



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

DEEP, UN COMIC DIGITAL A COLOR

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Torrejón Gil, Claudia

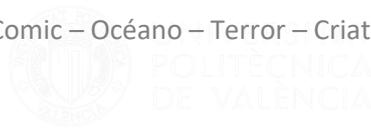
Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES:

Este documento engloba el concepto general, proceso y desarrollo de DEEP, un comic corto que transcurre en el fondo marino, y pertenece al género del horror. El concepto se basa en desarrollar una historia decente con enfoque en la atmosfera, y que consiga el impacto de un thriller. El documento dispone de introducción al concepto, la teoría utilizada, además del desarrollo del proyecto, estilo final y conclusiones.

Comic – Océano – Terror – Criaturas – Atmósfera



ABSTRACT AND KEYWORDS:

This document encapsulates the general concept, process, and development of DEEP, a short comic that takes place at the ocean floor and belongs to the horror genre. The concept is based on developing a decent story with a focus on the atmosphere, and to obtain the impact of a thriller. The document includes an introduction to the concept, the theory utilized, as well as the development of the project, final look, and conclusions.

Comic – Ocean – Terror – Creatures – Atmosphere

AGRADECIMIENTOS:

A mis padres, por su apoyo. A mis profesores y especialmente a mi tutor por su dedicación y paciencia, y a mis amigos por aguantar mis quejas durante todo el proceso.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este trabajo de fin de grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Claudia Torrejón Gil. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2018/2022 del grado en Bellas Artes.

El presente documento es original y no ha sido entregado como trabajo académico previo, y todo el material de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Claudia', written over a horizontal line.

Fecha: 18/06/2022

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN: | 5 |
| 1.1 JUSTIFICACIÓN: | 5 |
| 1.2 OBJETIVOS: | 5 |
| 1.3 METODOLOGÍA: | 6 |
| 2. MAPA CONCEPTUAL | 7 |
| 3. REFERENTES | 8 |
| 3.1. REFERENTES CINEMATOGRAFICOS | 8 |
| 3.2. REFERENTES NARRATIVOS | 11 |
| 4. DESARROLLO | 13 |
| 4.1. TEORIA DEL TERROR | 13 |
| 4.2. CONCEPTO DE VIDEOJUEGO | 15 |
| 4.2.1 Idea inicial | 15 |
| 4.2.2 Briefing | 15 |
| 4.2.3. Briefing revisado | 15 |
| 4.3. PERSONAJES | 16 |
| 4.3.1. Ros Orwell, el protagonista | 16 |
| 4.3.2. El jardinero, antagonista principal activo | 17 |
| 4.3.3. ANIMA, antagonista principal pasivo | 18 |
| 4.4. PROPS Y ESCENARIOS IMPORTANTES | 19 |
| 4.4.1. El cuchillo de buzo de Ros | 20 |
| 4.4.2. Las Blackbox de otros buzos | 21 |
| 4.4.3. Los laboratorios | 22 |
| 4.4.4. El bosque de algas | 23 |
| 4.5. EVOLUCIÓN A NARRATIVA SECUENCIAL | 24 |
| 4.5.1. Técnica gráfica y ejecución | 24 |
| 4.6. RESULTADOS | 30 |
| 4.6.1. Dossier de comic | 30 |
| 4.6.2. Mockup digital | 34 |
| 5. CONCLUSIONES | 35 |

| | |
|--|-----------|
| 6. ANEXOS | 37 |
| 7. BIBLIOGRAFIA | 38 |
| 7.1 FILMOGRAFÍA | 38 |
| 7.2 VIDEOJUEGOS | 38 |
| 7.3 WEBGRAFÍA..... | 38 |
| 8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS | 40 |

1. INTRODUCCIÓN:

1.1 JUSTIFICACIÓN:

En el mundo del entretenimiento, el género de horror es un género muy lucrativo, pero a su vez es un género muy difícil de trabajar. A pesar de haber un mercado significativamente grande para este tipo de contenido, las grandes productoras no invierten ni el esfuerzo ni los recursos necesarios para asegurarse de que crean algo de calidad. En vez de esto, se limitan a fabricar medios con sustos baratos que no provocan ningún impacto emocional a largo plazo en la audiencia, sin tener en cuenta la narrativa, las emociones que se pueden generar con estas historias aparte de simplemente el miedo por un monstruo, o incluso como este miedo puede ser, y ha sido históricamente, una herramienta para hacer críticas a ciertos aspectos del mundo.

El género de horror es mi género favorito, por lo que me he propuesto realizar mi investigación gráfica sobre la teoría visual de este, y aplicarla a un trabajo con la intención de conseguir lo que estas productoras se ven incapaces de hacer. En mi caso, la manera más fácil que tengo de mostrar una historia es haciéndola en formato de comic, pero la teoría general explorada se podría aplicar sin problema a otros medios de entretenimiento.

1.2 OBJETIVOS:

Objetivo principal: Desarrollar un concepto de comic de horror, y realizar un piloto de 10 páginas de este concepto.

No hay escasez de comics de horror, pero si hay una gran escasez de historias de horror cuyos autores se hayan tomado las molestias de entender los conceptos sobre los cuales van a crear una narrativa. Este objetivo es, pues, investigar y utilizar los conocimientos obtenidos de una serie de referentes cuyos autores consiguieron crear una historia icónica con elementos de tensión bien pensados, de forma que su fórmula para contar historias funciona, y hacer uso de lo observado para aplicarlo al propio proyecto.

Objetivo adicional: Desarrollar un ambiente cinematográfico basado en los referentes.

Diseñar los componentes gráficos de la historia (personajes principales, props, escenarios, paleta de color, progresión visual, etc.) basados en la teoría seleccionada y en los referentes visuales cinematográficos recopilados. A su vez, creando también una narrativa de lectura amena que combine con estos

elementos gráficos realizados, con la intención de que conjuntamente resulten en una historia y atmósfera similar a la de estos referentes, pero sin perder su originalidad.

1.3 METODOLOGÍA:

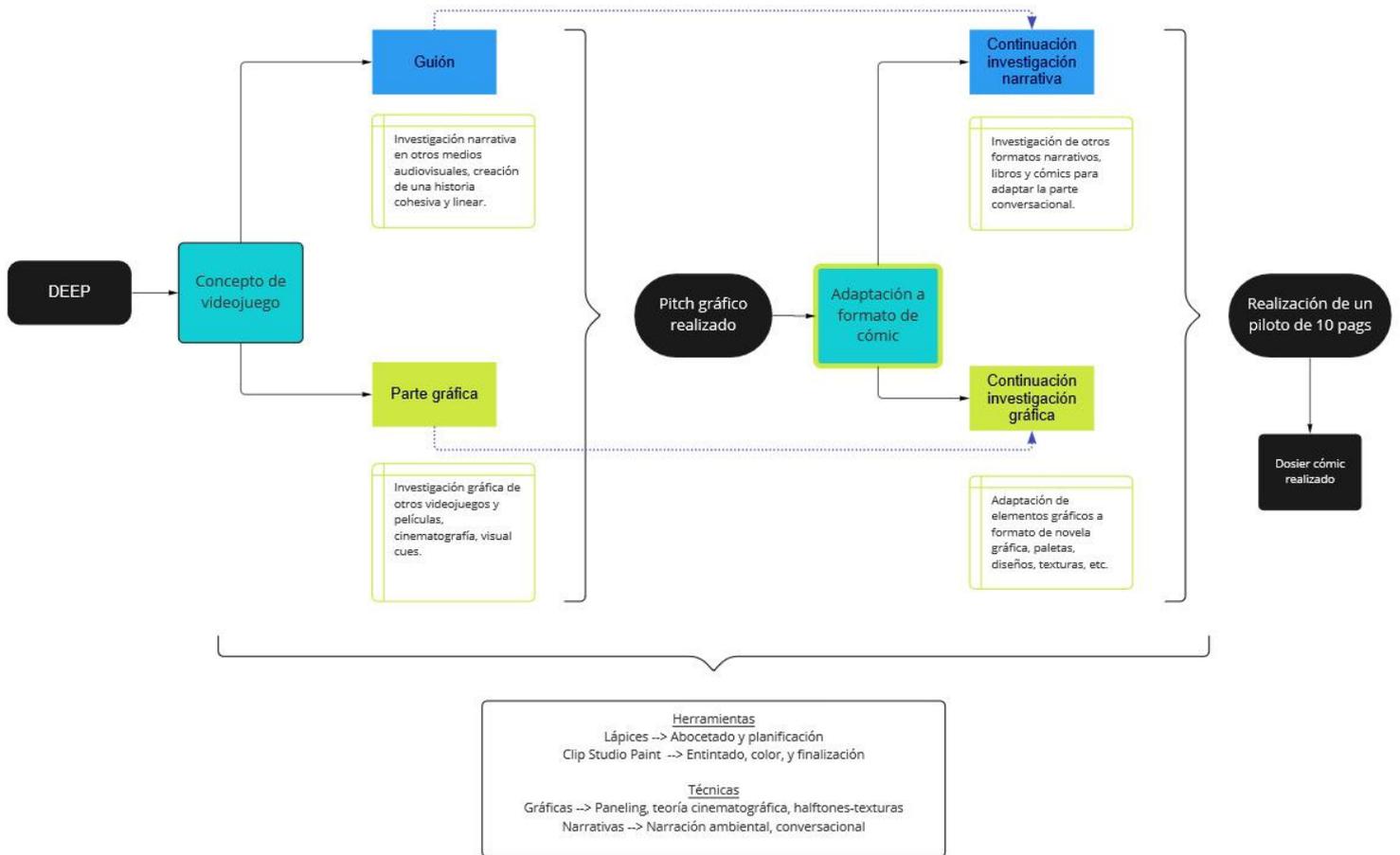
El cómic ha sido realizado de acorde al procedimiento estándar de producción de cómic: guion, bocetos, lápices, tintas, colores, y letreado. Todo el trabajo práctico ha sido realizado en digital, a excepción de algunos bocetos (especialmente planeado de páginas, o exploraciones de diseños), utilizando el programa Clip Studio Paint EX y una tableta grafica WACOM sin pantalla, modelo PTH-660 (*Intuos Pro*). El desarrollo del concept art creado para el proyecto sigue la metodología estándar del arte conceptual para propuestas de proyectos: siluetas, bocetos, tests de color, tests de luz, y productos finales.

El trabajo de diseño viene a su vez precedido por una extensiva investigación visual, búsqueda y análisis de referentes en distintos medios (libros, videojuegos, películas, comics, etc.), los cuales van a ser el foco de esta memoria.

Aparte de la investigación de referencias visuales e inspiración en otros medios, la propuesta va acompañada de una investigación artística en la forma de estudios artísticos de distintas criaturas y entornos marinos, investigación teórica sobre estos a raíz de conocimientos enciclopédicos, búsqueda de información en cuentas de entidades científicas como el MBARI (*Monterey Bay Aquarium Research Institute*), la fundación OKEANOS, o el Nautilus EV¹.

¹ Estas entidades son organizaciones de investigación científica submarina y cuyos conocimientos ofrecen al público, los cuales se han utilizado como base científica de conocimiento para el proyecto.

2. MAPA CONCEPTUAL



3. REFERENTES

Debida a la naturaleza de este proyecto, los referentes están constituidos en dos secciones: por una parte: referentes cinematográficos, recopilados para la propuesta inicial del proyecto (el concepto gráfico de videojuego); y por otra parte, una serie de referentes narrativos y literarios, obtenidos una vez la propuesta del proyecto fue desarrollada a su estado final: un cómic, ya que este cambio constituía un cambio de medio de audiovisual a narrativo.

3.1. REFERENTES CINEMATOGRÁFICOS

El grado de realismo y basis en la realidad que tiene una historia de horror puede hacer o deshacer la atmosfera de esta. Por lo tanto, es muy importante tener unos referentes muy sólidos y asegurarse de que todo encaja bien. Para conseguir esto, debe de haber una investigación y preproducción potente, para asegurarse de que visualmente la progresión de la historia es correcta, de que los elementos encajan sin que haya incongruencias, y es importante a su vez que esto vaya apoyado por una colección referencias extensiva sobre las que la narrativa se pueda respaldar.

Por ejemplo, el estudio de Naughty Dog, conocido por su juego *The Last Of Us* (B. Straley, 2013) y por su reciente secuela *The Last Of Us II* (N. Druckman, 2020) es un ejemplo que seguir en cuanto a rigor de investigación visual y de cinematografía en sus fases de preproducción.

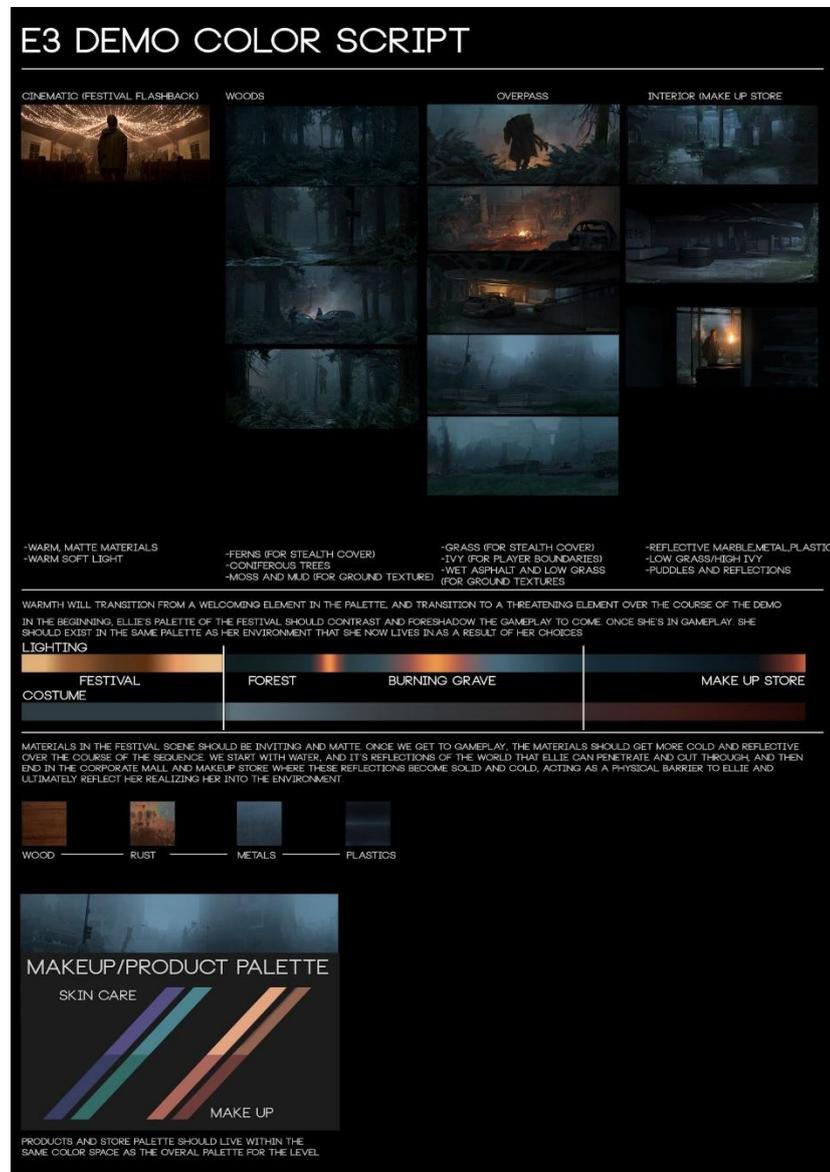


Fig. 1. Uno de los muchos color scripts realizados para The Last Of Us II

El estilo de este color script fue una gran inspiración en cuanto a rigor de colores, y la progresión de estos a lo largo del proyecto.

Otros referentes que han sido elegidos para este proyecto incluyen películas como *The Thing* (J. Carpenter, 1982), *Harbinger Down* (A. Gillis, 2015), más recientemente *The Night House* (D. Bruckner, 2021), *Underwater* (W. Eurbank, 2020) y *Antlers* (S. Cooper, 2021); menos notablemente *Alien* (R. Scott, 1979) y otros videojuegos como *Dead Space* (M. Condrey, 2008). Hay una gran escasez de videojuegos de horror subacuáticos, por lo que los referentes en este ámbito escasean. A pesar de esto, siguen estando presentes *Narcosis* (de Honor Code Inc., 2017) y *SOMA* (Frictional Games, 2015).

Todos los ítems nombrados tienen una cosa en común: la atmosfera. Gran tensión, paletas extremadamente limitadas y controladas, una sensación opresiva que marca la duración del medio. Eso es lo que se intenta conseguir.

Estos referentes se han elegido, además, por sus similitudes visuales. Los colores similares que tienen durante las escenas tensas, por ejemplo: azules oscuros, a veces con toques verdes, contrastados con rojos y amarillos. De la misma forma, la similitud en cuanto a los encuadres de cámara y cinematografía, planos largos y pausados, cámaras estáticas, etc.



Fig. 2. Fotogramas de *Harbinger Down* (izq), *The Night House* (dcha)

Underwater, especialmente, me parece interesante como referente ya que la premisa para lo que este proyecto quería hacer era similar. En este filme, un grupo de individuos estacionados en una perforadora submarina a muchísima profundidad, quedan expuestos al mar durante un fallo catastrófico de la instalación, e intentan volver a la seguridad de una de sus instalaciones con intención de escapar poniéndose trajes de buzo y caminando hasta donde pueden.

The Thing, *Harbinger Down*, *Alien* y *Antlers* fueron escogidas también como referencias de manejo de criaturas. Todas estas películas son fundamentalmente distintas, pero se asemejan en que las criaturas no se muestran al 100% hasta el final mismo, haciendo todo lo posible por mantener el misterio y la tensión hasta ese punto. Además, todas las criaturas que figuran en estas películas caen dentro de la misma categoría de horror



Fig. 3. Portadas de la saga de GONE, Michael Grant (2008-2013)

corporal²; más que un monstruo que simplemente ataca sin pensar, son criaturas que invaden al individuo y lo convierten en una versión desfigurada, infectada, o alterada de este mismo. El terror de este tipo de criaturas se basa pues, no solo en el grotesco aspecto que tienen, sino en esta amenaza de perversión de uno mismo, algo que está acechando dentro de un cuerpo y que podría salir en cualquier momento.

Finalmente, *The Night House* me pareció muy buena referencia en cuanto a narrativa cinematográfica. Esta película es una historia que realmente no tiene un villano, o por lo menos no es un villano malvado sin razón. Todos los individuos de la película son víctimas de las circunstancias que las rodean. Resulta muy interesante como maneja las revelaciones de trama importantes, y además no recurre a sustos repentinos, sino que mantiene la tensión constantemente durante todo el largometraje, y verdaderamente consigue que haya momentos espeluznantes simplemente haciendo que ocurran de forma desenfocada en el fondo. Resulta sorprendentemente efectivo. Desafortunadamente, gran mayoría de la parte grafica de mi proyecto ya había sido realizada cuando vi esta película, pero en la versión ampliada del proyecto final, si se fuera a realizar en su totalidad, sería uno de los referentes con más peso en cuanto a narrativa y manejo de imagen.

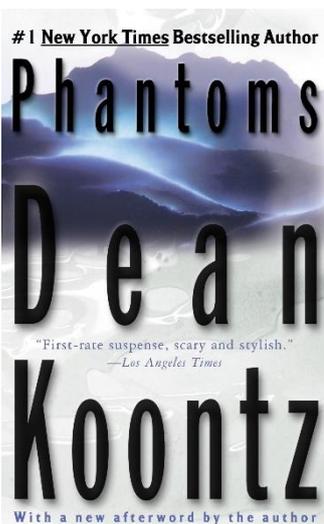


Fig. 4. *Phantoms*, Dean Koontz (1983)

3.2. REFERENTES NARRATIVOS

Como ya se ha comentado brevemente, un comic, a diferencia de un videojuego o una película, es un formato de lectura y no audiovisual, por lo que se debe tratar como tal. Los elementos gráficos están ahí para evocar las imágenes que el autor desea sin necesidad de requerir párrafos de descriptores. Debido a esto, se presta muchísimo al formato conversacional. En este aspecto, autores como Michael Grant, con un estilo de escritura de líneas cortas y secas, han sido una gran inspiración. Ha perfeccionado el arte de escribir conversaciones que parecen reales, con la soltura que tendrían en la vida real, sin recurrir a párrafos excesivamente largos. Por esta razón, lo utilice de referencia para el proyecto, ese aire de habla rápida, fácil de leer y absorber.

Otros dos referentes literarios serían las obras *Las Ruinas* (*The Ruins*, 2006) y *Phantoms* (1983), de Scott Smith y Dean Koontz respectivamente. Estos dos autores no tienen nada que ver, pero sus estilos van casi en tándem en cuanto a características, particularmente en estas dos obras. Tanto *Las*

² Subgénero del cine de terror que muestra intencionalmente alteraciones grotescas o psicológicamente perturbadoras del cuerpo humano.

Ruinas como *Phantoms* tienen en común que un grupo de supervivientes quedan atrapados en situaciones aterradoras pero incomprensibles a primera vista, y la verdadera naturaleza aterradoras de la situación se va revelando poco a poco a través de los personajes, y como van resolviendo los misterios en los que se encuentran poco a poco.

Por otra parte, el formato de novela gráfica tradicional, especialmente si no es de serialización (ya que estos requieren mucha rapidez de dibujo), también se presta mucho a que las viñetas y el estilo artístico tengan un aire cinematográfico si se desea, en cuanto a ambiente y composición, pausas, etc. por lo que hace que sea una buena alternativa a los medios digitales, que conserva su capacidad de ser atmosférica.

Alejandro Mirábal, autor de *Longharbor* (2021), consigue esto de manera increíble. Esta obra es un comic de unas 80 páginas, pero la gran mayoría de las viñetas son paneles de acción o de pausa, sin diálogo, con el efecto de sonido ocasional. El estilo artístico es casi como de arte conceptual, increíblemente detallado y, como mencionado antes, atmosférico. La historia se cuenta a través de las acciones de los personajes y lo que el lector va averiguando y asumiendo mientras lee.



Fig. 5. SOMA (Version 2.0.0, 2015), Frictional Games.

4. DESARROLLO

4.1. TEORIA DEL TERROR

¿Qué es lo que hace que una historia de miedo dé miedo? ¿Que hace que una historia conceptualmente tensa pierda esa tensión? Estas son algunas de las preguntas que me propuse para este proyecto. El género de terror hoy en día está muy sobrecargado, no es novel. Para dejar un impacto en la gente debe de ser efectivo. Por otra parte, hoy en día rara vez la gente siente “miedo” cuando consume medios, suele pasar a ser un juego de tensión. Si la narración/cinematografía consigue crear tensión, dejara impacto. Si no lo consigue, seguramente la gente no lo consideraría un medio de miedo.

¿Y cómo se consigue esto? Varios factores principales:

- Ambiente, cinematografía:
 - o El ambiente podría decirse que es el más importante de los factores. Este no solo incluye el apartado gráfico, sino también movimientos de cámara/paneling, y sonido, como indica Kristina Gold en su artículo para York University³. La forma en la que se muestra un entorno puede transmitir sensaciones completamente distintas para una misma escena dependiendo de cómo se maneje. Una vista calmada de un campo con una suave melodía y luz de sol enseguida se entiende como un entorno calmante, pero la misma escena con falta de música, poca saturación, y aguantando la cámara unos segundos más de lo que se esperaría la audiencia hasta que sea incomodo ya pinta una sensación completamente distinta.
- El protagonista:
 - o El protagonista es, sobre todo, un vehículo para que la audiencia pase a formar parte de la historia y se vea integrada en los acontecimientos. Hay varias tipologías de protagonista, una más orientada a la historia, un personaje que ya está integrado en la narrativa con su propia personalidad (suele ser el caso en películas); y por otra parte están los *blank* o protagonistas mudos, cuya personalidad y motivos no tienen relevancia en la historia (suele ser el caso en los videojuegos). En el género de terror o thriller, esta última variante no suele

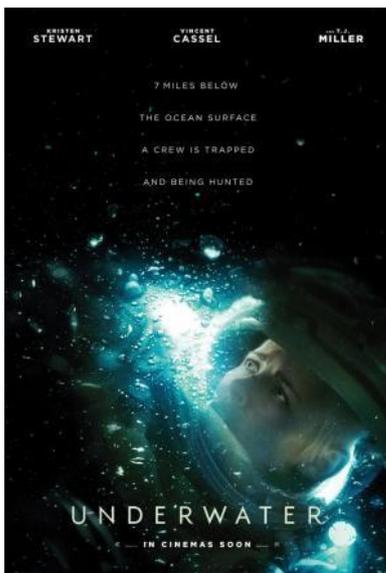


Fig. 6. Underwater (Dir. William Eubank) Chernin Entertainment. 2020.

³ GOLD, K. *Genre Theory: Horror Film*.

funcionar bien, ya que hace las veces de poner a la audiencia en una situación a la que no tienen conexión emocional. El puente entre la narrativa y la audiencia no se encuentra ahí.

- Miedo a lo desconocido:
 - o El miedo a la oscuridad es la fobia más común que tiene la gente, y no es por casualidad. La gran mayoría de casos no temen a la oscuridad en sí, sino a lo que pueda acechar en ella. Estamos predispuestos biológicamente a imaginarnos lo peor en este caso. Lo desconocido es aterrador.⁴
Es muy común que las películas den miedo en los dos primeros actos, cuando el monstruo aún no ha sido desvelado del todo, y simplemente podemos observar las consecuencias de sus actos mientras se adentra una vez más en la imperceptibilidad. Una vez te muestran al monstruo en todo su esplendor, tenga el diseño que tenga, deja de dar tanto miedo, ya que pasa de ser algo desconocido a algo tangible.
(SOMA emplea muy bien este aspecto, ya que, a pesar de haber enemigos, nunca te deja ver claramente como son, ya que mirarlos directamente produce un efecto de glitch en la pantalla que te impide ver, siendo así tu única forma de percibir a los enemigos verlos por el rabillo del ojo en la distancia, o simplemente oírlos.)

Teniendo esto en cuenta, se pueden destilar estas características en una pequeña serie de pautas que se pueden aplicar a proyectos.

⁴ PARK, M. (2018) *The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films*, p. 18-23.

4.2. CONCEPTO DE VIDEOJUEGO

4.2.1 Idea inicial

La idea inicial era idear un concepto de videojuego de terror que no requiriera combate, sino que fuera una experiencia de exploración con enfoque en elementos de tensión, en línea con la idea de ‘climbing dread’, un método de contar una historia que te pone en una situación que no es especialmente terrorífica, pero conforme se va avanzando cada vez se encuentran más razones para estar alerta y en tensión.

Similar al videojuego de *SOMA*, el concepto era poner al protagonista en una situación familiar, y quitarle la familiaridad, poniendo sus metas más y más adentro de la trama para obligarlo a avanzar y enfrentarse a la historia mediante la exploración.

4.2.2 Briefing

Ros, un ingeniero técnico con experiencia submarina, es contactado para que baje a un laboratorio situado en el fondo marino a arreglar e investigar lo que suponen es una avería de sistemas, pero rápidamente se da cuenta de que es un problema más serio ya que el laboratorio se encuentra en un estado catastrófico, completamente inundado, y como único superviviente testigo del desastre tiene que encontrar una forma de subir a la superficie otra vez, a la vez que averigua que es lo que ha acontecido.

4.2.3. Briefing revisado

Para el cómic, se tuvo que adaptar la historia. Ahora, Ros es un ingeniero que ha sido contratado para realizar un arreglo de sistema en los laboratorios submarinos, pero al llegar se da cuenta de que estos se encuentran en un estado catastrófico, completamente inundado y aparentemente desértico; debe intentar encontrar algún superviviente. Utilizando las grabaciones dejadas atrás por los empleados, le intenta seguir la pista a quien pueda y va averiguando que es lo que ha ocurrido mientras avanza y se adentra en la instalación.

A diferencia del concepto inicial de videojuego, esta narrativa adaptada a 10 páginas se tiene en pie por sí misma como historia corta a pesar de tener un final abierto, pero también hace las veces de introducción, en caso

de que en un futuro el comic y la historia sean realizados en su totalidad, esta introducción marcaría el principio de la trama.

4.3. PERSONAJES

Estos son los conceptos originalmente diseñados para lo que sería la parte gráfica del videojuego, que más tarde fueron adaptados para el formato de comic.

4.3.1. Ros Orwell, el protagonista:

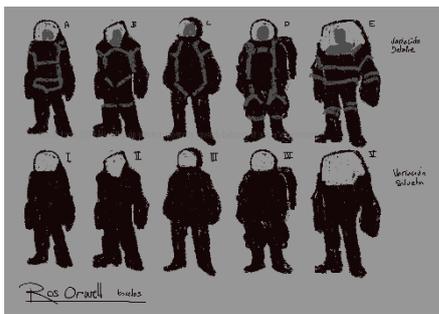


Fig. 7. Bocetos para Ros (Clip Studio Paint). 2021.



Fig. 8. Concept art final para Ros

Ros es un ingeniero, similar a Isaac de *Dead Space*, que se encuentra enrevesado en una situación fuera de su control, cuando es mandado al fondo del abismo a investigar. Pero a diferencia de Isaac, Ros no dispone de armas o medios para luchar, solo dispone de un traje que le permite meramente existir ahí abajo. Ros debe contrastar con su entorno, siendo esto tanto útil visualmente para que el jugador se distinga del resto del fondo; como metafóricamente: es algo que no debería estar ahí abajo. Las formas uniformes y mecánicas del traje son lo que lo distingue del entorno irregular del mar, y las luces lo separan del fondo. A su vez, es un traje pesado y reforzado para soportar la inmensa presión del mar, y que recuerda a los trajes antiguos de

buzos y a los espaciales (una vez más, indicando que es un individuo que no debería estar ahí abajo).

Como último dato, Ros no debe de ser un personaje sin historia ni personalidad (los blank comentados anteriormente), ya que de esta forma el jugador no sentirá nada por su situación. Debe de ir alentado por algún motivo personal y verdaderamente formar parte de la trama, sino sería como ver una película de miedo donde al protagonista no le afecta ni sorprende nada. Daría la impresión de que solo está ahí por estar. La personalidad de Ros debe de ser algo realista también, es una persona alerta y nerviosa. No es un soldado, no está ahí abajo para luchar contra nada, por lo que ese sentimiento de inquietud se nota y permea en sus acciones.

4.3.2. El jardinero, antagonista principal activo:

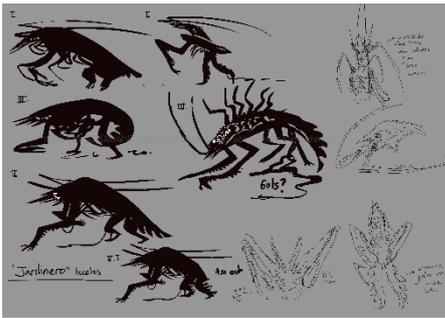


Fig. 9. Bocetos para el Jardinero (Clip Studio Paint). 2021.

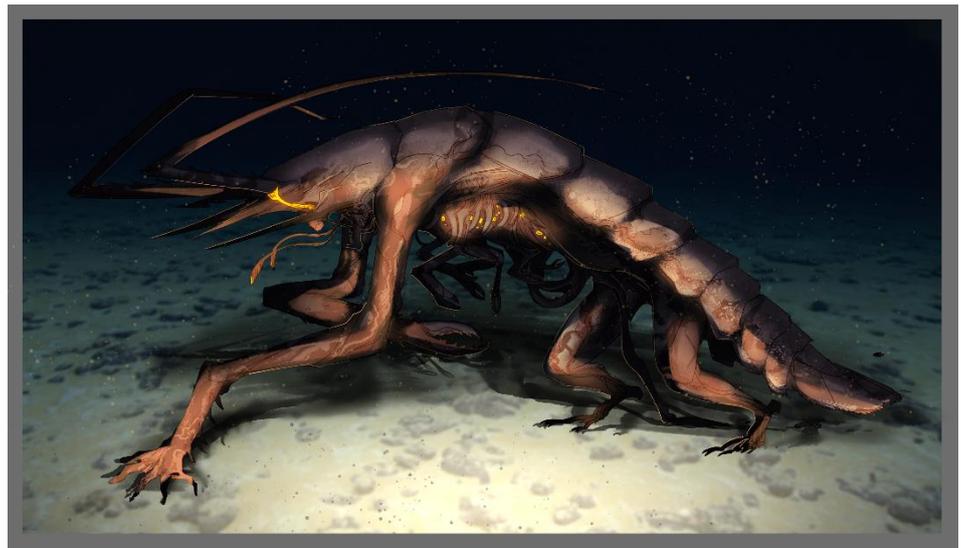


Fig. 10. Fig. 10. Concept art final para el Jardinero

El Jardinero es el antagonista más persistente del juego, persiguiendo a Ros durante toda la trama y cercándolo cada vez más y más hacia el final. Esta criatura debe de tener una pinta a la vez muy humana e inhumana, ya que es una de las múltiples barbaridades creadas por ANIMA indirectamente, a partir de los individuos que estaban ahí durante el accidente.

Los colores de este bajo una linterna resaltan aún más con los azules y verdes del fondo. La idea del diseño es acercarse al *uncanny valley*⁵ que se consigue cuando a un animal se le da un aspecto más humanoide, con intención de “desfamiliarizar” lo familiar.



Fig. 11. Boceto de color del Jardinero sin las luces rojizas de la linterna

4.3.3. ANIMA, antagonista principal pasivo:

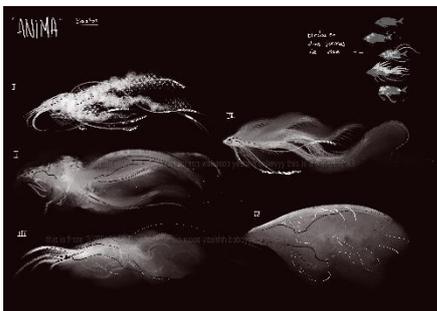


Fig. 12. Bocetos para ANIMA (Clip Studio Paint). 2021.

⁵ Valle inquietante, hipótesis del campo de la robótica que afirma que cuando las réplicas antropomórficas se acercan en exceso a la apariencia y comportamiento de un ser humano real, causan una respuesta de rechazo entre los observadores humanos.



Fig. 13. Concept art final para ANIMA

ANIMA es el antagonista pasivo del juego. No es activamente malvada, es una criatura sin mente, una nube de microorganismos que mutan violentamente cualquier ente orgánico que entre en la nube. Es la causa del accidente que Ros debe investigar, y la creadora del Jardinero y de muchos otros desastres biológicos. Ros debe enfrentarse a ella cara a cara al final de su viaje. El diseño es muy suave a propósito para darle menos sensación de amenaza, y una apariencia más fantasmagórica.

Su pasividad como personaje se debe a su naturaleza, es una nube de microorganismos, los cuales afectan físicamente a cualquier criatura viva que pase a través de la nube. Es una entidad que salta a la vista solo al estar ya cerca, siendo su color blanco, opuesto a los rojos y tierras suaves de los otros personajes, con la intención de parecer simplemente nieve marina⁶ hasta que fuera demasiado tarde.

4.4. PROPS Y ESCENARIOS IMPORTANTES

⁶ Pequeñas partículas de materia orgánica que caen al fondo marino desde la columna oceánica.

4.4.1. El cuchillo de buzo de Ros:

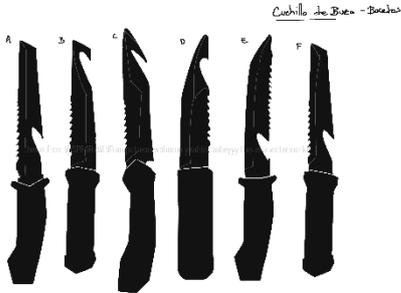


Fig. 14. Bocetos para el cuchillo (Clip Studio Paint) 2021.



Fig. 15. Concept art final para el cuchillo de Ros

El rol del cuchillo de Ros es muy importante, aunque efímero: Es la única arma que tiene el jugador para defenderse, y la intención es que se pierda casi de inmediato al comenzar la historia. Este acto es importante porque tiene el propósito de cementar el tono para el resto del viaje, convirtiendo al jugador en un espectador indefenso, a la merced de la voluntad del mar.

Por sí solo no tiene una forma muy amenazante, como los cuchillos de buzo estándares (al fin y al cabo, son herramientas de emergencia, no armas verdaderas).

4.4.2. Las Blackbox de otros buzos:

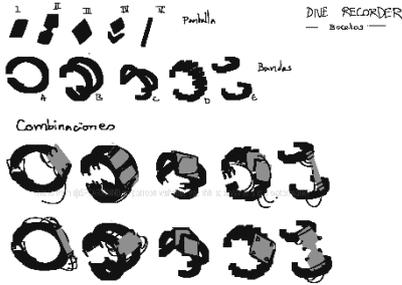


Fig. 17. Bocetos para las Blackbox (Clip Studio Paint). 2021



Fig. 16. Concept art final para las Blackbox

Las Blackbox⁷ son el elemento más importante del juego en cuanto a la exposición de la historia y el lore. El concepto de juego fue ideado para que no hubiera narrador y el personaje estuviera tan confuso como el jugador al principio, para que así tanto el protagonista como el individuo que lo controla van aprendiendo más sobre su situación conforme avanzan.

La idea de las Blackbox ha aparecido en varias de las inspiraciones para este juego, notablemente en *SOMA* y en *In Other Waters*. El propósito de estas es ser accedidas por el jugador y ofrecer un poco de información, normalmente las últimas grabaciones personales de a quien pertenecía el objeto.

Estas, más varios documentos a ser encontrados, son la totalidad de la exposición de información en el juego. En el caso de DEEP, las Blackbox pertenecían a los empleados desaparecidos, por lo que encontrarlas era un objetivo inicial para intentar encontrar supervivientes.

⁷ Una Black box, o caja negra es un dispositivo que, principalmente en aeronaves, trenes, barcos y naves espaciales, registra la actividad de los instrumentos y las conversaciones de los tripulantes. Su función es almacenar datos que en caso de un accidente permitan analizar lo ocurrido y establecer sus causas.

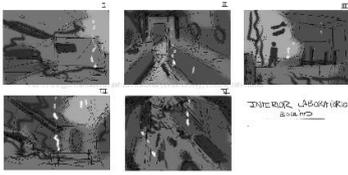


Fig. 18. Bocetos para los entornos del laboratorio

4.4.3. Los laboratorios:

Los laboratorios son el escenario inicial del juego, además de ser importantes narrativamente ya que es en estos donde “nace” ANIMA. Además, es donde se desarrollan los eventos que preceden al accidente que da paso a la historia principal. En estos, especialmente, es donde se ve mucha narración ambiental, donde la posición de los objetos, o los daños causados le cuentan al jugador que ha ocurrido sin necesidad de escribirlo directamente.

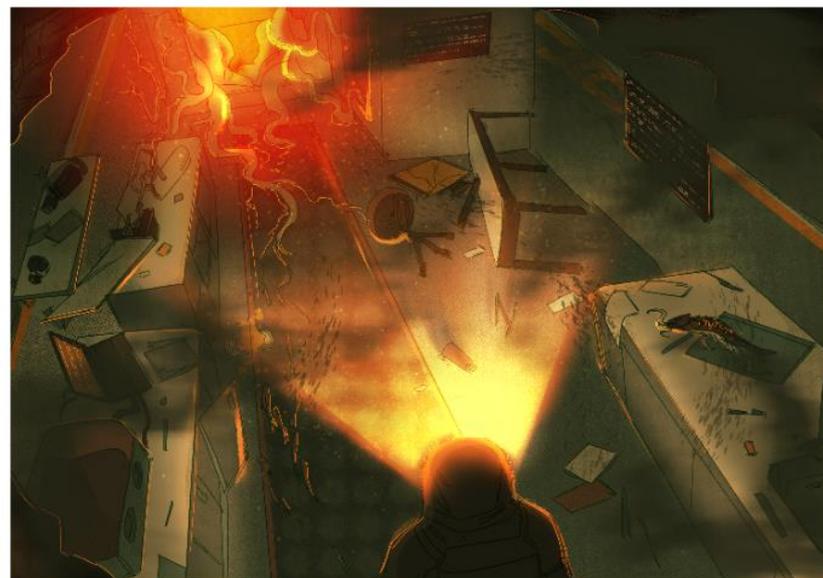
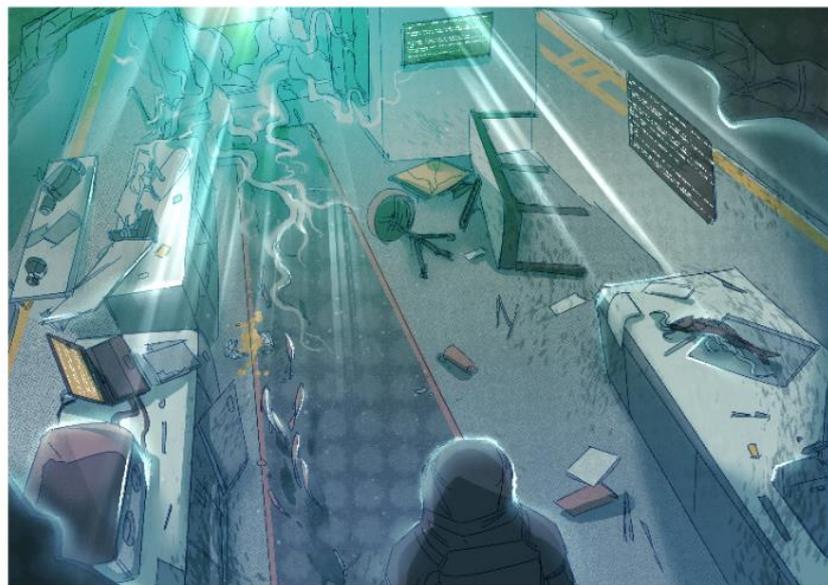


Fig. 19. Concept art final de lighting para laboratorios; día (arriba) y noche (abajo).

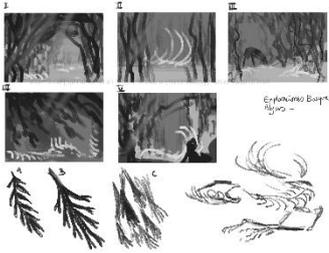


Fig. 20. Bocetos para los entornos del bosque

4.4.4. El bosque de algas:

El bosque de algas es el área que rodea los laboratorios, pensado para darle al jugador una inmensa sensación de claustrofobia antes de que este sea capaz de escapar a las llanuras abiertas y enfrentarse a la inmensidad del mar. Esta pensado, a su vez, para ser estresante durante una escena de persecución, debido a visibilidad reducida.

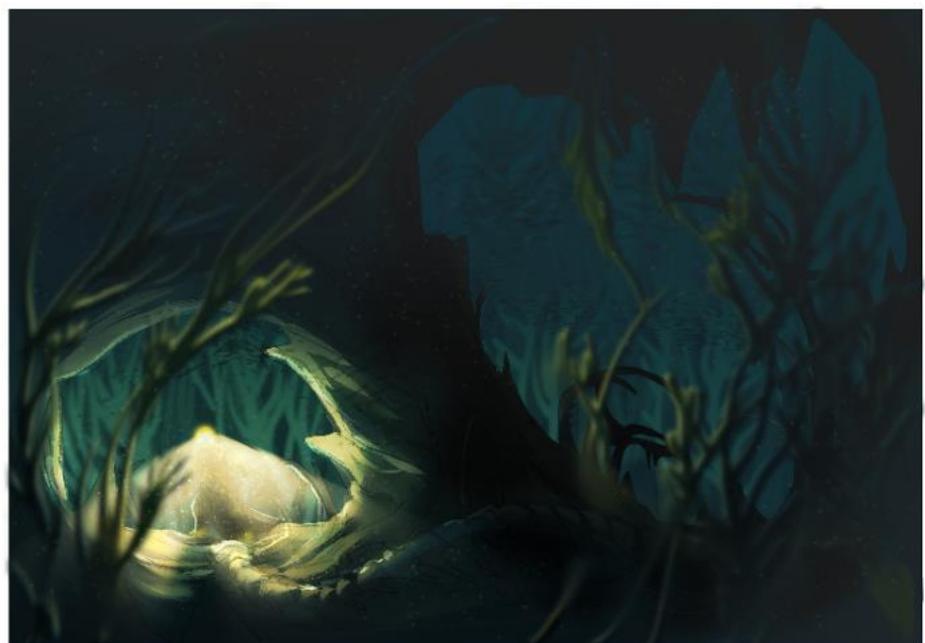
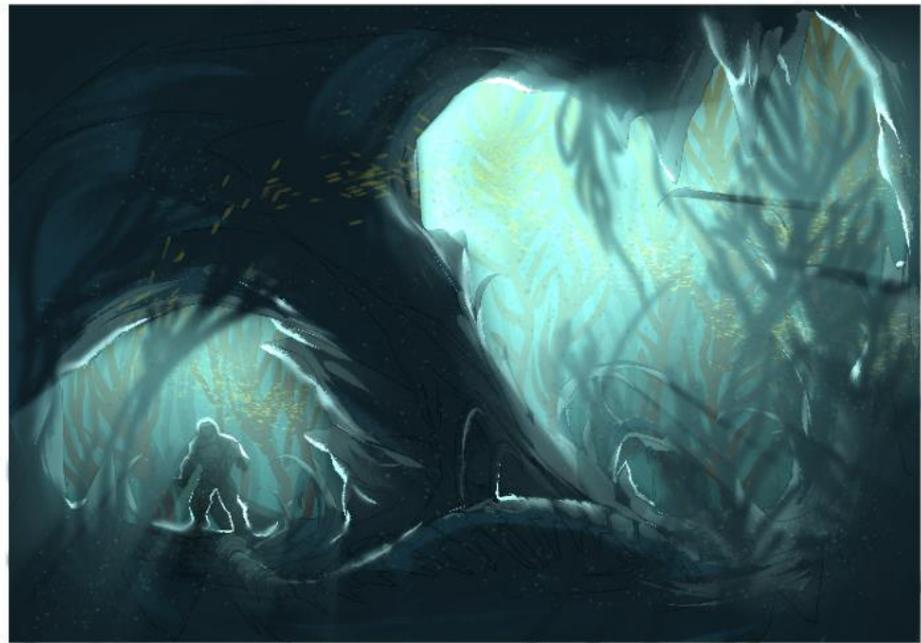


Fig. 21. Concept art final de iluminación para el bosque; día (arriba) y noche (abajo).

4.5. EVOLUCIÓN A NARRATIVA SECUENCIAL

Frente a la imposibilidad de poder realizar un videojuego de este calibre más allá de una serie de conceptos, y con la intención de realizar algo tangible, se decidió reconvertir el proyecto en un comic. Este dispondría de la misma premisa y las mismas pautas que pretendía que tuviera el concepto original, pero aferrándose a las limitaciones y ventajas del medio. El concepto fue reescrito para que pasara a ser un corto *pilot* con lo más necesario de la historia condensado en 10 páginas, y que luego hubiera posibilidad de ampliación para poder contar la historia en su totalidad.

La intención era la misma, contar una historia de miedo que transcurre en el fondo del mar, utilizando lo aprendido. En esta nueva versión del proyecto se debían de conservar muchos aspectos de la anterior, adaptando un guion conversacional de juego, a guion conversacional de novela gráfica, utilizando los movimientos de cámara como base para la composición de los paneles, los colores de fondo y de acentos para resaltar objetos importantes convertidos en puntos de interés visual al que dirigir la mirada del lector. Y por supuesto, a falta de tener ambiente sonoro como lo tendría un medio audiovisual, hacer hincapié en la estética de la atmosfera, para que el lector mismo se pueda imaginar los sonidos que transcurren.

4.5.1. Técnica gráfica y ejecución

Algo que consideraría importantísimo en un comic o una novela gráfica es la legibilidad. Quieras o no, si hay una gran cantidad de texto en una página, es probable que el lector se salte partes, o tenga dificultades leyendo lo que está escrito en la página, especialmente si los bocadillos mismos están muy saturados. Muchísimos autores, tanto artistas como guionistas, intentan explicarle al lector una cantidad absurda de cosas, intentando darle a entender el mundo y todas sus complejidades lo antes posible. Esto no está mal en una novela, pero en un comic con espacio limitado para texto e imágenes, hace mucho para distraer la atención del lector, y queda muy fuera de lugar.

Se deben pensar las páginas con la legibilidad en mente. Además, sabiendo que uno de los factores a tener en cuenta con el miedo es la falta de información aparente, en el sentido del miedo a lo desconocido, esto se convierte en un aspecto aún más importante del proceso. Como se dice en inglés, *show, don't tell* o “muestra, pero no cuentes”, en referencia al hábito de explicar excesivamente aspectos de la narrativa hasta el punto de que el lector ni siquiera tiene la oportunidad de pensar el mismo y llegar a sus propias conclusiones. El modus operandi en este caso sería, entonces, dar ciertas pinceladas de contexto al posible lector para ponerlo en situación, y mostrar el

resto a través de los escenarios por los que camina, las acciones de los personajes restantes, y el entorno.

Esto a su vez, también hace que la historia sea más propensa a ser releída, ya que ahora que el lector conoce el hilo de lo que está ocurriendo, si el autor ha escondido detalles o pistas específicas en las páginas anteriores a las revelaciones el lector se percatara de esto tras una nueva lectura.

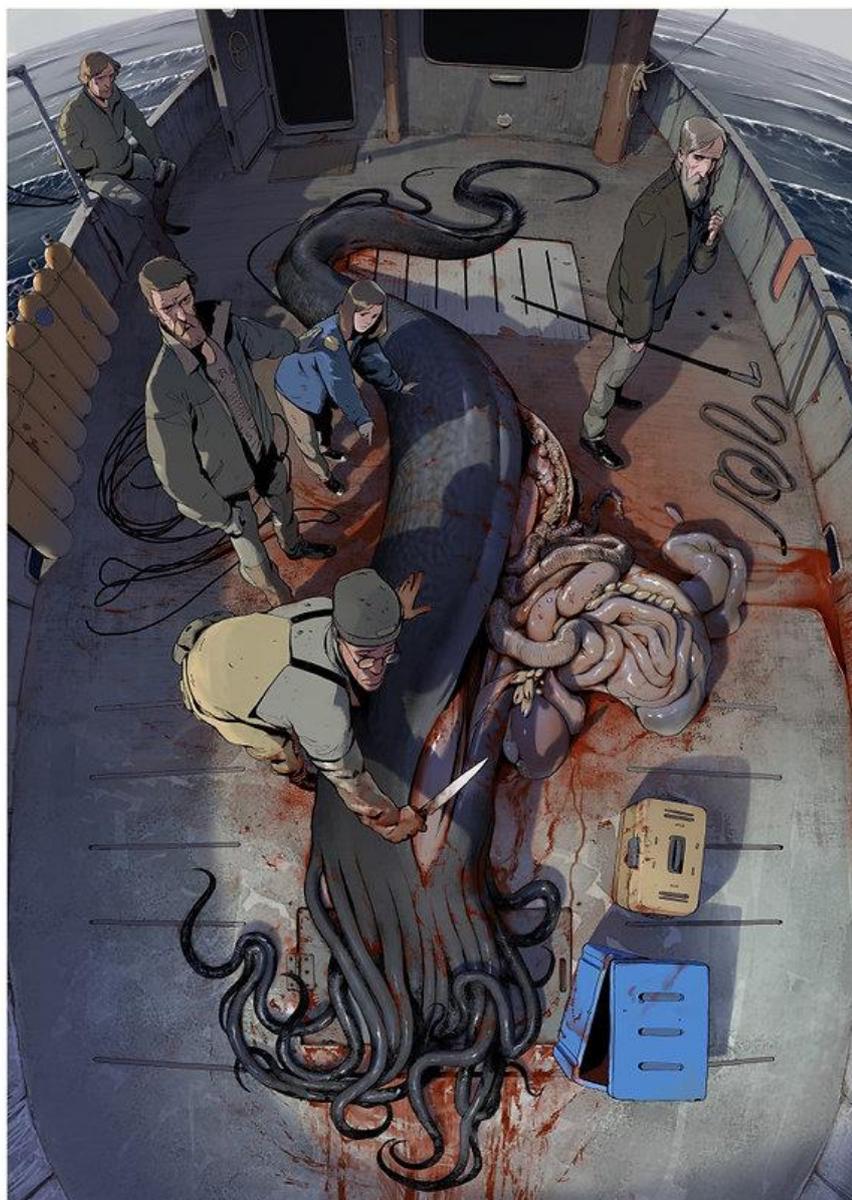


Fig. 22. Imagen promocional de Longharbor, Alejandro Mirabal, (2021).

Un buen ejemplo de lo anterior mencionado es el comic de Longharbor. El autor ha dedicado mucho empeño en el arte, los entornos y la atmosfera general de la novela gráfica, y a pesar de que explica ciertas pautas

de cómo funciona el mundo que ha creado, también deja al lector crear sus propias asunciones, y principalmente le muestra al lector el mundo y las acciones de los personajes para que el lector entienda por su cuenta lo que está sucediendo, centrándose más en detalles de lenguaje corporal o entornos. Esto es especialmente efectivo ya que este comic es un homenaje al horror lovecraftiano, que se define por el protagonismo de los horrores más allá de la comprensión (si se entendieran por completo, el horror no tendría tanto impacto emocional).

Como se ha comentado antes, desde un punto de vista más literario, el estilo simple y seco de escribir de Grant, con frases cortas e impactantes, se puede ver reflejado también en el trabajo, incluso en la página en la cual se explica gran parte de la historia, lo que se consigue dividiendo y escribiendo el guion como si se tratara de pequeños apuntes de audio que se realizan en la historia, y que el protagonista va reproduciendo.



Fig. 23. Extracto del producto final de DEEP, p. 5

Este sería un ejemplo de la máxima cantidad de texto por página a la que se atrevería a llegar, para evitar la saturación visual. En una versión finalizada de este comic que dispusiera de más páginas, estas explicaciones estarían mucho más espaciadas entre ellas, dándole al lector tiempo para

respirar, y para intentar averiguar por sí mismo cuales son los eventos que han transcurrido, como si de un puzle se tratase.

Se encuentran condensadas de esta forma, entonces, debido a la corta cantidad de páginas disponibles para finalizar el relato, y se ha optado explicar ciertos aspectos de la historia de para dar el contexto necesario a la narración, pero también para darle un respiro a las páginas posteriores y seguir con el avance lento y tenso.

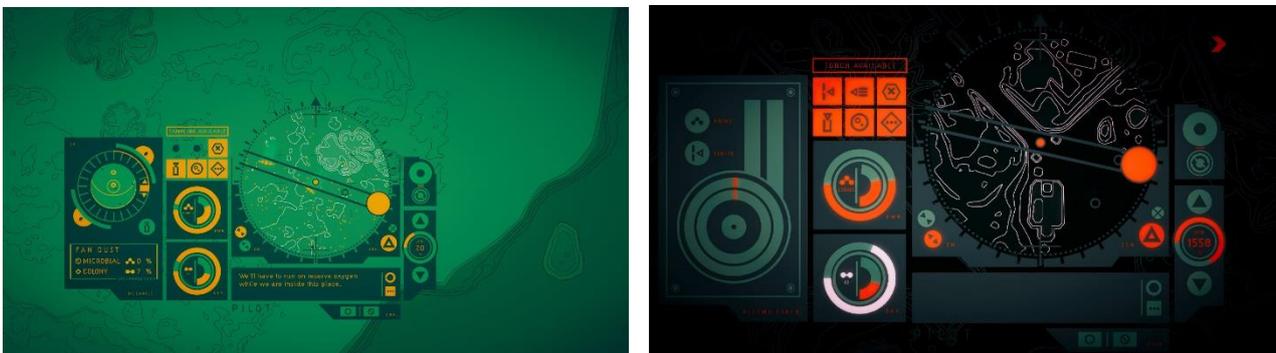


Fig. 24. Capturas de In Other Waters, Jump Over The Age

Para los colores, tomé de referencia las paletas limitadas de In Other Waters, otro de los referentes. Las paletas limitadas del GUI cambian según la profundidad a la que se encuentra el jugador, por lo resulto ser una referencia perfecta para el cambio de profundidad que iba a ocurrir en el cómic. In Other Waters resulta ser también un juego conversacional bastante narrativo en el que la piloto a la cual estas protegiendo te va narrando y describiendo el entorno a tu alrededor, por lo que también se tomó alguna referencia de su estilo.

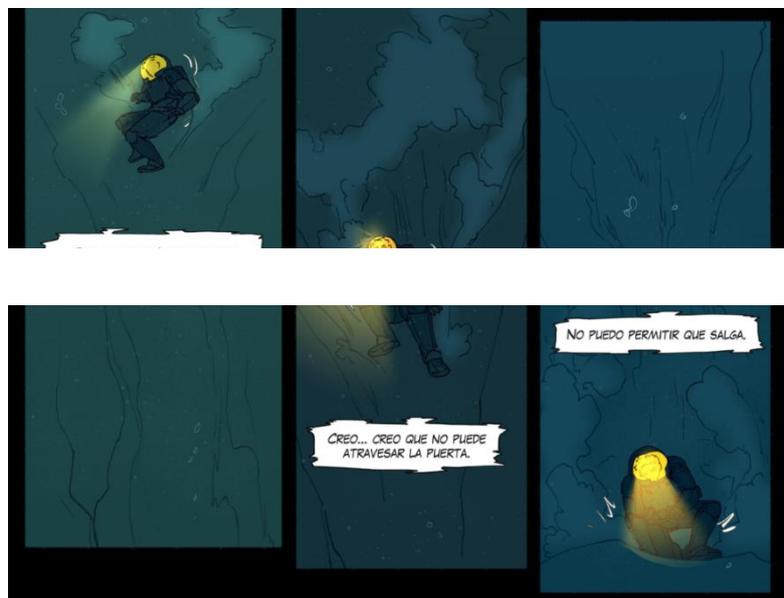


Fig. 25. Extracto del producto final de DEEP, p. 8

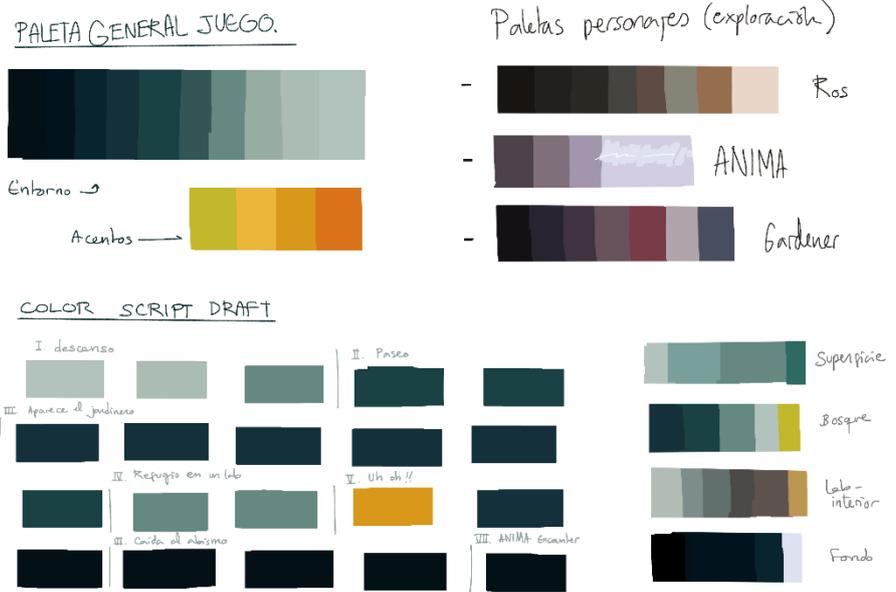


Fig. 27. Color script del inicio del proyecto, utilizado como base para el color script final.

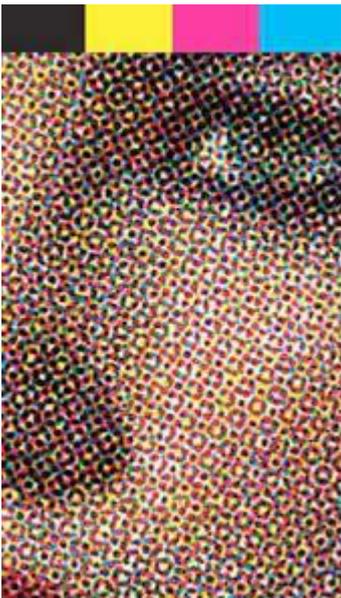


Fig. 26. Detalle de matriz de offset en una impresión física

El color script realizado para la primera versión del proyecto, el videojuego, ya jugaba con esta dicotomía de tonos. Estas paletas limitadas son muy importantes, además, por el toque de realismo que le dan a esta narrativa y este entorno específicamente. Bajo el mar, los colores de atenúan. La luz que penetra desde la superficie se va haciendo más débil al profundizarse, y los colores pierden fuerza. La luz roja es de las primeras que se pierde, tornándose los objetos rojizos en tonos grises o negros al ser iluminados con la luz tenue de la superficie. Por este motivo, las luces rojas y naranjas resaltan tanto en estos entornos, no podrían existir ahí debajo de forma natural, sino que se sobreentienden como algo artificial sin necesidad de explicación, y el resto de los tonos similares y apagados dan a entender esta profundidad, además de la oclusión ambiental del agua.

Por otra parte, para este proyecto también se han hecho uso de texturas de puntos, o halftones. Estas son muy reminiscentes a los tebeos antiguos, ya que, al comienzo de la industria de los comics, cuando se empezaron a imprimir a color, estos iban coloreados con paletas limitadas pero cuyas tintas tenían cierta transparencia y se solapaban para crear más colores de los que se disponían, utilizando estas matrices de puntos para conseguirlo. Sin embargo, las matrices quedaban muy grandes, la tecnología no había sido pulida mucho, y les daban a los antiguos comics un aspecto muy característico.

Hoy en día, las imprentas tienen tecnologías superiores y, aunque siguen utilizando las matrices de puntos, estas son infinitamente más diminutas que antaño, y no muy perceptibles. Para darle al proyecto ese aire

un poco retro y de comic a la antigua usanza, decidí usar texturas de matrices similares a estas, de esta forma me aseguraba de que la textura se mantendría aun utilizando imprentas modernas, y de esta forma se podría imprimir con



Fig. 28. Detalle de DEEP, p. 9, donde se aprecian las texturas

colores y maquinas modernas, conservándose así todo el trabajo de color.

4.6. RESULTADOS

4.6.1. *Dossier de comic*

El producto final del cómic se puede ver en su totalidad en los anexos.

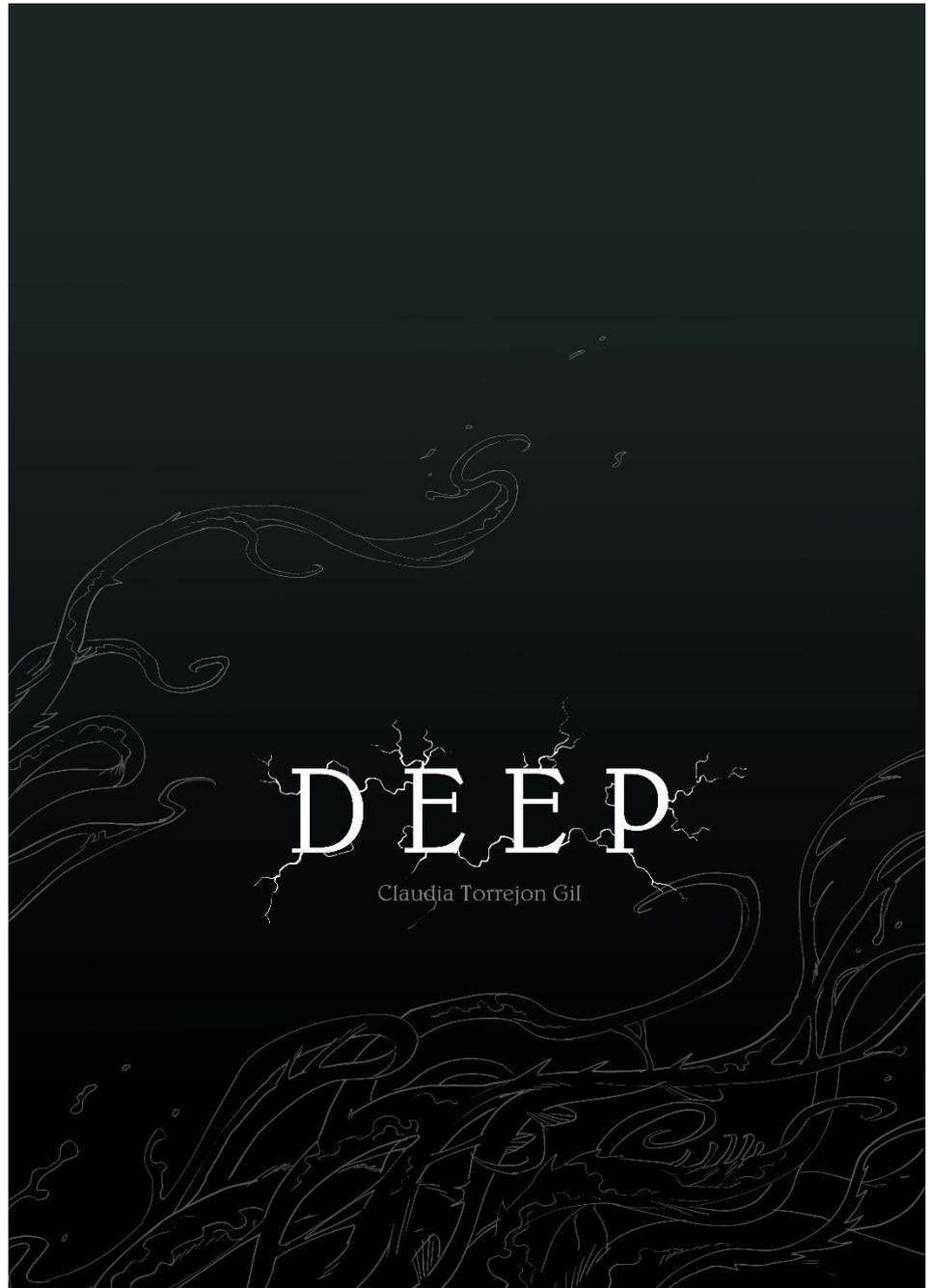


Fig. 29. Portada del cómic



Fig. 30. Página 1 del cómic



Fig. 31. Página 2 del cómic



Fig. 32. Página 3 del cómic

4.6.2. Mockup digital.



Fig. 33, 34, 35. Mockup digital del producto en físico

5. CONCLUSIONES

Este trabajo ha sido sin duda una ocasión de aprendizaje que he apreciado mucho. Siempre me había interesado poder hacer un proyecto con este calibre de investigación, y me alegro de haber podido implicarme de esta forma. Los elementos gráficos y narrativos han tenido muchas influencias, influencias que me han acompañado no solo durante este proyecto sino durante años y años de mi vida. Ciertas de estas referencias incluso llegaron a inspirar y cambiar la forma en la que dibujo y pienso en ciertas cosas, por lo que podría decir que este concepto de comic es una culminación de mi progresión como artista, y estoy muy satisfecha con el resultado.

El comic, como introducción, se da por terminado. La parte grafica se ha desarrollado sin problemas, se ha logrado realizar un comic corto que tiene principio y fin, que se mantiene en pie por sí sólo, pero a su vez puede ser el comienzo de un proyecto mucho más grande. Creo que el objetivo de crear ambiente con imágenes y dialogo ha sido cumplido, todos los lectores a quien les mostré el comic (para comprobar erratas, cambios, etc.) me han comentado la buena atmosfera que tiene sin la necesidad de decirles que ese era el objetivo. Creo que la parte cinematográfica está bastante bien lograda, especialmente en el uso de paneles horizontales y ángulos tradicionales cinematográficos para ciertas escenas. El lenguaje visual es algo que verdaderamente se puede aplicar a una multitud de proyectos, y creo que combinar disciplinas de este modo es beneficioso.

El concepto es por supuesto original, aunque sin duda similar a otros medios ya comentados (se podría incluso decir que es una especie de carta de amor u homenaje a estos), y por supuesto no pretendía reinventar la rueda. El propósito era simplemente contar una historia bien contada, con ese énfasis en la tensión, y se consiguió.

Estoy bastante contenta también con el diseño de elementos para este proyecto realizados previamente, este tipo de entornos estaban ciertamente fuera de mi zona de confort al principio, pero a partir del aprendizaje de este proyecto me siento con mucha más confianza.

Me da pena no haber sido capaz de llevar a la realización este concepto como videojuego, pero ahí flojeo mucho más, y solo podría haberme involucrado en la parte gráfica y narrativa. El concepto tiraba a ser mi proyecto ideal, pero el replanteamiento a comic me supuso un buen cambio de aire ya que de esta forma pude hacer un producto finalizado y tangible, en el que, sí que me podía involucrar al 100%, y que además se alineaba muy bien con mis intereses.

En general, estoy satisfecha con lo que se ha conseguido, y espero poder llegar a convertir este proyecto en una verdadera novela gráfica algún día.

6. ANEXOS

- I. PDF CÓMIC FINAL
- II. PDF PROCESO CÓMIC (MEMORIA)
- III. PDF CONCEPT ART DE VIDEOJUEGO

7. BIBLIOGRAFIA

GRANT, M. (2008) GONE. New York: Harper Collins.
KOONTZ, D. (1983) Phantoms. New York: Putnam.
MIRÁBAL, A. (2021). Longharbor. Lanier Commons: API Print Productions.
SMITH, S. (2006) Las Ruinas. Reino Unido: Vintage Books.
Voyage to the Deep (2013), June 2013 Issue. National Geographic.

7.1 FILMOGRAFÍA

ALIEN (Dir. Ridley Scott) 20th century Fox. 1979.
ANTLERS (Dir. Scott Cooper) TSG Entertainment, Phantom Four Films. 2021.
HARBINGER DOWN (Dir. Alec Gillis) Amalgamated Dynamics. 2015.
THE NIGHT HOUSE (Dir. David Bruckner) Phantom Four Films. 2020.
THE THING (Dir. John Carpenter) Universal Pictures. 1982
UNDERWATER (Dir. William Eubank) Chernin Entertainment. 2020.

7.2 VIDEOJUEGOS

In Other Waters (version 2.0.0, 2020), Jump Over The Age.
Narcosis (version 2.2.0, 2017) Honor Code Inc.
SOMA (versión 2.0.0, 2015), Frictional Games.

7.3 WEBGRAFÍA

JOHN SWEENEY (@johnsweeney2147). “For anyone interested, here’s one of the overviews for our gameplay reveal for #TheLastOfUsPart2 It was fun mapping this sequence out! Thinking about everything from shape, palette/lighting, and overall progression/image systems was a fun process.” 7 de Julio de 2020, 7:44pm. [Twitter]
https://twitter.com/johnsweeney2147/status/1280558197577637889?s=20&t=j_YNqM2JavvPEq2FcvFwyQ

PARK, M. (2018) The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films. Tesis doctoral. Long Island. Long island University.
https://digitalcommons.liu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1030&context=post_honors_theses

<http://www.yorku.ca/mlc/4319/03-04/gold/gold1.html> [consulta: 6 Marzo 2022]

<https://horrormoviesresource.weebly.com/horror-film-theory.html> [consulta: 14 Marzo 2022]

<https://nautiluslive.org/> [Consulta: Asistencia prolongada en streams, expediciones: 22 Julio 2021-5 Agosto 2021; 14 Marzo 2022- 4 Abril 2022]

<https://www.mbari.org/seafloor-biology-research/> [consulta: 24 Marzo 2022]

8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

| | |
|--|----|
| Fig. 1. Uno de los muchos color scripts realizados para The Last Of Us II | 9 |
| Fig. 2. Fotogramas de Harbinger Down (izq), The Night House (dcha) | 10 |
| Fig. 3. Portadas de la saga de GONE, Michael Grant (2008-2013) | 11 |
| Fig. 4. Phantoms, Dean Koontz (1983) | 11 |
| Fig. 5. SOMA (Version 2.0.0, 2015), Frictional Games. | 13 |
| Fig. 6. Underwater (Dir. William Eubank) Chernin Entertainment. 2020. | 13 |
| Fig. 7. Bocetos para Ros (Clip Studio Paint). 2021. | 16 |
| Fig. 8. Concept art final para Ros | 16 |
| Fig. 9. Bocetos para el Jardinero (Clip Studio Paint). 2021. | 17 |
| Fig. 10. Fig. 10. Concept art final para el Jardinero | 17 |
| Fig. 11. Boceto de color del Jardinero sin las luces rojizas de la linterna | 18 |
| Fig. 12. Bocetos para ANIMA (Clip Studio Paint). 2021. | 18 |
| Fig. 13. Concept art final para ANIMA | 19 |
| Fig. 14. Bocetos para el cuchillo (Clip Studio Paint) 2021. | 20 |
| Fig. 15. Concept art final para el cuchillo de Ros | 20 |
| Fig. 16. Concept art final para las Blackbox | 21 |
| Fig. 17. Bocetos para las Blackbox (Clip Studio Paint). 2021 | 21 |
| Fig. 18. Bocetos para los entornos del laboratorio | 22 |
| Fig. 19. Concept art final de lighting para laboratorios; dia (arriba) y noche (abajo). | 22 |
| Fig. 20. Bocetos para los entornos del bosque | 23 |
| Fig. 21. Concept art final de iluminación para el bosque; día (arriba) y noche (abajo). | 23 |
| Fig. 22. Imagen promocional de Longharbor, Alejandro Mirabal, (2021). | 25 |
| Fig. 23. Extracto del producto final de DEEP, p. 5 | 26 |
| Fig. 24. Capturas de In Other Waters, Jump Over The Age | 27 |
| Fig. 25. Extracto del producto final de DEEP, p. 8 | 27 |
| Fig. 26. Detalle de matriz de offset en una impresión física | 28 |
| Fig. 27. Color script del inicio del proyecto, utilizado como base para el color script final. | 28 |
| Fig. 28. Detalle de DEEP, p. 9, donde se aprecian las texturas | 29 |
| Fig. 29. Portada del cómic | 30 |
| Fig. 30. Página 1 del cómic | 31 |
| Fig. 31. Página 2 del cómic | 32 |
| Fig. 32. Página 3 del cómic | 33 |
| Fig. 33, 34, 35. Mockup digital del producto en físico | 34 |