

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



“Creación de un relato gráfico a partir de un relato literario”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor: Ignacio Company Moya
Tutor: Raúl González Monaj

Gandía, 2017

RESUMEN

Descripción del proceso de adaptación partiendo de un relato literario hacia el relato gráfico. Este proyecto acoge disciplinas como el guion literario, el diseño de un entorno (universo) de ficción o el diseño de personajes, permitiendo al lector hacer un seguimiento del proceso que transforma un formato escrito a la dimensión visual de las viñetas.

PALABRAS CLAVE

Novela gráfica, dibujo, literatura, making of, adaptación, transmedia.

ABSTRACT

A project that describe the adaptation process of a literary story to graphic novel. This project includes subjects as literary screenplay, scene (universe) design or characters design. Reader can follow the transformation process of written words into visual drawings.

KEY WORDS

Graphic novel, drawing, literature, making of, adaptation, transmedia.

ÍNDICE

1. Introducción	5
1.1. Objetivos	6
1.2. Ficha técnica	6
2. La novela gráfica o comic book.	
3. Observar	7
3.1. <i>Observar</i> , el relato literario	7
3.2. Relato adaptado	8
3.3. Sinopsis	9
4. Referencias	9
4.1. Narrativa	9
4.2. Dibujo	10
4.3. Color	13
4.4. Personajes	14
4.5. Escenario	16
4.6. El argumento universal	17
5. Preproducción	18
5.1. Volumen de trabajo	18
5.2. Plan de trabajo	18
5.3. Repartición del texto por escenas	19
5.4. Plot	21
5.5. Organización del trabajo	27
5.6. Herramientas de trabajo	27
5.7. Diseño del personaje principal	28
5.8. Diseño de personajes secundarios	31
5.9. Diseño de escenarios	32

6. Producción	32
6.1. Dinámica de trabajo	32
6.1.1. Lápiz	33
6.1.2. En busca de errores	33
6.1.3. Correcciones y limpieza	33
6.1.4. Escaneado o digitalización	34
6.1.5. Entintado	35
6.1.5. Color	35
6.1.6. Maquetado	36
6.1.7. Rótulos	36
7. Posproducción	37
7.1. Traducción	37
7.2. Impresión y encuadernado	38
8. Resultado final	38
9. Conclusiones	38
10. Bibliografía	40
11. Anexos.	
11.1. Anexo 1: <i>Observar</i> . El relato adaptado. Traducciones.	
11.2. Anexo 2: El relato gráfico <i>Observar</i> .	

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo persigue mostrar de forma clara y didáctica al lector cómo es el proceso de conversión de una historia de palabra escrita al formato visual del cómic. A su vez y de forma indirecta, es una forma de plantear una reflexión en el lector acerca del diferente modo narrativo de cada uno de estos dos formatos, las ventajas de uno sobre el otro.

En un primer momento, se hablará del relato literario original, de sus referencias y su de mensaje crítico. Para después pasar a la descripción del proceso gráfico que podemos dividir en tres grandes bloques: preproducción, producción y post-producción.

En este documento no solo se encontrará la serie de pasos de un procedimiento, sino que también podrá observarse la fermentación de un estilo propio en un artista que elabora su primer gran trabajo: identificación de problemáticas dentro del proceso, búsqueda de soluciones, referencias de autores que se plantearon metas similares, conocimiento de la situación del cómic en nuestro tiempo y país... Son varios de los factores que hacen de este trabajo no solo una pieza de aprendizaje para aquel que desee conocer más acerca de la novela gráfica, sino también un puente que conecte al lector con el autor.

Agradecimientos

Raúl González Monaj, Neus Pons Segura, Cristina Martínez Bárcenas, Vicent Gisbert Cardona.

1.1. Objetivos.

El objetivo principal de este proyecto es la realización completa de un cómic basado en el relato literario *Observar*.

En función de este objetivo principal, los diversos objetivos secundarios serán los siguientes:

- Definir una intención o mensaje para el relato gráfico.
- Encontrar la translación creíble del universo planteado en el relato.
- Elaboración de una guía del proceso replicable. Este objetivo incluye dibujo, entintado, color y maquetado.

1.2. Ficha técnica.

TÍTULO: *Observar*

Nº de páginas: 12 páginas.

Género: Denuncia. Ciencia Ficción.

Técnica: dibujo a mano, entintado y coloreado digital.

Herramientas utilizadas: herramientas básicas de dibujo a lápiz; *Adobe Photoshop; FireAlpaca*.

Guion y preproducción: Nacho Company Moya

Producción: Nacho Company Moya

Diseño de personajes y escenarios: Nacho Company Moya

2. La novela gráfica o *Comic book*

El autor Will Eisner comenta en su libro *El cómic y el arte secuencial* que la novela gráfica es un formato todavía en desarrollo fetal. Cuando hablamos de novela gráfica estamos rompiendo con el estándar comúnmente conocido de relatos de breve pero intensa duración que solo atraen a niños. La novela y relato gráficos traen consigo a un público adulto que busca en sus páginas temas de interés y complejidad, historias reflexivas que estén a la altura de las mejores novelas literarias.

“El futuro de la novela gráfica reside en la elección de temas válidos y en la innovación de la exposición. Si aceptamos el hecho de que pese a la proliferación de la tecnología electrónica, la liviana página impresa seguirá en su sitio en un futuro inmediato, es de suponer que la atracción de un público más sofisticado está en manos de los dibujantes y guionistas dispuestos a correr riesgos [...]”.

Eisner, W. *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*.

Si Eisner escribió esto en 1990, autores como Art Spiegelman, con obras como *Maus* (premio *Pulitzer* en 1992) pudieron fácilmente ser un motivo de inspiración. Huelga decir que *Maus* no es un cómic para un público infantil (hablamos de una memoria del

Holocausto). Son obras como esta las que definieron la dirección que poco a poco iría tomando la novela gráfica, preparando lentamente a su público, normalizándose como medio de transmisión de reflexiones humanas, como cualquier otro soporte de la literatura pueda serlo y guardando parentesco con el cine.

A día de hoy, la novela gráfica, más normalizada e introducida en el mercado, es ofrecida a un creciente número de lectores de edades más avanzadas que las que se estimaban como *target* para los cómics de entretenimiento de antaño.

“ [...] un número creciente de *comic books* americanos contemporáneos están siendo escritos como literatura dirigida a un público lector general de adultos y preocupada [...] por (temas) tales como el choque cultural en la historia de Estados Unidos, las cargas de culpa y el sufrimiento transmitidas en las familias, y las pruebas y pequeños triunfos del mundo del trabajo diario.”

WITEK, JOSEPH. (1989) *Comic Books as History*.

3. **OBSERVAR**

Observar es un relato breve que yo mismo escribí en un 19 de Junio de 2016 para mi blog *Dichosa Ignorancia*. Esta historia tuvo una buena valoración fundamentalmente entre el público latinoamericano que frecuenta mis publicaciones. La buena opinión de los lectores, así como mi voluntad de transmitir el mensaje crítico que acoge el relato, me empujaron a trasladarlo a un formato visual, el cómic.

Observar narra en primera persona la perspectiva de un joven que habita un mundo de desigualdades, grandes miedos colectivos, una sociedad que escapa de la realidad constantemente y un sistema que se aprovecha y beneficia de esta voluntad de evasión de los ciudadanos.

El protagonista describe su congoja y se ve aislado como uno de los pocos individuos capaces de vislumbrar el amargo destino de su sociedad. No obstante, finaliza con notas optimistas: dentro de su reflexión interna se hace consciente de que su deber es dar con aquellas personas similares a él.

Página web de *Observar*, en el blog *Dichosa Ignorancia*:

- <https://dichosaignorancia.wordpress.com/2016/06/19/observar/>

3.1. ***Observar*, el relato literario.**

Una de las virtudes de muchos cineastas y aficionados es el no poder evitar leer una historia e imaginarla inmediatamente en forma de planos cinematográficos. Este es uno de los factores que hacen tan atractiva para mí la idea de adaptar una historia escrita a algún formato visual o audiovisual. Mi constante insistencia a superarme a mí mismo con el dibujo y mi afición a los cómics me inclinaron a decantarme por este formato.

El autor Will Eisner menciona en su libro *El cómic y el arte secuencial* el parentesco entre cómic y cine con su frase: “Resulta interesante observar como sólo en fechas recientes el arte secuencial ha comenzado a irrumpir como disciplina perceptible, junto al cine, del que puede considerarse precursor”.

Así pues, me planteé esta meta e investigué en qué casos famosos se pudo dar esta conversión. No tardé en recordar *Coraline*, una novela originalmente escrita por Neil Gaiman y que artistas como P. Craig Russell trasladaron al cómic. Henry Selick también diseñó su propia adaptación cinematográfica, valiéndose, no por vez primera, de la técnica de animación *StopMotion*.

El ejemplo de genios como estos supuso suficiente motivación para ponerme manos a la obra. Elegí *Observar* de entre otros muchos relatos, míos y de otros autores, por las siguientes razones:

- El mensaje de crítica social.
- La estética visual que el clima de la historia me sugería me atraía.
- Si me sentía lo suficientemente seguro, prefería trabajar sobre un texto mío.

3.2. Relato adaptado.

Decía Eisner que “Al contrario que en el teatro o el cine [...] los comics pueden muy bien ser producto de un solo individuo. El que el individuo deje su trabajo en manos de un equipo se debe generalmente a exigencias de tiempo”.

El cómic y el arte secuencial.

Dado el volumen del trabajo y el tiempo del que dispongo, la elaboración de esta adaptación será realizada únicamente por mí. Es por este hecho que puedo permitirme eludir la redacción de un guion detallado que sirva de puente entre el relato y el *storyboard* que supondrá el esqueleto del cómic. Algo que sí considero indispensable es el replanteamiento del relato fuente original a fin de adaptarlo al formato gráfico.

“[...] aunque se sabe que toda versión trae consigo cambios, siempre nos queda el consuelo de que permanezca inalterable aquello que la hizo única a nuestros ojos.”

Susana. (2009) *Coraline de P. Craig Russell*. en Trazosenelbloc:
<http://trazosenelbloc.blogspot.com.es/2009/03/coraline-de-p-craig-russell.html>

Un objetivo fundamental a la hora de trasladar un texto literario a cualquier otro tipo de formato, ya sea radio, televisión, cine, teatro, cómic... es el de adaptar debidamente el texto, haciéndolo adecuado para el formato en cuestión. Para el caso concreto del cómic, era necesario plantear un estilo narrativo más directo, con frases más cortas para no sobrecargar los bocadillos de texto, obviando las oraciones descriptivas de elementos visuales que ya pueden verse en dibujados en las viñetas. Lo que el artista plasma en un dibujo pasa a convertirse en una exposición precisa, alejándose de la libertad que da al lector la obra escrita, donde el autor se sostiene en la imaginación del lector. El cómic supone la fusión de estas dos prácticas, en él el texto servirá únicamente de complemento potenciador, expresando únicamente lo que necesario.

La imagen cobra un protagonismo mayor, representando con el estilo del artista lo que anteriormente estaba descrito con palabras.

Otra modificación se dio en el estilo de la narración, trasladándolo a la primera persona. Quise que la historia fuera contada por el protagonista como si de un diario personal se tratase. Me pareció mucho más adecuado, ya que el relato adquirió un tono reflexivo que encontré muy coherente con el conjunto. Esta última modificación me sugirió otro cambio trascendente, y fue el pasar el género del protagonista del masculino al femenino.

Cada palabra ahora cobra una importancia de mucho peso, dotando de sentido a la acción y al entorno que, sin texto, no contarían lo mismo al lector.

Incluí conceptos propios del mismo universo de la historia, a los que la protagonista alude sin molestarse en explicar, tratándolo como una obviedad. Será la narrativa visual de las viñetas la que aclare al lector el significado de estos conceptos. Un ejemplo es la denominación “los grises”, con la que Nadia se refiere a la gente que transita a su alrededor y cuyo aspecto se aprecia visualmente apagado y triste.

También incluí, cuando el relato toca a su fin, una presentación que hace la protagonista de sí misma. Concluyendo su descripción del mundo en el que se encuentra y dejando una nota descriptiva de cuál es su función en él. Dicho objetivo contado al final deja que la historia quede como una suerte de prólogo de algo más grande, esto es: permite la posible existencia de una secuela para el relato gráfico o la prolongación del mismo.

Este relato adaptado se encuentra en el Anexo 1 de la memoria.

3.3. Sinopsis

Durante mucho tiempo, Nadia ha vivido rodeada de personas adormecidas. Habitantes de un mundo que ha perdido el sentido, sombras grises que no saben a dónde van ni por qué. Toda su vida ha sido como ellos sin saberlo, vagaba siguiendo órdenes de una cúpula invisible creyendo estar construyendo su propio destino. Hace poco que despertó, y ahora tiene una misión: encontrar a aquellos que, como ella, han aprendido a observar.

4. REFERENCIAS

4.1. Referencias para la narrativa.

La narrativa de esta historia se fundamenta sobretudo en una crítica social. La idea inicial podría decirse que nace como resultado de la convergencia de varias referencias culturales:

- Referente 1:

Quan es fa de dia a la ciutat dels adormits,
tothom persegueix les hores.
Mai no s'adormen els despertadors.
Mai no es desperten les persones.
I en algun racó d'aquest desastre [...]

**Letra de *Batega*,
canción del grupo musical Txarango.**

- Referente 2:

Son camaleones vestidos de oveja
los ojos traidores que enredan madejas
robando colores de los corazones de los que se dejan
pero del nuestro no [...]

**Letra de *Mil Quilates*,
Canción del grupo Marea.**

- Un referente fundamental es la novela *Momo*, de Michael Ende. En esta historia, existen unos individuos amenazantes llamados “Hombres de Gris”, que influyen a los humanos con el objetivo de robarles su tiempo.

“[...] la vida se torna estéril, se deja de hacer todo lo que se considera perder el tiempo, como el arte, la imaginación o incluso dormir. Los edificios y las ropas están hechos exactamente de la misma forma para todos y el ritmo de vida se torna ajetreado. “

Momo, la novela. Recuperado de Wikipedia:
[https://es.wikipedia.org/wiki/Momo_\(novela\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Momo_(novela))

4.2. Referencias visuales. Dibujo.

Siempre he admirado a ese tipo de artista que consigue contar grandes historias sin excederse en un trazo impresionante. Creo que es un verdadero mérito saber concentrar en un dibujo sencillo toda la expresividad de un personaje.

Estoy pensando en ejemplos como George Remi (Hergé), con su *Les aventures de Tintin et Milou*. O Jaime Martín con su *Jamás tendré 20 años*.



Ejemplos de "línea clara". Tintin y Jamás tendré 20 años.

Este estilo de dibujo es conocido como "línea clara" o "línea franco-belga" (debido a su origen). El principal referente es Hergé, de la Escuela de Bruselas. Este estilo gráfico se caracteriza por lo siguiente:

- Las figuras están construidas con una línea continua y limpia. Sin tramas.
- No se usan tonos intermedios, ni manchas negras. No se define sombra y luz con el dibujo.
- Combinación frecuente de figuras caricaturescas con entornos realistas.
- Un respeto no estricto a la narrativa clásica.
- Comúnmente utilizado para la historia de aventuras.

Paco Roca es otro claro ejemplo de este método. Este autor refuerza la sencillez de sus trazos con ricas paletas de colores y la aplicación de un sombreado que aporta volumen y realismo a la viñeta.



Ejemplo de "línea clara". Arrugas, de Paco Roca.

En muchos artistas del manga japonés, también encontramos este tipo de síntesis: Cuerpos descritos con líneas curvas acertadamente trazadas, pero sin necesidad de muchos detalles que hagan funcionar al conjunto. En los rostros, la ciencia de la expresión facial reducida a pocas líneas que logran transmitir muchísimo.

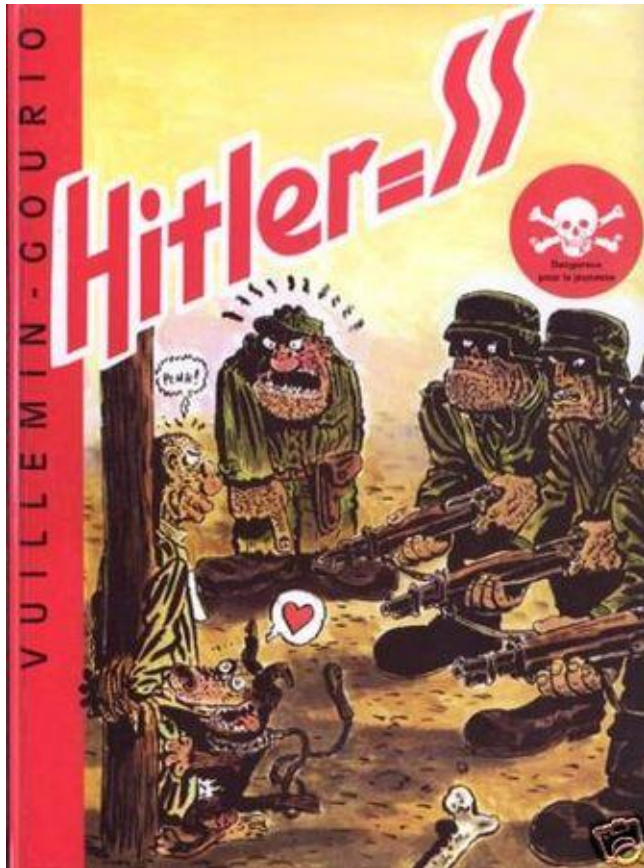


Ejemplo de trazado sencillo en manga.

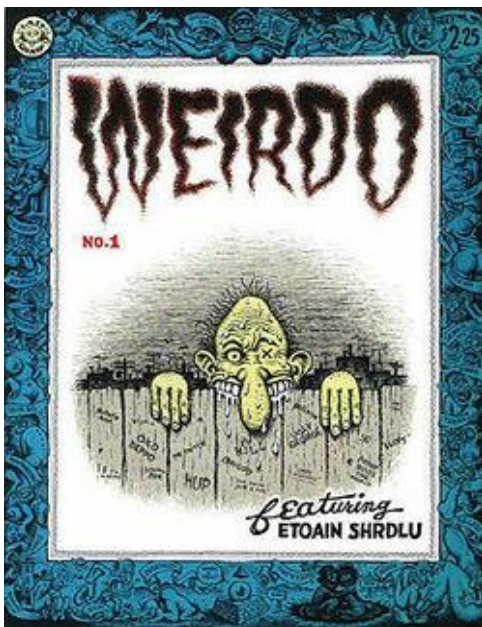
Como contraposición a la “línea clara”, la “línea chungu” (o línea dura) surgida en el contexto del cómic *underground*. Un estilo contextualizado en mundos combativamente callejeros, marginales y alternativos: el rock, la rebeldía del antiimperialismo, el sexo, la droga...

Una ramificación que llegó a España desde los EE.UU. y que dio a luz en los 70 y 80 a autores como Robert Crumb, con sus *Zap Comix* o *Weirdo*, y Philippe Vuillemin, dibujante de obras como *Hitler=SS*, una interpretación de la II Guerra Mundial dotada de humor negro y absurdo.

Aunque este estilo surgió como algo al margen de la producción de las grandes editoriales, acabó siendo aceptado socialmente y difundándose masivamente.



Portada de "Hitler=SS", de Vuillemin.



Portada de "Weirdo", de Robert Crumb.

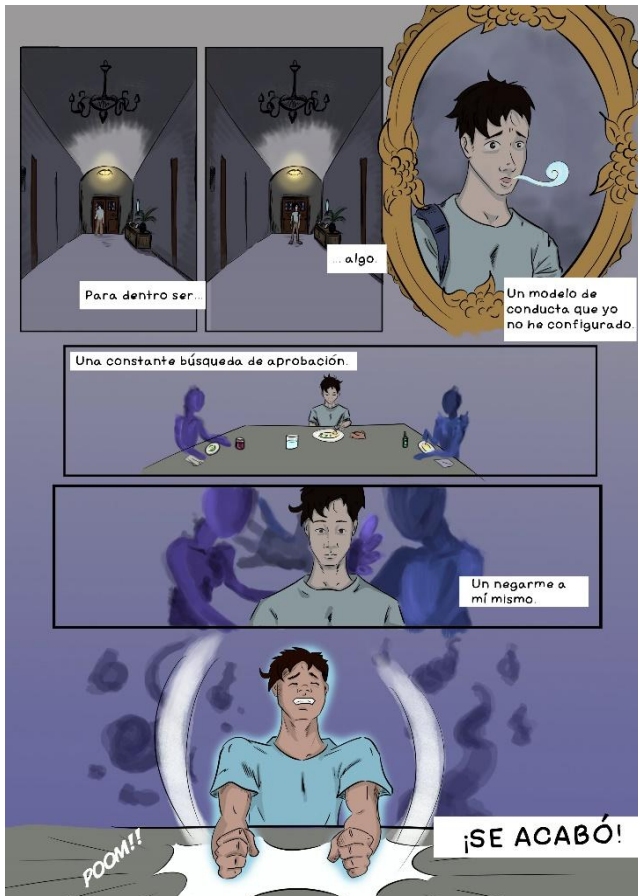
Estos referentes pueden serme de utilidad a la hora de desarrollar mi propio estilo, así como aprender nuevas formas de resolver un obstáculo narrativo. El resultado final siempre será una especie de cóctel de todo aquello que he seleccionado y absorbido. Por ahora sé que no necesito un dibujo rico en tramas y trazos complejos para contar mi historia de forma efectiva y atractiva.

4.3. Referencias visuales. Color.

El color es un fuerte recurso transmisor. Con él puedo mostrar lo que las letras solo pueden describir, apelando a la imaginación del lector.

El mundo de Nadia es un mundo “gris color de humo”, citando al relato fuente. Esta metáfora va a volverse completamente visible en las viñetas. Hablamos de un entorno realmente apagado, tonos con escasa saturación. No busco una estética en blanco y negro, sino generar la sensación de que el mundo ha perdido el color, se ha desteñido, conserva parte de sus tonos, pero estos están débiles, apagados.

En la siguiente página extraída del relato gráfico *Lo que deseo ser* (Nacho C. Moya) intento conseguir esta ambientación cromática. Puede interpretarse como un ensayo para el efecto mencionado, ya que las características narrativas se asemejan: voluntad de transmitir un vacío en el entorno provocado por la actitud de las personas.



“Lo que deseo ser” es un relato gráfico en el que me baso en la historia real de un joven homosexual discriminado en su propio hogar.



Paleta de color de la página.

La diferencia cromática entre *Lo que deseo ser* y *Observar* es fundamentalmente que en *Observar* no será de noche. La oscuridad no justificará ni contextualizará la falta de tonos vivos. En *Lo que deseo ser*, coincide la pérdida de saturación y luminancia en los colores con el momento en que se hace de noche y el protagonista entra en su casa. *Observar*, por su parte, será el paseo de una protagonista por su ciudad, no necesariamente una vez caída la noche. La ambientación de *Observar*, por tanto, será aberrante con respecto a la realidad. Aunque se narren momentos matutinos, en los que el Sol revela el color más vivo de las cosas, los colores de casi todo estarán débilmente saturados. Solo se salvarán ciertos elementos que quiero destacar en la historia y que contrastarán con el resto del mundo “gris color de humo”.



“The Forty Niners” de Alan Moore.



Pintura de Joseph Zbukvic.

4.4. Referencias visuales. Nadia.

A continuación, comentaré brevemente algunos de los referentes que me inspiraron a la hora de diseñar la figura de Nadia.



*Personaje de referencia para Nadia, nº1
Imagen de la web "Pinterest" publicada por @royaltraship.*

Este personaje destacó por la forma de vestir, ropa holgada, oscura, sencilla y contemporánea. Las coletas, piercings y el pelo teñido son atributos que nos dan a entender que el personaje se sale de lo común, pero tampoco es exagerado ni recargado, es sutil, eso me gusta. El color de su pelo puede servir de contraste con el resto del entorno de Nadia, carente de colores intensos.



Este otro personaje también llamó mi atención. Absorbí de él la idea de la capucha y de unos ojos grandes que transmiten cierta intención analítica al personaje, pero a la vez la dotan de una serenidad. El color del pelo también me atrae, opino que está más normalizado que el del ejemplo anterior, y esto puede ser productivo con la idea de crear una estética alternativa aun que sutil.

*Personaje de referencia para Nadia, nº2
Imagen obtenida de la web "Pinterest", publicada por
Carlos Eduardo.*



*Imagen de referencia para Nadia nº 3.
Imagen obtenida de la web “Deviantart”, autor: Raichiyo33.*

Navegando por *Deviantart* di con este autor y me vi interesado por la forma en como representa a las mujeres. Entre una gran cantidad de figuras de amplios escotes y curvas destacadas di con este personaje. Me atrajo de él la expresión seria y la mirada en conflicto parcialmente oculta. El trazo es uno de los factores que más me ha interesado de este autor, me gusta el modo en cómo consigue representar el cabello, utiliza los grandes mechones propios del estilo *Manga* para luego acercarlos un poco al realismo utilizando el color, lo dota de volumen, sombras y brillos y le añade algunos pelos sueltos que acaban de dotar de naturalidad al conjunto. A mi modo de verlo, un coctel con muy buenos resultados.



*Imagen de referencia para Nadia nº 4.
Autor: Akira Toriyama.*

Como referente indispensable para mí: *Dragon Ball*, de Akira Toriyama. Aprendo de este estilo sobretodo la forma de resolver la representación del cabello. Un estilo que, personalmente, me atrae. Sin embargo, es mi meta el encontrar un estilo propio con menos simplicidad y algo más alejado del *Manga*. Los anteriores referentes se aproximan más a cuanto quiero conseguir.

4.5. Referencias visuales. El escenario.

“El estilo de línea clara del *TinTin* de Hergé combina personajes muy icónicos con segundos planos extraordinariamente realistas”.

McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*.

Cada artista deja su huella estilística cuando realiza su obra. El estilo no solo viene definido por el aprendizaje del autor, sino también viene determinado por una serie de gustos y preferencias, así como de una estrategia meditada. En el caso de Hergé, por ejemplo, supo dotar a sus cómics de un cierto realismo gracias a sus fondos, pero para los personajes siguió una estrategia muy distinta: la caricatura.

“Narradores de todas las clases saben que un indicador seguro del éxito es el grado en que el público se identifica con los personajes [...]. La identificación del espectador es una especialidad de la caricatura”.

McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*.

El estilo de *Observar* seguirá un patrón diferente: los fondos se basarán en la realidad, más concretamente, en la ciudad de Valencia. El lector valenciano (o conocedor de la ciudad) reconocerá la ciudad en mis viñetas. Es mediante esta decisión estratégica que espero generar una identificación en el lector, que estará viendo que Nadia camina por un entorno que sí existe. Sin embargo, los escenarios de *Observar* no obtendrán el mismo realismo que los de *TinTin*. Se le dará menor detalle al escenario que a los individuos, con el objetivo de transmitir al lector la poca importancia que para la protagonista está teniendo su entorno durante su paseo. Todo es una reflexión íntima e invisible, la ciudad, la barriada, es la misma de siempre para Nadia, y no posee mayor importancia para ella que aquellos aspectos en lo que se fija para analizarlos y criticarlos. El resultado es una línea descuidada para los edificios, sobre todo aquellos que se encuentren más distantes en el plano. Los colores tampoco tendrán grandes gamas para generar volumen y realismo, más bien quedarán planos o, como mucho, con ligeros sombreados.

4.6. El Argumento Universal.

El argumento universal que destaca en esta pieza no es otro que el del llamado “intruso benefactor” o “el Mesías”, cuyo objetivo es claramente violentar el orden establecido como meta primera para rescatar a la humanidad.

“Un grupo humano se enfrenta a una experiencia de cambio, que es traumática pero también liberadora”.

Jordi Balló y Xavier Pérez. *La Semilla Inmortal*.

Un argumento muy utilizado en numerosas piezas audiovisuales de nuestros días: Matrix, Dragon Ball, Harry Potter, Star Wars, Superman... Se trata del uso del común personaje reconocido como “el elegido”, que está para salvar al resto y se distingue de los demás de forma clara como alguien que sobrepasa los límites de la gente normal. Si conocemos la infancia de este personaje, será fácil que suceda que una fuerza sobrenatural lo protege. También tienen en común la situación de crisis en que la civilización se encuentra en el momento en que el “Mesías” en cuestión aparece:

“El niño abandonado [...] recibe una educación lejos de su comunidad, sin tener una conciencia exacta de su identidad. Después de este período de ausencia, su destino le es revelado al Mesías ya adulto, que regresa a su comunidad para intervenir en ella. Su actuación se inscribe en el signo de una rebelión igualitaria, [...] y va acompañada de la demostración de una fuerza sobrenatural [...]”.

Jordi Balló y Xavier Pérez. *La Semilla Inmortal*.

Existen muchos casos (y este sería el caso de *Observar*) en los que el “Mesías” no es solo uno, sino varios. En el relato que tratamos, desconocemos la identidad de estos otros salvadores, pero sabemos de su existencia gracias al testimonio de Nadia, quien nos da a entender que en su día alguien la convirtió y la trajo al papel mesiánico.

Otro Argumento Universal es una clara referencia al mito de la caverna de Platón: los “grises” serían los presos que observan a las sombras proyectadas en la pared que tienen delante. Atrapados en la credulidad de que esas sombras son los objetos reales, no son conscientes de que los objetos reales realmente se mueven por detrás de ellos. Este es el nivel más profundo de no-consciencia en el mito de Platón y también en el mundo de Nadia: observaremos que se encuentra con “grises” atrapados en las pantallas de sus dispositivos móviles, los ojos de estos habrán perdido color alguno. El siguiente nivel sería, refiriéndonos de nuevo al mito, el de la gente que es consciente de que los objetos reales están detrás. Se han librado de las cadenas y ahora vagan por el interior de la caverna observando los objetos sin luz ni color. En el mundo de Nadia, estos serán los personajes que no miran hacia un dispositivo móvil, pero cuya mirada se pierde en la nada y cuyos ojos brillan azules y fríos. Es en estos sujetos en los que Nadia verá un potencial a partir del cual poder actuar. Por último, está el nivel de consciencia, el nivel de Nadia. Nadia sería uno de los pocos individuos que han logrado salir al exterior. Ha conocido el Sol, la luz, los colores, la verdad. En un primer momento, recibió un fuerte shock, pero una vez acostumbrada comenzó a plantearse como traer al exterior a más gente inmersa en la caverna.

5. Preproducción.

4.1 Volumen del trabajo.

Después de adaptar el relato narrativo a un texto acorde con las viñetas, se realiza el reparto de este texto a lo largo de las páginas, atendiendo que el ritmo sea el correcto, y que en cada página quede un conjunto de significado común, como un párrafo, siendo el cambio de página como un punto y aparte. Para que el lector siga la historia al ritmo que el autor desea, es necesario que este último reflexione bastante con respecto al reparto del texto en las páginas y en las viñetas. El cómic no es una película, el autor no puede controlar el tiempo que invierte el lector en cada plano, pero sí puede sugerir ese transcurso temporal mediante el reparto de contenido en la página.

Tras realizar este reparto y plasmarlo en un esbozo de cada página, el relato gráfico completo queda en un total de 12 páginas. Más adelante se contemplará el proceso de este reparto, así como las hojas del *storyboard* final.

4.2 Plan de trabajo.

El plan de trabajo plantea un espacio de dos meses para la preparación del proyecto y su posterior realización, dejando la traducción e impresión fuera de dicho plazo.

En los primeros 10 días, la preproducción hace posible la creación del personaje principal, así como la del resto de personajes y entornos, la realización de un story-board, el estudio del color...

En lo referente a la producción, se dan 24 días para 12 páginas, esto supone un reparto de 2 jornadas por página, para dibujarla a lápiz, entintarla, colorearla y maquetarla.

Es importante que el plan sea cómodo y haga posible el replanteamiento alguna viñeta o dibujo sin que ello suponga una pérdida de tiempo.

Preproducción (10 días)

Producción (24 días)

JULIO

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AGOSTO

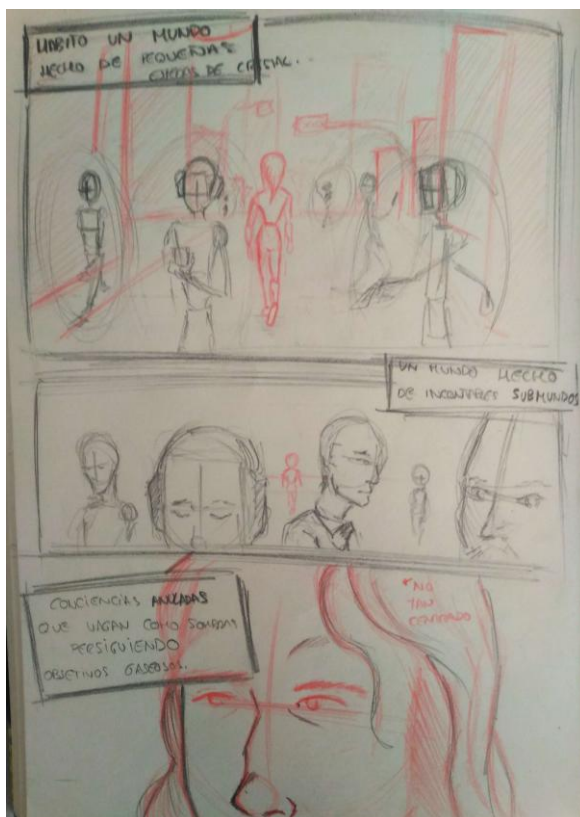
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

4.3 Repartición del texto por escenas.

PAG 1	
V1	<i>Habito un mundo hecho de esferas de cristal.</i>
V2	<i>Un mundo hecho de incontables submundos.</i>
V3	<i>Conciencias anuladas que vagan como sombras persiguiendo objetivos gaseosos.</i>
PAG 2	
V1	<i>Protegidos siempre bajo guarnidas fortificaciones.</i>
V2	-
V3	-
V4	-
V5	<i>La evasión. Disfrazada de tecnología y sustancias.</i>
PAG 3	
V1	<i>Hay una voz que les habla por dentro. Ellos solo desean callarla. Y hay una mano invisible que los satisface relamiéndose.</i>
V2	<i>Hay también máscaras sonrientes. Realmente prácticas para cuando no queda más remedio que interactuar.</i>
PAG 4	
V1	<i>En el mundo que habito...</i>
V2	-
V3	-
V4	-
PAG 5	
V1	<i>En el mundo que habito. Los "grises" intercambian corazones entre ellos corazones de juguete.</i>
PAG 6	
V1	-
V2	<i>Corazones de mentira... Se juega a coleccionarlos en grandes cantidades.</i>
PAG 7	
V1	-
V2	<i>Se nos enseña a sentir orgullo en función del mayor número de corazones bajo nuestro control.</i>
PAG 8	
V1	<i>Nadie da ya su verdadero corazón.</i>
V2	-
V3	<i>Nadie se arriesga.</i>

V4	<i>Por miedo a quedarse vacío.</i>
PAG 9	
V1	<i>Me llamo Nadia. Y estoy harta de sufrir la dinámica de este mundo adormecido. Hace poco que pasé a la acción y combato en silencio.</i>
PAG 10	
V1	-
V2	<i>Observo.</i>
V3	<i>Encuentro potenciales. Conciencias que desean ser coloreadas... despertadas</i>
PAG 11	
V1	<i>Y trazo con mi pincel sobre ellos un cambio de perspectiva.</i>
V2	<i>De la misma forma que alguien hizo conmigo en su día.</i>
PAG 12	
V1	<i>Este es el mundo que habito. Es gris y polvoriento pero no lo damos por perdido.</i>
V2	<i>Hay infinitos submundos desteñidos que esperan en secreto el color.</i>
V3	-
V4	<i>Y hay entes dorados mucho menos numerosos. Personas que son historias de las que aprender.</i>

4.4 Plot.



Pág 1. Plot.

V1: *Habito un mundo hecho de esferas de cristal.*

Un plano general del centro de la ciudad. Personas (“grises”) caminando por la calle. Destacando entre ellos está Nadia, de espaldas y alejada.

V2: *Un mundo hecho de incontables submundos.*

El plano se acerca, Nadia está más alejada. Muestra de que el tiempo continúa transcurriendo y ella sigue caminando. Las expresiones de los grises se ven más detalladas.

V3: *Conciencias anuladas que vagan como sombras persiguiendo objetivos gaseosos.*

Un primer plano de uno de los grises. Los ojos vacíos, las cejas enarcadas.



Pág 2. Plot.

V1: *Protegidos siempre bajo guarnidas fortificaciones.*

Uno de los “grises” camina sujetando un paraguas, la mirada perdida.

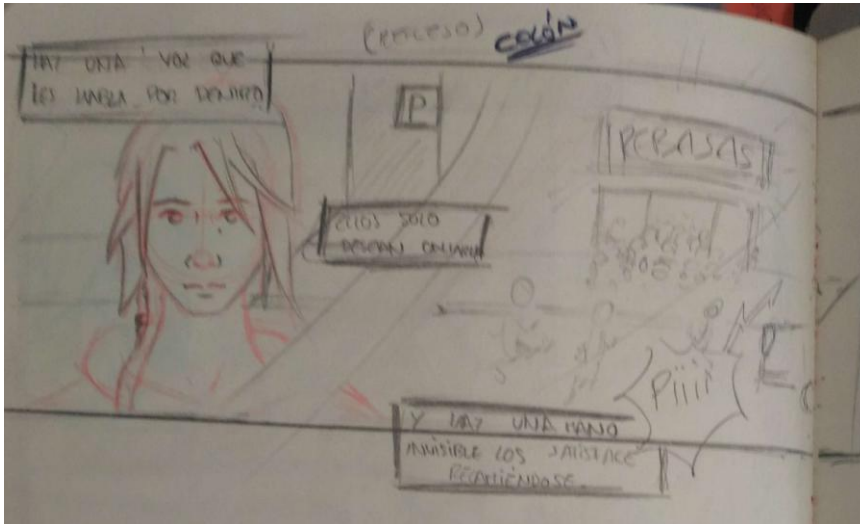
V2: Vista de perfil de Nadia cruzándose con la “gris”.

V3: Nadia se sorprende al ver la mirada de la chica: hay algo en ella que no es común.

V4: Plano detalle de la mirada de la “gris”.

V5: *La evasión. Disfrazada de tecnología y sustancias.*

Plano situacional desde el interior de un bar. Vemos el panorama: todos beben, chatean, se hacen *selfies*... pero no interactúan entre sí. Nadia observa desde detrás del cristal, en el exterior.



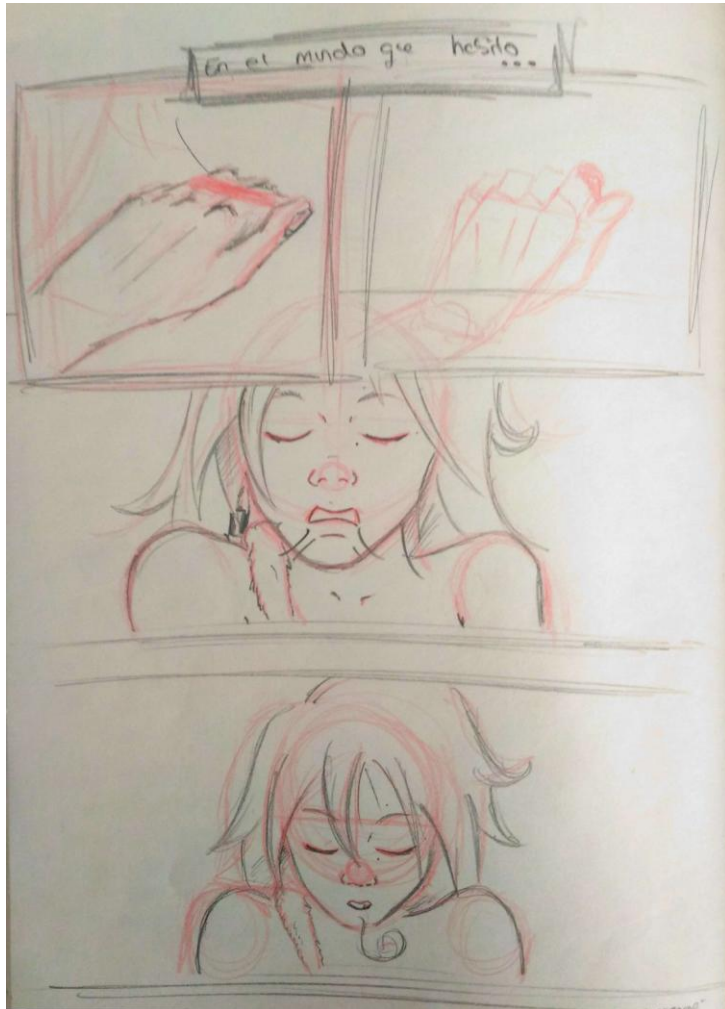
Pág 3. Plot.

V1: *Hay una voz que les habla por dentro. Ellos solo desean callarla. Y hay una mano invisible que los satisface relamiéndose.*

Primer plano de Nadia, todavía tras el cristal. En el reflejo de este, una muchedumbre detrás de Nadia que acude amontonada a una tienda en rebajas.

V2: *También hay máscaras sonrientes. Plano picado del interior de la tienda.*

V3: *Realmente prácticas para cuando no queda más remedio que interactuar. Plano escorzo de un cliente probándose una de las caretas sonrientes.*



Pág. 4 Plot.

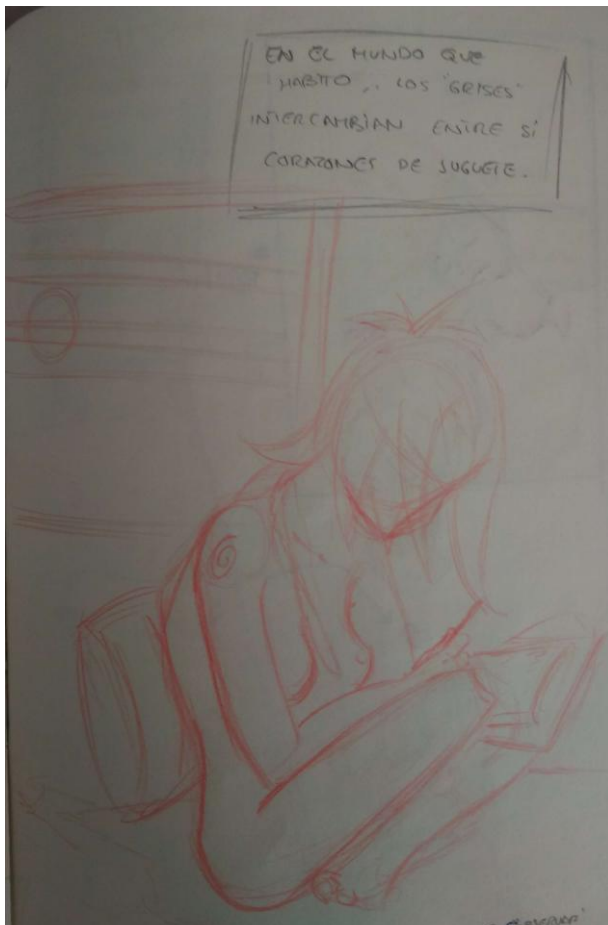
V1: *En el mundo que habito...*

Plano detalle de la mano de Nadia escribiendo sobre un folio las mismas palabras.

V2: Es el mismo plano, la mano ahora se ha detenido y levantado ligeramente.

V3: Primer plano de Nadia, que inspira por la boca.

V4: Mismo plano, Nadia ahora expira en un suspiro.



Pág 5. Plot.

V1: *En el mundo que habito. Los "grises" intercambian corazones entre ellos corazones de juguete.*

La viñeta ocupa toda la página. Situamos al lector en otro plano temporal ahora. Los elementos que lo señalan son: la noche que puede observarse en la ventana, el interior en el cual de pronto está Nadia y la desnudez de esta, lo cual nos indica que es verano. En las anteriores páginas, no obstante, todos vestían ropa abrigada.

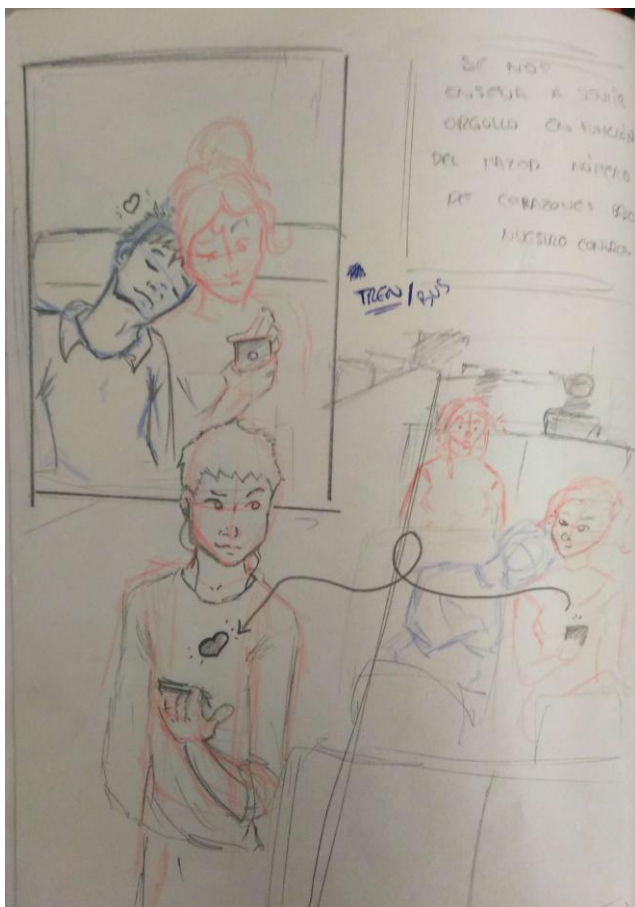


Pág 6. Plot.

V1: La primera viñeta de la página es un móvil. En su pantalla podemos observar la interfaz de una red social como Instagram, en la cual se enumeran nombres y “me gusta”s.

V2: *Corazones de mentira... Se juega a coleccionarlos en grandes cantidades.*

En la calle. Un joven camina con la mirada clavada en su móvil. La gente que va dejando atrás lo observa y admira: es un *influencer*.

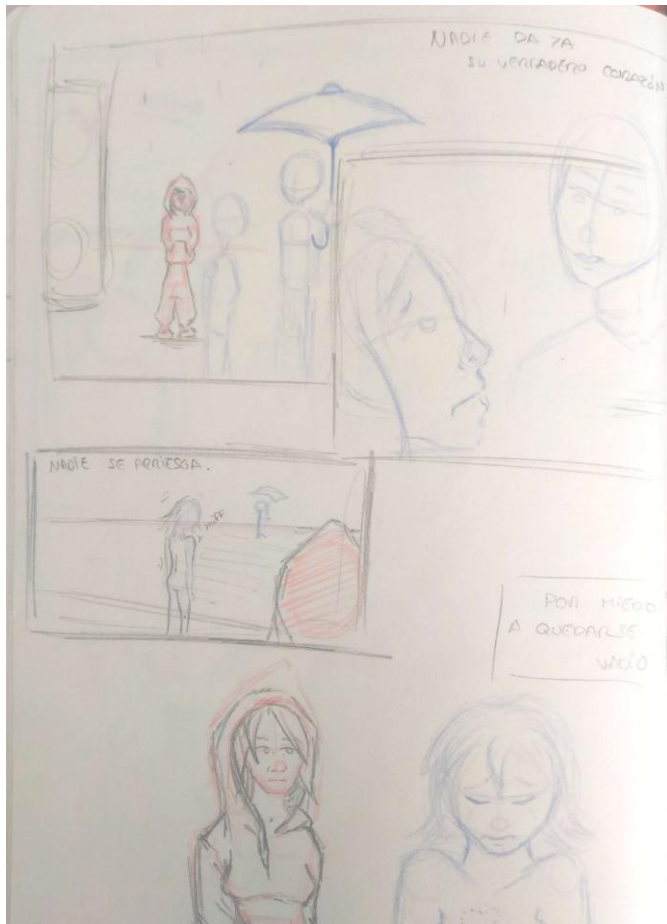


Pág 7. Plot

V1: Un plano medio de una pareja sentada en los asientos de un transporte público. El chico se apoya en el hombro de su pareja, ella observa el móvil con interés.

V2: *Se nos enseña a sentir orgullo en función del mayor número de corazones bajo nuestro control.*

Plano general del transporte, un joven camina por el pasillo e intercambia una mirada insinuante con la chica de la pareja. Nadia lo observa todo desde el asiento de detrás.



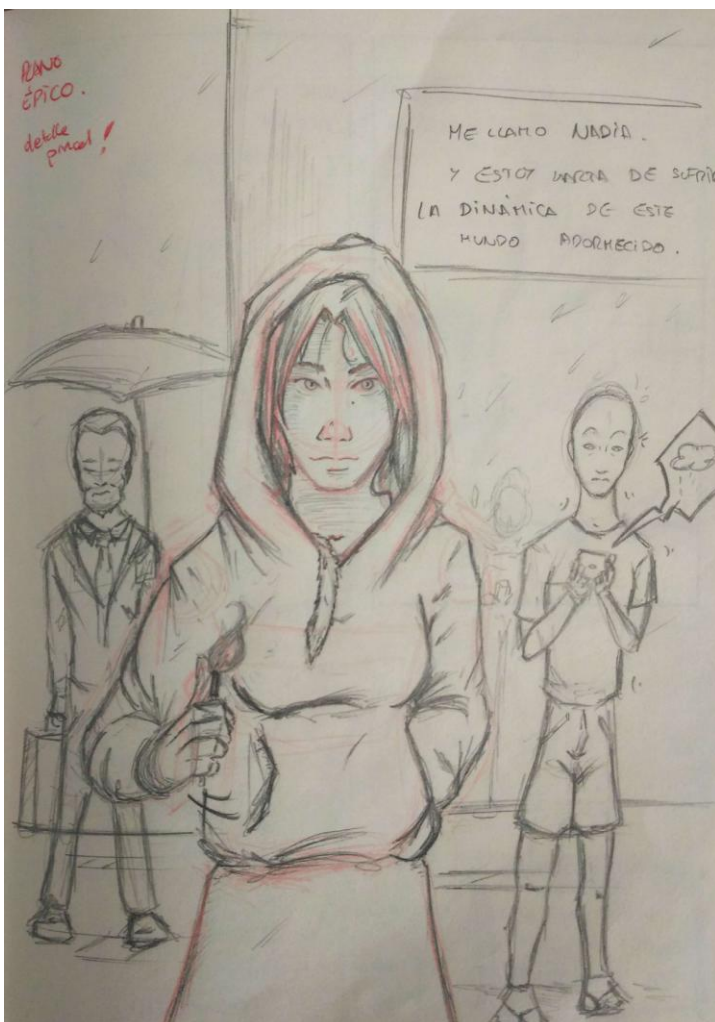
Pág 8. Plot.

V1: *Nadie da ya su verdadero corazón.*
Parados en un cruce peatonal, una pareja bajo un paraguas y Nadia más atrás.

V2: Primer Plano de la pareja hablando. Habla el hombre, no le mira a los ojos. Ella parece preocupada.

V3: *Nadie se arriesga.*
Plano escorzo desde detrás de Nadia. La chica se ha quedado sola y tiembla entristecida. El hombre se aleja con el paraguas.

V4: *Por miedo a quedarse vacío.*
Nadia se le acerca a la chica, que llora desconsolada, en el pecho, un agujero con forma de corazón.



Pág 9. Plot.

Viñeta única: *Me llamo Nadia. Y estoy harta de sufrir la dinámica de este mundo adormecido. Hace poco que pasé a la acción y combato en silencio.*

Nadia extrae del bolsillo un pincel dorado.

Pág 10. Plot.

V1: Plano detalle del pincel.

V2: *Observo.* Plano detalle de los ojos de Nadia.

V3: *Encuentro potenciales. Conciencias que desean ser coloreadas... despertadas .*

Vista subjetiva de Nadia, vemos a la chica llorando de espaldas.



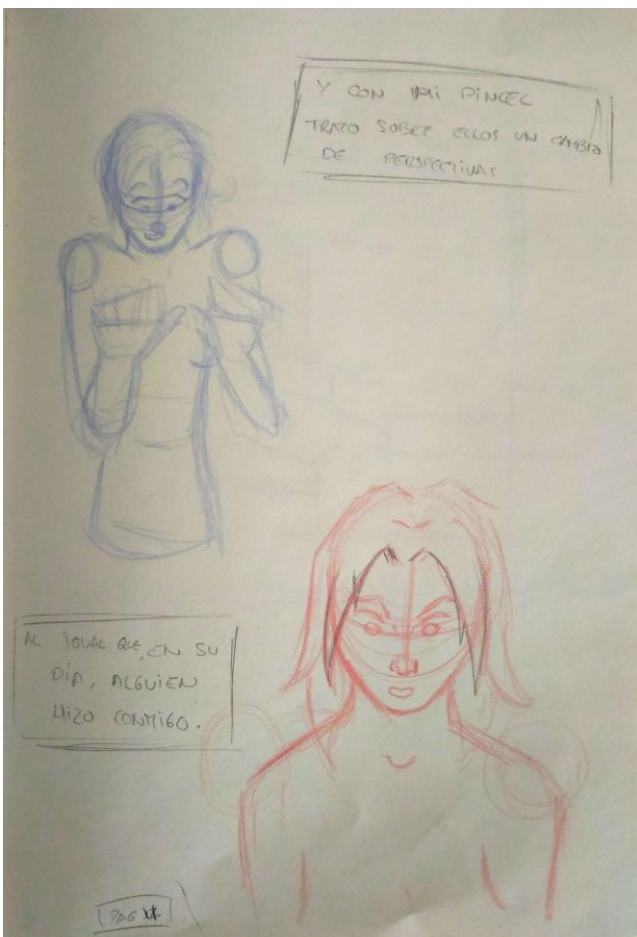
V1: *Y trazo con mi pincel sobre ellos un cambio de perspectiva.*

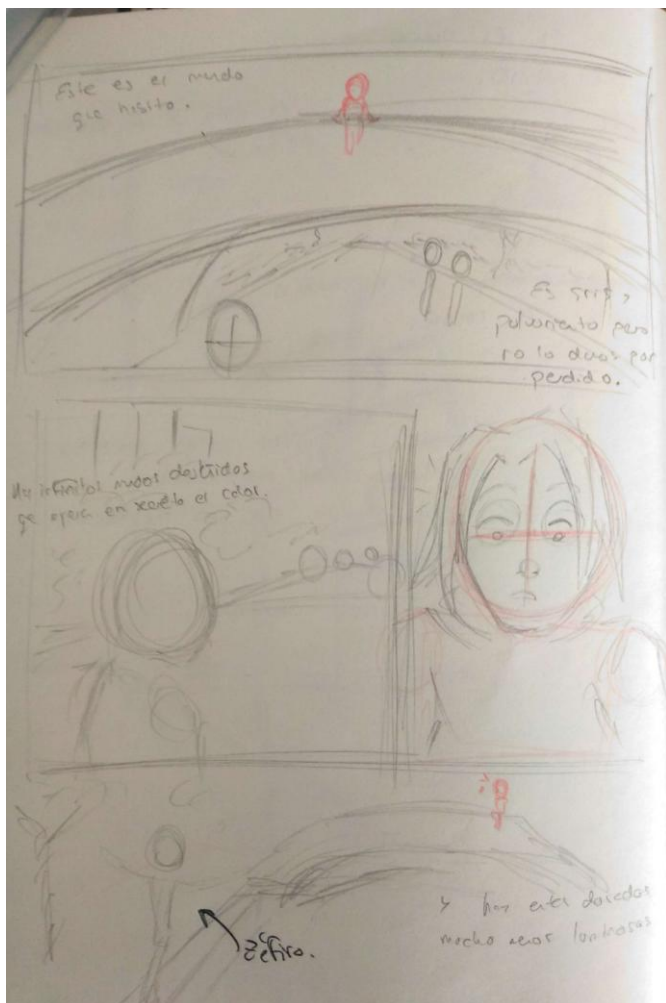
La chica se observa, ha recuperado el color.

V2: *De la misma forma que alguien hizo conmigo en su día.*

Nadia haciendo lo mismo, alusión al pasado. Cuando le sucedió lo mismo a ella.

Pág 11. Plot.





V1: *Este es el mundo que habito. Es gris y polvoriento pero no lo damos por perdido.*

El río. Plano general. Hay gente caminando y Nadia está sentada sobre un puente.

V2: *Hay infinitos submundos desteñidos que esperan en secreto el color.*

Escorzo de Nadia. Alejados se ven “los grises”, pero solo distinguimos sus esferas.

V3: *Nadia reacciona al ver algo. PP.*

V4: *Y hay entes dorados mucho menos numerosos. Personas que son historias de las que aprender.*

Plano general. Zéfiro haciendo equilibrios como un niño jugando, a lo lejos, sobre el puente, Nadia le observa.

Con el planteamiento del *plot* comienza el trabajo del dibujante, ya que este ha de enfrentarse por vez primera y directamente al diseño de la página y, de forma paralela, a la composición de la viñeta.

El ritmo viene regido fundamentalmente por las viñetas, son el elemento fundamental para transmitir el paso del tiempo. Los bocadillos textuales también lo son: no se expresa el ritmo de la misma forma colocando todo lo que ha de decir un personaje en un mismo bocadillo grande que si este contenido es repartido en pequeñas dosis en una o varias viñetas.

Como puede observarse, la mayoría de transiciones de viñeta a viñeta que utilizo son del tipo acción-a-acción, esto es, los elementos que aparecen progresan sin reclamar de un alto grado de participación del lector para darles sentido. Si se espera un razonamiento deductivo mayor por parte del espectador en momentos como los de la página 3, cuando Nadia está viendo a una aglomeración de gente entrar en una tienda y en la siguiente viñeta muestro el interior de esta.

El mayor grado de demanda de razonamiento deductivo se da en la página 4, cuando de golpe el espacio y tiempo han cambiado: tenemos a la protagonista escribiendo en una hoja, ya no está en la calle ni viste abrigada. El espectador habrá de deducir que se trata de otro momento en el tiempo, en el cual Nadia escribe sobre el folio lo mismo que se estaba narrando desde el principio de la historia. La transición a movido al espectador escena-a-escena.

El tipo de transiciones elegido por el autor, así como el porcentaje de uso que les da a cada una, también define en gran manera el estilo del autor. Por ejemplo, el tipo de transición aspecto-a-aspecto no aparece en ningún momento en *Observar*. Estas transiciones representan diferentes aspectos de un lugar o idea, con ellas, parece que el tiempo se haya detenido. Suelen darse mucho en estilos de autores *manga*.

“[...] en líneas generales, somos una cultura que va al grano. Pero oriente cuenta con una rica tradición de obras de arte cíclicas e intrincadas [...] En el Japón, más que en ninguna otra parte, el cómic es un arte de intervalos”.

McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*.

Las habilidades que el artista de cómic recoge a la hora de elegir qué entra y qué no en una viñeta son similares a las del director fotográfico de un film o el escenógrafo de una obra teatral: es responsable de encuadrar adecuadamente la “cámara”, el “escenario”, o la “ventana” ilusoria por la que después se asomará el espectador.

Cuando la producción de un cómic se lleva en equipo y el papel del guionista y el de dibujante están separados, este momento puede suponer un primer conflicto, ya que cada uno puede plantear de forma distinta la transmisión de una misma realidad. Mi caso no es menos conflictivo, aun que no exista un guionista al que convencer de mi propuesta de planos, sí existe un espectador que exige una calidad y que espera ser sorprendido. De nuevo aludiendo al parentesco entre artista de cómic y cineasta, aparece aquí la responsabilidad de generar una narrativa que no aburra. Y la clave reside en la elección de planos.

En función de lo que se quiera transmitir, la perspectiva y amplitud del plano empleados serán diferentes. Refiriéndonos a la primera viñeta de la página 1, no se hubiera transmitido de la misma forma la sensación de individualidad y de soledad de Nadia andando por la calle con un plano más cerrado y una perspectiva plana y frontal. Además, un plano alejado siempre aporta al espectador mayor sensación de alejamiento con respecto a la acción, esta es una buena forma de introducir la historia y el escenario.

Otro ejemplo: En la superviñeta de la página 9, la perspectiva desciende ligeramente para dotar al pincel extraído del bolsillo de Nadia de un mayor protagonismo. Esto es apreciable en la página definitiva, no en el *plot*, pues se tomó esta decisión a la hora de crear el dibujo definitivo, conservando la intención inicial de la página, pero modificando ligeramente la perspectiva.

Son este tipo de decisiones las que permiten que el creador dirija y controle el imaginario del espectador. Al igual que el director cinematográfico, es el dibujante el que elige qué contenido se hace visible y de qué forma.

Con *Observar*, es mi intención transmitir al lector una experiencia real. Esto es, que la forma de representación de la realidad a través de mis dibujos se asemeje a la propia realidad. Es por esto que utilizo con frecuencia una perspectiva a la altura de los ojos y algo picada, dado que esto refuerza el realismo al mismo tiempo que destaca la intensidad de aquellas viñetas que no sigan este estándar.

La viñeta grande de la página 7 es un ejemplo de cómo rompo la perspectiva común, aumentando el picado, para causar un toque de atención en el espectador. Quiero que se fije en todos los detalles, en el corazón que vuela del móvil de la chica al del chico del pasillo, en las expresiones de ambos, en la presencia de Nadia observándolo todo desde detrás.

Observar es un relato sencillo, con un ritmo y narración calmados. Es el tono de una persona que escribe para sí en la intimidad de su dormitorio. Un tono relajado y a veces dubitativo, que coge fuerza en algún instante, pero sin altos picos de acción. Su intención es la de transmitir la reflexión que acoge. Tampoco alcanza un nivel contemplativo o de “parada temporal”, dado que no utilizo en ningún momento la técnica de transición aspecto-a-aspecto. La acción de Observar nunca deja de avanzar y no se dedican varias páginas al mismo tema.

4.5 Organización del trabajo.

La dinámica del trabajo a partir de este punto sigue los siguientes pasos:

1. Dibujo a lápiz de la página sobre folio DIN A4. Utilizando el storyboard como referencia clara, mejorando lo que en él se plasma y resolviendo los planos de la mejor manera posible.
2. Una vez la página está dibujada, se escanea.
3. El escaneo se transfiere al ordenador y con la ayuda de una tableta gráfica se procede al entintado digital.
4. Después del entintado, se colorea y sombrea.
5. Detalles.
6. Maquetado de la página.

Este proceso se repite con cada una de las 12 páginas y con la portada.

4.6 Herramientas de trabajo.

A continuación se describirán las herramientas empleadas para el trabajo y sus correspondientes funciones, así como el momento del proceso en el cual son utilizadas.

1. Dibujo a lápiz de la página:

Lápices de distinto grosor (H, HB, 2B y 4B).

Portaminas de 0,5mm.

Lápices de color azul y rojo.

Folios de papel reciclado DIN A4.

Regla de 30cm

Borrador.

Sacapuntas.

2. Escaneo de la página:

Teléfono móvil Android.

App CamScanner.

3. Entintado digital:

Ordenador portátil.

Tableta gráfica.

Software *FireAlpaca*.

4. Coloreado digital y detalles:

Ordenador portátil.

Tableta gráfica.

Software Photoshop.

5. Maquetación:

Ordenador portátil.

Tableta gráfica.

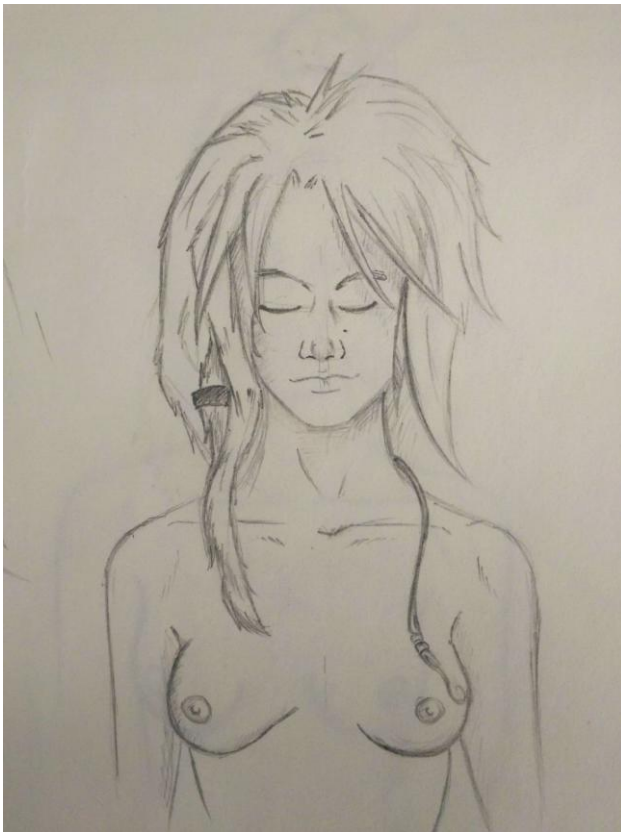
Software Photoshop.

4.7 Diseño del personaje principal

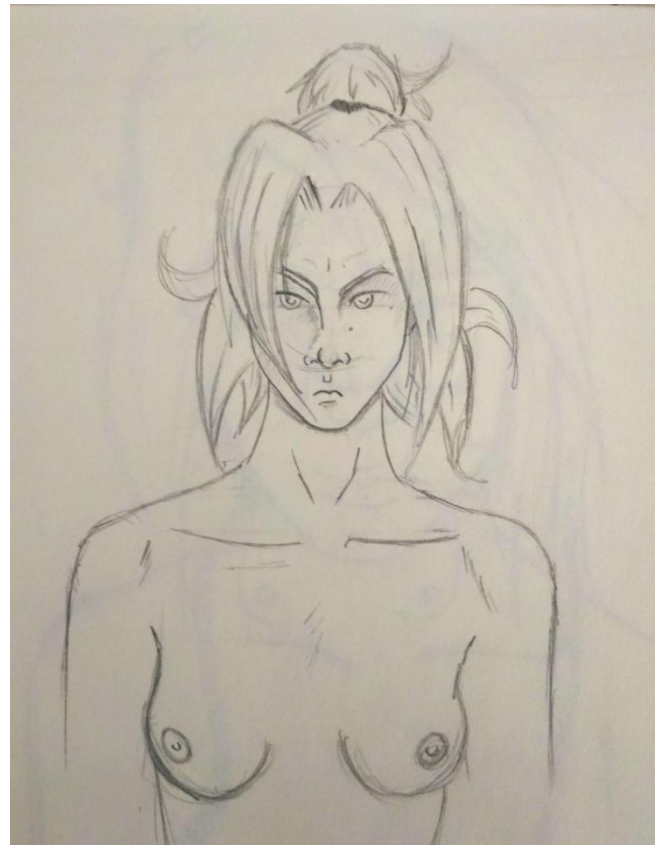
Para diseñar al personaje principal de “Observar”, hay una serie de factores que deben tenerse en cuenta:

- Factores fisionómicos: mujer, alta, blanca...
- Factores sociales: se trata de un personaje que va a discernir de la estética común, su modo de vestir y su peinado serán alternativos. Se pretende mostrar al lector que Nadia es distinta al resto de personas que va encontrándose por la ciudad. Sus colores vivos contrastarán con los matices apagados de la gente.
- Factores narrativos: el personaje poseerá características físicas que lo identifiquen en el mundo ficticio al que pertenece y generen una incógnita en el lector a cerca de su pasado.

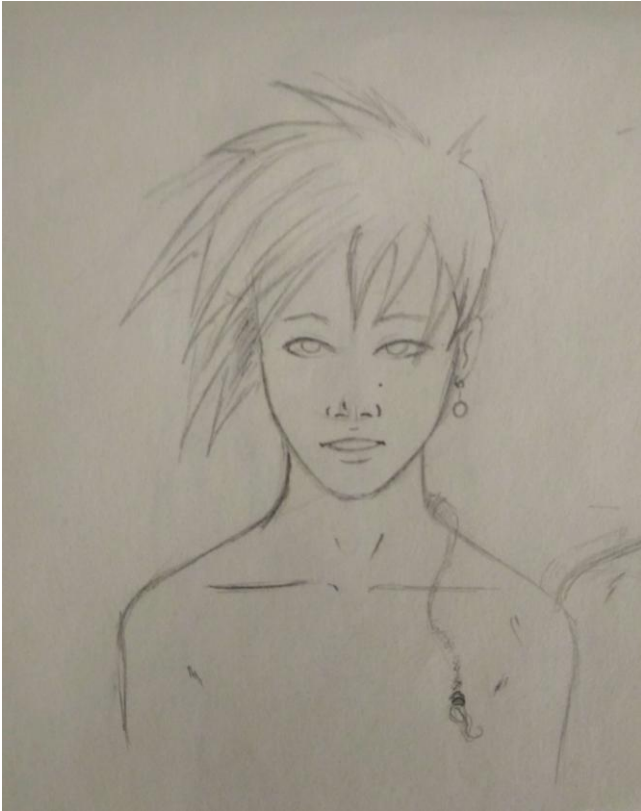
Estos son algunos de los bocetos creados partiendo de estas bases:



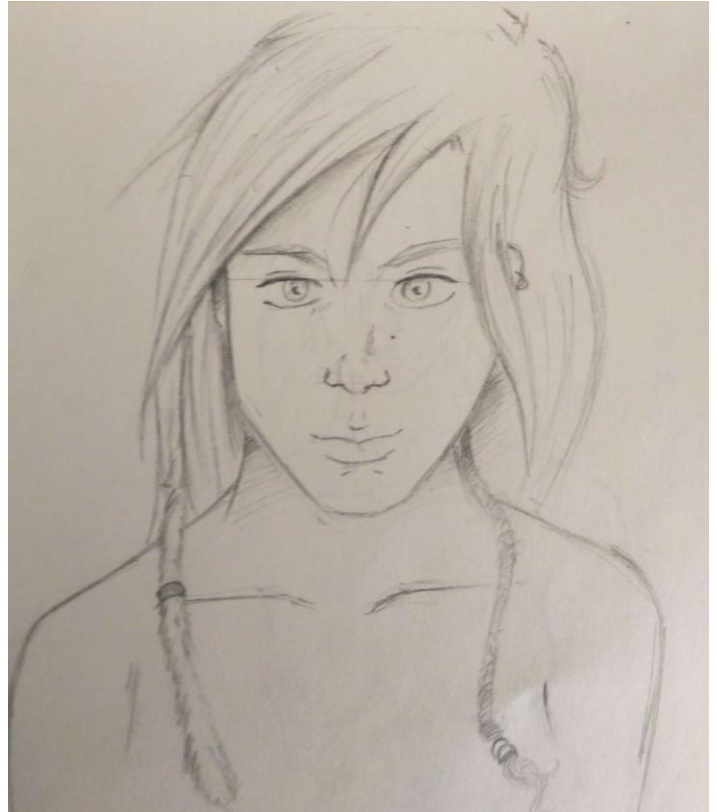
Boceto Nadia 1.



Boceto Nadia 2.



Boceto Nadia 3.



Boceto Nadia 4.

De cada uno de estos 4 bocetos se recogió una característica que gustaba y podía emplearse para construir al personaje final. El primer boceto es el que más se asemeja al modelo definitivo, de él se recoge el peinado fundamentalmente. Del segundo boceto se destacó la idea de una mirada intensa, pero se descartó la expresión seria: Nadia no es agresiva con su entorno, pretende ejercer un cambio en su mundo desde la lectura y comprensión del mismo. Es por esto que en los siguientes bocetos se buscó una expresión más serena, aun que igual de decidida. Del boceto 3 gustó la forma y facciones de la cara, las cuales aportan una apariencia más adulta que en el boceto 4, en el cual volvió a reaparecer la rasta y quedó, por tanto, adjudicada.

Todos los bocetos comparten un estilo parecido, cercano al manga. El artista aplica principios del manga y les añade aquellas características que considera mejoran el estilo japonés, como podría ser el detalle de la nariz y los labios, poco frecuente en el manga.

El resultado final es el siguiente:

El color naranja del cabello de Nadia surge de la necesidad de destacar al personaje cromáticamente, así como de mi deseo de que su estética no sobrepasara lo “natural” o fuese demasiado exagerada, algo común en el estilo *manga*. El rojo de su sudadera persigue el mismo fin, destacar, pero de una forma sutil, de ahí que el rojo no sea intenso ni llamativo. Lo cálido del perfil cromático de Nadia contrasta con lo frío y poco saturado de los demás personajes, además, existe una metáfora en la primera viñeta

de la primera página, donde, al fondo, el Sol se deja ver entre un amasijo de nubes detrás de la iglesia de San Agustín. El contraste cromático entre nubes y Sol es el mismo que entre Nadia y “los grises”.

Los pantalones serán negros, del tipo holgado (bombachos), rompiendo la moda del resto de personajes, que llevarán vaqueros o faldas.



Nadia, boceto definitivo.



Nadia, boceto definitivo a color.

Haciendo uso de rasgos reales y naturales: el color naranja en el cabello, la ropa holgada y alternativa a lo socialmente estandarizado; se pretende distinguir a Nadia del resto de transeúntes de una forma sutil y comprensible.



Fragmento de la página 2 de "Observar".

En cuanto al factor narrativo, si observamos el rostro y cuello de Nadia podemos distinguir algunas partes con tonalidades grisáceas en su piel. Esta característica suscitará preguntas e hipótesis en el lector: ¿Nadia es una “gris” en parte?

4.8 Diseño de personajes secundarios.

La representación de “los grises” reúne las siguientes características:

- Colores poco saturados.
- Expresiones faciales estancas y frías.
- Poco detalle y elaboración a la hora de dibujar muchedumbres. Pues debe comprenderse como una masa deforme, una mancha.
- Los ojos. Miradas perdidas. Algunos grises, la mayoría, tendrán los ojos sin color alguno; otros los tendrán de un frío intenso, estos son en los que Nadia se fijará especialmente.

Por lo demás, los grises no son más que transeúntes de una ciudad: hombres, mujeres, viejos, jóvenes, negros, blancos, etc.



Observar. Página 1.

4.9 Diseño de escenarios

Como se ha comentado anteriormente, el diseño de los escenarios se centra en la representación sutil de calles reales de Valencia. Esto ocurre fundamentalmente en la página 1 del cómic, en la cual identificamos la calle Xàtiva, la plaza de toros y, alejada, la iglesia de San Agustín.

Los escenarios no contarán con mucho detalle, se pretende transmitir el desinterés de la protagonista y narradora con respecto a su entorno, el cual para ella se ha tornado monótono, gris, desolado, vacío.

5. Producción.

5.1 Dinámica de trabajo

La dinámica de trabajo a seguir durante todo el proceso de producción del cómic “Observar” figura en la siguiente tabla, donde se ha repartido el trabajo porcentualmente en las fases en función de la cantidad de tiempo y energía invertidos en cada una:

1 - Lápiz	23%
2 – Búsqueda de errores	6,88%
3 – Correcciones y limpieza	8,13%
4 – Escaneo	2%
5 – Entintado	20%
6 – Color	30%
7 – Maquetado	5%
8 – Rótulos	5%

Como puede apreciarse, son los procesos de dibujo a lápiz, el pasado a línea de tinta y el coloreado los que más tiempo requieren. Siendo la digitalización o escaneo, un proceso monótono pero rápido, el proceso que menos tiempo requiere.

Esta tabla de repartición podría variar en función del artista y/o del proyecto en cuestión. La producción de un cómic de estilo manga, por ejemplo, podría demandar una inversión mucho mayor de entintado, ya que en esta modalidad se presta especial atención a las líneas de trama, las cuales requieren de bastante dedicación. El resultado final de una página de manga, por lo general, no lleva color, luego se le exige mucho más al acabado de tinta, el cual debe expresar solo con dos tonos (tres si se le ha añadido el gris) todo el volumen, luces y sombras que el color suele aportar.



Viñeta del manga Dragon ball Z.

5.1.1 Lápiz

Sin el previo trabajo de preproducción, este primer paso en la realización del cómic sería costoso y con una fácil tendencia al error. Todo lo que se ha preparado antes de este punto converge ahora para facilitar el trabajo del artista y crear un referente claro de todo aquello que debe conseguir plasmar con el lápiz.

En esta fase, el artista se basará en el *plot* y dibujará la primera línea en el folio DIN A4, A3 o A2. Esta línea a lápiz supondrá el cimiento del dibujo final, pues es sobre esta base que se dibujará la posterior línea limpia. Por todo esto, el acabado final ya dependerá de cómo se trabaje el lápiz. La mayoría de los artistas de cómic trabajan sobre un soporte en A3 o A2, por ignorar esto cuando empecé el proceso, así como para facilitar el proceso de escaneo, yo he realizado este paso sobre un DIN A4. Los resultados no me desagradan.

Otro factor que hace de esta fase una de las más importantes es el hecho de que aquí se representa por vez primera la expresividad del personaje con detalle. Los humanos, nuestro cuerpo y cara, suelen ser los elementos que mayor atención acogen, elementos universales: la acción suele recaer directamente sobre ellos, es por esto que se le han de dedicar especial

atención. La expresión de emociones es una de las piedras angulares de la novela gráfica, ya que esta pretende acoger reflexiones humanas de valor. Cuanto mayor sea la expresión a representar, más compleja será la labor del dibujante.

“La figura humana y el lenguaje corporal son un uno de los ingredientes esenciales del arte del cómic”

Eisner W. *EL cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo.*



Dibujo a lápiz de la pág. 10 de "Observar".

5.1.2 Búsqueda de errores

Es muy importante que el artista, una vez acabada la página a lápiz, contraste su opinión sobre el resultado de esta con otras personas. Su vista ha estado mucho tiempo concentrada en el dibujo y puede engañarse fácilmente con

respecto a las proporciones y otros detalles. Lo mejor es tener cerca a un compañero artista, que sepa ser crítico a fin de ayudar a perfeccionar la página.

5.1.3 Correcciones y limpieza

Los consejos y críticas obtenidos se aplican sobre la página para perfeccionarla.

5.1.4 Escaneo o digitalización

La página a lápiz definitiva es escaneada para proceder al proceso de entintado.

5.1.5 Entintado.

Mediante el uso de un ordenador, el software *FireAlpaca* y una tableta gráfica, el dibujo a lápiz es repasado con tinta digital, añadiéndose algunos detalles que refuercen la voluntad inicial del artista.



Línea de tinta sobre fondo azul de la pág. 10 de "Observar".

5.1.6 Color

Una vez la línea de tinta está rematada, el programa *FireAlpaca* nos permite exportar el proyecto en formato *.psd*, conservando el orden de capas tal y como funcionaban en el primer programa. Pasaremos a trabajar el color en *Photoshop*. Al contrario que para el proceso de entintado, para el proceso de coloreado, PS es un herramienta estupenda; su variedad de pinceles, así como su cómoda y visual interfaz de paletas de color facilita el trabajo del artista digital.



Color de la pág. 10 de "Observar"

5.1.7 Maquetado

El proceso de maquetado también se realiza con el software *Photoshop* y dicho proceso comienza realmente desde que introducimos la línea de tinta dibujada desde el programa *FireAlpaca*. Podemos configurar una página del tamaño y formato deseado (DIN A4, resolución de 300ppp) y luego copiar en esta la línea de tinta. De esta forma, para cuando terminamos el proceso de coloreado, el maquetado ya está casi listo. Solo quedaría recortar aquellas áreas indeseadas y determinar correctamente los límites de las viñetas.

5.1.8 Rótulos

Solo quedan los rótulos. *Photoshop* también nos facilita este trabajo. Añadiendo capas de texto, seleccionando el color, tamaño y tipo de fuente deseado y colocándolos en el lugar necesario.



Resultado final de la pág. 10 de "Observar"

6. Posproducción

6.1. Traducción

Como medio para hacer llegar la obra a una mayor cantidad de lectores, se contempla la posibilidad de realizar una traducción de la misma al inglés y valenciano.

El proceso no acoge una elevada dificultad pero, a fin de obtener un resultado lo más perfecto posible, Paula Alfonso y Cristina Martínez apoyarán el proyecto revisando la traducción en busca de posibles erratas.

En cuanto a la traducción al valenciano, será Neus Pons la responsable de dicha revisión.

Los textos traducidos figurarán en el Anexo 1 de este documento.

6.2 Impresión

La impresión del comic se hará en la imprenta Torres, junto a la avenida Perís y Valero de Valencia, por su eficacia en proyectos previos que requerían del mismo formato.

Se recurrirá al papel *couché*, un material que permite la impresión fiel y correcta de los colores de la obra. De esta forma, el resultado será un producto adecuado y de calidad.

7. Resultado final.

El resultado final es un cómic de 12 páginas, sin contar la portada, a todo color. Un producto definitivo obtenido tras mes y medio de producción individual.

Cumple con las expectativas planteadas al inicio y consigue transmitir la idea original del relato fuente de una manera visual y artística. Está confeccionado en un estilo propio y personal que recoge varios estilos referentes y cuya fusión puede apreciarse por el lector y aficionado al cómic. Sin duda, un buen punto de partida en la construcción de un estilo propio, muy mejorable y con numerosos factores a pulir, pero con buena base metódica.

Un resultado profesional que bien podría plantearse el reto de ser aceptado por una editorial con interés en relatos breves, dado que esta pieza podría formar parte de una obra completa mayor, que recoja relatos breves a fin de crear un todo con la misma intención narrativa.

8. Conclusiones.

Todos los objetivos del proyecto han sido cumplidos.

El proceso de conversión de un formato escrito a otro dibujado requiere de un planteamiento severo. Gran parte del potencial que tendrá el resultado final se genera en la preproducción: si la planificación no es buena, el resultado no será bueno. El hecho de tratarse de un trabajo individual no significa que el artista no haya de plantear una buena base organizativa desde el principio. La parte de la producción es una etapa de trabajo más mecánico y aplicado, es en la preproducción donde se debe pensar realmente: la elección de planos, de colores, el diseño de escenarios y

personajes, la adaptación de diálogos, etc. Sin tener todo esto bien claro, el siguiente paso en la cadena de producción se entorpecerá al no verse correctamente apoyado.

Me atrevería a decir que es una de las “pegas” de este nuevo formato de *novela gráfica*: el querer satisfacer a un público adulto agrega horas y horas de dedicación y esfuerzo a la obra, desde el punto primigenio de la redacción del guión hasta las últimas pinceladas del artista. A pesar de esto, me alegra el saber que existe un espacio cada vez mayor para reflexiones más complejas dentro de este arte.

El formato gráfico precisa del dominio de más disciplinas que el literario. Desde el punto de vista de creador, esto hace este formato más atractivo para mí: desempeñas dotes de escritor a la hora de adaptar la historia, de director a la hora de definir la narrativa, de director de arte a la hora de generar una serie de escenarios, de dibujante al plasmar todo esto en el folio... El formato literario, no obstante, consta de una mayor estrechez lector-creador, se le da más oportunidad al lector para imaginar a su modo la estética de la historia, pues no suele darse referencias visuales específicas que concreten lo que el autor cuenta.

La palabra escrita alcanza hoy un público más extenso, pero esta realidad está cambiando conforme la novela gráfica se va ganando más y más lectores. La cuestión no es la competencia, sino la comprensión de qué gustos y necesidades cubre cada formato. La traslación literario-gráfico se basa precisamente en esto: interpretar esas referencias que el escritor solo da con palabras y convertirlas en imágenes sin perder la voluntad narrativa original del autor.

Otra gran ventaja que los novelistas tienen frente a los novelistas gráficos es la libertad de poder plasmar en sus textos todo cuanto deseen sin filtro alguno. El artista de cómic, por su parte, deberá plantearse si sus habilidades le permitirán dibujar correctamente eso que se propone.

Con todo, creo que el planteamiento y decisiones tomadas a lo largo de este proyecto han sido efectivos, la prueba está en que se ha conseguido tener el cómic listo para la fecha señalada y con un resultado satisfactorio. Sí se tardó más tiempo de lo esperado en tener lista la parte de producción: las 12 páginas ya entintadas, coloreadas y maquetadas, junto la correspondiente portada. No obstante, se había sido precavido en este sentido, dejando una cola de días a modo de colchón por si algo se alargaba. Uno de los incidentes que prolongaron la producción fue que hubo de repetirse la página 5, dado que la calidad del dibujo no acababa de ser buena. La reelaboración de esta página se realizó al final del proyecto, cuando todas las demás páginas estaban terminadas, y el resultado fue favorecedor, el tiempo invertido de más valió la pena.

Es bastante probable que se hubiese podido realizar este relato en la mitad del tiempo, pero ha de tenerse en cuenta que se trata de la primera vez que se realiza un trabajo de tal envergadura, los procesos de coloreado en *photoshop*, además, también han ido descubriéndose sobre la marcha, aprendiendo técnicas gracias a autores referentes como Gabriel Picolo.

Algunos de los factores considerados mejorables son los siguientes: dibujo de escenarios, dibujo de aglomeraciones de gente, dibujo de planos detalle de manos, las perspectivas.

Son defectos a mejorar que conviene tener en cuenta para futuros proyectos y reforzarlos en el tiempo intermedio entre proyectos, ya que la planificación, presión y límites de tiempo que los proyectos suponen no permiten el correcto aprendizaje del artista.

Los factores que se considera que más fuerza tienen son: el trazo del dibujo, las expresiones faciales, la elección de colores, el diseño de personajes y su puesta en escena. Si bien se abusa de la vista frontal y del centrado de los personajes, este es un importante punto a señalar y tener en cuenta para próximos proyectos.

En definitiva, creo que el relato gráfico *Observar* es una correcta plataforma con la que transmitir un mensaje lleno de aprendizaje y de concienciación. A su vez, supone el perfecto inicio para una posible serie de relatos con el mismo formato que vendrían acompañando a *Observar*, conformando así un extenso libro de relatos en cómic que compartirían la misma intención didáctica y narrativa, y cuya complejidad respondería a la nueva demanda de innovación que, como Eisner decía, el bienvenido público adulto merece. Un reto que, como artista, estaría dispuesto a emprender.

9. Bibliografía.

LIBROS

- Balló, Jordi y Pérez, Xavier. (2006) *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Editorial Anagrama
- Eisner, W. (2007) *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma, D.L. 2007. | 4ª ed.
- FRATTINI, Eric-PALMER, Óscar (1998). *Guía básica del cómic*. Nuer Ediciones.
- Gurney, James. *Color and Light*.
- GARCÍA, SANTIAGO. (2014) *La novela gráfica*. Bilbao: editorial Astiberri.
- MASSOTA, O. (1982) *La historia en el mundo moderno*. Barcelona: ediciones Paidós.
- McCloud, Scott. (2007) *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: editorial Astiberri.
- WITEK, JOSEPH. (1989) *Comic Books as History*, Jackson, University Press of Mississippi

BLOGS Y WEBS

- Deviantart: <https://raichiyo33.deviantart.com/gallery/>
- *Las historietas olvidadas*. Recuperado de <http://www.bdoubliees.com/echodessavanes/series2/edmondcochon.htm>
- *Momo, la novela*. Recuperado de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Momo_\(novela\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Momo_(novela))

- Pinterest:
[https://es.pinterest.com/search/pins/?q=Carlos%20Eduardo&rs=typed&term_meta\[\]=Carlos%7Ctyped&term_meta\[\]=Eduardo%7Ctyped](https://es.pinterest.com/search/pins/?q=Carlos%20Eduardo&rs=typed&term_meta[]=Carlos%7Ctyped&term_meta[]=Eduardo%7Ctyped)

TRABAJOS ACADÉMICOS

- ARMAND VILLALBA, FELIPE (2016). *Dirección y producción en equipo de un episodio piloto para una serie de animación 2D*. Trabajo de Final de Grado.
- PLASENCIA CLIMET, CARLOS (2016) *HeadBang! Proyecto de cómic*. Trabajo de Fin de Grado. Gandía: Escuela Politécnica Superior de Gandía.
- Gandía: Escuela Politécnica Superior de Gandía.
- TALAVERA PONS, BLANCA (2014). *Creación de vídeo para promoción y difusión de un libro*. Trabajo de Fin de Grado. Gandía: Escuela Politécnica Superior de Gandía.
- YANG, SHI QI LUIS (2015) *Proyecto de cómic*. Trabajo de Fin de Grado. Gandía: Escuela Politécnica Superior de Gandía.

CÓMICS Y REFERENTES LITERARIOS

- Bradbury, Ray. (1953) *Fahrenheit 451*
- C. Moya, Nacho. (2016) *Observar*. Recuperado de <https://dichosaignorancia.wordpress.com/2016/06/19/observar/>
- G. ORWELL. (1949) *1984*.
- Hergé. (1984) *Les aventures de Tintin et Milou*. Editorial Juventud.
- Huxley, Aldous (1932) *Un mundo feliz*.
- Lao Tse (2002) *Tao te ching*. Barcelona: RBA.
- Roca, Paco. *Arrugas*.
- Roca, Paco. (2009) *Las calles de arena*. Astiberri ediciones.
- SPIEGELMAN, ART. (1992) *Maus*. Apex Novelties.
- SHARMA, Robin S. (2004) *El monje que vendió su Ferrari*. Barcelona: debolsillo.
- Shangharákshita (2010). *Budismo. Introducción a la filosofía, la meditación y la práctica de la tradición budista*. Barcelona: edicionesonirio.