

TFG

EUTANASIA

EL HUMOR NEGRO EN LA NOVELA GRÁFICA EN SERIE

Presentado por Jose Luis Bonanad Perales

Tutor: Alejandro Rodríguez León

Cotutor: David Heras

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo presenta una propuesta de novela gráfica en serie de capítulos independientes entre ellos, pero con una misma temática y un mismo estilo de humor negro. Consta de una primera entrega acabada, "Eutanasia", en la que se presenta el estilo que tendrán las siguientes también. En Eutanasia, la historia se construye principalmente a través del diálogo entre los dos protagonistas, de forma estrambótica y fluida. Esta novela gráfica de humor negro trata de la relación de dos amigos, con la peculiaridad de que uno de ellos sufre en el hospital con una enfermedad terminal y suplica a su amigo por una muerte digna. El problema es que son muy inútiles.

El trasfondo de esta historia pone énfasis en una problemática cada vez más evidente en nuestra sociedad y es la de la muerte asistida y la polémica de si esta situación es moral o éticamente aceptable.

Está hecho sobre papel con rotuladores y rottrings con un estilo de dibujo intermedio entre el realismo y la más sencilla caricatura.

Palabras Clave: Novela Gráfica, Serie, Narrativa, Guión, Humor Negro, Dibujo

SUMMARY AND KEYWORDS

This work presents a proposal serial graphic novel with independent chapters among them but with the same thematic and the same style of dark humor. It consists of a first finished part, "Euthanasia", in which it is presented the style that the following ones will have. In Euthanasia, the story is constructed mainly through dialogue between the two protagonists, in a bizarre and fluid way. This dark humor graphic novels it is about the relationship of two friends, with the peculiarity that one of them suffers in the hospital with a terminal illness and begs his friend for a dignified death. The problem is that they are very useless.

The background of this story emphasizes a problem that is increasingly evident in our society and is that of assisted death and the controversy of whether this situation is morally or ethically acceptable.

It is made on paper with markers and rottrings with an intermediate style of drawing between realism and the simplest caricature.

Keywords: Graphic Novel, Serie, Narrative, Script, Dark Humor, Drawing

AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos van para mi primo Alejandro, por su personalidad, por venir a ver cómo iba haciendo el cómic y apoyarme.

A todos mis amigos que me animaron a seguir tras enseñarles parte de lo que llevaba hecho, aflojando así la carga de pensar que no estaba suficientemente bien.

Por último, agradecerle a Timmy por su gran apoyo y ejemplo que me ha dado durante toda la carrera.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA	5-8
2.1 OBJETIVOS GENERALES	5
2.1.1 Objetivos específicos	5-6
2.2. METODOLOGÍA	7-8
3. CÓMIC	8-9
4. REFERENTES	9-10
5. CONCEPTO E IDEA	10-11
6. DESARROLLO DEL PROYECTO EUTANASIA	11-22
6.1. ANTECEDENTES	11-12
6.2. CÓMO SE REALIZÓ EUTANASIA	12-15
6.3. MOTIVOS PARA REALIZAR EUTANASIA	15
6.4. CONCEPTOS LIGADOS	16-17
6.5. SINOPSIS	17
6.6. GUION	17-18
6.7. PERSONAJES	18
6.7.1 Ficha de personajes	18-21
6.8. DISEÑO DE PERSONAJES	22
7. CONCLUSIÓN	22-23
8. BIBLIOGRAFÍA	23-25

8.1. MONOGRAFÍA	23
8.2 PÁGINA WEB	24
8.3 AUDIOVISUALES	24-25
9. ANEXOS	

1. INTRODUCCIÓN

Para este trabajo he realizado una novela gráfica de 38 páginas, en la que se presenta un humor negro y absurdo en situaciones dramáticas.

Me decidí por hacer una novela gráfica debido a que disfruto escribiendo guiones e ideas surrealistas y quería llevarlas a este formato ya que permite narrar de forma secuencial mediante el dibujo, facilitando así el llevar a cabo ciertas escenas como las de las páginas 14 y 35, que sería muy difícil realizar en otros medios como el video.

Esta historia está basada en parte en situaciones personales pasadas por el filtro de lo que me habría hecho gracia que hubiera pasado o pasara y por otra parte está basada en lo que se me ocurre en situaciones cotidianas como ir a hacer la compra (página 11) o estar en una terraza mirando al cielo viendo cómo pasan los aviones (página 3).

En esta obra he querido transmitir mediante un estilo de dibujo despreocupado y expresivo el carácter de la historia y los diálogos estrambóticos; y a pesar de haber llegado a completar únicamente la fase de abocetado del proyecto, pienso seguir en esa línea expresiva y despreocupada cuando le dé el resultado final.

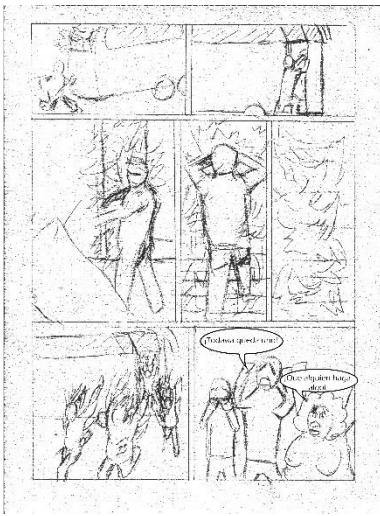


fig. 1. Página 14 novela gráfica Eutanasia

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de este proyecto era conseguir trabajar una historia con humor negro construida primordialmente a través del diálogo de dos personajes principales mediante la novela gráfica; ya que este medio me permitía ser director, guionista, dibujante, director de fotografía, encargado del montaje e incluso actor.

Dentro de este objetivo quería llegar a tener una novela gráfica con todas las páginas abocetadas y a ser posible algunas totalmente finalizadas y todo esto hacerlo sin utilizar medios digitales más que para los diálogos.

2.1.1 Objetivos específicos

Elaborar un guion personal con una temática sujeta a debate.

Esbozar de forma suelta y sintiéndome cómodo.

Evidenciar un problema mediante el uso del humor negro sin dejar totalmente de lado el hecho dramático.

Dibujar con un estilo que se adecúe a la historia y con el que me sienta a gusto haciéndolo.

Trabajar unos tipos de personalidades muy locas con las que mantener un estilo seriado.

2.2. METODOLOGÍA

Empecé este proyecto gracias a la asignatura de Narrativa secuencial: cómic. Ahí decidí escribir y llevar a cabo una historia propia y a partir de elementos que me fueran familiares. La idea de que la historia girara en torno a la eutanasia surgió mientras veía un capítulo de la serie televisiva *Dexter*, en el cual el protagonista le llevaba un trozo de tarta durante días a una amiga que estaba muriendo en el hospital y le hacía compañía hasta que finalmente le practicaba la eutanasia.

Al ver ese episodio me hizo gracia la idea y empecé a escribir sobre la marcha lo que me venía a la cabeza en base a ese tema.

Quería que la historia estuviera protagonizada por dos personajes principales muy estrambóticos por lo que decidí basarme en el tipo de conversaciones que tengo con mi primo Alejandro o con mis amigos y en películas como *Clerks* y *Slacker*. De *Slacker* me llamó la atención sobre todo el hecho de que la cámara fuera siguiendo a varios personajes y cambiaran tras unos minutos a otros personajes continuamente sin quedarse nunca con unos en concreto. Esto me sirvió para crear las escenas intermedias como la de la página 19.

Comencé a ver documentales, entrevistas y películas que trataran la eutanasia y el humor negro.

Una vez acabé de escribir el guion pasé a hacer la estructura de las viñetas para las páginas en sucio sobre folios. Empezaba dibujando cada viñeta como quería que se viera con un plano que tuviera peso y aportara algo en concreto a lo que quería contar (como por ejemplo en la viñeta 5 de la página 18 en la que uso de referencia el tipo de iluminación y composición de Hopper para transmitir la depresión y la soledad), luego iba haciendo más viñetas pensando como si hiciera el montaje de un video, seleccionando partes determinadas de una acción para que tuviera una continuidad secuencial fluida y estable. Una vez tenía las viñetas para una página, pasaba a organizarlas probando distintas estructuras de modo que la narrativa fuera legible con facilidad y empezara y acabara en unas viñetas en específico para mantener al máximo posible la atención del lector al pasar de una página a otra.

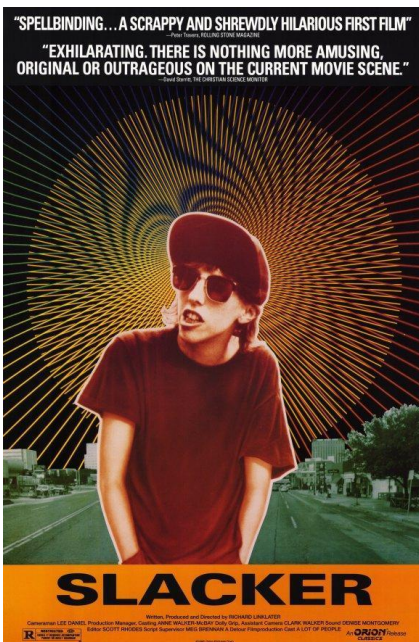


fig.2. Portada película Slacker, Rick Linklater, 1991.

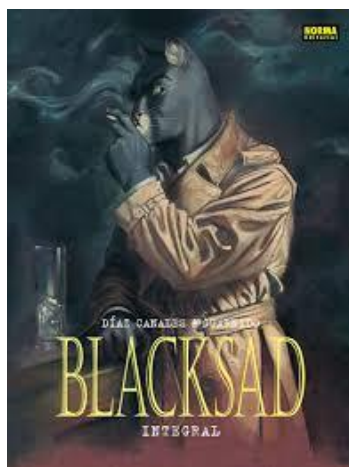


fig.3. Portada novela gráfica Blacksad, Díaz Canales, Guarnido, 2000-actualidad.



fig.4. Novela gráfica Maus, Art Spiegelman, 1991.

Teniendo ya clara la estructura de las viñetas dentro de la página y el contenido de éstas, pasaba todo esto al soporte definitivo en papel de acuarela de 300gr y tamaño A4. Escogí el tamaño A4 porque me siento cómodo dibujando en formatos pequeños y además es muy práctico para sintetizar y dibujar las viñetas con mayor velocidad en ocasiones.

Delimitaba las viñetas con escuadra y cartabón a lápiz con una separación entre viñetas de 0.3 cm, con una separación de 1cm con el borde superior de la página, 1,5cm con los bordes laterales y 2 cm con el borde inferior. Me decanté por usar estas distancias ya que me parece que son las que más se adecuan a mi proyecto tras comparar las que usaban en novelas gráficas como Blacksad o Maus; en Blacksad se usa un estilo más realista y una distancia menor entre viñetas y página, mientras que en Maus se usa un estilo poco realista con mayores distancias; por lo que me quedé en un punto intermedio.

El diseño de los personajes me resultó muy costoso porque no me decidía a lanzarme por un estilo de dibujo en concreto. Hasta que no llevaba unas 20 páginas abocetadas no tuve un diseño de personajes definitivo.

3. CÓMIC

Ha habido muchas formas de entender el cómic a lo largo de su historia y hoy en día sigue habiendo muchas otras ya que éste es un arte muy flexible y libre. Will Eisner definió el cómic como “arte secuencial”, sin embargo, si he de escoger una definición de cómic, me quedo con la que Steve McCloud definió poniendo a prueba la anterior.

Definición de cómic según Scott McCloud¹: “Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.

En este punto me gustaría diferenciar la novela gráfica del cómic ya que es algo que suele salir a debate. Muchos autores, tanto guionistas como dibujantes, coloristas o cualquiera que haya trabajado en un cómic o simplemente sientan interés por este arte han dado su opinión acerca de este tema, pero casi siempre desde un punto personal. Partiendo de esto se podría afirmar que el concepto de cómic se podría utilizar de forma genérica de modo que envolviera al resto de términos como la novela gráfica, el tebeo o la tira.

Por otra parte, el término de novela gráfica se empezó a utilizar hacia el final de los años setenta, con el objetivo de llegar a un público mayor y llegar a competir con la novela. Gracias a esto el cómic, tradicionalmente relacionado con un público más bien infantil y joven consiguió dar un gran paso, a través de

¹ MC CLOUD, S. *Entender el cómic*. España: Astiberri, p.45

obras como *El contrato con Dios*, de Will Eisner, que él mismo la proclamó como la primera novela gráfica. Así pues, nos referimos a novela gráfica cuando se trata de un cómic que está más unido a un público adulto y no necesariamente comprador habitual de cómics y que según la experta en historieta Ana Merino, buscan una unidad temática. “Las primeras novelas gráficas no se pensaron como piezas cerradas, si no que formaron parte de proyectos seriados”². Además de las novelas gráficas hoy en día se espera de ellas que presenten un esquema narrativo tradicional, por lo general de unas nueve viñetas por página separadas en tres filas, y que resuelva la trama de la historia de forma que quede concluida. De esta forma podríamos ejercer una comparación entre novela gráfica dentro del cómic y largometraje dentro del ámbito cinematográfico.

Por contraste, el término de tebeo o historieta hace referencia a aquellos cómics de menor extensión en comparación con la novela gráfica y que es común que se presenten de forma seriada; siendo comparables con las series de televisión y su seriación en forma de capítulos.

Finalmente, el término de tira se utiliza para referirse a un cómic con una duración ínfima, que generalmente suele emplear entre 3 y 6 viñetas y sería comparable a una broma, un gag o un sketch televisivo, sin estar sujeta por ello a ser cómica, ya que al igual que en la novela gráfica y el tebeo la temática y el género es completamente libre.

4. REFERENTES

Kevin Smith es el creador de *Clerks*; lo que me atrajo de *Clerks* fueron las personalidades, la forma de hablar y lo que dicen los personajes, todos son muy excéntricos y eso es lo que le da vida a su mundo.

Charlie Brooker es el creador de *Black Mirror*, serie que trata de cómo afecta a nuestras vidas el uso de las tecnologías. Cada episodio trabaja una historia diferente, con distintos personajes, distinto espacio y tiempo en ocasiones, sin embargo, todos tienen la misma ambientación que habla de la forma en que se podría vivir en el futuro y de cómo vivimos ahora.

Edward Hopper fue un gran pintor estadounidense del siglo XX conocido sobre todo por sus cuadros que muestran situaciones cotidianas con un gran trasfondo de soledad e incluso depresión dado por sus composiciones y el uso de la iluminación.

Isaac Sánchez es el dibujante y escritor de *Taxus* y lo que más me gustó de él es que se fija en lo que tiene alrededor para crear algo cercano para contar historias más personales y que le llegue a la gente. Para *Taxus* dibujó todo a



fig.5. Portada película Clerks, Kevin Smith, 1994.



fig.6. Sol de la mañana, Edward Hopper, 1952.

²MERINO, A. *10 ensayos para pensar el cómic*. España: Eolas Ediciones, 2017.



fig.7. Cómic Taxus, Isaac Sánchez, 2017.

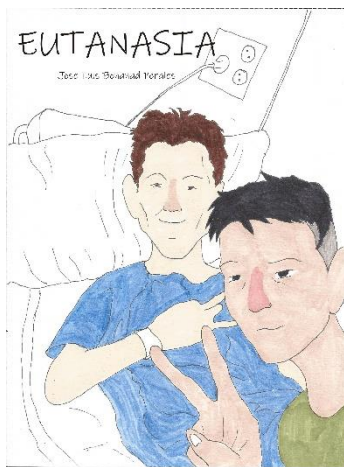


fig.8. Portada novela gráfica Eutanasia.

lápiz y coloreó con acuarela ya que según dijo en una entrevista³ es de la forma en que disfruta dibujando y pintando al contrario que con las tabletas gráficas.

Carlos Giménez también habla de lo cotidiano de las cosas del día a día de lo que para él es familiar y cercano para atrapar con sus historias a su público. Sabe adaptar su estilo de dibujo al carácter que quiere transmitir en la historia. Además, en *Los profesionales* construye la historia a través de los diálogos.

Los Monty Phyton fueron un grupo de humoristas británicos compuesto por Graham Chapman, John Cleese, Terry Jones, Terry Gilliam, Eric Idle y Michael Palin. Lo que me encanta de los Monty Phyton es que tenían un control creativo absoluto que les permitía experimentar gracias a ser ellos mismos los guionistas y los actores. Gracias a su experimentación con su uso de la comedia trajeron un estilo de humor absurdo único.

5. CONCEPTO E IDEA

El tema principal de este trabajo es la eutanasia; por ello investigué viendo documentales que trataran el tema, viendo películas en las que se usara humor negro para abordar esa temática y leyendo artículos al respecto.

Según la Real Academia Española, la definición de eutanasia proviene del griego y significa muerte dulce. La eutanasia consiste así en la intervención deliberada de poner fin a la vida de un paciente sin perspectiva de cura; proporcionando una muerte sin sufrimiento.

De todo lo que vi me centré sobre todo en el programa *Samanta y La Vida* y en la película *Third Star*.

En *Samanta y La Vida* entre otros temas hablaron sobre la eutanasia con la campeona paralímpica Marieke Vervoort. Esta mujer padecía una enfermedad degenerativa en la que cada vez iba teniendo más días malos que buenos. Hablaba de su sufrimiento y del hecho de que de no haber tenido la opción de la eutanasia se habría suicidado hace tiempo por temor a quedar atrapada en un dolor continuo. Al vivir en Bélgica Marieke tenía esta opción desde el 2002 al contrario que actualmente en España donde por el momento continúa siendo ilegal. Marieke lleva desde el 2008 con sus papeles para la eutanasia firmados; y según ella misma afirma esto le ayudó a continuar viviendo y a seguir con su carrera deportiva, ya que era un alivio saber que tenía una salida.

³ <https://www.ivoox.com> › Por Panmios › Pensadores de viñetas

Marieke Vervoort: “Cuando no había eutanasia quería matarme. Todavía sigo aquí porque sé que cuando llegue el momento en el que no pueda más, podré pulsar el botón”.

“La gente tiene que darse cuenta de que la eutanasia no es un asesinato, es un derecho”.

La conclusión de Samanta Villar a esta entrevista fue muy clara: “Si controla su muerte, controla también su vida”.

Por otra parte, la película *Third Star* trata de un hombre que sufre una enfermedad terminal y se embarca en un viaje a su lugar favorito en el mundo acompañado de sus mejores amigos. Este grupo de amigos bromea continuamente, consiguiendo así que desaparezca el dolor del protagonista momentáneamente, ayudándole así a sobrellevar sus últimos momentos de vida.

De esta película encuentro relevante el hecho de que trataran de forma dramática la enfermedad terminal del protagonista, pero no de forma excesiva; tan solo en momentos marcados para no dejar de lado el motivo principal de la trama. También encuentro significativa la dirección de fotografía por parte de Carlos Catalán a lo largo de este largometraje por su uso del encuadre y la elección de planos; sobre todo los subjetivos y primeros planos que mostraban el dolor ya que considero que acercaban mucho al espectador a los momentos clave de esta historia.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO EUTANASIA

6.1. ANTECEDENTES

Siempre me ha gustado que me cuenten historias; ya sea a través del cómic, del video, de la pintura, de la música o de cualquier otro medio y creo que por ello me agrada tanto poder ser yo quien cuente una historia mediante esta novela gráfica.

Para este proyecto quería llegar a realizar una temática con la que sentirme cómodo y a gusto para poder llevarla a la seriación utilizando distintos personajes e historias. Al igual que en *Black Mirror* mantienen la temática de la tecnología en nuestras vidas, yo quiero mantener como temática común el tipo de personajes absurdos que crean todo tipo de situaciones desbordantes, encabezando la historia con dos personajes principales afines.

Comencé creando este tipo de historias de forma más sosegada en la asignatura de Realización de Relatos de Ficción teniendo como profesor a Fernando Canet Centellas. En esta asignatura desarrollé un guion titulado

Gilipollas, en el cual comencé a escribir de forma suelta una conversación entre tres amigos sobre la cual se construye toda la trama. Toda la acción sucede en una terraza de bar y la historia se construye mediante diálogos con tono de humor negro y mediante la narración de anécdotas por parte de alguno de los personajes siguiendo en la línea del humor negro y absurdo. Las anécdotas, al igual que los diálogos, están mayormente basados en experiencias propias o de gente cercana a mí, ya que como muchos guionistas recomiendan es mejor basarse en lo que se conoce para hacer buenas historias.

Gracias al haber hecho este guion me vi animado para llevar al formato del cómic una nueva historia que partiera de las bases de mi anterior guion, pero esta vez con más escenarios, más personajes, más acción y un humor más surrealista.

6.2. CÓMO SE REALIZÓ EUTANASIA

Como ya me he referido en los objetivos, Eutanasia se ha podido realizar gracias a tener una libertad total para plasmar una historia propia mediante un estilo de dibujo personal y llevando a cabo todas las fases del trabajo de una forma individual.

A la hora de crear un comic se deben tener en cuenta una serie de cinco elementos. La idea que será la base del trabajo, el estilo en el que se tendrá en cuenta el tema que se trata y el género entre otras cosas, la estructura donde se decidirá como componer el trabajo, la destreza donde se aplicarán los conocimientos y la habilidad para superar los contratiempos y la superficie será el resultado final (Scott Mc Cloud).

El trabajo de director escogiendo cómo se tenían que comportar los personajes, haciendo que tuvieran matices teatrales.

El trabajo de guionista escribiendo enteramente una historia y teniendo la satisfacción de hacerlo totalmente a mi manera, sin autocensurarme.

El trabajo de dibujante en el que he podido dibujar todo de la forma que más me gusta que es usando rotuladores de forma expresiva modelando y dando volumen mediante la variación de tonalidades y trazos.

El trabajo de director de fotografía escogiendo el tipo de plano en base a lo que aporta y se transmite en cada viñeta, haciendo referencias a tipos de plano y composiciones de películas, cuadros o incluso videojuegos con motivos de peso al incluirlas. Cada plano que elegía lo hacía teniendo en mente la fluidez y el posterior trabajo de montaje de las viñetas en la página.

El trabajo de montaje en el que decidía como tenían que conjugarse las viñetas dentro de una página y cómo se relacionaban las páginas entre sí. Además de

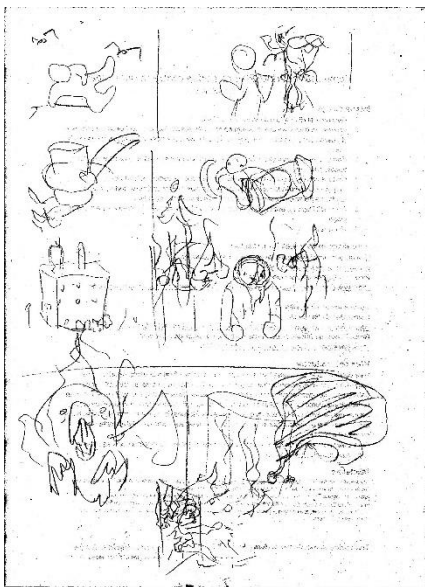


fig.9. Esquema de página novela gráfica Eutanasia.

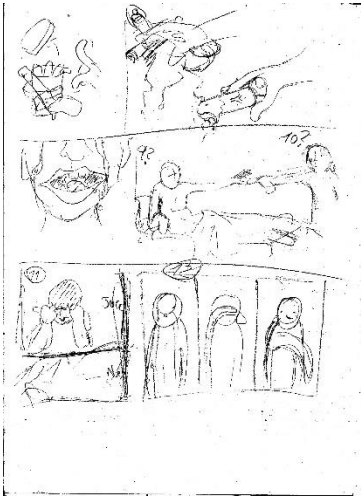


fig.10. Esquema de página novela gráfica Eutanasia.



fig.11. Página del cómic 8 The Walking Dead, Robert Kirkman, Jay Bonansinga, 2003.



fig.12. Arte conceptual de la película Los mundos de Coraline, Henry Selick, 2009.

dibujar cada plano pensándolo como una serie de fragmentos de una secuencia que deben unirse en el montaje. Teniendo en mente constantemente la forma en que se monta un video; por ejemplo, si quieres que un personaje encuentre un bote de pepinillos primero haces un plano del personaje mirando algo, en estos casos siento predilección por un plano medio, seguidamente muestras lo que el personaje estaba mirando, al tratarse de un objeto personalmente prefiero emplear un plano detalle, y finalmente muestras la cara del personaje reaccionando a lo que ha visto usando probablemente un plano corto; y de esta forma incluyes al espectador o al lector en la acción.

El trabajo de actor es bastante esencial a la hora de dibujar las expresiones de los personajes ya que tienes que tener en cuenta qué emociones quieres transmitir y que está sintiendo cada personaje. Esta parte es muy importante porque si no consigues que tus personajes transmitan de forma eficaz sus emociones el lector puede perder el interés fácilmente. Un ejemplo personal de esto fue cuando empecé a leer los cómics de *The Walking Dead*, en los que al principio las expresiones y las caras de los personajes más que adentrarme en la narrativa me sacaban de ella con primeros planos del rostro de algún personaje que en vez de mostrar cara de situación en un momento tenso o dramático, eran dibujados con los ojos bizcos o con una deformación extraña en la cara.

Una vez llegados a este punto, me gustaría pasar a hablar de cómo desarrollé la parte más práctica por así decirlo.

Al acabar de escribir el guion, comencé a dibujar las viñetas consultando continuamente el guion, escogiendo qué planos utilizar y después pasé a hacer esquemas para ver de qué forma meter las viñetas en la página; toda esta parte del trabajo es la que considero que fue más difícil de todo el proceso durante este proyecto. Tras hacer varias pruebas con distintos planos y encuadres con distintas composiciones, diferentes posiciones dónde colocar los bocadillos de los diálogos y viendo cómo se conjugaban todos los elementos que componían la viñeta de forma esquemática pasé a realizar los esquemas de las páginas. Gracias a estas viñetas esquemáticas creé una forma de identificar con total facilidad al personaje amigo del enfermo usando elementos que lo identificaran a simple vista, como su peinado o la mochila que lleva en varias escenas. Esto lo hice basándome en los dibujos conceptuales para la preproducción del largometraje *Los mundos de Coraline*, en los que se utilizaban elementos del personaje principal Coraline como sus botas de agua y chubasquero amarillos. El esquema de páginas lo hice poniendo las hojas de dos en dos para ver mejor la continuidad al pasar de una hoja a otra y asegurarme de que el conjunto de cada página mantenía una fluidez agradable y se narraban correctamente las escenas. Para hacer los esquemas de las páginas numeraba las viñetas que había realizado con números o con letras para así en el esquema solamente poner el tipo de viñeta, ya fuera rectangular, cuadrada, horizontal o vertical y el número o letra que le correspondía a dicha viñeta; de este modo no tenía que preocuparme de volver a dibujar lo mismo.

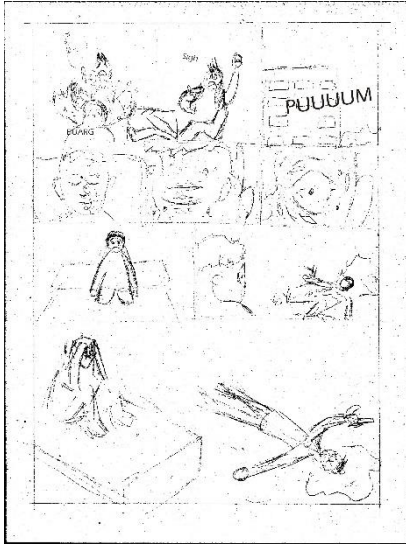


fig.13. Página 34 novela gráfica Eutanasia.

Gracias a esto fue más simple para mí darme cuenta de qué elementos y recursos funcionaban en la narración y cuáles no lo hacían; manteniendo así los que hacían la lectura más entretenida, sencilla y que provocara interés en continuar leyendo. Por estas razones hice la estructura de las páginas de una forma simple, sin a penas utilizar recursos más complejos como viñetas diagonales u opciones por el estilo. Sin embargo, si que tuve en cuenta cuestiones como el ritmo y el tiempo en las viñetas, usándolos para que unas páginas se vieran más dinámicas y otras más lentas; marcando así el ritmo de toda la historia en conjunto, ya que una historia necesita puntos altos y bajos para que no sea monótona. Para que fuera visible el acortamiento o alargamiento del tiempo en las viñetas utilicé recursos como el uso de viñetas horizontales alargadas para prolongar el tiempo, cuadradas para acortarlo, verticales alargadas para crear acción, dividiendo las filas de viñetas de una página en tres o en cuatro según quisiera mayor o menor dinamismo, o incluso haciendo uso del gutter (espacio entre viñetas), todo ello en función de lo que quería narrar. Como acabo de comentar a pesar de que optara por un esquema de viñetas divididas en tres filas dentro de cada página, me permití romper dicha división libremente por otras divisiones de cuatro filas siempre que considerara que era necesario.

Entre medias fui dibujando el diseño del personaje del amigo del enfermo y el estilo que quería para el resto de los personajes.

Conforme iba teniendo el esquema de páginas con las viñetas esbozadas esquemáticamente procedí a dibujarlas en el soporte definitivo que es papel de acuarela de 300gr para en un futuro poder darle un buen acabado a rotulador y tal vez algo de acuarela y con la textura del propio papel. Sobre este soporte esboqué las 38 páginas de mi novela gráfica de forma más pulcra durante las primeras 13 páginas y poco a poco fui dibujando de forma más suelta y a pesar de cometer fallos y tener que repetir varias veces las mismas viñetas; creo que fue un acierto ir haciéndolo de esta forma gradualmente ya que conseguí sacar de lo que podríamos llamar un error al dibujar la expresión facial del piloto hacia el final de la historia un final con el que estoy más satisfecho. Este error fue dibujarle con una expresión que le hacía parecer estar ido y gracias a eso se me ocurrió cambiar el final y hacer que en vez de seguir deprimiéndose por los comentarios del hombre que insulta a los aviones desde su terraza, pasara a vengarse de él cerrando así completamente la historia, ya que todas las tramas quedaron resueltas, incluyendo la del enfermo y su amigo, la de los empresarios, la del hombre de la terraza y la del avión.

Tras abocetar todas las páginas a lápiz, dibujé la portada a lápiz, la repasé con rotoring y coloreé con rotuladores. De la portada únicamente coloreé a los dos personajes principales y dejé el fondo únicamente repasado a rotoring para que los personajes transmitieran buen humor mientras que el fondo quedara pesimista y desalentador todo en blanco.

Posteriormente escané todas las páginas subiéndoles los niveles para que resaltara más el dibujo, a excepción de la portada ya que era a color. Con las

imágenes ya en el ordenador procedí a añadirles los diálogos y onomatopeyas con la tipografía Eras Medium ya que creo que se adaptaba bastante al tono y estilo de la historia y el dibujo. Sin embargo, para la portada utilicé la tipografía Ink Free ya que considero que queda más vistosa y complementa el conjunto de la portada.

6.3. MOTIVOS PARA HACER EUTANASIA

En este apartado voy a abrirme para que se entiendan perfectamente las motivaciones para llevar a cabo este proyecto.

Para empezar, la razón de escoger la eutanasia como tema vino dada por el hecho de que estos últimos años he estado y sigo padeciendo de una enfermedad que aunque no es terminal ni mucho menos, me ha llevado a sufrir dolores y malestar de forma prácticamente diaria que me han perturbado el poder llevar una vida normal, además de haber llegado incluso a ingresar en el hospital, tener constantemente consultas médicas e innumerables pruebas y hasta una operación con el objetivo de llegar a saber qué enfermedad sufro y cuál es el tratamiento.

Por otra parte, la elección de este tema también fue una forma de afrontar y aprovechar la situación a la que me he referido.

Afrontar la situación porque mientras estaba haciendo esta novela gráfica seguía padeciendo los síntomas de la enfermedad y tanto escribir la historia como llevarla a cabo me hacía sentir mejor, era como si en parte me quitara peso el llevarlo con humor. A pesar de que en muchos momentos se me hacía pesado dibujar, decidir los planos a usar en cada viñeta y decidir cómo organizar las viñetas dentro de la página teniendo en cuenta cómo quedarían en conjunto todas las páginas al relacionarse; también ha habido ocasiones en las que me he divertido y he reído imaginando cómo quedaría alguna escena mientras la escribía y la llevaba posteriormente a cabo dibujándola.

Aprovecharme de la situación ya que me fue útil basarme en experiencias que he vivido con esta enfermedad; tanto para tomar fotos de referencia durante mi estancia en el hospital, como para hacer escenas como en la que el personaje que padece la enfermedad terminal recibe una pistola por parte de su amigo. Para esta escena me basé en cuando sufría dolores que parecían insoportables y me imaginaba que alguien me ofrecía una pistola para acabar con el sufrimiento.

Menos mal, que los médicos, en principio, ya han conseguido saber de que enfermedad se trata y llevo un tratamiento provisional que dentro de lo que cabe me está funcionando y me evita sufrimiento y dolor.

6.4. CONCEPTOS LIGADOS

Actualmente estamos viviendo un retroceso en nuestro derecho a la libertad de expresión y esto no viene únicamente dado por ejemplo por contar un chiste sobre violaciones y que alguien te diga que no deberías hacer bromas con eso, dándose que en muchas ocasiones solamente está cumpliendo el papel de persona ofendida, escandalizándose en público de lo que se reiría en privado; va más allá, ahora puedes acabar incluso en la cárcel por contar un chiste de Carrero Blanco o puedes acabar con un juicio en tu contra por insultar a Dios y a la Virgen como es el caso de Willy Toledo.

Para empezar, quiero decir que se puede hacer humor sobre cualquier cosa o al menos así debería ser, porque como ya dijo la cómica Raquel Sastre “el humor es un género de ficción, igual que el drama o el terror. El problema es que se le permite al drama lo que no se le permite al humor”. La misma persona que te censuró por el chiste de violaciones puede ser la misma que le encante la serie televisiva y literaria *Juego de Tronos* en la que las violaciones son abundantes y al igual que en el chiste son ficticias.

Cuando hago una broma de humor negro no la hago para ofender a una persona, la hago teniendo en cuenta que va dirigida a un público que sabe diferenciar la realidad de la ficción y que ninguno es partidario de lo que se dice; ya que como dijo el cómico británico Ricky Gervais⁴ “No le contaría un chiste de mal gusto a un pederasta, en plan, qué tal, tío, este te va a gustar a ti más que a nadie”.

Por otra parte, si a un amigo que ha abortado y lo ha pasado mal por ello le hiciera una broma sobre abortos probablemente dejaría de ser una broma porque lo estaría haciendo a sabiendas de que no le va a hacer gracia, si no que más bien le va a dejar chafado, por lo que dejaría de ser una broma de humor negro y pasaría a ser una ofensa encubierta en falso humor negro. Actualmente el único motivo que encuentro para no hacer humor negro es el de no estar en el contexto apropiado; por ejemplo, en mi ámbito personal rara vez hago bromas de humor negro con mi madre, mi hermana o mis abuelas porque se que ese tipo de humor no es el suyo, pero no por ello una broma que a ellas no les cuente por estos motivos deja de ser graciosa en otro contexto. No por hacer bromas de mal gusto se carece de empatía igual que no por ver películas de terror con un protagonista que comete múltiples asesinatos por diversión te convierte en un asesino en serie. De hecho, considero que hacer bromas de mal gusto es signo de ser consciente de que las cosas no están bien y de que el humor es una gran forma de sobrellevar las cosas que te disgustan.

GERVAIS, R. *Ricky Gervais: Humanity*. Reino Unido: Netflix, 2018.

Cuando se vive en una situación desfavorecedora, en la que se pasa mal o se sufre considero que este tipo de humor puede ayudar a sobrellevarlo debido a que es una gran forma de quitarle fuerza a algo que te hace sufrir.

Retomando el tema de la constante perdida de libertad de expresión debo abordar el hecho de que se haya tomado por costumbre exigir a los cómicos o a cualquier persona que haga uso de la comedia que pidan disculpas por alguna broma que les haya ofendido, crean que ha ofendido a alguien o consideren que alguien debe sentirse ofendido por dicha broma. Por ejemplo, en el caso de los chistes de humor negro sobre Irene Villa (víctima de un atentado terrorista) que publicó en Twitter el político Guillermo Zapata, muchos insultaron a Irene Villa por decir que no se había ofendido por el chiste de Zapata ni por los chistes que cualquiera pudiera hacer de ella. El hecho de arremeter con insultos a alguien por no ejercer el papel de ofendida que se espera de dicha persona me parece que sobrepasa el límite de lo ridículo. Con este tipo de conductas no se esta creando solamente una censura directa hacia el humor, si no también de forma indirecta haciendo que quien va a hacer una broma pueda llegar a autocensurarse por miedo a posibles represalias o linchamientos.

6.5. SINOPSIS

Esta novela gráfica de humor negro trata de la relación de dos amigos, con la peculiaridad de que uno de ellos sufre en el hospital con una enfermedad terminal y suplica a su amigo por una muerte digna. El problema es que son muy inútiles.

6.6. GUION

Este guion está hecho de forma fluida y en muchas ocasiones con fallos de escritura como por ejemplo a la hora de poner los interrogantes debido a que no quería pararme en esos detalles cuando estaba escribiendo una escena entera para no distraerme y solamente centrarme en pensar en desarrollarla lo mejor posible.

Además, durante el proceso de abocetado de las páginas cambié varias cosas, como por ejemplo el final, donde a partir de un boceto del piloto que parecía ido se me ocurrió cambiarlo para que se vengara del hombre que insulta a los aviones desde su terraza.

Para escribir la historia completa me basé en la forma de escribir del guionista, director, productor y actor Quentin Tarantino, ya que para escribir sus historias comienza imaginándose una sola escena y a partir de dicha escena crea toda la trama para la historia. En mi caso yo empecé imaginándome la escena en la que le lleva un bote de pepinillos, pero no es perfecto.

El motivo de que durante la escritura del guion nombrara a los personajes principales como Jose y Alex a pesar de que en ninguno de los diálogos se diga cuales son sus nombres fue para aclararme a la hora de darles una personalidad similar a las de mi primo Alex y mía o al menos como me gustaría y me haría gracia que nos comportáramos.

El hecho de que no se les nombres a los protagonistas se debe a que considero que de esta forma queda plasmado más notoriamente que la historia de estos personajes prácticamente comienza y acaba en este cómic a pesar de tener un final abierto donde el protagonista que padece una enfermedad terminal queda atrapado en su sufrimiento. Para llegar a esto tomé como referencia la película *Drive*, dirigida por Nicholas Winding Refn y protagonizada por Ryan Gosling en la que se muestra a un conductor solitario sin nombre que aparenta no tener pasado y que no vaya a tener futuro; sin embargo, al final de la película ocurre un suceso que deja un final abierto que a la vez queda en parte cerrado. Esto se debe a que el conductor soluciona toda la trama, pero al hacerlo deja una incógnita vital, que es la incertidumbre de si ha salido airoso o si por el contrario ha tenido consecuencias funestas.

6.7. PERSONAJES

En primer lugar, quise que la mayor parte de los personajes fueran extravagantes y en ocasiones maleducados y bordes como la típica camarera vieja de una cafetería de películas americanas como *Comanchería*. Esto mezclado con ideas que ya había ido apuntando a lo largo de los años y que llevaba tiempo queriendo utilizar, fue la base para llevar a puerto unos personajes surrealistas.

Para crear los dos personajes principales me basé en como nos comportamos mi primo Alejandro y yo cuando estamos juntos, que básicamente consiste en hablar de estupideces o cosas sin sentido e intentar vacilarnos mutuamente.

Para el resto de los personajes me inspiré en el tipo de situaciones que me gusta imaginar como por ejemplo la de los empresarios que tienen una mano tocándose los huevos mientras están en una conferencia, que surgió de ver a un amigo tocándose sus genitales continuamente mientras hablábamos y de cuando a otro amigo le operaron y le dieron morfina ya que decía que no tenía suficiente a pesar de que parecía que iba a salir levitando.

6.7.1 Ficha de personajes

Nombre: Jose

Características físicas: Jose es el personaje que sufre la enfermedad terminal, es un chico de entre 20 y 25 años de edad, es alto, delgado, algo pálido y débil dado su estado de salud. Viste con la bata propia de pacientes de hospital y tiene el pelo sucio y despeinado al estar en cama todo el día.

Características sociales: Jose no tiene apenas amigos ni familia por lo que pasa la mayor parte del tiempo en soledad. Alex es el único personaje con el que Jose se relaciona.

Características psicológicas: La personalidad de Jose es un tanto explosiva, está ya cansado de la vida y odia la enfermedad que está acabando con él por lo que ansía quitarse la vida antes que se la quite su afección, para así al menos acabar a su manera. No obstante tiempo atrás Jose era una persona más positiva y disfrutaba de las pequeñas cosas que la vida le ofrecía como los pepinillos.

Nombre: Alex

Características físicas: Alex es un chico de entre 20 y 25 años algo más joven que Jose, es alto, escuálido y de pelo negro oscuro. Viste con chaqueta vaquero con capucha y pantalones algo desgastados, no se preocupa mucho por su imagen.

Características sociales: Alex es el amigo íntimo de Jose y a priori su único amigo, Alex se dedica a hacer todo aquello que Jose le manda.

Características psicológicas: Alex es una persona muy influenciable y muy manipulable, no tiene mucho carácter, es de personalidad simple y sucumbe a todo lo que Jose le pide hacer para que sus últimos días de vida sean lo más felices posibles.

Nombre: Concha

Características físicas: Concha es una mujer mayor de entre 75 y 85 años que padece de problemas con el corazón, es de estatura muy baja, rechoncha, y de pelo canoso y ondulado. Viste con el camisón del hospital y como accesorios lleva de colgante una cruz cristiana y unos pendientes de imitación de perlas blancas.

Características sociales: Concha tiene familia, pero la única que la visita y se preocupa por ella es su hija.

Características psicológicas: Concha es una mujer muy beata y tradicional que se ofende e indigna con facilidad, ya sea por escuchar a alguien decir palabrotas o por cualquier otra razón que ella considere inapropiada.

Nombre: HijaConcha

Características físicas: HijaConcha es una mujer de mediana edad, de alrededor de 45 años, es de estatura media, delgada y que tiene el pelo largo, castaño y liso. Viste de forma recatada con un jersey, una rebeca y una falda.

Características sociales: HijaConcha no es una persona de muchos amigos y su mayor preocupación es la salud de su madre.

Características psicológicas: HijaConcha es una persona muy ingenua y crédula; esto es debido en parte a que le gustaría creer que su padre no es el hombre alcohólico con el que se tuvo que criar y en parte porque su madre le inculcó sus creencias sin darle opción a cuestionarlas.

Nombre: Empresario 1

Características físicas: Empresario 1 es un hombre de entre 29 y 32 años de pelo claro, engominado y peinado hacia atrás, que siempre viste con camisa, corbata, pantalón de traje y zapatos. Es un hombre alto y de constitución normal.

Características sociales: En el trabajo es el jefe y a pesar de que parezca tener amigos dentro del trabajo se pasa sus ratos libres en soledad bebiendo cerveza en su casa.

Características psicológicas: Empresario 1 es una persona que disfruta humillando a sus empleados y siendo el centro de atención; por ello ha adquirido el hábito de tocarse los testículos mientras habla. Aunque sus comentarios y hábitos despectivos no se limitan a su ámbito laboral, también los exporta a su ámbito privado.

Nombre: Empresario 2

Características físicas: Empresario 2 es un hombre calvo y con barriga. Tiene entre 40 y 50 años, es de constitución fuerte y alto. Viste prácticamente igual que Empresario 1.

Características sociales: En el trabajo podría decirse que es la mano derecha de Empresario 1, aunque eso no le brinda un trato especial sin humillaciones.

Características psicológicas: Es un hombre que admira a Empresario 1 y trata de imitarlo en sus hábitos y en su forma de hablar, pero a su vez siente envidia y algo de odio hacia él por ser el jefe aun siendo más joven.

Nombre: Empresario 3

Características físicas: Empresario 3 es un hombre joven de entre 23 y 26 años. Es alto y delgado, de pelo corto prácticamente al estilo militar, lleva gafas de cristales rectangulares y estrechas; además del conjunto de camisa, corbata, pantalón de traje y zapatos que llevan el resto de sus compañeros. Todo esto unido le da una apariencia de pusilánime.

Características sociales: No está integrado con el resto de sus compañeros y es blanco de las humillaciones más duras y gratuitas por parte de Empresario 1, las cuales son acompañadas de las risas cómplices de sus compañeros.

Características psicológicas: Empresario 3 es una persona tímida que se preocupa por hacer lo correcto y por el bienestar de los pacientes del hospital, a diferencia de sus compañeros.

Nombre: Piloto 1

Características físicas: Piloto 1 es un hombre de entre 58 y 64 años. Luce su uniforme pulcro de piloto acompañado de su poblado y canoso bigote. Tiene el pelo canoso y siempre lo tiene cubierto con su gorra de piloto.

Características sociales: Piloto 1 es un hombre de familia que hasta no hace demasiado era sociable y amigable, tanto con Piloto 2 como con su familia.

Características psicológicas: Desde hace un tiempo se deprime al pasar por una zona en la que hay un hombre que le insulta desde su terraza mientras pilota el avión. Parece ser el único que escucha los insultos de ese hombre y le deprime aun más que nadie entienda por lo que pasa.

Nombre: Piloto 2

Características físicas: Piloto 2 es un hombre de entre 32 y 34 años. Viste con su uniforme de copiloto y unas gafas de sol como complemento. Tiene la cara ligeramente redondeada y el pelo negro cubierto por su gorra de copiloto.

Características sociales: Piloto 2 es un padre primerizo que se preocupa por su compañero ya que desde hace un tiempo se le ve deprimido y no sabe por qué.

Características psicológicas: Es una persona tranquila que puede llegar a ser asustadiza y que se preocupa por los demás.

Nombre: Loco Gritón 1

Características físicas: Loco Gritón 1 es un hombre alto y de constitución fuerte con una edad de 28 años y un corte de pelo uniforme y medianamente corto.

Características sociales: Pasa casi todo el tiempo con su amigo Loco Gritón 2 y a pesar de que siempre se estén gritando son grandes amigos.

Características psicológicas: Es una persona irascible y aparentemente agresiva a pesar de que en ocasiones grita histéricamente para ayudar a Loco Gritón 2.

Nombre: Loco Gritón 2

Características físicas: Loco Gritón 2 es un hombre alto y de constitución normal de 28 años y un corte de pelo similar a Loco Gritón 1.

Características sociales: Pasa casi todo el tiempo con su amigo Loco Gritón 1 y a pesar de que siempre se estén gritando son grandes amigos.

Características psicológicas: Es una persona llena de dudas y prejuicios, que también es iracunda y odia gritarse tanto con Loco Gritón 1 aunque no puede evitarlo.

6.8. DISEÑO DE PERSONAJES

A la hora de diseñar los personajes para esta novela gráfica solamente hice un estudio con el amigo del enfermo, uno de los personajes principales. Con este personaje hice varias pruebas hasta alcanzar un estilo con el que me sentía cómodo y complementaba el carácter de la historia.

Para el resto de los personajes hice el diseño sobre la marcha usando el mismo estilo que para los personajes principales, pero de una forma más espontánea; el motivo de esto es porque considero que para esta historia le acompañaba muy bien este tipo de espontaneidad y soltura; además de que al hacer las páginas de forma abocetada no necesitaba un diseño totalmente acabado de todos los personajes, únicamente con se entendiera cuál era cada personaje bastaba.

Topper Headon, batería de la banda británica de punk The Clash: Guy Stevens, en un momento dijo: “Bueno, esa toma está lista”. Yo dije “No, se acelera un poco”, y dijo: “un rock n’ roll genial se acelera. Esa toma ya está”. Y tuvo razón. Hizo que nos diéramos cuenta de que un buen productor de rock deja la imperfección metida en alguna parte”.⁵

⁵M, Myers. *The Sound of going to pieces*. USA: The Wall Street Journal, 2013.

7. CONCLUSIÓN

En un principio, el objetivo de este proyecto era conseguir hacer todas las páginas abocetadas y realizar el arte final de algunas para poder dejar más visible el estilo de dibujo que tendrá una vez acabada la novela gráfica. A pesar de no haber conseguido este objetivo, pienso que he conseguido plantear satisfactoriamente las fases de historia, storyboard y abocetado. Durante el proceso de este proyecto tuve que encarar problemas como el de descubrir la dificultad de llevar a cabo una historia de una largaría a la que no estoy acostumbrado. Sobre todo, encontré más dificultades a la hora de hacer el storyboard con la estructura de todas las páginas y el posterior abocetado en el soporte definitivo ya que tener que cuadrar todas las viñetas y darles sentido fue como hacer un rompecabezas gigante y además a la hora de pasar estas estructuras a un formato mayor fue en muchas ocasiones un reto en el que tuve que ir dibujando y redibujando muchas de las viñetas. Estos inconvenientes fueron retrasando las otras fases del proyecto como la de diseño de los personajes, de la que a pesar de solo poder hacer a uno de los personajes principales considero que se puede ver un poco el estilo que tendrán las páginas arte finalizadas.

Aunque elaborar este proyecto ha sido tedioso y todo un desafío, pienso que he llegado a aprender mucho de todo el proceso, tanto de los aciertos como de los errores que me han servido de experiencia y para apreciar todavía más el trabajo de autores como Salva Espín.

Como objetivo final de este proyecto, me gustaría presentarlo a editoriales y llegar a publicarlo. Finalmente, pese a que queda mucho trabajo por delante, deseo conseguir acabar Eutanasia por completo y recoger los frutos del esfuerzo que le he dedicado y todavía me queda por dedicarle para poder ver algún día mi propia novela gráfica en librerías.

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1. MONOGRAFÍA

EISNER, W. *El Cómic y el Arte Secuencial*. España: Norma Editorial, 1999.

GASCA, L; GUBERN, R. *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. España: Ediciones Cátedra, 2008.

GIMÉNEZ, C. *Los Profesionales*. España: Glenat, 1987.

GUARNIDO, J; DÍAZ, J. *Blacksad*. Francia: Dargaud, 2000-Actualidad.

MERINO, A. *10 ensayos para pensar el cómic*. España: Eolas Ediciones, 2017.

MCCLLOUD, S. *Entender el Cómic*. España: Astiberri, 2007.

MCCLLOUD, S. *Hacer Cómic*. España: Astiberri, 2007.

MOORE, A; BOLLAND, B; HIGGINS, J. *La Broma Asesina*. USA: DC Comics, 1988.

SÁNCHEZ, I. *Taxus*. España: Dolmen, 2017

SPIEGELMAN, A. *Maus*. USA: RAW, 1977-1991.

8.2. PÁGINA WEB

The Wall Street Journal. USA: Marc Myers, 2013. {consulta: 2018-04-26}.
Disponible en: <https://www.wsj.com/articles/the-sound-of-going-to-pieces-1377812079>

PORTAL EUROPEO DE LA JUVENTUD. Mundo cómic, universo de viñetas.
Europa: Escrito por Multiplicador Cualificado Eurodesk, Abertal, 2014.
[consulta 2018-05-16]. Disponible en:
http://europa.eu/youth/es/article/41/21743_es

The daily prosper. España: Ismael Marinero, 2018. [consulta: 2018-05-18].
Disponible en: <https://thedailyprosper.com/es/a/nacimiento-e-historia-de-la-novela-grafica>

EL PAÍS. *Verne*. España: Jaime Rubio, 2016. [consulta: 2018-05-23]. Disponible en:
https://verne.elpais.com/verne/2016/03/16/articulo/1458138277_994874.html

Espinof. 2012. [consulta 2018-05-28]. Disponible en:
<https://www.espinof.com/criticas/drive-la-soledad-del-corredor-de-fondo>

8.3. AUDIOVISUALES

BLACK, L.; BERNSTEIN, K. *Richard Linklater: Dream is Destiny* [documental].
USA: BLACK, L; BERNSTEIN, K., 2016.

BROOKER, C. (creador) *Black Mirror* [serie TV]. Reino Unido: Zeppotron, 2011-Actualidad.

CHAPMAN, G; CLEESE, J; GILLIAM, T; IDLE, E; JONES, T; PALIN, M. (creadores) *Monty Python's Flying Circus* [serie TV]. Reino Unido: BBC, 1969-1974. _ *La Vida de Brian* [película]. Reino Unido: HandMade Films, 1978.

DALTON, H. (director) *Third Star* [película]. Reino Unido: Cinema One, 2010.

GERVAIS, R. (escritor) *Ricky Gervais: Humanity* [monólogo]. Reino Unido: Netflix, 2018.

LINKLATER, R. (director) *Slaker* [película]. USA: Detour Filmproduction / Orion Classics, 1991.

MANOS, J. (creador) *Dexter* [serie TV]. USA: Showtime, 2006-2013. Easy as pie [temporada 3, episodio 7]. En: *Dexter* [serie TV]. USA: Showtime, 2008-11-09.

SÁNCHEZ, I. Historia del cómic- Will Eisner. En: You Tube. San Bruno (US): You Tube, 2018-03-28. [consulta: 2018-03-28], Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=tuwBFYvVFNg&t=115s>

SHERIDAN, T. (guionista) *Comanchería* [película]. USA: CBS Films, 2016.

SMITH, K. (director) *Clerks* [película]. USA: View Askew Productions, 1994.

VILLAR, S. (presentadora) *Samanta y...* [programa TV]. España: Mediaset España Comunicación, 2017-2018. Samanta y La vida [programa 7]. En: *Samanta y...* [programa TV]. España: Mediaset España Comunicación, 2018- 01-09.

WINDING REFN, N. (director) *Drive* [película]. USA: Odd lot entertainment, 2011.