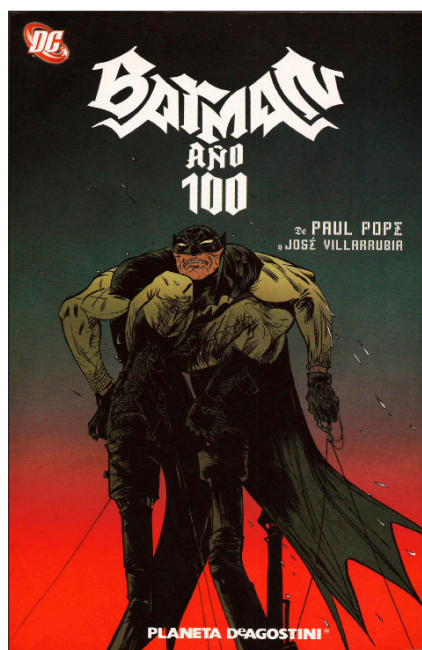


fig. 3/4. *Batman año 100*, Paul Pope- José Villarrubia, 2006. Portada y contraportada mantienen un diálogo.

5. MOIX, T. *Historia social del cómic. España: Bruguera, 2007*, p. 82.

6. POPE, P. *Battling Boy. España: DEBOLSILLO, 2014*.

7. Refiere a un proyecto nacido como extensión de otro anterior.

8. POPE, P.; RUBÍN, D.; PETTY, J. *El Momento de Aurora West. España: DeBolsillo, 2014*.

9. POPE, P. ; RUBÍN, D.; PETTY, J. *La Caída de la Casa West. España: DeBolsillo, 2015*.

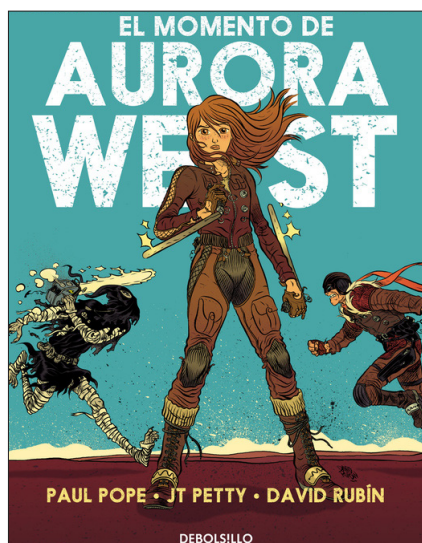


fig. 5. El momento de Aurora West, Paul Pope - JT Petty- David Rubín, 2014. Portada realizada por David Rubín al más puro estilo europeo.

fig. 6/ 7. Escenas de pelea del cómic donde se marcan los ritmos.



### 3.3.3. Bill y Gobi

Artistas de origen francés que desde que se conocieron en la escuela de arte siguen trabajando como dúo. Sus obras siempre enfocadas hacia temáticas humorísticas y argumentos dispares, están muy influenciadas por el *manga* y el *anime*, reflejándose en sus expresiones y estética *chibi*<sup>10</sup>, afirmando tener como máximo exponente a la figura de *Akira Toriyama*. Es destacable en sus obras esa enfatización en las expresiones de sus personajes, al igual que el uso de tintas planas y tonos pastel en el color y el promedio de siete a nueve de viñetas por página.



fig. 8. Luchadores five (Lucha libre), Jerry Frissen- Bill. Fragmento de la portada del recopilatorio publicado por Dibbuds en 2010.

10. Palabra originaria del japonés que refiere a una persona pequeña.



### 3.3.4. Raúl Treviño



fig. 9. Ilustración realizada por Raúl Treviño con técnicas manuales.

Treviño es el último referente, pero que más ha dejado huella en este proyecto por la motivación que me ha generado su obra.

El trabajo de este artista mexicano engloba el cómic y la ilustración enfocada ante todo a portadas, aunque en sus comienzos estuvo desde hace relativamente escasos años trabajando principalmente como colorista para colosos como *Marvel*, *DC* o *Dark Horse* y también editoriales francesas como *Glénat*. Más pronto que tarde, empieza a cosechar sus propias historias, descubriendo el enorme potencial narrativo y gráfico que posee ante todo un nuevo público.

A día de hoy, a parte de sus recopilatorios de ilustraciones a tinta donde recoge temáticas con una fuerte influencia hacia el *manga* y la estética *punk* acompañada de vehículos y motores, está en auge su webcómic<sup>11</sup> *Nómadas del Yermo*, ambientado en un mundo postapocalíptico y un subgénero que se alimenta de la ciencia ficción desde un punto humorístico rozando el contexto de lo absurdo, extrapolando situaciones que en parte son toscas hacia su vertiente más divertida.



fig. 10. Fragmento del webcómic *Nómadas del Yermo* realizado de forma digital.

## 4. CUERPO DE LA MEMORIA

### 4.1. GUIÓN LITERARIO

#### 4.1.1. Sinopsis y naming

*Glass* va viajando con su bicicleta raída en busca de maneras de vivir en vez de sobrevivir a la hostil tierra de *Kalama*, pero es interceptado por un individuo que lo deja en la estacada a su suerte. Afortunadamente, *Glass* queda cerca de una ciudadela llamada *La Pequeña Sodoma*, descubriendo más temprano que tarde que se ha metido en la boca del lobo, puesto que ésta se encuentra regentada por un mafioso de segundas con problemas mentales, *El Samurái*, y a su vez, conocerá a *Chloe Chapel*, personaje con el que se aliará para enderrocarse a este tirano.

Como naming, *Headbang!* es un término anglosajón que refiere a mover enérgicamente la cabeza cuando algo te gusta, especialmente cuando está relacionado con la música, mientras que *Chatarra de dos ruedas*, alude a la bicicleta del protagonista que aparece fugazmente en las primeras páginas.

#### 4.1.2. Tema

Este primer capítulo cumple la función de piloto y como tal, se hace una introducción de unos personajes principales los cuales cumplen el rol arquetípico de protagonista masculino (*Denis Glass*), protagonista femenino (*Chloe Chapel*) y villano (*El Samu*). La propia personalidad de éstos queda reflejada por el lugar que habitan, pero gráficamente las referencias de *Kalama* o de *La Pequeña Sodoma* son prácticamente invisibles, puesto que más que representar los escenarios de una forma literal, son los propios personajes que sirven de vehículo para comprender que no están en un lugar agradable, y se deduce por su forma de actuar, sus expresiones, su apariencia su manera de expresarse y la aparición de otros personajes secundarios como recursos narrativos que complementan la atmósfera, todo visto desde el foco del humor, suavizando y haciendo amenas situaciones que realmente son duras, como recurrir a las drogas para evadirse de la realidad teniendo como *soma*<sup>12</sup> aspirar los vapores que desprende el aceite de motor al calentarse, la supervivencia del más fuerte y las constantes referencias a la violencia.

Pero no todo lo que eclipsa el humor es lo políticamente incorrecto, también se deja ver con claridad el afán de seguir hacia adelante a pesar de las adversidades y las oportunidades de avance que se les presentan a los personajes principales.

---

12. Alusión a HUXLEY, A. *Un mundo feliz*, 1932.

#### **4.1.3. Contexto argumental**

Aunque no sea presencial, creo conveniente situar esta historia dentro de un contexto.

Se ha nombrado a *Kalama*, que es el mundo donde transcurre toda su diégesis,dejando insinuar que la vida allí es dura. En un principio se quería justificar unas condiciones inestables del planeta a causa de contaminación,radiación o cualquier catástrofe que ha llevado a una civilización a un segundo origen postapocalíptico,tal y como ocurre en *Tank Girl* o la famosa saga cinematográfica *Mad Max*, pero a medida que avanzaba el proyecto me di cuenta que no era necesario darle esa clase de trasfondo de causa-efecto que resulta redundante y necesita una justificación realista para llegar a ese punto, porque ante todo sobresalta el humor y el surrealismo que te puedan permitir las licencias artísticas y sencillamente, puede tratarse de un planeta que guarda unas condiciones inhóspitas porque es su naturaleza, pero con capacidad de albergar vida y conservarla, aunque sea en unas condiciones pésimas.

La idea se basa pues, en un planeta inestable para habitantes inestables, donde hay asentamientos y ciudadelas de chapa que se sustentan con la ley del más fuerte.

#### **4.1.3. El guión**

Bajo mi punto de vista, guionizar supone la parte más compleja y de mayor peso en todo el proceso que conlleva crear un cómic,es la base que queda eclipsada por el conjunto de la página, pero que si no está bien formulado,todo el conjunto tambalea. Encuentro compatible y recomendable guionizar y al mismo ritmo llevar el storyboard, puesto que se retroalimentan y ayudan a visualizar mejor el conjunto.

En este guión se hace más latente descripciones de las acciones e interacciones de los personajes que de diálogos, pero sin subestimarlos, ya que aunque el diálogo y recursos textuales sean breves en este piloto, complementen y verifican el carácter de los personajes.

A continuación me gustaría añadir un extracto descriptivo del guión en comparativa con las 3 páginas finalizadas correspondientes para apreciar los distintos ritmos de fluidez:

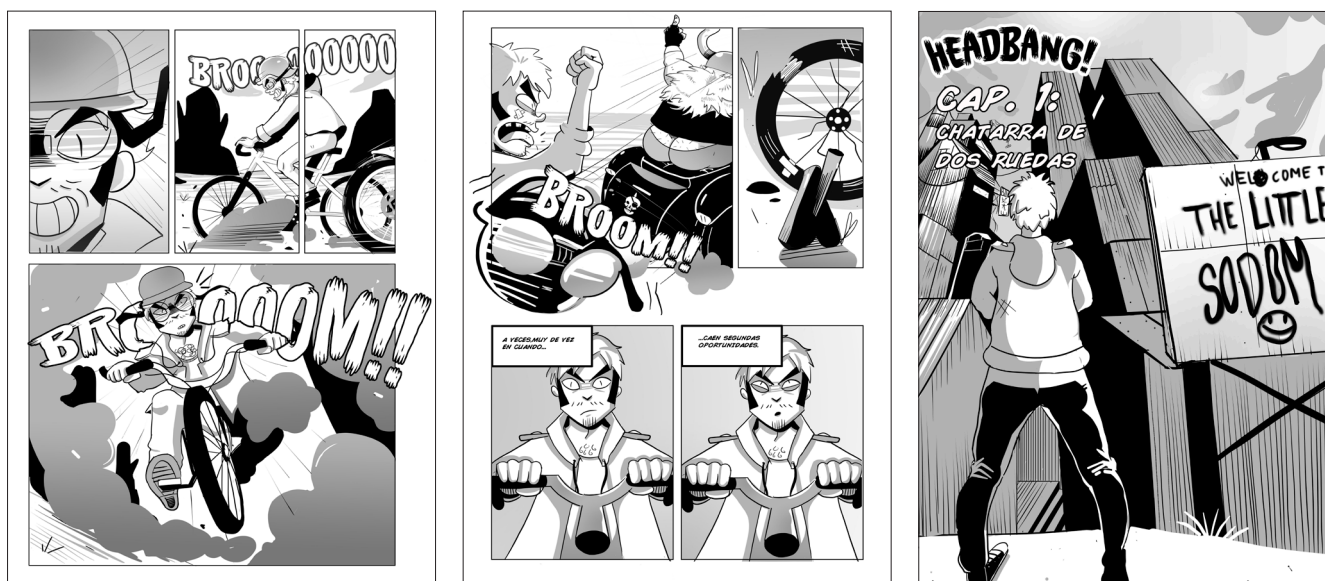


fig. 11/12/13. Páginas correspondientes a la número 1-3 del capítulo piloto.

### **Pág. 1:**

V. 1: (Primer plano de Glass sonriente.)

V. 2 y 3: (Plano segmentado. Se desvela que está montado en una bici, dejando vislumbrar otro vehículo apareciendo por el margen derecho y por el sonido de un motor.)

V.3: (Se levanta una nube de humo que rodea a Glass y se intensifica el ruido del motor.)

### **Pág. 2:**

V. 1: (Se revela a un personaje de espaldas que adelanta a Glass haciendo con corte de mangas, haciéndole perder el casco y las gafas que se sitúan en un primer plano fuera del encuadre junto a la onomatopeya del ruido del motor que se hace más corta y pausada. Glass agita el puño enfadado.)

V2:(Primer plano del sillín y una rueda de la bici en el suelo.)

V. 3 y 4: (Glass sujeta con una expresión de perplejidad el manillar como único elemento superviviente de la bici y vuelca al cielo su mirada perdida.) (Voz en off) -A veces, muy de vez en cuando...caen segundas oportunidades.

### **Pág. 3:**

A sangre: (Glass de espaldas descubre La pequeña Sodoma.)(Introducción del título y del capítulo piloto.)

#### 4.1.4. Cierre

A pesar de ser un capítulo introductorio, no puede prescindir del tradicional esquema del inicio, nudo y el cierre, el cual éste último queda abierto para que sirva de conector con el siguiente capítulo. Los cierres abiertos inducen a el suspense, haciendo sentir al lector curiosidad por la continuidad de los acontecimientos posteriores de una narrativa.

Para entrar en materia y extrapolarlo al primer capítulo, como introducción tenemos a Glass entrando en *La Pequeña Sodoma* tras el percance que tiene con su bicicleta, el nudo y principal desarrollo se encuentra en el antro de la ciudadela *Chicks N' Hums* con *el Samu*, sus secuaces y *Chloe*, parte en donde empezamos a descubrir algunos por qué de la trama de éste capítulo y por último el cierre, que expone la segunda parte argumental que había empezado a desarrollarse en el nudo y se comprende desde la conversación de *Chloe* y *Glass* metido en una jaula hasta la alianza que toman ambos para acabar con el villano principal en una carrera a muerte llamada *quemada rueda y pincha carne*.

Pueden resultar elementos y conceptos que rondan la evidencia, como que en esta relación maniquea siempre gana el bien y los protagonistas vencerán al antagonista, pero ¿y si no? y mejor aún ¿cómo lo harían para vencer? ¿Cómo es un *quemada rueda y pincha carne*? Más que como pueda desarrollarse la historia argumentalmente es la manera en que se hace la que marca el punto de suspense, nombrando elementos o hechos que transcurrirán a posteriori, dejando al lector en vela y con una curiosidad que le levantará suposiciones que no podrá corroborar hasta que lea el siguiente capítulo.

#### 4.2. DISEÑO DE PERSONAJES

Considero esta parte comprendida en el proceso del proyecto como la más satisfactoria y a su vez la que más atenciones y desarrollo necesita, ya que era la primera vez que me enfrentaba de una forma más seria a diseñar personajes que funcionen dentro de las viñetas y que del paso de unas a otras estos sigan siendo reconocibles.

Desde los primeros esbozos a mano y valiéndose de vectores para simplificar sus rasgos a formas primarias que luego se tomarían como referente para ir añadiéndoles complejidad, estos personajes han sufrido muchas transformaciones hasta poder dar con un estilo sencillo que marca la diferencia de un personaje a otro y enfatiza en las expresiones faciales.

El estilo que anteriormente buscaba más el detalle, ahora refiere a formas más simplificadas que destacan por la hipérbole de las expresiones.





fig. 13/ 14. Expresiones hiperbolizadas de los personajes de Ace (*One Piece*) y de Onizuka (*GTO*.)

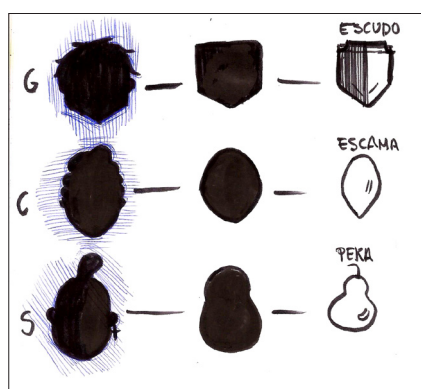


fig. 15. Esquema de cosificación.

Para llegar a ese punto, me he apoyado en los referentes citados anteriormente y como rasgo puntual, recurrí a *animes* como el archiconocido *One Piece*, creado por el mangaka *Eiichiro Oda* o *GTO*, siglas de *Great Teacher Onizuka*, por *Toru Fijisawa*, donde aparecen en ambas expresiones faciales todavía más acentuadas que en cualquier otro anime o manga que incluso rondan lo sórdido.

A medida que se iban desarrollando gráficamente a los personajes, se hacía cada vez más necesario que marcaran una distinción unos entre otros, ya que tantear con un estilo gráfico involuntariamente puede llevar a que los personajes se parezcan demasiado unos con otros, pudiendo causar confusiones y problemas de legibilidad en la imagen, como es el caso de *Stjepan Sejic*, dibujante al cual personalmente admiro pero es verídico que resulta a veces confuso por ese motivo expuesto.

La metodología que uso para que no ocurra ese problema, empieza por bocetear con vectores, es decir, mediante *Illustrator*, creando unas pocas expresiones base con formas muy primarias que se acercan a los rasgos de los personajes. Las formas sencillas permiten ver con mucha claridad que funciona o deja de funcionar, y tras tantear una serie de pruebas e ideas, se sirve de lo que se considera material útil al papel y lápiz.

Pensando en formas sencillas, nos vamos fijando en la fisionomía que se ha ido tanteando y se va desarrollando en cada personaje, sobre todo la de sus cabezas, puesto que éstas darán la clave de la distinción. Para recordar la fisionomía de cada personaje hay que cosificar sus rasgos, es decir, comparar su apariencia física con algún objeto al que nos recuerde.

Por ejemplo, la forma de la cara del protagonista masculino, resulta ser cuadrada, quedándonos solo con la forma, quitando nariz, ojos, boca, orejas y pelo, y observándola más pronto que tarde se asocia que su forma recuerda a la de un escudo de forma muy esquemática, esbozando junto a este personaje la imagen del objeto. Lo mismo ocurre con los otros dos personajes, a *Chloe* se le atribuye la escama, y a *El Samu* la pera, resolviendo la problemática planteada.





fig. 16. Apunte de expresiones base con vectores y color.

fig.17. Glass entintado.

#### 4.2.1. Denis Glass

A pesar de ser uno de los protagonistas, es el último que tardó en definirse. Glass es un personaje de apariencia desalineada que ronda entorno a los 25 años, vistiendo una chaqueta verde en la cual siempre suele meter las manos en sus bolsillos, unos vaqueros más sucios que limpios y zapatillas, haciendo una ligera alusión a los harapos de la estética *grunge*. Pero el elemento más destacable de este personaje son sus cejas trianguladas y sus patillas.

En un principio iba a ser un imán para los golpes por cuestiones del azar, llevándole supuestamente en cada capítulo a una buena tunda de forma gratuita, pero eso lo haría un personaje demasiado plano y facilón condicionado por su mala suerte, por lo tanto la mayor arma de doble filo de Glass es su incapacidad para quedarse callado si se siente amenazado, en definitiva, es un bocazas temperamental y con poca paciencia que se deja llevar por la situación, pero acaba ingeniándose de una forma u otra para salir de los problemas al igual que se ha metido en ellos, y eso no implica que de vez en cuando se lleve algún golpe que otro.

Por otra parte, es un personaje muy persistente, teniendo en cuenta la situación rocambolesca de emprender un viaje en un mundo de naturaleza hostil en todos sus aspectos con una bicicleta la cual se desarma en las primeras páginas, de acabar preso en una ciudadela cuyo nombre no inspiraba ningún tipo de confianza y de ser amenazado desde que pone un pie en ésta, es capaz de rechazar la oportunidad de irse de ese horrible lugar sin antes resolver el conflicto que lo ha llevado a esa situación, sabiendo posiblemente que no sobrevivirá, pero el gran problema para él es que lleva mucho tiempo sobreviviendo y busca la oportunidad de poder vivir tranquilo, por eso se siente impulsado a mobilizarse ante la situaciones de lo que considera injusto.

También se planteó ir hablando de su pasado a través de *flashbacks* a lo largo de la historia donde recordaría consejos y situaciones que su abuelo, un hombre despreocupado que cuidaba de un *Glass* niño de manera imprudente emborrachándolo con dosis de *licor de armadillo* el cual consideraba que era un elixir para apaciguar las situaciones que se le desbordaban, pero esa idea más adelante quedaría descartada por la complejidad que se le añadiría al primer capítulo, al igual que se deshecha la idea de que *Glass* vaya cargando con una bici rota, ya que finalmente quedó como un elemento introductorio a lo esperpéntico.



fig. 18. Apunte de expresiones base con vectores y color.

fig.19. Chloe entintada.

#### 4.2.2. Chloe Chapel

Chloe es un personaje que surgió con mucha facilidad pero es el más modificado respecto a los demás.

Aparenta tener menos años que Glass pero está curtida en más batallas. Tiene una forma de vestir que recuerda ligeramente a la estética *punk* por sus botas y recogido moicano, acierto que se le dio al personaje puesto que posteriormente lucía un pelo afro que era complicado de cuadrar en una viñeta, como se puede apreciar en los bocetos con vectores.

En sus inicios Chloe era la voz de la razón seria de la historia, rara vez hacía una mueca para sonreír a parte de que su manera preferida de socializar era a golpes, lo que habría supuesto un dúo con Glass en donde ella siempre golpeaba y él recibía, pero alguien tan serio no cuadraba en el universo planteado, donde una tierra desequilibrada tiene vástagos de la misma calaña. Se podría decir que sí, Chloe sigue siendo la voz de la razón pero desde la audacia y la ironía, controlando sus impulsos de dar patadas y puñetazos y desatándolos en el momento adecuado. Siempre anda con una sonrisa entre sorna y afabilidad en la boca, puesto que sabe cómo tratar a los que la rodean y es consciente de su gran carisma que la lleva a desarrollar una capacidad de persuasión indiscutible, usándola tanto en amigos como enemigos.

Su objetivo principal es acabar con el Samu de una vez por todas, ya que estar en su banda es una tapadera para operar desde dentro y darle su merecido por todo el daño que ha ido causando tantos años, pero se da cuenta de que una persona no puede luchar contra todo un lugar que está bajo su influjo por mucho que ella se haya hecho respetar o por mucha carisma y fuerza que tenga, pero calcula que dos personas serían multitud para poder hacerlo, por ello necesita a *Denis Glass*, en vista que es el único que muestra la suficiente gallardía o inconsciencia para plantar cara a un psicópata y con su capacidad de planificar y la impulsividad de Glass, cree que puede cumplir con su cometido.

### 4.2.3. El Samu

Éste fue el primero es esbozarse y el que menos modificaciones ha sufrido.

*El Samurái*, (*Samu* para sus amigos) es la clara representación de hijo de *Kalama*, un ser desequilibrado, megalómano y dominante que luce un aspecto totalmente ridículo, con elementos como su peinado y la katana que aluden a estéticas orientales mezcladas con lo *kitsch* e indumentaria de barrio.

Hace años que llegó como bandido nómada a una ciudadela en pleno levantamiento, en la cual no tardó en infundir el miedo y acabar bautizándola como *La Pequeña Sodoma*. Los denominados como sodomeños, obedecían o bien por miedo o bien porque sufrían la misma enajenación mental que su fundador causando que todo lo que hacía o decía, les parecía gracioso. El Samu, a su vez es el mayor contrabandista de aceite de motor en la zona, única bebida que se sirve en su local de ocio, el *Chicks N' Hums*, la cual se calienta y se aspiran los vapores causando alucinaciones e intoxicaciones. Es así como los robos, contrabandos, ajustes de cuentas y extorsiones corren por su cuenta y cuando está de buen humor, se muestra amistoso invitando a una ronda en el Chicks con el dinero que les acaba de robar a los mismos individuos del bar y al contrario, pero cuando se muestra de mal humor, lo único que le satisface es cortar dedos de manos ajenas, preferiblemente meñiques. Curiosamente, solo se muestra relativamente estable frente a *Chloe*, porque ella sabe cómo manejarlo y con su séquito de *Candy Geishas*, jóvenes fans que lo siguen a todas partes y lo imitan, haciendo crecer más y más su famélico e insaciable ego.

Pero solo hay una cosa que realmente le emociona, y es *el quema rueda y pincha carne*, una carrera de motos con armas donde solo puede quedar uno poniendo en práctica la humillación pública hacia el perdedor por parte del victorioso, que de unas formas limpias o no, acaba siendo él mismo.

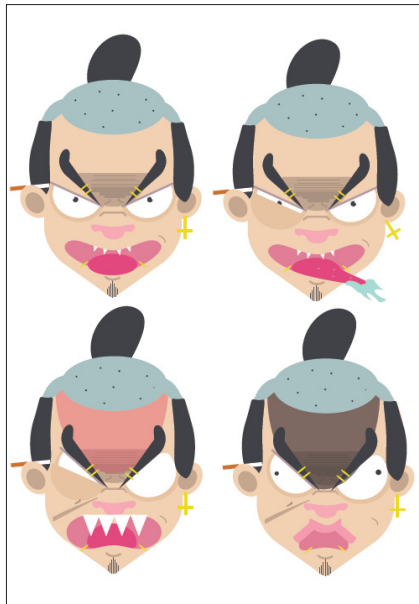


fig. 20. Apunte de expresiones base con vectores y color.



fig. 21. El Samu entintado. Remarcación de lo absurdo del personaje.

#### 4.2.4. Personajes secundarios

Tras haber profundizado en los tres personajes principales, queda hablar de aquellos que consiguen dar un trasfondo a este piloto.

Estos personajes satélite son totalmente planos y su función como recurso es la de apoyar una escena con su presencia o breve intervención y a su vez ser un vehículo de corta distancia para hacer entender mejor una situación.

Cabe hacer de nuevo hincapié en la problemática de los fondos, que no interactúan prácticamente con la trama por la razón muy simple, y es que pueden ser distractorios cuando se quiere enfatizar los hechos con los propios personajes y los que son secundarios son imprescindibles para ello. Dentro del estándar de personajes secundarios, se podría clasificar un par de tipos, aquél que sale circunstancialmente a lo largo de la trama, y aquél que es de un solo uso, para corroborar una situación concreta.

La mayoría de secundarios pertenecen a la categoría de un solo uso, puesto que son introductorios a cómo es la *Pequeña Sodoma* y *Kalama* en términos generales, es decir, desagradable, pero en vez de ser narrado con tierras yermas y casas construidas con chapa de metal y chatarra, se refleja en los pocos lugareños que hacen su *cameo* en el capítulo piloto.

Por otro lado, personajes como las anteriormente nombradas *Candy Geishas*, pretenden ser personajes que intervengan de vez en cuando junto a *El Samu*. Realmente, el concepto de *Candy Geisha* es de legión, muchas fans con una estética concreta que comprenden elementos orientales como los uniformes estándares de las escuelas japonesas y varios tópicos, pasando por el *punk* y lo *stoner*<sup>13</sup>, y concretamente hay dos representantes base de todas esas fans que están construidas como personajes y no como masa, y ellas son *Onigiri* y *Nori*. Obviamente, que sus nombres provienen e ironizan contra la cultura japonesa, ya que *onigiri* son las clásicas bolas de arroz y *nori* es el alga seca comestible que envuelve a ese plato, y el conjunto de ambos personajes de la mano de *El Samu*, claramente ridiculizan por completo la parte de cultura oriental a la que refieren.

Por último, también se hace referencia a un personaje que se cree en un primer momento que es de un solo uso, pero que resulta ser secundario y en capítulos posteriores del cómic ganará un importante protagonismo, y ese personaje se trata de aquél que desmonta por completo la bicicleta de *Glass*.

---

13. Referente al rock psicodélico y a su estética.

### 4.3. LENGUAJE

Entramos en un apartado de gran interés, puesto que aquí es donde el cómo de este piloto se vuelca. Se ha nombrado anteriormente que lo importante de la historia no es ésta en si, ni la temática, sino la manera de narrarla centrándonos en el apartado gráfico y las posibilidades que se ofrecen para dar cuerpo a la historia eligiendo la forma que mejor se ajusta.

El cómo es el que nos puede ofrecer una buena historia, en vista de que el ámbito moderno no busca historias explicadas palabra por palabra desde su inicio porque resulta tedioso, ni tampoco le da importancia a que el problema principal se encuentre al principio, mitad o cierre, ni siquiera al propio problema, lo importante es el viaje. Cabe aclarar que viaje, forma, modo o manera aquí son sinónimos para referirnos textualmente al cómo, pero a continuación se mostrará y explicará sinónimos y ejemplos gráficos de lo que ha supuesto éste para el primer capítulo.

#### 4.3.1. Composición

La composición refiere a la estructura de la página en si, con las viñetas ritmos y distancias de gutter<sup>14</sup>, pero también a los recursos que encierran las viñetas o una página a sangre<sup>15</sup> y dependiendo de lo que se elija, habrá un tipo de ritmo y coherencia u otro.

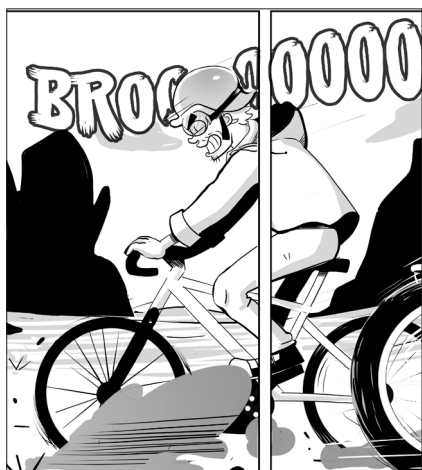


fig. 22. Fragmento de la primera página. Remarcación del gutter.

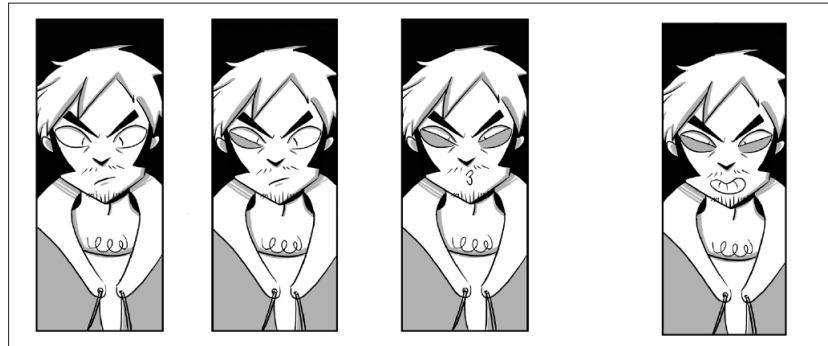
Empezemos con el *gutter*. En la primera página, se muestra un plano general fraccionado en dos viñetas de Glass en bici, ese plano podía haber funcionado perfectamente como uno general enfrascado en una sola viñeta, pero no es el hecho de que funcione, sino de cómo leerla. Al haber una breve separación entre viñeta y viñeta desempeñándose una misma acción, implica que en vez de leerla como un barrido, lo hacemos de forma troquelada, es decir, primero vemos que el personaje avanza con la bici pero a los pocos segundos se introduce otro vehículo en el plano, enfatizando en el tiempo.

Otro ejemplo notable de *gutter* se da en la página 6, donde las 3 primeras viñetas refieren a la misma situación expuesta que en la primera página, pero siguientes son una repetición de un primer plano de Glass poniendo distintas expresiones de extrañeza ante la situación que se le presenta, hasta que finalmente acaba convencido de lo que ve. Esta sucesión de 4 viñetas idénticas hace referencia al tiempo que tarda Glass en reaccionar ante la situación, enfatizado notarialmente por el intervalo entre la tercera y cuarta viñeta.

14. Espacio que comprende entre viñeta y viñeta.

15. Página sin márgenes.

fig. 23. Fragmento de la página 6.  
Remarcación del gutter y ritmo.



Otro recurso donde juega la composición para marcar una situación de tensión, se encuentra en la página 11, donde aparecen dos viñetas idénticas para indicar un paso del tiempo hasta que el protagonista da una respuesta.

Pero el recurso interesante es la sustitución de el fondo por ese juego de rallas. Para comprenderlo, nos remontamos a la página 10 en su segunda y última viñeta, aparecen esas rallas proyectadas dirección donde El Samu apunta, o sea a Glass, eso implica que le está lanzando una amenaza, y las rallas en crescendo simbolizan la propia tensión de la situación. Volviendo a la página 11, se vislumbra que hay dos puntos de donde surgen más rallas, el punto donde está posicionado Glass y el otro donde se encuentra *El Samu*, chocando entre si, representado el desafío del el cual no muestra ninguna clase de estímulo hacia la amenaza lanzada por el villano, hasta que al fin, en la siguiente viñeta, da una respuesta totalmente inconexa metiéndose con su peinado, ganando terreno por completo las rallas emitidas desde su punto y destrozando la autoridad de *El Samu* por completo.

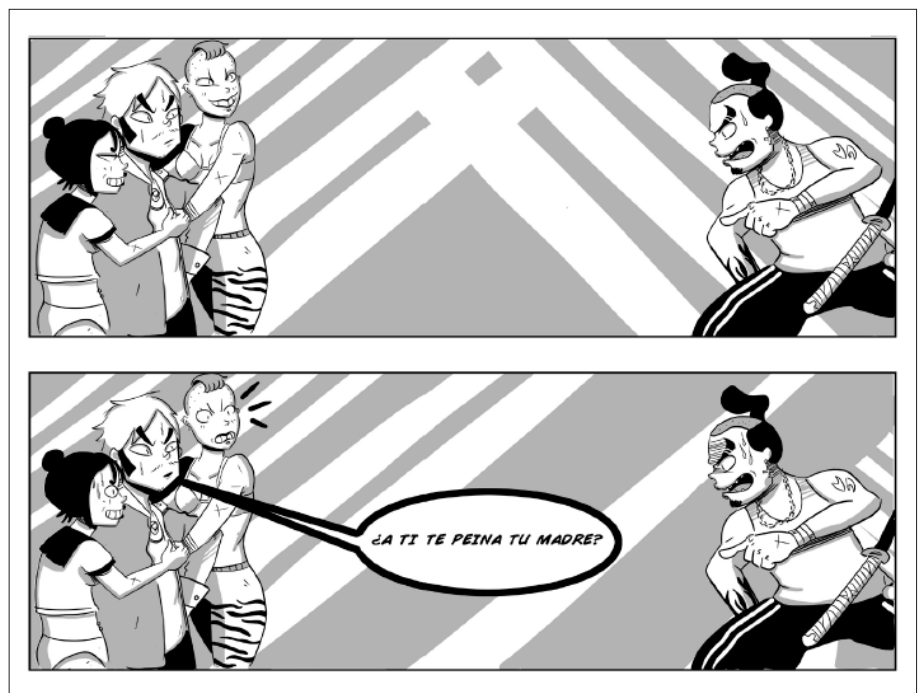


fig. 24. Fragmento de la página 11.  
Remarcación de recursos compositivos.





En última instancia respecto a la composición como recurso narrativo, entra toda la página 13, donde se aprecia la repetición de 3 viñetas con un filtro desenfocado que se va clarificando cada vez más, éste es un recurso para interpretar que el protagonista ha sido golpeado y está recobrando el sentido, además que te empatizamos completamente con él porque está narrado en primera persona.

#### 4.3.2. Color

El color como tal es un elemento que no figura en este primer capítulo y dudosamente figure en posteriores, porque la idea es resolverlo con tres tintas, blanco, negro y un tono gris intermedio. Emplear solo dos tintas a mi parecer es resolverlo con mucha maestría, porque deben tener mucha fuerza para crear un buen juego. Una tercera tinta o tono intermedio asegura un enriquecimiento visual y es una vía más rápida para que el ojo capte una imagen.

Para las portadas de cada número, sí habría color, empleando como herramienta Photoshop, se recurre a tintas planas con pequeños matices de luces y sombras. Estas portadas aludirían más a ser atractivas para el ojo que realmente narrar su contenido, pero ese hecho es algo que suele pasar en la gran mayoría de los cómics, las portadas son objeto de llamada de atención, no informativo, para que el posible lector tome la iniciativa de ojearlo.



#### 4.4. STORYBOARD

Bajo mi punto de vista, el storyboard es totalmente compatible y aconsejo realizarlo a la par que el guión, porque se complementan muy bien. Al realizarlo, con tener claro el número de páginas, los pareados de páginas que coinciden, los descansillos y el tipo de viñetas, basta para usarlo de referencia, ya que el dibujo es realizar algo muy suelto que con quien lo entienda la mano que vaya a dibujar, es suficiente.

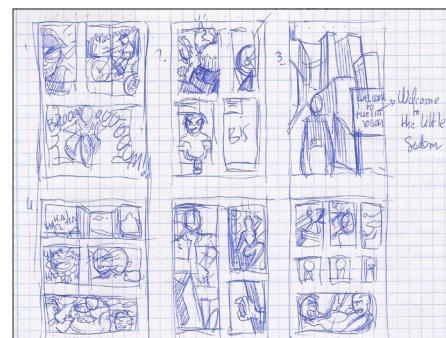
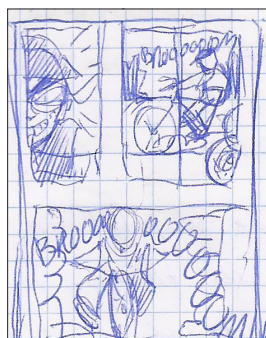


fig. 25. Página 13. Desenfoque como recurso narrativo.

fig. 26. Portada del capítulo piloto a color.

fig.27. Fragmentos del storyboard.

## 4.5. ARTE FINAL



fig. 28. Comparativa entre B/N y el tercer tono añadido.

En primera instancia, tenía la decisión de artefinalizar en físico sobre un formato de tamaño A3 el entintado, escanear e introducir la tercera tinta con medio digitales, pero el tiempo corría y aunque me resulte muy cómodo tener una primera fase de la artefinalización con medios tradicionales, invierto mucho tiempo, añadiendo el plus de escanear el formato. Esas problemáticas de tiempo sólo se me ocurrieron solventarlas de una manera, y es trabajar íntegramente en formato digital, lo cuál daba ventajas pero suponía a su vez nuevas problemáticas, puesto que tiendo a realizar la línea y la mancha de forma manual, y acostumbrarse a tener un pulso con la tableta gráfica, o la distancia que genera la mano respecto a la pantalla del monitor.

### 4.5.1. Tratamiento Digital

Dejando a un lado las problemáticas que se presentaron al principio, el tratamiento digital de la artefinalización ha supuesto a la larga un acierto.

En primer lugar, trabajas con una herramienta que no prescindes de un escáner y que te permite estructurar las páginas de una forma más eficaz y rápida. Respecto a programas, más que Photoshop como herramienta, me resulta más cómodo programas como MediBang Paint Pro, por el hecho de que de serie incluye pinceles que respetan la presión que ejerces sin la necesidad de tener que crear un pincel que responda a tus necesidades gráficas.

Se crea una capa con la estructura de la página, y se comienza a bocetear lo que transcurre en ellas, superponiendo después una capa con la tinta y por debajo de ésta la capa con el tono intermedio de color. Ahí, tendríamos la primera fase de la artefinalización, pero quedaría crear los bocadillos de diálogo a nivel formal y textual eligiendo la tipografía adecuada e introducir las onomatopeyas. A continuación, desde MediBang se exporta la página a Photoshop, allí se desatura la página para unificar el tercer tono respecto al blanco y al negro y se construye la estructura de los bocadillos, teniendo previamente en cuenta el espacio que va a ocupar éstos en las viñetas. La tipografía empleada para los diálogos es *Comic Book*, una tipografía de corte script<sup>16</sup> pensada para ser empleada en los cómics, puesto que sólo está disponible en mayúscula y la cual se adapta bien al estilo gráfico.

Para onomatopeyas ocasionales, o el propio título del cómic, se ha usado *Buried Before BB*, inspirada en las tipografías típicas de las películas de terror de la década de los 60s-70s. Para finalizar, se montan todas las páginas, teniendo en cuenta si está destinado para un formato físico o digital como webcómic, hay que tener en cuenta cómo montarlo. Si va destinado para

16. Tipografía basada en el trazo a mano.



formato físico, hay que procurar que la página de portada y contraportada coincidan, y teniendo en cuenta que los cómics en occidente comienza por la página derecha, teniendo su izquierda con descansillo.

#### 4.5.2. Acabados

En distintos puntos ya se han expuesto páginas artefinalizadas que han servido para corroborar algún tipo de recurso o cuestión, pero continuación se expone una página del capítulo piloto a mayor tamaño.



fig. 29. Página 16.

### 4.5.3. La grapa

Durante todo el recorrido del trabajo no se ha nombrado en qué formato será presentado este capítulo piloto porque realmente, *Headbang!* es un cómic cuyo objetivo era poner a prueba las habilidades para crear una narración gráfica, pero como comprende la palabra piloto, es necesario un público para que lo lean y valoren.

Por ello como motivo de presentación del TFG, se llevará unas copias en formato físico que simularán una grapa sin ningún valor oficial, solo el valor de presentar un trabajo que puedes tocar y gana puntos de calidez frente a leerlo desde un monitor, puesto que la grapa es algo que puedes poseer y tener un ejemplar como propio, siendo más cercano y cómodo de consultar.

Otro motivo principal por la cual se ha seleccionado ese formato como presentación es la colaboración de varios artistas que se han interesado por el proyecto y han querido aportar su granito de arena haciendo portadas e ilustraciones alternativas, que se recogerán en la grapa en sus últimas páginas bajo el nombre de *galería de artistas invitados*.

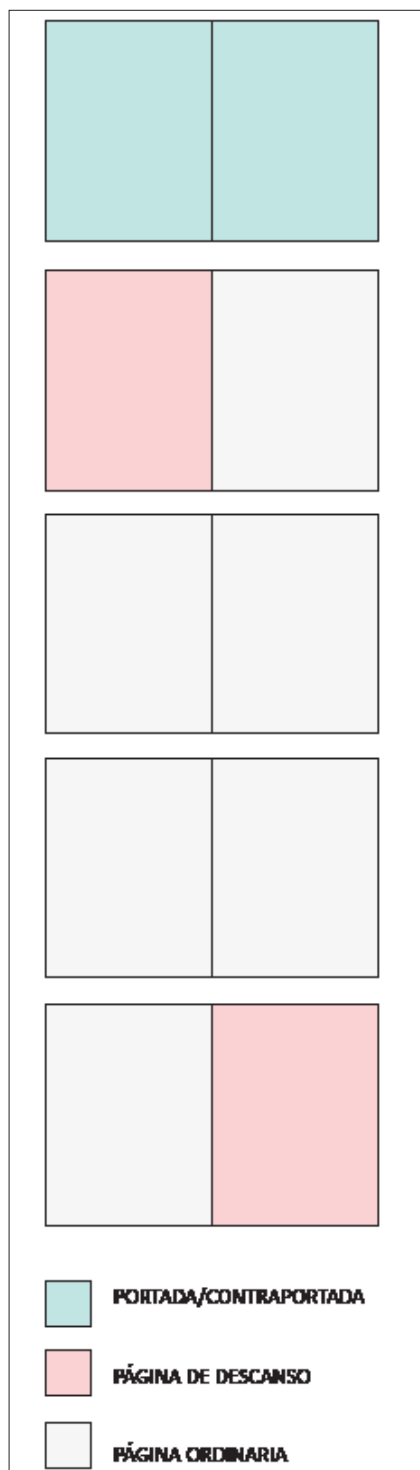


fig. 30. Esquema de colocación de páginas para formato físico.

## 5. CONCLUSIONES

Los objetivos principales de este trabajo se han centrado en contar una historia mediante la narrativa secuencial y la búsqueda de varios cómo dentro de ésta. Aparentemente, son unos puntos imprescindibles a la hora de hacer cómics, pero es muy laborioso procesarlo con un ritmo y coherencia acorde. Tal vez, estos objetivos podrían haber aspirado a la autoedición o buscar *crowdfunding* para que pudiera ser publicado cada número o en un futuro recopilatorio, pero para mí sencillamente este proyecto ha supuesto desde su principio de corte experimental para saciar las necesidades de contar una historia vía cómic.

A raíz de la experiencia durante el proceso y los resultados, quedo bastante satisfecha, puesto que he logrado alcanzar las metas propuestas, aunque me hubiera gustado abordar ciertos aspectos con más tiempo y dedicación, como rehacer algunas viñetas a nivel práctico, pero ante todo, un punto que considero que hay que reforzar es la forma de documentarse.

No es que haya tenido percances buscando referentes y bibliografía acorde, el problema es que es documentación que me interesaba toda, es decir, realmente para tener una muy buena base referencial, hay que recurrir a lo que te motiva como a lo que se aleja del tema o resulta tedioso, porque en ese ámbito puedes encontrar información complementaria que puede enriquecer aquello que se quiere contar y en términos generales, es algo que cuesta de concebir.

A su vez, volver a recalcar que *Headbang!* por el momento es un capítulo piloto, con ello me refiero a que está sujeto a modificaciones, pero es gratificante poder anunciar que las personas que lo han leído, han quedado satisfechas y con curiosidad de saber cómo continúa la historia, motivando pues a que en un futuro cercano se transforme en un webcómic seriado.

En última instancia, decir que este inicio en el cómic y la experiencia de trabajar en su desarrollo a pesar de las adversidades o puntualidades que se han ido presentando, impulsa a seguir trabajando en ese ámbito incluyendo también al fanzine, colaborando con otros dibujantes y moviéndose por distintos eventos y festivales de autoedición como es *Tenderete* en Valencia, o *Kboom* en Barcelona, amén de por redes sociales y páginas web, porque al fin y al cabo, lo bonito de ese mundo más que darse a conocer a beneficio propio, es compartir experiencias con distintos artistas y lectores.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- BARBUCCI, A.; CANEPA B.** *Skydoll*. España: Norma Editorial, 2012.
- BLEDA, S.** *El baile del vampiro*. España: Aleta, 2008.
- DOPICO, P.** *El cómic underground español 1970-1980*. España: Ediciones Cátedra, 2005.
- EISNER, W.** *EL cómic y el arte secuencial*. España: Norma Editorial, 1990.
- FRISSEN, J.; BILL.** *Luchadores Five*. España: Dibbuku, 2010.
- HEWLETT, J.; MARTIN, A.** *Tank Girl Uno*. España: Ediciones B, 2010.
- HUDDLESTON, M.** *Deep Sleeper*. España: Recerca Editorial, 2006.
- MOIX, T.** *Historia social del cómic*. España: Bruguera, 2007.
- MCCLLOUD, S.** *Hacer Cómic*. España: Astiberri, 2012.
- MCCLLOUD, S.** *Entender el cómic, el arte invisible*. España: Astiberri, 2007.
- POPE, P.; RUBÍN, D.; PETTY, J.** *El Momento de Aurora West*. España: DeBolsillo, 2014.
- POPE, P.; VILLARUBIA, J.** *Batman año 100*. España: Planeta DeAgostini, 2008.
- WALKER, M.** *The lexicon of Comicana*. USA: Universe.com, 2000.
- WITHROW, S.; BARKER, J.** *Webcomics (tools and techniques for digital cartooning.)* USA: Ilex, 2005.

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>fig.1. El cómic y el arte secuencial</i> , Will Eisner. Portada correspondiente a la 4ª edición publicada por Norma Editorial en 2007.	8
<i>fig.2.</i> Recurso gráfico de la representación del brillo. Fragmento de <i>The lexicon of Comicana</i> , Mort Walker, 1980.	8
<i>fig. 3/4. Batman año 100</i> , Paul Pope- José Villarrubia, 2006. Portada y contraportada mantienen un diálogo.	9
<i>fig. 5. El momento de Aurora West</i> , Paul Pope - JT Petty- David Rubín, 2014. Portada realizada por David Rubín al más puro estilo europeo.	10
<i>fig. 6/ 7.</i> Escenas de pelea del cómic donde se marcan los ritmos.	10
<i>ig. 8. Luchadores five (Lucha libre)</i> , Jerry Frissen- Bill. Fragmento del la portada del recopilatorio publicado por Dibbuks en 2010.	10
<i>fig. 9.</i> Ilustración realizada por Raúl Treviño con técnicas manuales.	11
<i>fig. 10.</i> Fragmento del webcómic <i>Nómadas del Yermo</i> realizado de forma digital.	11
<i>fig. 11/12/13.</i> Páginas correspondientes a la número 1-3 del capítulo piloto.	14
<i>fig. 13/ 14.</i> Expresiones hiperbolizadas de los personajes de <i>Ace (One Piece)</i> y de <i>Onizuka (GTO.)</i>	16
<i>fig. 15.</i> Esquema de cosificación.	16
<i>fig. 16.</i> Apunte de expresiones base con vectores y color.	17
<i>fig.17. Glass</i> entintado.	17
<i>fig. 18.</i> Apunte de expresiones base con vectores y color.	18
<i>fig. 19. Chloe</i> entintada.	18
<i>fig. 20.</i> Apunte de expresiones base con vectores y color.	19
<i>fig. 21. El Samu</i> entintado. Remarcación de lo absurdo del personaje.	19
<i>fig. 22.</i> Fragmento de la primera página. Remarcación del <i>gutter</i> .	21
<i>fig. 23.</i> Fragmento de la página 6. Remarcación del <i>gutter</i> y ritmo.	22
<i>fig. 24.</i> Fragmento de la página 11. Remarcación de recursos compositivos.	22
<i>fig. 25.</i> Página 13. Desenfoque como recurso narrativo.	23
<i>fig. 26.</i> Portada del capítulo piloto a color.	23
<i>fig.27.</i> Fragmentos del storyboard.	23
<i>fig. 28.</i> Comparativa entre B/N y el tercer tono añadido.	24
<i>fig. 29.</i> Página 16.	25
<i>fig. 30.</i> Esquema de colocación de páginas para formato físico.	26

# 8. ANEXO











