

TFG

RÚCULA & CANÓNIGO (I).

IDEACIÓN Y CREACIÓN NARRATIVA E INTERACTIVA DE UN
PROYECTO DE NOVELA GRÁFICA TRANSMEDIA.

Presentado por Ernesto Martínez García
Tutor: Moisés Mañas Carbonell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

La presente memoria recoge el proceso de ideación y creación narrativa e interacción de una novela gráfica interactiva, titulada Rucula y Canonigo. Se trata de un proyecto transmedia que experimenta con las herramientas narrativas propias de la novela gráfica y el videojuego. La historia sigue a Canónigo, un joven aprendiz de sereno y a su maestra, Rúcula en su ascenso por el cuello de un dragón. El relato tiene un tono humorístico y fantástico, donde cada personaje que se encuentran supone una pequeña aventura mientras nuestro protagonista crece y realiza un viaje introspectivo donde aprende a conocerse mejor y aclarar sus objetivos.

Está dirigido a un público infantil y juvenil. El objetivo final de este trabajo es recoger los procesos y técnicas desde el briefing y los thumbnails de cada página hasta el desarrollo de las herramientas creativas que surgen de la mezcla de estos dos medios por medio de una historia divertida y sólida que guíe la experiencia.

Palabras clave: transmedia, cómic, novela gráfica, interactividad, videojuego, fantasía, humor.

SUMMARY AND KEY WORDS

This report collects the process of ideation and narrative creation and interaction of an interactive graphic novel, entitled Rucula & Canonigo. It is a transmedia project that experiments with the narrative tools typical of the graphic novel and the video game. The story follows Canónigo, a young apprentice watchman, and his teacher, Rucula, as they ascend up the neck of a dragon. The story has a humorous and fantastic tone, where each character they meet is a little adventure while our protagonist grows up and goes on an introspective journey where he learns to know himself better and clarify his objectives. It is aimed at a child and youth audience.

The final objective of this work is to collect the processes and techniques from the briefing and the thumbnails of each page to the development of the creative tools that arise from the mixture of these two media through a fun and solid story that guides the experience.

Keywords: transmedia, comic, graphic novel, interactivity, videogame, fantasy, humour

AGRADECIMIENTOS

A Alberto, por aguantar todo el proceso conmigo.

A Stefan, por el constante interés en el proyecto.

A Nuria, por ser una enorme influencia y por el apoyo emocional.

Al tío Rafa, por el apoyo desde siempre.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| 1.- INTRODUCCIÓN | 6 |
| 2.-OBJETIVOS Y METODOLOGÍA..... | 7 |
| 2.1.-OBJETIVOS..... | 7 |
| 2.2.-METODOLOGÍA..... | 7 |
| 2.3.-MAPA CONCEPTUAL..... | 9 |
| 3.-CONTEXTUALIZACIÓN..... | 9 |
| 3.1.- MODELOS NARRATIVOS EN EL CÓMIC DIGITAL.... | 9 |
| 3.1.1 .-Definición de cómic..... | 10 |
| 3.1.2 .-Modelos narrativos en el cómic..... | 10 |
| 3.2.- VER JUGANDO: RELACIONES E INTERACCIONES ENTRE EL CÓMIC Y EL VIDEOJUEGO..... | 13 |
| 3.2.1 .-Definición de videojuego..... | 13 |
| 3.2.2 .-La relación de los medios..... | 14 |
| 3.3.-EDUCACIÓN EN VALORES. CUALIDADES INNNA TAS DEL LIBRO INFANTIL..... | 16 |
| 4.-PREPRODUCCIÓN..... | 18 |
| 4.1.-IDEACIÓN DEL PROYECTO..... | 18 |
| 4.2.-REFERENTES..... | 18 |
| 4.2.1 .-Nimio y el cómic infartil..... | 19 |
| 4.2.2 .-Wizard+Softpig y la naturalidad en el diálogo..... | 19 |
| 4.2.3 .-Pikuniku y el humor gamberro..... | 20 |
| 4.2.4 .-Paddington2 y la caricatura..... | 21 |
| 4.2.5 .-Mob psycho 100 y el protagonista melancólico..... | 21 |
| 4.2.6 .-Doctor Who y la inmortalidad..... | 21 |
| 4.2.7 .-Minecraft y el cierre..... | 22 |
| 4.3.-PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO..... | 22 |
| 4.3.1.-Mapas de ideas..... | 22 |
| 4.3.2.-Público objetivo..... | 23 |
| 4.4.-DISEÑO DE PERSONAJES..... | 23 |
| 4.4.1.-Ideación de personajes..... | 23 |
| 4.4.2.-Los temas de partir de los personajes..... | 24 |
| 4.4.3.-Narrativa de los personajes..... | 24 |
| 4.4.4.-Diseño final y modelado..... | 28 |
| 4.5.-DISEÑO AMBIENTAL..... | 28 |
| 4.5.1.-Diseño de espacios..... | 29 |
| 4.5.2.-Paleta de color..... | 29 |

| | |
|--|-----------|
| 4.6.-ESTILO DE PÁGINA..... | 28 |
| 4.7.-PRUEBAS DE PÁGINA..... | 29 |
| 4.8.-GUIÓN LITERARIO..... | 29 |
| 4.9.-STORYBOARDS..... | 30 |
| 5.-PRODUCCIÓN..... | 30 |
| 5.1.-BOCETO..... | 30 |
| 5.2.-COLOR..... | 30 |
| 5.3.-INTERACTIVIDAD..... | 31 |
| 5.3.1.- Implementación de páginas..... | 31 |
| 5.3.2.- Sistema de navegación por menús..... | 31 |
| 3.3.3.-Sistema de interacción con las páginas..... | 31 |
| 3.3.4.- Efectos especiales y Postprocesado..... | 32 |
| 3.3.5.-Exportación..... | 32 |
| 5.4.-RESULTADOS FINALES..... | 33 |
| 6.-CONCLUSIONES..... | 34 |
| 7.-RECURSOS UTILIZADOS..... | 35 |
| 7.1.-BIBLIOGRAFÍA..... | 35 |
| 7.2.-WEBGRAFÍA..... | 35 |
| 7.2.1 Artículos..... | 35 |
| 7.2.2 Autores | 36 |
| 7.2.3 Recursos adicionales | 36 |
| 7.2.4 Enlaces a YouTube..... | 36 |
| 7.3.-LUDOGRAFÍA..... | 37 |
| 7.3.-FILMOGRAFÍA..... | 37 |
| 8.-ÍNDICE DE FIGURAS..... | 37 |
| 9.-ANEXOS..... | 39 |
| 9.1.-APLICACIÓN..... | 39 |
| 9.2.-GAMEPLAY..... | 39 |
| 9.3.-GUIONES Y STORYBOARDS..... | 39 |

1.INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado, corresponde a la primera parte del trabajo en grupo titulado “Rúcula & Canónigo”. Reúne el proceso de elaboración de la novela gráfica digital Rúcula y Canónigo, en la cual se cuenta la historia de Canónigo, un joven aprendiz de sereno que, junto a su maestra Rúcula, se verá inmerso en una sencilla, divertida y mágica aventura que le llevará a preguntarse cosas sobre sí mismo, su futuro y su relación con los demás. Todo esto enfocado desde un punto de vista relajado y poco conclusivo, y realizado en conjunto con Alberto Rivera Tomé.

La elección del medio fue lo primero que tuvimos claro, tenemos experiencia previa en lo referente al cómic y nos sentimos cómodos con su lenguaje propio, la composición de página, la organización del texto en bocadillos y demás elementos, que si no intrínsecos sí son característicos del mismo. Quisimos experimentar con la relación que este medio tiene con lo digital, una historia que llevan compartiendo desde la creación de los primeros videojuegos y aventuras gráficas.

Con este proyecto se pretende mostrar una obra que refleje las competencias que hemos adquirido a lo largo de nuestro paso por bellas artes, ya sea en el apartado narrativo, del que yo hablaré en mayor extensión, como en el visual, que cubrirá Alberto Rivera Tomé en detalle en su TFG.

En este documento se recogen los procesos seguidos para la realización del cómic, siguiendo uno a uno los métodos teóricos y prácticos.

En primer lugar se tratarán los objetivos y la metodología, junto con el mapa conceptual que resume la estructura del desarrollo del proyecto.

Tras esto se hará una introducción a la historia de los medios entre los que se encuentra este proyecto, centrándose sobre todo en las relaciones que ha habido entre estos.

En tercer lugar un marco referencial de artistas que han influido en este proyecto en cada uno de sus diferentes aspectos.

En el apartado cuatro se hablará de la narrativa propiamente dicha de la obra, y cómo hemos hecho uso de las herramientas de cada medio para construirla.

Después de esto se entrará a hablar de la metodología utilizada en detalle, seguida por la postproducción y diseño final del producto y por último una conclusión final y personal del proceso de creación de esta obra y una bibliografía, en la que se verán recogidos todos los links y referencias consultadas en cualquier formato, sean éstos libros, páginas web, videojuegos, películas...

además de un anexo de imágenes, en el cual se citarán todas las imágenes utilizadas a lo largo del documento.

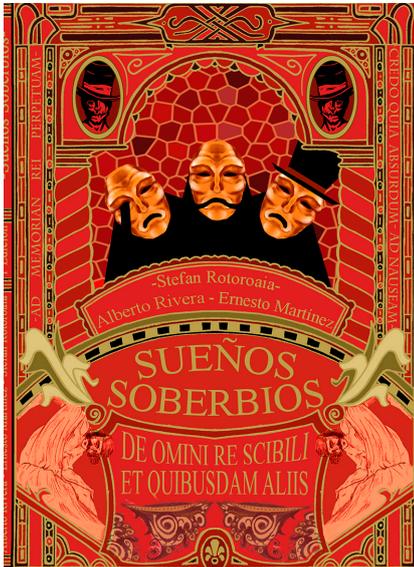


fig. 1 Ernesto Martínez, Stefan Rotoroia, Alberto Rivera, 2016. Portada para *Sueños soberbios*.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGIA

2.1 OBJETIVOS

Los objetivos de este trabajo son muchos y variados. Los hemos dividido en:

Objetivos principales:

- Idear, diseñar y desarrollar una novela gráfica digital interactiva, de tono divertido, mágico y algo melancólico de unas 30 pantallas de extensión para dispositivos móviles.
- Idear una historia universal y aplicar tanto la narrativa como gráfica para todos los públicos, pero preferentemente un público infantil (3 a 8 años).
- Aplicar todos los conocimientos posibles aprendidos durante el Grado en Bellas Artes en un trabajo creativo, audiovisual e interactivo.
- Aplicar metodologías de trabajo y creación en grupo, para conseguir generar un proyecto más completo, heterodoxo y abierto.

Objetivos específicos:

- Reflexionar conceptualmente, de manera introductoria, sobre la relación entre cómic, narrativa y videojuego
- Construir una historia que hable de la identidad con un lenguaje comprensible para el público infantil
- Idear y diseñar personajes sintetizados y caricaturizados con los que sea fácil empatizar al usuario.
- Plantear y aplicar experiencias de usuario interactivas del medio digital al cómic.
- Adaptar la composición de página al dispositivo móvil para conseguir eliminar la necesidad de hacer zoom en la imagen.
- Aplicar y ampliar los conocimientos vistos en clase de “ Taller de interacción y videojuegos” sobre interacción y UNITY.
- Generar una narrativa coherente a lo largo de los capítulos, final cerrado y satisfactorio, sin generar la necesidad de una secuela.

2.2 METODOLOGÍA

Alberto Rivera Tomé y yo siempre hemos trabajado en cómics juntos, desde bachiller, donde autopublicamos una pequeña novela ilustrada llamada “Sueños Soberbios” junto a Stefan Rotoroia, y nuestro estilo visual ha evolucionado por caminos lo suficientemente similares como para que colaborar en este proyecto fuera una opción real. Esto, sumado a que compartimos

piso nos llevó a poner en común nuestras ideas de TFG y terminar llegando a un punto medio, que es este proyecto.

En primer lugar pusimos en común el tipo de proyecto en el que nos queríamos embarcar, sabíamos que queríamos jugar con la relación entre medio tradicional y digital, hacer un cómic y jugar con el formato de éste. En principio jugamos con la idea en el otro sentido, llevar lo digital a lo tradicional, utilizar tecnologías de realidad virtual para añadir tridimensionalidad a un cómic impreso, llevar la animación al papel por medio de flipbooks, todo esto muy influido por la idea de los libros Pop-up. Y finalmente decidimos ir en el otro sentido, llevar estas experiencias palpables a lo digital y adaptarlas a éste medio, utilizando los conocimientos que adquirimos en asignaturas de programación y videojuegos como base.

Una vez decidido el proyecto, barajamos distintas ideas sobre la historia, la ambientación y lo que queríamos contar. Desarrollamos distintos mapas de ideas y decidimos el público objetivo, que desde un principio quisimos que fuera infantil.

Tras esto creamos los diseños de personaje, realizamos distintos modelos, tanto en plastilina como en el programa de modelado 3d Blender 2.91.2¹ para usarlos de referencia, tema al que le dimos bastante importancia, ya que al ser un trabajo conjunto temíamos que el diseño principal se diluyera en el estilo de cada uno. Además creamos un line-up con los personajes y una paleta de color, que si no estrictamente cerrada sí nos ayudara a tener claros los colores base y la ambientación que queríamos conseguir.

Con el mundo y la estructura general decidida creamos un guión literario, en el que se incluían los diálogos y anotaciones de cada escena, aunque siempre dejando abiertos los diálogos a cambio, ya que la narrativa final no la decidimos hasta que empezamos a componer la página por bocadillos y viñetas.

En la siguiente fase realizamos un pequeño storyboard, donde planificamos la composición de página, los bocadillos y sobre todo creamos un camino visual para que el ojo del lector viaje por la página de concepto en concepto en un orden coherente.

Una vez con el storyboard cerrado realizamos distintas pruebas de estilo de página en photoshop, y cuando estuvimos contentos con el resultado exportamos cada capa por separado para montarlas posteriormente en Unity 2020.3.11f1², el software con el que añadiremos la interacción.

La última fase consistió en el montaje tridimensional, añadirle interacción al proyecto y conseguir exportar un producto apto para dispositivos móviles.

El trabajo de preproducción ha sido realizado en conjunto y en persona. Y una vez creados los personajes y resumida la historia cada uno seleccionó un capítulo a realizar, escribió el guión literario, los storyboards y artes finales

¹ Blender <https://www.blender.org/>

² Unity engine <https://unity.com/es>

por separado, bajo la supervisión del otro. Por último, nos volvimos a juntar para hacer la implementación.

2.3 MAPA CONCEPTUAL

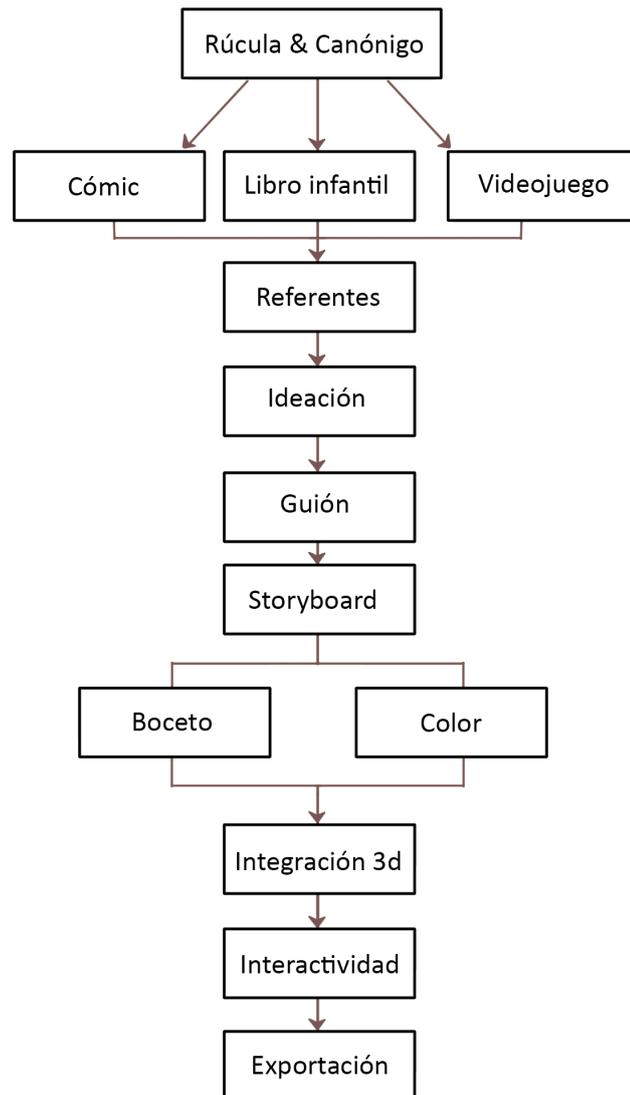


fig. 2 Ernesto Martínez, 2021. Mapa conceptual.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

A continuación introduciré una serie de nociones básicas sobre los medios que se han trabajado en este proyecto, analizando su lenguaje y herramientas, su relación entre sí y las posibilidades que aportan a la hora de crear una obra dirigida a un público infantil. Así como plantearé los temas en los que se cimienta la narrativa de este trabajo.



fig.3 Francisco Urda, 1917. Portada para el nº 8 de la revista TBO.



fig.4 Mike Mignola, 1995. Página para el cómic Hellboy, Los lobos de San Augusto

3.1.- MODELOS NARRATIVOS EN EL CÓMIC DIGITAL

3.1.1 .-Definición de cómic

Scott McCloud define cómic como: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”³ Es un medio visual, que normalmente contiene texto y que se sirve fundamentalmente la secuenciación de imágenes para crear una narrativa, y por tanto, aunque se haya ramificado en muchos géneros y nombres: tebeo para el cómic español, principalmente el creado entre los años cuarenta y ochenta, manga para el cómic creado en Japón, y novela gráfica para un género que intenta distanciarse del cómic americano de superhéroes, buscando un tono más adulto, serio y con pretensiones más artísticas y experimentales. Todo se sirve del mismo medio, y comparte las mismas raíces, por tanto me referiré a la totalidad del medio cuando hable de cómic.

3.1.2 .-Modelos narrativos en el cómic

El cómic, como cualquier otro medio, tiene un lenguaje propio.

La narrativa del cómic suele ser lineal, como puede ocurrir en las novelas o en el cine. Pero a diferencia de estas la información no llega palabra a palabra o segundo a segundo, la información visual llega en bloque, como si de un gran mural visual coral se tratara. Cuando pasas la página ves todo lo que ocurre quieras o no, tienes una visión global de la narrativa en ese plano. Y aunque los diálogos sí se reciben palabra a palabra, como en una novela, muchas veces es suficiente con la imagen dibujada para saber lo que va a ocurrir en la página.

Por esto es tan esencial la composición de página en el cómic, intentando guiar el ojo del lector de manera coherente, narrando, jugando con las formas, los colores, los contrastes, la dirección de los diálogos. Mantener, igual que en el cine, una coherencia de cámara, que si un personaje se encuentra en el lado derecho que ese sea su lado siempre, y si cambia hacerlo muy explícito para ayudar a la comprensión lectora. Y utilizar la acción de pasar página para crear tensión, utilizar cada página para una idea, que cierre de alguna manera y deje algo pendiente que la siguiente pueda resolver. Ese es el lenguaje del cómic y el por qué lo visual es consanguíneo al contenedor, a la página. Hogarth, autor de cómic durante los años 40' y 50' hablaba, en palabras de Román Gubern sobre la página como “una suma de direcciones cinéticas y de pausas, para crear un ritmo global del conjunto(macrounidad significativa)”⁴.

El cómic es un medio muy discutido, porque la línea entre lo que es y no cómic aún no está del todo definida. Existen términos como novela ilustrada y cuento infantil que caen cerca del cómic, pero no llegan a encajar en él. A continuación analizaré algunas maneras de jugar con el formato de cómic.

3 McCloud, S. (2007). *Entender el cómic: [el arte invisible]* (2ª, 4ª ed.). Bilbao: Astiberri, p.9

4 Gubern, R. (1974). *El lenguaje en los comics* (1ª ed.). Barcelona: Ediciones Península, p 127

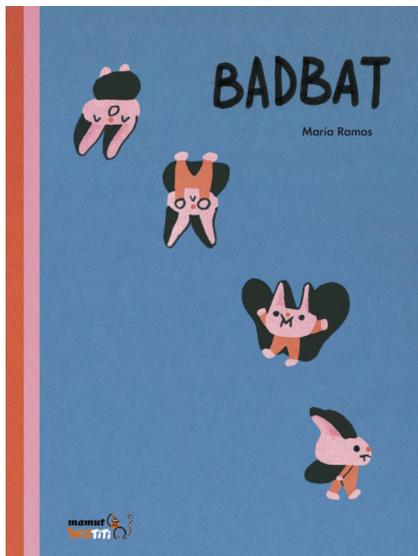


fig.5 María Ramos, 2019. Portada para el libro infantil *Badbat*.

- El libro infantil:

Tiene una narrativa secuencial, pero normalmente no utiliza viñetas, sino que ocupa toda la página con un solo concepto, con una viñeta única. Por esto se sostiene mucho más en el texto, que muchas veces es redundante con la imagen que lo acompaña. El texto te habla de que hay un perro azul y en la imagen se te muestra el perro azul, mientras que en un cómic la información del texto y de la imagen es mucho más independiente y añade información en lugar de repetirla. Además, no debemos olvidar que tanto en el cómic como en el libro infantil existe una figura fundamental, la propopeya, por la cual los elementos inanimados e irracionales adquieren capacidades animadas y racionales (objetos y animales que hablan, razonan y solucionan problemas éticos o matemáticos por ejemplo).

El libro infantil utiliza estos recursos para ayudar a los niños a comprender mejor el contenido, y además genera una sensación de fábula, de tener un narrador que te guía por la historia.

Es por todo esto que cae entre el cómic y la narración breve o cuento.

- El webcomic



fig.6 ONE, 2009. Página para el capítulo 1 del webcomic *One Punch-Man*.

Suele presentarse en un formato vertical interminable, lo cual pretende eliminar la sensación de página finita, rectangular, limitada y estricta que da el papel impreso. Este modelo cambia muchísimo la manera de escribir y componer, ya que son más importantes las viñetas que las páginas y no hay un límite de número de páginas o espacio. Esto ha dado lugar a cosas tan propias como dejar grandes espacios en blanco entre viñetas para generar tensión, dar sensación de altura o de caída extendiendo un dibujo más allá del alto de la pantalla, o limitar el contenido de páginas a un pequeño texto sobre fondo negro. Todo esto formas únicas de comunicación imposibles de realizar en un cómic tradicional o impreso. En contraste, el webcomic trae consigo sus propios inconvenientes. Es un formato que depende de un alojamiento web, y los servidores para mantener el mismo suponen un gasto económico. Es por tanto un formato que, frente al físico brilla por su accesibilidad pero peligra en su conservación y archivo, un problema del que se tiene consciencia y se trata de poner solución⁵.

- Las grandes editoriales

Titanes de la industria como *Marvel*⁶ fundada en 1939, cara visible de los cómics de superhéroes y *Shonen Jump*⁷ fundada en 1968, que lleva bajo su

⁵ Aggleton, J. *Collecting Webcomics in the UK Web Archive*, *UK Web Architecture Blog* (9 agosto 2017) Fuente consultada el 6 de mayo de 2021 <https://blogs.bl.uk/webarchive/2017/08/digital-comics.html>

⁶ *Marvel Entertainment* <https://www.marvel.com/>

⁷ *Shukan Shonen jump* <https://www.viz.com/shonenjump>

第36話 “追え!!”



fig.7 Echiho Oda, 1998. Portada para el capítulo 36 del cómic *One Piece*.



fig.8 Natacha Bustos, 2018. Portada para el capítulo 36 del cómic *Moon Girl and Devil Dinosaur*.

nombre los mangas más populares desde los años setenta, han dado en los últimos años el salto al formato digital.

Lo han hecho por medio de modelos de suscripción mensual que tan bien están funcionando con películas y series y que parece que han llegado para quedarse también en el mundo del videojuego con servicios como *Netflix*⁸ o *Xbox Gamepass*⁹ En sus respectivos casos con *Marvel unlimited*¹⁰ y con *Shonen Jump plus*¹¹. Y es que los cómics que publican tienen un formato ideal para este tipo de servicio, la grapa americana o el tomo de manga semanal o bisemanal que asegura contenido nuevo y mantiene al usuario interesado con pequeñas dosis de muchas series diferentes.

Pero al pasar al formato digital, las empresas han comprendido que sus lectores, principalmente usuarios de móvil o tablet, necesitan hacer zoom para leer las viñetas, en principio pensadas para estar impresas en un formato estandarizado. Y también han visto que hacer zoom y navegar por la página es un proceso engorroso. Por eso su solución ha sido crear ellos los zooms. Con un toque ya no pasas de página, avanzas hacia el siguiente paso. Y utilizan este recurso para añadir dramatismo, hacer barridos, revelar secretos en el último segundo, imitan el recorrido visual que el dibujante había planeado para el ojo del lector. En palabras de Hannah Johnston “Desde una perspectiva práctica (y de accesibilidad) esta funcionalidad es beneficiosa.

Sin embargo, también altera a nivel fundamental la experiencia del lector con el texto;

aunque la intención de la Guided View sea imitar la visión natural de un cómic, la subjetividad del lector se ve comprometida. Por ejemplo, se puede crear una artificial sensación de suspense, ya que los lectores no pueden ver el contenido de las siguientes viñetas.¹² Y con esto han creado un formato nuevo para el medio, una manera muy diferente de leer cómics .

Nosotros vamos a intentar adaptar la experiencia del cómic al formato digital, la experiencia de página completa, sin necesidad de zoom, y para ello nos vamos a servir de la estética del libro infantil, reducir al mínimo el número de viñetas por página para dar claridad visual y crear un cómic nativo digital, igual que el webcomic, pero desde un ángulo propio, marcado por la

8 *Netflix* <https://www.netflix.com/es/>

9 *Xbox game pass* <https://www.xbox.com/es-ES/xbox-game-pass>

10 *Marvel Unlimited* <https://www.marvel.com/unlimited>

11 *Shonen jump* <https://shonenjumpplus.com/>

12 Traducción del autor.

“From a practical perspective (and an accessibility one) this feature is beneficial. However, it also fundamentally alters the reader’s experience of the text; although the intention of Guided View is to mimic natural vision, the reader’s subjectivity is compromised. For instance, a sense of artificial suspense can be created, since readers cannot see the content of upcoming panels.”

Johnston, H. (2017). *ComiXology and the Future of the Digital Comic Book*. *The Journal: Graduate Student Journal of the Faculty of Information*, 2(2). (30 Marzo 2017) Fuente consultada el 13 de marzo de 2021 <https://theijournal.ca/index.php/ijournal/article/view/28126>

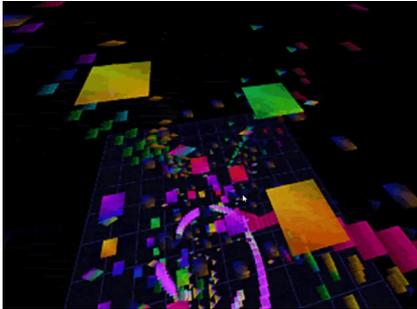


fig.9 William A. Romanowski, 1991. Captura de pantalla antalla del videojuego *Tranquility*.

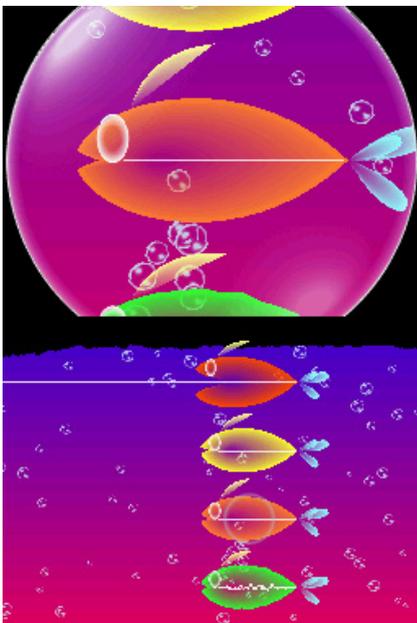


fig.10 Indies Zero, 2006. Captura de pantalla del videojuego *Electropunkton*.

reflexión de Johanna Drucker, que al hablar de libros electrónicos comenta: “Ha habido demasiado énfasis en la réplica formal del diseño, la gráfica y las propiedades físicas, y demasiado poco análisis sobre cómo esas propiedades afectan la función del cómic. En lugar de pensar en imitar la manera en la que un libro se ve, los diseñadores deberían considerar también la manera en la que un libro funciona.”¹³

3.2.-VER JUGANDO: RELACIONES E INTERACCIONES ENTRE EL CÓMIC Y EL VIDEOJUEGO

3.2.1.-Definición de videojuego

Los videojuegos son un género artístico de un medio. Medio porque se engloba en un conjunto de circunstancias culturales, económicas y sociales en que vive una persona, en concreto forman parte de los medios interactivos y artístico porque utiliza herramientas técnicas y conceptuales tanto visuales, narrativas y sonoras para la comunicación de ideas y la expresión del individuo. Pero un videojuego, en esencia, es un juego jugado por medio de un aparato electrónico. En palabras de Nicolas Esposito “un juego jugado usando potencia computacional y una pantalla”¹⁴.

Son un concepto tan amplio como el propio concepto de juego, del que reflexiona en profundidad Johan Huizinga, aunque de todo su estudio lo que más nos atañe es su definición de juego. “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material no se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”¹⁵ Y es por eso que los videojuegos son tan agradecidos al mezclarse con otros medios, porque no dejan de ser juegos a los que se les suman otros medios. Videojuegos que se mezclan con el cine y el teatro como *Red Dead Redemption 2* (2018)¹⁶, con los juegos de rol de mesa como *Pillars Of Eternity*

13 Traducción del autor.

“There has been too much emphasis on the formal replication of layout, graphic, and physical features, and too little analysis of how those features affect the book’s function. Rather than thinking about simulating the way a book looks, then, designers might do well to consider the ways a book works. “

Drucker, J. (2009). *Modeling functionality: From codex to e-book*. En *SpecLab: Digital aesthetics and projects in speculative computing* (pp. 165-175.). Chicago: University of Chicago Press.

14 Traducción del autor

“A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus “

Esposito, N. (2005) *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. *DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference*. (enero 2005) Fuente consultada el 13 de marzo de 2021 https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is

15 Huizinga, J. *Homo Ludens* (1938). Ed. Alianza, p.27

16 *Red dead redemption 2*(2018), Rockstar <https://www.epicgames.com/store/es-ES/p/red-dead-redemption-2>

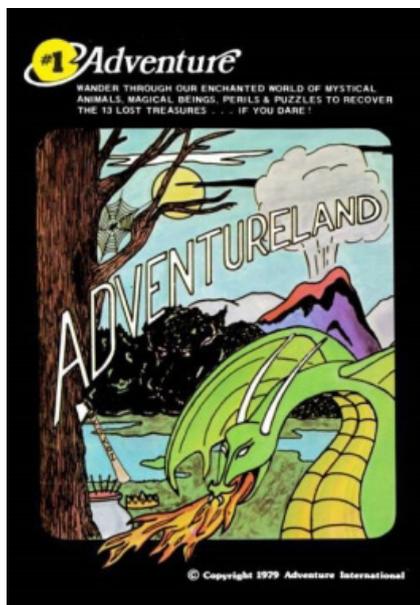


fig.11 Scott Adams, 1978. Arte para la carátula del videojuego Adventureland.

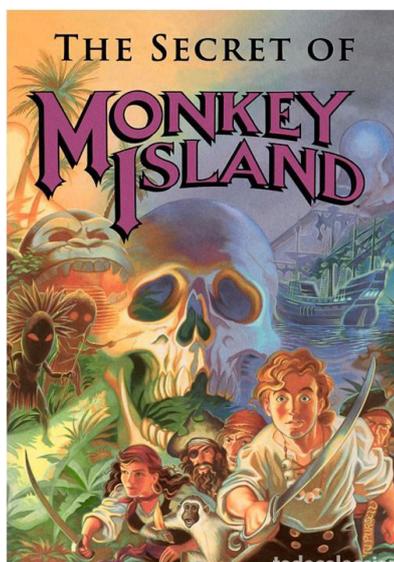


fig.12 Steve Purcell, 1990. Arte para la carátula del videojuego The adventure of Monkey Island.

(2015)¹⁷, con la música como *Electroplankton* (2005)¹⁸, con el arte abstracto *Tranquility* (1991)¹⁹, con las novelas y el cómic como *Florence* (2018)²⁰ e incluso con otros juegos no electrónicos como *Tabletop Simulator* (2015)²¹.

3.2.2 .-La relación de los medios

Desde el primer videojuego electrónico sus autores han intentado contar historias a través de la lúdica de manera sencilla (un partido de tenis entre dos, una batalla galáctica contra el entorno estelar o contra alienígenas, etc.), pero podríamos apuntar que uno de los momentos pioneros y fundamentales en los que se integró una estructura narrativa más trabajada en los videojuegos fue a través de los juegos de ficción interactiva, o "Interactive Fiction". Estas aventuras jugables de texto hyper ficcionales interactivas, sin ilustración (capa visual) ni sonido (capa sonora) que bebían directamente de las novelas "elige tu propia aventura", cuyo ejemplo más representativo son las series de libros de la editorial *Bantam Books* de los años 1950, donde el jugador debía introducir ciertos comandos (texto) para interactuar con un mundo que le era descrito, resolviendo puzzles en una ambientación casi siempre fantástica, mágica o de ciencia ficción, aunque pronto, según el avance tecnológico se lo iba permitiendo, fueron implementando música, sonidos (FX) e ilustraciones que acompañaban al texto. Aunque éstos no contaran con la característica fundamental del cómic, la imagen, autores como Ted Nelson²² señalan estos juegos como el germen del webcomic.

Más tarde vinieron las aventuras gráficas, un género que popularizó Lucas arts en los años noventa como *Maniac Mansion*(1989)²³, estos heredaron la jugabilidad "elige tu propia aventura" de los juegos de ficción interactiva pero le añadieron todo un apartado gráfico y sonoro, convirtiéndolo en un medio mucho más inmersivo y accesible a todos los públicos. Esta accesibilidad se tradujo en un público objetivo más infantil por lo general, heredaron mucho la estética de los cómics de la época en títulos como *The secret of Monkey Island* (1990)²⁴ o *The day of the tentacle* (1993)²⁵, y aunque surgieron obras más adultas como *I have no mouth and I must scream* (1995)²⁶, un juego *point and click* basado en el cuento de ciencia ficción con el mismo título de Harlan Ellison²⁷, fueron estos primeros los que llegaron a un público más am-

17 *Pillars of eternity* (2015), Obsidian Entertainment https://store.steampowered.com/app/291650/Pillars_of_Eternity/

18 *Electroplankton* (2005), Indieszero <https://www.youtube.com/watch?v=ttFoK8BTXM4>

19 *Tranquility*(1991), TQworld https://www.youtube.com/watch?v=EblHw_zJiFo&t=208s

20 *Florence*(2018), Annapurna <https://store.steampowered.com/app/1102130/Florence/>

21 *Tabletop simulator*(2015), Berserk Games <https://www.tabletopsimulator.com/>

22 Padre del proyecto Xanadu de los 60 que es el origen del hipertexto y de la WWW.

23 *Maniac Mansion*(1987), LucasArts <https://www.youtube.com/watch?v=paHbyK0Ns0c>

24 *The secret of Monkey Island*(1990), LucasArts <https://www.youtube.com/watch?v=BjQqd0zNI-w>

25 *The day of the tentacle*(1993), Lucasarts <https://www.youtube.com/watch?v=eW283uY3sLI>

26 *I have no mouth and I must scream*(1995), Cyberdreams https://www.youtube.com/watch?v=SgW_EX0eFOI

27 Harlan, E. (1967) *If y I Have No Mouth, and I Must Scream*, MI, USA: Pyramid Books



fig.13 Andrew Hussie, 2009. página para el webcomic *Homestuck*.

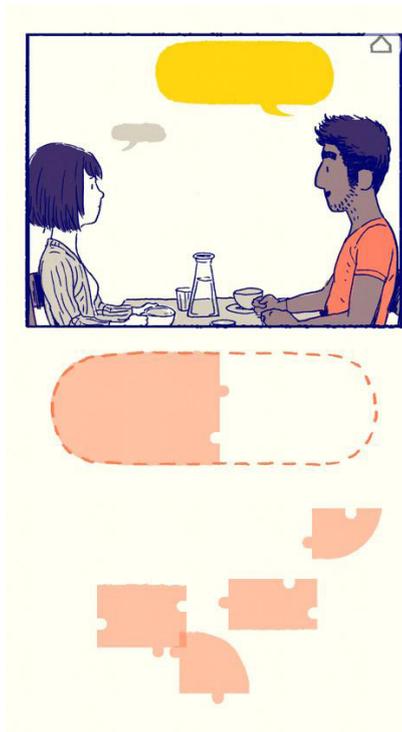


fig.14 Ken Wong, 2018. Pantalla para el videojuego *Florence*.

plio y cambiaron la manera de contar historias en los videojuegos, un medio que, sobre todo en sus primeras décadas, centraba mucho más sus esfuerzos en sus mecánicas que en sus narrativas.

Pero estos acercamientos no ocurrieron solamente desde el lado del videojuego. El webcomic, en sus inicios, se limitaba a viñetas, con un formato similar a las tiras cómicas de los periódicos como *xkcd* (2005) de Randall Munroe²⁸, pero muchos de los autores de este medio digital se habían criado con los videojuegos, y empezaron a sacar partido a la versatilidad que da el formato web, donde es muy fácil implementar música, videos o incluso pequeñas aventuras interactivas a la obra.

El ejemplo más influyente de esto es *Homestuck* (2016)²⁹ de Andrew Hussie, un webcomic interactivo que si bien no inventó este tipo de interacciones, si generó un fenómeno fan³⁰ tan grande que cambió la percepción del medio. *Homestuck*, en principio se lee como un webcomic al uso, un scroll infinito hacia arriba, pero desde el principio ya incluye elementos de aventura gráfica, opciones de diálogo, alguna pequeña interacción...llegando a incluir especiales de animación de dos horas.

Tanto el medio digital como el analógico han seguido mezclándose, cogiendo inspiración el uno del otro, sobre todo en el ámbito indie y construyendo una nueva forma de narrativas entre medios (Transmedia³¹).

Actualmente tenemos obras como *Florence*(2018), de la desarrolladora indie Mountains, un juego para móvil que coge su estética directamente del cómic europeo, recordando a algo que publicarían editoriales como *La Cúpula* o *Astiberri*, pero además que se nutre del lenguaje del cómic, la composición de página, la división del espacio en pseudo viñetas.

Daniel Goodbrey habla de este híbrido entre cómic y videojuego, al que llama *hypercomic*, el cual define como " El *hypercomic* combina el lenguaje visual del cómic, basado en la yuxtaposición con la estructura narrativa bifurcante de la *hyperfiction*. Es una práctica que pone en primer plano la importancia de la interacción del lector, con las decisiones que haga influyendo elementos tales como la secuencia de eventos que se encuentran en la historia, el resultado de los eventos o el punto de vista desde el que se observan."³²

Y es que el videojuego es un medio muy versátil, extraordinariamente fácil

28 Consultar obra del autor en <https://twitter.com/xkcd?lang=es>

29 Hussie,A.(2009-2016) *Homestuck* <https://www.homestuck.com/>

30 <https://www.forfansbyfans.com/fandom/fandom-homestuck.html>

31 La narrativa transmedia es aquella narrativa que, en el proceso de narración de una sola historia, implementa múltiples plataformas y o formatos, haciendo uso de las tecnologías modernas.

32 Traducción del autor.

"A hypercomic combines the juxtaposition-based visual language of a comic with the multicursal narrative structure of a hyperfiction. It is a form that foregrounds the importance of reader interaction, with the choices made by the reader influencing elements such as the sequence events are encountered in a story, the outcome of events or the point of view through which events are seen "

Goodbrey, D.M. (2013). *From Comic to Hypercomic para Cultural Excarvation and Formal Expression in the Graphic Novel*. p. 291, Leiden, Países Bajos: Brill.

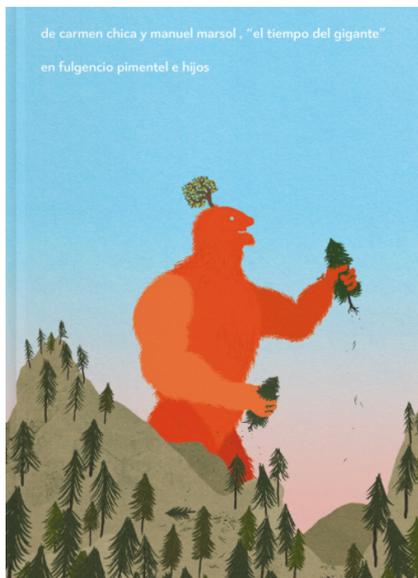


fig.15 Carmen Chica y Manuel Marsol, 2020. Portada para el libro infantil *El tiempo del gigante*, publicado por Fulgencio Pimentel e hijos.



fig.16 Joann Sfar, 2020. Portada para el libro infantil *Pequeño Vampir y Miguel*, publicado por Fulgencio Pimentel e hijos.

de mezclar porque todo aquello que exista en un medio digital e implique algún tipo de interacción entra en el término juego digital (videojuego). Lo vemos con obras como *Black Mirror: Bandersnatch*³³(2018), donde sólo con la posibilidad de elección la película se convierte en un videojuego, y es promocionado como tal por sus creadores. Y es esta sinergia especial que se ha generado entre los medios es la que queremos aprovechar, porque el cómic y el videojuego tienen una larga historia y se han nutrido el uno del otro desde mucho antes que los videojuegos pudieran imitar a las películas.

3.3.- EDUCACIÓN EN VALORES. CUALIDADES INNATAS DEL LIBRO INFANTIL

Como he analizado en el apartado anterior, el libro infantil moderno es algo que se encuentra entre el cómic y los cuentos que contienen únicamente texto.

Lo que más nos interesa de este medio es su libertad, y es que permite, primero que todo, la literalidad sobre el subtexto.

Al tener un estilo narrativo tan repetitivo y tan explícito permite hablar, sin que suene raro, de los sentimientos de los personajes, de lo que piensan. Y aunque haya temas secundarios subyacentes, suele ir muy de frente con su mensaje y su intención.

Zhihui Fang habla sobre la naturaleza repetitiva y reafirmativa de la relación entre la imagen y el texto de la siguiente manera:” En ciertas circunstancias, la función principal de las ilustraciones en un libro ilustrado es reforzar, más que extender o amplificar, el texto. Los libros ilustrados que no son de ficción suelen caer en esta categoría, con las ilustraciones y diagramas proveyendo una reafirmación de las palabras. *Children of the Wild West* (1983) de Russell Freeman es un caso ejemplar.”³⁴

Esto también supone poder crear un espacio honesto sin pretensiones, un espacio divertido y con mucho humor pero en el que también se pueden tocar temas reales y serios.

El tema de nuestra historia gira en torno a dos preguntas. ¿Quién soy y cuál es mi lugar en el mundo?. Estas son preguntas que a veces pueden parecernos propias de épocas como la adolescencia o la edad más adulta que de la niñez, pero la realidad es que en las obras enfocadas a niños hay una insistencia enorme en la identidad, en el destino, en identificarse con una manera de ser, con un personaje y adoptar ese rol, decidirse eres el nerd³⁵ o el fortachón.

33 Slade.D. (dir.), *Black Mirror:Bandersnatch* [película interactiva]. Estados Unidos:Netflix 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=Kt75291CIow>

34 Fang. Z (1996) *Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks for?*. *Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts* volume 37 Article 3 (12 enero 1996) Fuente consultada el 5 de junio de 2021 https://scholarworks.wmich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1280&context=reading_horizons

35 “Persona estudiosa e inteligente que suele mostrar un carácter abstraído y poco sociable.

Y de manera mucho más explícita, solo hay que girar la cabeza hacia la factoría Disney, la mayor productora infantil basa sus películas más recordadas y repetidas en estos temas. Esto se ve de manera más clara en sus musicales, donde no solo es algo recurrente, sino que forma parte de la fórmula Disney. Desde Aladdín(1992), Hércules (1997) a Mulán (1998) y Tarzán (1999) hasta la más reciente Moana (2016), que ha vuelto a la fórmula más clásica de Disney, todas hablan sobre un personaje que se siente un extraño en su vida, que debe embarcarse en una aventura en la que descubrirá su destino, su responsabilidad o su lugar en el mundo.

Solo hace falta echar un vistazo al nombre de las canciones de Moana³⁶. *Where you are*³⁷ y *How far I'll go*³⁸ marcan el conflicto, que se resuelve en *Know who you are*³⁹ y *I am Moana*⁴⁰. Esta conexión de Disney con el tema de el autodescubrimiento y la identidad ha sido analizado por Khristayle Joy Tan, cuyo trabajo⁴¹ nos ha ayudado a profundizar en estos temas y en el cual he basado estas ideas.

Con todo esto quiero dejar claro que no estamos intentando inventar nada, las cuestiones de identidad y autoconocimiento son temas perfectamente válidos y comprensibles para los niños, que ya se han enfrentado a estas historias mil veces. Y queremos darle nuestro propio enfoque, más reflexivo y menos conclusivo. Por lo tanto utilizamos en nuestra historia, un personaje que no descubre cuál es su destino ni quién es en realidad, y tratar esto no como una derrota, sino como algo normal, que no se tiene porqué acabar descubriendo, que la respuesta nunca es definitiva y que se trata más de un sentimiento que de un destino o un puzle que puedas resolver. Por lo tanto el libro infantil creemos que, de manera básica, tiene unas capacidades innatas en términos de narrativa:

- Tienen un marcado carácter educativo, que ayuda que las historias cierren con una moraleja o reflexión.
- Su tono es sencillo y acogedor, lo cual facilita el tratamiento de temas íntimos desde un espacio seguro.
- Los personajes responden a tramas sencillas que se deben descubrir poco a poco, generan microhistorias y repetición de mecánicas / es-

Persona estudiosa e inteligente que suele mostrar un carácter abstraído y poco sociable.” Definido por la RAE.

36 Ron Clements, John Musker (dir.), *Moana* [película]. Estados Unidos:Walt Disney Animation Studios 2017

37 DISNEY MUSIC VEVO (2017)youtube, *Where You Are*<https://youtu.be/NVzDrqOmYiY>

38 DISNEY MUSIC VEVO (2017)youtube, *Auli'i Cravalho - How Far I'll Go* (from Moana/Official Video) <https://youtu.be/cPAbx5kgCJo>

39 DISNEY MUSIC VEVO (2017)youtube, *Know Who You Are* (From “Moana”/Audio Only) https://youtu.be/EboJrjI_ELI

40 DISNEY MUSIC VEVO (2017)youtube *I Am Moana (Song of the Ancestors) (From “Moana”/Audio Only)* <https://youtu.be/e2Lm1-W0jow>

41 Khristayle, J.T.(2018) *Who Am I?: An Analysis of Identity and Self-discovery of Disney Songs in Today's Context. The Education University of Hong Kong* (Mayo 2018) Fuente consultada el 7 de marzo de 2021. http://repository.lib.ied.edu.hk/pubdata/ir/link/pub/201809329/201809329_1.pdf

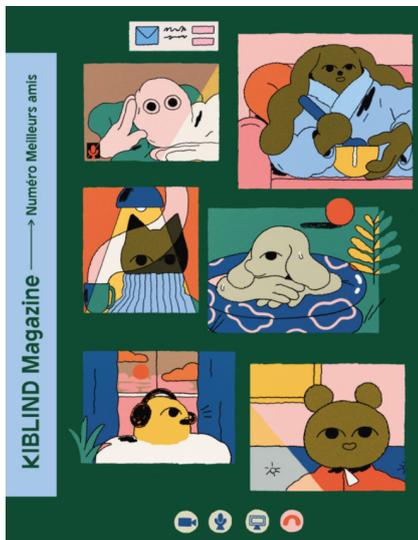


fig.17 Helena Covell, 2020. Portada para una serie de animaciones con integración vr para la revista *KIBLIND*.



fig.18 Julia Yus, 2021. Proyecto pop up.

estructuras en pro de la memorización del menor.

- Los personajes son capaces de cambiar su punto de vista y su forma de actuar en la narración pacientemente en beneficio del objetivo final a aprender. (el arco narrativo del protagonista suele ser lento pero cambia poco a poco).
- Los personajes secundarios juegan un papel fundamental para apoyar al principal en el objetivo de conseguir y compartir el valor deseado.
- Los personajes responden a arquetipos muy concretos, lo cual ayuda al lector a comprenderlos y por tanto empatizar con ellos.
- Su lenguaje es muy explícito y literal, se puede hablar de los sentimientos y pensamientos de manera explícita.

4.-PREPRODUCCIÓN

4.1.-IDEACIÓN DEL PROYECTO

Desde que nos planteamos realizar este trabajo en conjunto nos encontramos con un punto en común, queríamos crear algo entre lo analógico y lo digital. Lo primero a lo que nos vimos atraídos es a hacer un cómic, porque es con lo que más soltura y experiencia tenemos, queríamos que este proyecto fuera algo diferente pero con lo que aún pudiéramos sentirnos cómodos. Nos planteamos distintas maneras de añadir animaciones al cómic, estuvimos investigando técnicas de realidad virtual con las que, una vez enfocas la página con el móvil la imagen en la pantalla gana el movimiento⁴², pensamos en imprimir animaciones y hacer un cómic a partir de flipbooks, los pequeños libros cuyas páginas pasan rápido para dar sensación de movimiento e incluso incluir pequeños enlaces qr en las páginas, que una vez enfocados con el móvil llevarán al lector a algún tipo de minijuego o experiencia interactiva. Finalmente nos decidimos por tomar la otra dirección, en lugar de extraer las animaciones de lo digital meter las características físicas y palpables en un producto digital, y decidimos que la mejor manera de hacerlo sería mediante la interacción y el videojuego. Todo con una gran influencia de los libros pop-up, de artistas como Julia Yus⁴³

4.2.-REFERENTES

El trabajo de referentes, tanto narrativos como visuales es algo que considero fundamental en todos mis proyectos, tener un buen número de autores que ayuden a solucionar los problemas que vayan surgiendo. Pero en este caso, al ser un trabajo colaborativo, creo que ha resultado aún más vital poder recurrir a un punto común, una manera de tener claro hacia dónde

42 Helena Covell,(2020) portada para la revista *KIBLIND*, <https://twitter.com/helcovell/status/1313899948379906050?s=20>

43 Consultar el trabajo de Julia Yus en twitter bajo el pseudónimo @paperjulia. <https://twitter.com/paperjulia>

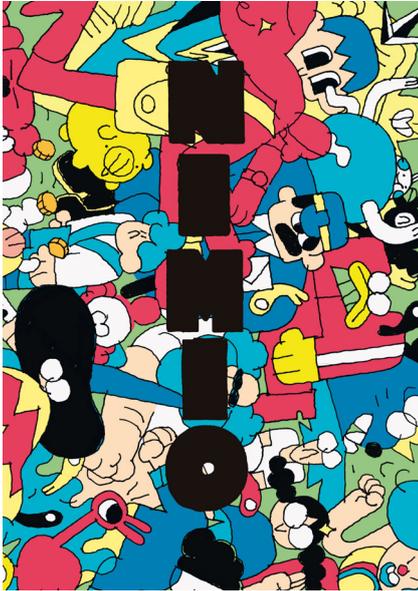


fig.19 Colectivo Nimio, 2017. Portada para el cómic *Nimio, Fantasía final*. Publicado por Ediciones La Cúpula.

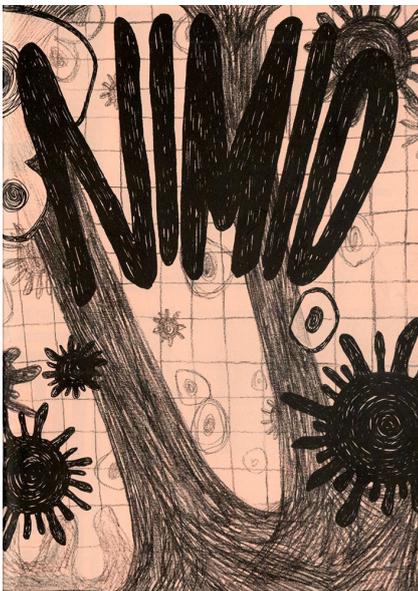


fig.20 María Ponce, 2016. Portada para el número 11 del fanzine *Nimio*.

íbamos, cosa que es muy complicada de poner en palabras.

Es por esto que lo primero que hicimos una vez tuvimos clara la ambientación y el tono de la historia fueron unos moodboards, con referentes en común, y una vez clara la estructura y la identidad visual de la misma profundizar en algunos de estos, convirtiendo en casos de estudio obras concretas de éstos autores o facetas en concreto de las mismas. A continuación profundizaré en cómo nos han influido algunos de estos autores y obras.

4.2.1-NIMIO⁴⁴ y el cómic infantil (2015-2016)

Nimio fue un proyecto colaborativo generado por alumnos de la facultad de Bellas Artes de Valencia entre los años 2015 y 2016 que contó con 11 números en formato de fanzine de entre 40 y 50 páginas de extensión, publicados con una periodicidad mensual y una última entrega⁴⁵ en formato de cómic editado por la editorial La Cúpula que contó con cerca de 200 páginas y la participación de un gran número de artistas invitados, ajenos al colectivo Nimio, que estaba formado por Anabel Colazo, Pau Ferrando bajo el pseudónimo de Ferro, María Ponce, Núria Tamarit y Luis Yang.

Este proyecto ha sido sin duda el que más ha influido en mi manera de acercarme al cómic.

Cuando lo descubrí apenas conocía el concepto de fanzine, y fue su frescura lo que me llevó a dedicar mis años en la facultad a publicar fanzines y al club de cómic de la misma.

Los autores de Nimio se permiten experimentar con el medio, usan el proyecto, que desde su título ya tratan como algo sin importancia, sin pretensiones, como una excusa para poder contar historias de una manera libre y en ocasiones poco convencional, sin grandes tramas ni personajes, con un tono desenfadado e infantil pero con una estructura y un lenguaje visual que no tiene porqué ser el tradicionalmente utilizado para obras dirigidas a niños, ya que muchas veces es poco claro y deliberadamente abstracto. Y es que aunque el público al que está dirigido es infantil, cosa que dejan muy clara de manera explícita en el fanzine, no tienen miedo a la falta de claridad, tanto en dibujo como en historia, y se centran en la sensación general de aventura y buen ambiente, de algo hecho con las manos, “manchurreado” y divertido. Confían en que el público, tenga la edad que tenga, consiga entrar en la dinámica y se divierta sin necesidad de tener un producto perfecto, limpio y estructurado.

Esto es lo que más aprecio de esta obra y lo que hemos intentado adaptar de manera más consciente. La falta de condescendencia hacia el público infantil, confiar en que, aunque sea de manera abstracta, los niños son capaces de disfrutar tramas poco explícitas con sus temas o sin una moraleja.

44 Varios autores. (2015-2016) *Nimio*, autopublicado

45 Varios autores. (2016) *Nimio Fantasía final*, Barcelona, España: Ediciones la Cúpula



fig.21 Rosie Brand, 2018. Portada para el cómic Wizard + Softpig. Publicado por Shortbox.

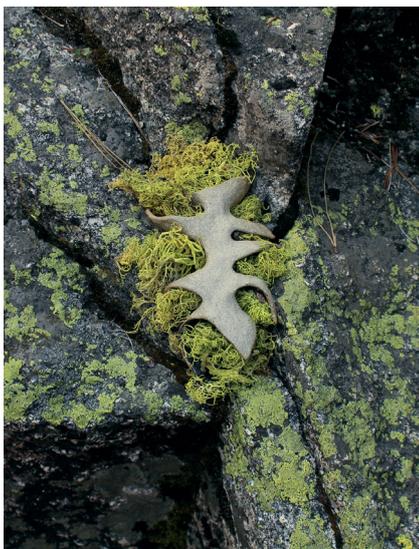


fig.22 Rosie Brand, 2020. Escultura para la instalación Opening.



fig.23 Charlotte Mei, 2019. Portada para la banda sonora del videojuego Pikuniku. Publicado por Devolver Digital.

4.2.2 WIZARD + SOFT PIG⁴⁶ y la naturalidad en el diálogo (2018)

Rosie Brand se caracteriza, en todos los ámbitos en los que trabaja, por un estilo relajado y cercano.

Los diálogos de *Wizard + soft pig* se sienten infantiles, sin trama ni objetivo más que pasar un tiempo con los personajes. Lo que más nos marcó de este libro son las conversaciones, que se sienten cercanas, naturales, y por tanto algo más reales dentro de un mundo extremadamente simplificado.

El campo principal de la autora no es el cómic ni el libro infantil, sino la escultura, y trae de sus otros trabajos estas formas orgánicas, como manchas de pintura o plastilina, y esto se traduce a su historia también con personajes muy poquito definidos, sin ningún tipo de trasfondo ni motivaciones, pero con el tipo de conversaciones y relación que queríamos para nuestro proyecto.

El nivel de energía, donde el humor se siente muy tranquilo y poco histriónico, y sobre todo la sensación de calidez y humanidad que buscábamos para contar una historia como la nuestra.

En general, lo que hemos cogido de esta obra es el tono y el espacio cómodo y fácil de leer tanto para niños como adultos, que se entiende del todo cuando escuchas a la autora hablar de cómo surge este tipo de narrativa: “*Wizard + Soft Pig* viene sobre todo de interacciones que tengo con mi pareja; uno de nosotros hace de “hombre serio”, mientras el otro puede ser el cerdo. Yo suelo ser el cerdo

Son conversaciones sobre cosas cotidianas, apenas abstraídas a este suave mundo de libro ilustrado.

Espero que todo el mundo pueda cogerlo y sentirse en casa. Quiero que mi libro apele tanto a niños como a adultos y exista en un espacio que eluda un compromiso con un solo demográfico.”⁴⁷

4.2.3 PIKUNIKU⁴⁸ y el humor gamberro (2019)

De este videojuego hemos querido tomar, sobre todo, su sentido del humor.

En *Pikuniku* manejamos a Piku, un personaje mudo, algo ya cliché en los videojuegos, pero en este caso se le da un pequeño giro, ya que el resto del personaje reacciona a nuestro único modo de comunicación. Dar patadas.

Y muchas veces se basa en esto para generar los momentos cómicos. Qui-

46 Brand, R. (2018) *Wizard+Soft pig*, Londres, UK: Shortbox

47 Traducción del autor

“*Wizard + Soft Pig* mostly comes from interactions I have with my partner; one of us plays the “straight man,” the other can then be pig. I am most often pig. It’s everyday conversational things, barely abstracted into this soft, picture-book world. I hope anyone can pick it up and feel at home there. I want my work to appeal to both children and adults and exist in a space that eludes commitment to either demographic.”

WOMEN WRITE ABOUT COMICS. Rosie Brand, (24 junio 2018) por Kat Overland. Fuente consultada el 12 de junio de 2021. <https://womenwriteaboutcomics.com/2018/01/rosie-brand-wizard-soft-pig-in-shortbox/>

48 *Pikuniku* (2019), Devolver Digital https://www.youtube.com/watch?v=wjEC6_VEEs4



fig 24 Poster para la película *Paddington 2*, 2017. Dirigida por Paul King.

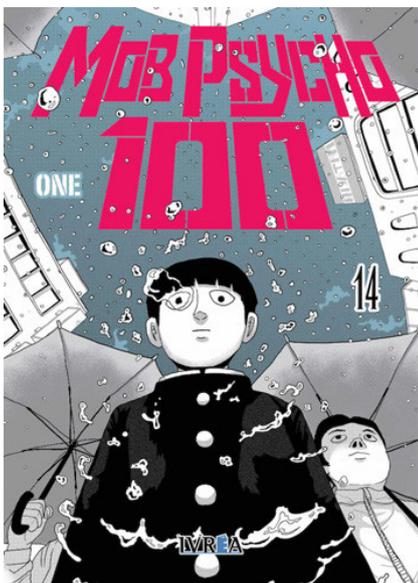


fig.25 One, 2019. Portada para el número 14 del cómic *Mob Psycho 100*. Publicado por Ivrea.

zá en el gran esquema de la historia estamos ayudando a todo el que nos pide ayuda, pero por el camino estamos siendo unos gamberros. Y este es el tono que queremos para Rúcula, no queremos un personaje malvado ni malintencionado, simplemente alguien que se divierte a costa de hacer gamberradas, un humor infantil, sin pretensiones ni complicaciones.

4.2.4 PADDINGTON 2⁴⁹ y la caricatura (2017)

Aunque esta reflexión se podría extender a la primera película de la saga e incluso a los cuentos, fue ésta la película en concreto la que nos dirémos en busca de referencia al crear a los personajes y por tanto de la que hablaré.

Esta película, dirigida por Paul King caricaturiza a sus personajes de una manera que nos pareció muy bonita, todos son resumidos de manera muy estilizada en una serie de aficiones, detalles y maneras de actuar muy propias y muy concretas. Y la película es tremendamente coherente con esto y, al ser tan explícita con las cartas con las que juega, permite que entendamos a los personajes desde el primer minuto. Podemos ver por dónde irán, nos sorprende de la mejor manera, que es utilizando algo que sabíamos desde el principio para crear una solución loca pero simple, y nos choca mucho más cuando un personaje pierde la fe en sus principios. Este tipo de personajes tan legibles y honestos son lo que buscamos para nuestra historia.

4.2.5 MOB PSYCHO 100⁵⁰ y el protagonista melancólico (2012-2017)

Mob psycho 100 es un cómic creado por el artista One⁵¹ que cuenta una historia muy personal. Habla sobre lo que significa ser especial, reflexiona sobre si esto es o no importante y lo hace todo a través de Mob, su protagonista, que busca sobre todo encajar y ser normal.

De esta obra nos interesó sobre todo la actitud de su protagonista, muchas veces perdido, melancólico o desganado, intentando encontrarse a sí mismo y cumpliendo un papel con el que no se siente del todo cómodo.

Mob aún así no está solo, la serie le rodea de un cast luminoso de personajes que le apoyan, le protegen y le ayudan a crecer, aunque en los momentos críticos es él el que tiene que actuar. Este tipo de personaje, al que no le falta nada, pero aún así está perdido, no conoce su identidad y su lugar en el mundo es muy similar a lo que queríamos hacer con Canónigo, y por tanto nos quisimos fijar mucho en cómo Mob está construido al imaginar a nuestro protagonista.

4.2.6 DOCTOR WHO⁵² y la inmortalidad (1963-1989/ 2005-actualidad)

49 King. P. (dir.), *Paddington 2* [película]. Inglaterra: Amazon Prime Video 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=52x5HJ9H8DM>

50 One. (2012-2017), *Mob Psycho 100*, Buenos Aires, Argentina: Ivrea.

51 Pseudónimo utilizado por el artista japonés.

52 Varios directores, *Doctor Who* [programa de televisión]. Inglaterra: BBC 1936-actualidad <https://www.youtube.com/watch?v=MLn1IuAyKaI>



fig.26 Mojang, 2009. Portada para el videojuego *Minecraft*.

Doctor Who es una serie de aventuras ante todo, una comedia familiar sin pretensiones, con un uso de su ciencia ficción que prioriza la diversión a la precisión y coherencia interna. Pero en ella se trabajan también temas que vemos repetirse a lo largo de las temporadas. Uno que resonó de manera especial con nosotros para este proyecto es el de la inmortalidad. El Doctor es un ser inmortal, salta en el espacio del tiempo huyendo de su pasado y sus pensamientos y lleva casi siempre consigo a un acompañante humano, en gran medida para mantenerle con los pies en la tierra, para no perder la perspectiva de las cosas importantes a pequeña escala. Esto es algo que quisimos explorar, como un tema algo secundario, muchos personajes de nuestra historia son inmortales, por una u otra razón, y nos pareció que convertir esto en parte integral de nuestra historia era algo importante, creando en cada uno una manera de vivir esa inmortalidad y relacionándola con el tema principal, ¿cómo encontrar tu lugar en el mundo si eres eterno?.

4.2.7 *MINECRAFT*⁵³ y el cierre (2009-actualidad)

Minecraft no es un videojuego narrativo en absoluto, es un espacio de exploración y construcción sin presiones ni objetivos. Pero, aunque no tenga un final propiamente dicho, sí hay un punto de la partida en la que aparecen los créditos, a los que siguen diez minutos de texto⁵⁴.

Una conversación en forma de poema que habla de la experiencia de juego y se refiere directamente al jugador con la voz de dos dioses. Y es algo que pilla por sorpresa después de quizá cientos de horas solo en ese mundo y habla de la experiencia de manera muy íntima y casi paternal, con mucho cariño.

Este fue el tipo de narración a la que nos quisimos acercar cuando empezamos a hablar de la conversación que tienen Canónigo y el dragón al final de nuestra historia. Una sensación de cariño, protección y el cierre de un ciclo. La experiencia sigue después de los créditos, pero este es el cierre de una aventura.

4.3.-PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO

4.3.1 *Mapas de ideas*

Cuando tuvimos claro el formato empezamos a hacer una lluvia de ideas, plantear cosas que nos pudieran interesar, desde ambientaciones a temas o incluso cómo nos gustaría el estilo, empezamos a sacar referentes y a ponerlos en común.

De estas primeras ideas se hizo una criba y empezamos a realizar mapas de ideas, conexiones que veíamos entre los conceptos inconexos que habíamos propuesto, temas de los que se podría hablar con ello, personalidad de ciertos personajes...

⁵³ *Minecraft*(2009), Mojang <https://www.youtube.com/watch?v=JcRTzr8Jn7I>

⁵⁴ SLESHI (2019), *youtube, Minecraft Ending Poem & Credits (FULL)* <https://www.youtube.com/watch?v=j0JdZSvyfDk>



fig.27 Ernesto Martínez, 2020. Concept art, diseños alternativos de Rúcula y Canónigo.



fig.29 Ernesto Martínez, 2020. Bocetos de Canónigo.



fig.30 Ernesto Martínez y Alberto Martínez, 2020. Concept art para Rúcula.



fig.28 Alberto Rivera, 2020. Mapa de ideas.

4.3.2 Público objetivo

Tanto por nuestra idea de hacer algo similar a un libro infantil como por nuestro estilo artístico y referentes principales estuvimos de acuerdo desde el principio en querer enfocar el trabajo a un público infantil, con edades comprendidas entre 3 y 8 años. Por encima de esto este trabajo está hecha para nosotros, como algo que nos gustaría consumir, y queríamos que el lenguaje y el humor fuera algo disfrutable también para gente de nuestra edad y nuestros gustos.

Aún así fijar el público objetivo nos ayudó a centrarnos más en ciertos referentes, y adaptar nuestro estilo narrativo y visual a uno que enajara lo mejor posible con el público objetivo del proyecto. En un principio planteamos una historia con un sistema de magia que se explorara de manera más profunda, con personajes más tridimensionales, pero nos dimos cuenta de que todos esos añadidos no aportaban nada, y de hecho empeoraban el producto. Así, pasamos por un ejercicio de síntesis para crear un mundo que generara la misma atmósfera y explorara los mismos temas con unos recursos mucho más simples, acordes al estilo visual y al público objetivo planteado.

4.4.-DISEÑO DE PERSONAJES

4.4.1 Ideación de personajes

Este fue un proceso que comenzó a la par que los mapas de ideas.

Hicimos una lluvia de ideas, personajes que se basaran en los conceptos que habíamos propuesto en el mapa de ideas. Jugamos un poco con las palabras y creamos al dúo de personajes principales. Rúcula y Canónigo, integramos la broma en el diseño e hicimos sus cabezas en forma de las hojas correspondientes. También planteamos al dragón sobre el que vivía, que serviría como objetivo y motivación de la trama.

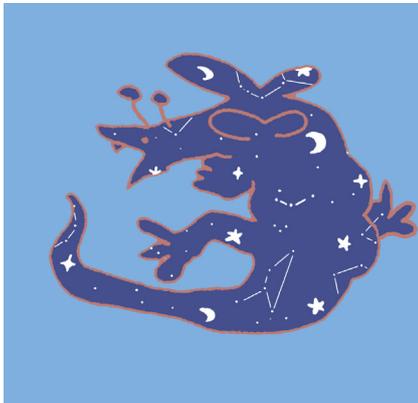


fig.31 Ernesto Martínez, 2020. Concept art para el dragón.

4.4.2 Los temas a partir de los personajes

Algo más adelante, cuando tuvimos la mayor parte de los personajes planteados y un esbozo de la historia fue cuando descubrimos los temas de la historia, que, como he mencionado en el contexto, son la búsqueda de identidad y de el papel en el mundo. Hasta entonces nos habíamos frustrado un poco con esto, teníamos algunos temas planteados que giraban en torno al poder, pero no terminaban de resonar con nosotros y seguimos avanzando la historia sin tenerlo muy en cuenta. Pero, tras generar las dinámicas entre los personajes nos dimos cuenta de que todos nuestros personajes giraban en torno a la identidad, a plantearse quién es uno mismo, su lugar en el mundo, y los que no lo hacían del todo los ajustamos un poco para que encajaran. Creamos unas tablas en las que encajamos cómo cada uno de ellos se enfrentaba con estas preguntas, cómo se sentían al respecto y si al final del relato han evolucionado.

Personalidad
Inseguro
Amigable
Transigente

Defectos
Manejable

Virtudes
Empático

Canónigo

Descripción visual :
Nariz de cerdo, como todo el mundo en su aldea menos su maestra, gorrito de cura por su familia religiosa, chaleco de vampiro por su maestra y orejas en forma de una hoja de canónigo.

Contexto :
Aprendiz de sereno, viene de una familia religiosa.

Apuntes narrativos :
Puede cambiar de forma en otros seres que haya conocido, manteniendo sólo su gorro, orejas y cara.

fig.32 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Canónigo).

| | ¿BUSCA SU LUGAR EN EL MUNDO? | ¿LO HA ENCONTRADO? | ¿ES FELIZ? |
|----------|------------------------------|--------------------|------------|
| Canónigo | ✓ | ✗ | ✗ |
| Rúcula | ✗ | ✗ | ✓ |
| Cangrejo | ✗ | ✓ | - |
| Fantasma | ✓ | ✗ | - |
| Roca | ✗ | ✓ | ✓ |
| Toro | ✓ | ✗ | ✗ |
| Dragón | ✓ | ✓ | ✗ |
| Toro | ✗ | ✓ | ✓ |
| Dragón | ✓ | ✗ | ✓ |
| Canónigo | ✓ | ✗ | ✓ |

■ Al comienzo de la historia
 ■ Al final de la historia

fig.33 Ernesto Martínez, 2021.Esquema narrativo de personajes.

4.4.3 Narrativa de los personajes

A lo largo de este punto hablaré sobre las cualidades narrativas, el papel de los personajes en la historia e introduciré su contexto e historia.

A su vez, a la izquierda iré colocando las fichas de personaje que utilizamos para terminar de comprender y cerrar a los mismos.

- **Canónigo**

El protagonista de la historia, vive en una pequeña aldea, de donde no ha salido en toda su vida. Creció en una familia religiosa, su nombre es un pequeño juego con esta idea, toda su familia tiene algún tipo de posición en la



fig.34 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Rúcula).



fig.35 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Cangrejo).

iglesia y están nombrados según esta, pero el padre de Canónigo no creía que éste tuviera actitud para la iglesia y le mandó a aprender el oficio de sereno con Rúcula. Canónigo es el personaje con el mayor arco narrativo de toda la historia, y evoluciona a lo largo de ella, pero también es el que menos resuestas tiene las preguntas de quién es y cuál es su lugar en la vida. No sabe nada, y es por eso que es el mejor guía para el lector, el que más puede aprender de los demás personajes y el que más se deja afectar por los demás.

Porque no solo no sabe la respuesta a estas preguntas, sino que tiene interés de resolverlas.

- **Rúcula**

Serenito de profesión y vampiresa por las circunstancias, vive una vida tranquila en la aldea de Canónigo, donde sale por la noche y se ocupa de encender las farolas y atormentar a los vecinos desde las sombras.

Tiene ya más de seiscientos años, y la moral y la empatía son cosas que le tocan de lejos, con el tiempo ha acabado centrándose sólo en sí misma.

No es malvada porque no tiene grandes intereses, todo lo que quiere lo consigue y no se frustra si algo le sale mal, porque sabe que, mirado con perspectiva, nada tiene importancia ni consecuencias eternas y por eso vive una vida sencilla. Ha superado por completo la idea de tener un objetivo en la vida, simplemente disfruta de causar un poco de caos por donde pasa, tiene un gran sentido del humor, aunque la mayor parte de las veces sus bromas sean a costa de los demás.

Hace tiempo que perdió su cuerpo debido a su avanzada edad, pero conserva su cabeza y sus dos manos, que hace flotar a voluntad. No queda muy claro si los poderes se los da el vampirismo o los adquirió en algún punto de su larga vida, pero lo que es seguro es que es un poder muy útil para encender las farolas, que por lo general están muy altas. Oculta su falta de cuerpo bajo su túnica negra para no asustar a los vecinos, que son bastante reticentes a ese tipo de cosas.

Es un personaje que evidentemente hace cosas malas y egoístas, pero no queremos que sirva como ejemplo de lo que no hacer, simplemente es una de las maneras de enfrentarse a la vida que planteamos, disfruta de las cosas pequeñas en lugar de buscar sentido a gran escala, se centra en sí misma, porque con los años es la única cosa que sigue estable y acepta que su lugar en el mundo es en el que está en ese momento y se deja llevar por las circunstancias.

- **Cangrejo**

Es el personaje más simple de toda la historia. Su mayor y única característica es que es un cangrejo, y es plenamente consciente de ello.

Tiene opiniones sobre lo que ocurre a su alrededor, pero no se interesa por las grandes preguntas, vive la vida más sencilla que puede, y sus necesidades son tan básicas como ir de un lado a otro o conseguir comida.



fig.36 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Fantasma).



fig.37 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Roca).

Es un punto de vista que nos gusta mucho para abrir la historia, alguien que permite a Canónigo contar su historia, que puede opinar sobre ella, pero no tener un conflicto con el que responder, simplemente deja que Canónigo tome las riendas del primer capítulo y éste sea totalmente sobre él y su relación con su maestra.

- **Fantasma**

Es el primer personaje que conocemos que, al igual que Canónigo, está buscando quién es, en su caso de manera más literal, es un fantasma sin memorias de su vida que intenta descubrir quién era en vida.

Pero, al contrario que Canónigo, no está triste al respecto, porque sabe que tiene todo el tiempo del mundo para descubrirlo, trata el conocer su vida anterior como una meta, pero no como algo que le defina. Él sabe quién es como fantasma, y eso es lo que le define, en este aspecto está, como casi todos los personajes, mucho más realizado que Canónigo.

- **Roca**

La roca sirve como un pequeño refuerzo, un personaje tranquilo, divertido y amistoso que no crea conflictos. Es una roca que vive sola en un prado, con un sombrero y unas botas muy bonitas de las que se siente muy orgullosa.

Es un personaje totalmente realizado. Ha encontrado su lugar en el mundo, que es donde está, sin grandes destinos ni responsabilidades. No tiene mucho, pero es muy feliz con lo que tiene.

Es el personaje más autorrealizado de toda la historia, y en esto se parece un poco al cangrejo, no necesita nada y vive una vida sencilla, solo que en este caso no es porque ignore las preguntas, sino porque les ha dado respuesta y muestra a Canónigo que cada uno tiene su manera de contestarlas.

- **Toro**

Personaje secundario durante el cuarto capítulo el toro se presenta como un villano, uno de los pequeños enfrentamientos que tiene que afrontar Canónigo en su aventura.

Su mayor característica es su ira, está muy enfadado, es su manera de reaccionar cuando está asustado, y esto no es algo que se lea en el subtexto, lo dice él mismo. Es un personaje que se frustra y se rinde al no encontrar las respuestas, y consigue superar esos impulsos cuando se hace amigo de Canónigo en las breves páginas en las que se conocen.

Es un personaje algo diferente a los demás, porque no aporta una nueva relación con las preguntas, ya que, igual que Canónigo, no sabe lo que quiere pero sí quiere saberlo. Lo que aporta este personaje es una manera de enfrentarse a esta situación totalmente opuesta a la del protagonista. Mientras

Canónigo se deja llevar e influir por todos a los que conoce, el toro se cierra en banda a todo el mundo y reacciona con rabietas, de manera defensiva. Sirve como punto de reflexión para el protagonista, verse reflejado de alguna



fig.38 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Toro).



fig.39 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Dragón).

manera en alguien en su misma posición, alguien tan perdido como él.

• **Dragón**

La isla sobre la que ocurre toda la historia. Es un ser muy antiguo, que se dedica a vagar por el mar y proteger a todos los habitantes de su chepa.

Hace mucho era muy pequeñito, parecido a una lagartija, pero se comió un trozo de la luna, una piedra brillante y blanca y creció hasta su tamaño actual.

Vagó durante un tiempo hasta que la gente empezó a vivir encima de su chepa y encontró en cuidar de ellos su lugar en el mundo.

Se encarga de ir a aguas más calientes cuando tiene que hacer calor, busca lluvia cuando hace falta y les protege de cualquier peligro. Creó un vínculo con la vida que crecía en su espalda y se prometió dedicar su vida a cuidarla.

Hace mucho tiempo que hizo esta promesa, porque realmente había encontrado su sitio perfecto en el mundo, su destino. Y era uno que le hizo feliz, pero poco a poco este paraíso se ha ido diluyendo, la promesa que hizo dura para siempre, y su vida también, pero ya no es algo que le llene, aún siguen importándole la gente que vive en su chepa pero simplemente ya no le apetece estar ahí

Es un personaje que queríamos utilizar para dar la perspectiva de alguien que había dado respuesta a la pregunta, que había conseguido encontrar su lugar en el mundo, pero que ya no estaba contento con él. También como una manera de ver las promesas como algo precioso, sincero y con mucho poder, pero también como algo que debe ser caduco. Tratar el romper una promesa en cierto punto como algo bonito, no como una traición, sino como una celebración del tiempo que ha estado cumpliéndose.

Todos estos personajes siguen una progresión, aparecen en la historia según su relación consigo mismo y con su lugar en el mundo, en el siguiente esquema se resume esta progresión y su efecto en el personaje principal de Canónigo.

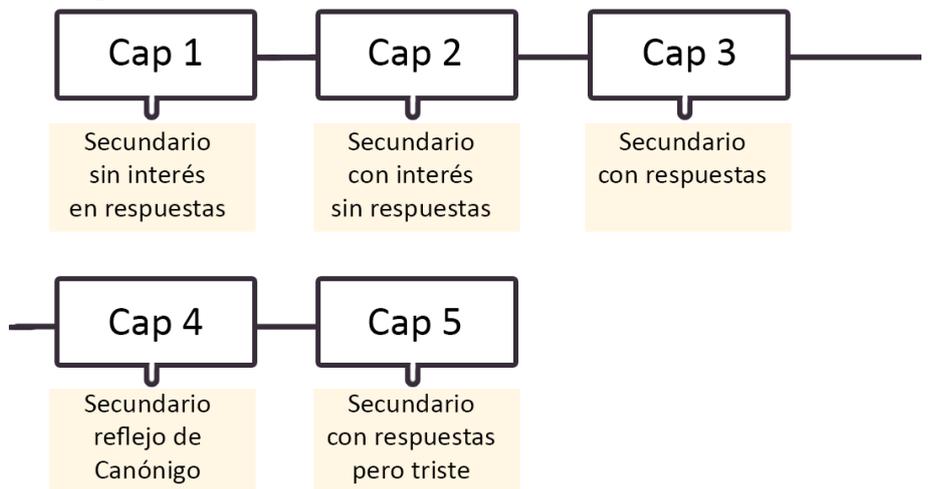


fig.40 Ernesto Martínez, 2021. Flowchart narrativo.



fig.41 Ernesto Martínez, 2021. Modelo 3d renderizado de Canónigo.



fig.42 Ernesto Martínez, 2020. Modelo 3d en plastilina de Rúcula.

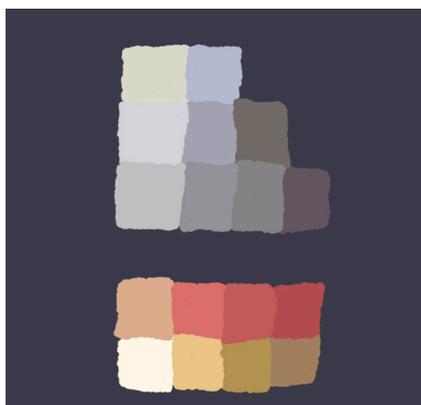


fig.43 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2020. Paleta de color.

4.4.4 Diseño final y modelado

Por último, realizamos modelados en tres dimensiones de Rúcula y Canónigo, tanto en plastilina como en software 3D, en este caso Blender 2.91.2.

Ésto lo hicimos por varios motivos, el primero cerrar algunas cuestiones del diseño, sobre todo en el caso de Rúcula, la forma de su cabeza era algo problemática de visualizar desde ciertos ángulos. Algo similar ocurría con las orejas de Canónigo. Por otro lado queríamos tener muy claro el diseño final, en tres dimensiones para asegurar que, pese a que utilizemos un estilo visual muy abierto a la deformación y la bidimensionalidad, la esencia del diseño se mantuviese a través de los capítulos. Estos modelos sirvieron como guía de estilo y muñecos para posar al mismo tiempo.

Además, aprovechamos estos modelos para la portada y planteamos crear con ellos ilustraciones para separar los capítulos.

4.5.- DISEÑO AMBIENTAL

4.5.1 Diseño de espacios

Este fue uno de los pasos más sencillos y naturales para nosotros.

El escenario del pueblo fue el primero que surgió, se propuso el superadobe como punto de partida, un estilo arquitectónico que nos recordó a pequeñas madrigueras, pero que aún así tiene un toque misterioso y algo antiguo, algo perfecto para la aldea, dar la sensación de que esos edificios han estado ahí desde siempre, algo místico, pero también acogedor.

A partir de ahí fuimos creando los espacios en base a los personajes que se encuentran en ellos. El bar para el cangrejo, el desierto para el fantasma, el bosque para el toro...

Teníamos claro que queríamos que cada capítulo tuviera su identidad propia, limitada a un solo espacio, y generar cambios drásticos de ambientación entre capítulos. Pero siempre manteniendo el tono tranquilo misterioso y acogedor de la historia.

4.5.2 Paleta de color

Este ha sido un paso fundamental a la hora de mantener coherencia entre las dos partes del trabajo. Una unidad en el color que hace mucho menos brusco el cambio de estilos entre las partes de Alberto y las mías. La paleta se creó a partir de un dibujo, en el que incluimos a Rúcula, Canónigo y un fondo, para asegurarnos tener una guía de los colores desde los que había que partir. Y así es como nos hemos tomado esta paleta, como una guía de color más que como algo estricto, ya que quisimos hacer cambios sobre la misma base para acentuar las diferencias entre capítulos y espacios.

4.6.- ESTILO DE PÁGINA

En un principio quisimos adherirnos al estilo más representativo del libro infantil, un formato más cuadrado (4:3), y construir la interfaz de usuario al-

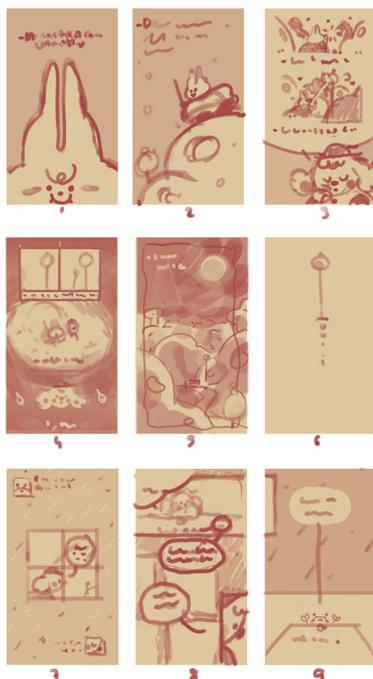


fig.47 Ernesto Martínez, 2021. Storyboard.



fig.48 Ernesto Martínez, 2021. Boceto de la página 14.

4.9.- STORYBOARDS

Como último paso antes de pasar a la producción final de la página traducimos los guiones literarios a story boards.

En éstos planteamos la composición de las páginas sin entrar al detalle. En mi caso a lo que le doy más importancia es a los bocadillos, las viñetas si las hay y la relación entre claros y oscuros. Aquí es donde planteamos la narrativa visual del cómic de la que hablábamos antes, conseguir un recorrido coherente en la página y que fluya de manera natural a la siguiente, cerrando cada página como un punto y a parte.

En el caso concreto de este trabajo prestamos especial atención a no sobrecargar las páginas con información, mantener unos fondos limpios y sencillos y no abusar de las viñetas, todo esto para conseguir esa estética de libro infantil que buscamos replicar.

Los storyboards se podrán consultar en anexos

5.- PRODUCCIÓN

5.1.-BOCETO

Este paso consiste en pasar a limpio el storyboard.

El boceto lo realizamos en digital utilizando Adobe Photoshop CC 20.0.4, sobre el propio storyboard ampliado, haciendo uso de todas las herramientas que habíamos preparado en la preproducción, en primer lugar la paleta. Con ella le aplico a la página un color base, sobre el que boceto en colores monocromos con una capa en modo de fusión multiplicar, para generar tonos más oscuros. También es en este paso donde decidimos el tamaño y la posición de los personajes y bocadillos en función de cómo encaja el texto, ya que hasta el momento solo habíamos podido estimar el tamaño. Se realizan también pequeños ajustes al diálogo para potenciar la narrativa y permitir que se complemente con el dibujo, algo que no se ve realmente claro hasta este paso.

5.2.-COLOR

El producto final en 2D, lo realizamos también en Adobe Photoshop CC 20.0.4, en un archivo de 1920x1080p a 300 píxeles por pulgada.

Con el boceto claro empezamos a dar capas de color plano, con ayuda de la paleta, los modelados y las páginas anteriores en caso de haberlas.

Poco a poco vamos concretando las formas y le damos textura a los contornos con distintos pinceles de ser necesario para conseguir un acabado más orgánico y hecho a mano.

Después se le aplican las texturas a cada uno de los materiales y se exporta en formato PNG cada una de las capas, teniendo en cuenta cómo van a ser colocadas en el formato tridimensional, cuáles van delante, la distancia y si queremos darle algún efecto o animación. También se guarda el proyecto en



fig.49 Ernesto Martínez, 2021. Color finalizado de la página 10.



fig.50 Ernesto Martínez, 2021. Página montada en el espacio 3D.

formato PSD⁵⁵ en caso de que sea necesario hacer algún cambio.

5.3.-INTERACTIVIDAD

Esta conforma la parte más larga y compleja del proyecto, recoge todo el trabajo de implementación de las páginas al entorno 3d, la creación de un sistema de navegación por menús, sistemas de interacción con las páginas, implementación de efectos especiales y postprocesado y por último correcta exportación apta para dispositivos móviles.

5.3.1 Implementación de páginas

El proceso empieza cuando importamos las diferentes capas de profundidad 2D al software de interacción de videojuegos Unity 2020.3.11f1⁵⁶.

En él creamos una caja 3D en la que incluimos las capas, que por lo general hemos limitado a tres, con excepciones si la página lo requiere.

En este paso también implementamos pequeñas animaciones a ciertas páginas. Posteriormente creamos una textura para la caja, intentando mantener la sensación de materiales físicos. Por último iluminamos la escena.

5.3.2 Sistema de navegación por menús

Con las páginas ya importadas y montadas en la escena 3d investigamos cómo crear un sistema de navegación, que conecte una pantalla inicial con la primera página del cómic, cualquier página del cómic con un menú donde se encuentren todas las páginas reunidas y accesibles y desde el que se pueda volver a la pantalla de inicio.

Para ello consultamos los apuntes y proyectos de la asignatura “Taller de interacción y videojuegos” así como tutoriales en youtube⁵⁷, información en sitios web como Reddit⁵⁸, stack overflow⁵⁹ o el propio foro de unity⁶⁰.

5.3.3 Sistema de interacción con las páginas

En este paso creamos el sistema de movimiento de la caja en la que se encuentra incluida la página, estudiamos varias *demos* (movimiento basado en el giroscopio, posiciones fijas, distintos métodos de movimiento por interacción táctil) y una vez decidido aplicamos el sistema a todas las páginas del proyecto.

Después, resolvemos las interacciones particulares de cada página, como pueden ser farolas que se encienden o animaciones que se activan con la interacción táctil.

55 Siglas de *PhotoShop Document* Formato nativo de los proyectos en Photoshop.

56 *Unity Engine* <https://unity.com/es>

57 *YouTube* <https://www.youtube.com/>

58 *Reddit* <https://www.reddit.com/r/Unity3D/>

59 *Stack Overflow* <https://es.stackoverflow.com/>

60 *Unity official forum* <https://forum.unity.com/>

5.4.-RESULTADOS FINALES



fig.53 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Pantalla de inicio.



fig.54 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ejemplo de página integrada con postprocesado.



fig.55 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Menú interactivo.

6.-CONCLUSIONES

Al comenzar este proyecto, nuestro mayor y principal objetivo era crear una aplicación funcional, que recogiera unas 30 páginas de cómic interactivo y planteado para el consumo digital.

Y hemos conseguido un producto que se ajusta a lo que nosotros esperábamos con esta premisa. Esto es, para mí lo más importante, aunque es cierto que en el proceso hemos conseguido cumplir muchos otros pequeños objetivos, tanto algunos que nos habíamos marcado como otros que hemos descubierto en a lo largo del proceso.

Si bien es verdad que la parte más dura y compleja del proyecto ha sido la integración de la interacción al cómic, mayormente por mi falta de experiencia en el medio, también es cierto que el obstáculo que más me ha bloqueado ha sido la narrativa.

Es la primera vez que planteo una historia larga, con personajes que evolucionan y se relacionan temáticamente entre ellos, con una reflexión que guíe la dirección de la misma. Además, mis cómics hasta este momento eran aptos para el público infantil, pero no estaban hechos con ello en mente. Mientras que éste proyecto me ha obligado a analizar la empatía en el diseño, en el lenguaje y en la construcción de personaje.

Este proyecto me ha ayudado a salir de mi zona de confort, y he aprendido a aprovechar los accidentes y las casualidades para dejar que la propia historia vaya terminando de caer por su propio peso. Y creo que, si bien me habría gustado conseguir hacer más páginas que las en principio propuestas, he podido hacer un muy buen ejercicio de preproducción y planteamiento, y me alegro de haberle dado prioridad a esto, ya que el proyecto ha acabado teniendo una base sólida, algo que veo más importante incluso que el resultado final.

En lo teórico este proyecto me ha hecho reflexionar sobre el porqué hago cómics de la manera en la que los hago, y descubrir y participar de dos medios que me apasionan, el cómic y el videojuego, aunque en éste último sea aún muy novato como creador. Este ha sido mi segundo proyecto de videojuego y si bien en lo técnico y en el apartado de la programación no he quedado del todo satisfecho, ha sido también técnicamente el proyecto más grande en el que me he embarcado hasta ahora.

Es por esto que era un objetivo desde el principio demostrar en este trabajo todos los conocimientos adquiridos a lo largo de mi paso por la carrera. No sólo en las asignaturas, también de manera colateral, de mis compañeros y autores que he tenido oportunidad de conocer.

Para cerrar, este proyecto me ha servido para dar un paso más en el mundo del videojuego, me ha hecho crecer como autor de cómic y me ha hecho enfrentarme a mis limitaciones, así como ha hecho uso de mis recursos y experiencia.

7.-RECURSOS UTILIZADOS

7.1.-BIBLIOGRAFÍA

Brand, R. (2018) *Wizard+Soft pig*, Londres, UK: Shortbox

Drucker, J. (2009). *Modeling functionality: From codex to e-book*. En *SpecLab: Digital aesthetics and projects in speculative computing*. Chicago: University of Chicago Press, p.165-175.

Goodbrey, D.M. (2013). *From Comic to Hypercomic. Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel*, Leiden, Países Bajos: Brill., p. 291

Gubern, R. (1974). *El lenguaje en los comics* (1ª ed). Barcelona: Ediciones Península, p 127

Huizinga, J. *Homo Ludens* (1938). Ed. Alianza, p.27

Harlan, E. (1967) *If y I Have No Mouth, and I Must Scream*, MI, USA: Pyramid Books

McCloud, S. (2007). *Entender el cómic : [el arte invisible]* (2ª, 4ª ed.). Bilbao: Astiberri, p.9

One. (2012-2017), *Mob Psycho 100*, Buenos Aires, Argentina: Ivrea.

Varios autores. (2015-2016) *Nimio*, autopublicado

Varios autores. (2016) *Nimio Fantasía final*, Barcelona, España: Ediciones la Cúpula

7.2.-WEBGRAFÍA

7.2.1 Artículos

Aggleton, J. *Collecting Webcomics in the UK Web Archive*, UK Web Architecture Blog (9 agosto 2017) Fuente consultada el 6 de mayo de 2021 <https://blogs.bl.uk/webarchive/2017/08/digital-comics.html>

Drucker, J. (2009). *Modeling functionality: From codex to e-book*. En *SpecLab: Digital aesthetics and projects in speculative computing* (pp. 165-175.). Chicago: University of Chicago Press.

Esposito, N. (2005) A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference. (enero 2005) Fuente consultada el 13 de marzo de 2021 https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is

Fang, Z (1996) *Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks for?*. Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts volume 37 Article 3 (12 enero 1996) Fuente consultada el 5 de junio de 2021 https://scholarworks.wmich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1280&context=reading_horizons

Johnston, H. (2017). *Comixology and the Future of the Digital Comic Book*. *The Journal: Graduate Student Journal of the Faculty of Information*, 2(2). (30 Marzo 2017) Fuente consultada el 13 de marzo de 2021 <https://thejournal.ca/index.php/ijournal/article/view/28126>

Khristayle, J.T.(2018) *Who Am I?: An Analysis of Identity and Self-discovery of Disney Songs in Today's Context*. The Education University of Hong Kong (Mayo 2018) Fuente consultada el 7 de marzo de 2021. http://repository.lib.ied.edu.hk/pubdata/ir/link/pub/201809329/201809329_1.pdf

WOMEN WRITE ABOUT COMICS. Rosie Brand , (24 junio 2018) por Kat Overland. Fuente consultada el 12 de junio de 2021. <https://womenwriteaboutcomics.com/2018/01/rosie-brand-wizard-soft-pig-in-shortbox/>

7.2.2 Autores

Consultar la obra de Randall Munroe en twitter bajo el pseudónimo @xkcd <https://twitter.com/xkcd?lang=es>

Consultar la obra de Julia Yus en twitter bajo el pseudónimo @paperjulia. <https://twitter.com/paperjulia>

Ejemplo de esto la portada en realidad aumentada de Helena Covell para la revista *KILBLND*, (2020) <https://twitter.com/helcovell/status/1313899948379906050?s=20>

7.2.3 Recursos adicionales

Stack Overflow <https://es.stackoverflow.com/>

Unity official forum <https://forum.unity.com/>

Shonen jump plus <https://shonenjumpplus.com/>

Unity engine <https://unity.com/es>

Blender <https://www.blender.org/>

Fan wiki de homestuck <https://www.forfansbyfans.com/fandom/fandom-homestuck.html>

Marvel entertainment <https://www.marvel.com/>

Marvel unlimited <https://www.marvel.com/unlimited>

Netflix <https://www.netflix.com/es/>

Foro subreddit de Unity3D <https://www.reddit.com/r/Unity3D/>

Shonenjump <https://www.viz.com/shonenjump>

Xbox Gamepass <https://www.xbox.com/es-ES/xbox-game-pass>

YouTube <https://www.youtube.com/>

7.2.4 Enlaces a YouTube

DISNEY MUSIC VEVO (2017)youtube, *Where You Are*<https://youtu.be/NVzDrqOmYiY>

DISNEY MUSIC VEVO (2017)youtube, *Auli'i Cravalho - How Far I'll Go* (from Moana/Official Video) <https://youtu.be/cPAbx5kgCJo>

DISNEY MUSIC VEVO (2017)youtube, *Know Who You Are* (From "Moana"/Audio Only)https://youtu.be/EboJrjl_ELI

DISNEY MUSIC VEVO (2017)youtube *I Am Moana (Song of the Ancestors)* (From "Moana"/Audio Only) <https://youtu.be/e2Lm1-W0jow>

SLESHI (2019), youtube, *Minecraft Ending Poem & Credits* (FULL) <https://www.youtube.com/watch?v=j0JdZSvyfDk>

7.2.-LUDOGRAFÍA

Electroplankton (2005), Indieszero <https://www.youtube.com/watch?v=ttFoK8BTXM4>

Florence(2018), Annapurna <https://store.steampowered.com/app/1102130/Florence/>

Hussie,A.(2009-2016) *Homestuck* <https://www.homestuck.com/>

Minecraft(2009), Mojang <https://www.youtube.com/watch?v=JcRTZr8Jn7I>

Pillars of eternity (2015) Obsidian Entertainment https://store.steampowered.com/app/291650/Pillars_of_Eternity/

Pikuniku(2019), Devolver Digital https://www.youtube.com/watch?v=wjEC6_VEEs4

Red dead redemption 2(2018), Rockstar <https://www.epicgames.com/store/es-ES/p/reddead-redemption-2>

Tabletop simulator(2015), Berserk Games <https://www.tabletopsimulator.com/>

The day of the tentacle(1993), Lucasarts <https://www.youtube.com/watch?v=eW283uY3sLI>

The secret of Monkey Island(1990), LucasArts <https://www.youtube.com/watch?v=BjQqd0zNI-w>

Tranquility(1991), TQworld https://www.youtube.com/watch?v=EbLhw_zJiFo&t=208s

7.3.-FILMOGRAFÍA

Slade. D. (dir.), *Black Mirror:Bandersnatch* [película interactiva]. Estados Unidos:Netflix 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=Kt75291CIOW>

Varios directores, *Doctor Who* [programa de televisión]. Inglaterra: BBC 1936-actualidad <https://www.youtube.com/watch?v=MLn1luAyKal>

King. P. (dir.), *Paddington 2* [película]. Inglaterra: Amazon Prime Video 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=52x5HJ9H8DM>

Slade. D. (dir.), *Black Mirror:Bandersnatch* [película interactiva]. Estados Unidos:Netflix 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=Kt75291CIOW>

Ron Clemennts, John Musker (dir.), *Moana* [película]. Estados Unidos:Walt Disney Animation Studios 2017

8.-ÍNDICE DE FIGURAS

fig. 1 Ernesto Martínez, Stefan Rotoroia, Alberto Rivera, 2016. Portada para Sueños soberbios..(pag.7)

fig. 2 Ernesto Martínez, 2021. Mapa conceptual..(pag.9)

fig.3 Francisco Urda, 1917. Portada para el nº 8 de la revista TBO..(pag.10)

fig.4 Mike Mignola, 1995. Página para el cómic Hellboy, Los lobos de San Au-

gusto..(pag.10)

fig.5 María Ramos, 2019. Portada para el libro infantil Badbat.(pag. 11)

fig.6 ONE, 2009. Página para el capítulo 1 del webcomic One Punch-Man..(pag.11)

fig.7 Echiyo Oda, 1998. Portada para el capítulo 36 del cómic One Piece..(pag.12)

fig.8 Natacha Bustos, 2018. Portada para el capítulo 36 del cómic Moon Girl and Devil Dinasauro..(pag.12)

fig.9 William A. Romanowski, 1991. Captura de pantalla del videojuego Tranquility..(pag.13)

fig.10 Indies Zero, 2006. Captura de pantalla del videojuego Electropunkton..(pag.13)

fig.11 Scott Adams, 1978. Arte para la carátula del videojuego Adventureland..(pag.14)

fig.12 Steve Purcell, 1990. Arte para la carátula del videojuego The adventure of Monkey Island..(pag.14)

fig.13 Andrew Hussie, 2009. página para el webcomic Homestuck..(pag.15)

fig.14 Ken Wong, 2018. Pantalla para el videojuego Florence..(pag.15)

fig.15 Carmen Chica y Manuel Marsol,.(pag.16)

2020. Portada para el libro infantil El tiempo del gigante, publicado por Fulgencio Pimentel e hijos..(pag.16)

fig.16 Joann Sfar, 2020. Portada para el libro infantil Pequeño Vampiro y Miguel, publicado por Fulgencio Pimentel e hijos..(pag.16)

fig.17 Helena Covell, 2020. Portada para una serie de animaciones con integración vr para la revista KILBLIND..(pag.18)

fig.18 Julia Yus, 2021. Proyecto pop up..(pag.18)

fig.19 Colectivo Nimio, 2017. Portada para el cómic Nimio, Fantasía final. Publicado por Ediciones La Cúpula..(pag.19)

fig.20 María Ponce, 2016. Portada para el número 11 del fanzine Nimio..(pag.19)

fig.21 Rosie Brand, 2018. Portada para el cómic Wizard + Softpig. Publicado por Shortbox..(pag.20)

fig.22 Rosie Brand,2020. Escultura para la instalación Opening..(pag.20)

fig.23 Charlotte Mei, 2019. Portada para la banda sonora del videojuego Pikuniku. Publicado por Devolver Digital..(pag.20)

fig.24 Poster para la película Paddington 2, 2017..(pag.21)

fig.25 One, 2019. Portada para el número 14 del cómic Mob Psycho 100. Publicado por NormaComics..(pag.21)

fig.26 Mojang, 2009. Portada para el videojuego Minecraft..(pag.22)

fig.27 Ernesto Martínez, 2020. Concept art, diseños alternativos de Rúcula y Canónigo..(pag.23)

fig.28 Alberto Rivera, 2020. Mapa de ideas..(pag.23)

fig.29 Ernesto Martínez, 2020. Bocetos de Canónigo..(pag.23)

fig.30 Ernesto Martínez y Alberto Martínez, 2020. Concept art para Rúcula..

- (pag.23)
- fig.31 Ernesto Martínez, 2020. Concept art para el dragón..(pag.24)
- fig.32 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Canónigo)..(pag.24)
- fig.33 Ernesto Martínez, 2021.Esquema narrativo de personajes..(pag.24)
- fig.34 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Rúcula)..(pag.25)
- fig.35 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Cangrejo)..(pag.25)
- fig.36 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Fantasma)..(pag.26)
- fig.37 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Roca)..(pag.26)
- fig.38 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Toro)..(pag.27)
- fig.39 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Tabla de personaje (Dragón)..(pag.27)
- fig.40 Ernesto Martínez, 2021. Flowchart narrativo..(pag.27)
- fig.41 Ernesto Martínez, 2021. Modelo 3d renderizado de Canónigo..(pag.28)
- fig.42 Ernesto Martínez, 2020. Modelo 3d en plastilina de Rúcula..(pag.28)
- fig.43 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2020.Paleta de color..(pag.28)
- fig.44 Ernesto Martínez, 2020. Prueba de página..(pag.29)
- fig.45 Ernesto Martínez, 2020. Guión literario..(pag.29)
- fig.46 Ernesto Martínez, 2020.Primer esbozo del guión literario..(pag.29)
- fig.47 Ernesto Martínez, 2021. Storyboard..(pag.30)
- fig.48 Ernesto Martínez, 2021. Boceto de la página 14..(pag.30)
- fig.49 Ernesto Martínez, 2021. Color finalizado de la página 10..(pag.31)
- fig.50 Ernesto Martínez, 2021. Página montada en el espacio 3D..(pag.31)
- fig.51 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Documento de programación para la detección de la interacción táctil..(pag.32)
- fig.52 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Captura de pantalla del espacio de trabajo en Unity 2020.3.11f1..(pag.32)
- fig.53 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Pantalla de inicio..(pag.33)
- fig.54 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021.Ejemplo de página integrada con postprocesado..(pag.33)
- fig.55 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Menú interactivo..(pag.33)

9.-ANEXOS

9.1.-APLICACIÓN

Se puede descargar la aplicación desde:

<https://ernestoasustao.itch.io/ruculacanonigo>

En caso de error también está disponible en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1uCXdT-UGNsTeRvGzCSB8-Yw3UOwXGKXG?usp=sharing>

9.2.-GAMEPLAY

Se puede consultar un gameplay de la aplicación desde:

<https://youtu.be/IIAhdYPiGgA>

9.3.-GUIONES Y STORYBOARDS

Se pueden consultar los guiones literarios y los storyboards de los capítulos 1 y 3 desde el archivo anexo “Anexo9-3_Storyboard_y_guion.pdf”