

**TFG**

---

**PROYECTO DE CÓMIC**

**Presentado por Shi Qi Luis Yang  
Tutor: María Lorenzo Hernández**

**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

*Daga / Puñal* es el nombre del proyecto de cómic que recoge esta presente memoria que abarca desde la gestación de una historia, hasta la finalización y edición de la misma, donde se desglosa las diferentes etapas de investigación y trabajo según la metodología del autor.

Palabras clave: Cómic, narrativa, risografía, autoedición, gráfica

## SUMMARY AND KEY WORDS

The following report is about the creation process of the comic project called *Daga / Puñal* from the birth of the idea to the ending and publishing of the comic, where it goes through the different stages of research and work according to the methodology of the author.

Key words: Comic, narrative, risograph, DTP, graph

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecerle a María Lorenzo Hernández, por aceptar ser mi tutora y por su paciencia al acompañarme en es este trabajo.

A Uxía, por apoyarme siempre a pesar de tener que aguantar mis bloqueos.

Y a todos aquellos que sin saber nada de mi proyecto me animaban a seguir adelante.

# ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Objetivos y Metodología	5
2.1. Objetivos	5
2.2. Metodología	6
3. Mapa Conceptual	7
4. Comic	8
5. Referentes	10
<i>Alexis Beauclair</i>	10
<i>Yuichi Yokoyama</i>	11
<i>Olivier Schrauwen</i>	12
<i>Irkus M.Zeberio</i>	13
6. Concepto e idea	14
7. Desarrollo del trabajo	15
7.1. Historia	15
7.1.1. Conceptos Ligados	15
7.1.2. Sinopsis	16
7.1.3. Naming	16
7.1.4. Personajes	16
7.2. Gráfica	17
7.2.1. Diseño de personajes	17
7.2.2. Ambientación	20
7.3 Storyboard	21
8. Acabado	22
9. Autoedición	23
9.1 Risografía	23
9.2 Distribución	25
10. Conclusión	26
11. Índice de imágenes	27
12. Bibliografía	28

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo realizado consiste en un cómic de 48 páginas, una historia donde divergen otras.

Mi interés por la gráfica y por la narrativa secuencial me ha llevado a plantearme crear un tebeo realizado en risografía, que se separa en dos historias que se titulan *Daga / Puñal*.

Estas historias se formaron a partir de una experiencia personal, que he trasladado a la ficción con una obra que considero de corte experimental, en el cual exploro los límites de mi dibujo y aprendo de ello.

En este documento se recogen las etapas y procesos de trabajo que han conllevado la realización de esta historieta, desde la creación hasta la autoedición de la misma.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 OBJETIVOS

El objetivo principal es realizar un cómic de una extensión de unas 50 páginas porque a pesar de no ser nuevo en el ámbito de la historieta, siempre he dibujado historias cortas debido a que suele ser el formato natural para contribuciones a revistas y/o concursos. Por ello, éste se planteaba como reto a superar, así como profundizar mi conocimiento de la narrativa secuencial y las posibilidades que me ofrece el lenguaje. La forma y su consecuencia, aprender a transmitir a través del tebeo.

La otra meta es realizar una risografía a dos tonos, siendo una técnica que hasta ahora desconocía a nivel práctico, ahondar en las posibilidades de ésta y realizar una tirada de *Daga / Puñal*, con su posterior distribución y presentación en diversos festivales de autoedición en los que ya soy habitual.

## 2.2 METODOLOGÍA

La metodología del trabajo es distinta según la naturaleza de las personas: en mi caso todo comienza con una gestación de una idea, una historia que contar en la cual no escribo un guión fijo, sino palabras clave que me sirven de puente para caminar sobre la historia sin atar demasiado nada, dejando que el propio proceso de creación sea el que me lleve a hacer algunas cosas u otras.

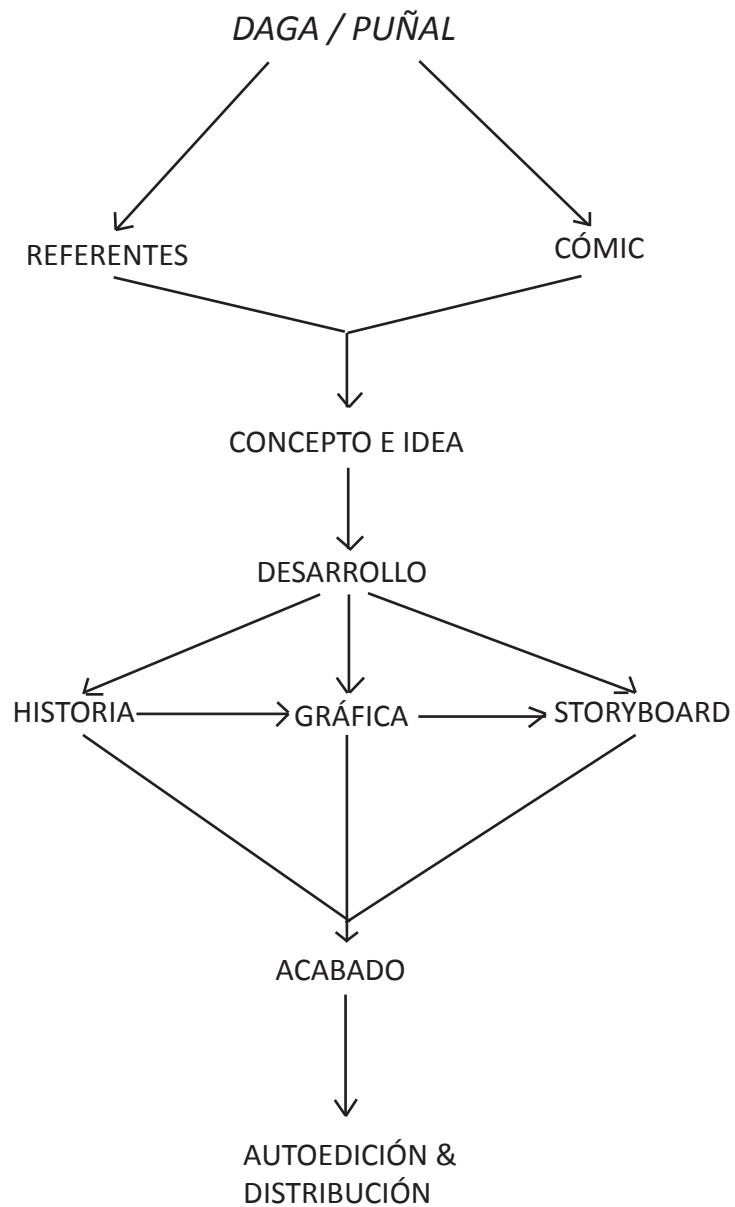
Una vez pensada la historia suelo buscar referentes que hayan tratado el tema que he escogido y estudiar las posibilidades y la labor de éstos.

Así, muchas veces, la evolución de una idea se desarrolla a partir de dibujos que voy realizando con la historia que tengo en mente influenciado por mis referentes. Estos dibujos me ayudan a fijar una gráfica y a empezar a moldear la historia con los propios bocetos.

El trabajar con estos bosquejos me ayuda a hilar una secuencia narrativa en mi cabeza que traslado luego en un storyboard, uno muy escueto donde marco ritmos narrativos y veo cómo funciona las páginas unas con otras. Una vez finalizado éste, realizo otro un poco más grande sujeto a cambios, aquí añado textos y fijo un poco más los planos, aunque no es hasta que hago el lápiz en el papel definitivo donde veo mejor qué cosas funcionan bien y cuáles no.

Este proceso siempre está sujeto a modificaciones. En este caso, como voy a trabajar risografía, hago dos capas grises donde cada una es un color, (explicaré más adelante el proceso de la riso). Rotulo a mano el texto, posteriormente edito las páginas digitalmente y finalizo con la maquetación, donde realizo una imposición, para enviarlo a imprenta y distribuir mi obra.

### 3. MAPA CONCEPTUAL



## 4. CÓMIC

Sobre el cómic creo que Osamu Tezuka define muy bien para mí qué es el cómic (o manga, si es japonés).

*Manga is virtual. Manga is sentiment. Manga is resistance. Manga is bizarre. Manga is pathos. Manga is destruction. Manga is arrogance. Manga is love. Manga is kitsch. Manga is sense of wonder. Manga is ... there is no conclusion yet.*

Mi interés por el tebeo viene de la lectura de la misma desde que tengo razón de ser, un mero entretenimiento que se quedó para ser algo más. Mi vocación no viene solamente de las historias que me cuentan las imágenes secuenciales, sino también lo que sucede entre viñeta y viñeta, ese espacio blanco que nosotros dibujamos, ese salto, el cambio de escenario, el malestar, el tiempo y silencio.

Si buscásemos un dibujante que trabajara con este espacio, con el meta-cómic, el idóneo sería Shintaro Kago. Aunque sea más conocido por el “Ero-guro”, género donde se mezcla lo aberrante con lo erótico, su obra *Reproducción por mitosis* es puro experimento narrativo: trata el tema de los espacios entre viñetas para decirnos que se nos oculta información entre las mismas, nos plantea la posibilidad de ver en isométrica una página de cómic para ver sus tripas, el uso de un narrador que cuenta cosas a través de imágenes totalmente disonantes con el texto; nos muestra un sinfín de posibilidades que genera el propio lenguaje.

En cuanto al lenguaje gráfico-narrativo del cómic, Mazzuchelli en *Asterios Polyp* juega constantemente con la gráfica para contarnos la manera de pensar, el modo de ser, o el estado de ánimo en el que se encuentra los personajes. En el cómic el protagonista es un arquitecto orgulloso que sobre todo es racional; mantiene una relación con una escultora llena de inseguridades que tiene un modo de ser más empírica, ambos están dibujado de maneras distintas, pero cuando tienen sus diferencias, él se vuelve cada vez más geométrico y ella con un dibujo lleno de líneas y contrastes. Este ejercicio lo aplica también Olivier Schrauwen trabajando más con la dialéctica, dibujando metáforas escritas, en su risografía de 2 tintas de su primer tomo de *Arséne Schrauwen*: usa el rojo y el azul para hablar de las temperaturas que sufre el protagonista en el barco, un axioma evidente, pero en todo caso, no accesible en un lenguaje fuera del cómic, tal vez la animación se acerque, pero la relación no es tanto texto-imagen como audio-imagen(en movimiento).



fig 1. Reproducción por Mitosis y otras historias, 2012. Shintaro explora las posibilidades de mostrarnos el 3D de una página.

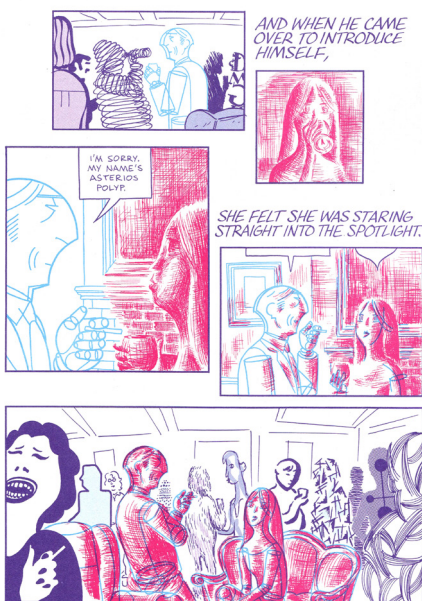


fig. 2. Asterios Polyp, David Mazzuchelli, 2011. El arquitecto racional y la escultora empírica se conversan por primera vez.



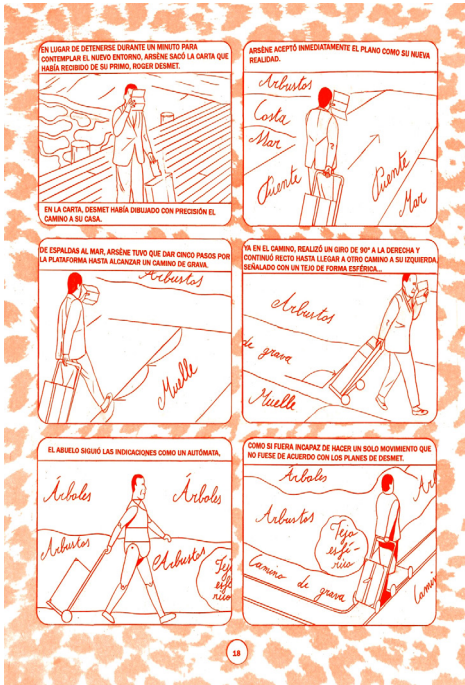


fig.3 Arsène Schrauwen, Olivier Schrauwen, 2014. El mapa es la nueva realidad de Arsène.

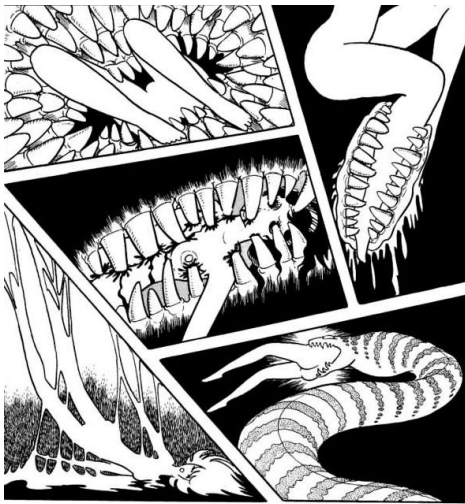


fig.4 Adolf, Osamu Tezuka, 1982. Escena de violación.

Magritte con *Ceci n'est pas une pipe* hablaba de la representación de la imagen, pero también trata mucho sobre la relación texto-imagen. La obra no sería la misma si alguno de los dos elementos se evadiese. Así, el cómic es todo sobre imágenes y texto, y a su vez, si faltara alguno de los dos, seguiría siendo cómic.

Claro que el cómic no tiene por qué estar sujeto a una existencia física, el html es todo un ámbito donde nacen los webcómic: La restricción de la imagen estática y el sonido se desvanece y la barrera entre la animación, el pequeño metraje y el lenguaje sonoro se difuminan en este otro dominio generando nuevos recursos como el gif animado o las posibilidades de trabajar un formato interactivo como el scroll o los hipervínculos en la imagen y la experimentación del audio en éste.

Cada formato tiene su lenguaje y Andrés Magán explora esto en *Cuento del niño bueno / Cuento del niño malo*, una adaptación de Mark Twain, con una obra espejo que funciona como díptico: En cada grapa se contempla uno de los cuentos, siendo igual las páginas de la izquierda en ambas historias (se nos plantea un problema), pero la resolución de las páginas de la derecha son distintas según si es el cuento del niño bueno o el malo. Esta conversación que entablan los dos cómics, que realmente son uno solo, lo he encontrado de lo más acertado y lo tomo de referencia para mi propio trabajo.

Por todo esto y por muchos ejemplos más que no acabaría de citar, me reafirmo en las palabras de Tezuka.

## 5.REFERENTES

*El estudio y la meditación tiene sus propios peligros (...) los consejeros intervienen con consejos y ejemplos contradictorios (...) esos consejeros suelen ser las novelas de otros: Las grandes novelas del pasado, que obsesionan a los principiantes como una pasión, y las obras de los contemporáneos, que le empujan de un lado para otro con manos demasiado persuasivas (...) gradualmente verá que tiene que aprender a escucharlos, a tomar todo cuanto pueda darle, absorberlo en sí mismo y luego volver a su tarea con la firme decisión de ver la vida sólo a través de sus ojos*

-Edith Wharton<sup>1</sup>

Siempre he trabajado con referentes y no solamente los utilizo como punto de apoyo en mi trabajo sino también como motivación así que voy a destacar algunos que creo que son fundamentales a la hora de concebir este trabajo. En los dos proyectos que escribí antes de llegar a éste mi influencia más grande era Aisha Franz e Yusaku Hanakuma, respectivamente. En el presente trabajo tengo de referente a los siguientes :

-Alexis Beauclair

La obra de Alexis Buclair es todo un referente, no sólo por el hecho de tener una obra gráfica llena de matices y un trabajo sobre la línea, el color y la geometría asombrosa, sino también como autoeditor y su uso de la risografía en sus creaciones. La simplicidad con la que se maneja Buclair es algo que pretendo conseguir a mi modo en mi trabajo, siendo yo una persona que suele caer en florituras y llenar de excesos mi dibujo.

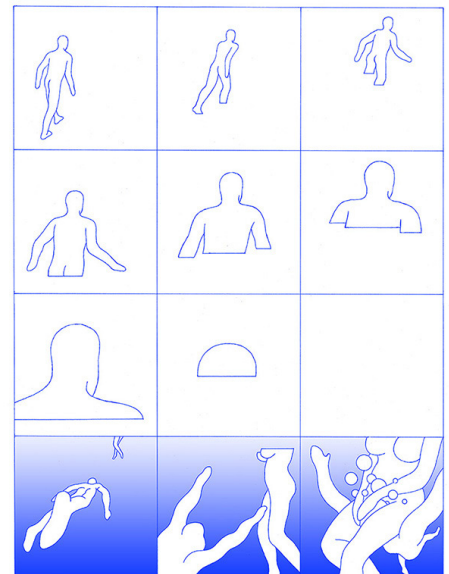
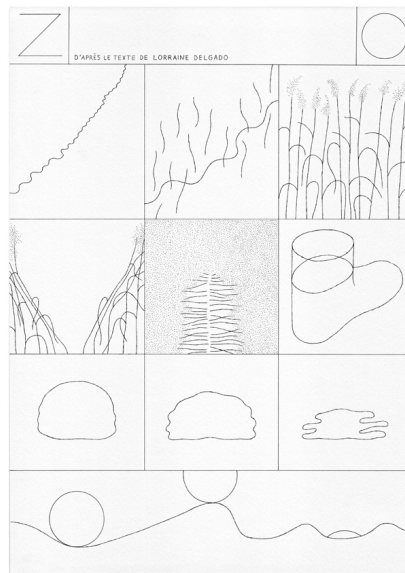


fig. 5 / fig. 6 Alexis Beauclair.  
Páginas de cómic de Beauclair.

<sup>1</sup>WHARTON, E. *Cómo contar un relato*. España: Centellas p.35

-Yuichi Yokoyama

Yokoyama denomina al manga que dibuja “neomanga”. El género manga es uno de los que más disfruto debido a la propia naturaleza narrativa que contiene el mismo, siendo mucho más dinámica que la europea o la americana, puesto que se acerca más a una narración cinematográfica. Yokoyama lleva este concepto al extremo creando obras que están sujetas enteramente al dinamismo y a la acción pura, ya sea coger un tren, limpiar una casa, o los mecanismos de riego de una máquina. Descubrir a este autor ha sido muy importante, pues ahora no puedo mirar a un autor que no sea él a la hora de pensar en dinamismo en un tebeo. Además, Yokoyama trabaja un aspecto que es muy importante en el cómic, este no es sino otro que las onomatopeyas: una de las grandes diferencias en el manga hacia el cómic no asiático es su lenguaje, el japonés tiene una profunda relación con el sonido siendo muchas veces utilizadas estas onomatopeyas como propios verbos para designar las acciones con las que están ligadas en un japonés informal. Los sonidos escritos son tantos que diferencian entre un caminar sosegado de uno preocupado, un brillo de algo bonito a algo nuevo, una explosión de una bomba al de un petardo... tal es así que existe una onomatopeya hasta para el silencio.

El cómic son fundamentalmente acciones, personajes yendo de un lugar a otro, protagonistas que hablan, piensan, sufren... a la hora de dibujar movimiento alcanzar esa sensación de dinamismo que Yokoyama transmite es uno de mis objetivos así como comprender la narrativa puramente visual y sonora que puede emitir un tebeo.

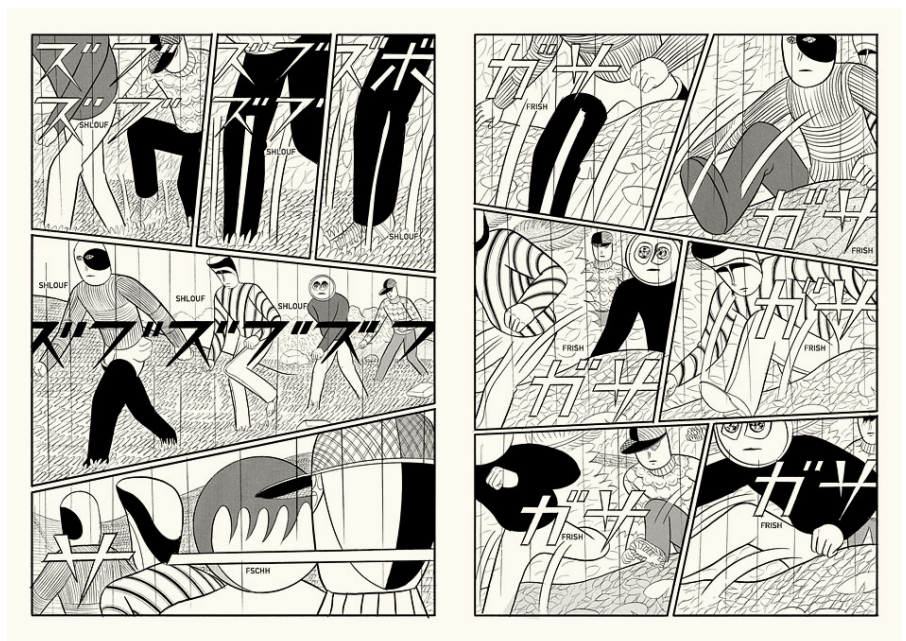


fig. 7. *Explorations*, Yuichi Yokoyama, 2011. Un grupo de hombres caminan en un campo en medio de la lluvia.

-Olivier Schrauwen

Seguramente no me equivoque al afirmar que Schrauwen es uno de los mejores dibujantes de cómics que hay ahora mismo. No es tan extravagante como los anteriores citados, y aún así lo es bastante. Juega mucho con el propio lenguaje, conoce bien el medio en el que trabaja y esta comprensión se traslada en una lectura muy placentera, en el que lo gráfico y lo escrito tiene tal sinergia que pronto uno se olvida que está leyendo un tebeo.

Saber hacer que el lector se sumerja en la lectura de un cómic es un paso complicado, sobretodo si tienes un estilo de dibujo que no resulta familiar al espectador, aquí es donde se demuestra que el texto es universal y es el conducto por el cual transita el líquido que es el dibujo, si la trama no es interesante y el dibujo no atrae lo suficiente al lector, pronto se abandona la lectura; a mis 15 años cuando realicé mi primera lectura de "AKIRA" me costó un tomo entero (400 páginas) poder sumergirme en la historia porque el estilo era ajeno a lo que conocía, hay que remarcar que el dibujo era excelente pero esto no evitaba que confundiese a los personajes por su manera de dibujarlos; era la trama lo que me llevó a seguir leyendo.

Creo a Schrauwen un autor capaz de atraparte en la historia de solo leer un par de páginas de cualquier cómic suyo. Su texto recuerda mucho a una prosa de novela que funcionaría bien sin imagen, pero esta refuerza tanto las palabras que es difícil imaginársela sin ellas; por ello es uno de mis referentes. Su cómic "Mowgli en el espejo" me llevó a realizar la primera parte en el mismo formato de viñetas que susodicho. El uso del color para hablar de las sensaciones del protagonista, la sintetización del dibujo hacia lo geométrico, las formas claras... tiene mucho de los dos referentes anteriormente citados.

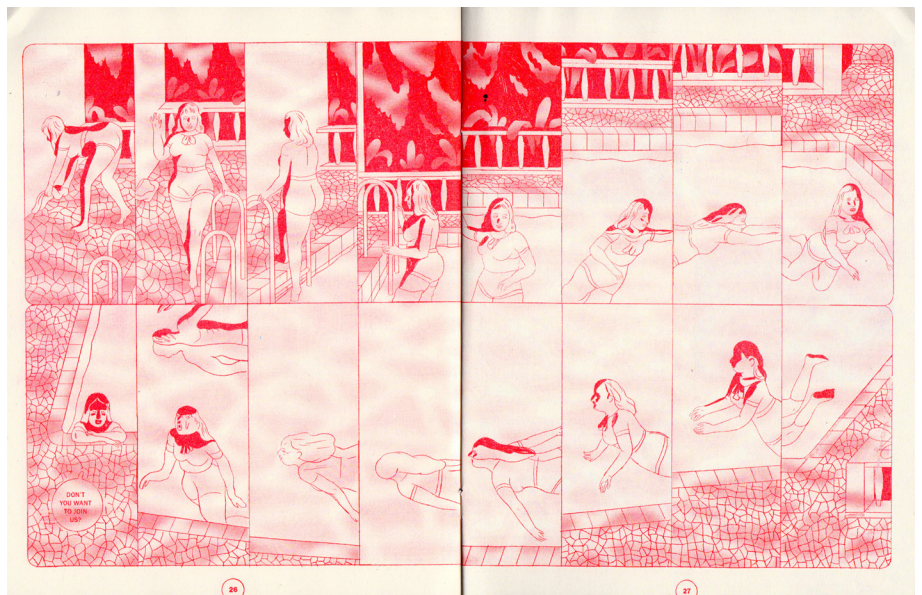


fig. 8. Arsène Schrauwen, Olivier Schrauwen, 2011.  
Arsène se queda embelesado de la belleza de la mujer de Desmet.

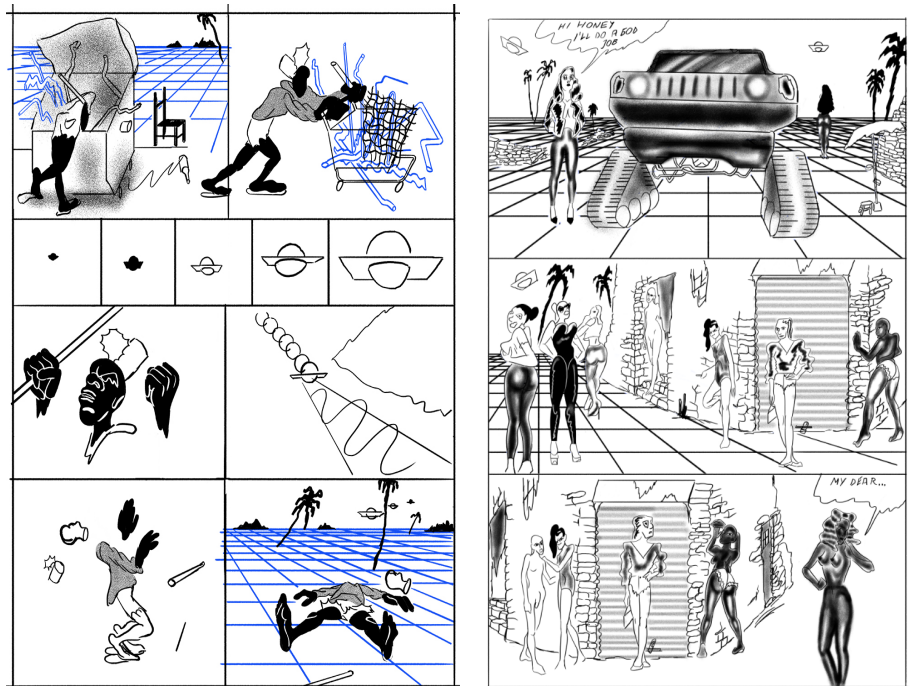
-Irkus M. Zeberio

De la lista de referentes, este es el único nacional, aunque me dejó muchos en el camino como Los Bravú o Gabriel Corbera, citaré a Irkus por ser también el que está detrás de “Medalariso”. Irkus bebe directamente de la corriente contemporánea underground de cómic, de Johny Negron, CF, Gary Panter, autores por los que apostaba “Picturebox Inc.”, y lo integra muy bien en sus propios temas. Como consumidor directo de estas corrientes, veo a Irkus como un ejemplo que aún lo mejor de todos estos.

El trabajo de Zeberio mezcla un estilo de dibujo donde las líneas se entremezclan en un gusto entre lo estético y lo poco sofisticado. Las líneas realizadas con regla contrastan con la línea kitsch dando un lenguaje en el que no necesita más que una cuadrícula para hablar de espacio y fondo. Trata temas como la crisis en Grecia desde el cual el propio dibujo ya versa con ironía y sátira; representando el mundo con ovnis que hacen de autoridad que ejercen el poder sobre aquellos que revolotean en los contenedores de basura.

La obra de Irkus está impresa en “Medalariso”, sello risográfico del cual él mismo está detrás. La risografía refuerza la estética de su trabajo. Como mi trabajo está realizado en riso he visto conveniente que mis referentes sean usuarios de esta.

fig. 9 / fig. 10 Grècia, Irkus M. Zeberio, 2015.  
On omni decapita a un pobre desgraciado que rebuscaba en la basura y algunas prostitutas con bombas.



## 6.CONCEPTO E IDEA

El punto de partida fue realizar un proyecto de cómic largo, debido a que a pesar de llevar toda la carrera publicando en pequeñas revistas y fanzines, nunca he realizado historias más largas de 16 páginas. Buscaba hacer algo con unas 50 páginas aproximadamente, donde la historia se pudiese desarrollar más. En un principio concebí una historia sobre la depresión aunque la temática a tratar me llevaba a caer en un sinfín de tópicos, encontré a Aisha Franz como un claro referente para dibujar esta historia, pero a medida que fui desarrollándola, la acabé concibiendo para ser un relato corto así que lo finalicé en menos páginas y lo envié al Valencia Crea. Desechada esta, comencé otra: en él unos alumnos eran enviados a una isla y tienen que matarse entre ellos, al más puro “Battle Royale”, con un estilo entre el “gekiga” japonés y el “heta-uma”, en una suerte de humor bizarro con Yusuke Hanakuma de referente. Descarté este proyecto por lo problemático que era realizar algo de un formato “manga” sin sobrepasar las 50 páginas, al final adapté esta historia para una webserie en donde los diferentes alumnos pasan por diferentes situaciones en historias cortas. “TIK TOK cómics” me ha acogido para publicarlo.

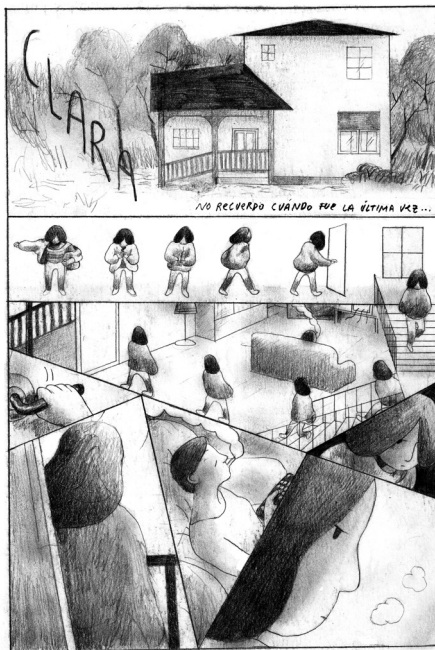
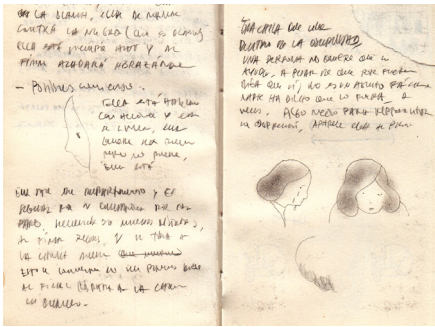


fig. 11. Guión y bocetos de la historia de la depresión, posteriormente llamada Clara

fig. 12. Bocetos del manga que fui a comenzar y pasó a ser un proyecto de webserie para TIK TOK cómics

fig. 13. Clara. Primera página acabada del cómic de la depresión.

Finalmente la historia que escogí surge de una experiencia personal: una de las cosas que aprendí en el instituto fue que el razonamiento se basa en el lenguaje, sin este no existe pensamiento y por lo tanto está muy ligado a la memoria. De pequeño sustituí de raíz un lenguaje (español) por otro (chino) y perdí todos los recuerdos que tengo relacionados con el tiempo en el que hablaba el lenguaje sustituido. En cierto modo sentía que si la memoria era lo que nos hacía quienes somos, la sustitución de la misma es casi como una suplantación de identidad. Para mi esa ese yo no existiría si no fuese por la implantación de recuerdos de la infancia a posteriori, esta indiferencia hacia mi otro yo es el concepto sobre el que trabajo la primera parte de la historia. En la segunda trato la naturaleza de las historias de un modo más abstracto y libre, esta se superpone a la primera historia con símbolos y objetos que se unen a la primera en una suerte de metacómic, teniendo un diálogo que espero que el lector interprete a su gusto.





### 7.1.2 Sinopsis

A partir del recorrido de conceptos escribo una sinopsis, que suele ser trasladada inmediatamente a dibujos.

Daga trata sobre una asesina a sueldo que un día empieza a ver un doble suyo y recibe una solicitud de asesinato de un extraño individuo. Puñal es una reflexión y un reflejo de la primera historia, el lector como protagonista.

### 7.1.3 Naming

El título hace referencia al formato del cómic, “Daga/Puñal” son sinónimos, aunque técnicamente sean armas distintas. es un juego de palabras que hace alusión a la propia obra, siendo un objeto fundamental en el cómic. He barajado otras posibilidades como un “Falacia / Aicalaf”, siguiendo el esquema de título doble, o “Oxímoron” como título unitario. Aunque estos cabezales los encontrara atractivos, finalmente opté por “Daga / Puñal” no solamente por ser un nombre fácil de recordar, si no por el hecho de que por mi estilo de dibujo, no se distingue estas dos armas por mucho que se mire, creando un valor añadido al título y reforzando el juego que se crea entre título y obra.

### 7.1.4 Personajes

Los personajes fundamentales en la primera historia, “Daga”, son Sophie, su doble y Jun, la víctima del asesinato. Estos son los catalizadores del relato, no tienen un desarrollo psicológico, pero las imágenes, el texto y las personalidades te ayudan a empatizar con los protagonistas.

En “Puñal” los personajes no tienen rasgos fijos, son proyecciones del lector y las circunstancias del cómic, habiendo un dúo que representa éstas, una chica en una piscina que representa el medio y a la protagonista de la primera historia y una daga que sirve como puente entre la primera y la segunda historia.



fig. 15 / fig. 16 Bosquejos de portada para Daga / Puñal.





## 7.2 GRÁFICA

En la gráfica exploro las posibilidades que tengo a la hora de realizar el acabado, así como el diseño de los personajes y escenarios. El estilo de dibujo y la voz propia en el cómic es algo difícil de encontrar, en mi caso cada cómic que dibujo es distinto pues me acojo mucho a los referentes y a lo que quiero contar, adaptando mi estilo a la historia. El objetivo de finalizar el cómic en risografía surge aquí, encontrándolo el medio idóneo para el acabado del tebeo, el arte final en un principio iba a ser a lápiz, pero finalmente lo descarté porque tendía a sobrecargar las imágenes.

### 7.2.1 Diseño de personajes

En cuanto a la creación de personajes no creo en el diseño de personajes según su manera de ser; una escuela basada en lo que te transmite las formas y las líneas que está muy implementada en la animación, en donde se puede reconocer enseguida las personalidades de los sujetos a primera vista. Sin embargo pienso que en un cómic no se tiene por qué seguir esta filosofía siendo los diálogos o las acciones de los personajes los que definan cómo son.

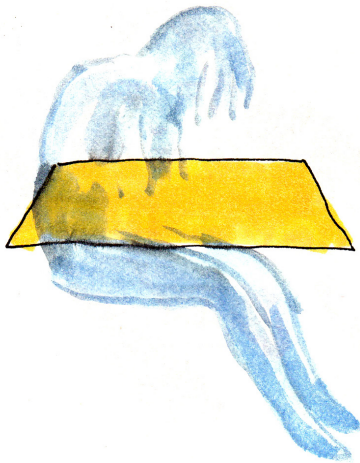
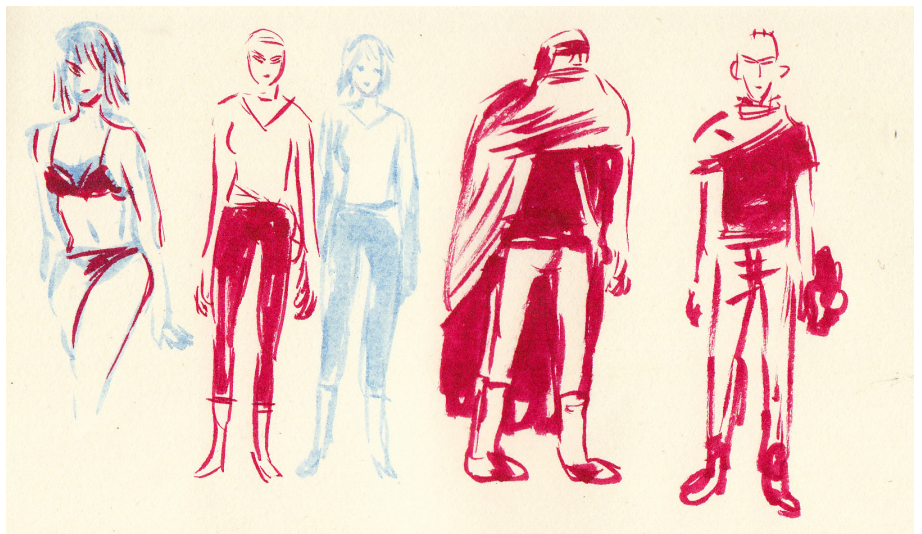
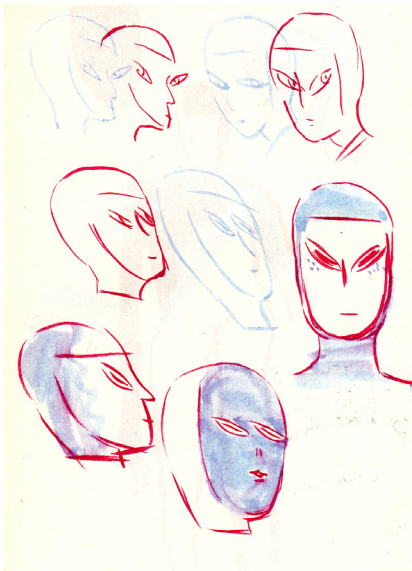


fig. 17. Primeros bocetos que realicé de la historia.

fig. 18. Concept de la historia *Puñal*.

fig. 19. (derecha) Diseño de personajes.





Ahondaré en los personajes que aparecen en el cómic, así como su función y trasfondo:

La protagonista de "Daga" se llama Sophie. En cuanto a los nombres de los personajes no busco un significado llamativo detrás de sus nombres, de hecho, el nombre de la protagonista no se revela hasta el final y se da a entender que ella no responde bajo este nombre sino que es su otro yo quien realmente se llama así. Sophie es una chica que despreocupada que tiene un oficio de origen dudoso, algo parecido a una mercenaria que trabaja por dinero, su actitud suele caer en la indiferencia pero siendo ella muy resolutiva con lo que se propone. La otra Sophie sin embargo aparece observando las acciones de la primera, físicamente son idénticas. Sophie tiene el pelo como a media melena, pero la mayoría del tiempo va en su atuendo de asesina, que tiene cierto parecido con la vestimenta de los ninjas, pero más ajustado.



Sólamente hay un personaje secundario en esta historia, este es el vidente, es un tipo robusto al cual la protagonista acude, es el típico personaje que contiene información y que parece saber más cosas de las que aparenta. Sophie le lleva una gema que necesita descifrar y el vidente le explica que tiene que llevarlo a un lugar para extraer el mensaje que contiene y también le da pistas sobre la presencia de su otro yo.

fig. 20. Diseño de cara de Sophie.

fig. 21 / fig. 22. Diseño del vidente y pruebas de color.

Fig. 23 / fig. 24 (derecha) más diseños de Sophie.

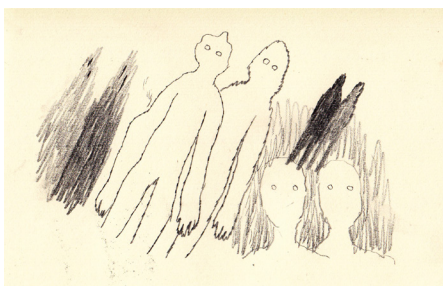
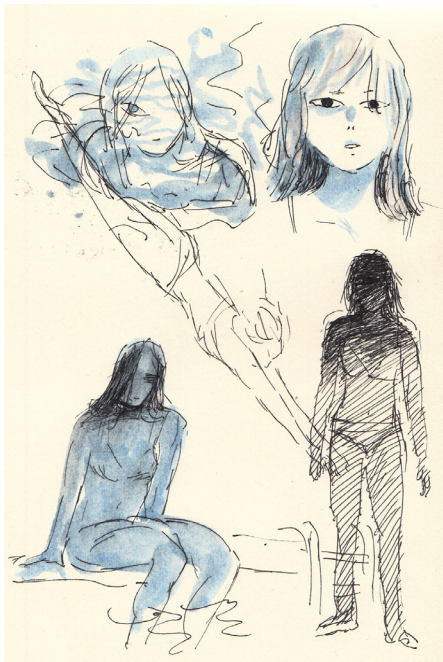


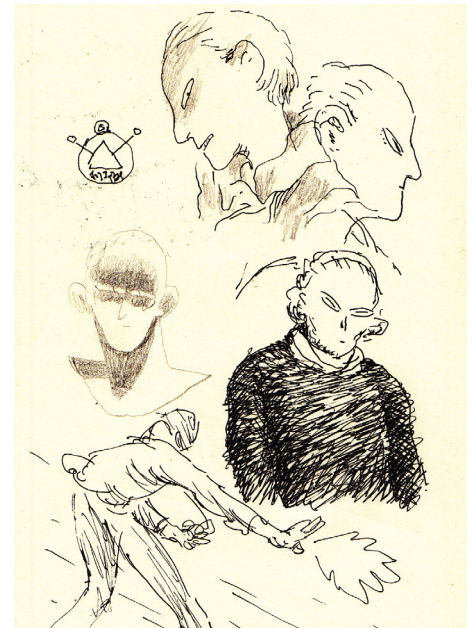
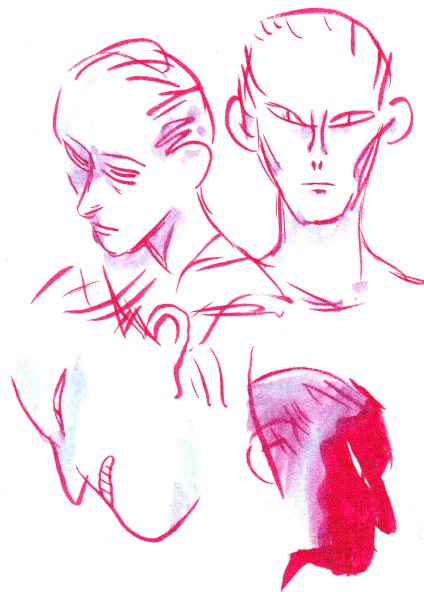
fig. 25. Diseño del protagonista lector.

fig. 26. Diseño de la chica de la piscina, la sombra de Sophie.

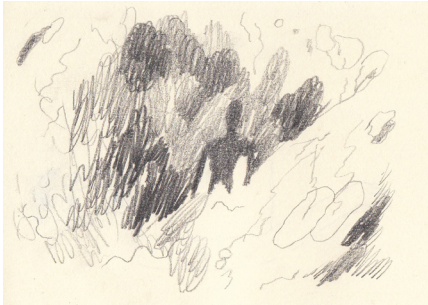
fig. 27. Los representantes de las circunstancias del cómic.

fig. 28 / fig. 29. (derecha) Diseños de Jun, el mago y víctima de Sophie.

Jun es una especie mago que tiene poderes, es el objetivo de Sophie y su misión es asesinarlo. También es dibujante, es un personaje pasional aunque no se le conoce mucho, pues la interacción que tiene con la protagonista es batallando. Jun tiene un aspecto demacrado, siendo alto y delgado, con el pelo repeinado hacia atrás. Su apariencia es áspera, su diseño gira más en torno a parecer alguien malvado cuando en realidad no lo es.



En Puñal, el protagonista es un ser que volumétricamente se asemeja a un hombre, busca ser una proyección del lector, que se sumerge en la lectura del cómic. Este comienza observando a una chica, que resulta ser la protagonista de la otra historia, una sombra que proyectada. Tanto el chico como la chica no tienen facciones muy marcadas, dándole un aspecto más etéreo y desdibujado. Además de estos personajes aparecen unos individuos que siempre van en par que representan las circunstancias de la historia, entregándole así al final a la protagonista, un puñal.



### 7.2.2 Ambientación

El escenario y la ambientación es de corte ambiguo. Recorro a la sintetización y a la geometría para realizar un contraste: en un primer escenario están en una ciudad, y en uno segundo, en una naturaleza salvaje. El uso de la regla en la urbe deja una línea mucho más fría y crea distancia con la línea de los personajes, vibrantes y orgánicas, mientras que en la naturaleza esto se junta difuminando más la distancia entre personaje y fondo.

Según Mike Mignola, la ambientación es lo más importante a la hora de crear un cómic.

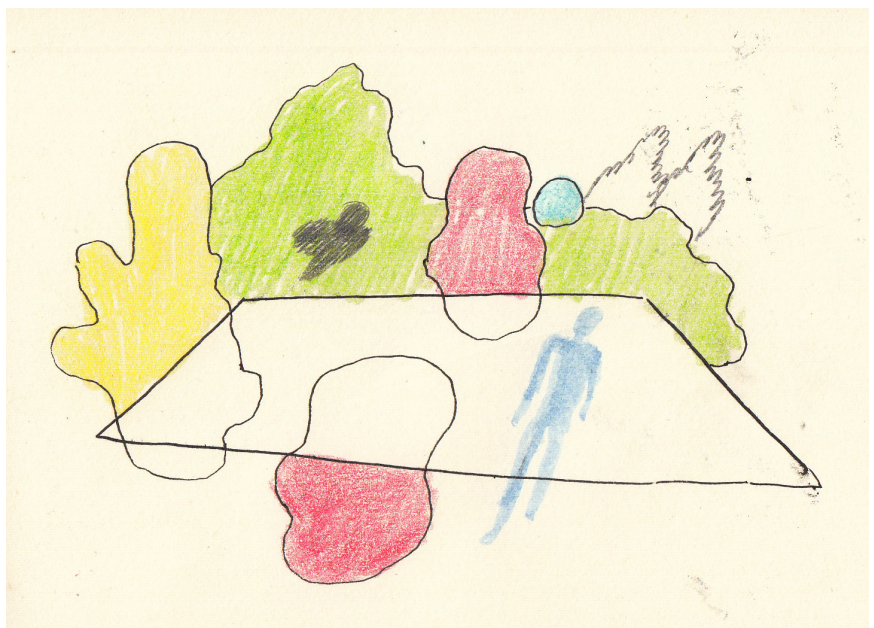
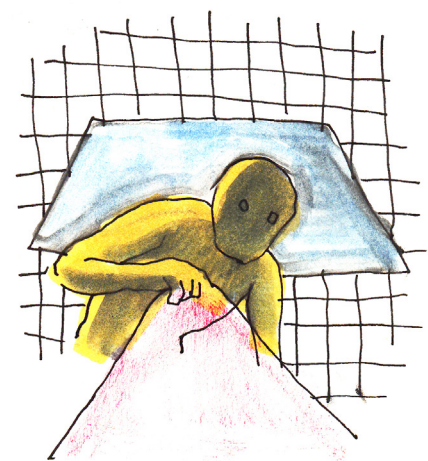
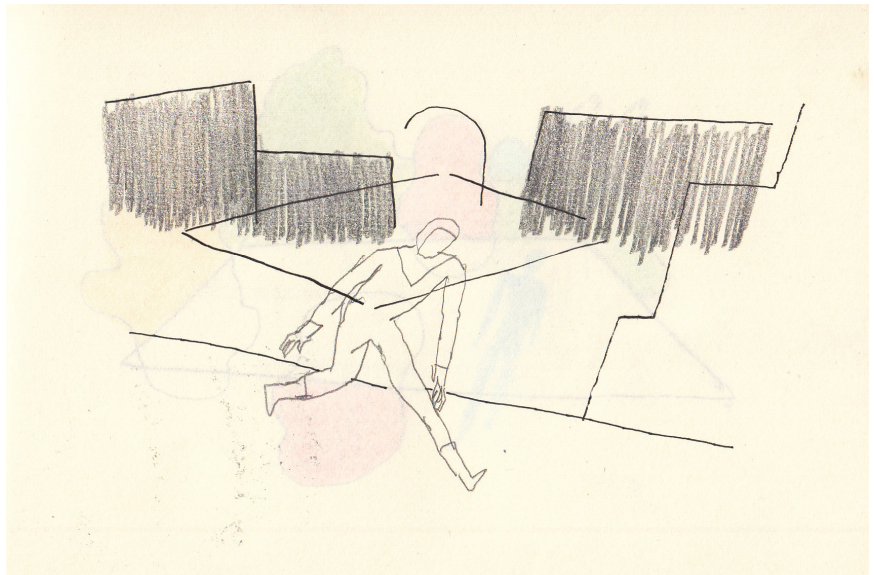
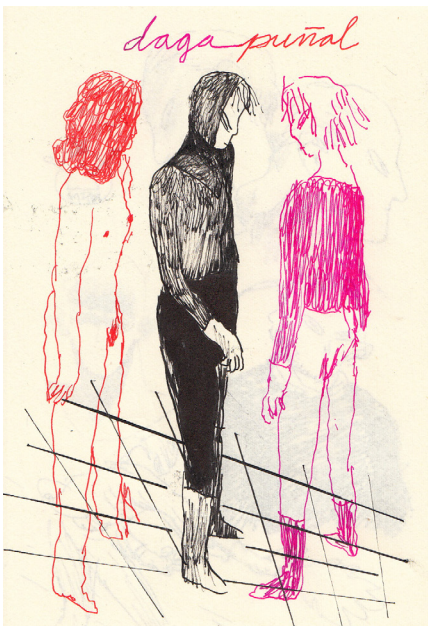


fig. 30. Sophie en el bosque, después del viaje dimensional.

fig. 31. Boceto de las 3 Sophie.

fig. 32. Concepto temprano del protagonista

fig. 33 / fig. 34. (derecha) contraste entre las formas del entorno de la ciudad y la naturaleza.

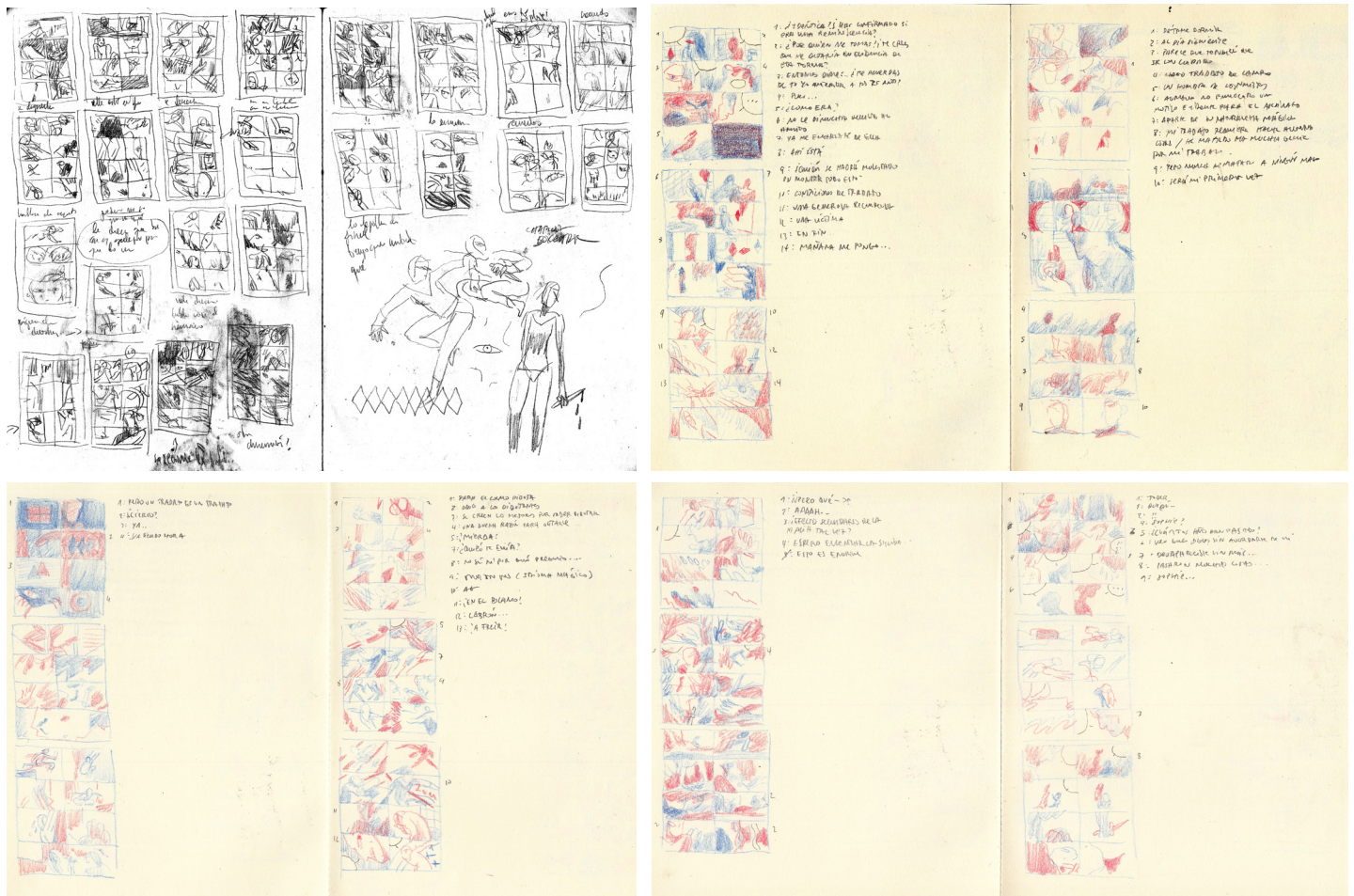
### 7.3 STORYBOARD

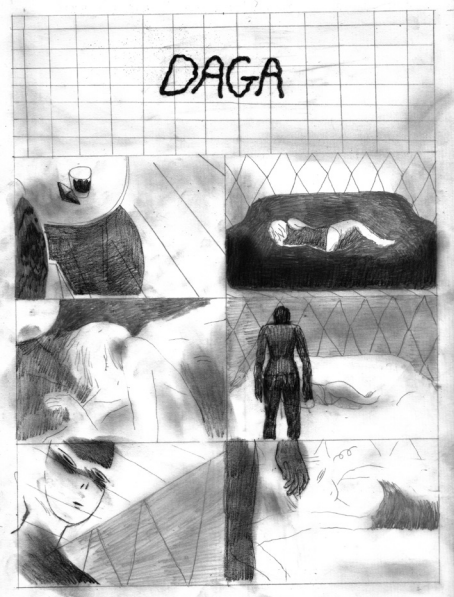
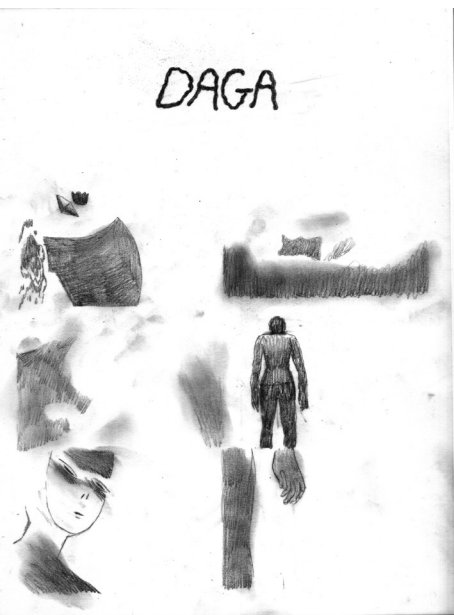
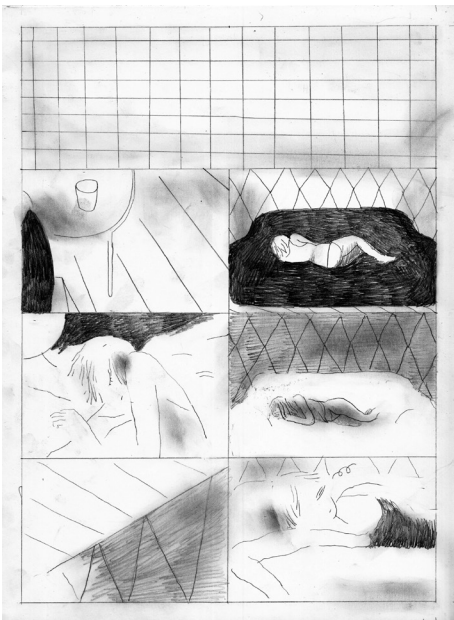
El storyboard es un paso fundamental para organizar ritmos a la hora de contar una historia, realmente es hacer el cómic directamente pero en pequeño, para analizar errores y cambiarlos. Un proceso de prueba y error. Este proceso es el más complicado porque define la base del cómic a construir y es la primera toma de contacto real con éste. En primer lugar dibujo toda la historia en una dimensión muy pequeña para ver cuántas páginas me lleva contar una historia y a su vez el formato. En mi caso en “Daga” he escogido realizar un 2x4, es una narrativa muy cinematográfica que ayuda mucho a la fluidez de la narración. “Puñal” es más libre pero se sigue ciñiendo a las viñetas cerradas y rectas, las viñetas son más grandes y dan una sensación de un tempo más pausado y largo.

Una vez finalizado un primer story, como el acabado va a ser en riso, hago otro con la distribución del bitono. Aquí añado los textos y veo mejor cómo funciona la narrativa que fijo en el primer story, el realizar varios me sirve como filtro de la historia, en la cual cada vez que la dibujo, voy corrigiendo errores anteriores. Adjunto en el anexo todo el storyboard.

fig. 35. Primer storyboard de Daga.

fig. 36 / fig. 37 / fig. 38 Storyboard más detallado del primero.





## 8.ACABADO

Una vez establecido el storyboard, se pasa a las páginas finales. como trabajo a dos tonos, hago el acabado a lápiz, en el cual una capa la dibujo en una hoja en blanco, y la otra en un vegetal, encima de la primera para ver cómo quedaría. Al tener que trabajar en escala de grises, porque la risografía solo coge grises para la producción de la pantalla, uno tiene que imaginarse cómo quedaría los colores. Aquí hago una simulación de acabado en cuanto a color. Los colores que escojo están sujetos a la disponibilidad de tintas que tienen en la risográfica donde lo imprimo. Los colores son Fluor Orange - Pantone: 805 U (#ff7477) & Purple - Pantone: 2865 U (#765ba7)

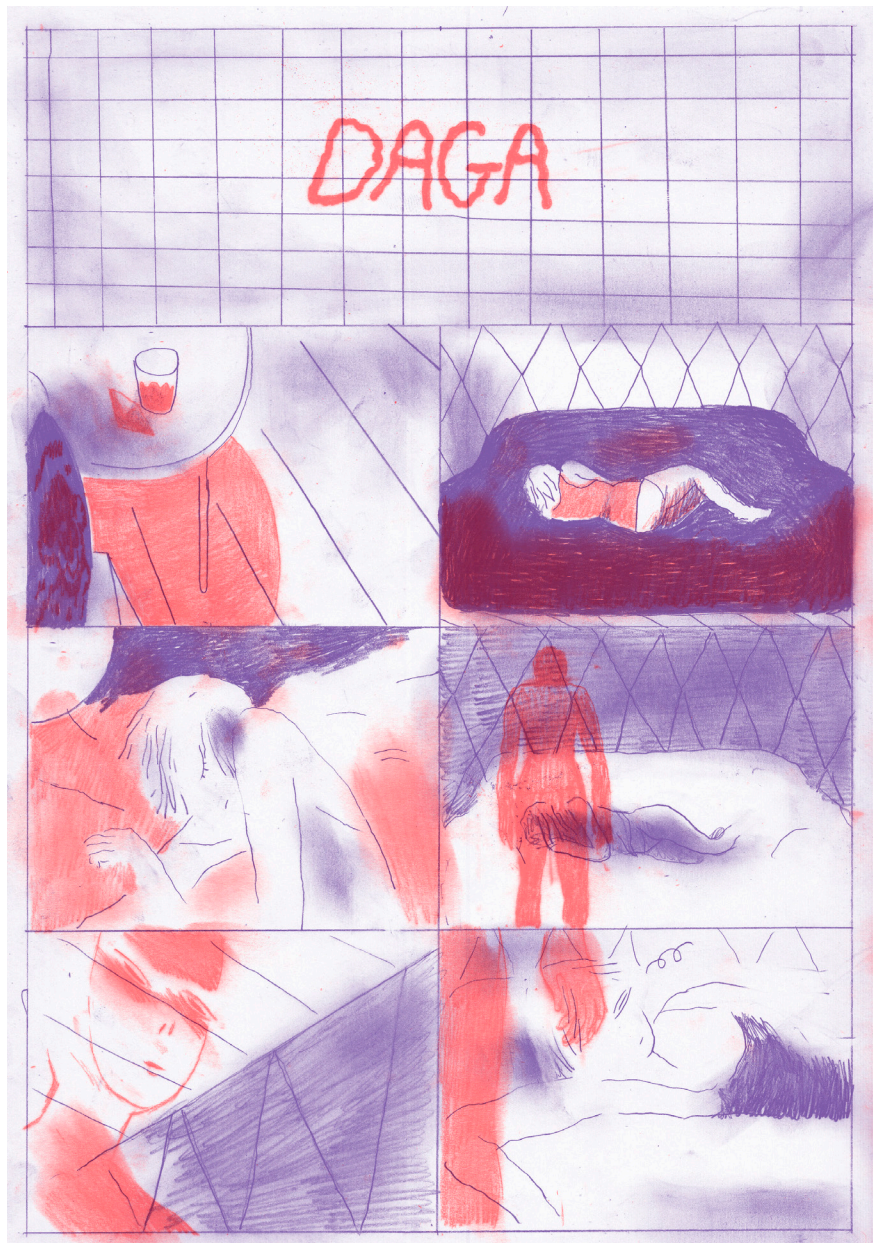


fig. 39. Capa de morado a lápiz.

fig. 40. Capa de naranja a lápiz.

fig. 41. Cómo se ve las dos capas juntas sin el color.

fig. 42. (derecha) Simulación con los pantones de cómo quedaría finalmente el resultado.

## 9.AUTOEDICIÓN

### 9.1 RISOGRAFÍA

La risografía es la técnica escogida para la impresión de mi proyecto, esta se define como un cruce de la serigrafía y la fotocopiadora. El resultado es parecido a la serigrafía o la litografía, con ésta se imprime en colores planos, por lo cual se pueden adquirir colores que no se pueden conseguir normalmente con un método digital.

En cuanto a apariencia, las duplicadoras risográficas tienen un aspecto muy parecido a una fotocopiadora convencional. Su método de impresión va por capas, como la serigrafía, y sus tintas son translúcidas.

El proceso de impresión utiliza como principio básico la transferencia de tinta a través de un estarcido. Dentro de la duplicadora hay un material en el que se graba térmicamente las imágenes en el cilindro de impresión, este material se denomina Master y hace de pantalla serigráfica. Este no se puede reutilizar, así que sólo es válida para hacer tiradas de un mismo tono hasta que se decida hacer otro.

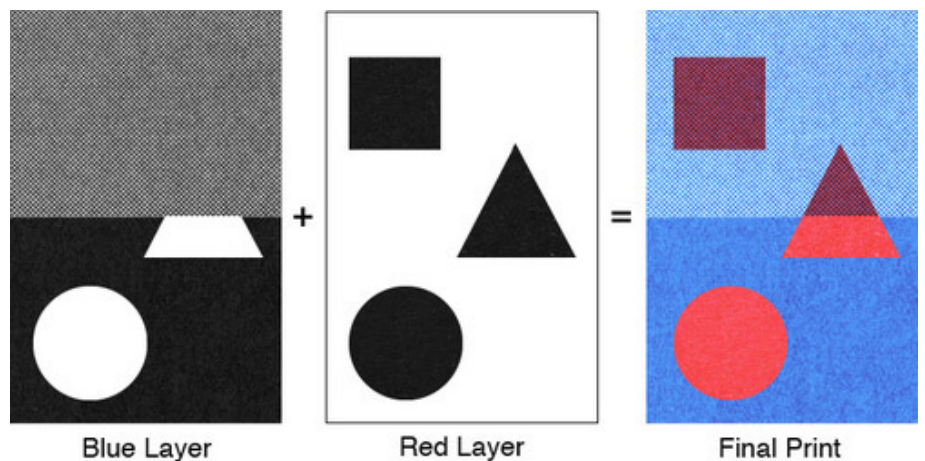
Uno de los encantos que tiene esta técnica, además de su sostenibilidad y el uso de tintas ecológicas, es que debido a su método de impresión las copias tienen ciertos desperfectos y la tinta no suele quedar homogénea, dando lugar a fallos haciendo cada copia única.

Debido a que no es una técnica que se pueda hacer sin una máquina, he realizado una investigación sobre los distintos sellos que ofrecen su duplicadora para imprimir fanzines y estas son las que más destacan dentro del ámbito de la autoedición con sus correspondientes descripciones:



fig. 43. Imagen sobre los diferentes resultados de la risografía según la cantidad de tinta aplicada y sus transparencias.

fig. 44. Explicación del resultado en la risografía según el trabajo de las capas.



### -Do the Print



fig. 45. The Missing Book, Do the Print.

*Do the Print es un sello editorial independiente y un estudio de risografía que busca en el medio impreso un espacio de expresión.*

*Nuestro trabajo se enfoca en la investigación de diversas técnicas o sistemas reprográficos para abrir un diálogo entre métodos manuales, mecánicos y digitales. Considerando que la copia puede adquirir el valor de un original.*

*Bajo este contexto, creamos y producimos pequeñas publicaciones de carácter interdisciplinar.*

*Nuestra riso MZ es una de las herramientas para llevar a cabo estos objetivos, facilitando nuestra propia autoedición y ofreciendo un servicio de impresión adecuada para tiradas cortas o medias para autores y creativos que busquen vías de edición alternativas.*

*Esta técnica también nos permite controlar todo el proceso de un modo cercano y sostenible. Trabajamos sin un procedimiento fijo o un formato preestablecido, para cada publicación se crea un plan hecho a medida, que abarca todos los pasos desde la idea inicial hasta la distribución.*

### -Lentejas Press



fig. 46. Cor 4, Lentejas Press.

*Lentejas Press es una editorial independiente y un Riso print studio formada por Francesca Danesi, Elena Ortiz y Elena López Lanzarote.*

*Lentejas Press fue fundado a principios del 2013 con el fin de no ser simplemente un escaparate personal sino una plataforma de ideas y proyectos de diferentes artistas e ilustradores donde valoramos el proceso de creación y la producción manual. Hacemos publicaciones autoeditadas donde apreciamos la calidad del trabajo que mostramos y de las que disfrutamos de cada minuto del proceso de producción.*

*Las publicaciones de Lentejas Press son fruto de nuestras obsesiones visuales y espacios donde albergar a los diferentes artistas que las hacen posible. La fotografía analógica, los mapas, la estampación, los papeles, las piscinas y las vistas aéreas nos encantan, por eso queremos gritarlo a los cuatro vientos y hacer publicaciones. Preferimos los procesos manuales y alternativos de estampación y, sobre todo, la Risograph, por eso nuestros primeros proyectos han sido impresos usando esta técnica*

### -Medalariso

*L'arròs blanc de la impressió. La truita francesa de l'edició. Risograph a Barcelona.*





fig. 47. Andrés Magán, 2015. Cartel para el tenderete 10.



fig. 48. Irkus M. Zeberio, 2014. Cartel presentación en Fatbottom.

## 9.2 FORMATO, DISTRIBUCIÓN Y PROMOCIÓN

El formato de la edición de Daga / Puñal es un cómic reversible impreso en dinA5 en el cual se puede empezar a leer de cualquier lado, como las antiguas revistas de cómic de ciencia ficción. Ambas historias acaban divergiendo en la mitad con un diálogo, cada historia tiene 24 páginas, sumando portada, guardas y páginas de cortesía acabarían en unas 52 páginas (en imprenta siempre hay que enviar una cantidad de páginas que sean múltiple de 4).

La autoedición no consiste solamente en realizar todo el trabajo de la maquetación y edición, además de autofinanciarse, sino también en su distribución y posterior venta, si procede. Uno de los beneficios de la autoedición es la venta mano a mano de las mismas, así como la búsqueda de la exposición de la misma. Encuentro este proceso muy enriquecedor, soy fundador de diversas revistas de autoedición como el "Sacoponcho" o el "Nimio", y el proceso de edición y posterior venta me ha ayudado tanto como para darme a conocer como encontrarme con otras personas con aficiones e intereses parecidas a la mía, por ello, aparte de la total libertad que me ofrece el medio, puedo contactar con profesionales que trabajan en esto.

Una vez editado e impreso el cómic toca la promoción de la misma. Existen varios métodos de difusión de un cómic autoeditado: Festivales de autoedición y salones de cómic, los festivales de autoedición son la respuesta hacia la poca acogida que tiene los fanzines en los propios salones de cómics convencionales, y a su vez un lugar que recoge todo aquello que no tiene cabida en las ferias de libro de artista y en estos salones, serigrafía, discos autoeditados, reflexiones en papel... En Valencia tenemos una de los festivales más importantes de España: El Tenderete. En estos últimos años estos festivales y el DIY (do it yourself) ha vuelto a coger fuerza en la península naciendo así una cantera de festivales que va en aumento, las más importantes por ahora son: Tenderete, Graf y Gutterfest.

La difusión en estos eventos es muy importante pues el mano a mano, tal como he mencionado antes, te abre muchas puertas, pero estos eventos duran unos días, así que las otras optativas a la distribución son las tiendas físicas, de las cuales ya existen varias que se están especializando en la venta fanzines; alguno de ellos son Fatbottom cómics, Librería Bartleby o Librería Dadá. Generalmente las librerías se quedan con una comisión por venderte los fanzines, por lo cual pierdes beneficio a cambio de tener un punto de venta. Hay que saber escoger muy bien las librerías donde se deja los fanzines, la mayoría de las tiendas de cómics y librerías un poco especializadas estarán dispuestos a recoger tus fanzines y ponerlos en venta en la tienda, pero muchos de ellos no le darán visibilidad así que es probable que estos no se vendan. Estos lugares a veces se prestan a realizar presentaciones y exposiciones, imprescindibles a la hora de promulgar una obra.

Por último y no menos importante, Internet. Hoy en día es la mejor herra-

mienta de difusión, hasta hay sellos que se dedican a catalogar los fanzines para hacer difusión de obra, por ejemplo Fanzinología. Gracias a internet he llegado a conocer personas que tienen los mismos intereses que yo de todo el mundo, he podido pedir colaboraciones en mis otras publicaciones de autores koreanos, americanos, franceses y japoneses. Hacer una correcta difusión de tu trabajo en la web te abre muchísimas puertas.

## 10.CONCLUSIONES

Si soy sincero, para mí, el TFG significaba realizar un trabajo mayor, un proyecto cuyo significado fuese importante tanto para mí como para los demás. No fui capaz de abarcar este pensamiento y durante en buen tiempo tuve la dichosa idea de que tenía que hacer algo que contentara a los demás, lo que me llevó a escribir diversas historias e hizo que divagara de un lado a otro y que le diese muchas más vueltas (en círculos) de lo que debería a las historias que escribía.

Esta costumbre de sobrepensar las historias debido a las expectativas es un habitual en mi trabajo y una barrera que yo mismo acabé creando con la que finalmente tenía dificultades de sortear. En “Daga / Puñal” me encontré especialmente de frente con este muro, de tal manera que me bloqueé y postergué el proyecto, pues lo trabajaba en palarelo a otros más cortos y esto me servía para excusarme y evadirme.

Finalizar este trabajo supone para mí haber sorteado este muro, a pesar de que a estas alturas todavía no está impreso en la risografía pues estoy tramitando asuntos de la maqueta y presupuestos con Do the print, quiero que este salto sirva para acostumbrarme a saltar otra vez esta barrera que me autoimpongo.

En el proceso de trabajo me encontré con una serie de problemas narrativos que fui resolviendo, pero que a la vez me hacía replantearme todo el cómic, diciéndome que tal vez si hubiese escogido otro formato la historia sería totalmente distinta. Esto me empuja a crear más cómics y seguir dibujando, además “Daga / Puñal” es mi primera obra en solitario, espero que este me sirva de puente, no solo en crear historias más largas ,complejas y ricas en contenido, sino en un puente hacia editoriales y hacia el mundo profesional.

He visto también que mi manera de trabajar los guiones es muy personal pero me es problemático ahondar mucho en las historias con mis ligaduras de conceptos. Creo que es un aspecto a mejorar y quiero dedicarle más tiempo en mis futuros proyectos, pues este es sólomente el primer paso hacia muchos otros que ya estoy preparando ahora mismo.

## 11.INDICE DE IMÁGENES

<i>fig 1. Reproducción por Mitosis y otras historias</i> , 2012. Shintaro explora las posibilidades de mostrarnos el 3D de una página.	8
<i>fig. 2. Asterios Polyp</i> , David Mazzuchelli, 2011. El arquitecto racional y la escultora empírica se conversan por primera vez.	8
<i>fig.3 Arsène Schrauwen</i> , Olivier Schrauwen, 2014. El mapa es la nueva realidad de Arsène.	9
<i>fig.4 Adolf</i> , Osamu Tezuka, 1982. Escena de violación.	9
<i>fig. 5 / fig. 6 Alexis Beauclair</i> . Páginas de cómic de Beauclair.	10
<i>fig. 7. Explorations</i> , Yuichi Yokoyama, 2011. Un grupo de hombres caminan en un campo en medio de la lluvia.	11
<i>fig. 8. Arsène Schrauwen</i> , Olivier Schrauwen, 2011. Arsène se queda embelesado de la belleza de la mujer de Desmet.	12
<i>fig. 9 / fig. 10 Grécia</i> , Irkus M. Zeberio, 2015. On ovni decapita a un pobre desgraciado que rebuscaba en la basura y algunas prostitutas con bombas.	13
<i>fig. 11. Guión y bocetos de la historia de la depresión</i> , posteriormente llamada <i>Clara</i>	14
<i>fig. 12. Bocetos del manga que fui a comenzar y pasó a ser un proyecto de webserie para TIK TOK cómics</i>	14
<i>fig. 13. Clara</i> . Primera página acabada del cómic de la depresión.	14
<i>fig. 14. Mapa conceptual que sirve de base para hilar la historia.</i>	15
<i>fig. 15 / fig. 16</i> Bosquejos de portada para <i>Daga / Puñal</i>	16
<i>fig. 17. Primeros bocetos que realicé de la historia.</i>	17
<i>fig. 18. Concept de la historia Puñal</i>	17
<i>fig. 19. (derecha) Diseño de personajes.</i>	17
<i>fig. 20. Diseño de cara de Sophie</i>	18
<i>fig. 21 / fig. 22. Diseño del vidente y pruebas de color.</i>	18
<i>Fig. 23 / fig. 24 (derecha) más diseños de Sophie</i>	18
<i>fig. 25. Diseño del protagonista lector.</i>	19
<i>fig. 26. Diseño de la chica de la piscina, la sombra de Sophie.</i>	19
<i>fig. 27. Los representantes de las circunstancias del cómic.</i>	19
<i>fig. 28 / fig. 29. (derecha) Diseños de Jun, el mago y víctima de Sophie.</i>	19
<i>fig. 30. Sophie en el bosque, después del viaje dimensional.</i>	20
<i>fig. 31. Boceto de las 3 Sophie.</i>	20
<i>fig. 32. Concepto temprano del protagonista</i>	20
<i>fig. 33 / fig. 34. (derecha) contraste entre las formas del entorno de la ciudad y la naturaleza.</i>	20
<i>fig. 35. Primer storyboard de Daga.</i>	21
<i>fig. 36 / fig. 37 / fig. 38</i> Storyboard más detallado del primero.	21
<i>fig. 39. Capa de morado a lápiz.</i>	22
<i>fig. 40. Capa de naranja a lápiz.</i>	22
<i>fig. 41. Cómo se ve las dos capas juntas sin el color.</i>	22
<i>fig. 42. (derecha) Simulación con los pantones de cómo quedaría finalmente el resultado.</i>	22
<i>fig. 43. Imagen sobre los diferentes resultados de la risografía según la cantidad de tinta aplicada y sus transparencias.</i>	23
<i>fig. 44. Resultado en la risografía según el trabajo de las capas.</i>	23
<i>fig. 45. The Missing Book, Do the Print.</i>	24
<i>fig. 46. Cor 4, Lentejas Press.</i>	24
<i>fig. 47. Andrés Magán, 2015. Cartel para el tenderete 10.</i>	25
<i>fig. 48. Irkus M. Zeberio, 2014. Cartel presentación en Fatbottom.</i>	25

## 12.BIBLIOGRAFÍA

- BAUDELAIRE, C. *Curiosidades estéticas*. España: Ediciones Jucar, 1988.
- GARCÍA, S. *Supercómic, mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. España: Errata Naturae, 2013
- HELLER, S. *Arte del cómic, los cuadernos inéditos de los grandes artistas*. España: Lunweg, 2012.
- KAGO, S. *Reproducción por mitosis y otras historias*. España: EDT, 2012.
- MAGÁN, A y TWAIN, M. *Cuento del niño bueno / Cuento del niño malo*. España: Linterna mágica, 2015.
- MAZZUCHELLI, D. *Asterios Polyp*. España: Sins entido, 2010.
- MCCLLOUD, S. *Hacer Cómic*. España: Astiberri, 2012.
- MCCLLOUD, S. *Entender el cómic, el arte invisible*. España, Astiberri, 2007.
- MOYNIHAN, J. *Forming*. EEUU: Nobrow, 2011.
- SCHRAUWEN, O. *Arsène Schrauwen*. España: Fulgencio Pimentel, 2014.
- TANIZAKI, J. *El elogio de la sombra*. España: Siruela, 2015.
- TEZUKA, O. *Adolf*. España: Planeta dAgostini, 2013.
- WHARTON, E. *Cómo contar un relato*. España: Centellas, 2011.
- YOKOYAMA, Y. *Baby boom*. Francia: Éditions Matière, 2013.
- YOKOYAMA, Y. *Viaje*. España: APA-APA, 2010.

## FILMOGRAFÍA

- COUSINS, M (dir.) *La historia del cine, una odisea*. [serie]. Reino Unido: Film 4, 2011.
- MOYNIHAN, J (dir.) *Manly*. [corto de animación]. EEUU: Cartoon Hangover, 2014.
- OBAYASHI, N. (dir.) *Hausu*. [película]. Japón: Toho company, 1977.
- TRUFFAUT, F (dir.) *El pequeño salvaje*. [película]. Francia: Les films de carrosse, 1970
- ZWIGOFF, T. (dir.) *Crumb*. [película]. EEUU: Superior Pictures, 1994.

