



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Camus. Realización de un cómic animado.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: García Sancho, Nicolás

Tutor/a: López Izquierdo, María Angeles

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Camus es un cómic animado, o *motion comic*, de una historia original, la cual plantea el tema de la muerte. Este trabajo está basado en los escritos y pensamientos del filósofo y escritor Albert Camus.

Esta obra trata la experiencia cercana a la muerte de un joven adulto, y como esta experiencia cambia su perspectiva de cómo vivir su vida.

PALABRAS CLAVE: Cómic, Animación, Narrativa visual, Dibujo, Concept, Mundos Mitológicos.

ABSTRACT

Camus is a *motion comic* of an original story that deals with death's theme. This work is based on the writings and thoughts of the philosopher and writer Albert Camus.

The work will deal with the near-death experience of a young adult and how this experience changes his perspective on how to live his life.

KEY WORDS: Comic, Animation, Visual Storytelling, Drawing, Concept, Mythological Worlds.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia y mis amigos, por apoyarme y darme ánimos siempre; por participar en el proyecto dando consejos para mejorarlo y ayudándome en todo el proceso, convirtiéndolos en un pilar del proyecto.

A mi tutora María Ángeles, por guiarme en cada paso del proyecto, ayudando, aconsejando y motivándome hasta el final del trabajo.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	5
2.OBJETIVOS Y METODOLOGIA.....	6
2.1. OBJETIVO.....	6
2.2. METODOLOGÍA.....	7
3.MARCO CONCEPTUAL.....	8
3.1. CÓMIC.....	8
3.1.1. CÓMIC OCCIDENTAL.....	8
3.1.2. <i>MANHWA</i>	9
3.1.3. MANGA.....	10
3.2. ANIMACIÓN.....	11
3.3. MOTION COMIC.....	12
3.4. FILOSOFIA.....	14
4.REFERENTES.....	17
4.1. NARRATIVOS.....	17
4.1.1. INIO ASANO.....	17
4.1.2. SONNY BOY.....	18
4.1.3. WATCHMEN: MOTION COMIC.....	19
4.2. REFERENTES ESTILÍSTICOS.....	20
4.2.1. WINDBREAKER.....	20
4.2.2. SOLO LEVELING.....	21
4.3. REFERENTES DISEÑO DE PERSONAJES.....	21
4.2.1. DEAD DEMONS DEDEDE DESTRUCTION.....	21
4.2.2. BOICHI.....	22
4.4. REFERENTES ESCENARIOS.....	22
4.4.1. VINLAND SAGA.....	22
4.4.2. ONE PIECE.....	23
4.4.3. MADE IN ABYSS.....	23
5.DESARROLLO.....	24
5.1. HISTORIA.....	24
5.2. SINOPSIS.....	24
5.3. RESUMEN.....	24
5.4. GUION.....	26
5.5. PERSONAJES.....	27
5.5.1. DAVID.....	27
5.5.3. LA MUERTE.....	27
5.5.2. DANIEL.....	28
5.5.3. LUCÍA.....	28
5.5.3. LAS MULTITUDES.....	28
5.6. ESCENARIOS.....	28
5.7. STORYBOARD.....	29
5.8. SONIDO.....	30

5.9. ACABADO.....	31
5.10. COLOR.....	31
5.11. EDICIÓN.....	32
6.ARTE FINAL.....	34
7.CAMUS.....	35
8.CONCLUSIONES.....	35
9.REFERENCIAS.....	37
10. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	40
11.ANEXO.....	41

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es la primera experiencia del autor en el *motion comic*, si bien ya ha trabajado en la realización de cortometrajes de animación y en la creación de historias mediante la narrativa visual en el formato del cómic.

A lo largo de los estudios de grado de BBAA, se ha podido mejorar la técnica y se ha profundizado en la creación de animaciones. La animación es un campo de estudio y práctica de la cual el autor disfruta y es una profesión en la que pretende acabar.

En consecuencia, en el planteamiento de este TFG, se han querido abordar todos los campos posibles de estudio y práctica para el inicio de un portfolio profesional. Con esta perspectiva y tras una investigación, se encontró el *motion comic*, donde se combinan estos dos campos: la animación y el cómic. Este formato es el adecuado para poner en práctica todos los conocimientos aprendidos a lo largo de los estudios.

El *motion comic* es un soporte híbrido que conjuga el arte y la narrativa del cómic con las imágenes animadas. Esto lo convierte en un nuevo formato de animación digital. La principal característica de este tipo de animación y soporte es mantener intacto el arte original del cómic que se está adaptando, agregando elementos como animación, efectos especiales, voces y música.

Las etapas que se siguieron en la realización de este proyecto comenzaron con la investigación de diferentes mitologías, filosofías e historias folclóricas para encontrar la historia que transmitir. Después se pasó a escribir la historia y el guion literario, la construcción del *storyboard*, el diseño de los personajes, que incluye un largo proceso en la consolidación de un lenguaje gráfico concreto, y, por último, la realización y montaje artístico final de los planos.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto consiste en la creación de un *motion comic* con vistas al mundo profesional, tanto en el campo de la animación como de la ilustración. Es decir, un proyecto que muestre y canalice los conocimientos adquiridos durante los estudios del grado de BBAA.

La idea de elaborar un TFG que cubriera el mayor número de perspectivas profesionales posibles fue la base de este proyecto, por lo que el alumno cuenta tras su realización y redacción con material para el ámbito del concept art, ilustración, portfolio, cómic y animación. Para poder alcanzar los objetivos principales se han tenido que completar una serie de objetivos secundarios.

Contar una historia es uno de los aspectos más importantes de este proyecto. Para ello se han investigado diferentes temáticas con el fin de encontrar la más atractiva y adecuada.

La narrativa visual de la historia es otro pilar fundamental del proyecto. Realizar una investigación de las estrategias narrativas en los cómics fue fundamental para poder encontrar una historia atractiva para el espectador.

En los cómics y en las animaciones existen una gran cantidad de estilos gráficos, como el *stop-motion*, la animación 3D, el cómic europeo o el manga. Se tenía que hacer una búsqueda de un estilo gráfico que se adaptara a la historia que se quería contar.

Una vez terminada la producción, la edición de video es muy importante, por ello se investigaron diferentes *motion comic* con la idea de ver los recursos utilizados y poder aplicarlos en el proyecto.

2.2. METODOLOGÍA

En este apartado se van a reflejar los métodos utilizados en la elaboración del TFG, tanto en la parte teórica como en la práctica.

Para encontrar la temática de la historia se realizó una investigación exhaustiva. Se empezó con la mitología, donde se investigó la cacería salvaje, perteneciente al folclore europeo. Esta figura resulta interesante y todo lo que hay detrás de ella permitió encontrar un gran abanico de ideas.



Fig. 1. Portada de la Edda Menor

Con la idea de encontrar otros posibles temas, se indagó en la mitología nórdica, tomando como referencia la obra *Edda menor*, libro de poesía islandés que recopila todas las historias mitológicas escandinavas. Todo el folclore detrás de este libro permite inspirarse a la hora de crear una historia relacionada con los dioses nórdicos y todas sus aventuras.

Siguiendo con la investigación del folclore, se indago en lo que es conocido como el campo de la magia, donde éste fuera el elemento principal con trazas oscuras. A su vez, se planteó una historia donde el espionaje fuera la temática principal, alejándose del elemento fantástico y buscando una historia más real.

Aparte de la mitología también se investigó la filosofía, campo con una gran cantidad de vertientes, como el Hedonismo, Idealismo o Escepticismo. Se investigaron las diferentes corrientes filosóficas hasta encontrar con una que tuviese el atractivo necesario como eje de una historia. Se encontraron diferentes escritos sobre la idea de dios, la muerte y la vida, hasta que se llegó al absurdísimo de Albert Camus.

Tras realizar las pertinentes investigaciones y consultas, se llegó a la decisión de tematizar el trabajo alrededor de la muerte y el suicidio. Se investigó a Albert Camus, novelista y filósofo francés que escribió la obra “El mito de Sísifo”, escrito que recopila la vida del personaje mitológico Sísifo. La historia giraría entorno a los pensamientos que se muestran en este libro: La muerte, la rutina y el suicidio.

Para la narrativa visual se investigaron diferentes técnicas y estrategias de los diferentes cómics y animaciones con el fin de crear escenas fluidas e interesantes, las cuales fueran capaces de cautivar e interesar al espectador. Se analizaron películas, series, cómics y animaciones (recogidas en el listado del anexo, es necesario hacer el listado en el anexo o las pongo aquí, son unas 20/30 obras), con el objetivo de encontrar una inspiración.

El estilo gráfico es un pilar importante del trabajo. Para ello se investigaron diferentes formatos del cómic: el cómic occidental, manga y *el Manhwa*. Este último, tal y como se verá más adelante, tiene la narrativa y el estilo gráfico que se buscaban a este trabajo.

En el campo de la edición se investigaron los *motion comic Watchmen* y *Thor and Loki: The Blood brothers*, con la idea de analizar los movimientos y recursos utilizados e investigar las posibles aplicaciones que tendrían dentro del proyecto.

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. CÓMIC

El ser humano siempre ha tenido la necesidad para contar historias a través de las historias gráficas desde las pinturas rupestres, pasando por los jeroglíficos egipcio, los bordados en los tapices de la edad media hasta la actualidad, con la idea de dejar un legado, una historia que las generaciones posteriores recuerden.

Dependiendo del país tienen diferentes formatos, se denomina cómic occidental, aquel que se abarca en la zona de occidente como, Europa, África o América. El cómic oriental: en Japón manga, en Corea, *Manhwa*. Actualmente se han empezado a popularizar los fanzines, cómics destinados exclusivamente al formato digital.

La narrativa visual utilizada en los cómics es la parte fundamental de este, y dependiendo del país cambia totalmente. Se ha querido buscar una narrativa visual que pudiese expresarse en un solo panel, por eso el *Manhwa* es el formato que más se ha tenido en cuenta. El cómic occidental ejerció una gran influencia en muchos de los formatos mencionados anteriormente su uso de la narrativa visual es diferente a la de oriente, por ello se ha tenido en cuenta a la hora de mostrar la acción.



Fig. 2. Imagen extraída de los viajes del doctor Syntax. 1809

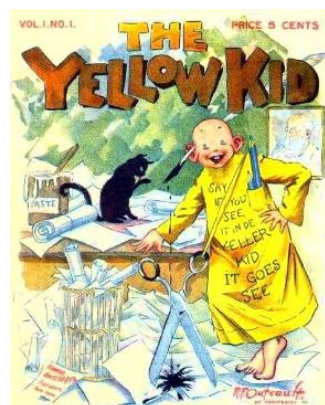


Fig. 3. Portada del comic Yellow kid. 1895

3.1.1. Cómic Occidental

Aunque el ser humano siempre ha tenido la necesidad de contar historias con dibujos, no se considera ninguna obra como cómic hasta el siglo XIX. No queda claro cuál fue la primera historieta, se puede considerar a Thomas Rowlandson, con su obra *Los viajes del doctor Syntax* en 1809. Aunque el primer cómic moderno no surge hasta el 16 de febrero de 1896, *The Yellow Kid*, publicado en el diario neoyorquino *The World*, el primero en incorporar los bocadillos para acompañar las ilustraciones.

La idea del cómic siguió evolucionando hasta que en los años 30 surgieron los cómics de superhéroes americanos de la mano de las compañías Marvel cómics, Detective cómics (DC) o Action Cómics, todo esto durante la época del crac de la bolsa de New York en 1929. Los superhéroes nacen con la idea de enfatizar el individualismo y la idea de no rendirse ante las dificultades. El cómic en estados unidos explotó, se empezó a dar una mayor importancia y se empezó a consolidar el termino de cómic.

Paralelamente en Europa surgían las primeras historias serializadas de la mano de Hergé, con su obra *Las aventuras de Tintín*. Considerado el padre del

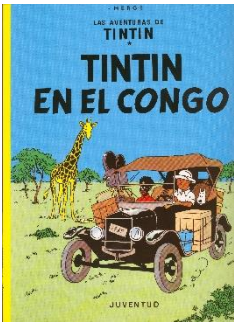


Fig. 4. Portada de Tintin en el Congo. 1930



Fig. 5. Portada de la primera edición de la revista Dominguín. 1915



Fig. 6. Página edición 592 de la revista TBO. 1917

cómic europeo, realizaba sus historietas inspirándose en la actualidad, ayudando a entender el siglo XX, relatando historias sobre el colonialismo, las amenazas bélicas u otras civilizaciones como las de oriente.

En España la aparición del cómic no tiene fecha clara, en cambio, en 1865, se empiezan a ver historietas cortas de sátira política en la revista *Caricatura*. En las revistas *Granizada* y *Madrid cómico* empezarán a proliferar numerosas publicaciones de la mano de Apelles Mestres que empezarán a asentar la idea de cómic. En 1915 aparecen las primeras tiras cómicas que se publica en España en forma de revista, las cuales reciben el nombre de Dominguín.

El 17 de marzo de 1917 surge en Barcelona la que se considera la precursora del cómic en España, la revista TBO, de la mano del Asturiano Arturo Suárez, empezarán a publicarse historietas juveniles. Esta revista popularizó el término de tebeo para referirse a las historietas o cómics. Publicando solo a un color empezaron a ganar popularidad hasta la llegada de Joaquín Buigas Garriga, que se pasó a dos colores, rojo y negro. Orientada a un público infantil y juvenil se centraba en un humor blanco excluyendo las sátiras o los contenidos políticos, con la llegada de la guerra civil continuó publicándose en el bando republicano sin modificar significativamente su contenido.

Siguió publicándose de forma ininterrumpida hasta 1998. Sufrió una serie de cambios es su última época, ya que la en 1986 el editorial Complot y la Editorial Bruguera se empezaron a encargar de su publicación, este cambio hizo que se considerase una revista totalmente nueva, dirigiéndose a un público más adulto se empezó a usar un humor que no iba dirigido a todas las edades. A partir de 1988, tras la caída e Bruguera, TBO y sus personajes pasan a ser propiedad de Ediciones B, la cual seguirá publicando hasta el número 105 en 1998, última publicación de la revista.

3.1.2. Manhwa

Tras ver el formato del *Manhwa* se supo que tenía que investigar su origen y más obras porque tienen el formato perfecto para este proyecto, debido a que posee un formato que tiene que comprimir las acciones en pocas escenas en una gran imagen de forma vertical.

Manhwa (만화) es un término que se usa en fuera de Corea para referirse a las historietas de este país, pero en Corea cualquier historieta es *Manhwa*, con independencia de su procedencia. Así, si hablamos de *Dragon Ball*, *Astérix y Obélix*, *Garfield* o *Superman*, en Corea se les denominaría *Manhwa*.



El primer *Manhwa* reconocido como tal es la obra de Lee Do-Young (이도영) historieta publicada en 1909 en el diario *Daehan Minbo*. Este formato de cómic nace como forma de expresión tras la ocupación japonesa, para hacer frente a la censura nipona. Después llegó la Guerra de Corea, conflicto que dividió el país en Corea del Norte y Corea del Sur.

No es hasta los años 80 cuando el *Manhwa* llega a su esplendor tras el golpe de estado que sufrió Corea del Sur en 1961, que prohibió todo tipo de historietas y la censura llegó a un nivel que impedía totalmente la libertad de expresión.

Dentro de la evolución del formato *Manhwa* resulta de gran interés el desarrollo entre los años 1990 a 2000, pues se manifiesta como una historieta digital, creada en exclusiva para ese medio. La gran diferencia que tiene con otros formatos es su presentación: cada episodio se publica con la forma de una gran imagen vertical, lo que facilita su lectura en dispositivos móviles.

Este formato se diferencia de otros formatos asiáticos en que tiene color, a diferencia de los mangas que son en blanco y negro. También en que se resume la acción en una imagen, es decir, no es una página llena de paneles, sino que en pantalla solo se va a ver una imagen.

Se ha querido investigar esta capacidad de resumen de la escena en una imagen, porque ese es el formato que se ha querido dar al trabajo de este TFG. No se ha decidido dar el formato de cómic con distintos paneles en una página, sino que se acercaría más al *Manhwa*, que resume toda la acción en una imagen.

3.1.3. Manga

La historia del manga moderno empieza en 1946, con Osamu Tezuka, un estudiante de 20 años fan de las animaciones Disney y que provocaría un cambio radical en el género. Con su obra, *La nueva isla del tesoro*, ganó popularidad al aplicar técnicas de cine al formato, tales como escenas de acción fluidas y efectos de sonido. Su obra llamó la atención de la revista de publicación mensual *Manga Shonen*, dedicada en exclusiva a la publicación de manga. En esta revista publicaría Osamu Tezuka la que sería su obra más reconocida, *Astroboy*, donde impulsó la creación de historias largas llenas de acción, género que conocemos como *Shonen*, dirigido a un público adolescente.

Debido al auge económico y al incremento en popularidad del manga, el público japonés demandaba una mayor producción del género, lo cual propició la entrada en el mercado de diferentes editoriales como *Kōdansha*, *Shueisha* o *Futabasha*. Debido a la alta demanda, la revista *Shonen* cambiaría su formato mensual a uno semanal, lo cual provocó un aumento de carga de trabajo, mayor

Fig. 7. Página de Solo Leveling 97. 2020

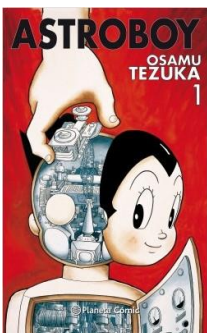


Fig. 8. Portada número 1 de Astroboy. 1952



Fig. 9. Portada 43 de la Shonen Jump. 1999



Fig. 10. Imagen de un Praxinoscopio.



Fig. 11. Imagen del viaje a la Luna. 1902



Fig. 12. Imagen del corto El Apóstol. 1917



elaboración y subida de sueldos a sus autores. El crecimiento de las ventas y una mejora clara de los beneficios convirtió al manga en el medio principal del país.

Con el estreno del largometraje Akira en 1988, basada en el manga del mismo nombre, se desencadenó la difusión internacional del manga, ayudada también por la adaptación de *Astroboy* en las televisiones europeas y estadounidenses, comenzando la distribución internacional del género. Este éxito se vio asimismo impulsado por la llegada en 1997 de la obra *One Piece*, de Eiichiro Oda, el manga más vendido de la historia.

3.2. Animación

La animación es el proceso mediante el cual se da una apariencia de movimiento a dibujos, fotografías, figuras u otros objetos estáticos. Existen diferentes formatos: Animación 2D, animación 3D, tradicional o digital.

La historia de esta industria comienza antes del desarrollo del sector cinematográfico, desde la época paleolítica se pueden ver los antecedentes de lo que sería la animación, historias contadas con títeres o sombras proyectadas en una superficie. En 1829 se inventaría el estroboscopio que sería el inicio de la animación moderna; más tarde Émile Reynaud inventaría el praxinoscopio, un sistema de animación de 12 imágenes y películas de 500 imágenes, similar a los proyectores actuales. George Méliés sería el primer realizador que incorporó estas proyecciones en sus películas, generando animaciones y efectos especiales como en: *El viaje a la luna*, *La mansión del diablo* o *La linterna mágica*.

El primer dibujo animado de la historia mostrado en un proyector de cine fue en la película *Fantasmagorie*, de Émile Cohl, en 1908. Esta animación se realizó fotograma a fotograma con 700 imágenes en total. Simula estar creado en una pizarra, ilusión óptica provocada por los negativos.

Es en 1917 cuando vemos el primer largometraje de la historia de la animación realizado por el argentino Quirino Cristiani, *El apóstol*. A este largometraje le siguen otros (*Sin dejar rastros* y *Peludópolis*), así como otras obras, si bien casi toda su producción se perdió en sendos incendios ocurridos en 1957 y 1961.

Así, el largometraje animación más antiguo que se conserva es *Las aventuras del príncipe Achmed*, realizado por la animadora alemana Lotte Reiniger, inspirado en el relato de *Las mil y una noches*. Las sombras chinescas eran muy apreciadas en Europa, técnica que le permitió a Lotte Reiniger contar sus historias. El uso de estas siluetas negras a contraluz dio como resultado *El ornamento del corazón enamorado*, corto realizado por un grupo artístico entre cuyos miembros donde se encontraban: Lotte Reiniger, Berthold Bartosch y el

Fig. 13. Imagen de *Las aventuras del príncipe Achmed*. 1923

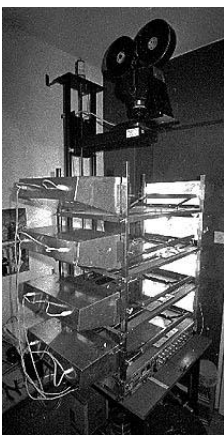


Fig. 14. Fotografía de una cámara multiplano hecha por un fanático de la animación. 1972

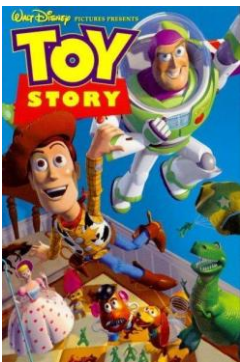


Fig. 15. Portada de la película *Toy Story*. 1995

fotógrafo Carl Koch con quien se casaría posteriormente. A este corto le sucederían más: *La maleta volante*, *la Estrella de Belén* o *la Bella durmiente* entre otros.

La mayor ambición de Lotte Reiniger era realizar un largometraje de animación, gracias a la inversión de capital de Louis Hagen, lo que permitió que *Las aventuras del príncipe Achmed*, que empezó en 1923, pudiese finalizarse en 1926. Este largometraje, inspirado en el relato de *Las mil y una noches*, abre una ventana al exotismo de Oriente. En la realización de este largometraje se usó por primera vez una cámara multiplano, que permitía que las capas de la película se distribuyeran de forma horizontal. Esta técnica supuso una inspiración para el equipo de Disney, ya que en los años treinta reprodujeron este mecanismo. El éxito de este largometraje motivó a Reiniger y a su equipo a realizar un segundo largo, si bien no tuvo el éxito esperado ya que llegaría el cine sonoro.

La llegada del sonido a la industria cinematográfica permitió un nuevo enfoque en la creación de cortometrajes. Debido a la Segunda Guerra Mundial, Lotte Reiniger y Carl Koch tuvieron que huir de la Alemania nazi, instalándose definitivamente en 1945 en Reino Unido, donde realizaron diferentes cortometrajes dirigidos a un público infantil. Lotte Reiniger fue una gran cineasta y pionera en la industria de la animación. Su huella puede apreciarse en la animación actual, pues su obra facilitó un nuevo enfoque en la realización de las animaciones.

En 1923 se estrenó el que sería considerado el primer largometraje de animación sonoro a color: *Blancanieves y los siete enanitos*. Esta película cambió la técnica de la animación 2D.

La animación digital como la conocemos actualmente se empezó a ver en las películas de *Star Wars* y *Tron*, y siguió avanzando hasta que en 1990 el 3D fotorrealista comenzó a aparecer en las películas, estrenándose en 1995 la primera película animada en 3D, *Toy Story*. Desde entonces, la animación ha seguido evolucionando hasta que la animación tradicional se encuentra prácticamente desaparecida de las producciones y acaba usando en exclusiva la animación 3D y 2D digital.

3.3. MOTION COMIC

El término *motion* en este contexto se refiere a movimiento o animación en el cómic. El *motion comic* es un híbrido entre animación y cómic, considerado un nuevo formato o estilo de animación.



Fig. 16. Portada de Entender el cómic: El arte invisible. 2007

El cómic dispone de un número limitado de paneles y dibujos, pero en una película animación puede conseguirse una secuencia fluida que permite expresar una emoción o una idea. El cómic obedece a las reglas de la escritura tradicional, si bien, a diferencia de un libro, el lector tiene que imaginar las voces, la acción y los escenarios, ya que en el cómic estos no vienen descritos.

Para Scott McCloud (2007), “el cómic es un medio que, utilizando únicamente un sentido (la vista), transmite todo un mundo de experiencias”¹. En el caso de la película o la animación el autor apela a más sentidos: con el sonido y la música se utiliza el oído y, conforme ha ido avanzando la industria, se interpela también a este sentido al incorporar los diálogos y los efectos sonoros. En el cómic los sonidos se representan con onomatopeyas; los diálogos se expresan a través de formas y escritura dentro de los llamados bocadillos. Gracias a estos símbolos e iconos se puede interpretar la acción.

En la adaptación, los diálogos limitan el tiempo de cada toma, tomando como punto de partida la viñeta y la cantidad de diálogo contenido en los bocadillos. La dificultad viene cuando una viñeta que contiene poca información gráfica muestra una cantidad bastante grande de diálogo escrito, ya que es aquí donde el animador tiene que usar diferentes recursos para poder adaptarlo y condensarlo.



Fig. 17. Imagen extraída del motion comic Watchmen. 2008



Fig. 18. Imagen extraída del motion comic Bottom of the Ninth. 2012

La animación que se nos presenta en el *motion comic* es similar a las técnicas usadas en el *cutout*, donde se utilizan recortes de papel, revistas, cartón o fotografías que son animados sobre fondos ilustrados. La principal característica se deriva de haber evolucionado el arte original del cómic y, al animarlo, se le añaden voces y sonido.

Así, el cómic ha evolucionado en diferentes estilos o formas para realizar esa adaptación al *motion comic*:

- La animación basada en las viñetas es el formato más común en los *motion comics*, son videos creados a partir de la adaptación de la viñeta, se agregan voces grabadas, animación limitada y efectos digitales y sonidos. Un significativo ejemplo de este formato es el creado por Alan Moore y Dave Gibbons en 2008, *Watchmen*, estrenado por Warner Bros previamente a la película del mismo nombre.
- La animación con transiciones viñeta a viñeta. Las viñetas están animadas de forma independiente, se ve el cambio de viñetas y la separación entre estas, pero nunca sin mostrar la página completa. En estas viñetas se pueden ver animaciones simples y limitadas, sonidos y efectos visuales manteniendo los elementos originales del cómic. Se mantiene la

¹ Scott, M. (2007). *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao. Bilbao: Astiberri

disposición original de la página y la composición de las viñetas, se observan múltiples paneles animados de gran formato.

Al venir de un formato ilustrado, la gran mayoría de *motion comic* están realizados con las imágenes originales divididas para su posterior edición, pero también se usa el formato 3D.

Cuando se anima en 2D multicapa se traslada el archivo con las partes de la escena dividida, para tener la composición preparada para la animación. Según lo que suceda o requiera la escena, se irán modificando las características de la capa como la rotación, el punto de anclaje, la transformación o la escala.

Cuando se quiere realizar una escena mucho más complicada donde hay profundidad de campo o simulaciones de espacios 3D, se recurre al uso de programas de modelado y animación 3D, tomando las características de los personajes y escenarios con la mayor fidelidad posible.

Con el modelo preparado se posicionan todos los elementos en la escena y se pasa *Rigging* o creación del esqueleto del personaje para su posterior animación.

Lo siguiente es animar al personaje de forma independiente a la escena para posteriormente integrarlo. En algunas ocasiones se realizan video referencias para tener un movimiento más realista. Con el audio ya decidido se realiza una sincronización de los movimientos de la boca con el audio y se añaden texturas tomadas del arte original. Con todos los elementos animados e ilustrados se montaría el trabajo en el programa de edición, acomodándolo para asemejarse al arte original. Se agregan efectos especiales, tales como polvo, humo, fuego o relámpagos, así como efectos de luz, tales como destellos de lente, brillos o barridos de luz. Se finalizaría con la corrección de color para generar la atmósfera de la escena original.

3.4. FILOSOFÍA

El tema principal en que se basa Camus, son los escritos y pensamientos, del filósofo del mismo nombre, Albert Camus. Novelista, dramaturgo y ensayista francés, pasó gran parte de su juventud en Argelia, donde empezó sus estudios de Filosofía. Su figura empezó a ser conocida en 1942, cuando se publicaron su novela corta *El extranjero* y *El mito de Sísifo*, donde se reflejan las influencias del existencialismo. En estos escritos se plasma una visión del destino humano como absurdo. El personaje que mejor refleja estas ideas quizá sea el *extranjero*, incapaz de participar en las pasiones de los hombres y que vive incluso su propia desgracia desde una indiferencia absoluta, la misma, según Camus, que marca la naturaleza y el mundo.



Fig. 19. Retrato de Albert Camus



Fig. 20. Portada del Mito de Sísifo. 1942



Fig. 21. Representación de Sísifo por Tiziano. 1549

La muerte es el hilo conductor de la narrativa de Albert Camus, junto con la búsqueda del sentido de la vida y el suicidio. Gran parte de la de la investigación filosófica para este TFG ha sido la lectura de los ensayos y escritos sobre el “absurdismo” de Albert Camus, concretamente *El mito de Sísifo*. Camus elaboró este ensayo filosófico, donde reúne ideas relacionadas con el absurdo y sobre la inutilidad de la vida. Se refiere al absurdo como la esperanza de vivir día a día, como si no existiera la muerte. Hay que aceptar la muerte como parte de la vida, sin romantizar la vida, sino aceptando la interpretación más real y cruda. Ningún campo de la vida, la ciencia o la razón, puede explicar ni entender la realidad del Universo; todo intento de explicación son abstracciones sin sentido. Lo absurdo es la más desgarradora de las pasiones.

“Los dioses habían condenado a Sísifo a transportar sin cesar una roca hasta la cima de una montaña, desde donde la piedra volvía a caer por su propio peso. Pensaron, con algún fundamento, que no hay castigo más terrible que el trabajo inútil y sin esperanza”²

Se va a relatar brevemente la historia de Sísifo. Fue un personaje de la mitología griega que fundó el reino de Corinto. Gracias a su astucia fue burlando el castigo que merecía por tratar de engañar a los dioses. Fue testigo del secuestro de Egina, una ninfa, por parte de Zeus. Decide ocultar este hecho hasta que el padre de Egina, Asopo, el dios de los ríos, pregunta por ella. Entonces le confiesa a Asopo que Zeus había sido el autor del secuestro. Zeus, enfadado, envía a Tánatos, dios de la muerte, para acabar con Sísifo. Este lo recibe con amabilidad y lo invita a comer en una celda, donde lo encierra y lo hace su prisionero, lo cual provoca que las personas no mueran. Hades, enfadado por este hecho, le pide a Zeus que solucione el problema, y Zeus envía a Ares para liberar a Tánatos y conducir a Sísifo al Inframundo. Sísifo, demostrando su anticipación y astucia para engañar a los dioses, le pidió a su mujer que no le rindiera honras fúnebres a Hades, y su mujer cumplió. Sísifo, prisionero en el inframundo, interpeló a Hades para hacerle ver la deshonra que cometía su mujer al no cumplir con sus deberes. Hades al principio lo ignoró, pero debido a su insistencia le otorgó el favor de volver a la vida para increpar a su esposa por tal ofensa.

Sísifo tenía planeado no regresar y vivió por muchos años, hasta que accedió volver al Inframundo. Cuando llegó allí, Zeus y Hades, enfadados, deciden imponerle un castigo ejemplar. Ese castigo consistía en subir una pesada piedra por la ladera de una montaña muy escarpada. Cuando estuviera a punto de llegar a la cima con la piedra, esta caería hacia el valle

² Camus, A. (2000) *El mito de Sísifo*. Alianza. Madrid: 59.

y Sísifo tendría que empezar la absurda tarea de subir la roca una y otra vez, por toda la eternidad.

Sísifo tenía planeado no regresar y vivió por muchos años, hasta que accedió volver al Inframundo. Cuando llegó allí, Zeus y Hades, enfadados, deciden imponerle un castigo ejemplar. Ese castigo consistía en subir una pesada piedra por la ladera de una montaña muy escarpada. Cuando estuviera a punto de llegar a la cima con la piedra, esta caería hacia el valle y Sísifo tendría que empezar la absurda tarea de subir la roca una y otra vez, por toda la eternidad.

Camus identifica a Sísifo como el héroe del absurdo, vive la vida plenamente, aborrece la muerte y es condenado a realizar una tarea inútil. Muestra la inservible labor de Sísifo como una metáfora de la vida actual. Camus considera que el trabajo en una oficina o en una cadena de producción es una tarea repetitiva. Dicho trabajo es absurdo, pero no trágico, salvo que la persona que lo realiza tome conciencia de dicha falta de sentido. Camus refleja en su obra lo que sería el pensamiento de Sísifo cuando está bajando la ladera para subir la roca una vez más. Es consciente de lo trágico que es su labor, hasta reconocer la verdad para poder conquistarla. Sísifo, al igual que el hombre contemporáneo, es capaz de reconocer la inutilidad de su destino, lo cual le libera de lo absurdo de su condición. Según Camus, tomarse el absurdo seriamente significa aceptar la contradicción entre razón y deseo, en un mundo irracional como es el actual.

La pregunta fundamental del *Mito de Sísifo* es responder a la gran pregunta de la Filosofía: ¿Merece la pena vivir?, lo cual lleva aparejada otra pregunta: ¿Qué hace que, con este planteamiento absurdo de la vida, el suicidio no sea la primera opción?

Para Camus, un placer momentáneo puede hacer que un momento dado merezca la pena. En su lugar, lo que hace que la vida valga la pena es que nuestras acciones se enmarquen en un proyecto que tenga sentido. Camus, al ser existencialista, afirma que la vida no tiene sentido, ya que afirmar otra cosa sería aceptar la existencia de un más allá que estructura la realidad, en lo que él no cree. La realidad sencillamente existe, y ya está. No hay que buscarle un sentido a la vida, simplemente hay que aceptar todo lo que compone la vida por muy absurdo que sea, lo cual incluye la muerte.

El suicidio es un tema que desde el principio se quiso plantear en la elaboración de este TFG. Siempre que se ha habla del suicidio se trata como un tema tabú. Es un pensamiento que existe y convive entre nosotros, pero que no se suele abordar de manera abierta. Hay diferentes causas para un

comportamiento suicida, casi siempre provocadas por un pensamiento incontrolable.

El tema del suicidio ha ido cobrando importancia con el paso de los años, debido a la mayor transparencia y apertura con la que socialmente se tratan los temas que antes se evitaban. Es un tema sensible y problemático, pero no por ello hay que evitar el debate que genera. En los últimos años se ha generado una mayor concienciación del problema y se empieza a tratar el tema de forma directa, afrontándolo con el ánimo de buscar una solución.

En esta historia hay una situación donde hay un suicidio, esto es provocado por los pensamientos intrusivos e incontrolables que tiene David cuando la sociedad representada en la torre de Babel le instiga a hacerlo.

4. REFERENTES

En este apartado se hace mención a la investigación realizada acerca de filosofía, mitología y diversos autores que ha permitido el abordaje de los temas centrales desde diferentes puntos de vista en orden a elaborar la historia base de este TFG. Esta parte del trabajo se ha dividido en referentes narrativos y estilísticos.

4.1. REFERENTES NARRATIVOS

En la narrativa se realizó una búsqueda de diferentes historias folclóricas y autores que contasen historias de contenido interesante y con una temática y narrativa similar a la que se buscaba.

4.1.1. Inio Asano

Este autor de manga japonés se ha tenido muy en cuenta a la hora de realizar el presente trabajo. Su narrativa es cruda y real, muestra historias auténticas, con elementos que afectan a toda la población, tales como la depresión, los problemas económicos o el suicidio. Es un autor que, por su obra, invita a contar historias desde un punto de vista realista. Ejemplos de sus creaciones los tenemos en *Oyasumi Punpun*, *Solanin* o *Reiraku*.

Solanin narra los miedos, dudas e incertidumbres de un grupo de adultos jóvenes que luchan por encontrar su lugar en un mundo, donde plantean el debate de si perseguir sus sueños o madurar y centrarse en una vida más adulta y socialmente aceptada, todo esto planteado desde un punto de vista crudo y realista.



Fig. 22. Retrato de Inio Asano.



Fig. 23. Panel extraído de *Oyasumi Punpun*. 2007



Fig. 24. Panel extraído de *Reiraku*. 2017

En *Reiraku*, un autor de manga se enfrenta a una crisis personal y a la incertidumbre que se cierne sobre él, tras sufrir una ruptura sentimental. La trama tiene una elipsis de 10 años cuando termina la obra que le consolida como escritor de mangas, pero no está satisfecho ni con su vida profesional ni personal, ya que se encuentra muy distanciado de su mujer. Escapa de la celebración de su éxito profesional y recurre a la prostitución como elemento que le proporcione la fascinación que no encuentra en su rutinaria vida. En ese mundo conoce a una joven que se parece a la protagonista de su obra y le provoca una catarsis vital que poco a poco irá transformando su vida.

Su obra más conocida es *Oyasumi Punpun*, que narra la historia de Punpun Punyama, un niño de primaria, representado por la figura de un pequeño pájaro dibujado. A su colegio llega una niña llamado Aiko Tanaka, de la cual Punpun se enamora perdidamente. Se narra la historia de ellos dos durante 10 años, cuando Punpun tiene que enfrentar los sentimientos por ella y los problemas de la edad adulta.

4.1.2. Sonny Boy

Esta serie de televisión de anime japonés creada por el estudio Madhouse, escrita y dirigida por Shingo Natsume. Cuenta la historia de Nagara, Nozomi y sus compañeros. Todo empieza con 36 alumnos encerrados durante el verano en su escuela, que flota en una dimensión similar al vacío. Algunos alumnos desarrollan poderes sobrenaturales, lo cual provoca desavenencias y conflictos entre ellos. Los protagonistas tratan de regresar al mundo del que proceden, a la vez que tienen que aprender a vivir bajo las reglas de este nuevo mundo. Gracias a Nozomi y Nagara son capaces de salir de esa otra dimensión y acaban en una isla desierta.

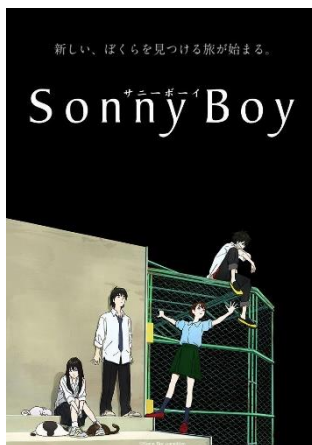


Fig. 25. Portada del anime *Sonny boy*. 2021

Los personajes adoptan diferentes roles que acaban desarrollando y ayudando al protagonista. Posteriormente, descubrimos que Nagara es el culpable principal de que todos los estudiantes estén en esta situación entre mundos. Esto es una alusión a los cambios que está sufriendo Nagara en la adolescencia. Desde un principio vemos cómo en la deriva resultan atacados, pero nunca tienen heridas ni envejecen, debido a que en la adolescencia el ser humano se cree invencible e inmortal, consciente del paso del tiempo y de la muerte, si bien se contempla como algo muy lejano.

Cada uno de los personajes que ayudan a Nagara a completar su viaje de vuelta a su mundo hace alusión a diferentes elementos: Nozomi a la brújula, Mizuho la complica, Asakaze el Mesías y Radjhani el Científico.



Fig. 26. Frame extraído del capítulo 11 de Sonny Boy. 2021

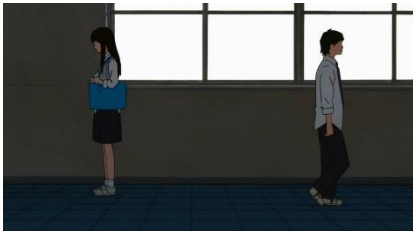


Fig. 27. Frame extraído del capítulo 3 de Sonny Boy. 2021

Nagara se podría considerar la representación del espectador, cuando cierra los ojos es capaz de viajar entre mundos, acción que hacemos de pequeños para imaginarnos diferentes actividades y situaciones. Pero Nagara no controla este cambio de mundos, para lo cual entra en acción Nozomi que representa ese agente externo que nos guía y nos ayuda a explorar nuestros límites.

Mizuho, que acompaña a Nagara la mayor parte del viaje, tiene la capacidad de abastecerse de todos los recursos que desee con la ayuda de sus gatos, lo que también incluye la capacidad de recrear seres vivos. Esto nos da a entender que, junto a Nagara, es el responsable de la que la clase esté en estos mundos, o más bien es la responsable de generar la consciencia de los mundos.

Asazake es llamado el Mesías. Tiene la capacidad de alterar la realidad de los mundos por donde viajan, poder que hace que la clase le siga allá donde vaya. Este poder de convocatoria hace que Asazake se autoconvenza de que es Mesías y use sus poderes para sobresalir o buscar la aceptación de sus compañeros. Se podría considerar la antítesis de Nagara.

La figura de Dios se representa con la figura del director de la escuela. Se presenta de forma esporádica a lo largo de la historia. Se presenta para hablar con el protagonista dándonos a entender que los mundos son creados por él y es un mero observador de lo que ocurre. Al igual que Dios, la muerte es un tema que se presenta en esta obra, se presenta de forma impuesta, las muertes mostradas llegan cuando la persona está en paz consigo misma, la acepta.

Se puede ver que en esta historia hay una representación humana de figuras como la de dios, la representación de Noé (un mesías), la vida, la sociedad. Esto ayuda a entender mejor la historia, entendemos mejor los mensajes cuando vemos una representación física de una idea intangible.

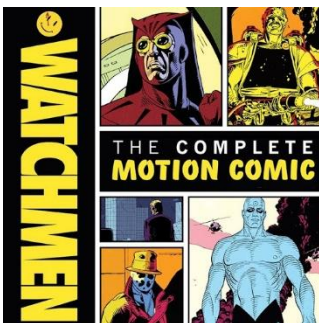


Fig. 28. Portada del motion comic Wachmen 2007

4.1.3. Watchmen: Motion comic

Este *motion comic* es uno de los más conocidos, claro referente para conocer el funcionamiento de este formato. *Watchmen The Complete Motion Comic* es una creación de Alan Moore y Dave Gibbons, presentado al principio en un formato de 12 capítulos, si bien posteriormente se reunirían en dos discos donde cada episodio tiene una duración de 30 minutos.

Este *motion comic* sigue el diálogo y la historia original, presentando los paneles originales, con algunas ilustraciones intermedias creadas por Gibbons. Como se ha mencionado antes, en el *motion comic* se crea un efecto por capas, donde los personajes se mueven con independencia del fondo. Esta animación está entre un punto intermedio entre la animación pose a pose y una serie de



Fig. 29. Frame del episodio 1 del motion comic Wachmen 2007

diapositivas. Junto a esta animación hay efectos sonoros como lluvia, humo o rayos.

La historia está ambientada en 1985 en un universo alternativo donde los superhéroes existen y se han convertido en unos parias sociales debido a una paranoia colectiva de la sociedad. Este *motion comic* tiene un arte simplista y animación tosca que hace que se mantenga fiel al cómic. Dependiendo del requerimiento de la escena muestra animaciones más o menos complejas. Esta obra es un proyecto ambicioso con un gran equipo detrás, mantienen el estilo del cómic original y ofrecen un nuevo formato audiovisual, lo cual motivó a varias empresas de entretenimiento y cómic como Marvel a transformar sus versiones de cómic a *motion comic*.

4.2. REFERENTES ESTILÍSTICOS

Se ha tenido en cuenta los formatos occidentales y orientales del cómic a la hora de buscar estilos. En el cómic occidental y en el Manwha se buscó el uso del color, mientras que en el manga se buscó el diseño de los personajes.

Dentro del manga se estudió su estilo de línea y planos y se tomaron como referencias los autores antes mencionados Inio Asano o la obra *Sonny Boy*.

En el color se ha decidido investigar el cómic europeo, tomando como referencia a Lee Garbett, que tiene un estilo velado con sombras marcadas. Dentro de *Manhwas* y Webtoons, hay una gran cantidad de publicaciones y webcómic y, tras una investigación, se encontraron una serie de autores y obras que permitieron encontrar un estilo a este trabajo. Así se ha tomado como referencia de estilo a Yonseok jo con su obra *Winbreaker*, a Jang Sung Lak con su obra *Solo Leveling*, cada vez más populares.

4.2.1 Windbreaker

Uno de los *Manhwas* que se escogieron tras una investigación del formato es el de *Windbreaker*, creado por Yonkeok Jo. Este *Manhwa* de acción y deportes nos muestra el día a día del estudiante Jo Ja- Hyun, personaje inteligente y con gran habilidad como ciclista, sorprendiendo incluso a las figuras del ciclismo más experimentadas. La historia nos muestra una alternancia entre vida cotidiana y ciclismo, con momentos llenos de acción, mostrando intensidad y progreso con sus personajes.



Fig. 30. Panel extraído del manhwa *Windbreaker*. 2007

El estilo de dibujo es esbelto, delimitado por una línea negra, al estilo del cómic occidental, con sombras claramente delimitadas y sin veladura entre tonos. Presenta un diseño de personajes interesante y atractivo para el espectador, muy detallista en algunos momentos.



Fig. 31. Panel extraído del manhwa Solo leveling, 2018

4.2.3. Solo Leveling

Posiblemente uno de los *Manhwas* más importantes actualmente, Solo Leveling, creado por Jang Sung Rak. Esta historia nos presenta un mundo donde empiezan a aparecer puertas dimensionales que conectan a otro mundo lleno de monstruos, Sung Jin-Woo, el protagonista, es uno de los miles de cazadores que atraviesan esas puertas, pero su nivel es muy bajo hasta que consigue una habilidad única, subir de nivel, así consigue estar por encima de los otros cazadores. La historia está dentro de la categoría llamada “Isekai”, su característica principal es que el protagonista viaja entre mundos, provocado por razones externas o por decisión suya.

Su diseño de personajes tiene una clara influencia del manga, con un diseño esvelto y atractivo. El uso del color al igual que el anterior tiene influencias del cómic europeo. Con colores vivos para llamar la atención del espectador.

4.3. REFERENTES DISEÑO DE PERSONAJES

Para la línea y estilo de personajes, se investigaron diferentes obras dentro del *Manhwa* y manga (*One piece*, *Windbreaker*, *Solo leveling*). Una vez definida la historia, se determinaron los personajes, esto es, el personaje principal y una serie de personajes secundarios que irían apareciendo a lo largo de la narración.

Una parte importante de los personajes es el diseño de su apariencia, su constitución y su ropa. Esta apariencia tenía que reflejar su personalidad y su forma de vivir, para lo cual se realizó un estudio de obras antes mencionadas. Así se indagó en obras como *Sonny boy*, *Dead demons dededede destruction* y *Windbreaker*, para ver cómo la personalidad de cada uno se refleja en su vestimenta y constitución.



Fig. 32. Panel extraído del manga Dead demons dededede destruction, 2015

4.3.1. Dead demons dededede destruction

En esta Historia, Inio Asano nos presenta cómo viven varias alumnas de instituto en una ciudad que ha sido invadida por un platillo volante que permanece en el cielo. Los habitantes de la ciudad han aprendido a convivir con esta estructura amenazante de alienígenas, permaneciendo siempre en alerta.

El diseño de Asano se caracteriza por ser naturalista y anatómico, aunque en ocasiones opta por deformar la cara de sus personajes mostrando un diseño más irreal, creando personajes atractivos y que llaman poderosamente la atención. La ropa que lleva cada personaje varía dependiendo de si la acción se sitúa en la

escuela o de su vida normal, así como en función de su economía y estado social. Otras obras donde se observan estas características son *Un mundo maravilloso*, *Solanin* o *Nijigahara Holograph*, historias todas ellas tanto de adolescentes como de adultos afrontando sus problemas.

4.3.2. Boichi



Fig. 33. Panel extraído del manga *Dr.Stone*. 2017

Este artista surcoreano se graduó en la Universidad de Corea en Física con para poder crear obras de ciencia ficción de forma fiel. Empezó siendo artista *NSFW*, haciendo personajes realistas anatómicamente fieles a la realidad. Pasado un tiempo se mudó a Japón donde empezó a publicar sus obras de ciencia ficción, empezando a ser reconocido como un artista con un estilo de dibujo realista, creando viñetas con muchos detalles tomados de la realidad. El estilo de dibujo y de creación de personajes de Boichi se inclina por un estilo realista con elementos del manga como estilizar las caras o los ojos. Las viñetas que hay en sus obras como *Sun Ken Rock*, *Hotel* o *Dr.Stone* están llenas de detalles y cuentan una narrativa visual que despierta el interés del lector por avanzar en la historia.

4.4. REFERENTES ESCENARIOS

Los escenarios son una parte importante de todas las historias, marcan la situación y su contexto, siendo esenciales para situar al lector o espectador. En esta historia son importantes, ya que representan estados de ánimo, pensamientos o marcan contextos.

Como se ha mencionado antes, Boichi e Inio Asano son referentes generales, tanto de forma narrativa, diseño de personajes y escenarios. Ambos tienen obras donde el escenario tiene una gran cantidad de detalles que ayudan a tener una escena interesante.

4.4.1. Vinland Saga

Esta obra, creada por Makoto Yukimura, nos presenta una historia bélica ambientada en la época vikinga y transcurre entre los años 793 y 1100, donde los guerreros y comerciantes escandinavos atacaron y exploraron territorios europeos (*Inglatera, Escocia, Irlanda, el norte de Francia, la península Ibérica y parte del mediterráneo*).

La historia cuenta la vida de Thorfinn, cuyo padre, el guerrero vikingo Thors, es asesinado por Askeladd, un mercenario. Thorfinn jura venganza y, para ello, se une a las filas de Askeladd con el fin de alcanzar la categoría digna para retarlo en un duelo. Tiene que realizar hazañas destacadas para Askeladd, el cual le

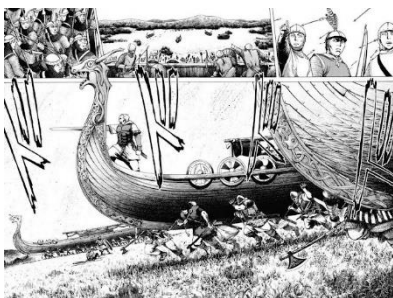


Fig. 34. Panel extraído del manga *Vinland Saga*. 2005

manipula en su propio beneficio y se acaban involucrando en la guerra por la Corona de Inglaterra.

Los escenarios que aparecen en esta obra son paisajes, con parajes llenos de belleza natural. Estas localizaciones han servido como referencias a este trabajo de TFG, con espacios naturales y para cuya recreación se investigaron los de la obra *Vinland Saga* para darle a la obra *Camus* un entorno paisajístico coherente y narrativamente atractivo.



Fig. 35. Panel extraído del manga *One piece*. 1997



Fig. 36. Panel extraído del manga *One piece*. 1997

4.4.2. One piece

Esta obra manga es la más importante de la actualidad, actualmente sigue en emisión en la televisión japonesa y online. Este manga sirve de inspiración para muchas de las obras de la actualidad, tanto fuera como dentro del formato del manga.

Creada por Eiichiro Oda en 1997, comenzó su publicación en la revista *Shonen Jump* en julio de 1997. Nos presenta la historia de Monkey D. Luffy, que a raíz de comer una fruta tiene el poder de ser de goma. Su objetivo es ser el rey de los piratas. En su aventura se encontrará una gran cantidad de personajes en las diferentes islas que visita, encontrando en algunas de ellas a sus compañeros de viaje que le ayudaran a cumplir su sueño. La obra cuenta con más de mil capítulos en la actualidad. Al tratarse de una obra extensa, cuenta con una gran cantidad de escenarios y personajes que nos pueden inspirar.

El diseño de personajes mejora con el avance de la obra, evolucionando a un dibujo único identificativo del autor. En cada isla nos encontramos con inspiraciones de historias, lugares o mitología. Son lugares inspirados en el cielo, en la Atlántida, regiones del mundo como la española o la japonesa, escenarios llenos de referencias. La creación de estos escenarios requiere un estudio minucioso del lugar, si bien la obra está llena de elementos fantásticos y sus escenarios están llenos de edificios surrealistas que no podrían existir en la vida real. La obra busca pues un equilibrio entre la realidad y los elementos fantásticos. La profusión de detalles narrativos, de historias de personajes y lugares, todo ello construido de forma coherente e interesante, hacen de esta obra una referencia a tener en cuenta.

4.4.3. Made in abyss

Esta obra, escrita e ilustrada por Akihito Tsukushi, nos presenta la historia de Riko, que vive en una ciudad que rodea un gran agujero gigante conectado con la profundidad de la Tierra, conocido como el Abismo. Dentro de este Abismo, hay artefactos que dan a entender que hubo una civilización avanzada, territorio explorado por los cazarrecompensas. En este Abismo existe una maldición, pues



Fig. 37. Frame extraído del anime de *Made in abyss*. 2017

si el explorador baja, al subir se verá afectado por vómitos, sangrado y atrofia muscular. El Abismo está dividido por capas que se diferencian por su fauna y escenarios, cada una con su escenario único y fantástico, criaturas que tienen una referencia clara en el Studio *Ghibli* y en Disney, mundos llenos de paisajes fantásticos con detalles de referencia mitológica, lo que hace que esta obra sea única en su historia y género.

5. PROCESO

5.1. Historia



Fig. 38. Representación de la cacería salvaje. Peter Nicolai Alrboi, 1872

Al inicio del proceso se trabajó con diferentes historias de mitología europea, como los fenómenos de la Cacería salvaje, la Santa compañía, o las leyendas nórdicas. La primera idea se quiso basar en alguna leyenda o mitología, si bien una vez revisada, se descartó por falta de atractivo y encaje en la historia que se quería contar.

A continuación, se buscó una historia que tuviera relación con la ciencia ficción o de acción, relacionadas con la magia y los espías, pues es una temática para un público adulto, grupo al que se pretendía apelar con el presente TFG. Con la temática todavía sin definir, también se mostró interés por otras vertientes filosóficas que plantean contenidos tales como el sentido de la vida, la muerte, la rutina o el suicidio. Esta línea de investigación nos llevó a los escritos y pensamientos del filósofo Albert Camus.

Camus es un proyecto de reflexión sobre la muerte y el suicidio que nace tras la lectura del libro *El mito de Sísifo* de Albert Camus. Esta novela la protagoniza Sísifo, personaje de la mitología griega que consiguió engañar a los dioses, hasta que Zeus y Hades le condenan a sufrir un castigo ejemplar: cargar con una gran roca y subirla a lo largo de una ladera; cuando está a punto de llegar a la cima, la roca se cae y tendrá que repetir esta acción hasta la eternidad.

5.2. SINOPSIS

David es un joven que tiene una vida aburrida y repetitiva, hasta que un día es atropellado por el metro y vive una serie de situaciones que le hacen recapacitar sobre su vida. Así conoce a la figura que orquesta todo: la Muerte.

5.3. RESUMEN

David cada día se despierta, se ducha, se viste, desayuna y se prepara para ir al trabajo: es su rutina de todos los días. Un día, sin embargo, tiene un sueño

muy extraño que provoca que se despierte, decide ignorarlo y hacer lo mismo de todos los días: ducharse, vestirse, desayunar e ir al trabajo.

Justo cuando llega a la estación de metro y faltan pocos minutos para coger el tren, David es arrojado a las vías del tren por una fuerza oculta, antes de ser atropellado, se detiene el tiempo. Se encuentra suspendido en el aire e intenta ver quién le ha empujado, pero solo puede ver a la gente que le mira desde el andén, asustada. No obstante, consigue ver una figura negra caminando al fondo de la estación. Antes de que pueda articular una sola palabra, el tiempo vuelve a la normalidad y es tropellado por el tren.

David se sumerge en una tranquilidad absoluta, siente que está flotando, se cree muerto, pero abre los ojos y se encuentra frente a unas ruinas debajo del agua. Casi sin darse cuenta, empieza a perder la consciencia y cierra los ojos. Poco tiempo después vemos cómo es rescatado por unos submarinistas.

David se despierta en la cubierta de un barco pesquero junto a un hombre desconocido, grande y fuerte, que le alcanza una toalla. Al timón se encuentra una mujer joven. Tras recuperar el conocimiento, estos personajes se presentan, se tratan de Daniel y Lucía, padre e hija. Tras una conversación con Daniel, David descubre que no está en su mundo, sino en un mundo sumergido en el agua. Tras la sorpresa inicial, empiezan a sonar muchos despertadores en lo alto de un mástil, lo que provoca el nerviosismo de Daniel y le pide a David que corra junto a su hija para salvarse, David, pese a esa recomendación, se queda quieto pues alcanza a ver la figura la figura que vio en el metro encima del agua. No oye nada, tan solo ve la figura, de nuevo a lo lejos. Daniel intenta conseguir que David se ponga a salvo dentro del barco, pero antes de que termine la frase, Daniel es comido por un monstruo que sale del agua. Lucía palidece, no se lo puede creer y rabiosa, corre hacia David. Le pega un puñetazo por haber provocado con su negligencia la muerte de su padre, hasta que ella misma es comida por otro monstruo. David se tumba en la cubierta del barco y empieza a llorar, hasta que un monstruo más grande que la nave se lo come.

David se despierta en su habitación: todo ha sido un sueño. Se levanta con un fuerte dolor de cabeza, se viste y va a lavarse la cara al baño. Cuando abre la puerta solamente puede ver una gran luz y su habitación está flotando en un gran espacio negro. David se queda confundido hasta que ve dentro de la luz la misma figura del metro y del mar. Está dispuesto a descubrir por qué le está pasando esto y quién es esa figura. Así, coge carrerilla y pretende saltar hacia la luz, pero cae en el oscuro vacío.

Al cabo de un rato se despierta sobre un suelo agrietado en una especie de torre con agujeros, aparentemente en obras. Solo puede escuchar ruidos en su cabeza que no le permiten pensar: obras, martillos y ruidos estridentes. No sabe

qué está pasando solo oye susurros y empieza a correr hacia un hueco en la pared donde hay luz. Así, David llega a un risco donde se para, nota unas manos rodeándole y unos susurros que le animan a saltar al vacío. Respira hondo y se deja caer, descubriendo que se encontraba en la Torre de Babel.

Se encuentra sobre suelo blanco, lleno de columnas y niebla blanca. Por fin ha llegado a lo que él considera la entrada del Cielo, hasta que se presenta la figura negra que le persigue. Tienen una conversación y se acaba desvelando la identidad de la figura: la Muerte. David cae en un agujero y, mientras la Muerte le sonrío, le invade la oscuridad y despierta de nuevo en su habitación. David desconfía de que esta situación que le resulta tan angustiada haya acabado, así que sale corriendo a abrir la puerta para asegurarse que está en su casa, respira hondo, abre la puerta y sale a la calle. Se mete dentro de la multitud y empieza a caminar a contracorriente.

5.4. GUION

Para la redacción del guion se decidió que la historia estaría dividida en los diferentes mundos: el real, el acuático, la oscuridad, la Torre de Babel, la catedral blanca. Así, el relato siguió la estructura clásica de: introducción, nudo y desenlace. A continuación, se explica la estructura:

Introducción: Esta parte se desarrolla en el mundo real, donde se nos presenta al personaje y la dinámica de su vida cotidiana. Así se presenta una de las ideas que hay detrás de esta historia: la vida monótona y repetitiva.

Nudo: David se despierta bajo el agua y se desmaya, se encuentra en la cubierta de un barco pesquero, junto a Daniel y Lucía, una familia superviviente del accidente que dejó el planeta sumergido bajo el agua. Anochece y como se ha referido antes en el apartado anterior todos son comidos por unos monstruos que rodean el barco. David despierta en su habitación que se encuentra flotando en un espacio en negro, se lanza y cae en la oscuridad. Despierta en la Torre de Babel, donde acaba por suicidarse.

Desenlace: David se encuentra en una catedral blanca, donde tiene una conversación con la figura negra que le está persiguiendo todo el tiempo. Tras esta conversación descubre que es la Muerte, cae por un agujero, y se despierta en su habitación, de donde decide salir del edificio e ir en dirección contraria a la multitud.

Con esta estructura decidida se escribieron los diálogos correspondientes, concentrados sobre todo en el mundo sumergido y en la catedral blanca, los otros serían diálogos internos de David.

5.5. PERSONAJES

A lo largo del viaje, David se encuentra con varios personajes: la Muerte, Daniel, Lucía y la representación de la sociedad encarnada en la Torre.

5.5.1. David

Los diseños *cartoon*, animes y manga japonés han estado presentes en la búsqueda del diseño, se optó por influencias de estos mundos y adaptarlos a un estilo propio para crear un personaje nuevo. Los cómics occidentales han estado tan presentes como el cómic asiático, así que estos fueron los formatos y estilos de contar historias investigados. A la hora de contar la historia se investigó la narrativa del cómic occidental, ya que el *motion comic* tendría un sentido de lectura occidental: (de derecha a izquierda y de arriba y abajo), no como el sentido de lectura oriental (de izquierda a derecha y de arriba a abajo).

Se empezó a diseñar un personaje que tuviera unas proporciones de un personaje manga, con influencia occidental. La idea fue crear un personaje que tuviera las características de una persona normal, tímido y conformista, alto, de pelo negro y con una peca en el ojo derecho.

Se empezaron diseñar diferentes versiones de David, buscando representar la personalidad de una persona tímida y conformista, también fue importante diseñarle una vestimenta adecuada a su personaje, ya que cambiaría a lo largo de la historia. Se diseñó un personaje con el pelo corto negro, con un suéter rojo granate, vaqueros oscuros y botas. Es una persona que terminó los estudios hace años con un trabajo que le permite pagar las facturas y el alquiler. Sin embargo, su vida no le resulta satisfactoria y se ve incapaz de salir de esa rutina.

5.5.2. La Muerte

La muerte se ha representado innumerables veces en el arte y en las historias, en su gran mayoría se ha representado como una parca, con una guadaña. En la historia se representa con una forma humana.

Podríamos considerar que la muerte es un personaje principal, el antagonista de la historia. El diseño para este personaje estaba claro, ya que es una figura negra que en el desenlace se revela como una copia de David, por lo que su diseño no planteó problemas.

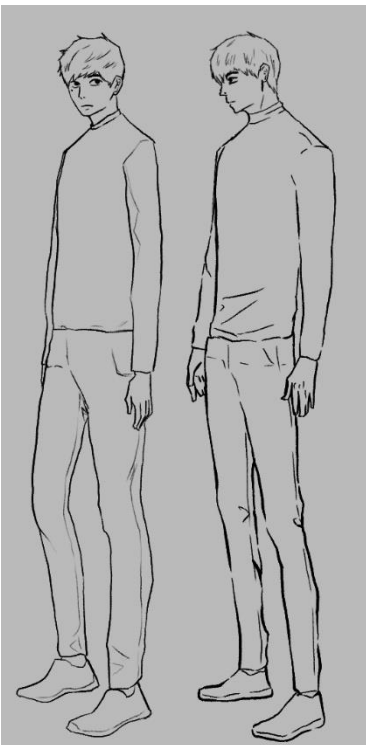


Fig. 39. Concept de David de Camus. 2022. (Anexo)

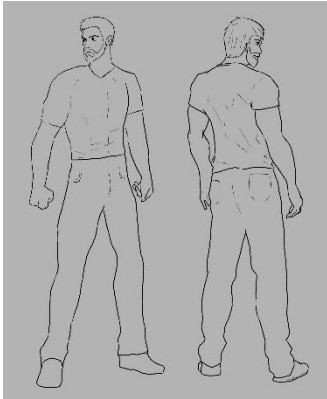


Fig. 40. Concept de Daniel de Camus. 2022. (Anexo)

5.5.3. Daniel

Este personaje se diseñó como un hombre fuerte y preparado para vivir en un mundo postapocalíptico, con una gran preparación mental y física.

Se diseñó a Daniel con una espalda ancha, barba, ojos rasgados, cansados y el pelo corto. Tiene el objetivo de cuidar a su hija, porque es lo único que le queda ya que perdió a su mujer el día del accidente que sumergió al mundo en el agua.

5.5.4. Lucía

Lucía es la hija de Daniel y actualmente tiene 24 años, pero cuando pasó el accidente tenía 12 años. Ha vivido con su padre en un barco pesquero desde que tenía esa edad, y ambos se sumergen en el fondo marino para encontrar provisiones y cazar animales marinos.

Se diseñó a Lucía como una chica esbelta y delgada, pero fuerte, ya que al igual que su padre ha tenido que sobrevivir en ese mundo. Tiene los ojos grandes pero cansados, así como el pelo oscuro con tonos violetas. Es una persona difícil de tratar y dura de carácter, hace mucho que no se relaciona con otras personas que no sean su padre, y ha tenido que aprender a ser fuerte.

En esta historia hay pocos personajes, ya que la acción se concentra en el “viaje” de David y como este cambiaría su forma de ver la vida.

5.5.5. Las multitudes

Este personaje agrupa al conjunto de personas que aparecen a lo largo de la historia, en dos ocasiones: al principio y en la Torre de Babel. Las multitudes representan a la sociedad en sí. Esta representación se hace más notable en la Torre de Babel, donde atosigan al protagonista con sonidos tan estridentes e insoportables que obligan al protagonista a tirarse por el precipicio. Con ello se representa el momento en el que la sociedad presiona a una persona hasta el punto del suicidio.

5.6. ESCENARIOS

La elección de los escenarios evolucionó con la historia. Su importancia obligaba a representar algo interesante, suponer un reto para el protagonista. Al final se decidieron cinco escenarios: el mundo real, un mundo sumergido, un mundo sumido en la oscuridad (a la deriva), la torre de Babel y la catedral blanca. La complejidad de estos escenarios requería de una profunda documentación.

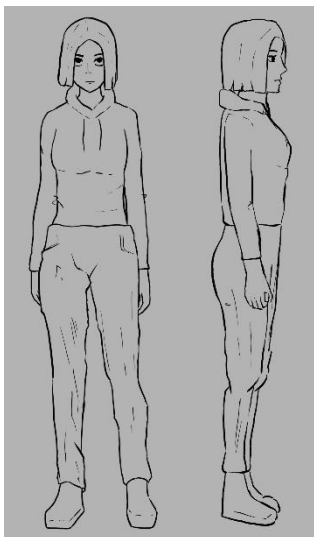


Fig. 41. Concept de Lucía de Camus. 2022. (Anexo)

El mundo sumergido: Este escenario fue el que se tuvo claro desde un principio, es el primer mundo donde aparece David tras ser atropellado. Este mundo nos es ninguna representación bíblica o filosófica, se eligió este mundo para que supusiera un reto para el protagonista, que la historia tuviera un ritmo lento y que se acelerase tras la sucesión de los eventos.

Mundo oscuro: Este mundo se inspiró en el anime de *Sonny boy*, aunque el contexto donde se presenta en esta historia es totalmente diferente. En este mundo hay piezas dibujadas solo a línea, dando a entender que es una zona desdibujada, una zona sin completar, a medias, una zona oscura desde la que solo puede verse una luz intensa.

La torre de Babel: Este escenario sí hace referencia a la misma estructura mencionada en la Biblia, en el libro del Génesis. Según los escritos, los descendientes de Noé, que solo hablaban un idioma, decidieron construir una torre que llegara hasta el cielo para poder estar a la misma altura que Dios. Yahveh, dios de Noé, al observar la edificación, decide castigar su soberbia haciendo que los habitantes de la torre hablaran diferentes idiomas, no se entendieran entre sí y se expandieran por todo el mundo. Se quiere usar esta estructura como metáfora de la sociedad, con las personas organizadas como hormigas para convivir, con una sensación de agobio y tortura.

La catedral blanca: Este es el último mundo planteado en la historia, representación del último paso antes de encontrarse con la muerte, rodeada de niebla. Se quiso representar una zona blanca antes de llegar al cielo.

Cuando se realizaron algunos escenarios como la habitación o el barco en el mar, se usaron una serie de modelos 3d en SketchUp. Esto permitió tener una ayuda a la hora de situar los elementos en la escena. Modificando las opciones de textura, se puede obtener el modelo con solo líneas

5.7. STORYBOARD

A la hora de trabajar el *storyboard* se realizó con el formato destinado a animación, en vez de un cómic, es decir, realizar todo el abocetado por planos. Se trabajó en digital un primer boceto sin tener en cuenta el diseño de los personajes, ya que se empezó a hacerlo antes de saber el diseño final de estos.

Tras tener el primer boceto se hicieron varias observaciones para poder efectuar cambios, tanto en el guion como en el dibujo, de esta forma se pudieron ejecutar los mejores cambios y selecciones de planos. Realizando diferentes ideas de narración en las distintas escenas.

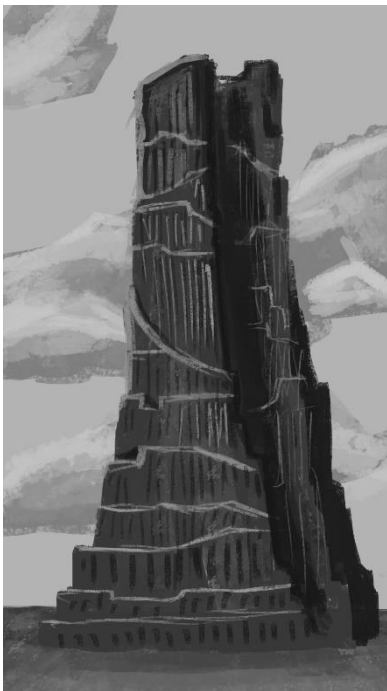


Fig. 42. Concept de la torre de Babel. 2022. (Anexo)

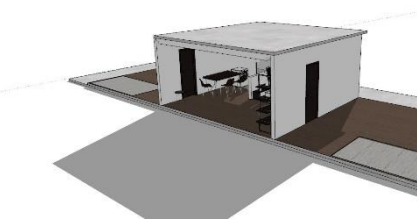


Fig. 43. Captura de la habitación en SketchUp. (Anexo)

Con los planos elegidos se pasó a limpiar y poner en diseño cada uno de ellos. Para algunas escenas puntuales había que llevar a cabo un bocetado de la escena y como transcurriría el movimiento en la escena. Para tener en cada plano una narrativa, composición y los bocadillos de diálogo.

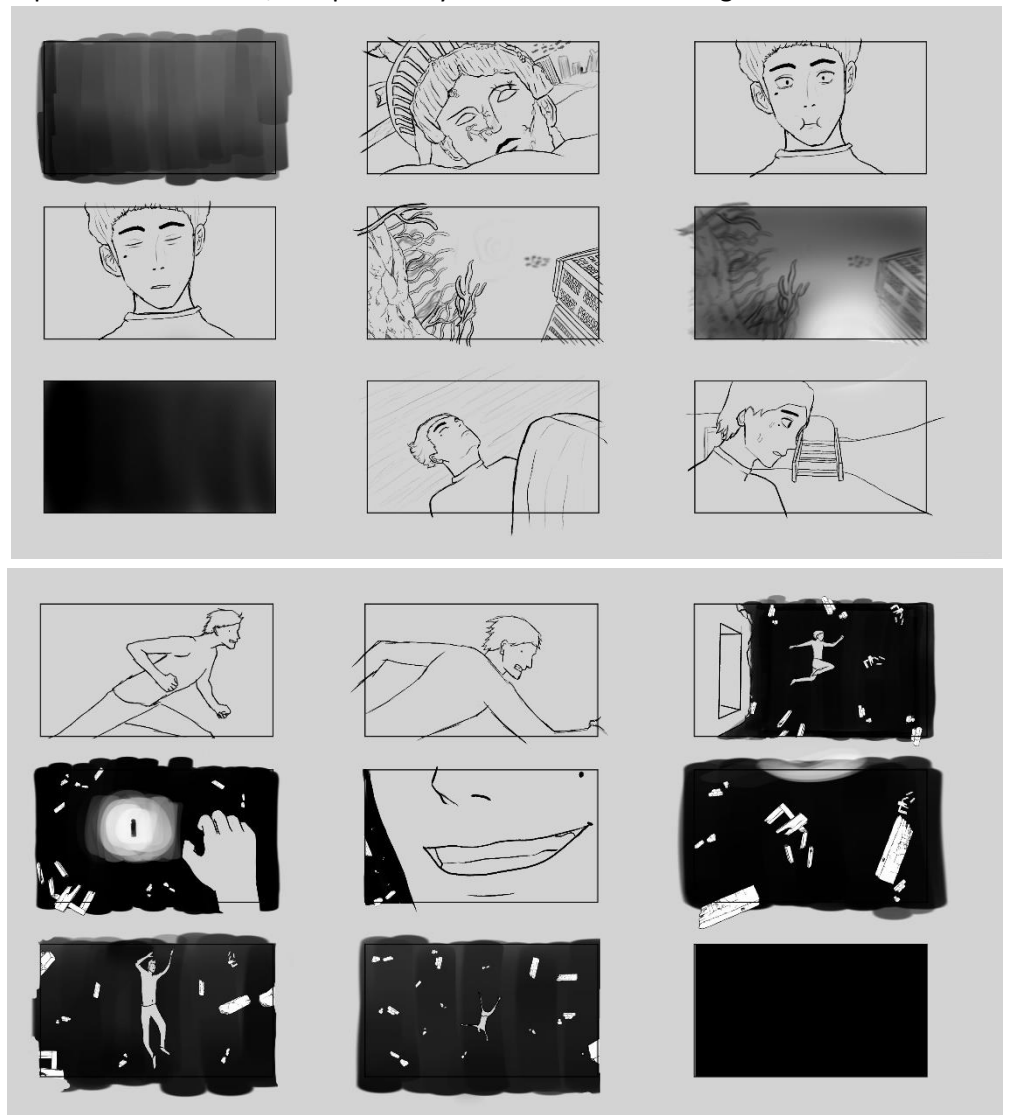


Fig. 44. 2 páginas del storyboard de Camus. 2022 (Anexo)

5.8. SONIDO

Con todo planificado se empezaron las grabaciones, superando las complicaciones propias a la hora de grabar los sonidos de la calle, ya que hubo que superar condiciones meteorológicas adversas y algunos archivos resultaron inservibles. Se realizaron varias tomas en las diferentes localizaciones hasta tener las tomas necesarias.

Para la grabación de los diálogos se realizó la reserva durante una mañana el estudio de grabación de la UPV, en el GREM (Gabinete de Recursos Educativos Multimedia). Al llegar al estudio se hizo una toma de contacto con el técnico, se le planteó la idea y se organizaron los diálogos por pistas de audio, es decir, se grabarían todos los diálogos de un personaje en una pista de audio. Al ser un único narrador quien realizó los distintos personajes, se moduló la voz dependiendo del personaje y después en postproducción se realizaron los cambios de tono.

Con cada personaje se realizaron diferentes grabaciones, de 10 a 12 pistas de cada diálogo con diferentes tonos, actitud o velocidad de habla, para tener suficiente material para la postproducción. Una vez realizadas las pistas de los personajes, se grabaron sonidos para efectos especiales: golpes, gemidos, gritos y sonidos de conversaciones de fondo, para poder añadirlos en la fase de postproducción.

5.9. ACABADO

El proceso de limpieza de los planos fue sencillo a la hora de usarlos de referencia, ya que el trabajo se ha realizado enteramente en digital, por ello no se ha realizado ninguna digitalización. A la hora de limpiar la línea se repasaron los planos en el programa de Clip Studio Paint, con una pluma que simula la plumilla G, esta plumilla es la utilizada por la gran mayoría de dibujantes de manga que realizan sus obras de forma manual.

5.10. COLOR

Al tratarse de un cómic animado, y teniendo de referencia el cómic occidental y el *Manhwa*, esta obra está pensada para tener color.

Dependiendo del mundo donde se encontrase nuestro protagonista se tendría una paleta de color diferente. Así:

El mundo real: Para la primera parte se pensó en usar una paleta en tonos grises y, cuando llegase el final, usar una paleta con colores cálidos y vivos.

Mundo acuático: Se le asignó una paleta de colores azules, pero cuando David llegase a bordo del barco, al ser por la tarde, se utilizaría una paleta cálida por el sol anocheciendo.

La deriva: Este mundo solo tendría color cuando aparece el protagonista y en la habitación flotando, en cambio, lo que forma parte del espacio es blanco y negro, solo a línea.

La Torre de Babel: En este mundo se decidió usar colores marrones y grises, hasta que llega la parte final donde se hace un “*zoom out*” y se observa un espacio blanco donde se encuentra la torre.

La catedral blanca: En estas escenas solo tendría color el personaje de David, ya que todo el escenario es blanco con una niebla que cubre el suelo.

5.11. EDICIÓN

Con las secuencias finales definidas, se realiza la separación de los elementos que se van a animar por capas en Clip Studio Paint o en Adobe Photoshop, aquí se separan por capas formando así la escena completa.

Las escenas que requieran animación se trasladan al Adobe After Effects, donde cada escena se convierte en una composición para realizar la respectiva animación. Para realizar la animación se moverían los parámetros de las capas necesarios dependiendo de lo que requiera la escena: rotación, punto de anclaje, escala o la posición en la escena, y con la creación de puntos clave en estos parámetros se va ajustando el timing que requiera la escena.

Para el montaje final se traspasaron las imágenes y las composiciones animadas al editor de video Adobe Premiere y para el manejo del audio y el color se utilizó DaVinci Resolve. En estos programas se montaron las diferentes escenas y se realizaron los ajustes de timing, color, sincronización con el audio y los cortes en las escenas y transiciones de video en el caso de que la escena lo necesitara.

Con todo el montaje completado y revisado se realizó la exportación final. Una exportación en .mp4 y 16:9.

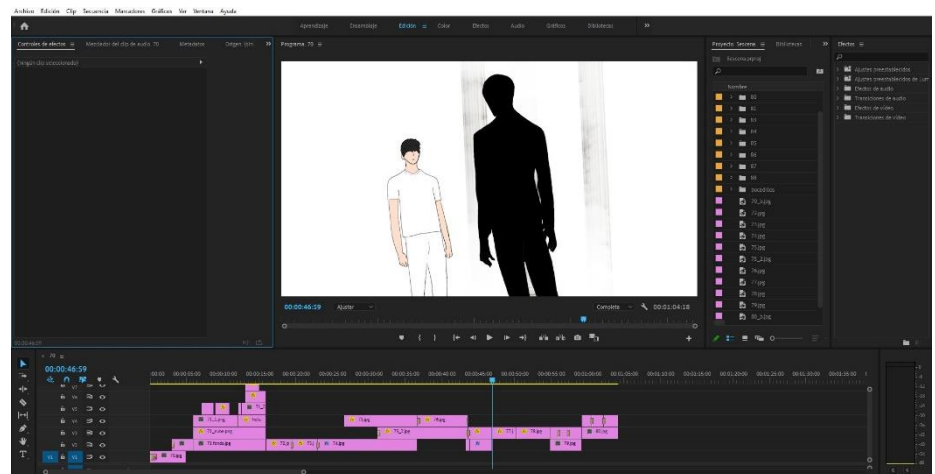
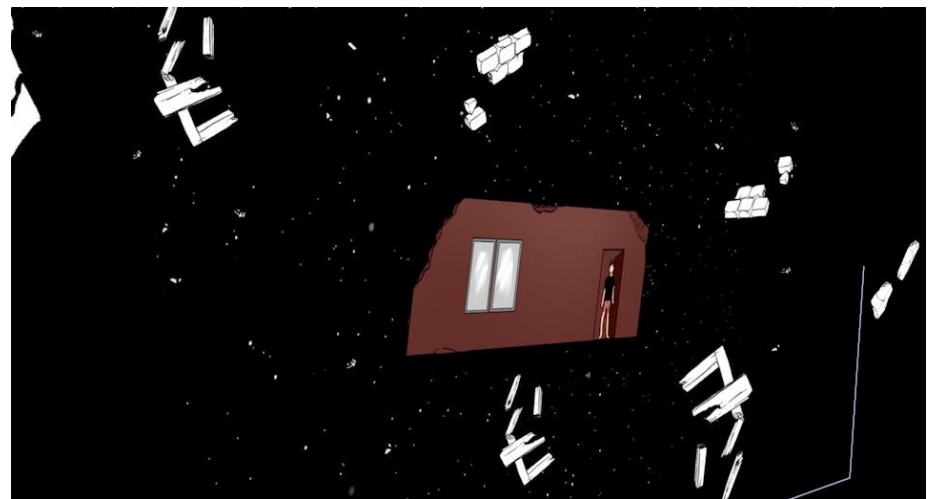
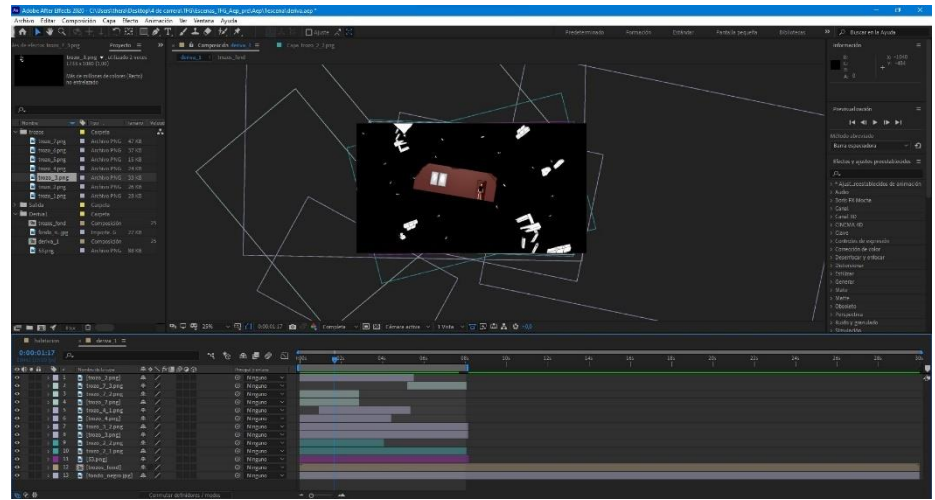


Fig. 45 Capturas de la edición en Premiere.

6. ARTE FINAL

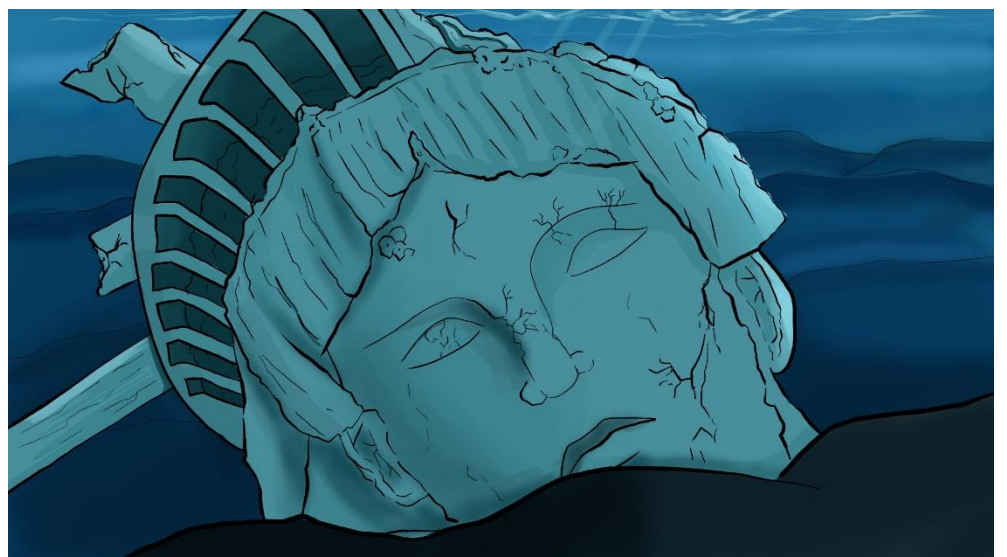
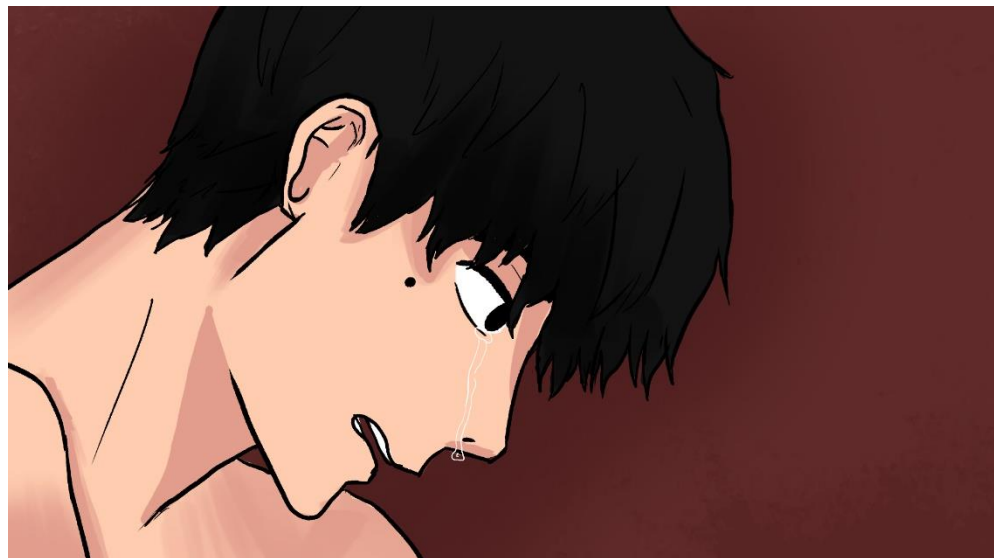


Fig. 46. Escenas extraídas de Camus. 2022 (Anexo)

7. CAMUS

Link YT: https://www.youtube.com/watch?v=J3GH_3gmnZM

Link Vimeo: <https://vimeo.com/730729492>

8. CONCLUSIONES

Tal y como se expuso en los primeros pasos para la elaboración de este TFG, se establecieron unos objetivos tanto principales como secundarios y en este momento final se va a reflexionar acerca de su culminación.

Podemos decir sin ningún género de dudas que se ha podido elaborar un *motion comic* con vistas al mundo profesional, objetivo principal de este trabajo. El alumno cuenta en este momento con un trabajo terminado que cubre el mayor número posible de perspectivas profesionales a las que se puede enfrentar: *concept art*, ilustración, porfolio, cómic y animación. En este trabajo se ha materializado un proyecto que incluye animación, *concept art*, *storyboard* y narrativa visual. Se ha podido trabajar y alcanzar un conocimiento competente para iniciarse en el mundo profesional con una sólida base inicial.

También se ha podido realizar, tal y como así se había pretendido, una historia original a partir de unos conceptos filosóficos y trabajos literarios existentes. Para ello se habían establecido unos objetivos de investigación y reflexión personal que se han alcanzado tanto en el ámbito de la temática como de la técnica empleada. Así, partiendo de lo más general (mitología, magia) se fueron descartando historias y métodos, hasta llegar a la filosofía y temática elegida (Existencialismo, Absurdismo, Albert Camus, suicidio)

Puede decirse que ha sido un trabajo ambicioso no haberse quedado en la reproducción del *motion comic*, sino haber llegado a cerrar, al menos inicialmente, todas las fases de un proyecto como el que se planteado.

Eran objetivos iniciales que se han abordado y conseguido la mejora de las diferentes técnicas aprendidas a lo largo de la carrera, tales como anatomía, perspectiva, construcción de escenarios, narrativa visual, el uso del color, animación y el uso de la profundidad. Estos recursos y técnicas se han aplicado en este trabajo, consiguiendo una buena base desde la cual seguir mejorando.

Finalmente, y a modo de objetivos añadidos y alcanzados con los que no se contaba al principio, cabe señalar la mejora en la toma de decisiones, aspecto fundamental para un autor en este tipo de trabajos. Siempre se ha considerado

imprescindible analizar cada una de las opciones y buscar la óptima, lo cual dilata a menudo el tiempo empleado en la elaboración de los proyectos. Se ha podido mejorar en la toma de decisiones, planificación, cálculo de los tiempos y corrección de posibles desviaciones, aspectos ya introducidos durante los estudios de BBAA y fundamentales en el mundo profesional.

Este proyecto ha servido para ejecutar un análisis profundo del cómic, poder formarse como autor, mejorar en la narrativa, expresión tanto escrita como gráfica y ha permitido crear un proyecto para empezar en el mundo profesional.

9. REFERENCIAS

LIBROS

Camus, A., & Ed, A. (2013). *El Mito De Sisifo* (1.ª ed.). Alianza.

Sturluson, S., & de Castro, L. L. (2000). *Edda Menor* (1.ª ed.). Alianza.

Scott, M. (2007). *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao. Bilbao: Astiberri

Mangas

Asano, I. (2018). *Dead Dead Demon's Dededede Destruction, Volume 1,2,3 (Illustrated ed.)*. Norma Editorial

Asano, I. (2019). *Dead Dead Demon's Dededede Destruction, Volume 4,5,6,7 (Illustrated ed.)*. Norma Editorial

Asano, I. (2020). *Dead Dead Demon's Dededede Destruction, Volume 8 (Illustrated ed.)*. Norma Editorial

Asano, I. (2021). *Dead Dead Demon's Dededede Destruction, Volume 9,10 (Illustrated ed.)*. Norma Editorial

Asano, I. (2019). *Solanin (integral)*. Norma Editorial

Dubu (redice Studio) & C. (2021). *Solo Leveling Vol.1 (Comic)*. Yen Press

Oda. E. (2020). *One piece, Vol.93.93*. Planeta Comic.

PÁGINAS WEB

Britos, M (2020, 7 de Junio). *Origen y evolución del Manhwa*. *Ouroboros World*.

Disponible en: <https://ouroboros.world/manhwa/origen-y-evolucion-del-manhwa>

[Consulta: 10/09/2021]

Ferrer, J. (2021, 29 de octubre). *El cómic valenciano: origen e historia*. Valencia Plaza.

Disponible: <https://valenciaplaza.com/el-comic-valenciano-origen-y-historia>

[Consulta: 07/02/2022]

Historia, C. (2020, 10 de febrero). *Hay quien lo llama historieta otros lo denominan tebeo, pero en todo se conoce como cómic*. CurioSfera Historia.

Disponible en: <https://curiosfera-historia.com/historia-del-comic/>

[Consulta: 23/07/2021]

Hojas, D.G. (2021, 17 noviembre). *Soonny boy – La absurda realidad de la adolescencia*. Hanami Dango.

Disponible en: <https://www.hanamidango.com/sonny-boy-critica/>

[Consulta: 28/12/2021]

Llorente, L. (2022, 11 de enero). *La concepción del absurdo según Albert Camus*. La Mente es Maravillosa.

Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-concepcion-del-absurdo-segun-albert-camus-s/>

[Consulta: 13/02/2022]

Sánchez, E. (2022, 10 mayo). *El mito de Sísifo*. La Mente es Maravillosa

Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/el-mito-de-sisifo/>

[Consulta: 15/05/2022]

Yonseok, J. (2014). *Windbreaker*. Weebtoon

Disponible en: https://www.webtoons.com/en/sports/wind-breaker/list?title_no=372

[Consulta: 14/10/2021]

VIDEOGRAFÍA

BOTTOM OF THE NINTH – Worlds first ANIMATED Graphic Novel. (2012, 19 abril). YouTube.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=QwcC8jpc35A>

[Consulta: 16/01/2022]

La Torre de Babel No es Un Mito, Existió, Descubre el Origen de Las Lenguas. (2017, 27 noviembre), Youtube.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oU1CcNixvUI>
[Consulta: 21/11/2021]

Thor and Loki Blood Brothers: Loki FIN. (2014, 1 febrero). Youtube

Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=ZjR_ct21WfU
[Consulta: 3/07/2021]

Watchmen Motion Comic – Chapter 1 (2012 30 de agosto). YouTube.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mLdqKlj3-A0>
[Consulta: 18/08/2021]

TRABAJOS ACADEMICOS

Aguirre Curiel, JC (2013). *Motion comic: el nuevo soporte del cómic.*
Universitat Politècnica de València.

Disponible en: <http://hdl.handle.net/10251/33705>
[Consulta: 14/10/2021]

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Portada de la Edda Menor	7
Fig. 2. Imagen extraída de los viajes del doctor Syntax. 1809	8
Fig. 3. Portada del comic Yellow kid. 1895	8
Fig. 4. Portada de Tintin en el Congo. 1930	9
Fig. 5. Portada de la primera edición de la revista Domingué. 1915	9
Fig. 6. Página edición 592 de la revista TBO. 1917	9
Fig. 7. Página de Solo Leveling 97. 2020	10
Fig. 8. Portada número 1 de Astroboy. 1952	10
Fig. 9. Portada 43 de la Shonen Jump. 1999	11
Fig. 10. Imagen de un Praxinoscopio.	11
Fig. 11. Imagen del viaje a la Luna. 1902	11
Fig. 12. Imagen de El Apóstol. 1917	11
Fig. 13. Imagen de Las aventuras del príncipe Achmed. 1923	12
Fig. 14. Fotografía de una cámara multiplano hecha por un fanático de la animación. 1972	12
Fig. 15. Portada de la película Toy Story. 1995	12
Fig. 16. Portada de Entender el cómic: El arte invisible. 2007	13
Fig. 17. Imagen extraída del motion comic Watchmen. 2008	13
Fig. 18. Imagen extraída del motion comic Bottom of the Ninth. 2012	13
Fig. 19. Retrato de Albert Camus	14
Fig. 20. Portada del Mito de Sísifo. 1942	15
Fig. 21. Representación de Sísifo por Tiziano. 1549	15
Fig. 22. Retrato de Inio Asano.	17
Fig. 23. Panel extraído de Oyasumi Punpun. 2007	17
Fig. 24. Panel extraído de Reiraku. 2017	18
Fig. 25. Portada del anime Sonny boy. 2021	18
Fig. 26. Frame extraído del capítulo 11 de Sonny Boy. 2021	19
Fig. 27. Frame extraído del capítulo 3 de Sonny Boy. 2021	19
Fig. 28. Portada del motion comic Wachmen 2007	19
Fig. 29. Frame del episodio 1 del motion comic Wachmen 2007	20
Fig. 30. Panel extraído del manhwa Windbreaker. 2007	20
Fig. 31. Panel extraído del manhwa Solo leveling. 2018	21
Fig. 32. Panel extraído del manga Dead demons dededede destruction. 2015	21
Fig. 33. Panel extraído del manga Dr.Stone. 2017	22
Fig. 34. Panel extraído del manga Vinland Saga. 2005	22
Fig. 35. Panel extraído del manga One piece. 1997	23
Fig. 36. Panel extraído del manga One piece. 1997	23
Fig. 37. Frame extraído del anime de Made in abyss. 2017	23
Fig. 38. Representación de la cacería salvaje. Peter Nicolai Alrboi, 1872	24
Fig. 39. Concept de David de Camus. 2022. (Anexo)	27
Fig. 40. Concept de Daniel de Camus. 2022. (Anexo)	28
Fig. 41. Concept de Lucia de Camus. 2022. (Anexo)	28
Fig. 42. Concept de la torre de Babel. 2022. (Anexo)	29
Fig. 43. Captura de la habitación en SketchUp. (Anexo)	29

Fig. 44. 2 páginas del storyboard de Camus. 2022 (Anexo)	30
Fig. 45 Capturas de la edición en Premiere.	33
Fig. 46. Escenas extraídas de Camus. 2022 (Anexo)	34

11. ANEXO

Véase pdf adjunto o consulte el siguiente enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1PWQS_Hi2sdL9D58T3XfIZpYF2Op0yXRU?usp=sharing