

FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE SEVILLA



TRABAJO DE FIN DE GRADO

DEPRESIÓN
Y OTRAS DROGAS

ALUMNO: PABLO AGUSTÍN GONZÁLEZ BENÍTEZ

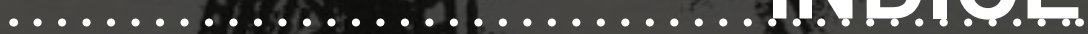
TÍTULO DEL GRADO: GRADO EN BELLAS ARTES

TUTOR: JAIME GIL ARÉVALO

CURSO ACADÉMICO: CURSO 2017/2018



ÍNDICE



ÍNDICE.....	4
INTRODUCCIÓN.....	6
ANTECEDENTES	10
DESARROLLO DEL PROYECTO.....	18
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	32
PROYECCIONES DE FUTURO	48
CONCLUSIÓN.....	50
PROCESO DE INVESTIGACIÓN E INFORMACIÓN	52



INTRODUCCIÓN

.....

TEMA.....

El proyecto tiene como tema principal la muerte y lo que rodea ese hecho, principalmente los comportamientos, razonamientos y pensamientos que surgen en los allegados del fallecido. Diferentes personalidades chocan ante la misma situación, dejando entrever o citando directamente los problemas de cada uno.

El relato se intuye como una pequeña parte de algo más grande, ya que no toda la información que se ofrece es resuelta, en ocasiones tan siquiera se desarrolla un mínimo. Elementos como las alucinaciones de uno de los protagonistas, por nombrar algún ejemplo, se dejan a un lado para simplemente crear contexto, esto hace que el personaje tenga una profundidad y una personalidad marcadas y propias. También hechos que dejan ver como el sujeto huye de las multitudes o al menos intenta evitarlas de diferentes formas, incluyendo la reflexión que se da en la segunda mitad sobre sus sentimientos para consigo mismo respecto a los demás, estos ejemplos son indicios de sufrir una depresión. No forman parte del tema principal, aun así están tratados dentro del proyecto.

A parte de dar pequeñas pinceladas de contexto sobre los personajes, también se presentan las condiciones de la situación que se desarrollan en este evento, hablan, de forma muy general, de una repercusión en los vecinos y estos a su vez aparecen comentando sobre la incidencia causada en los principales medios de comunicación, como puede ser la televisión, además de los hechos que han pasado, la muerte de dos personas por culpa del fallecido, o sucederán en un futuro próximo, los funerales que quedan por celebrarse.

OBJETIVOS PROPUESTOS.....

Los objetivos que tiene este proyecto son tanto formales, como por la temática tratada; siendo completamente personales.

El objetivo en cuanto a la forma es haber realizado una historia en formato cómic, ya que en los pasados años pocas oportunidades he tenido como alumno, de poder desarrollar este tipo de narración, siendo en lo personal, una de las formas más completas de poder contar una historia y representarla en su totalidad sin la necesidad de información externa a la propia obra. Este formato puede ser muy personal y ofrece una gran libertad creativa al creador, distribuir las viñetas como desee el autor, el número por página, cuánto ocupan en la misma; en función de su forma y distribución

significarán o transmitirán una sensación distinta al lector, como nos enseña William Erwin Eisner (1917-2005) en su libro *El Cómic y el Arte Secuencial* (1985). El artista puede jugar con el formato, y existe un amplio abanico de posibilidades en las que puede escoger; no incluir diálogos en una, dos, cien páginas, poner una enorme viñeta para focalizar la atención, darle dramatismo, hacer que la escena que ahí se representa sea más espaciada en el tiempo, o todo lo contrario, poner multitud de viñetas en una misma página, con textos kilométricos y así transmitir bullicio y rapidez.

Con respecto a la temática, lo tratado en el cómic me interesa en especial y tratar estos temas eran mi objetivo principal, los pensamientos más personales, íntimos, ver a los personajes alejados del ideal de héroe, que tan utilizado y estereotipado está, con sus fallas y defectos, también virtudes, si es que las tiene.

Principalmente, crear protagonistas realistas y creíbles es lo que más busco desarrollar. Que la historia tenga interés y un transcurso es también muy importante para mí, aunque empalidece frente a la inclinación que siento por los diferentes aspectos propios de los integrantes de la historia, dotarlos de una personalidad real, de intereses, motivaciones, miedos y preocupaciones. Desgraciadamente, el proyecto no tiene el suficiente desarrollo para mostrar todo lo que puede dar de sí mismo, tan solo se puede apreciar la superficie de lo que me gustaría contar, la parte menos profunda del iceberg, pero no la zona más oscura.

MÉTODO EMPLEADO

Para el desarrollo de este proyecto, he utilizado el **Método Deductivo**, método científico que obtiene una conclusión necesaria partiendo de múltiples premisas y reglas, o lo que es lo mismo, aquel que va de lo general a lo particular.

En este proyecto, se siguieron los siguientes pasos:

Primero, buscaba tratar los temas comentados, los pensamientos que surgen cuando alguien cercano ha muerto, representar algo cotidiano a través de unos personajes creíbles, que tuviera un trasfondo, etc. y además el formato del ejercicio, que desde un inicio estaba planteado como un cómic.

Después, escenas sueltas que conformarían el grueso de la historieta, en este punto las situaciones eran imaginadas, nada físico. Se planteó un inicio, un nudo, en dos mitades y un desenlace. También utilizo y creo una trama y un camino por el que guiarme por medio de frases que escucho provenientes de personas de mi entorno, pero también pueden ser de una canción que me guste, de una película o de mí mismo. Estas frases no son un ejemplo de poesía, simplemente transmiten la idea que

tomo como base, que es su función. En este trabajo escribí o ideé algunas oraciones, unas aparecen, otras se descartaron, pero la idea que las engloba permanece, y eso es lo que extraigo a la hora del resultado final.

Tercero, se ideó un guión, exponiendo las partes claves, uniéndolas y creando momentos intermedios entre estas para que la historia tuviera una cohesión, un sentido y un orden lógico, además de concretar exactamente qué ocurre en la historia, y el diálogo. Saber qué personaje dice algo concreto, como responde el otro integrante de la conversación, en definitiva cerrar la parte del cómic escrita. Este punto se solapa con la creación de personajes, tanto en los aspectos de los protagonistas y qué representan con su apariencia, como en las personalidades que estos van a presentar, para evitar posibles incoherencias e imaginar si el personaje actuaría de esa forma o sería forzada en el mundo real.

Personalmente, primero prefiero crear un acontecimiento a modo de escenario, después crear unos personajes que no estén influidos por ese hecho, que tengan sus características independientes al evento que sucede, para posteriormente colocarlos en esa situación, de esta forma provocho (o al menos eso creo e intento) que la historia fluya de forma natural y que los personajes actúen “por sí solos” sin que la historia condicione sus actos, evitando conveniencias. Si quiero que algo concreto ocurra, provocho que todo lo que influye en el personaje esté orientado a que eso suceda, con todas las consecuencias que acarreé dicha decisión para la historia; si un personaje actúa de una forma concreta ante una situación indeterminada, esa será su forma de actuar siempre, a menos que haya habido una evolución del personaje, si no soy capaz de hacer que siempre tenga la misma personalidad desecho esa idea, modificar puntualmente al personaje según la conveniencia del guión es algo en lo que estoy en desacuerdo, y a menudo, historias ficticias caen es ese recurso.

Siguiendo el proceso, se crea un storyboard, donde planteo posibles viñetas definitivas, me planteo qué se representa en cada imagen, cómo, el ritmo que me interesa que tenga, y en ocasiones también abordo la problemática del espacio que va a ocupar y la forma que va a tener, esto depende de la sensación que quiera transmitir como ya he comentado poniendo de ejemplo la teoría de Will Eisner. Pero sobre todo, es el paso donde relaciono un fragmento del diálogo con una imagen. Lo que compone el storyboard no siempre es definitivo, puede cambiar a medida que hago diferentes pruebas, pero por lo general, al plantear de forma concreta la viñeta, la primera idea suele prevalecer, ya que ha habido una maduración mental de la escena antes de dibujarla.

Por último, y después de haber seguido estos pasos, concreto el trabajo final.



..... ANTECEDENTES

ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....

Al hablar de antecedentes del cómic específicamente, podemos referirnos a unos orígenes muy concretos. *The Yellow Boy* (1895), las tiras cómicas en los periódicos, la creación de *Superman* (1938), estos antecedentes aparecerán en el texto, pero primero se debe nombrar el origen primordial de la imagen secuencial, y lo que representa. Las primeras formas de comunicarse y expresarse de forma visual. Muchos de ellos son antiquísimos de modo que no voy a detenerme a hablar mucho de ellos, tan solo desarrollarlos de forma breve.

Las primeras imágenes secuenciales pueden decirse que son las pinturas rupestres, las cuales muestran interpretaciones propias de sí mismos, de animales y momentos concretos de sus vidas en aquel tiempo, representaban como cazaban o el comportamiento que tenían dentro de los colectivos, dependiendo de la época de la imagen en las rocas.

Podemos continuar por la cultura egipcia, que utilizaban el arte secuencial para representar sucesos en la sociedad de la época, mitos, divinidades, tales como los dioses en los que creían o los mismos faraones, considerados también deidades. Estos presentaban escenas concretas, secuencias explicando acciones, manejaban las proporciones en función de la importancia, el poder, en esencia la jerarquía de la figura con respecto a lo que tiene alrededor.

Damos un salto en la historia, y pasamos a tratar las imágenes medievales de carácter religioso. Existen varios tipos de arte secuencial en este período, las imágenes dentro de los códices, que ilustraban los eventos que en el mismo libro estaban escritos, los tapices gigantes tejidos de la época, las imágenes aparentes en los retablos, escenas esculpidas en las columnas y en las entradas a los lugares religiosos, incluyamos también las cristalerías y vidrieras de los mismos lugares; todos estos soportes y distintas formas de expresión, eran y son una forma de contar las historias y eventos propios de las sagradas escrituras a los que muchos de los creyentes, por no decir su totalidad, no tenían acceso por no saber leer. Esta era la forma más fácil de promulgar de forma visual lo que muchas veces se contaban en las misas, sencillo no solo al explicarlo, también para quienes veían las imágenes era accesible su comprensión. Según algunos estudiosos, *La Biblia de Velislav* (1320-1347) es el primer cómic de la historia, el libro lo conforman 747 imágenes las cuales recogen y muestran el Antiguo Testamento, representado así para que todo aquel que fuera analfabeto pudiera conocer y comprender los hechos que se cuentan, como ya he comentado. Sin embargo, la intención, el mercado y la idea no concuerdan con la idea de cómic, para que este se considere el primero en la historia.

El Bosco (1450-1516), incluía en sus pinturas multitud de escenas diferentes, las

cuales narraba de forma secuencial. *El jardín de las Delicias* (1490-1500), es un retablo, el cual en el exterior representa el momento en el que se crea el paraíso terrenal, en su interior tres escenas, tres cuadros diferentes en una temporalidad diferente, no representa una sucesión de eventos, pero sí escenas independientes, de la misma forma que las viñetas de un cómic, representando el primero el paraíso, el tercero el infierno, y en la escena central el pecado, con representaciones de los siete pecados capitales en diferentes formas. *Mesa de los pecados capitales* (1505-1510), representa los 7 pecados en diferentes escenas separadas entre sí, dentro del círculo una imagen completamente diferente simulando el ojo de Dios y en la pupila situada un Cristo con una inscripción, rodeando el círculo un fondo negro, vacío, y en las esquinas del cuadro cuatro imágenes diferentes representando: la muerte, el juicio, el infierno y la gloria. *Tríptico del Juicio de Viena* (1482) es otro ejemplo, y como estos muchos otros dentro de su trabajo.



Pieter Brueghel (1525-1569), también llamado El Viejo, es conocido por sus paisajes y considerado como el primer artista occidental en pintarlos teniéndolos como tema principal. Escenarios grandes vistos desde arriba representando diferentes situaciones en una misma pintura. En *El triunfo de la Muerte* (1562) aparece un yermo destrozado y abajo una multitud entrando a un ataúd gigante, una narrativa la cual está influenciada por El Bosco.

Algo mas cercano ya al cómic, tal y como lo conocemos tenemos los Aleluyas, un conjunto de estampas, las cuales tienen un sentido narrativo y van acompañadas de unos versos. Los Aleluyas surgieron en Francia durante el siglo XVI, con una temática religiosa, principalmente. Los Aleluyas, también fueron a España, especialmente en Cataluña, allí recibieron el nombre de Aucas, con una temática similar: religiosa, moral, como calendario, históricos...

A pesar que los Aleluyas eran estampaciones, el cómic en sí, nació gracias a la imprenta, colocando las caricaturas en los periódicos de la época, historietas muy cortas de carácter cómico las cuales le dieron el nombre.

A partir de este punto, los referentes son cómics canónicos, ya que empiezo por el considerado, primer cómic de la historia, las tiras de *Mickey Dugan*, más conocido como *El Chico Amarillo*, en español.

CÓMIC AMERICANO

The Yellow Kid es un personaje que apareció en la serie de *Hogan's Alley*, una tira de prensa americana, estadounidense, creada por Richard F. Outcault (1863-1928). Esta tira fue publicada entre 1895 a 1998. El color amarillo del personaje tuvo tanto impacto y relevancia, que le dio nombre al tipo de prensa donde era publicado, la prensa amarilla. Esta tira, no solo fue el primer cómic, también trajo consigo la utilización de los globos de diálogos, una forma de integrar el texto en la imagen nunca antes usada, antes de la creación de esos globos, los textos aparecían en el pijama del niño, una manera también diferente a lo que se conocía antes, ya que lo habitual, era situar el texto bajo la imagen, sin integrarla de ninguna forma en la imagen. La primera vez que se usó, el creador de personaje se arrepintió de usar los globos, pensaba que este recurso era inservible y anti estético.

Esta fue la primera vez que se usó un globo de diálogo en el cómic y de forma consistente, aun así este recurso no era la primera vez que era utilizado; en el arte Mesoamericano, durante el período clásico. ya existían líneas de diálogos que se conectaban a las bocas de los personajes representados. En el arte medieval, habían es-

critos en banderas o pergaminos como podemos observar en varias páginas del *libro de Evangelios de Enrique de León* (1188). Aún así, se considera a Richard F. Outcault el creador del globo.

Una de las tiras cómicas más antiguas que aun hoy día se siguen publicando es *The Katzenjammer Kids* (1897), o *The Captain and the Kids* como es más conocida, cuenta las desventuras de dos jóvenes traviesos. Siendo su creador Rudolph Dirks (1877-1968), según algunos se considera esta tira cómica como la primera verdadera historieta existente. Esta seguía los pasos de *El Chico Amarillo*, el uso de globos para encerrar los diálogos para darle dinamismo a las escenas.

Muchas historias siguieron la estela de estos trabajos, iconos que son conocidos actualmente, tuvieron su contraparte en el cómic debido a su fama, otros nacieron en este medio ya se trasladaron a otros como la televisión, o el cine, entre los más reconocidos están: *Tarzan* (1924), por Edgar R. Burroughs (1875-1950); *Popeye the Sailor* (1929), por Elzie C. Segar (1894-1938); *Felix the Cat* (1919), por Pat Sullivan (1887-1933) o por Otto Messmer (1892-1983), existe una disputa,.

Nombrar especialmente a William Erwin Eisner, influyente creador de historias como *The Spirit* (1941), dio a conocer el término de novela gráfica, además dedicó gran parte de su trabajo al estudio del cómic, a cómo narrar y transmitir sensaciones concretas por medio de las viñetas, este estudio fue recogido en sus dos libros *Comics and Sequential Art* y *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996).

Además de esto, actualmente el cómic americano no se concibe sin los superhéroes. Esta gran ola comenzó con la primera aparición de *Superman*, en el nº1 de la revista *Action Comics* publicado en 1938 y creado por Jerry Siegel (1914-1996) y Joe Shuster (1914-1992), este fue el primer cómic de superhéroes de la historia. Un año después, sería la primera aparición del personaje de *Batman* (1939), en el nº27 de la revista *Detective Comics*, creado por Bob Kane (1915-1998), estos dos personajes pasarían a formar parte del elenco de personajes dentro de la editorial *DC Comics*, compañía que junto con *Marvel Comics* son dos de las más conocidas editoriales del mundo.

CÓMIC JAPONÉS.....

Dicho esto, toca hablar del otro máximo exponente del cómic en el mundo, Japón, lugar donde nació y en la actualidad está parejo compitiendo con el mercado occidental, el manga, el cual tiene su propio estilo, recursos y lectura, el cómic japonés se le de izquierda a derecha. Su nombre fue dado por Katsushika Hokusai (1760-1849), un pintor y grabador japonés, y uno de los artistas mas importantes de Japón a finales del siglo XVIII, inicios del siglo XIX. Siendo el artista responsable de *La gran ola de*

Kanagawa (1830-1833), no tiene mayor conexión con el mundo del cómic, a pesar de darle el nombre, que ha perdurado hasta la actualidad. *Hokusai Manga* (1814-1878), una colección de multitud de dibujos, de distinta índole, recopilados en 15 volúmenes se cree erróneamente que forma parte de un estudio previo, un proto-manga, mas esta información es equivocada, pues el nombre hace referencia a una colección de bocetos, no conectados entre sí.

El manga, era muy aclamado debido a su belleza, por los habitantes de Japón durante el siglo XIX, pero esto no provocó que hubiera autores reconocidos, Rakuten Kitasawa (1876-1955) fue el más famoso de ellos con su obra *Tagosaku to Mokube* (1902), considerado el primer manga en el sentido moderno, y no como lo concibió Hokusai.

Esto cambió, con el dibujante y animador Osamu Tezuka, quien en su país es llamado como “El dios del manga”. Su obra expandió el cómic japonés fuera de los límites del país nipón de una forma abrumadora, haciendo que el manga adquiriera una gran popularidad e influyera de forma directa en la cultura y el país después de la guerra. Creó una nueva forma de desarrollar el manga, la cual ha sentado las bases en la forma de crear y conformar las partes de un manga, basándose en las técnicas cinematográficas de Walt Disney (1901-1966). Creando a lo largo de toda su trayectoria 400 mangas, entre ellos, el reconocido mundialmente *Tetsuwam Atom* (1952-1968), o como se tradujo al español *Astro Boy*, pero también mangas más sociales, los cuales buscaban una temática más seria, como *Black Jack* (1973-1983), *Buda* (1972-1983), *Adolf* (1982-1985) o *La canción de Apolo* (1970).

Y por último, dentro del manga japonés, nombrar a Akira Toriyama (1955-), quien revolucionó el género *shonen*, público juvenil, basado principalmente en historias de batallas y poderes, con su más famosa historia *Dragon Ball* (1984-1995). Esta obra sienta los cimientos de todos los *shonen* posteriores a él y es conocida referencia de muchos famosos *mangakas* actuales. Si Tezuka expandió el manga por el mundo, Toriyama reventó récords en su momento, siendo *Dragon Ball* una serie manga/anime de las más conocidas a nivel mundial. Pero la éxito de Toriyama, no solo es comercial, su estilo característico en el dibujo, y la forma de guiar la mirada del lector a través de las viñetas por toda la página según el movimiento de los personajes es algo que pocos dibujantes saben hacer a día de hoy.

CÓMIC EUROPEO.....

Por último y de forma más breve, hablar del cómic europeo, que si bien, no ha

sido tan influyente en la sociedad ni es tan popular, ha dejado historias y personajes reconocidos. En Bélgica, las tiras y cómics de *Les aventures de Tintín et Milou* (1929-1976), creado por George Rémi (1907-1983), alias Hergé. En Francia, las historias de *Astérix le Gaulois* (1959-), por Albert Urdezo (1927-) y René Goscinny (1926-1977), además de el artista Jean Giraud (1938-2012), Moebius, con su obra *El Teniente Blueberry* (1963-), además de esto colaboró con editoriales estadounidenses, como *Marvel*. Y en España destaca Francisco Ibáñez Talavera (1936-), creador de numerosas obras, todas con su reconocible estilo, tanto en lo visual como en la manera que tiene de contar sus historias, su obra más conocida es *Mortadelo y Filemón* (1958-).

REFERENTES PROPIOS.....

Después de haber introducido, elementos históricos relevantes para comprender el origen y la evolución del cómic en el mundo, paso a comentar los artistas y las obras que han influido directamente en el proyecto del que trata este escrito. En este apartado se encuentran referentes en los ámbitos visuales, temáticos y forma de narrar.

A pesar de que en esta obra no lo tengo como referente en sí mismo, el estilo de dibujo de Akira Toriyama, antes mencionado, fue la base del mío durante un largo tiempo, hace ya años, y aunque ahora intento desvincularme de él buscando una estética más depurada y menos tosca, arrastro en cierta forma, la anera de dibujar del *mangaka*.

Si tengo que hablar de un referente visual y estético, el mío es y con diferencia, el dibujante Jim Lee (1964-), dibujante de la compañía *DC Comics*; su comprensión de la anatomía y la forma en la que representa la misma ha influido directamente en mi forma de comprender y dibujar el cuerpo humano, tendiendo por lo general a músculos hipertrofiados, algo normal si tenemos en cuenta que es un dibujante de superhéroes.

En cuanto a temática no existe ningún referente que yo haya tenido especialmente, el tema me interesó por mí mismo sin la necesidad de ojearlo en ninguna parte, sin embargo el género de la historia y la forma de contarlo sí que tienen unas guías.

El manga *3-gatsu no Lion* (2007-) (*March comes like a Lion*) creada por Chika Umino (1980-), y animado por el estudio *SHAFT*, (2016-). Trata sobre un joven que es profesional en el shogi, una especie de ajedrez japones, y cuenta su forma de vivir, de actuar y de pensar, además de diferentes aspectos de su vida. Poca relación tiene con mi historia en cuanto al tema, pero esta obra me inspiró a crear una historia

mundana, con personajes y problemas reales, lo que es conocido como Slice of Life, género historias de la vida. Sumado a lo anterior, la obra tiene muchas pausas, tiene un ritmo lento, pero no molesto en mi opinión, tiene los momentos correctos para potenciar sentimientos, dejarte pensar, que lo que sucede tenga relevancia y peso, pero a la vez se concibe como algo delicado.

En cuanto a la construcción de personajes me he basado por completo en la obra de animación *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), creada por Hideaki Anno (1960-), y animada por el estudio GAINAX, es una serie cuya temática es la de unos monstruos extraños que llegan para destruir la Tierra y con ella a los humanos, pero poco tiene que ver su temática con lo que la serie es en realidad, la serie comprende la religión, la ciencia, y la filosofía, todas van de la mano y ninguna está por encima de la otra, el anime, animación japonesa, habla sobre la depresión, el humano como instrumento, habla de la necesidad de relacionarse con otros y hacerles daño, Dilema del erizo parábola escrita por Arthur Schopenhauer (1788-1860) en su libro *Parerga y Paralipómene. Escritos filosóficos menores* (1851) (*Parerga und Paralipomena. Kleine philosophische Schriften* en alemán), también trata el tema del Ello, el yo y el superyó conceptos creados por Sigmund Freud (1856-1939) en su libro, y todo esto con una construcción de personajes sublime, haciéndolos parecer reales, con intereses y comportamientos propios. Esta serie, es mi máximo exponente al momento de trabajar, no por lo que cuenta, sino por cómo es capaz de hacerlo.

Y entre estas dos obras, se encuentra el mangaka Inio Asano (1980), mangaka quien ha publicado varias historias hasta la actualidad, teniendo varias obras de gran éxito en su país de origen, entre ellas *Oyasumi Punpun* (2007-2013) (Buenas noches, Punpun). El autor crea historias corrientes con personajes corrientes, en ocasiones introduce pinceladas de fantasía, pero no son lo principal en sus historias. Sus obras tienen unos personajes profundos y realistas, y su género principal es el Slice of life, además de presentar crudeza cuando tiene que serlo, no endulza, no suprime ni censura, por todas esas razones forma parte de estos antecedentes.



DESARROLLO DEL PROYECTO

.....

DIBUJO.....

El estudio y la representación de la anatomía es algo presente en todo el trabajo, ya que el estilo que uso está muy influenciado por el cómic de superhéroes americano, donde la exageración en cuanto a los músculos y la hipertrofia, a veces exagerado en demasía, es algo habitual; tanto es así, que casi pertenece al género de forma intrínseca. En lo personal, los volúmenes exagerados no son de mi agrado, prefiero algo más natural, que represente cuerpos más comunes, tendiendo a representarlos con cierta musculatura y detalle, dentro de mis habilidades actuales, pero intentando ser realista. En el caso de este cómic no se presenta ningún cuerpo desnudo, así que tan solo puede verse ese estudio en los ejercicios externos a este que he incluido, donde el estudio del cuerpo y el desnudo son tema y representación principal. En el cómic simplemente se aprecian los volúmenes de los cuerpos junto con la ropa, especial ejemplo en la viñeta en la que el protagonista agarra la piedra en la segunda mitad, y el estudio de las manos y los volúmenes del cuello, diferenciando los volúmenes de cada uno, no están comprendidos de la misma forma el cuello del principal protagonista como el personaje más delgado, Lucas.

Podemos entrar en el estilo personal, diciendo, a parte del estudio de la anatomía, que los rostros que suelo representar son simplificados, sin demasiada línea en ellos, más limpios, y haciendo cabello frondoso, con formas determinadas, como ondulaciones o puntas muy marcadas, estos aspectos se mezclan con los cuerpos tan detallados y tendiendo hacia lo realista, al menos en la línea.

Sumado a esto, y ya que lo he introducido, añadir que en mi estilo se puede apreciar un uso de la línea frente a la mancha para construir los volúmenes, en ocasiones muy dura, delimitando por completo y cerrando las figuras esto no es adaptado del cómic americano, al contrario, en dicho estilo la mancha negra para representar fuertes sombras es algo más que común, este uso de la línea viene de la influencia japonesa, donde el trazo es más fino y delicado, donde los volúmenes, por lo general, siempre hay artistas que se salen de estos parámetros al igual que algunos americanos, no se explican claramente, solo se intuyen, o son explicados con líneas y en ocasiones con trama, esto ocurre, ya que en japonés la industria del manga es barata en cuanto a costes de producción y distribución, cuantos menos recursos, más barato.

Podemos decir, que mi estilo propio bebe de ambos referentes y es el resultado de unir las dos vertientes y adaptándolas según mis preferencias, gustos, y habilidad, por qué no decirlo.



2018. Sin Título. Técnica Mixta, 25x42 cm



Siguiendo con el dibujo del proyecto, se puede ver una falta de fondos en muchas de las viñetas, y cuando está presente, son parajes sencillos y que no cobran especial protagonismo, solo sirven de contexto en un inicio y luego son suprimidos. Esto es debido al poco interés que tengo hacia los fondos, en especial a realizarlos, me resultan algo fastidioso de hacer, tengo en cuenta su importancia, y una figura incluida en un fondo perfectamente construido completa a la misma figura, aún con esto en mente, suelen pasar bastante desapercibidos.

Y como último comentar el entintado de algunas de las viñetas, esto es debido a que el proyecto no está finalizado en su totalidad, y aún presenta zonas con el dibujo a lapiz. El entintado es duro, con un contorno visible y recio, oscuro, para diferenciar lo que es figura de espacio, dentro de estos hay varios matices, utilizando trama junto con el grafito para representar los volúmenes, engrosando las líneas para pronunciar la sensación de perspectiva y los escorzos, prácticamente no hay manchas de tinta dentro de los cuerpos, a diferencia del estilo americano. En definitiva, es un entintado bastante simple, provocado también por el estado incompleto de la obra.

ARGUMENTO

Ya he citado los temas a tratar al inicio del escrito, pero aquí desarrollaré en profundidad, el por qué de cada tema, y mi interés en los mismos, empezando por el principal y que da contexto a la trama, y siguiendo por aquellos temas que se tratan de puntillas. Muchos de ellos no tienen mayor importancia o trasfondo más que el interés personal.

La historia se ambienta horas después del funeral de un amigo de los tres protagonistas del relato, se inicia con el aviso al personaje principal para una cita, a partir de que se encuentran, se desarrollan los personajes por medio de diálogos y comportamientos, momentos tensos que provocan que el grupo se disuelva tan rápido como se había formado provocando una disputa entre los personajes, especialmente dos, a partir de ese punto comienza la segunda parte en la que seguimos al protagonista, cuando este encuentra un lugar donde parar su camino vemos que uno de los dos personajes restantes, el que menos intervino en la primera parte, se le une y comienzan a hablar, en el desenlace vemos como los dos acuerdan una fecha para volver a verse.

El inicio de un relato siempre me parece más orgánico y natural cuando inicia con las consecuencias de un suceso, o en mitad del suceso mismo, de otro modo, me da la

sensación que todo está orquestado y montado, que hasta que no se inició la historia nunca antes pasó nada y todo estaba en una pausa hasta ese punto, en la vida real nunca se parte de un punto 0, todo viene a raíz de una consecuencia, los hechos de desencadenan uno detrás del otro, por eso buscando veracidad en la historia busco ese momento a conciencia, al espectador o lector le planteas la pregunta de: ¿Qué y cómo han pasado los sucesos anteriores?

El por qué del funeral es para crear un ambiente de malestar, que provoca que los personajes estén en un momento incómodo, que eso les mueva a preguntarse cosas, contar preocupaciones, estar irascibles, en definitiva es una excusa para que los razonamientos que tengan en el cómic tengan justificación, y no sean unos personajes vacíos que sueltan un discurso sin razón aparente, simplemente para que el lector lo lea porque es lo que toca en esa parte.

La muerte es un suceso común, aunque a esto se le suma algo extraordinario que sirve de trampolín para empezar la historia con cierto interés en el lector y una mayor profundidad a la obra, un hecho que se deja ver, sin la necesidad de explicarlo explícitamente, que ha habido más fallecidos, y provocados por el personaje muerto, el cual recibe el nombre de Quim. Con la muerte de otros, uno se plantea la importancia de la vida de uno mismo, como se comenta en el cómic, se piensa en la persona fallecida, pero también en lo que uno ha utilizado su vida, en qué ha gastado el tiempo, cómo se ha comportado hasta ese momento, que puede ser el último.

El asesinato, o al menos es eso lo que se intuye, es para potenciar la idea de personajes con fallos y alejados del estereotipo de protagonista, esto lo explicaré de forma más extensa en un punto posterior, además de lo que he comentado.

Junto con esto, se trata la depresión, de forma sutil, mostrando como el protagonista huye de multitudes y busca lugares íntimos en los que estar, incluso buscando soluciones más extremas para no tener que cruzarse con nadie, es más cuando lo vemos que comparte espacio con más personas, pone un mal gesto, indicándole al lector, sin decirle nada lo que de verdad le sucede. Hechos que ejemplifican la depresión tratada en el cómic, son cuando el protagonista pone un mal gesto cuando en su camino hay grupos de gente, cuando pregunta si hay alguien en el lugar donde quedan los tres personajes, cuando se plantea subir a un tejado para no tener la necesidad de ver a nadie más o al final de la obra, cuando se comenta literalmente que en ese lugar, en las condiciones en las que están no hay ni habrá nadie cerca. La necesidad de estar sin extraños a su alrededor sumado a la cara que presenta de cansancio y agotamiento, son síntomas claros de depresión. Sumado a esto la individualidad de que presenta, y en la falta de empatía, que observamos en toda la primera mitad, en la segunda su preocupación es mayor debido a lo anterior, aprende de lo que hace, es un personaje con evolución, aunque sea mínima. En esta segunda mitad, también nos deja un monólogo expresando como se siente con respecto a los demás, como un

estorbo, que no encaja en ningún lugar y además parece no importarle.

Explorar la depresión es interesante, porque presenta de forma oscura y triste los intereses del personaje, esa faceta de protagonista es atractiva para mí, de nuevo, porque se aleja del estereotipo, y en mi opinión un personaje con problemas y altibajos es más creíble y plausible que un héroe típico; las luces y las sombras del personaje, a nivel de comportamiento y pensamientos, hacen que tenga mayor riqueza.

Las alucinaciones se llevan parte del protagonismo, es algo que está más en segundo plano y sirve para enriquecer al personaje, aun así está presente. Sale a la luz con ninguna conversación que lleve a ello, la propia individualidad y el pensar en sí mismo hace que ese tema surja de la nada. Páginas después vemos lo que el protagonista ve, los cuchillos saliendo del agua, distorsiones de la realidad. Las alucinaciones son producidas por algo ajeno al lector, pudiendo ser por cansancio, por drogas alucinógenas, o cualquier otro motivo que el espectador piense, se deja a libre interpretación, de nuevo para que la historia sea más natural. Resolver todos los problemas que se plantean en una historia, siendo además tan corta, me resulta artificial, no siempre se solucionan las dudas en una situación real, o ya es algo que los personajes conocen con anterioridad, el lector no, así que hay que guiar la historia y las acciones de los personajes a explicarle al lector todo lo que quiere saber, pero de forma más fluida y orgánica. Eso es lo que intento transmitir al no resolver las pequeñas tramas que surgen.

Estos detalles son más nimios, pero son pequeñas pizcas que se van dejando en el cómic, como las cicatrices en las muñecas de uno de los personajes, Noel. Lo que da a entender un intento de suicidio, esto se ve sustentado por la conversación que tienen en la primera mitad, donde el protagonista le echa en cara que no es la persona indicada para hablar de la vida y este le responde que ha querido tirarla a la basura en cierto momento. No se exploran sus razones, porque los personajes ya lo conocen, aún así el espectador entiende que los protagonistas han tenido un pasado y unas acciones que los han llevado a ese punto en la historia.

Y otro tema que aborda es la anorexia, siendo el exponente el personaje de Lucas, notándose en la construcción del cuello y las líneas que presenta en los pómulos indicando una diferencia de volumen, usando ropas más holgadas, al llevar prendas más anchas oculta su verdadera masa muscular, esto es algo común entre las personas que sufren esta enfermedad. Una de las razones que pueden llevar a alguien a sufrir anorexia es la presión social, estado familiar, exigencias personales, estrés... En la historia se intuye que es provocado por sentirse solo, lo que le provoca un cúmulo de sensaciones negativas, las cuales repercuten en su salud mental y física.

Todos estos temas confluyen entre sí estando más o menos relacionados, un tema lleva al otro y lo muestra, no son sectores independientes que no se afectan, cada uno de ellos tiene sus actos y repercusiones para consigo mismo y para los demás.

PERSONAJES.....

Estos personajes han sido mis motivos principales a lo largo del curso en todas las asignaturas en las que podía introducirlos, los he usado para todo lo que ha podido interesarme en este tiempo, y los he desarrollado en diferentes técnicas de formas dispares. Estos ejercicios que cito, los he utilizado para familiarizarme con los personajes y profundizar en su imagen y en su forma de representarlos, estudiando su lenguaje no verbal propios de cada personaje, pensar en ellos en diferentes facetas y representarlos de forma física. Los he utilizado como motivo principal en las asignaturas de Serigrafía, Litografía, y Creación Abierta en Grabado, lo incluí en la asignatura Discursos Expositivos y Difusión del Arte y desarrollé el cómic en las asignaturas de Creación Abierta en Dibujo e Ilustración.

Los diferentes aspectos físicos de estos personajes están basados en personas reales de mi entorno o en mí mismo, potenciando, añadiendo o suprimiendo elementos que me se sirvan a mí como creador para explicar más sobre los personajes sin la necesidad de expresarlo por escrito. El aspecto físico de los personajes lo comentaré después, desarrollándolo en más detalle.

Paralelo al proceso de creación de personajes, escribí unas líneas, de las cuales me serví para construir las personalidades que podrían tener alguno de ellos o el tono que tendría la obra. Algunas de estas citas, corregidas y modificadas, están incluidas en el cómic final, otras se han suprimido o no pertenecen al fragmento de historia que está dibujado. Aún así, todas ellas siguen la misma línea, aunque no aparezcan definitivamente en la obra, me sirven para seguir manteniendo un tono en la historia acorde a lo que intento transmitir.

“Me siento solo. Pero... ¿Estoy solo? ¿Qué importa eso? Por mucha gente que me quiera, que me estime, que me busque. Me siento solo. No soy capaz de darme cuenta de cuando la gente me aprecia. O quizás no quiero darme cuenta. Quizás solo quiero sentarme en un lugar apartado. Auto compadecerme. Gritar que el mundo es una mierda. Rascarme la cabeza hasta sangrar. Llorar sin parar. Mirar el reflejo de mi cara en la pantalla del móvil mientras lo hago. Pensar que es verdad. Que odio a cada una de las personas que me rodean porque no son capaces de comprenderme. Me siento solo. Y me importa una mierda que sea cierto.”

“¿Otra vez te crees el centro del mundo? Ya te lo he dicho muchas veces, pero nunca me crees. Deberías dejar de sentirte así. No eres

nadie. Eres basura. Tú, yo, ese señor que pasea a su perro mientras fuma. Somos basura. En realidad, no somos ni eso. Al menos la basura tiene su importancia en este planeta. Ocupa su lugar en el mundo de los hombres... Es triste pensar que estamos varios pedacitos por detrás de la basura.”

“En ocasiones, cuando viajo, no sé qué es real y qué no, es como una especie de sueño.

Podría contar las veces que esto ha pasado este año con los dedos de las dos manos, casi siempre sé diferenciar cuando lo que veo es real”

Algunas de estas frases no están bien estructuradas, ni redactadas, pero son ejemplos que me sirvieron para trasladar la idea que transmiten en conjunto al trabajo final. Una vez determinado el tono, la construcción de las personalidades fue madurando en un proceso mental, se me ocurrían algunas frases o situaciones aisladas, pero que no llegué a escribir, algunas se desecharon en favor de poder usar esas ideas en otros personajes futuros para no sobrecargar los ya creados y otras se modificaron para dar paso a los definitivos.

Construcción de los personajes.

Aquí expongo las personalidades y características de los personajes que conforman las escenas, con estas descripciones se comprenden mejor sus comportamientos y diálogos.

Para empezar mi método de trabajo es diseñar primero a los personajes y después introducirlos en un escenario o situación, de esta forma evito que el personaje cambie para adaptarse a cómo evoluciona la historia, sino que la historia se adapte al personaje y así sus actos sigan siendo lógicos según la personalidad que se les ha adquirido. Algunas obras de ficción tienen errores en la coherencia de sus personajes, al adecuar la personalidad a la situación de su alrededor sin tener en cuenta que en situaciones anteriores se comportó de una forma diferente.

Aspecto físico de los personajes.

El diseño de los personajes no muestra nada estrafalario, al contrario, la idea es mostrar una apariencia creíble, que estos personajes pudieran existir realmente.

Protagonista (Cristian). El aspecto físico del protagonista es el menos destacable en comparación a los otros dos personajes. En cuanto a la vestimenta no hay nada que ayude a reflejar su personalidad. Sí remarcar los gestos que tiene el personaje, en especial los ojos los cuales reflejan cansancio, aturdimiento...

Noel. Este personaje cuenta algo más con su apariencia física, destacando la chaqueta de cuero que viste, siendo símbolo de la cultura rocker y motera de hace años, en especial se relaciona con una personalidad ruda siguiendo el estereotipo. El uso de las gafas y la forma de fumar potencia la relación con esta personalidad canalla. El diseño posee unas cicatrices en la muñeca derecha producida por cortes, pero en el trabajo esto no se explora.

Lucas. El aspecto físico que más destaca en este personaje es la delgadez que se muestra en su cuello, clavícula, cara, y en primeros planos las manos, ya que lo demás lo tapa con ropa ancha, además de llevar el pelo largo; todos estos elementos simulan que tiene un aspecto más convencional y no llame tanto la atención. El uso de ropa ancha es habitual en personas que no están conformes con su cuerpo para intentar que su silueta no sea muy visible.

Personalidad de los personajes.

Las personalidades que se explican aquí son pertenecientes al proyecto actual no poseen una complejidad propia de una persona real debido al poco desarrollo que tienen, ya que la historia tiene 15 páginas, y le doy más importancia al ritmo y la composición que a introducir cuanta más información mejor, se quedan un poco bidimensionales ya que no llegan a tener una gran complejidad.

Protagonista. El resumen en una palabra de la personalidad de Protagonista es depresión. Tiene una apatía hacia todo lo que le rodea, excepto en la segunda mitad de la historia, donde muestra un lado más preocupado por los demás. Busca consuelo en el uso de alucinógenos, como se deja intuir dentro de la historia, las pupilas dilatadas al inicio de la historia o la alucinación de los cuchillos. No acepta consejos ni reprimendas de otras personas y siente la necesidad de contar a los que son sus amigos lo que le pasa. Esas alucinaciones le hacen ver elementos que no existen en la realidad, pero son un reflejo de lo que él piensa u opina de su entorno. Busca aislarse de la sociedad hasta el punto de escalar edificios como se muestra en algunas de las viñetas.

Noel. Tiene una personalidad fuerte e independiente. Presenta una iniciativa al indicar aspectos que no le agradan, cuando están los tres personajes juntos es él quien recrimina al protagonista. Parece rudo al principio, pero cuando el grupo se

divide, se muestra como alguien triste por el comportamiento del protagonista hacia el suicidio del personaje que no se muestra, Quim.

Lucas. Se preocupa por sus semejantes y es más amable que los otros dos personajes. Está más pendiente y es comprensivo, el momento donde deja ver un trasfondo es en la segunda mitad, cuando comenta que la soledad da miedo y pánico.

NARRATIVA VISUAL

La narrativa visual en el cómic se basa en contar la historia que se plantea utilizando las viñetas que lo componen. En una forma lógica, los sucesos deben ir en un orden cronológico a menos que se trate de un flashback. Qué elementos introducir primero es algo a tener en cuenta, ya que se tiende a representar lo importante en primera instancia, yo, y creo que es la mejor manera de hacerlo, prefiero poner en situación la escena antes de mostrar lo importante, para que así lo que se busca resaltar tenga un contexto y de verdad sientas que el hecho que ha ocurrido repercute y tiene cierta relevancia, a menos que busques sorprender y sacar de la zona de confort al lector, en ese caso, la importancia del suceso es prioritario y luego se le da un espacio que lo explique.

Cada viñeta representa un intervalo de tiempo, puede ser más corta en el tiempo o más espaciada, todo depende de los diferentes recursos que ofrece el medio. Citando de nuevo lo que dice Will Eisner, diferentes formas de las viñetas expresan algo diferente al lector, si quieres que la imagen tenga importancia, la viñeta debe ser grande, que cobre protagonismo dentro de la página, si queremos que la escena sea alargada en el tiempo utilizamos esto mismo y muy poco texto o la ausencia del mismo, así se entiende como un momento congelado que dura lo que quiere el espectador. Si lo que se busca es una sucesión de momentos similares en una misma viñeta, se representa en una viñeta larga horizontalmente con algo en su interior que represente movimiento por ejemplo, un personaje camina por la calle, si por el contrario queremos representar diferentes momentos pero en un tiempo muy corto, usamos viñetas pequeñas compartiendo escenario y personajes, como sucede en las escenas de pelea cuando se quiere representar una sucesión de golpes. El mismo recurso se puede utilizar para representar elipsis, en este caso los entornos cambian, esto provoca que el espectador entienda que ha habido saltos de tiempo. Si se busca dinamismo las viñetas adquieren una forma diagonal y si se quiere que la imagen provoque tensión se usa una larga verticalmente y estrecha.

También influye el número de viñetas dentro de la página, el ritmo lento o normal

se asocia a un menor número de imágenes.

En el cómic, el ritmo que busco es lento, no me interesa lo acelerado ni lo dinámico, son escenas pausadas que se desarrollan, se basan en conversaciones y reflexiones no en momentos rápidos. Debido a esto solo utilizo dos ambientes principales en la historia, uso el recurso de la elipsis, por ejemplo cuando el protagonista camina por las calles entre el desarrollo de las dos mitades, y tan solo en momentos concretos utilizo pequeñas viñetas juntas para expresar una misma acción, la conversación que tienen los tres personajes. Como los hechos son principalmente diálogos busco encuadres diferentes, “muevo la cámara” mostrando otros elementos dentro de la escena para que la lectura no se haga pesada siendo que busco un ritmo lento, pero no que leerlo sea tedioso.

PROCESO CREATIVO

En el transcurso de tiempo entre que desarrollé los personajes hasta la presentación de esta propuesta, la idea maduró en mi cabeza, tanto en la forma de abordar los temas, como los diseños; con eso en mente escribí un guion que serviría como base para el cómic, este podría modificarse en función si algo no encajaba correctamente o si necesitaba incluir escenas nuevas.

En un inicio barajé la posibilidad que el cómic tuviera un narrador omnisciente que añadiera información, pero decidí no incluirlo debido a que los diálogos entre los personajes son pesados y extensos en ocasiones, y la inclusión de más texto solo haría que fuera fastidioso de leer.

Basándome en el texto hice un storyboard de cómo serían las viñetas, estas estaban numeradas siguiendo el orden lógico que seguía la historia. En ese momento no pensaba cómo iban a ser el resultado exacto en las páginas definitivas, simplemente servían para organizar y ayudar visualmente antes de comenzar a hacerlo definitivamente.

Una vez realizada la sucesión de imágenes abocetadas, y teniendo todo medido y estudiado, pasé a realizar las páginas definitivas que serían las que forman el proyecto.

Mientras este desarrollo del proyecto sucedía, a parte yo exploraba estéticamente los personajes, no para incluir los diseños en ninguna viñeta, los hacía para practicar más en el estudio de la anatomía y aparte me servían para profundizar en los personajes ya que al verlos en aspectos diferentes de los que iban a aparecer en el cómic,

veía facetas diferentes que podía usar y no había podido ver con anterioridad, al igual que los ejercicios realizados en las demás asignaturas, solo que estas imágenes eran bocetos rápidos, sin ninguna intención más que la ya comentada. Aún así, algunas de estas imágenes me resultaron lo suficientemente interesantes como para que sirvieran de referencia para proyectos en otras asignaturas.

ESTRATEGIA DE TRABAJO.....

El primer paso que hacía en todas las páginas era señalar un marco de 1 cm en los extremos del papel, eso me servía para encajar las viñetas y que el resultado final fuera más estético.

A continuación, mientras miraba el storyboard decidía cuántas viñetas habría en la página.

Después, medía las dimensiones de las viñetas y tenía en cuenta los gutters, los espacios que hay entre viñeta y viñeta, elemento sumamente importante el medio, como podemos deducir de Scott McCloud (1960-) en su libro *Entender el Cómic, El Arte Invisible* (2005), ese espacio representa todo el tiempo que pasa entre una viñeta y otra, donde se desarrolla la acción y el movimiento en nuestra imaginación, la otra mitad de un cómic pertenece a esos huecos en blanco. Cuando tenía dibujado el espacio que iba a ocupar cada uno, las numeraba en función de qué iba a incluir, el número estaba determinado por la numeración que le había asignado a la viñeta en el storyboard, no hacía variaciones, excepto en contadas ocasiones donde el orden de las viñetas era alterado, o introducía una nueva que no había tenido en cuenta entre dos para que se entendiera mejor la acción, o distribuyera la cantidad de texto de una viñeta a varias.

Seguía con un acercamiento al dibujo definitivo, con la ayuda de un lápiz 2H, este paso me sirve para ir más confiado a la hora de depurar más la línea.

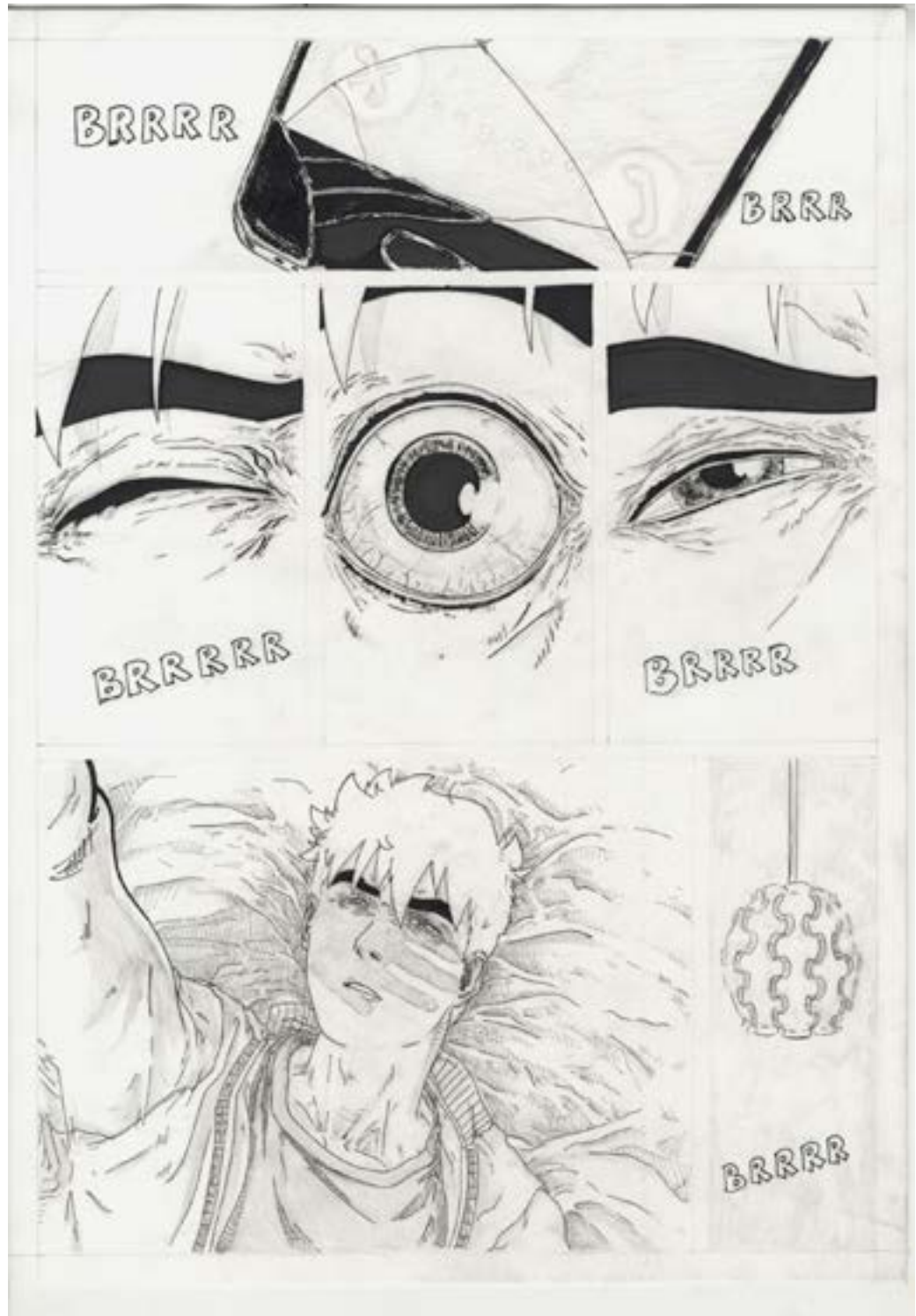
Más tarde, concretaba el dibujo y le añadía sombra.

Con la composición de todas las viñetas incluía donde iba a ir el texto.

Lo último es añadir el fondo para contextualizar las figuras, no todas tienen fondo, ya que en algunas competiría la forma principal con el entorno, o simplemente no lo necesitan porque son primeros planos.



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO







DEPRESIÓN Y OTRAS DROGAS



























PROYECCIONES DE FUTURO

Actualmente, el plantearme a qué o en qué campo concreto dentro de las artes me gustaría dedicarme, es una labor complicada. Es cierto que tengo preferencias, como ha podido verse en todo el escrito, sin embargo encerrarme solo en la posibilidad de trabajar en el mundo del cómic es algo precipitado. La creación y diseños de personajes es un ámbito que también me llama la atención, por lo que trabajar en una compañía de videojuegos encargándome de los concept art no es una opción para nada despreciable.

Pero siendo realista conmigo mismo, en el lugar donde me veo, o me gustaría verme en un futuro, es haciendo cómics, ya sea para una editorial independiente, una submarca de una compañía más grande, o siendo dibujante titular de la serie de Superman del momento. El lugar no es tan importante como la responsabilidad y la posición que ostentaría en esa hipotética compañía. Otra opción, aunque menos viable es tener mi propia editorial, sin trabajar bajo la tutela de un superior que dicte lo que debo dibujar y cómo.

El futuro es incierto, aunque sí hay un camino que nunca me he imaginado siguiendo, el ser un artista como se le conoce convencionalmente. Ir de galería en galería, dar un precio a mi obra y que un particular pague por ella, son cosas que jamás pensé hacer; es un proceso en el que no me siento cómodo, independientemente de la obra que realizara, podrían ser páginas de cómic y que hicieran las funciones de una obra artística tal y como se conoce, aun así no escogería ese camino por encima de otros.



CONCLUSIÓN

.....

Este proyecto me ha ayudado a crecer como artista, enfrentándome a un medio que me encanta en a varios niveles y por diferentes motivos, ya he dicho al inicio del escrito que el cómic me parece una de las mejores formas de representar una historia, pero nunca antes había trabajado para realizar este tipo de proyectos. El cómic tiene varios fallos que logro discernir en la actualidad, unos meses después de haberlo acabado. Pero eso, no es algo necesariamente negativo, al contrario, cada vez que lo miro evoluciono como dibujante y y narrador. El ejercicio no está terminado en su totalidad, pude haberlo acabado una vez fue evaluado en el primer cuatrimestre, pero prefiero que el proyecto sea un reflejo de mi trabajo en clases y no modificado posteriormente, lo que se evaluó en el momento pertinente es lo que hoy presento aquí.

Aún con los fallos que pueda presentar a nivel visual o narrativo, hay otros aspectos en los que si he logrado un resultado óptimo, como la construcción de los personajes, en especial su psique, más los temas tratados y la forma en los que van apareciendo en la historia , personalmente, es una historia que fluye, a pesar de ser breve, que se pueda explorar más de lo que está ya realizado indica que hay un estudio más profundo y una intención mayor a hacer 15 páginas. Toda la información recabada, no para esta defensa, sino para realizar el ejercicio, cosas prácticamente indetectables y que pasan de largo completamente, como la forma de la mano a la hora de sujetar un cigarro para que indique una personalidad u otra, son los detalles que me hacen apreciar esta obra.

En definitiva, el trabajo ha sido un paso adelante en mi carrera y mis conocimientos, por poder tratar temas de mi interés, pero nunca antes había desarrollado y por haber empezado a aprender y adquirir habilidades que, ingenuamente, creía propias cuando no podía estar más equivocado.



PROCESO DE INVESTIGACIÓN E INFORMACIÓN

Inicio con enlaces, toda la información puesta en este documento ha sido encontrada vía digital, que me han servido para conocer la historia de la imagen secuencial.

- Historia de la historieta [en línea], [consulta: Marzo 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_historieta
- Aleluya (estampa) [en línea], [consulta: Abril 2018]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Aleluya_\(estampa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Aleluya_(estampa))
- El Chico Amarillo [en línea], [consulta: Abril 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/El_Chico_Amarillo
- LOULOGIO. 2018. “Historia del cómic- WILL EISNER”. YouTube [en línea], [consulta: Abril 2018]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=tuw-BFYvVFNg>
- Pieter Brueghel el Viejo [en línea], [consulta: Mayo 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Pieter_Brueghel_el_Viejo
- El Bosco [en línea], [consulta: Mayo 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/El_Bosco
- “Obras comentadas: Mesa de los Pecados Capitales del Bosco” [en línea], [consulta: Mayo 2018]. Disponible en: <https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/obras-comentadas-mesa-de-los-pecados-capitales/b4805a10-9890-4224-b044-b1a2ba0d6e53>
- “Mirar un cuadro- El jardín de las delicias (El Bosco)” [en línea], [consulta: Mayo 2018]. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/mirar-un-cuadro/mirar-cuadro-jardin-delicias-bosco/1879598/>
- MUSEO NACIONAL DEL PRADO. “Obra comentada: El jardín de las Delicias, El Bosco (h. 1490-1500)”. YouTube [en línea], [consulta: Mayo 2018]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=p-63oQ1iUVM>
- “El triunfo de la Muerte” [en línea], [consulta: Mayo 2018]. Disponible en: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-triunfo-de-la-muerte/d3d82b0b-9bf2-4082-ab04-66ed53196ccc>

- 2017. ¿Sabes cuál fue el primer cómic de la historia? [en línea], [consulta: Mayo 2018]. Disponible en: <https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a12033472/primer-comic-de-la-historia-the-yellow-kid/>
- “Globo (historieta)” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Globo_\(historieta\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Globo_(historieta))
- MARTÍNEZ, Julián. Un breve repaso por los globos de diálogo y sus particularidades [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: <https://www.vix.com/es/btg/comics/56334/un-breve-repaso-por-los-globos-de-dialogo-y-sus-particularidades>
- “Arte precolombino de Mesoamérica” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_precolombino_de_Mesoam%C3%A9rica
- “Richard Felton Outcault” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Richard_Felton_Outcault
- 2014. RODRIGUEZ, Nausica. “El cómic de Tarzán, una de las primeras historietas, cumple 85 años” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: http://cribeo.lavanguardia.com/ocio_y_cultura/1828/el-comic-de-tarzan-una-de-las-primeras-historietas-cumple-85-anos
- “Popeye” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Popeye>
- “Felix the Cat” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: <https://comicvine.gamespot.com/felix-the-cat/4005-28008/>
- “El gato Félix” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/El_gato_F%C3%A9lix
- “Action Comics nº1” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_n.%C2%BA_1
- “Manga” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Manga>

- “Katsushika Hokusai” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Katsushika_Hokusai
- “Osamu Tezuka” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka
- 2016. TORRALBA, Macarena. [en línea], “Osamu Tezuka, el padre del maga” [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: <https://cooljapan.es/osamu-tezuka-padre-manga/>
- “Astroboy” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Astroboy>
- “Akira Toriyama” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Akira_Toriyama
- “Ello, yo y superyó” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Ello,_yo_y_supery%C3%B3
- “El dilema del erizo” [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Dilema_del_erizo
- 2016. 7 tips para una narrativa visual efectiva [en línea], [consulta: Mayo, 2018]. Disponible en: <http://anahuacmayab.mx/designia/?p=1725>

Como ya se ha comentado el comic es, a pesar de estar desvirtuado y generalmente relacionado con el público infantil, un medio visual casi perfecto para contar una historia. Existen grandes dibujantes y guionistas que han trabajado en este medio y han creado maravillas con gran prestigio dentro de este mundo.

Los trabajos y trayectorias de autores que aquí cito, han sido referentes para muchos, entre los cuales me incluyo, aunque no han sido tan decisivo como los referentes antes comentados. Stan Lee dio una profundidad a los superhéroes de cómic nunca antes vista; Grant Morrison experimentaba de tal manera que los dibujantes que estaban a su cargo en ocasiones no sabían cómo representar lo que él les indicaba; Allan Moore otorgaba una humanidad y motivaciones a los personajes que es considerado como uno de los maestros en el mundo del cómic, etc.

A continuación incluyo algunos documentales de diferentes guionistas y dibujantes del cómic, reconocidos como mentes maestras dentro del mundo de las viñetas. Un gran referente del que guiarse desde mi punto de vista.

- 2014. “The Mindscape of Allan Moore, Sub español”. Youtube [en línea], [consulta: Marzo 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=VWW-G5By6o3I>
- 2014. “Grant Morrison: Hablando con Dioses”. Youtube [en línea], [consulta: Marzo 2017]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=uaGRaH9G_Ew
- 2013. “ In Search of Moebius (BBC 4 Documentary)”. Youtube [en línea], [consulta: Marzo 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=jNas99oEXBU>
- 2014. “Jonathan Ross: In Search of Steve Ditko BBC documentary”. Youtube [en línea], [consulta: Marzo 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbrjgMK4uZl4g8x-zaZ0VliBeKckM7YfW>
- 2017. “Stan Lee: Un gran poder | Documentales Completos en Español”. Youtube [en línea], [consulta: Marzo 2017]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=OxRYR_vlarI
- 2016. “Rueda de prensa de Frank Miller”. Youtube [en línea], [consulta: Marzo, 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=rc6clsR7ujQ>
- 2014. “Cómics superhéroes desmascarados”. YouTube, [consulta: Marzo 2018]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=XUm3yOhM-ks>

Una animación para ver el trabajo de los autores y para sí comprender mejor sus influencias, su estilo, y su forma de contar la historia

- 2016. ““Arzak Rhapsody” (Moebius & Jodorowski) español”. Youtube [en línea], [consulta en: Marzo, 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-CGf1H-WejKA>

Video que trata sobre el estado del comic actualmente en la sociedad:

- 2012. “No es País para cómics”. Youtube [en línea], [consulta en: Marzo 2017]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=7E_JabrHxaY

Mini documental que comenta una obra que fue un punto de inflexión en el mundo del manga-anime y el comic oriental.

- 2015. “AKIRA: el Manga que cambió l cómic (Documental)”. Youtube [en línea], [consulta en: Marzo 2017]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=-COrg_Z0f0As

Videos de opinión, análisis, podcast sobre la serie japonesa animada Neon Genesis Evangelion, y sus películas, una serie que describe muy bien a sus personajes por medio de lo técnico, sin la necesidad de explicar necesariamente todo, dejando que el espectador comprenda la situación de lo que se muestra.

- Neon Genesis Evangelion, 1995 [serie animada] dirigida por Hideaki Anno. Japón. Estudio: Ginax. Emitido en TV Tokyo.
- DayoScript. 2016. “Neon Genesis Evangelion [Análisis] – Post Script”. Youtube [en línea], [consulta en: Noviembre 2016]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=kt2jMqUS3iE>
- PIPEXMAN. 2015. “Evangelion Explicación – EL MINI DOCUMENTAL”. Youtube [en línea], [consulta en: Febrero 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BlqUxjsimBw>
- PIPEMAX. 2016. “EVANGELION Y SU MENSAJE OCULTO EN SU FINAL DE TV”. Youtube [en línea], [consulta en: Febrero 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-pKclN6mNRc>
- Quetzal. 2017. “Podcast Ovejas Eléctricas – Neon Genesis Evangelion (con DayoScript)”. Youtube [en línea], [consulta en: 8 Abril, 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nIZC37OVtX8>
- Quetzal. 2016. “Ovejas Eléctricas- Evangelion y la depresión”. Youtube [en línea], [consulta en: Abril, 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=NheI0iwcehY>
- Quetzal. 2016. “Ovejas Eléctricas - Evangelion para profanos (sin spoilers)”. Youtube [en línea], [consulta en: Abril, 2017]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=2cKU1IVb2_Y

A parte de esta serie, la cual ha influido mucho en mi manera de crear personajes, existe otra la cual explica en muy pocos minutos dentro del episodio las intenciones y motivaciones de los protagonistas, lo cual me parece algo digno de mención.

- The Ping Pong: The Animation, 2014 [serie animada], dirigida por Masaaki Yuasa. Japón. Estudio: Tatsunoko Production. Emitido en Fuji TV.

Inio Asano, principalmente por dos de sus obras:

- ASANO, Inio, 2005. Solanin, 2 vol. Shogakukan.
- ASANO, Inio, 2007. Oyasumi Punpun, 13 vol. Shogakukan.

La bibliografía en forma de libro de la que me he servido para comprender mejor las posibilidades que ofrece el medio.

- MCCLOUD, Scott, 1995. Como se hace el comic. Barcelona (España): Ediciones B.
- EISNER, William Erwin, Comics and Sequential arts. Tamarac, Florida (USA): Poorhouse Press.

Además de todo lo anterior mencionado comentar diferentes obras de personas que ya han sido mencionadas y otras de las cuales no he incluido en el documento.

- MORRISON, Grant, 1996. The Invisibles, 3 vol. Vertigo comics.
- MILLER, Frank. Sin City. 1991, 2 vol. Dark House Comics.

Más obras de estos y otros artistas han influido en mi manera de trabajar, pero no son tan relevantes como las mencionadas.

Por ultimo señalar fuentes que he usado para que las actitudes de los personajes parecieran más reales en las viñetas.

- ÁLVAREZ, Veronica. 5 drogas alucinógenas y sus efectos [en línea], [consulta en: Abril, 2017]. Disponible en: <http://www.vix.com/es/btg/curiosidades/5087/5-drogas-alucinogenas-y-susefectos>
- Tu punto [en línea], [consulta en: Diciembre, 2017]. Disponible en: <http://www.tupunto.org/alucinogenas-2/que-son-las-drogas-alucinogenas/>
- GRATACÓS, Marcel. Lifeder [en línea], [consulta en: Diciembre, 2017]. Dispo-

- nible en: <https://www.lifeder.com/drogas-alucinogenas/>
- 2014. ¿Cómo fumas? Conoce la postura de cigarrillo que te identifica, Fumadores furiosos [consulta en: Abril, 2017]. Disponible en: <http://fumadoresfuriosos.blogspot.com.es/2014/09/como-fumas-conoce-lapostura-de.html>
 - MALVAREZMATEOS, 2017. Dime cómo fumas y te diré como eres. abc.es [en línea] [consulta en: Abril, 2017]. Disponible en: <http://abcblogs.abc.es/protocolo-etiqueta/2017/03/26/dime-como-fumas-y-tedire-como-eres/>
 - PNL Significado de Nuestros Gestos, universo shanti [en línea] [consulta en: Noviembre, 2017]. Disponible en: <http://www.universoshanti.com/pnl-significado-de-nuestros-gestos/>
 - 2013. 70 ejemplos de onomatopeyas. El blog de Jack Moreno [en línea] [consulta en: Abril, 2017]. Disponible en: <https://jackmoreno.com/2013/06/08/onomatopeyas/>
 - Personales TRIDIMENSIONALES. Adriansilisque [en línea] [consulta en: Abril, 2017]. Disponible en: <http://adriansilisque.com/personajes-tridimensionales/>
 - Perezoso Doom, Comentario perezoso #4-1: Personajes – Tridimensionalidad, 2015. Youtube [en línea] [consulta en: Mayo, 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=6RH5Lt5Q55Q&t=2s>
 - JavierRuescas, Cómo escribir y publicar (III) – Crear personajes, 2013. Youtube [en línea] [consulta en: Mayo, 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=q4ZOJMetEx8>
 - Sai Tan, LOS TRES TIPOS DE PERSONAJES (unidimensionales, bidimensionales, tridimensionales), 2016. Youtube [en línea] [consulta en: Mayo, 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-2onWQTS2ak>

DEPRESION
Y OTRAS
DROGAS