

TFG

LA PROFECÍA OLVIDADA

LA PROFECÍA OLVIDADA. CAPÍTULO 1

Presentado por Sonia Moya Sapena
Tutor: María Dolores Vidal Alamar

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Resumen

La Profecía Olvidada es un proyecto con mucha esperanza de vida, creado con la intención de iniciarse en el mundo del cómic de una manera profesional y seria. En este se ha hecho hincapié en trabajar la originalidad de la historia y la profundidad psicológica de cada personaje, la cual se irá descubriendo conforme avancen los acontecimientos. La historia se desarrolla en una época actual, en una ciudad indeterminada de Grecia. Narra un mundo donde existen unas pocas personas, que de manera excepcional, poseen dotes relacionadas con las de los dioses griegos y otros seres presentes en diferentes mitologías propias de diversas culturas que se extienden más allá del mundo anglosajón. Sin que estos que han recibido el don de los dioses sean concededores del alcance de su poder, sus acciones pueden llegar a determinar el futuro de la humanidad.

El proyecto constará del primer capítulo con un total de 16 páginas, manteniendo los personajes principales a lo largo de toda la historia. Cada capítulo es un arco argumental en el cual se sintetiza el pasado de los personajes a la vez que transcurre la historia, dejando un final abierto que enlace con el comienzo del posterior.

Palabras clave: Novela visual, dibujo, ficción, mitología, secuencia, cómic.

“A los dioses no les gusta que las personas no trabajen mucho. Las personas que no están ocupadas continuamente pueden empezar a pensar.”

Terry Pratchett¹, *Dioses Menores*, 1992

¹ Terence David John “Terry” Pratchett fue un escritor británico de fantasía y ciencia ficción. En su novela *Dioses menores* relata el origen del dios Om y su relación con su profeta, el reformador Brutha, en el que se hace una sátira de la religión.

ÍNDICE	PÁGINA
1. INTRODUCCIÓN	4
2. MOTIVACIÓN	6
3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1 COMPONENTES Y ESTRUCTURA DE UN CÓMIC	9
4.2 IDEA ORIGINAL	10
4.3 CONTEXTO Y GUION	11
4.4 ESTUDIO DE REFERENTES	12
5. DESARROLLO DEL TRABAJO	16
5.1 EL GUION	16
5.2 BOCETOS Y DIBUJOS	18
5.2.1 DISEÑO DE PERSONAJES	18
5.2.2 STORY BOARD	21
5.2.3 COMPOSICIÓN POR PÁGINAS	22
5.3 ARTE FINAL	23
5.3.1 ENTINTADO	24
5.3.2 COLOREADO	25
5.3.3 DISEÑO DE LA PORTADA	27
5.5.4 MAQUETACIÓN	29
6. DIFUSIÓN	30
7. PÁGINAS	32
8. CONCLUSIONES	41
9. BIBLIOGRAFÍA	42
9.1 BIBLIOGRAFÍA	42
9.2 CÓMIC	43
10. ANEXOS	43

1. INTRODUCCIÓN

Desde los primeros hombres, el dibujo ha sido una pieza clave a la hora de representar historias y conocimientos. Así las pinturas rupestres se convirtieron en la primera muestra de arte en la que los hombres prehistóricos mostraban como era su vida, como cazaban y que cazaban.

Si avanzamos a la época donde los egipcios estaban en su máximo apogeo, podríamos observar el uso de paneles en sus dibujos, que sería lo más parecido a nuestras actuales viñetas. También destaca el uso de pictogramas, creando así una narración visual que nos traslada a la historia y las creencias de aquel siglo.

Así pues nuestras referencias abarcan desde los dibujos de civilizaciones precolombinas hasta las bandas de las columnas conmemorativas romanas, las vidrieras góticas de catedrales europeas o incluso algunas obras pictóricas de Hieronymus Bosch², Brueghel³ o Goya⁴.

Los antepasados más recientes de los actuales cómics podían considerarse las historias de Aleluyas o Aucas⁵, que, aunque no llevaban el texto incluido en el dibujo, acompañaban la información de los libros para los más pequeños.

Este proyecto plantea y resuelve la realización del primer capítulo de un cómic de una serie de varios capítulos. En los capítulos iniciales la historia gira en torno a mostrar la personalidad de cada uno de los personajes principales, mostrando como cada uno de ellos vive acorde a su personalidad y utiliza sus habilidades para lograr sus propósitos en la vida; sus diferentes metas e ideologías, que a su vez se verán afectadas por una antigua profecía de la que pocos son conscientes.

Para realizar este proyecto, investigamos sobre historia y mitología antigua, mitología celta, griega, romana egipcia... y folclore japonés –por su influencia



Fig. 1. El *Auca de Montserrat*, 1923.

² Más conocido como el Bosco, Hieronymus Bosch fue un pintor nacido en el siglo XV en el norte de España reconocido por la inventiva de las figuraciones en su obra.

³ Pieter Brueghel, también llamado el Viejo, es considerado uno de los grandes maestros del siglo XVI. Junto con Jan Eyck, el Bosco y Pedro Pablo Rubens, es considerado una de las cuatro grandes figuras de la pintura flamenca.

⁴ Francisco de Goya y Lucientes fue un pintor y grabador español. Su obra marco el comiendo de la pintura contemporánea, es precursor de las vanguardias pictóricas del siglo XX y es considerado uno de los grandes maestros de la historia del arte.

⁵ Las aleluyas son una serie de estampas acompañadas de unos versos pareados al pie. En la sociedad del siglo XVIII, las aleluyas iban más allá de su propósito comercial. Tenían funciones didácticas y adoctrinadoras que facilitaban a sus lectores el acceso a un conocimiento esquemático y rudimentario a través de los dibujos.

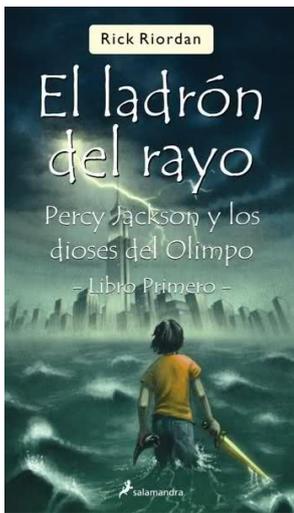


Fig. 2. Portada del libro *El ladrón del rayo Percy Jackson y los dioses del Olimpo* de Rick Riordan.

en el ámbito del cómic actual- puesto que nuestra intención es mostrar ritos y poderes extendiéndonos por diferentes culturas.

El argumento creado narra un mundo donde los dioses, enfrentados entre sí, transmiten su voluntad a determinados humanos, con el fin de que ellos sean su legado. Estas características han sido tratadas de forma semejante en obras como en la serie de libros de “Percy Jackson” del autor Rick Riordan, donde se habla de semidioses.

En nuestra obra se pueden ver humanos con las ventajas de tener habilidades de dioses pero con las desventajas de tener las debilidades de todo mortal, en cierto modo semejante a los héroes griegos o incluso a los propios dioses del Olimpo. Estas personas están localizadas por distintos países de todo el mundo, por lo que la mayoría ignora la fuente de la que surgió su poder o la existencia de otros como ellos, llegando a haber quien cree ser un superhéroe.

Entre todos estos personajes, escogimos dos protagonistas con el poder de dioses que normalmente quedarían como secundarios en historias de este tipo, para así crear una historia con una perspectiva original y novedosa como puede ser la habilidad de Morfeo⁶, el dios de los sueños, que a nuestro parecer puede llegar a dar mucho juego.

El guion fue repasado una y otra vez con la intención de perfeccionar una forma de narración entretenida y fluida para que se sintiera como la historia avanza todo el tiempo y así mantener atento al lector.

En cuanto al diseño de personajes, creamos su aspecto sin tomar ningún referente en concreto sino, basándonos en cómo nos los imaginábamos según su personalidad y estilo de vida. Se han añadido pequeños detalles tanto en su físico como en su vestimenta que, aunque puedan llegar a no parecer importantes, más tarde se reflejarán su significado, como por ejemplo el agujero en las garras de Alexandra que sale al ponerse los guantes.

El dibujo también ha llegado a ser modificado varias veces hasta que su aspecto nos terminó convenciendo, llegando a tal punto que una vez tras tener 5 páginas terminadas decidimos comenzar de nuevo puesto que no nos sentíamos cómodos con el entintado en negro. Nos parecía un dibujo con una línea demasiado dura así que optamos por la opción digital, la cual nos

⁶ El dios Morfeo, hijo del dios del sueño Hipnos, es el encargado de llevar sueños a reyes y emperadores. Según algunas teologías antiguas, es el principal de los Oniros, los mil hijos engendrados por Hipnos y Nix, o por Hipnos con Pasítea.

permite hacer líneas más blandas y alterar el color cuantas veces quisiéramos.

2. MOTIVACIÓN

Los libros ilustrados, cómics y películas sobre mitos, los seres especiales, los poderes sobrenaturales, los mundos de fantasía y las historias de superhéroes siempre nos han parecido una forma fascinante de sumergirnos en un mundo que trascienda la realidad cotidiana.

Nuestra motivación para crear esta novela gráfica es aquel mundo en el que nos sumergimos cuando vemos una película o leemos un cómic o una novela. Un mundo que nos libera de la monotonía y de las limitaciones propias de nuestra condición como seres humanos y nos traslada a un lugar maravilloso donde nuestro único límite está en nosotros mismo.

Juntando dibujo y escritura podemos trasladar a los lectores a este universo lleno de vida que hemos creado y provocarles emociones mediante la lectura y visualización de imágenes. Con esto en mente pudimos seguir adelante a pesar de los problemas que surgían, poniendo gran entusiasmo en cada frase y dibujo y nos ayudo a mejorar y a solidificar la novela gráfica en su totalidad.

3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En este apartado determinamos las características y métodos que utilizamos para la realización de un cómic de manera eficiente y determinación, con el objetivo de llegar a toda persona de naturaleza curiosa.

El objetivo global de este proyecto es pues la aplicación y desarrollo de los fundamentos aprendidos durante el periodo de estudio en una novela gráfica o cómic que será compartida en diversos websites para su lectura abierta y gratuita.

Los objetivos principales son:

- Crear el primer capítulo enteramente finalizado del cómic.
- Iniciarnos en el mundo del cómic independiente

Objetivos secundarios:

- Impresión de la novela en formatos demostrativos de un capítulo con enlaces a las páginas web para la continuación de su lectura, así como tomos de tres capítulos para aquellos interesados en colaborar para que la historia siga adelante.

- Elaborar y diseñar tanto el físico de los personajes como su personalidad y background para crear unas ilustraciones referentes lo mas exactas posibles que no dificulten el trabajo de representarlos en las viñetas.

La preproducción de una novela gráfica para su posterior creación es un trabajo que precisa de mucho tiempo. Se deben seguir una serie de pasos y es indispensable no avanzar si ese punto no ha sido resuelto en su totalidad.

1 Estructura

Conseguir contar una compleja historia entrelazada, mediante las acciones, pensamientos y perspectivas de los diferentes personajes y que ésta tenga dinamismo tanto visual como narrativamente.

2 Temática

Crear un mundo de aspecto igual al nuestro, pero en el cual, la existencia de seres de la mitología antigua ha provocado una serie de acontecimientos que en el presente perpetúan en la vida de los personajes afectando cada vez más al mundo entero.

3 Guión

Generar una línea de acontecimientos y diálogos que puedan ser apreciados correctamente por el lector y así narrar la historia de manera clara y entretenida además de dejar datos que inciten al lector a seguir leyendo para intentar averiguar lo que sucederá.

4 Dibujo

Representar un entorno imaginario dentro de un lugar existente. En este caso la acción transcurre en una ciudad creada desde cero y ubicada en Grecia.

Lograr que los personajes muestren su forma de ser a través del dibujo, de sus poses y muecas y ayudados por el texto.

Uso de líneas cinéticas para dar énfasis en las viñetas clave y en el movimiento de los personajes pero evitando su uso exagerado, que fue lo que nos llevó a descartar los primeros bocetos.

Entintado suave, con el uso de un pincel con una opacidad del 80% que nos obliga a hacer varias pasadas a la hora de hacer la línea y con un color sepia que le da una sensación de boceto más que de entintado final.

5 Maquetado y encuadernación

Maquetado de las viñetas y diálogos de forma separadas y luego unidas mediante programas de edición digitales como Adobe Photoshop y Paint Tool Sai. La intención de separarlas es para crear versiones en distintos idiomas y poder editar los bocadillos en cualquier momento sin dañar el dibujo.

6 Evaluación

La evaluación de esta historia ha sido continua, ya que era una idea en la que llevabamos trabajando alrededor de un año y hemos obtenido ayuda de varios profesores y profesionales para pulirla y aplicarla de forma que fuera mejorando cada vez que se rehacía.

4. MARCO TEÓRICO

En este apartado vamos a indicar referenciada toda aquella información que nos fue útil desde el inicio del proyecto hasta ahora. Al ser la primera vez que iniciabamos la creación de un cómic, buscamos muchas referencias tanto novelas gráficas.

En el momento de la decisión de crear una historia de mitología en una época actual, Rick Jordan fue el principal influyente con sus novelas de *Percy Jackson-*

- *El ladrón del rayo, Percy Jackson y los dioses del Olimpo*

Autor: Rick Riordan

Titulo original: Percy Jackson & the Olympians

Género: Novela

Fecha de publicación: 2005



Fig. 3. Tira cómica de *19 Days* de Old Xian.

- *19 Days*

Autor: Old Xian

Titulo original: 19天

Género: Manga, reencuentros de la vida, comedia, drama

Fecha de publicación: 2013

- *Paper Girls*

Autores: Guion: Brian K. Vaughan+

Dibujo: Cliff Chiang

Color: Matt Wilson

Titulo original: Paper Girls

Género: Cómic juvenil

Fecha de publicación: 2016

- *Green Blood*

Autor: Kakizaki Masasumi

Titulo original: グリーン・ブラッド, Gurīn Buraddo

Género: Manga, western

Fecha de publicación: 2013

- *Buckson*

Autor: Víctor Araque

Titulo original: Buckson

Género: Cómic, ciencia ficción

Fecha de publicación: 2016

- *100% Marvel. Ojo de Halcón*

Autor: Matt Fraction

Titulo original: 100% Marvel. Hawkeye

Género: Cómic, superhéroes

Fecha de publicación: 2015



Fig. 4. Portada del tomo 2 de *100% Marvel. Ojo de Halcón*

4.1 COMPONENTES Y ESTRUCTURA DE UN CÓMIC

Para crear un cómic, lo primero es crear una idea que te atraiga, que tú mismo desearías leer y que estés convencido de que te va a gustar dibujarlo hasta el final. Siguiendo esto se debe buscar una temática y un género y adaptar tu dibujo dependiendo del público al que va dirigido y, una vez las ideas quedan claras, se procede a crear los personajes.

Una vez los personajes y la idea están asentados se debe crear la línea temporal. ¿Qué sucesos pasan?, ¿En qué orden?, ¿Deberían tener una

referencia antes de suceder?, ¿Dónde ocurre todo?, ¿Cómo deben reaccionar?, etc.

Siguiendo esta línea temporal se puede dividir o no por capítulos, dependiendo de lo larga que sea la historia. Al final de cada capítulo debe haber un clímax final, lo que hará que el lector se interese y continúe leyendo. A esto hay que añadir giros de guión, crisis, efectos sobre los personajes, etc. que harán que la historia no quede llana.

Con todo organizado mediante apuntes rápidos se procede a crear el guión técnico, donde deberán estar escritos tanto las acciones como los diálogos, así como la página en la que posiblemente irán finalmente.

Una vez listo nos disponemos a hacer el storyboard, posicionando las viñetas mediante abocetados en la hoja de papel para ver si la composición funciona. Con el storyboard preparado empezamos a dibujar. Escaneando primero el boceto se pasa al programa de ordenador, Paint Tool Sai o Photoshop entre otros posibles, y se entinta digitalmente. Y tras tenerlo entintado se añaden los colores, creando primero colores planos para buscar una gama de color adecuada a la escena y una vez lista se añaden las luces y sombras. En nuestro caso utilizamos colores marrones para dar sombras y amarillos para las luces pero también se puede sombrear directamente con el color deseado.

Es hora de poner los cuadros de texto. Puedes hacerlo tanto a mano como con fuentes de texto predeterminados por el programa. Si se hace de forma tradicional con tinta, lo mejor es marcarse primero con lápiz el texto con la finalidad de que quede centrado.

Por último se diseña una portada representativa para el capítulo o capítulos y una contraportada. Se debe maquetar todo con Adobe Indesign o un programa similar y añadir una sinopsis, unas referencias y unos agradecimientos. Una vez exportado se envía a la imprenta y podríamos dar nuestro cómic por terminado.

4.2 IDEA ORIGINAL

La idea de hacer un cómic llevaba en nuestra cabeza desde hacía muchos años pero no teníamos ideas lo suficientemente buenas como para lanzarnos a ilustrarlas. En estos 4 años de carrera universitaria hemos conocido a gente increíble que nos ha ayudado a asentar la idea de este proyecto.

En el proyecto estamos coordinados dos personas. Jesús David López es quien se ha encargado del guion. Es conocedor de todo tipo de historias y mitologías, además de tener un buen método de trabajo que hizo que colaborar juntos fuera muy motivador. Así empezamos a trabajar en el cómic, el cual llevaba medio año en preproducción y nos dimos cuenta de que el estilo de dibujo no honraba al guion. Por suerte, el poder optar a la asignatura impartida por David Heras, quién ayudó en lo posible a organizar mejor las viñetas y la posición de los personajes e hizo que visualmente mejorara en gran medida. Aun así estaba hecho con un entintado tradicional con pluma y el estilo de dibujo de personajes no encajaba, así que finalmente optamos por la opción digital.

La intención también era hacerlo en un formato para webcómic, en el cual las viñetas son horizontales y el resultado final es una imagen con una largura bastante más grande que el clásico A4. Pero finalmente nos decantamos por la opción clásica, que nos daría la posibilidad de utilizar el primer capítulo como forma de promoción como creadores de novelas gráficas, y la mejor forma era entregando versiones impresas con referencias a las páginas web.

4.3 CONTEXTO Y GUIÓN

El momento de escoger personajes es muy importante ya que ellos serán los ojos que muestren al lector tu historia. Nuestro cómic está orientado a un público adolescente, aunque puede ser leído por cualquiera.

A lo largo de este surgirán personajes de todo tipo de edades pero, en cuanto a los personajes principales, les pusimos unas edades entre los 19 y 23 años, ya con 19 años normalmente se estudia en la universidad y con 23 se comienza a trabajar y son las edades tienen mis protagonistas Alexandra y Feranjorth. También cabe destacar que son personajes completamente opuestos que lo único que les une es el poder que les ha sido concedido. Alexandra actúa por el día mientras que Feranjorth lo hace por la noche, lo que hace que se encuentren en el ocaso y el lector pueda ver la historia de dos maneras distintas.

A lo largo de la historia se podrán ver también una gran diversidad de profesiones porque pensamos que las metas y sueños que tiene cada personaje definen, en parte, sus deseos y nos muestra una cara de su carácter. Esto unido a la personalidad estudiada y el factor ambiente en cada personaje llega a crear más profundidad en cada uno de ellos.

4.4 ESTUDIO DE REFERENTES

Los cómics tradicionales se diferencian de otras formas de entretenimiento, como las series o las películas en que son algo estático. Los personajes no se mueven, somos nosotros quienes debemos simular las acciones a medida que recorremos la continuidad que ofrecen las viñetas.

Actualmente, no solo se encuentran los cómics en formato físico. La tecnología ha hecho posible la expansión del webcómic como una forma de darse a conocer al mundo sin necesidad de ser contratado por una editorial.

Hay una gran variedad de géneros dentro del mundo de la novela gráfica, pero los más conocidos son:

Infantil: dirigidos principalmente a un público muy joven por la temática que tienen, aunque pueden ser leídos por cualquier tipo de público.

Ciencia-ficción: basados generalmente en universos futuros, viajes a través del espacio, seres alienígenas o planetas desconocidos.

Humor: asumen la función de entretener al lector desde un punto de vista cómico.

Fantasía y aventura: engloban las historias que narran el viaje de un personaje. Normalmente aparecen elementos fantásticos y extraordinarios.

Policiaco: los detectives suelen ser los protagonistas en busca de resolver un misterio u enigma o haciendo frente a un enemigo a través de una batalla mental.

Superhéroes: por lo general en esta categoría podemos encontrar personajes con poderes sobrenaturales, tanto físicos como psicológicos.

A 'La Profecía Olvidada' se le podría atribuir el género de fantasía y aventura como principal y el policiaco como secundario.

Era necesaria una base a la hora de crear tanto la historia como las ilustraciones del cómic, por lo que buscamos información en otros cómics y libros más que en tutoriales o guías.

En primer lugar y como máximo referente se encontraría el libro de *El ladrón del rayo, Percy Jackson y los dioses del Olimpo*, del cual se creó una película posteriormente.

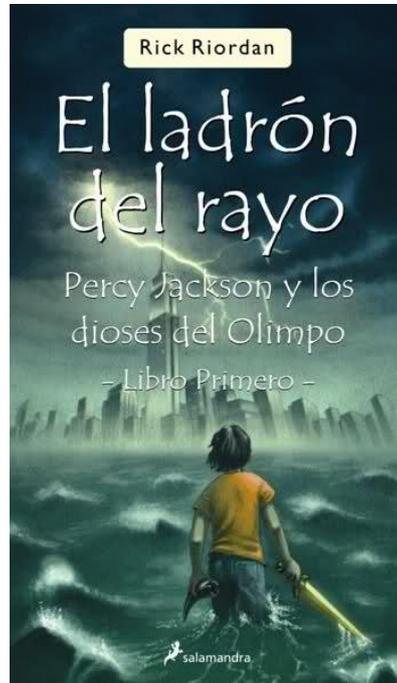
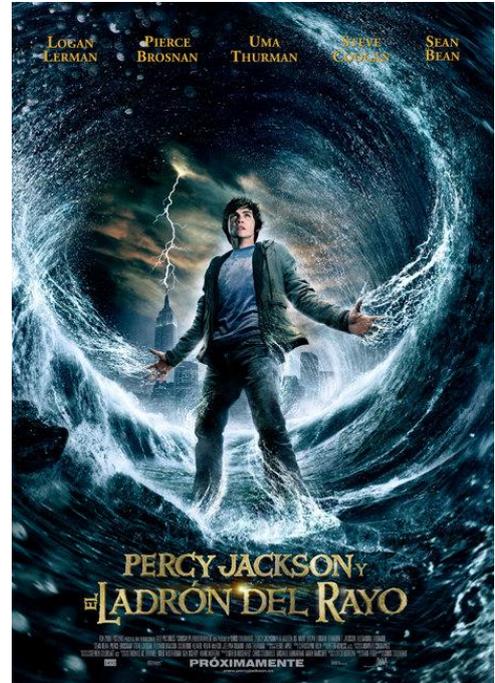


Fig. 5. Portada del libro *El ladrón del rayo. Percy Jackson y los dioses del Olimpo* de Rick Riordan

Fig. 6. Carátula de la película *Percy Jackson y el Ladrón del Rayo* de 2010



Autor: Rick Riordan

Otros títulos del autor: *El héroe perdido, La sangre del Olimpo, El oráculo oculto...*

Fecha de publicación: 2005

Género: Fantasía

Descripción de la obra: Percy Jackson es un adolescente que es atacado por una Furia que aparentaba ser su profesora durante una visita escolar a un museo. Percy es internado en un campamento para semidioses donde descubre que su padre es Poseidón y que su madre está atrapada por Hades, por lo que debe embarcar en una aventura para llevar el rayo maestro de Zeus Hades y salvar así a su madre.

Aportación al proyecto: Tanto el libro como la película hacen referencias a dioses de la mitología que sirvieron de gran ayuda a la hora de diseñar los personajes humanos que tendrían los poderes de los dioses, así como a completar la historia con datos mitológicos que pudieran dar juego en la narración.

En el tema del dibujo también fue de gran ayuda el cómic *Paper Girls*, el cual está siendo publicado en España en estos momentos.

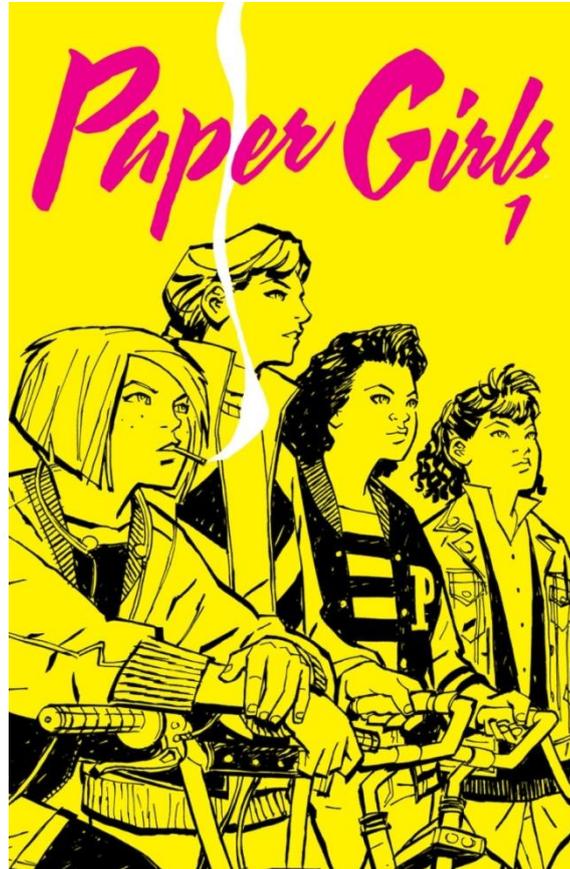


Fig. 7. Portada del primer tomo del cómic *Paper Girls* de Brian K. Vaughan

Autor: Brian K. Vaughan

Otros títulos del autor: *Saga*, *Los Leones de Bagdad*, *The Private Eye*, *Ex Machina*...

Fecha de publicación: 2015

Género: Misterio

Descripción de la obra: El cómic narra la historia de unas repartidoras de periódicos de 12 años. Mientras están repartiendo los periódicos en el barrio de Stony Stream en las horas tempranas de la mañana de Halloween son atacadas por una invasión de una fuerza misteriosa del futuro.

Aportación al proyecto: Nos llamó mucho la atención por el tratado de los fondos, a pesar de estar hechos de una manera más sencilla a lo que estábamos habituados a ver, se percibía muy bien la perspectiva y los elementos se distinguían. También fue de gran ayuda para elegir los planos que usar en cada una de las viñetas.

Otros cómics que también influyeron pero en menor medida fueron:

- **Green Blood:** A pesar de ser un manga japonés tiene un estilo que se encuentra más cercano al comic americano, con gran cantidad de detalles y claroscuros.

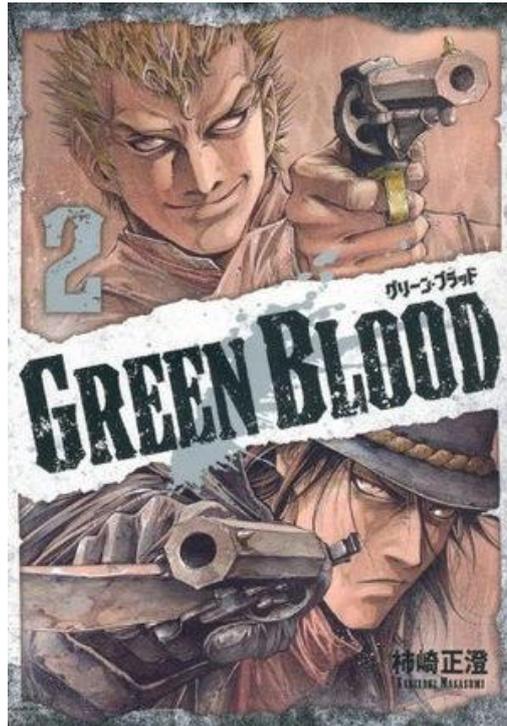


Fig. 8. Portada del segundo tomo del manga *Green Blood* de Kakizaki Masasumi

- **Buckson:** Un cómic español que te hace sentir en una persecución continua debido al gran dinamismo de sus viñetas y personajes.

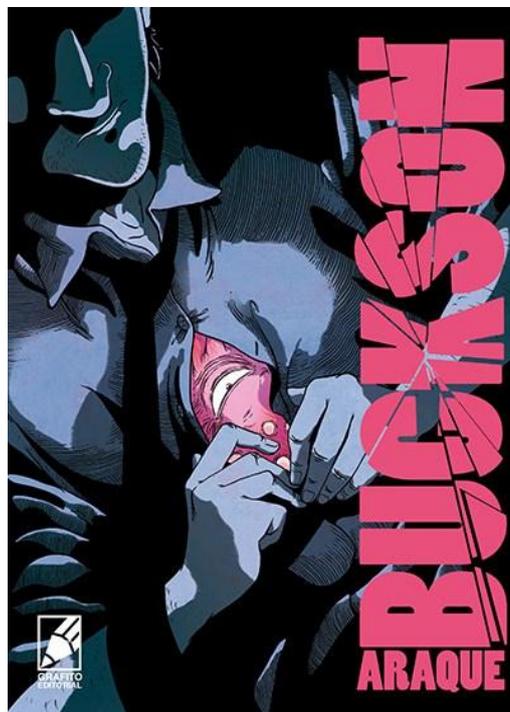


Fig.9. Portada de *Buckson* de Víctor Araque

- **100% Marvel. Hawkeye:** Una serie de cómics con un estilo de dibujo muy simple pero que la historia te hace sentir empatía con el personaje.

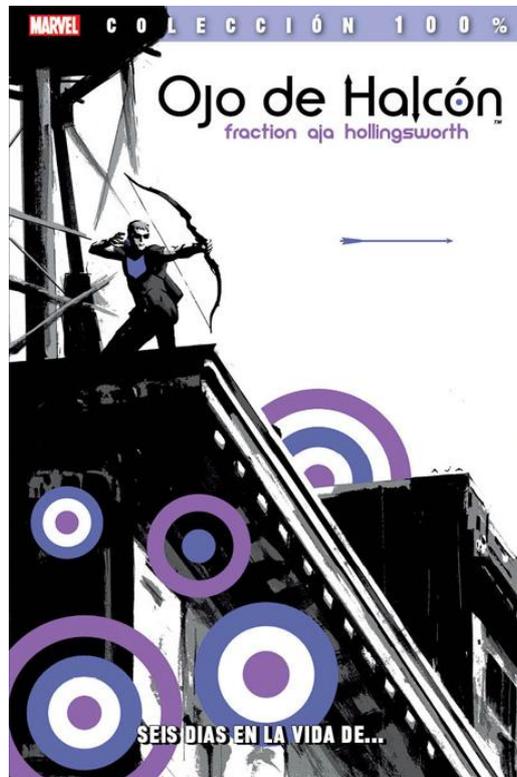


Fig. 10. Portada del primer tomo de 100% Marvel. Ojo de Halcón

5. DESARROLLO DEL TRABAJO

Una vez las bases del proyecto están listas podemos empezar a hacer los pasos finales y dibujar nuestro cómic. Con ayuda de los referentes citados anteriormente analizamos mentalmente las escenas, las acciones y la posición de los personajes, elementos y cuadros de texto para poder plasmarlas a continuación.

5.1 EL GUIÓN

A pesar de ser Jesús el encargado de la parte escrita, ambos colaboramos en este aspecto y escribimos un guion en el que constaban las acciones muy sintetizadas y los diálogos más importantes. Así descubrimos que teníamos que indagar más en el pasado de los personajes, ya que está orientado para ser una historia de bastantes capítulos.

Con esto decidimos incluir escenas de flashbacks puntuales que no se verán en el primer capítulo pero sí en los próximos. También lo que nos ha tomado

bastante tiempo era el hecho de que al final de cada capítulo debía de haber un momento de tensión que incitara al lector a continuar leyendo, pero había capítulos que tenían tanta trama que tuvimos que hacerlos dobles, en vez de tener 12 páginas tendría 24, lo cual no sería un impedimento ya que nuestro plan es sacar los tomos con 3 capítulos cada uno.

Tras estos cambios también nos vino la idea de hacer que un personaje desapareciera y volviera a aparecer más adelante con un tono dramático para dar un giro a la historia a la vez que melancólico. Es el caso de uno de los personajes aparentemente principales al inicio de la historia, que muere en el tercer capítulo y reaparece gracias al poder de un dios que resucita a los muertos, pero no recuerda nada de lo sucedido, en cambio su amiga sí y gracias a esto puede decir unas palabras antes de volver al mundo de los no vivos.

Otra idea fue la de dejar un final semiabierto, que la historia pudiera finalizar en esa colección o se pudiera prolongar si a los lectores les gusta la historia y se pudiera conseguir un guión lo suficientemente bueno para una secuela.

Teniendo en cuenta los cambios que queríamos hacer rehicimos el guión cambiando lo siguiente:

- Añadimos referencias tanto en el dibujo como en cuadros de texto para explicar quien son, que son y como son los personajes, así como en los diálogos.
- Utilizamos tanto flashbacks como flashforwards para indicar sucesos y darle más dinamismo a la historia en vez de seguir una narrativa líneal.
- Doblamos el tamaño alguno de los capítulos cuando el contenido es realmente importante y espeso y no se puede dividir o resumir en un solo capítulo. El cómic va a ser subido a la web semanalmente con parones entre capítulo y capítulo, por lo que los dobles deberán subirse seguidos y hacerlos con más velocidad para evitar un parón largo.
- Añadimos escenas dramáticas que hagan que el espectador pueda llegar a sentir empatía con el personaje a la vez que escenas emotivas. También incluimos la desaparición de un personaje y su vuelta a la historia pero de una manera distinta que cambia la situación en la que se encontraban en el pasado, lo que puede crear un buen juego narrativo.
- Por último, un final ligeramente cambiado y semiabierto, en el que el lector puede abrir la mente a lo que podría continuar y que además nos puede dar pie para una secuela.

5.2 BOCETOS Y DIBUJOS

5.2.1 Diseño de personajes

Las características de cada personaje pueden llegar a ser muy importantes en la historia, por lo que hay que crear bien su historia y conocer su personalidad para que sus actos sean coherentes. En este caso solo se van a describir los personajes que aparecen en las páginas del primer capítulo.

Personajes principales:

- **Alexandra:** es una chica que acaba de comenzar sus estudios de filología cercano a la ciudad en la que estudia. Tiene los ojos azules y un pelo largo y castaño. Su distintivo más importante es la camiseta que le regaló su amiga Paula, la cual tiene un texto que dice: La Sirenita. Esto hace una clara referencia a la película de *La sirenita* de Disney, pero en cambio tiene un dibujo de una sirena de policía, creando un juego de palabras. Es una de las chicas que va a obtener el poder de un dios griego gracias a los guantes encontrados en el museo.

Es el personaje principal de la historia y todo girará en torno a ella. Se verá como su actitud va cambiando a medida que avanza la historia y pasará de ser una chica despreocupada y feliz a hacer frente a sus problemas con mucha madurez. La expresión de su cara también irá cambiando hasta hacerse, en cierto modo, inexpresiva.

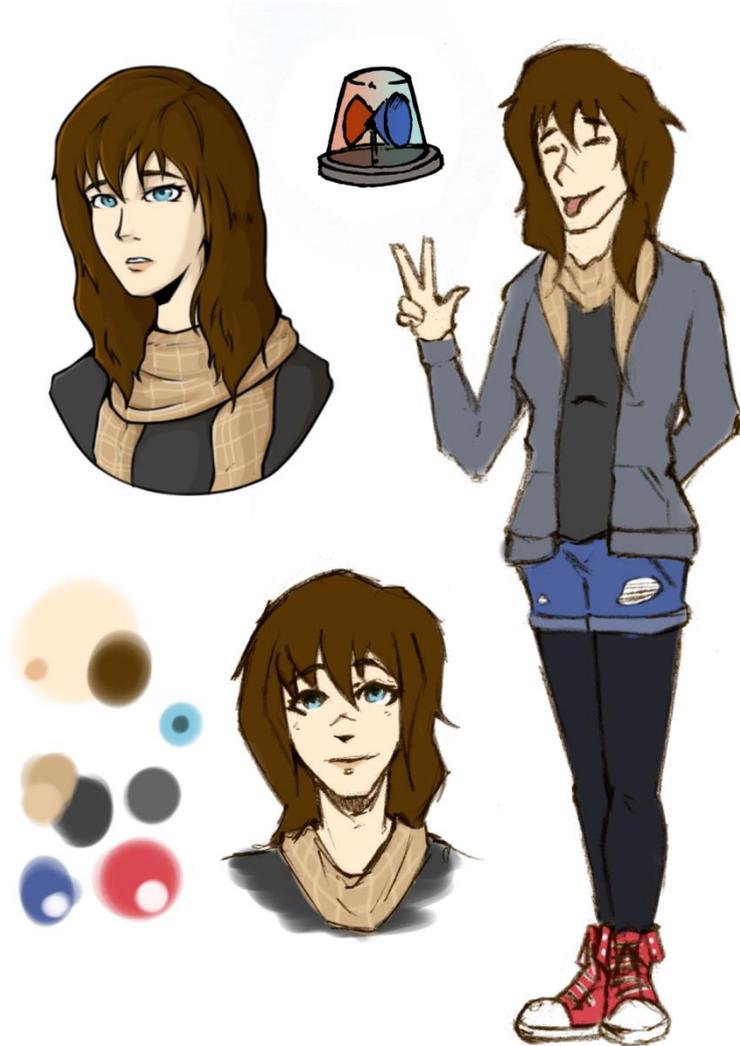


Fig. 11. Referencia de Alexandra

- **Feranjorth:** antiguo detective. Viste completamente de negro salvo por su desordenado y oscuro y unas ojeras muy marcadas. Fuma a diario y en grandes cantidades porque, según él, le ayuda a tener las ideas claras, pero realmente es porque le mantiene entretenido ya que se estresa si está quieto demasiado tiempo.

Es un personaje clave en la historia, es uno de los humanos que obtienen el poder de un dios, en su caso el poder de Cronos, que le permite viajar a través del tiempo y de las distintas líneas temporales.

Fue importante ordenar bien sus momentos de acción a través del tiempo ya que hay una gran cantidad de cambios que hacen que la historia varíe.

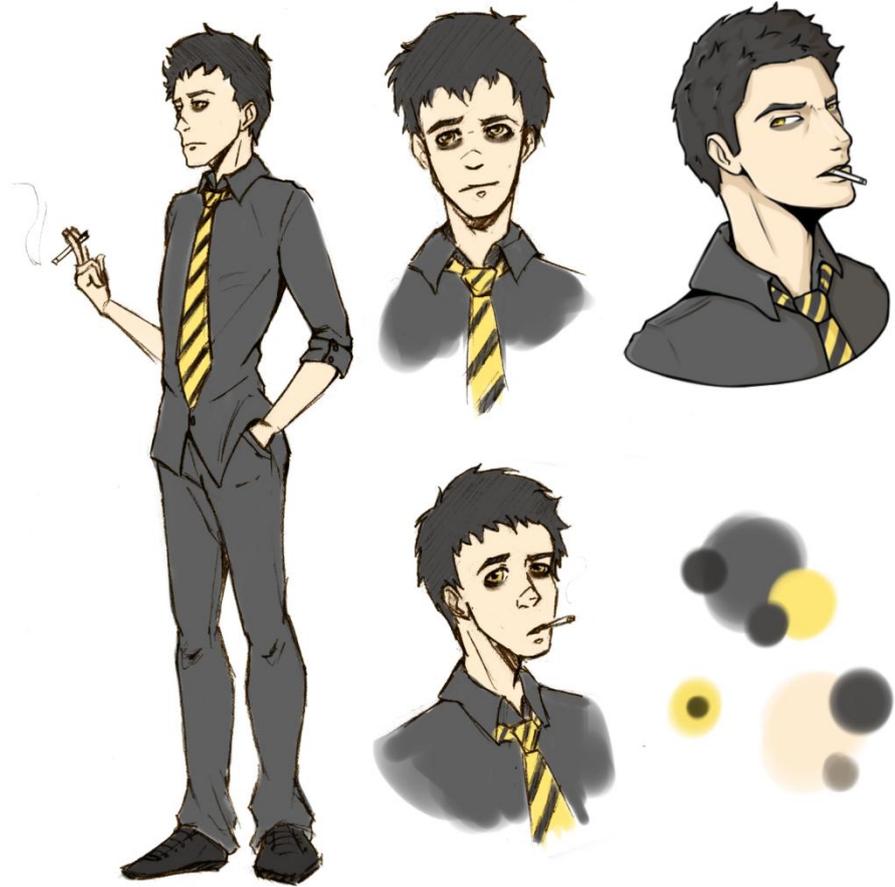


Fig 12. Referencia de Feranjorth

Personajes secundarios:

- **Paula:** mejor amiga de la infancia de Alexandra. Vive en un piso de estudiantes en el mismo pueblo que ella y estudian en la misma universidad, aunque carreras distintas.

Tiene una melena castaña con las puntas del pelo tintadas de color azul, ojos verdes y pecas en la cara. Con sus amigos es muy amable pero no muestra interés en buscar más relaciones y no quiere que nadie indague en su vida, por lo que se suele mostrar muy fría a la hora de hablar con desconocidos curiosos.

A pesar de ser un personaje secundario tiene una gran importancia ya que es una pieza clave en el cambio de personalidad de Alexandra.

- **Madre de Alexandra:** se separó del padre de Alexandra hace 4 años y se traslada a vivir con su hija a un pueblo tranquilo. Realmente no tiene más importancia en la historia que para ayudar a explicar la situación mediante el diálogo.

A medida que la historia avanza aparecerán más personajes que habrán heredado poderes de dioses pero son completamente irrelevantes en este momento, por lo que decidimos no hacer sus referencias visuales hasta haber terminado por completo el primer capítulo.

5.2.2 Storyboard

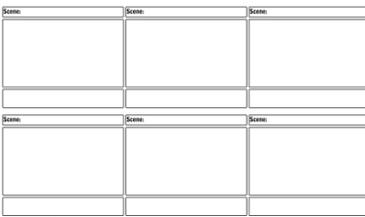


Fig. 13. Plantilla para un storyboard de una animática.

El storyboard nos acerca más a lo que será el cómic definitivo. En él se representan los puntos más importantes de cada escena y los bocadillos de diálogo. En nuestro caso hemos empezado utilizando una plantilla para animación, ya que queríamos hacer una prueba de animática que no tenía nada que ver con el proyecto pero nos parecía una manera interesante de comprender el dinamismo que debían tener las escenas.

Tras esto nos dispusimos a ordenar los paneles en el folio según su importancia y a añadir los bocadillos y cuadros de texto para crear una composición que fuera óptima para lo que se quería representar, así como respetando los márgenes del sangrado y el espacio entre las viñetas. Algo que nos ayudó mucho en este aspecto fue el que me aconsejaron que las viñetas no tienen que estar cerradas, lo que tienen dentro puede sobresalir para dar mayor vida al dibujo.

Teniendo en cuenta que los capítulos debían ser de 12 a 14 páginas, optimizamos el espacio y eliminamos escenas que eran innecesarias o disminuimos viñetas que eran demasiado grandes. Es el caso de la escena de Alexandra bajando la escalera, que en un principio iba a ocupar toda una página y se redujo hasta que ocupó tan solo media y se eliminó una escena de la página anterior, reduciendo así tres páginas en dos.

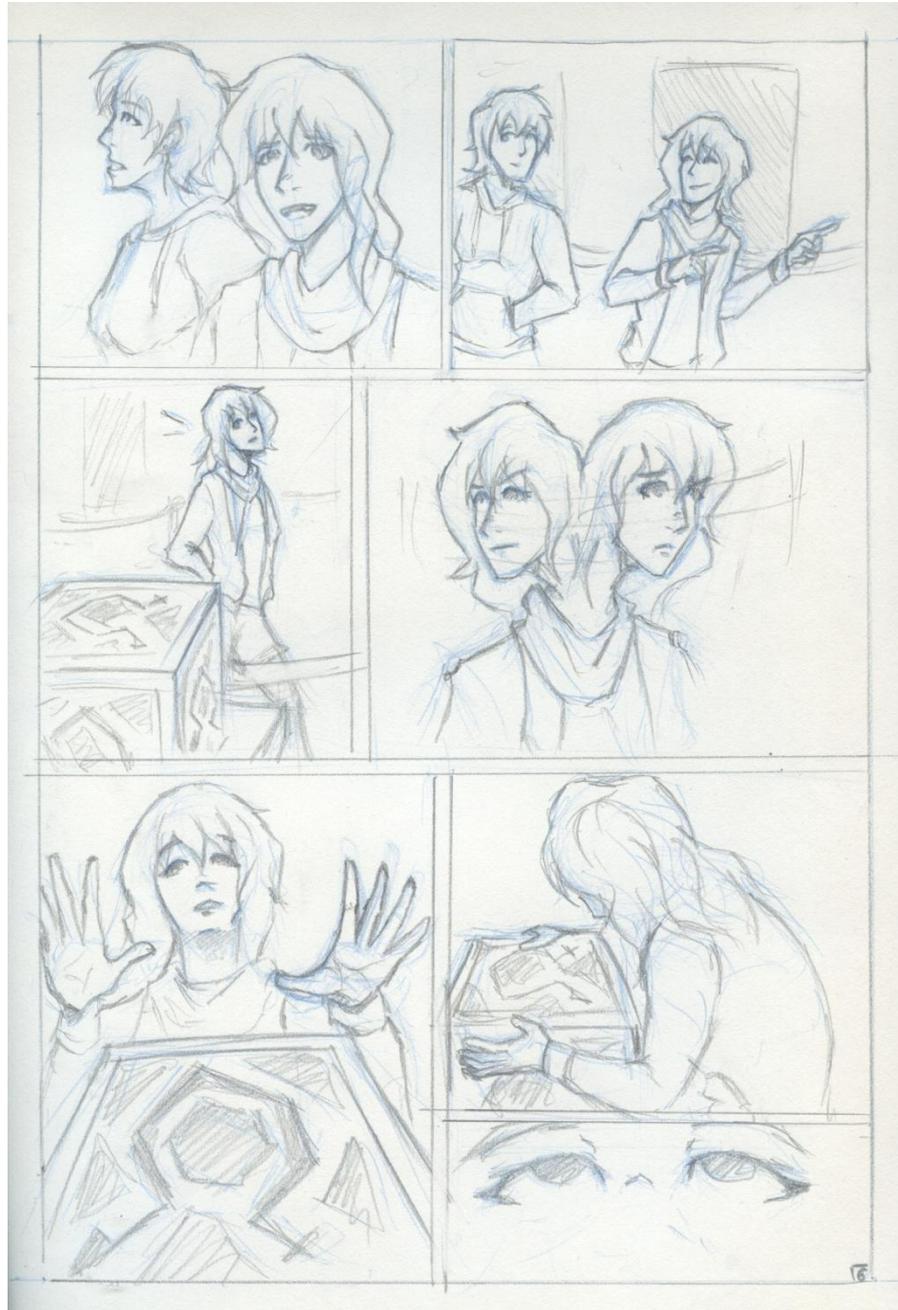


Fig. 14. Boceto de la página 6

5.2.3 Composición por páginas

La composición se creó a partir del storyboard y de las escenas de la animática. En las primeras composiciones había cosas que me fallaban, pero la más significativa era que las viñetas no tenían conexión entre ellas, les faltaba algo que señalara qué viñeta iba después y que aquello tuviera dinamismo.



Fig. 15. Prueba de página donde Alexandra baja las escaleras.

Estudiando esto último nos aconsejaron el uso de las miradas. Sin darnos cuenta, lo primero que buscamos en una viñeta es la cara del personaje y su mirada, que nos guía en la dirección que debemos tomar para continuar su lectura.

También hay que tener en cuenta que las páginas serán dobles, por lo que la última viñeta de una página podría dirigirte a la primera de la siguiente. Además hay que crear una secuencia, ver las viñetas como una sola escena que debe tener una dirección narrativa única. En el caso de usar dos páginas como una nos da mucho más juego en las escenas de acción debido a la horizontalidad del formato.

Las líneas cinéticas también ayudan mucho a dar énfasis a una escena pero no se debe abusar de ellas o su uso excesivo puede llevar a que las escenas de real importancia pierdan potencia y al lector no le llame la atención más que las demás.

5.3 ARTE FINAL

Una vez todo ha sido corregido comenzamos con los dibujos. Como en nuestro comic se utiliza un método digital, se crea el lienzo directamente con el programa Adobe Photoshop con un tamaño DIN A3. Así podemos comenzar a abocetar las viñetas primero colocando las formas principales y después haciendo un segundo boceto mucho más claro que nos facilite en su máxima medida el lineado. Una de las mayores ventajas de los programas digitales es que puedes alterar el tamaño de los elementos en cualquier momento, así como borrar lo que se necesite sin dejar ningún tipo de marca.

Se deben tener en cuenta los bordes de seguridad, por lo que el formato tendrá un sangrado de 1 centímetro por cada uno de sus bordes para evitar que los fallos de impresión hagan que nuestro dibujo se corte. Las viñetas también deben tener un margen entre ellas de medio centímetro de ancho. Utilizando el nuestro como ejemplo, nos parecía que las líneas demasiado rectas hacían que el cómic quedara menos orgánico, por lo que nos hicimos unas guías y trazamos los bordes a pulso.

Una vez las viñetas estén marcadas empezamos con los bocetos, utilizando un color marrón claro y con una opacidad media trazamos las figuras grandes y los elementos significativos, así como el movimiento de la escena y la adecuada para ellos. Una vez la composición esté ordenada y ligeramente abocetada hacemos el segundo abocetado. Bajamos la opacidad del primero boceto y con el mismo pincel utilizado en el anterior definimos las figuras y elementos hasta quedar satisfechos con el resultado final.

En caso de que las escenas sean muy complejas se pueden llegar a hacer tres abocetados o incluso abocetar por partes. En todo caso es un trabajo que precisa de mucho tiempo y esfuerzo para que todos los elementos formen una armonía y representen correctamente lo que se quiere decir.

5.3.1 Entintado

Antes de pasar al coloreado digital se debe definir bien el boceto que hemos hecho anteriormente con cuidado y precisión. La forma clásica de hacerlo es mediante tinta negra y pluma o con estilógrafos pero hay que ir con mucho cuidado ya que la tinta se puede correr si pasas la mano accidentalmente o si se usa tinta puede llegar a gotear. Además, se debe de haber practicado su uso con bastante con anterioridad para que el pulso no falle y la línea salga sin temblores.

Por esta razón nosotros hemos utilizado el método digital, que nos da la opción de borrar lo que hemos hecho con anterioridad sin dejar marcas y además nos permite hacer una línea homogénea. El principal interés por este método es que tiene una opción de estabilizador, que evita que la línea salga temblorosa. También nos da mucha más velocidad a la hora de rellenar zonas en negro con la opción del bote de pintura.

En general es un método mucho más limpio pero carece de esa textura gráfica que tiene el entintado tradicional.

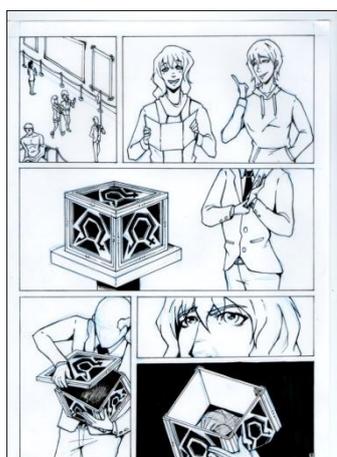


Fig. 16. Página 5 entintada de forma tradicional.

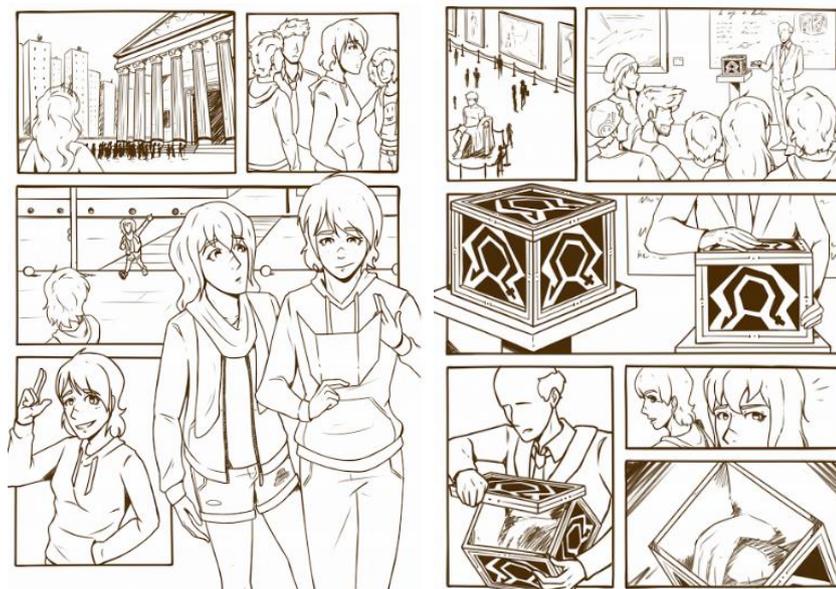


Fig. 17 y 18. Páginas 4 y 5 entintadas digitalmente.

5.3.2 Coloreado

Mediante las carpetas de Adobe Photoshop dividimos las capas que están destinadas al entintado de las que irán destinadas al color.

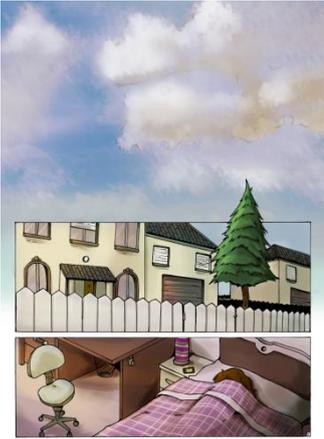


Fig. 19. Página número 1 antigua coloreada

Comenzamos dando los colores base con el bote de pintura que nos ayuda a rellenar todas las zonas rápidamente y nos permite hacer pruebas de color antes de elegir el definitivo. Una vez elegidos podemos colocar otros colores base menos importantes pero que aumentan la calidad del dibujo dependiendo del estilo de cada uno. En esta parte podríamos colocar las rojeces en las narices de los personajes, las pecas y las mechcas de Paula, el dibujo en la camiseta de Alexandra, etc.

Con los colores colocados empezamos a sombrear. Cada uno tiene su estilo de sombreado pero se puede dividir en dos grupos: el directo y el indirecto. El directo sería utilizar directamente el color que pensamos que tendrá la sombra, es decir, si el color normal es azul, la sombra sería de un azul más oscuro y desaturado. En esta novela grafica, en cambio, nosotros utilizamos el indirecto, que se basa en coger un color que represente sombra, como serían los azules, verdes o marrones desaturados y se colocan en las zonas de sombra bajo la opción de multiplicar. Así vamos creando varias capas con distintas opacidades pero bajo la misma opción, de manejar que van saliendo varios tonos de capa.

Tras esto se deben aplicar las zonas de luz con el uso de colores cálidos como pueden ser un amarillo o un naranja pastel. Esta vez no vamos a utilizar la opción de multiplicar, sino que usaremos la opción de superponer en las zonas de luz y acabaremos usando la opción de iluminar para los brillos finales.

Finalmente se pueden igualar más los colores entre sí pintando toda una viñeta de un color por encima de todas las capas anteriores, utilizando la opción de multiplicar o superponer según convenga y bajando la opacidad.

Algo que también ayuda es darle matices al entintado, por lo que tendemos a iluminar las zonas donde da la luz con un color amarillo o blanco y a oscurecerlo en las zonas donde la sombra predomina con un verde oscuro o un negro.



Fig. 20. Página número 1 coloreada



Fig. 21. Ilustración completa de la portada del tomo 1.

5.3.3 Diseño de la Portada

La portada de cada tomo recopilara la historia contada a lo largo de tres capítulos, por lo que, a pesar de que en el proyecto solo aparecerá el primero, decidimos hacer una que fuera adecuada para que finalmente pudiera abarcar esos tres capítulos de la historia.

En la primera portada que ilustramos aparecía Feranjorth, un personaje principal que aparece al final del primer capítulo, saltando de un edificio a otro con una perspectiva cónica frontal. Aunque esta es solo una de las ilustraciones que planeamos hacer, ya que finalmente se harán 2 más para elegir una como portada final e incluir las demás dentro del cómic como portadas alternativas.

Por último se añadirá el nombre del cómic, el nombre del autor y el número de tomo.

También se debe diseñar una contraportada. En este caso hemos utilizado la profecía que se relata dentro como un comienzo para la sinopsis del cómic:

“El tiempo dormirá.

La oscuridad hará caer el rayo sobre la sangre del asesino.

El frío los volverá esclavos de aquello que crearon.

Y entonces la humanidad conocerá el olvido con sus ojos ciegos.”

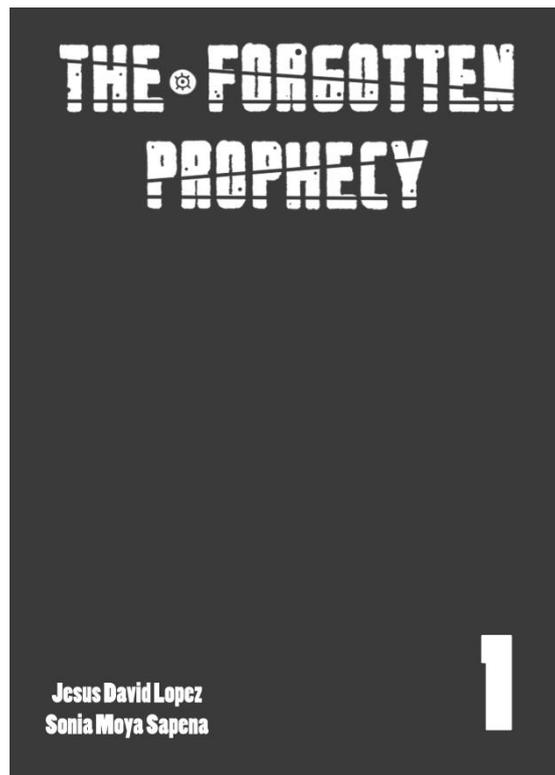


Fig 22. Portada interior.

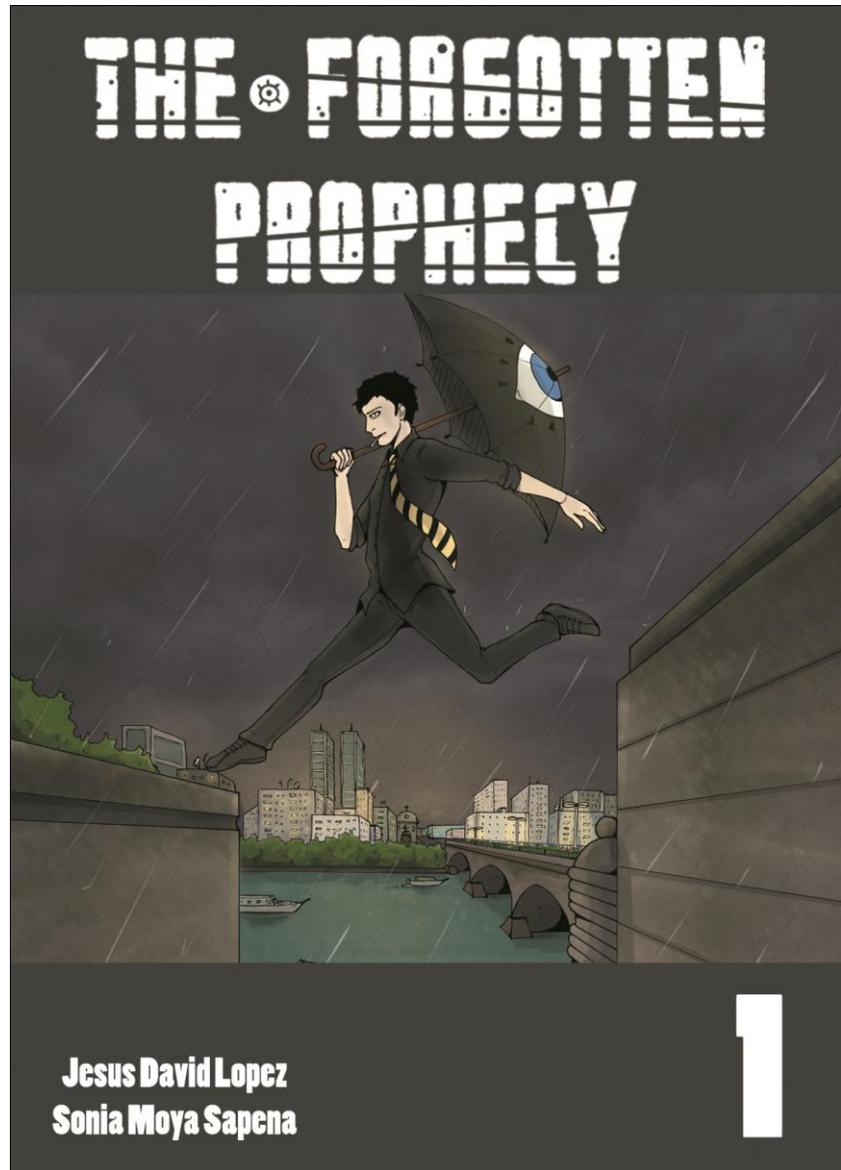


Fig. 23. Portada del tomo 1.

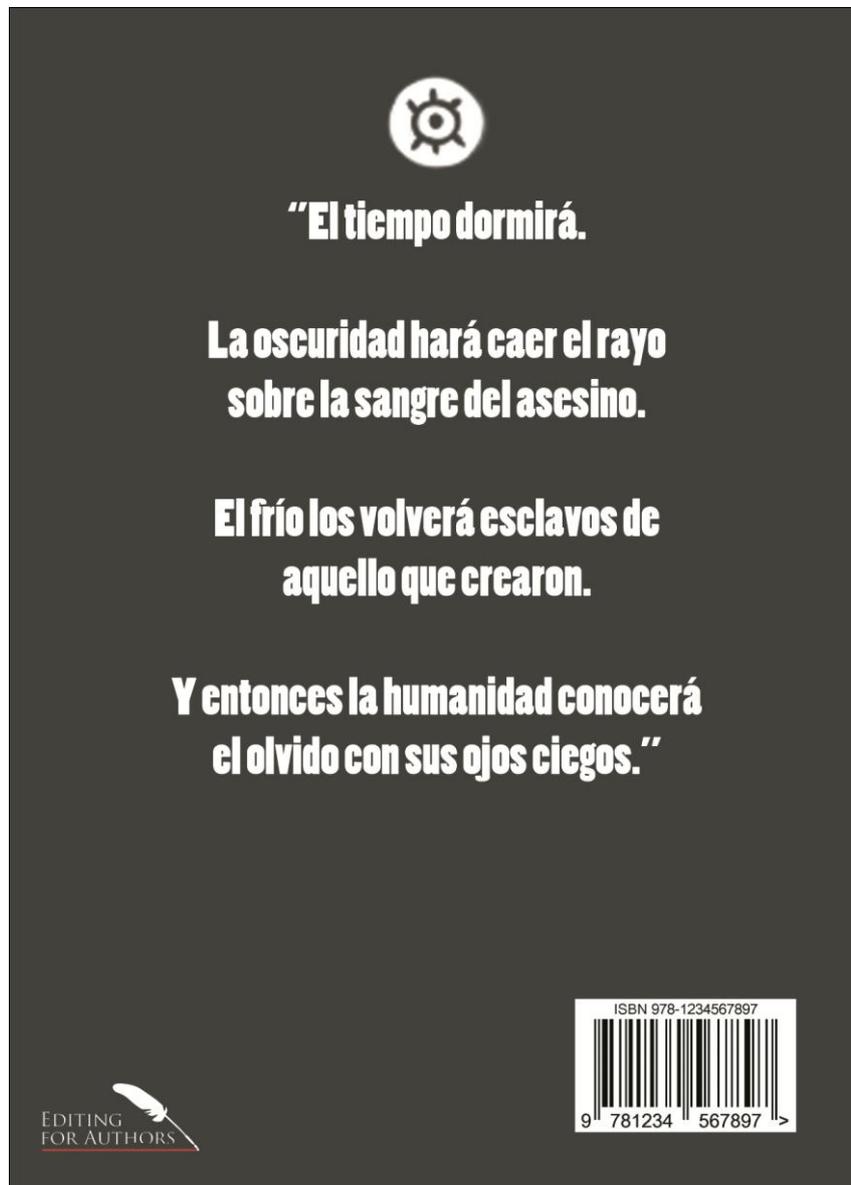


Fig. 24. Contraportada

5.3.4 Maquetación

Como último paso se añaden los cuadros de texto y bocadillos, así como las onomatopeyas.

Se montan todas las páginas con Adobe Indesign, incluyendo portada y contraportada, y se exporta en formato .pdf, evitando así que el imprenta.

Hecho esto ya se puede llevar a imprimir, pero antes se debe hacer una búsqueda de la mejor relación calidad-precio. De esta manera podremos imprimir nuestro cómic con una buena calidad de impresión y al mejor precio.



Fig. 27 y 28. Marcapáginas de Feranjorth y Alexandra



Fig. 29 y 30. Pegatinas de Feranjorth y Alexandra

7. PÁGINAS

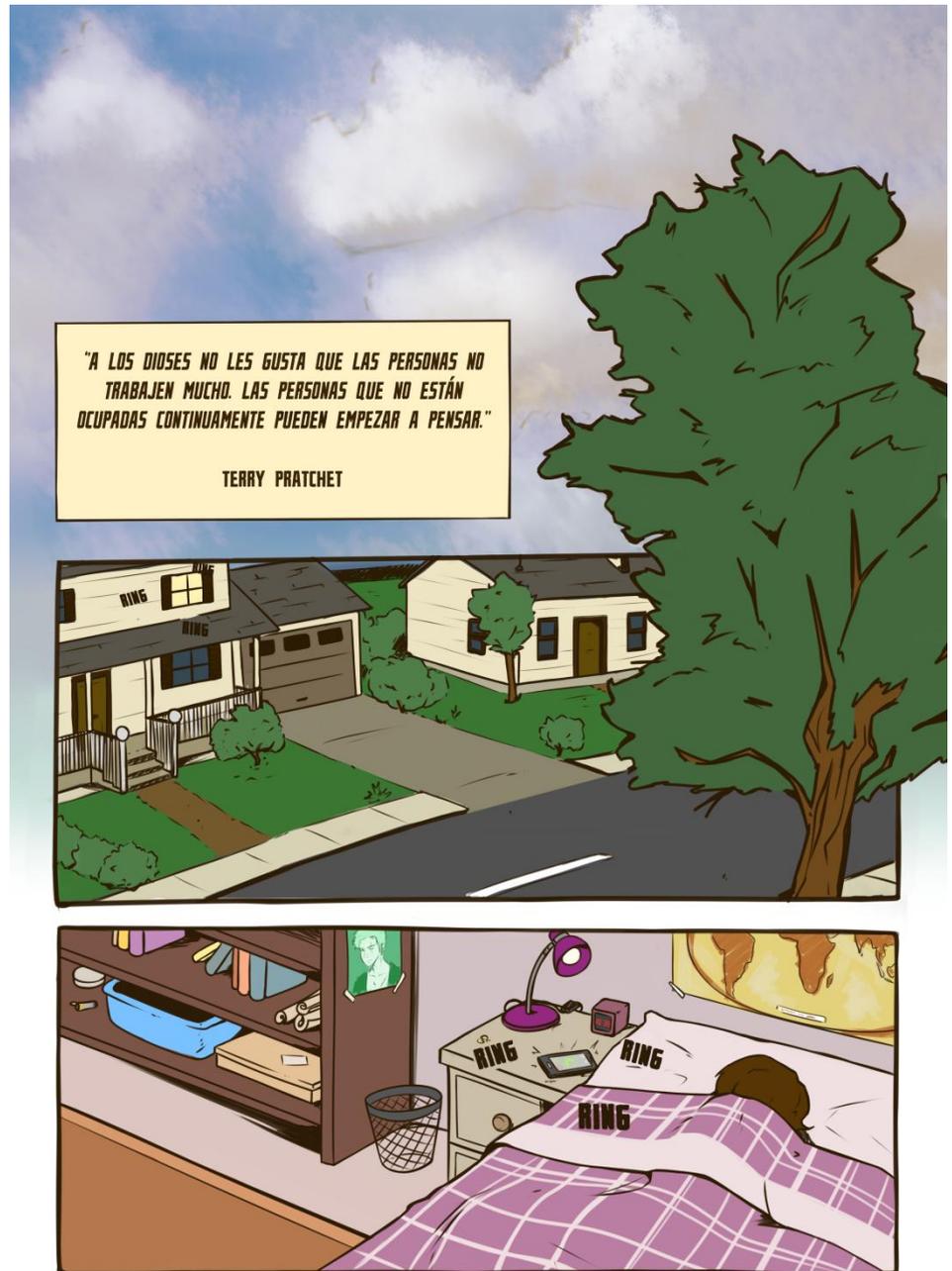


Fig. 31. Página 1



Fig. 32. Página 2



Fig. 33. Página 3

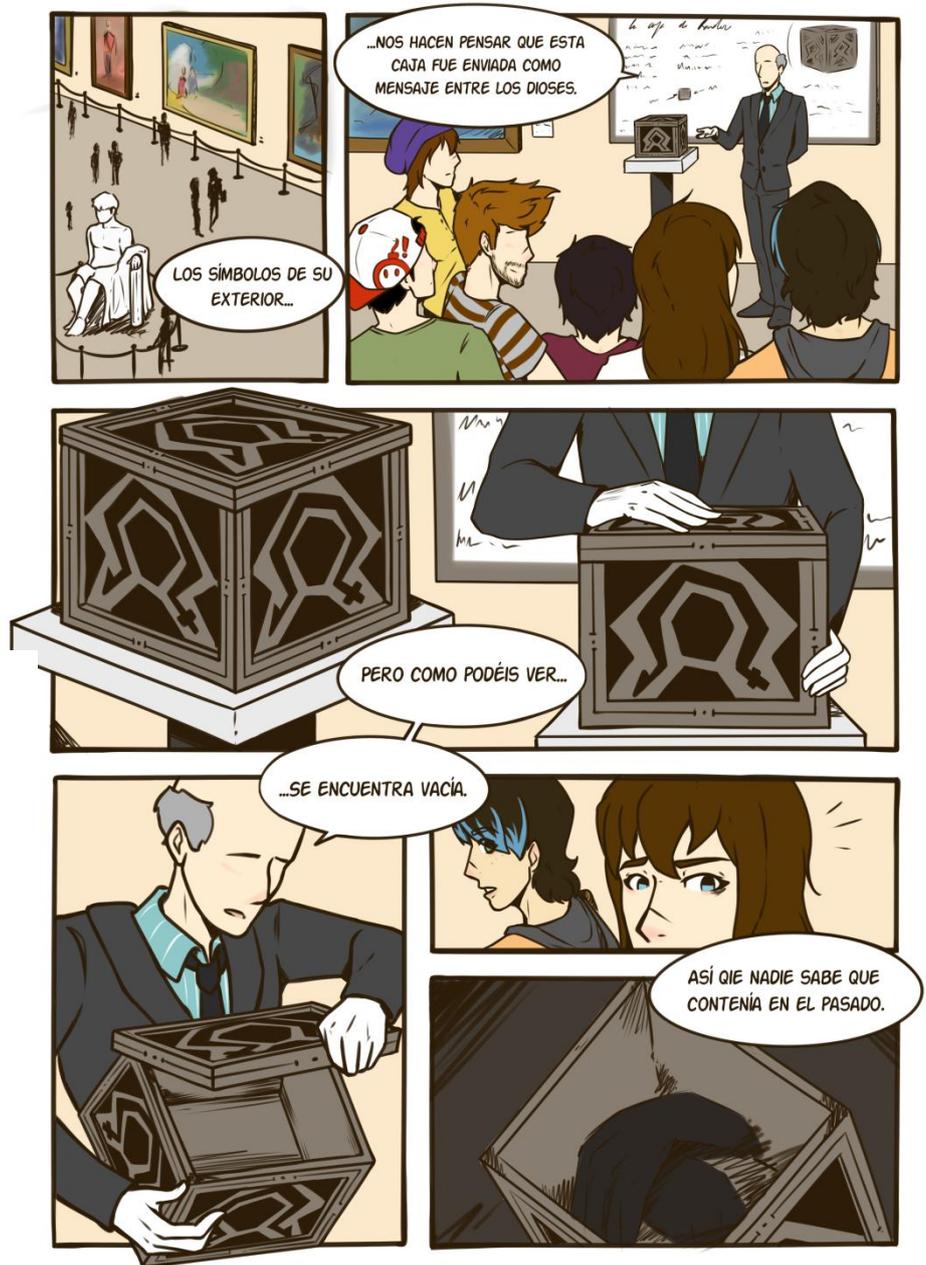


Fig. 35. Página 5



Fig. 36. Página 6



Fig. 37. Página 7



Fig. 38. Página 8



Fig. 39. Página 9

8. CONCLUSIONES

Los comienzos en el mundo de la novela gráfica son siempre duros. Con este proyecto nos hemos iniciado en el mundo del cómic independiente y nos hemos visto rodeados de inconvenientes que nos hacían cambiar nuestros planes continuamente.

Así tras más de un año de preproducción nuestro proyecto está empezando a ver la luz. La idea que teníamos para el guion llevaba en nuestra mente desde hacía bastante tiempo y, gracias a esto, la búsqueda de información y su aplicación en la historia fue relativamente rápida. El diseño de los personajes principales fue bastante automático, ya que sus personalidades les hacían muy característicos y fue sencilla su representación. Por el contrario, los personajes secundarios requerían de más esfuerzo, mayormente aquellos antagonistas que no se han visto en el capítulo que abarca este trabajo.

Las mayores dificultades surgieron en el momento de ilustrar las páginas. Nos dimos cuenta de que para contar algo muy simple nos extendíamos demasiado, lo que nos hizo cambiar tanto el número de páginas como las viñetas y textos, reduciendo su extensión y haciendo la historia más directa sin llegar a centrarse solo en el arco principal.

A nuestro parecer resolvimos correctamente esa parte pero, a su vez, pensamos que cometimos errores en el momento de conectar las viñetas entre sí. Aunque la forma más común de entrelazarlas es mediante las miradas de los personajes, es fácil equivocarse o no representar de forma adecuada la dirección de lectura que se debe seguir mediante las ilustraciones.

En general, este trabajo nos ha supuesto una satisfacción personal y vamos a llevarlo lo más lejos posible a través del merchandising creado para llegar a un gran número de personas y, a ser posible, conseguir un apoyo económico por parte de aquellos que sigan el cómic día a día.

Como conclusión final decir que uno de nuestros hobbies es leer cómics y siempre hemos deseado que nuestras historias llegaran a más gente, por lo que llevar a cabo este proyecto ha sido un empujón a ese propósito. Nos hizo empezar a tomárnoslo más en serio y hemos llegado incluso a sentirnos como unos directores de cine, porque cuando creas un cómic te das cuenta de la complejidad que este tiene, debes ser quien elige a los actores creando los personajes que dirigirán tu historia, detallando su personalidad y eligiendo su físico, pero también debes ser guionista y decidir que acontecimientos sucederán en la historia, cómo reaccionará cada personaje y

las interacciones que tendrán a lo largo de esta y para ello tienes que revisar una y otra vez cada parte del guion buscando errores.

Además debes ser el cámara y el diseñador gráfico, debes crear las escenas con tus propias manos, como si cada viñeta fuera un fotograma de lo que algún día será tu película, y si una escena no te gusta, la vuelves a dibujar hasta que logres sentir que es lo que estabas buscando.

Pero todo ello es necesario para poder realizar aquello que quieres de la mejor forma posible, con cada paso que das, aprendes, mejoras, algo que nunca se deja de hacer y que te inunda una sensación reconfortante que a pesar de ser consciente de que es un duro camino, te hace seguir adelante sabiendo que, cada vez que acabes un capítulo o trozo de ese cómic, lo podrás ver y tocar y sentir lo que se siente cuando materializas un sueño.

9. BIBLIOGRAFÍA

9.1 LIBROS

- RICK RIORDAN *"El ladrón del rayo, Percy Jackson y los dioses del Olimpo."* Editorial: Salamandra, 2005.
- *"Diccionario de la mitología mundial."* Editorial: Edaf, 1971.
- HOMERO *"La Ilíada."* Editorial: S.L.U. Espasa libros, 2003.
- HOMERO *"La Odisea."* Editorial: Juventud, 2012.
- ROBERT GRAVES *"Los mitos griegos."* Editorial: Ariel, 2016.
- TERRY PRATCHETT *"El color de la magia."* Editorial: debolsillo, 2016.
- ROBIN HARD *"El gran libro de la mitología griega."* Editorial: La esfera de los libros, 2016.
- JEAN PIERRE CORTEGGIANI *"El gran libro de la mitología egipcia."* Editorial: La esfera de los libros, 2010.
- VV.AA. *"Mitología: todos los mitos y leyendas del mundo."* Editorial: RBA Libros, 2005.

- PIERRE GRISON "*Dionisios: raíz de la vida indestructible.*" Editorial: Herder, 2011.

9.2 CÓMIC

- BRIAN K. VAUGHAN "*Paper Girls.*" Editorial: Planeta Cómic, 2015.

- VICTOR ARAQUE "*Buckson.*" Editorial: Grafito Editorial, 2016.

- MASASUMI KAKIZAKI "*Green Blood.*" Editorial: Milky Way Ediciones, 2015.

- ROBERT KIRKMAN "*Los muertos vivientes.*" Editorial: Planeta DeAgostini, 2004.

- JASON LATOUR "*Spider-Gwen vol.2*" Editorial: Panini Cómic, 2016.

- MARK WAID "*JLA: Torre de Babel.*" Editorial: Salvat, 2015.

10. ANEXOS

En el siguiente enlace he añadido todos los elementos que he utilizado para completar el cómic:

<http://sta.sh/249hcdc5unr>

En él se encuentran los siguientes elementos:

- Animática
- Guión de los capítulos desde el 1 al 10.
- Pruebas de cómic.
- Referencias de los personajes principales.

- Merchandising.
- Estudio de perspectivas.
- Bocetos
- Páginas
- Portadas y contraportada