

TFG

MEL Y GREG. PROYECTO DE CÓMIC

Presentado por Ana María Muñoz Bautista
Tutora: María Carmen Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Mi proyecto de fin de grado consiste en narrar la evolución y arco de personaje de dos protagonistas a través del medio del cómic, teniendo como referentes trabajos tanto audiovisuales como de cómic de autores tales como Rebecca Sugar, Rachel Smythe, Rarecho, Kabi Nagata o Raphael Bob-Waksberg. Igual que en la obra de estos artistas, pretendo retratar a personajes con los que el público se pueda identificar y que, a través de su desarrollo, puedan tener una catarsis, dejando una huella en el lector, animándoles así a reflexionar. Esta historia entraría en el género de *slice of life*.

Para ello, será necesario el desarrollo y estructuración de un guión, junto con bocetos y diseños previos de los personajes y su entorno.

Tanto el dibujo como el entintado se realizarán de forma tradicional, con una edición a digital y pintando alguna de sus páginas. Posteriormente, se maquetará e imprimirá para su distribución y venta al público.

My end of grade project consists, on narrating the evolution and character arc of two protagonists through a comic, having as referents works by Rebecca Sugar, Rachel Smythe, Rarecho, Kabi Nagata or Raphael Bob-Waksberg. As these artists, I intend to portray characters with whom the public can identify and, through the development of these, can have a catharsis, touching readers, encouraging them to reflect. This story can be labelled within the slice of life genre.

To do so, it will be necessary to develop and give structure to a script, together with the production sketches and previous designs of the characters and their environment.

Both drawing and inking would be done traditionally, though cleaning and painting digitally some of its pages. Later, the result will be printed for distribution and sale.

PALABRAS CLAVE

Narrativa visual, novela gráfica, cómic, intimista, diseño y desarrollo de personajes.

Visual narrative, graphic novel, comic, intimate, design and character development.

AGRADECIMIENTOS

Querría dar las gracias a mi tutora, María Carmen Lorenzo, por su tiempo, su apoyo y orientación a la hora de desarrollar este trabajo pero, sobre todo, agradecer su paciencia y comprensión ante mis neurosis dadas por el pánico y el estrés.

Dar también las gracias a los profesores, Alberto Sanz Mariscal y Fernando Canet por sus conocimientos aportados en los campos de cómic y guión respectivamente a lo largo de mi último año de formación en el grado de Bellas Artes, así como a todos los compañeros del grado que aportaron ideas, ánimos e interés.

Le doy las gracias a mi madre por su apoyo moral cada día, por su interés en el desarrollo de mi trabajo y por su amor. También quiero darle las gracias a mi pareja, Miguel Cano, por estar ahí, darme consejos, animarme y desearme siempre lo mejor.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Presentación de la obra	5
1.2. Motivación personal	6
2. OBJETIVOS DE LA OBRA E INTENCIONALIDAD	8
2.1. Metodología	9
2.2. Cronograma	9
2.3. Mapa conceptual	10
2.4. Estudio de referentes	10
2.4.1. Rebecca Sugar	10
2.4.2. Raphael Bob-Waksberg	11
2.4.3. Rarecho	11
2.4.4. Rachel Smythe	11
2.4.5. Kabi Nagata	12
2.4.6. Lisa Hanawalt	12
2.5. Moodboard	12
2.5.1. Mel	13
2.5.1. Greg	14
3. CÓMIC	15
3.1. Definición	15
3.2. Contexto editorial	15
4. DESARROLLO DEL TRABAJO	18
4.1. Historia	18
4.1.1. Personajes	19
4.1.2. Sinopsis	20
4.1.3. Temas	21
4.2. Estructura	22
4.2.1. Escaleta	23
4.3. Guión	23
4.4. Conceptualización gráfica	24
4.4.1. Escenas	24
4.4.2. Variación gráfica	24
5. ARTE FINAL	26
6. DISEÑO	29
6.1. Naming	29
6.2. Formato e impresión	29
7. ESTRATEGIA DE PROMOCIÓN	31
7.1. Kickstarter	32
7.2. Merchandising	32
8. CONCLUSIONES	34
9. BIBLIOGRAFÍA	35
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	36

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo constituye una reflexión teórica y realización práctica sobre la obra artística: un cómic.

Dado el carácter práctico, teniendo en cuenta su formato, resulta imprescindible una argumentación escrita que recoja la argumentación necesaria para llevarlo a cabo, así como exponer su significado, simbolismos y proceso de trabajo, para finalmente llegar a una conclusión.

En la realización de esta obra inédita se han tenido en cuenta varios factores, con los que llevar a cabo un trabajo fiel a la idea inicial pero que a su vez pudiese evolucionar por sí mismo. En un proyecto tan complejo como es el crear, ya no sólo una obra, sino todo un argumento que la sostiene, y le da equilibrio, incorporando además unos personajes que la protagonizan y una serie de circunstancias que hacen que la obra cobre vida, resulta complicado no dejarse llevar por el desarrollo de la obra en sí.

Así pues, tras la primera lluvia de ideas, los primeros bocetos y escritos, empieza a haber consciencia de un pequeño mundo imaginario, que se rige con sus propias reglas y fluye de manera muy concreta.

Se puede afirmar, por tanto, que dentro del proceso creativo, debe existir un diálogo entre el creador y su obra, para que esta última, tenga, además de coherencia, vida propia.

1.1. PRESENTACIÓN DE LA OBRA

MEL Y GREG consiste en un cómic o novela gráfica, con una extensión de 140 páginas. *MEL Y GREG* narra la vida de estos mismos personajes desde el momento en el que se conocieron, pero con una narrativa no lineal y utilizando un lenguaje cercano, partiendo del dibujo y utilizando el medio del cómic para contar una serie de sucesos dentro de un código coloquial que el público pueda identificar.

Esta obra parte de la exploración de varias premisas:

- Mecanismos de defensa.
- Cómo las relaciones interpersonales nos ayudan y animan a hacer introspección.
- Miedo al abandono.
- Autoestima y amor propio.
- Expectativas.

Centrándose en ese esquema, se han tenido en cuenta los siguientes factores:

- Uso de secciones intermedias que interrumpen la narración para hacer reflexiones y diálogos internos que incumben a los personajes.
- Realización en blanco y negro, con sombreados en rayado que se utilizan también para marcar los momentos de agobio, asfixia y confusión que puedan sentir los personajes y los fondos vacíos para representar aislamiento e introspección.
- Una estética fresca, suelta y orgánica que evita las líneas rectas.
- El uso de un lenguaje cercano e informal con el que todo el mundo se pueda identificar y conectar.

1.2. MOTIVACIÓN PERSONAL

El medio del cómic o narrativa secuencial es un medio con el que estoy familiarizada y en el que llevo trabajando desde hace tiempo, sobre todo estos últimos años, cursando el grado de Bellas Artes. Fue este interés por el medio el que me llevó a apuntarme y, más tarde, llegar a ser coordinadora del Club de Cómic de la facultad en el que, durante cuatro años, hemos estado editando un fanzine¹ anual con la colaboración de varios alumnos. En este proyecto cada colaborador aportábamos pequeñas historias autoconclusivas de entre dos y cuatro páginas con temática diversa. También participé en la revista *Plaça del Mercat*, llevada por coordinadores comunes al Club de Cómic, así como también, en cuanto tuve la oportunidad, saqué dos de estos fanzines por mi cuenta, mediante la autopublicación.

Más adelante, en el último año del grado, me matriculé en la asignatura de *Narrativa secuencial: Cómic*, impartida por el profesor Alberto Sanz Mariscal. Claro que en este medio la representación visual no es lo único importante, por lo que, para cubrir lo concerniente al apartado de guión, también cursé la asignatura de *Realización de relatos de ficción*, impartida por Fernando Javier Canet Centellas.

Con la ayuda de los conocimientos adquiridos a lo largo de mi proceso formativo, me propuse la realización de un cómic de mayor extensión y profundidad narrativa. Creé a los personajes principales hace años, siendo mi intención al contar su historia contar la mía, no a nivel objetivo, sino a nivel emocional, para sincerarme. Durante mis años de formación he tenido la oportunidad de conocer a diversas personas y ver que se han sentido como yo, que mis problemas e inseguridades no son distintos a los del resto de jóvenes adultos de mi generación. He visto el efecto que tienen este tipo de historias, tanto en ellos como en mí, historias como las de Kabi Nagata, en su manga *Mi experiencia lesbiana con la soledad* (2016), en el que cuenta la incertidumbre que sintió tras finalizar sus estudios obligatorios y los problemas de ansiedad y depresión que desarrolló, o la del director y guionista Rarecho en su serie *Aggretsuko* (Rarecho, 2018), que narra la vida

1. Publicación periódica hecha con pocos medios y de tirada reducida que trata de temas culturales (música, cómic, etc.) alternativos.

de una panda roja de 25 años, que se siente atrapada en su vida como oficinista, más preocupada por agradar al resto que a sí misma e incapaz de expresarse abiertamente.

Son todas esas emociones, la incertidumbre, la soledad, el autodesprecio, la duda, la sensación de no cumplir ni las expectativas que se te habían implantado ni las propias, las que quiero compartir, con las que sé que mucha gente se puede identificar y las que quiero ayudar a aceptar y superar.

2. OBJETIVOS DE LA OBRA E INTENCIONALIDAD

El objetivo de este trabajo es:

Realizar un trabajo artístico inédito es decir, materializar dicho trabajo. (...) Ejecución de uno o varios trabajos singulares --en función de su dificultad técnica-- dotados de una especial complejidad: obra plástica, pictórica, escultórica, gráfica, videográfica, infográfica, performance, libro de artista, cómic, animación, producción audiovisual, ilustración, diseño..., es decir, trabajos artísticos relacionados con la asignatura del Máster.

(...) Uno de los objetivos de este trabajo se halla dirigido a suscitar la reflexión teórica sobre el propio quehacer artístico. Es por ello que se deberá de realizar una memoria justificativa del trabajo artístico en la que se visualice la producción llevada a cabo.²

Para la realización de dicho trabajo artístico, el desarrollo del planteamiento principal es la primera fase de trabajo a la hora de conformar una historia. Dicho desarrollo se acompaña de un proceso de investigación y documentación que ayude a construir lo que se está planteando.

Proporcionar difusión, utilizando para ello plataformas como certámenes, concursos, la autopublicación o las redes sociales.

La intención es, por tanto, narrar una historia que conecte con la gente, que aliente al lector a la reflexión y que tanto al público como a mí nos ayude a comprendernos un poco mejor.

Con esta obra pretendo demostrar que se puede ser mejor, que no tenemos por qué arrastrar los traumas e inseguridades que nos llevan a tener conductas autodestructivas, que nos ayude a reconocer nuestros problemas y a, quizás, ser más amable con uno mismo.

Es necesario que todos nosotros, en algún momento de nuestras vidas, y sobre todo en aquellos puntos de inflexión como son la iniciación a la edad adulta, nos preguntemos si realmente somos felices o no, si somos sinceros con nosotros mismos o si podemos serlo con alguien, si estamos solos y si es así como queremos estar. Siendo este el objetivo, podríamos considerar que este cómic entraría en la categoría de obras con carácter terapéutico, teniendo también en cuenta las palabras de la comedianta australiana, Hannah Gadsby, en su monólogo *Nannette* (2017):

2. TRABAJO FINAL DE MÁSTER (TFM) EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.
6ª Edición, curso 2011-2012.

Tipología 4; Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica.

Os lo cuento porque mi historia tiene valor. Os lo cuento porque quiero que lo sepáis, necesito que sepáis lo que yo sé. Que te reduzcan a la impotencia no destruye tu humanidad, tu resiliencia es tu humanidad. (...) Doblegarse y no quebrarse, eso es de una fortaleza increíble. (...) Qué no habría dado por escuchar una historia como la mía, no por la culpa, no por fama, no por dinero, sino para sentirme menos sola, para sentirme conectada. Quiero que mi historia sea oída porque, irónicamente, creo que Picasso tenía razón, creo que podríamos pintar un mundo mejor si aprendiéramos a verlos desde todas las perspectivas, desde tantas como fuera posible, porque la diversidad es fuerza.

2.1. METODOLOGÍA

(...) La Elaboración de Proyectos es una metodología que busca reducir al máximo posible el umbral de incertidumbre que siempre existe tras una decisión. No es un fin en sí misma, es un instrumento que tal vez nos permitirá lograr de mejor manera el éxito, es decir, concretar nuestros objetivos.³

De esta forma, para el desarrollo y concepción de esta historia ha sido necesaria la conformación de un mapa conceptual en el que organizar los pasos requeridos, plasmar los objetivos y las motivaciones, así como más adelante crear una escaleta que especificara los acontecimientos, la aproximación a un guión literario, una serie de bocetos y artes conceptuales para llegar al arte final. Este se conformará por las páginas dibujadas y trabajadas en el medio tradicional y serán entintadas con rotuladores de plumilla, para luego escanearlas, limpiarlas y maquetarlas en el medio digital.

2.2. CRONOGRAMA

	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Creación de la historia						
Primer acercamiento a la estética						
Redacción del guión literario						
Diseños						
Lápices						
Entintados						En curso

fig. 1. Cronograma.

3. Figueroa, Gustavo A. *La metodología de la elaboración de proyectos como una herramienta para el desarrollo cultura*. Serie Bibliotecología y Gestión de Información N°7 septiembre 2005.

2.3. MAPA CONCEPTUAL.



fig. 2. Mapa conceptual.

2.4. ESTUDIO DE REFERENTES

La recopilación de datos es esencial para llevar a cabo cualquier proyecto, puesto que responde a la necesidad de analizar y aprender de todas esas personas que se han planteado el mismo problema y lo han solucionado. Ese estudio se enfoca en unos intereses concretos dentro del problema planteado.

Como ya he mencionado en la introducción, la gráfica de un cómic es solo una parte de los elementos que lo conforman, y desde luego no el más importante. La historia que se está contando y el modo de plasmarla son los dos igual de importantes. Las influencias que enumeraré a continuación me han ayudado e inspirado en distintas medidas en uno u otro aspecto, o en ambos.

2.4.1. Rebecca Sugar

Productora, guionista, animadora y compositora estadounidense, más conocida por ser la creadora de la serie animada de Cartoon Network *Steven Universe* (2013-). Esta obra narra la historia de Steven, un niño medio alienígena que vive junto a otras tres guerreras extraterrestres con súper poderes llamadas “Gemas de Cristal”. Junto a ellas, Steven aprenderá a controlar sus poderes y a defender a la humanidad. El trabajo de Rebecca Sugar siempre ha sido una inspiración para mí y su estilo artístico tan personal estuvo muy presente a la hora de diseñar a los personajes. Pero es sobre todo la forma en la que narra sus historias, a través de personajes complejos y con



Fig. 3. Cartel promocional de la serie *Steven Universe*.

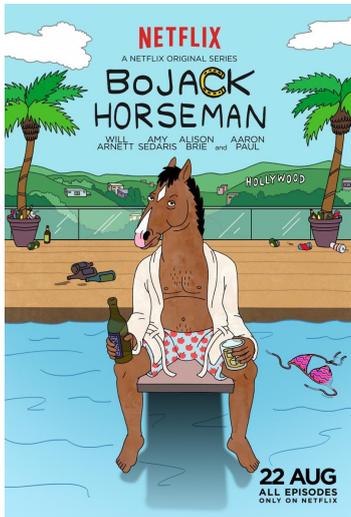


fig.4. Cartel promocional de la serie *Bojack Horseman*.



fig.5. Cartel promocional de la segunda temporada de *Aggretsuko*.



fig.6. Detalle de *Lore Olympus*.

muchas capas, lo que realmente atrapa al espectador, haciendo el *storyboard* de capítulos como “I remember you” en la serie *Hora de Aventuras* (2010-2018), en la que cogió a dos personajes de la serie y les dio un giro totalmente trágico a sus historias.

Por otro lado, para las páginas a color, el acabado, la forma de aplicar el color y las paletas empleadas en *Steven Universe* fueron el referente principal.

2.4.2. Raphael Bob-Waksberg

Cómico, escritor, productor y creador de la serie animada *Bojack Horseman* (2014-). Esta obra trata sobre el actor venido a menos de los años 90’s del mismo nombre, un caballo antropomórfico que lidia con sus problemas de conducta, adicción y depresión, que plantea la pregunta de si realmente podemos cambiar y ser mejor persona. Aquello que me interesa e intento trasladar a mi historia es el fiel reflejo que da esta serie sobre la depresión, el trauma, la adicción y las conductas autodestructivas. Sin embargo, tiene un equilibrio entre la comedia y la crítica social que hace que la narrativa no sea tan pesada, en el caso de que fuera puro drama, a pesar de que esta es la característica más destacada del show.

2.4.3. Rarecho

Director y creador de la serie animada *Aggretsuko* (2018-). Esta narra el día a día de Retsuko, una panda roja antropomórfica de 25 años. En la serie vemos las inseguridades de la protagonista, sus preocupaciones, su sensación de estar atrapada en su propia vida y el cómo es incapaz de expresar todo aquello que le angustia a menos que sea cantando en el karaoke canciones de *death metal*. La serie refleja perfectamente una serie de problemas muy comunes en la juventud adulta, algunos más específicos de la sociedad japonesa, pero con los que todos nos podemos sentir identificados. Es una serie que avanza totalmente por la fuerza de sus personajes y no tanto por la necesidad de completar un guión, y es este aspecto en el que quiero hacer hincapié.

2.4.4. Rachel Smythe

Es una ilustradora y autora de cómic independiente, conocida principalmente por su webcómic *Lore Olympus* (2018-). En esta historia le da un giro moderno a los mitos griegos, entregando un *retelling* del *Rapto de Perséfone*, convirtiéndola en una historia de amor a fuego lento entre los personajes de Hades y la diosa de la primavera. El cómo ambos personajes, que de alguna u otra forma han sido dañados a lo largo de su vida y llenos de inseguridades, van forjando una relación de amistad, confianza y luego de amor, es lo que quiero trasladar a mi historia. Más allá de su narrativa también

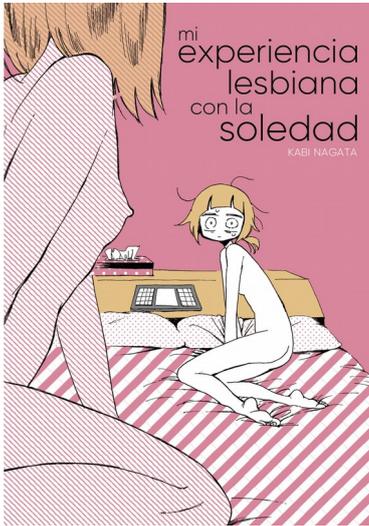


fig.7. Portada del cómic *Mi experiencia lesbiana con la soledad*.

ha sido de gran importancia sus diseños de personajes, expresividad, composición y plasticidad de su obra.

2.4.5. Kabi Nagata

Autora del manga con carácter autobiográfico *Mi experiencia lesbiana con la soledad* (2016), con el que se sincera sobre todos los trastornos y angustias que padeció durante los diez años posteriores a la graduación de sus estudios obligatorios. Cuando contamos nuestras propias historias ayudamos a otros y a nosotros mismos, como la propia autora dice en su obra: “Creo que ya sé qué es eso que me hace sentir plena de verdad. Transmitir, llegar a la gente y que esta me acepte.” Con este carácter terapéutico es con el que quiero impregnar mi obra. A nivel gráfico, pienso seguir un formato muy similar, apropiándome además del uso del rayado como sombreado y el predominio del blanco y negro.

2.4.6. Lisa Hanawalt

Ilustradora y dibujante estadounidense, trabajó como diseñadora de personajes en la ya mencionada *Bojack Horseman*. En este año, 2019 ha sacado al aire su propia serie de animación *Tuca y Bertie*, con la que relata la amistad entre dos aves treintañeras que viven en el mismo edificio: Tuca, una tucán descuidada y Bertie, una ansiosa cantora. De nuevo, tenemos la yuxtaposición de dos personajes casi antitéticos, que a través de su relación son capaces de aprontar sus propios demonios.

2.5. MOODBOARD

Siendo *Mel y Greg* una historia que gira alrededor de sus personajes y no al revés, perfilar sus características e identidades ha sido un objetivo clave para el avance de este proyecto. Por eso la definición de ambos protagonistas era esencial a la hora de iniciar el desarrollo de la historia. Para ello, empleé el recurso del *moodboard*, recogiendo un conjunto de imágenes identitarias y conceptos clave para cada protagonista que ayudaría a crear una visión global del conjunto.

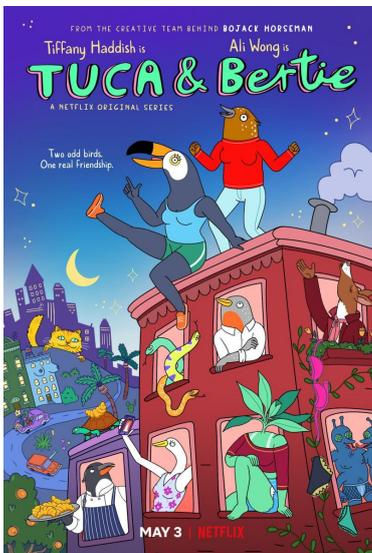


fig.8. Cartel promocional de la serie *Tuca & Bertie*.

2.5.1. Mel

Una joven extremadamente bajita, con una actitud pesimista ante la vida, cubre sus inseguridades distanciándose emocionalmente de lo que pasa a su alrededor.

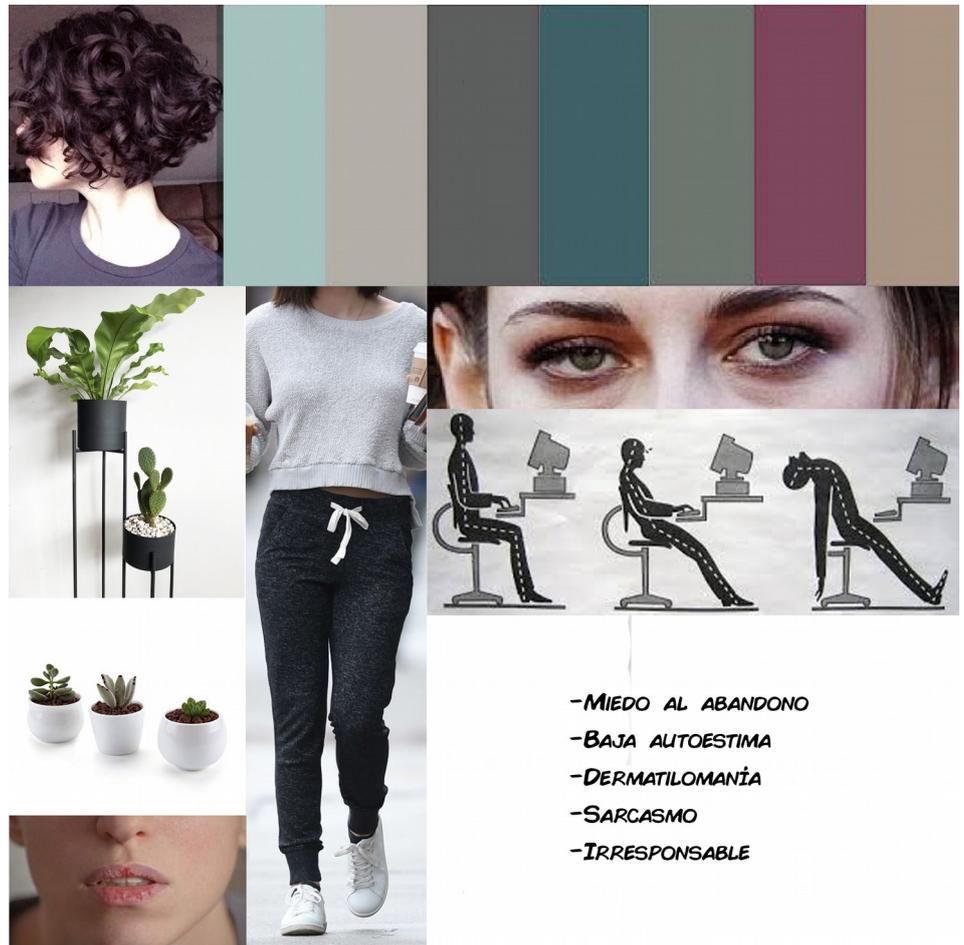


Fig.9. Moodboard de Mel.

2.5.2. Greg

Greg es un joven alto de carácter afable, siempre intenta hacer las cosas lo mejor que puede, pero suele preocuparse más por el bienestar de otros que por el de sí mismo.



fig.10.Moodboard de Greg .

Como ya he comentado, estos personajes los cree hace años, en el momento de su concepción se trataba de tan solo unos garabatos al borde de una hoja, pero con los años, fueron adquiriendo profundidad hasta este momento en el que pretendo insuflarles vida al plasmar su historia en esta novela gráfica. El hecho de destacar sus alturas es por el componente compositivo que encapsula, es un clásico en la narrativa poner juntos a personajes dispares para observar sus interacciones en la larga tradición de las *odd-couples* que tanto hemos visto en series y televisión es mi objetivo poner a estos personajes en el plano del cómic.

3. CÓMIC

3.1. DEFINICIÓN

Entendemos por cómic una narración secuencial que emplea imágenes estáticas. En palabras de Scott McCloud⁴, los cómics son:

Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector.

Para tratar de tener una definición más extensa, también podemos tener en cuenta al arte secuencial de Will Eisner⁵:

Medio de expresión creativa, materia de estudio diferente, forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea.

Y, para terminar de redondear esta definición, considerar también las palabras de Juan Acevedo⁶:

Si tenemos como punto de vista su base estrictamente material, la historieta es tinta sobre papel.

Para mí el medio del cómic es el predilecto a la hora de narrar historias, es cómo las viñetas pueden variar el ritmo de las secuencias de acontecimientos, al igual que con las distintas entonaciones de un actor al citar una frase, la tipografía de un diálogo puede marcar un matiz distintos al mensaje. Considero que el valor narrativo del cómic es superior a la suma de sus partes.

3.2. CONTEXTO EDITORIAL

Hoy en día existen diferentes términos para denominar lo que parece ser un mismo concepto.

En el ámbito nacional existía el “tebeo”, referido al cómic español, que nació en los años cuarenta y gozó de pleno éxito durante los años setenta y

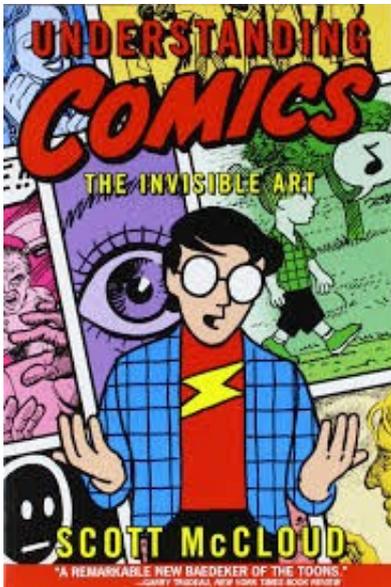


fig.11.Portada Entender el cómic, 1995.



fig.12.Portada TBO 2000 para el n.º 2300, donde se anunciaba “La Habichuela”.

4. MC CLOUD, S. *Entender el cómic*. 1995, Bilbao: Astiberri, p.45.

5. EISNER, W, *Graphic Storytelling & Visual Narrative*. 2008, : WW Norton & Co, p6

6. ACEVEDO, J. *Para hacer historietas*. 1981, Madrid: Popular, p.67.



fig.13. Marlene Krause, 2015.
Cartel anunciador del festival de autoedición GUTTER FEST.

mediados de los ochenta. El nombre que surgió a partir de la revista *TBO* que publicaba toda clase de historias. A mediados de los años setenta un sector del medio empezó a demandar el uso del término “cómic” para referirse a las historietas más realistas y de temas más adultos para ensalzar así el género.

La palabra “cómic” había empezado a utilizarse en la década de 1930 en Estados Unidos. Este término se generalizó a raíz del nacimiento de ciertas compañías como DC, All Star Comic o Action Comis y la creación de los primeros superhéroes (Superman creado por Joe Shuter y Jerry Siegel en 1938, Batman en 1939 o el Capitán América y la Mujer Maravilla, ambos en 1941).

En la actualidad existe una nueva disputa entre el concepto “novela gráfica” y “cómic”.

Algunos opinan que el fenómeno “novela gráfica” podría ser un nuevo género, destinado a un público más adulto que el del cómic norteamericano de superhéroes y elevado al terreno artístico. Otros piensan que puede funcionar solo como una nueva marca que busca abrir mercado a otros públicos. Pero hay diferencias fundamentales, tanto de contenido como de forma. Efectivamente, por lo general las novelas gráficas se dirigen a un público más adulto, con historias maduras que tienen un especial cuidado estético y muchas veces una innovación narrativa. Hay un interés en romper moldes y explorar los límites que ofrece el medio, al igual que tratan de llegar al espectador con nuevas sensibilidades, lejos de la épica superheroica. Actualmente, este debate se declina más por adjudicar el término “novela gráfica” a toda aquella obra única y no serializada, pues es precisamente por esta naturaleza por la que se puede permitir ser más experimental, ya que existen cómics que tratan estos temas más adultos, como podría ser la serie de *Blacksad* (2000) con toda su ambientación *noir*, que algunos querían meter en la categoría de novela gráfica, pero suena más como un intento por cierto sector más elitista de consumidores del medio por sentirse superiores.

Derivando de estos nuevos objetivos y así tratando de alcanzar el nuevo *target*, el formato en el que se presentan las novelas gráficas cambia: se caracterizan por la tapa dura, contar su historia en un único tomo (como ya hemos comentado) y tener un coste más elevado que la tradicional revista de cómics.

Cabe destacar que la consolidación de estos cambios se debe, en gran medida, a la evolución de los métodos de reproducción actual, que permiten a los editores encargarse de grandes tiradas a un coste menor.

En conclusión, la distinción existe, y la novela gráfica ha atraído a nuevos lectores al medio, por distanciarse de la imagen colectiva que existía del cómic y del tipo de público que era capaz de atraer. Pero a pesar de las diferentes nomenclaturas, está claro que ambos términos se refieren a un mismo concepto, que es la narración con imágenes. Por tanto, en adelante emplearemos en término “cómic”, “tebeo” o “novela gráfica”, ya que entendemos que las diferencias no son radicales.



fig.14. Ana Galvañ, 2015.
Cartel anunciador del festival de autoedición GRAF.

A nivel nacional, hoy existen varias ramas de creación y publicación de cómics. La llegada del manga japonés a España se ha traducido en un aumento de público español que leyó en su adolescencia este medio y, consecuentemente, en los últimos veinte años se ha producido un incremento de editoriales con apuestas totalmente nuevas y diferentes. Además de las editoriales grandes de larga trayectoria, han nacido editoriales más humildes que producen cómics de género *underground* e independiente. Estas nuevas editoriales beben directamente de una tendencia muy potente ahora mismo: la de la autoedición.

Una gran ola de nuevos autores optan por autopublicar sus propios tebeos, lo que es posible gracias a los mencionados avances de la imprenta. Luego, se sirven de festivales de autoedición como el GRAF, GUTTERFEST, Tenderete o Autobán para vender su producto, que también promocionan ellos mismos.

El cómic español cuenta cada vez con más artistas que trabajan técnicas muy diversas y crean historias inspiradas por estilos totalmente distintos entre sí, pero juntos han dado lugar a esta potente ola de creadores. Aunque si bien nos encontramos en un auge creativo, el mercado atraviesa sus dificultades debido a que hay demasiadas publicaciones para un número pequeño de lectores, con lo que las editoriales se ven obligadas a optar por tiradas cortas de las que los autores reciben una mínima remuneración.

Mel y Greg entraría en la categoría de novela gráfica, por tratarse de un volumen único. Dadas las ventajas que nos otorgan las nuevas tecnologías y los inconvenientes ya comentados en el mercado actual, para la futura difusión de la obra he preferido decantarme por una plataforma de micromecenazgo, *Kickstarter*, que facilita la captación de recursos monetarios del público.

4. DESARROLLO DEL TRABAJO

Las distintas fases que se seguirán para llevar a cabo el cuerpo de este proyecto son: la historia, la búsqueda de un estilo y la escaleta, correspondiendo estas a la metodología de trabajo planteada con anterioridad.

4.1. LA HISTORIA

Podríamos catalogar las historias principalmente en dos tipos, las historias impulsadas por su guión (*plot-driven*) y aquellas que están impulsadas por sus personajes (*character-driven*). La historia desarrollada en este proyecto caería en la segunda categoría.

(...) Impulsada por los personajes: como se mencionó anteriormente, la escritura dirigida por los personajes se enfoca en el conflicto interno de estos. Si elige usar este estilo de escritura, su lector pasará tiempo pensando en los personajes y sus actitudes, las evoluciones y decisiones personales, y cómo éstos, a su vez, cambian la forma de la trama y la historia en general.

Las tramas impulsadas por personajes se conocen comúnmente como "ficción literaria" debido a que presentan personajes que poseen múltiples capas que se exponen a medida que se desarrolla la historia.

Aquí hay un ejemplo para darle una mejor comprensión de este estilo de escritura. Digamos que Cruella de Vil de *101 Dalmatians*, que muestra características malvadas, de repente comenzó a exudar cualidades positivas. Ese cambio en Cruella de Vil alteraría a su vez la dinámica de la historia por completo. Este cambio interno del personaje es un ejemplo de escritura guiada por el personaje.⁷

Esta característica en la narrativa es vital para el desarrollo de este proyecto de cómic, además de ser un rasgo común encontrado en la recopilación de datos en la que estudié los referentes anteriormente mencionados.

Partiendo de una sinopsis desarrollaré brevemente los personajes para explicar a continuación la estructura que siguen los acontecimientos, finalizando con una temprana versión del guión del proyecto.

7. DORRANCEPUBLISHING.COM *Character driven v. Plot driven: What's the difference?* 9 de diciembre de 2014

4.1.1. Personajes

Cuando se elabora una historia existe una primera imagen de lo que se ha creado en la mente, pero no siempre funciona bien cuando se traslada al papel. Quizás es por eso que los diseños de personajes son los que más trabajo demandan, aunque luego se presenten como una de los elementos menos complejos.

A la hora de crear personajes, un autor debe proponer arquetipos y evitar estereotipos. Los personajes arquetípicos desvelan experiencias humanas universales que se visten de una expresión única y de una cultura específica, mientras que los personajes estereotipados hacen justamente lo contrario: carecen tanto de contenido como de forma. Para crear personajes verosímiles y auténticamente vivos, un autor debe además evitar el querer que su personaje le caiga bien a la audiencia, sino que debe procurar que la audiencia lo entienda, y no por ello estar necesariamente de acuerdo con las acciones que este pueda realizar.

Es por eso que está claro que para que un personaje sea creíble, su expresión corporal debe concordar con su físico, sus pensamientos y su diálogo, puesto que la expresión corporal es tan importante como la verbal. En palabras de Flora Davis⁸: “La parte visible de un mensaje es tan importante como la audible”.

No es demasiado grande el elenco de personajes que he planteado, y menos aún los que resultan relevantes para la historia. A continuación presento una breve descripción de cada uno:

·Mel: Uno de los dos personajes protagonistas, es una joven de 22 años que no está segura de hacia dónde enfocar su vida y sólo se molesta por salir del paso cada día. Tiene una actitud indolente y pesimista, y a causa de no afrontar sus problemas frontalmente acaba en escenarios mucho peores a los planteados. Lo único que consigue tranquilizarla es cuidar de las plantas que tiene en su habitación.

Físicamente es de corta altura, esta fue una decisión deliberada para acentuar el cómo ella misma se ve respecto a los demás, lo indefensa e insignificante que se llega a sentir y que piensa que debe compensar fingiendo que nada le afecta. Tiene el pelo corto, rizado, negro y descuidado, y suele presentar ojeras.

·Greg: El otro protagonista de esta historia, otro joven de 22 años que tras hacer su carrera se muda al piso donde vive Mel para hacer un máster en informática. Esta es la primera vez que vive fuera de casa y es muy ingenuo e inexperto en lo que a las relaciones interpersonales se refiere.

Es extremadamente alto, cosa que le suele acomplejar por llamar demasiado la atención. Lleva gafas, el pelo castaño revuelto y perilla.

8. DAVIS, F. *Comunicación no verbal*. Madrid: Alianza Editorial, 1987 p.16.

·Nora: La exnovia de Mel, una chica de 26 años que después de estar años sin comunicarse con Mel, vuelve abruptamente a su vida para remover cosas del pasado. Es rubia, de pelo largo y liso, y usa gafas.

·Joel: Otra expareja de Mel, un chico de 23 años que estuvo con ella tras su ruptura con Nora. De actitud tranquila y despreocupada, Mel vuelve a recurrir a él para descargar sus inseguridades. Es alto, de piel morena, lleva un corte de pelo mohicano teñido de blanco.

·Carla: Compañera de clase de Greg en el máster, es una chica centrada y segura con la que este establece amistad, y que será quien mejor le aconseje en su situación. De todo el elenco de personajes es, sin duda, quien tiene las ideas más claras. Tiene pecas y un corte de pelo tipo pixie.

Le he prestado especial atención a los protagonistas, pues al ser los personajes más dibujados de la historia han de tener un aspecto que sea característico y funcional, pero sin distanciarlos demasiado del resto del elenco a nivel gráfico.

En el **Anexo III** se amplía la información con los diseños definitivos de cada personaje, así como alguna mención a personajes más anecdóticos y secundarios.

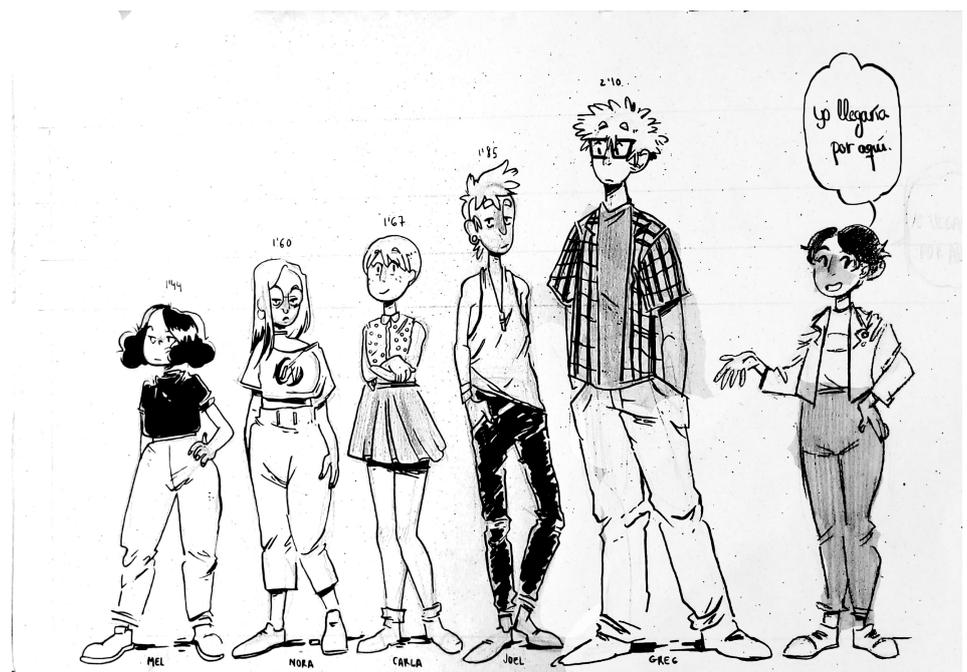


fig.15. Layout de los personajes principales comparando la altura con la de la autora.

4.1.2. Sinopsis

Mel y Greg son dos jóvenes de 22 años que comparten un piso de alquiler. Mientras él estudia un máster en informática, Mel enlaza un trabajo precario

tras otro. A pesar de sus diferencias, ambos personajes van forjando una amistad, hasta que la vuelta de una persona del pasado de Mel hace que esta retome sus malos hábitos de conducta. Mientras, Greg debe enfrentarse a la independencia y a una nueva serie de emociones que jamás ha experimentado.

4.1.3. Temas

Los temas que me interesaba tratar en esta historia son emociones comunes entre muchas personas, a las cuales la mayoría del tiempo ni siquiera les sabemos poner un nombre. Sensaciones de soledad y de autosabotaje. Una de estas se plantea en el dilema del erizo:⁹ en esta parábola se a un grupo de erizos en invierno que sienten simultáneamente una gran necesidad de calor. Para satisfacer su necesidad, buscan la proximidad corporal de los otros, pero cuanto más se acercan, más dolor les causan las púas del erizo vecino. Sin embargo, debido a que el alejarse supondría la congelación, se ven obligados a ir cambiando la distancia hasta que encuentran la separación óptima, que es la que supone el umbral de dolor más soportable.

La idea de esta que esta parábola quiere transmitir es que cuanto más cercana sea la relación entre dos seres, más probable será que se puedan hacer daño el uno al otro, al tiempo que, cuanto más lejana, tanto más probable es que sientan la angustia y el dolor de la soledad.

Ambos protagonistas se enfrentan a esta sensación, Mel por su incapacidad de hacer frente a sus problemas y taparlos con sus relaciones y Greg por su inexperiencia en las mismas crea cierto grado de dependencia a este tira y afloja.

Por otro lado están los sistemas de defensa: estos pertenecen a la teoría psicoanalítica¹⁰ freudiana, se consideran estrategias psicológicas en inconsciente puestas en juego por diversas entidades para hacer frente a la realidad y mantener la autoimagen. El propósito de estos mecanismos es proteger a la mente de la ansiedad o las sanciones sociales, proporcionando refugio frente a una situación a la que uno no puede hacer frente por el momento.

Algunos de los mecanismos de defensa que podremos observar son: la negación, la regresión y la proyección por parte de Mel; y el desplazamiento, el altruismo y la represión por parte de Greg.

A su vez, el mecanismo de la regresión que pone Mel en funcionamiento, haciendo que vuelva a sus viejos malos hábitos, hace que llegemos a otro

9. El dilema del erizo es una parábola escrita en 1851 por Arthur Schopenhauer en la obra *Parerga und Paralipomena*.

10. El psicoanálisis es una práctica terapéutica y técnica de investigación fundada por el neurólogo austriaco Sigmund Freud alrededor de 1896.

de los temas a tratar, la autolesión. Normalmente, cuando vemos este comportamiento plasmado en otros medios se suele traducir en el más común, que son los cortes. Sin embargo, existen muchas variantes, la que Mel experimenta es la dermatilomanía¹¹. Teniendo en cuenta que la autolesión es solo la externalización de un conflicto interno, cuando el individuo está padeciendo un dolor a nivel psicológico que le está dañando profundamente, para racionalizar este dolor, el individuo lo traduce en un dolor externo, en una herida, algo comprensible, palpable y visible que sí que se pueda comprender.

4.2. ESCTRUCTURA

La idea principal era que el cómic tuviese una estructura narrativa y secuencial “desordenada” más similar a la narrativa de la película de Michel Gondry, *Eternal Sunshine of a Spotless Mind (Olvidate de mí, 2004)*, donde los recuerdos y los acontecimientos presentes se entremezclan para que el propio espectador los ordene y ponga sentido. Sin embargo, para el correcto desarrollo del proyecto, primero se plasmaron los acontecimientos en orden cronológico, siguiendo la estructura clásica de tres actos: *planteamiento, nudo y resolución*, con el gancho dramático que anticipa el conflicto (siendo este el mensaje que recibe Mel por parte de Nora). A continuación, paso a plantear la sucesión de acontecimientos:

1) Greg se muda a un piso de alquiler al empezar su máster, donde conoce a la que será su compañera de piso, Mel. Con ella empezará a establecer una relación de amistad, mientras que ella interaccionará con cautela, hasta que recibe un mensaje de su ex pareja, Nora, para verse e intentar quedar en buenos términos tras su ruptura hace años. Sin embargo, este encuentro termina mal, pues Nora acaba recordando todos los errores que Mel cometió en la relación. Esto hace que Mel vuelva a ciertos malos hábitos e intente evadirse de ellos acercándose más a Greg.

2) Mientras Mel acerca a Greg a clase sufre un ataque de pánico, siniestrando el coche. Greg, al verla en ese estado, le propone salir con él esa noche a una fiesta que habían organizado la gente de la universidad. Queriendo airearse y evadirse de sus problemas, ella acepta. Esa noche, bajo los efectos del alcohol, Mel acaba liándose con Greg. A partir de ahí inician una relación informal, sin embargo, Greg asume que eso es solo una fase inicial y que sí que hay algo serio entre ambos. Esto hace que Mel se vuelva evasiva y evita hablar claramente del tema, mientras sigue beneficiándose de los aspectos que le interesan de estar en una relación. A causa de esto, Greg empieza a desarrollar conductas disociativas, negando que exista ningún

11. La dermatilomanía es un trastorno mental caracterizado por el impulso repetitivo de rascar, pellizcar o excoriar la propia piel y que suele provocar lesiones, trastorno asociado al espectro obsesivo-compulsivo. Un ejemplo sería el comportamiento del personaje de Nina en la película *Cisne Negro (Black Swan, 2010)*.

problema, lo que llama la atención de su compañera de clase, Carla, que le avisa de todas las banderas rojas que existen en esa relación. Mel acaba por no soportar más la situación y acaba por recurrir a su otra ex pareja, Joel, con quien acabó en mejores términos y le pide quedarse en su casa sin decirle nada a Greg. Durante este tiempo, los dos empiezan a caer en picado en una espiral de autocompasión y Mel, en un intento de convencerse de que no necesita a Greg, empieza a tener relaciones con Joel.

3) Joel acaba enterándose de que Mel le está utilizando para huir de sus problemas y de forma tajante le dice que ya no puede seguir así y que no puede quedarse más en su casa. Viéndose sola y en el punto más bajo se ve obligada a volver al piso. Allí ve que Carla ha estado pasando estos días con Greg, ayudándole a levantar cabeza. Mel empieza a sentirse culpable, pero sigue sin ser capaz de afrontar lo que ha hecho, hasta que es Greg quien da el primer paso para hablar sobre el tema, inician entonces una conversación que ayuda a Mel a abrir los ojos de una vez respecto a su actitud, y a Greg a seguir adelante.

4.2.1. Escaleta

La escaleta o *Step Outline* es una herramienta en el campo de la narrativa audiovisual empleada para la organización de los eventos y escenas que conforman la obra. Es el paso intermedio entre la sinopsis y el guión definitivo, donde normalmente habría empleado el uso de un *story board*. La extensión que reclamaba esta idea sugería una mayor esquematización, resumir las acciones principales en frases, punto por punto, ir ordenándolas y repasándolas añadiendo los detalles hasta que se asemejara más a un guión técnico al que añadirle un soporte visual con esquemas de las viñetas. Antes de llegar al orden definitivo de los acontecimientos tuve que hacer varios ensayos en sucio hasta que me convenciera y tuviera coherencia.

En el **Anexo I** incluyo la escaleta completa con el orden en el que se mostrarán los acontecimientos en la obra final.

4.3. GUIÓN

“El apetito de historias que tiene la humanidad es insaciable. La narración no es sólo nuestra forma de arte más prolífica, sino que rivaliza con todas las demás actividades –trabajar, jugar, comer, hacer ejercicio– para captar nuestro tiempo de vigilia. Dedicamos tanto tiempo a narrar y a escuchar historias como a dormir, e incluso entonces soñamos. ¿Por qué? ¿Por qué dedicamos una parte tan grande de nuestra vida a las historias? Porque, como dice el crítico Kenneth Burke, las historias nos aprovisionan para la vida.”¹²

12. MCKEE, R. *El guión*, 2013, Barcelona:Alba Editorial, p.16

El guión es una versión pulida de la escaleta, fundamentado en los diálogos, parte esencial para la construcción de la historia, pues es a través de las conversaciones de los protagonistas que la relación de estos se empieza a solidificar como es en el caso de las relaciones en la vida real. Por otro lado tenemos los monólogos, dados en los pensamientos de los personajes, otorgando más información al espectador de la que poseen los protagonistas de la historia.

Es en el clímax de la historia donde más relevancia tienen los diálogos, pues es donde nuestros protagonistas deben poner las cartas sobre la mesa y sincerarse en uno con el otro, en un momentos de vulnerabilidad máxima.

En el **Anexo II** incluyo el guión completo en el que aparecerán dichos diálogos.

4.4. CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA

Una vez establecida la situación hay que empezar a darle forma. En estos bocetos y pruebas pretendo establecer una base en la que apoyarme a la hora de dibujar el arte final.

Como ya he comentado anteriormente, la concepción de esta idea tuvo lugar hace varios años, por lo que es comprensible que, a nivel gráfico, los personajes y sus escenarios hayan evolucionado notablemente. En la búsqueda de una identidad visual definitiva, más allá de los principales referentes a nivel gráfico ya mencionados (Rebecca Sugar y Rachel Smythe) desarrollé un trazo suelto y orgánico, con una gradación de línea en el entintado y dando más valor a la expresividad y emoción de los personajes que a la figuración.

4.4.2 Escenas

Los acontecimientos de esta historia toman lugar a lo largo de un año dentro de la ficción. En las fases más previas del desarrollo planteé una serie de escenas clave, aquellos puntos de inflexión de la historia que harían avanzar la trama.

Dentro de estas escenas que reflejan puntos de inflexión de la historia, está el desarrollo de los escenarios en los que transcurre.

4.4.3. Variación gráfica

Como ya he mencionado, existen segmentos de la narración en los que nos introducimos directamente en los pensamientos internos del personaje, donde no se avanza la trama en sí, pero sí que profundizamos en cómo los personajes se perciben a sí mismos y a los acontecimientos que tienen lugar a su alrededor. Para notificar estos cambios de puntos de vista consideré

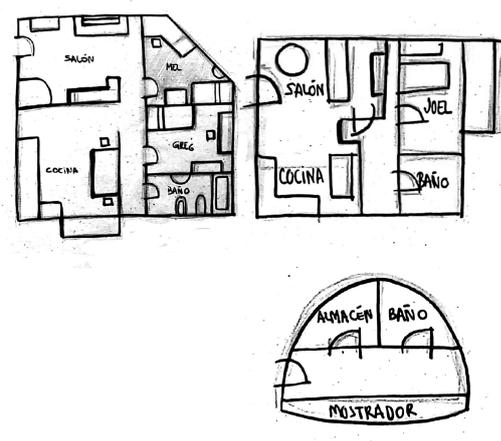


fig. 16. Planos de los tres escenarios principales de *Mel y Greg*. Piso de Mel, piso de Joel y yogurtería.



Fig. 17 y 18. Capturas del episodio "Stupid piece of sh*t" de *Bojack Horseman*.

necesario y favorecedor un cambio de estilo gráfico. Busqué una estética claramente diferente, pero coherente visualmente, para no despistar al lector pero sí mantenerlo atento a ese cambio que se ha producido. Las decisiones que tomé respecto a este cambio fueron la simplificación del diseño de personajes, el no uso de fondos, dejándolos en un espacio onírico, el no uso de bocadillos, la libertad del texto dentro de la viñeta, y la composición de las páginas en tres hileras verticales y cuatro hileras horizontales de viñeta cuadradas.

La principal inspiración para esta decisión fue el episodio 6 de la temporada 4 de *Bojack Horseman*, "Stupid piece of sh*t"

Con todo este trabajo e investigación previos, ya se puede aspirar a un arte final consistente y de calidad.

5. ARTE FINAL

A la hora de plantear el aspecto final de la obra, tomé la decisión de que la portada fuera en color por motivos comerciales y mantener en interior en blanco y negro por motivos económicos, además de adecuación al tono de la historia, exceptuando algunas escenas a color.

Opté por un formato pequeño, “coqueto” podríamos decir, de 13’5x21cm, tras ver lo bien que funciona y el encanto que tiene en *Mi experiencia lesbiana con la soledad*. De modo que, por comodidad, escalamos dicho tamaño sobre hojas A3.

Es aquí cuando se traslada todo el trabajo en las fases anteriores a una imagen real, páginas que serán impresas y leídas.

La estética que se ha buscado en esta obra es una en la predominara lo expresivo sobre lo riguroso, lo orgánico sobre lo rígido. Los protagonistas son el centro neurálgico de este universo, siendo así, los espacios en los que transcurren las acciones son sencillos, pero no por ello simplones ni burdos. Perteneciendo al género “recuentos de la vida” procuro hacer hincapié en la estacionalidad y los procedimientos, ya que la historia se desarrolla a lo largo de un año. Como suele ser común en este género la obra está bañada por un halo dramático, la variación atmosférica entre momentos entrañables y tristes se refleja visualmente en los grafismos empleados y la expresividad de los personajes ya comentada.

Los materiales son por primera vez importantes en el proyecto, y es fundamental escoger los adecuados. En cuanto al entintado, forma parte de un proceso que se fundamenta en esbozar correctamente lo que queremos mostrar.

Es esencial destacar que el material empleado en un cómic no determina de ningún modo la calidad de este. Ante todo es importante aprender a manejar bien cualquier técnica que se pretenda utilizar, y priorizar que el resultado sea lo que uno pretenda.

Como ya decidí en su momentos, mi intención es entintar el cómic de manera tradicional. En primera instancia pensé en realizar el entintado con plumilla, pero luego encontré una gama de rotuladores caligráficos, que gracias a su punta de pincel podía obtener un resultado suelto, con gradación de línea pero sin lo inconvenientes de la plumilla, de modo que no tenía que estar pendiente de correr la tinta o de que no se hubiera secado.

Lista de material empleado:

- Rotuladores caligráficos *Tombow* (punta dura y punta blanda)
- Rotulador *Penter touch*.
- Rotulador *POSCA* blanco.
- Portaminas *Pilot* 0.5mm.
- Minas *Mars micro color Staedtler* rojas 0.5mm.
- Goma de borrar *MILAN*.



fig.19.Materiales empleados.

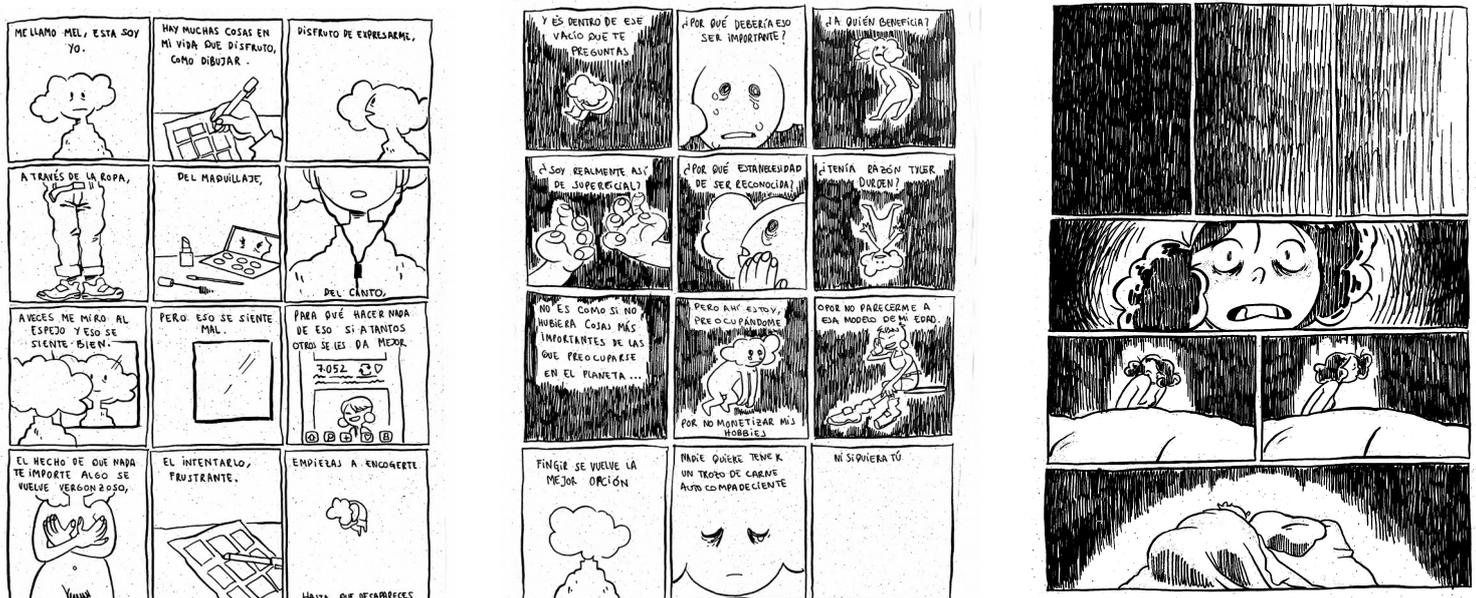
· Cuadernos A5 papel reciclable.

Para conseguir un buen acabado a la hora de entintar hay que prepararlo todo para facilitar la tarea. Esbozar las páginas es sumamente importante, tanto como entintarlas, pues es la primera vez que se trasladan las escenas planteadas con anterioridad a un formato más grande (A5 en este caso). Realicé el esbozo de las páginas con minas de color rojo, pues a la hora de limpiar la página en digital es mucho más sencillo de eliminar el lápiz. Muchos elementos que funcionaban bien en el esquema es posible que dejen de hacerlo en el esbozo, convirtiéndose este proceso en una última revisión de la escaleta y las escenas.

El entintado es un proceso que acostumbra a tener una mecánica determinada. En mi caso, entinto según los elementos que aparecen en la página, primero siendo en contorno de las viñetas, luego los bocadillos, los personajes y por último los fondos. Para acabar, compruebo los diálogos de los bocadillos y los rotulo.

Decidí rotular a mano para tener completo control sobre la composición de cada viñeta y página. En muchas ocasiones, el uso de tipografías predeterminadas puede restar carácter a un cómic, pienso que cada autor debería tener su propia manera de organizar los diálogos o narraciones de su obra. Aquellos autores que se toman la molestia de rotular a mano aportan una armonía al conjunto que se rompería en caso de utilizar una tipografía cualquiera. Llegué a estas conclusiones tras leer el artículo “Rotular: Un desafío constante” de Iris Bernárdez¹³.

A continuación incluyo documentación de este proceso para explicarlo mejor:



13. BERNÁRDEZ, I. *Plaça del mercat*. Valencia: Edicions anònimes, 2019 p.18.

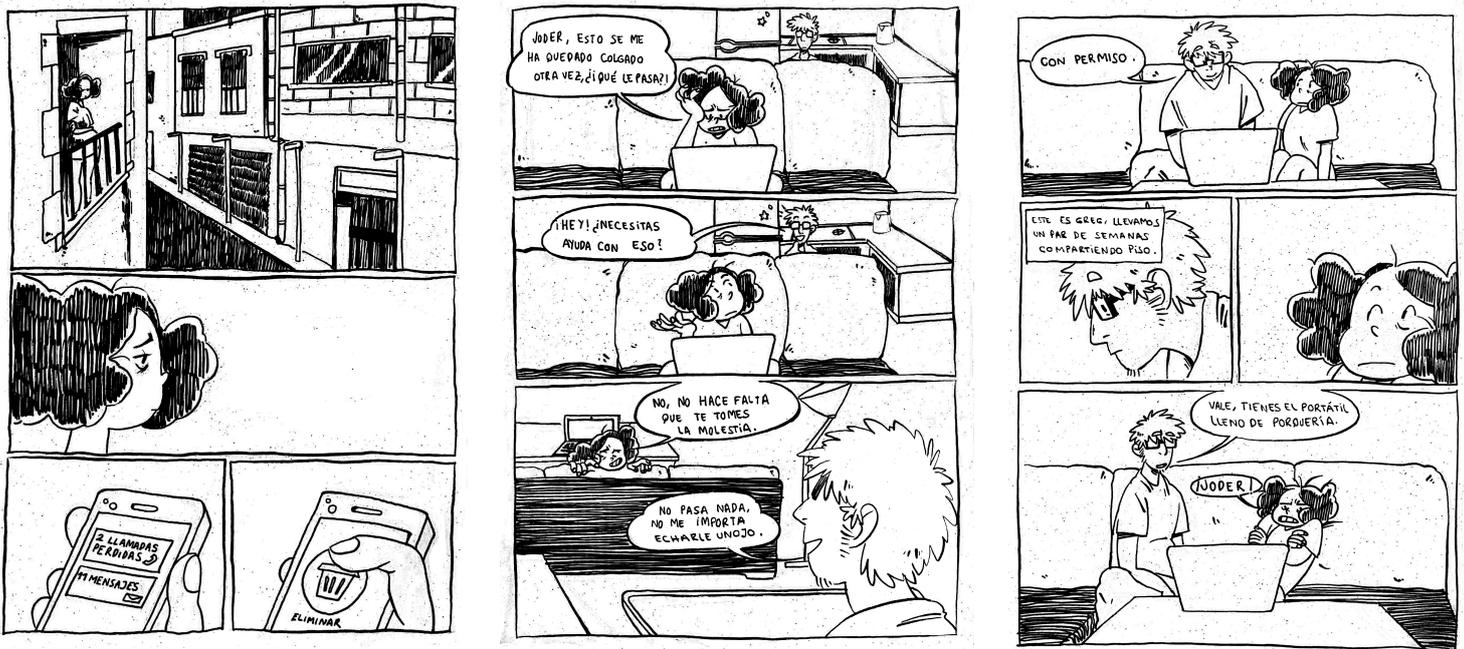


fig.20 a 25. Seis primeras páginas de la novela gráfica Mel y Greg.

A la hora de hacer la limpieza en digital decidí dejar algunas de las manchas del propio papel reciclado en el que se dibujaron los originales. Consideré que dotaba la obra de un carácter más alternativo además de evitar una estética demasiado limpia, siendo así más acorde con la actitud desenfadada que buscaba.

Después de este proceso se procede a la maquetación final. Añadí una página de títulos, agradecimientos, así como hojas en blanco al principio y al final para que la maquetación respire.

A su vez diseñé la portada. En este caso, hice uso del color por cuestiones comerciales. Esto es, el color llama más la atención que el blanco y negro y, cuando se trata de competir con decenas de otros libros, es importante optar por la máxima visibilidad del producto final. La imagen de portada es otro elemento igual de importante. Me decanté por una composición circular, en la que ambos protagonistas flotan en el cielo nocturno formando un círculo, dando sensación de equilibrio, cierre y sugiriendo una naturaleza cíclica.

Para la contraportada decidí continuar la bóveda celeste de la portada, con los tonos morados y púrpuras junto con algunas nubes dando sensación de calma. Ahí decidí escribir una breve sinopsis de la historia.

Finalmente, estimé realizar una imagen para las guardas (parte posterior de la portada y contraportada) de modo que aposté por una estampa sencilla de las macetas de Mel.

Una vez con todo esto planeado el siguiente paso era estimar el diseño y el formato exacto de la impresión.

6. DISEÑO

6.1. NAMING

Mel y Greg sigue el ejemplo de tantas otras obras audiovisuales y de tebeo tituladas tras los nombres de sus dos personajes principales, algunas de estas son: *Mortadelo y Filemón*, *Rick y Morty*, *Tuca y Bertie*, *Sam y Max* o *Zipi y Zape*. En un principio adoptado como título provisional, acabé definiéndolo como el *naming* indicado para este cómic, por la similitud en cuanto a la sonoridad del nombre de los protagonistas como por ser un fiel reflejo del punto principal de la obra. Acabé tomando esta decisión después de mostrárselo a compañeros y ver que resultaba tener gancho.

6.2. FORMATO E IMPRESIÓN

Para la futura impresión de la novela gráfica escogí un papel con un tono blanco roto un tanto rugoso y de 120g/m², que muestre un buen resultado una vez impreso.

Realizaría una prueba de impresión digital con máquina índigo, puesto que la calidad de impresión es casi como la impresión offset, el tiempo de impresión es muy corto y económico.

El objetivo es realizar una tirada larga de impresión offset, pues creo que es el mejor método para imprimir muchos ejemplares en poco tiempo, con una calidad mayor que en la impresión digital y a un precio mucho más reducido.

El cómic tendrá una encuadernación rústica cosida o “de tapa blanda” (*perfect binding*), por ser un sistema más económico que la tapa dura pero que ofrece una calidad y resistencia considerables, evitando así que se despeguen las páginas durante su lectura.

La portada se imprimirá en un papel blando laminado más grueso que el de los interiores, y contará con dos solapas en las que se incluiría información de la autora.

Después de un estudio y comparación de precios en el mercado, este sería el presupuesto más ajustado y asequible.



**GRÁFICAS
ANDRÉS**

Jerónimo Monsorú, 39 - 46022 Valencia - tel 96 372 76 83
Gráficas Barella, SL - CIF: B 98308067

Club del Cómic
Ana Muñoz

fecha 11/07/2019

At. D/Dª

Presupuesto num

Nº 82945

ref		cantidad	
	Libro comic	1	
	Tamaño cerrado 135 x 210 mm cerrado (apaisado); papel reciclado blanco de 120 gr; cubierta cartulina reciclada de 300 gr(sin glasofonar); encuadernación rústica (cosido hilo) tapa blanda - incluye imposición en pliego de cubierta		
		preimpresión + 3 pruebas iniciales	9,93 €
		impresión, manipulado	59,70 €
			69,63 €
		suma	TOTAL
		69,63	2,79 72,42 €

El en el caso de que se realice trabajo de preimpresión, el importe reflejado incluye tres pruebas en formato electrónico y una, si procede, en formato papel. En caso de recibir maquetación acabada incluye una prueba en papel. Las pruebas sucesivas que se generen por causa ajena a nuestra labor se facturarán aparte (3,60 € digitales y 5,10 € impresas, más IVA cada prueba, para trabajos menores de 24 páginas. Trabajos de más páginas, consultar).

fig.26. Presupuesto para el cómic por parte de Gráficas Andrés.

7. ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN

El recurso más inmediato de autopromoción que podemos contemplar es la creación de un blog o página web para dar presencia a la obra en las redes sociales. Por eso cree tanto una página de *Wix* como una cuenta de *Instagram* como alojamiento y plataforma de difusión por estar ya familiarizada con sus mecánicas. Ambas proporcionan facilidad de personalización, rapidez y compatibilidad con otras redes, además de ser gratuito:

Wix: <https://melandgregcomic.wixsite.com/website>

Instagram: <https://www.instagram.com/melandgregcomic/>

La dinámica que busco para ambas plataformas es ir subiendo avances del trabajo, fragmentos de páginas, bocetos, diseños y cualquier contenido extra relevante a la obra. Todo ello con el objetivo de atraer la atención del público al que va dirigido. En un futuro también son aptas para anunciar posibles preventas, fechas de salida y el avance de la financiación del proyecto. En *Wix* he optado por un diseño que permite visualizar gran cantidad de imágenes a la vez, con pestañas de información, sinopsis y enlaces a otros proyectos personales. Además he tratado de transmitir el tono de la historia a través de los colores elegidos en la interfaz.

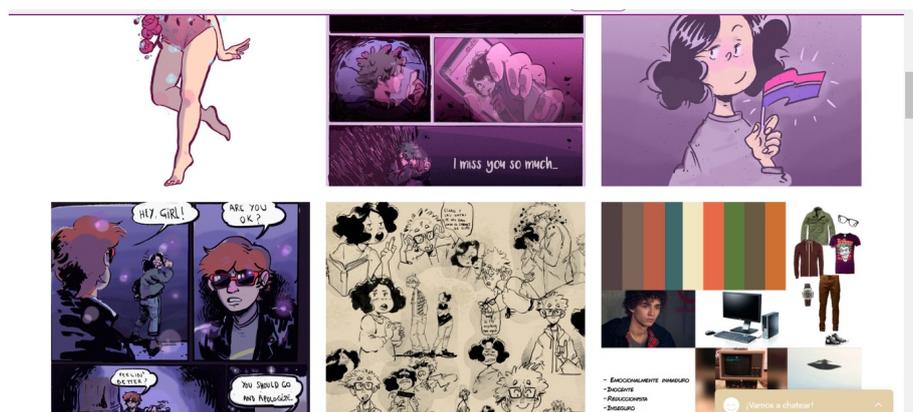




Fig.27, 28 y 29. Capturas de la página web de Mel y Greg.

7.1. KICKSTARTER

Como ya he mencionado, para la financiación de este proyecto me he decantado por la plataforma de *crowdfunding* *Kickstarter*. Para ello, enlacé las páginas ya creadas donde se explica todo el proyecto, indiqué todas las recompensas que recibirían los patrocinadores cuando este finalice y deberé actualizar el proceso creativo cada vez que avance el proyecto.

7.2. MERCHANDISING

Como ya he mencionado, la financiación dentro de la plataforma *Kickstarter* debe contar con una serie de recompensas que variarán dependiendo de la aportación de cada mecenas. Lo más obvio es entregar una copia de la novela gráfica a todo aquel que participe, según vaya aumentando su contribución a esto se sumará:

- Una hoja tamaño A5 con pegatinas de los personajes y elementos de la historia.
- Cuatro diseños de *prints* tamaño A5. Estas *prints* mostrarían escenas cotidianas de los protagonistas.
- Un llavero.
- Un *sketchbook* para el uso del consumidor.
- Libreto con los bocetos y arte conceptual.

Por último, se han realizado tarjetas con el logotipo del cómic y las páginas web que lo promocionan que se repartirán de forma gratuita para su mayor difusión.



fig.30 a 34. Diseños para postales a partir de arte conceptual y páginas desechadas.

8.CONCLUSIONES

Cuando me planteé realizar como un proyecto completo lo que en su idea eran solo unos garabatos en la esquina de los apuntes, sabía que me enfrentaba a un proyecto más difícil y costoso que ningún otro hasta la fecha. *Mel y Greg* ha sido el fruto de un proyecto pasional en el que he tenido que prestar atención y cuidar todos los aspectos que en tebeos más cortos pasaba por encima. Afronté el reto, que resultó ser más titánico de lo que había previsto, y por lo que me vi retrasada en el cronograma propuesto.

A pesar de que , a día de presentar esta memoria, las páginas no están terminadas, sí he acometido con éxito la preproducción, la fase del proceso más compleja y en la que no contaba con tanta experiencia. He obtenido un portfolio de proyecto que ya puede ser mostrado a editores para buscar vías de publicación, uno de los objetivos. Además, la experiencia que he obtenido de estos meses de trabajo ha supuesto lo que para mí era romper una barrera, afrontar una historia larga que necesitaba coherencia y solidez.

Esa coherencia que buscaba ha sido todo un condicionante. Crear un guión consistente, rico y que tuviera sentido me ha supuesto mucho tiempo y muchas revisiones. La fase de la escaleta, aunque presentaba menos problemas, también ocupó muchos más días de los esperados. La estructuración de los acontecimientos de la historia fue sin duda la más dura, a partir de ahí, el proceso sucedió de manera más fluida, por lo que seguiré trabajando y esperando completar el cómic de manera íntegra pronto.

Crear un cómic propio desde cero lleva años siendo uno de mis objetivos a largo plazo y aún me cuesta creer que, sin casi darme cuenta, esté tan cerca, y más tratándose de una historia tan personal y que tantos años lleva acompañándome.

Aún queda mucho por hacer para terminar este trampolín, pero viendo que tras meses de trabajo, todavía quedan energías e ilusión, creo que este proyecto puede proporcionar el impulso que estoy buscando.

9. BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO, J. *Para hacer historietas*. Madrid: Popular, 1981.
- BERNÁRDEZ, I. "Rotular, un desafío constante" *Plaça del mercat*. Valencia: Edicions anònimes, 2019.
- DAVIS, F. *Comunicación no verbal*. Madrid: Alianza Editorial, 1987.
- EISNER, W. *El Cómic y el Arte Secuencial*. Barcelona: Norma Editorial, 2002.
- EISNER, W. *Eisner/Miller*. Barcelona: Norma Editorial, 2006.
- Figueroa, Gustavo A. *La metodología de la elaboración de proyectos como una herramienta para el desarrollo cultura*. Serie Bibliotecología y Gestión de Información N°7 septiembre 2005.
- FREUD, A. *El yo y los mecanismos de defensa*. España: Paidós Ibérica, 1980.
- MCCLLOUD, S. *Entender el Cómic*. Bilbao: Astiberri, 2007.
- MCCLLOUD, S. *Hacer Cómic*. Bilbao: Astiberri, 2007.
- MCKEE, R. *El guión*. Barcelona: Alba Editorial, 2009.
- NAGATA, K. *Mi experiencia lesbiana con la soledad*. España: Fandogamia, 2016.
- SCHOPENHAUER, S. *Parerga und Paralipomen*. Madrid: Valdemar, 2009.
- ZEEGEN, L. *Principios de ilustración*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2013.

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

- fig. 1.* Cronograma.
- fig. 2.* Mapa conceptual.
- fig. 3.* Cartel promocional de *Steven Universe*.
- fig. 4.* Cartel promocional de *Bojack Horseman*.
- fig. 5.* Cartel promocional de la segunda temporada de *Aggretsuko*.
- fig. 6.* Detalle de *Lore Olympus*.
- fig. 7.* Portada del cómic *Mi experiencia lesbiana con la soledad*.
- fig. 8.* Cartel promocional de la serie *Tuca y Bertie*.
- fig. 9.* Moodboard de Mel.
- fig. 10.* Moodboard de Greg.
- fig. 11.* Portada *Entender el cómic, 1995*.
- fig. 12.* *TBO 2000, 1972*. Portada para el N.º 2300, donde se anuncia “*La Habcuela*”.
- fig. 13.* Marlene Krause, 2015. Cartel anunciador del festival de autoedición *GUTTER FEST*.
- fig. 14.* Ana Galvañ, 2015. Cartel anunciador del festival de autoedición *GRAF*.
- fig. 15.* Layout de los personajes principales comparando la altura con la de la autora.
- fig. 16.* Planos de los tres escenarios principales de *Mel y Greg*. Piso de Mel, piso de Joel y yogurtería.
- fig. 17 y 18.* Capturas del episodio “*Stupid piece of sh*t*” de *Bojack Horseman*.
- fig. 19.* Materiales empleados.
- fig. 20 a 25.* Seis primeras páginas de la novela gráfica *Mel y Greg*.
- fig. 26.* Presupuesto para el cómic por parte de *Gráficas Andrés*.
- fig. 27 a 29.* Capturas de la página web de *Mel y Greg*.
- fig. 30 a 34.* Diseños para postales a partir de arte conceptual y páginas desechadas.