

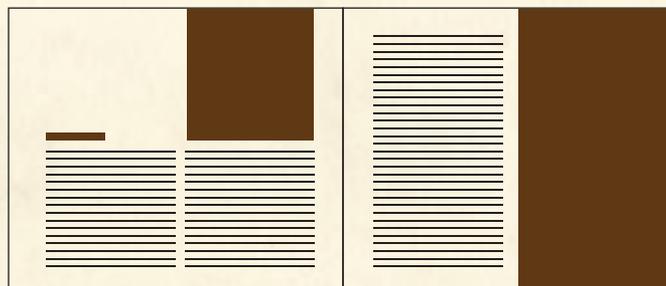
LA LEYENDA ^{DE LA}
MONEDA

MEMORIA

DANIEL MÉNDEZ LUIS - TRABAJO DE FIN DE GRADO

SE RECOMIENDA VISUALIZAR LA MEMORIA,
EL MANUAL Y EL CÓMIC A DOBLE PÁGINA

CONFIGURA EL LECTOR DE PDF (**USAR PREFERIBLEMENTE
ADOBE READER**) PARA QUE MUESTRE LAS PÁGINAS
ENFRENTADAS CORRECTAMENTE



MANUAL DE USO DE LA MARCA

EL MANUAL SE REALIZÓ APARTE DE LA
MEMORIA. PARA ACCEDER A ÉL HAZ
DOBLE CLICK AQUÍ



CÓMIC

EL CÓMIC ES EL TRABAJO DEL CUAL SE HABLA
EN LA MEMORIA. PARA ACCEDER A ÉL HAZ
DOBLE CLICK AQUÍ





LA LEYENDA DE LA
MONEDA

MEMORIA

La leyenda de la moneda
Memoria

Autor: Daniel Méndez Luis
Tutora: María Luisa Hodgson Torres

Trabajo de fin de grado
Grado en Diseño
Universidad de La Laguna

Promoción 2015 - 2019
Julio de 2019

Quiero agradecer en primer lugar a mi madre por su gran apoyo en todas las fases del proceso, y muy a su pesar por haberme dejado montar mi despacho en el salón de casa.

A María Luisa Hodgson, la excelente tutora que me ha ayudado a poder llevar a cabo de la mejor forma posible este proyecto que había tenido en mente tanto tiempo.

También quiero dar las gracias a Víctor y a Naira, dos grandes amigos de carrera que han estado ahí en todo momento dandome *feedback* y apoyo.

Y por supuesto, quiero agradecer al resto de mi familia y demás personas que han estado ahí guiándome y ayudándome en el proceso de elaboración de este trabajo.

RESUMEN

La **leyenda de la moneda** es una historia de aventuras que protagonizan Logan y Connor, dos amigos que se conocen desde la infancia y sin quererlo acaban viviendo la mayor y más divertida aventura de sus vidas. Se trata de un cómic que, a través de viñetas y diálogos va desarrollando una narración cada vez más intensa a lo largo de tres volúmenes. En este proyecto se ha realizado exclusivamente el primer volumen.

Con este trabajo se pretende mostrar el proceso de creación y el resultado final del cómic. Primero hay que redactar la historia, dejando claro cuales son los personajes, los escenarios y la época en que se desarrolla. Luego se realiza un guion, que sirva de referencia para montar los planos de las viñetas, las poses de los personajes y los diálogos. Finalmente se pasa a definir un estilo gráfico de dibujo (definiendo personajes, escenarios y objetos) y se comienza el desarrollo final del cómic para luego pasar a su maquetación definitiva.

Además al título del cómic, **La leyenda de la moneda**, se le ha dado carácter de marca. Se ha desarrollado un manual de uso de la marca, que viene adjunto a esta memoria, en el que se explican las normas por las que se rige y las aplicaciones que se le pueden dar a la misma. Estas aplicaciones son: dos tazas, un póster, dos marcadores y dos camisetas. Así el proyecto se completa ofreciéndole al público productos que les pueden interesar después de haber leído el cómic.



De esta manera el proyecto establece las bases para en un futuro poder publicarlo, y si tiene éxito, poder llevar a cabo un desarrollo y crecimiento de la marca de manera óptima. De esta manera se podrían realizar los dos volúmenes restantes y se podría expandir el universo de **La leyenda de la moneda** al mundo del cine o las series de televisión.

Palabras clave: **Novela gráfica, cómic, historieta, diseño editorial, Logan, Connor, dibujos, ilustraciones, viñetas, diálogos, maquetación, la leyenda de la moneda, merchandising.**

ABSTRACT

La **leyenda de la moneda** is an adventure story starring Logan and Connor, two childhood friends who, accidentally, will live the funniest experience of their lives. This comic, develops an intense narrative through different strips and dialogues. This project is only the first of the three volumes of the saga.

This dissertation aims to show the creation process and the final result of this comic. First of all, the story must be written defining the characters, the scenes and the period when the story takes place. Then, a script must be made. This script will be used as a model for designing the shots, posing the characters and writing the dialogues. Finally, graphic design styles are established by defining the characters, scenes and objects. In this way, the final development of the comic begins and it is necessary to proceed with the definitive layout.

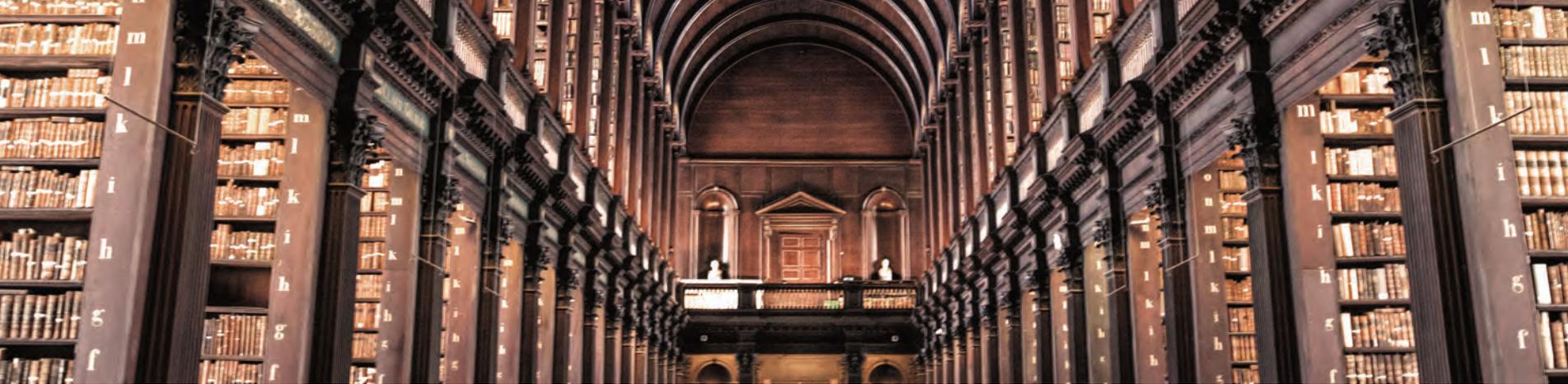
The title of the comic, **La leyenda de la moneda**, has a strong Brand Identity. A Corporate Identity Manual, attached to this dissertation, has been developed in order to explain the rules and applications relating to the brand. These applications are: two cups, a poster, two bookmarks and two t-shirts. Thus, the project offers different products which can be interesting and attractive to people once they have read the comic.

This project establishes the foundations for a future publication. If successful, the brand will develop and grow considerably. In this



way, the remaining two volumes of the comic saga could be created, and the universe of **La leyenda de la moneda** could be expanded to cinema or TV series world.

Keywords: graphic novel, comic, cartoon, editorial design, Logan, Connor, drawings, illustrations, strips, dialogues, layout, La leyenda de la moneda, merchandising.



ÍNDICE

PLANTEAMIENTO _____ 9

1. Introducción _____ 11

2. Metodología _____ 15

3. Objetivos _____ 19

4. Cronograma _____ 23

INVESTIGACIÓN _____ 27

1. La historia _____ 31

La historia gráfica _____ 33

Análisis de historias _____ 35

Los personajes _____ 38

Análisis de personajes _____ 41

El ambiente narrativo _____ 44

Análisis de la ambientación _____ 48

2. El formato _____ 51

Tipos de formato _____ 53

Medidas de la página _____ 57

3. El guion de cómic _____ 59

Sinopsis de la historia _____ 61

La escaleta _____ 63

Concretando la página _____ 65

Escritura del guion _____ 67

Análisis de procesos _____ 69

4. Parte gráfica del cómic _____ 79

Lenguaje gráfico _____ 81

Estilos de dibujo y color _____ 87

Estilos analizados _____ 88

Los personajes _____ 92

Análisis de personajes _____ 95

Los escenarios _____ 98

Análisis de escenarios _____ 100

Marca y título _____ 107

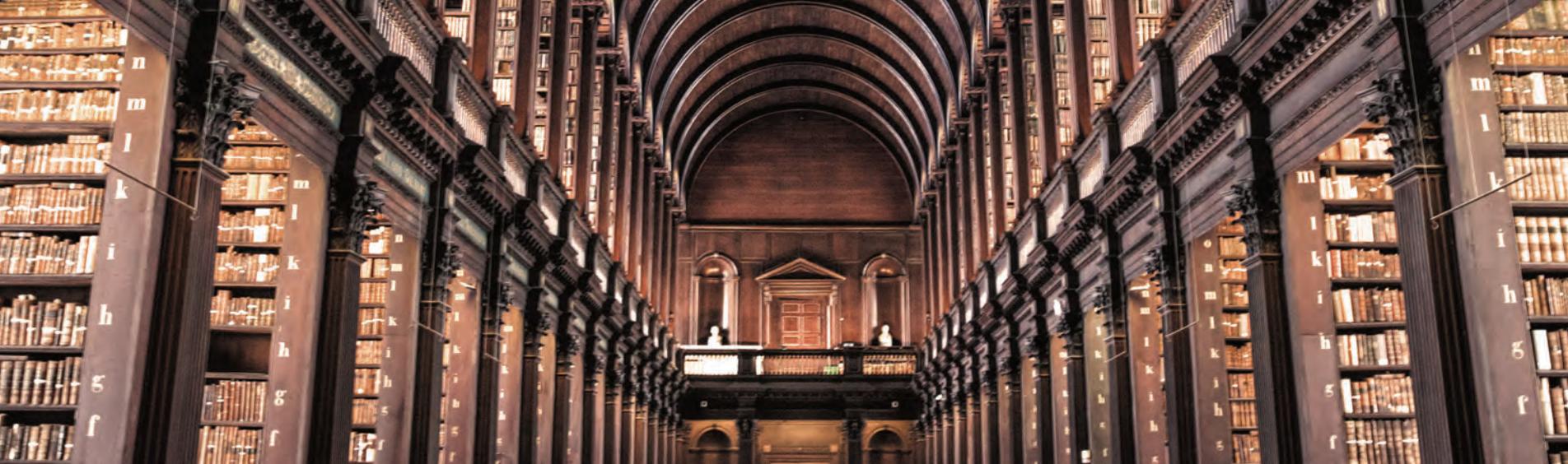
Títulos analizados _____ 110

DESARROLLO DEL PROYECTO _____ 113

1. La historia _____ 117

Selección de la historia _____ 119

Definiendo la historia _____ 122



Primer acercamiento _____	129	CONCLUSIÓN _____	219
Historia definitiva _____	132	ANEXO _____	223
Personajes _____	134		
2. El guion _____	141	1. Practicando dibujos _____	225
Desarrollo del guion _____	143	FUENTES DEL TRABAJO _____	233
Distribución de viñetas _____	146		
3. Diseño editorial _____	151	1. Recursos Web _____	235
Formato _____	153	2. Recursos audiovisuales _____	237
Maquetación _____	160	3. Libros _____	237
Textos y tipografía _____	169		
4. Diseñando la parte gráfica _____	173		
Estilo general del cómic _____	175		
Colores _____	180		
Personajes _____	186		
Escenarios y sus elementos _____	199		
5. Identidad corporativa _____	205		
Proceso de naming _____	207		
Configuración gráfica _____	210		
Aplicaciones _____	214		



PLANTEAMIENTO



1



INTRODUCCIÓN



Este proyecto comenzó hace mucho tiempo. Desde que yo era pequeño siempre quise realizar un cómic completo contando una historia inventada por mí, pero nunca pude llevarlo a cabo, ya fuera por falta de tiempo, de conocimiento o de los recursos adecuados. A pesar de estos impedimentos hubo momentos en los que intentaba poner a prueba mis habilidades y me lanzaba a empezar un cómic que, a las dos páginas, ya se quedaba incompleto.

Por otro lado, siempre he sido una persona de mente inquieta, con miles de historias metidas en mi cabeza esperando a ser contadas. Este proyecto me brinda la oportunidad de poder coger una de esas historias y llevarla a la realidad en combinación con la ilustración, que como se puede deducir es otra de mis pasiones.

En base a lo anterior este trabajo se ha convertido en un proyecto personal en el que intento hacer realidad una de mis inquietudes de mi infancia. Por otro lado también tiene como objetivo introducirme en el mundo del cómic desde una perspectiva distinta a la del lector, es decir, meterme de lleno en todo el mecanismo que hay detrás de la creación de este tipo de arte.

Creo que es muy importante pasarlo bien mientras trabajas, por lo que dedicarte a lo que te gusta y además crear aquello que te gusta es fundamental. De esta forma este trabajo me permite tantear el terreno de la creación de contenido de ocio, de manera que puedo unir dos ámbitos que me entusiasman, el diseño gráfico y la ilustración, y por

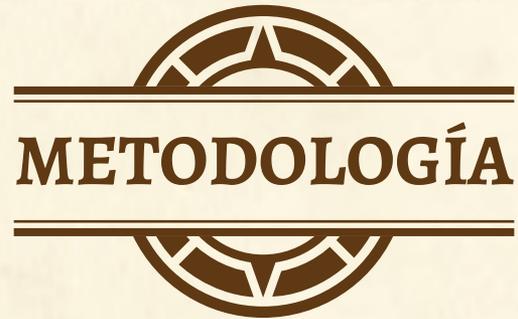
otro lado la diversión y el entretenimiento. Teniendo en cuenta esto, y observando que el mundo del ocio, en cuanto a lenguaje audiovisual se refiere, está excesivamente extendido, y que se está dejando de lado otro tipo de ocio como la lectura, este proyecto sirve para intentar extrapolar una aventura que perfectamente podría valer como película al mundo del libro, y de esa manera hacer ver que es posible sentir y vivir una historia escrita igual que te lo transmite el cine.

En definitiva se trata de un proyecto personal, en el que he intentado poner el máximo esfuerzo para obtener los mejores resultados. También me permite poner a prueba todo lo aprendido en el Grado en Diseño como por ejemplo: el diseño editorial, la imagen corporativa, el uso de tipografías, la ilustración y el uso de programas de Adobe como, Illustrator, Photoshop e InDesign.

Con **La leyenda de la moneda** pretendo crear un contenido de entretenimiento que sea divertido y jovial en base a una de mis pasiones, intentando sacar a la luz los entresijos de un mundo tan grande y lleno de posibilidades como es el del cómic. Además pretendo contribuir, aunque sólo sea un poco, a evitar que este no caiga en declive y acabe por desaparecer.



2





Cuando se comienza a realizar un cómic desde cero lo primero que hay que empezar a desarrollar es la historia. Para ello se buscó información sobre métodos para crear una buena narración, yendo más allá de la típica división de planteamiento, nudo y desenlace. Había que tener en cuenta elementos más concretos como el conflicto, las tramas secundarias, un profundo desarrollo de los personajes, la cronología, etc. Todos estos elementos tienen que estar vinculados los unos con los otros para crear una historia sólida e interesante.

Una vez se tenía claro como se desarrollaba una buena historia se comenzó a buscar qué historia se iba a contar, qué estilo iba a tener, qué temática, etc. Se hizo una puesta en común de todas las ideas y se escogió la más adecuada, para finalmente comenzar a desarrollarla por completo y tenerla lista para crear el guion.

Para un cómic es necesario tener un guion, es decir, un documento que sirva de guía para saber qué dice cada personaje en el momento que le toca, qué planos va a tener cada viñeta y qué elementos van a protagonizar la escena, intentando comunicar lo que ocurre de la forma más correcta. Para llevarlo a cabo se buscó la información necesaria para el desarrollo de un buen guion de cómic, se buscaron referencias de guionistas profesionales y se escogió el método que más se adecuaba al proyecto. Además se eligió qué profundidad se le iba a dar, ya que existen guiones más escuetos que otros. Elementos como el momento del día en el que ocurren los acontecimientos o el

documento gráfico con la ordenación y el tamaño individual de las viñetas son de vital importancia.

El siguiente paso es comenzar a crear el documento definitivo en el que sale la distribución de viñetas con las ilustraciones finales. Se investigó sobre distintos estilos de dibujo y métodos de ordenamiento de viñetas, el estilo de maquetación, además de los diferentes formatos de cómic que son más populares en el mercado. Una vez investigado todo lo anterior se escogió un estilo de dibujo adecuado a la historia y un formato que equilibrara el gasto de papel con la calidad de visualización.

Una vez hecha la historia había que ponerle título. Para ello se investigaron los diferentes métodos de creación de naming para películas, series y libros. De esta forma se escogieron diferentes métodos para crear un listado de títulos válidos y de entre ellos escoger el mejor. Además para mantener una imagen visual sólida y que diera carácter al cómic y a su historia, se decidió realizar el título del cómic como marca. Se hizo una investigación de los diferentes títulos de cómic, películas y series con la misma temática de la narración, para observar que métodos y estilo usaban estos referentes y así coger ideas para montar la marca de forma sólida y consistente.

Finalmente para darle profundidad al proyecto y que el cómic y la marca se consolidaran se decidió realizar una investigación en base al *merchandising* exigido por compradores de cómics y consumidores de películas y series para saber cuáles eran las aplicaciones necesarias para venderse de forma adecuada en relación al cómic y su historia.





3



OBJETIVOS



Realización de un cómic y todos los elementos relacionados con este. Desde la creación de la historia, realización de un guion, pasando por el desarrollo gráfico de personajes principales y secundarios, objetos y escenarios, hasta el diseño editorial, encuadernado y publicación final.

OBJETIVOS GENERALES

En este proyecto se pretende crear una historia narrada a través del formato cómic. Se busca que albergue contenido lúdico que aporte entretenimiento en los momentos de ocio. También se pretende mostrar el proceso que conlleva crear una novela gráfica, desde la creación de la historia, hasta su publicación. Además se busca fomentar la lectura a través de un contenido que inspire a la gente a seguir adquiriendo cómics y así contribuir a su subsistencia en un mundo cada vez más tecnológico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Designar un formato editorial que se ajuste a la historia que se quiere contar.
- Investigar, estudiar y crear una buena historia.

- Investigar, estudiar y crear personajes interesantes. Tanto su personalidad y su historia personal (pasado, presente y futuro), como su físico.
- Investigar y crear los escenarios donde se desarrollará la trama. Tanto su historia como el aspecto que tendrán.
- Realizar un guion que transmita la historia de forma correcta y entretenida.
- Designar un estilo gráfico que unifique todos los elementos visuales del cómic.
- Lograr que el cómic sea entretenido, interesante y divertido a nivel lúdico.
- Lograr que se transmita y se visualice todo el trabajo que conlleva el proceso de creación de un cómic a través de bocetos, ideas descartadas, borradores y demás elementos que forman parte de dicho proceso.



4





PLANIFICACIÓN

En esta fase se barajaron diferentes ideas para la historia del cómic. Se eligió la más adecuada e interesante para el proyecto y se descartó el resto de opciones. También se marcaron unas pautas a seguir para comenzar el proceso de investigación basándose en las dudas que existirían previas a su desarrollo. De esta manera a la hora de investigar ya se sabía con claridad que puntos había que tocar.

INVESTIGACIÓN

En esta fase se buscó información acerca de cómo crear una historia, cómo desarrollarla de forma eficaz, cómo diseñar un buen guion, qué formatos son los más adecuados para maquetar un cómic, cómo se desarrollan los personajes a nivel lingüístico y visual, cómo se hace la parte gráfica de un cómic, se buscaron títulos de otras obras similares para crear la marca y se estableció que aplicaciones eran las más adecuadas para esta.

DESARROLLO

Durante esta fase primero se creó la historia, ya que es el elemento principal del cómic, posteriormente se procedió a decidir su formato y a la realización del guion, una vez estaban todos los diálogos y escenas definidos se pasó a diseñar a los personajes del cómic a nivel gráfico, además de la distribución y tamaño de las viñetas, así como la ilustración dentro de cada una de ellas. Por último se desarrolló el título y la marca y finalmente el *merchandising* que más acorde estaba con esta última.

The image features a decorative border with ornate, quarter-circle corner pieces in a gold and brown color scheme. In the center, there is a horizontal band with a decorative emblem above and below it, consisting of a semi-circle with internal geometric patterns. The word "INVESTIGACIÓN" is written in a bold, serif font across this band.

INVESTIGACIÓN

En este apartado se van a exponer todos los pasos que se han ido siguiendo para poder realizar posteriormente un correcto desarrollo del proyecto. Los puntos se han organizado en el orden en que se han investigado. El método de investigación se divide en dos: por un lado se buscó información de las técnicas para desarrollar cada uno de los apartados y por otro se exponen las referencias que se han estudiado para poder coger recorte. Dicho esto, la investigación comienza con la búsqueda de los puntos clave para desarrollar una buena historia, tanto de la trama, como de los personajes y la ambientación. Luego se estudiaron los diferentes formatos de cómic existentes para poder escoger el más adecuado. Una vez analizado esto se pasó a observar las técnicas de desarrollo de un guion para cómic, las cuales distan en gran medida de las usadas para cine. Finalmente se buscó información en lo referente a toda la parte gráfica del cómic (estilo de dibujo, personajes y ambientación) y a los referentes más destacados.





1



1. LA HISTORIA

LA HISTORIA GRÁFICA

El primer paso en la realización de un cómic es desarrollar una historia que poder contar. Debido a que no tenía conocimientos previos en la creación de historias se buscaron los diferentes elementos que la componen y el grado de importancia de cada uno de ellos. Los puntos clave para la creación de una buena narración son los siguientes:

LA TRAMA

La trama puede ser uno de los elementos más complicados a la hora de escribir una historia. Ya que es el punto en el que se sostiene todo. Conformar la estructura de la narración y se compone de varios elementos que tienen que tener conexión y cohesión entre sí para asegurar un buen argumento.

La clave está en organizar bien la estructura de lo que se va a contar. La organización base de casi todas las historias existentes es:

- **Planteamiento:** en él se presenta como están las cosas en el momento antes de la irrupción del conflicto. Es un buen momento para contar el lugar, la época, qué personajes van a intervenir y el estado en que se encuentran por primera vez en la narración
- **Nudo:** es el momento en el que aparecen los obstáculos a los que el personaje debe hacer frente. En este punto es donde tie-

nen lugar la mayoría de acontecimientos de la historia y es donde el conflicto se desarrolla. En relatos un poco más complejos tienen lugar también las tramas secundarias.

- **Desenlace:** es el punto en el que al personaje le ha llegado la hora de enfrentarse al problema para poder lograr su objetivo. Es el momento del clímax de la historia, donde se descubre la moraleja del relato.

EL CONFLICTO

Es el elemento que mueve a cualquier historia. El protagonista deberá enfrentarse a él o puede que sea lo que anhela lograr. El conflicto puede tener muchas formas, puede ser otro personaje, una idea, un vicio, un trauma del pasado, la situación que está viviendo, o muchas otras cosas que sirvan como motor de la historia.

Aún así será el personaje principal el responsable de hacer llegar la historia al momento del clímax.

EL DETONADOR Y EL CLÍMAX

El detonador pertenece a la primera parte de la historia mientras que el clímax pertenece a la última. El primero es el acontecimiento o la situación que va a desequilibrar las circunstancias, de manera que presenta por primera vez el conflicto dando paso al desarrollo de la trama. El segundo da nombre al momento en que el protagonista soluciona o supera el conflicto, o simplemente toma la decisión de enfrentarse a él. De esta manera el clímax sirve de nexo entre el desarrollo y el desenlace.

CRONOLOGÍA Y ANALEPSIS

A la hora de narrar una aventura hay que plantearse el orden en el que ocurren los acontecimientos dentro de ella. El orden cronológico puede ser lineal, de tal manera que la historia comienza en el principio y avanza hasta el final. Sin embargo este

orden se puede alterar, empezando la historia justo en el medio, y completando la información a través de los *flashbacks* o los *flashforward*¹. Jugar con el orden cronológico puede dotar a la historia de un mayor interés.

TRAMAS SECUNDARIAS

Para dar más complejidad a la narración se pueden incluir tramas secundarias. Su composición es la de una trama normal, con su planteamiento, desarrollo y desenlace, pero están subordinadas a la trama principal y no tienen su potencia narrativa. Este tipo de recursos se suelen usar para reforzar el sentido de toda la historia y ofrecer información más detallada de ciertos personajes, situaciones, lugares, etc.

ESCENAS Y CAPÍTULOS

Las escenas y los capítulos son dos elementos de vital importancia para una historia. Los capítulos son la subdivisión más común, y su composición también tiene un planteamiento, un desarrollo y un desenlace, que es donde acabaría el capítulo y comenzaría el siguiente.

Por otro lado las escenas son elementos en los que ocurre algo específico y relevante. En ellas debe acontecer un hecho o reflexión que haga que la acción avance. Por lo tanto se debe prescindir de aquellas escenas que no cuenten nada interesante, ya que se pueden convertir en un obstáculo para la historia.

UNA PROFUNDA INVESTIGACIÓN

Por último para que una historia funcione bien y conecte con el público debe ser auténtica. Si se va a escribir una determinada escena hay que haber vivido o, al menos, consultado con la gente que haya vivido momentos parecidos en su vida, de esta manera se dota de realismo a la narración y se consiguen personajes profundos y completos. También se puede optar por consultar a psicólogos u otros profesionales que puedan aportar información crucial para la historia.

Al igual que se busca información sobre los personajes también se ha de buscar información para la ambientación, la época, los escenarios, y demás elementos que intervengan en la narración. La documentación es uno de los puntos más importantes para que la historia sea auténtica.



1. FLASHBACK Y FLASHFORWARD

El primero, también conocido como analepsis es una técnica que altera la secuencia cronológica de la historia trasladándola hacia el pasado. El flashforward o prolepsis es un salto hacia delante en el tiempo, para luego volver al presente.

1. LA HISTORIA

ANÁLISIS DE HISTORIAS

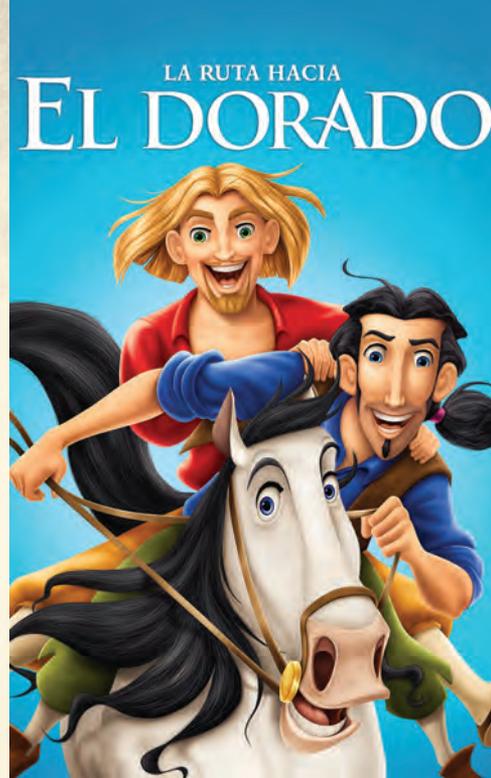
En este apartado se han analizado diferentes tipos de historias en base a la idea escogida para el desarrollo del proyecto. Se han seleccionado tanto películas como cómics, ya que el objetivo era analizar historias de aventuras en las que los protagonistas se enzarzaran en un viaje de dimensiones épicas, pasando por todo tipo de situaciones y escenarios pintorescos. Las historias escogidas han sido “El planeta del tesoro”, “La ruta hacia el Dorado”, “El Hobbit: un viaje inesperado”, “Astérix y Obélix”, “Tintín” y “Spirou y Fantasio”. Son las que se han considerado más interesantes como inspiración para realizar el primer acercamiento a la historia de **La leyenda de la moneda**.





EL PLANETA DEL TESORO

Jim es un surfista solar muy famoso que se verá envuelto en una búsqueda de tesoros intergaláctica. Un día llega hasta él un mapa legendario que indica el camino hasta la fortuna más grande del espacio. Jim es ayudante de cocina de un “galeón solar”. Su capitán John Silver (mitad hombre mitad máquina) le enseña cómo ser un buen explorador del espacio. Además un simpático compañero robot se une a su aventura, BEN (Bio Electro Navegador). Juntos, bajo el mando de la Capitán Amelia, encontrarán un gran tesoro. Se trata de una adaptación de Disney de la clásica novela de Robert Louis “La isla del tesoro”.



LA RUTA HACIA EL DORADO

Tulio y Miguel son dos amigos que se dedican a ganarse la vida estafando a la gente en el juego. Un día en una apuesta, ganan un mapa, que supuestamente lleva a la mítica ciudad de “El Dorado”, pero les pillan haciendo trampa y tienen que huir. Los acontecimientos les llevan al barco de Hernán Cortés, del cual escapan llegando a la deriva a una isla que resulta ser la que indica el mapa. En ella vivirán la mayor aventura de sus vidas intentando apoderarse de todas las riquezas que esconde la ciudad. Aunque finalmente acaban empatizando con sus gentes y la misión de llevarse el oro pasa a ser secundaria.



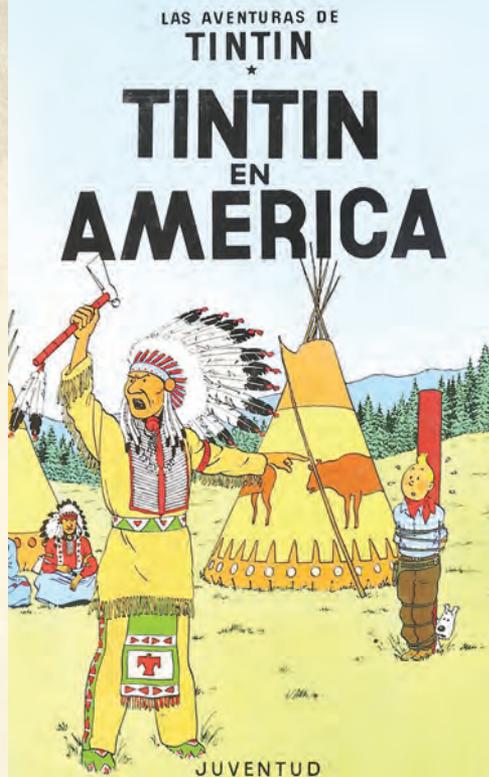
EL HOBBIT

Es la precuela de *El Señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien. Bilbo bolsón, junto con el mago Gandalf el Gris y trece enanos que quieren recuperar las tierras de sus antepasados, se embarcan en un viaje, a través del país de los elfos y de los bosques de los trolls, pasando por las mazmorras de los orcos, con el objetivo de llegar a la Montaña Solitaria, donde se encontrarán con el dragón más peligroso, Smaug. Este temido ser esconde el grandioso tesoro del pueblo enano. En este épico viaje también encuentra, en las profundidades de la Tierra, el Anillo Único, el objeto que será posteriormente causa de sangrientas batallas en la Tierra Media.



ASTÉRIX Y OBÉLIX

Astérix vive en el año 50 a.C en una aldea inventada en la Galia, y es la única que no ha sido conquistada por Julio César gracias a la poción mágica que produce su druida. Son una serie de historietas cómicas francesas creadas por *René Goscinny*, que se encarga del guion y *Albert Uderzo*, encargado de los dibujos. Un elemento clave para el éxito de las series es el hecho de que contiene elementos cómicos para lectores de distintas edades: a los niños suelen gustarles las peleas y otros *gags* visuales, mientras que los adultos suelen apreciar las alusiones a la cultura clásica, las figuras contemporáneas y los juegos de palabras.



TINTÍN

Es un famoso y joven reportero que, impulsado por su gran curiosidad, viaja por todo el mundo viéndose inmerso en grandes aventuras a través de los cinco continentes. Acompañado siempre por su perro Milú, su fiel e inseparable mascota, se enfrenta a malvados personajes que van surgiendo a lo largo de las aventuras. Rastapopoulos, Allan Thompson, el doctor Müller, el capitán Haddock y el profesor Tornasol son algunos de ellos. Fue creado por el dibujante belga *Hergé*. Sus aventuras se empezaron a publicar por fascículos en la revista *Le Petit Vingtième* en 1929.



SPIROU Y FANTASIO

Es una serie de historietas de aventuras que, en un principio, protagonizaba un joven adulto pelirrojo vestido de botones llamado Spirou, que era el nombre de una ciudad. Más adelante se introduce un nuevo personaje, llamado Fantasio, su compañero de piso y mejor amigo. A este nuevo personaje se le supone periodista, por lo que esto convierte a ambos en reporteros *freelance* que van viviendo aventuras inimaginables alrededor del mundo. Estas historietas fueron creadas en 1938 por *Rob-Vel* para la revista *Le Journal de Spirou*, habiendo sido continuadas por otros autores como *André Franquin*.

1. LA HISTORIA

LOS PERSONAJES

Cuando la historia ya tiene su estructura general compuesta es hora de ahondar en los personajes, cada uno de ellos debe estar preparado y con su rol definido: el protagonista, antagonista, personajes secundarios, simples figurantes, etc.

Los personajes deben atraer al lector, y hacer que sienta empatía por ellos, que sufra sus desgracias y celebre sus victorias. Es más importante prestar atención a los aspectos psicológicos, éticos y al carácter de los personajes¹ que a datos externos, como su físico o la ropa que llevan.

DESARROLLO DE UN PERSONAJE

Ya que los personajes son un elemento esencial para la historia se buscó información relevante para su correcta realización. Se encontró una gran cantidad de datos sobre la creación de los personajes, de manera que aquí se resumen los más relevantes y útiles.

Primero hay que entender que un personaje no es un elemento sólido que siempre se mantiene igual, **tiene que cambiar** a lo largo de la narración. Debe ser tratado como una persona real, tiene que poder afrontar situaciones que alteren su día a día o incluso su vida, haciendo que se enfrente a un conflicto y a diversos obstáculos.

1. La forma en la que hablan, cómo piensan, cuál es su comportamiento, qué relaciones tienen entre ellos, etc. Son características de vital importancia para crear un buen personaje.



Desarrollo físico de Groot. Personaje de la saga de películas *Guardianes de la Galaxia*.

Por ejemplo, un personaje que es egoísta va a tener que aprender que no puede seguir mirando exclusivamente por él mismo, de manera que debe entender que tiene que preocuparse por los demás en algún momento.

La forma en la que cambia un personaje puede ser externa o interna: la externa se produce a través de sus gestos y actos reflejando el cambio en plano físico. Por ejemplo el chico adolescente que deja la mala vida porque ve su futuro bastante negro. El cambio interno se produce en su mundo interior cuando el personaje empieza a planearse su comportamiento, sus actitudes, sus acciones, pero no desde un punto de vista físico, sino desde una perspectiva, ética y moral.

Sin embargo, los cambios deben ser progresivos y naturales, y la esencia del personaje siempre debe permanecer para que no parezca que se ha convertido en otro diferente.

También hay que tener en cuenta que es mejor mostrar el cambio más que contarlos, intentando que los hechos hablen por sí solos.

El punto principal para que un personaje se desarrolle es tener un conflicto. Un personaje sin conflictos se hace monótono y aburrido. Por esto hay que saber en qué lugar, en qué momento y cómo se va a enfrentar a dicho conflicto. Para llevar a cabo esto el personaje tiene que tener objetivos, una meta, algo que lograr. Si se logra construir un objetivo sólido se conseguirá que el personaje actúe con determinación y con sentido, lo que ayudará a que la trama progrese y que los lectores mantengan el interés.

Otro punto a tener en cuenta es evitar que los personajes sean planos. Si bien es verdad, ciertos personajes pueden ser arquetípicos y tener personalidades preestablecidas, estos pueden servir para personajes secundarios, pero nunca para los principales, ya que se convertirían en personajes insulsos y poco imaginativos.

Una fórmula que da profundidad al personaje es hacer que fracase. Es algo que resulta interesante para el lector, ya que ve a un personaje real, que también comete errores. Además, puede aprender de estos errores y resurgir con un carácter más fuerte.

Por supuesto los personajes no son entes aislados, forman parte de toda la trama y se relacionan con el resto de personajes que pertenecen a ella. Ver la forma en la que interactúa es interesante, ya que muestra como es ese personaje sin tener que contar nada. Construir una relación coherente con el entorno, o un buen entramado de relaciones, puede contar más de un personaje que las largas descripciones.

Otro punto clave es permitir **que el personaje tenga defectos** y evitar hacerlo perfecto. Los miedos, las manías y las inseguridades son unos cuantos ejemplos para hacer un personaje real. Esto le hará ser atractivo y tendrá más matices diferentes.

Sin embargo, no se trata de crear un personaje muy complejo con infinidad de problemas y un pasado turbulento. Menos es más. Se ha de escoger con sumo cuidado su meta y su conflicto, centrarse en ellos y trabajar el desarrollo del personaje a partir de ahí.



Toda historia que se precie tiene un villano. El Joker, antagonista de Batman de DC Cómics.

Los villanos o antagonistas también son personajes muy importantes en la trama de una historia, y para ser interesantes deben ser únicos. Al igual que se busca que un personaje no sea perfecto, un antagonista debe tener su lado humano, algo que haga que el lector se familiarice, conecte con él e incluso le llegue a comprender a pesar de hacer cosas malvadas. Un villano puede ser crucial para que exista un buen argumento, por lo que es importante que el protagonista conecte y tenga lazos directos o indirectos con él.

LA MUERTE DE UN PERSONAJE

No en todas las historias debe morir un personaje, pero si es verdad que en muchas de ellas ocurre. Esto puede dotar de interés a la narración y darle un punto más interesante, pero no siempre la muerte es algo positivo en un relato. Sorprender o entristecer al lector, o matar a un personaje sin que aporte nada a la historia son malas decisiones, ya que esa muerte se convierte en un elemento “decorativo”.

Sin embargo si la muerte tiene unas bases sólidas puede convertirse en un elemento muy interesante cuando:

- Hace avanzar la trama: por ejemplo un hombre que está muy enamorado de una chica, pero está casado y sus votos le atan al



Los personajes de la serie Scooby Doo no serían tan divertidos de no ser por sus miedos.

matrimonio, por lo que el amor con esa chica es imposible. Si la mujer del hombre muere la trama puede avanzar.

- Es el objetivo del protagonista: por ejemplo cuando la única manera de que el antagonista deje de hacer el mal es matándolo.
- Sirve de motivación para otros personajes: por ejemplo cuando un antagonista mata a un ser querido del protagonista y este busca vengarse.
- Sirve de castigo para un personaje: por ejemplo cuando un villano muy avaricioso es llevado por la codicia a la muerte.
- Enfatiza el tema: por ejemplo las muertes inocentes en una historia de guerra. Enfatiza las miserias de la guerra.
- Aporta realismo: por ejemplo las muertes en una guerra, simplemente por el hecho de que es un acontecimiento que produce la muerte de miles de personas.



La muerte de *Ned Stark* al principio de la serie *Juego de Tronos* permite que la trama avance enfrentando definitivamente a los Stark con los Lanister.

- Elimina a un personaje “defectuoso”: por ejemplo cuando se introduce un personaje en una serie de libros y resulta que desentona o no funciona del todo bien, y la única manera de quitarlo es matándolo.

PREGUNTAS PARA VERIFICAR EL DESARROLLO DE UN PERSONAJE

1. ¿Qué es lo que tu personaje tiene que superar? Puede ser un acontecimiento que proviene de su pasado. También puede ocurrir que sea una circunstancia que surge de forma inesperada en el presente. O algo más profundo que ocurre en el interior del personaje, como un miedo o una frustración.
2. ¿Qué puede hacer el personaje al final de la novela que no podía hacer al principio? Los diversos momentos por los que ha pasado el personaje a lo largo de la historia hacen que crezca, aprenda cosas y cambie. Puede que esto le haya dado habilidades que en un principio no tenía, como aprender a manejar la espada, o puede ser una cualidad, ser sincero. Puede tratarse también de algún aprendizaje negativo, como poder matar sin remordimientos.
3. ¿Se ha liberado tu personaje de una creencia? Siguiendo con el ejemplo anterior de la espada, puede que el personaje pensara que nunca podría manejarla como un auténtico guerrero, y al final lo consiga. Esto hace que su creencia principal haya cambiado. Sin embargo los cambios nunca son drásticos, por lo que se debe mostrar como el personaje va creyendo cada vez menos en lo que creía en un principio.
4. ¿El objetivo de tu personaje es puesto a prueba? Como se ha dicho anteriormente, el personaje debe tener un objetivo, pero este debe haber sido puesto a prueba varias veces, de manera que también se pruebe la determinación del protagonista para lograr aquello que desea. Esto hace que el personaje cambie y aprenda cosas nuevas sobre sí mismo y el mundo que le rodea.

1. LA HISTORIA

ANÁLISIS DE PERSONAJES

Para poder crear personajes interesantes, con suficiente personalidad y que tuvieran una forma de ser que casara con el relato que se quiere contar, se investigaron algunos de los personajes que participaban en las historias analizadas en el anterior apartado. Para la investigación se han tenido en cuenta a los protagonistas de dichas historias, “Jim Hawkins”, “Tulio”, “Bilbo Bolsón”, “Astérix”, “Tintín” y “Spirou”. Estos personajes que se han escogido para el análisis tienen las características que se buscan para narrar relatos de aventuras y viajes donde ocurren infinidad de acontecimientos de diferente índole, ya que pertenecen a historias con estas características. Además tienen gran fama a nivel mundial y consiguen conectar muy bien con el público.





Personaje de la película *El planeta del tesoro* de Disney.

JIM HAWKINS

Es un personaje basado en el protagonista de la historia *La isla del tesoro*, teniendo incluso, su mismo nombre. Jim es un chico de 15 años caucásico, tiene ojos celeste y cabello marrón oscuro. Es de complejión delgada y es uno de los personajes más bajos de la película, denotando así su juventud. Siempre va con una chaqueta negra y botas, en general su aspecto es el de un grumete. Es un chico de personalidad inquieta y rebelde, con un espíritu aventurero y curioso. Además posee una gran inteligencia y astucia. La evolución de su personalidad desde pequeño hasta la adolescencia se muestra a través de *flashbacks*.



Personaje de la película *La ruta hacia el Dorado* de Dreamworks.

TULIO

Es uno de los dos protagonistas de la película *La ruta hacia El Dorado*. Es más alto que su compañero Miguel, además es delgado, tiene ojos azules y una gran cabellera negra atada con una coleta. Aparte de por su apariencia física, se diferencia de su compañero gracias al color de su ropa, la de Tulio es azul y la de Miguel roja. En general su atuendo recuerda a la ropa usada a principios de los años 20. En cuanto a su personalidad, Tulio es estratégico, lógico y más inteligente que Miguel. Sin embargo también persigue la fama y las riquezas, y esto le llama más que saciar su sed de aventuras. En general es un personaje muy racional.



Personaje de la saga *El Hobbit* del escritor J. R. R. Tolkien.

BILBO BOLSÓN

Es un personaje de la saga *El señor de los anillos* y *El Hobbit*. Es de estatura pequeña, debido a que pertenece a la raza hobbit, tiene complejión media y de aspecto común. Perteneció a la compañía de Thorin el enano, reclutado por Gandalf. Su carácter es noble y humilde, está orgulloso de ser hobbit y de pertenecer a la comarca. Es amable y tiene buenos modales, hasta tal punto que no se permite negarle la comida a los enanos cuando llegan a su casa. Gandalf reconoce en él un gran potencial y observa las ganas que tiene de conocer mundo a pesar de ser un personaje muy casero. Su valor es tal para la historia que fue el primer portador del Anillo Único.



Personaje perteneciente a las historietas de *Astérix y Obélix* realizadas por Gosciní y Uderzo.

ASTÉRIX

Es un personaje perteneciente a las historietas de *Astérix y Obélix*. Es un antihéroe que, a pesar de no tener un impresionante físico lleno de músculos es capaz de impartir justicia y hacerse valer, en parte gracias a su legendaria astucia y en parte ayudado por la poción de Panoramix el druida, que le otorga una serie de super-habilidades. *Astérix* es un personaje amable, bueno y noble, además es inteligente y de mente lógica, haciendo de contrapunto con su compañero más bobalicón e ingenuo, *Obélix*. Sin embargo tiene las agallas suficientes para enfrentarse al ejercito del César y proteger a los suyos.



Personaje perteneciente a las historietas de *Tintín* realizadas por Hergé.

TINTÍN

Es un joven y famoso reportero que viaja alrededor del mundo viviendo todo tipo de aventuras. Va buscando por encima de todo hacer aflorar la verdad y saciar su sed de curiosidad por las cosas que pasan en el mundo. Es un chico de carácter valiente, astuto, amable y un gran defensor de los débiles frente a las injusticias de los más fuertes. Según *Hergé* *Tintín* es una representación de él mismo cuando desearía ser heroico y perfecto. Es de complexión delgada y aún tiene un aspecto de niño, básicamente porque todavía es un joven adolescente de entre 16 y 18 años. En general es un personaje justo y de gran corazón.



Personaje perteneciente a las historietas de *Spirou y Fantasio* realizadas por Rob-Vel.

SPIROU

El nombre *Spirou* viene del idioma *valón* que equivale al concepto *ardilla* y por eso tiene a este animal como mascota. Es un chico de baja estatura, de complexión delgada y de aspecto añinado. Viste un traje de botones rojo, color que permite diferenciarle de su compañero de piso *Fantasio*. Es un personaje vivaracho y deportivo, es travieso, de carácter positivo y afronta todas sus historias con gran ímpetu. De esta forma genera el aspecto de héroe modelo, sobrio y no fumador, alguien de quien pueden coger recorte los jóvenes lectores de estas historietas. En general recuerda un poco a cómo es *Tintín* pero con matices diferentes.

1. LA HISTORIA

EL AMBIENTE NARRATIVO

Al igual que los personajes tienen un valor muy importante para la historia la ambientación no se queda atrás, ya que es el elemento que va a dar contexto a los hechos y acciones que van a tener lugar en el relato. Para crear una buena ambientación para la historia se buscaron los puntos clave más importantes para desarrollarla.

La ambientación abarca desde dónde ocurre la acción de la historia al escenario o espacio por el que se mueven los personajes. Es el contexto general o marco narrativo de aquello que tiene lugar en la narración, incluyendo la época en la que transcurre. Puede referirse a un lugar real o inventado, aunque no sólo abarca el espacio físico.

EXISTEN TRES TIPOS DE AMBIENTE

- **Ambiente físico:** Es el lugar preciso, local o geográfico donde tiene lugar la trama. Puede ser un pequeño lugar como la cocina de un restaurante o una plaza de un pueblo, pero también un monte o país, por ejemplo España.
- **Ambiente psicológico:** también puede tener un componente psicológico. A medida que la narración avanza se va generando un marco abstracto alrededor de los personajes y sus actos. Este tipo de ambiente no es estable ya que va variando a medida que se desarrollan los acontecimientos. Por ejemplo puede tener un compo-

nente triste al comienzo de la historia, mientras que puede acabar con un final feliz. También se pueden encontrar ambientes narrativos permanentes (tensión, drama, tranquilidad, terror, etc.).

- **Ambiente sociocultural:** por supuesto las características sociales y culturales ofrecen a la ambientación un componente específico. Si, por ejemplo, los personajes pertenecen a una familia religiosa y pobre de las favelas de Brasil van a tener un componente ambiental muy diferente al de una familia burguesa del centro de Madrid. Estos y más factores pueden influir en gran medida a la narración.

CÓMO DEFINIR LA AMBIENTACIÓN DE LA HISTORIA

Existen varias preguntas para definir una buena ambientación. Cuantas más preguntas se hagan más detalles tendrá. Dichas preguntas se pueden clasificar en:

- **Periodo:** ¿Se ambienta la historia en un mundo contemporáneo? ¿En otra época histórica? ¿En un futuro hipotético? ¿En una época de fantasía?
- **Duración:** ¿Cuánto tiempo de vida de los personajes cubre la historia? ¿Decenios? ¿años? ¿meses? ¿días?
- **Localización:** ¿Cuál es la geografía específica de la historia? ¿en qué ciudad se desarrolla? ¿en qué calles? ¿en cuáles de los edificios de esas calles? ¿en qué habitaciones dentro de esos edificios? ¿en la cima de qué montaña? ¿al otro lado de qué desierto? ¿en un viaje a qué planeta?
- **Nivel de Conflicto:** Es la dimensión humana. ¿En qué nivel de conflicto planteamos nuestra narración? ¿se centra la historia en los conflictos internos, incluso subconscientes, dentro de nuestros personajes? ¿se centra en los conflictos personales? ¿se centra en batallas con las instituciones en la sociedad?



Ambiente físico.



Ambiente psicológico.



Ambiente sociocultural.

CÓMO NARRAR EL AMBIENTE DE UNA HISTORIA

La narración del ambiente de una historia se puede concebir de dos formas totalmente diferentes, que pueden convivir juntas o actuar por separado. Se puede abarcar por grandes bloques o por el acúmulo constante de detalles del ambiente.

Por ejemplo, si el relato se sitúa en el imperio romano, se puede dedicar una escena a describir la ciudad, hablando de las calles, los monumentos, las casas, los tejados, el tránsito de la ciudad, los acueductos, la situación política y social, etc.

Por otro lado, como alternativa, todos los detalles anteriores que se nombran en una escena pueden ir dejándose caer poco a poco, hablando de la ciudad, sus casas, las estatuas y los monumentos sólo cuando sea pertinente a la hora de narrar los acontecimientos. Por ejemplo, un personaje puede doblar la esquina de la calle y al fondo ver un gran anfiteatro, que es el momento en el que el propio personaje lo descubre, al igual que lo hace el lector.

Para ejemplificar esta segunda técnica está “**El nombre de la rosa**”¹. En esta obra, su autor fue dejando un reguero de latinismos (a través de expresiones y frases) para proporcionar un mayor énfasis y verosimilitud al aspecto medieval de la historia.

En el supuesto contrario están aquellas grandes novelas del siglo XIX, que empleaban sus primeros capítulos, casi íntegramente, para ambientar debidamente el relato sobre la época, la ciudad, la mansión de algún personaje relevante, las vestimentas de los personajes, etc.

También se pueden crear **ambientaciones mixtas**². Un ejemplo de ello serían las novelas de **Tolkien**³. En ellas, elementos medievales reales conviven con elementos fantásticos y territorios inventados. Otro ejemplo sería el doble marco de una novela ubicada en la actualidad. La ciudad moderna, por un lado... y un núcleo antiguo, gótico, por otro lado.

LA INSPIRACIÓN

Para que una ambientación sea interesante puede estar basada en leyendas, mitos y fábulas existentes que sirvan de inspiración para la trama. También se pueden adaptar dichos elementos para crear

algo nuevo a partir de un mito o leyenda, cambiando elementos como el lugar donde ocurre, la época, el marco abstracto, etc. Esto permite crear contenido creativo con un material de referencia que puede aportar gran interés.

También se puede dar un toque original a un mito o a una fábula existente que sea muy conocida, como la realización de una versión propia de los cuentos de hadas de los **hermanos Grimm**⁴.

Por otro lado, las fábulas están llenas de moralejas y aprendizajes de los que se puede sacar recorte para la ambientación de la narración.

Por último hay que tener en cuenta que la ambientación no debe ahogar la historia. Dicha ambientación no puede ser protagonista de la narración y estar por encima de los personajes o del conflicto. Excepto si así lo busca el autor. Por esto siempre debe haber una cierta cautela a la hora de narrar el ambiente para que siempre esté en su justa medida.



1. EL NOMBRE DE LA ROSA

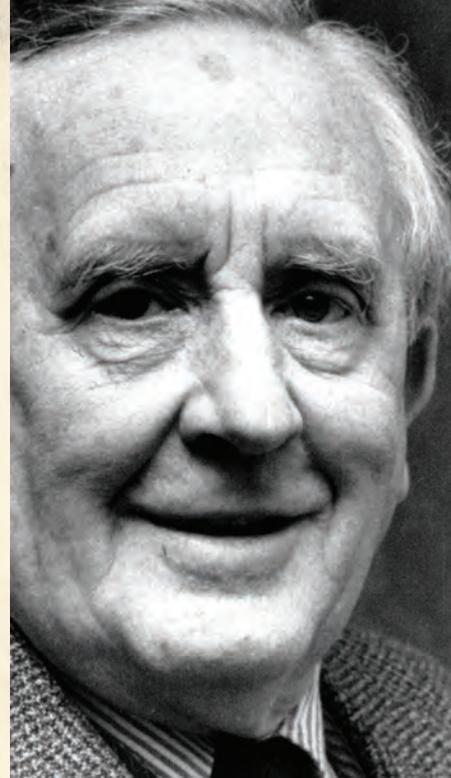
Eco, U. (1980), *El nombre de la rosa*, Italia, Bompiani. Ambientada en el turbulento ambiente religioso del siglo XIV, la novela narra la investigación que realizan fray Guillermo de Baskerville y su pupilo Adso de Melk alrededor de una misteriosa serie de crímenes que suceden en una abadía del norte de Italia.

2. AMBIENTACIONES MIXTAS

Son aquellas que mezclan diferentes tipos de ambientación como por ejemplo la fantasía y lo medieval, o la ciencia ficción y la época victoriana.

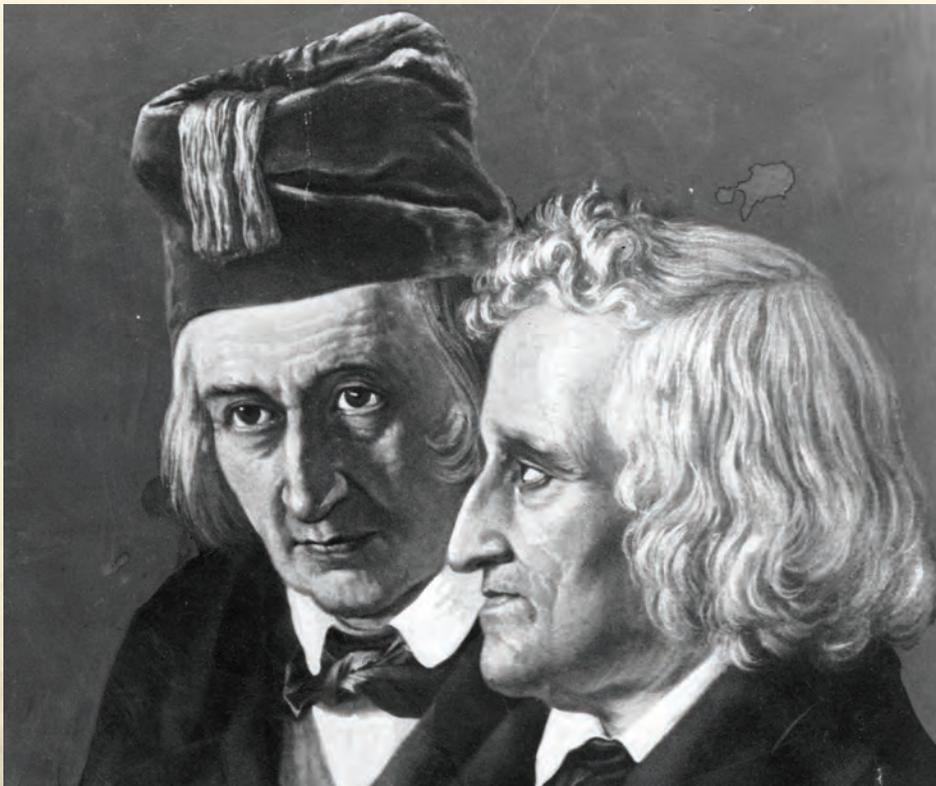


Rivendel. *El señor de los anillos*. J. R. R. Tolkien.
Una mezcla de la fantasía con lo medieval.



3. J. R. R. TOLKIEN

John Ronald Reuel Tolkien. Nació en Sudáfrica el 3 de enero de 1892 y murió en Bournemouth el 2 de septiembre de 1973. Escribió dos de las sagas más importantes de la historia. El Señor de los anillos y El Hobbit.



4. HERMANOS GRIMM

Jacob Grimm y Wilhelm Grimm fueron eruditos, filólogos, investigadores culturales, lexicógrafos y escritores alemanes que coleccionaron y publicaron juntos folclore y libros durante el siglo XIX.

1. LA HISTORIA

ANÁLISIS DE LA AMBIENTACIÓN

Toda historia está ambientada en algún sitio y se desarrolla en uno o varios lugares concretos, estos han de ser definidos al detalle para saber exactamente como son y la forma en la que se plantean. Para ello se han investigado distintos escenarios variados, tanto de películas como de cómics que puedan servir de referente para el proyecto. Siguiendo la línea de investigación de historias que se ha llevado a cabo hasta ahora, se han analizado los escenarios de “El planeta del tesoro”, “La ruta hacia El Dorado”, “El Hobbit: un viaje inesperado”, “Astérix y Obélix”, “Tintín” y “Spirou y Fantasio”. El objetivo es saber en que tipo de ambientes se pueden desarrollar las historias de aventura, a pesar de que de antemano se sabe que pueden ser ricos en detalle, variopintos y muy variados.





EL PLANETA DEL TESORO

Pretende mezclar el ambiente piratesco de *La isla del tesoro* con el moderno espacio exterior. Su ambientación se aproxima a la ciencia ficción, donde las máquinas están muy avanzadas, pero con un aspecto que recuerda a las del siglo XIX. Las vestimentas sin embargo transportan a una época anterior. Los lugares y mundos que muestra se sumen en la fantasía, usando elementos totalmente inventados y de carácter ficticio. Como por ejemplo el aspecto sobrenatural del planeta del tesoro.

LA RUTA HACIA EL DORADO

Esta historia se desarrolla en una gran ciudad de oro, situada en una jungla de aspecto salvaje en el *Nuevo Mundo*. La ciudad tiene un aspecto que recuerda a la cultura ancestral de los mayas y los hincas, con motivos ornamentales muy re-cargados. El ambiente psicológico del relato es de humor, magia y algo de fantasía. Mientras que el sociocultural se basa en las creencias y forma de vida de las gentes que viven en *El Dorado*.

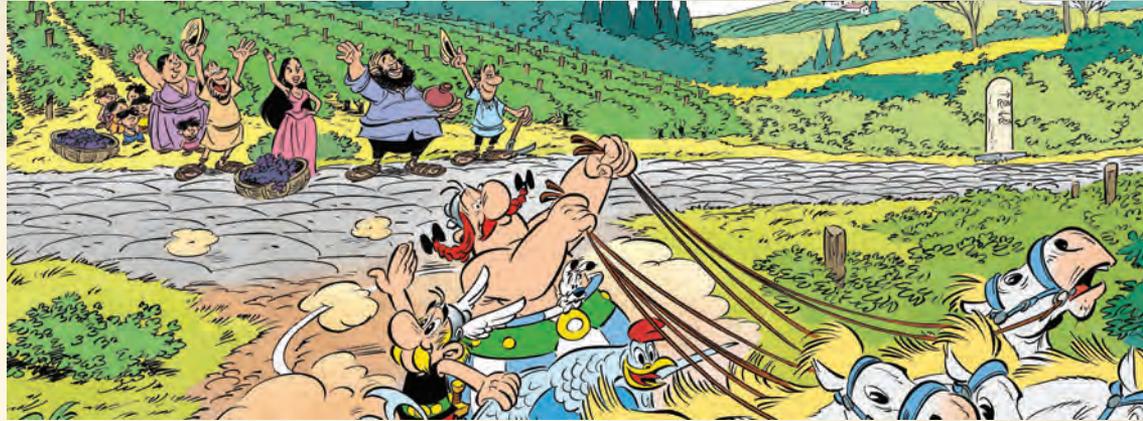


EL HOBBIT

Esta saga vincula la Edad Media con la fantasía. Muestra lugares inventados con aspectos muy variopintos, como *Misty Mountain*, el lugar donde reside *Smaug*, o el pueblo de *Esgaroth*, que se levanta sobre un lago. El Hobbit tiene una ambientación épica, mística y mágica en la que sus protagonistas corren todo tipo de aventuras. Las razas inventadas, como los elfos, orcos y enanos, y sus diferentes culturas, están a la orden del día.

ASTÉRIX Y OBÉLIX

Estas historietas se desarrollan en la época del Imperio Romano. Presentan grandes paisajes naturales abiertos, y ciudades construidas en piedra con edificios de ventanas pequeñas. La vestimenta de los personajes también transporta a esta época. El ambiente psicológico general es humorístico y alegre, ya que son historietas cómicas. Su ambiente sociocultural se basa en las creencias y la cultura romanas de la época, donde creían que *el cielo caería sobre sus cabezas*.



TINTÍN

Los paisajes y la ambientación de Tintín son muy variopintos, ya que se trata de un chico que viaja alrededor del mundo. Aún así todos los acontecimientos se desarrollan a principios y mitad del s.XX. Las historias que cuenta son de humor, aunque en algunos momentos puede tener alguna que otra escena de un tono más serio. La ambientación sociocultural de Tintín es muy variada, ya que depende de en que lugar del planeta se encuentre.

SPIROU Y FANTASIO

Al igual que Tintín, las aventuras de Spirou varían según la parte del mundo en la que se encuentre, por lo que los lugares donde se desarrolla son muy diferentes. Se tratan de historietas de humor juvenil, por lo que el ambiente psicológico es alegre y divertido. Por otro lado su ambiente psicosocial va variando a la vez que cambian de lugar en el mundo. Sin embargo el cómic no se define por ningún tipo de aspecto cultural en concreto.



2



2. EL FORMATO

TIPOS DE FORMATO

Una vez está la historia planteada, a la hora de realizar un cómic, existe un paso intermedio antes de comenzar a construir el guion. Este paso es la elección del formato en el que se va a editar la obra. Esto se debe a que dependiendo de dicho formato, la cantidad de páginas y el tamaño, se podrá enfocar la narración de la historia de una forma u otra. Es parecido al cine, hay que saber si se va a realizar un cortometraje o un largometraje antes de fabricar un guion. Además en el guion de cómic se debe ser muy conciso, ya que si la publicación está estandarizada en 24 páginas, la historia no puede quedarse corta ni pasarse de esa cantidad. Por lo que debe estar bien estructurada para que luego no esté descompensada a la hora de crear el guion. Clasificándolos de forma general existen diferentes tipos de formato.

LA VIÑETA

Es el formato más pequeño de todos, se debe incluir toda la historia en un cuadro. Es el más utilizado en periódicos, sean impresos o digitales. Debe haber mucho poder de síntesis para contar una historia en tan solo una viñeta.

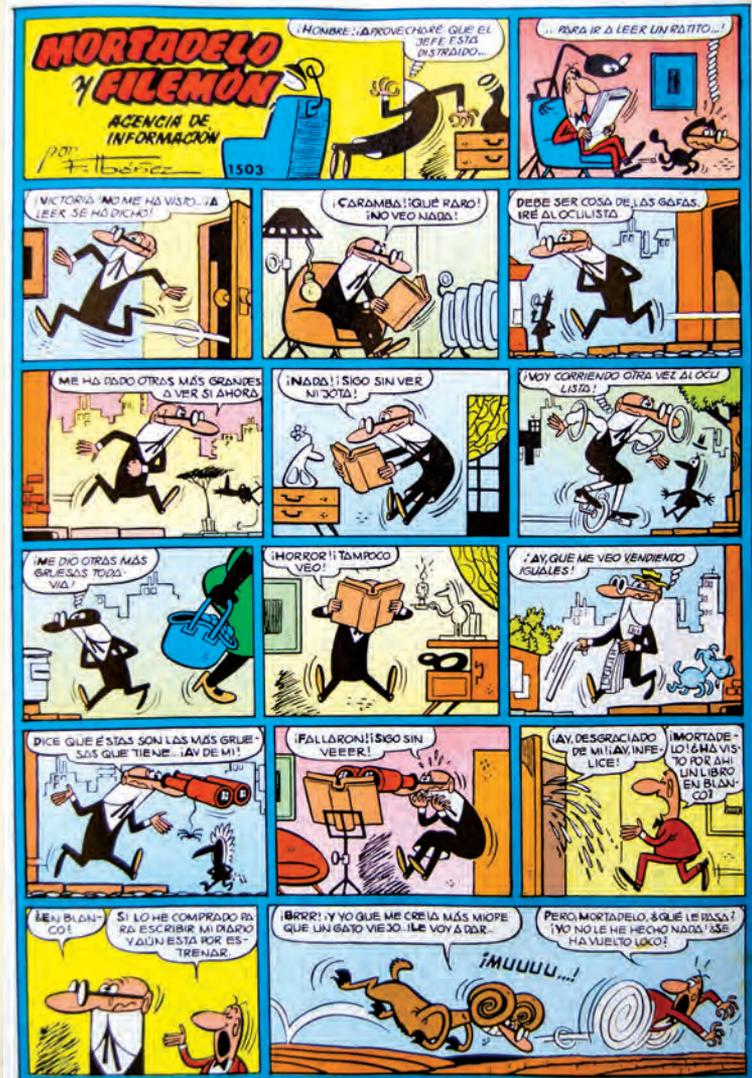


LA TIRA

Aquí la historia se cuenta en 3 ó 4 viñetas que forman una tira que va de izquierda a derecha de la página. En este formato nace la secuencialidad y se puede desarrollar la historia con un principio, desarrollo y fin. Como por ejemplo las historias de *Mafalda*, creadas por *Quino*, que se narran normalmente en una secuencia de 4 viñetas dejando un mensaje reflexivo.

LA PÁGINA

Historias que empiezan y acaban en una página. Hay libertad en el número de viñetas y permite que la anécdota de la historia se desarrolle más que en la tira cómica. En los comienzos de *Mortadelo y Filemón*, *Francisco Ibáñez* usaba este formato, ya que eran pequeñas historias que se publicaban en revistas y una página era el espacio que había.



MANGA

Es el típico formato de cómic japonés en el que la página es más pequeña y tiene 4 o 5 viñetas en su interior. El tamaño de un volumen manga suele ser reducido. Además se leen al revés. Mientras un cómic occidental va de izquierda a derecha el manga es al contrario. Por ejemplo está el manga *Tokyo Ghoul*, escrito e ilustrado por *Sui Shida*.



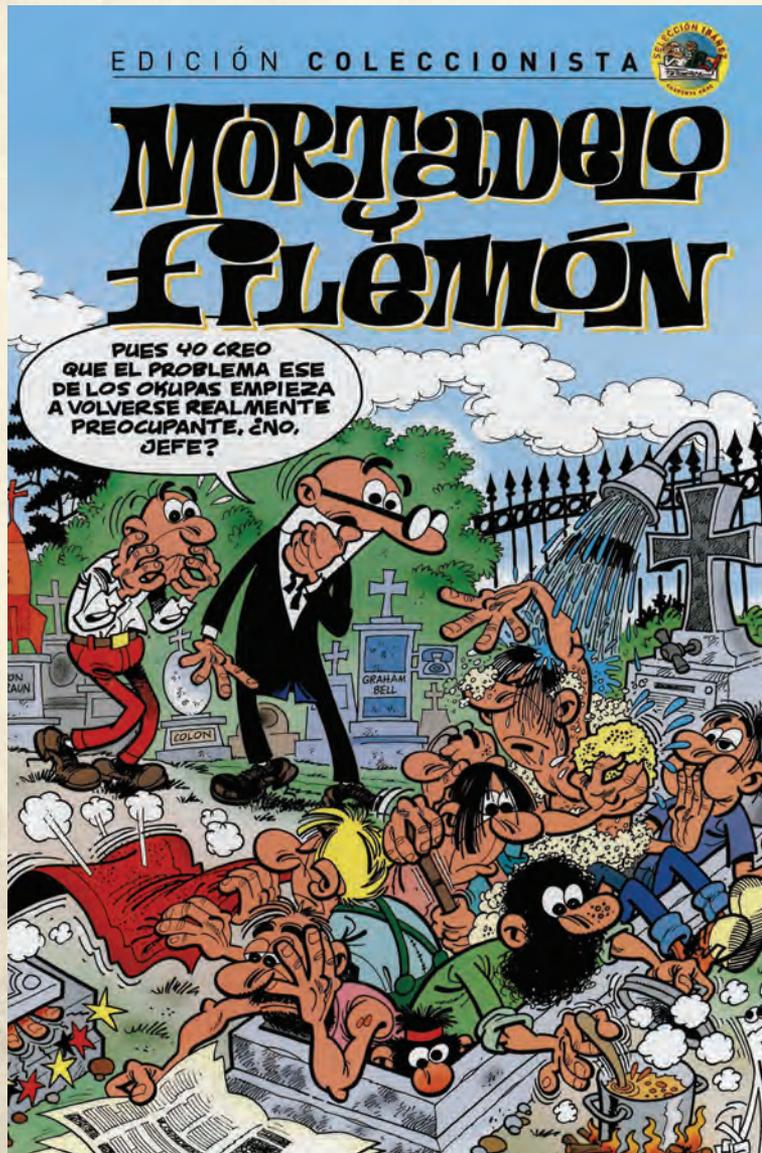
COMIC BOOK

Es el formato americano de 24 páginas por tomo y 4 o 5 viñetas por página. Tiene una estructura más vertical que la que usan otros formatos. Es el formato clásico en el que se publican las historias de superhéroes americanas. Los cómics de *Spiderman* de *Marvel* tienen este formato.



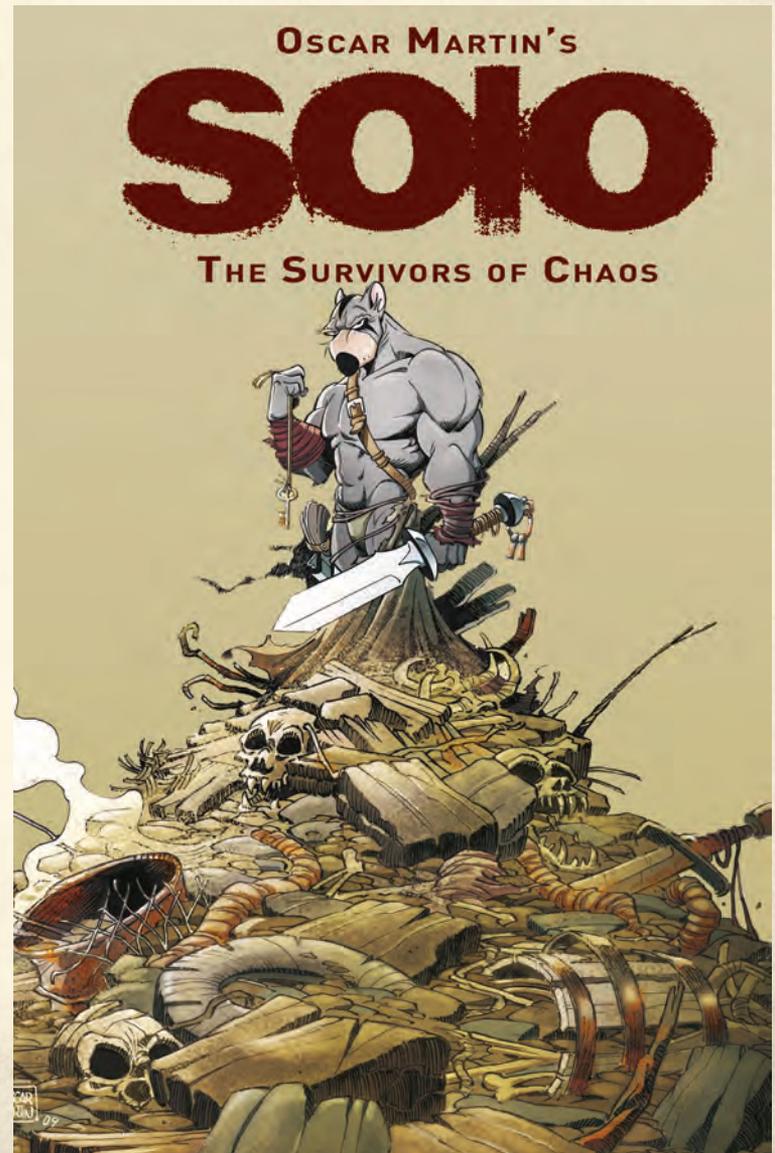
FORMATO FRANCO-BELGA

Este formato tiene entre 46 y 52 páginas por álbum y 11 viñetas por página aproximadamente, repartidas por cuatro hileras. Es un formato de gran tamaño usado sobre todo en Europa. Las clásicas historias de Tintín o Astérix se publican en este formato, además de los clásicos cómics de Mortadelo y Filemón.



NOVELA GRÁFICA

Puede tener más de 200 páginas con cualquier tipo de contenido para adultos. No tiene un formato predefinido, es más libre y tiene más o menos 6 viñetas por página. Lo que permite la novela gráfica es elegir el formato más adecuado para la historia que se quiere contar, como por ejemplo el cómic *Solo* de Oscar Martín.

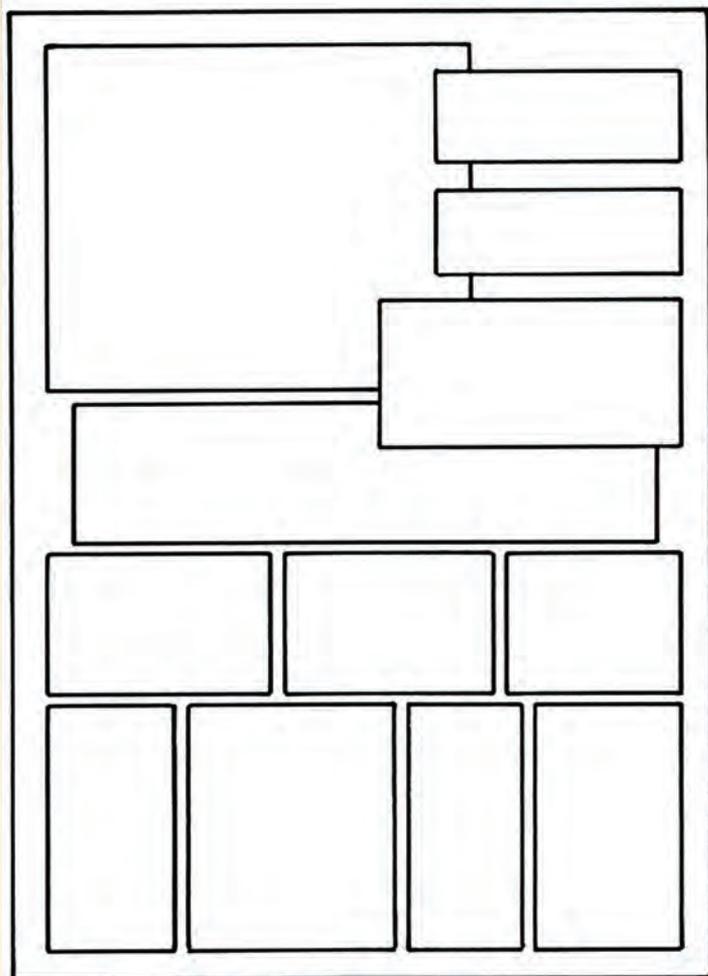


2. EL FORMATO

MEDIDAS DE LA PÁGINA

Una vez elegido el formato según la clasificación general se deben tener en cuenta otros datos más detallados para poder distribuir el guion y las viñetas en el espacio que ofrece cada página y a lo largo de la cantidad estipulada que haya de estas. De este modo se debe atender a:

- El tamaño de la página: hay ciertos formatos que ya vienen con un tamaño de página predeterminado y ciertas editoriales que trabajan con un tamaño que tienen preestablecido. Sin embargo hay ocasiones en las que se pueden elegir las medidas adecuadas para la historia que se quiere contar. Puede ser un formato horizontal o vertical, siendo más cuadrado o más rectangular. Sin embargo no hay límite en cuanto a formas de la página: circular, abstracta, etc.
- Los márgenes: se debe tener en cuenta el espacio que se va a dejar con el borde de la página en el caso de que exista dicho espacio. Por lo general los cómics no suelen dejar un margen muy grande, ya que cuanto más espacio se tenga para distribuir las viñetas mejor.
- Espacio entre viñetas: por supuesto las viñetas deben dejar espacio unas con otras para que la composición respire. Este espacio



permite jugar con el posicionamiento y solapamiento de las viñetas dándole a la composición mayor dinamismo. Aún así el espacio entre viñetas no tiene por qué existir.

- Medidas de reparto de viñetas por página: se debe saber en todo momento, en base al tamaño de la página, la cantidad de viñetas que caben a lo alto y a lo ancho, y que medidas exactas tiene que tener cada una para encajar correctamente. Esto son medidas base a partir de las cuales se montaría una primera estructura de página, pero que luego se cambiarían para ajustar cada viñeta según la importancia de lo que narre o quiera transmitir cada una.



3



EL GUION DE CÓMIC

3. EL GUION DE CÓMIC

SINOPSIS DE LA HISTORIA

No se puede comenzar a redactar un guion sin un planteamiento general y claro de la historia. Para ello se ha de realizar una sinopsis que contenga la trama de la historia con todos sus puntos bien desarrollados a modo de resumen. A esta sinopsis se la conoce como sinopsis argumental. En ella se informa de quién es el personaje principal, qué otros personajes intervienen en la historia, qué es lo que va a ocurrir, además de cuándo y dónde.

No se debe confundir con la **sinopsis comercial**, ya que es la que aparece en la contraportada de los libros o películas, en páginas webs u otros medios. Este tipo de sinopsis sirve para captar el interés del comprador.

La sinopsis argumental es como un trozo de barro al que el autor da forma hasta obtener lo que quiere. El autor puede ir creando puntos de control de los sucesos que van a conformar el argumento para posteriormente corregir cualquier error, ya sea estructural, verosímil, de progresión de la acción o cualquier otro.

Por ejemplo si el autor se percató de que el momento clímax de la historia ocurre demasiado pronto o demasiado tarde puede modificarlo con tan sólo reescribir unas cuantas líneas.

¿CÓMO SE ESCRIBE UNA SINOPSIS ARGUMENTAL?

Lo que hay que tener en cuenta a la hora de escribir una buena sinopsis es lo siguiente:

1. La extensión de una sinopsis no tiene un límite establecido, pero lo ideal es que sea corta, ocupando una o dos páginas, con el objetivo de que sea sencilla y fácil de modificar.
2. La sinopsis no es el lugar adecuado para escribir de forma correcta y con un alto carácter narrativo, es meramente un elemento informativo. No debe incluir descripciones ni diálogos ni hacer referencia a técnicas o conceptos narrativos ni a los temas tratados en la obra. A ser posible toda la información debe ser escrita en orden cronológico.
3. Los sucesos y las acciones que se cuentan en una sinopsis argumental son aquellos que sean relevantes y hagan avanzar la acción. La historia avanza en el momento en el que la situación en la que se encuentra el protagonista sufre un cambio de menor a mayor consideración.

Por ejemplo, si el protagonista es un policía que está investigando un asesinato, y, para distraerse, asiste una tarde con su familia a un evento deportivo que tiene lugar en la ciudad, y luego, sin más, regresa a casa, este suceso no debería ser mencionado en la sinopsis argumental. En cambio, si en el evento sucediese algo importante, como que se encuentre a un amigo que le dé una información relacionada con el caso que está investigando, este hecho sí debería ser mencionado.



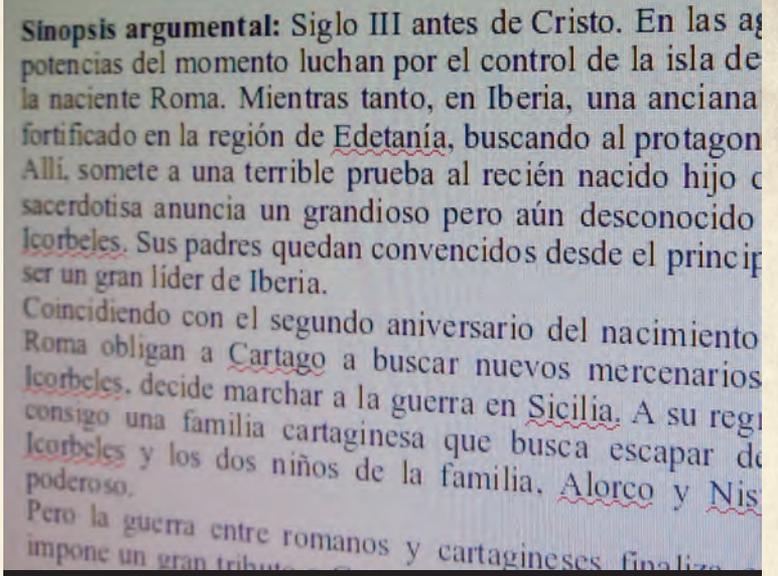
Varios libros con una sinopsis comercial al dorso.

4. Si el argumento cuenta con tramas secundarias es importante indicar como avanza cada una de las tramas de la forma más ordenada y clara posible.

Por ejemplo, si esta historia del asesinato tiene dos tramas, de manera que en una el protagonista tratase de identificar y detener al asesino, y en la otra el asesino fuese planeando y cometiendo los asesinatos, en la sinopsis argumental habría que informar de los hechos que conforman cada una de estas dos líneas de acción.

5. Por último se ha de tener en cuenta que al no tratarse de una sinopsis comercial se debe contar toda la historia de principio a fin. Planteamiento, nudo y desenlace. Se trata de un documento aclaratorio para el autor y demás personas que tengan que ver con el desarrollo de la obra.

Contar con una buena sinopsis que contenga de forma resumida toda la historia permite que se tenga una idea mental, clara y global de toda la narración. De esta manera se reafirma el orden de la historia y se tiene un punto de partida claro para comenzar con la creación del guion de cómic.



Sinopsis argumental: Siglo III antes de Cristo. En las ag... potencias del momento luchan por el control de la isla de... la naciente Roma. Mientras tanto, en Iberia, una anciana... fortificado en la región de Edetania, buscando al protagon... Allí, somete a una terrible prueba al recién nacido hijo c... sacerdotisa anuncia un grandioso pero aún desconocido... lcorbeles. Sus padres quedan convencidos desde el princip... ser un gran lider de Iberia. Coincidiendo con el segundo aniversario del nacimiento... Roma obligan a Cartago a buscar nuevos mercenarios... lcorbeles, decide marchar a la guerra en Sicilia. A su reg... consigo una familia cartaginesa que busca escapar de... lcorbeles y los dos niños de la familia, Alorco y Nis... poderoso. Pero la guerra entre romanos y cartagineses finaliza... impone un gran tributo...

Ejemplo de redacción de una sinopsis argumental de *Javier Pellicer*.

3. EL GUION DE CÓMIC

LA ESCALETA

A la hora de estructurar un cómic lo primero que se ha de tener en cuenta es el formato que se va a usar, del cual ya se ha hablado en el apartado anterior. No es lo mismo contar una historia en el gran tamaño del comic francés que en el tamaño del cómic americano. También influye la cantidad de páginas que tenga este. Repartir todo el contenido de la historia del cómic en las diferentes páginas es uno de los trabajos más complicados y en los que hay que gastar más tiempo para que salga bien.

Mientras que en el guion de cine se pueden escribir las páginas que se quiera, ya que luego en el montaje siempre se pueden solucionar los problemas de ritmo, en la escaleta de un cómic si el formato tiene 22 páginas hay que ceñirse a esa cantidad.

Como se nombró anteriormente el tamaño de una página también influye. En un cómic francés se pueden meter 12 viñetas sin problema, mientras que en el americano si se intenta meter esa cantidad, el tamaño por viñeta va a ser excesivamente reducido. Por lo tanto en el primer caso se puede contar más en una sola página que en el segundo.

Mientras que el guion de cine o televisión se divide en las diferentes escenas que va a tener, la escaleta de un cómic es un listado de páginas contando lo que ocurre en cada una a modo de sinopsis. Al dividir la historia de este modo pueden entrar varias escenas a la vez en cada página, al contrario de lo que pasa en el guion de cine.

SECUENCIA 3

ESCENA 3: INT. COMEDOR - DÍA

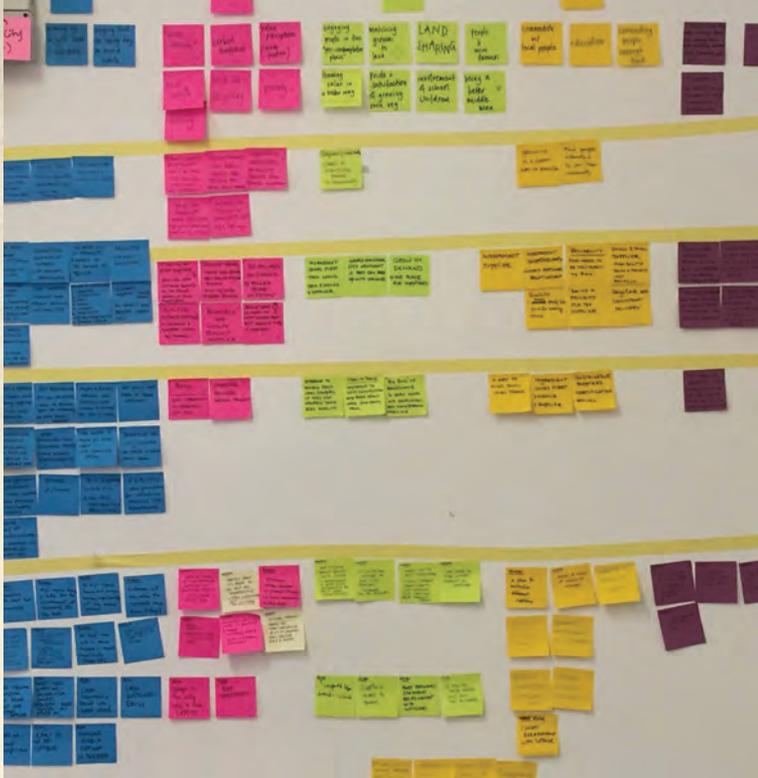
Se observa una mesa con un florero, una panera y 2 tazas, Antonio hecha agua caliente en las tazas, sale con pasos suaves de la cocina llevando una de las tazas. Ingresa el gato, sube a la mesa y da algunas vueltas sobre ella. Antonio regresa a la mesa sin la taza, se sienta en la silla y toma su desayuno, mientras le da migajas de pan al gato. Se levanta de la mesa y sale de la cocina.

SECUENCIA 4

ESCENA 4: INT. SALA - DÍA

Antonio entra a la sala con pasos lerdos, se sienta en uno de los muebles y divisa a lo lejos una foto, mira

Escala de cine que se divide en las diferentes escenas que va a tener la grabación.



Sin embargo hay algo que el cine y los cómics tienen en común en cuanto a la escaleta, y es que esta debe ser breve. Es una herramienta de trabajo que se usa para repartir la historia, por lo que conviene poder hacer cambios rápidamente moviendo, cortando y añadiendo escenas. Por supuesto, existen varios métodos. Hay guionistas que escriben un documento de Word, mientras que otros usan métodos más físicos como tarjetas de cartulina que luego reparten encima de una mesa, teniendo de esta forma una visual completa de la repartición del cómic. Algo parecido a lo que hace **Dustin Lance Black**¹. Hay quien usa cuadernillos con folios en los que reparten las diferentes escenas del cómic. En general el método que se use no es de gran relevancia, el objetivo final es que permita pensar de forma rápida, eficaz y ordenada.

En definitiva, es una parte muy importante de la realización de un cómic. Es fundamental que la historia este bien distribuida para contarla con el ritmo adecuado, ya que si no es así, acaban ocurriendo problemas como tener que añadir más páginas, lo que a veces no está permitido, o tener que reducir el tamaño de las viñetas para aumentar su cantidad por página a medida que se acerca el final.

1. DUSTIN LANCE BLACK

Nació el 10 de junio de 1974 en EE.UU, California. Es un guionista, director y productor de cine y de televisión. Entre sus películas más destacadas están “Mi nombre es Harvey Milk”, “Virginia” y “On the bus”.



3. EL GUION DE CÓMIC

CONCRETANDO LA PÁGINA

Una vez se tiene claro lo que va a ocurrir en cada página de forma general hay que empezar a repartir la acción en las diferentes viñetas. La forma en la que se ordenen las viñetas en la página va a marcar el ritmo de la narración, y es algo que se tiene que tener muy claro antes de comenzar a dibujar el cómic. Como ya se ha dicho una página puede contener dos o tres escenas, o las que se necesiten, pero la última siempre debe acabar en la viñeta final. Además en esta viñeta también se puede usar un *cliffhanger*¹ que enganche al lector para que pase a la siguiente página. Ese gancho hace que el lector adquiera interés por lo que va a pasar a continuación y también aporta dinamismo a la narración.

La estructura de las viñetas de la página de un cómic no es un elemento aislado, pertenece a una composición general, por lo que hay que tener en cuenta lo que ocurre en la página de la izquierda tanto como en la de la derecha, así como lo que va a ocurrir en la página siguiente.

Para llevar a cabo la distribución de las viñetas de una página se pueden usar diferentes métodos, ya sean digitales o físicos, pero básicamente se debe escoger una superficie con el formato de cómic que se va a usar y comenzar el reparto de viñetas en ella. Una vez definidos los márgenes y el espaciado entre viñetas se debe comenzar a observar

1. Es una técnica narrativa utilizada al final de una escena, normalmente al final del capítulo de una obra de ficción (serie, cómic, libro, película,...), para generar suspense y enganchar al espectador y que se interese en ver el resultado en la siguiente entrega.

que va a mostrarse en el interior de cada una de ellas: qué personajes van a estar presentes, en qué lugar se encuentran, el plano que se va a usar, etc. Y por supuesto hay que saber qué importancia tiene la viñeta en la historia, de manera que se puede elegir en base a esto su tamaño y posición en la hoja.

A pesar de que este método es mejor que se realice con una estructura visual, hay guionistas que simplemente se limitan a definir textualmente todas las características que van a tener las diferentes viñetas. Para que este método este bien estructurado y sea efectivo se debe tener en cuenta:

1. LA LÍNEA DE TIEMPO

Para llevar a cabo la realización de las viñetas es importante realizar una línea de tiempo que muestre cada uno de los pasos o acontecimientos de la trama, dejando claro cuánto espacio debe ocupar cada evento. De esta forma se puede evitar proyectar mucha atención a un hecho de poca transcendencia o restarle importancia a un hecho clave para la trama.

2. QUITAR LO QUE SOBRA Y APROVECHAR BIEN AQUELLO QUE SEA RELEVANTE

Una vez se haya realizado el posicionamiento y la estructura abocetada de la página se debe observar minuciosamente qué es lo que falta y

qué es aquello que sobra. Deshacerse de lo sobrante o realizar nuevas viñetas es muy importante para que la narración mantenga la coherencia, sea fluida y fácil de seguir. Por supuesto, a la hora de incorporar nuevos elementos o quitarlos se debe inspeccionar la página para que todo este relacionado y bien enlazado.

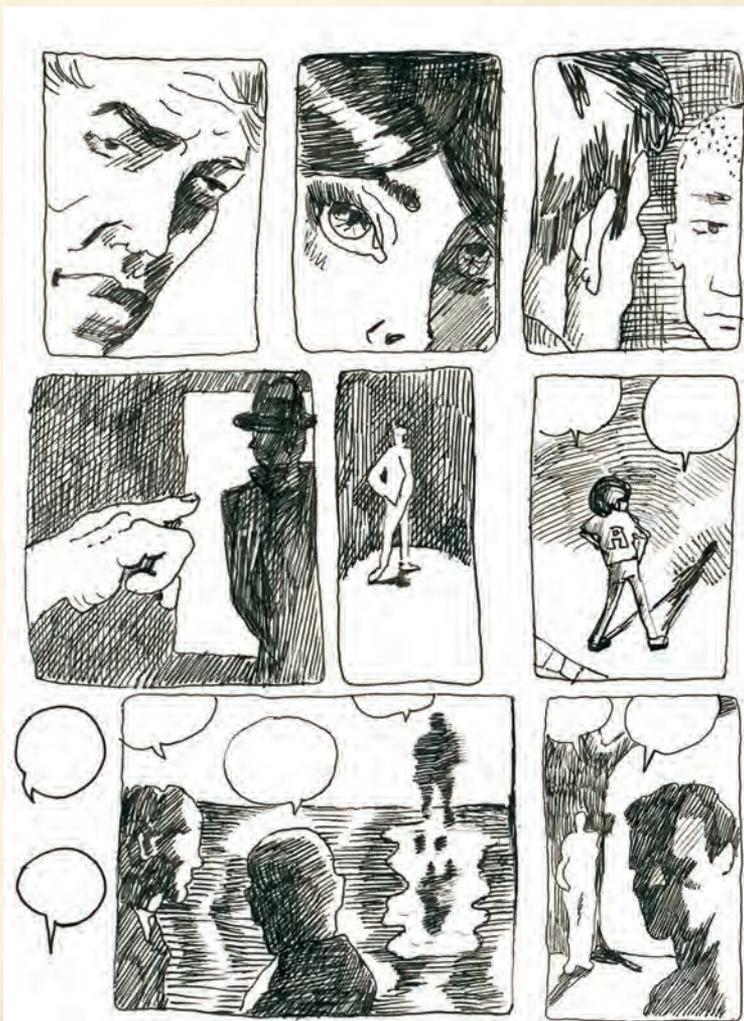
3. DECIDIR LOS TAMAÑOS Y EL ESTILO DE LAS VIÑETAS

Por supuesto, se debe tener en cuenta que cada viñeta transmita al lector la historia de forma óptima.

Variar el estilo de las viñetas, su forma, su composición, el tamaño y la posición son diferentes métodos de comunicar al lector la forma en la que ocurren los distintos hechos. Si hay algo de alguna de las viñetas que debe ser mayor o menor o que algún elemento debe ser destacado, se debe cambiar en este punto de la creación del cómic.

4. EL ESPACIO PARA LOS TEXTOS Y LOS BOCADILLOS

A la hora de elegir planos y de componer la viñeta, hay que tener en cuenta que no se debe abordar como si de una película se támara, ya que, mientras los diálogos de la película se transmiten de forma sonora, los del cómic lo hacen de forma visual. Por lo tanto se debe tener en cuenta esto integrando las cajas de texto y los bocadillos en la composición. Además se deberá tener en cuenta la posición de los personajes con respecto a sus diálogos ya que hay que tener en mente que el orden de lectura es de izquierda a derecha y de arriba abajo.



3. EL GUION DE CÓMIC

ESCRITURA DEL GUION

El paso anterior y la escritura del guion pueden hacerse por separado o conjuntamente, ya que uno depende del otro aunque estén en documentos separados. El guion escrito de cómic es un documento que recoge todo lo que va a ocurrir de forma detallada dentro de cada viñeta, de manera que es el elemento donde se deja aclarada toda la historia al detalle. Los elementos en los que se divide un guion son:

- **Páginas:** en primer lugar el guion se divide por páginas, es decir, su misión es contar lo que pasa en cada una de ellas de forma individual y detallada. Se ha de indicar el número de página que se está definiendo en todo momento.
- **Viñetas:** al ser un guion de cómic se tienen que definir todas y cada una de las viñetas que salen en la página. Dentro de las viñetas se deben contar dos cosas. La primera es una descripción detallada de lo que está ocurriendo en la escena, es decir, aquello que va a ver gráficamente el lector. El plano de cámara, los personajes que salen, dónde se posicionan, cómo es su postura, etc. La segunda son los diálogos de cada uno de los personajes, tanto los que están dentro de escena como los que no. En este apartado también se introduce la voz en off del narrador.

- **Anotaciones:** por último en el guion pueden aparecer diferentes anotaciones que pueden estar posicionadas en el lugar más cómodo y comprensible de la página. Por ejemplo, si se quiere especificar en qué momento del día, de la semana o del mes se está desarrollando la acción se puede poner una pequeña anotación al principio, antes de redactar lo que ocurre en cada viñeta.
- **Ficha de personaje:** son una serie de láminas que recoge información acerca de los personajes principales y más importantes de la historia. Este no es un paso obligatorio dentro de un guion, ni siquiera tiene por qué ir metido dentro del documento, pero sí ayuda bastante a definir a los personajes y a tener clara su historia, personalidad y aspecto. Los datos más comunes para una ficha de personaje son los siguientes:

Viñetas:3		Página 1		Viñetas: 6		Página 2		Viñetas: 4		Página 4		Viñetas:5		Página 5		
Acción		Textos		Acción		Textos		Acción		Textos		Acción		Textos		
Viñeta 1	Un gran barco velero surcaba las aguas.	Narrador: Cuenta el año 1710, el capitán Cook, nativo del Estrecho de Magallanes, viene de exploración, por sorpresa a la costa americana.	Viñeta 1	El capitán Cook a la izquierda ve la acción y el oficial Price a la derecha informado por la bordo.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: Se trata de un extraño barco, hemos observado, la bracha podría ser grande...	Viñeta 1	Tres minutos ametralla con cañón y cañonera se abren en fuego.	Martín: La extra sorpresa por momento.	Viñeta 1	El capitán Cook y el oficial Price en pleno observación de acción de barco.	Oficial: El barco está reparado. Si el grado de abastecimiento pronto tendrá los últimos víveres.	Viñeta 1	El oficial y el oficial Price en la escena.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: Se trata de un extraño barco, hemos observado, la bracha podría ser grande...
Viñeta 2	Un barco manijando una ametralla por la bordo.	Oficial: Oficial Price está informado, se observaron estas aguas, la bracha podría ser grande.	Viñeta 2	El primer plano del oficial mirando al centro de la página.	Oficial: ... y la maraca en distancia ametralla con depósitos ametrallados.	Viñeta 2	El barco manijando una ametralla con gran velocidad.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Martín: Mucho trabajo y poco comida.	Viñeta 2	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 2	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ... y la maraca en distancia ametralla con depósitos ametrallados.
Viñeta 3	El barco disparando contra un barco con gran velocidad.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 3	Lo mismo que en la viñeta dos.	Viñeta 3	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 3	El barco disparando contra un barco con gran velocidad.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 3	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ... y la maraca en distancia ametralla con depósitos ametrallados.	
			Viñeta 4	Lo mismo que en la viñeta tres.	Viñeta 4	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 4	El barco disparando contra un barco con gran velocidad.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 4	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ... y la maraca en distancia ametralla con depósitos ametrallados.	
			Viñeta 5	Lo mismo que en la viñeta tres.	Viñeta 5	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 5	El barco disparando contra un barco con gran velocidad.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 5	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ... y la maraca en distancia ametralla con depósitos ametrallados.	
			Viñeta 6	El primer plano del barco, vemos ametralla cuando disparo, pulcamos los cañones.	Viñeta 6	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 6	El barco disparando contra un barco con gran velocidad.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Viñeta 6	El primer plano del capitán mirando al centro de la página.	Oficial: ¡Oficial Price informado!	Oficial: ... y la maraca en distancia ametralla con depósitos ametrallados.	

- Nombre
- Sexo
- Edad
- Profesión
- Status
- Estado Civil
- Residencia
- Lugar de Nacimiento
- Habilidades
- Descripción Física: color de pelo y de ojos, estatura, complexión física, si tiene alguna enfermedad, etc.
- Biografía: la historia de su pasado, dónde nació, su familia (por ejemplo el número de hermanos o si tiene hijos), estudios, trabajo, aficiones, etc. Además deben constar los acontecimientos que le van ocurriendo a lo largo del relato para poder tener clara su trayectoria en todo momento y no repetir situaciones o que parezca que el personaje no tiene historia.
- Carácter: es bueno hacer una lista con los puntos positivos y negativos del carácter del personaje. Cuanta más información se tenga de él, más reales y auténticos parecerán sobre el guion, sus reacciones, formas de hablar y expresiones estarán conectados y tendrán una coherencia que se verá reflejada sobre las páginas dibujadas. Además, hay que tener en cuenta las acciones de cada personaje para su causa-efecto.

En general la principal ventaja de las fichas de personaje es que permiten evitar errores en los datos físicos o biográficos de éste, sobre todo si se trata de novelas largas o cuya producción requiere muchos meses, o incluso años, de trabajo. Es imposible recordar todos los detalles de un personaje perfectamente, por lo que la ficha es un recurso muy útil para mantener la coherencia de la historia.

Fichas de Personaje

Nombre: _____

Alias: _____

Características Personales y Físicas

Sexo: _____

Edad: _____

Color y estilo de cabello: _____

Color de ojos y expresión: _____

Complexión física: _____

Manera de hablar: _____

Salud: _____

Manera de vestir: _____

Características Sociológicas

Estado Civil: _____

Clase Social: _____

Educación: _____

Ocupación Actual: _____

Ética/Moral: _____

Capacidades Intelectuales: _____

Existen fichas de personaje preestablecidas que pueden tener un mayor o menor número de detalles.

3. EL GUION DE CÓMIC

ANÁLISIS DE PROCESOS

A demás de lo que se ha investigado en base a los guiones de cómics se ha recopilado información sobre los métodos y procesos usados a la hora de guionizar desde cero. Para ello se han cogido referencias del libro “Historia de una página”, que muestra a nivel visual cómo diferentes autores de cómic realizan sus páginas de principio a fin. Los autores que se van a analizar son “André Juillard”, “Michel Plessix”, “Bernard Cosey” y “Dupuy y Berberian”. Todos estos autores tienen diferentes métodos para la construcción de una página, por lo que es interesante observar cuál se puede ajustar más a la realización de este proyecto.

Historia de una página Histoire d'une page History of a page

Agreda, José Luis
Boucq, François
Cosey, Bernard
Delisle, Guy
De Moor, Johan
Dupuy & Berberian
García, Sergio
Guarnido, Juanjo
Hermann, Huppen
Juillard, André
Lécroart, Étienne
Leo
Manley, Mike
Munuera, José Luis
Olivares, Javier
Pellejero, Rubén
Plessix, Michel
Prado, Miguelanxo
Rivoche, Paul
Robin, Thierry
Sfar, Joann
Trondheim, Lewis
Wray, Bill
Yoann

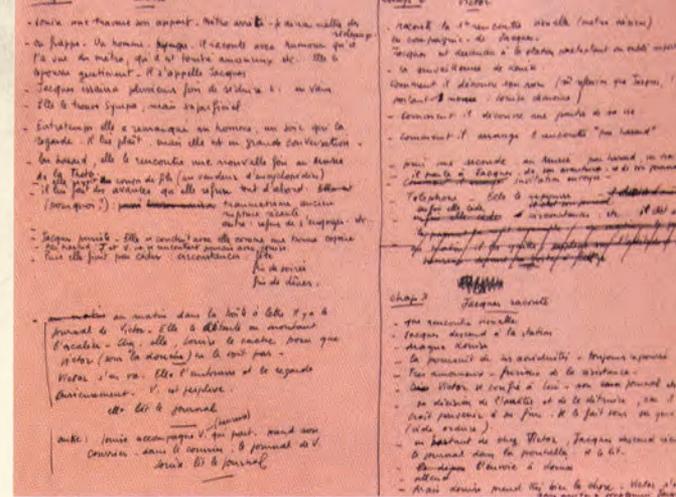
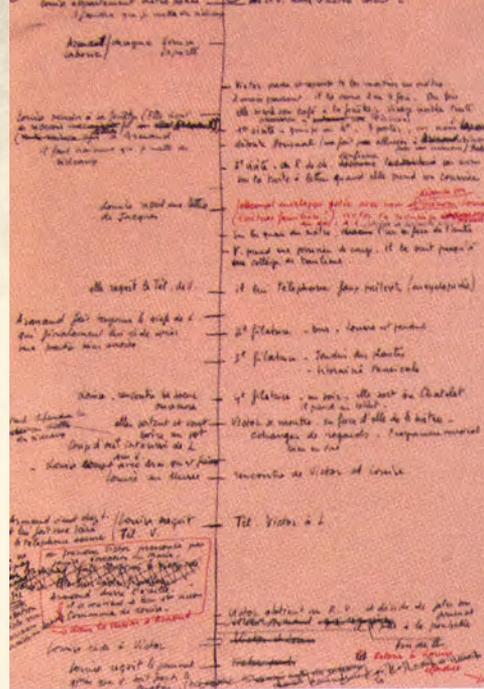
Glénat

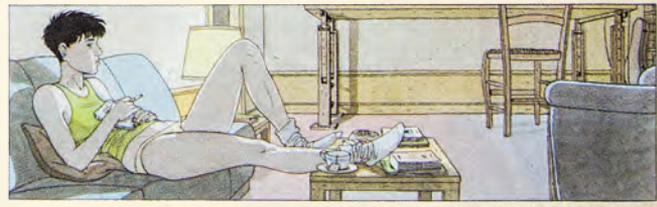
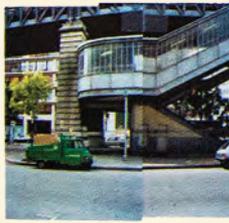
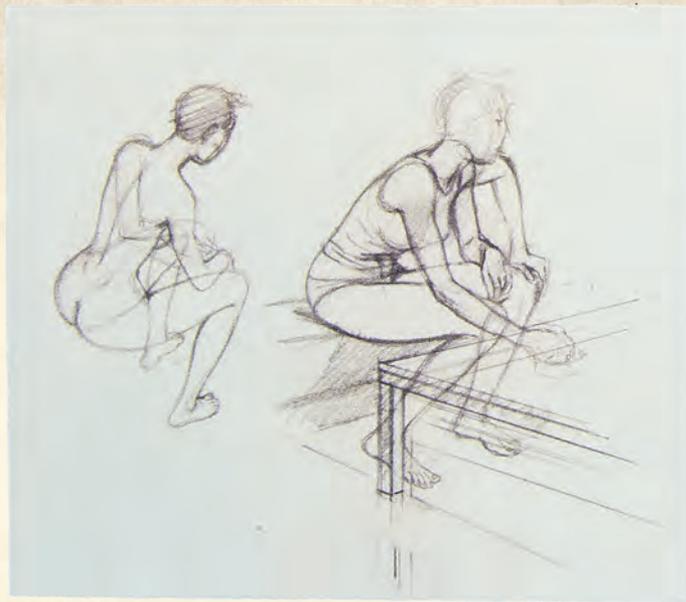
ANDRÉ JUILLARD

Como se puede observar Juillard comienza escribiendo un guion, a partir del cual organiza todos los elementos de la historia, de esta manera obtiene un documento que le permite guiarse a través del resto del proceso de creación de la página.

El siguiente paso que lleva a cabo es dibujar diferentes bocetos del personaje realizando la acción que va a protagonizar en cada una de las viñetas por separado. Además, toma referencias fotográficas para dibujar el fondo donde va a tener lugar dicha acción.

Finalmente monta la página definitiva con el entintado en blanco y negro y posteriormente le da color.





MICHEL PLESSIX

Plessix trabaja el guion escrito y el boceto general de la página, donde está la distribución de viñetas y las diferentes acciones y escenas, de forma conjunta. Este proceso permite hacerse una idea más clara de cómo va a quedar lo que se está redactando en el guion de manera visual, permitiendo que el dibujante tenga una idea más concreta de lo que el guionista tiene en mente.

El último paso que realiza Plessix es llevar a cabo el entintado de la página con los dibujos definitivos y posteriormente darle la capa de color.



- 79 -

réviser sur des de la cellule (un desor) (Plessix)

case 1 Narr. En quelques mots, la jeune fille lui expose son plan.
 C. Crapaud: En y parviens-tu?
 J. (No toutes pas le totant?) c'est la seule solution.

case 2 J. Je vais aller voir d'où je viens.

case 3 J. Je vous présente ma vieille tante.
 (Tante) Ah!
 C. Mais... ça ne va pas du tout!!!

case 4 C. Non, n'avez absolument pas la même silhouette, respectez...
 J. Après je suis beaucoup plus élégante!

case 5 J. Ma tante pense la même chose.
 (Tante) Ah!

case 6 J. Je vais dire qu'elle pense sans être beaucoup plus élégante.
 (Tante) Ah? (s'étonne)

case 7 Narr. Cependant dans le monde, il n'y avait pas d'alternative possible. Grand saupard, il avait la somme convenue.
 1. à un projet de la deuxième.
 2. à payer la note.
 3. à la note attendue.
 4. à la note dans l'âme. (donne à qui lui reste.)

case 8 Narr. il faut encore échanger les vêtements puis livrer la vieille tante pour débarrasser les cadavres.
 C. Je vous l'avez dit! Je suis beaucoup trop élégant! Le superhéros va tout décrire être étonné!

case 9 Narr. Crapaud se propose de rajouter quelques bosses et caracoles pour faire plus vrai.
 C. Je suis expert j'ai quelques polaires de mes relations en faveur en attente.
 J. Ça va être... et ça va être...



- 80 -

case 1 Narr. Crapaud se met à...

case 2 C. (C. respire à gèle)

case 3 C. (C. trotte en relevant ses jupes)

case 4 C. (C. se retourne et fait au revoir de la main)

case 5-6 Narr. le câble infernal commence à...

case 7 Narr. soudain...

case 8 le godard. Solut/poulotte.
 (Tante) Ah!
 C. Mais... ça ne va pas du tout!!!

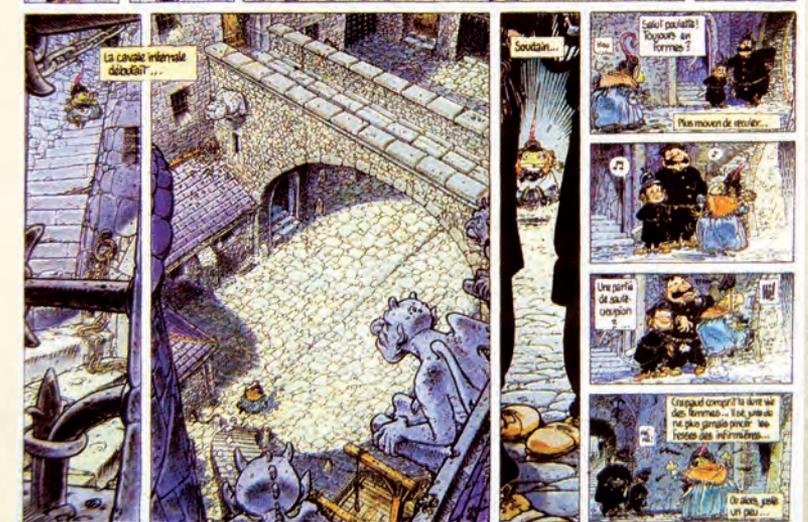
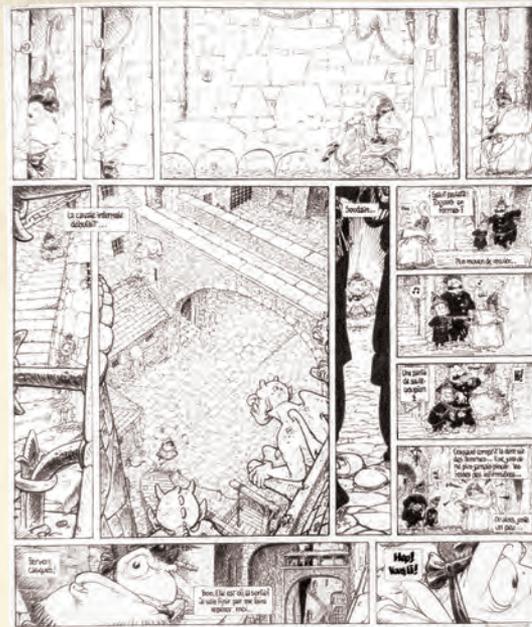
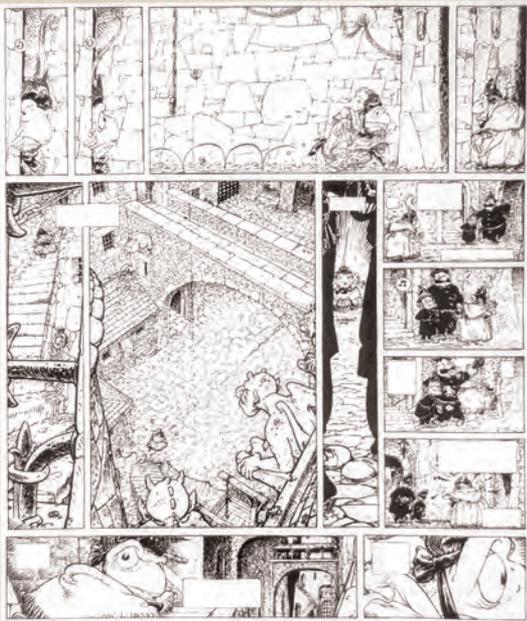
case 9 C. (surtout du regard) Narr. Crapaud se sentit un peu au volant pour ces détails complètement étranges.

case 10 C. Je fais mieux (un main au air.)

case 11 C. (Tante)

case 12 Narr. A Crapaud comprit alors la véritable des hommes... Ils ont de la plus grande...
 C. (Tante) Ah!
 C. Mais... ça ne va pas du tout!!!

case 13 Narr. Hé! Hé! Hé! vous le!



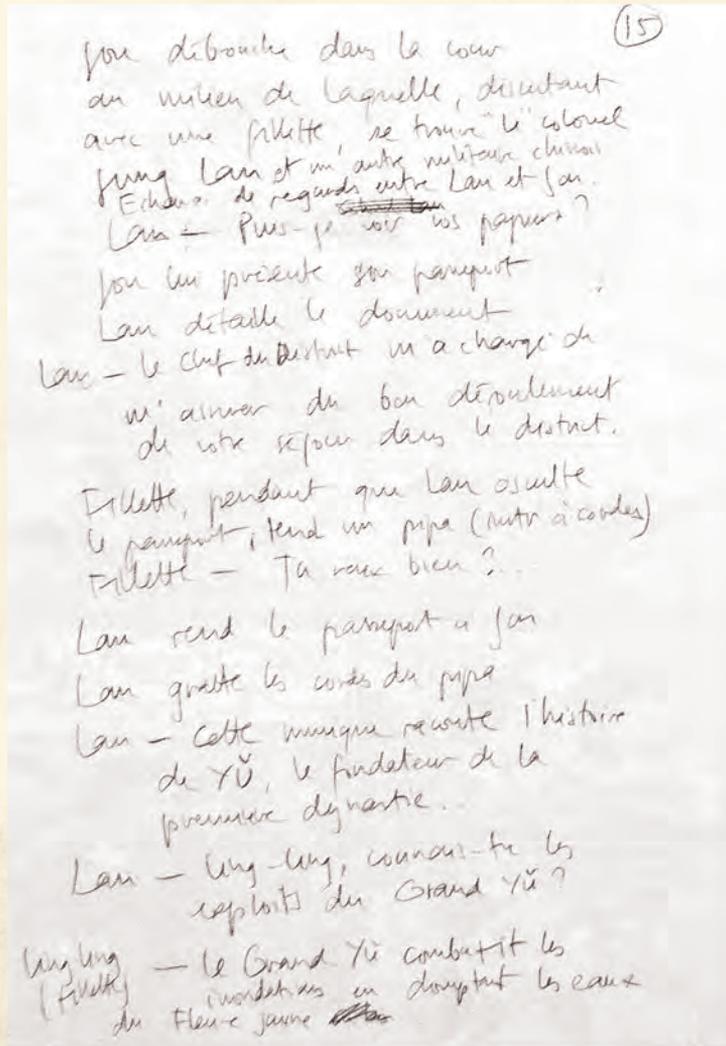
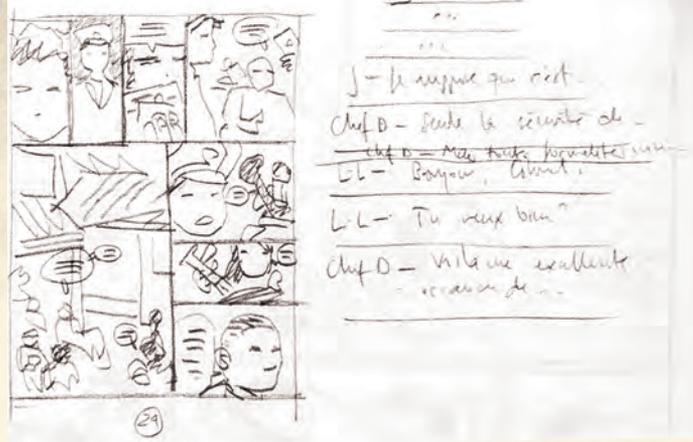
BERNARD COSEY

Cosey tiene una forma de trabajar estructurada en varias partes, haciendo que cada paso de la creación de la página tenga su respectivo espacio.

En primer lugar escribe el guion narrando lo que va a acontecer en la página. A este le acompaña un boceto general de cómo se va a visualizar dicha página.

Antes de finalizar Cosey le dedica, a ciertas escenas, un trato especial. El momento en el que la chica toca la guitarra y el dibujo detallado del clavijero de esta son un ejemplo de ello.

El paso final es realizar el entintado y darle color a todo el conjunto.







4



**PARTE GRÁFICA
DEL CÓMIC**



4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

LENGUAJE GRÁFICO

Para poder realizar un cómic de forma efectiva y con un buen uso del lenguaje gráfico se tuvo que investigar cuales eran los distintos elementos que entraban en juego a la hora de crear la parte visual del contenido. En el cómic existen diversos elementos que ayudan a que todo tenga un sentido dentro de la narración, tanto visual como escrita. Es un tipo de expresión artística basado en la integración de imágenes y texto. Aunque este último a veces no es necesario, ya que se puede narrar a través de las viñetas de forma exclusivamente visual. El lenguaje del cómic presenta una serie de signos propios que lo caracterizan.

LA VIÑETA

Es la unidad mínima que da significado a una historieta. Se caracteriza por contener en su interior las ilustraciones que narran la acción que está ocurriendo en un instante determinado de la narración, además del texto de los bocadillos o cajas. Esta formada normalmente por una serie de líneas que delimitan el espacio.





EL ENCUADRE

Es la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta. Existen diferentes tipos de encuadre en base al espacio seleccionado de la realidad. A dichos encuadres se les llama planos. Existen varios tipos:

1. El Gran Plano General (GPG): describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.
2. El Plano General (PG): tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo.
3. El Plano Americano (PA): encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.
4. El Plano Medio (PM): recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.
5. El Primer Plano (PP): selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.
6. Primerísimo primer plano (PPP): es un plano que muestra en detalle las facciones y gestos de la cara de personaje. Ayuda a empatizar más con dicho personaje y enfatiza sus expresiones.
7. EL Plano Detalle (PD): selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. Si por ejemplo, se quiere mostrar una mancha que tiene en la mano un personaje se usa este tipo de plano.

ÁNGULOS DE VISIÓN

Está relacionado con los planos y se usa en combinación con estos. Es el punto de vista desde el que se observa la acción. Los ángulos dan dinamismo, profundidad y volumen a la viñeta, y dotan al personaje de diferente carácter según el ángulo escogido, como grandeza o humildad.

LOS CÓDIGOS GESTUALES

Son de vital importancia para que un personaje se exprese y tiene infinidad de formas de hacerlo. Van de la mano con los diálogos, que conforman el medio de expresión verbal. Algunos de los códigos gestuales clásicos del cómic son: el cabello erizado (terror o ira), cejas fruncidas (enfado o preocupación), boca sonriente (confianza o alegría), etc. Los gestos no sólo se indican con el rostro sino también con la postura del cuerpo

EL LENGUAJE DEL CUERPO

A través del estilo físico que tiene un personaje se pueden expresar también múltiples cosas, no se trata de los gestos, sino de la forma del cuerpo. Por ejemplo, normalmente al héroe se le representa con una gran musculatura y con un rostro atractivo, mientras que al villano se le suele representar con el cuerpo lleno de cicatrices y un rostro más feo. De esta forma se puede representar el bien y el mal tan sólo con la forma corporal.

LOS RECURSOS CINÉTICOS

Son todos aquellos recursos usados en el cómic para expresar la sensación de movimiento de un personaje u objeto. Los principales elementos cinéticos: la trayectoria, el impacto, las nubes de polvo y el temblor.

LAS METÁFORAS VISUALES

Es cuando se representan de forma visual los estados de ánimo, las sensaciones o ideas de los personajes. Se trata de usar elemen-



Ángulos de visión.



Los códigos gestuales.



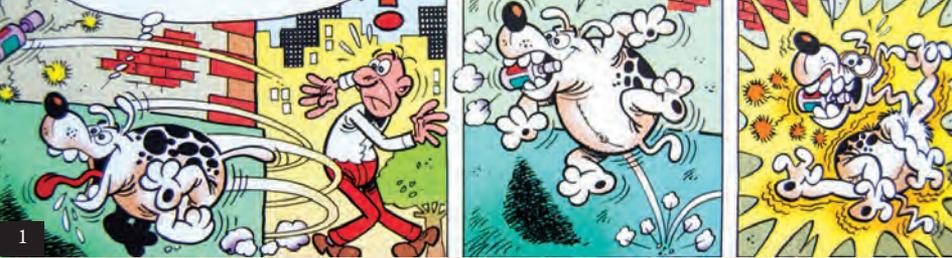
El lenguaje del cuerpo.



Los recursos cinéticos.



Las metáforas visuales.



tos gráficos reconocibles que susciten ciertas cosas que siente el personaje en ese momento. Por ejemplo, una bombilla encendida (la aparición de una idea) o las estrellas que dan vueltas sobre la cabeza (dolor o mareo).

LAS TRANSICIONES

La esencia de los cómics es la transición entre viñetas, a través de ellas dos o tres imágenes separadas se convierten en una sola idea. En el libro **“Entender el cómic”**¹, **Scott McCloud**² plantea seis tipos de transiciones:



1. Transiciones momento-a-momento: requieren un arco cerrado muy pequeño. Normalmente para prestar atención a detalles, crear suspense o hacer ver que el tiempo pasa lentamente.

2. Transiciones acción-a-acción: un sólo elemento progresa acción a acción. El arco de tiempo es ligeramente mayor que el anterior. El dibujante elige sólo un momento por acción. Se utiliza habitualmente para hacer avanzar el argumento y mantener el ritmo vivo.



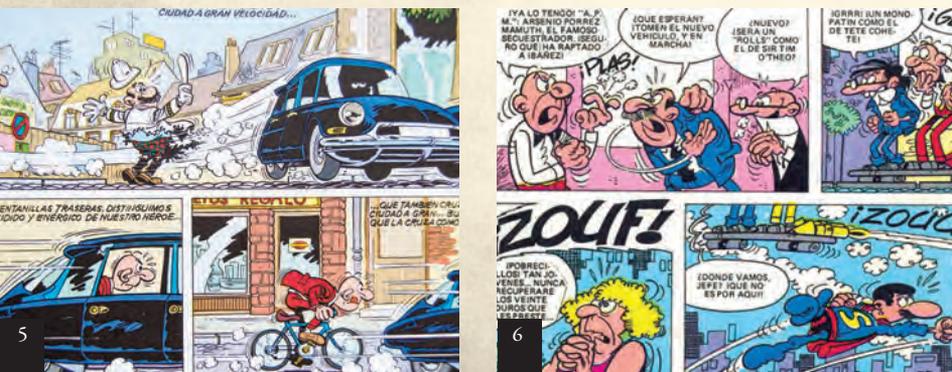
3. Transiciones tema-a-tema: siguiendo una idea o escena y escogiendo en cada una de ellas a uno de esos objetos como protagonista de la acción. También ayuda a hacer avanzar la historia pero esta vez haciendo un enfoque en los elementos que más queramos destacar al lector.

4. Transiciones escena-a-escena: transportan al lector a distancias considerables de tiempo y espacio, cambiando el momento o lugar de una viñeta a otra. Suele incluir un cambio de escenario.



5. Transición aspecto-a-aspecto: se utiliza para crear una atmósfera mediante diversos cambios de plano centrándose en diferentes aspectos del escenario.

6. Transición non-sequitur: se basa en introducir viñetas sin ningún tipo de relación aparente entre ellas y sin un orden lógico.



1. ENTENDER EL CÓMIC

McCloud, S., (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*, Boston, EE.UU, Astiberri. Es un libro, en el que se explica de forma muy visual, a través de viñetas, cuales son los pasos necesarios para desarrollar un cómic. Es un recurso fundamental si se quiere aprender lo imprescindible de este arte.



2. SCOTT MCCLOUD

Es un autor, ensayista y teórico de cómics. Nació en Boston el 10 de junio de 1960. Conocido como uno de los más importantes impulsores de la historieta como medio artístico, y de los primeros promotores de los Webcómic. Entre sus obras destacan los cómics de aprendizaje como "Entender el cómic: el arte invisible" o "Reinventar el cómic". También ha hecho obras de entretenimiento como "Zot!", "The new adventures of Abraham Lincoln" o "Distant Thunder" para Superman Adventures.



LOS ELEMENTOS FONÉTICOS

1. Los bocadillos: son los globos de texto usados para poner los diálogos o pensamientos de los personajes. Pueden tener múltiples formas según lo que quieran expresar. Redondo (habla normal), puntiagudo (grito), en forma de nube (pensamiento), etc. Se trata de una combinación de texto e imagen interdependiente.
2. Las cartelas: son los elementos donde se sitúa la voz del narrador, se suelen colocar en la parte superior de la viñeta, o al menos en los laterales de esta, pero muy rara vez están integrados con la ilustración. Su forma suele ser rectangular.
3. Las onomatopeyas: son las palabras que imitan el sonido de algo. No se rigen por ninguna norma lingüística, aún así hay ciertas onomatopeyas que siempre se escriben igual. Por ejemplo: sniff (olfatear o suspirar), glup (tragar), boing (botar), crash (romper), splash (salpicar). Pueden ser escritas en idiomas diferentes, ya que cada lengua tiene unas onomatopeyas concretas.
4. Tipografía del cómic: antiguamente la tipografía de cómic se realizaba a mano, por lo que su aspecto era manuscrito y hacía que se relacionara con el dibujo de una forma más directa. Se encargaban de ello los rotulistas, que eran expertos en hacer el texto de los cuadros de texto y las onomatopeyas. Es un tipo de tipografía escrita a mano en la que no se pretenden imitar otras formas sino que hay un trazado libre de escritura. Suelen tener los caracteres sueltos (sin enlazar).

4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

ESTILOS DE DIBUJO Y COLOR

Para escoger un estilo de dibujo que se ajustara a la historia se buscó información sobre su aplicación en los cómics. Después de analizar diferentes cómics con múltiples estilos se ha llegado a la conclusión de que existen tantos estilos de dibujos, como existen múltiples historias y maneras de contarlas. El estilo del dibujo no tiene por qué ir necesariamente vinculado al tipo de relato que se va a contar, ni siquiera tiene que ser un estilo de dibujo profesional y correcto. Existen cómics que narran sus historias a través de monigotes con piernas y brazos de palo y cabezas circulares. Sin embargo si se logran unificar los conceptos narración y dibujo se puede lograr un resultado muy satisfactorio, tanto visual como narrativo. Por ejemplo, si la historia que se va a contar tiene un carácter serio y dramático, conviene que el estilo de dibujo no sea muy caricaturesco y de expresiones exageradas, sino que sea más bien tirando hacia el realismo y con expresiones un poco más calmadas.

Por otro lado el color es uno de los elementos más importantes en la composición de un cómic. Tiene que tener coherencia dentro de la viñeta, en la totalidad de la página y a lo largo del cómic. Puede tener diferentes funciones, entre las que destacan: la figurativa, la estética, la psicológica y la significativa.

Por supuesto, el significado del color no es estándar, pudiendo hacer diferentes combinaciones que generen nuevas interpretaciones. A esto hay que añadirle que un mismo color puede tener significados



Página de *Star Wars: Han Solo*. Realizado por Marjorie Liu y Mark Brooks para Marvel Comics.

diferentes, como ocurre, por ejemplo, con el color rojo, que es capaz de representar el amor y la ira.

Con el color pasa lo mismo que con los estilos de dibujo, no tiene por qué ir de la mano con la historia, sin embargo si se logra crear la atmósfera cromática adecuada en cada momento del relato, el aspecto final del cómic estará mucho más completo, y la narración se hace mucho más rica.

4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

ESTILOS ANALIZADOS

Las técnicas de dibujo y color usadas en los cómics se pueden clasificar en diferentes tipos según su grado de realismo, su nivel de detalle y su tipo de técnica. Se han analizado diferentes tipos de cómics en base a la clasificación anterior para observar como se comportaban los distintos estilos en relación a sus historias. La investigación de los diferentes estilos de dibujo se harán mediante la comparación entre unos y otros, es decir: técnica tradicional y digital, estilo realista y *cartoon*, y en base a los dos anteriores se analizará si es un tipo de dibujo simple o complejo. De esta manera se obtiene una mayor cantidad de información que si se analizaran obras determinadas.





Técnica: acuarela. Portada de *Táxus: el último en llegar* de Isaac Sánchez, Loulogio.



Portada de *El asombroso Spiderman: Espiral parte 1* de Marvel Cómics.

TÉCNICA TRADICIONAL

Realizar un cómic a través de técnicas tradicionales tiene grandes ventajas, ya que permite que tenga un acabado único y se diferencia del resto de obras que hay en el mercado, debido a que hoy en día se usa casi exclusivamente la técnica digital.

Además de esto, hay múltiples técnicas tradicionales que pueden ofrecer un buen acabado al cómic. Dos de las más usadas son la acuarela y los rotuladores. La primera se usa en obras que pretenden tener un acabado más realista y desenfadado, en lo que a parte gráfica se refiere, mientras que la segunda técnica se usa más en cómics infantiles, que tienen colores planos y se marca claramente el contorno de los elementos. Aún así existen todo tipo de técnicas tradicionales como lápices de colores, ceras, carboncillo, bolígrafo, grafito, y un largo etcétera que pueden ser usadas generando distintos acabados en el dibujo.

Sin embargo la técnica tradicional tiene varias pegas. Una de ellas es que el proceso de trabajo es un poco más lento, ya que requiere de un mayor cuidado a la hora de la realización de las páginas, además de un posterior escaneado y un procesado fotográfico. Por otro lado requiere trabajar de forma más cautelosa, ya que los errores son más difíciles de corregir y ciertas técnicas no permiten hacer un borrado.

TÉCNICA DIGITAL

Es la técnica más usada hoy en día debido al avance de la tecnología, sin embargo es más difícil dotar de un carácter singular y diferenciador a las obras debido a que está extendida por todo el mundo y se utiliza en un 90% de los cómics. Sin embargo, programas como Photoshop, permiten usar una gran cantidad de estilos de pinceles y efectos que pueden dotar a la obra de un carácter personal y único, vinculado, claro está, al propio estilo de dibujo del diseñador.

Una de las mayores ventajas de la técnica digital es el tiempo. En una época en la que cada vez hay mayor demanda, y hay que abastecerla cada vez más rápido esta técnica es indiscutiblemente la más adecuada para realizar todo tipo de encargos en el menor tiempo posible. Por otro lado, permite realizar los dibujos en grandes resoluciones y que tengan una gran calidad y nitidez. Además claro está que, al contrario que las técnicas tradicionales, los documentos no ocupan espacio físico y no se estropean con el tiempo.

A pesar de estas ventajas, la técnica digital conlleva mucho aprendizaje, ya que el uso de los pinceles, el color y demás procesos de dibujo no tienen nada que ver con las técnicas tradicionales. Si estos no se aprenden bien la obra puede acabar teniendo un resultado mediocre y muy poco original.



Viñetas de la novela gráfica *Signal to Noise* de Dave McKean.

ESTILO REALISTA

Este estilo es muy usado en los cómics actuales, sobre todo en las novelas gráficas que van especialmente dirigidas a un público adulto, esto es porque transmiten sensación de seriedad y formalidad, gráficamente hablando. Además permiten contar historias con una ambientación psicológica de drama, tensión, e incluso terror.

El estilo realista permite hacer grandes variaciones en las viñetas, ya que también exige una gran cantidad de detalles a la hora de realizarlas. Esto permite que todas las ilustraciones puedan expresar lo más fielmente posible la imagen que el artista tiene en mente. Normalmente los personajes en los que se centra la narración son los que tienen más calidad de detalles, mientras que los fondos, al tener que alejarse o diferenciarse de lo que está en primer plano, tienden a tener un acabado un poco más sencillo.

Este estilo se ha puesto muy de moda gracias al avance de la tecnología, ya que con los programas de ilustración digitales se pueden conseguir resultados hiperrealistas en una cantidad de tiempo menor. Además llama mucho la atención a los espectadores cuando un dibujo tiene un montón de detalles, porque permite que la vista se detenga a observar la página con mucho más ahínco, por lo que el ritmo de lectura se hace más lento y agradable.



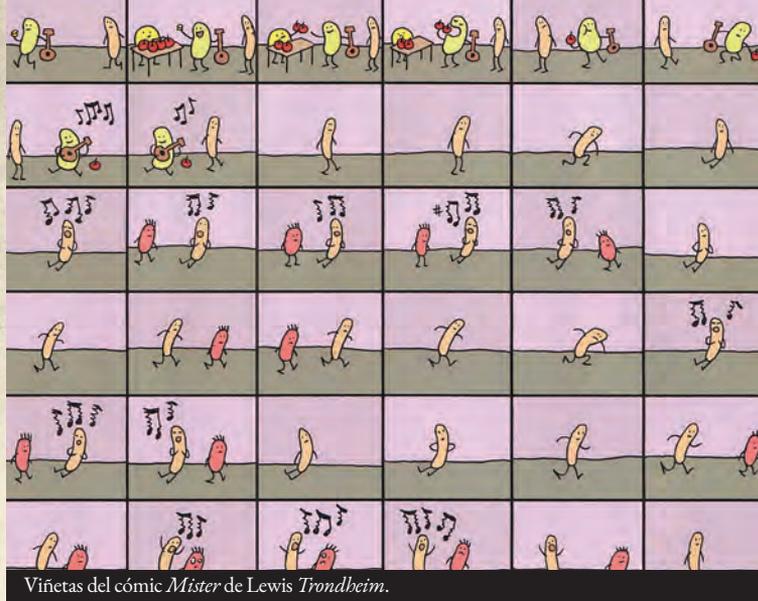
Portada de *Spirou y Fantasio: la cara oculta de Z* de Yoann y Vehlmann.

ESTILO CARTOON

Cartoon es el nombre por el que se conoce al estilo de dibujo que va más enfocado a un público joven, aunque no tiene por qué dirigirse únicamente a este. Existen series de televisión, como *Padre de familia* o *American Dad*, las cuales con un estilo *cartoon* van dirigidas a un público más adulto debido a su contenido.

Este estilo permite que las viñetas se realicen mucho más rápido que con el estilo realista, ya que la cantidad de detalles se reduce considerablemente. Muchas veces el *cartoon* se compone de un contorneado que da forma al personaje, colores planos (que suelen ser muy vivos y variados), sombras planas (colocadas estratégicamente en los sitios necesarios) y fondos más simples que cumplen su función con una cantidad de elementos reducida.

Una de las ventajas de este estilo es que permite realizar una gran cantidad de filigranas con los personajes y su entorno. Deformar los cuerpos, exagerar los movimientos y expresiones, hacer que ocurran cosas imposibles, como que un personaje salga vivo de una explosión mortal, son ejemplos de todo lo que este estilo permite a nivel visual y narrativo. Precisamente por esto suele ir enfocado al mundo del humor, aunque no siempre es así. Existen obras con un estilo de dibujo *cartoon* y sus historias tienen un carácter más serio.



Viñetas del cómic *Mister* de Lewis Trondheim.

SIMPLE

En primer lugar hay que tener en cuenta que el estilo realista y el *cartoon* pueden ser simples, del mismo modo que pueden ser complejos. Se tiende a pensar que el *cartoon* es más simple que el realista, pero no tiene por qué ser así.

Simple, se refiere a la cantidad de elementos que hay en el escenario o en los propios personajes y a su nivel de detalle. Por ejemplo puede haber un estilo de dibujo *cartoon* que simplemente represente a los personajes con cabezas circulares y brazos y piernas de palo. Mientras que si se le presta atención al estilo de dibujo de *Spirou* y *Fantasio* de Janry se observa que es mucho más complejo. Por supuesto lo mismo pasa con obras de carácter realista.

Una obra con un estilo simple permite que sus personajes no tengan tanta complejidad a la hora de ser dibujados, al igual que sus fondos, que suelen ser uno de los mayores quebraderos de cabeza para los dibujantes. Por otro lado el tiempo de realización de este estilo es mucho menor, permitiendo de esta forma, hacer una historia con más complejidad en la trama y una mayor cantidad de páginas de forma más fácil.

Una ventaja de los dibujos simples es que sus personajes se guardan en la mente del lector de una forma más sencilla, haciéndolos fácilmente reconocibles y sencillos de recordar.



Portada de *I hate fairyland*: nº1 de Skottie Young.

COMPLEJO

En contraposición a lo dicho anteriormente está el estilo complejo. En este caso se suele relacionar con los dibujos realistas y se suele desvincular del estilo *cartoon*, pero como ya se dijo, esto no es siempre así.

Complejo se refiere a la cantidad de elementos y detalles que existen en el dibujo. Los estilos complejos suelen tener una gran cantidad de detalle en todos sus elementos, permitiendo de esta forma que el dibujo sea más rico y fiel a lo que se quiere representar. La forma del personaje, los colores, las sombras y demás elementos del dibujo están especialmente cuidadas. Permite narrar una mayor cantidad de características físicas a nivel visual que el estilo simple. Mientras que en este último estilo, si un personaje tiene la camiseta llena de manchas, estas van variando de posición o no siempre quedan representadas en el personaje, en el estilo complejo cada una de ellas tendría su lugar y su forma específica, y serían representadas en todo momento, siempre y cuando la composición y tamaño de la ilustración lo permitiera.

Las obras que presentan este estilo suelen ser realizadas en espacios temporales largos, con trabajos de un año o más, según la cantidad de contenido. Al tener que detallar cada elemento, y mantener la fidelidad de cada uno de ellos de una viñeta a otra, el nivel de cuidado que se ha de tener es mucho mayor que en el estilo simple.

4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

LOS PERSONAJES

En el momento de desarrollar a los personajes surgió una gran duda, cómo se puede encajar su físico y diseño gráfico con la personalidad y el carácter dados durante el proceso de elaboración de la historia. Para solventar esta duda se estudiaron a fondo los métodos de creación de un personaje de los **hermanos Grangel**¹, los cuales han trabajado en el desarrollo de personajes para películas tan reconocidas como “La ruta hacia el Dorado”, “Kung Fu Panda” y “Novia Cadáver”, entre otras.

1. Según los Grangel el primer paso después de conocer la información teórica del personaje es buscar referencias. Al tratarse de una historia que transcurre en la primera mitad del siglo XX se observaron diversas fotografías de personas de la época, tanto hombres y mujeres, para tener una idea general de las vestimentas, el estilo de peinados, el vello facial, etc.
2. Una vez se tiene la información y las referencias se deben realizar los primeros bocetos del personaje como referencia, para luego empezar a darle detalles y pulir todos sus rasgos hasta obtener un diseño consistente. Para obtener un diseño así es recomendable usar elementos geométricos en los que encajar a los personajes, líneas curvas para que no haya rigidez, etc. Para verificar si el diseño del personaje es bueno se debe realizar su silueta para



1. HERMANOS GRANGEL

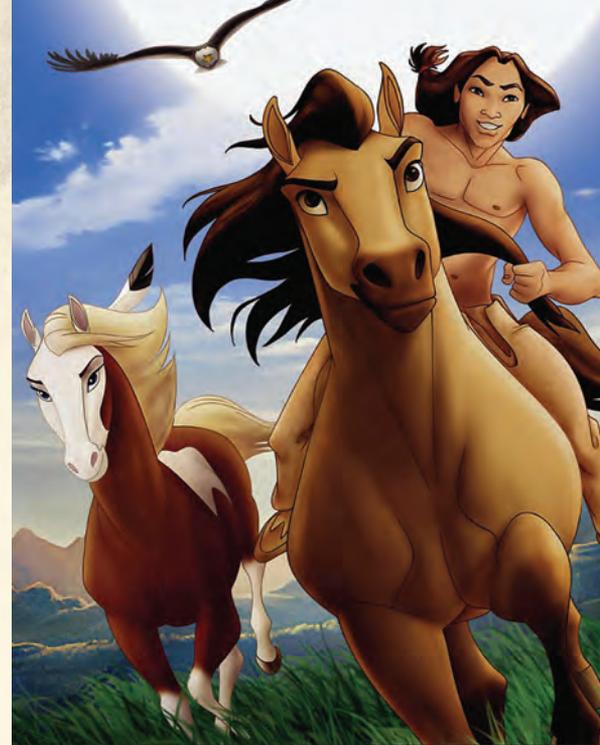
Carlos y Jordi Grangel nacieron en Barcelona, empezaron como dibujantes de cómic en los 80, ambos realizaron trabajos en los que predominaban las publicaciones Disney a través de prestigiosas agencias de la ciudad. A lo largo de su carrera han creado personajes para productoras como Universal Pictures y Dreamworks, haciendo películas tan conocidas como “Spirit”, “Hotel Transilvania”, “Madagascar” y “Piratas”.



Película Hotel Transylvania 4 de Sony y Columbia.



Película Madagascar 3: de marcha por Europa de DreamWorks.



Película Spirit de DreamWorks.



Película Piratas de Sony Pictures Animation.



Película La novia cadaver de Laika y Tim Burton Productions.



Película Kung Fu Panda de DreamWorks.

saber si es reconocible cuando su único elemento representativo es la forma de su cuerpo.

3. Cuando el personaje ya tiene un alto nivel de detalle hay que observar cómo se expresa, dibujando diferentes expresiones en su cara y cuerpo. De esta manera se observa si tiene el potencial de comunicar de forma clara y concisa lo que quiere transmitir.
4. Si este personaje tiene un desarrollo físico, es decir, va creciendo a lo largo de la historia, también hay que plasmar ese proceso, de manera que se observen claramente las diferentes etapas de su vida.
5. Todos los personajes deben ser variados y tener rasgos distintivos que los diferencien claramente, esto hace que el lector no se confunda, además le ofrece creatividad y distinción al cómic.
6. Una vez están los personajes realizados es recomendable hacer un **line-up**² de estos para saber que proporción volumétrica ocupan en el espacio los unos en referencia a los otros, teniendo en cuenta factores como la altura, el peso, la edad, la vestimenta, la forma de su cuerpo, etc.

Este listado de métodos permite crear personajes de un alto nivel compositivo y con una gran variedad de diseños, lo que permite que los personajes del cómic estén dotados de un carácter fuerte y reconocible a nivel visual.

2. LINE-UP

En él se disponen los personajes principales de la historia. Se usa para tener en cuenta que cada uno de ellos se diferencia lo suficiente de los demás. Se valoran características como su forma, tamaño, altura, volumen, rasgos faciales, vestimenta, etc. Además permite saber si se está manteniendo el estilo de dibujo en cada uno de ellos.



Line-up de personajes del Webcomic *Blade Under Mask* de *White-Mantis* y *Marcotonio*. Primer lanzamiento en Diciembre de 2015.



4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

ANÁLISIS DE PERSONAJES

Debido a que la historia se desarrolla en la primera mitad del siglo XX, se buscó información sobre las vestimentas y peinados usados por la gente de la época. Se observó que se usaba mucho el vello facial en los hombres, y estos vestían con camiseta de botones, combinándolas con tirantes, chalecos o chaquetas. Solían llevar botas o zapatos y pantalones que podrían estar por fuera o por dentro de estos. La ropa en general era de tonalidades marrones y oscuras. Las mujeres solían vestir con ropa muy elegante, usando vestidos o falda combinada con camisa, y presentaban peinados muy estilosos.

Aparte de realizar una búsqueda de la gente de la época, se recopiló información en base al proceso de elaboración de un personaje y se analizaron diferentes tipos para observar como estaban compuestos. Los personajes escogidos pertenecen a historias con un carácter y estilo similar a la que se quiere contar para hacer un reconocimiento más cercano y así extraer las claves de diseño de personajes pertenecientes a historias de aventura y acción.



JIM HAWKINS

Es un personaje de la película “El planeta del tesoro”. Es atractivo y de aspecto joven. Su cara es alargada y termina en una picuda barbilla, la mandíbula está bastante marcada, dando a entender que está en la transición entre adolescente y adulto. Su pelo realza su atractivo, está peinado con la raya en medio hacia los lados, un estilo que se usaba antaño, lo que marca un vínculo con la época a la que hace referencia la película. Su cuerpo es atlético, de manera que indica que es un chico activo, fuerte y con energía. La ropa que lleva tiene un estilo de principio de los años 20, y recuerda a la de un grumete. La coleta y el *piercing* de la oreja le dan su propia personalidad.



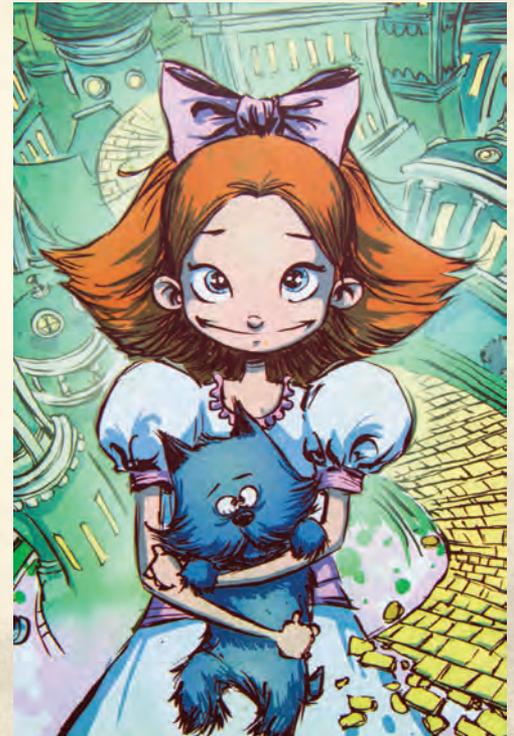
MIGUEL

Es uno de los protagonistas de la película “La ruta hacia El Dorado”. Miguel es un personaje totalmente contrario a su compañero Tulio. Tiene una cabeza más achatada, es rubio, y lleva el cabello suelto, peinado con la raya en medio. Tiene una perilla que le da personalidad y un cierto atractivo. Esta forma de llevar el pelo es típica de la época de la película. Su cuerpo es atlético y lleva una camisa roja y unos pantalones marrón claro. Es más bajo que Tulio en cuanto a estatura. Todos estos elementos dan personalidad al personaje, ya que no sólo hacen que se diferencie de su compañero, sino que además le dotan de un aspecto único que va acorde con la época y el tipo de personaje que se quiere reflejar.



DOROTHY

Es una niña perteneciente a la saga “El Mago de Oz” de *Marvel*. Tiene un cuerpo pequeño, la cara redonda y unos grandes ojos azules. Lleva el peinado recogido con un gran lazo rosado. Todos estos elementos comunican que se trata de una niña joven, de entre 10 y 12 años. La cara es agradable, siempre tiene una gran sonrisa y no transmite, de ningún modo, un atisbo de maldad. La frente grande y las orejas respingonas hacen que el personaje adquiera un carácter más *cartoon* y no tan realista. Lleva un vestido blanco con remates rosados que recuerda a los que llevaban las niñas del siglo XIX, ya que es en esta época en la que se desarrolla la historia. Un gran lazo rosado fija el vestido a la cintura.



OBÉLIX

Es un personaje de las historietas de “Astérix y Obélix”. Su cuerpo es redondo y grande, ya que le encanta comer jabalí. Tiene una cabeza bastante reducida, en comparación con su cuerpo, que queda compensada con una nariz gigante que tiene un pequeño bigote. Su pelo es pelirrojo, haciendo referencia a los rasgos nórdicos, y tiene dos trenzas coronadas con dos lazos negros. Suele llevar un pequeño casco cubriendo su cabeza. Viste un gran pantalón de rayas azules y blancas, que le tapa todo el torso. La forma redondeada de su cuerpo se acentúa al dibujar esas rayas en el pantalón. Las proporciones desiguales de su cuerpo, como los gigantes pies, nos recuerdan a un estilo de dibujo *cartoon*.



TINTÍN

Pertenece a la serie de historietas “Las aventuras de Tintín”. Presenta un estilo de dibujo sencillo, a partir del cual con unos simples rasgos ya se tiene construido el personaje. Para ser de estilo *cartoon* tiene un cuerpo proporcionado. Lo que más destaca de él es su cabeza, sobre todo por el tupé rubio que corona su frente. La composición de su cara también es simple, sus ojos son dos puntos negros y sus cejas y su nariz se configuran con una sencilla curva. La ausencia de detalles profundos en su cara realzan su juventud y su aspecto añado. Viste con un estilo perteneciente a la primera mitad del siglo XX. Lleva un suéter azul remangado y unos pantalones estilo pirata que le dan un carácter informal.



SPIROU

Es uno de los protagonistas de las historietas de “Spirou y Fantasio”. Es un chico joven con un cuerpo delgado coronado con una gran cabeza redonda. Es pelirrojo y su flequillo es lo que más destaca junto a sus grandes orejas. El resto de elementos de la cara presentan una composición sencilla. Va vestido de botones, tiene una chaqueta con una gran abotonadura amarilla, y unos pantalones de color rojo con una raya negra que los cruza de arriba a abajo, lo que lo diferencia de su compañero. En general tiene un estilo *cartoon*, ya que su composición corporal presenta rasgos exagerados, como las manos, los pies y la cabeza. Su aspecto es el de un adolescente que ha conseguido su primer trabajo como botones.



4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

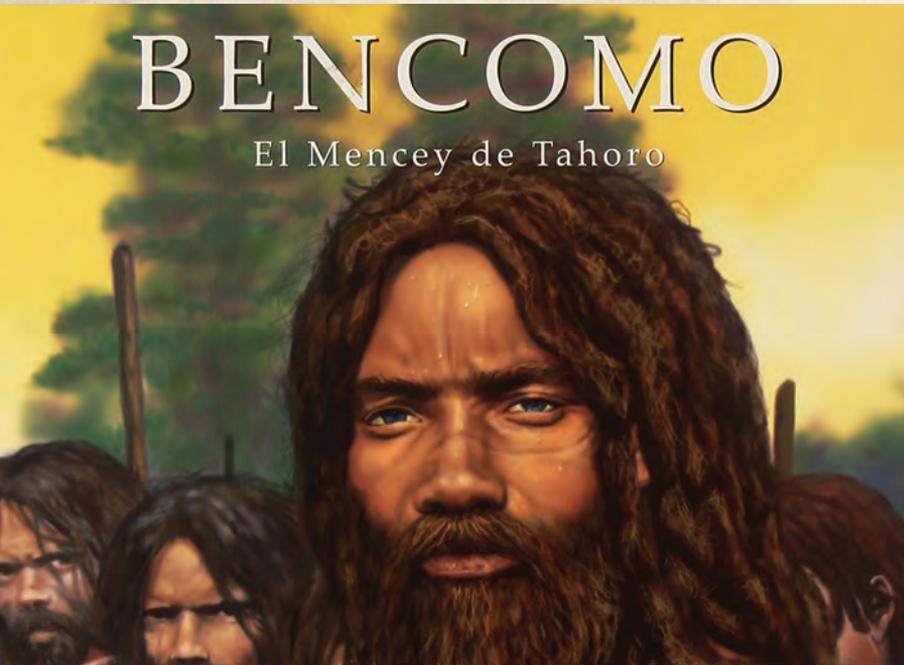
LOS ESCENARIOS

Los escenarios son un elemento muy importante para los cómics, ya que muestran dónde y en qué ambientación se desarrolla la historia. No sólo conforman un fondo ornamentado con diferentes elementos, tienen que definir el lugar lo mejor posible.

Al igual que la época en la que se desarrolla la historia es importante para los personajes, también lo es para los escenarios. De este modo se investigaron los diferentes edificios de la época, las ciudades y otros elementos más concretos como los coches, farolas, bancos y demás mobiliario urbano que las componen. Además para el desarrollo de la isla se analizaron infinidad de paisajes vegetales distintos de manera que se pudiera coger recorte de aquellos más relevantes y que encajaran mejor con la idea de isla que se quería mostrar.

Por supuesto, se tuvieron en cuenta varios tipos de escenarios de dibujos animados y de cómics ya existentes para observar como llevaban a cabo la labor y el proceso de comunicación que usaban. Por un lado existen los escenarios sencillos, que simplemente ayudan a reforzar el acontecimiento que tiene lugar, dando información sencilla como el sitio o zona en la que se encuentran los personajes. Esto pasa en Mortadelo y Filemón, cuyos cómics no tienen escenarios excesivamente detallados, y sus colores, elementos y estructura pueden cambiar de una viñeta a otra, incluso cuando los protagonistas no se han movido del sitio. Estos escenarios dan una mayor variabilidad al





BENCOMO

El Mencey de Tahoro

1. HISTORIAS DE GUANCHES

Son una serie de novelas gráficas que edita Ediciones Idea que están estructuradas en tres álbumes de 56 páginas. Cuentan los hechos históricos ocurridos en Tenerife a finales del siglo XV a través de tres menceyes, Beneharo, Bencomo y Bentor .

2. JUAN CARLOS MORA

Es un guionista y dibujante de cómics que estudió en la universidad Elisava. Es conocido por su serie de novelas gráficas “Historias de Guanches”. También ha realizado otras obras como “En la playa” con la que ganó el concurso internacional de *El Víbora* y “Ola de calor”.

cómic y lo hacen dinámico y colorido. Suele ser ideal para un público más infantil, ya que no se percatan tanto de los detalles.

Por otro lado están los escenarios que ofrecen una mayor calidad de detalle y más exactitud y coherencia a la hora de representarlos. Estos escenarios se dan en cómics destinados a ser leídos por un público de más edad que los anteriores. Superlópez es un buen ejemplo para este tipo de escenarios, que sin llegar a ser realistas, representan perspectivas más complejas y detalladas que las creaciones de Francisco Ibáñez.

También, en cómics más realistas, que ya son claramente dirigidos a un público adulto, la ambientación y los escenarios cobran un nuevo nivel de importancia, a partir del cual permiten mostrar al detalle todos sus elementos y realizar una composición viñeta a viñeta más compleja que en los ejemplos anteriores. Como por ejemplo la serie de volúmenes de “**Historias de guanches**”¹ dibujados por **Juan Carlos Mora**².

Aún así el tipo de escenario no tiene que ver con el público al que se dirige necesariamente, al fin y al cabo pertenece al estilo de dibujo escogido desde un principio, y como ya se dijo, la temática de la narración y su público no tienen por qué condicionar dicho estilo de ningún modo.



4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

ANÁLISIS DE ESCENARIOS

En base a lo dicho anteriormente, por un lado se han analizado diferentes ambientaciones de las ciudades pertenecientes a la primera mitad del siglo XX. Por otro, se han escogido diversos paisajes que pudieran representar a la isla. Debido a que se le quiere dar un aspecto mágico, épico, majestuoso y variado las ambientaciones que se han investigado para la isla también pretenden tener estas características. Por último se han seleccionado diferentes escenarios pertenecientes a películas o series de animación 2D de los años 50 que sirvieron de referencia para el desarrollo de la ambientación del cómic. También se tuvo en cuenta el uso de fondos en cómics de temática similar al que se quiere desarrollar.

De esta forma el análisis de la ambientación se centra en la investigación de escenarios reales de la época y paisajes para la isla. Y por otro lado se centra en el análisis de los fondos ficticios creados para películas, series y cómics.

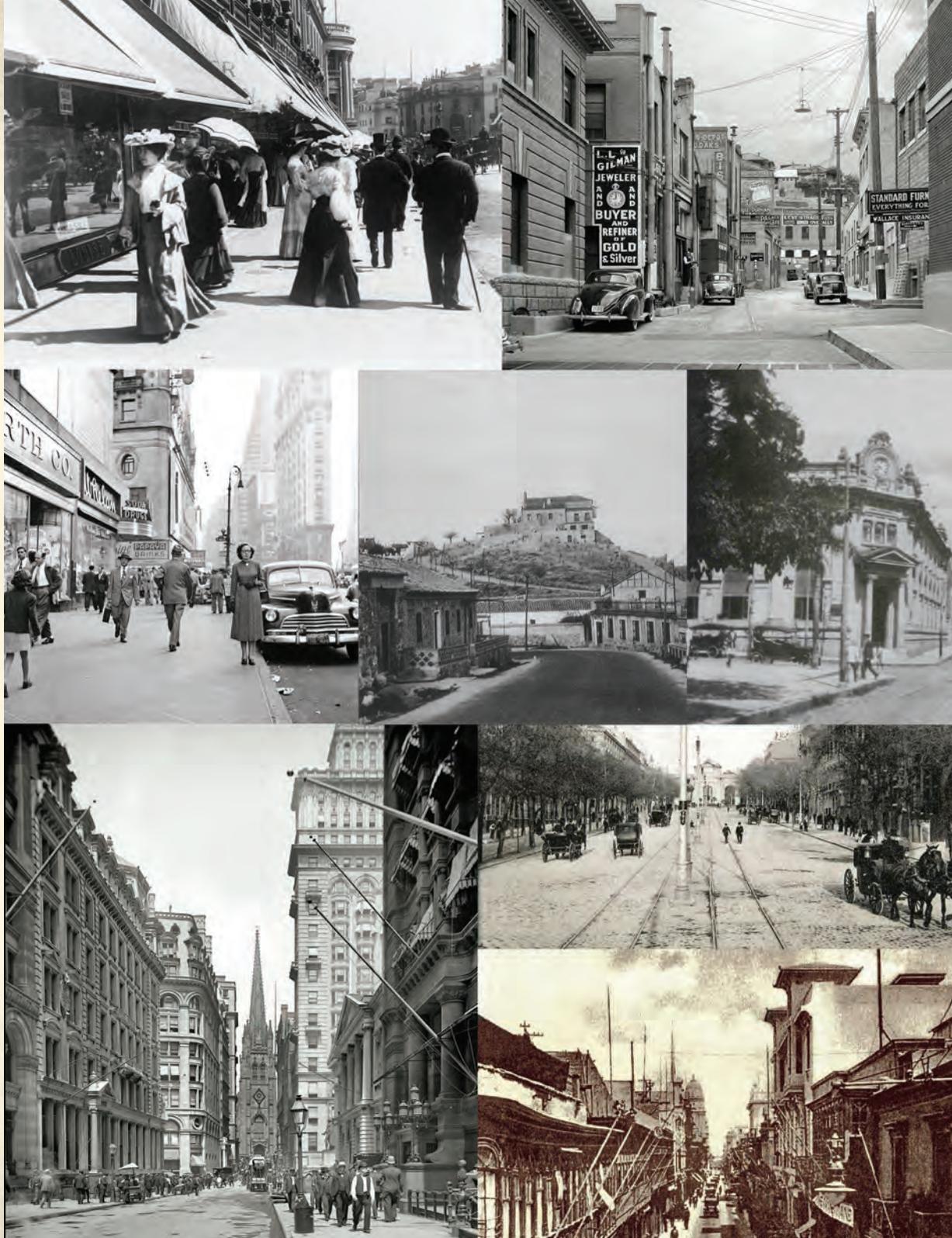


IMÁGENES DEL SIGLO XX

Debido a que la historia se desarrolla en el siglo XX se observaron imágenes de esta época para saber cómo eran sus calles, la ambientación general y sus gentes (cómo vestían, que aspecto tenían, etc.).

En un principio se analizaron las ciudades, observando fotografías de distintos lugares del mundo, como Nueva York y París. También se tuvieron en cuenta localizaciones más humildes, como ciudades y pueblos de un tamaño más reducido. Se observó que la mayoría de los edificios presentaban el **estilo internacional**, mientras que existían otros con un mayor nivel de detalle en sus fachadas. Elementos como las farolas, los postes de la luz, bocas de incendio, etc. presentaban ornamentos y parte de su composición, como cables, o cajas de fusibles de forma externa.

En cuanto a la vestimenta de las personas, estaban por un lado los hombres, los cuales vestían siempre con camiseta blanca, o de algún tono crema, llevaban pantalones largos, sujetos con tirantes o cinturón. Además también solían llevar algún complemento como un sombrero o una boina. Además se solían dejar bigote o patillas alargadas. Las mujeres, sin embargo, llevaban vestidos con estampados y con complementos como lazos. El pelo lo solían llevar muy bien peinado y se estilaba llevarlo a la altura de los hombros. Muchas se lo recogían de algún modo, con diadema, coleta o lazos. Siempre llevaban tacones con medias, y algunas portaban algún sombrero o gorro conjuntado con el vestido.





PAISAJES PARA LA ISLA

La isla es una de las localizaciones más importantes de la historia, por lo que se estudiaron diferentes imágenes que aportaran variedad, realismo y un aspecto interesante a la ambientación de esta.

Se escogieron fotografías muy variadas de diferentes localizaciones del mundo. Se procuró que las imágenes escogidas no fueran de los lugares más típicos, sino todo lo contrario, que las zonas de las que se tomaran referencias tuvieran un ambiente mágico y extravagante, ya que este es el aspecto que se le quiere dar a la isla.

Debido a esto se buscaron imágenes de montañas, costas y mundos submarinos que plasmaran ese ambiente sobrenatural y extraño. Se consiguieron una gran cantidad de fotografías como las que se observan a la derecha que presentan ambientes de lo más variados y diferentes entre sí.

Algunas imágenes como la de la figura con la boca abierta, la playa en una cueva con un agujero en el techo y las imágenes de los templos se pretenden plasmar prácticamente iguales en el diseño final del cómic.

Sin embargo otras imágenes, como el monasterio en la roca, el túnel de vegetación en las vías del tren o el lago con un azul eléctrico en el fondo, se pretenden usar como referencia, adaptando ciertas partes de estas imágenes al diseño final.

Este estudio está enfocado a la realización del segundo volumen del cómic, el cual se desarrolla completamente en la isla.

FONDOS DE ANIMACIÓN CLÁSICOS

Los fondos de animación clásicos, son los que se usaban en las películas 2D que desarrollaban compañías como Disney y Dreamworks antaño.

Se caracterizan por presentar un nivel elevado de detalles, realizados a través de técnicas tradicionales, por lo que presentan un acabado bastante artesanal, aunque luego su medio de reproducción fuera a través del cine.

El uso del color era muy variado, haciendo que el escenario se viera muy alegre o más dramático, según interesara. Las sombras y luces se cuidaban mucho, y se solían aplicar en todos los elementos del fondo con gran precisión, usando para su representación, técnicas de difuminado y degradado. A pesar de que el acabado de las sombras e iluminaciones de la ilustración se enfocaran más hacia el realismo, los elementos representados, como casas, objetos y demás, solían tener un estilo *cartoon* (sin contornos), presentando ciertas exageraciones en su composición, ya que estos dibujos solían estar enfocados para un público joven.

Los fondos se diferenciaban enormemente de los elementos que iban animados sobre ellos, ya que estos tenían una composición totalmente diferente a la de dichos fondos. Se caracterizaban por tener un delineado negro que contorneaba la figura a representar, colores planos muy vivos, y las sombras y luces, representadas también mediante colores planos, solían existir sólo en los momentos necesarios, ya que de otro modo la animación se haría muy compleja.





FONDOS DE ANIMACIÓN MODERNISTAS

Estos fondos comenzaron a realizarse a mediados del siglo XX. Allá por los años 50 se empezó a cambiar radicalmente el estilo de dibujo usado para la ambientación de las animaciones.

Las características generales de los fondos modernistas son: la deformación de los elementos representados en ellos, a través de la exageración o de los radicales cambios de perspectiva, que dan un ambiente surrealista a la composición. Por otro lado está el uso del contorno, representado de forma bastante notable, para darle forma y detalle a los elementos. Y por último el uso de colores planos y texturas que permiten añadir mayor detalle a los fondos.

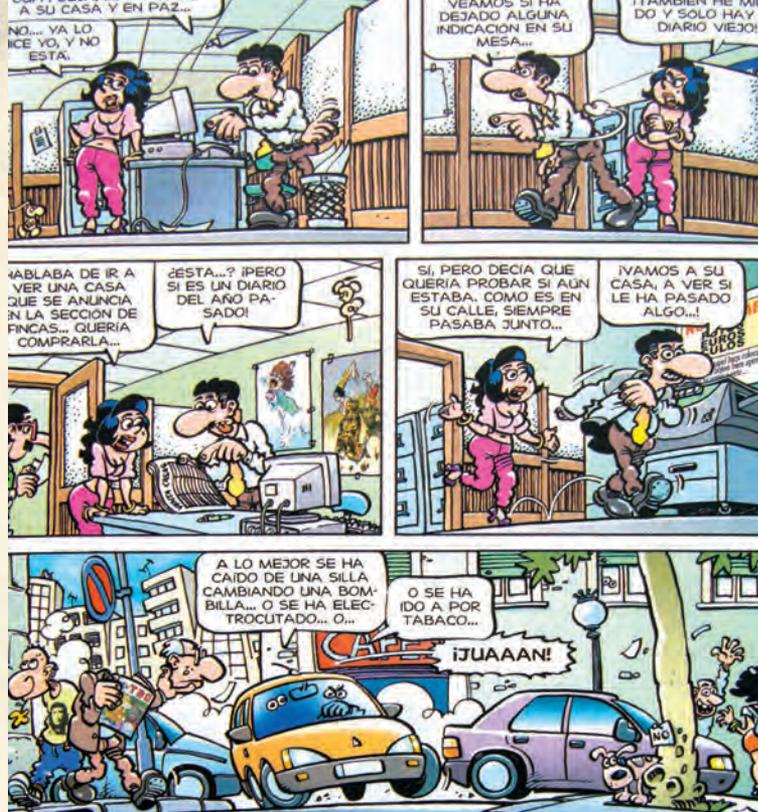
En base a esto existen dos tipos de fondos modernistas diferenciados. Por un lado los más simples, como por ejemplo los de la *Pantera Rosa*, y por otro los más complejos, como los de *101 Dálmatas*. Los más simples se caracterizan por presentar colores planos, un contorneado de las formas de los elementos bastante notable y diferenciado, y el uso de texturizado para algunas zonas, como por ejemplo paredes, telas, y ciertos objetos de madera o metal.

Los más complejos tienen las mismas características, solo que los colores planos tienen un nivel de detalle mayor, presentando muchas más sombras e iluminaciones, además de haber poca variedad en las tonalidades usadas. El delineado es más complejo, aportando un mayor nivel de información sobre los elementos representados, y por último las texturas se usan con más frecuencias que en los fondos simples.



FONDOS DE MORTADELO Y FILEMÓN (F. IBÁÑEZ)

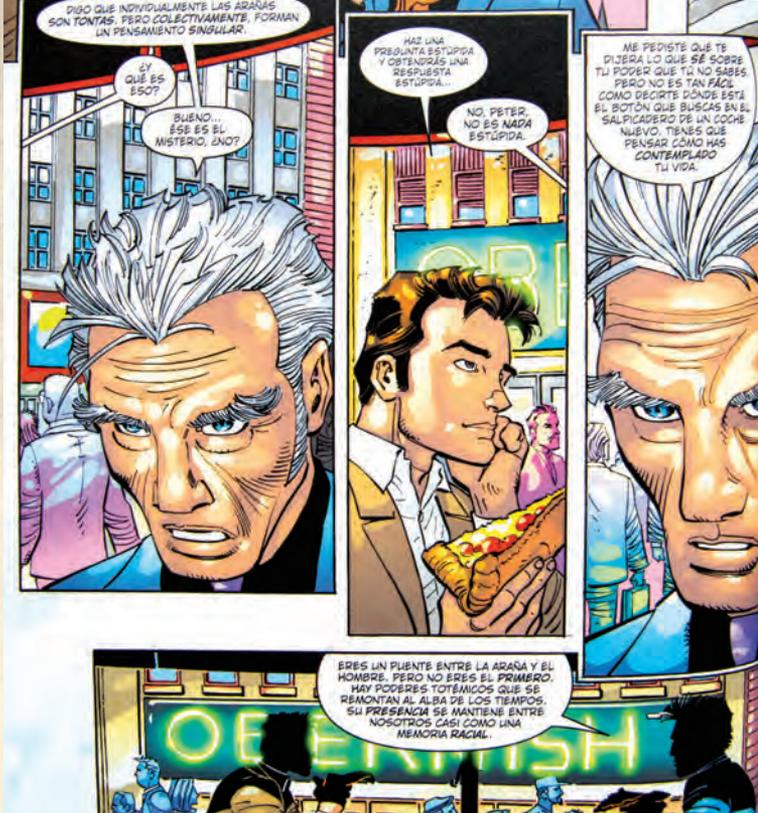
Los fondos de estas historietas son de lo más curioso, mientras en la mayoría de los cómics se intenta mantener el *racord*, es decir, mantener los objetos, muebles y la distribución del fondo de manera coherente, en Mortadelo y Filemón estos fondos presentan un constante cambio de una viñeta a otra. Los personajes pueden estar teniendo una conversación en una misma estancia sin moverse del sitio y los muebles aparecen y desaparecen o cambian de lugar. Lo mismo pasa con elementos como las puertas, mobiliario urbano, los edificios o la vegetación. Además también cambian los colores. Mientras una pared puede ser verde en una viñeta, en la siguiente puede ser de color naranja. Estos fondos no están mal hechos, se hacen así ya que se trata de una lectura para niños y jóvenes, y de esta manera se hace mucho más variada, animada y divertida. Por otro lado en las historietas de Ibáñez siempre suelen salir *gags* de fondo con diferentes bromas del autor, como por ejemplo un elefante leyendo en un sofá.



FONDOS DE SUPERLÓPEZ (JAN)

Presentan una mayor cantidad de detalles que los fondos de Mortadelo, y son mucho más fieles con el *racord*, manteniendo de esta manera la coherencia los unos con los otros. Los fondos de Superlópez presentan colores planos y contornos de color negro para delinear la forma de los elementos que salgan en ellos. También presentan sombras y luces que realzan algunas características de dichos elementos, haciendo que el fondo sea más rico en detalles y tenga un mayor atractivo.

Por otro lado, y al contrario que pasaba con los escenarios de Mortadelo y Filemón, cuyos fondos son representados casi siempre con un alzado, los de Superlópez muestran diferentes perspectivas y distintos ángulos de cámara según sea necesario su uso. Los diferentes ángulos permiten que la composición tenga más dinamismo y no resulte, a la larga, monótona. En contadas ocasiones, Jan, se sirve de imágenes, texturas y fotografías para representar ciertos elementos de la escena.



FONDOS DE EL ASOMBROSO SPIDERMAN (MARVEL)

Los cómics de Marvel siempre se han caracterizado por tener un acabado entre el estilo *cartoon* y el realista, pero inclinándose en mayor medida a este último. Esto queda plasmado en sus fondos y en los escenarios que los componen, ya que son ricos en detalles del dibujo y del coloreado.

En primer lugar se componen de un contorneado de color negro que resuelve la figura de los elementos. Con este contorno se realizan muchos de los detalles de la composición, como las arrugas de telas, el reflejo de los cristales o las grietas de una pared. También con este delineado se hacen las sombras profundas, lo que ofrece un mayor contraste y una mayor sensación de volumen a los fondos. Por otro lado el color también es un elemento importante de los escenarios, ya que sirve para transmitir que tipo de ambientación psicológica hay en un momento concreto de la historia. A este se le une un cuidadoso uso de las sombras, las iluminaciones y las texturas, que ayudan a hacer más dinámica la composición.



FONDOS DE EL MAGO DE OZ (SKOTTIE YOUNG)

Este título se caracteriza por tener un estilo de dibujo que recuerda a los bocetos previos de una obra final, sin embargo es el acabado que *Skottie Young* vio más oportuno para representar “El Mago de Oz”.

El contorno de los elementos del fondo se realiza en negro con un delineado muy suelto e informal, que presenta diferentes grosores y es bastante irregular. Parece, en algunas ocasiones, como si se hubiese repasado el contorno varias veces por la misma zona. Las formas de los elementos son irregulares y exageradas, claros rasgos de un estilo *cartoon*, que encaja a la perfección con el tipo de delineado del dibujo.

Los colores siguen un estilo parecido al de la línea. En general se caracterizan por ser planos, con sombras e iluminaciones también planas, que suelen seguir el estilo de los trazos del contorno. Por encima, una capa de textura cubre los colores transmitiendo la sensación de que están manchados, aportando a la composición diferentes y variadas tonalidades.

4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

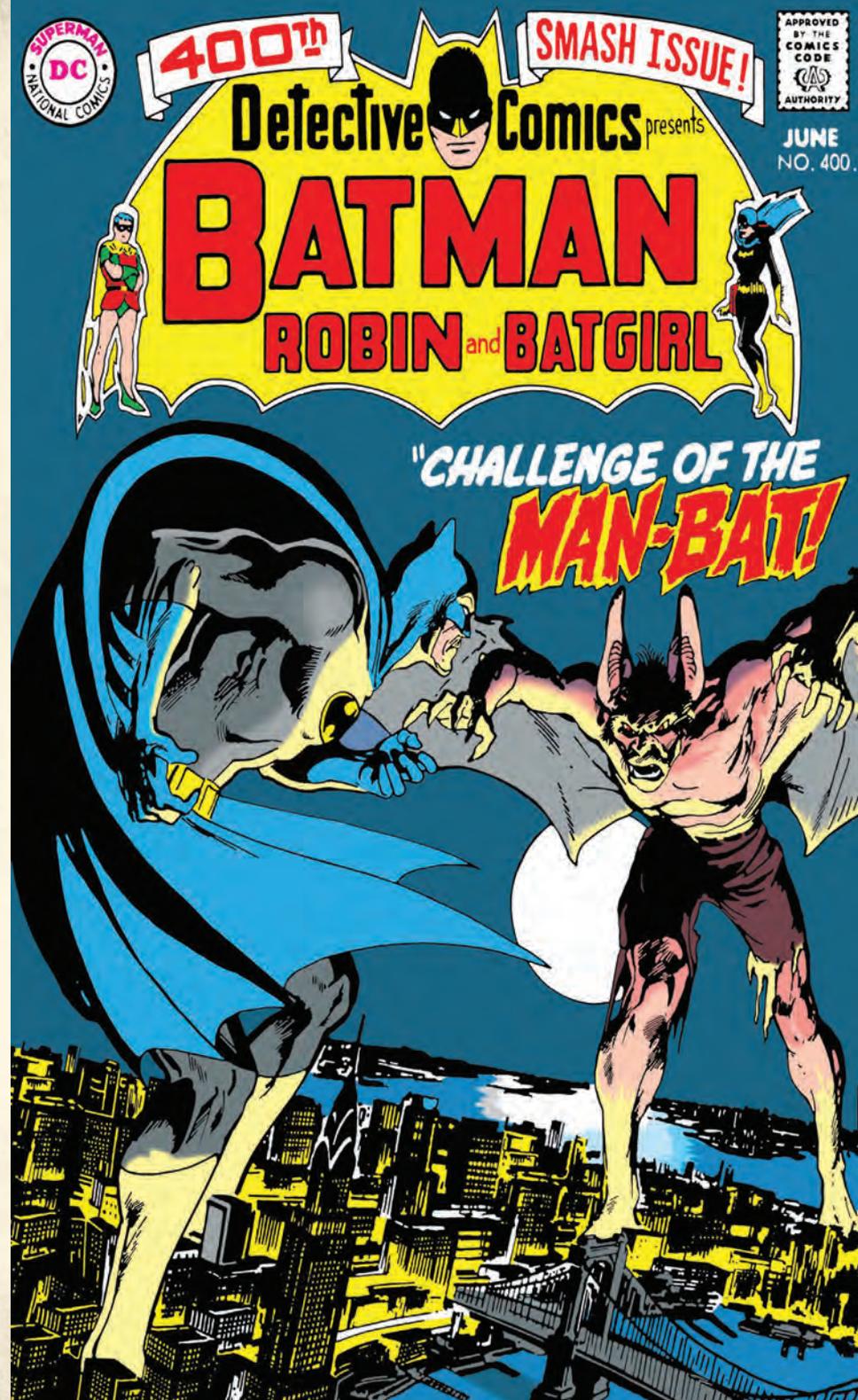
MARCA Y TÍTULO

Los primeros pasos dados para realizar un buen logotipo se centraron en el análisis de diferentes portadas. Se hizo una búsqueda del tipo de portadas que se realizaban dentro del sector del cómic, y por otro lado fuera de ese sector; películas, series, etc.

Tras observar los diferentes tipos de cubiertas se observó que todas tenían algo en común, y es que lograban transmitir de forma eficaz, la temática y el tipo de contenido que puede ser encontrado dentro del título.

Primero se muestra un despliegue de los personajes que van a salir en la historia, ya sea el protagonista, personajes secundarios, e incluso antagonistas. Los elementos que acompañan a los personajes terminan de transmitir qué temática tiene la historia e incluso dónde se desarrolla.

Por otro lado el logotipo, o título de la historia, procura transmitir lo mismo que el resto de elementos de la portada. Lo hace a través de la tipografía, los colores, su distribución, los cambios de tamaño, modificaciones, etc. Todo esto unido permite vincular el logotipo con la historia de forma eficaz. Las portadas que se han analizado, entre otras, son: “Lago de fuego”, “El Mago de Oz”, “Mortadelo y Filemón”, “Spirou y Fantasio”, “Vikings” y “La Momia”.





EL MAGO DE OZ

El integral nº 1 de “El Mago de Oz” tiene un diseño de portada muy elaborado y colorido. El primer elemento que llama la atención es Dorothy, la protagonista, que se encuentra en la parte inferior sosteniendo a su perro. Cerca de ella se sitúan dos de sus mejores amigos, el espantapájaros y el león. A medida que se va desarrollando la ilustración se observan los diferentes pueblos que visita la protagonista a lo largo de la historia, mezclados con los distintos personajes que se va encontrando en sus múltiples viajes en el mundo de Oz. En lo más alto, al lado del título de la obra, y observando desde arriba, se encuentra la cara de uno de los monos voladores, que son entre otras, la principal amenaza de Dorothy y sus amigos.

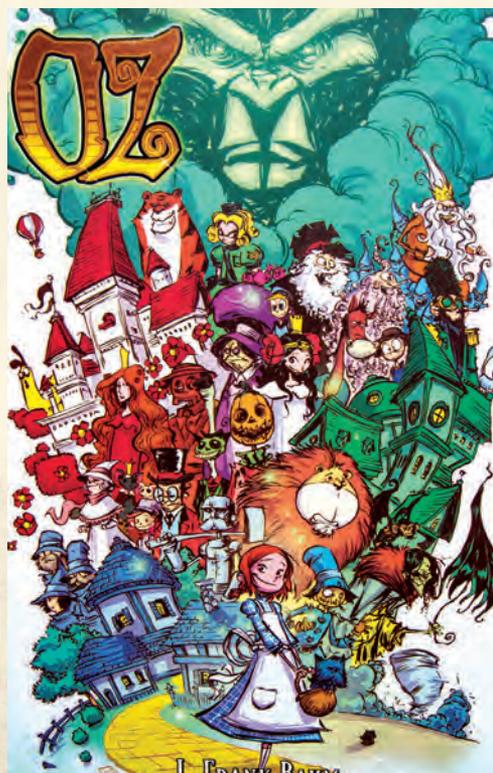
LAGO DE FUEGO

Cuenta una historia que se desarrolla en la Edad Media, algo que la portada deja bien claro desde un principio mediante los ornamentos florales que hacen de marco y las vestimentas de los personajes. Presenta una distribución en escala, de forma que los protagonistas salen en la parte superior en un tamaño grande, mientras que el antagonista se encuentra en la parte inferior rodeado de humo y extraños pájaros. De fondo se observa una ciudad, que recuerda a las edificaciones medievales, pero al observarla de cerca se perciben ciertos elementos futuristas, lo que da una pista de la mezcla de temáticas que presenta la historia. En lo más alto, culminando la portada se encuentra el título de la obra.



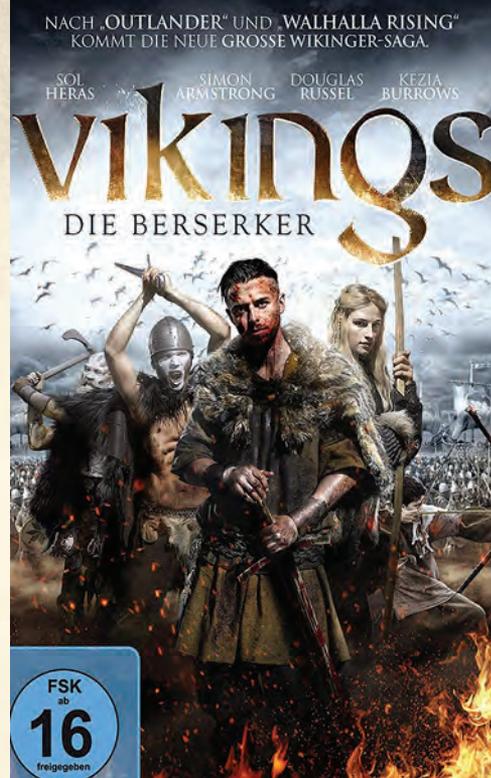
MORTADELO Y FILEMÓN

Las portadas de estas historietas siempre presentan un *gag* relacionado con la historia que se va a contar. En el ejemplo se puede observar como inocentemente Filemón esposa a una bestia gigante verde creyendo que no le va a hacer nada. Mortadelo, por otro lado, está nervioso observando la cara de enfado que está poniendo la extraña criatura. Además de fondo siempre se suele ver algún tipo de chiste, como el edificio del detrás que está envuelto para regalo. Por otro lado, en cuanto a la composición, siempre suelen presentar colores muy vivos y variados, un bocadillo de texto relacionado con el *gag* que se mencionó al principio, y el título en la parte superior de la composición.



SPIROU Y FANTASIO

Las portadas de esta serie han evolucionado a lo largo del tiempo, las que se usan actualmente en los integrales son las más modernas. Su composición es simple, el título de la obra y el nombre de los autores se encuentra en la parte inferior, mientras que en la superior se observa una ilustración con un *gag* al más puro estilo de las portadas de Mortadelo. Presenta una cantidad de tonalidades bastante variada, pero sólo en una pequeña porción de la composición, ya que el color de fondo tiene mayor protagonismo. Este color varía en base al número del integral que se adquiera. También en ese fondo se puede observar una ilustración que muestra el contorno de un personaje importante para la historia.



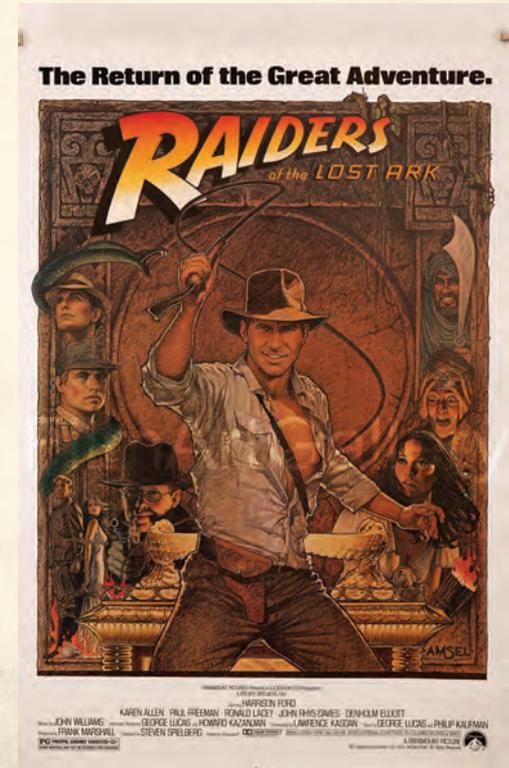
VIKINGS

Se trata de una serie producida por la *MGM Television*. En la portada se observa una composición en escala, en la que los personajes más importantes están delante y los secundarios detrás. La vestimenta de los personajes permite descubrir en que momento se desarrolla la historia, en este caso, la era vikinga. Todos ellos se encuentran en una atmósfera de guerra y lucha, la cual comunica la temática y el ambiente psicológico que va a tener la serie. Elementos como el fuego, el ejercito del fondo, y las nubes grises comunican su carácter dramático. En lo más alto de la composición se encuentra el título, que tiene una textura similar a la del oro. Encima de este están los nombres de los autores.

INDIANA JONES

Esta composición pertenece a una era pasada del cine, en la que todavía era común ver ilustraciones en sus portadas. En la composición se observa claramente a Indiana Jones como protagonista con el látigo en movimiento. Alrededor, a modo de marco y mezclado con la piedra del fondo, que rezuma un aire a ciudad perdida y ancestral, se observan los diferentes personajes que intervienen en la historia, siendo fácilmente reconocibles los enemigos y los aliados.

En la parte alta de la composición se puede observar un título al más puro estilo ochentero, con un degradado que va de naranja a blanco, y con unas letras que van de mayor a menor dándole dinamismo a la composición.



4. PARTE GRÁFICA DEL CÓMIC

TÍTULOS ANALIZADOS

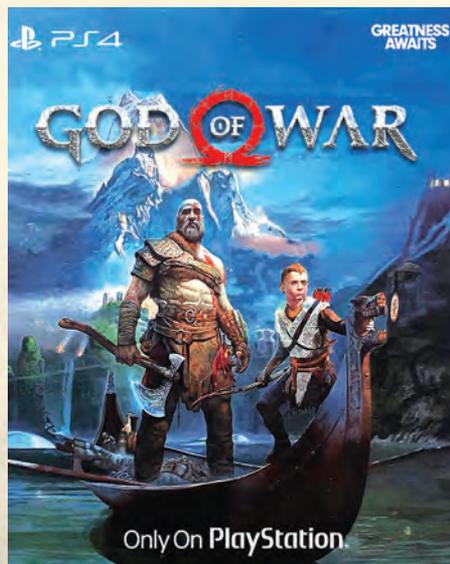
Debido a que la historia que se va a contar es de aventuras, acción y un poco de comedia se han observado y analizado portadas vinculadas a historias de carácter similar. Las portadas que representan historias de este tipo suelen dejar claro el carácter aventurero y épico de dichas historias.

Sus títulos también dejan claro este carácter usando diferentes elementos que reflejan ideas como; travesía, viaje, coraje, valentía, incertidumbre, misterio, etc.

Muchos de estos títulos presentan una tipografía desgastada que pareciera estar hecha de piedra, o de algún material antiguo y erosionado. Suelen tener relieves y un efecto 3D que refleja profundidad.

1. GOD OF WAR

Este título presenta su tipografía con aspecto de roca y motivos ornamentales vikingos. Además el símbolo omega trazado a pincel en color rojo tiene runas vikingas escritas en él. En general la marca transporta al pasado y refleja bien el pasado de estos bárbaros.



2. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Simplemente con la tipografía y su bisel simulando la hoja de una espada ya transporta a la edad media. El color oro de sus letras hace referencia al anillo, mientras que el desgaste y las roturas de ciertas letras muestran la lucha por poseerlo.



Su forma se relaciona con la temática de la historia si esta es clara, como por ejemplo **God of War**¹, con su temática vikinga o **El Señor de los Anillos**² con su temática Medieval y de fantasía.

Las tipografías usadas suelen ser con serifa, aunque sin reflejar un carácter elegante y formal, más bien todo lo contrario.

La distribución de las letras suele ser variada al igual que la distribución de las palabras.

En cuanto a la realización del naming se investigó que tipos de títulos existían en el mercado y cómo estaban configurados, es decir cómo conseguían representar el tipo de historia que se iba a narrar.

Tras observar diferentes tipologías de título se observó que la variedad era muy grande, encontrando títulos que representaban fielmente la historia, hasta títulos más abstractos que sólo nombraban al personaje principal o que tenían un sentido más metafórico.

EL DORADO

TÍTULO QUE REPRESENTA EL LUGAR DONDE SE DESARROLLA LA HISTORIA

ATLANTIS, EL PLANETA DEL TESORO

TÍTULO QUE REPRESENTA EL LUGAR AL QUE SE QUIERE LLEGAR

TARÓN Y EL CALDERO MÁGICO

NOMBRE DEL PROTAGONISTA Y UN ELEMENTO IMPORTANTE DE LA HISTORIA

ROCKY, MULÁN

TÍTULO QUE REPRESENTA SIMPLEMENTE EL NOMBRE DEL PROTAGONISTA

TITANIC, EL CASTILLO AMBULANTE

TÍTULO QUE REPRESENTA UN OBJETO IMPORTANTE DE LA HISTORIA

EL EXORCISTA, GLADIATOR

TÍTULO QUE REPRESENTA UNA ACTIVIDAD O ALGO A LO QUE SE DEDICA EL PROTAGONISTA

CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

TÍTULO QUE REPRESENTA UNA ACTIVIDAD IMPORTANTE EN LA HISTORIA

GLASS

TÍTULO QUE REPRESENTA UN PERSONAJE SECUNDARIO IMPORTANTE DE LA HISTORIA

300, PIRATAS DEL CARIBE

TÍTULO QUE REPRESENTA A UN GRUPO DE PERSONAJES

EL SEXTO SENTIDO

TÍTULO QUE REPRESENTA UNA CUALIDAD DEL PROTAGONISTA

BRAVEHEART

TÍTULO QUE REPRESENTA LA ACTITUD DEL PROTAGONISTA

MONSTRUOS S.A, PARQUE JURÁSICO

TÍTULO QUE REPRESENTA UN EQUIPO, GRUPO, EMPRESA, ETC.

LA BELLA Y LA BESTIA

TÍTULO QUE HACE REFERENCIA A LOS DOS PROTAGONISTAS

SALVAR AL SOLDADO RYAN

TÍTULO QUE DESCRIBE LITERALMENTE EL ARGUMENTO

UP

TÍTULO METAFÓRICO



DESARROLLO

En este apartado se van a exponer todos los pasos que han tenido lugar para el desarrollo efectivo del proyecto en base a la investigación que se ha realizado anteriormente. El orden en el que se expone cada punto no tiene por qué coincidir con el orden en el que se han desarrollado cada uno de ellos realmente, ya que se han intentado agrupar los distintos apartados del desarrollo de forma coherente los unos con los otros para poder explicar cada paso de forma clara y concisa.

Primero se desarrolló la historia, después de haber pasado por un proceso de selección y estructuración. El segundo paso fue la creación de un guion que mostrará de forma ordenada toda la historia a lo largo de las páginas necesarias. Una vez escrito el guion se comenzó a diseñar el interior de todas las páginas del cómic, tanto las que narran la historia como las portadillas, prólogo, biografía y *sketchbook*. En cuanto a la parte de narración se explica a nivel gráfico cómo se compuso cada elemento que la constituye. Por último en cuanto al proceso de realización de la marca y el *naming*, sólo se encuentra la información del proceso de creación, ya que, se ha creado un manual de uso de la marca que viene adjunto a esta memoria. En dicho manual también viene dada la información de las aplicaciones de la marca.





1



1. LA HISTORIA

SELECCIÓN DE LA HISTORIA

El primer paso que se ha de dar cuando se va a desarrollar un cómic o novela gráfica es el de la elección de aquello que se va a contar. Primero hay que poner sobre la mesa las diferentes ideas que se han tenido para ver cuál es la más adecuada y la que más apetece narrar.

La idea que se tenía en un principio, y tomando como referencia la introducción de esta memoria, fue la de terminar de desarrollar una historia incompleta que escribí cuando era un niño. Siempre me han gustado los relatos de misterio con un toque de terror, y mis historias siempre iban por ese camino.

“Dos amigos llamados **Scoob y Scaab**¹ heredan una mansión que pertenecía a su tío, desde que la secretaria de la agencia inmobiliaria les da las llaves ya se empieza a notar que algo extraño pasaba con esa casa. Los dos amigos se dirigen una noche de primavera hacia la mansión, querían averiguar por qué su tío les había dado esa siniestra casa. Nada más entrar al jardín observan el aura terrorífica de su silueta bajo la luz de la luna. Una vez dentro buscan una habitación donde quedarse a pasar la noche. Una noche que jamás olvidarían”

Este es el principio de la historia que luego se desarrolla cuando los protagonistas van desentramando el misterio del antiguo dueño de la



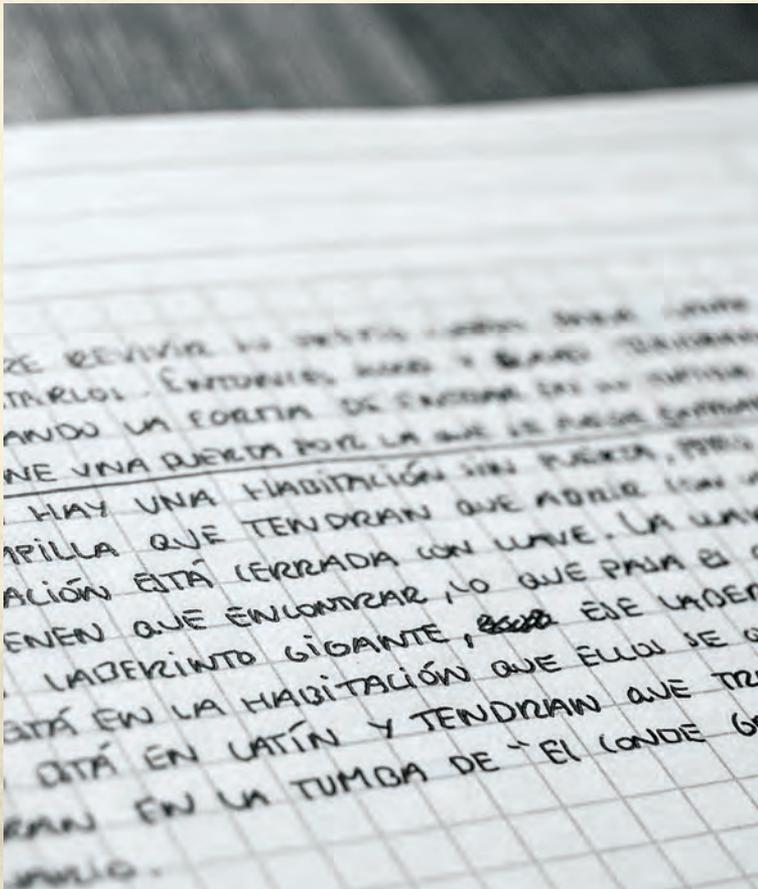
Portada de Scoob y Scaab en rotulador realizada por mí hace 14 años.

1. SCOOB Y SCAAB

Son dos personajes que creé de pequeño e iban a vivir todo tipo de aventuras a lo largo de historietas pequeñas al más puro estilo Mortadelo y Filemón.

casa, el fantasma del conde Grolaff. Siempre me han gustado los puzzles por lo que la trama de esta historia era hacer pasar a los personajes por varios acontecimientos que tenían que ir resolviendo para llegar a la tumba de Grolaff. De alguna manera quise adaptar esta historia, añadiéndole ciertas mejoras a la trama para rendir homenaje a mi yo del pasado, pero al final no me convenció del todo y fue descartada.

Otra historia que se pensó para el cómic fue la de un personaje que tenía de mascota a su perro, y al más puro estilo de Mortadelo y Filemón, irían viviendo diferentes historias a través de relatos cortos de dos o tres páginas. De esta manera se hubiesen desarrollado una serie de historias con una trama distinta que se juntarían en un volumen final. Debido a que no se tenía mucho material de este personaje la idea fue descartada.



Fotografía de la sinopsis de Scoob y Scaab realizada por mí hace unos 14 años.

Por otro lado, también existía más material de historias que nunca se llegaron a completar con otras temáticas diferentes, pero de las que apenas había información por lo que se descartaron desde un principio.

Debido a que no había nada que rescatar del pasado se decidió realizar una historia desde cero, basada en el tipo de aventuras que más me atraía, los viajes a través de lugares y mundos remotos. Estas historias siempre han tenido mucho valor para mí, ya que mis películas y libros favoritos siempre trataban de personajes que se embarcaban o se veían envueltos en aventuras increíbles. Teniendo en cuenta esto se pusieron sobre la mesa varias temáticas generales a tratar: **terror, exploración y aventura, detectives o piratas**². Finalmente se decidió escoger el tema exploración y aventura para desarrollar la historia que se explicará a continuación en los siguientes apartados.



Temática de terror.



Temática de exploración y aventura.

2. TEMÁTICAS NARRATIVAS

Nunca he sentido especial atracción por las historias que calcan estrictamente la realidad. Los relatos con estas temáticas me atraen mucho más, ya que siempre tienen un aire de fantasía que te evade de lo que ya puedes ver en tu día a día cuando sales a la calle.



Temática de detectives.



Temática de piratas.

1. LA HISTORIA

DEFINIENDO LA HISTORIA

En un primer momento se expusieron varios escenarios en los que pudiera ocurrir la historia, ya se sabía que iba a ser de aventura, por lo que encontrar un lugar que fuera acorde con esta temática era el objetivo principal.

Se barajaron diferentes ideas en base a videojuegos, películas y libros. En principio se analizó la saga **Uncharted**¹, una serie de videojuegos cuyo protagonista es un busca tesoros, que siguiendo las pistas de objetos antiguos va averiguando cada vez más sobre ellos. Las investigaciones le llevan a lugares remotos que esconden grandes misterios y algún que otro elemento sobrenatural, como pueden ser piratas no muertos o criaturas de Shambala.

En cuanto a las películas se tomaron como referencia, “La ruta hacia el Dorado”, de la cual ya se ha hablado en varias ocasiones. “In-



Página de *Las sorprendentes aventuras de Benjamin Blackstone*. Guion Perge y Rivière y dibujos de Javier Sánchez Casado.

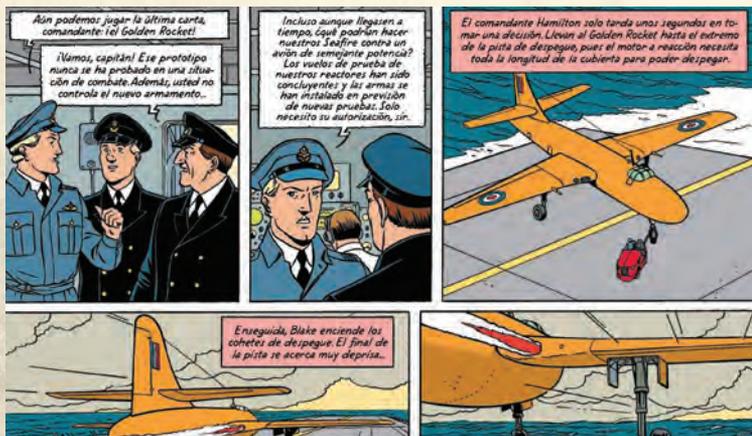
diana Jones”², un clásico en el que un explorador aventurero vive diversas aventuras en lugares ancestrales y extravagantes. Además de otros títulos como, “El planeta del tesoro”, que es una película basada en “La isla del tesoro”, pero con un toque más moderno y un carácter más infantil.

Entre los libros que se tuvieron en cuenta están, “Las aventuras de Tintín”, que narran los viajes de un niño que vive todo tipo de situaciones alrededor del mundo acompañado de su fiel perro Milú. “Espirou y Fantasio”, dos supuestos reporteros *freelance* que debido a su trabajo corren mil aventuras metiéndose en todo tipo de líos. Además se analizaron las diversas historias de Mortadelo y Filemón y Superlópez y otros títulos del mundo del cómic que fueran del estilo exploración y aventuras.

LA ÉPOCA Y EL LUGAR

Una vez se tenía la información necesaria se comenzó a elegir el lugar donde iba a ocurrir la acción y la época en la que se iba a desarrollar.

En un principio se empezó a investigar el siglo XIX, ya que para mí tiene un cierto atractivo, y una historia de exploración me encajaba a la perfección en esta época. Debido a ciertos elementos que se querían poner en la historia, como hidroaviones y cruceros, esta época quedó descartada, ya que no permitía que la historia se desarrollara conforme se quería.



Página de *Las aventuras de Blake y Mortimer*. Realizada por Edgar P. Jacobs.



1. UNCHARTED

Es una saga de videojuegos creada por *Naughty Dog* y distribuida por *Sony Computer Entertainment*. El primer juego, *Uncharted: El tesoro de Drake*, salió a la venta el 20 de noviembre de 2007, en exclusiva para *PlayStation 3*. Además de este han salido tres más hasta el momento.

2. INDIANA JONES

Es una saga de películas creada por *George Lucas* en 1973. La primera película que salió fue *El arca perdida* (1981), seguida de *Indiana Jones y el templo maldito* (1984), *Indiana Jones y la última cruzada* (1989) e *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (2008), todas ellas dirigidas por *Steven Spielberg* y protagonizadas por *Harrison Ford*.



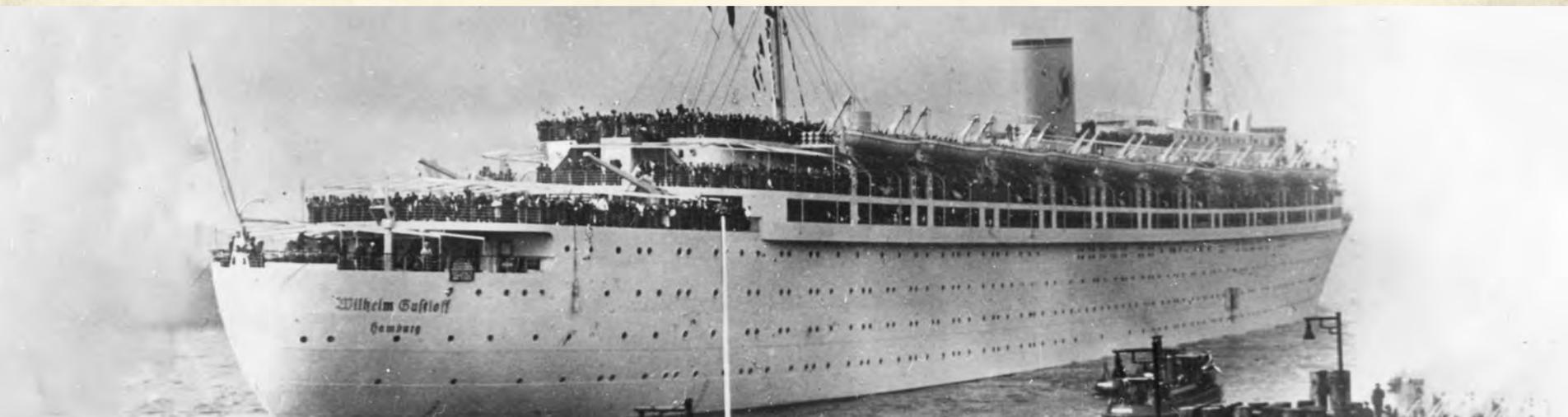
Desde hace un año he tenido especial interés por toda la cultura del siglo XX, sobre todo por su primera mitad, por lo que se decidió que esta sería una buena época para ambientar una historia de aventuras, donde todavía existían lugares inexplorados y remotos donde nunca había puesto el pie el ser humano. En base a esto se investigó la situación actual de la época, en la que, debido a la guerra, el principal movimiento de la sociedad eran las **migraciones a EE.UU**, Canadá o incluso Australia. Los motivos de estas migraciones eran la desesperación debido a la crisis de la guerra o las transformaciones técnicas de la agricultura.

Por otro lado la gente también migraba simplemente por placer, ya que los **cruceros** y otros tipos de transporte se estaban poniendo de moda y eran más asequibles que antes. Por último la liberación impulsaba a la gente a buscar nuevas tierras donde no tuvieran los problemas de la guerra, donde no hubiera tanta gente y con las expectativas en mente de una mejor vida.

Con la época histórica elegida se pasó a escoger el lugar donde se desarrollaría la acción. Los lugares que se tuvieron en cuenta se escogieron en base a la temática de la historia. Que estuviera abandonado, que fuera antiguo y ocultara un gran tesoro o un misterio fueron algunas de las características a tener en cuenta para darle personalidad al lugar. El siguiente paso fue buscar una definición más material, de manera que se pusieron sobre la mesa localizaciones donde pudieran acontecer los hechos de la historia: **una ciudad perdida, una isla escondida o un mundo sumergido.**



Migraciones a EE.UU.



1930. Época de la aparición de los primeros cruceros turísticos.



Ciudad perdida.



Isla escondida.



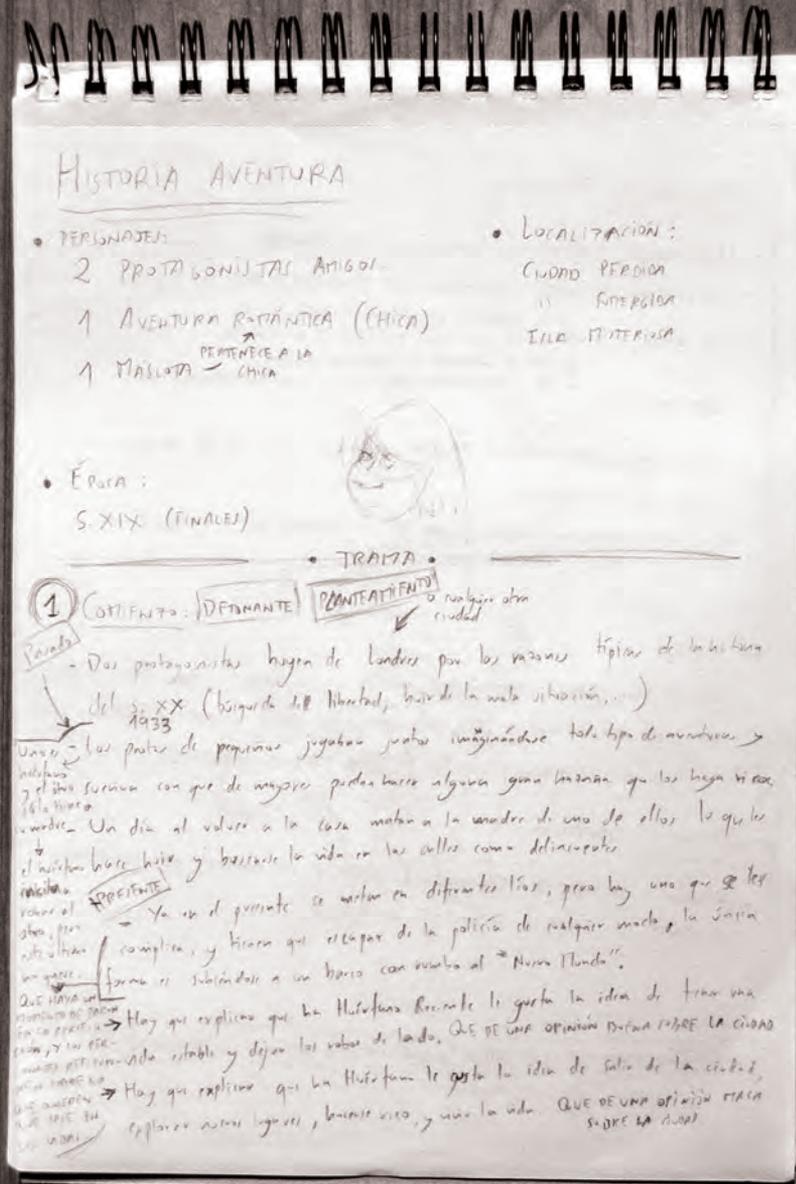
Mundo sumergido.

Una vez se aclaró todo este apartado se pasó a definir con más profundidad la historia que se quería contar. El siguiente paso es donde se tenía que explicar de forma resumida la primera idea sobre el relato.

PRIMERA SINOPSIS DE LA HISTORIA

En esta primera idea de la historia no existen nombres de los personajes, ni se especifican ciertos detalles como los lugares o zonas concretas de desarrollo de la acción, simplemente es un primer esbozo de la idea para la historia, que posteriormente se irá retocando hasta obtener el resultado final. Muchas de las cosas que se nombran en esta sinopsis se cambiarán radicalmente en el relato definitivo.

- Planteamiento: dos niños solían jugar juntos imaginándose todo tipo de aventuras y soñando con que algún día de mayores pudieran hacer alguna gran hazaña que los hiciera ricos. Esta idea estaba en la cabeza de uno de ellos. Un chico huérfano (protagonista 1 a partir de ahora) que tiene una moneda que le dio su abuelo cuando era pequeño. Este le contaba historias sobre un lugar remoto al que pertenecía dicha moneda. El otro personaje (protagonista 2 a partir de ahora) sólo tiene a su madre, a la cual un hombre extraño mata, por razones que se desarrollarán más adelante. Esto nos lleva al presente, 1933, en el cual los protagonistas llevan una mala vida de robos y delitos. Un día uno de los robos se les complica y tienen que huir de la policía, lo que les obliga a subirse en un barco que les lleva rumbo al “Nuevo Mundo”.
- Desarrollo: en el barco conocen a una chica de la cual se enamora uno de ellos. Están manteniendo una conversación cuando el barco atraviesa una gran tormenta y se hunde. Los protagonistas llegan a la deriva a una isla en la que tienen que sobrevivir, pero se dan cuenta que la moneda que lleva el protagonista 1 tiene algo que ver con ese lugar. En la isla se encuentran más adelante con la chica, de manera que puede continuar el romance con protagonista 2, y una mascota que les acompañará en la aventura. Además también entra en escena el abuelo de prota-



Primera parte de la sinopsis. Planteamiento.

2 El conflicto DESARROLLO

- En el barco conocen a la chica de la cual se enamora Húsi-fano Reirata. El barco en el que están montados atraviesa una zona de tormentas muy fuerte, debido a esta se hunde. Los puebleros se agarran a una de las planchas del barco y flotan a la deriva. Llegan a una isla y empiezan a sobrevivir como pueden. Hasta que el Húsi-fano se da cuenta de que hay una estufa tras unos matorrales que tiene el símbolo que también está en la moneda que le dio el abuelo.
- En esta isla se encuentran la mascota, que les ayudará más adelante.
- También se encuentran con la chica del barco.
- Y además entre se crean un nuevo personaje, que resulta ser el abuelo de Húsi-fano. Que además es piloto. Llegó en una avioneta (hidroavión) a la isla, pero está rota y no puede volar, por lo que para salir de la isla tiene que usar un hidroavión al antagonista.
- Al momento que exploran la isla se descubre cuenta de toda la historia y descubren el secreto que esconde, una maldición. Había una especie de criaturas que les compliquen las cosas

o ya encuentran el tesoro

3 El clímax DESARROLLO

- En este punto de la historia los protagonistas están cerca del tesoro y se encuentran al antagonista, que cuando Húsi-fano Reirata lo ve, empieza a tirar flashbacks de la muerte de su madre, ya que él fue el que la mató.
- Húsi-fano Reirata no se ve capaz de matar al antagonista, por lo que Húsi-fano decide unirse con el protagonista y morir. Los valores ^{por los que muere} que un le atraen a la ciudad es la que están, la imposibilidad de llevar el tesoro y un espíritu de uno de los criaturas, lo que significa que el protagonista ^{HA QUE MOSTRAR ALGUNAS SENSACIONES DE LA INTERACCIÓN, COMO COMO LOS TOS, Y QUE LA PROTAGONISTA CREAN QUE SE TRATA DE UNAS SIMILES CRIATURAS}

- El tiempo se está desarrollando mientras todo esta sucediendo, por lo que los protagonistas deben salir de la isla corriendo, robar una de las avionetas y regresar a la ciudad de la que partieron.

4 DESENLACE

- Llegan a la ciudad, se despiden del abuelo de Húsi-fano, por el momento, y deciden, la chica y Húsi-fano Reirata, romper la casa de la madre de este y vivir en ella, lo que les permitirá tener una vida más tranquila y calmada, que eso lo que siempre había querido Húsi-fano Reirata.
- También vienen culto a Húsi-fano estando en su moneda en algún lugar especial de cuando jugaban de pequeños. Es un árbol, un río, etc.
- FIN.

PERSONAJES: PROTAGONISTA

- HUÉRFANO (IMPULSIVO, CARIÑO DE ÉXITO, RIQUEZA...)
- HUÉRFANO RECIENTE (PROBLEMAS, NO LE INTERESA MÁS LA RIQUEZA, BUENA)
- EL ABUELO, ...
 - LE GUSTA LA CIUDAD PORQUE ES DONDE SE CRIÓ
 - TIENE UN BUENO RECUERDO DE INFANCIA
 - NO LE GUSTABA IRSE PARA NO VOLVER
 - LE GUSTA LA AVENTURA PERO NO TAMPOCO DEJARLO TODO

QUIERE SALIR DE LA CIUDAD
NO TIENE RECUERDOS EN LA CIUDAD
QUIERE LA AVENTURA PERO NO LE GUSTA MÁS LA CIUDAD
RAZONES PARA QUE HUÉRFANO BUENA

APPENDAJE:

- HUÉRFANO (APRENDERÁ A VER MÁS HONOR Y A VER EL VALOR DE LAS COSAS EN LO SENCILLO).
- HUÉRFANO RECIENTE (SUPERACIÓN DE LA MUERTE DE LA MADRE)

OBJETOS:

- HUÉRFANO (LLEVA UNA MONEDA QUE LE DIO EL ABUELO, PORO TAMPOCO HAY UNA HISTORIA DE UNA CIUDAD QUE TIENE GRANDE RIQUEZA. PERO ES SOLO UNA LEYENDA, ¿COMO? (Y UNA FOTO DEL ABUELO))

PERSONAJES: ANTAGONISTA

- CAPITÁN O SOLDADO O MERCENARI (MATEÓ A LA MADRE DE HUÉRFANO RECIENTE Y BUSCA EL TESORO DE LA ISLA)

JOTA: • MATAR A LA CHICA
• AL HUÉRFANO
• QUE LO VIO RECIBIR EL TESORO

gonista 1, el cual es piloto y llegó a la isla en un hidroavión para investigarla, pero ahora quiere salir de ella.

A medida que exploran la isla van descubriendo el secreto que esconde, una maldición, que se desvelará en forma de criaturas extrañas que pueblan la isla.

- Clímax: en este punto de la historia los protagonistas están cerca de un tesoro que se encuentra en la isla. El antagonista aparece de repente y protagonista 2 empieza a tener *flashbacks* del momento de la muerte de la madre. Fue el antagonista quien la mató. Protagonista 1 ve que su amigo no es capaz de enfrentarse al antagonista por lo que decide pelear con él hasta que ambos mueren. Protagonista 1 estaba infectado por el arañazo de una de las criaturas por lo que no le importaba morir por su amigo.

El lugar del tesoro se está desmoronando mientras todo esto tiene lugar, de manera que el resto de personajes deben salir de la isla y regresar a la ciudad.

- Desenlace: al llegar a la ciudad protagonista 2 y la chica se despiden del abuelo, recuperan la casa de su infancia y viven una vida feliz y honrada, dejando atrás su oscuro pasado. En un sitio en el que jugaban de pequeños protagonista 2 decide enterrar la moneda de protagonista 1 rindiéndole honor por su muerte.

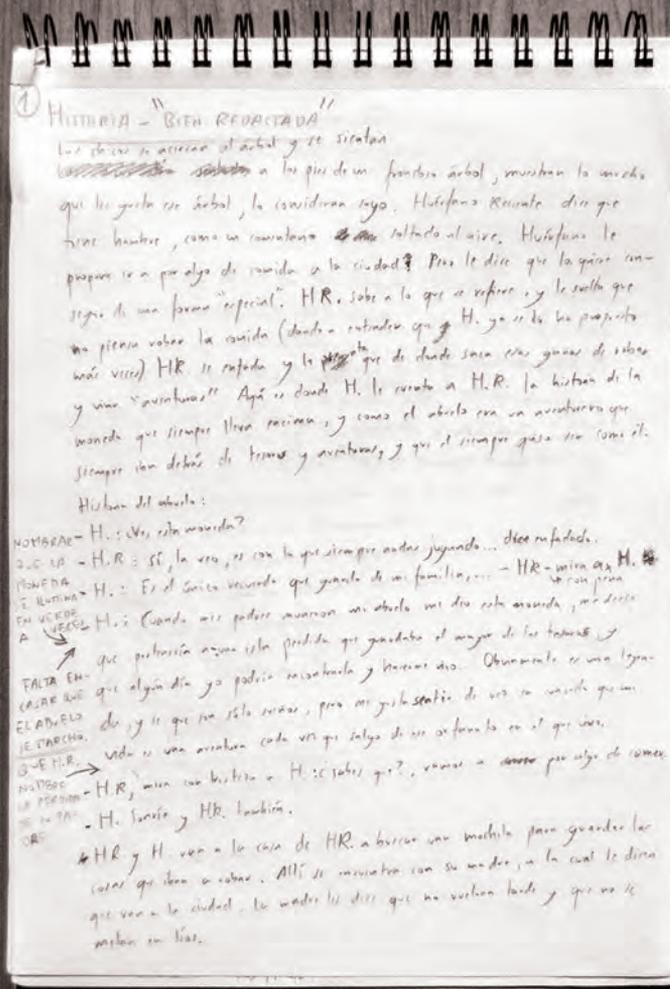
1. LA HISTORIA

PRIMER ACERCAMIENTO

Cuando los primeros trazos de la historia ya están esbozados llega el momento de pulirla. Primero se analizaron todos los puntos que eran relevantes e interesantes para la narración. Estos fueron usados como base para posteriormente desechar todas aquellas acciones que no tuvieran gran interés o carecieran de coherencia y sentido con el resto de la historia. Por último se descartaron aquellas ideas que simplemente no venían a cuento, como por ejemplo, la muerte del protagonista 1.

Una vez pulida la historia, habiendo quitado las partes sobrantes, y añadido las nuevas ideas, se reescribió punto por punto, para tener todas las partes claras. Primero se hizo un documento escrito a mano con el **planteamiento, el nudo y el desenlace**¹ desarrollados al detalle. En él se describe que les va ocurriendo a los personajes en cada escena para comprobar que todo encaje y funcione. Hay algunos diálogos, no definitivos, escritos a modo de prueba. Al tratarse de un borrador, ciertas ideas o aclaraciones se encuentran escritas en los márgenes de la página.

Por otro lado se redactaron varias páginas con los **puntos de control**² y otros datos técnicos sobre la isla. En ella quedan reflejados los lugares por los que van a pasar los protagonistas y lo que van a hacer en ellos. Por ejemplo, en uno de los puntos se define como los personajes tienen que entrar por la boca de una figura y adentrarse en un rompecabezas que resulta ser una encerrona de los antiguos mo-



1. Segunda sinopsis de la historia. Desarrollo más extenso y ajuste de escenas.

1. PLANTEAMIENTO, NUDO Y DESENLACE

En este documento se encuentra, a modo de borrador, la historia definitiva. En él se corrigen los fallos sobre la marcha y se anotan nuevas ideas que sean interesantes.

radores de la isla. Se define qué tienen que hacer para resolver dicho rompecabezas y se pasa al siguiente punto.

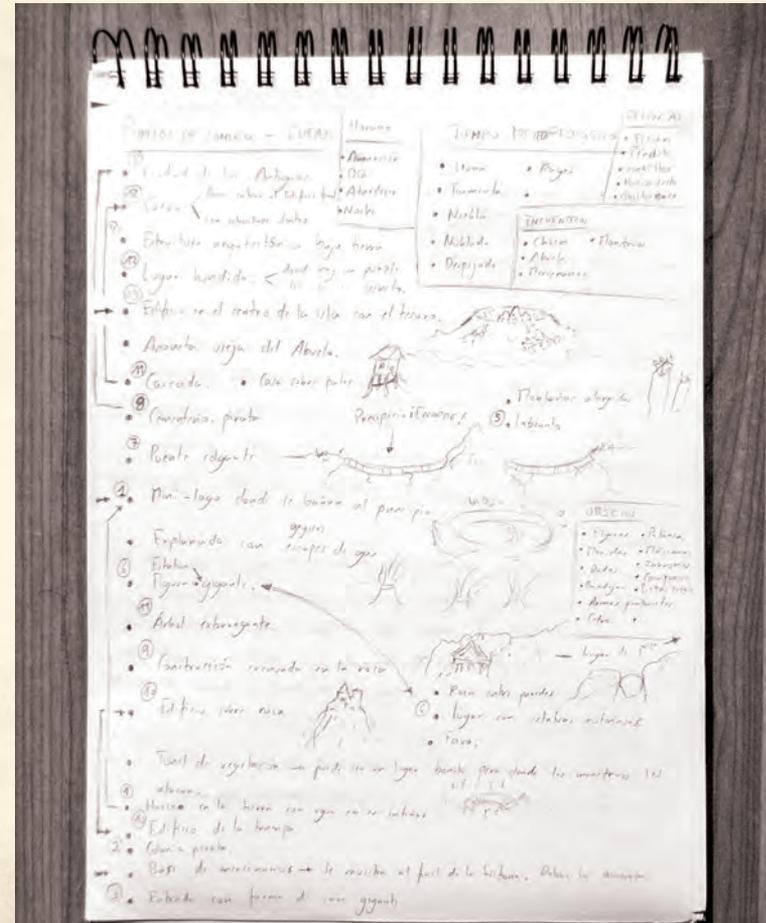
También se describe en este documento una serie de datos sobre la isla a tener en cuenta para redactar la historia y posteriormente el guion. Estos datos cuentan lo que ocurrió en el pasado con la isla dando explicación, por ejemplo, a la colonia pirata que se encuentran los protagonistas al llegar a sus costas.

Finalmente existe un tercer documento en el que se definen **los lugares**³, a nivel físico, por el que van a pasar los personajes, una lista de los horarios del día, el tiempo y la meteorología que va a tener lugar. También se numeran los encuentros que van a tener los protagonistas con otros personajes, además de dos pequeñas listas de los objetos

a tener en cuenta para la narración y las defensas que podían tener los antiguos moradores de la isla para protegerse de los invasores. El objetivo de este documento es tener presente diferentes puntos a tener en cuenta para el desarrollo de la historia. Debido a que se trata de un largo recorrido por una isla extraña, los lugares por los que va a desarrollarse la acción tenían que ser pintorescos, variados y muy diferenciados entre sí. Hay varias escenas donde se representa el viaje de los protagonistas simplemente con imágenes, por lo que los paisajes por los que pasan debían ser entretenidos y llamar la atención del lector. Hacer una lista de estos paisajes, previamente seleccionados tras una exhaustiva búsqueda en internet, ayuda a crear un contenido original para la historia.

3. LOS LUGARES

Al tratarse de una isla tan variopinta y para evitar repetir ciertas localizaciones se elaboró este documento con el fin de unir los puntos de control con localizaciones adecuadas para ellos.



1. LA HISTORIA

HISTORIA DEFINITIVA

Una vez estaba todo definido se desarrolló una sinopsis definitiva de la historia, en la que ya se encuentran todas las ideas pulidas y todo casa de forma coherente. En esta sinopsis se redactan los aspectos de la narración de forma general, de manera que queden claros todos los puntos del relato para pasar a la siguiente fase, el guion.

“Logan y Connor son dos amigos que se conocen desde la infancia. Siempre jugaban juntos y acababan descansando a los pies de su árbol favorito. Connor tiene una moneda que le dio su abuelo cuando se tuvo que marchar y dejarle en el orfanato. Es un recuerdo que guarda con mucho cariño. Cuenta la leyenda que esa moneda pertenecía a una isla que escondía el mayor de los tesoros. Un día pasó algo terrible, mientras Logan y Connor estaban en la ciudad haciendo de las suyas, un hombre malvado acabó con la vida de la madre de Logan, Bianca, el único familiar que le quedaba, ya que Kurt, su padre, había muerto hacía tiempo. En ese momento la vida de los chicos se desmoronó.

Pasaron los años, y lo que en un principio eran simples travesuras de niño se convirtió en un estilo de vida para los chicos. Los robos y hurtos estaban a la orden del día si querían sobrevivir. El agente Jackson, un jefe de policía que llevaba años tras la pista de ellos, un día los pilló saliendo de una joyería y los persiguió por

toda la ciudad. A Connor le motivaba ese estilo de vida, pero Logan quería cambiar, ya que por mucho que le gustara la aventura, era demasiado para él, buscaba una vida honrada y humilde, y algún día hasta querría formar una familia.

Acorralados en el muelle de la ciudad, Connor y Logan no sabían como huir del agente Jackson, hasta que vieron como se izaba el ancla de un crucero que estaba a punto de zarpar, se agarraron a él y escaparon por los pelos.

En ese crucero conocieron a Abie, una simpática chica arqueóloga que viajaba alrededor del mundo desentrañando los misterios de la humanidad. Logan y ella tuvieron un flechazo desde el primer momento que se vieron. Todo marchaba bien, Abie mantenía una conversación con los chicos, cuando de repente una gran ola, proveniente de una extraña tormenta, hundió el barco. La moneda de Connor estaba iluminada en verde, no era casualidad.

Connor y Logan fueron arrastrados por el mar hasta la costa de una misteriosa isla que tenía un curioso aire familiar, Abie había desaparecido. Sedientos buscaron agua y dieron con un lago escondido entre unos matorrales, en él habían unos objetos hundidos que tenían ornamentos parecidos a los de la moneda de Connor. Siguieron el rastro de objetos hasta llegar a un pequeño pueblo pirata abandonado. Había cadáveres por todos lados, parecía que habían luchado contra algo, pero, contra qué. Tras investigar en los documentos del pueblo, Connor y Logan descubrieron que los piratas buscaban un tesoro que estaba en alguna parte de la isla. Copiaron un mapa, y cogieron un documento con la traducción de la lengua de “Los Antiguos”, los ancestrales pobladores del lugar y dueños del tesoro.

Comenzaron a viajar a través de la isla averiguando cada vez más sobre su pasado. Pasaron por diferentes pruebas bastante peligrosas. Desde un recinto que les atrapó e iba abriendo el suelo bajo sus pies hasta un laberinto lleno de trampas mortales. También viajaron por variopintos y mágicos lugares, donde pudieron apreciar la auténtica belleza de la isla.

Tras varias horas de investigación, al atardecer, dieron con Abie, que escapaba de Jethro, el segundo al mando de un equipo de

malvados mercenarios que la perseguían con sus armas tratando de acabar con ella. Consiguieron huir y llegar hasta una pequeña choza, fabricada con lo que parecían partes de un hidroavión. Escudriñaron su interior, observando todos los objetos que había en la casa. En ese momento un hombre irrumpió en la choza apuntándoles con una ballesta. Era Troy, el abuelo de Connor. Después de un momento tenso y el intercambio de algunas palabras aclaratorias, Abie y Logan decidieron salir fuera para darles intimidad al abuelo y su nieto. Abie se abrió y contó su horrible pasado, tras un momento de intercambio de historias acabó besándose con Logan bajo la romántica luz de la luna.

Al día siguiente Troy les llevó a la gran ciudad de “Los Antiguos”. De camino se encontraron a una extraña criatura a la que el abuelo tuvo que enfrentarse. Les explicó a los chicos que esos seres siempre habían poblado la isla y que no sabía de donde salían. Con la moneda de Connor en mano, Troy llevó a los chicos a través de un *tour* por la ciudad, hasta llegar a una gran estructura esculpida en la roca. Fuera estaba montado un gran parapeto de defensa, parecía que los piratas pretendían defenderse de lo que fuera que hubiera en su interior. Troy colocó la moneda en ella y entró por primera vez. Dentro se encontraron una escena espantosa, parecía que los piratas se habían transformado en esas criaturas a través del veneno de una planta que crecía en la isla. El tesoro no estaba ahí, era una trampa de “Los Antiguos” para castigar a quien osara robarles sus pertenencias.

Tras buscar un rato, y usando el documento de traducción que Logan había cogido, averiguaron que la verdadera entrada al tesoro estaba en un árbol viejo y decrepito en un rincón olvidado de la ciudad. Justo cuando Troy se disponía a abrir la entrada llegó Greyson. Era el jefe de los mercenarios que estaban en la isla y un viejo conocido del abuelo de Connor. Al parecer Troy, el padre de Logan, Kurt, y el jefe mercenario habían sido amigos en el ejército, hasta que se sintió traicionado por ellos, ya que empezaron a investigar sobre la isla a sus espaldas a través de unos objetos que le habían robado al propio ejército. A Greyson le sentó fatal eso, y decidió colaborar con el capitán para dar con Troy y Kurt, los

cuales habían escapado. El primero logró huir, pero Kurt murió torturado por Greyson. No sólo mató al padre de Logan, sino que fue el que mató a su madre cuando era pequeño. Bianca se había resistido a darle unos mapas con la localización de la isla, ya que Kurt le había hecho prometer que jamás se deshiciera de ellos.

Greyson le quitó la moneda a Troy y entraron junto a su ejército mercenario en el lugar del tesoro. Era una estancia enorme llena de oro y objetos valiosos. Logan no podía aguantar más la rabia y decidió darle un puñetazo a Greyson por haber matado a sus padres. De repente una horda de criaturas bajaron por las grandes columnatas y los mercenarios empezaron a dispararles con todo lo que tenían, había explosiones por todos lados. Troy y Connor se unieron para defender a Logan. Forcejearon un rato hasta que el abuelo fue acuchillado por Greyson y cayó al suelo. En ese momento irrumpió una de las criaturas justo cuando Greyson iba a atacar a los chicos. El extraño ser se fijó en Connor y Logan, estaba a punto de atacarles cuando Troy, en su último suspiro, decidió llamar la atención de la criatura haciendo que les atacara a él y a Greyson. Connor miraba con espanto la escena mientras Logan le decía que tenían que salir de ahí, que el sitio se estaba cayendo a pedazos por las explosiones que causaron los mercenarios. Una vez fuera, la noche había caído, los chicos estaban agotados. Connor estaba muy triste por la pérdida de su abuelo. Abie y Logan le dijeron que si quería retirarse con ellos un tiempo, este se negó, dijo que quería estar sólo una temporada para recuperarse de lo que había pasado. Quizá tomaría rumbo al Caribe en busca de nuevos tesoros. Cogió la moneda de la cerradura y se marcharon de la isla. Logan y Abie, con lo poco que pudieron obtener del tesoro compraron la casa de Bianca y pagaron el precio por la cabeza de Logan a Jackson. Se retiraron un tiempo con la intención de formar una familia. Connor se dedicó a seguir viviendo aventuras por el mundo, en parte por su espíritu libre, pero también era su manera de asumir la muerte de la persona que más había querido en su vida”.

Esta historia permite que en un futuro Connor y Logan se reencontren, pudiendo dar paso a una posible saga de cómics contando sus aventuras.

1. LA HISTORIA

PERSONAJES

En una historia siempre deben aparecer personajes que sean los que lleven a cabo la acción, por lo que en un primer momento se comenzó a decidir quienes eran los que iban a participar en la narración como protagonistas, como antagonistas y como personajes secundarios.

Desde pequeño he tenido especial aprecio a las historias en pareja. Dos personajes que se llevan muy bien y viven aventuras juntos. Un ejemplo de esto son Mortadelo y Filemón o **Zipi y Zape**¹, entre muchos otros. Este punto estaba claro, habría dos personajes en la historia que se llevarían muy bien, y juntos iban a vivir una gran aventura. Sin embargo estos personajes tenían que tener unas personalidades bien diferenciadas, de manera que se empezó a esbozar la de cada uno. Connor sería un personaje valiente, con cierto rechazo por las normas y atrevido, un tanto ligón y atractivo. Logan sería el contrapunto, un personaje más bonachón, noble y cauto, con las mismas ganas de vivir aventuras que su compañero, pero impulsado por conseguir una vida más estable.

En toda historia de estas características no está de más que exista un romance, una historia de amor que equilibre la gran cantidad de momentos de acción. El protagonista bonachón acabaría teniendo una relación con una chica llamada Abie, de manera que al final de la historia pudiera conseguir esa vida honrada que iba persiguiendo junto a ella. Abie también comparte el estilo aventurero de los protagonistas, su profesión lo dice todo, la arqueología.

PERSONAJES

- Logan Taylor (Protagonista estable)
- Greyson Clarke (Antagonista)
- Connor Walker (Protagonista aventura)
- Kurt Taylor (Padre de Logan)
- Troy Walker (Abuelo de Connor)
- Bianca Taylor (Madre de Logan)
- Abie Brown (La chica de Logan)

PERSONAJES SECUNDARIOS

- Jackson Hughes (Agente de policía)
- Jethro Nodria (Subordinado de Greyson)

Listado de personajes definitivo. Incluye el nombre y el apellido de cada uno.

Por supuesto el antagonista tiene que ser un personaje indispensable para una narración, se buscaba que fuera un hombre descabellado, sin ningún tipo de límite a la hora de conseguir su objetivo. Greyson tiene como meta quedarse con el tesoro y tiene un pasado relacionado con el abuelo de Connor y el padre de Logan. Tiene un segundo al mando llamado Jethro, un personaje que es tratado como un títere, y acata las ordenes sin cuestionar nada.

Troy es el abuelo de Connor y su sed de conocimientos le llevo a explorar los misterios de la isla junto a Kurt, el padre de Logan. Ambos llegaron muy lejos, pero Kurt murió por el camino en manos de Greyson. Troy logró escapar y llegar a la isla, donde se encontrará con su nieto, el cual le creía muerto, y le contará todo lo que ha averiguado sobre la isla.

Una vez definidos los personajes y la historia ya se puede comenzar a redactar el guion y preparar todo para la realización del cómic.

1. ZIPI Y ZAPE

Serie de historietas de humor, creada por *Josep Escobar* para la editorial *Bruguera*, que narraba las peripecias de dos traviesos hermanos, *Zipi* y *Zape*, que vivían con sus padres, *Don Pantuflo Zapatilla* y *Doña Jaimita Llobregat*, un matrimonio burgués acomodado.



• NOMBRE: LOGAN TAYLOR

- SEXO: MASCULINO

- EDAD: 10/25

- OCUPACIÓN: LADRÓN

- STATUS: CLASE BAJA

- ESTADO CIVIL: SOLTERO

- CARÁCTER: SEGURO, ESPABILADO, HUMILDE, ATENTO, CALMADO, ALTA AUTORESTIMA, VALIENTE. MUY AMABLE, SE DEJAVE POR CONNOR.

- FÍSICO: 1,75 alto. Es de complexión atlética y guapo. Con pelo semi-corto y de aspecto juvenil.

- Biografía:

- Historia: fue un niño con una infancia feliz, pero perdió a su padre muy joven, sin embargo siempre tuvo a su madre en todo momento. Posteriormente a una familia de clase baja y humilde. Le enseñaron buenos valores. Es hijo único, pero siempre jugaba con Connor, su amigo inseparable.

- Relato: pierde a su madre de niño, la mata un terremoto. Vive la vida loca con su amigo Connor, robando y haciendo "inventuras". En el barrio que los lleva a la isla conoce a Abie y se enamora de ella. Siempre ha querido una vida más tranquila y honesta. Tras salir de la isla conoce esa vida.

• NOMBRE: CONNOR WALKER

- SEXO: MASCULINO

- EDAD: 13/28

- OCUPACIÓN: LADRÓN / VIANDANTE / AVENTURERO

- STATUS: CLASE BAJA

- ESTADO CIVIL: SOLTERO

- CARÁCTER: DIVERTIDO, AMABLE, MUCHA INFIANCIA (CONFADO), UN POCO NARCISISTA, ATREVIDO, VALIENTE. POCO PRECAVIDO, CHULO, NO SABE A DONDE DIRIGIR SU VIDA.

- FÍSICO: 1,79 alto. Es guapo, pero más bruto que Logan. Es ~~como~~ un poco más musculoso que Logan. Tiene mucha fuerza. Tiene un estilo infantil.

- Biografía:

- Historia: perdió a su padre siendo muy joven. Su abuela le contó cuando le contó de una etapa de su vida, eso le enseñó mucho a él. Vivió en un orfanato y se crió entre calles buscando la vida. Cuando Logan entró a su vida lo trató como a un humano.

- Relato: su abuela le dio una moneda que pertenecía a una isla perdida con un gran tesoro, buscó una vida de aventuras. Conoció a Logan para volver al barrio pateando de la policía. Al llegar a la isla se da cuenta que es la que necesitó su abuela, se encuentra al abuelo en la isla, se lleva bien con él. Pelea con el antagonista junto a Logan y el abuelo. Sigue a todos de la isla. Perdió una vez su vida.



- **Nombre:** Logan Taylor.
- **Sexo:** masculino.
- **Edad:** 25.
- **Ocupación:** ladrón.
- **Status:** clase baja.
- **Estado Civil:** soltero.
- **Carácter:** seguro, espabilado, humilde, atento, calmado, alta autoestima, valiente. Se desvive por Connor.
- **Físico:** 1,75 m de alto. Es de complexión atlética y atractivo. Tiene el pelo corto y aspecto juvenil.
- **Biografía:**
- Pasado: fue un niño con una infancia feliz, pero perdió a su padre muy joven, sin embargo siempre tuvo a su madre en todo momento. Perteneció a una familia de clase baja y humilde. Le enseñaron buenos valores. Es hijo único, pero siempre jugaba con Connor, su inseparable amigo.
- Relato: pierde a su madre de niño a manos de un mercenario. Vive la vida loca con su amigo Connor, robando y viviendo “aventuras”. En el barco conoce a Abie y se enamora de ella. Siempre ha querido una vida más tranquila y honrada. Tras escapar de la isla consigue esa vida.



- **Nombre:** Connor Walker.
- **Sexo:** masculino.
- **Edad:** 28.
- **Ocupación:** ladrón, vividor, aventurero.
- **Status:** clase baja.
- **Estado Civil:** soltero.
- **Carácter:** divertido, amable, Derrocha confianza, atrevido, valiente. Poco precavido, chulo, anda perdido en la vida.
- **Físico:** 1,79 m de alto. Es atractivo, más fuerte que Logan, tiene mirada pícara y un estilo informal.
- **Biografía:**
- Pasado: perdió a sus padres siendo muy joven. Su abuelo lo crió durante una etapa de su vida, eso lo vinculó mucho a este. Vivió en un orfanato y se crió en las calles buscándose la vida. Cuando Logan entro en su vida lo quiso como a un hermano.
- Relato: su abuelo le dio una moneda que pertenecía a una isla perdida con un gran tesoro. Huye de la policía junto a Logan en un barco. Al llegar a la isla se da cuenta que es la de las historias del abuelo. En ella se encuentra al abuelo. Pelea con Greyson junto a Logan y Troy. Decide tomarse un tiempo de descanso e ir a vivir su vida.



- **Nombre:** Troy Walker.
- **Sexo:** masculino.
- **Edad:** 68.
- **Ocupación:** ex-militar.
- **Status:** clase media - baja.
- **Estado Civil:** viudo.
- **Carácter:** sabio, inteligente, calculador, observador, astuto, humilde, sereno.
- **Físico:** 1,80 m de alto. Es bastante musculoso para su edad. Tiene bigote y el pelo peinado hacia un lado. Ambos canosos.
- **Biografía:**
- Pasado: sirvió en el ejercito hasta que metió las narices donde no debía. Robó, junto a Kurt, objetos valiosos de la isla que tenía el ejercito en custodia. Dedicó parte de su vida, con Kurt, a averiguar que secreto escondía la isla y como llegar hasta ella. Cuando atraparon a Kurt él huyó hacia la isla, borrando cualquier rastro que pudiera dejar. Por eso le dio la moneda a Connor de pequeño.
- Relato: aparece a mitad de la historia. Su función es guiar a los protagonistas por la isla y arrojar luz sobre su historia. Descubre donde está el verdadero tesoro y lo descubrirá junto a los protagonistas. Muere al enfrentarse a Greyson al final.



- **Nombre:** Abie Brown .
- **Sexo:** femenino.
- **Edad:** 24.
- **Ocupación:** arqueóloga.
- **Status:** clase media.
- **Estado Civil:** soltera.
- **Carácter:** amable, humilde, divertida, juguetona, segura, valiente, risueña, fuerte, independiente, cercana.
- **Físico:** 1,60 m. Tiene el pelo rubio con una coleta. Es delgada y tiene una cara angelical. Es guapa y sexy.
- **Biografía:**
- **Pasado:** estudió antropología y se dedica a viajar por el mundo haciendo diversos estudios. Le gusta la aventura y conocer lugares nuevos. Viajaba en el crucero para tomarse un descanso de su trabajo.
- **Relato:** entra en escena por primera vez en el crucero donde tiene un flechazo con Logan. Al hundirse el barco desaparece hasta la mitad de la historia, donde reaparece siendo perseguida por los mercenarios. A medida que avanza la historia se enamora más de Logan. Ayuda a los chicos a llegar hasta el tesoro. Finalmente acaba viviendo con Logan en la casa de la madre al terminar la historia.



- **Nombre:** Greyson Clarke.
- **Sexo:** masculino.
- **Edad:** 47.
- **Ocupación:** mercenario, contratado por el ejército.
- **Status:** clase media.
- **Estado Civil:** soltero.
- **Carácter:** fuerte, arrogante, despiadado, bruto. Inteligente, calculador y astuto.
- **Físico:** 1,98 m de alto. Musculoso, grande, tiene bigote y patillas, pelo gris, ropa de mercenario y un rostro malvado.
- **Biografía:**
- **Pasado:** siempre ha colaborado en el ejército como mercenario. Le encomendaron la misión de encontrar y castigar a Troy y a Kurt tras robar los objetos pertenecientes a la isla. Encontró, torturó, y mató a Kurt, de ese modo supo donde estaba el mapa de la isla. Odia a los traidores.
- **Relato:** mata a la madre de Logan y mujer de Kurt para obtener el mapa. No aparece hasta el final de la historia donde sorprende a Logan, el cual se da cuenta de que él fue el asesino de su madre y su padre. Tiene un enfrentamiento con los protagonistas y finalmente muere junto a Troy.



- **Nombre:** Jackson Hughes.
- **Sexo:** masculino.
- **Edad:** 48.
- **Ocupación:** jefe de policía.
- **Status:** clase media - alta.
- **Estado Civil:** casado.
- **Carácter:** autoritario, seguro, firme e incansable.
- **Físico:** 1,74 m de alto. Complexión delgada, viste un uniforme de policía, lleva un bigote y una perilla grises, tiene una expresión seria.
- **Biografía:**
- **Pasado:** es un hombre casado y con dos hijos que siempre cumple su profesión a rajatabla, ya que cree que es de vital importancia. Siempre cumple con su deber.
- **Relato:** persigue a Logan y a Connor de forma incansable a través de diferentes calles antes de que estos llegaran al muelle y los perdiera. Al final de la historia Logan paga el precio por su cabeza con lo que se llevó del tesoro de la isla y quedan en paz.



- **Nombre:** Jethro Méndez.
- **Sexo:** masculino.
- **Edad:** 39.
- **Ocupación:** mercenario.
- **Status:** clase media - baja.
- **Estado Civil:** soltero.
- **Carácter:** incansable, algo tonto, insufrible, pesado, burlón y cargante.
- **Físico:** 1,78 m. Es delgado, tiene la cabeza redonda y un bigote que parece un erizo. Lleva gafas y va vestido de mercenario.
- **Biografía:**
- Pasado: ingresó en el ejército mercenario de Greyson, ya que este una vez le salvó la vida y es su manera de darle las gracias. Es muy fiel a su superior y algún día quiere ser como él y estar en su puesto.
- Relato: entra en escena cuando persigue a Abie por la isla. Le complica la vida a los protagonistas en diversas ocasiones.



- **Nombre:** Bianca Taylor.
- **Sexo:** femenino.
- **Edad:** 52.
- **Ocupación:** ama de casa y costurera.
- **Status:** clase baja.
- **Estado Civil:** viuda.
- **Carácter:** es buena, humilde, servicial, amable y dulce. Algo inocente e introvertida.
- **Físico:** 1,65 m de alto. Es delgada, se conserva muy bien para su edad. Tiene el pelo rubio y recogido en un moño. Lleva un vestido naranja con un gran lazo marrón atado.
- **Biografía:**
- Pasado: es la mujer de Kurt, y siempre ha trabajado en la casa y como costurera. Cuando Kurt murió se encargó plenamente de Logan y de darle la mejor vida posible. Le pagó el colegio, lo educó bien, etc.
- Relato: aparece sólo al principio de la historia. Le da un consejo a Logan antes de que se fuera a la ciudad. Cuando este vuelve estaba muerta, asesinada por Greyson con el objetivo de conseguir el mapa de la isla.



- **Nombre:** Kurt Taylor.
- **Sexo:** masculino.
- **Edad:** 25 (cuando estaba en el ejército).
- **Ocupación:** soldado.
- **Status:** clase baja.
- **Estado Civil:** casado.
- **Carácter:** es amable, simpático, aventurero. Es rebelde, seguro, listo y astuto.
- **Físico:** 1,78 m de alto. Es de aspecto normal, tiene el pelo castaño y corto. Lleva un uniforme militar y se parece bastante a Logan.
- **Biografía:**
- Pasado: tuvo a Logan con su mujer Bianca. Ejerció como militar, aunque no le gustaba esa vida, ya que no tenía libertad y eran épocas duras. Vio la oportunidad de salir del ejército al encontrar los objetos de la isla.
- Relato: robó, junto a Troy los objetos pertenecientes a la isla. Se dedicaron a investigarlos profundamente durante años, hasta que los pillaron. Ya tenían bastante información como para localizar la isla y encontrar el tesoro. Por eso tenían un mapa, del cual Greyson tuvo conocimiento más tarde. Cuando este les empezó a perseguir Troy consiguió huir, sin embargo Kurt fue capturado y torturado hasta su muerte.



2



2. EL GUIÓN

DESARROLLO DEL GUIÓN

La historia ha sido desarrollada para poder dividir el cómic en tres volúmenes. En este proyecto sólo se ha llevado a cabo de forma definitiva el primero de ellos, que abarca desde el principio de la historia hasta la llegada de Connor y Logan a la isla.

El guion se ha desarrollado con la historia completa, a pesar de que sólo se fuera a crear el primer volumen, ya que se consideraba oportuno tener una visión global de todo el guion para poder abordarlo con más precisión.

Este documento divide la historia en 64 páginas, por lo que si el cómic consta de tres volúmenes diferentes, cada uno tendría aproximadamente 20 páginas.

Las páginas seleccionadas para este primer volumen ascienden a 20, ya que justo en la última hay un corte adecuado para dejar al lector con la intriga por saber que va a ocurrir a continuación.

Para el desarrollo del guion de un cómic el primer paso es dividir la historia por páginas, hay que saber que se va a contar en cada una, y tener claro que escenas van a acontecer dentro de ellas. A esto se le llama escaleta y permite tener una idea mental de la repartición de la historia, lo que da pie a poder hacer cambios más fácilmente si se observa que alguna parte chirría.

Una vez se definió lo anterior se comenzó a escribir el guion como tal. Este se dividió, al igual que la escaleta, por páginas, ya que es la unidad de medida del cómic. A su vez las páginas se dividieron en viñetas y se

GUIÓN – LA LEYENDA DE LA MONEDA

Pág. 1

Viñeta 1

PG que muestra un árbol y a los protagonistas corriendo hacia él dentro de una viñeta horizontal que ocupa todo el ancho de la página. Se ve todo el paisaje alrededor y enfrente del árbol un lago.

Viñeta 2

PM de Logan y Connor sentándose a los pies del árbol. La cabeza de Logan mirando ligeramente hacia arriba.

Logan.- Uff... Estoy hambriento...

Viñeta 3

PP de Connor mirando a Logan, con la cabeza apoyada en el tronco.

Connor.- Si quieres podemos ir a por algo de comida... Ya sabes...

Viñeta 4

PP de Logan con la cabeza apoyada en el árbol y con los ojos en blanco desaprobando la idea de Connor.

Logan.- Otra vez no Connor,... siempre con lo mismo...

Viñeta 5

PF (Plano Figura) de Connor en cuclillas y con una sonrisa picaresca en la boca y Logan sentado a los pies del árbol.

Connor.- Vamos Logan... ¿Acaso has perdido el espíritu aventurero?

contó lo que va a ocurrir dentro de cada una de ellas, tanto visualmente, como narrativamente (los diálogos y otros elementos similares).

Al empezar a escribir el guion, primero se puso el número de la página, se usó un tamaño de letra mayor y un color diferente para que visualmente fuera más fácil detectar cada una de ellas. Esto sirve de ayuda para moverse rápidamente por ellas si hay necesidad de revisarlas en algún momento. El sistema de numeración se redactó poniendo “**pág. 1**”¹.

Dentro de cada página se han desplegado todas las viñetas que va a albergar cada una. Estas se dividen en dos partes. La primera se encarga de definir por un lado, el **plano de cámara**² que se tiene que usar (PG: plano general), y por otro la acción que están llevando a cabo los personajes y algunos objetos del escenario, por ejemplo, estar sentados a los pies de un árbol. A veces también se define el ambiente, los objetos y elementos que se observan, si hace viento, cómo es la atmósfera, etc. Y por último, aunque no ocurre en todas las viñetas, se define la forma de esta, si es **horizontal, vertical, si es grande o pequeña**³, y la proporción de página que ocupa con respecto a las demás. Todo esto explicado de forma general.

Además en el apartado de la viñeta se han escrito los **diálogos**⁴ de los personajes en el orden en que se tienen que colocar más adelante en la maquetación del cómic. También, en algunos casos aparece la voz en off del narrador y de los **personajes que no salen en la viñeta**⁵, siempre y cuando se dé alguno de estos fenómenos. Si se da el caso de que en la viñeta sale algún **documento de lectura**⁶, como por ejemplo, cuando Logan lee el cuaderno de bitácora escrito por uno de los piratas, esto también se coloca en este apartado. Para distinguir los diálogos más fácilmente se han escrito en verde, mientras que la definición de la viñeta se ha dejado en color negro.

En ocasiones el guion también ha requerido apuntar los **momentos del día**⁷ en los que se desarrolla la acción, al ser un dato muy general y que tiene que avanzar poco a poco en el tiempo, se decidió que debía ser escrito junto al número de página. De esta forma se tiene consciencia de que en la página que se está tratando los acontecimientos ocurren en un determinado momento del día.

Se ve el cuaderno de bitácora abierto sujeto por Logan y en él se puede leer: “...mucho tiempo ha pasado desde que nos cogió aquella extraña tormenta. Surcábamos los mares transportando nuestro botín a un lugar seguro, pero una gran ola nos arrastró a este lugar. El capitán perdió del todo la razón desde que culpó del accidente a una moneda que llevaba todo el tiempo consigo. En vez de intentar salir de aquí elegimos investigar la isla esperando encontrar algo. Que ilusos. Ni siquiera nuestro capitán sabía que buscábamos,... “Los Antiguos”, así llamábamos a las gentes que construyeron las extrañas estructuras de esta isla. Conseguimos descifrar su lengua, averiguar muchos de sus enigmas, hemos pasado todo tipo de pruebas y esquivado muchas de sus trampas,... Menos la última. Supongo que nos creíamos en el camino correcto. Ahora que oigo los gritos de agonía allá afuera puedo asegurar, que nos hemos equivocado...”

6. Texto del cuaderno de bitácora del capitán que encuentra Logan en la colonia pirata.

1. NÚMERO DE PÁGINA

7. MOMENTO DEL DÍA

Pág. 3 (Mediodía)

Viñeta 1

Plano medio de Connor y Logan. Connor mirando la moneda y Logan mirándole a él con pena.

Connor.- Es el único recuerdo que guardo de mi familia,... Concretamente de mi abuelo,...

4. DIÁLOGOS EN VERDE

2. ESPECIFICACIÓN DE PLANO

Viñeta 2

PPP (Primerísimo primer plano) de la cara de Connor mostrando tristeza en su expresión con una pequeña lágrima en uno de sus ojos.

Connor.- Cuando mis padres murieron, mi abuelo se encargó de mí,... y cuando tuvo que marcharse me dio esta moneda...

Viñeta 3

PP de Logan mirando hacia Connor con tristeza.

Connor (en off).- ...me dijo que pertenecía a un remoto lugar que guardaba el mayor de los tesoros,... y que algún día yo podría encontrarla y vivir la mejor aventura de mi vida,...

5. VOZ EN OFF

3. ESPECIFICACIÓN DE ORIENTACIÓN DE LA VIÑETA

Viñeta 4

PG en una viñeta horizontal, donde se ven a Connor y Logan a la orilla del lago.

Connor.- Obviamente es una leyenda, y se que sólo son sueños de niño,... pero me gusta sentir de vez en cuando que mi vida es una aventura cada vez que salgo de ese maldito orfanato,...

Viñeta 5

PP de los dos personajes con cara triste.

Logan.- Como ya sabes, yo también perdí a mi padre hace mucho tiempo,... así que... lo entiendo...

Tercera página del guion.

2. EL GUION

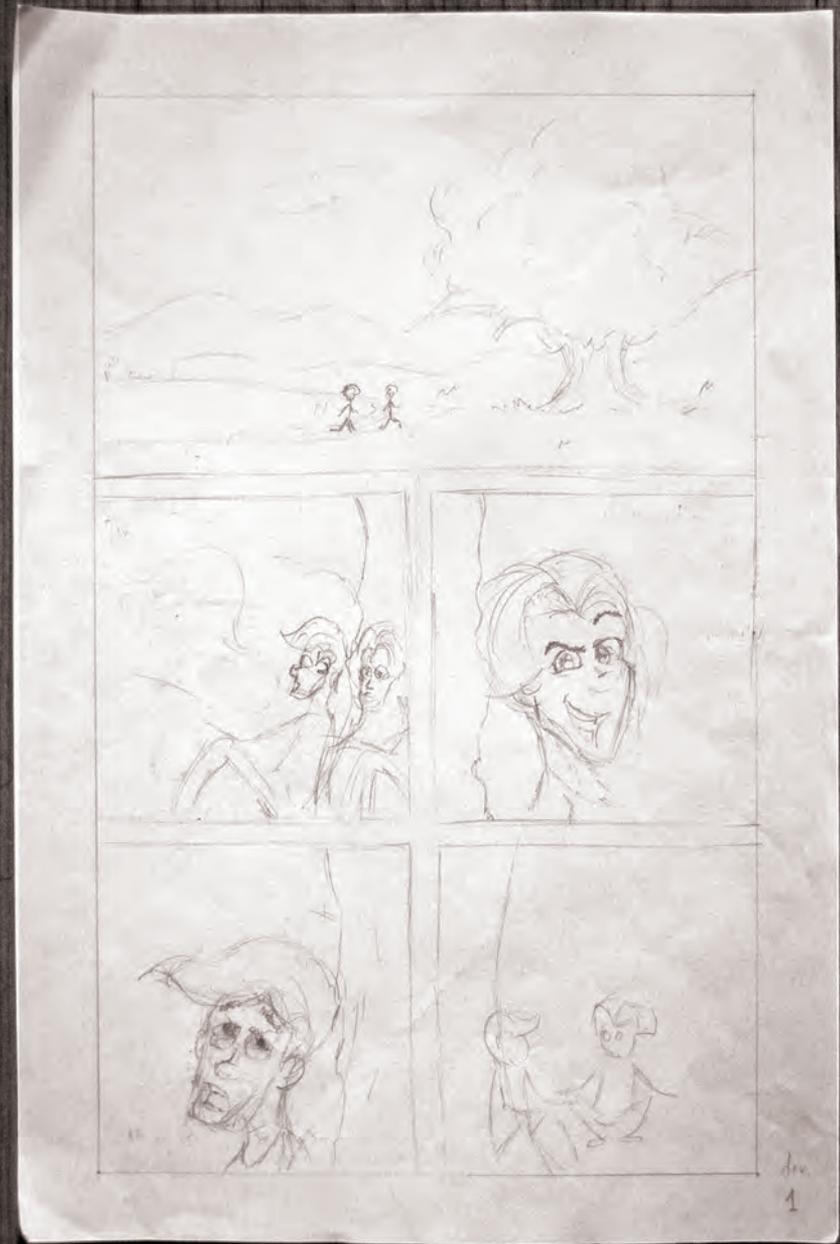
DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS

Junto al guion escrito se creó un documento adjunto realizado a mano con la distribución de las viñetas de forma visual. Tiene como objetivo ofrecer una idea primaria de como debe ser la repartición de viñetas en cada página y de qué va a contener cada una en su interior. De esta forma se puede tener una idea visual de cómo va a quedar la página final en cuanto a las proporciones, planos de cámara y equilibrio de la composición.

En primer lugar se especificó el tamaño que va a tener la página del cómic, para saber cuál va a ser su ancho y su alto, de esta forma se puede trabajar con el tamaño de las viñetas a una escala real. También se definieron los márgenes adecuados para su composición y el espacio entre una viñeta y otra. Una vez estaban definidas las bases se empezó a trabajar en el desarrollo de cada una de las páginas.

USO DEL DOCUMENTO

Cada viñeta tiene un boceto de la ilustración que va a ir en su interior, ligado a la descripción que se hace en el guion sobre los elementos que va a contener dicha viñeta. Estos bocetos son muy esquemáticos, ya que su función es representar visualmente la posición, los gestos, los elementos y el paisaje de cada viñeta de forma muy general. Si, por ejemplo la descripción que hay en el guion no es suficiente para definir la viñeta, ya sea por la complejidad de descripción de algunas





El documento consta de 64 páginas con la historia completa desarrollada viñeta a viñeta.

escenas o de ciertas acciones y acontecimientos, tener una visual de cómo va a quedar sirve de gran ayuda.

Los personajes, objetos y paisajes no presentan el acabado final de ninguno de ellos, es más este documento está realizado antes de empezar con el trabajo gráfico. La representación de los personajes se hace con mayor o menor detalle según interés. Si sólo se trata de representar la posición del cuerpo, simplemente basta con hacer un personaje de palos y colocarlo como se quiere. Sin embargo si se busca alguna expresión determinada en la cara si que hay que hacer un rostro con cierto nivel de detalle para poder comunicar bien. Lo mismo pasa con objetos del entorno y con los paisajes, en este documento sólo se representan los elementos relevantes que aporten información crucial.

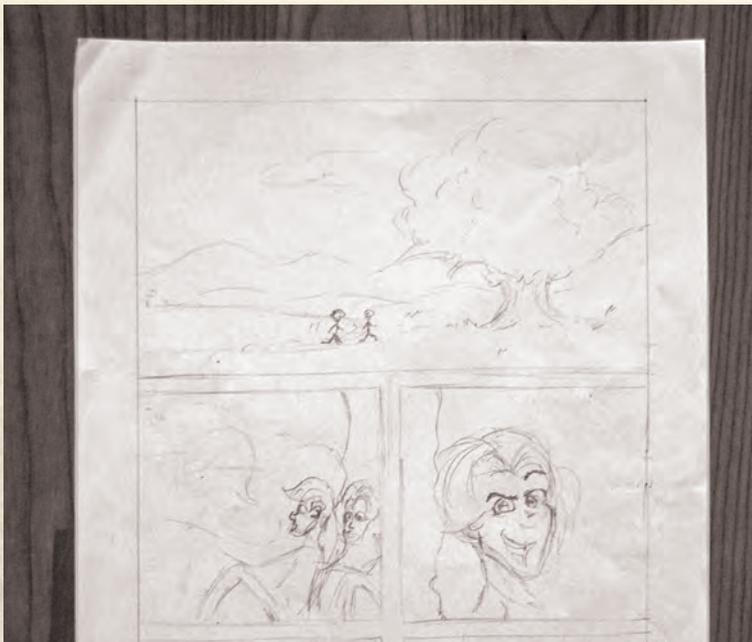
Las viñetas se han distribuido según el guion y su nivel de importancia, de esta manera si se quiere representar un plano general del paisaje y crear impacto en el lector, la viñeta debe ser **grande y horizontal**¹. Esto ocurre en la primera página donde se muestra un plano general de los personajes caminando hacia el árbol.

Este documento también ayuda a definir de que forma se componen las ilustraciones que se encuentran fuera de viñeta, ya que al

no tener unos límites, no se sabe donde empiezan o acaban dichas ilustraciones. Esto pasa, por ejemplo, en la página dos, en la que se muestra un **plano detalle de la mano de Connor**² mostrándole la moneda a Logan. Es difícil definir sólo con palabras las proporciones de página que debe coger esa mano en esa posición determinada.

Cuando la composición de las viñetas de la página es muy compleja en vez de poner en el guion como deben ir, se distribuyen en la página y se muestran de una forma más gráfica. En la **página 17**³ la composición tiene más complejidad que en otras páginas, ya que hay viñetas diagonales, ilustraciones fuera de viñeta y una composición de recuadros que muestran el rostro de un personaje con diferentes planos de cámara. Definir esto se hace muy tedioso y difícil, de manera que este documento entra en juego de nuevo para ayudar al guion.

En este documento también se han hecho **anotaciones**⁴ de ideas o correcciones que se han apuntado en ciertas páginas para luego aplicarlos en el diseño final del cómic. A medida que se va desarrollando cada vez más el proyecto y se acerca la etapa gráfica, se comienzan a observar que algunos elementos de la trama no funcionan como deberían y hay que aplicarles pequeños ajustes para que se adapten de forma coherente.



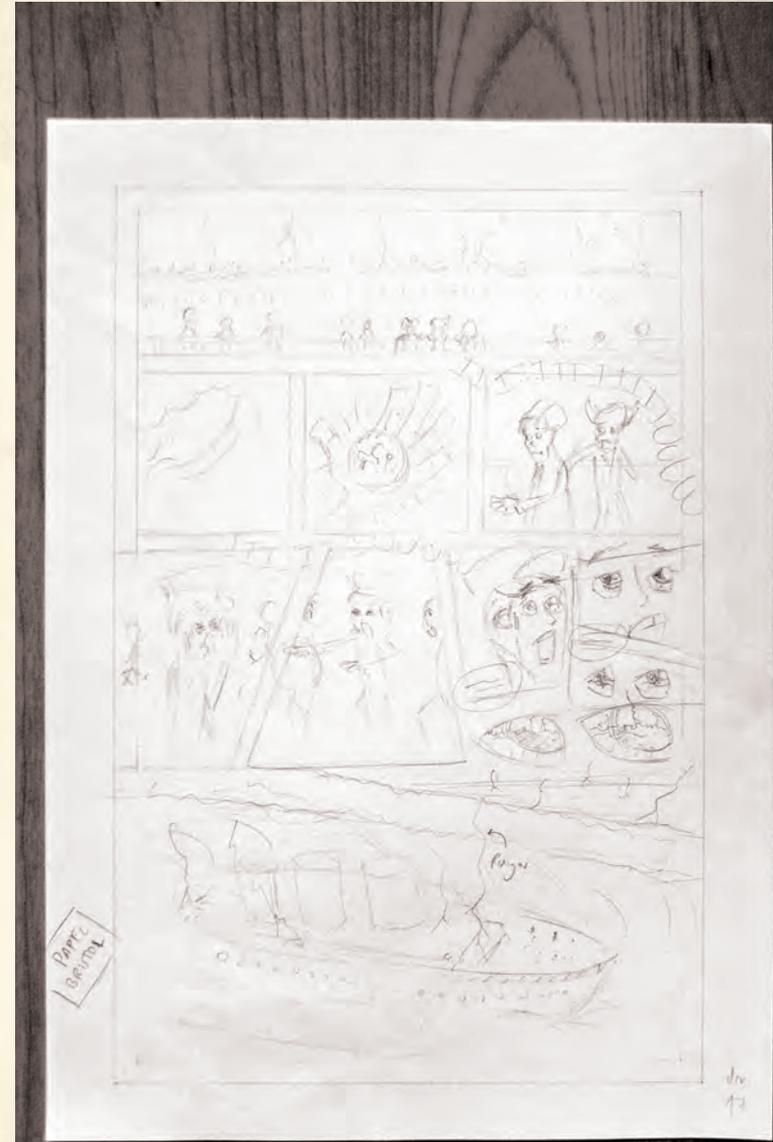
1. Viñetas grandes y horizontales para destacar escenas determinadas.



2. Representación gráfica del plano detalle de la moneda en la mano de Connor.



4. Anotaciones en los márgenes con apuntes importantes a tener en cuenta.



3. Página 17. Una página de composición compleja.



3



3. DISEÑO EDITORIAL

FORMATO

TAMAÑO DE PÁGINA

El formato que se ha escogido es el de cómic-book americano. Es un cómic tipo revista o cuadernillo que viene grapado en el lomo, aunque en el caso de este proyecto no va a ser así. Su tamaño es de 17 x 26 cm, si se le añade la sangre de 0,5 cm tiene un tamaño de 18 x 27 cm.

Esta superficie de página se adapta perfectamente a la forma en la que se quieren representar las viñetas en este proyecto, ya que permiten incluir entre 5 y 7 por página a un tamaño ideal para representar las ilustraciones en su interior. Por otro lado no tiene esa gran tamaño del cómic francés, que a veces se hace un tanto incómodo de leer.

MÁRGENES Y ESPACIOS ENTRE VIÑETAS

El tamaño de márgenes que se ha escogido es de 0,6 cm por cada uno de los lados, de esta manera las viñetas tienen aire para respirar alrededor pero sin quitarle mucho espacio a la composición.

En cuanto al espacio entre viñetas, en este tipo de formato viene muy relacionado con el tamaño del margen, por lo que se ha decidido que sea de 0,5 cm. De este modo existe suficiente blanco para equilibrar toda la composición sin quitarle mucho espacio a las viñetas.

Se analizaron diferentes libros de origen estadounidense como “**El mago de Oz**”¹ y “**El asombroso Spiderman**”², ambos de la edito-

1. EL MAGO DE OZ

Es una saga de comics que recrea el mundo del *Mago de Oz* de L. Frank Baum. Fue realizada por los dibujantes Eric Shanower (ganador del Premio Eisner) y Skottie Young a partir del año 2009. Perteneció a la serie de *Clásicos Ilustrados* de la editorial Marvel.

2. EL ASOMBROSO SPIDERMAN

Es un historieta estadounidense publicada por Marvel Comics, protagonizada por el superhéroe *Spider-Man*. El cómic salió por primera vez en 1963 como una publicación mensual, hasta que se relanzó en 1999 con un nuevo orden de numeración. En 2003, la serie volvió a su antiguo orden de numeración.



rial Marvel. Estos libros aprovechan muy bien el espacio de la página usando este tipo de margen y el espaciado entre viñetas por lo que se ha decidido que son las medidas adecuadas para llevar a cabo este proyecto en base a los resultados que se pretenden conseguir.

DIVISIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN PARTES IGUALES:

Para mantener un equilibrio en la composición de cada página se sacó la medida del ancho y del alto de la viñeta para poder repartirla en partes iguales tanto en la vertical como en la horizontal de la página. Esto es simplemente una forma de mantener una composición ordenada. Una vez se distribuyen las viñetas la medida se va ajustando a ojo.

- Si se quieren poner 3 viñetas iguales a lo alto de la página deben medir 7,9 cm de alto cada viñeta.
- Si se quieren poner 4 viñetas iguales a lo alto de la página deben medir 5,8 cm de alto cada viñeta.
- Si se quieren poner 2 viñetas iguales a lo ancho de la página deben medir 7,65 cm de ancho cada viñeta.

MÁRGENES DEL RESTO DEL CÓMIC

Ya que el cómic no sólo se compone de la narración a través de viñetas sino que también tiene otras partes como el prólogo, el *sketchbook* o la biografía, se han diseñado otras medidas de margen que se adapten a estos apartados. Estos márgenes sirven para ajustar concretamente las zonas de texto.

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| • Página izquierda: | • Página derecha: |
| Margen superior: 1,9 cm | Margen superior: 1,9 cm |
| Margen inferior: 2,5 cm | Margen inferior: 2,5 cm |
| Margen izquierdo: 2,2 cm | Margen izquierdo: 1,8 cm |
| Margen derecho: 1,8 cm | Margen derecho: 2,2 cm |

MANCHA TIPOGRÁFICA, COLUMNAS Y ESPACIO ENTRE COLUMNAS

Para que el texto sea fácilmente legible y su lectura sea fluida se ha decidido dividir la página en dos columnas. Cada una mide 6,25 cm de ancho y su medianil 0,5 cm, permitiendo 47 caracteres por línea. La mancha tipográfica en total mide 13 x 21,6 cm.

PÁGINAS

Como ya se especificó anteriormente este volumen tendrá 20 páginas solamente dedicadas a viñetas. Si se incluyen el sumario, las portadillas, páginas libres, el cómic, el *sketchbook* y la biografía, en total tendrá 50 páginas.

IMPOSICIÓN DEL PLIEGO

El pliego que se va a usar es el conocido como *registro* que mide 88 x 60 cm y es el que menos gasto de papel genera en base a las medidas escogidas para el cómic. En él caben en total 8 páginas. El cálculo para la comprobación de la merma del pliego es el siguiente:

88		17,5 x 4 = 70		88 - 70 = 18 cm de gasto a lo ancho
x				
60		27 x 2 = 54		60 - 54 = 6 cm de gasto a lo alto

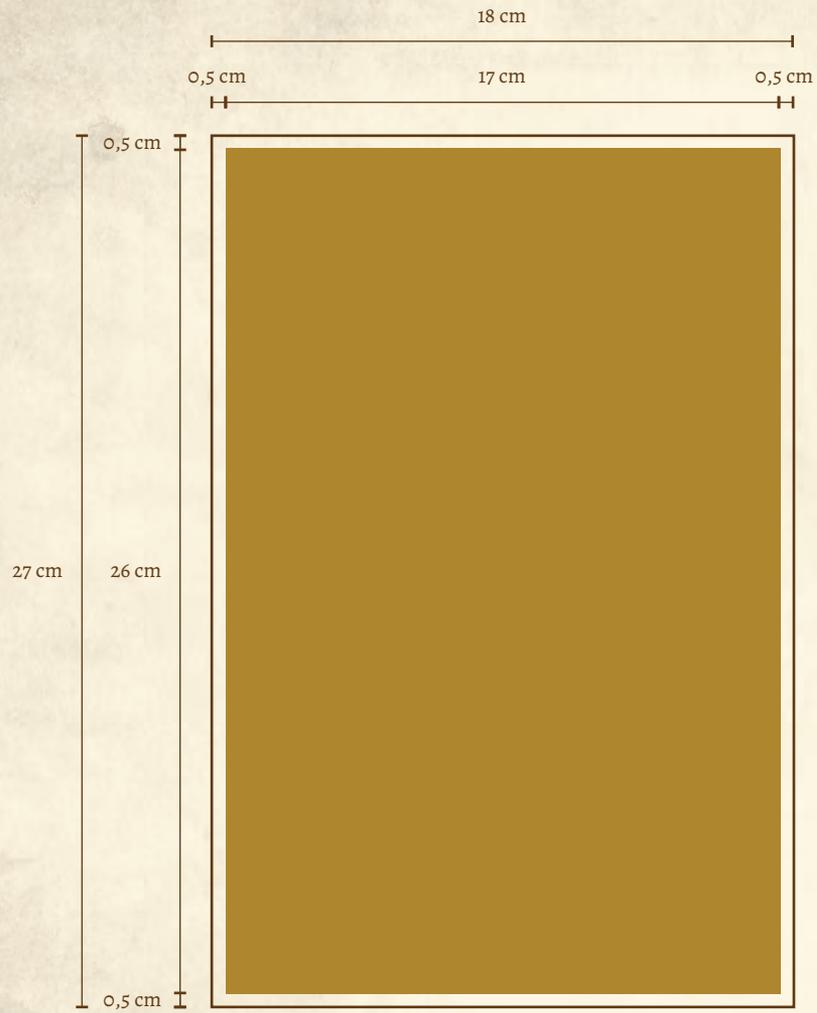
OTROS DATOS SOBRE LA IMPRESIÓN DEL LIBRO

El libro se va a encuadernar en cartoné con un acabado satinado en la portada y la contraportada. Sus medidas serán de 17,4 x 26,4 cm.

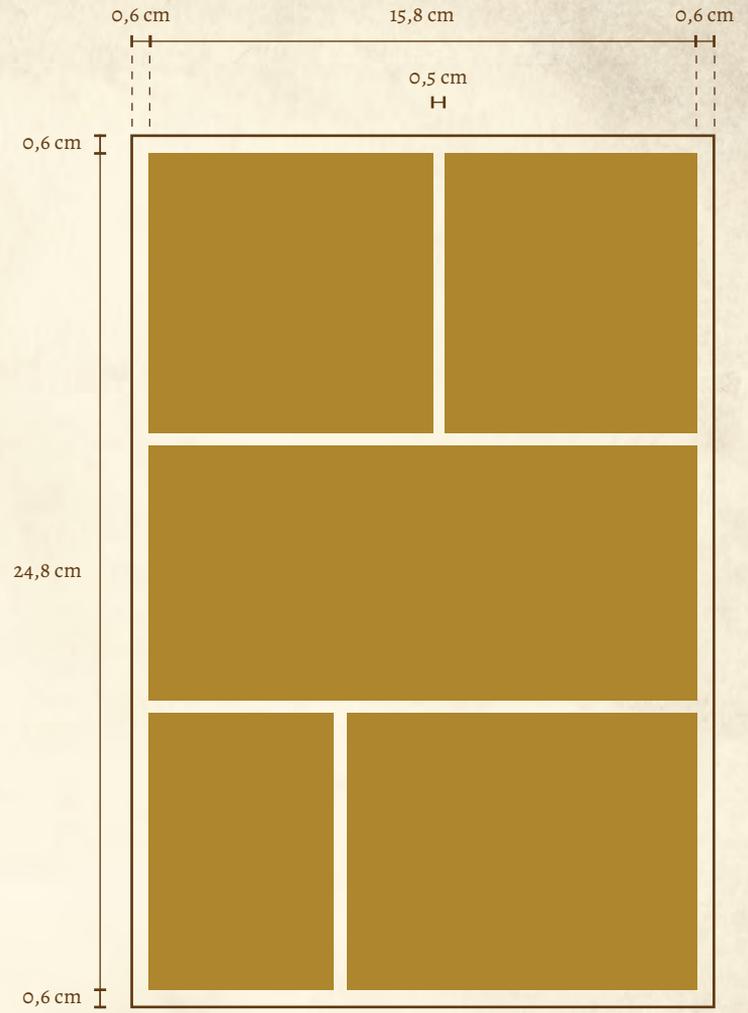
El lomo medirá 0,8 cm de ancho y 26,4 cm de alto. Al igual que la portada y la contraportada tendrá un acabado satinado.

El tipo de papel que se va a usar en el interior tendrá un acabado satinado con un gramaje de 170gr.

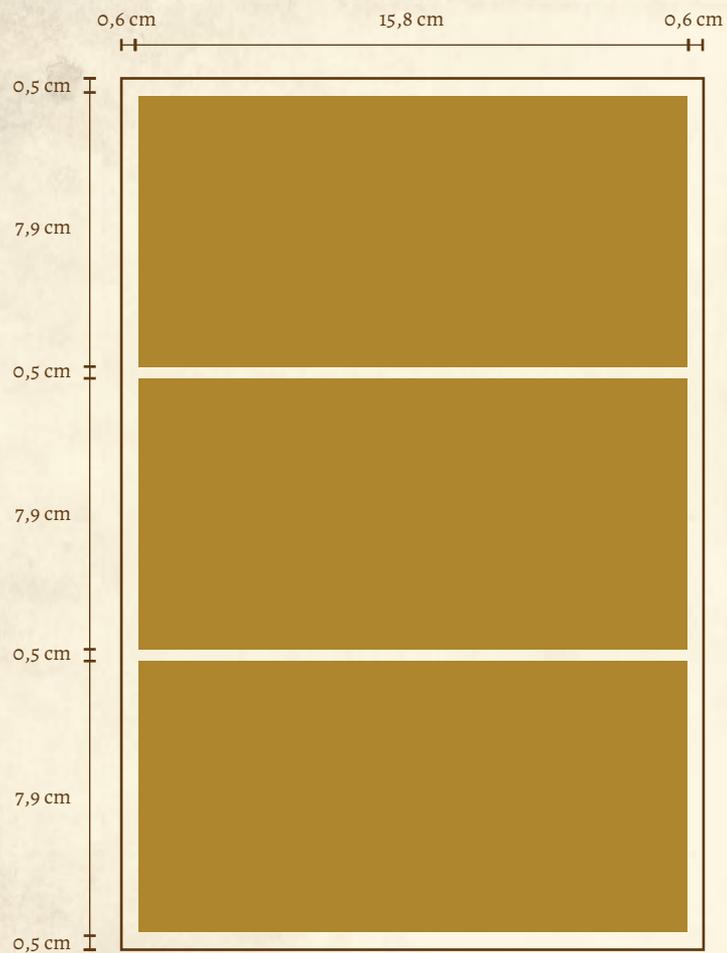
Al ser en tapa dura la encuadernación será cosida.



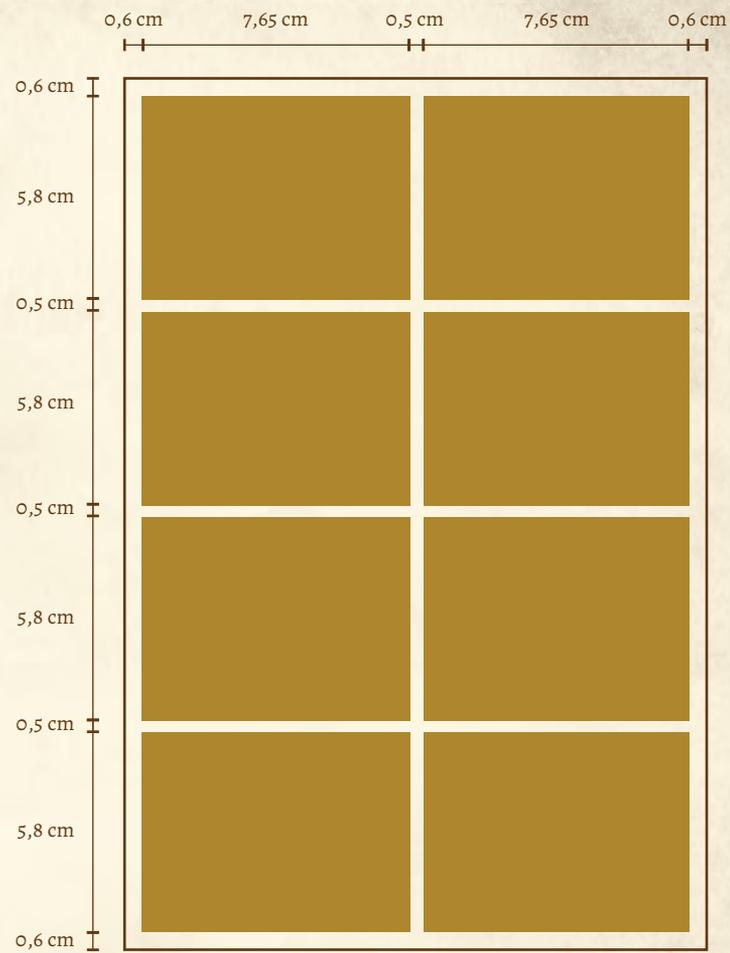
TAMAÑO DE LA PÁGINA
CON Y SIN SANGRE



MÁRGENES DEL CÓMIC Y
ESPACIO ENTRE VIÑETAS



DIVISIÓN DE PÁGINA EN 3
VIÑETAS IGUALES A LO ALTO

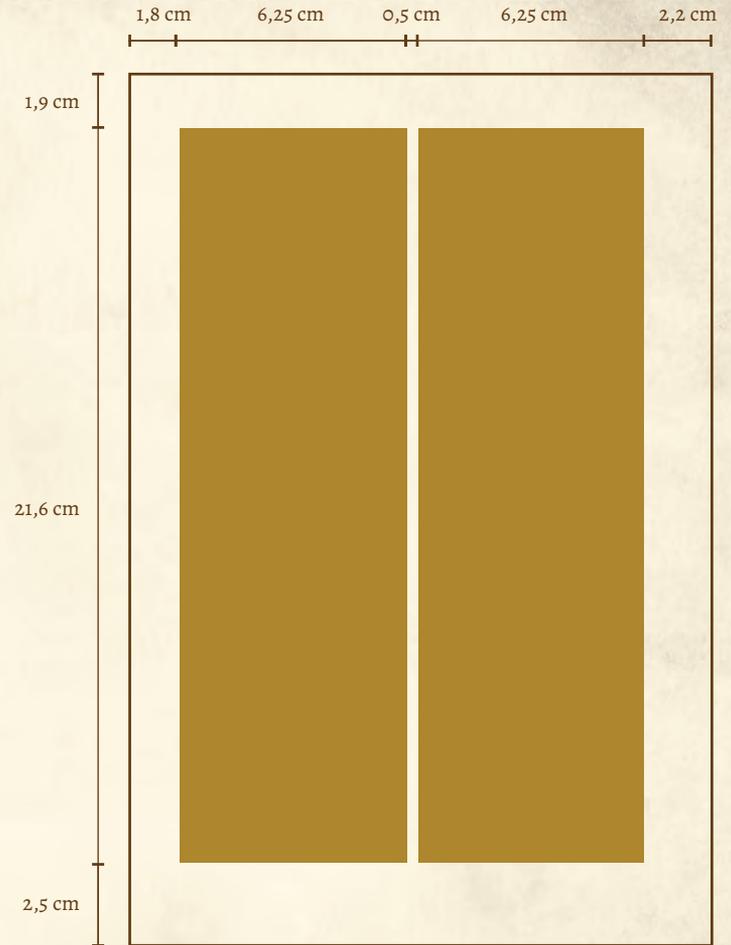


DIVISIÓN DE PÁGINA
EN 4 VIÑETAS IGUALES
A LO ALTO

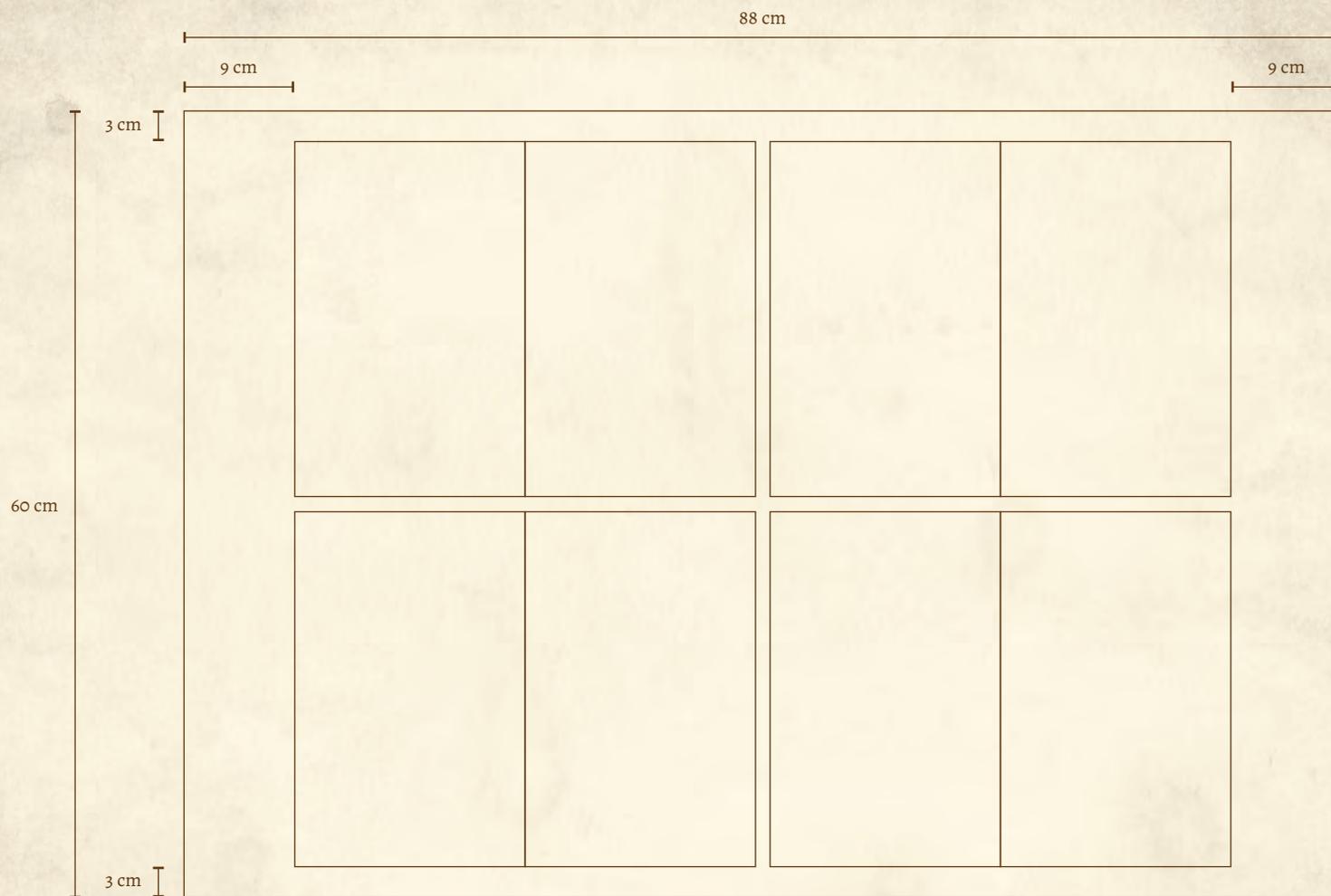
DIVISIÓN DE PÁGINA
EN 2 VIÑETAS IGUALES
A LO ANCHO



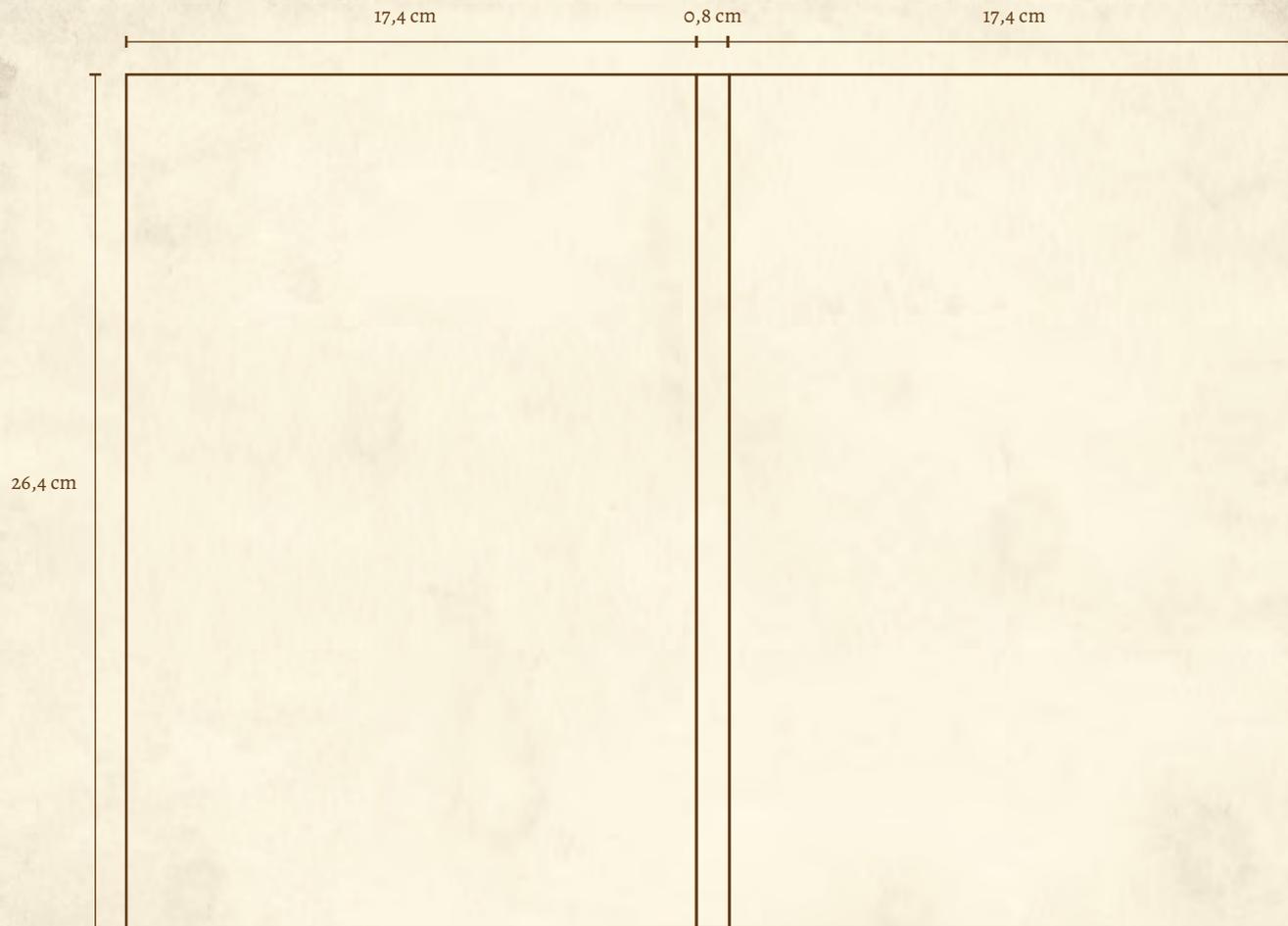
MÁRGENES DE LA PÁGINA
IZQUIERDA Y MANCHA
TIPOGRÁFICA



MÁRGENES DE LA PÁGINA
DERECHA, ANCHO Y ALTO
DE COLUMNAS Y MEDIANIL



IMPOSICIÓN DEL PLIEGO



MEDIDAS DE LA PORTADA,
CONTRAPORTADA Y LOMO

3. DISEÑO EDITORIAL

MAQUETACIÓN

COMPOSICIÓN GENERAL DEL LIBRO

El libro no sólo está compuesto por el cómic, se encuentra dividido en cuatro partes diferentes. La primera es un pequeño **prólogo** que he desarrollado, de dos páginas, donde cuento la razón por la que se ha realizado el libro y mi experiencia personal a través del tiempo hasta llegar a crearlo. La segunda parte es el **cómic** como tal, donde se cuenta la aventura de Logan y Connor a lo largo de 20 páginas. La tercera es un pequeño *sketchbook* donde hablo un poco de cada uno de los personajes y se muestran a nivel visual bocetos del proceso de creación de estos. Finalmente, en el último apartado hay una pequeña **biografía** en la que se cuentan datos un pocos más técnicos sobre el autor del libro.

MAQUETACIÓN DE LA HISTORIA Y LAS VIÑETAS

Como se ha comentado anteriormente el formato elegido permite incluir entre **5 y 7 viñetas por página**¹ lo que ofrece un tamaño por viñeta adecuado para representar las ilustraciones de su interior de forma idónea. Por lo general las viñetas siempre mantienen una configuración similar, presentan líneas verticales y horizontales, con

1. Estos no son números representativos de la cantidad mínima y máxima de viñetas que puede haber por página.

EL SUEÑO DE UN NIÑO

Fue desde muy joven cuando empecé a orientarme hacia el mundo del arte, ya desde preescolar se me notaba que me gustaba dibujar y colorear, y además lo hacía bien, al menos eso decían mis padres. Mientras estaba en el colegio, atender al profesor no era lo más divertido que había, por lo que muchas páginas de los libros de texto acababan llenas de dibujos en los márgenes y en algunas de las fotografías que salían en ellos. Fue allá por 1998, cuando ya estaba en primero de primaria, el momento en el que obtuve mis primeros cuadernos para dibujar. Poco a poco, en dichos cuadernos, se iban quedando registradas multitud de caricaturas y personajes, que era lo que más me gustaba dibujar. Sin embargo mis dibujos acababan apareciendo siempre en los lugares más inesperados, como por ejemplo en las mesas de la clase o en una servilleta de un bar. Supongo que cuando algo te gusta mucho lo acabas expresando en los lugares y momentos más insospechados.

Por supuesto, si me gustaba el dibujo, cómo no me iban a gustar los cómics. El primero que tuve de todos fue un integral de Mortadelo y Filemón que me había regalado mi madre, y que aún conservo en mi estantería personal. De estos dos personajes, creados por Francisco Ibáñez, aprendí mucho, y cogí bastante recorte para seguir mejorando en la elaboración de mis propias creaciones. A medida que pasaba el tiempo otros cómics se fueron uniendo y aumentando la

colección. Superlópez, Los Zipi y Zape, La familia Ulises, Astérix y Obélix, eran algunos de los títulos que se podían (y se pueden) observar en las baldas de mi estantería.

Tantos dibujos y cómics, unidos a una mente un tanto inquieta, daban forma a un niño que, tumbado en su cama mirando al techo, podía imaginarse mil y una historias durante largas horas. Muchas de esas aventuras que rondaban mi cabeza, inspiradas ya no sólo en cómics, sino en películas y en cuentos, me incitaban

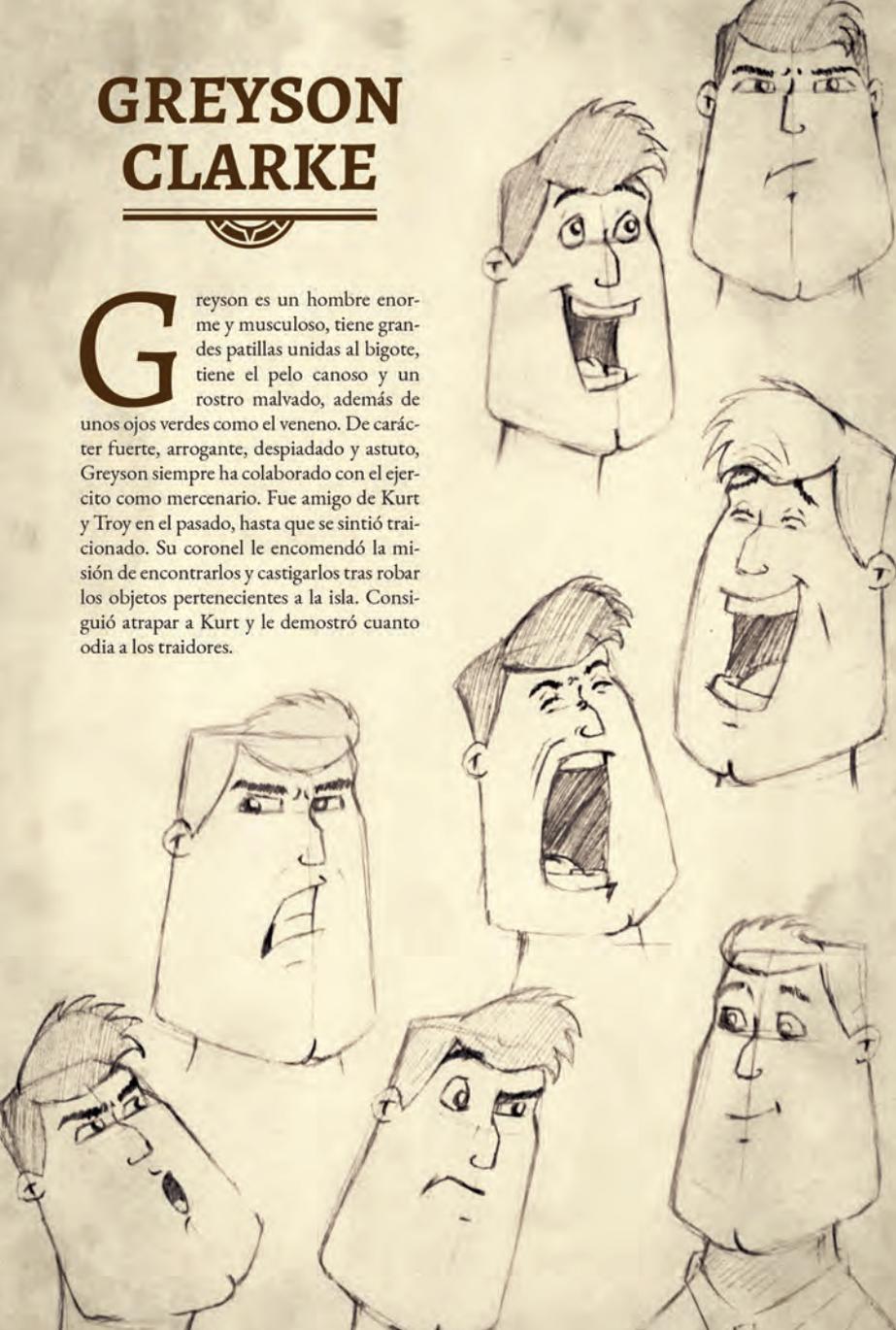
a intentar dar vida a los personajes que las vivían. A medida que pasaba el tiempo dichas historias se iban moldeando cada vez más hasta que conseguía tener una idea, más o menos clara en la cabeza, lista para plasmarla en papel.

Entonces llegó el momento de dibujar mi primer cómic. A decir verdad, no recuerdo cual fue exactamente, ya que no fueron pocos intentos los que acontecieron. Lo que sí recuerdo es que cogía una libreta de cuadros y comenzaba a hacer el delineado de las viñetas y a dibujar al mismo tiempo, sin escribir un guion, ni tener bocetos previos de los personajes, y mucho menos de cada una de las páginas del cómic. En fin, era un niño. No tenía ni idea de cómo se elaboraba un cómic. De ahí que cada vez que veía un bache en la creación de una página me hartaba y dejaba de dibujarla. De esta manera todos los cómics que empezaba nunca llegaban a su fin. Un día cualquiera



GREYSON CLARKE

Greyson es un hombre enorme y musculoso, tiene grandes patillas unidas al bigote, tiene el pelo canoso y un rostro malvado, además de unos ojos verdes como el veneno. De carácter fuerte, arrogante, despiadado y astuto, Greyson siempre ha colaborado con el ejército como mercenario. Fue amigo de Kurt y Troy en el pasado, hasta que se sintió traicionado. Su coronel le encomendó la misión de encontrarlos y castigarlos tras robar los objetos pertenecientes a la isla. Consiguió atrapar a Kurt y le demostró cuanto odia a los traidores.



Sketchbook.

DANIEL MÉNDEZ

Nació el 31 de octubre de 1992 en Santa Cruz de Tenerife. Desde pequeño le gustaba dibujar y leer historietas. Se pasaba el día rodeado de papeles, intentando crear historias para sus personajes y rodeado de cómics de todo tipo, como Mortadelo y Filemón, Superlópez o Astérix y Obélix.

Nunca tuvo mucha confianza al pensar en ganarse la vida como dibujante o diseñador, ya que creía que no había mucha salida.

Durante mucho tiempo, a lo largo de su carrera estudiantil, probó infinidad

de estudios: filología inglesa, animación deportiva, diseño de interiores,... Un día se dio cuenta de que si no hacía lo que realmente le gustaba no sería feliz y se arrepentiría de no haber escogido lo que más le gustaba hacer.

Actualmente se encuentra estudiando el último año de diseño en la universidad de La Laguna, y ha descubierto que puede dedicarse a lo que le gusta sin ningún problema, y que hay mucho futuro para la profesión. Ahora se siente a gusto con lo que está haciendo y tiene grandes planes para el futuro que le gustaría cumplir.



Biografía.

10pt de grosor, que encuadran la escena y una separación entre ellas de 0,5 cm, como ya se ha estipulado.

Sin embargo hay ciertos usos de las viñetas que cabe resaltar, ya que funcionan de una manera distinta al resto porque permiten resaltar algunas escenas usando un lenguaje distinto:

- **El tamaño:** para dotar de mayor o menor importancia a las viñetas, y para lograr un mayor o menor impacto en el lector se les dan tamaños distintos. También si una página se quiere mantener estable, el tamaño entre viñetas no varía.
- **Verticalidad u horizontalidad:** las viñetas se disponen de diferentes formas según el contenido que hay en su interior y el plano que se esté usando. De esta forma se aprovecha mejor el espacio y se pueden comunicar cosas distintas.
- **Rompiendo el orden:** hay viñetas que se han dispuesto encima de otras, rompiendo el espacio que se debe dejar entre unas y otras. Estas viñetas resaltan algún acontecimiento importante, y para demostrarlo también resaltan en la composición. Por ejemplo, el momento en el que se ve la moneda iluminada en el bolsillo de Connor.
- **Fuera de viñeta:** hay escenas que no se encuentran dentro de ninguna viñeta. La función es dotar de dinamismo a la composición a través de la desaparición de los límites. Las escenas representadas de este modo tienen un nivel de importancia alto y en muchas ocasiones representan una escena que es mejor no encuadrar.
- **Acción:** en los momentos de acción las viñetas se llevan a sangre y sus líneas laterales dejan de ser totalmente verticales y se vuelven diagonales. Es la forma en la que se decidió expresar los momentos de persecución, pelea y apuro, entre otros, ya que al llevar la viñeta a sangre aumenta la sensación de agobio, mientras que las líneas en diagonal crean un desequilibrio que aporta tensión a la acción.



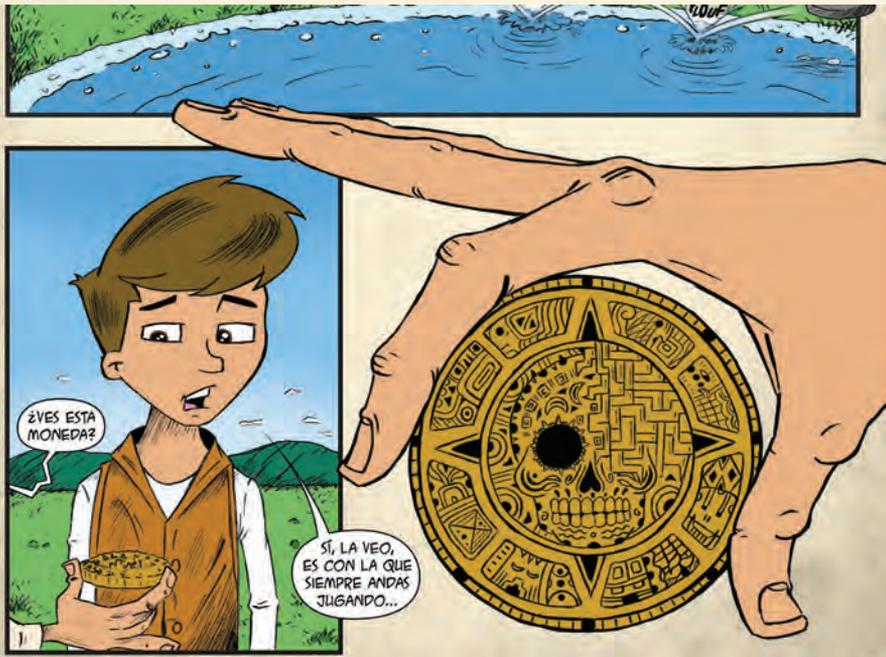
El tamaño.



Verticalidad u horizontalidad.



Rompiendo el orden.



Fuera de viñeta.



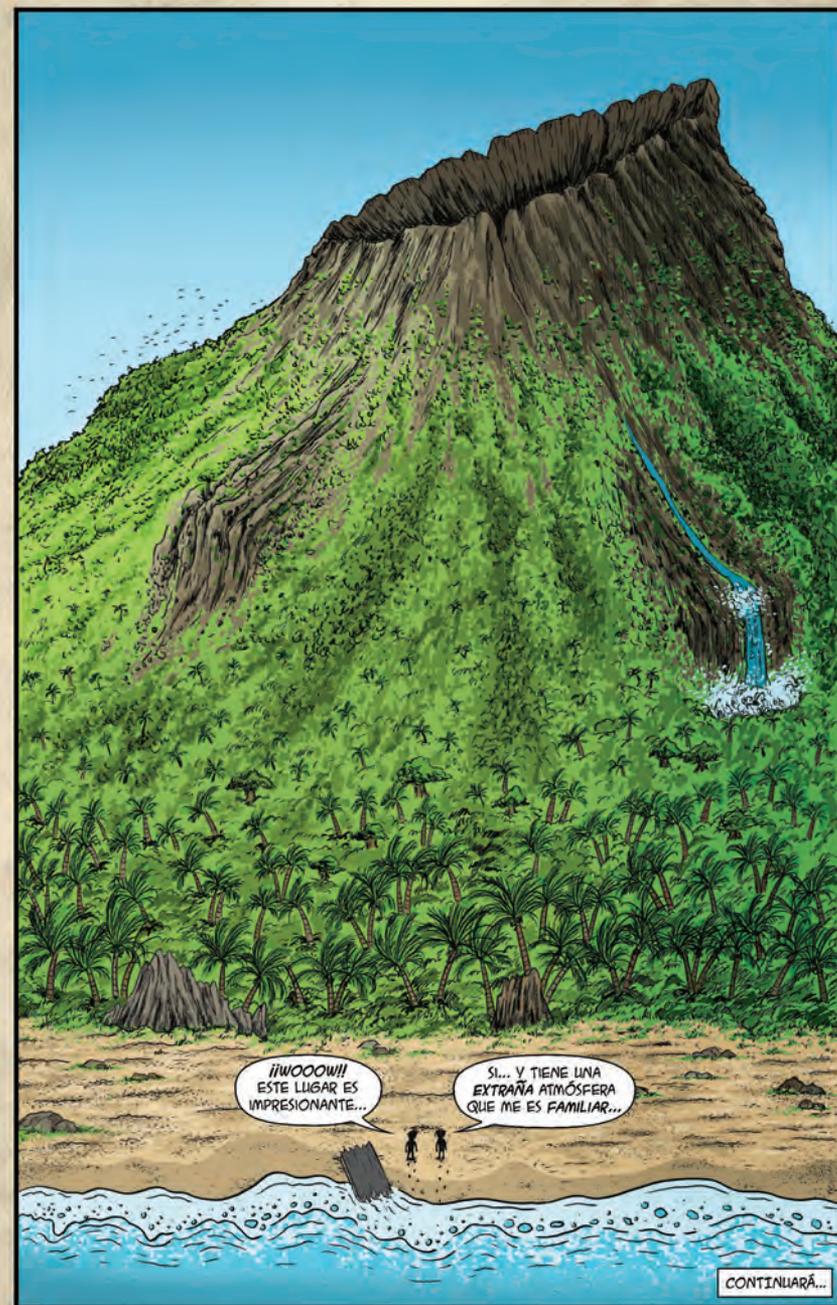
Acción.



- **A toda página:** las escenas de gran importancia narrativa y visual tienen que ser resaltadas, por lo que este recurso se ha usado para momentos de la historia muy seleccionados como la llegada de Logan y Connor a la isla al final del primer volumen del cómic.

Por último, ciertos momentos que requerían de un **gran impacto**², ya que la historia y su grado de tensión lo exigían, se han dejado para las páginas pares, ya que a la hora de pasar la página te encuentras con el desenlace del momento de tensión y se convierte en una escena de gran impacto visual. Por ejemplo, el momento en el que la gran ola cae encima del barco hundiéndolo.

2. Son aquellas escenas que requieren que se genere cierta tensión, de manera que para que el lector no vea el desenlace antes de tiempo se ponen en la página de la izquierda para que a la hora de pasarla este se sorprenda.



A toda página.



¿DE DÓNDE HA SALIDO ESA OLA?!

¡ES ENORME!

CONNOR... TU MONEDA ESTA BRILLANDO...

LOS RAYOS TIENEN UN COLOR EXTRAÑO...



QUE RARO... SU LUZ SIEMPRE HA PARPADEADO... PERO AHORA, PARECE ESTÁTICA.



¡VAMOS CONNOR! ¡HAY QUE MOVERSE!

¡AAAAAAH!!

¡CORRAN!



¡POR AQUÍ! ¡VAMOS!...¡TODOS A LOS BOTES! ¡RÁPIDO!

¡SOCORRO!!

¡AAAAH!!



ESTAMOS...

...PERDIDOS...



1. Gran impacto. "La ola se viene encima del barco".



¡CONNOR...!!
¡CONNOR...!!
¿DÓNDE ESTÁS?!

POR FAVOR, ESPERO QUE SIGAS VIVO...



¡LOGAAAAN...!
¿DÓNDE ESTÁAS...?!
¿ME OYES...?!

¡ESTOY AQUÍ!
CONNOR...!



¡VAMOS ARRIBA...!
¡UNGF...!

PERO... ¿QUÉ ACABA DE OCURRIR CONNOR?



NO LO SE LOGAN...
NO LO SE...

1. Gran impacto. "La ola cae sobre el barco hundiéndolo".

MAQUETACIÓN DEL RESTO DEL CÓMIC

La composición general del cómic pretende recordar a los libros antiguos de siglos pasados que tienen desgaste en sus hojas y ya están avejentados. Para conseguir esta atmósfera se han usado diferentes recursos que se explicaran a continuación en este apartado.

En primer lugar todas las páginas del cómic tienen una textura realizada a mano en **acuarela**, que posteriormente se ha escaneado y se ha implementado en el fondo de estas para darle un toque apergaminado y vincular de este modo el diseño del libro con el relato que se está contando.

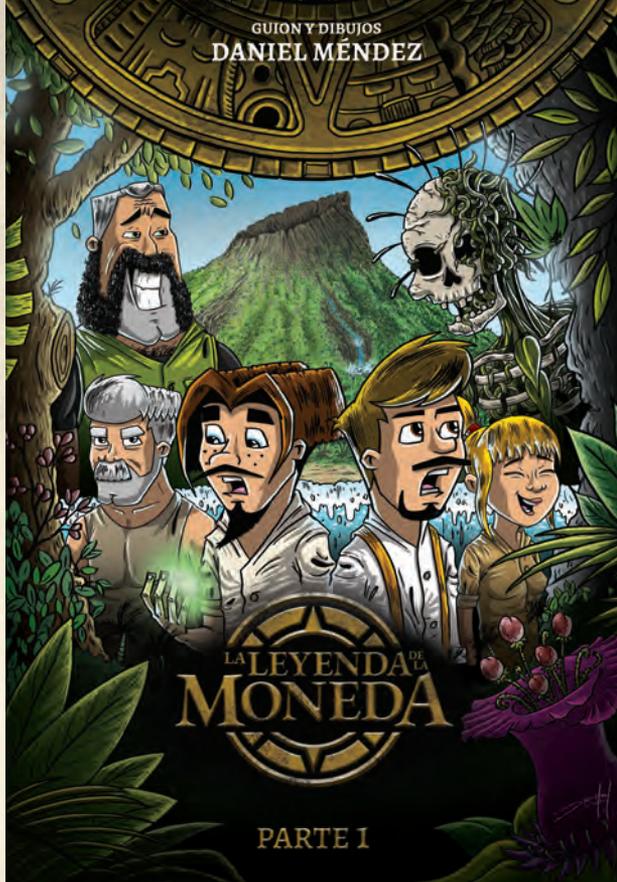
Los títulos que se encuentran en el sumario, el prólogo y en el *sketchbook* tienen un tipo de ornamento basado en el diseño simplificado de la moneda de Connor. Además presentan una doble línea de diferente grosor que aparenta sostener el texto. El color escogido

para este elemento decorativo es el marrón. El objetivo es hacer que la composición transmita la sensación de estar leyendo un viejo libro. Este mismo elemento está presente en las portadillas que dan paso a las diferentes secciones del libro, aunque en este caso se muestran tanto por encima como por debajo del texto y en color oro.

Las portadillas, además, presentan unos **motivos decorativos** en la parte superior e inferior de la página que simulan las portadas de los antiguos libros medievales. También se presentan en color oro con un ligero desgaste.

En cuanto al *sketchbook*, este muestra una serie de imágenes del proceso de realización de los personajes durante la fase de desarrollo de elementos gráficos del cómic. Estas imágenes muestran diferentes posiciones y expresiones de las caras de los personajes y un boceto de cuerpo completo de cada uno de ellos.





LA PORTADA Y LA CONTRAPORTADA

La portada se ha desarrollado en base a las conclusiones que se sacaron tras analizar las diferentes portadas de películas, libros y series. En primer lugar la portada del cómic muestra claramente la temática de su historia a través de los elementos vegetales que enmarcan la escena y la gran isla que se observa de fondo en el centro de la imagen. Por otro lado presenta un despliegue de los personajes principales que toman parte en la historia. En el centro se encuentran los dos protagonistas, Connor observa con extrañeza su moneda iluminada, mientras que Logan observa asombrado el lugar en el que se encuentran. Al lado de Logan está Abie, la chica de la que se enamora, mientras que al lado de Connor está su abuelo, una persona muy importante en su vida. Desde lo alto Greyson y la criatura observan



a los protagonistas de forma amenazante, dando a entender de este modo que son los enemigos. En la parte alta de la composición sale la gran moneda completando el marco. Es uno de los elementos que sirven de motor para la historia de ahí su gran tamaño. Encima de esta sale el nombre del autor del libro y en la parte de debajo de la portada está el título del cómic en su versión de marca.

En la contraportada se encuentra el logotipo de la marca sobre un fondo negro. Debajo de este se despliega la sinopsis comercial de la historia en letras blancas. Debajo de ella una frase incita a abrir el cómic y comenzar a leerlo. Un pequeño ornamento en color oro remata este texto. Todos los elementos nombrados anteriormente se encuentran rodeados por un marco ornamental que también se puede ver en las portadillas del cómic, vinculando de este modo el diseño externo con el interno.

3. DISEÑO EDITORIAL

TEXTOS Y TIPOGRAFÍA

Hay diferentes textos a lo largo de toda la maquetación del libro, algunos pertenecen a los títulos y otros al cuerpo de texto. El cómic usa tres tipos de tipografía diferentes, por un lado está la Alegreya y por otro la EB Garamond, la última se usa para el texto de los bocadillos del cómic y se llama **ACME Secret Agent BB**. De las dos primeras ya se habla en el **manual corporativo** adjunto a esta memoria, por lo tanto, para evitar repetir información se van a descartar sus definiciones y sus razones de uso.

En cuanto a la tipografía ACME, fue diseñada para la colección Blambot's Dialogue y es de libre uso. Presenta un tipo de letra que recuerda a la manuscrita, sólo posee letras mayúsculas y no hay unión entre los diferentes caracteres. Simula a las tipografías usadas en los primeros cómics de la época de los 60, por lo que puede recordar a los tebeos de superhéroes de Marvel. Esta tipografía es usada en el cómic porque tiene buena legibilidad y concuerda con el estilo desenfadado de las ilustraciones. Presenta tres estilos tipográficos: regular, itálica e itálica negrita.

El análisis de las distintas tipografía del libro se van a clasificar en cuatro apartados diferentes para definirlos de forma clara y ordenada. Estos apartados se clasifican según el tipo de texto que se va a analizar: títulos, cuerpo de texto, letra capitular, bocadillos y cajas de narrador, y onomatopeyas.

ACME SECRET AGENT BB

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

¿ ? ! ' " \$ % & € @ @ ()

ACME SECRET AGENT BB ITALIC

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

¿ ? ! ' " \$ % & € @ @ ()

ACME SECRET AGENT BB BOLD

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

¿ ? ! ' " \$ % & € @ @ ()

PRÓLOGO

JACKSON
HUGHES

Título perteneciente al Sketchbook.

DANIEL
MÉNDEZ

Título perteneciente a la biografía.

TÍTULOS

En el cómic existen dos tipos de título diferentes. El que se encuentra en las **portadillas** y los que están dentro del **prólogo**, en el **sketchbook** y en la **biografía**.

Los títulos de las portadillas están escritos con la EB Garamond, siguiendo la línea visual de la marca del cómic, tiene 50pt de tamaño y se muestra en color oro desgastado.

El resto de títulos se redactan con la tipografía Alegreya y se encuentran a 36pt de tamaño y tienen 35pt de interlineado. El color usado para ellos es el marrón.

CUERPO DE TEXTO

El cuerpo de texto se encuentra en el **prólogo**, en el **sketchbook** y en la **biografía**. La tipografía que se usa para estos textos es la EB Gara-

EL SUEÑO DE UN NIÑO

Fue desde muy joven cuando empecé a orientarme hacia el mundo del arte, ya desde preescolar se me notaba que me gustaba dibujar y colorear, y además lo hacía bien, al menos eso decían mis padres. Mientras estaba en el colegio, atender al profesor no era lo más divertido que había, por lo que muchas páginas de los libros de texto acababan llenas de dibujos en los márgenes y en algunas de las fotografías que salían en ellos. Fue allá por 1998, cuando ya estaba en primero de primaria, el momento en el que obtuve mis primeros cuadernos para dibujar. Poco a poco, en dichos cuadernos, se iban quedando registradas multitud de caricaturas y personajes, que era lo que más me gustaba dibujar. Sin embargo mis dibujos acababan apareciendo siempre en los lugares más inesperados, como por ejemplo en las mesas

colección. Superlópez, Los Zipi y Zape, La familia Ulises, Astérix y Obélix, eran algunos de los títulos que se podían (y se pueden) observar en las baldas de mi estantería.

Tantos dibujos y cómics, unidos a una mente un tanto inquieta, daban forma a un niño que, tumbado en su cama mirando al techo, podía imaginarse mil y una historias durante largas horas. Muchas de esas aventuras que rondaban mi cabeza, inspiradas ya no sólo en cómics, sino en películas y en cuentos, me incitaban

a intentar dar vida a los personajes que las vivían. A medida que pasaba el tiempo dichas historias se iban moldeando cada vez más hasta que conseguía tener una idea, más o menos clara en la cabeza, lista para plasmarla en papel.

Entonces llegó el momento de dibujar mi primer cómic. A decir verdad, no



Letra capitular y ejemplo de cuerpo de texto.

mond por su alto nivel de legibilidad en formato impreso al ser una fuente con serifa. El tamaño usado es de 11pt, lo que le da elegancia a la composición sin perder legibilidad. Su interlineado es de 13pt. El color usado para estos textos es el negro, de manera que no pueda alterarse su legibilidad con la textura de fondo.

LETRA CAPITULAR

Al principio de los primeros párrafos de texto se encuentra una **letra capitular** que ocupa cinco líneas de altura, transmitiendo de esta forma una sensación de texto antiguo, vinculándose con la línea de diseño del resto de elementos del cómic. La tipografía usada para la capitular es la Alegreya, ya que tiene un carácter más desenfadado que la EB Garamond y encaja más con el diseño de un cómic. Se presenta en color marrón, diferenciándose así del resto del texto.

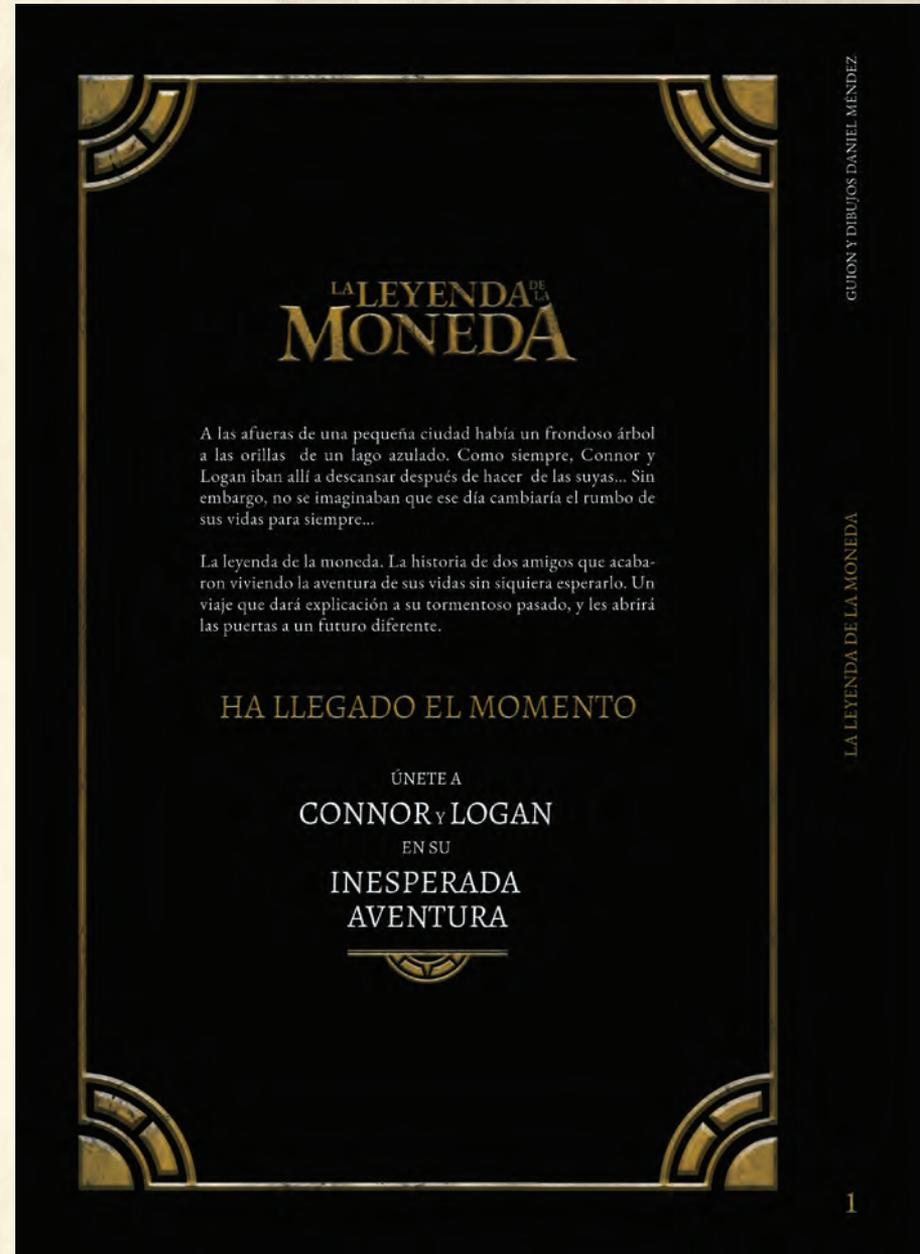
TEXTO DE LA CONTRAPORTADA

La sinopsis está redactada con la tipografía EB Garamond, que, como sea dicho, es muy legible en textos largos. Tiene un tamaño de 11pt y un interlineado de 13pt. El color en la que se dispone es el blanco, ya que se encuentra sobre fondo negro.

Las frases de gancho, se han redactado con la tipografía Alegreya, ya que funciona mejor en los títulos. Su tamaño varía según la palabra que se esté nombrando, esto queda explicado en las imágenes que muestran la información sobre la tipografía.

TEXTO DEL LOMO

En él saldrá el título del libro, el autor y la numeración del volumen, que en este caso es el número uno. El título del cómic estará a 11pt de tamaño con la tipografía EB Garamond y en color oro, mientras que el nombre del autor estará a 9pt de tamaño, tendrá la misma tipografía y se presentará en color blanco. El número del volumen estará en color oro a un tamaño de 20pt.



4



**DISEÑANDO LA
PARTE GRÁFICA**



4. DISEÑANDO LA PARTE GRÁFICA

ESTILO GENERAL DEL CÓMIC

A la hora de desarrollar la parte gráfica del cómic se analizaron diferentes estilos de dibujo que se usaban en las historias de aventuras. Realmente no hay un solo estilo que pueda definir este tipo de historias, ya que como se dijo en la parte de investigación de esta memoria, esta no tiene por qué ir vinculada al dibujo. Sin embargo, normalmente cuando se narra un relato de exploración y viajes épicos, dependiendo de para qué público vaya dirigido, se suele usar un dibujo con gran cantidad de detalle y con un mayor o menor grado de realismo según se acerque o se aleje del público adulto. Esta alta calidad de detalle se debe a que los personajes pasan por diversos y variados paisajes, por lo que, si se quiere que cada uno de ellos quede bien diferenciado, tiene que existir bastante detalle. Cómicos como Superlópez, Astérix y Obélix, Spirou y Fantasio, El Mago de Oz de Marvel y los cómics americanos de superhéroes dan gran cuenta de ello.

En un principio el estilo que se iba a usar para el desarrollo del cómic iba a estar más enfocado al usado en el mundo de la animación cinematográfica. En las **películas 2D**¹, que hacía **Disney** o **Dreamworks** antaño, se solían crear fondos ricos en detalles, con un sombreado y uso de la luz bastante cercano al realismo, mientras que los personajes, al tener que estar en movimiento constante, se debían hacer con un nivel de detalle menor, limitándose a contornear la silueta del personaje y rellenarla con color plano. Sin embargo



Fondo para la serie de Netflix *Voltron: Legendary Defender* de Dreamworks.



Fondo para la película de animación 2D *Spirit* de Dreamworks.

1. PELÍCULAS 2D

En este tipo de películas los fondos se hacían aparte de la animación, y eran un elemento estático de la película, de manera que se podían detallar mucho más e integrar más información en ellos. Los personajes, sin embargo, sí se movían, por lo que se debía bajar el nivel de detalle al mínimo para poder animarlos.



Fondo para la serie de animación 2D *La Pantera Rosa* de David H. DePatie y Friz Freleng de la NBC.



Fondo para la serie de animación 2D *Los Supersónicos* de Hanna Barbera.

este estilo queda bien en pantalla, pero realizarlo en cómic requiere un alto nivel de estudio y tiempo para que quede bien, ya que en este formato, el personaje y el fondo van unidos completamente.

Debido a lo dicho anteriormente se empezó a buscar un tipo de fondo un poco más sencillo, pero sin perder ese aire cinematográfico que se buscaba. Se comenzaron a estudiar fondos de películas y series animadas de la época de los 50, época en la que la tendencia de dibujo animado era el **estilo modernista**². Este estilo se caracteriza por tener fondos donde la deformidad y el uso de múltiples perspectivas en un mismo objeto cobraba gran relevancia. Los fondos de estos dibujos animados me llamaban mucho la atención, ya que eran más simples de representar y tenían un alto potencial gráfico. Sin embargo a la hora de aplicar estos fondos el resultado no fue el deseado y se descartaron.

2. ESTILO MODERNISTA

Este estilo, en algunos casos más detallado que en otros, presenta colores planos y un contorneado de los objetos. Los colores usados a veces tienen texturas por encima y no suelen encajar del todo dentro del delineado de la forma del objeto. La perspectiva, por otro lado, varía de unos objetos a otros, dando sensación de inestabilidad.

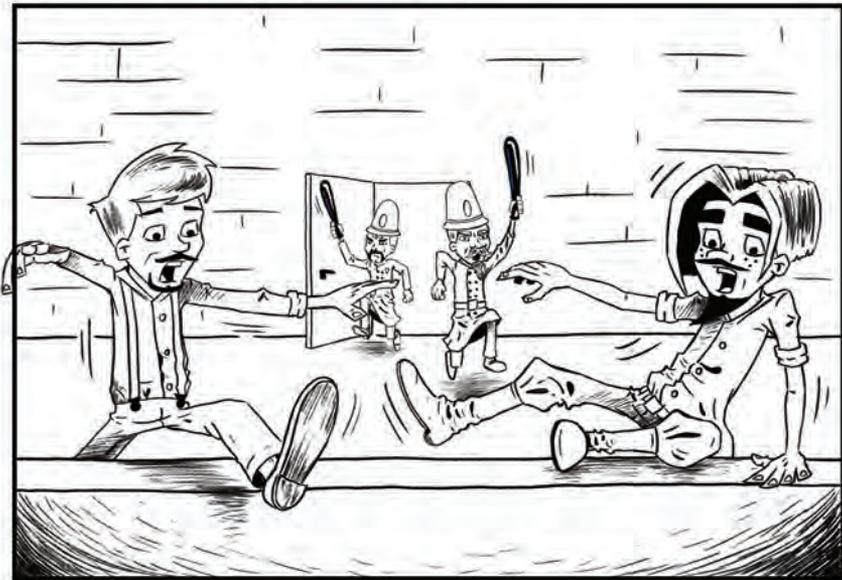
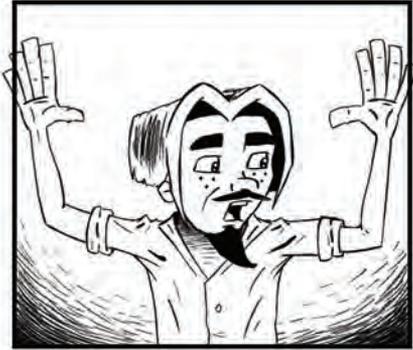
Finalmente tras múltiples pruebas de estilos de dibujo se dio con la fórmula adecuada para la historia que se quería contar. Al ser un relato de aventuras, donde todo se improvisa, el futuro de los personajes es incierto, los escenarios y lugares son antiguos y desgastados, se creyó oportuno usar un estilo de dibujo que transmitiera ese aire salvaje e informal. A continuación se van a definir las diferentes características del estilo.

TÉCNICA

La técnica usada para realizar el cómic es la **digital**, haciendo el **boceto** y el **dibujo definitivo** directamente en Photoshop. Este proceso

fue el método más rápido para alcanzar el nivel de dibujo deseado en el menor tiempo posible. Sin embargo los bocetos de personaje, de los cuales se hablará más adelante, se realizaron a mano, así como algunas pruebas de color. **El pincel** usado para el delineado y el color simulaba el trazo de un lápiz, de esta manera y de forma sutil, el dibujo tiene un resultado más cercano a las técnicas tradicionales que si se hubiera usado otro tipo de pincel.





TRAZADO

Se usa para contornear la forma de los diferentes elementos del personaje, de los objetos, la vegetación y los fondos. Se buscaba que tuviera un estilo desenfadado, en el que la línea transmitiera solidez, pero sin ser perfecta. En algunos momentos el contorno **no llega a cerrarse**, dejando el dibujo abierto. Por otro lado, ofrece dinamismo mediante el uso de **diferentes grosores** de línea que resaltan distintas partes del elemento representado, como puede ser el pelo de un personaje o el contorno de su cara. El trazo lo es todo, ya que no sólo da forma a dichos elementos, sino que además es el método a través del cual se le da detalle a la composición. Las pequeñas **briznas de hierba**, las **vetas de un árbol** y hasta las pecas de Connor se representan con el trazado. El color escogido para todo tipo de trazado es el negro, ya que ofrece contraste con el color y dota al cómic de un alto impacto gráfico.



SOMBREADO

No está desligado del trazado, ya que se usa exactamente el mismo estilo desenfadado y abocetado que se da al contorno de los dibujos. El sistema de sombreado se hace a través de la **técnica de rayado**, que consiste en realizar líneas paralelas que van siempre en la misma dirección. Según se separen o se alejen entre ellas se consigue un **mayor o menor grado de sombra**. No está presente en todos los elementos del escenario, ya que no se pretende dar un nivel de detalle igual a todos ellos. El objetivo es resaltar las zonas más relevantes con la intención de guiar la vista del lector a través de la página de forma fluida y equilibrada, haciendo que se centre en los puntos con mayor grado de interés.

COLOR

Los colores son el elemento del estilo de dibujo más sencillo de aplicar, ya que una vez se tenía la línea y el sombreado, simplemente se aplicaba una capa de **color plano** debajo del contorno. De sus características y elección de colores se hablará con más detalle más adelante.

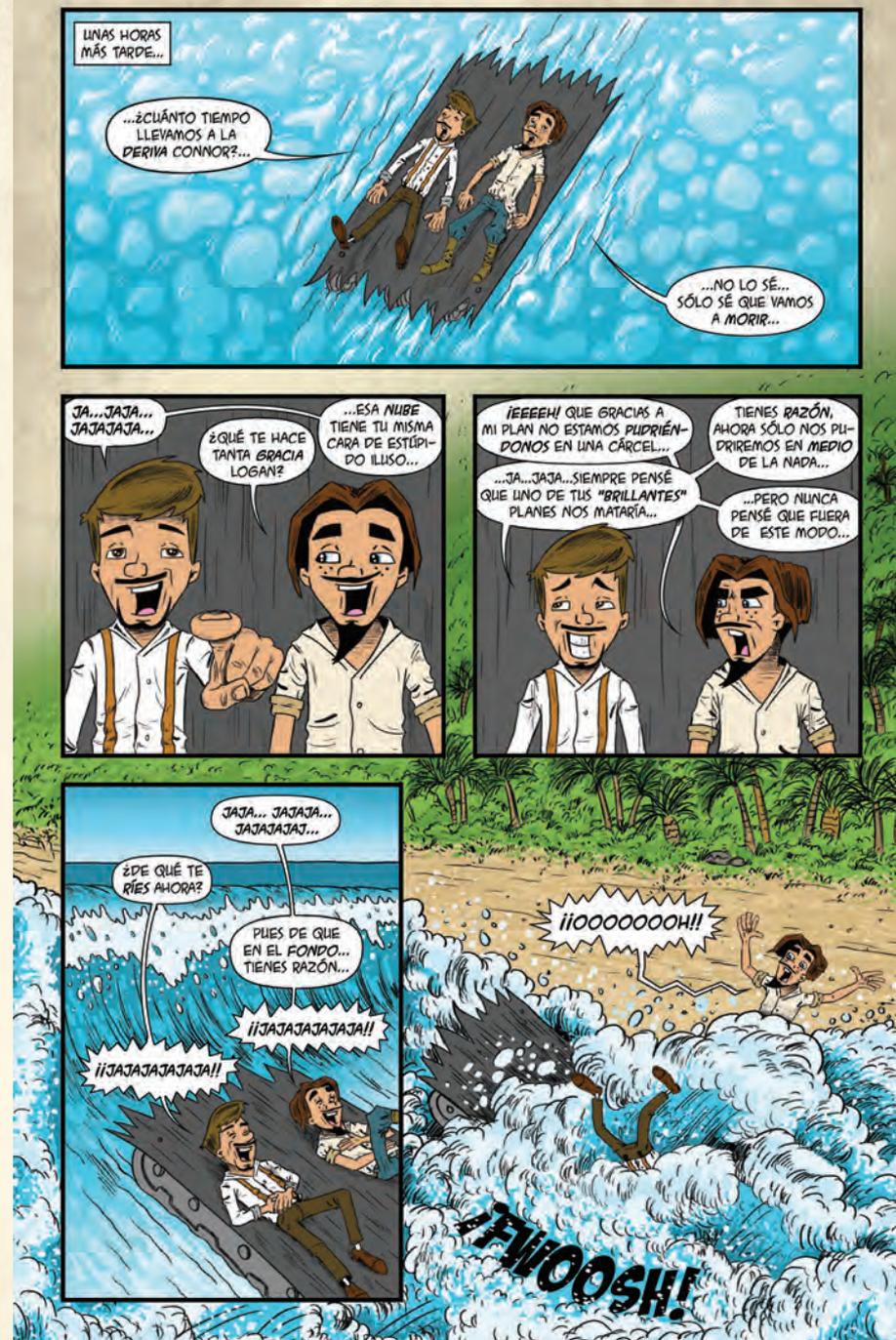


4. DISEÑANDO LA PARTE GRÁFICA

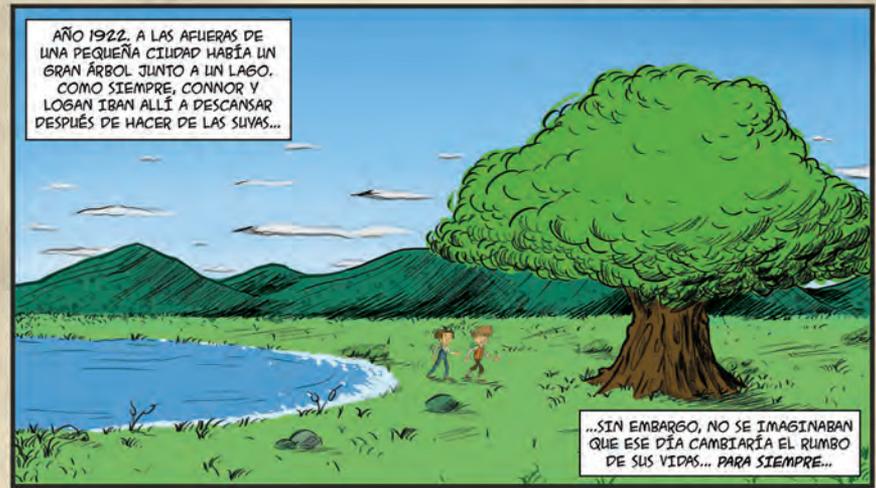
COLORES

A pesar de que el trazado sea el que da el estilo gráfico que da forma a los personajes, objetos y demás elementos del escenario el color tiene un alto grado de importancia, ya que es el que va a transmitir de un primer vistazo la atmósfera que los personajes están viviendo en ese momento. Puede indicar si es de día, de noche, si la escena es más triste o más alegre, etc. Por otro lado sirve de apoyo a la hora de diferenciar claramente a cada uno de los personajes, ya que cada uno presenta un código de color y una composición de estos determinada.

En primer lugar el color es la forma a través de la cual se indica que atmósfera tiene la escena que está ocurriendo en ese momento. Para poder explicar con claridad cómo se ha desarrollado el sistema de color me centraré en explicar tres atmósferas diferentes que existen en el cómic, aunque no son las únicas.

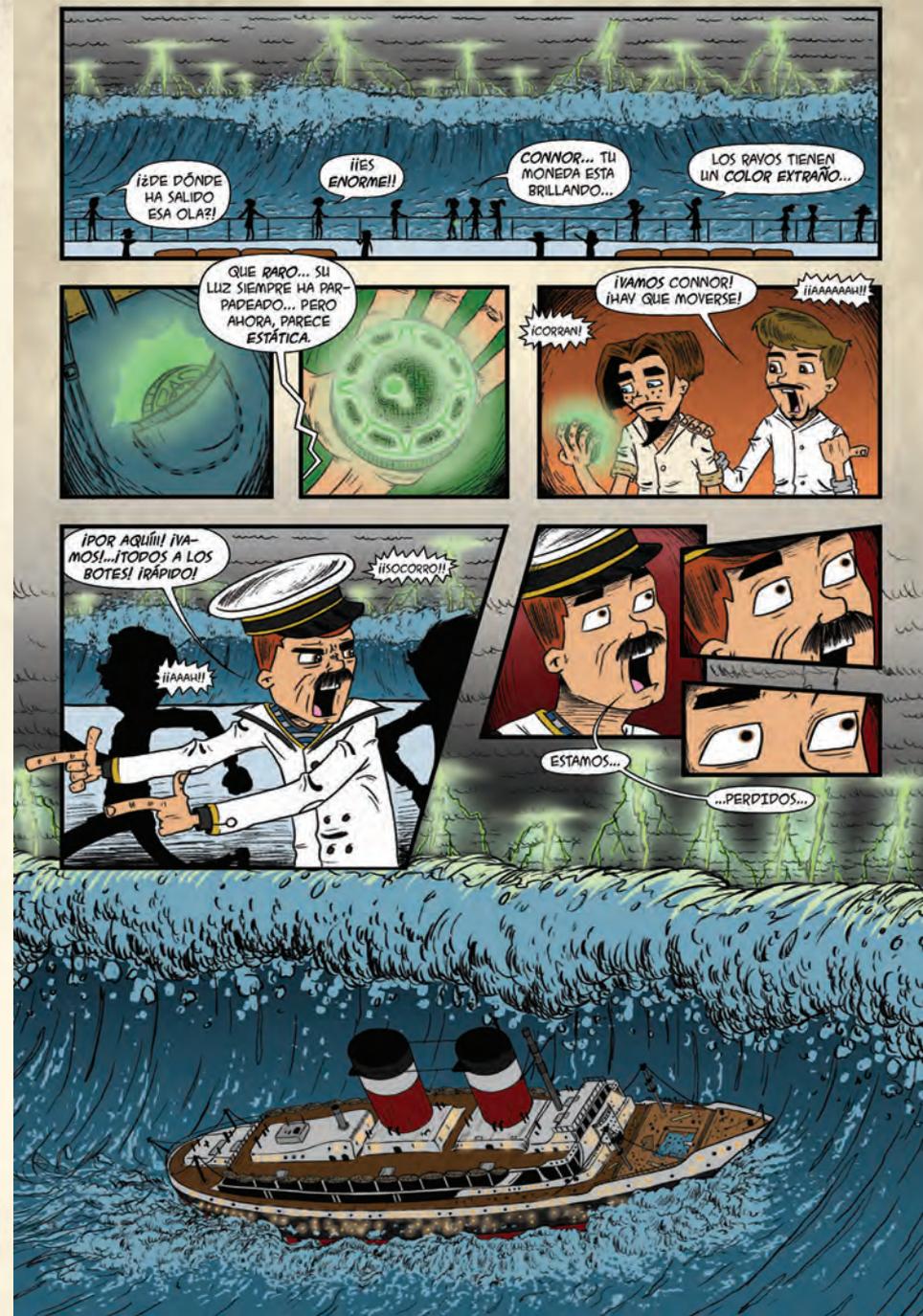


Por un lado está la escena del comienzo del cómic, cuando Connor y Logan están llegando al árbol y se disponen a descansar. Es el momento en el que empieza la historia, la atmósfera que se pretende transmitir es de agrado y confort, todo marcha bien y todavía no ha ocurrido nada relevante. Es el momento del mediodía, cuando el sol está en lo más alto y ya a los personajes les empieza a entrar hambre, por lo que el color ayuda a transmitir todas estas sensaciones. Se combina el azul del cielo con el verde de la hierba, que unido al paisaje abierto de la pradera dan sensación de sosiego y calma. Esta combinación de color permite crear un alto grado de impacto cuando en la siguiente escena muere la madre de Logan, que ocurre al atardecer, con unas tonalidades anaranjadas que dan un aire melancólico a la situación, lo que casa perfectamente con lo que está ocurriendo.



Por último tiene lugar el momento del hundimiento del barco, que ocurre justo después de la charla con Abie. Como ya se dijo la tonalidad durante la charla se iba tornando cada vez más fría, ya que la noche iba cayendo. Sin embargo también ayuda a preparar la siguiente escena, cuando el barco es arremetido por una gran ola gigante. La noche es un momento en el que todos nos sentimos más inseguros, por lo que si ocurre algo de noche tendrá más impacto, además los tonos azulados y fríos ayudan a reforzar el dramatismo de la escena, haciéndola más seria y preocupante.

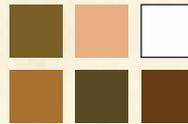
Así queda demostrada la importancia de la tonalidad de color por página o por escena a lo largo del cómic, ya que ayuda al lector a situarse y acompaña a la historia de forma que la complementa y la completa.



A parte de destacar páginas y escenas, el color también sirve para distinguir a los personajes, es un elemento que ayuda visualmente a discernir de forma rápida, qué personaje estamos observando. En escenas donde los protagonistas se ven muy alejados de la cámara, el color alcanza un grado importante de relevancia, ya que es el único elemento que se distingue bien cuando el contorno se ve limitado.

Los personajes principales presentan cada uno un código de color propio. Se decidió que **Connor** y **Logan** tendrían tonalidades opuestas. Mientras Logan tiene tonos anaranjados, que transmiten cercanía y casan con su personalidad, Connor tiene unos colores más azulados, aunque no totalmente fríos, que representan a un chico más salvaje y atrevido.

En cuanto a **Abie** y **Troy**, son dos personajes que tienen un alto grado de importancia en la historia y acompañan siempre a los protagonistas, por lo que tienen que tener unos colores bien diferenciados también. Abie, es rubia, su color amarillo en el cabello es el elemento que más la distingue, mientras que su ropa de arqueóloga tiene un tono marrón terroso que reafirma su profesión. Troy es un hombre mayor, pero sigue teniendo la fuerza y la firmeza de cuando era joven. En este personaje el color simplemente comunica las ideas anteriores. El pelo de color grisáceo tirando a blanco habla sobre la edad del personaje, mientras los tonos marrones de su camiseta de asillas y su pantalón comunican robustez y fortaleza.



Connor Walker.



Logan Taylor.



Abie Brown.



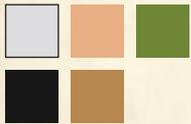
Troy Walker.

Greyson, por otro lado, es el antagonista, es el personaje malvado que no tiene corazón y mata a la madre de Logan sin remordimientos. Su ropa presenta el color del veneno, el verde, sus ojos también son de esta tonalidad. Además el tono verde oscuro de su chaleco comunica que Greyson perteneció al ejercito con todo lo que eso conlleva. El color de su piel es más oscuro y gris que el del resto de personajes, lo que le da un aura más siniestra y aterradora. Y al igual que Troy, su pelo grisáceo simplemente apela a su edad.

Además están los personajes secundarios de la historia, que son **Jackson, Bianca y Jethro**. Estos también presentan su código de color en base a la personalidad de cada uno de ellos y la distinción que se les quiere dar. Jackson es policía, por lo que lleva los colores oscuros del uniforme de la época. Al ser un hombre de avanzada edad su pelo queda representado con un color gris claro.

es la típica madre de familia y ama de casa, es amable y dulce, viste colores vivos y alegres ya que busca destacar. Su pelo es rubio, un poco más claro que el de su hijo Logan. Por último Jethro, el segundo al mando de Greyson, viste un uniforme mercenario de color gris, lo que lo vincula con el aura violenta e insensible que transmite con su personalidad. Su pelo es oscuro, al igual que su pequeño mostacho. No presenta colores variados, ya que se pretende dar un aire neutral y poco destacable a este personaje.

En general el color cobra un alto grado de importancia en un cómic. Mientras el contorno da forma al personaje, lo hace reconocible a nivel gráfico, y permite saber cuales son sus gestos, acciones y expresiones, el color tiene un componente más psicológico y sutil que expresa la atmósfera, la ambientación, las emociones y sentimientos, de los diferentes ambientes y los personajes respectivamente.



Greyson Clarke.



Jackson Hughes.



Bianca Taylor.



Jethro Méndez.

4. DISEÑANDO LA PARTE GRÁFICA

PERSONAJES

Como se explicó en el apartado de personajes de la historia, cada uno tiene su propia personalidad, complexión corporal, edad, sexo, etc. A la hora de desarrollar gráficamente a los personajes se deben tener en cuenta todos los datos anteriores para que su diseño gráfico se ajuste al de la descripción, y de este modo le transmita al lector exactamente cómo son.

A continuación se va a realizar un desglose de cada uno de los personajes principales explicando sus características más destacadas y por qué se hicieron así. Se mostraran los bocetos previos a lápiz y a color.

LOGAN DE PEQUEÑO

Este personaje es noble, inocente y se deja llevar muchas veces por Connor. Aún así tiene carácter y las ideas claras. Para transmitir ese aire noble se buscó que el personaje tuviera un rostro amable y compasivo. Al ser un niño tiene unos ojos más grandes de lo normal en comparación con el resto de los elementos de la cara. El pelo tiene una forma ovalada que con trazos curvos y poco esquinados refuerza el carácter sencillo y pasivo de este personaje. Sin embargo la barbilla es afilada y puntiaguda, sirviendo de contrapunto y resaltando su carácter fuerte y aventurero.

Su cuerpo es delgado, y se busca que de aspecto de inestabilidad a través de unas piernas y brazos delgados. Viste una camisa blanca, combinada con un chaleco y unos pantalones cortos.

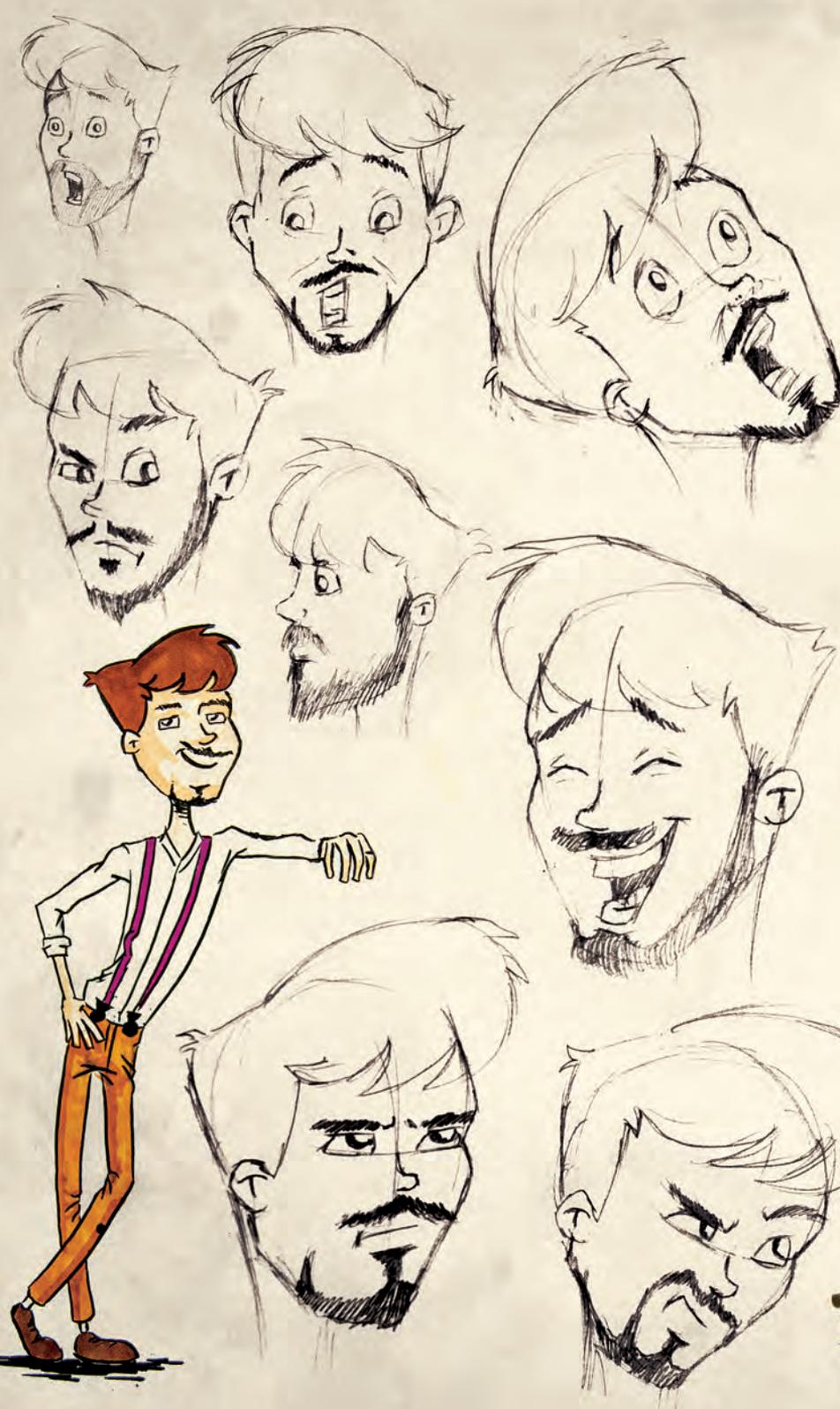


CONNOR DE PEQUEÑO

Connor es un chico más travieso y valiente, criado en la calle sin una familia que le cuidara. Sin embargo su alma es noble, no es malo por naturaleza, simplemente no es muy amigo de las normas. Tiene un tipo de peinado que tiene la raya en medio y dos afilados mechones de pelo que le cuelgan a los lados del rostro. Es un estilo que suelen llevar los personajes más gamberros. Sus cejas gruesas, de esquinas marcadas, en combinación con sus ojos azules, le dan carácter al rostro y bastante expresividad. El contrapunto llega cuando dentro de sus rasgos tan marcados la mejilla presenta una suave curva que termina en una pequeña barbilla. De este modo se consigue hacer ver que no todo es dureza en este personaje, sino que también es bastante emocional.

Su cuerpo es delgado como el de Logan, pero en este caso quizá sea porque no come mucho, es huérfano, y en el orfanato no lo alimentan bien. La ropa que lleva está desgastada y manchada, su camisa ya no es blanca, sino de un color crema, por falta de un lavado. Con estos elementos se comunica su estatus social y el estado de su vida, y se reafirma la actitud callejera y rebelde que tiene.





LOGAN DE MAYOR

Para representar a este personaje de mayor se le ajustaron los ojos grandes que tenía de pequeño y el gran flequillo para que tuvieran más proporción con el resto de la cabeza. También se le agregó una perilla que termina en pico por los lados, rematada por un delgado bigote. Su rostro es más anguloso que cuando era pequeño, lo que le da un aspecto de hombre y lo aleja de la niñez.

Su cuerpo sigue siendo enclenque y delgado, sólo que ahora está más proporcionado y viste de forma distinta. Se sigue manteniendo el carácter ordenado y calculador a través de su ropa, sólo que esta vez lleva unos tirantes en vez de chaleco, y los pantalones ahora le llegan hasta los tobillos. Se le ha querido apelar a su transformación de chico bueno a rebelde remangándole las mangas de la camisa a la altura de los antebrazos, lo que también le ayuda a estar más cómodo a la hora de cometer un delito.



CONNOR DE MAYOR

En un principio se pensó en ponerle cabello largo, pero se descartó la idea porque el personaje perdía su estilo, así que se le dejó el mismo pelo de cuando era pequeño. Su cara se modificó para que fuera más angulosa, al igual que la de Logan, implicando un cambio de edad y mayor madurez. También lleva barba, sólo que con más estilo y una forma más atrevida que la de Logan. La perilla y el bigote están desligados y ambos terminan en pico, lo que le refuerza su carácter y da una mayor diferenciación a los dos protagonistas.

Su cuerpo mantiene la delgadez y su ropa los mismos colores de cuando era pequeño. Ahora lleva una camiseta color crema con las mangas remangadas, y la tiene mal metida por dentro del pantalón, lo que refuerza su carácter desenfadado y callejero. Los pantalones los lleva metidos dentro de unas grandes botas lo que le da comodidad para llevar a cabo los robos.

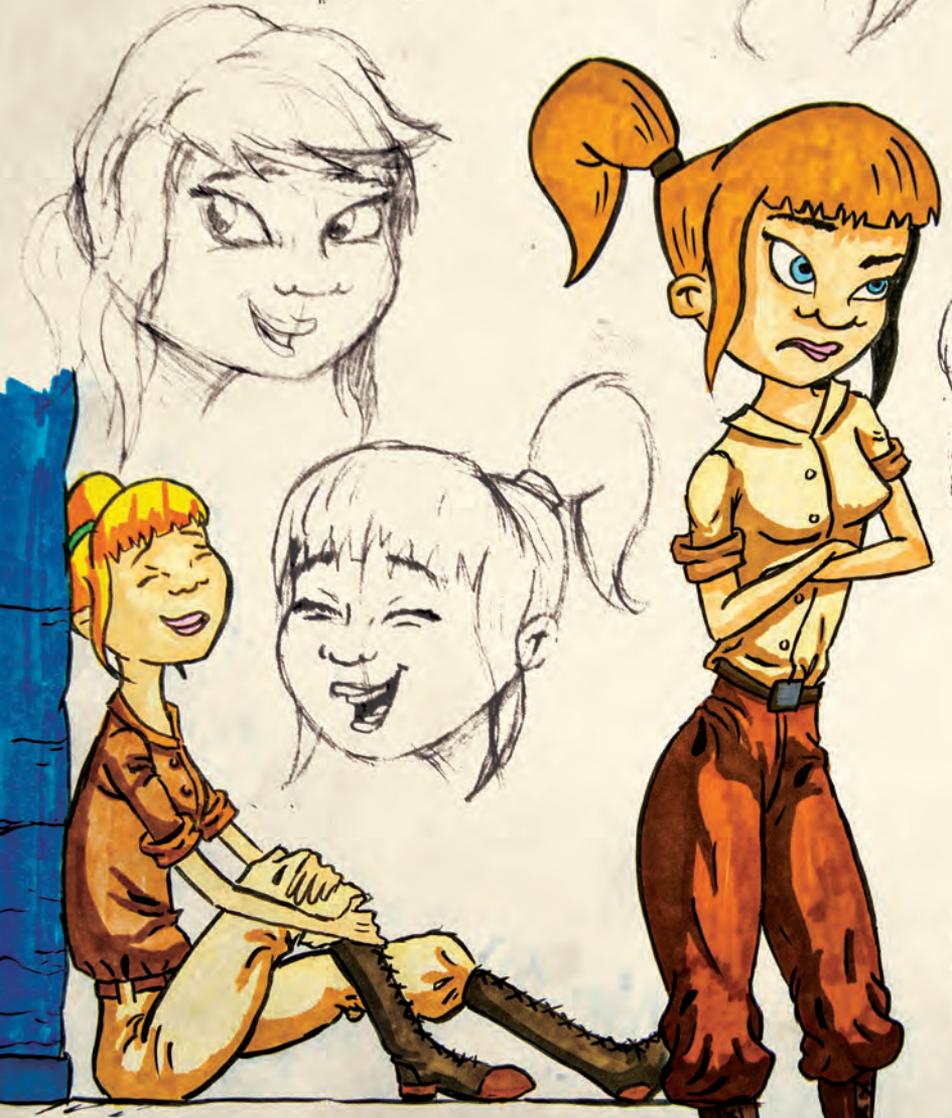




ABIE

Es una chica alegre, simpática y cercana. Tiene un carácter risueño, pero también es fuerte, decidida y no se deja pisotear. Los rasgos de su cara son suaves y resaltan su personalidad. Lleva el pelo recogido en una coleta, ya que se dedica a la arqueología y no es cómodo llevarlo suelto. Sin embargo lo lleva con estilo, se deja caer dos mechones a los lados de su rostro y tiene un flequillo que le da un aspecto infantil y risueño. Su carácter fuerte, queda recogido en sus gestos y en su forma de actuar y abordar ciertas situaciones, lo que contrasta con su físico delicado e inocente.

De cuerpo delgado, viste con un atuendo de arqueóloga típico. Camiseta de botones color marrón y pantalón metido dentro de las botas. Su ropa comunica que también es aventurera, por lo que encaja muy bien con los protagonistas y muestra su carácter atrevido y valiente.



TROY

Es el abuelo de Connor, por lo que tiene una personalidad parecida a este, sólo que con muchos más años de experiencia y madurez. Troy es rudo, decidido, serio y fuerte, tal y como demuestra su rostro de facciones cuadradas y ancha barbilla. Se quiso representar como un guaperas, que era todo un ligón en su juventud y sigue manteniendo el atractivo aún de mayor. El encanto de Connor le viene de familia. El pelo repeinado hacia un lado y su gran bigote refuerzan el atractivo de Troy y su aspecto fuerte y varonil. Las cejas gruesas lo relacionan con su nieto sólo que él las tiene blancas.

Su cuerpo es fuerte y robusto, bastante vigoroso para un hombre de su edad. La ropa que lleva es sencilla, lleva mucho tiempo en la isla y tiene que viajar ligero. Sólo lleva la camiseta de asillas que se suele llevar debajo de la camisa de botones y un pantalón atado con un cinto.



TROY ADOLESCENTE

En un momento de la historia Greyson cuenta el pasado de Troy y se produce un *flashback*. En él sale el abuelo de joven. Su peinado se representa igual, sólo que el flequillo es un poco más grande que de mayor. Este recurso se usa para representar a gente joven. Su cara sigue manteniendo las facciones cuadradas y robustas, pero con líneas más redondeadas que dan un carácter más inocente y menos adulto. Para mantener los mismo rasgos en el personaje se han mantenido elementos iguales como el hoyuelo de la barbilla, sin pelo facial, las cejas gruesas y la nariz, de esta forma se sabe a nivel gráfico que personaje es sin necesidad de contarlo.

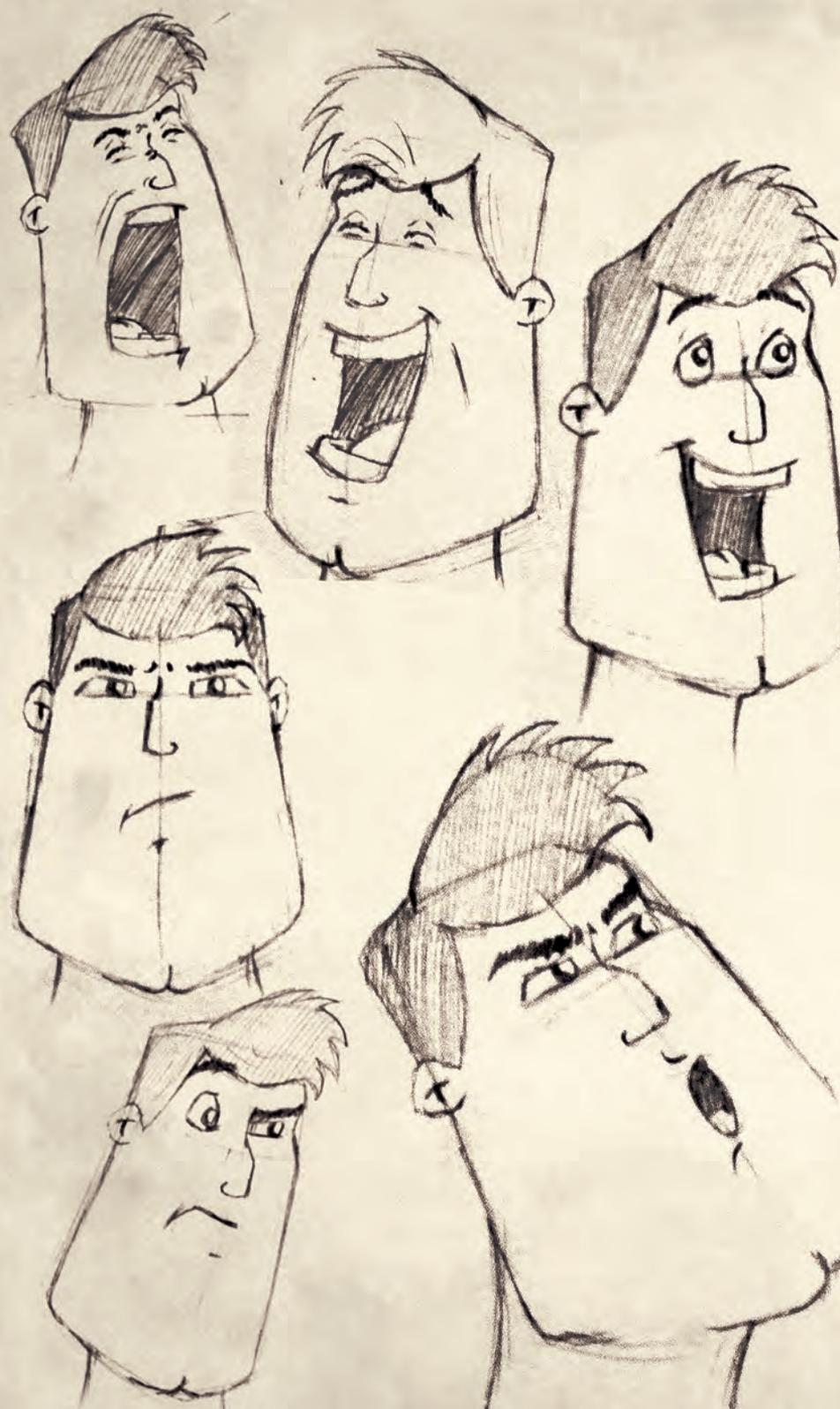


GREYSON

Es el antagonista, un hombre malvado que no tiene piedad. Solamente con su cabeza trapezoidal, de líneas rectas y esquinas angulosas, se representa su personalidad agresiva, fuerte, implacable y bélica. Su pelo recuerda que ha estado en el ejército, tiene unas ligeras entradas debido a la edad, pero todavía lo conserva. Tiene poca frente, esto se usa como recurso gráfico que representa a personajes que actúan a través de la fuerza bruta antes que con el cerebro. Sus ojos son pequeños y contrastan con su gran mentón, que le da un aspecto contundente y varonil. Su vello facial, el cual se compone de unas enormes patillas, unidas a un poblado mostacho, recuerda a las personas de la década de 1930, además de reafirmar la forma angulosa de su rostro.

Es un hombre corpulento, al igual que Troy, lleva un chaleco de explorador con bolsillos sobre una camiseta negra, además de unos pantalones metidos dentro de unas pequeñas botas. Su vestimenta completa deja entrever que perteneció al ejército en algún momento de su pasado.





GREYSON ADOLESCENTE

En el mismo *flashback* que se nombró anteriormente también sale Greyson cuando era joven. La estructura de la cabeza se mantiene, pero ciertos rasgos se han suavizado, como por ejemplo el hoyuelo del mentón, que en esta versión del personaje no tiene tanto nivel de detalle. El pelo es más voluminoso que en su versión adulta, y tiene un fleco que le da un aire desenfadado. Greyson, en esta versión, tiene una personalidad más suave e inocente, incluso llegando a ser un tanto bobalicona. Con la tónica general que forman los diferentes elementos del rostro se le intenta dar este aire, pero sin perder el toque rudo que destila de adulto.



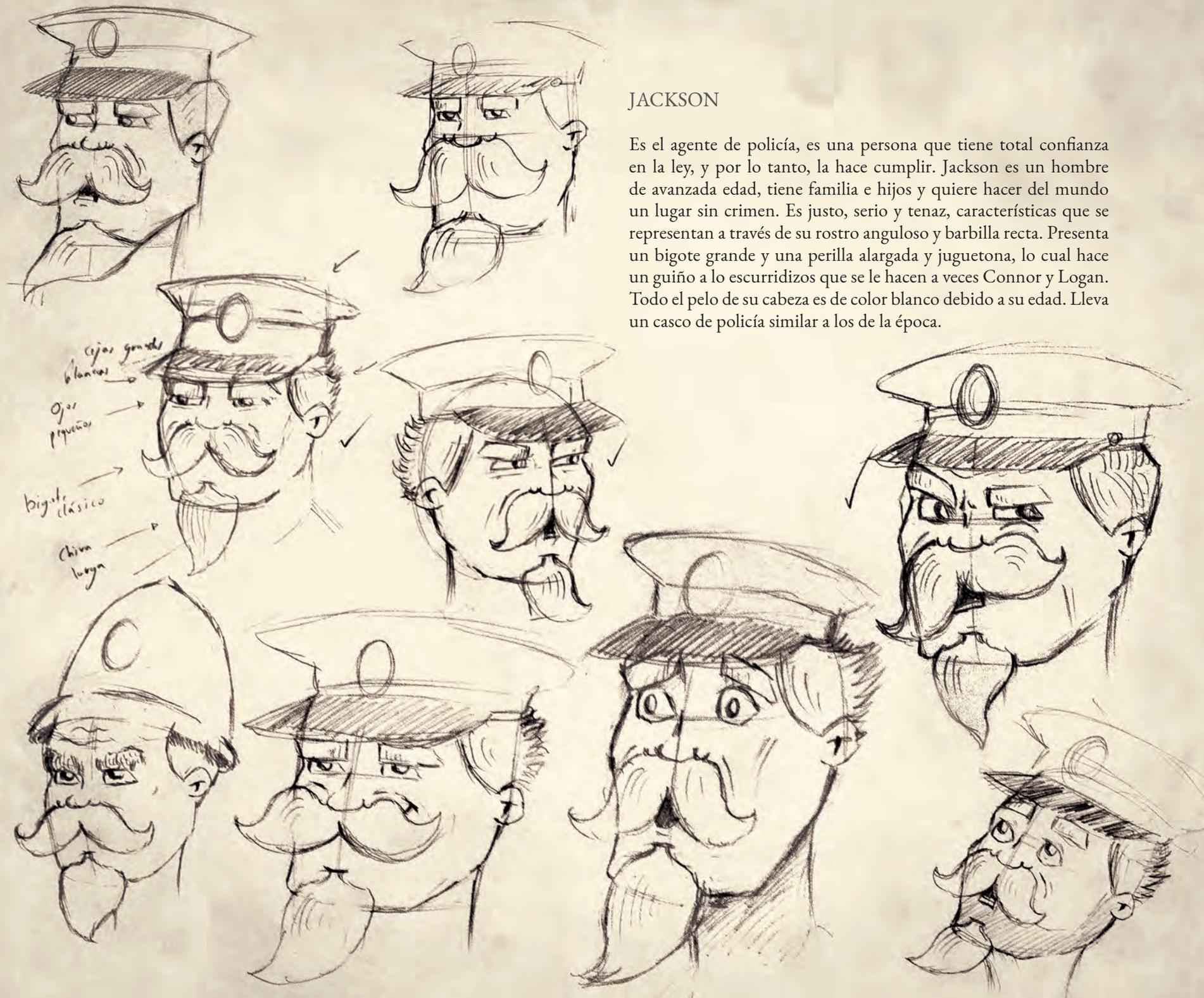
JETHRO

Es la mano derecha de Greyson. Cumple sus órdenes a rajatabla, y lo hace con gusto. Es un trepa que hace lo posible por agradar a su jefe y conseguir algún día estar al mando de todos los mercenarios. Tiene una cabeza redonda, de sus rasgos faciales no hay nada que resalte, es el típico hombre normal y corriente que se ve forzado a destacar precisamente porque no lo hace. Esto lo hace bastante pesado y odioso. Lleva unas gafas de la época, cuadradas y grandes, y se deja un pequeño bigote que le crece como si fuera un erizo. Siempre lleva un puro, con la idea de ser más interesante de lo que parece. En cuanto a la ropa, lleva el uniforme de los mercenarios de Greyson.



JACKSON

Es el agente de policía, es una persona que tiene total confianza en la ley, y por lo tanto, la hace cumplir. Jackson es un hombre de avanzada edad, tiene familia e hijos y quiere hacer del mundo un lugar sin crimen. Es justo, serio y tenaz, características que se representan a través de su rostro anguloso y barbilla recta. Presenta un bigote grande y una perilla alargada y juguetona, lo cual hace un guiño a lo escurridizos que se le hacen a veces Connor y Logan. Todo el pelo de su cabeza es de color blanco debido a su edad. Lleva un casco de policía similar a los de la época.



CRIATURAS

Son los extraños cadáveres no muertos de los piratas que llegaron a la isla antaño. Hay una planta, cuyo veneno te lleva a un destino peor que la muerte, transforma a la gente en estas criaturas. Tienen forma de esqueleto, pero presentan elementos de la planta anteriormente mencionada. Estas criaturas pueden variar las unas con las otras, nunca son exactamente iguales. Normalmente tienen raíces en la cabeza que salen de dentro del cerebro, y les rodean todas las partes del cuerpo. De detrás de la cabeza les surgen unas hojas con unos pistilos que le rodean el cráneo. Sus facciones son terroríficas. A veces, los pistilos recorren toda la columna vertebral, vertebra a vertebra. El cuerpo es esquelético y delgado, las raíces le envuelven brazos y piernas. De la zona inferior les sale una gran cola con esporas venenosas que en gran cantidad pueden acabar envenenando a los que se encuentren cerca. Su forma es humanoide, pero está claro que ya no son humanos.





BIANCA Y KURT

Son los padres de Logan, ambos murieron en manos de Greyson. Bianca es una dulce mujer, que no tiene ni pizca de maldad, es ama de casa y se dedica a cuidar a Logan. A pesar de que la historia se desarrolla en los años 30, tiene un aspecto de los años 50, con un peinado recogido coronado con un gran tupé y una diadema. Sus rasgos son agradables y bonachones. Lleva un vestido naranja, bastante llamativo, con un gran lazo de color marrón. Kurt es el marido, nunca llegó a ser diseñado, ya que no se sabe si saldrá físicamente en la historia en un futuro.



4. DISEÑANDO LA PARTE GRÁFICA

ESCENARIOS Y SUS ELEMENTOS

Al igual que hay que diseñar los personajes también hay que diseñar los escenarios con los que estos van a interactuar y donde se va a desarrollar la acción. El desarrollo de los escenarios se centró en mayor parte en la isla, ya que es el sitio en el que más tiempo están los personajes a lo largo de la historia. Como se explicó en el apartado de investigación, estos escenarios son muy variados y se pretende que tengan multitud de matices y configuraciones distintas. El objetivo es hacer que la isla parezca fantástica e irreal, como si se tratara de una dimensión aparte dentro de nuestro mundo. Hay momentos de transición en el relato en el que los protagonistas viajan de un sitio a otro a través de paisajes idílicos y majestuosos, de manera que se destila un ambiente de magia y grandeza. Además, aquellos sitios que no son simplemente de paso, sino que los personajes tienen que interactuar directamente con ellos, también deben generar esa sensación. Para ello se pretende dotar a los escenarios de diseños extravagantes y poco comunes, con colores que representen la naturaleza de forma distinta a la realidad. Dicho esto existen tres elementos del escenario que se han estudiado a fondo: las plantas, los edificios, objetos y ornamentos de “Los Antiguos” y la moneda.



Primera prueba de ilustración digital de la isla.

LAS PLANTAS VENENOSAS

Son unas plantas inventadas, que surgen a través de la combinación de elementos de plantas extrañas de la realidad. La planta cerrada, cuando está en la fase de crecimiento, presenta unas grandes hojas verdes que protegen lo que hay en su interior formando un bulto de grandes dimensiones. Una vez se abre, estas hojas se quedan a la altura del suelo y dejan surgir de dentro un gran pétalo gigante de color rosado. Dentro de este pétalo hay unos estambres con esporas venenosas de color rojo, que son las que, en grandes cantidades, transforman a las personas en las criaturas descritas en el anterior apartado. Sin embargo, de esos estambres nace una fruta de color violáceo cuyo sabor es amargo y dulce a la vez y es capaz de aportar muchas vitaminas. En la parte de debajo de la planta hay dos tipos de hojas, unas verdes y otras violeta. Estas últimas protegen unos pequeños pistilos de color oscuro que rodean el gran pétalo.

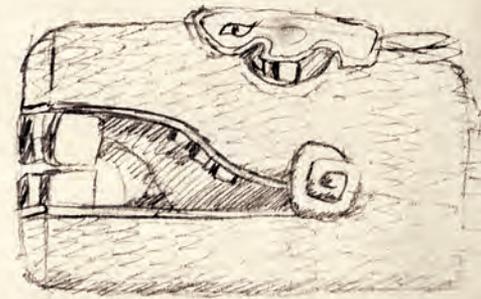
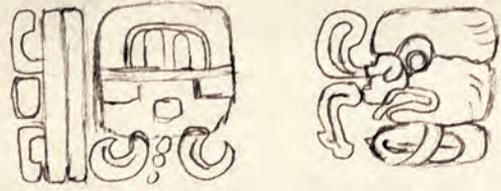




OBJETOS, EDIFICIOS Y ORNAMENTOS

“Los Antiguos” es el nombre con el que se conoce a los ancestrales pobladores de la isla. Son los que guardaban un gran tesoro en ella y la protegían por encima de todo. Este pueblo tenía trampas por todos lados, con tal de que los extraños no dieran con su bien máspreciado. Además, en su ciudad, un gran asentamiento de edificios construidos en roca, tenían multitud de distritos y estructuras variopintas. Creaban todo tipo de objetos, que más tarde, cuando “Los Antiguos” desaparecieron, se convirtieron en valiosas reliquias.

Todo lo nombrado anteriormente, tanto objetos, como edificios y otras estructuras, tiene un diseño basado en los ornamentos y motivos de la cultura hinca y maya. Se pretende que estos elementos tengan una gran carga decorativa, con muchos símbolos y signos tallados en ellos. De esta forma se muestra la idea que se quiere transmitir sobre estos antiguos pobladores, su cultura ancestral, repleta de mitos y leyendas, y grandes misterios.



DESARROLLO



LA MONEDA

En este apartado también se define la moneda, el elemento que hace avanzar la trama de la historia y que pertenece a Connor. Es uno de los objetos más preciados de “Los Antiguos”, ya que es la llave que abre los distintos secretos de la isla, y el más importante, el lugar donde se guarda el tesoro. Su diseño está basado precisamente en las monedas mayas. En el centro tiene una gran calavera con motivos vegetales, que curiosamente recuerdan a las criaturas de la isla. Esto es porque la moneda tiene unos escritos en lengua antigua (los símbolos que rodean el objeto en sus laterales) que se usan como trampa para confundir a los extraños que pretendan robar el tesoro, dichos escritos pretenden engañar a aquel que ose buscar el tesoro conduciéndole directamente a la trampa de veneno en la cual cayeron los piratas hace mucho tiempo. Su destino, vagar convertidos en criaturas por la isla para siempre.



5



**IDENTIDAD
CORPORATIVA**

5. IDENTIDAD CORPORATIVA

PROCESO DE NAMING

Adjunto a esta memoria hay un manual de uso de la marca donde se explica detalladamente el concepto, las normas, usos y colores de la misma, por lo que en este apartado sólo se expondrá la fase de elección de naming, mostrando las primeras ideas que se barajaron para finalmente llegar a la definitiva.

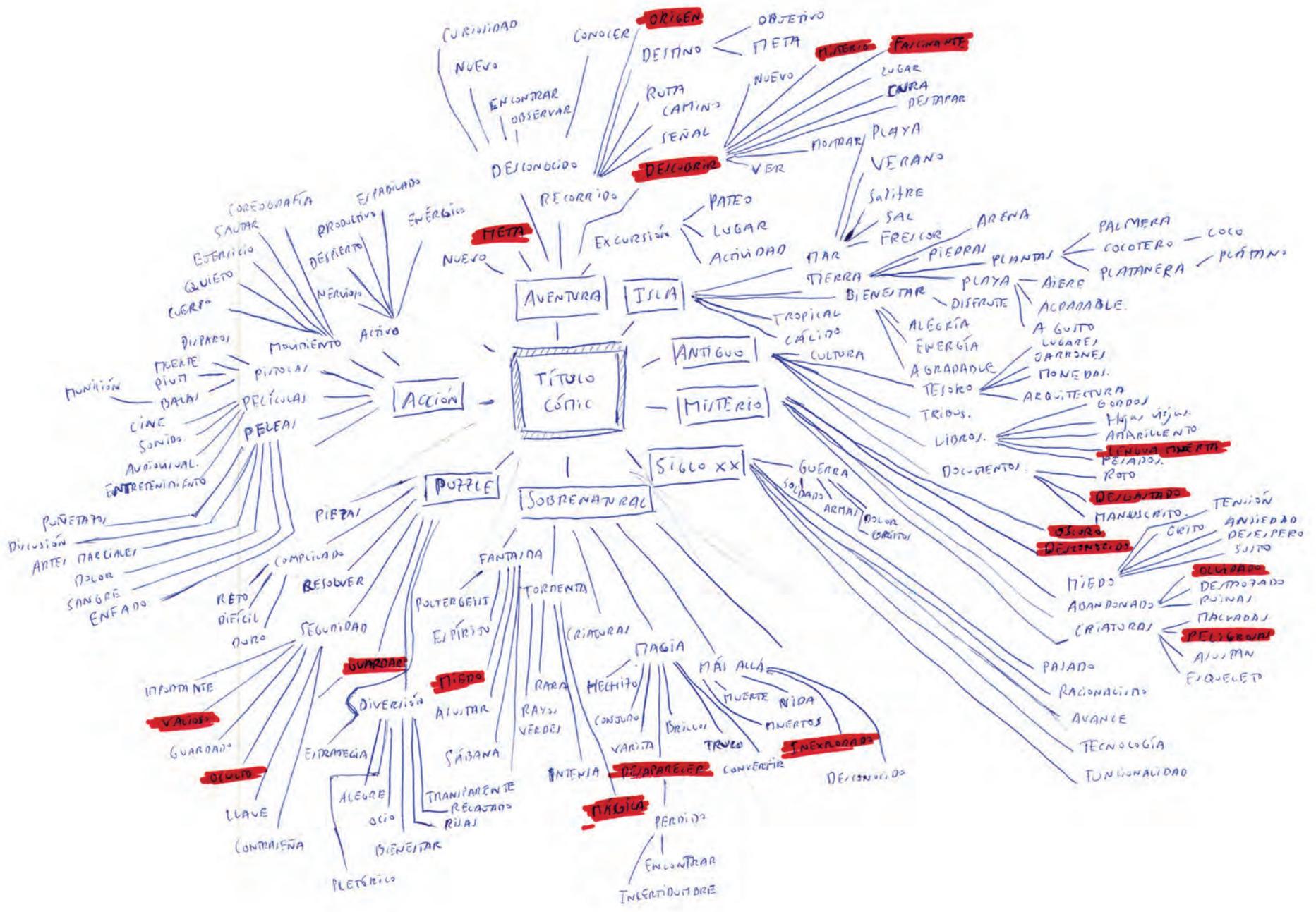
En primer lugar se realizó un **mapa de ideas**, que partía de las ideas básicas que definían la historia del cómic: aventura, antiguo, isla, misterio, siglo XX, sobrenatural, puzzle y acción. A partir de estos conceptos se comenzó a desarrollar un mapa complejo del cual se escogieron varias palabras clave que podían estar incluidas en el título para el cómic.

Una vez escogidas estas palabras se comenzaron a **formar títulos** a partir de ellas, dando lugar a una gran cantidad muy variada y diferente de ellos. Dichos títulos se formaron en base a lo expuesto en la fase de investigación que se encuentra al principio de esta memoria. Los más relevantes, pero que finalmente se descartaron, fueron:

- Una aventura inesperada.
- Fortuna
- Inexplorado (para este título se hicieron algunos bocetos)
- Tierras de leyenda
- Viejo nuevo mundo
- Aventura por ventura
- Un viaje de leyenda

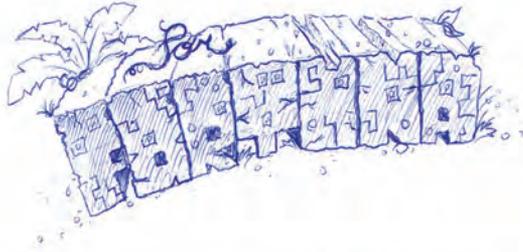
Estos fueron los nombres más destacados de entre muchos otros, pero que finalmente no fueron seleccionados. Tenían potencial, pero no acababan de definir o encajar por completo con la aventura.

El título que se escogió es sencillo, directo y define a la perfección la temática del relato. **La leyenda de la moneda**. Se eligió en base a que la moneda es el motor de toda la historia, y por lo tanto tiene una gran importancia en ella. Además hay un pasado con mucha relevancia detrás de este objeto que también queda plasmado en el título a través de la palabra leyenda. Por otro lado, el nombre es llamativo e intrigante, todo el mundo quiere conocer leyendas y mitos que desconoce, por esto **La leyenda de la moneda** es un título que encaja a la perfección con lo que se quiere contar y transmitir. Esto, unido a su configuración gráfica, permite crear una imagen sólida y bien estructurada.



Posibles Títulos

- Una gran aventura inesperada.
- Una aventura inesperada.
- Una inesperada gran aventura.
- Aventura inesperada.
- Una inesperada aventura.
- Aventureros.



Tipografía con serifa

- Aventura por ventura
- Ignota isla incapturada.
- Espírita aventurero → De espíritu aventurero.
- Reliquia familiar
- La aventura de su vida.

- Fortuna. → Ventura
- Por fortuna. → Por Ventura

Fortuna y Ventura.
Ventura y Fortuna.

• Tras la leyenda

• La leyenda tras la moneda.

• La leyenda de la moneda.
• La leyenda de una moneda.

• Un mundo de leyenda → Mundo de leyenda.

Logan y Connor!
Una inesperada aventura.



- Una leyenda aventura.
- Una aventura legendaria.

• Intrepidos

• La historia de una aventura.

• Una aventura.

• La historia de una isla. → Sin mirar atrás.

• Aventureros por accidente. → Tierras de leyenda

• Antiguos. • Las tierras de una leyenda.

• Los Antiguos. • Un viaje inesperado

• Reliquias. • Un viaje de leyenda

• Descubriendo los orígenes. • Viejo Mundo.

• Explorando lo inexplorado. • Nuevo Mundo. → Viejo nuevo mundo.

• Inexplorado. • La senda que abramos

• Sin ruta. • Ruta sin destino → Destino sin ruta

• Sin rumbo. • Rumbo a lo inexplorado

• Explorando una leyenda

• Descubriendo la leyenda

• Tierras ocultas

• Leyenda inexplorada.

Títulos de películas de aventura

- La leyenda del Zorro
- Jurassic Park.
- Los Godwin.
- En busca del arco perdido.
- Peregrinos al futuro.
- El reino de los cielos.
- Piratas del Caribe.
- Tras el corazón verde.
- Avatar.
- Harry Potter.
- La momia.
- Indiana Jones.
- La búsqueda.
- La historia inimitable.

Cosas importantes de mi historia:

- La isla.
- Los Antiguos.
- Logan y Connor.
- La leyenda.
- La moneda.
- El tesoro.



5. IDENTIDAD CORPORATIVA

CONFIGURACIÓN GRÁFICA

Como se dijo en el apartado anterior en el manual de uso de la marca queda explicado todo lo referente a la parte gráfica del nombre de la marca, por lo que en este apartado se mostrará el proceso y los bocetos previos al diseño final.

En primer lugar se buscaba que la marca tuviera un aspecto épico, majestuoso, monumental y que diera la sensación de estar observando una reliquia del pasado. Para eso se analizaron diferentes títulos, proceso que se redactó en la primera parte de este manual en el apartado de investigación.

Los primeros bocetos se centraron en el naming “Inexplorado”, que ha sido nombrado anteriormente. Con la tipografía ZCool, se le quiso dar un aspecto sobrenatural, y aumentando la primera y última letra de su nombre, darle ese carácter de monumentalidad y majestuosidad. También, a través del color, se le quiso dar un aspecto de reliquia de oro, pero el degradado recargaba mucho la marca.

También se probó a desordenar las letras, intentando darle un carácter salvaje y desenfadado, pero el resultado no fue el esperado. Finalmente, como ese nombre fue descartado no se llevó a cabo el desarrollo de ninguna de estas ideas.

Con el naming “Un viaje de leyenda” se siguió usando la tipografía ZCool con el mismo propósito de antes. Sin embargo, el carácter de monumentalidad se le intentó dar mediante la apilamiento de las palabras. También se siguió usando la línea de desordena-

miento para estas. Igual que el anterior, este nombre también fue descartado, y por lo tanto sus ideas.

Finalmente, se escogió el título definitivo, **La leyenda de la moneda**. Con este nuevo nombre se probaron diferentes ideas con varias tipografías. Se usó la ZCool, la Radley, la Metamorphous, la Alegreya y, finalmente, la EB Garamond, que fue la escogida. Para este nuevo título se sabía que el carácter monumental se le iba a dar mediante el agrandamiento de la “M” y la “A” de la palabra Moneda. Se probaron diferentes configuraciones, con mayor o menor grado de horizontalidad, en las que se jugaba con el tamaño de las palabras y de las letras. El resultado final está explicado en el **manual de uso de la marca** adjunto a esta memoria.

INEXPLORADO
UNA AVENTURA INESPERADA

INEXPLORADO
UNA
AVENTURA INESPERADA

INEXPLORADO

INEXPLORADO

INEXPLORADO

Título: Inexplorado. ZCool.

UN VIAJE
DE
LEYENDA

UN
VIAJE
DE
LEYENDA

UN
VIAJE
DE
LEYENDA

Título: Un viaje de leyenda. ZCool.

LA LEYENDA^{DE LA}
MONEDA

LA LEYENDA^{DE LA}
MONEDA

LA LEYENDA^{DE LA}
MONEDA

LA LEYENDA^{DE LA}
MONEDA

LA LEYENDA^{DE LA} MONEDA

LA LEYENDA^{DE LA} MONEDA

Título: La leyenda de la moneda. ZCool y Alegreya.

LA LEYENDA
MONEDA

LA LEYENDA
MONEDA

LA LEYENDA DE LA MONEDA

LA LEYENDA DE LA MONEDA

LA LEYENDA DE LA MONEDA

Título: La leyenda de la moneda. Radley, Metamorphous y EB Garamond.

5. IDENTIDAD CORPORATIVA

APLICACIONES

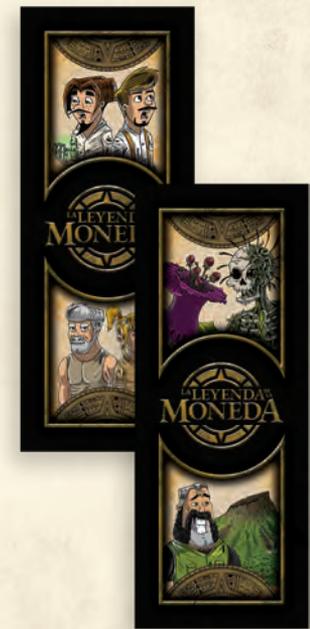
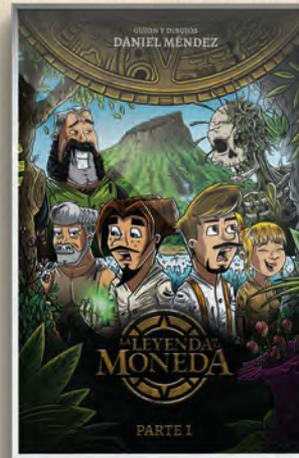
Al igual que los dos apartados anteriores, las aplicaciones están explicadas en el **manual de uso de la marca**. En este apartado se explicará brevemente la razón de haber escogido las aplicaciones que se han desarrollado: póster, marcadores, camisetas y tazas. Además se expondrán las medidas escogidas para cada una de ellas.

El póster se ha seleccionado debido a que es un elemento muy visual que permite promocionar el cómic de una forma efectiva. También se puede usar como elemento de *merchandising*, de manera que los lectores pueden comprarlo para su propio uso personal.

Los marcadores son un elemento que está directamente relacionado con el mundo del libro, por lo que son un medio más que eficaz para promocionar el cómic. Además de tener un diseño gráfico atractivo en su parte delantera, cuenta con una promoción del libro en su parte posterior.

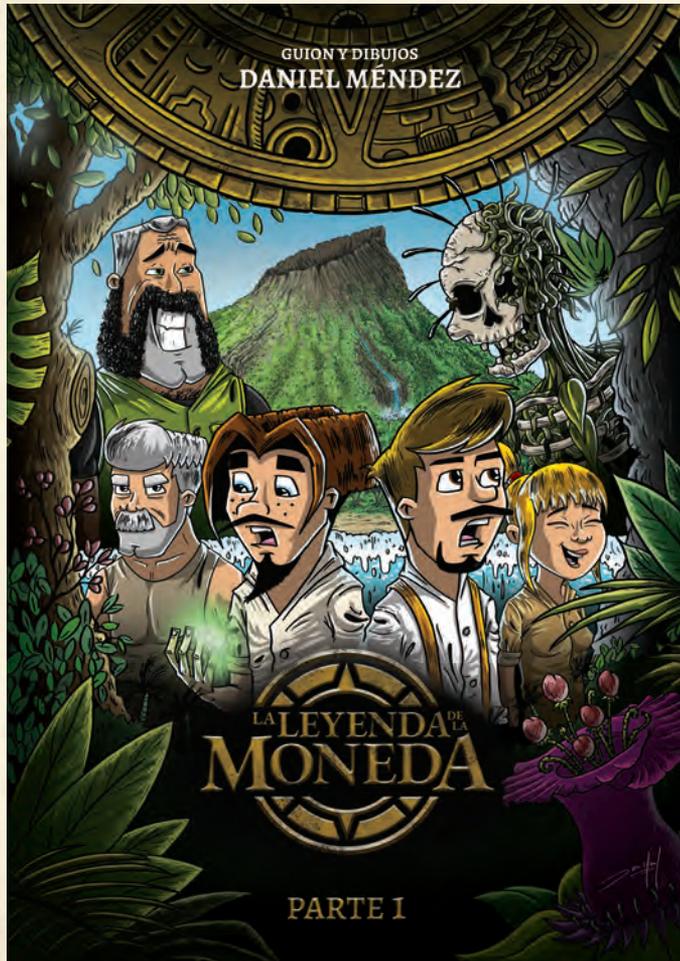
Las camisetas son un tipo de *merchandising* bastante solicitado en el mundo de los consumidores de cómics, películas y series, por lo que hacer un diseño sobre este soporte es indispensable. Los lectores podrán escoger la camiseta que tenga a su personaje favorito de la historia.

Por otro lado, según se investigó, las tazas también se consumen de manera habitual, ya no sólo en el ámbito del cómic sino como una moda que se ha extendido a lo largo del planeta. Hoy en día la gente consume tazas con sus diseños favoritos en ellas, de manera que realizar una ilustración con la marca del cómic sobre este soporte es clave para ofrecer un buen *merchandising*.



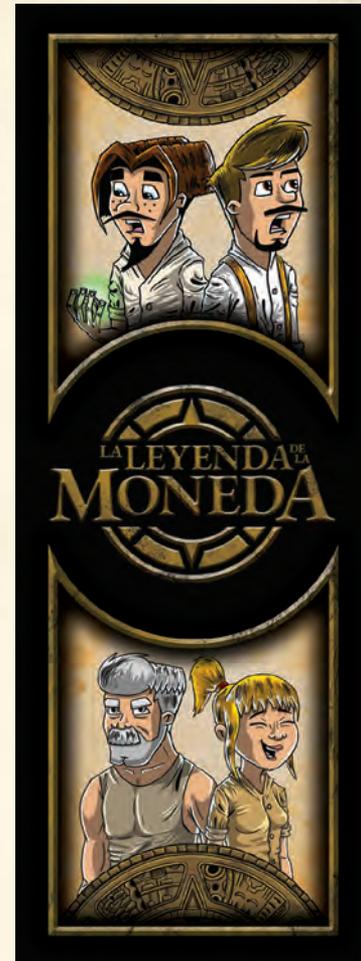
En un futuro la línea de productos puede ser extendida en base a nuevas ideas que surjan del equipo de desarrollo o de los propios lectores y sus gustos. De esta manera la marca se irá consolidando cada vez más e irá cobrando mayor repercusión.

42 cm



59,4 cm

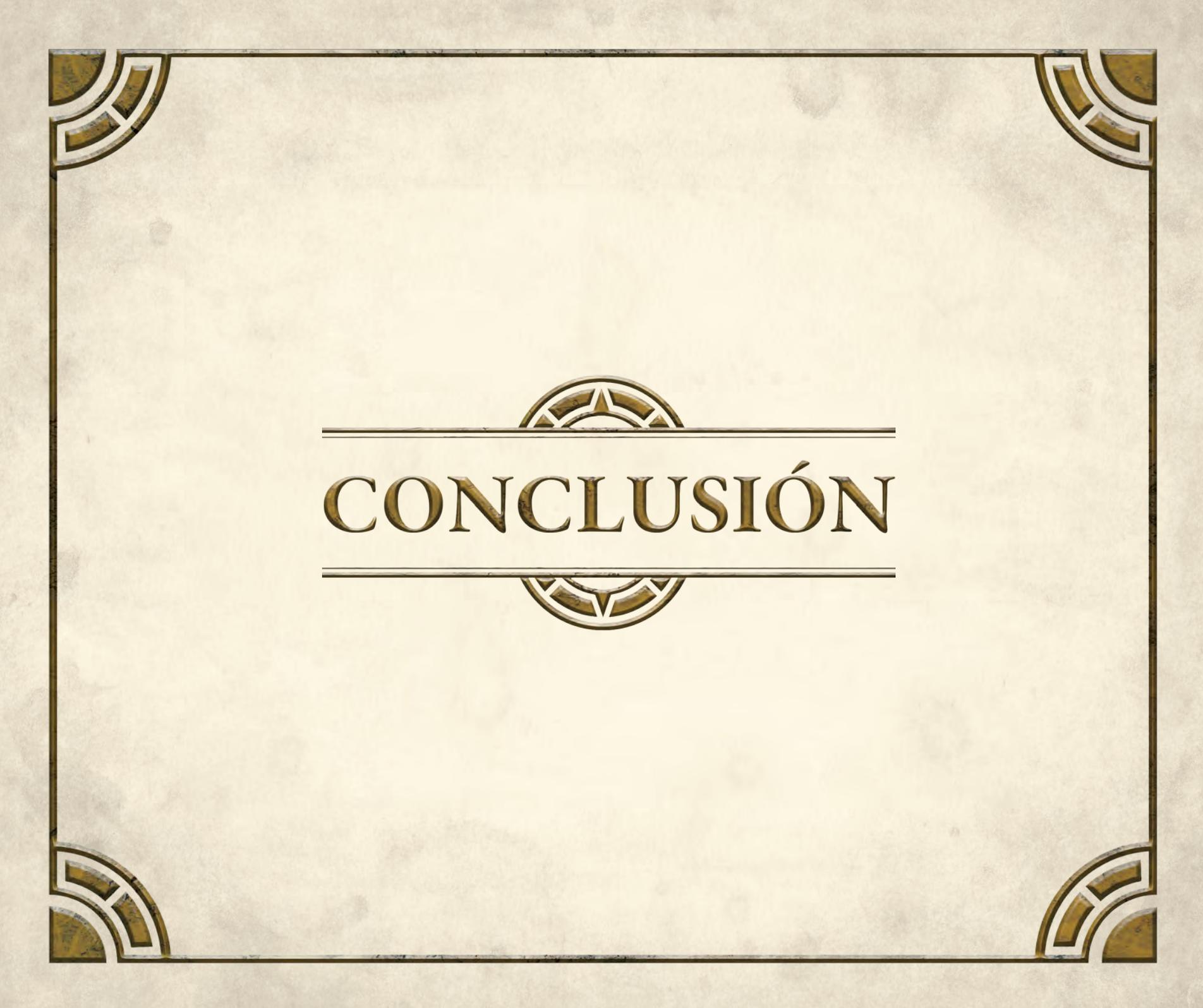
8 cm



22 cm







CONCLUSIÓN



Curiosamente este trabajo ha sido para mí como la impredecible aventura que vivieron Logan y Connor. En su comienzo me sentía un poco perdido, tenía muchas dudas y no sabía cómo empezar a realizar un cómic. Pero si quería hacerlo no me quedaba más remedio que tomar uno de los muchos caminos inciertos que había y comenzar a explorar el mundo gráfico y el lenguaje propio de otras formas de narrar.

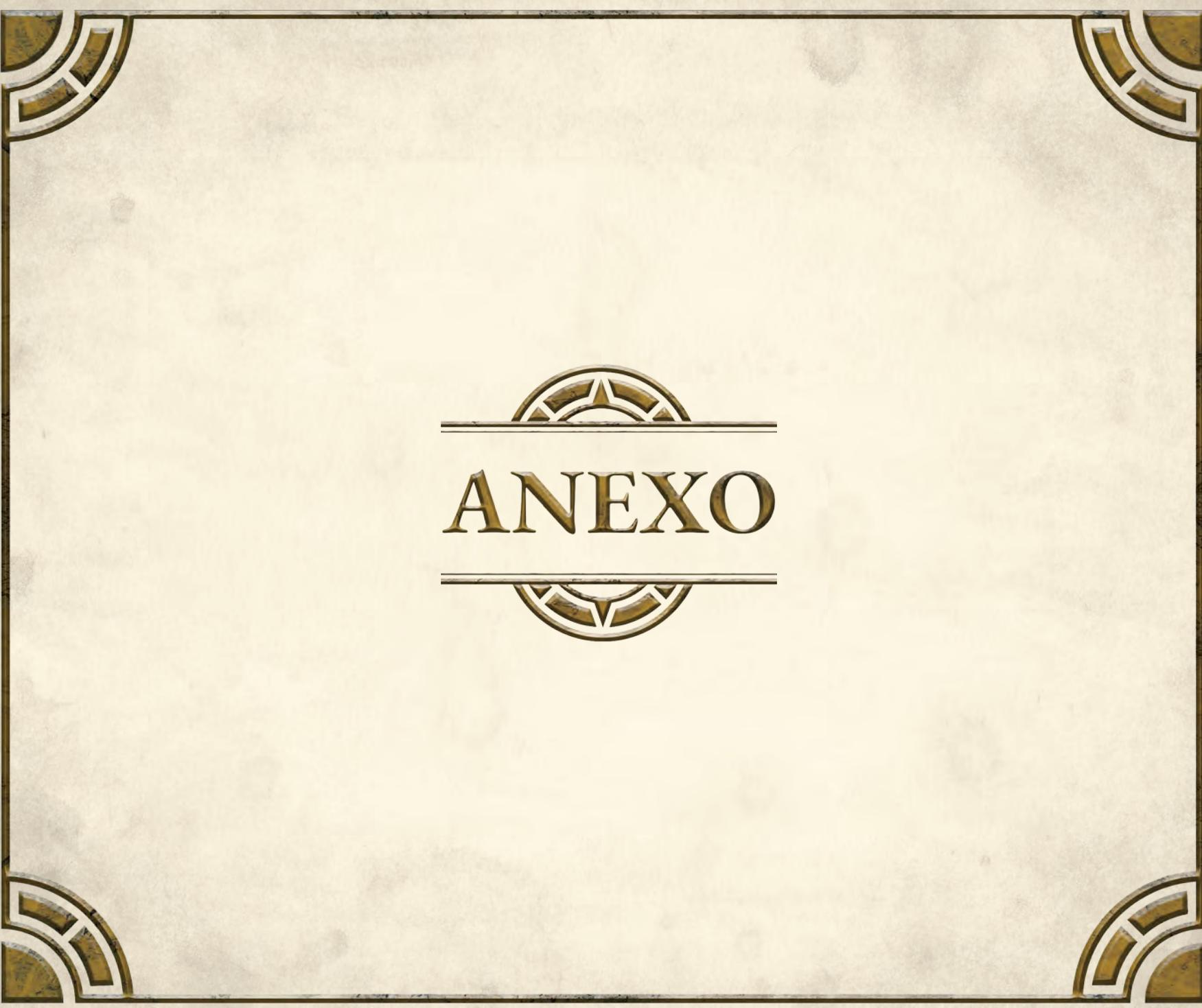
Nunca pensé que la creación de una obra de estas características fuera tan complicada, y menos, teniendo en cuenta que sólo se hicieran, de forma definitiva, 20 páginas del primer volumen. Como de todos es sabido, uno no sabe cuánto cuesta algo hasta que lo intenta hacer, por lo que en parte me esperaba que el camino no fuera precisamente fácil, ya que desconocía el nivel de dificultad.

El momento más divertido e intenso fue cuando tuve que empezar a dibujar, es lo que siempre me ha gustado. A pesar de esto hubieron piedras en el camino. Cuando hice mi primera página me quedé mirándola, comencé a dudar si el resultado iba a ser el esperado o si iba a tener la capacidad y la voluntad para llevar a cabo muchas más. Está claro que esto fue un primer contacto con un proyecto de estas características. Solo cuando todas las páginas estaban finalizadas pude respirar, me había pasado mucho tiempo haciendo cada una de ellas, y a pesar de que el resultado se puede mejorar bastante, al menos bajo mi punto de vista, acabas cogiéndole cariño a la historia que has creado. Llegado

este punto, estoy convencido de lo aprendido a lo largo de todas las fases del trabajo realizado.

Después de haber terminado el comic llegó el momento de asentar y consolidar la marca. Este capítulo del trabajo es esencial, ya que es la forma en la que te vas a comunicar con tu público, y tiene que ser la adecuada para que este lo valore. Cuando empecé a trabajar en ella y sus aplicaciones, me di cuenta de que el proyecto iba en serio, por lo que había que realizar un ambiente de marca adecuado y atractivo con el que los lectores se sintieran identificados. Fue complicado dar con un diseño para cada una de las aplicaciones que resultara llamativo y que dieran ganas de adquirir tras haber leído el cómic. Todos hemos sido fanáticos de algo, y adquirimos productos de aquello que nos gusta. Comprarlos y tenerlos es algo sencillo, pero enfrascarte en la tarea de diseñar cada uno de estos no es tarea fácil. Esto me dio que pensar, ya que nunca imagine lo difícil que podía llegar a ser diseñar la parte gráfica de las aplicaciones de una obra literaria.

Una vez desarrollados todos los apartados clave del proyecto, miro hacia atrás. Fue cuando supe que **La leyenda de la moneda** era todo un mundo, una historia de aventuras y exploración que se acabó convirtiendo en la mía propia. Es curioso como un proyecto que empezó con un simple trazo sobre un papel se convierta en algo tan potente y fuerte con el paso del tiempo. Se ve que el gran aventurero y explorador Marco Polo tenía razón cuando decía que “la grandeza surge de pequeños comienzos”.



ANEXO





PRACTICANDO DIBUJOS



ESTIRAR UNA PARTE
DE LA CARA

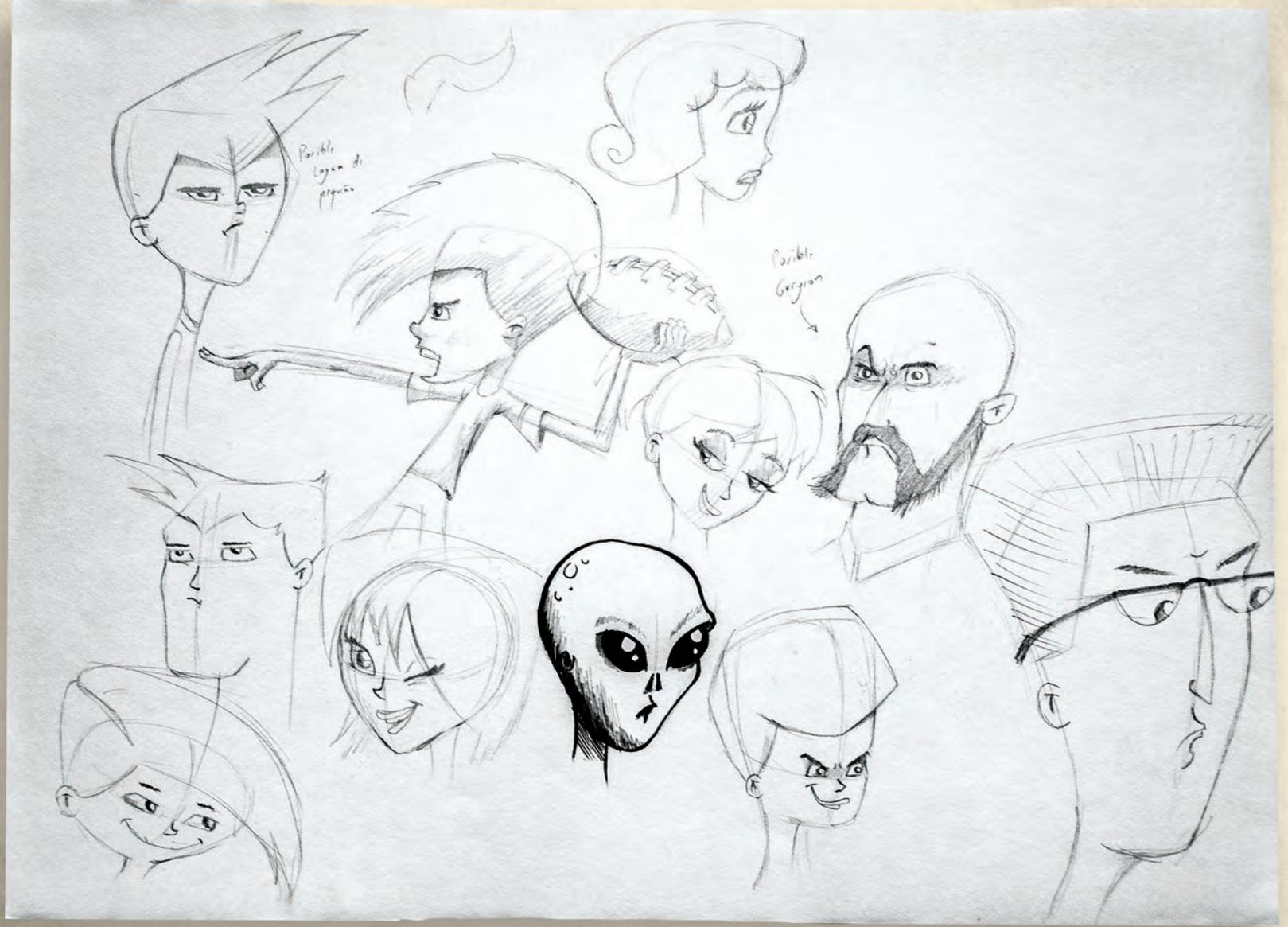


Cejas
separadas
de los
ojos

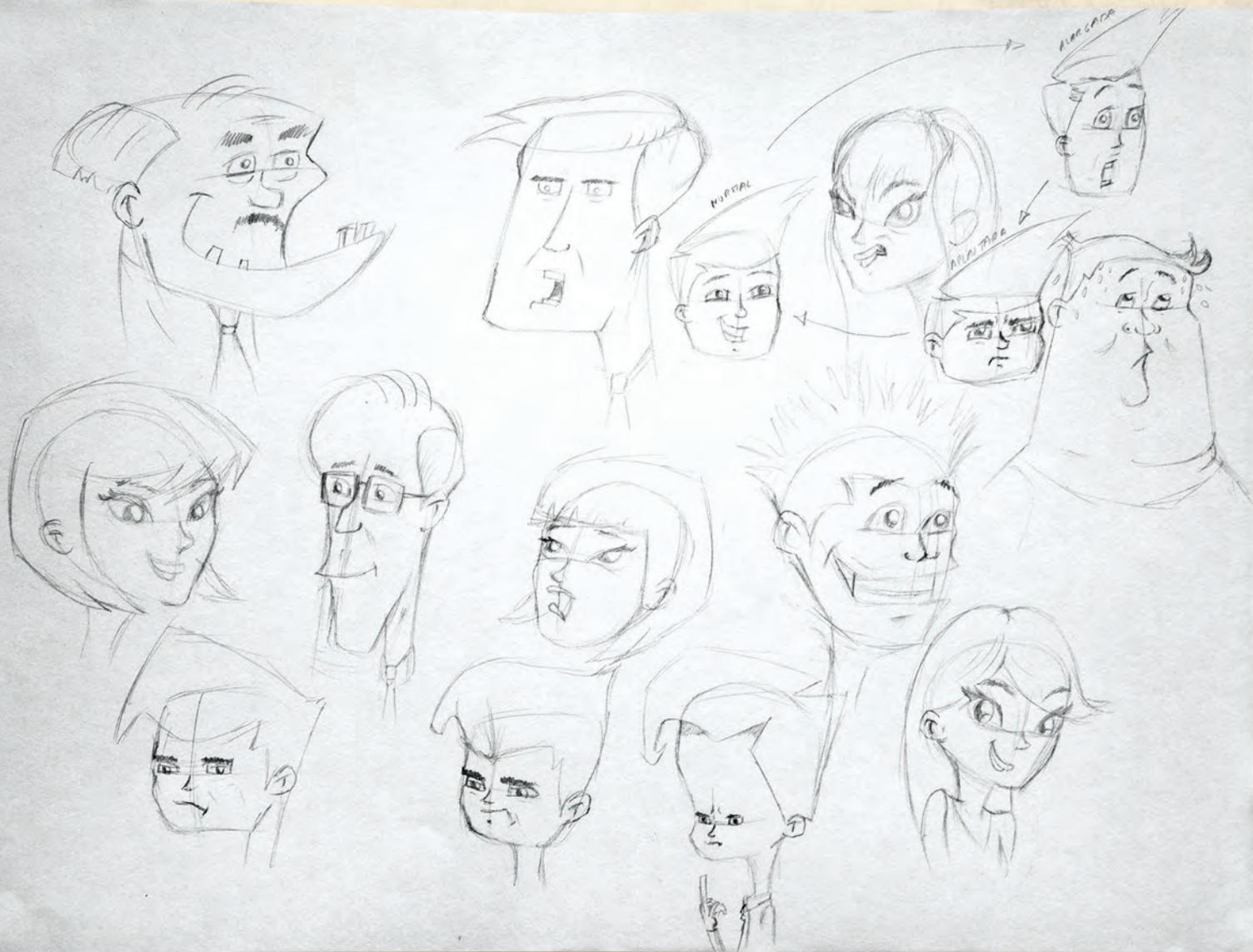
Cuello +
largo al
mismo nivel
que los ojos

Cuello +
corto al
cromar +
los ojos

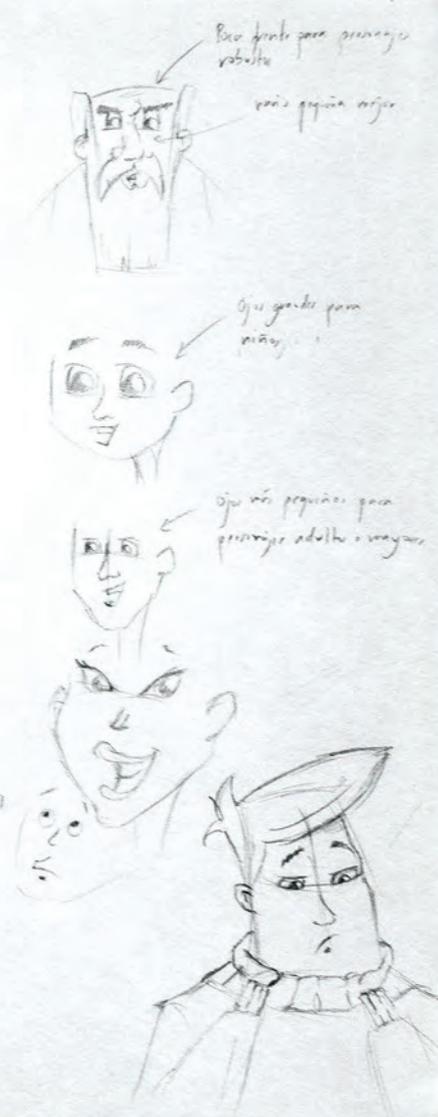
Cejas más
cerca de los
ojos















FUENTES
DEL TRABAJO

RECURSOS WEB

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

- Siete personajes estereotipados que no deberías incluir en tu novela. Sinjania. <http://www.sinjania.com>
- Como elaborar fichas de personaje. Sinjania. <http://www.sinjania.com>
- Buenas (y malas) razones para matar a un personaje. Sinjania. <http://www.sinjania.com>
- Nieto, Carlos (2018). Cómo hacer un guion de cómic. Madrid: Carlos Nieto Art. <http://www.carlosnietoart.es>
- Cómo hacer un buen cómic. Wikihow. <https://es.wikihow.com>
- Cómo crear una historieta. Wikihow. <https://es.wikihow.com>
- Esteban Cubero, David (2017). El guion de cómic. David Esteban Cubero. <http://www.davidestebancubero.com>
- Transiciones y relación entre imágenes y texto. La página no oficial de Mortadelo y Filemón. <http://www.mortadelo-filemon.es>
- Pimat J. (2017). Ambiente narrativo: definición, tipos y ejemplos de uso. Como escribir bien. www.comoescribirlbien.com
- Jiménez L. Planteamiento nudo y desenlace en el Storytelling. Lucía Jimenez Vida. <https://www.luciajimenezvida.es>
- Sánchez C. La sinopsis argumental: qué es, para qué sirve y cómo se escribey un ejemplo. Taller de escritores. <http://www.tallerdeescritores.com>
- Barrejón S. (2012). Cómo escribir una buena sinópsis (y para qué). Blog guionistas. <https://bloguionistas.wordpress.com>
- Muñoz D. (2015). Escribiendo un cómic. Blog guionistas. <https://bloguionistas.wordpress.com>
- El lenguaje del cómic. Aula fácil. <https://www.aulafacil.com>
- Makertan. (2013). Características de las familias tipográficas de escritura. La pre stampa. <https://laprestampa.com>
- Esteban Cubero D. (2017). Cómo utilizar un cliffhanger. Cursos de guion. <https://cursosdeguion.com>
- (2019). J. R. R. Tolkien. Wikipedia. <https://es.wikipedia.org>
- (2019). El nombre de la rosa. Wikipedia. <https://es.wikipedia.org>
- (2019). Dustin Lance Black. Wikipedia. <https://es.wikipedia.org>
- (2018). Grangel Estudio. Animayo. <https://www.animayo.com>
- Efe. (2013). Los guanches dan el salto al cómic de forma “hollywodiense”. Canarias 7. <https://www.canarias7.es>
- Juan Carlos Mora. Santa cruz cómic. <http://santacruzcomic.es>

- (2019). Uncharted (serie). Wikipedia. <https://es.wikipedia.org>
- (2019). Astérix el Galo. Wikipedia. <https://es.wikipedia.org>
- (2019). Zipi y Zape. Tebeo esfera. <https://www.tebeosfera.com>
- El planeta del tesoro. Film Affinity. <https://www.filmaffinity.com>
- Tintín. Editorial Juventud. <https://www.editorialjuventud.es>
- (2019). Bilbo Bolsón. Esdla fandom. <https://esdla.fandom.com>
- (2014). Tulio. Road to El Dorado fandom. <https://roadtoeldorado.fandom.com>
- Bel L. (2017). Jim Hawkins. Amino apps. <https://aminoapps.com>
- Tintín. Tintín. <http://es.tintin.com>
- (2019). Spirou (personaje). Wikipedia. <http://es.wikipedia.org>
- (2019). Spirou. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org>
- Víctor J. Jeff Víctor Art. <https://www.jeffvictor.com>
- Julien Becquer. Facebook. <https://www.facebook.com>
- Dani Díez. Facebook. <https://www.facebook.com>
- Thibodeau P. Piper Thibodeau. <http://www.piperthibodeau.com>
- Eran Alboher. Facebook. <https://www.facebook.com>
- Zilber. D. Denis Zilber. <https://www.deniszilber.com>
- Juanjo Guarnido. Facebook. <https://www.facebook.com>
- Stephen Byrne. Facebook. <https://www.facebook.com>
- Tiago Hoisel. Facebook. <https://www.facebook.com>

INSPIRACIÓN

- The art of animation. Facebook. <https://www.facebook.com>
- Drawing Pencil. Facebook. <https://www.facebook.com>
- Art of Aaron Blaise. Creature art teacher. <https://creatureartteacher.com>
- Kenneth Anderson Art. Facebook. <https://www.facebook.com>
- Bishop R. Randy Bishop Art. <https://www.randybishopart.com>

OTROS

- Pinterest. <https://www.pinterest.es>
- Deviantart. <https://www.deviantart.com>
- Artstation. <https://www.artstation.com>
- Pxhere. <https://pxhere.com>
- Pexels. <https://www.pexels.com>

RECURSOS AUDIOVISUALES

- Radford B. (Productor). Breton B. (Productor). Bibo Bergeron E. (Director). Paul D. (Director). (2000). La ruta hacia El Dorado. EE. UU: Dreamworks.
- Conli R. (Productor). Clements R. (Productor). Musker J. (Productor). Claments R. (Director). Musker J. (Director). (2002). El planeta del tesoro. EE.UU: Walt Disney Pictures.
- Walsh F. (Productor). Sanders T. (Productor). Osborne B. M. (Productor). Jackson. P. (Productor). Jackson P. (Director). (2001). El señor de los anillos. EE.UU: Wingnut Films. The Saul Zaentz Company.
- Walsh F. (Productor). Blackwood C. (Productor). Jackson. P. (Productor). Jackson P. (Director). (2012). El Hobbit. EE.UU: Wingnut Films.
- Kazanjian H. (Productor). Lucas G. (Productor). Spielberg S. (Director). (1981). En busca del arca perdida. EE.UU: Lucasfilm.

LIBROS

- Vilches, Gerardo, (2016), El guion de cómic, Madrid, España, Diminuta Editorial.
- McLoud, Scott, (1995), Cómo se hace un comic, el arte invisible, Barcelona, España, Ediciones B.
- Spencer Millidge, Gary, (2010), Diseño de Cómic y Novela Gráfica, la guía esencial, Barcelona, España, Parramón Arquitectura y Diseño.
- Hart, Christopher, (2014), Cartoon Academy Cartoon Faces How to draw heads, features & Expressions, Nueva York, EE.UU, Sixth&Spring Books
- Autores varios. García S. (Comisario), (2002), Historia de una página, Granada, España, Ediciones Glénat, S.L.



LA LEYENDA DE LA
MONEDA

La leyenda de la moneda
Memoria

Autor: Daniel Méndez Luis
Tutora: María Luisa Hodgson Torres

Trabajo de fin de grado
Grado en Diseño
Universidad de La Laguna

Promoción 2015 - 2019
Julio de 2019

LA LEYENDA DE LA MONEDA

La leyenda de la moneda
Memoria

Trabajo de fin de grado
Grado en Diseño

Autor: Daniel Méndez Luis
Tutora: María Luisa Hodgson Torres

Facultad de humanidades
Universidad de La Laguna

Promoción 2015 - 2019