

# CÓMIC ANDROIDE 28

Alicia Rodríguez Pérez



# CÓMIC ANDROIDE 28

---

ÁMBITO DE ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN

Facultad de Bellas Artes

Universidad de La Laguna

JUNIO 2021

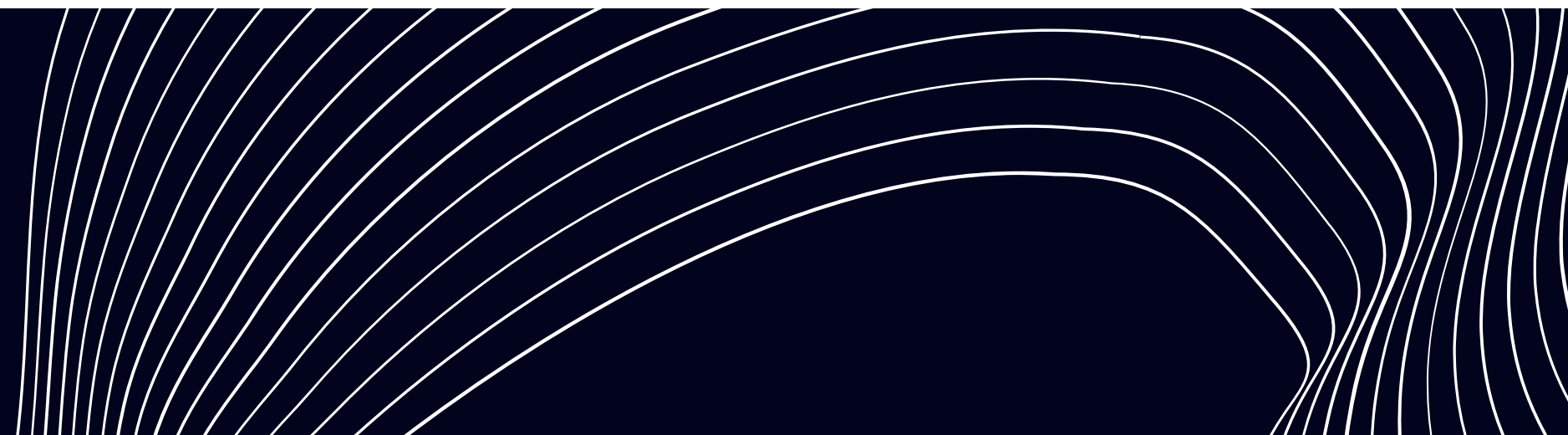
TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO BELLAS ARTES

Autora: Alicia Rodríguez Pérez

Tutorizado por: María Luisa Bajo Segura

Catedrática de Dibujo. Departamento de Bellas Artes de la ULL



## **AGRADECIMIENTOS.**

Agradecimientos a mi profesora de TFG, María Luisa, por haber tutorizado mi proyecto y confiado en mi para llevar a cabo el cómic, y a mi familia por animarme y apoyarme.





## RESUMEN

El proyecto que recoge esta Memoria de Trabajo de Fin de Grado de Bellas Artes, es una propuesta de un cómic de autoría propia, donde se mostrará y explicará el desarrollo creativo de la fusión de diferentes conceptos que contienen la temática elegida, justificando su realización y estudio, enfocado a un nuevo concepto de cómic, va a ser llevado a término desde el medio digital y partiendo de una historia con base onírica.

Palabras clave: Cómic, autoría propia, fusión, medio digital, base onírica.

## ABSTRACT

The project that collects this memory of Final Degree Project of Fine Arts, is a proposal of a comic of own authorship, where it will be shown and explained the creative development of the fusion of different concepts that contain the chosen theme, justifying its realization and study, focused on a new concept of comic, will be carried out from the digital medium and starting from a story with a oneiric base.

Keywords: Comic, authorship, fusion, digital medium, oneiric base.



# ÍNDICE

**I. Introducción** 01-03

**II. Tema y justificación** 04-05

**III. Objetivos** 06

**IV. Metodología** 07

**V. Contextualización** 07-14

V.I. La novela gráfica y el comic. Conceptos y diferencias.

V.II. El cómic a través de la historia.

V.III. El formato y su importancia en el cómic.

V.IV. La viñeta y su importancia compositiva.

**VI. Referencias artísticas** 15-28

**VII. Referencias propias** 29-35

**VIII. Proceso creativo** 36-56

VIII.I. Primeras ideas. Bocetos.

VIII.II. Diseño y justificación de los personajes.

VIII.III. Técnicas y programas.

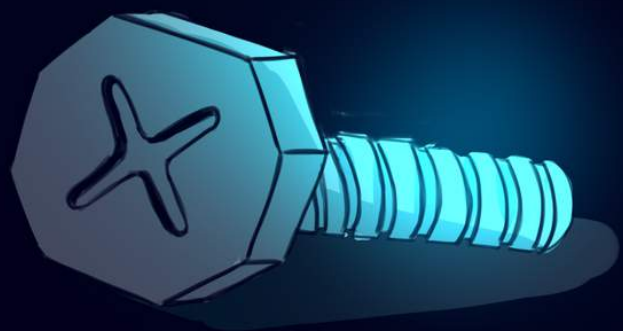
VIII.IV. Desarrollo de la obra.

**IX. Temporalización** 57-58

**X. Conclusiones** 59

**XI. Referencias bibliográficas y webgráficas** 60

**XII. Anexo al TFG, cómic Andoride 28** 61-88



# I. INTRODUCCIÓN

El ser humano tiene la necesidad de definir las cosas para comprenderlas, un cómic se podría entender como "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector."<sup>1</sup> Si bien la definición abarca varias cuestiones, no define tema, medio o estilo de dibujo, dejando un amplio margen a la creatividad. Esto no quiere decir que se deba buscar una conclusión definitiva sobre "qué es". Con el paso generacional se reinventa el cómic, se transformará y entenderá de diferentes maneras, los futuros artistas considerarán los métodos más usados en nuestro tiempo como obsoletos, y los cambiarán. Con el tiempo todo se transforma, y nos obliga a reinventarnos o a evolucionar, sin olvidar las bases históricas del cómic, porque para crear algo nuevo tienes que conocer lo que se ha hecho antes.

El mundo del comic está plagado de mundos paralelos, vampiros, superhéroes, detectives... lugares de fantasía pura, apartando al lector del mundo cotidiano para así sumergirse en una historia que permita dejar fluir emociones y conceptos, ¿y que fuente más pura de la imaginación hay que un sueño? Tener la base de la historia proveniente de una autoría propia, da el toque de locura faltante y con las indicaciones adecuadas, las posibilidades son infinitas.

El cómic tiene un gran potencial a pesar de ser considerado el noveno arte, explotar dicho potencial es mi objetivo principal en este proyecto, plantear una historia sencilla pero a la vez compleja, que cuyo enfoque principal será el público adulto, pero que en cierta medida también sea atractivo y se dirija hacia un espectador más joven. En este sentido me gustaría mostrar la capacidad que tiene un cómic para transmitir ideas a través de imágenes, unas imágenes generadas desde una línea creativa..

<sup>1</sup> MCCLOUD Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*. Ediciones B, S.A., Barcelona, 1995, pág. 9

Ya existen normas y criterios para el diseño de este mundo tan particular y específico, el relato gráfico, es decir, su formato, pero no nos deberíamos agarrar con demasiada fuerza a ellos, ya que nos acabarán perjudicando más que beneficiando con el tiempo. Por ello, mi planteamiento es hacer una novela gráfica con un formato distinto al utilizado, sobre todo si tenemos en cuenta los que en mayor medida consideramos "famosos", el formato a utilizar va a ser una mezcla del usado por Quino en Mafalda y la configuración común del cómic, que es un tamaño más amplio. Un juego entre lo horizontal y rectangular, y su presencia activa en el campo de la imagen.

“Creo, honestamente, que el cómic es un arte en sí mismo, que refleja la vida y el tiempo en que vivimos con más precisión, que es más artístico que la ilustración de revistas, puesto que es más creativo.”<sup>2</sup>.

Alex Raymond.

<sup>2</sup>GUIRAL, Antoni, *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*, Panini Comics, Madrid, pág. 5

## II. TEMA Y JUSTIFICACIÓN

La fascinación que siento por los cómics ha estado reflejada en mi persona desde una edad temprana. Puedo recordar el primer cómic que leí y lo obsesionada que estuve por recrear algo similar. Desde entonces, nunca he parado de crear las historietas que se me venían a la mente en distintos niveles de mi vida, pudiendo apreciar mi progresión en el dibujo y narrativa. Ha sido mi primer lenguaje artístico, la forma de expresión que más he utilizado. "...el concepto "novela gráfica" permitiría desgajar la esencia del cómic, considerando ahora lo que siempre había sido: un lenguaje artístico narrativo..."<sup>3</sup>. En cuanto al método técnico que empleaba, siempre era a lápiz y papel hasta que descubrí el mundo con la tableta gráfica y vi el gran potencial que tenía. A veces las historias que creaba no contenían ningún diálogo, o no existían los marcos que envolvían el dibujo. La presencia de cómics mudos, con diálogos, zonas sin recuadros (mangas), ilustraciones... estaban latentes en mi propia vivencia diaria, por lo que es ahora en el punto que me encuentro de terminar mis estudios en el Grado de Bellas Artes y teniendo mayor nivel de conocimientos y experiencia en el campo de la imagen, he decidido llevar a término un cómic con identidad propia, bajo una idea generada específicamente para el Proyecto Fin de Grado.

El modelo digital ha cambiado la industria del comic, en la actualidad existen bibliotecas en internet con pago mensual u online con anuncios, reduciendo significativamente el número de presencia física y convirtiéndolo en un negocio bastante menos lucrativo, obligando que las tiendas que aun sobreviven, se tengan que centrar en el mercado del coleccionismo, es decir, figuras, camisetas, tazas, etc.

<sup>3</sup>TRABADO, José Manuel, *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Editorial Arco/Libros, S.L., Madrid, 2013, pág. 59



Así mismo nacieron los memes-cómics que son usados a diario por las personas que navegan en redes, que bien se pueden entender como las "tiras cómicas" en digital. Muchas novelas visuales se crean y publican enteramente en digital, con editores a cargo de su correcto desarrollo. Los trabajos realizados por Marvel, DC, son ahora dibujados en digital, y con el impacto del coronavirus, los pocos que quedaban trabajados directamente han tenido que cambiar desgraciadamente. La propia lectura del público y su relación con el cómic también ha cambiado con el internet, siendo ahora más adulto, el público más joven se va a otros ámbitos, las redes sociales, videojuegos... el cómic no tiene la misma presencia.

Hace años las personas crecían rodeados de la cultura de este mundo gráfico, de lectura visual, sin precedentes, con los periódicos, Kioscos... ahora se conocen en base a las películas, series o simplemente por cultura general, evitando una mayor profundización de manera natural. Los cómics infantiles continuamente se publican, pero se quedan ciertamente estancados, mostrando como única evolución la inclusión social, la cual es maravillosa, aunque algo tardía. Los adultos son los que más generan movimiento de intereses provocando una mayor evolución entorno a estos, al igual que una mayor fuente de ingresos, sin hablar de las especulaciones desorbitadas que alcanzan algunos ejemplares en el mercado y el fanatismo que rodea este singular mundo.

Debido en gran medida al campo de conocimientos en el ámbito del dibujo, así como al gusto personal y la técnica apropiada, el cómic que voy a llevar a término va a ser realizado de manera digital, combinado con bocetos en físico para así implicar ambos métodos, y obtener un enfoque más completo.

La historia que voy a desarrollar tiene como base un sueño de alguien muy cercano a mi. El mundo de los sueños es una fuente de inspiración para muchos artistas, pues opino que no hay expresión más pura de la imaginación y creatividad humana que los sueños. La carencia de lógica, una realidad despedazada y juntada de manera aleatoria, muestra lo voluble que es el arte y como se puede sintetizar por medio de lo onírico, creando una fuente de mil historias.



# III. OBJETIVOS

## *OBJETIVOS GENERALES*

- Entender, comprender y procesar la creación de un cómic, utilizando los conocimientos adquiridos en el ámbito universitario y en concreto en el Grado de Bellas Artes como experiencia visual, para lograr narrar una historia coherente e intensa de manera plástica.

## *OBJETIVOS ESPECÍFICOS*

- Desarrollar una historia con la coherencia y precisión en el ámbito de la imagen que sea capaz de contrarrestar la ausencia de texto o bocadillo.
- Generar personajes con el diseño adecuado que reflejen una caracterización concreta en el campo de la historia para su reconocimiento rápido por parte del lector.
- Acceder al mundo de la ficción desde la comprensión de lo imaginario, para una correcta propuesta en la novela gráfica a realizar.
- Realización del cómic con diferentes referentes (americano, europeo, manga, web...) analizando que factores y elementos contribuyen a su mejor función en la obra visual a desarrollar.
- Acceder al uso de los colores monocromos de manera adecuada, con ciertos toques de color para resaltar escenas de importancia.

# IV. METODOLOGÍA

En la metodología de la memoria académica vamos a poder diferenciar dos partes distintas. La primera parte va a definir los fundamentos con los que se va a formalizar el cómic con sus referencias. Recoge entre sus páginas aquellos aspectos bibliográficos, imágenes, y textos que contribuyan a definir el recorrido teórico de la investigación, se puede indicar que es la labor de campo de todo estudio académico. La segunda parte conllevará toda la fase creativa, el proceso llevado a termino y consecuentemente quedará reflejada como la parte práctica, con su pertinente búsqueda de referencias y razonamiento.

# V. CONTEXTUALIZACIÓN

## V.I. LA NOVELA GRÁFICA Y EL CÓMIC. CONCEPTOS Y DIFERENCIAS

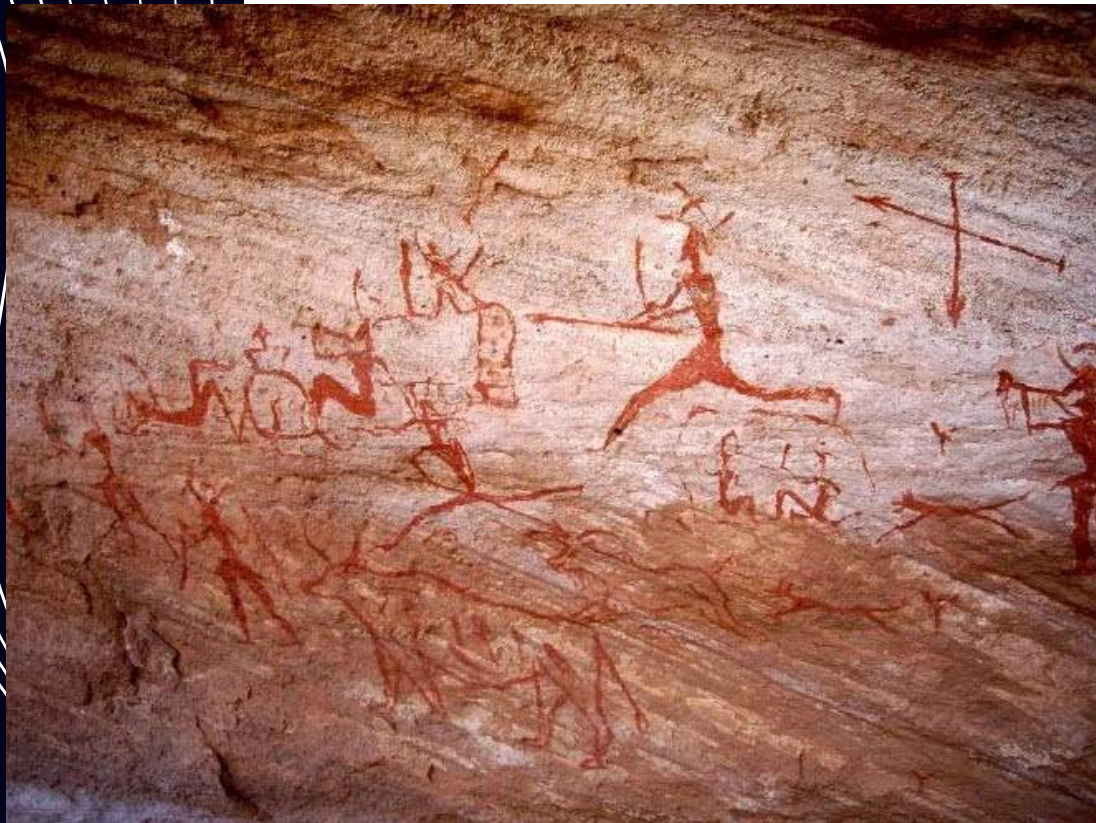
A lo largo del trabajo se nombran dos conceptos que se deben tener claros, ya que sus similitudes son varias. La novela gráfica es la manera "elegante" de decir cómic, y tiene grandes similitudes con los libros. Al igual que ellos, normalmente constan de un tomo o dos, y vienen con tapa y lomo encuadernado con pegamento. Las historias son más extensas, con argumentos más complejos y desarrollo más amplio de los personajes, mostrando un contenido más completo. El cómic es claramente más corto con la novela visual y se encuaderna, se conocen por sus publicaciones periódicas y por capítulos, concretando que historias se van a mostrar en dicho mes. Sin embargo, abarca muchos más temas. "Así, en el sentido creativo, podemos decir que la novela gráfica es al cómic lo que la novela en prosa al relato"<sup>4</sup>.

<sup>4</sup>TRABADO, José Manuel, *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Editorial Arco/Libros, S.L., Madrid, 2013, pág. 67

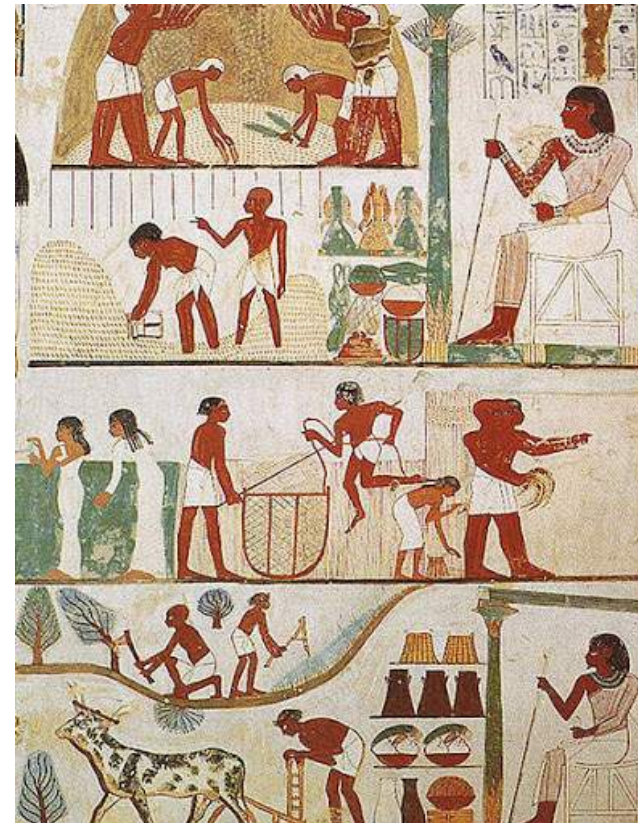


## V.II. EL CÓMIC A TRAVÉS DE LA HISTORIA

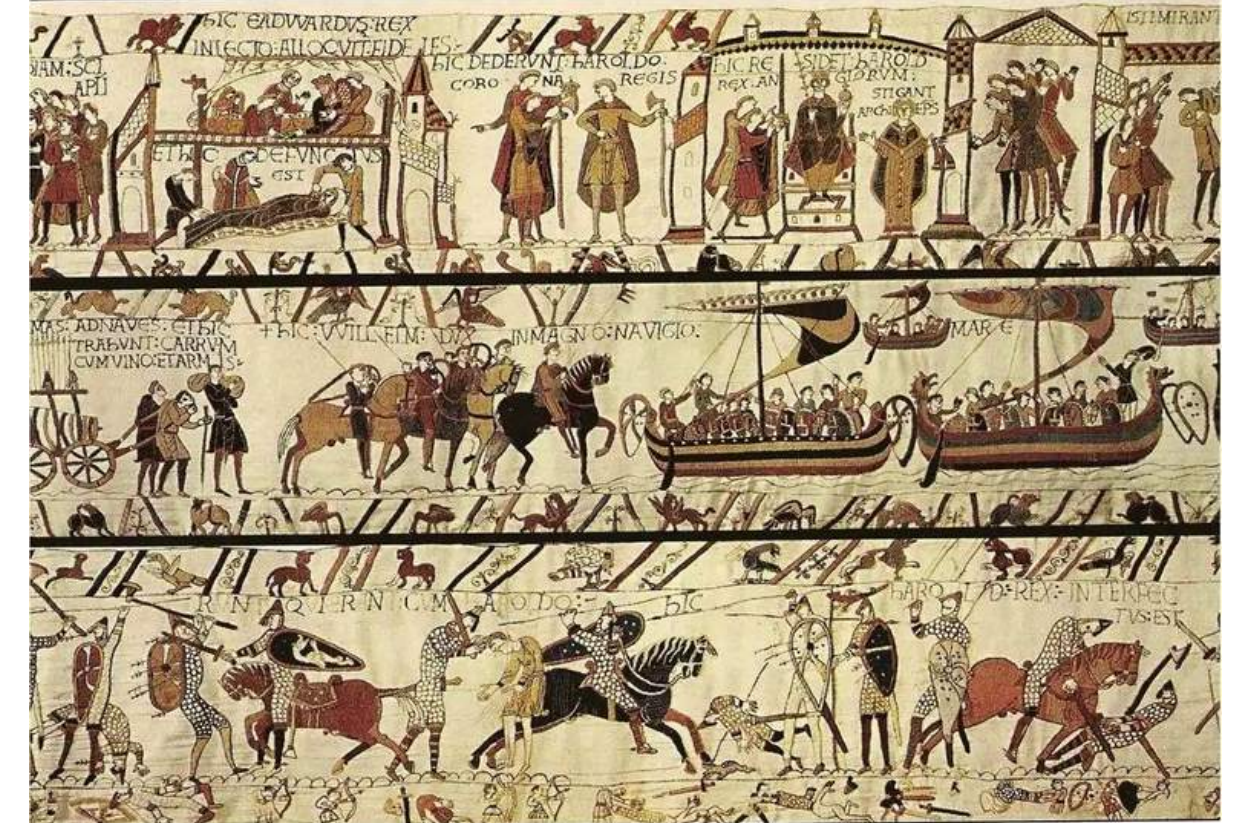
Se discute sobre cuando apareció el cómic, que sus primeras formas son como protestas humorísticas, las tiras cómicas, que solían ser anónimas o ilegales, pero su historia empieza mucho más atrás. En un mundo donde originalmente no existía la palabra escrita, solo quedaban las imágenes, teniendo un poder representativo inmenso, siendo una de las primeras muestras las pinturas rupestres que muestran escenas de caza, rituales... En Egipto podemos ver múltiples escenas en sus paredes, viñetas cerradas con un recorrido de lectura visual en zig-zag y de abajo hacia arriba, relatando eventos de la época de cosecha o momentos importantes de los faraones y sus dioses, el tapiz de la reina Matilde de 70 metros cuenta la historia de cómo Inglaterra fue conquistada por los normandos en 1066.



Pintura rupestre



Pintura egipcia (cosecha)



Tapiz Reina Matilde



Inclusive grabados como *Passion d'un homme* publicados por Masereel en 1918, al principio aparecían solo en el periódico, para luego sacar un libro independiente donde muestra testigos gráficos de la guerra. Y los 182 collages de Max Ernst, *Una semana de gentileza* (1934), que recrea escenas bizarras de humanos con partes de animales, una obra con intención de lectura.



"Une semaine de bonté "



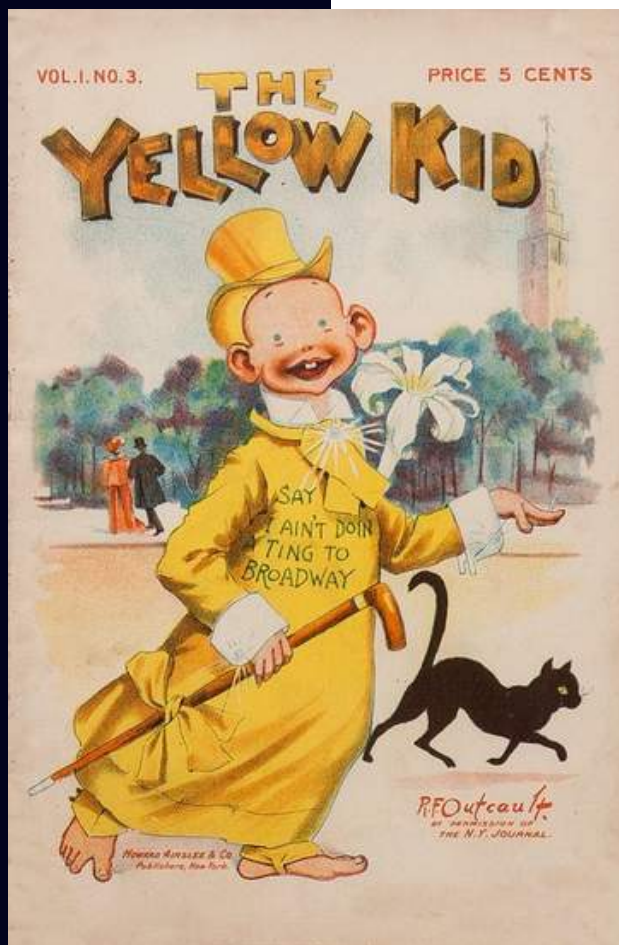
"25 images de la passion d'un homme"



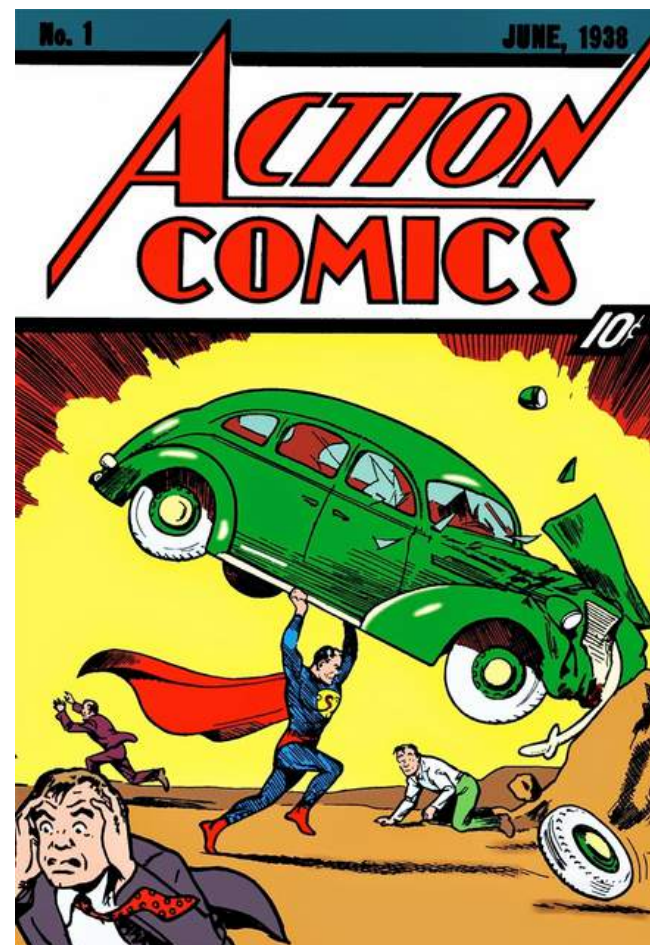


Dependiendo de la cultura el cómic se destaca y desarrolla de diferente manera. En Estados Unidos empezó a surgir gracias a *The Yellow Kid* (1895-98), una tira cómica de un niño amarillo que causó gran auge e interés, la vendían a pocos centavos o las regalaban directamente (en un formato que en el futuro sería el del cómic) para deshacerse de las copias no distribuidas. Nacieron en el periódico y luego se volvieron independientes y autónomas. Más adelante se publicaría el primer cómic que daría paso a toda una generación de superhéroes, *Superman* (1933).

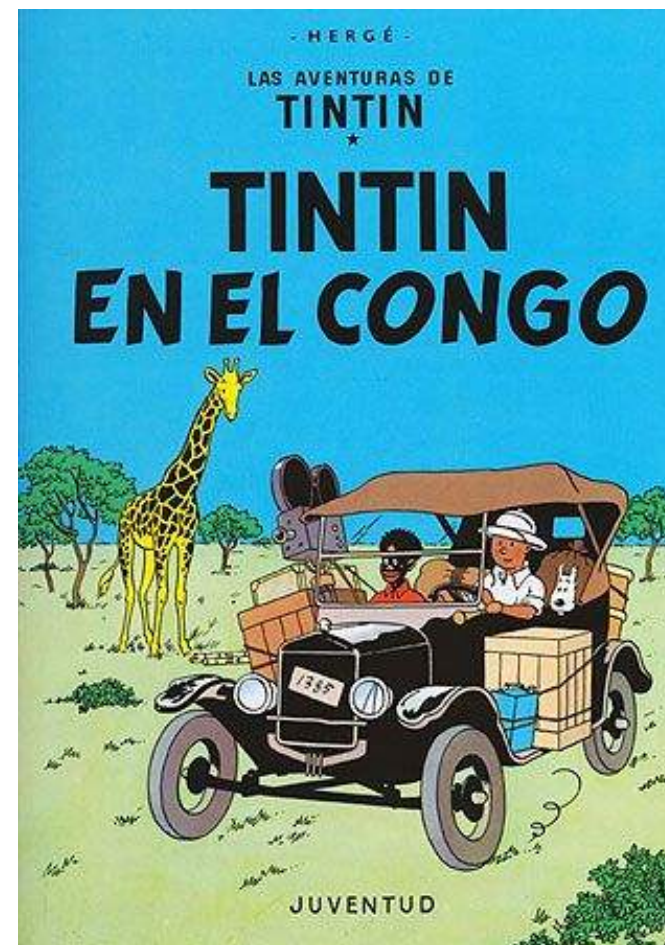
En Europa fue recibido con más recelo y desvaloración, encasillándolo a un público infantil. Su desarrollo no fue nada homogéneo, en Alemania se prohibió, Bélgica y Francia le dieron mejor recibimiento dando paso a la creación de *Las aventuras de Tintín* de Georges Prosper Remi (1977-1983) y *Asterix el galo* (1959) de Goscinny y Uderzo. Inglaterra también destacó por *V de Vendetta* (1980), *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003), y *Watchmen* (1986), todos de de Alan Moore.



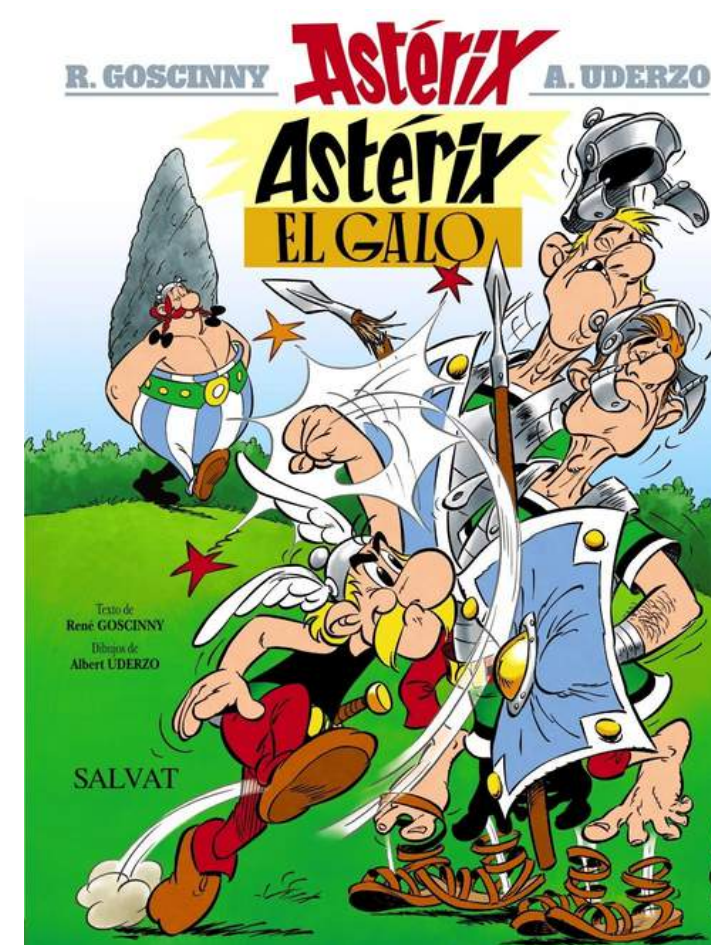
"El niño amarillo"



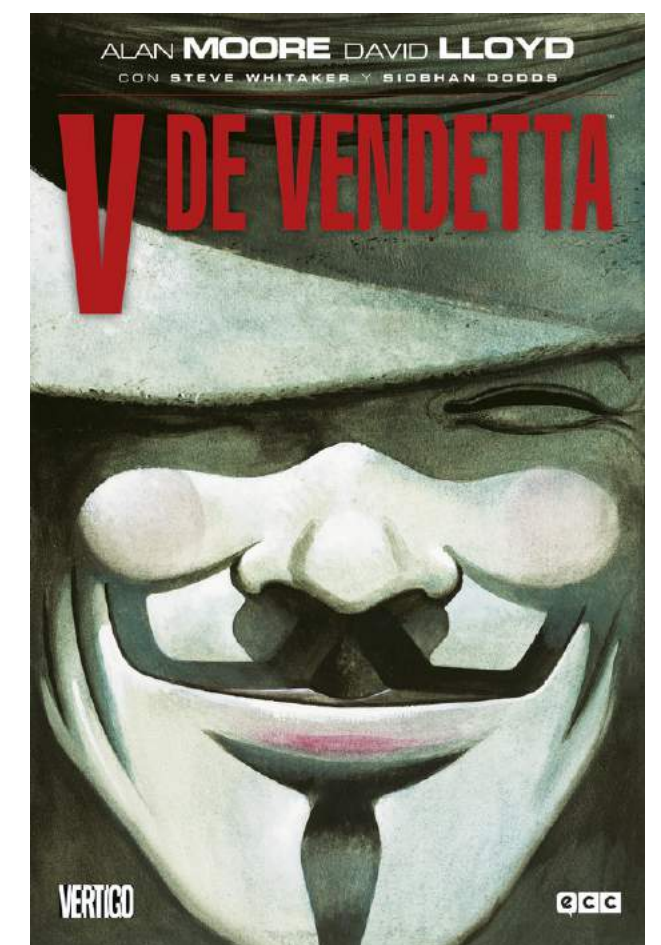
"Superman"



"Tintín en el congo"



"Astérix el Galo"



"V de Vendetta"





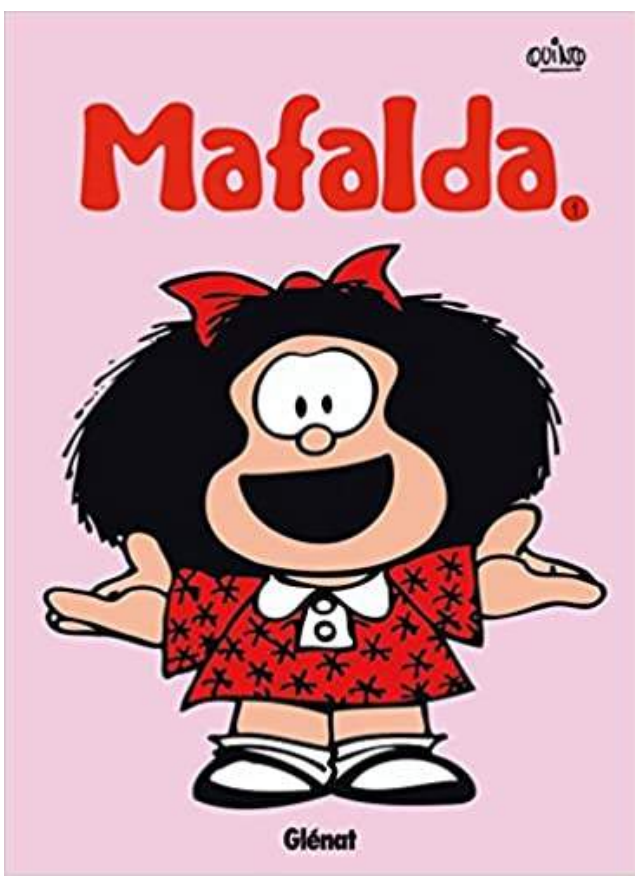
"Patrozú"

En España son conocidos como "tebeos", y Francisco Ibáñez es popular por su cómic *Mortadelo y Filemón*.

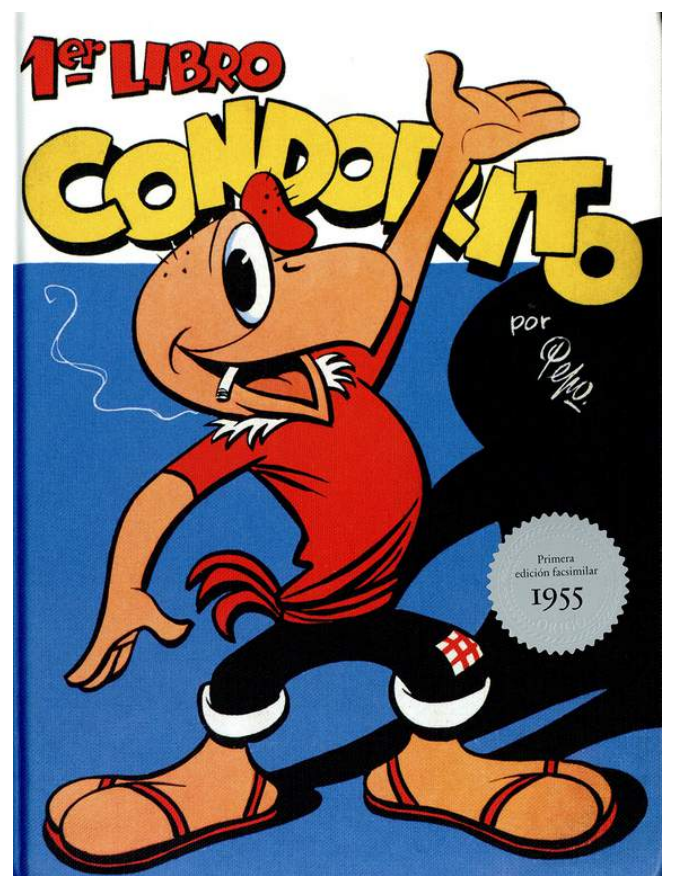
En Latinoamérica y Ecuador también obtuvo una evolución irregular, y uno de los artistas más reconocidos es Quino, con su cómic humorístico pero con críticas, *Mafalda*, otro artista famoso fue Dante Quintero, autor de *Patoruzú* y René Rios Boettiger, autora de *Condorito* convirtiéndose en todo un éxito inclusive en distintas partes del mundo.



"Mortadelo y Filemón"



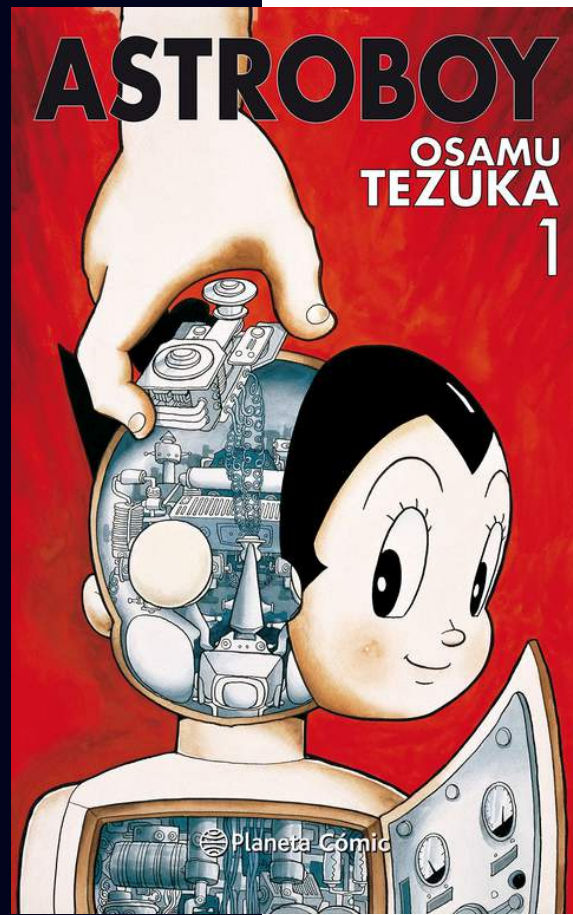
"Mafalda"



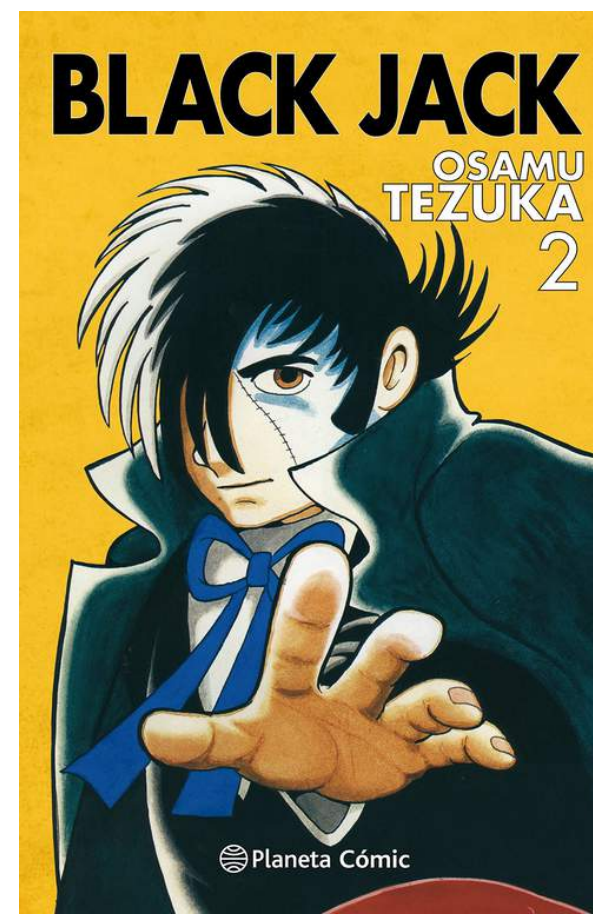
"Condorito"



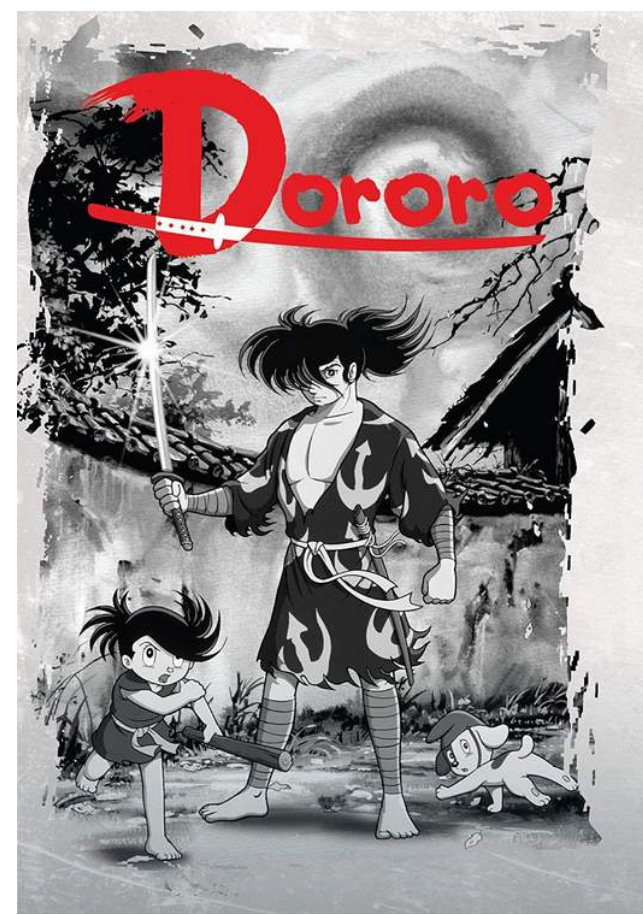
En oriente, Japón, el cómic es conocido como "manga" y su precedente son las pinturas y grabados. Se empezó a desarrollar después de la Segunda Guerra Mundial, y Hokusai (1760- 1849) fue el primero en calificar sus obras "manga", aunque no fueron dibujadas específicamente para que fuesen narrativas, al igual que Utamaro (1753-1806) e Hiroshige (1797-1858), ellos tres fueron los creadores de las pautas y bases que hoy conocemos, aun así muy distanciado -el manga- de los conceptos utilizados por estos grandes maestros. Osamu Tezuka (1928-1989) es el principal creador de los mangas más conocidos mundialmente, Astroboy, Kimba el León Blanco, Black Jack Dororo entre otros muchos. Su estilo de caricaturas con ojos grandes (se cree que es a causa de la influencia de Walt Disney los ojos grandes) lo mezclaba con una narrativa cinematográfica (zoom in, zoom out, panorámicas...) y trabajó con diferentes géneros. La artista Machiko Hasegawa (1920-1992) es también muy importante con su cómic *Sazae-san* y Katsuhiro Otomo (1954) creador de *Akira*, contribuyó a introducir el manga a occidente.



"Astroboy"



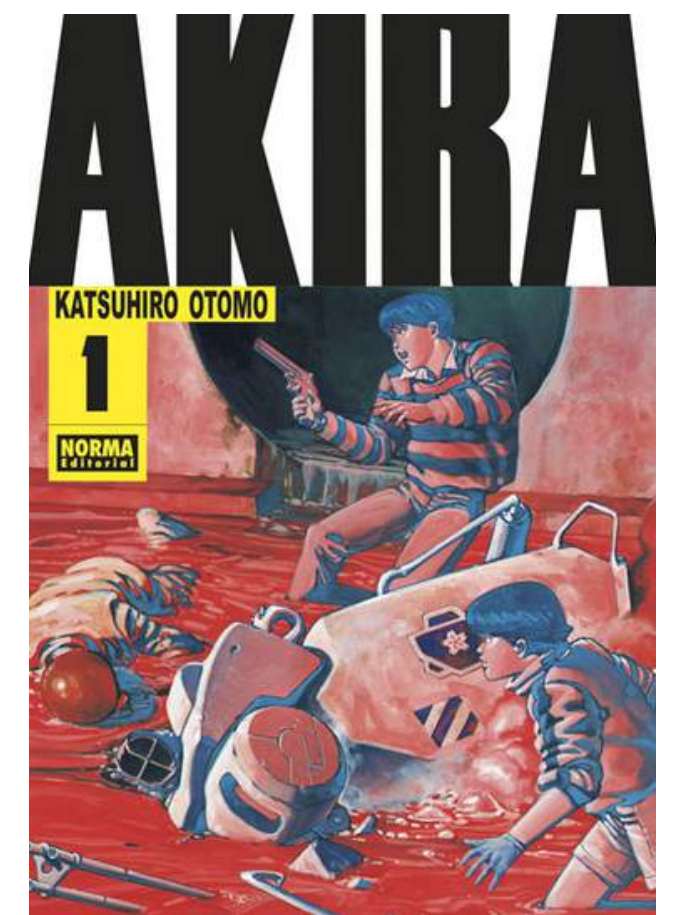
"Black Jack"



"Dororo"

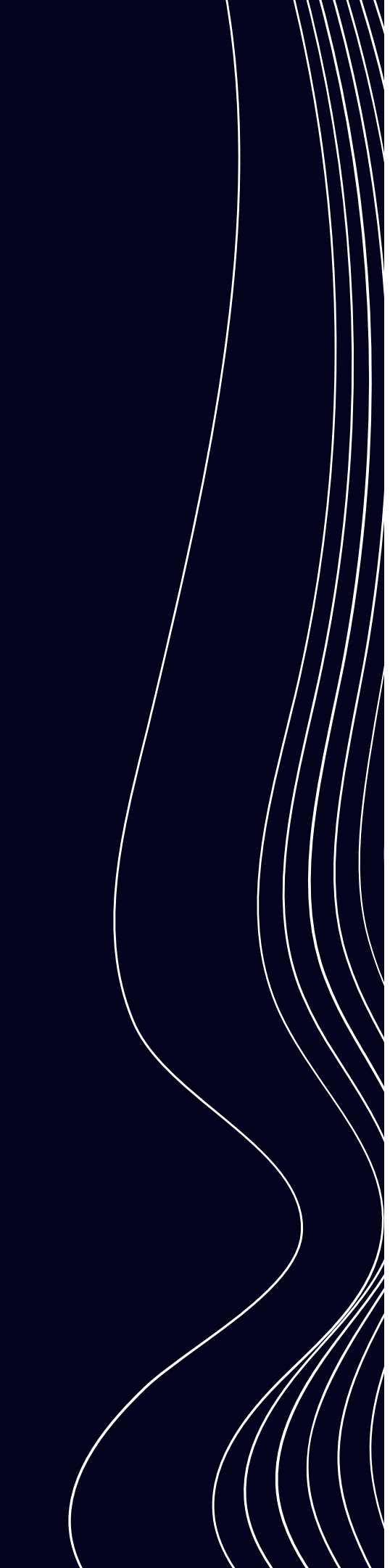


"Sazae-san"



"Akira"





Considero que la esencia de las artes visuales descansa en el poder de la imagen y los cómics aprovechan esto a su favor para contar historias, superando el límite de lo meramente expresable con solo palabras. Mi intención es crear un recorrido visual, sin texto, enfatizando así la atención al dibujo y a la historia que quiero transmitir. Aun reconociendo la importancia de la narrativa escrita quiero dar énfasis al poder de la imagen, como fue en su momento el cine mudo donde los personajes muestran su personalidad por sus acciones y gestos y la historia es intuitiva e intensa. El diseño de los personajes está planeado como una imagen conceptuada y simplificada teniendo en cuenta que a mayor simplificación, mayor agrado de abstracción del dibujo, lo cual es un reto a plantear. Un gran referente de una imagen sencilla con una historia dura es "Maus" de Spiegelman, relatando los sucesos del holocausto con ratones y gatos. Con ello podemos afirmar que un cómic con un dibujo sencillo no conlleva una historia simple o infantil.

### V.III. EL FORMATO Y SU IMPORTANCIA EN EL CÓMIC

Se tiende a transformar el cómic dependiendo del formato, ya que puede parecer que la decisión de éste es independiente a su método de creación, pero la realidad es que el cómic transforma su formato dependiendo de sus necesidades. El rediseño del cómic "Tintín" por el 2000 se adaptó a un formato de álbum donde se conseguía marcar un gran ritmo narrativo y otro ejemplo es el *gekiga*, que significa "imagen dramática", fue acuñado por Yoshihiro Tatsumi en los 50, ya que también buscaba una renovación del manga enfocándose en un público adulto adquiriendo influencia cinematográfica. Con el tiempo se han establecido medidas estándares, pero incluso éstas tienen variaciones. El cómic en formato europeo mantiene sus medidas 21x29,7cm, pero hay versiones con un formato algo más pequeño que el A4; en formato americano 16,8x25,8cm; formato manga 18,2x25,7cm, también se dan casos donde el tamaño es algo mayor; en digital es todavía más libre, en plataformas como webtoon 800x1280px máximo, Kindle 2000x2500px, en Tapas 940x4000px... es la plataforma con menos estándares, la única cosa en común son los 300pdi de resolución para su debida calidad si en un futuro se plantea publicarlo físicamente (esta es la resolución recomendada para ilustraciones del libros).

#### V.IV. LAS VIÑETAS Y SU IMPORTANCIA COMPOSITIVA

Las viñetas, el elemento más destacado del cómic donde se crea las bases de la composición consta de una gran riqueza de planos, ángulos y vacíos. Los planos empleados son la mayoría conocidos ya que se aplican también al cine, primer plano, plano detalle, primerísimo primer plano, plano general, plano americano, primer medio, plano entero... con sus múltiples ángulos a aplicar, frontal, picado, contrapicado, cenital, supina y holandés (la cámara se encuentra a 45 grados creando una sensación de inestabilidad).

Pero lo realmente interesante es como interactuamos con ellos, como interactúa el lector. El concepto de movimiento lo creamos nosotros al ver imágenes secuenciadas, si vemos una mano abierta en la primera viñeta, y en la segunda cerrada, inconscientemente le damos vida en nuestra mente para que se cierre. Para mayor dramatismo del momento, se hacen viñetas de momento a momento, en la primera viñeta una chica durmiendo, en la segunda aparece una araña encima de ella, tercera se acerca la araña, cuarta se acerca un poco más, y así aumentando la sensación de suspense. También creamos escenas inexistentes dejadas a la imaginación por el dibujante y guionista, como podría ser una escena de una persona a punto de ser asesinada por una pistola en la primera viñeta y en la segunda solo se ve un "¡BANG!" bajo la lluvia, el lector no ha visto la escena de la muerte, y sin embargo no la necesita para saberlo. El siguiente nivel sería cuando la distancia del tiempo es realmente considerable requiriendo mayor capacidad deductiva, la primera viñeta es una pareja donde uno de ellos dice "Siempre estaremos juntos", la segunda viñeta muestra un texto "40 años después..." y se ve en la distancia a dos ancianos, con ello entendemos que la promesa se cumplió pese no haber visto como pasaban toda sus vidas juntos.



# VI. REFERENCIAS ARTÍSTICAS

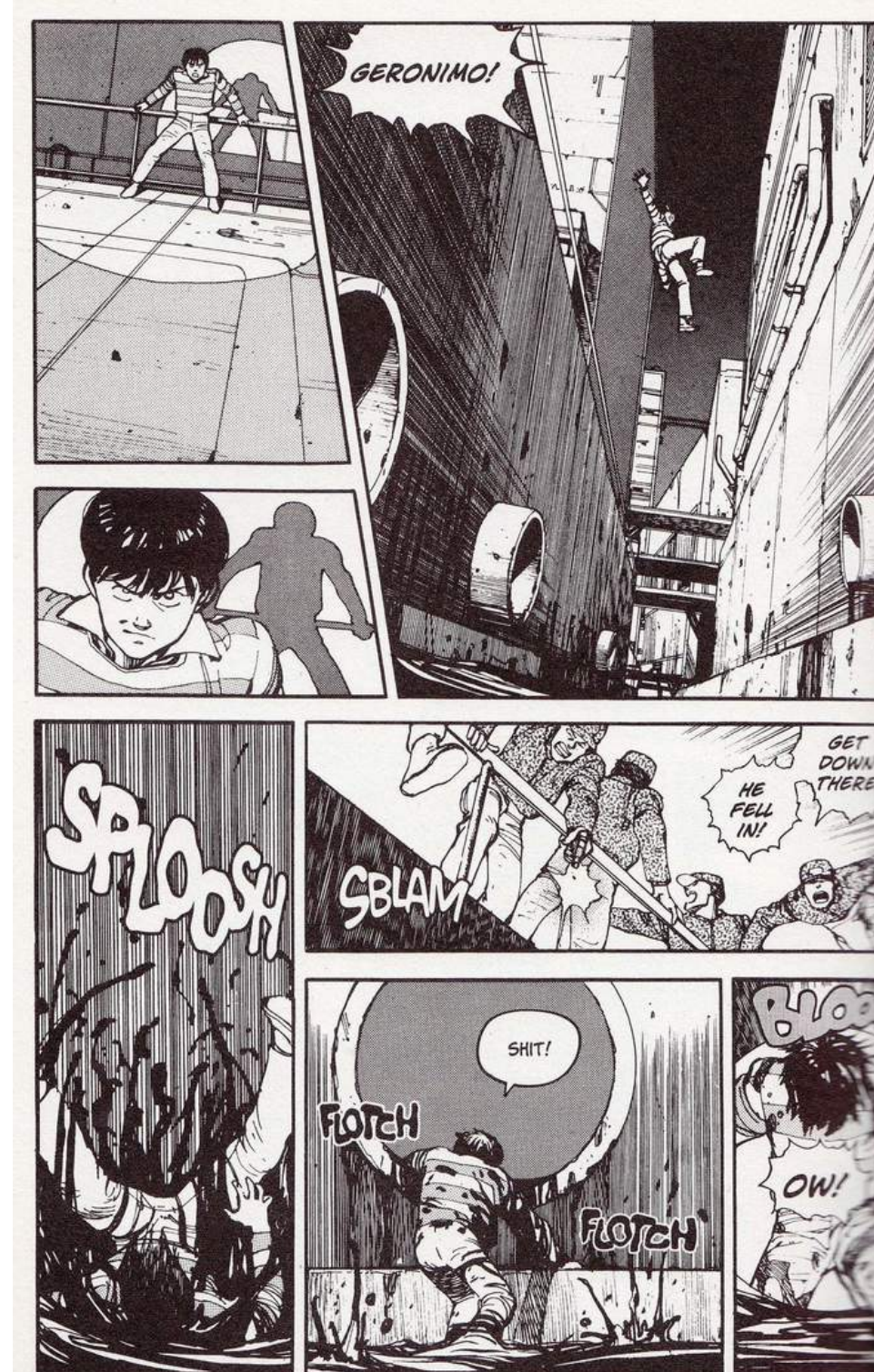
He tomado ciertas referencias que considero esenciales para el propio recorrido del trabajo. En cada una de ellas voy a indicar ciertos aspectos que son fundamentales y que me han servido valiosamente para el mismo.

El cómic de *Maus* por su narrativa constante en sus viñetas intercalándola de manera equilibrada con las escenas, y una historia tan dura contada con dibujos tan sencillos como ratones y gatos.



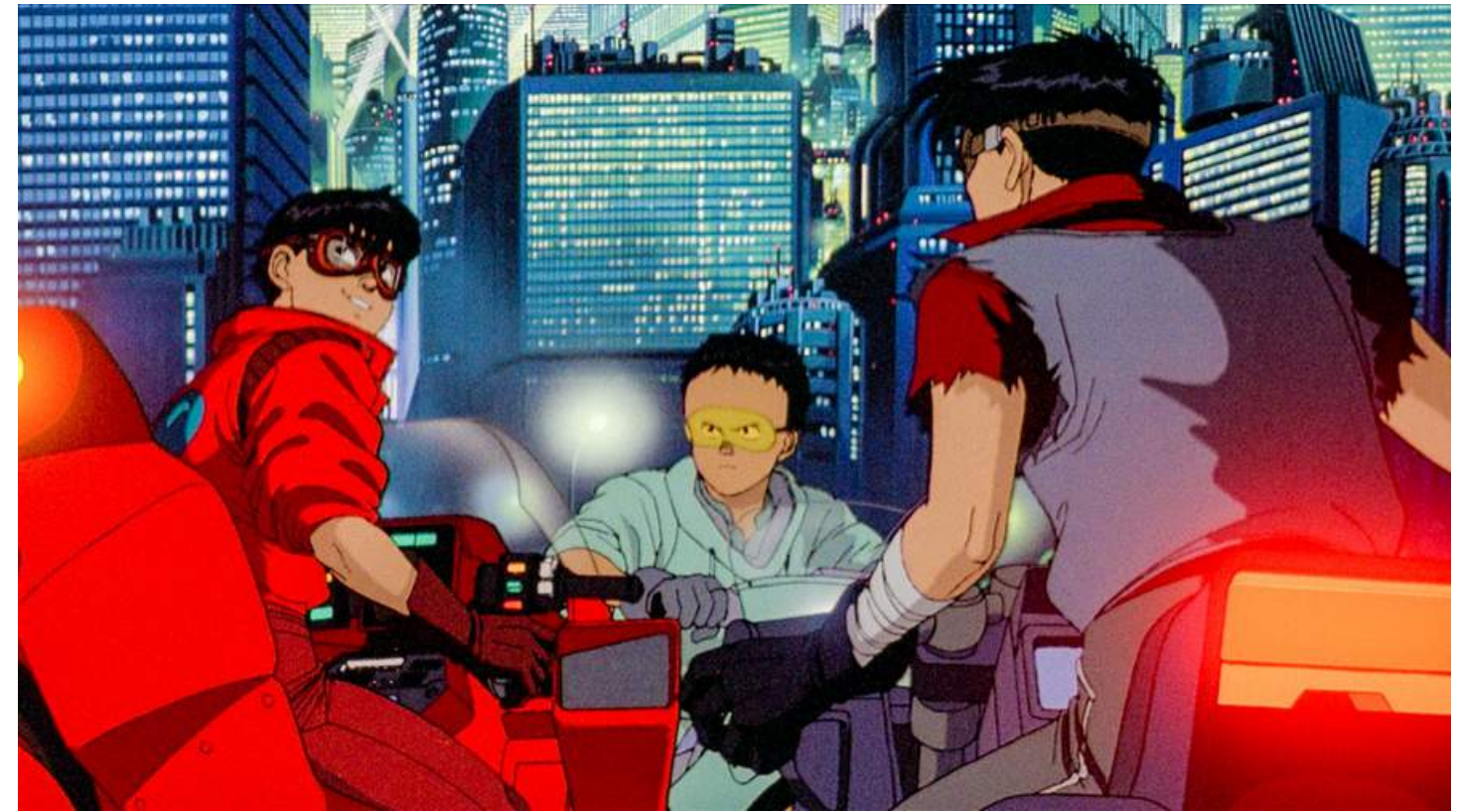


*Akira* es un manga que más adelante se convirtió en película, se enfoca en un ambiente futurista postapocalíptico bastante atrayente, aunque con una historia muy abstracta de entender. Los planos del manga son dinámicos, llenos de acción con planos generales que enriquecen su narrativa visual.



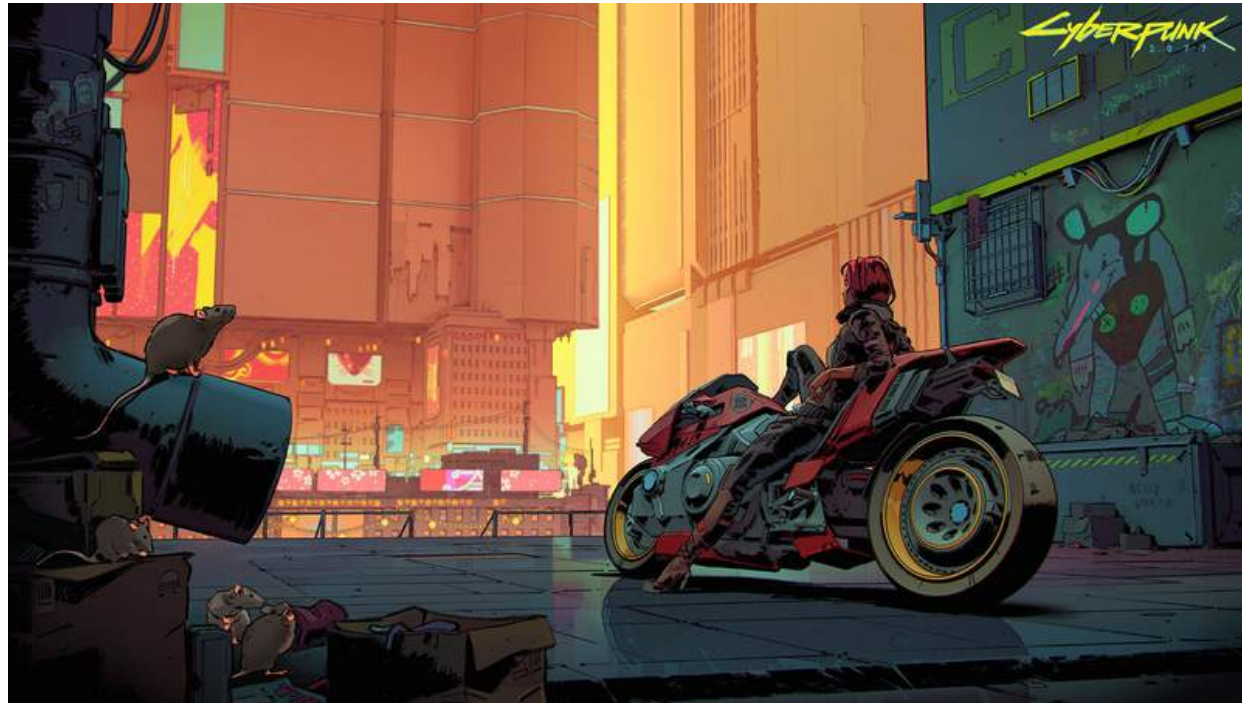


Escenas de la película "Akira", autor Katsuhiro Ōtomo.





Uno de los videojuegos más esperados en estos últimos años ha sido *Cyberpunk 2077*, basado en un juego de mesa de rol futurista, después de haber sacado el juego publicaron cómics de éste, *Cyberpunk 2077: Trauma Team*, 4 tomos. La gama de colores neones del cómic enfatiza el movimiento y atracción, mientras que en el videojuego elabora diferentes lecturas.



Desarrolladora del videojuego CD Projekt RED.

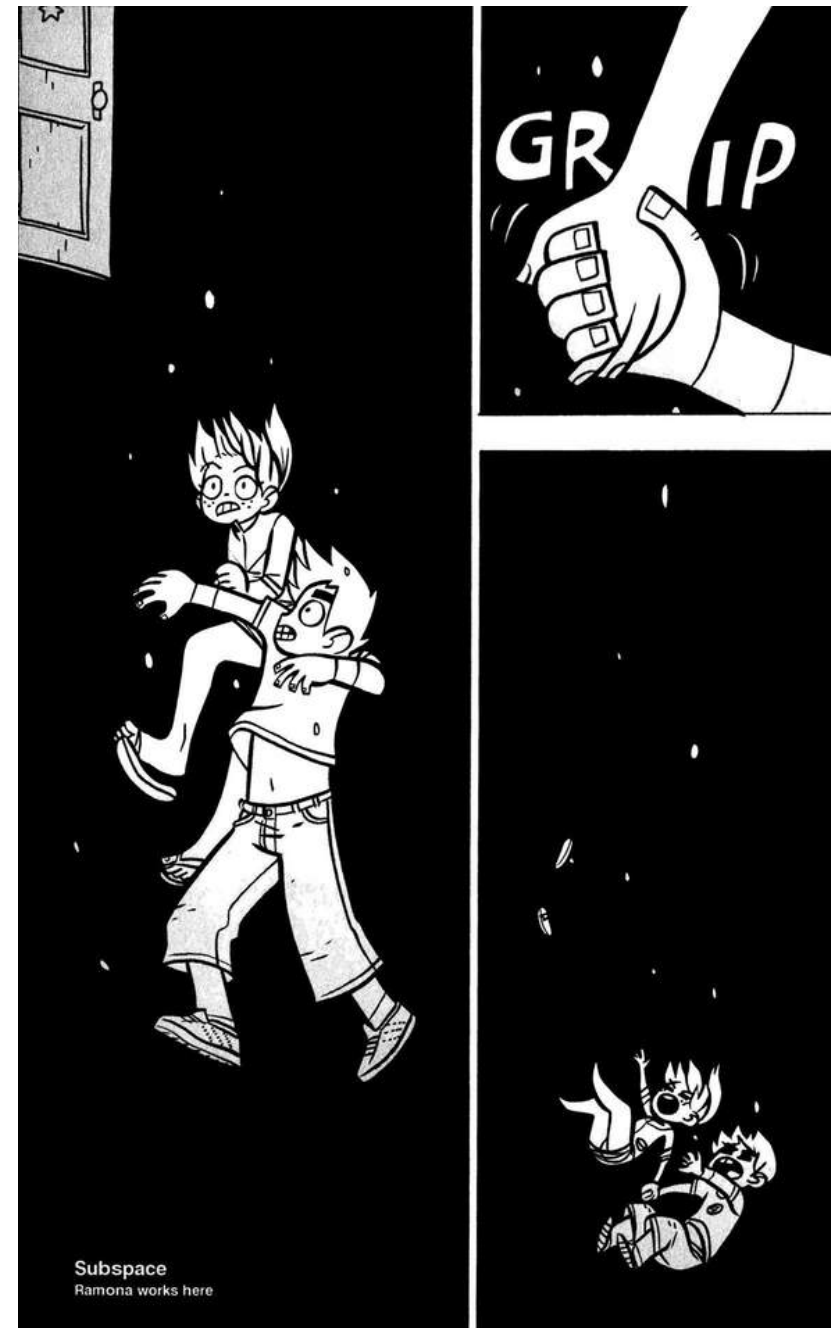




Autores del cómic "Cyberpunk 2077"  
Cullen Bunn y Christopher Mooneyham



Scott Pilgrim, uno de los primeros cómics que leí y me impresionó por sus caricaturescas figuras humorísticas y su desarrollo tan bien espaciado, dejando los momentos de tensión con grandes espacios y posiciones. Su estilo se va marcando cada vez más con cada publicación de capítulos, y con el tiempo se sacó una película *Scott Pilgrim contra el mundo*.



Autor Bryan Lee O'Malley.



*Samurai Jack*, animación destinada a un público infantil pero con un tema y humor más maduro y moderno (con mundos paralelos y futuro distópico) a diferencia de las otras series de Cartoon Network. Destacan sus múltiples paisajes con una escenografía y juego de luces/sombras que capturan la mirada del espectador, con personajes que muestran su personalidad de una manera clara reflejada en el diseño de cada uno.



Temporada 5.



Temporada 5.



Autor Genndy Tartakovsky.



Temporada 5.



Temporada 5.



Temporada 4.



Temporada 5.





Producida por Walt Disney Animation Studios.



1:15



0:46



0:49



6:34

El artista Sanjiseo tiene una gran habilidad de caracterización de personajes es totalmente inspirativo y referente. También las escenas muestra el gran control que posee sobre la iluminación y ambientación, fusionando de manera natural la figura con el fondo.

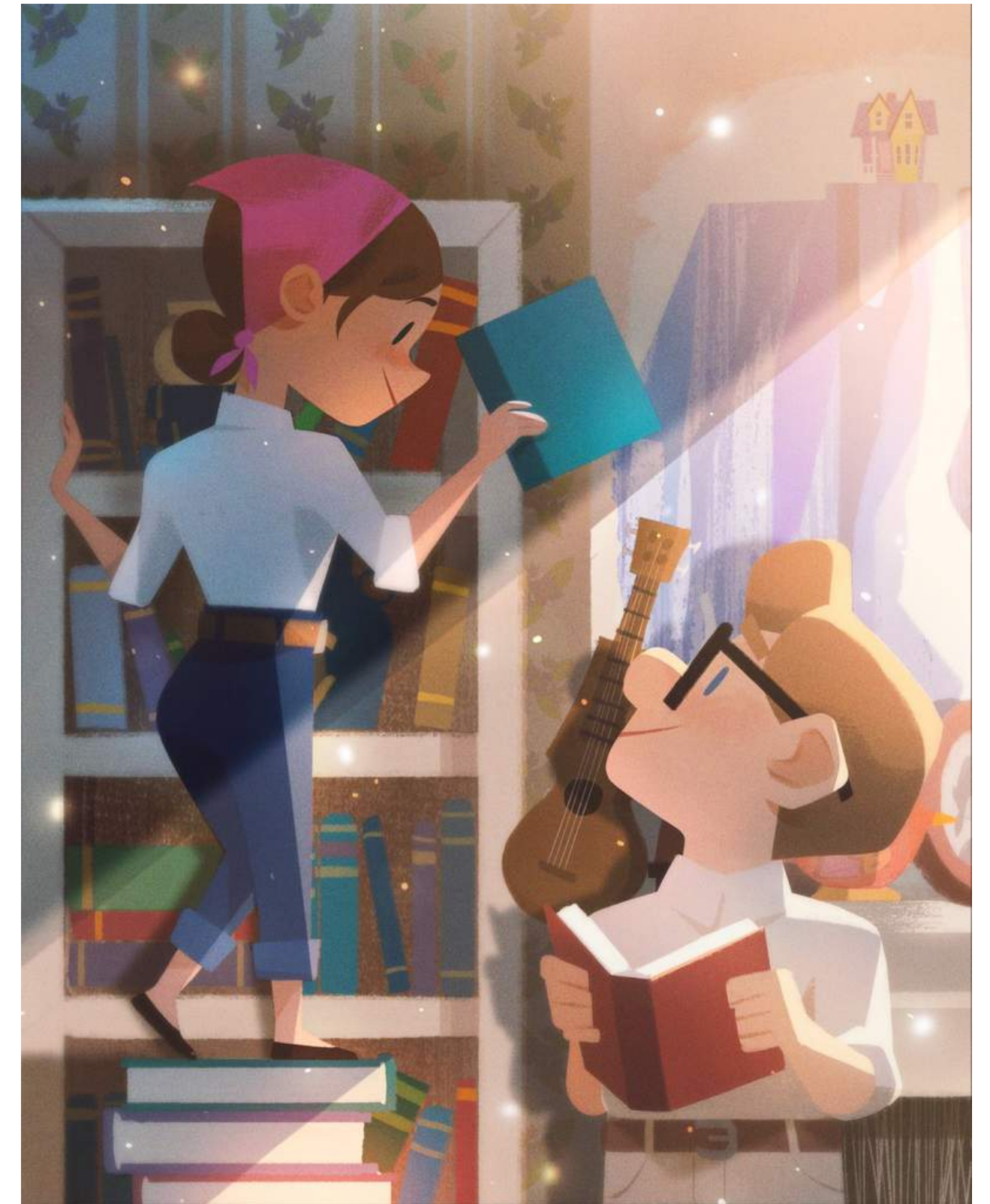
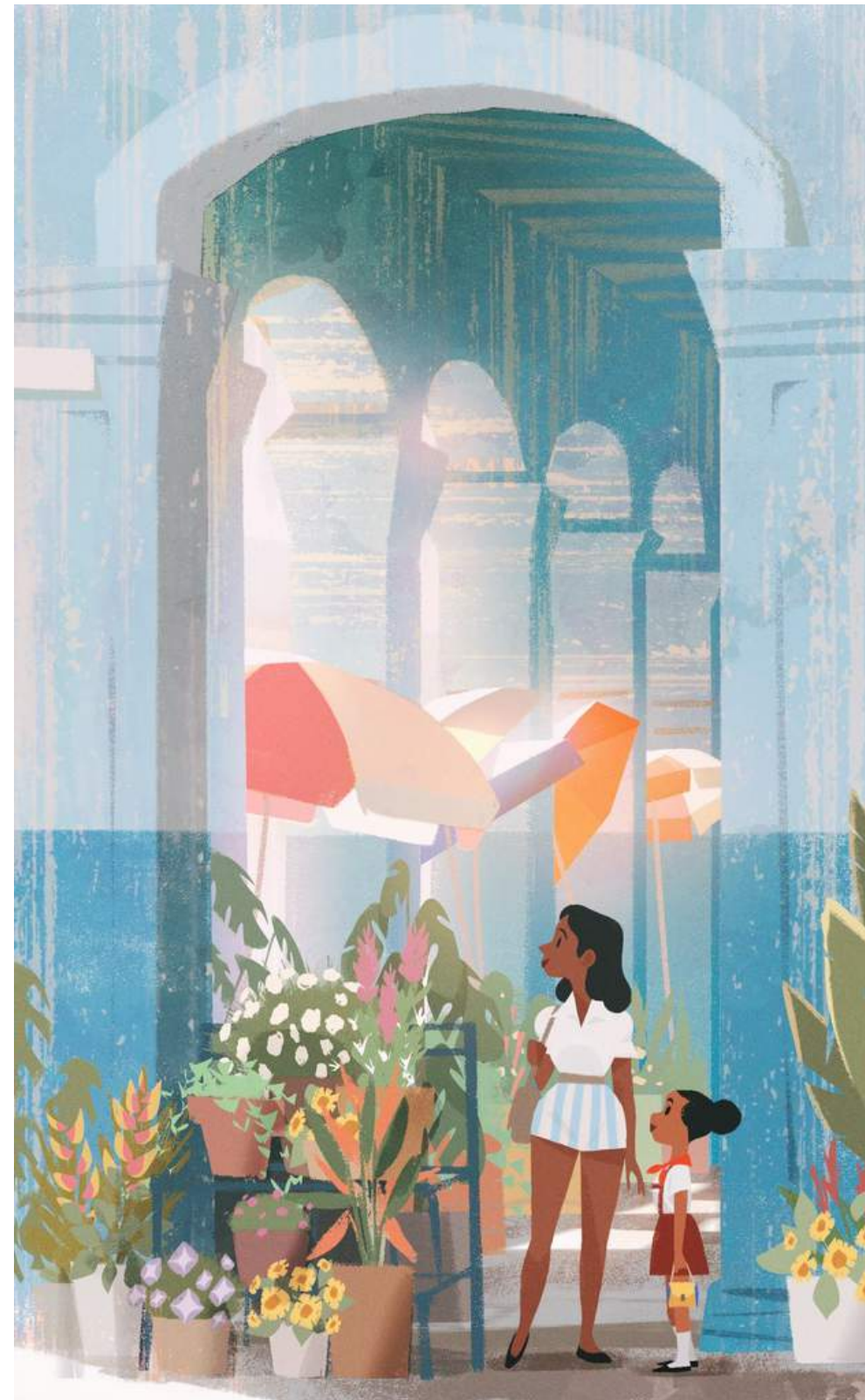




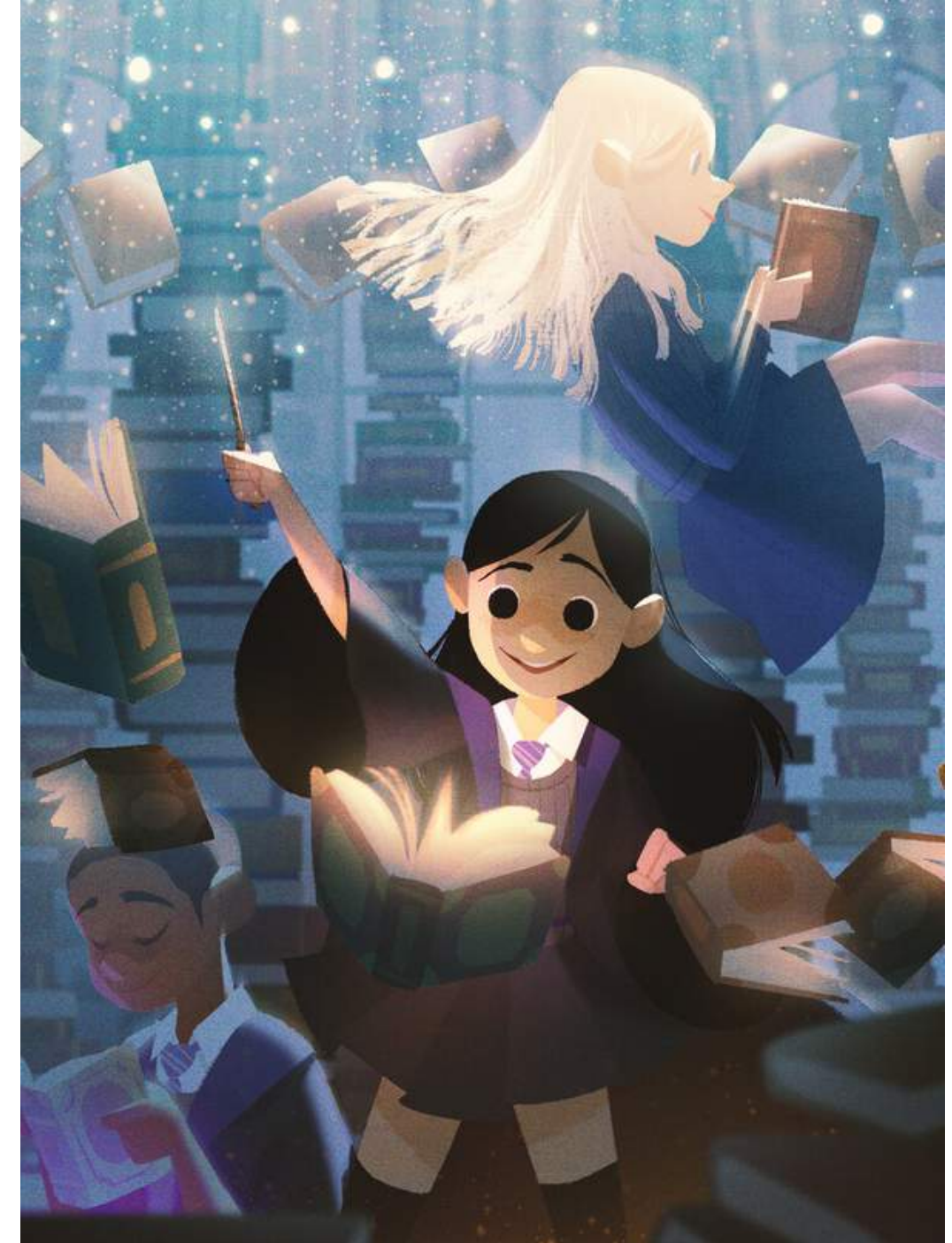




Otro artista a destacar es Alex Cho, ha sido una de mis grandes influencias desde hace varios años y aspiro a tener una técnica tan refinada del dibujo digital como él. La creación de paisajes con ambientes tan contrastados y colores vivos capturan la mirada, y siento una gran fascinación por su capacidad de dibujar personajes sencillos de manera tan definida y bella con un escenario que fortalece su atracción visual.





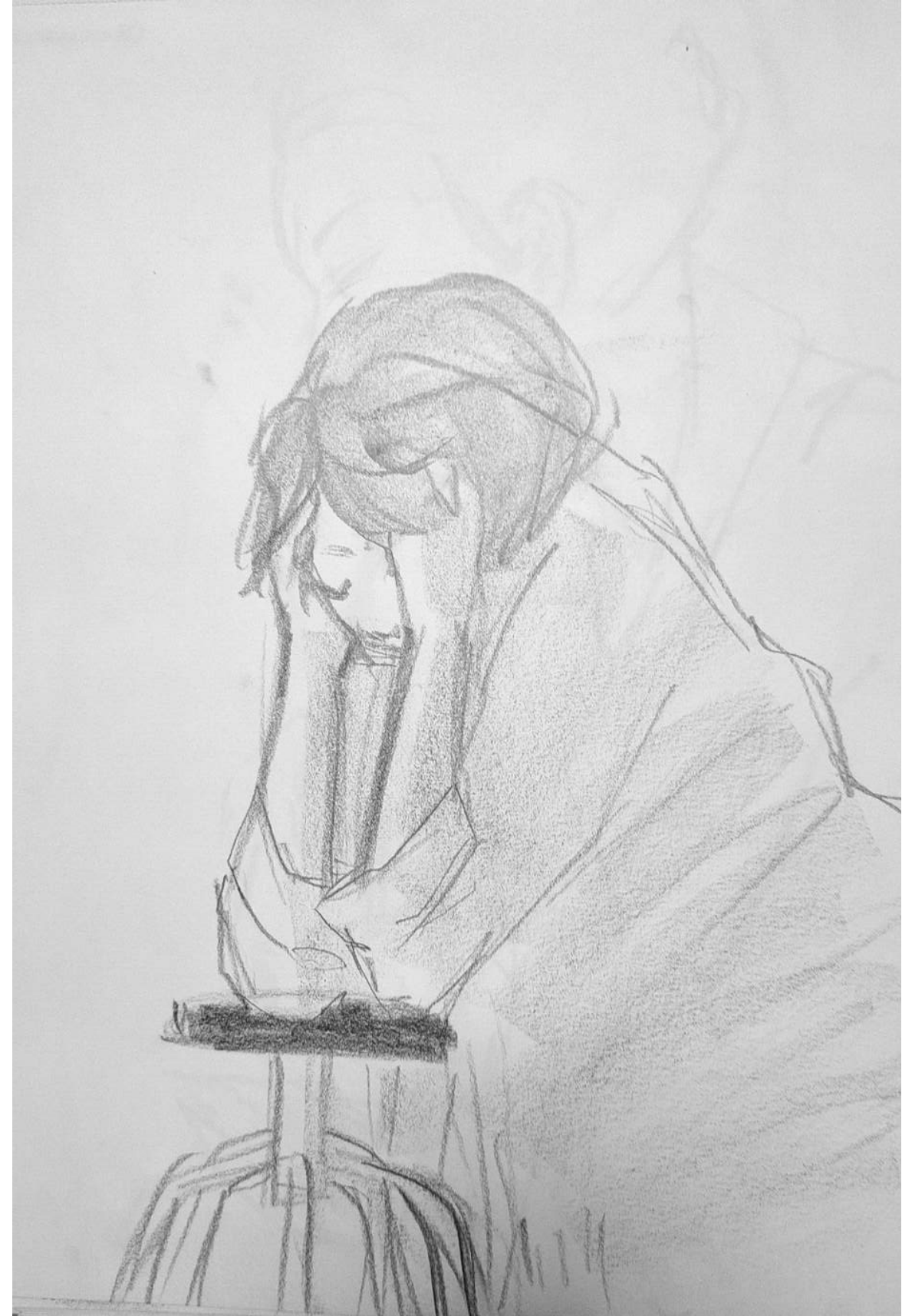


## VII. REFERENCIAS PROPIAS

A lo largo de la carrera se nos han propuesto problemáticas a resolver para mejorar nuestra capacidad creativa, velocidad de desarrollo del dibujo, a la vez que trabajar con diferentes técnicas y afrontar fechas límites. Ciertos trabajos a destacar me han ayudado a enriquecer y completar mi novela visual, los cuales son los siguientes:

El trabajo principal a destacar ha sido esta serie de dibujos diferentes modelos/compañeros de clase. El método para trabajar era este: el modelo se sitúa en el centro de la clase y los alumnos lo dibujan en diferentes tiempos (al principio diez minutos, luego cinco, dos, uno...) centrándose en dibujar la parte más relevante a su parecer, y utilizando diferentes espacios de la hoja (al borde, derecha, plano muy cercano ocupando todo el espacio...). Cuando los modelos eran compañeros de clase, estos posaban con una palabra de referencia, como "aire". Este ejercicio me ha ayudado a componer las viñetas, adquiriendo la capacidad de resaltar escenas importantes con los ángulos adecuados según el juicio propio, entendiendo que siempre centrar los objetos no da tanto juego visual, además de tener la capacidad de pensar rápido a la hora de situar las escenas.







"Abrazo"



"Aplauso"



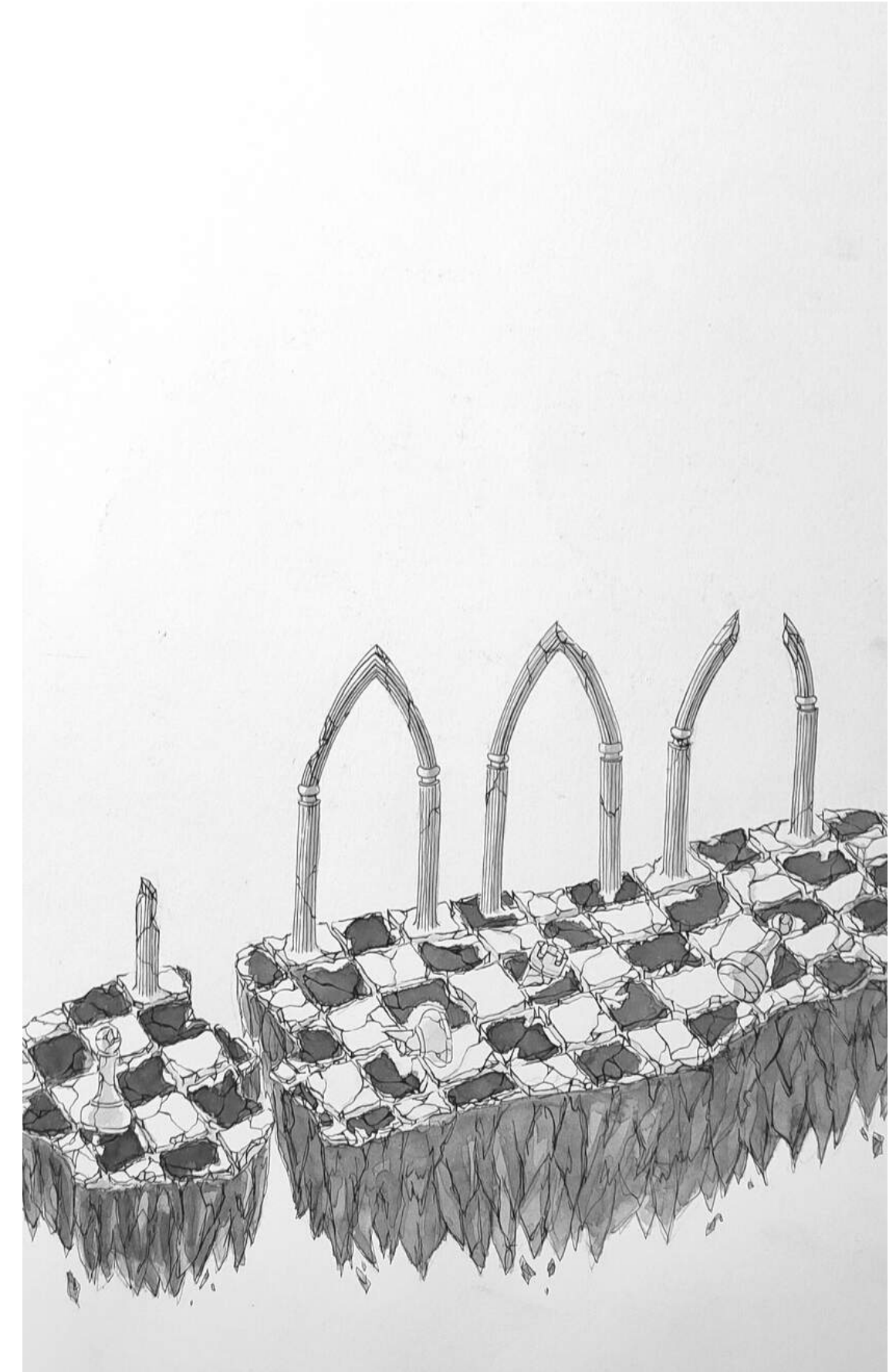
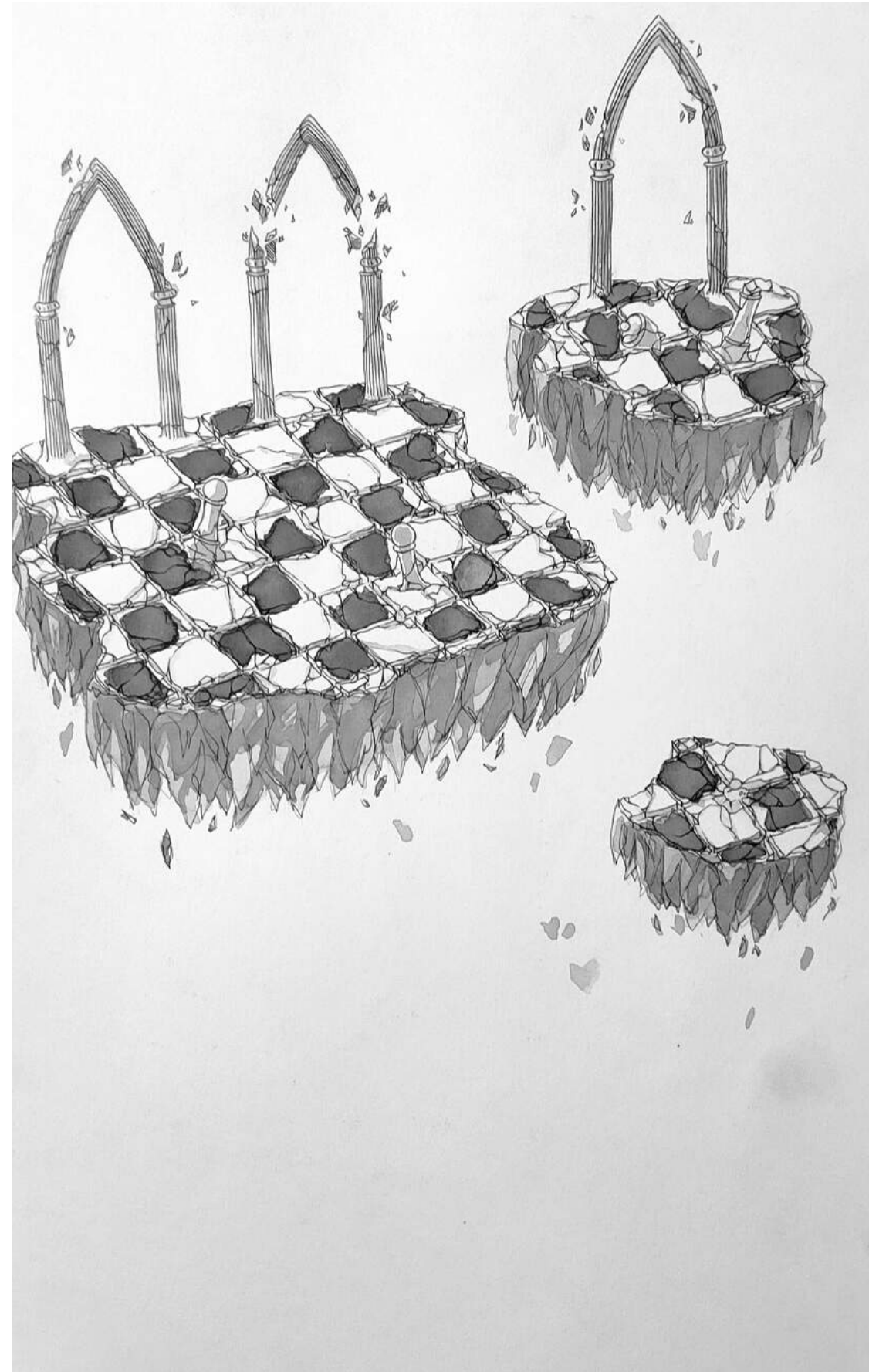


"Ligero"





El siguiente trabajo trata de una serie de islas flotantes rotas, con baldosas que hacen referencia al ajedrez y arcos góticos que crean un recorrido visual. Ha sido trabajado con acuarelas y pilot, en tonos de blanco y negro. La línea del dibujo es relevante para mi Trabajo de Fin de Grado, la riqueza de los cortes, líneas rectas y curvas son referentes a las líneas de la novela visual.



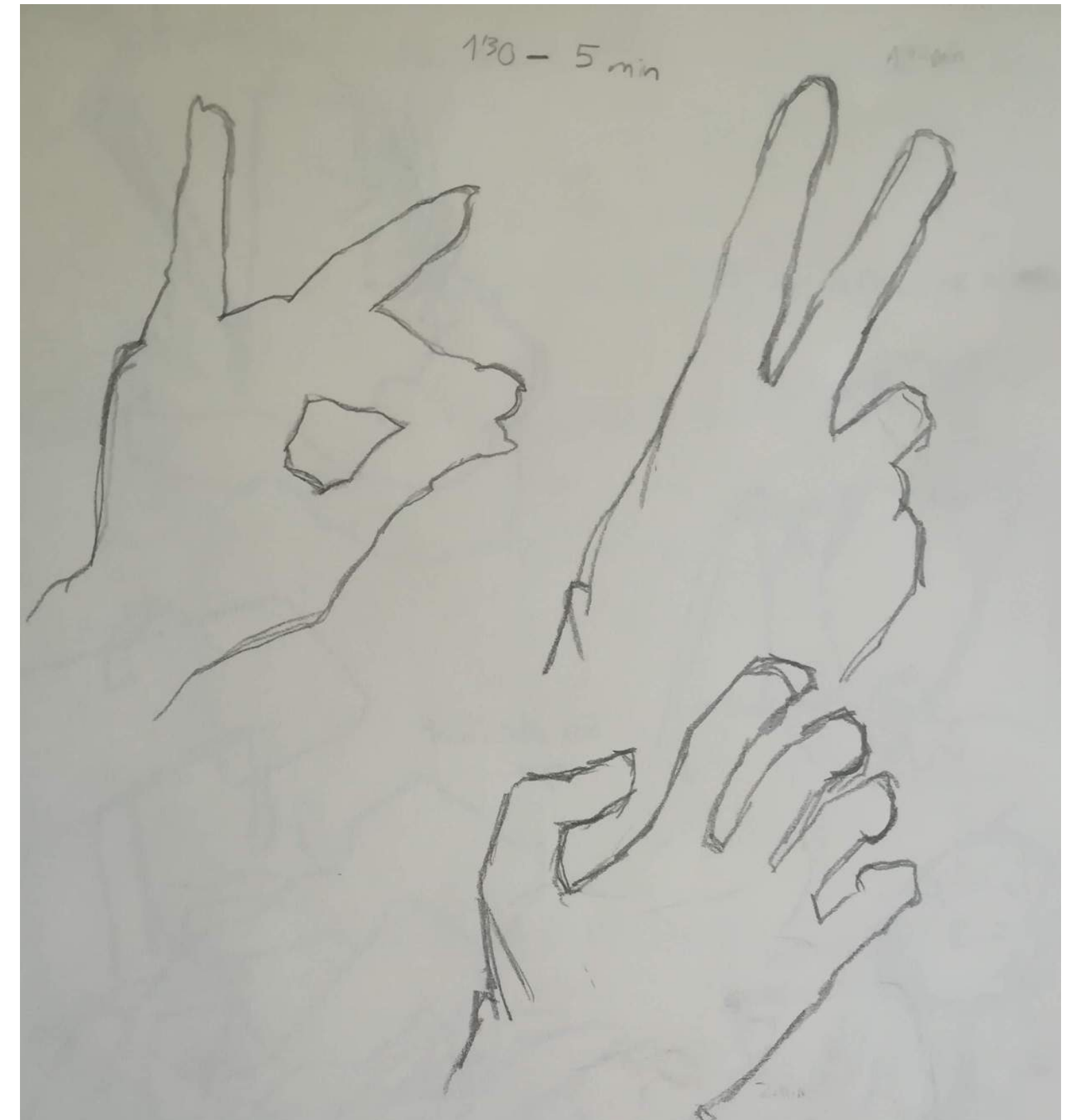
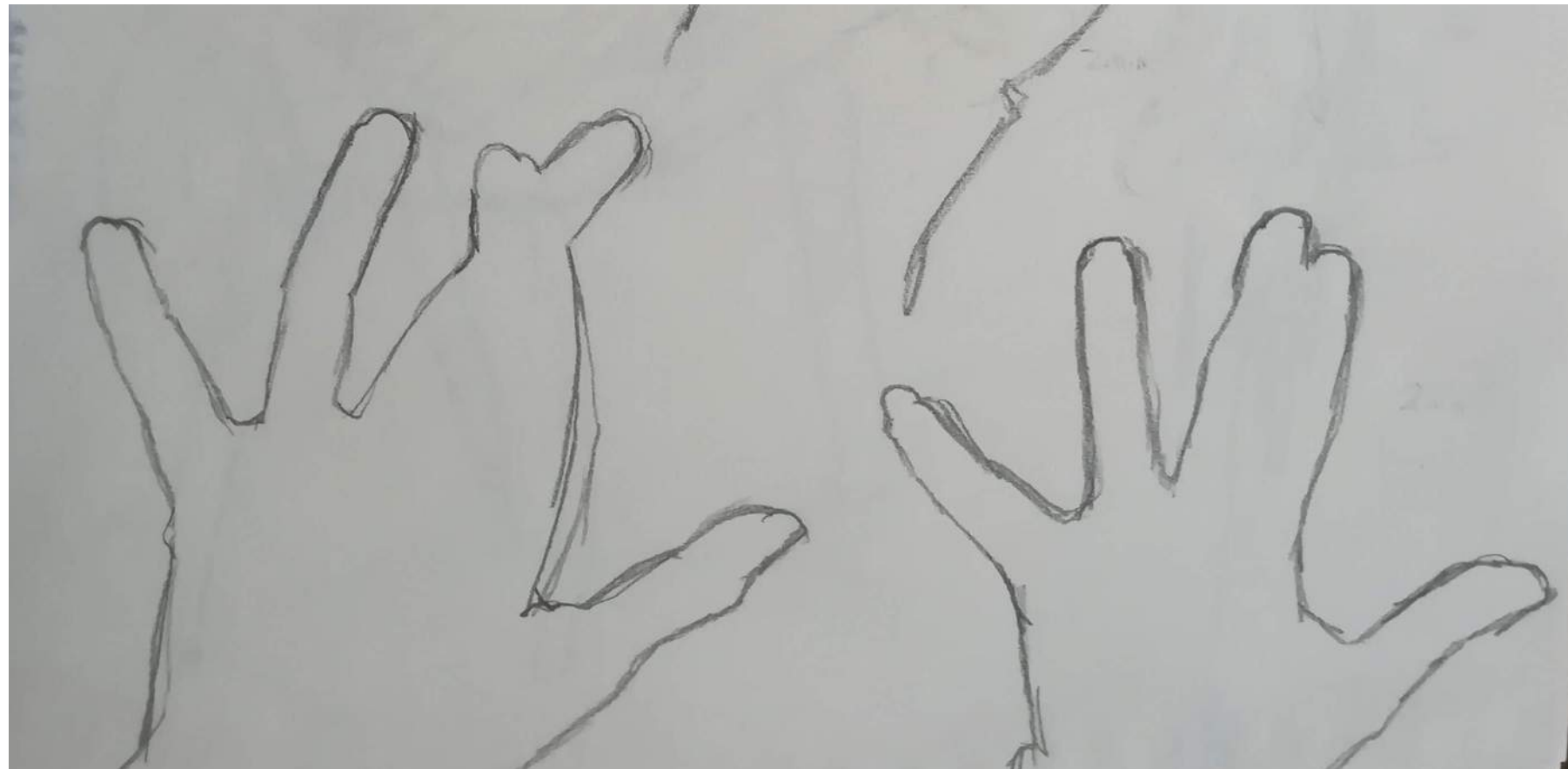


El tercer trabajo solo la primera parte ayuda a enriquecer el proyecto llevado a cabo. Este ejercicio requería dibujarse a sí mismo en diferentes estilos. Gracias a este ejercicio pude encaminar mejor el diseño de los personajes, creando una mezcla de los ya creados para terminar de centrar los dibujos.





El último trabajo se dibujaba siluetas, y estas debían ser reconocibles con tan solo los bordes, muy ventajoso para concretar los cuerpos de los personajes y que estos sean identificables. El ejercicio no era muy largo, por lo que no hay demasiado, pero si suficiente para ayudar.







## VIII. PROCESO CREATIVO

En esta sección del trabajo forma la segunda parte de este proyecto, el proceso de creación de la obra, utilizando las bases buscadas y aprendidas de la primera fase.

El proceso del cómic, desde los bocetos hasta el diseño final, se explicará y razonará al igual que se verá todo el desarrollo del proyecto con detalle, comentando los problemas y soluciones.

Se tendrá en cuenta las normas básicas de la realización de personajes y se buscará el diseño que encaje mejor con el concepto. También se investigará los pros y contras de las características ya predeterminadas de la novela visual, evaluando si es mayor el beneficio que el perjuicio, dando así espacio para cambios los cuales sean necesarios por el bien de la obra. Se han hecho pruebas para ver qué resultado queda mejor.

El proceso de la creación de una página se mostrará y a la vez se especificará de que va cada fase y con qué programa se lleva a cabo, comentando de que va cada uno.





## VIII.I. PRIMERAS IDEAS. BOCETOS.

Los bocetos y primeras ideas se plantearon todas en lápiz y papel, en digital se trabajó con un pensamiento más definido, ya en busca del diseño principal de los personajes, por lo que forma parte de la siguiente sección. Las imágenes están ordenadas cronológicamente, mostrando la evolución del aspecto de cada uno, así también definiendo la personalidad con diferentes expresiones faciales. También se han dibujado diversas escenas para ver el personaje en distintas situaciones, sobre todo momentos de la Androide.

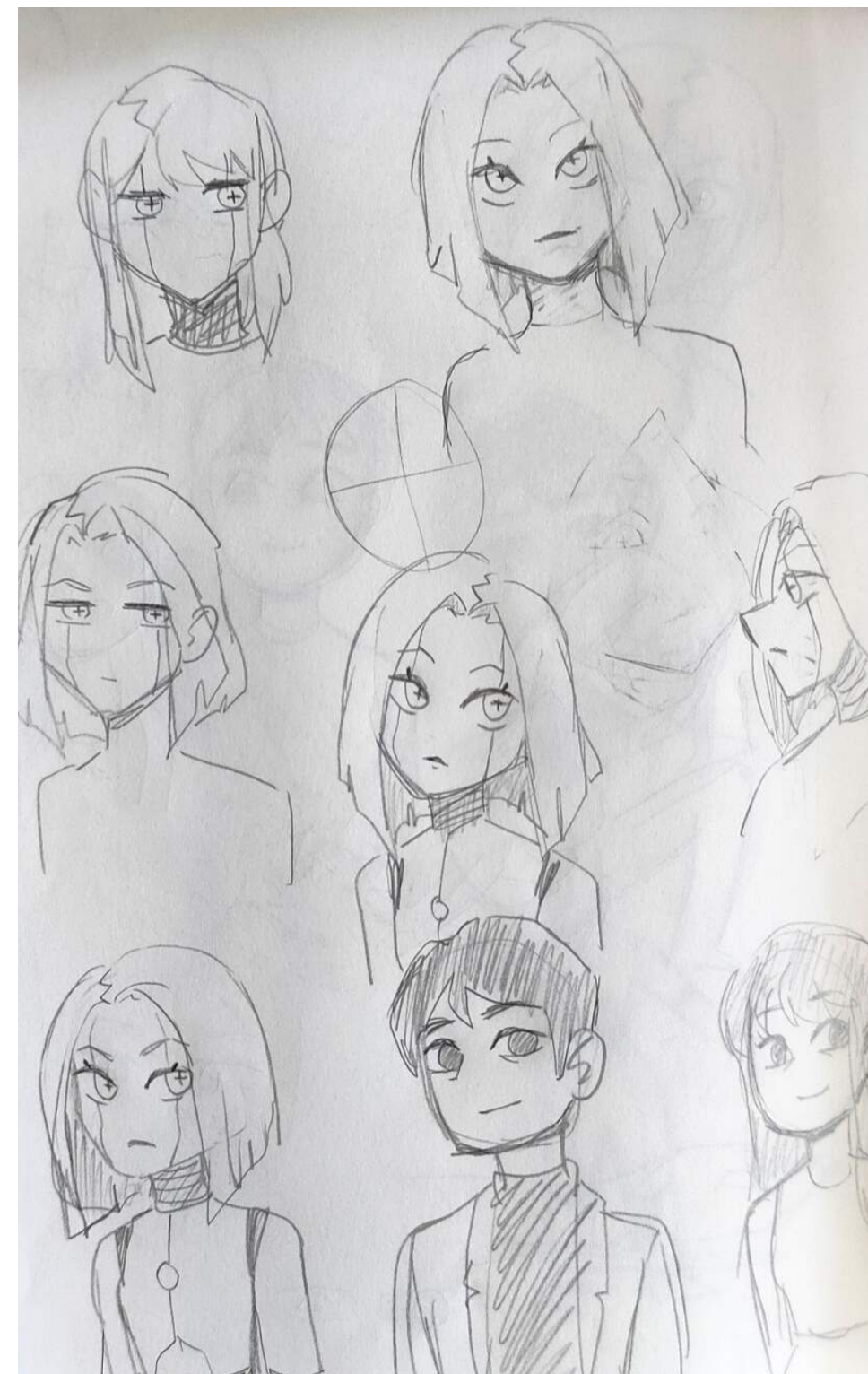
El personaje con más bocetos es Axel, el protagonista, asimismo fue el diseño más desarrollado desde el principio. Desde el primer momento su rostro se plantea como un rectángulo alargado. La cara más característica es con los ojos caídos y cejas ligeramente fruncidas. La bata sería su ropa principal, boceté diferentes (abierta, cerrada, larga...) para ver cuál encajaba más con su personaje.

El personaje secundario, compartiendo bastante protagonismo con el principal es el Androide 28 creada por Axel. Su diseño fue el más dificultoso de pensar, ya que los rostros que bocetaba me resultaban anodinos, hasta que encontré buenas referencias para inspirarme. Las pupilas del Androide tienen la forma del símbolo más (el de la suma), en el mundo de fantasía creado todos los androides lo llevan como característica. Su estilo de ropa es ajustado, mostrando zonas de robot como los hombros, cuello, cintura... y con líneas para agudizar la sensación de que es tecnológico. Se plantea con manos y pies anchos a diferencia del personaje principal.

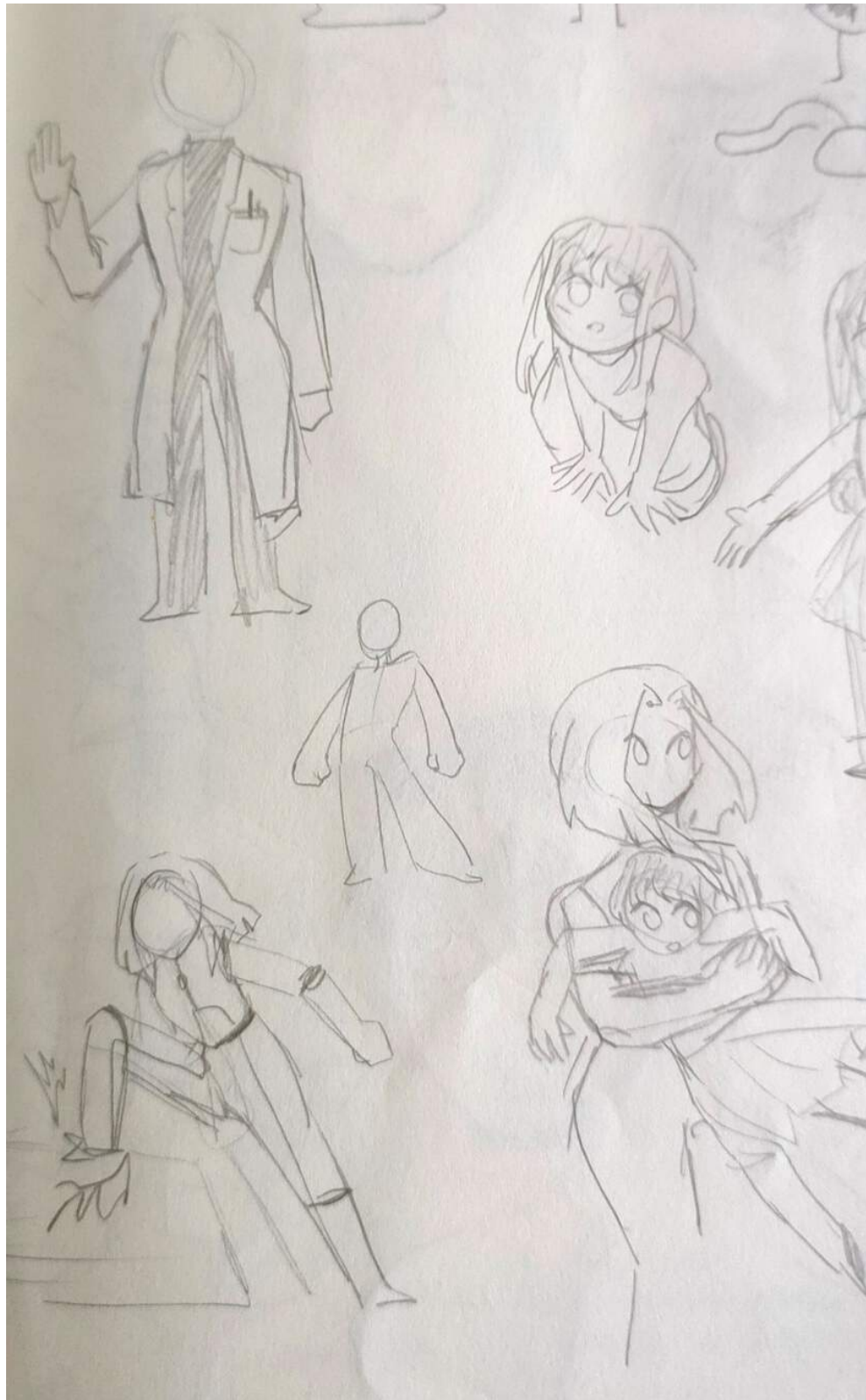
El personaje terciario, esencial para el desarrollo de la historia es la hermana de Axel, Jasmine, que tiene cuatro años menos que él. Su diseño fue el menos complicado de bocetar, lo único importante a tener en cuenta es que tuviera un gran parecido con el personaje principal. Se plantea con pelo largo y con un vestido. Más adelante, justo el último boceto que se ve en esta parte del trabajo se plantea con el pelo corto.



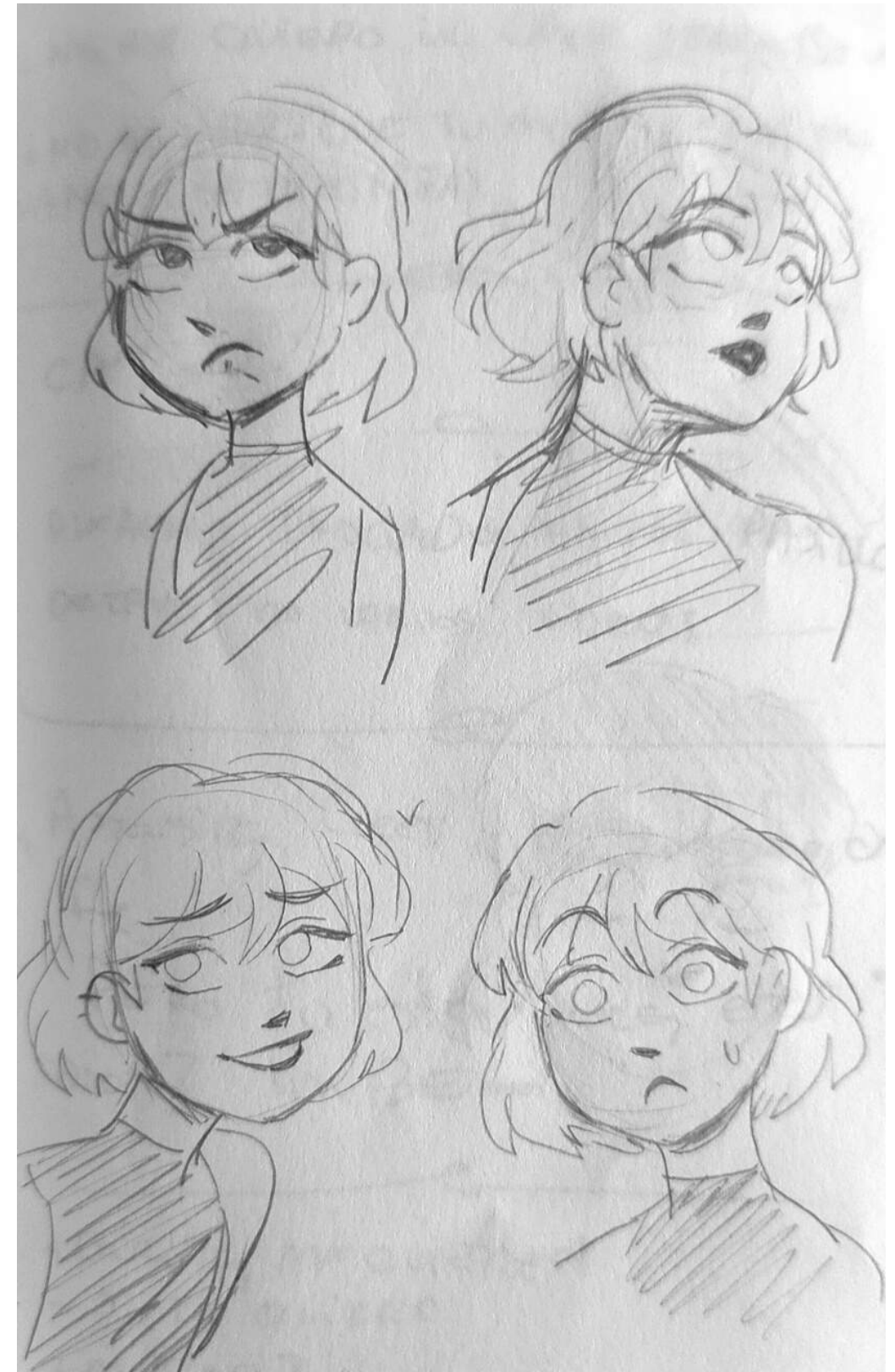
Desarrollo de los bocetos:













## VIII.II. DISEÑO Y JUSTIFICACIÓN DE LOS PERSONAJES.

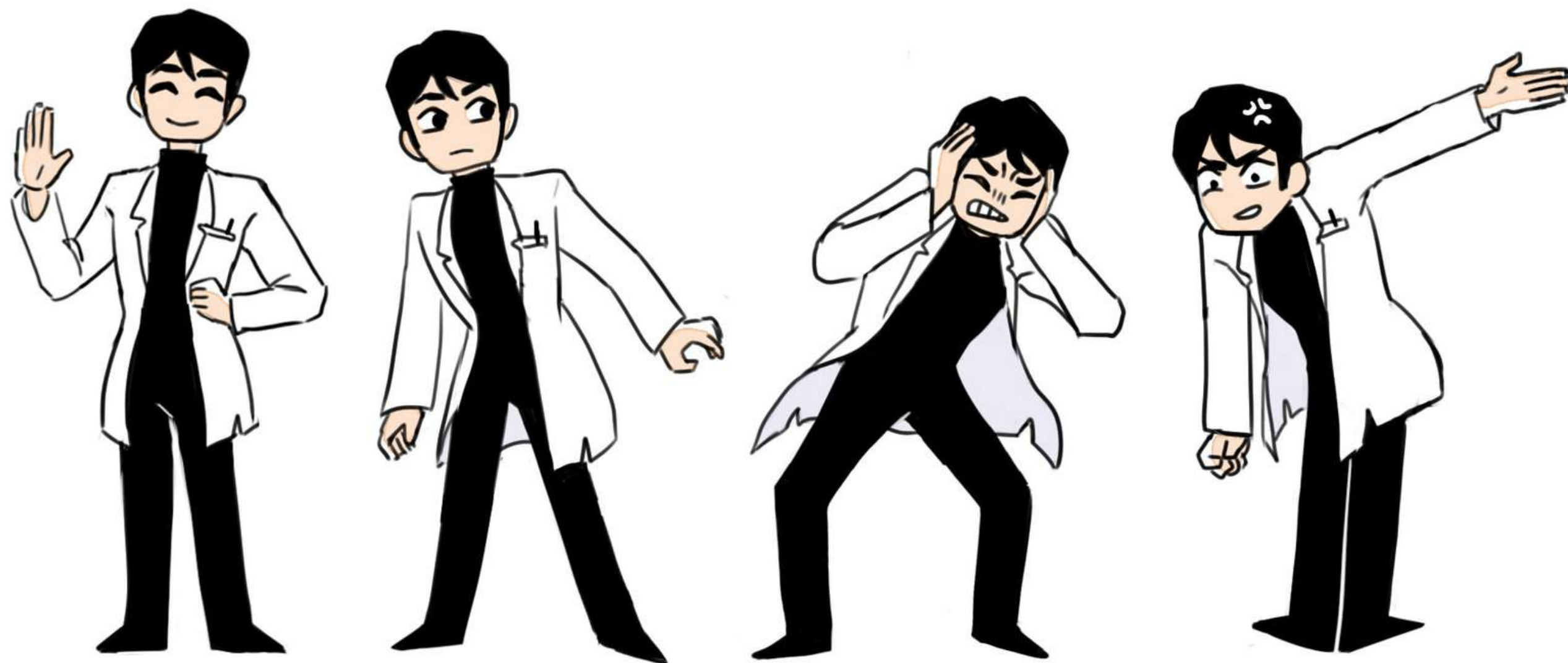
Después de bosquejar las bases de los personajes, se concreta y especifican los rasgos de cada uno, quitando o cambiando y dependiendo de las necesidades que se presenten. En esta zona se trabaja de manera digital, utilizando los anteriores bocetos para establecer las ideas claves.

Los primeros dibujos (que se pueden ver en esta misma página) conservan la estética de los bocetos pero llevados un poco más allá, sin embargo tiene una estética muy cercana al anime, realmente lo que estoy buscando es una fusión de este con el estilo cartoon, además de una barbilla poco definida, así que le di otras resoluciones a la idea planteada.





Algunas expresiones y movimientos previos:





Pensé en un rostro un poco más humano, y añadí el detalle de las gafas que podría ser muy buen recurso para dibujar algunas escenas por el reflejo. Sin embargo, el diseño parecía demasiado “realista”. Perfilé de otra manera el personaje del diseño de la hermana, con una cara más redonda y pelo corto y ropa más de calle.



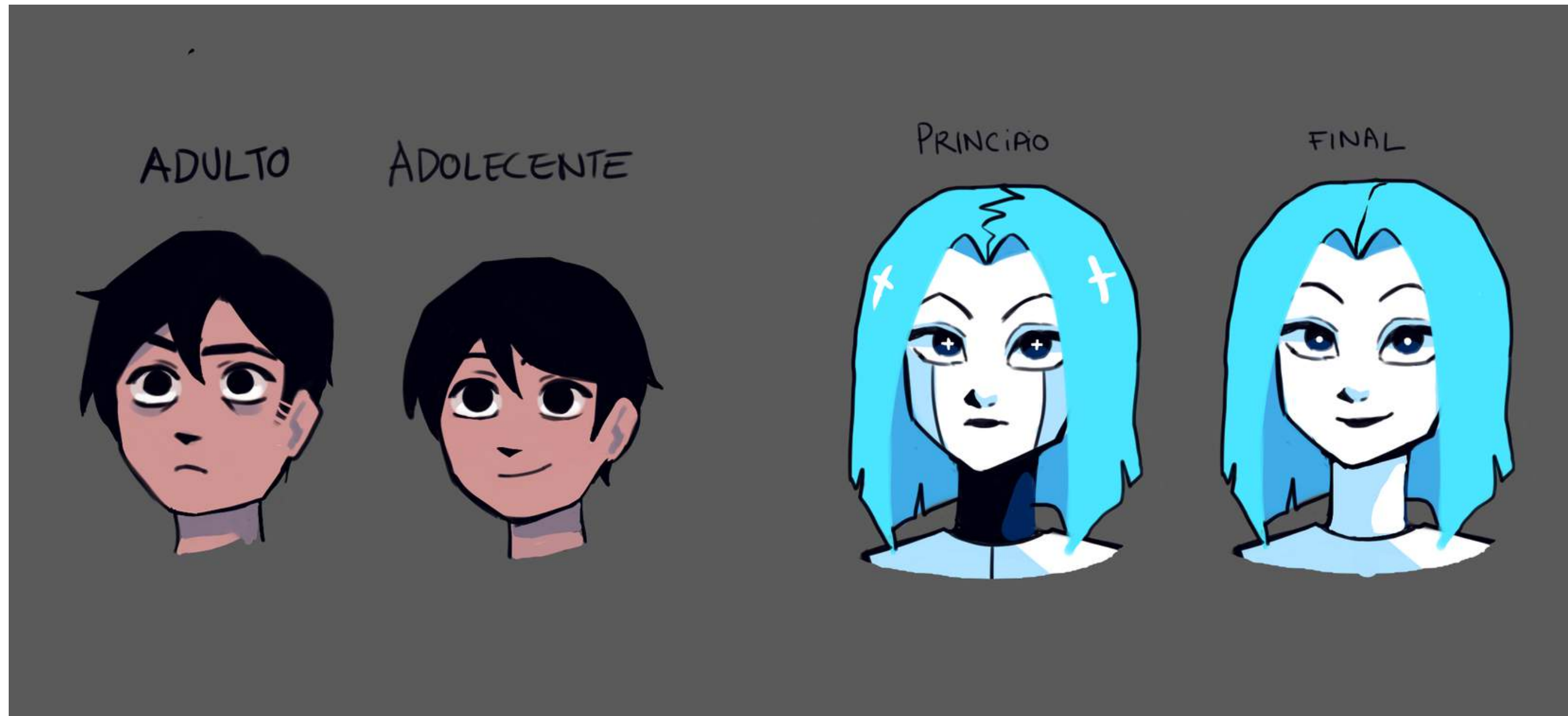


Volví a cambiar de este personaje y Axel consiguiendo por fin el diseño final. El personaje de Jasmine lleva dos coletas y un vestido lila, Axel su típica bata abierta, con un rostro más ovalado y sin gafas, y Androide 28 ha mantenido el mismo aspecto que tenía desde los bocetos, ya que me pareció que no necesitaba añadirle o cambiarle nada más, lo único el detalle de su pelo, que tiene la misma forma que los iris de sus ojos.





A lo largo de la historia Axel y Androide 28 cambian de aspecto. Claramente Axel crece ya que pasan varios años hasta que crea a Androide 28, y ella, con el paso de cada bucle, se le añaden mejoras, transformándola a un aspecto más humanizado, dejando de tener pupilas diferentes, líneas en el cuerpo y cara... y lo más importante, teniendo sentimientos, algo imposible para un androide.





Diseño de las ropas y cuerpos finales:



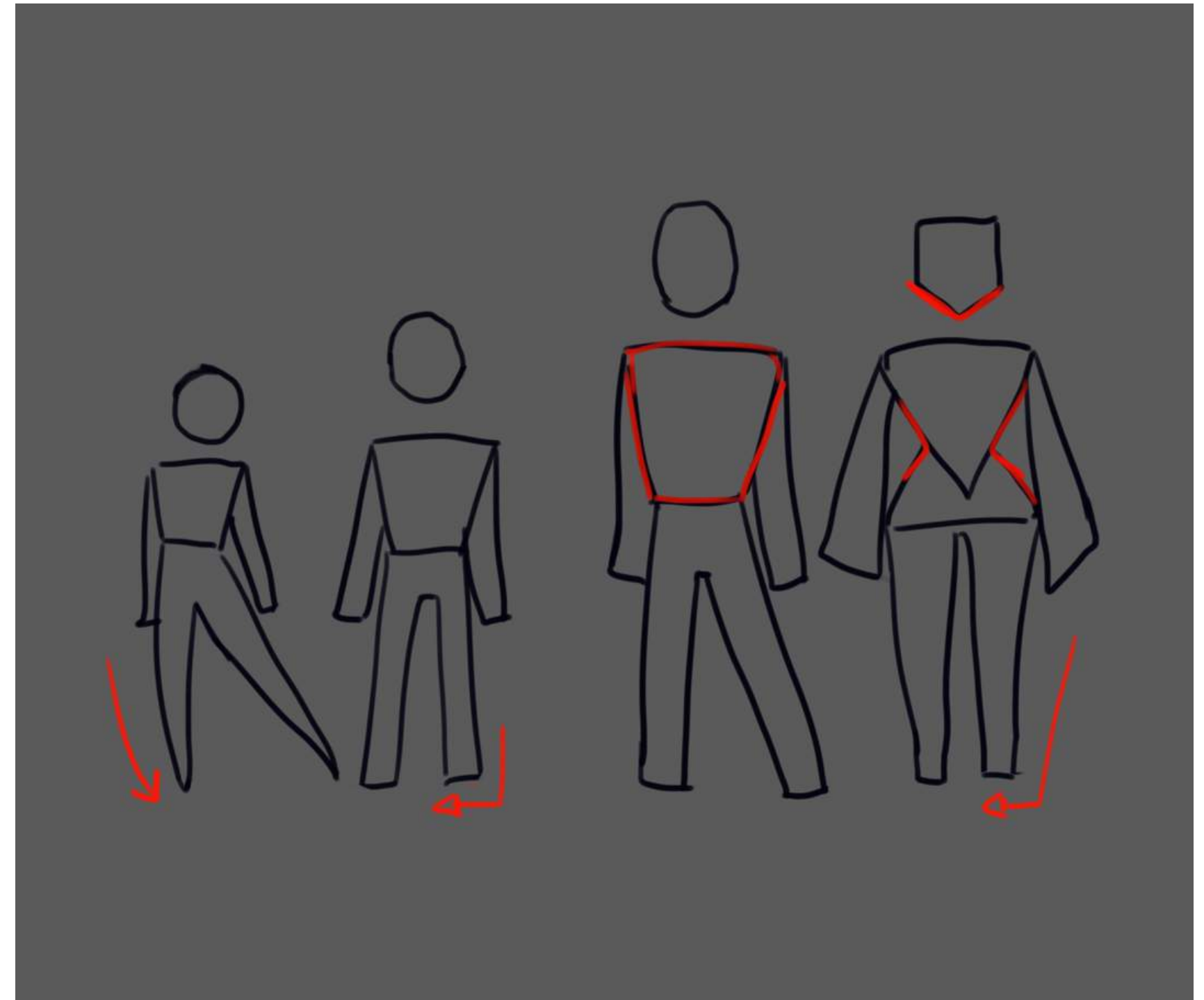


La personalidad define el cuerpo de cada uno. Jasmine, la hermana, tiene la cabeza circular, ya que es dulce, torso parecido al del hermano ya que tienen personalidades parecidas y unos pies acabados en punta para mostrar que es pequeña y alegre.

Axel versión joven tiene los hombros un poco anchos, con brazos y piernas acabados en rectángulos, mostrando que es más una persona seria que alegre, y la forma de la cabeza más ovalada, mostrando la dulzura y felicidad que tenía de pequeño.

Axel adulto tiene el torso más marcado, piernas en rectángulos y brazos también, dando a entender que no ha cambiado desde el fatídico día, y que aún sigue guardando los mismos sentimientos de frustración, la forma de su cara tiene algunas zonas rectas en la zona baja, mostrando que con los años se ha dejado de ser feliz.

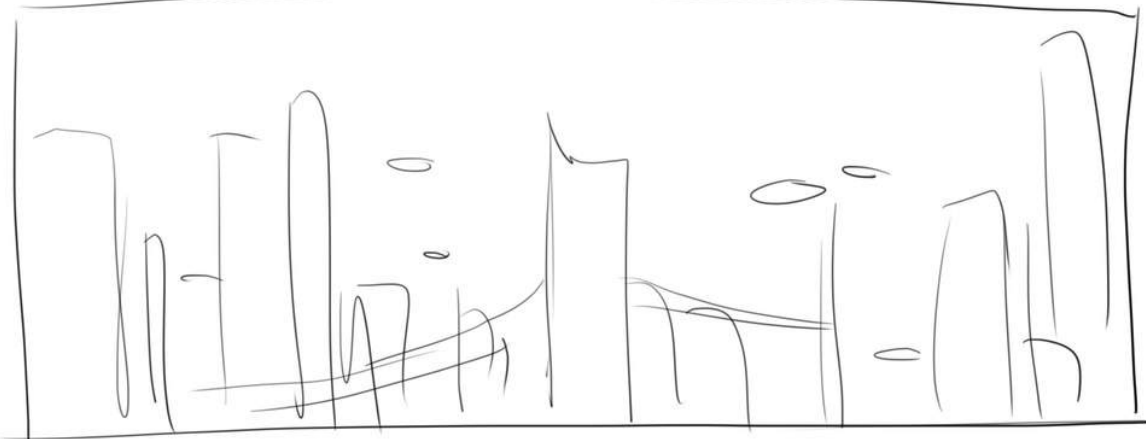
Androide 28 es la que tiene los rasgos más marcados, con una forma del rostro puntiagudo para enfatizar su frialdad, brazos rectangulares con manos grandes para mostrar que tiene fuerza sobrehumana, con piernas rectangulares un poco más finas en la zona baja para mostrar que tiene los pies en la tierra, y curvas prominentes, con picos, para crear el mismo efecto que su rostro, fría y distante.



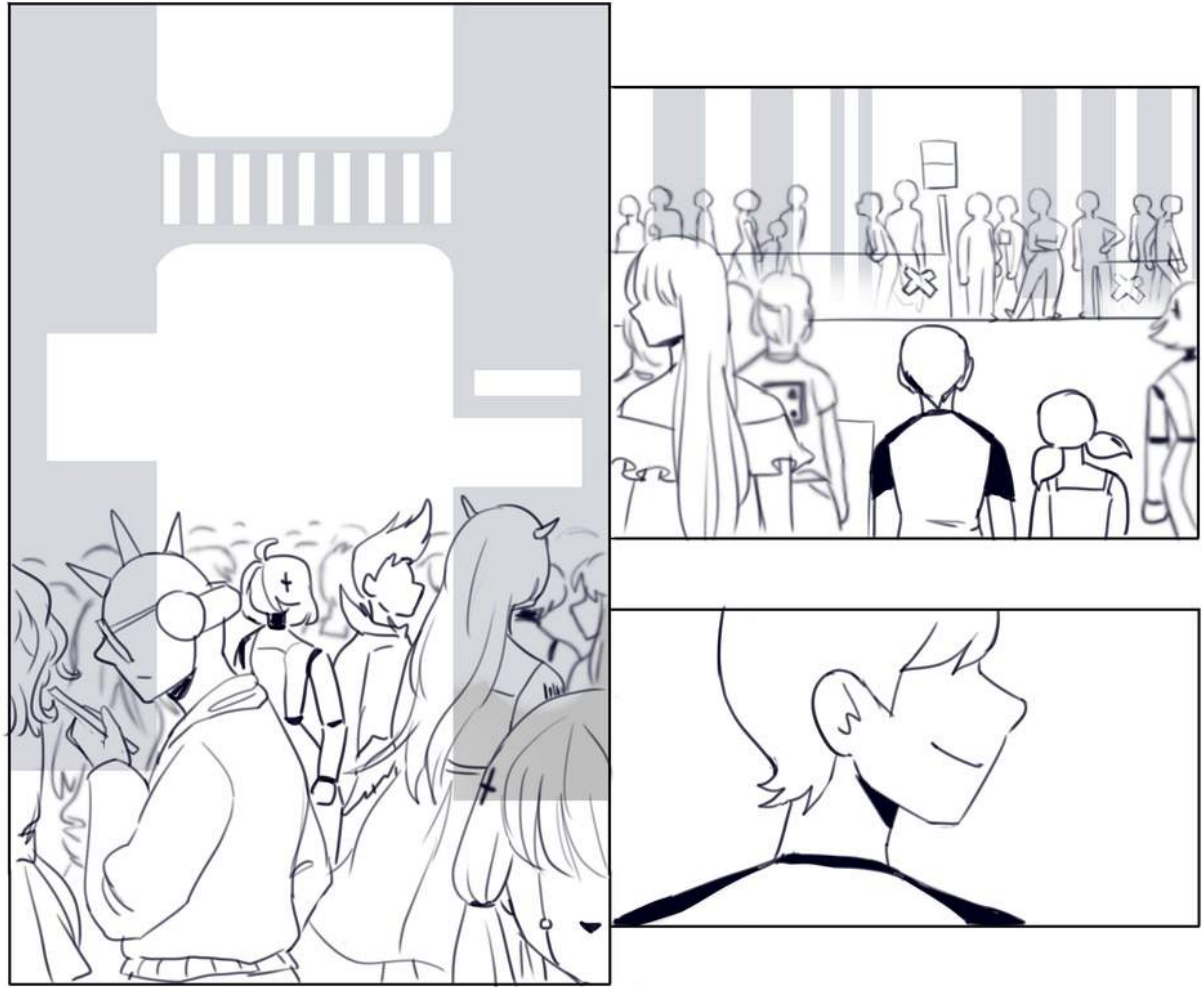


Procesos para la creación de una hoja:

Boceto.



Dibujo a limpio.

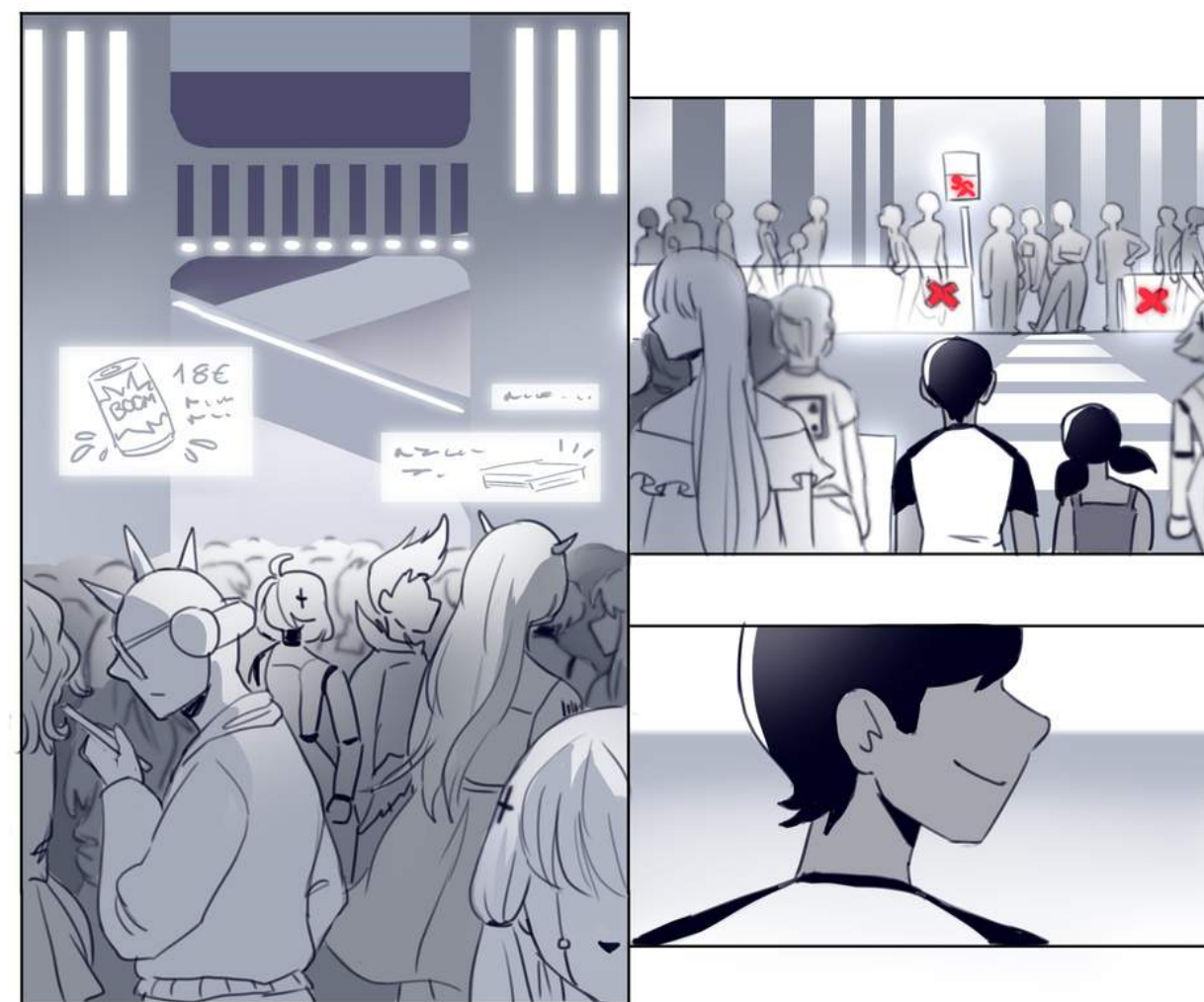




Color base.



Terminada.





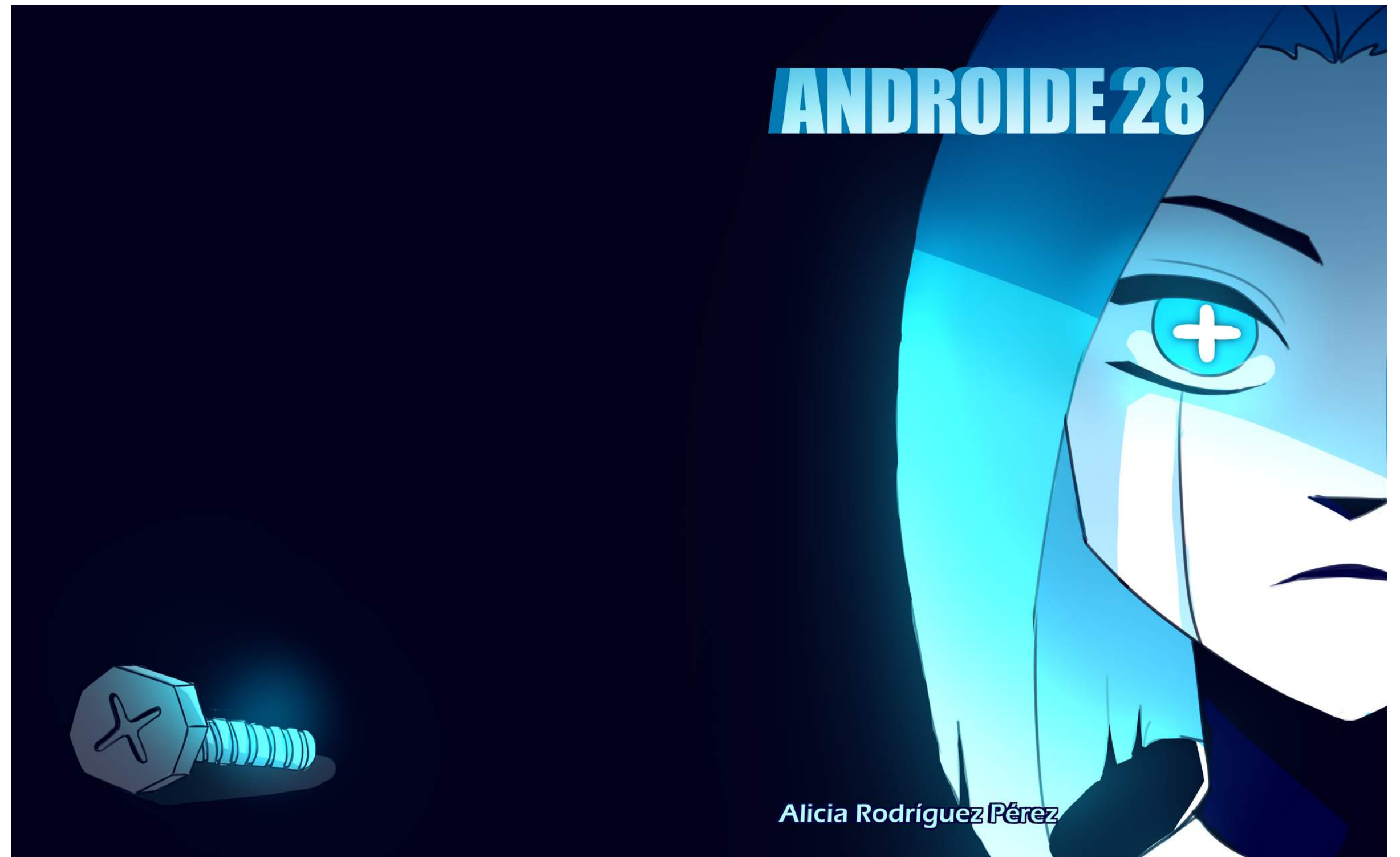
Se hizo una prueba antes de comenzar a pintar la novela visual, una prueba de color. En principio estaba planeado pintarlo en blanco y negro para destacar dos colores importantes en la historia, el rojo y verde, pero para afirmar que era el procedimiento correcto se realizó una escena a color y monocromática. La imagen a color gana en riqueza, pero hacer que el color rojo en un punto en concreto se destaque es realmente complicado, en cuanto la imagen de blanco y negro, sin problemas se podría destacar tanto el color verde como el rojo, pero los personajes principales pasan desapercibidos en la zona, por lo que hay que tener cuidado. La conclusión final es llevar a término el cómic en blanco y negro.





### VIII.III. DESAROLLO DE LA OBRA

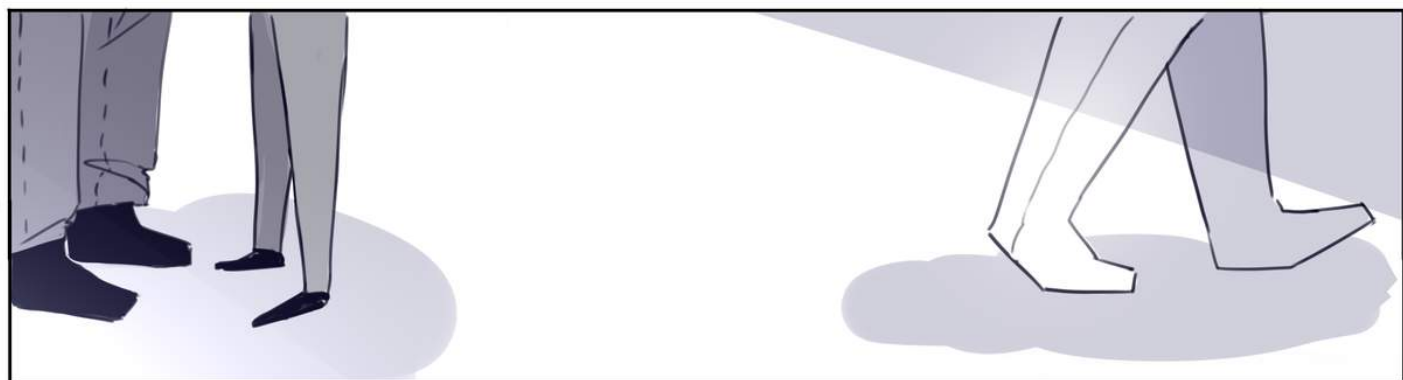
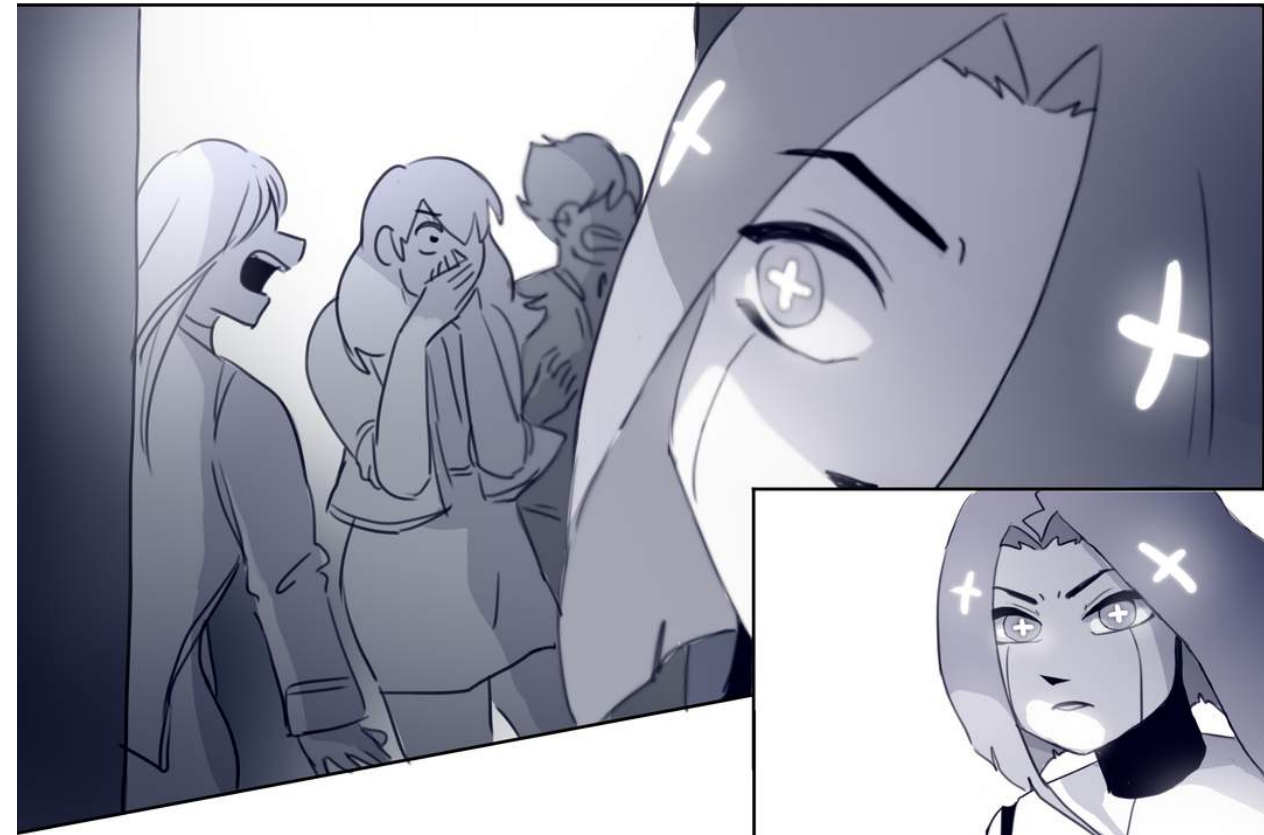
El cómic elaborado ha sido pensado y diseñado para publicarlo como un libro, las imágenes están colocadas dos por página para dar a entender que es como si el libro estuviera abierto y vieras ambas hojas. La lectura es occidental (de izquierda a derecha). Se ha realizado la maquetación de la novela visual, y está planeado imprimirla, con tapa dura (fresado). A continuación, algunas escenas del cómic.







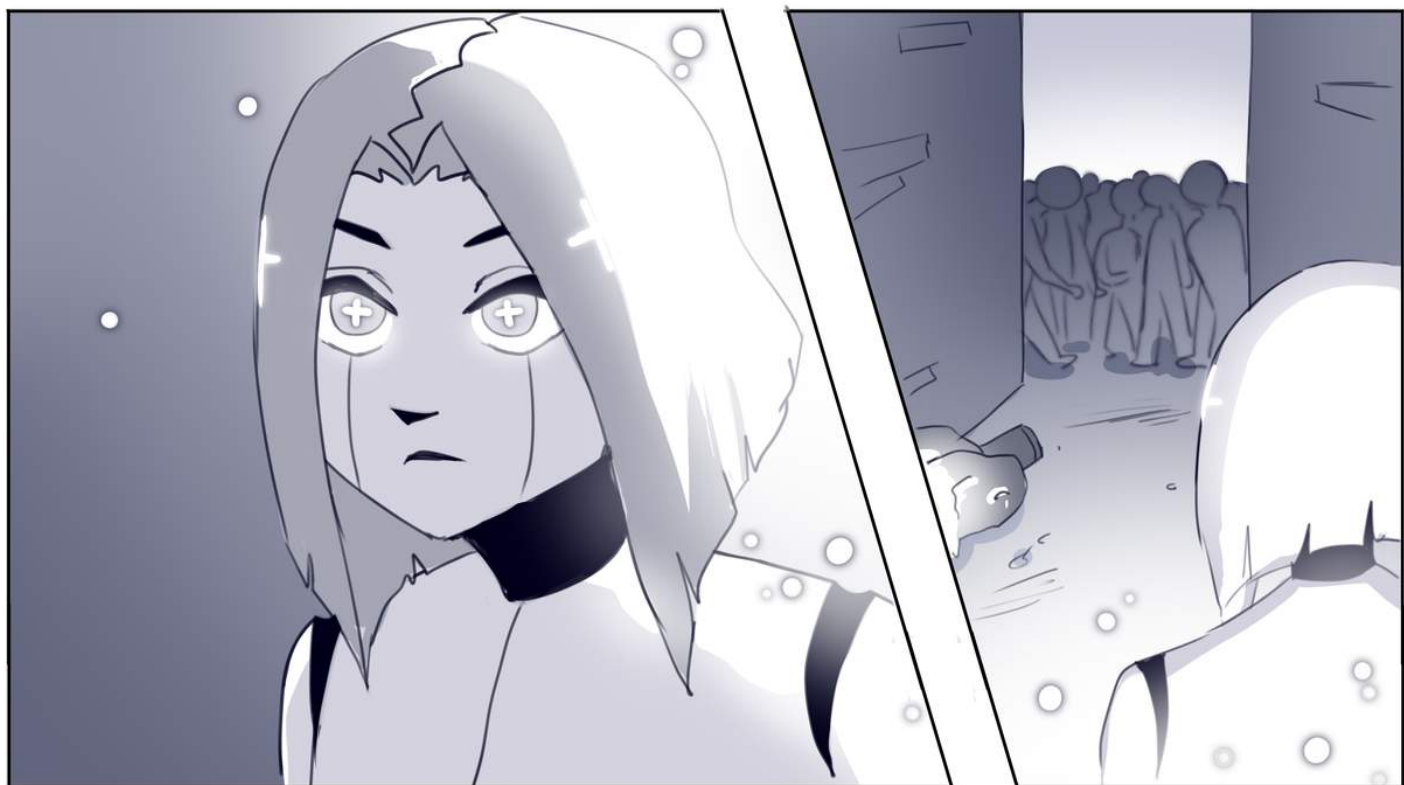
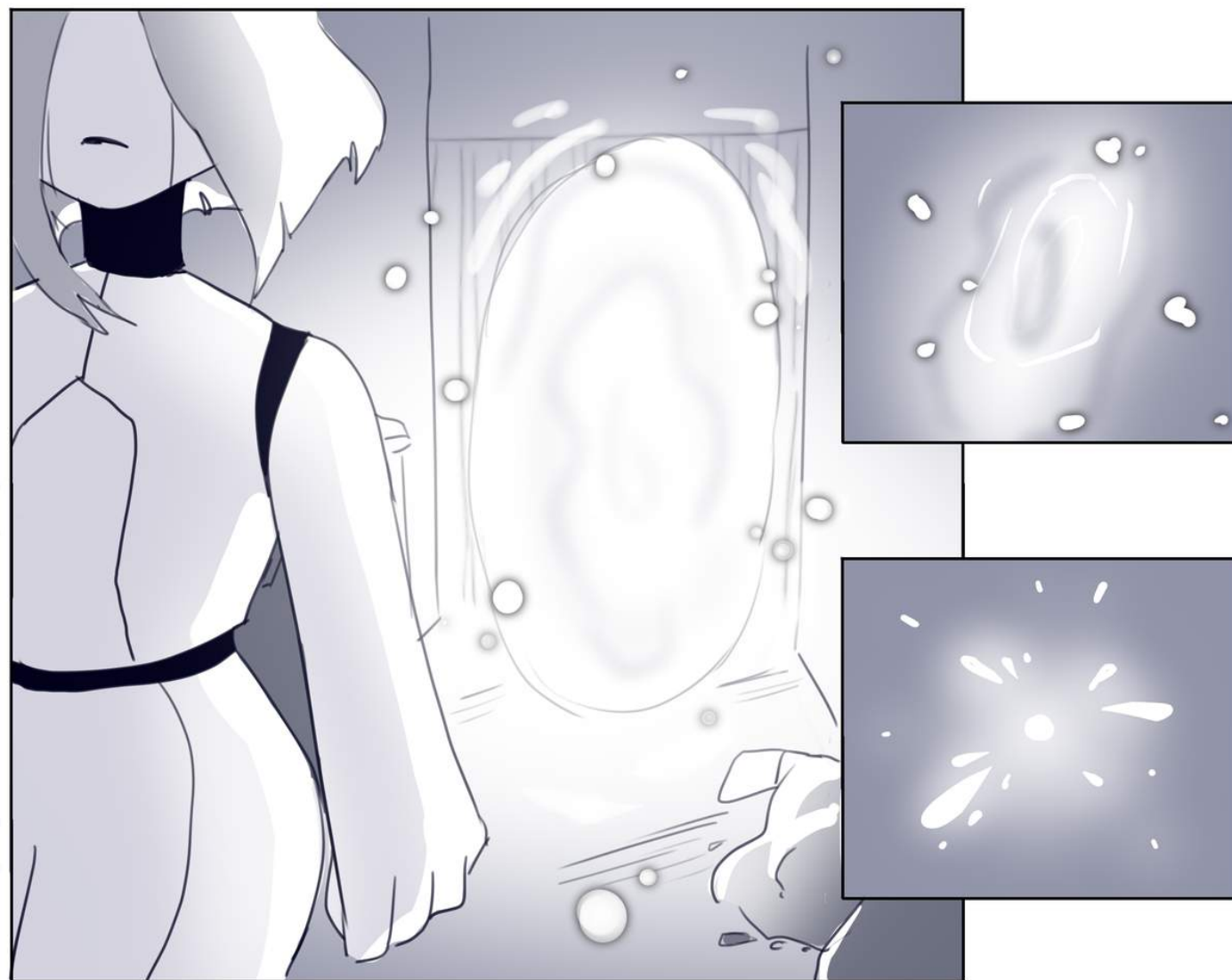
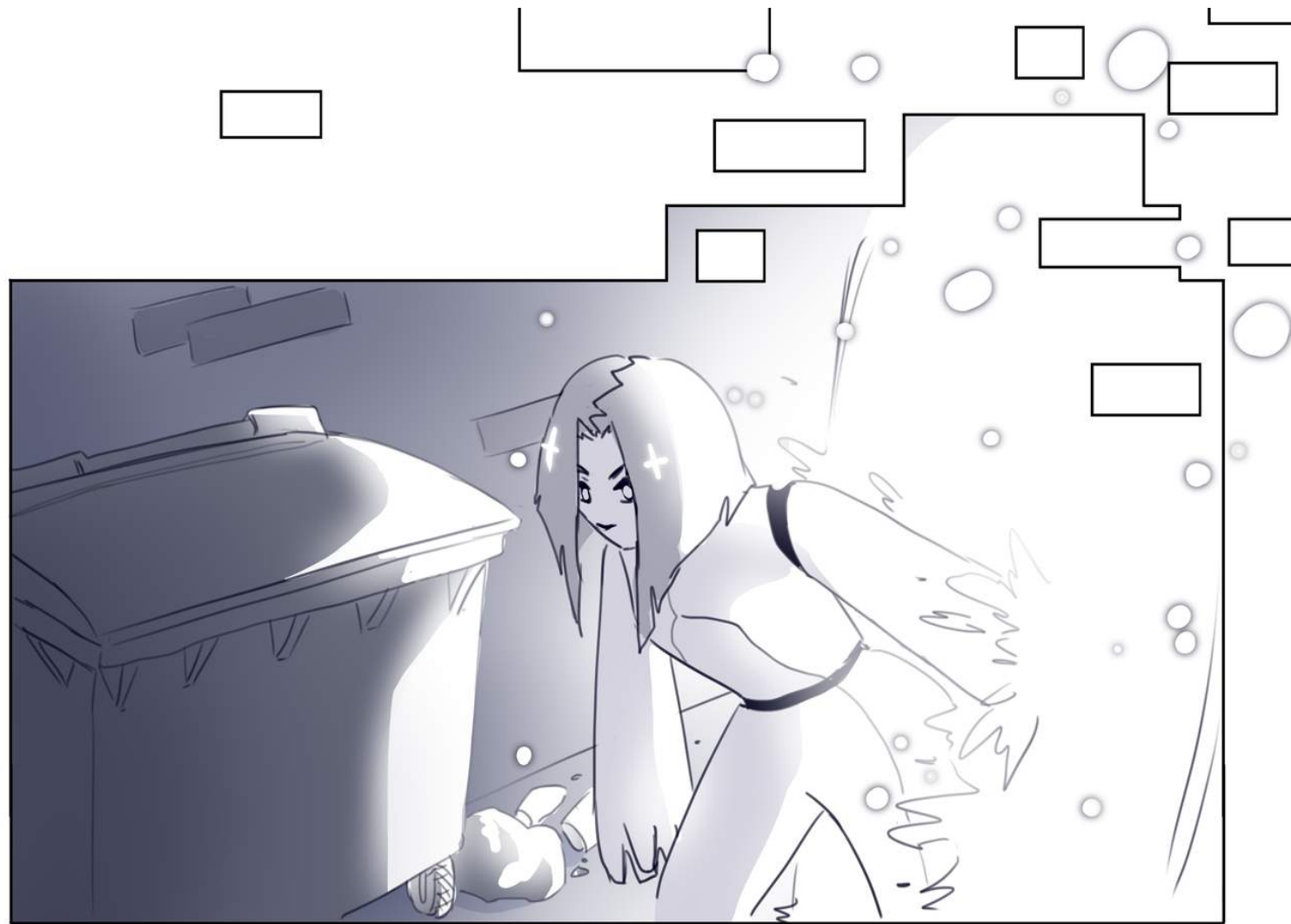














#### VIII.IV. TÉCNICAS Y PROGRAMAS.

Como se puede apreciar, algunos bocetos están hechos a lápiz, para conseguir la expresividad de este en la parte digital y pienso que se tiene más soltura para los bocetos que digitalmente. Centrándonos más en el tema de dibujos digitales, para el desarrollo de la obra se ha empleado diferentes programas según la necesidad. La línea, tanto en limpia como rápida han sido trabajadas en el programa Paint Tool Sai, ya que después de mucho tiempo de experiencia con diferentes programas, este es el que mejor hace el trazo de línea, sin embargo, carece de algunas cosas básicas como crear líneas rectas, por ello para los fondos utilizo la versión Paint Tool Sai 2, con mejoras en la mayoría de herramientas, pero perdiendo la calidad de la línea. Por último, para dar las sombras y luces, es decir, la creación del ambiente para así fusionar la figura con el fondo, se empleó el programa Photoshop, ya que considero que tiene buenas herramientas y métodos para una buena aplicación de los efectos, también es el programa que utilizo para darle los últimos toques a la obra.



PAINT TOOL SAI



PHOTOSHOP



# IX. TEMPORALIZACIÓN

Organización del trabajo.

Resumen/Introducción

Trabajo escrito

ENERO 2021  
D L M M J V S  
1 2  
3 4 5 6 7 8 9  
10 11 12 13 14 15 16  
17 18 19 20 21 22 23  
24 25 26 27 28 29 30  
31

## FEBRERO 2021

MARZO 2021  
D L M M J V S  
1 2 3 4 5 6  
7 8 9 10 11 12 13  
14 15 16 17 18 19 20  
21 22 23 24 25 26 27  
28 29 30 31

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

FEBRERO 2021  
D L M M J V S  
1 2 3 4 5 6  
7 8 9 10 11 12 13  
14 15 16 17 18 19 20  
21 22 23 24 25 26 27  
28

## MARZO 2021

ABRIL 2021  
D L M M J V S  
1 2 3  
4 5 6 7 8 9 10  
11 12 13 14 15 16 17  
18 19 20 21 22 23 24  
25 26 27 28 29 30

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



Proceso creativo (bocetos y diseño de personajes)/corrección parte teórica.

Proceso creativo (bocetos de la historia)

Proceso creativo (dibujos terminados)

MARZO 2021  
D L M M J V S  
1 2 3 4 5 6  
7 8 9 10 11 12 13  
14 15 16 17 18 19 20  
21 22 23 24 25 26 27  
28 29 30 31

# ABRIL 2021

MAYO 2021  
D L M M J V S  
1  
2 3 4 5 6 7 8  
9 10 11 12 13 14 15  
16 17 18 19 20 21 22  
23 24 25 26 27 28 29  
30 31

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

ABRIL 2021  
D L M M J V S  
1 2 3  
4 5 6 7 8 9 10  
11 12 13 14 15 16 17  
18 19 20 21 22 23 24  
25 26 27 28 29 30

# MAYO 2021

JUNIO 2021  
D L M M J V S  
1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10 11 12  
13 14 15 16 17 18 19  
20 21 22 23 24 25 26  
27 28 29 30

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



# X. CONCLUSIONES

El ingente trabajo para llevar a término la novela visual ha sido duro, quizás por el tipo de propuesta para hacer como Trabajo de Fin de Grado. La narrativa sin texto ha sido complicada, y se ha visto afectada en una parte en concreto de la historia, la transición de varios años del personaje Axel. ¿La clave era poner canas al protagonista? ¿Quizás poner fechas como parte de los dibujos? Algo difusa la solución. Androide 28 con el paso del tiempo adquiere un aspecto más humano, pero a falta de más escenas no se puede apreciar demasiado, y quizás el aspecto de Axel de joven y de mayor se necesitaba una mayor diferencia, sin embargo, los personajes están bien definidos, reconocibles en todo momento.

El ambiente de ficción se nota cada vez más a medida que avanzas en la historia, posiblemente faltaran más detalles estilo cyberpunk, pero el ambiente urbanito se aprecia bastante bien.

Gracias a diferentes referentes a la hora de la realización de las viñetas, se pueden apreciar tanto escenas de una sola ilustración como combinaciones de viñetas de diferentes tamaños, formas... dando más riqueza a la composición. Existía la posibilidad de que fuera un caos mezclar tantos estilos, pero el resultado, personalmente, me parece satisfactorio. La paleta de colores utilizada, una escala de grises con blancos y negros, han sido una elección acertada para enfatizar y relacionar visualmente el color rojo y verde, entendiendo el significado de cada uno pese a tener diferentes definiciones en cada escena. Para contrarrestar la falta de riqueza visual por la ausencia de colores, se enfatizó en los contrastes de luces y sombras. La textura que caracteriza el dibujo es el del trazo de todos los elementos, y el problema es que es la única, hay demasiados colores planos, y se pudo haber añadido más elementos para arreglarlo.

Creo que lo que más se debe destacar es la organización del tiempo, ya que no ha sido del todo acertada. La investigación se trabajó con demasiada calma, luego en el proceso creativo el tiempo era muy justo y tarde como para remediarlo. Se podría elaborar y perfeccionar muchísimo más cada página con un plazo mayor para la TFG, el tiempo ha sido un hándicap, y sin embargo en el futuro, ya trabajando, las fechas límites dudo mucho que sean generosas. ¿Cuándo se da por terminado un dibujo? Puedes trabajarlo al infinito, y según como el artista considere, para, poniendo fin al bucle, en este caso el tiempo ha sido el detonante del final.

Considero que los objetivos y premisas planteados en el trabajo se han llevado a término con la calidad que requiere un trabajo de este tipo en el plano que nos ocupa. El haber podido llevar una línea de producción abierta y opinó que novedosa en contar una historia con el diseño de unos personajes adecuados al relato y, sobre todo, la garantía de mantener un juego constante con el espacio definido y dimensionado en cada una de las viñetas con un aporte lectural propio, pienso que de interés. Añado a todo ello, la coherencia de una visualización total en la obra realizada. Por lo que este trabajo, abre nuevas vías de futuro en cuánto a la realización de una nueva aventura visual en lo que respecta al cómic o a la novela visual.



# XI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRÁFICAS

MCCLLOUD Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*. Ediciones B, S.A., Barcelona, 1995.

VARILLAS FERNÁNDEZ Rubén, *Cuadernos de cómic*, CuCo Estudio, Abril del 2014, número 2.

TRABADO, José Manuel, *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Editorial Arco/Libros, S.L., Madrid, 2013.

EISNER, Will, *El cómic y el arte secuencial*, Editorial Norma, Barcelona, 1985.

PONCE, Luís Alejandro, *Proceso de creación de un cómic o novela gráfica*, Disertación, Octubre del 2013.

GUIRAL, Antoni, *Del tebeo al manga: una historia de los cómics*, Panini Comics, Madrid.

VILCHES, Gerardo, *Breve historia del cómic digital*, ACD Cómic, Digital.

<https://gcomics.online/podcast/54-los-formatos-del-manga/> 2021

<https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/> 2021

<https://www.cuartomundo.cl/2014/11/07/formatos-de-comics/> 2021

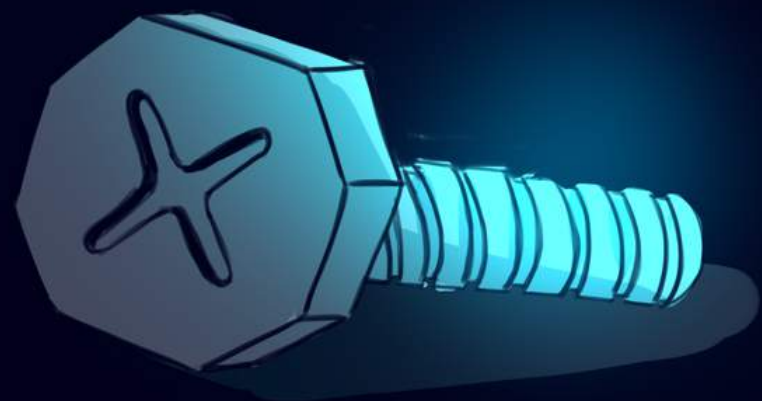
<https://concepto.de/comic/> 2021

<https://europadigital.es/general/industria-comic-en-2019/> 2021

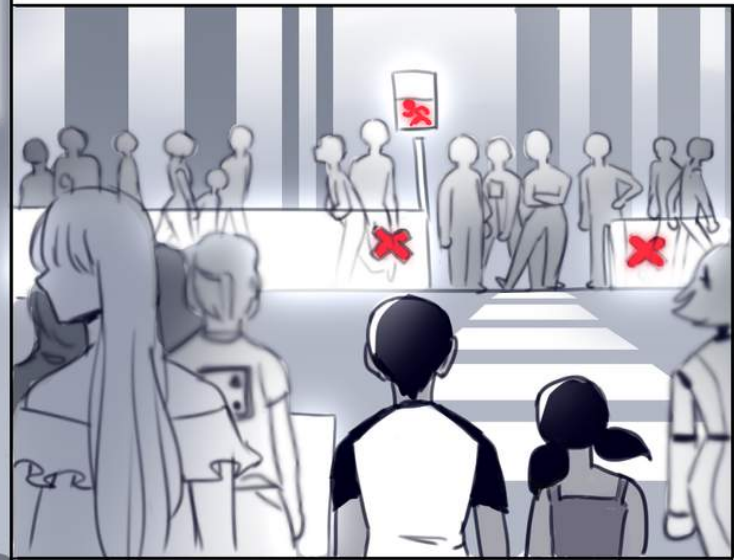
<https://gogocatrina.com/comics/comic-o-novela-grafica-conoce-las-diferencias/> 2021



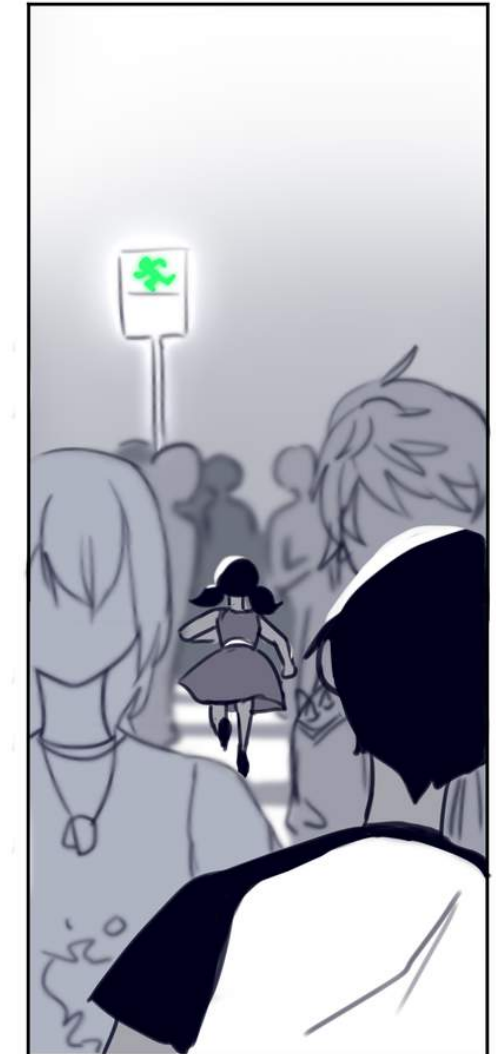
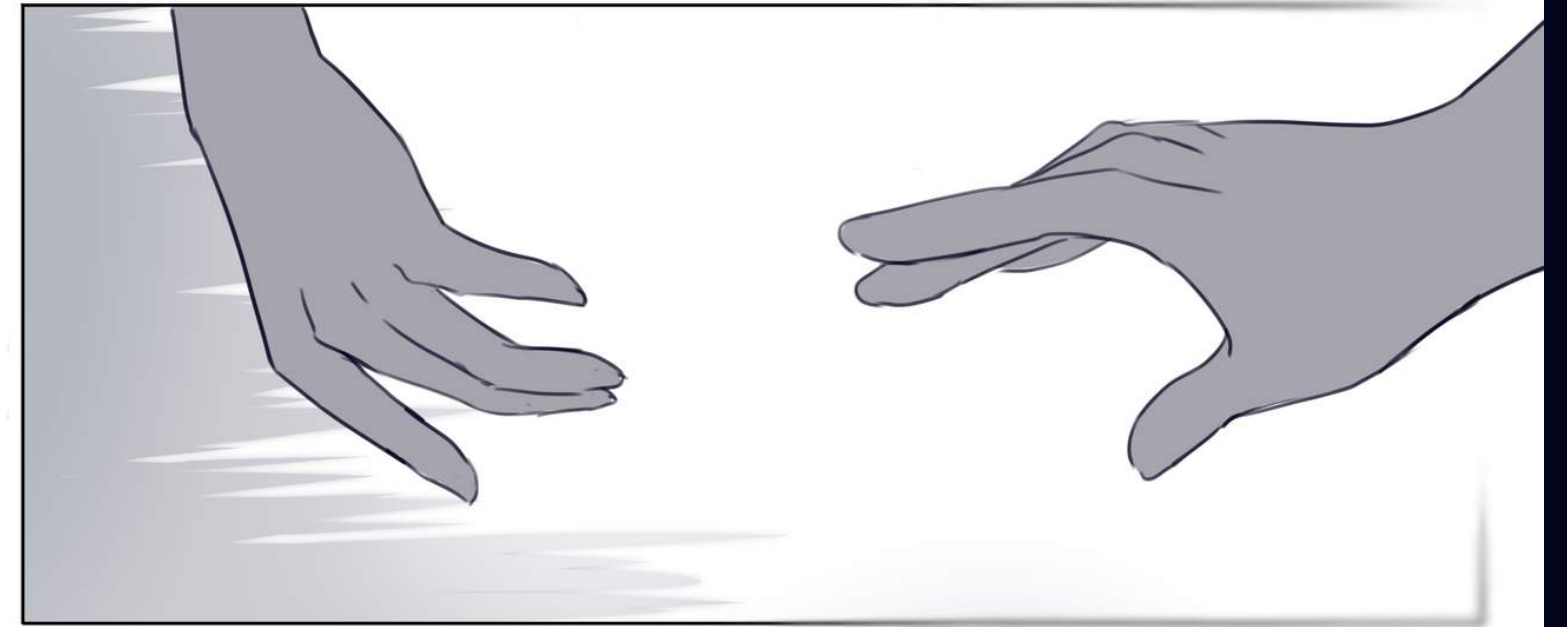
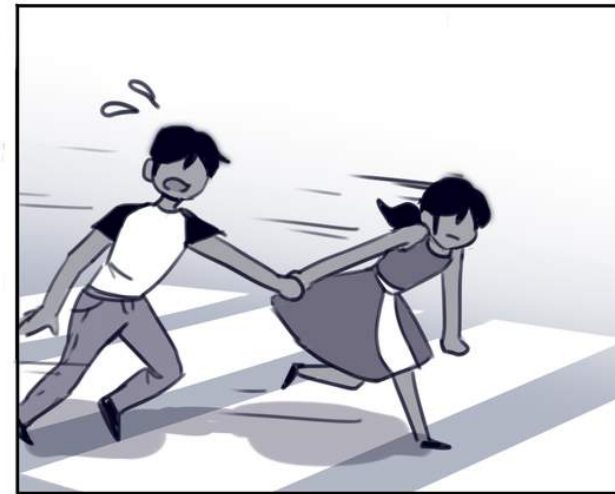
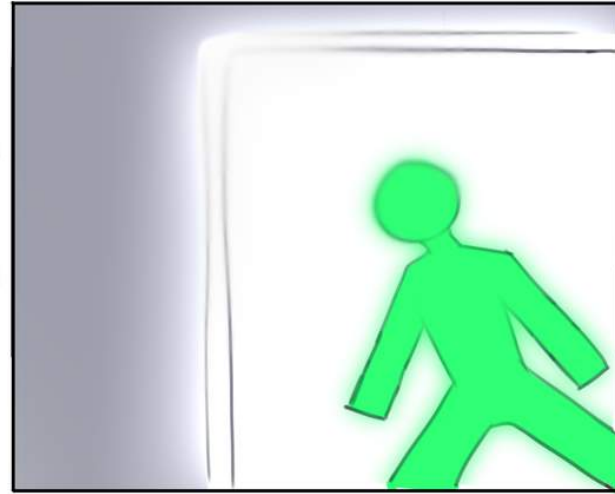
**XII. ANEXO AL  
TFG, CÓMIC  
ANDROIDE 28**



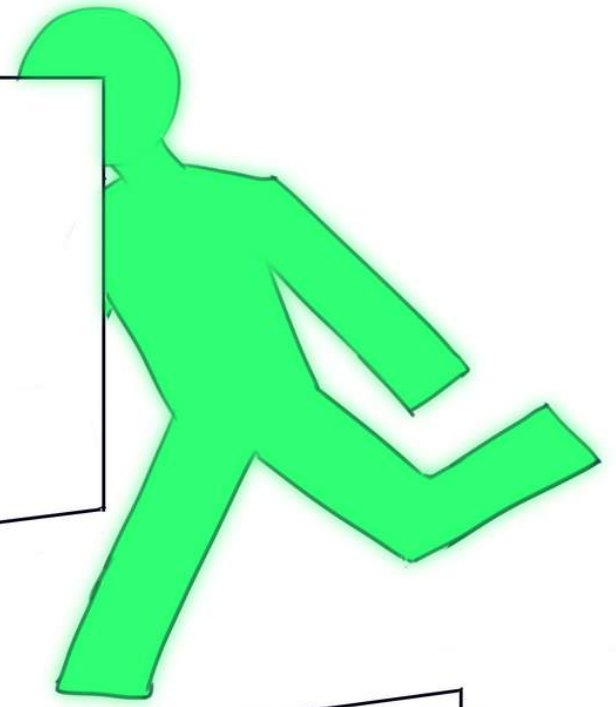








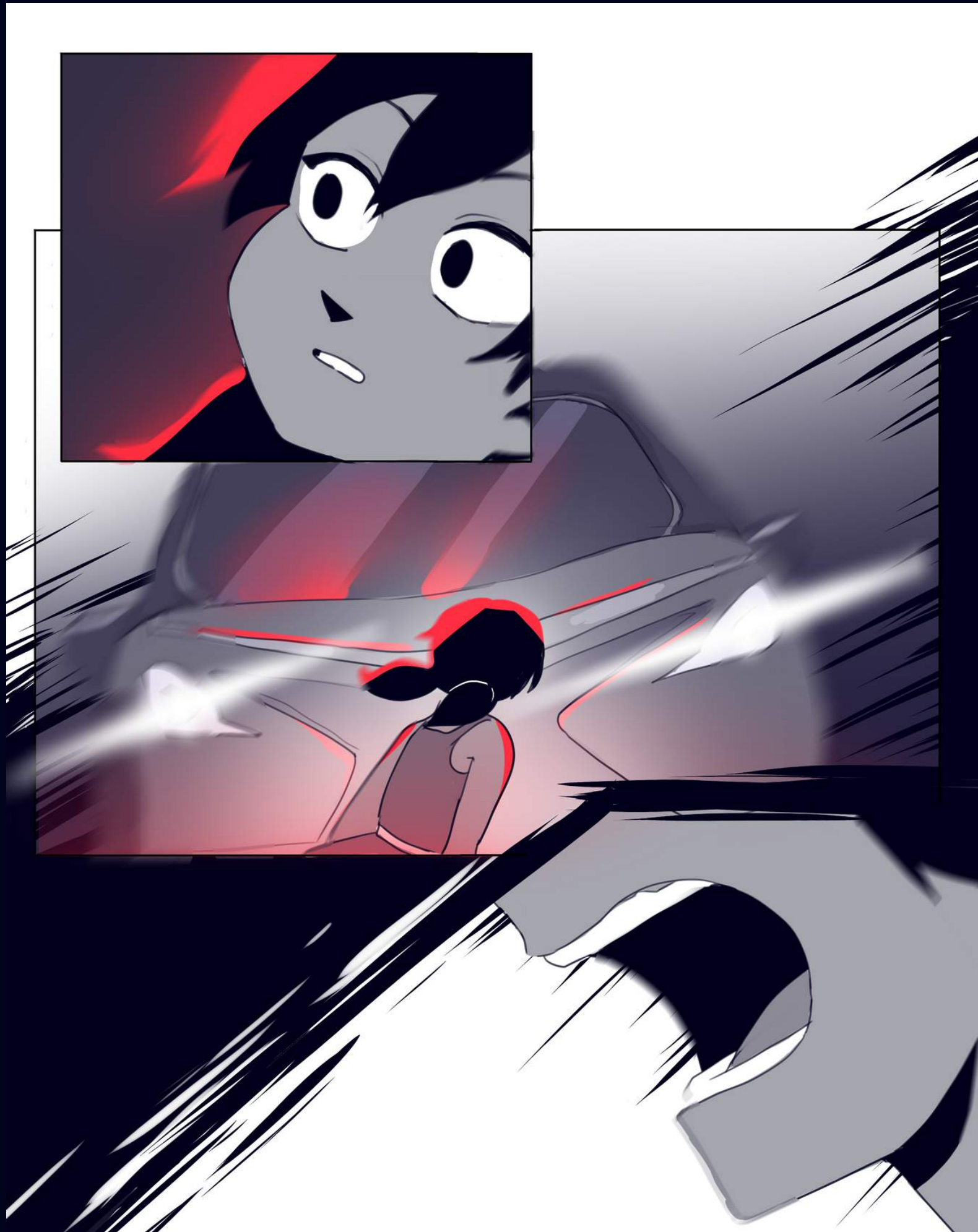




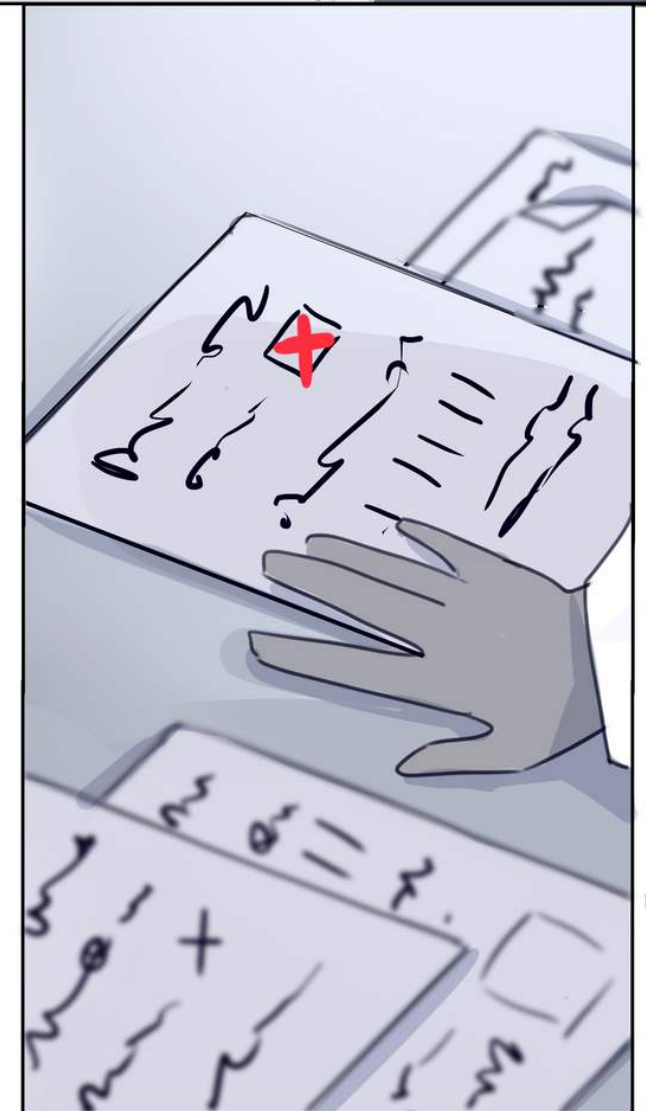
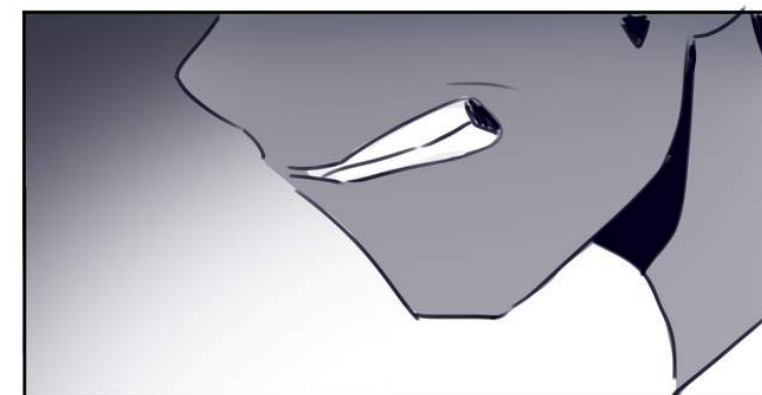




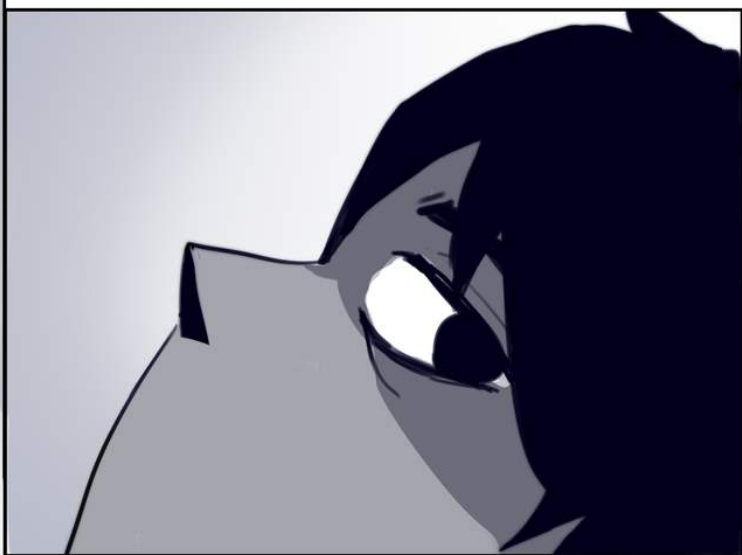




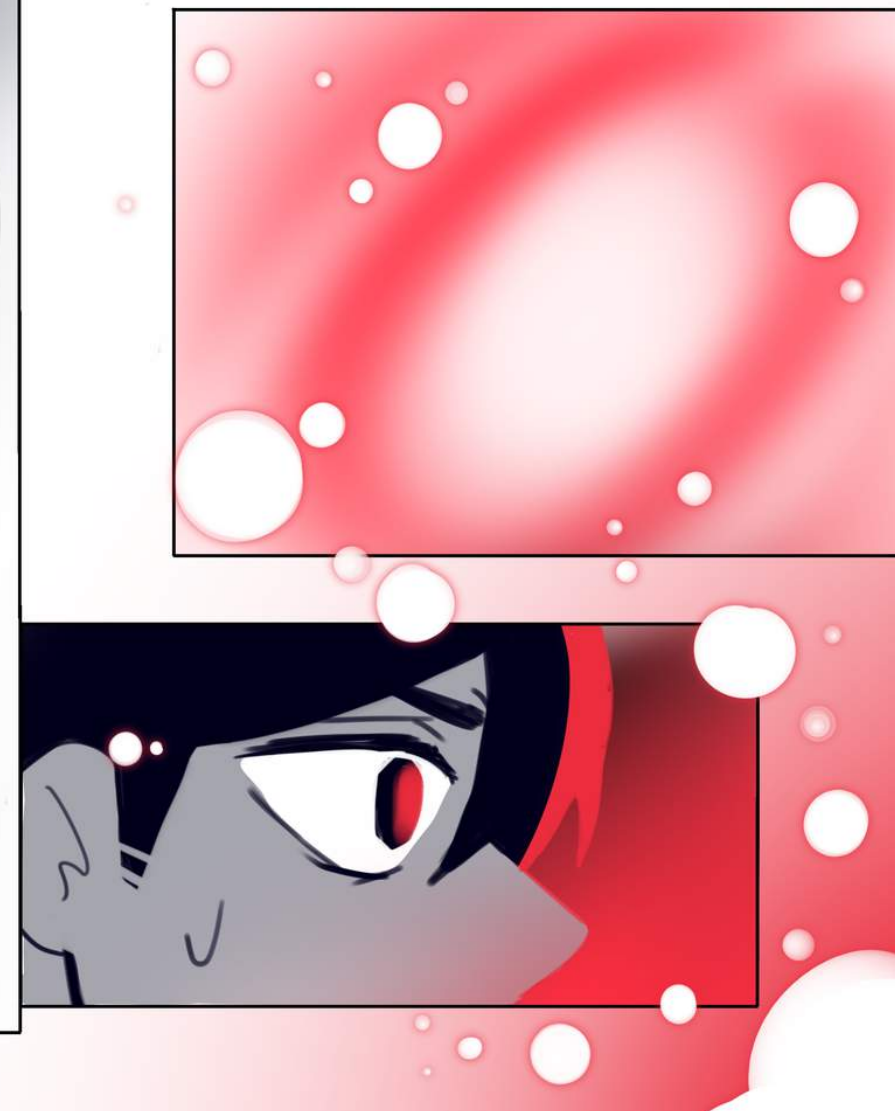
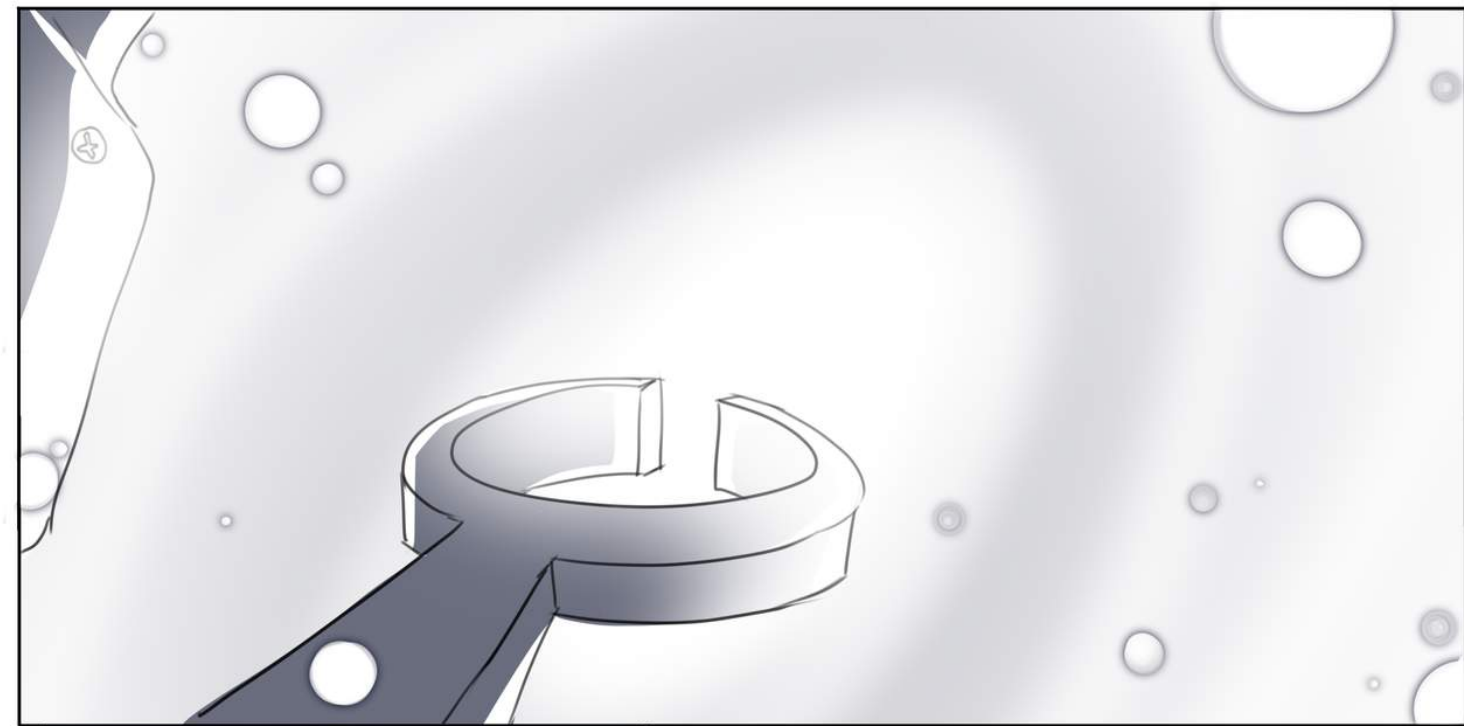
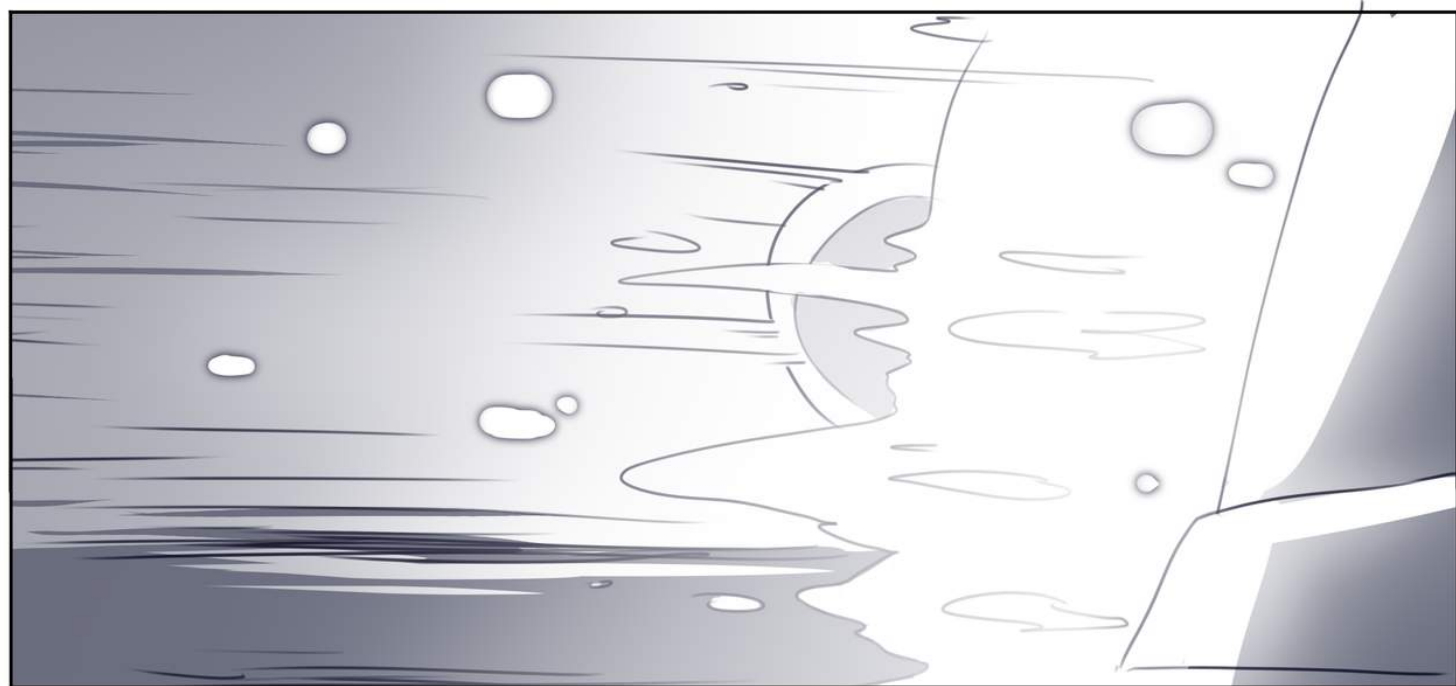
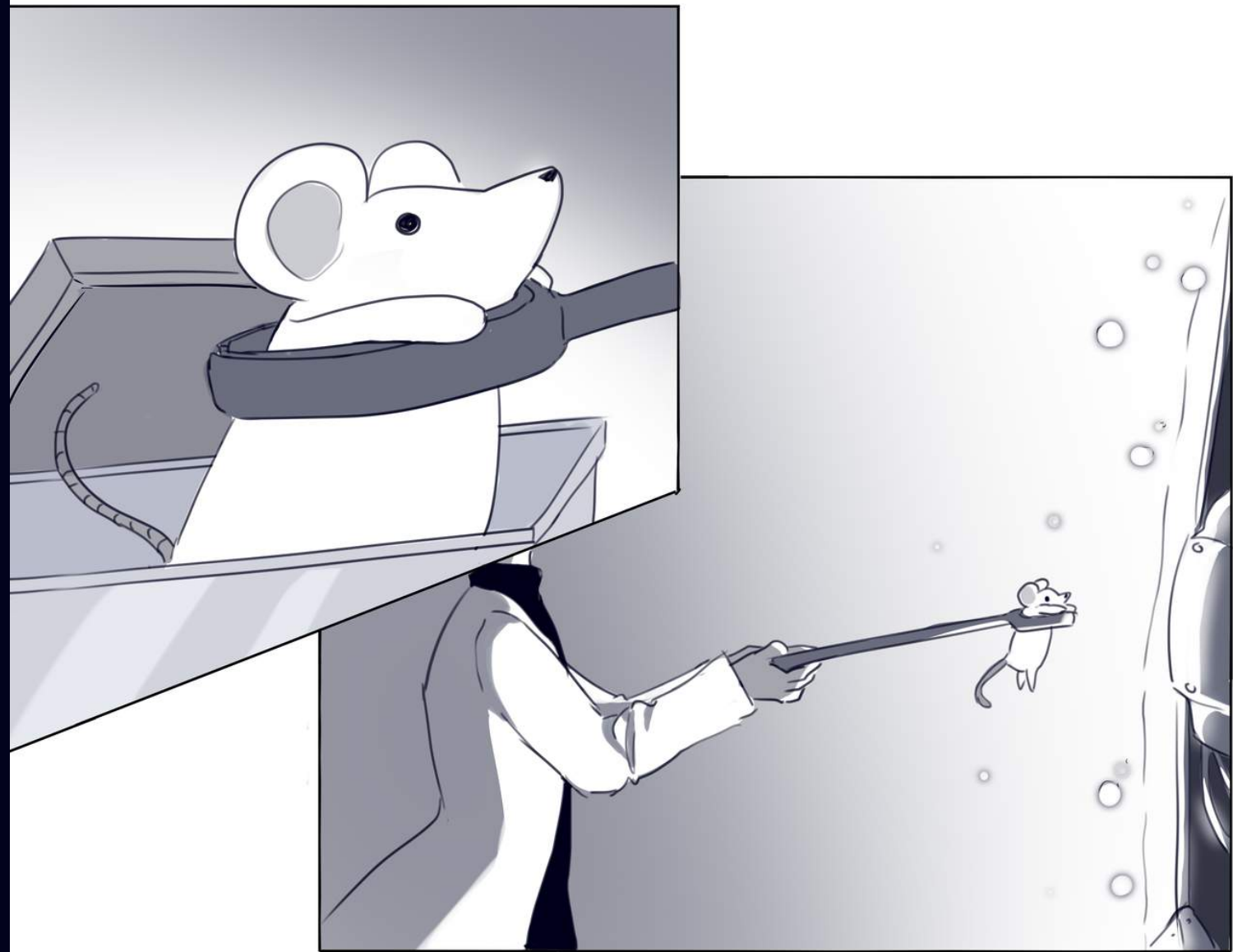








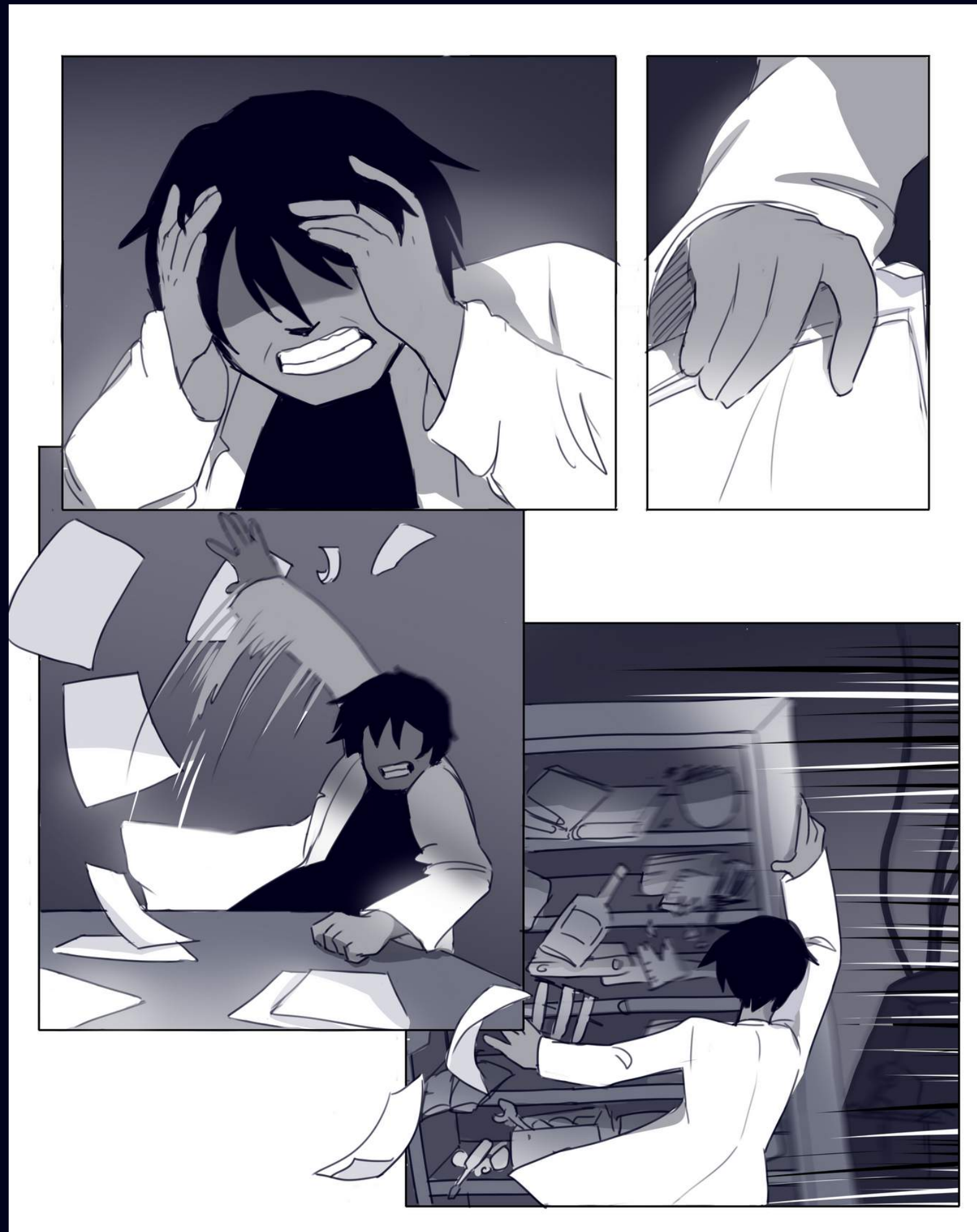




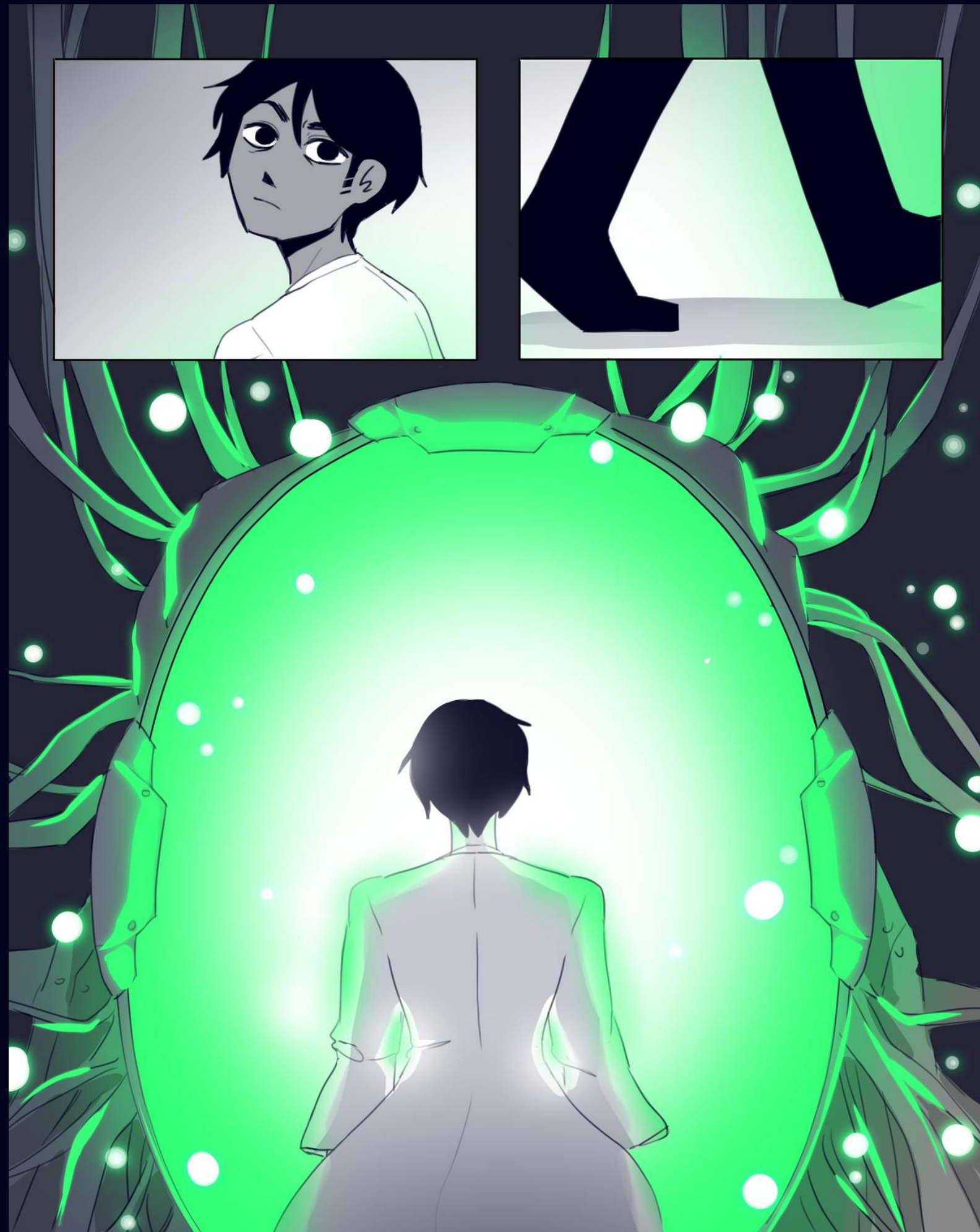




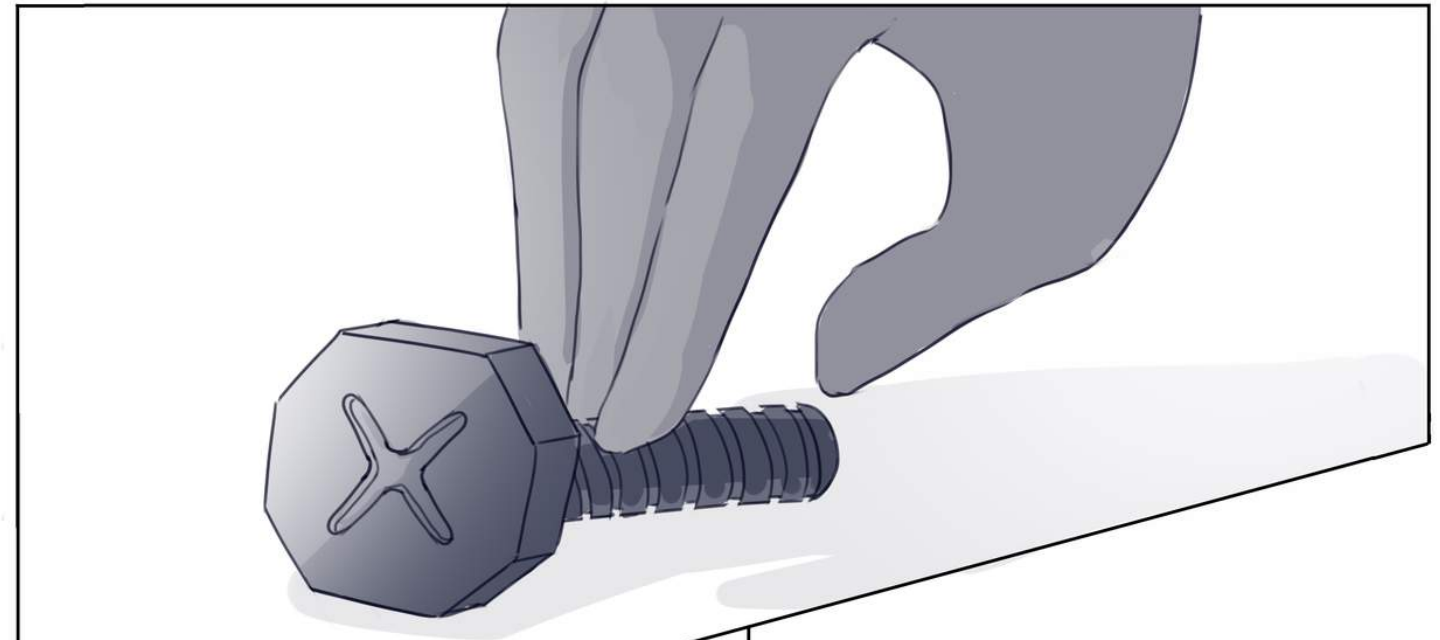
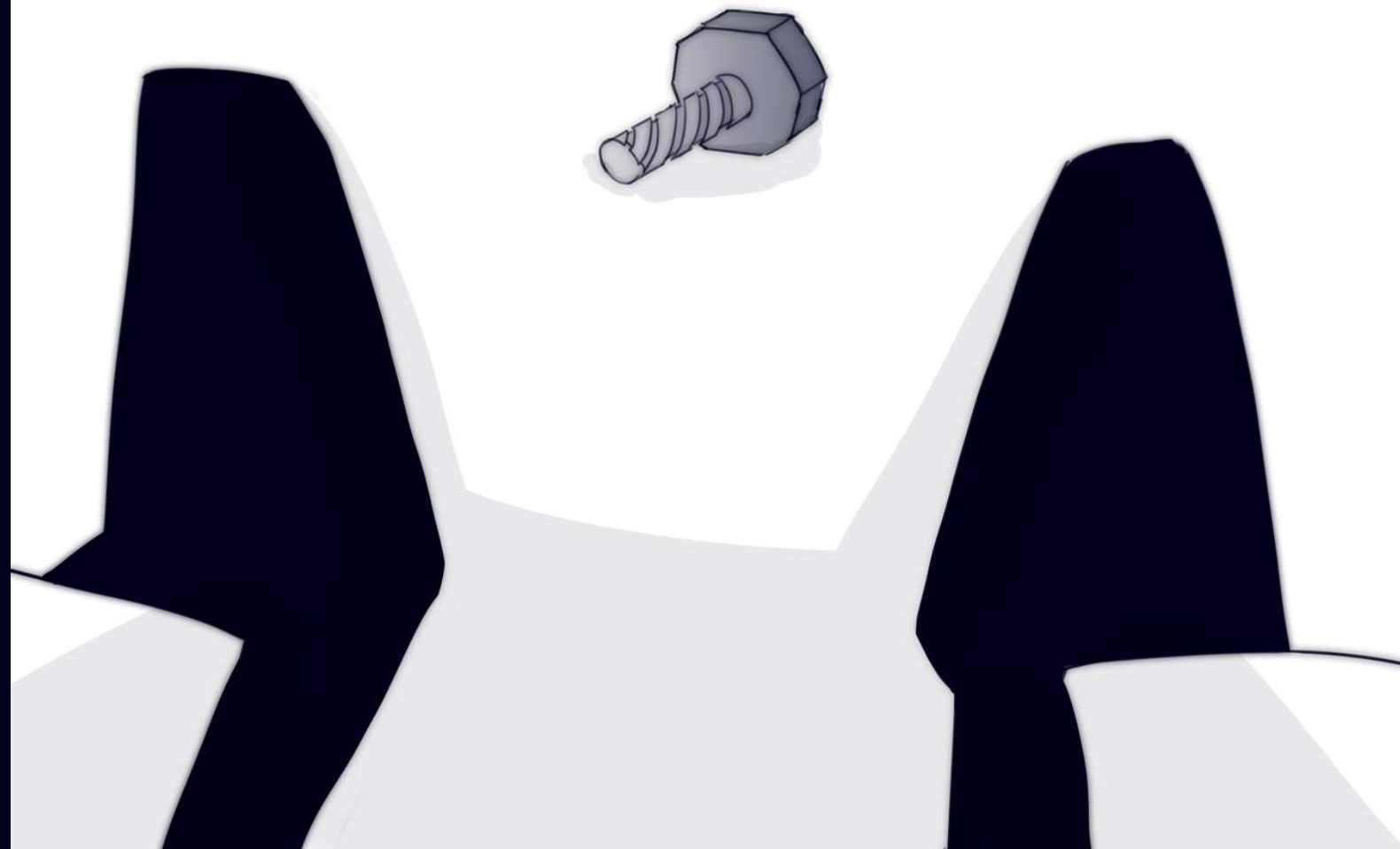








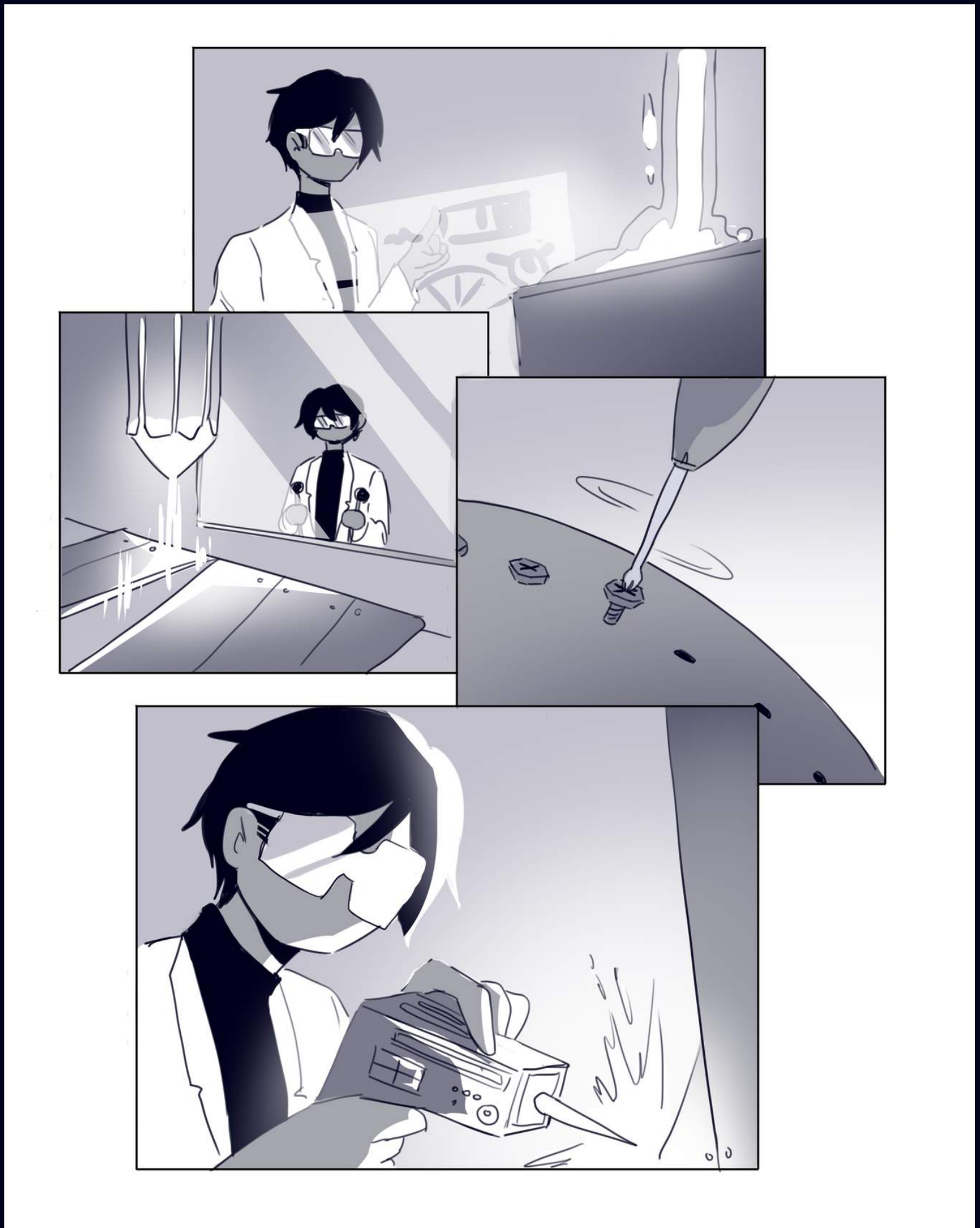




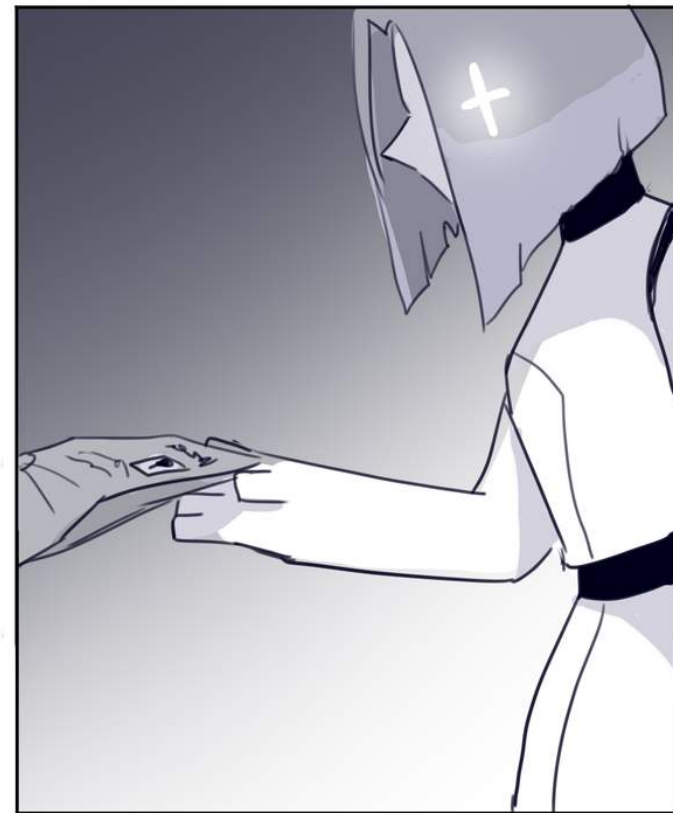
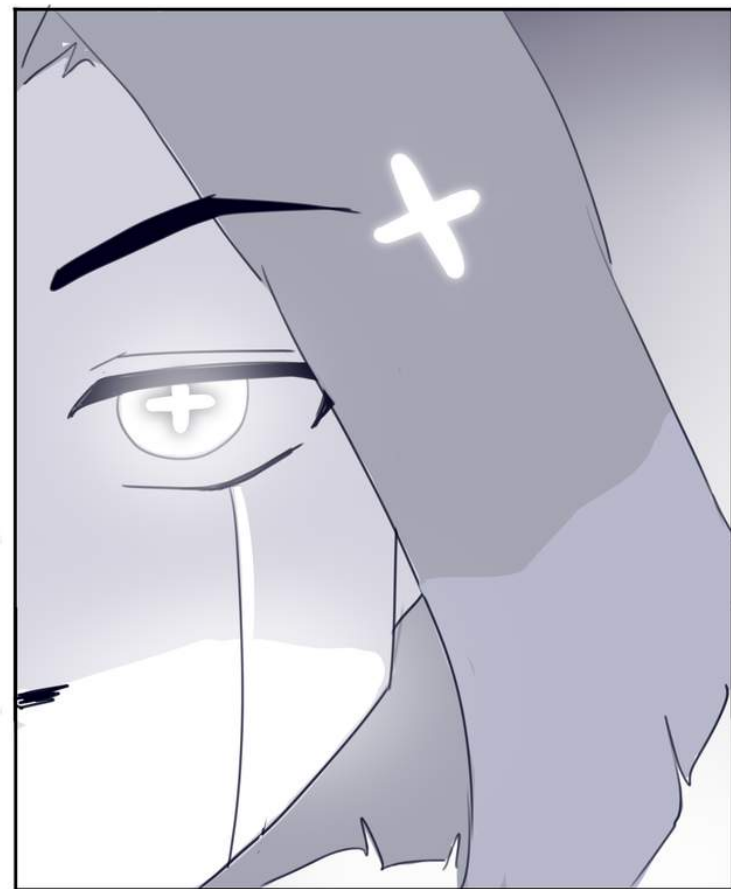
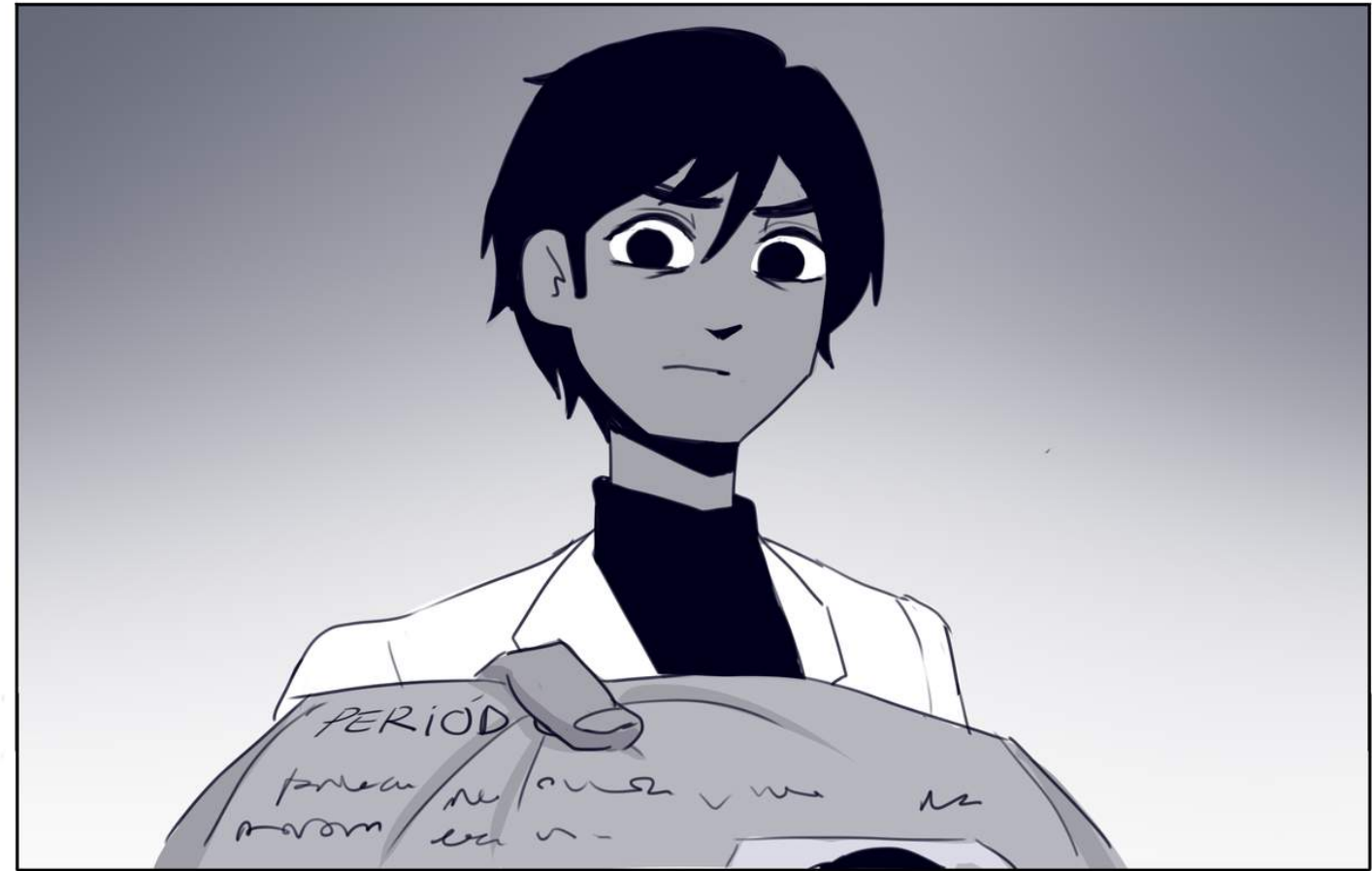
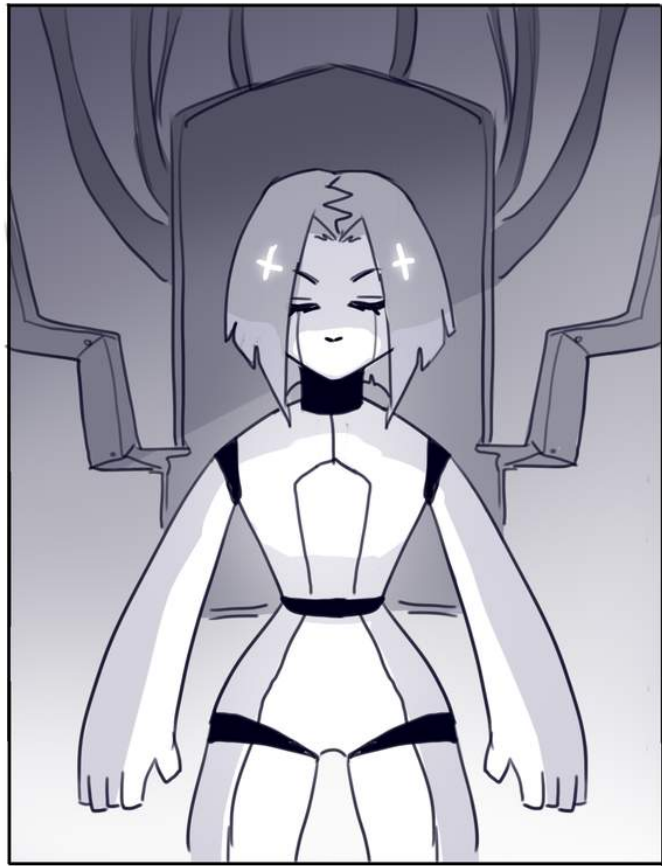








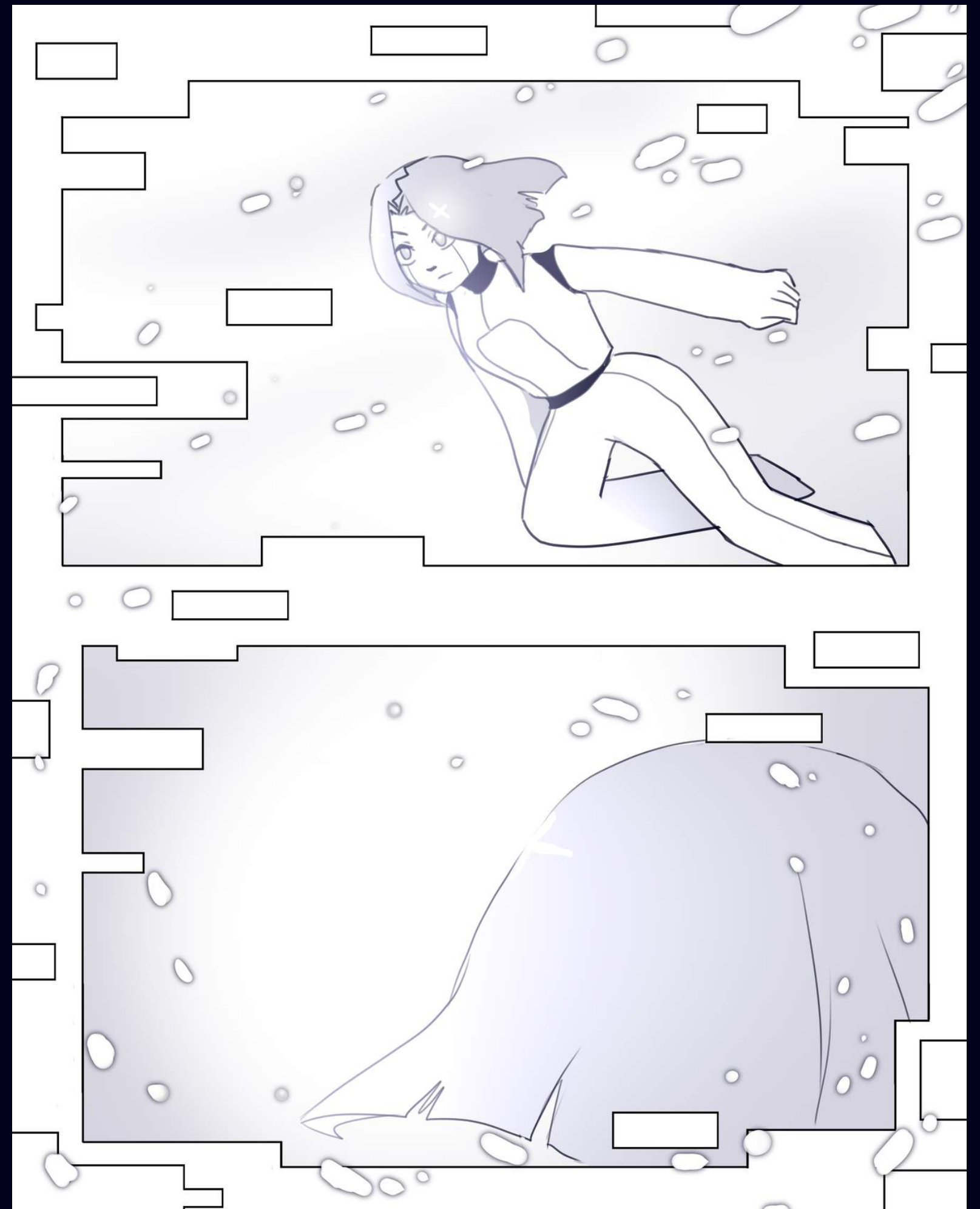




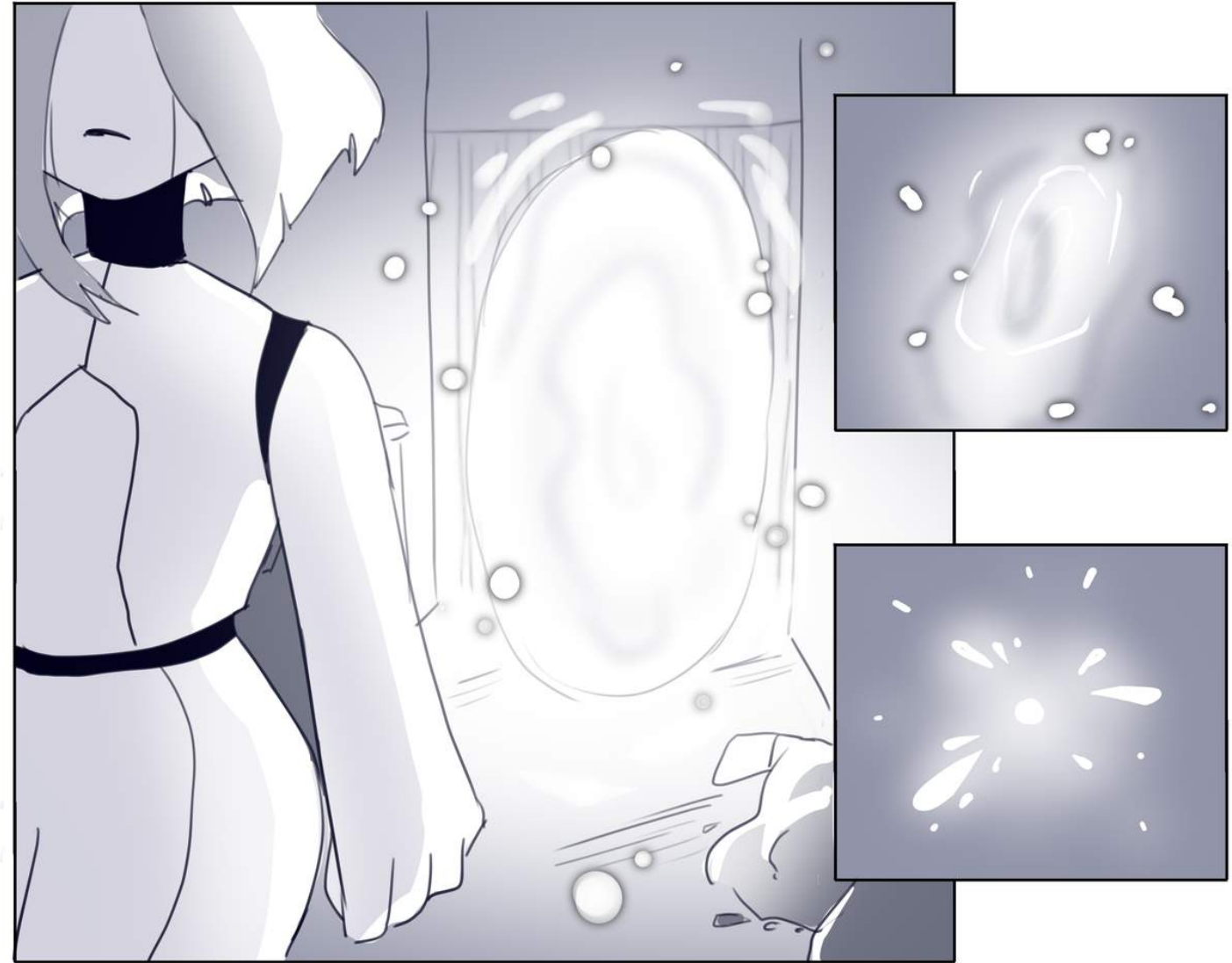
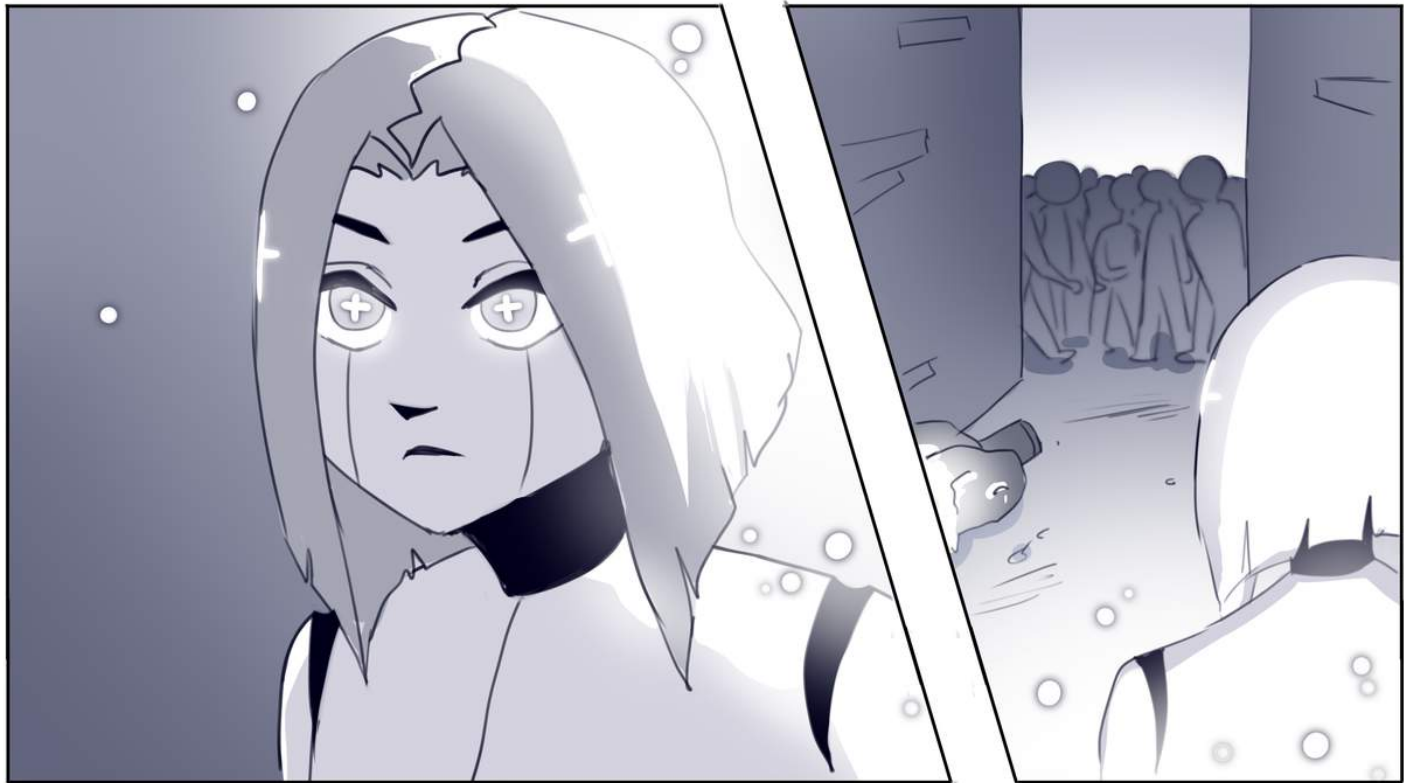
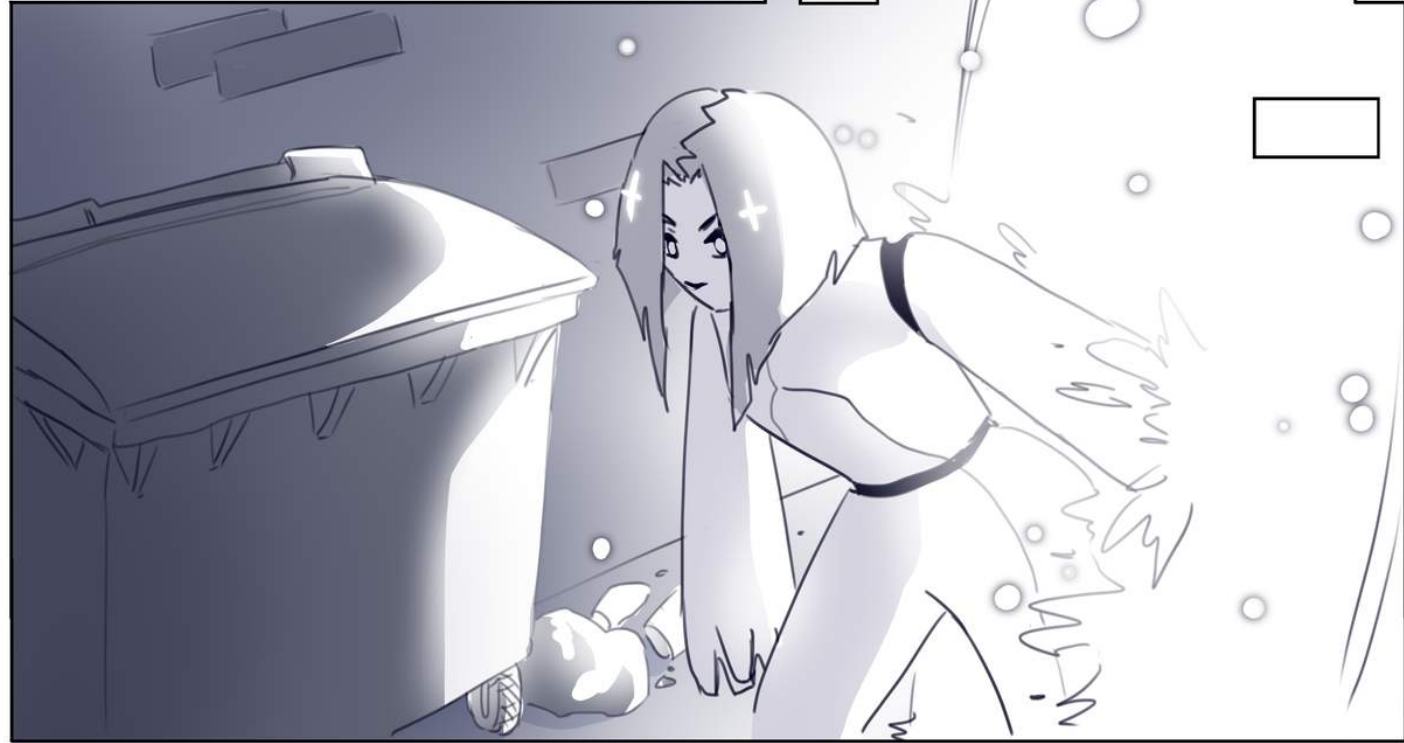




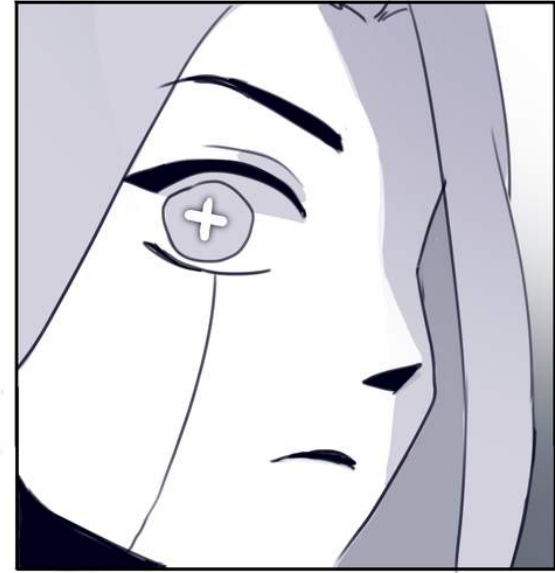
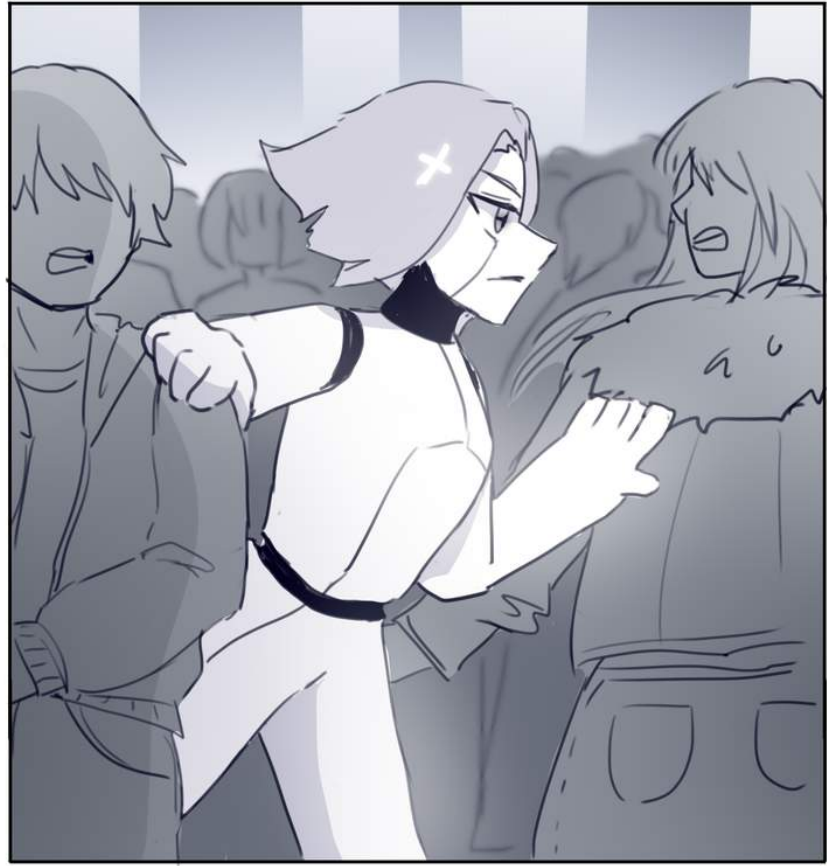




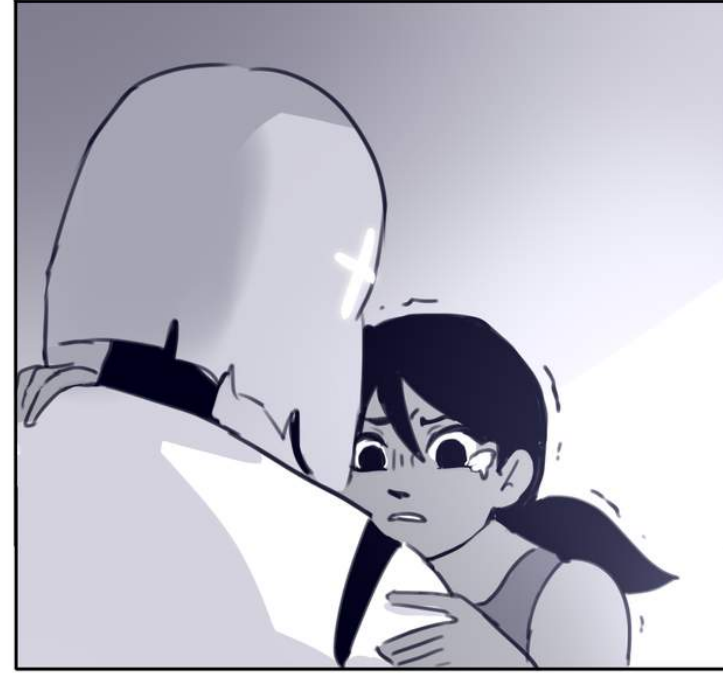
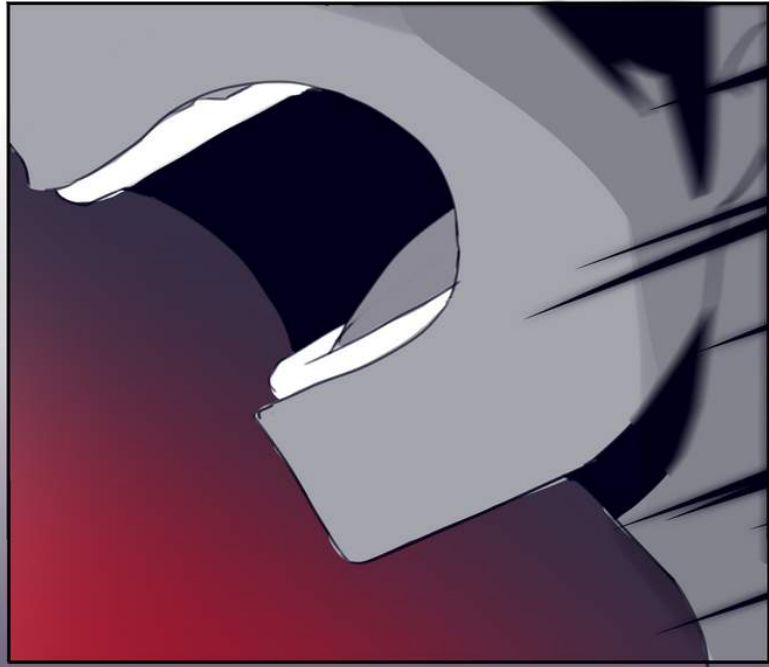




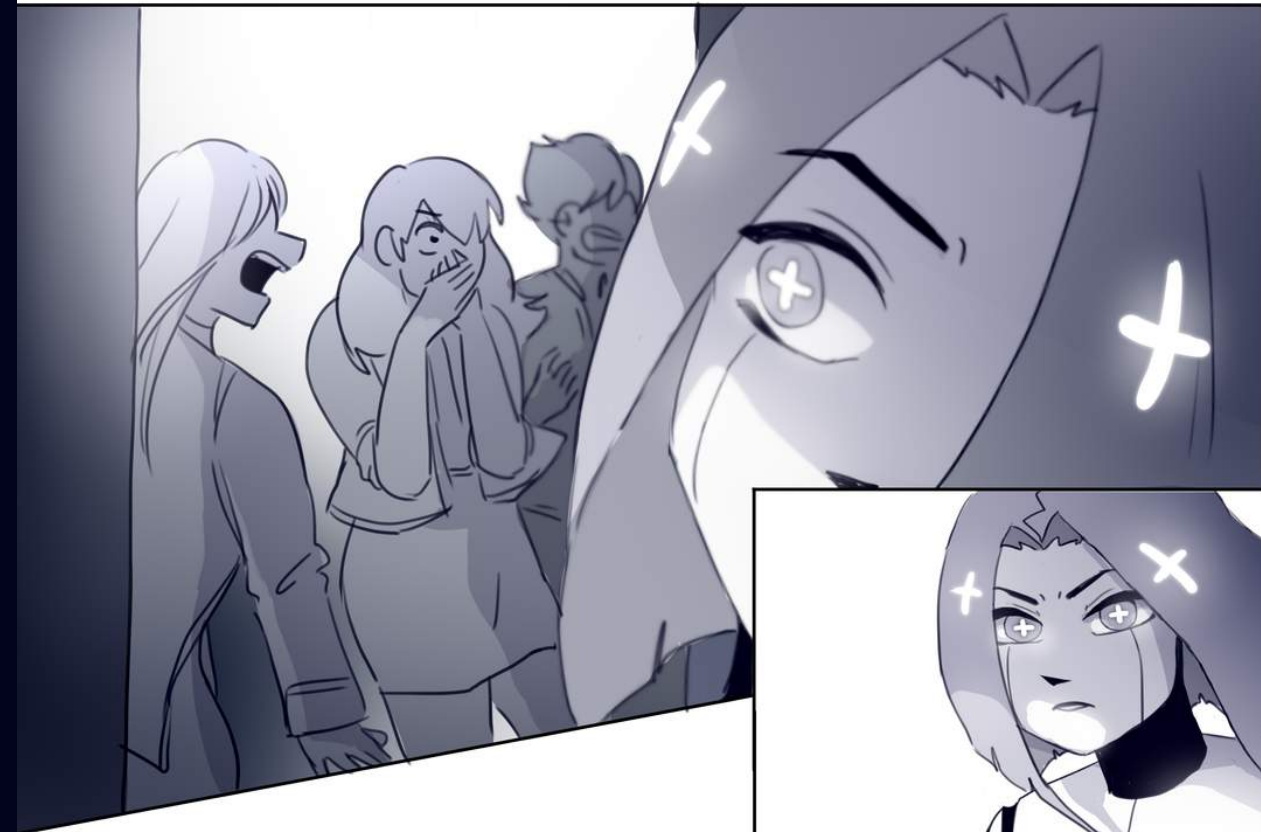
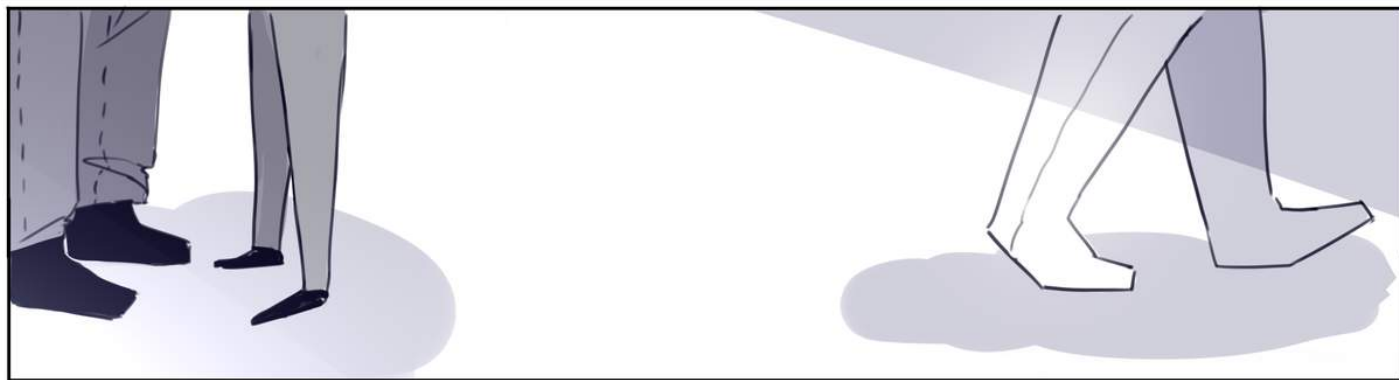








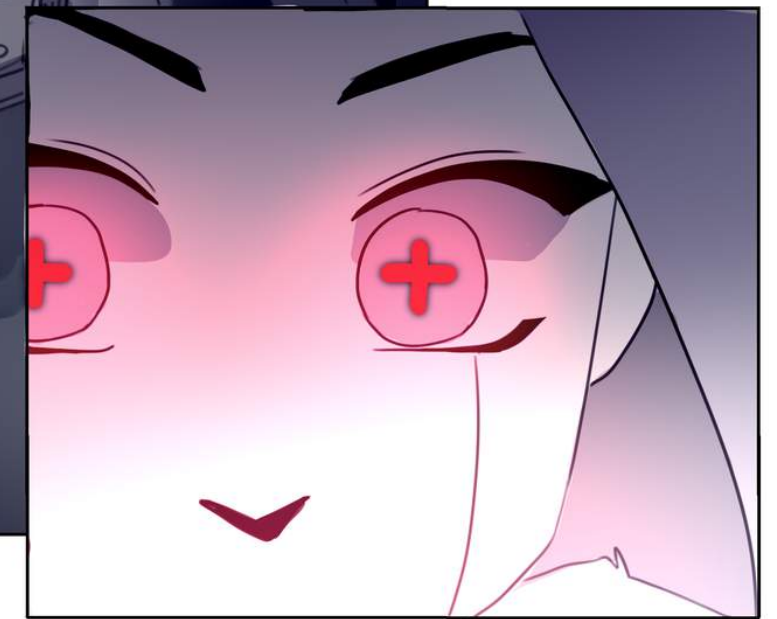
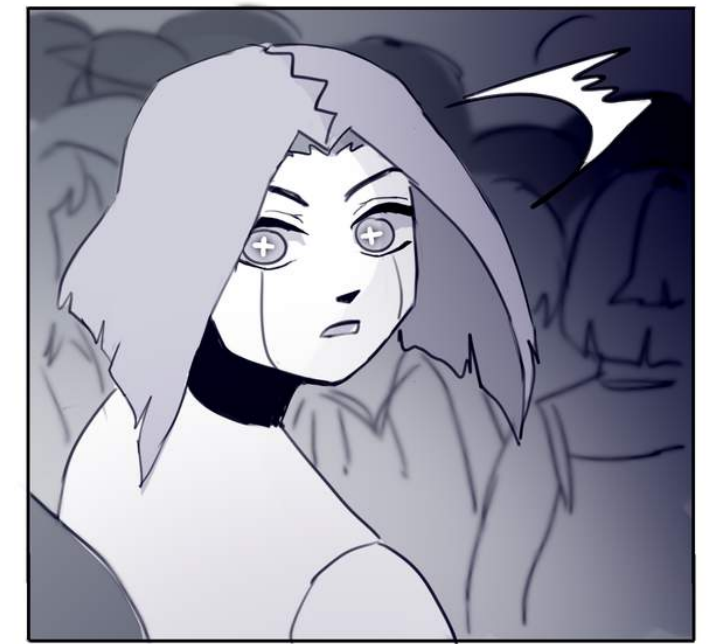
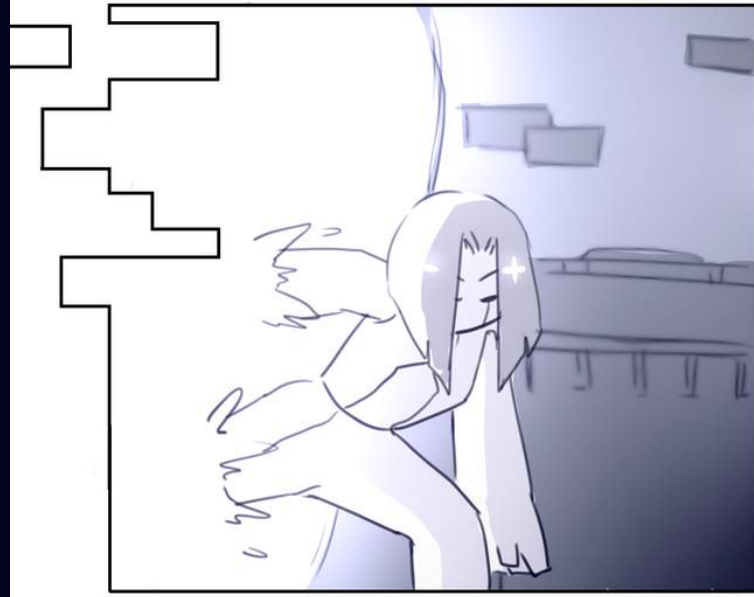




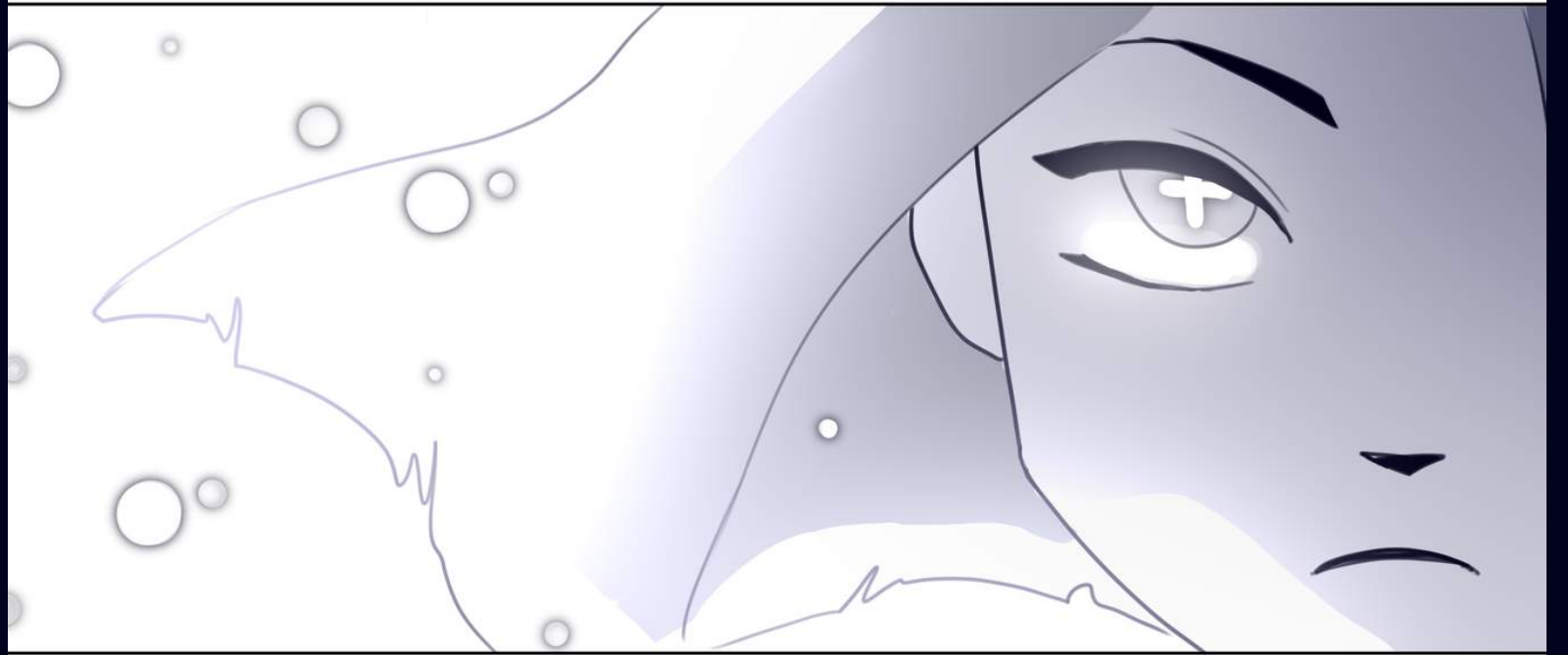
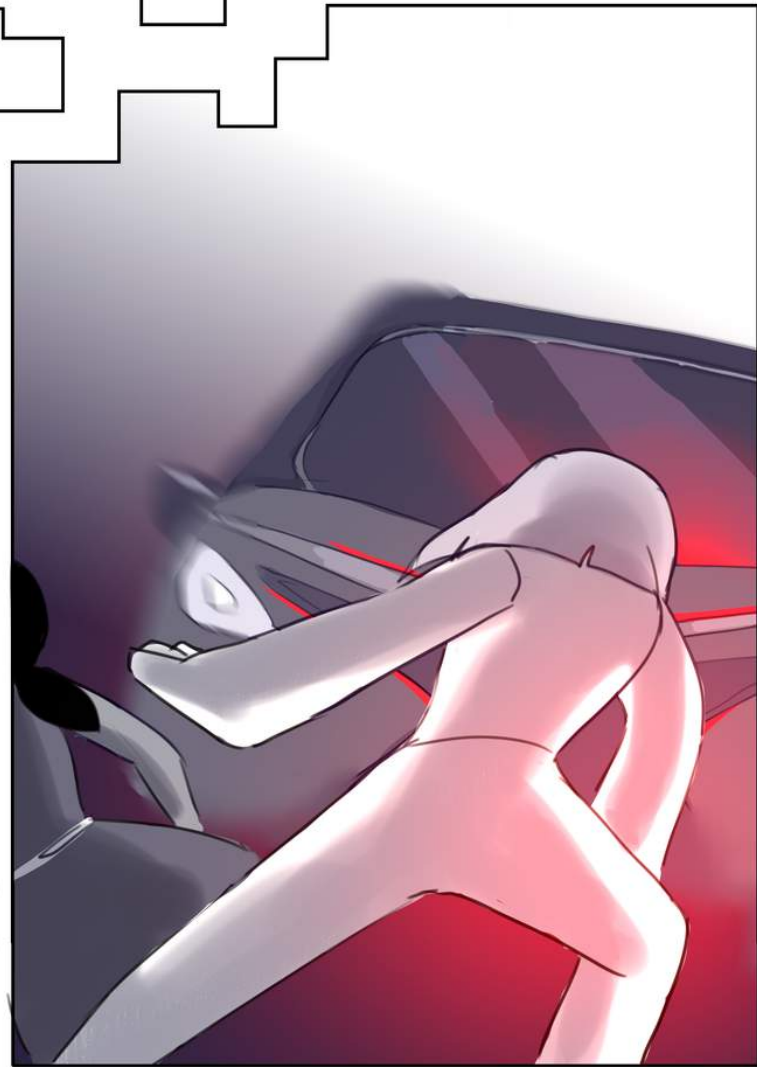




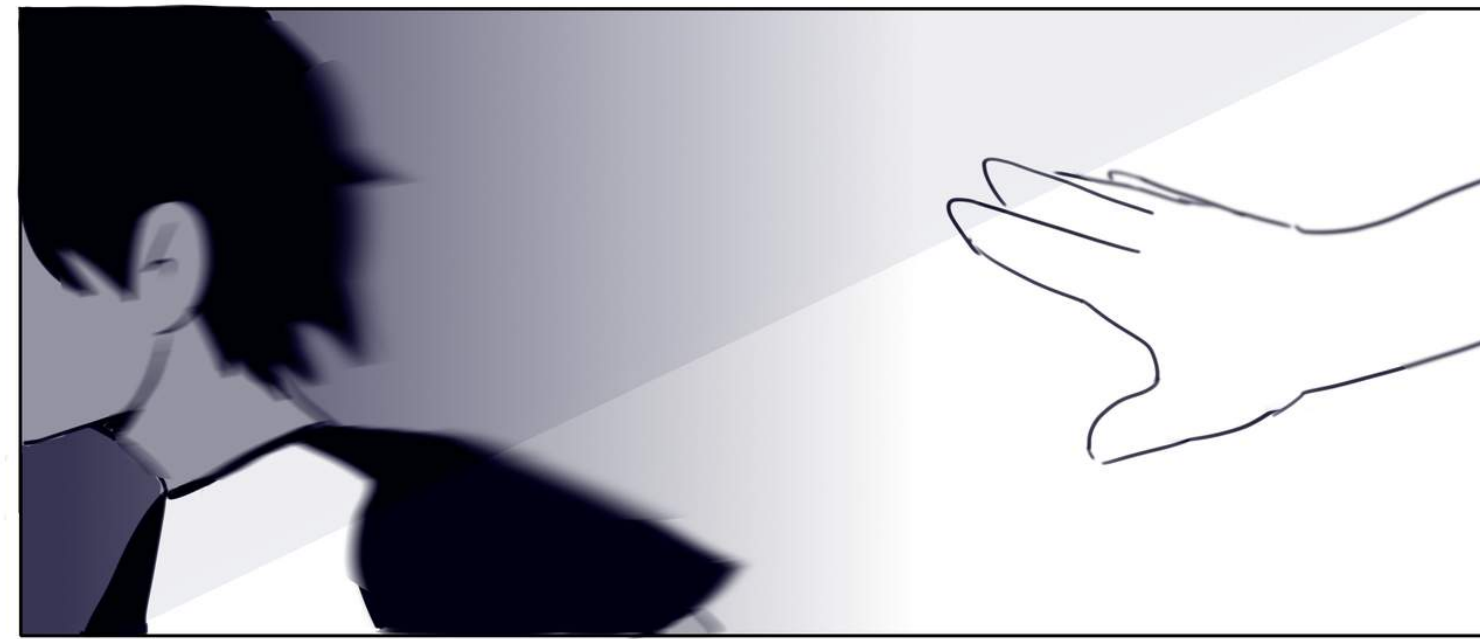
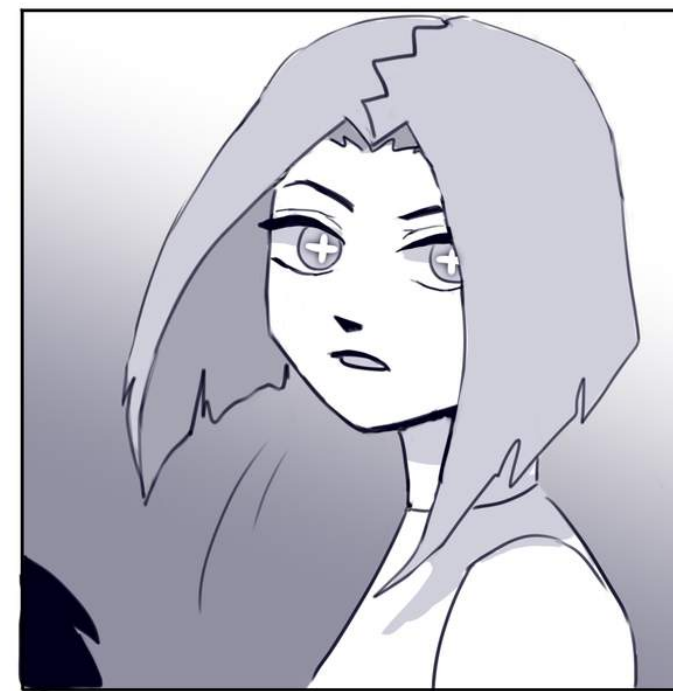




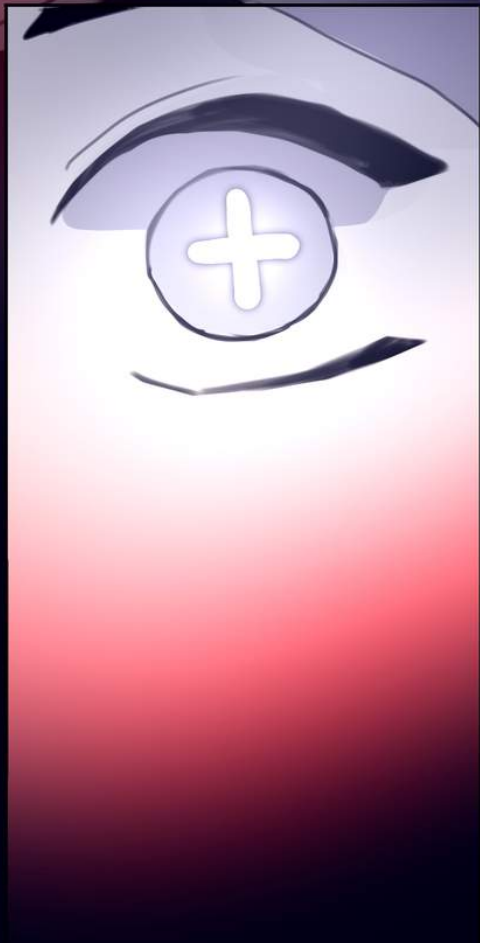
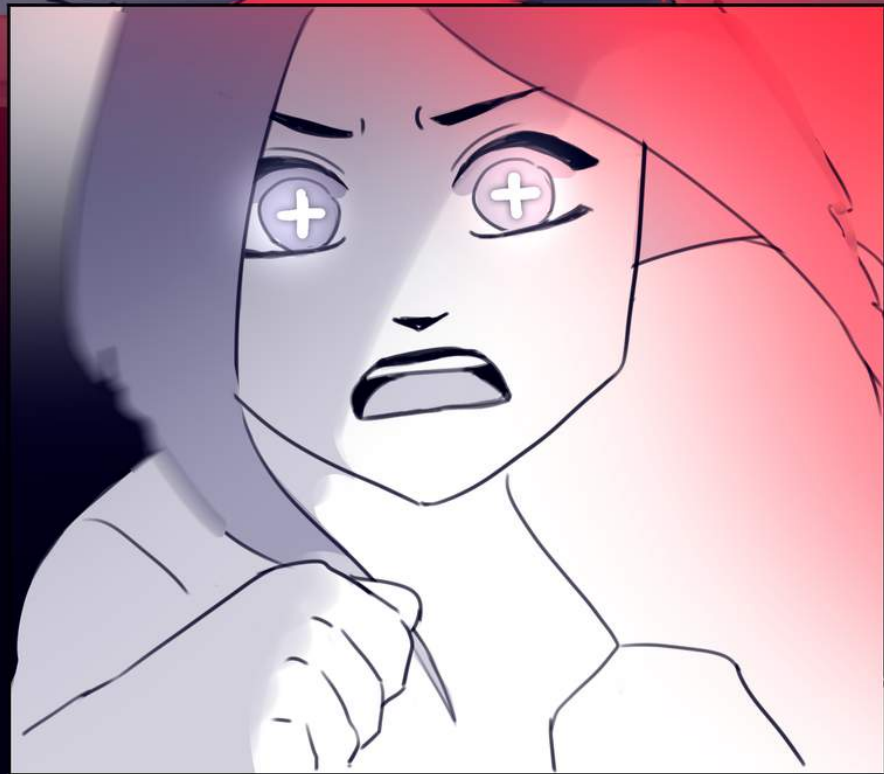
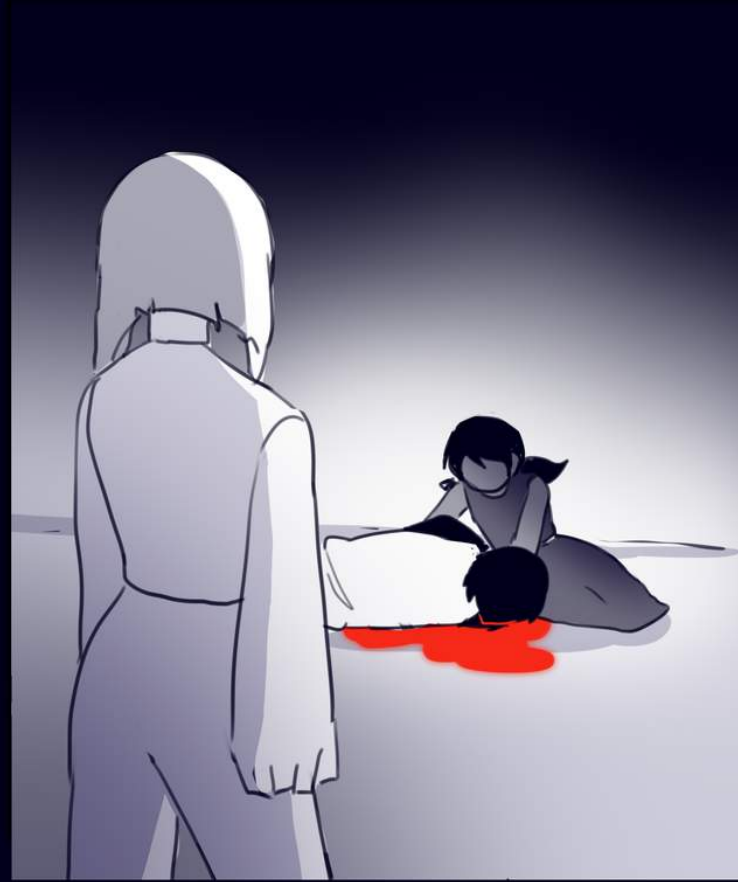














R.I.P.  
AXEL  
1270- 1285



88