

**TFG**

---

**PEDRÍN Y JEREMÍAS**  
**PROYECTO DE CÓMIC SERIADO**

**Presentado por Alejandro Giménez Molina**  
**Tutora: Mamen Chinchilla**  
**Cotutor: David Heras**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2014-2015**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El presente trabajo recoge el proceso de creación del primer capítulo de un cómic seriado titulado *Las interminables aventuras de Pedrín y Jeremías*, que narra las venturas y desventuras de una pareja de personajes en su intento por devolver la normalidad a sus vidas. El cómic se presenta en clave humorística y cada capítulo se plantea como una historieta autoconclusiva pero abierta a la continuación, con el fin de plantear una obra y unos personajes que se puedan desarrollar a lo largo del tiempo sin límites. La intención final del trabajo es conseguir un proyecto sólido con intención de ser presentado a editoriales y conseguir su publicación.

Palabras clave: Cómic, serie, dúo, comedia, humor, aventuras.

## SUMMARY AND KEY WORDS

The following paper gathers the creation process of the first chapter of a comic book arranged in series entitled *Las interminables aventuras de Pedrín y Jeremías* (Pedrín and Jeremías' neverending adventures), which narrates the adventures and misfortunes of two characters in their attempt to restore normalcy to their lives. The comic book is presented in a humorous tone and each chapter is set out as a conclusive short story but open to continuation, in order to settle a piece of work and two characters that can be developed throughout the time without limits. The final objective of this paper is to obtain a solid project aimed to be presented to publishing houses and to achieve its publication

Palabras clave: Comic, serie, couple, comedy, humour, adventures.

## AGRADECIMIENTOS

A mis tutores por haberme ofrecido su ayuda y guía en la realización de este trabajo final de grado.

A Ana Oncina, por su apoyo incondicional durante todo un proceso que ha llegado a convertirse en tortuoso en algunos momentos.

A Ediciones LaCúpula por hacer que este trabajo sea algo más que un proyecto académico y se convierta en una realidad publicable.

A todos los autores que durante el proceso han compartido conmigo experiencias y consejos que me han llenado de fuerza y ánimo para emprender esta tarea, como Miguelanxo Prado.

A Nuria y Aldara por asesorarme y ayudarme cuando lo he necesitado.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>3. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>7</b>
<b>3.1 DEFINICIÓN DE CÓMIC</b>	<b>7</b>
<b>3.2 DESAMBIGUACIÓN DEL TÉRMINO</b>	<b>7</b>
<b>3.3. CONTEXTO EDITORIAL</b>	<b>8</b>
<b>4. METODOLOGÍA</b>	<b>11</b>
<b>4.1. GUIÓN LITERARIO</b>	<b>11</b>
4.1.1. Sinopsis	11
4.1.2. Tema	12
4.1.3. El guión	12
4.1.4. Fragmento del guión	13
4.1.5. Cierre	14
<b>4.2. DISEÑO DE PERSONAJES</b>	<b>14</b>
4.2.1. Referentes estéticos	15
4.2.2. Jeremías	16
4.2.3. Pedrín	17
4.2.4. Color	18
<b>4.3. STORYBOARD</b>	<b>18</b>
4.3.1. Formato del storyboard	18
4.3.2. Coherencia y ritmo	20
<b>4.4. ARTE FINAL</b>	<b>20</b>
4.4.1. Dibujo y entintado	20
4.4.2. Color digital	21
<b>4.5. LA IMPRESIÓN</b>	<b>23</b>
4.5.1. La revista oficial	23
4.5.2. La grapa	23
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>24</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>25</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>26</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo hace referencia al proceso de realización del primer capítulo del cómic *Las interminables aventuras de Pedrín y Jeremías*, de carácter serio e ideado con el fin de publicarse capítulo a capítulo en un formato revista, sin tener límites fijados en lo referente a la conclusión de la obra.

El cómic, que evoca a los clásicos humorísticos de nuestro país como son los de Bruguera así como a los de la tradición franco-belga, narra las peripecias y desventuras de un dúo de personajes antagónicos forzados a convivir en una interminable búsqueda por recuperar la normalidad en sus vidas lejos de las aventuras y sucesos extraordinarios que les impiden reencontrarse con la paz que ofrece una existencia tranquila y sencilla dedicada a lo cotidiano.

El motivo fundamental por el que me he decantado por el cómic como especialización en la carrera es que en él conviven la ilustración y el dibujo con la narrativa literaria, siendo estas dos las ramas artísticas que más me satisfacen. Es por ello que la idea de narrar una historia mediante imágenes creando a su vez unos personajes con el carisma suficiente como para que el público llegue a empatizar con ellos significa para mí la consecución de una meta principal en mi desarrollo como artista, sobretodo teniendo en cuenta que esta es la primera vez que emprendo seriamente un proyecto de estas características.

El objetivo principal de este trabajo ha sido conseguir realizar una propuesta editorial lo suficientemente atractiva como para poder conseguir su publicación por vía de alguna editorial y a su vez realizar un grueso de material gráfico que me permita desarrollar un dossier que pueda servirme para conseguir algún trabajo relacionado con el diseño de personajes o la ilustración. Me alegra poder decir que durante el verano el proyecto ha sido aceptado por ediciones LaCúpula, que publicará este primer capítulo en una revista de carácter semestral junto con obras de otros autores de cómic como Ana Oncina, Antonio Hitos o Cristian Robles entre otros, habiendo por lo tanto cumplido con mi primer objetivo.

Las etapas que seguí en la realización de este proyecto comenzaron con la redacción de la historia y el guión literario, la construcción del story board, el diseño de los personajes, que incluye un largo proceso en la consolidación de un lenguaje gráfico concreto y por último la realización del arte final de las páginas y unas pruebas de impresión, todo ello recogido en un dossier que fue presentado en la editorial.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Mi primer objetivo fue crear un espacio narrativo fundamentado en el protagonismo absoluto de dos personajes carismáticos que me permitiesen desarrollar cualquier tema recurriendo a un mismo universo.

Por otro lado, era importante para mí que el cómic cumpliera con unos mínimos gráficos y narrativos que dotasen a mi trabajo con el aura de profesionalidad que exige una editorial, dado que mis esfuerzos han ido siempre encaminados a que esta obra pudiese ser publicada.

Teniendo en mente estas metas, el proyecto fue tomándose forma a partir de unas primeras ideas muy difusas en sus inicios, que giraban entorno a las andanzas de dos personajes de los cuales solo tenía algunos bocetos y descripciones superficiales.

El primer paso consistió por tanto en la consolidación de la trama en términos generales, es decir, la relación entre los personajes y el leitmotiv de sus aventuras. Es a partir de esta concreción que nacerían las tramas de los tres primeros capítulos, el primero de los cuales constituye el centro de este trabajo final de grado.

Una vez claro el argumento del primer capítulo proseguí con la realización de un guión literario en el cual además de los diálogos se describen a groso modo los entornos y las acciones más relevantes en las interacciones entre los dos personajes.

Hecho esto, pasé a la parte más dura y más interesante quizás de la realización de este trabajo, el diseño de personajes y la elección del estilo gráfico del cómic, uno de los aspectos más importantes si tenemos en cuenta que la historia gira entorno de dos personajes que demandan protagonismo y atención casi absolutos y que pretenden en última instancia enamorar a los lectores con el fin de fidelizarlos. Este proceso duró mucho tiempo he incluyó la realización de numerosos diseños y pruebas de estilo.

Por último, una vez claros todos estos apartados ya me pude centrar en la realización del story y las pruebas de color a las que siguieron la realización del arte final y las pruebas de edición.

## 3. MARCO CONCEPTUAL

### 3.1 DEFINICIÓN DE CÓMIC

Entiendo el cómic como una narración secuencial que emplea imágenes estáticas, como bien define el maestro Will Eisner<sup>1</sup>: “Forma artística y literaria que trata la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea”.

### 3.2 DESAMBIGUACIÓN DEL TÉRMINO

Actualmente sigue existiendo mucha controversia con respecto al empleo del término cómic dentro del ámbito profesional frente a otros como novela gráfica, tebeo o historieta y es a menudo motivo de debate además de una pregunta obligada en casi cualquier entrevista o rueda de prensa en la que intervenga un dibujante o guionista independientemente del estilo o la temática de su obra.

Esto se debe entre otras cosas a que los cómics por lo general siguen siendo un espacio artístico en el que conviven paradigmas muy rígidos con muestras de auténtica experimentación tanto estética como discursiva, haciendo que la variedad de formatos y lenguajes sea inmensa.

Sin embargo, si que es cierto que muchos autores acaban planteando distinciones entre uno y otro término dependiendo de ciertas cuestiones de carácter formal, aunque en ningún caso pasen de una percepción meramente personal. Se podría decir en base a estas posturas que el término cómic serviría como término genérico que englobase al resto mientras que el término novela gráfica serviría para referirse a un cómic de mayor o menor extensión que respondiese a un esquema narrativo tradicional que resolviese una trama de manera conclusiva. En este sentido si quisiésemos plantear un homólogo cinematográfico podríamos decir que se asemeja a los largometrajes. Por otro lado, el término tbo o historieta haría referencia a aquellos cómics de menor extensión y que tradicionalmente se plantean a modo de serie, siendo tal vez su homólogo más justo en lenguaje cinematográfico la serie televisiva. Por último la tira se referiría a un cómic de duración mínima, que discurre generalmente entre 3 y 6 viñetas a modo de gag televisivo.



fig. 1

fig. 1. Will Eisner, 1990. Portada del manual “El comic y el arte secuencial” publicado por Norma Editorial.

1. EISNER, W. *El comic y el arte secuencial*. España, Norma Editorial, 1990, p.7.



fig. 2

Es por ello que a nivel narrativo estas dos formas de plantear el trabajo se noten en el resultado final de la obra, ya que a pesar de que muchas series de cómic acaben articulándose entorno a una trama fundamental que acaba resolviéndose en un último capítulo, el hecho de haber sido escritas capítulo a capítulo sobre la marcha hace que la historia adquiera unos matices distintos a los de una novela gráfica, que se publica de una sola vez con un guión cerrado desde un primer momento. Por lo general, si desconocemos la obra suele identificarse si se trata de la recopilación de un cómic seriado si junto al título añaden el término “integral”, aunque bien es cierto que esto ocurre también en algunos casos en los que se reúnen dos o más novelas gráficas que comparten un universo o personajes comunes.

No obstante, como ya he dicho, resulta muy difícil acotar el término y estandarizarlo debido a los innumerables formatos y la gran cantidad de excepciones que encontramos en el mercado editorial, aunque bien es cierto que con estas pautas podemos formarnos una idea en términos generales que nos ayude a entender las diferencias entre distintos tipos de comics.

### 3.3 CONTEXTO EDITORIAL

Aclarado este punto podemos observar como en los últimos años a proliferado y se ha consolidado en nuestro país el formato que denominamos novela gráfica dentro del mercado, es decir, comics de cierta extensión con una trama cerrada que relatan una historia de principio a fin y que generalmente se publican en un único tomo (exceptuando aquellos casos en que el número de páginas es excesivo).

Esto no es de extrañar si tenemos en cuenta que se ha planteado este género como un tipo de cómic cargado de sensibilidad del que se presuponen habitualmente tramas con mayor profundidad que la de las historietas, que suelen verse actualmente como un tipo de cómic vacío de carga y dedicado al ocio, la acción o el humor, siendo este es un punto de partida totalmente equivocado que es más bien fruto de la publicidad y la crítica mal interpretada.

Si echamos la vista atrás descubriremos que las primeras muestras de cómic nacieron bajo el formato de la tira y la historieta. Y es dentro de este formato donde aparecen los primeros ejemplos de genialidad narrativa y gráfica que han dado pie a planteamientos posteriores dentro de los cuales no solo ha habido cabida para el humor inofensivo y la acción sino también para la crítica ácida, la autoexploración o el drama entre otros.

fig. 2. Peter Bagge, 2007. Portada de la edición integral de “Odio” publicado por Ediciones LaCúpula.





fig. 3

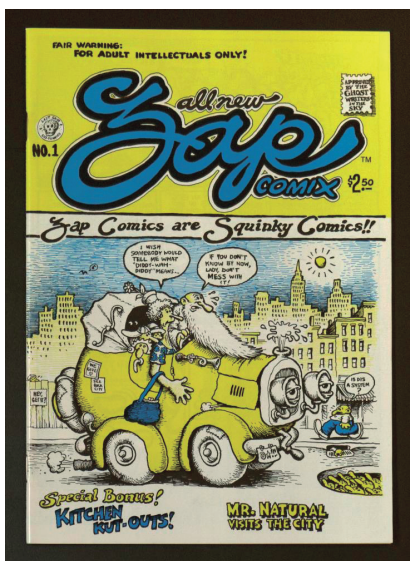


fig. 4

fig. 3. Le Journal de Spirou, 1942. Portada del nº15 de la revista que incluye una historieta de Spirou.

fig. 4. Robert Crumb, Zap comix, 1968. Portada del primer número de la revista.

La revista Tintin o Le Journal de Spirou que sí comenzaron con un carácter dócil y podríamos decir que casi pedagógico en sus tiras e historietas dirigidas a un público infantil en los años 50, no tardarían en eclosionar a finales de esta década dando pie a nuevos autores que de forma casi involuntaria comenzaron a plantear las historietas como un vehículo para el entretenimiento pero también para satisfacer sus necesidades expresivas, desde un punto de vista estético e ideológico.

Es durante la década de los 60' que autores como Jean Giraud, conocido posteriormente como Moebius, o Goscinny y Uderzo dieron vida a algunos de los personajes que hoy seguimos leyendo en calidad de clásicos como *Asterix y Obélix* o *Lieutenant Blueberry*. Hablamos claro está del marco editorial europeo, ya que en EEUU, los superheroes supusieron el centro de su universo editorial durante esta década.

Sin embargo, es precisamente a finales de esta década cuando realmente se genera el verdadero despertar de la historieta como medio de expresión con la irrupción del Underground estadounidense y lo que se conoce como "L'Age adulte de la bande dessinée" (la edad adulta del cómic) que reflejaría el nuevo paradigma del cómic en Europa. Un espacio en el cual la historieta dirigida al público adulto terminaría por robustecerse con la aparición de publicaciones como el ya clásico Zap comix de Robert Crumb, probablemente el padre indiscutible del underground, que sentaría cátedra para autores posteriores muy vinculados con él como Petter Bagge dentro de su propio país y en otros como el nuestro, sobretodo a mediados de los setenta, como se puede apreciar en algunos de los primeros trabajos de Max, tales como *Las aventuras de Gustavo*.

Se podría decir que el mundo del cómic circuló en esta dirección hasta finales de los 80 y principios de los 90 cuando la aparición de las novelas gráficas empezó a crecer al mismo tiempo que los cómics tipo historieta empezaron a desaparecer junto a las revistas que los publicaban. Esto no solo supuso la desaparición de las revistas de cómics que hoy son prácticamente inexistentes fuera del ámbito del fanzine y la autoedición, sino que también supuso la desaparición de un formato de tebeos basados en el protagonismo de uno o dos personajes carismáticos que se enfrentaban juntos a aventuras de todo tipo, de los cuales solo sobrevivieron los que por fama y antigüedad pudieron seguir adelante mientras se hacía cada vez más improbable que un nuevo cómic de estas características pudiera surgir entre la avalancha de novelas gráficas y cómics de superheroes.



fig. 5

Así pues, personajes como Spirou y Fantasio, Mortadelo y Filemón, Astérix y Obelix, Gastón, Peter Pank, Tintin, Mr. Natural, Buddy, El gato Fritz o Los fabulosos Freaks Brothers entre muchos otros no han tenido prácticamente descendencia en nuestros días dentro del mundo editorial.

Cualquiera podría pensar que se trata de un género que tal vez ya haya dado de sí todo lo que podía y que por tanto resulta arriesgado comercialmente o sencillamente poco atractivo para el público si no fuese porque dicho paradigma está más de moda que nunca dentro de la animación, en la cual parejas carismáticas como Finn y Jake de *Hora de Aventuras*, Mordecai y Rigby de *Historias corrientes* y Gumball y Darwin de *Los Mundos de Gumball* se han convertido en los líderes indiscutibles de audiencia en este tipo de programación, abarcando un público muy amplio que va desde los más pequeños a auténticos fanáticos adultos.

Es más, incluso dentro de la historia reciente del cómic existen, aunque sean muy pocos, ejemplos de este tipo de tebeos que han cosechado gran éxito en ventas y críticas como *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista* de Max o *Las aventuras de Croqueta y Empanadilla* de Ana Oncina que ya ha publicado 3 tomos en solo un año con las andanzas de estos simpáticos personajes cosechando un éxito indiscutible con cada uno de ellos.

Desde esta perspectiva y dado que es un formato con el que me siento muy cómodo, he pensado que este tipo de historias son la forma idónea para introducirme en el mercado del cómic en un momento en el que creo que puede tener cabida la reaparición de este tipo de personajes y el formato revista como modo de publicación.

fig. 5. Fanart de Historias corrientes.

fig. 6. Ana Oncina, 2015. Ilustración para la edición francesa de Croqueta y Empanadilla.

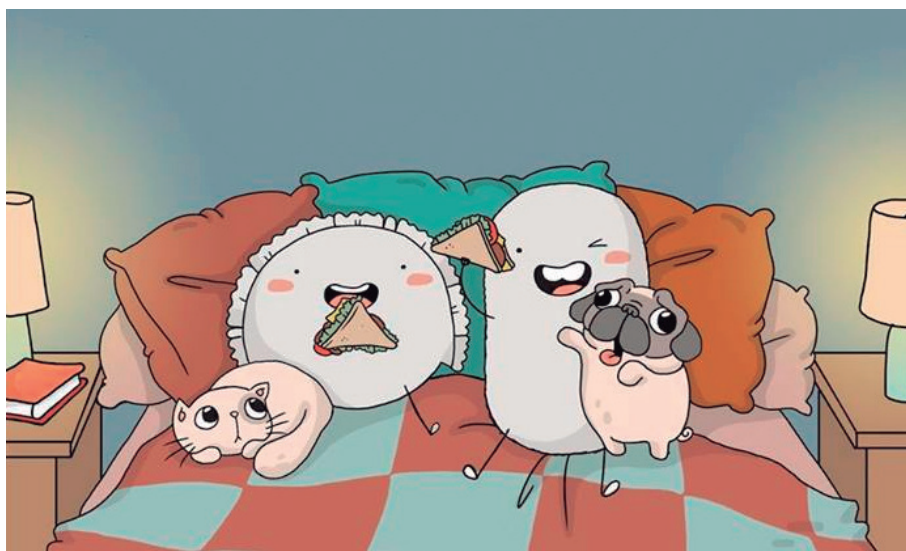


fig. 6

Parece creíble no solo por el contexto del mercado editorial más conservador, sino también por la paulatina sofisticación de los fanzines y la autoedición en general, así como por la proliferación de sellos de carácter independiente, generalmente más abiertos a otros tipos de formato menos mainstream, que han ido preparando al público para un tipo de publicaciones que se alejan de las fórmulas habituales en los entornos de venta más comerciales y que parecen aspirar a la resurrección de los planteamientos editoriales que surgieron a finales de los 60'.

## 4. METODOLOGÍA

### 4.1 GUIÓN LITERARIO

#### 4.1.1. Sinopsis

Pedrín va camino del bosque para reparar el retrete de una mujer que lo ha contratado con tales intenciones cuando es sorprendido por Jeremías, que sigue el mismo camino. Al enterarse Jeremías de la dirección a la que se dirige Pedrín, le advierte sobre una maldición que pesa sobre el lugar, donde el espíritu de un péfico bandido acecha a los incautos con intención de robarles el cuerpo, lo que sume a Pedrín en una profunda preocupación que irá creciendo a medida que se aproxime a su destino en las entrañas del bosque.



fig. 7. Primera ilustración de Pedrín y Jeremías pensada como lámina promocional.

fig. 7

fig. 8. Interpretación de los personajes de Pedro y el Lobo por Miguelanxo Prado.



fig. 8

#### 4.1.2. Tema

En este capítulo, además de presentar a los personajes y plantear un pequeño acercamiento a sus perfiles personales y su relación, se oculta un segundo tema que gira entorno al engaño, la verdad y las consecuencias de la inconsciencia en una especie de replanteamiento retorcido del cuento de Pedro y el Lobo. En este caso las mentiras de Jeremías, que pretende divertirse a costa del pobre Pedrín, se harán realidad sin pretenderlo convirtiéndolos a ellos mismos en los espectros del bosque que el propio Jeremías había inventado con maliciosas intenciones.

#### 4.1.3. El guión

La realización del guión es una de las partes más importantes en la producción de un cómic, sobretodo si como en mi caso la trama se articula fundamentalmente a través de los diálogos, que tienen un peso sencillamente irremplazable en el desarrollo de la historia.

Por esta razón, el guión está escrito describiendo muy brevemente algunas interacciones entre los personajes que son especialmente relevantes, mientras que apenas se hace hincapié en los escenarios, que pasan a un tercer plano y se centran los esfuerzos en los diálogos, que pretenden ser frescos, muy orgánicos y sobretodo naturales y nada forzados como se puede observar en estas dos primeras páginas que he incluido como ejemplo del formato.

#### 4.1.4. Fragmento de guión

##### Página 1

**ESCENA:** Pedrín pasea tranquilamente silbando una canción por un paisaje de apariencia árida cuando es sorprendido por una voz que le llama desde fuera del marco.

**JEREMÍAS:** “¡HOMBRE, PERO SI ES EL PEQUEÑO PEDRÍN!”

**PEDRÍN:** “¡Joder, eres tu Jeremías! Me has dado un susto de campeonato...”

**JEREMÍAS:** “¡Ja,ja,ja! Tendrías que haber visto el brinco que has pegado”

##### Página 2

**JEREMÍAS:** “Y dime Pedrín ¿qué se te ha perdido a tí por estos lares?”

**PEDRÍN:** “Nada importante, la mujer que vive en el interior del bosque me ha contratado para un par de chapucillas y...”

**JEREMÍAS:** **(Con sobresalto)** “¿¡ EN EL BOSQUE!?! ¡Dios santo Pedrín, no sabía que fueses tan valiente y osado!”

**PEDRÍN:** **(Confuso)** “¿Có-Cómo?”

**JEREMÍAS:** **(Alejándose)** “Vaya, vaya, todo un temerario, quién lo iba a decir...Mucha suerte Pedrín, mucha suerte...”

**PEDRÍN:** “¿Qué? ¡Eh, oye Jeremías! ¿Qué-qué quieres decir con eso?”

#### 4.1.5. Cierre

Dentro de la estructura narrativa del primer capítulo, que sigue básicamente la fórmula clásica de presentación, nudo y desenlace, es especialmente importante el final, ya que el hecho de tener que dejar la trama abierta a un próximo capítulo que resulte interesante para el lector, requiere de un gag potente y sorprendente que deje abierta la trama pero que a su vez sea lo suficientemente contundente como para poder cerrar la historieta.

Para conseguirlo en este inicio a la serie he recurrido a un final que deja en vilo al lector, que no puede imaginarse como diablos harán frente los protagonistas al desenlace sufrido. La cosa está en que tras haber martirizado a Pedrín con sus escabrosos relatos sobre el bosque, Jeremías le acechará con la intención de asustarlo al pillarlo desprevenido y claramente nervioso. El plan le resulta fácil dados los antecedentes, sin embargo, el susto es tal que el alma de Pedrín abandonará su cuerpo, provocando la misma reacción en su malintencionado compañero, quedando los dos como formas espectrales en mitad del bosque sin posibilidad de volver a sus cuerpos de carne y hueso.

## 4.2 DISEÑO DE PERSONAJES

Este ha sido probablemente el proceso más enriquecedor a nivel personal pero también el más costoso por diversos motivos. Para empezar porque al no estar acostumbrado a trabajar en viñetas y sentirme por lo general más cómodo con formatos más libres como son los que ofrece la ilustración, el tener que adaptarme a dibujar en recuadros de pequeño tamaño ha supuesto para mi una búsqueda muy fatigosa para encontrar un acabado estético que fuese práctico para realizar un proyecto de estas características. Y por otro lado, porque el hecho de haber encontrado una solución gráfica útil para este proceso de trabajo no ha sido suficiente para encontrar una personalidad en la estética de los personajes que identificase como propia desde un primer momento y he tenido que hacer muchas pruebas para alcanzar ese lenguaje gráfico personal, con el que realmente me siento identificado.

He recurrido durante todo este proceso a diversos referentes que me han ayudado a encontrar soluciones prácticas a diversas complicaciones que me planteaba el cómic en su ejecución y que después de mucho trabajo me han facilitado el encontrarme a mí mismo como autor.

#### 4.2.1. Referentes estéticos



fig. 9

Desde un principio tuve claro que debido a la temática, me interesaba un estilo cercano a clásicos como Asterix y Obelix o el Spirou de Franquin, ya que son personajes y autores con los que me siento muy identificado en ciertos aspectos. No obstante, su estilo, de apariencia sencilla pero en realidad de profunda complejidad, se alejaba de mis aspiraciones como autor, que siempre se han dirigido más hacia el control de la síntesis de las formas mediante el uso de una línea potente y muy orgánica, rotunda y elegante al mismo tiempo.

Es por ello que mi máximo referente estético lo encontré en la obra de Max, del que soy fan incondicional desde hace mucho tiempo, así como de su “maestro” Yves Chaland y su heredero, Olivier Schwartz, tres grandes nombres del mundo del cómic que han supuesto un ejemplo a seguir en la construcción de esta primera obra como autor de cómic.

Teniéndolos como base, comencé a experimentar tratando de conseguir alejarme de ellos lo más posible sin renunciar al común denominador que los une, el uso de una línea clara pero gruesa, que tiende a sintetizar la información sin exagerar demasiado.

De este modo fui perfeccionando el trazo y las facciones hasta que el resultado me satisfizo y los dos personajes adquirieron la coherencia suficiente para convivir en un mismo entorno narrativo.



fig. 9. Olivier Schwartz, Ilustración de Spirou para el cómic La femme Leopard.

fig. 10. Max, 2006. Fragmento de Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el superrealista.

fig. 10

#### 4.2.2. Jeremías



fig. 11

Jeremías fue el primer personaje que aborde, ya que mentalmente lo tenía más claro. Para mí era evidente que su aspecto debía identificarlo rápidamente con su profesión, la de leñador, así que aposte rápidamente por el mono, las botas, el gorro y una tupida barba, que le conferían mucha personalidad. Desgraciadamente, aunque estéticamente me gustase, tuve que desechar los primeros diseños, ya que como he explicado anteriormente, el nivel de complejidad y construcción hacían muy engorrosa su inclusión en una historieta, quedando probablemente mejor como diseño de personajes para una serie de animación o un videojuego, pero en definitiva no para un cómic. Este primer traspies, fue el que me conduciría a plantearme una solución más cercana a los autores antes mencionados, que me ayudarían a replantearme el estilo que finalmente tendrían mis creaciones.

Así pues, el diseño de Jeremías fue acercándose más a las formas circulares, abandonando el diseño original, que en principio era más delgado, por el de un hombretón grueso y grandullón. Facialmente también simplifiqué los rasgos aunque se mantuvieron en gran parte.

El personaje de Jeremías, aunque no acaba de ser una horrible persona, puede parecer ruín y egoísta, y así es, aunque no de una manera salvaje y exagerada. En ese sentido representa bien un perfil personal bastante típico dentro de los estereotipos del cómic o la literatura, que zigzaguea entre el bien y el mal sin llegar a decantarse por ninguno de los dos extremos.

A diferencia de otros personajes similares físicamente, Jeremías no es tonto ni alelado, al contrario, en ciertos aspectos es un tipo bastante espabilado y que finge de maravilla. En ese sentido probablemente sea un personaje bastante más complejo que Pedrín.



fig. 11. Diseño definitivo de Jeremías coloreado a mano usando rotuladores.

fig. 12. Primeros prototipos del diseño de Jeremías.

fig. 12



### 4.2.3. Pedrín



fig. 13

Pedrín, supongo que por ser precisamente el segundo diseño que abordé, es de los dos personajes quien estéticamente mejor resuelto está, si tenemos en cuenta el carisma y la personalidad del diseño frente al de Jeremías, que probablemente es más arquetípico.

Puede que esto se deba en parte a que nunca estuve seguro de como debía ser Pedrín en lo que se refiere a su aspecto. Evidentemente, en cuestión de personalidad, Pedrín debía personificar la honradez y la justicia (aunque como en el caso de Jeremías tampoco de forma extrema). Además se trata de un personaje con mayor iniciativa y sencillo pero astuto y era esencial que su apariencia lo anticipase, ya que como dice Flora Davis<sup>2</sup>: “La parte visible de un mensaje es tan importante como la audible”.

Parecía evidente que hacerlo bajito era lo que correspondía al personaje, sobretodo si tenemos en cuenta que el nombre que me sugería la historia siempre fue el diminutivo de Pedro. El hecho de que un personaje pequeñín se enfrente contra enormes adversidades posee una carga poética, a menudo usada en el cómic, que parecía idonea para reflejar el carácter del personaje.

Diseñarlo por todo ello resulto más complejo que el caso anterior, y tras un primer planteamiento en el cual Pedrín aparecía un personaje pequeñín pero con poca personalidad, el monigote fue agrandando y achatando su cabeza, dejando caer los pantalones hasta que las piernas fuesen casi inapreciables y estirando sus brazos para potenciar la apariencia de tapón hasta que conseguí alcanzar el resultado final que se observa en las fotos.



fig. 14

fig.13. Primeros bocetos e ideas del personaje Pedrín.

fig. 14. Antes y después de Pedrín coloreado a mano con rotuladores.

2. DAVIS, F. *Comunicación no verbal*. España, Alianza Editorial, 1987, p.16.

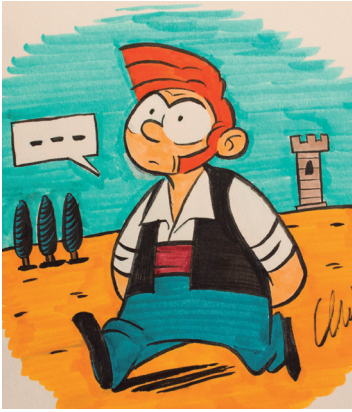


fig. 15

#### 4.2.4. Color

En un principio la idea del color no acababa de estar clara. Habitualmente suelo recurrir a una primera capa de colores planos y luego, mediante la superposición de una capa de gris claro con la opción multiplicar de photoshop añadido sombra, creando una mayor volumetría mediante la creación de semitonos más oscuros. Pero en este caso, después de algunas pruebas y haberlo meditado, llegué a la conclusión de que la sencillez del dibujo y el grosor del trazo demandaban más bien tintas planas para lo general y un uso de las sombras únicamente en escenas de especial dramatismo.

### 4.3 STORY BOARD

#### 4.3.1. Formato del story

Dibujé el storyboard en thumbnails (pequeñas simulaciones de página) sencillos y rápidos. Esto me permitió tener pronto una visión completa de la narrativa de la historia, comprobando si funcionaba y cuánto se extendía.

En esta fase decidí el ritmo, la cantidad de viñetas y su forma y los planos que iba a utilizar. Tras varias pruebas decidí que dividiría la página en tres franjas con un máximo de dos viñetas por franja, dado que de otra manera una vez impreso las imágenes podrían quedar muy pequeñas, dificultando la lectura.

De este modo el cómic ya estaba claro antes de comenzar a dibujar el arte final, que no obstante sufrió algunos cambios como consecuencia de los problemas que pudieron surgir a lo largo del proceso final.

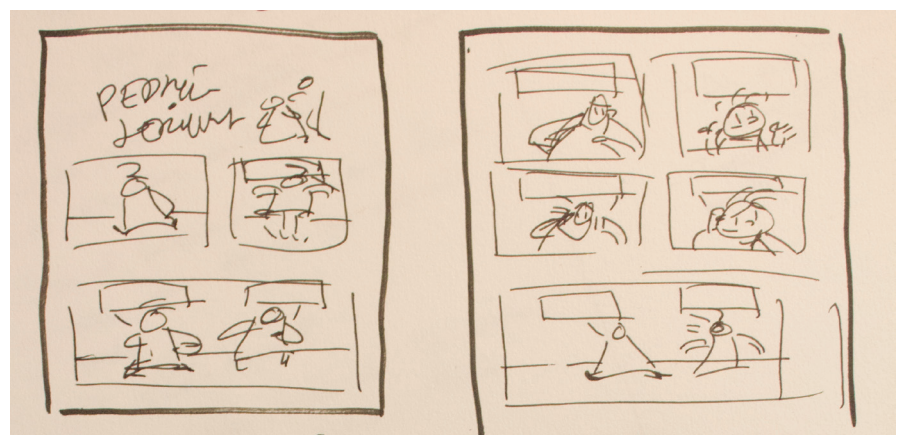


fig. 15. Pruebas de color.

fig. 16. Story board en formato thumbnails de las 2 primeras páginas de la historieta.

fig. 16

En la primera hoja del story además realicé unas pruebas de color a mano usando rotuladores copic con la intención de formarme un idea más clara sobre el posible acabado final, ya que es precisamente esta prueba de color la que utilizaría como referencia para aplicar el color durante el último proceso de la artefinalización.

Además durante este proceso se revisaron algunos textos del guión literario que debido a su extensión o a algún cambio motivado por cuestiones gráficas hacia molesta la lectura o la ejecución del cómic, ya que a veces pecaban de ser demasiado extensos y no parecía apropiado añadir más viñetas de lo estrictamente necesario en la historieta.



fig. 17. Story board con pruebas de color de la primera página de la historieta.

fig. 17

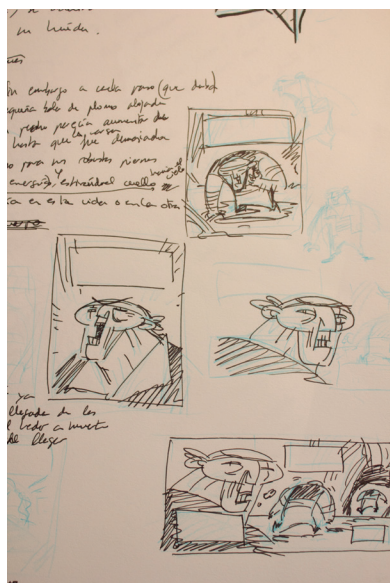


fig. 18

### 4.3.2. Coherencia y ritmo

Durante este proceso como ya adelanté en el apartado anterior, el guión literario sufrió unos cambios para que una vez en compañía de las imágenes todo mantuviese la coherencia y el ritmo apropiados.

Entre estos detalles tuve especial cuidado en todos aquellos que ayudan a hacer más intensa y eficaz la narrativa, como puede ser un reparto equitativo del diálogo a lo largo de las páginas y la focalización de la tensión narrativa al final de las páginas derechas, para generar incertidumbre justo antes del cambio de página.

Además de esto, el hecho de ser un poco cuidadoso con el story me facilitó mucho entender de antemano como debía trabajar las dimensiones de los dibujos en cada viñeta antes de plantearme los encuadres con más detalle.

## 4.4 EL ARTE FINAL

### 4.4.1. Dibujo y entintado

En esta parte del proceso me decanté por realizar los originales en un formato A3 por dos motivos. En primer lugar porque me permitía trabajar cómodamente con trazos gruesos y a la vez permitirme el lujo de centrarme en detalles si era necesario. Y en segundo lugar pensando en el valor de cada página a nivel expositivo, ya que acostumbrado a asistir a exposiciones de originales siempre he tenido claro que los formatos grandes resultan por lo general más impactantes.

Medí cuidadosamente las viñetas y establecí una serie de distancias y marcas que me ayudaron a mantener cierta armonía matemática a lo largo de las viñetas, ya que consideré que un estilo de dibujo como el que estaba utilizando funcionaba mejor de esta manera. De este modo los bocadillos por lo general se encuentran a la misma distancia de los bordes en todas las viñetas al igual que ocurre con el horizonte en todas aquellos espacios en los que se repite algún tipo de plano y es que como apunta Eisner<sup>3</sup>: "En una viñeta nada debe ser accidental ni debido a un descuido".

Una vez marcadas todas estas guías dibujé los originales con minas azules, ya que al escanear las páginas y pasarlas a formato digital resulta especialmente fácil eliminar los rastros de lápiz cuando son de este color.

fig. 18. Apuntes, pruebas y rectificaciones en la realización del story.

3. EISNER, W. *El comic y el arte secuencial*. España, Norma Editorial, 1990, p.153.

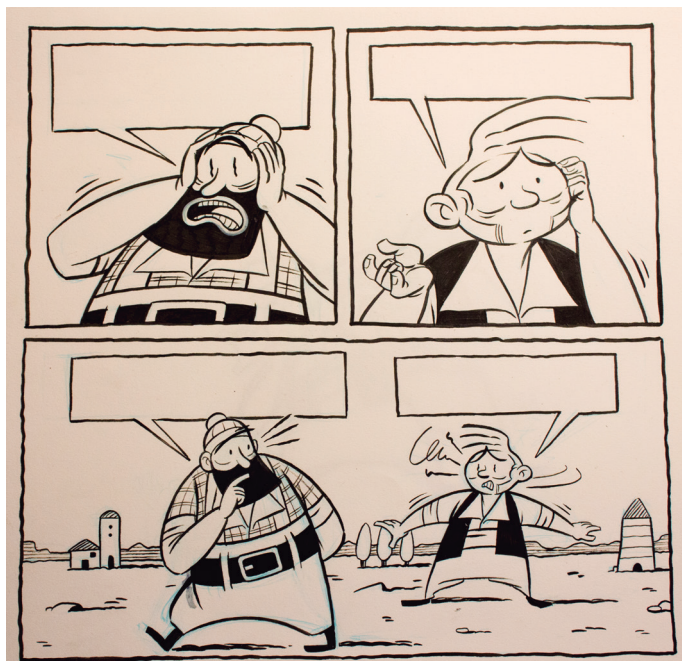


fig. 19

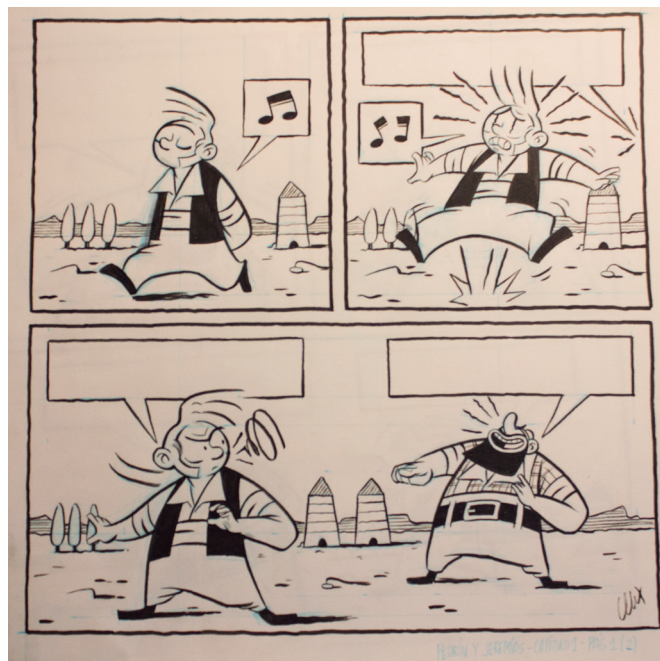


fig. 20

Para la tinta usé un rotulador especializado que emula la punta de pincel estilo pentel pero manteniendo la dureza de una rotulador convencional en la punta. Esto me permitió realizar un entintado que destaca por el carácter orgánico de la línea, que fluye entre distintas medidas de grosor según lo requiere el trazo.

Como no estaba acostumbrado a este tipo de herramientas fue necesario dedicarle mucho tiempo y práctica para dominarlo, ya que este tipo de puntas plantean la dificultad añadida de la extrema sensibilidad que exigen en su uso si se pretende conseguir un acabado limpio. A pesar de que a estas alturas he conseguido tener un dominio bastante aceptable si que fue necesario el uso de un rotulador blanco a modo de corrector en algunos casos. En lo relativo a la edición digital, los cambios realizados sobre la tinta original fueron prácticamente inexistentes.

#### 4.4.2. Color digital

Hasta este momento todo el trabajo durante la producción del cómic fue manual. No obstante a partir de aquí, todo lo posterior fue trabajo digital hecho mediante adobe photoshop.

Para ello se escanearon las imágenes a color con una resolución de 600pp para conseguir la mayor cantidad de detalle posible y dividiendo las páginas en dos partes dada las grandes dimensiones de las hojas. Después el lápiz de color azul se elimina mediante la supresión de los canales correspondientes y se compone el original completo juntando los fragmentos escaneados.

fig. 19. Fragmento de los originales de la página 2 de la historieta.

fig. 20. Fragmento de los originales de la página 1 de la historieta.

Una vez tuve la hoja en perfecto blanco y negro, limpia y sin la suciedad que pudiera haberse producido por los restos de lápiz o goma se procede a colorear las viñetas usando la función multiplicar del photoshop. Como ya expliqué anteriormente coloreé el cómic usando tintas planas al estilo de los viejos comics de línea clara.

El resultado es un acabado limpio y claro, que aprovecha al máximo los recursos de una paleta reducida que a pesar de resultar monotonos e incluso demasiado artificiales en el ordenador ganarán considerablemente una vez hayan sido impresos en un buen papel con textura, cosa que probablemente haga que los colores se apaguen un poco, por lo que durante el coloreado digital recurrí a colores ligeramente chillones y saturados con el fin de que la impresión reduzca su intensidad hasta alcanzar unos tonos que sean agradables a la lectura y hagan justicia a los originales.



fig. 21. Arte final de la primera página.

fig. 21

## 4.5 LA IMPRESIÓN

### 4.5.1. *La Revista oficial*

Debido a la aceptación del proyecto por Ediciones LaCúpula, la impresión y el formato del cómic están sujetas a las exigencias de la editorial, que por motivos de producción ha querido que la revista tenga unas dimensiones por página de 16'3 x 22'6cm a las que tras aplicar unos márgenes se reduce a 13'3 x 19,3 cm, formato al que he adaptado el cómic para que encaje a la perfección sin demasiadas complicaciones.

Se trata de un formato asequible y muy cómodo, de proporciones muy similares a las de otras publicaciones de la editorial como es el caso de *El condón asesino*, de Ralf Konig, que posee unas medidas casi idénticas. La edición será en rústica, dado que se trata de una publicación tipo revista dirigida a librerías especializadas y grandes superficies como la Fnac.

En principio, dado que la fecha límite que tenemos los autores para la entrega de las historietas, que no deben exceder las 20 páginas por autor, es para finales de septiembre de este año 2015, suponemos que la publicación de los primeros ejemplares de la revista, cuyo nombre aún está por decidir, será para principios del próximo año, con intención de sacar un nuevo número cada seis meses.

### 4.5.1. *La Grapa*

Con motivo de la presentación del TFG, he decidido realizar una grapa con parte del trabajo hecho hasta el momento a modo de muestra no oficial de lo que contendrá la revista por mi parte.

He elegido la grapa debido a la corta duración del capítulo, que no obstante se ve engordado por la inclusión de bocetos y diseños de los personajes con el fin de transmitir mejor cuales han sido los pasos de los que se ha compuesto la realización de este cómic.

Quedando así, un curioso recopilatorio de material artístico que de funcionar bien el cómic y la revista puede tener en el futuro cierto interés para algunos lectores, así como para todo aquel que tenga curiosidad por entender mejor cuales son los detalles en la producción de una historieta de estas características desde un punto de vista didáctico y fundamentado en la documentación del proceso gráfico.

## 5. CONCLUSIONES

Dado que mi objetivo principal era conseguir un producto lo suficientemente contundente y profesional como para poder conseguir suscitar el interés de alguna editorial en publicarlo y durante el verano se ha consolidado la propuesta inicial que Ediciones LaCúpula me ofreció, estoy muy satisfecho con todo el esfuerzo, las ganas y la ilusión depositados en el proyecto, sobretudo teniendo en cuenta las dificultades que plantea el mundo editorial a la hora de comenzar una andadura en el ámbito profesional de la historieta. Creo sin duda que he tenido mucha suerte al contar con esta oportunidad, no solo por el hecho de publicar en si, sino también por hacerlo con una editorial como LaCúpula, en un formato tan especial y tan atípico hoy en día como es la revista dedicada al cómic y en compañía de otros autores de indiscutible talento y reconocimiento en la actualidad, lo que constituye para mi un gran honor y por qué no decirlo, cierto motivo de tensión al ver mi trabajo rodeado de tantas obras de la máxima calidad.

Durante el proceso de elaboración del cómic he tenido que enfrentarme a innumerables complicaciones, que en ciertos momentos han conseguido hacer que me derrumbase por la frustración, debido al alto grado de implicación y esfuerzo que exige la realización de un tebeo, sobretudo si se trata de la primera vez, como es mi caso. No he conseguido resolver cada uno de estos problemas como me hubiese gustado, pero lo cierto es que de un modo u otro les he hecho frente como bien he podido y poniendo lo máximo de mi parte, lo que ha tenido como resultado una evolución, sobretudo en lo relacionado con el entintado, el diseño de personajes y la habilidad de síntesis con la línea que jamás hubiese pensado experimentar en tan poco tiempo.

Tengo la esperanza de que este haya sido el comienzo de un largo proceso de aprendizaje y producción artística que de algún modo ya ha empezado a dar sus frutos. Este trabajo me ha hecho más consciente además de mis debilidades y se sobre que he de focalizar mis esfuerzos y que otros debo perfeccionar. Ahora cuento con muchas más herramientas que al inicio del proyecto, ya que él mismo me ha ido forzando a ir encontrando los mecanismos necesarios para abordar su realización de manera profesional.



## 6. BIBLIOGRAFÍA

- BAGGE, D. *Odio*. España, Barcelona: Ediciones LaCúpula, 2008
- DANNER, A.; MAZUR, D. *Cómics, una historia global*. España: Blume, 2014
- DAVIS, F. *Comunicación no verbal*. España, Madrid: Alianza Editorial, 1987
- EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. España, Norma Editorial, 1990
- FRANQUIN. *Gastón, el gafe*. España, Norma Editorial, 2015
- FRANQUIN. *Spirou y Fantasio, 1952-1954*. España: Planeta, 1992
- KAZ. *Submundo*. España: Outsiders, 2012
- KAZ. *Submundos*. España: Outsiders, 2015
- MAX. *Peter Pank*. España, Barcelona: Ediciones LaCúpula, 1990
- MAX. *Vapor*. España, Barcelona: Ediciones LaCúpula, 2012
- MAX. *Bardín el superrealista*. España, Barcelona: Ediciones LaCúpula, 2006
- MAX. *Conversaciones de sombras*. España: Ediciones LaCúpula, 2013
- MAX. *¡Oh diabólica ficción!* España, Barcelona: Ediciones LaCúpula, 2015
- MAX. *Espiasueños*. España, Barcelona: Ediciones LaCúpula, 2003
- MAX. *Panóptica*. España, Valencia: Kalandraka Ediciones, 2011
- MCCLLOUD, S. *Hacer Cómics*. España: Astiberri, 2007.
- MCCLLOUD, S. *Entender el Cómic*. España: Astiberri, 2007.
- MCKEE, R. *El guión*. España: Alba Editorial, 2009.
- ONCINA, A. *Croqueta y Empanadilla*. España: Ediciones LaCúpula, 2014
- ONCINA, A. *Croqueta y Empanadilla 2*. España: Ediciones LaCúpula, 2015
- SCHWARTZ, O.;YANN. *El botones de verde caqui*. España: Dibbuds, 2015
- TORIYAMA, A. *Taller de manga*. España: Planeta, 1996
- ZEEGEN, L. *Principios de ilustración*. España: Editorial Gustavo Gili, 2013

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>fig. 1.</i> Will Eisner, 1990. Portada del manual “El comic y el arte secuencial” publicado por Norma Editorial.	<b>7</b>
<i>fig. 2.</i> Peter Bagge, 2007. Portada de la edición integral de “Odio” publicado por Ediciones LaCúpula.	<b>8</b>
<i>fig. 3.</i> Le Journal de Spirou, 1942. Portada del nº15 de la revista que incluye una historieta de Spirou.	<b>9</b>
<i>fig. 4.</i> Robert Crumb, Zap comix, 1968. Portada del primer número de la revista.	<b>9</b>
<i>fig. 5.</i> Fanart de Historias corrientes.	<b>10</b>
<i>fig. 6.</i> Ana Oncina, 2015. Ilustración para la edición francesa de Croqueta y Empanadilla.	<b>10</b>
<i>fig. 7.</i> Primera ilustración de Pedrín y Jeremías pensada como lámina promocional.	<b>11</b>
<i>fig. 8.</i> Interpretación de los personajes de Pedro y el Lobo por Migue-lanxo Prado.	<b>12</b>
<i>fig. 9.</i> Olivier Schwartz, Ilustración de Spirou para el cómic La femme Leopard.	<b>15</b>
<i>fig. 10.</i> Max, 2006. Fragmento de Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el superrealista.	<b>15</b>
<i>fig. 11.</i> Diseño definitivo de Jeremías coloreado a mano usando rotuladores.	<b>16</b>
<i>fig. 12.</i> Primeros prototipos del diseño de Jeremías.	<b>16</b>
<i>fig. 13.</i> Primeros bocetos e ideas del personaje Pedrín.	<b>17</b>
<i>fig. 14.</i> Antes y después de Pedrín coloreado a mano con rotuladores.	<b>17</b>
<i>fig. 15.</i> Pruebas de color.	<b>18</b>
<i>fig. 16.</i> Story board en formato thumbnails de las 2 primeras páginas de la historieta.	<b>18</b>
<i>fig. 17.</i> Story board con pruebas de color de la primera página de la historieta.	<b>19</b>
<i>fig. 18.</i> Apuntes, pruebas y rectificaciones en la realización del story.	<b>20</b>
<i>fig. 19.</i> Fragmento de los originales de la página 2 de la historieta.	<b>21</b>
<i>fig. 20.</i> Fragmento de los originales de la página 1 de la historieta.	<b>21</b>
<i>fig. 21.</i> Arte final de la primera página.	<b>22</b>