



**DIARIO DE DEPENDENCIA
EMOCIONAL**



María José García Marín

DIARIO DE DEPENDENCIA EMOCIONAL

EMOTIONAL DEPENDENCE DIARY

Realizado por: María José García Marín

Tutorizado por: Cristina Peláez Navarrete

Curso académico 2019/2020

Facultad de Bellas Artes

Universidad de Málaga



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



ÍNDICE

1. Resumen y abstract.....	pág. 6
2. Idea.....	pág. 8
3. Trabajos previos.....	pág. 10
4. Proceso de investigación teórico-práctico	
4.1. Concepto:	
-Justificación del tema: la vivencia propia.....	pág. 14
-Paralelismos y Alter Ego.....	pág. 16
-Trama y subtrama.....	pág. 18
-La cuarta pared.....	pág. 20
4.2. Metodología:	
-Diseño de personajes.....	pág. 22
-Guion y storyboard.....	pág. 32
-Dibujo y color.....	pág. 35
-Influencia del manga.....	pág. 40
-Ritmo narrativo.....	pág. 44
5. Propuesta de exposición.....	pág. 50
6. Cronograma.....	pág. 51
7. Presupuesto.....	pág. 51
8. Reflexión y evolución.....	pág. 52
9. Bibliografía.....	pág. 54
10. Anexo	
10.1. Resúmenes.....	pág. 60
10.2. Guion.....	pág. 64
10.3. Obra.....	pág. 88

RESUMEN

Este documento es la memoria de un proyecto artístico personal que he desarrollado como Trabajo de fin de grado, llamado *Diario de dependencia emocional*, el cual narra una historia autobiográfica novelada que he guionizado y ejecutado en forma de cómic o novela gráfica. Aunque mi campo de trabajo haya sido la ilustración hasta ahora, considero que el cómic es el lenguaje más apropiado para este proyecto, en el cual puedo seguir empleando las técnicas gráficas y narrativas que ya domino. El resultado de todo este proceso de investigación y producción es una obra de 111 páginas de dibujo a color (99 páginas de cómic y 4 ilustraciones entre capítulos).

Al ser esta mi primera experiencia realizando una novela gráfica, considero este proyecto a su vez como un proceso de aprendizaje en el cual me familiarizo con las fases de creación de un cómic y desarrollo mis habilidades narrativas, lo cual queda reflejado paulatinamente en la sucesión de los capítulos.

El hecho de ser tanto la autora del guion como del dibujo, hace que la conexión entre los distintos lenguajes narrativos y expresivos sea muy personal. La elaboración de un cómic es un proceso en el que se puede involucrar un número de personas bastante considerable, sin embargo, yo he afrontado toda la producción de *Diario de dependencia emocional* sola, y sobre todo, en un periodo bastante limitado de tiempo. Esto me ha llevado a emplear recursos y procesos poco ortodoxos para economizar el trabajo, que también hacen de esta pieza una obra peculiar.

En esta memoria mostraré el proceso de creación de este proyecto, desde el diseño de los personajes mediante el uso de alter egos, pasando por el guion y storyboarding, hasta llegar a la obra final. Mostraré además la gran variedad de referentes gráficos y conceptuales, consecuencia de las diferentes influencias estilísticas que predominan en el mundo del cómic hoy día, las técnicas narrativas y la personal metodología de trabajo; así como la evolución que ocurre a lo largo del proceso de producción.

Palabras clave: cómic, dibujo digital, autobiografía novelada, dependencia emocional, apropiacionismo.

ABSTRACT

This document is an artistic personal project report I have developed as End degree assignment, called *Emotional dependence diary*, which relates a self-biographical fictionalized story that I've scripted and turned into a comic or graphical novel. Though my work field has been illustration so far, I consider comic as the most appropriate language for this project, whereby I can stick using the graphic and narrative techniques I master. The final result of all this process of research and production is an artwork of 111 coloured drawing pages (99 comic pages and 4 in between illustrations).

Being this my first time doing a graphic novel, I consider this project as a learning process in which I become familiar with the creation stages of a comic and I develop my narrative skills as well, what is clear through the series of chapters.

The fact of being the author of the script and drawings as well, makes the connection between the different narrative and expressive languages being so intimate. The elaboration of a comic is a process where a considerable amount of people can be involved, nevertheless, I've faced the production of *Emotional dependence diary* by myself, and mainly, in a limited term of time. This has brought me to apply unusual processes and resources to economize work, what also makes this and odd art piece.

In this report I'll show the process of creation for this project, from character designing with alter egos, through script and storyboarding, till the final artwork. I will show as well a great variety of graphic and concept references, consequence of all the different style influences standing out in comic world nowadays, narrative techniques and a personal work method; as well as the evolution happened during the creation process.

Keywords: comic, digital drawing, fictionalized self-biography, emotional dependence, appropriationism.

IDEA

Diario de Dependencia Emocional es una historia autobiográfica novelada en la que muestro los sucesos que llevan a una persona a desarrollar patrones adictivos y compulsivos así como las fases que lo componen, que derivan a una relación asimétrica y una dependencia afectiva y psicológica de la persona que genera este comportamiento patológico. Este cómic nace por la necesidad de contar de alguna manera mis sentimientos y emociones en un momento concreto de mi vida, como parte de un proceso terapéutico, de reflexión y de desintoxicación de estas prácticas autodestructivas. He decidido emplear alter egos para los protagonistas, y mezclar realidad con ficción, sencillamente porque me siento más cómoda contando la historia con personajes ficticios y novelando la realidad para hacer atractivo el relato para el lector.

Uno de los grandes retos a los que personalmente me enfrenté al comenzar este proyecto fue la ideación y confección del guion, ya que nunca antes había hecho algo parecido, con lo cual fue en lo que más tuve que trabajar para que el proyecto saliera bien. Con este trabajo no pretendo romper el mundo del cómic, sino sencillamente realizar un proyecto humilde y sin pretensiones, que refleje mi personalidad y mi estilo de trabajo y contar una historia que acabe resultando atractiva tanto estéticamente como narrativamente.

Finalmente, decidí utilizar el lenguaje del cómic por una cuestión de fe: desde que comencé la carrera, me he esforzado por crear distintas disciplinas que yo sentía ajenas a mí, en busca de aprobación académica, lo cual acaba siendo contradictorio, ya que cuando un trabajo no es sincero, repercute en el resultado y en la calidad. Esto se refleja en esta novela gráfica en la historia de la protagonista, la cual intenta crear diseños según sus intereses e inquietudes, que se verán echadas por tierra por culpa de lo normativo y el elitismo en el mundo de la alta moda.

A lo largo del proceso de creación y de investigación, he podido descubrir diferentes autores que me han interesado pertenecientes a diferentes estilos de cómic. El resultado de esto es una mezcla de cómic europeo y manga, ya que empleo recursos de ambos que me han interesado para enriquecer mi obra, como la de muchos otros autores que he podido revisar y tomar como referentes en este híbrido estilístico.

En sí, este proyecto es un despliegue experimental continuo, ya que hay un grado de evolución considerable desde los trabajos previos, y desde los primeros capítulos hasta el resultado final. Al ser la autora de toda la producción de este proyecto, y el hecho de que el trabajo se desarrolle en un periodo de tiempo tan prolongado, los parámetros estéticos y narrativos de la obra no se mantienen estables. Considero esto algo positivo, ya que entiendo que el cambio es evidencia de una necesidad de mejorar y de aplicar nuevos conocimientos que absorbo de mis referencias, que aplico con el fin de enriquecer mi obra.

Debemos remontarnos a un par de años atrás para encontrar los orígenes de este proyecto. En la asignatura de **Ilustración y Cómic** (curso 2018-2019), realizamos unos ejercicios de cómic autobiográfico, en los que teníamos que entregar dos páginas diferentes que hablasen de un suceso, experiencia, o momento que tuviese que ver con nosotros. Para estos ejercicios decidí hacer dos páginas completamente opuestas: una era más cómica y caricaturesca (**fig.2**), donde salía dando un concierto en mi ducha, mientras que la otra contaba cómo experimento una situación claustrofóbica (**fig.1**). Con estos trabajos empecé a interesarme por el cómic autobiográfico.

En el germen de este trabajo siempre ha estado presente, una presencia dominante de la línea y el empleo de luz y color, ya que los considero aspectos esenciales en mi estilo de trabajo y trayectoria, y han ido de la mano durante todos los años que me he dedicado a la ilustración como lenguaje principal de mi obra.

En un principio quería hacer un proyecto de ilustración, pero el mayor problema para mí siempre ha sido escoger un tema o una excusa para empezar a hacer algo. Muchos compañeros parten de una experiencia personal que ha sido clave en sus vidas o en su trayectoria, pero personalmente yo no siento haber experimentado nada tan significativo como para crear poética de ello, entonces pensé ¿y por qué no inventarlo? Mezclando el concepto del cómic autobiográfico y la ficción, decidí contar esta historia que habla sobre una experiencia que he vivido, con ciertos adornos que la hacen algo más interesante. Comencé a desarrollar esta propuesta en la asignatura de **Producción y difusión de proyectos artísticos** (curso 2019-2020) para la que entregué el primer capítulo (véase en el anexo) de esta historia, y que decidí continuar como Trabajo de fin de grado.



Ansiedad en transporte público, dibujo con rotulador sobre papel (2019).

PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICO

CONCEPTO

LA VIVENCIA PROPIA

Como he mencionado al comienzo de esta memoria, la historia y el tema de este cómic nace de una vivencia personal. A lo largo de mi trayecto en el grado en Bellas Artes, especialmente en el tercer y cuarto año, donde nuestra obra y discursos son más independientes y personales, me fue especialmente difícil decidir qué contar y cómo hacerlo. Ahí comencé a notar una presión, que me auto impuse, para trabajar algo extremadamente complejo que ni yo misma sabía cómo alcanzar, lo que llevó a que sintiera una verdadera desmotivación hacia la carrera y me generase auténtico pavor el pensar siquiera en tener que enfrentarme al camino que me llevaría a realizar este proyecto.

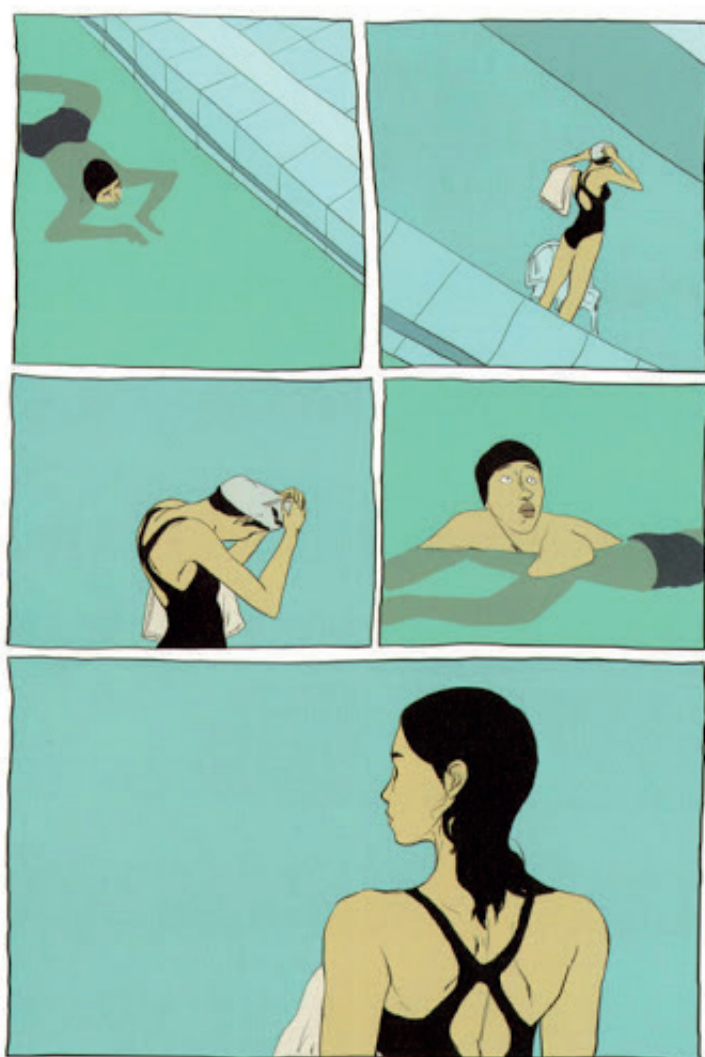
Como muchos artistas y compañeros, trabajar a partir de una experiencia personal para desarrollar un trabajo ha sido siempre una de mis opciones. La pregunta era qué y cómo. Buscaba experiencias trascendentales en mi biografía que nunca habían tenido lugar, una vivencia épica digna de ser contada, pero no me daba cuenta que eso no hacía falta. Tenía el tema justo delante de mis ojos.

Durante este periodo de crisis creativa, mi principal vía de escape fue ir al gimnasio; allí todo mi estrés desaparecía, iba cada tarde después de clase, incluso los fines de semana. Me sentía arropada tanto por instructores como por usuarios; pero el haberme afe-rado a aquel lugar cuando era inestable emocionalmente hizo que dependiera de ir allí para sentirme bien, y dependía especialmente de uno de los monitores, que me transmitía toda la energía y vitalidad de las que estaba falta en aquellos momentos. Por supuesto, viéndolo ahora con perspectiva, aquello era una mera emulación de felicidad que se desvanecía cuando salía de allí, porque aún debía enfrentarme a pensar un proyecto en el que trabajar.

Algunas de mis amigas, compañeras de carrera, me sugirieron, puesto que le dedicaba tantas horas a algo, por qué no hacer proyecto de ello, refiriéndose al gimnasio, pero yo me negaba ya que lo veía demasiado banal como para crear algo medianamente interesante y viable. Por supuesto, yo pretendía moverme en la línea de la ilustración, incluso el cómic aunque no fuese mi especialidad. Un día me topé en las estanterías de la biblioteca con la obra de **Bastien Vivès** (1984, París), *El Gusto del Cloro* (2010)¹. Aquel cómic me mostró que era posible hablar de algo cotidiano como ir a la piscina, y que resultase interesante. Me abrió la mirada a tantas obras narrativas y plásticas fascinantes y que sin embargo no se inspiran en grandes acontecimientos históricos o filosóficos ni acometen temas trascendentales sino que logran crear grandes relatos inspirándose en sucesos corrientes y en los pequeños detalles. Así fue como decidí que quería hablar de cómo lidié la crisis que estaba atravesando en la facultad yendo al gimnasio, y acabe dependiendo de ello.

1. VIVÈS, Bastien. *El gusto del cloro*. España: Diábolo, 2007.

Uno de los géneros que impulsó en sus inicios a la novela gráfica, fue el género autobiográfico y fue incorporado durante la época del comix underground por las primeras historietistas femeninas. Autoras como **Tina Robbins** (1938-), **Roberta Gregory** (1953-) o **Aline Kominsky** (1948-) trataron temas trascendentales, inspirados en sus propias vivencias. (Santiago García, 2014)². **Harvey Pekar**, *American Splendor* (1976) introdujo en el género autobiográfico una temática completamente diferente, inspirado en momentos cotidianos de su vida en los que contaba situaciones ordinarias e incluso vulgares.



El Gusto del Cloro, Bastien Vivès, 2007. (Fragmento)³

2. GARCÍA, Santiago. La novela gráfica. España: Astiberri, 2014.

3. Recuperado de: <https://world-wide-pop.com/2010/12/the-taste-of-chlorine/> (última consulta: agosto 2020)

PARALELISMOS Y ALTER EGO

A la hora de afrontar cómo contar mi historia, me encontré con un dilema personal respecto a los sucesos que quería narrar y las personas que estaban implicadas. No me sentía cómoda contando explícitamente todos los detalles que iba a relatar, así que decidí crear unos personajes y un mundo alternativos con los que construir y crear, y que me dieran más libertad para intercalar la ficción con la realidad.

Una de las cosas que quise variar para establecer un paralelismo entre mi historia personal y la de la protagonista de este cómic, era el ámbito artístico en el que se movía. Decidí que mi protagonista, mi alter ego, trabajase el campo de la moda como arte. Popularmente es sabido que existen muchos cánones y restricciones en el mundo de la moda, en especial la de pasarela y alta costura, que hacen que sea algo casi tan complejo como el mundo del arte plástico contemporáneo. Me pareció interesante establecer esta conexión entre ambas élites, ya que el mundo del arte y el de la moda tienen mucho en común.

Entre otras obras de mundos paralelos, destaco la película *Spider-Man Into the Spider-Verse* (Persichetti, B., Ramsey, P., Rothman, R., 2018)⁴, donde el multiverso muestra las diferentes formas y realidades en las que existe el icónico personaje del mundo del cómic y de Marvel. Se convierte además en mi mayor fuente de inspiración y motivación para iniciarme en el mundo del cómic y me lanza a crear un yo paralelo al que puedan o no sucederle las mismas cosas que a mí, según mi criterio a la hora de configurar los sucesos.

Una tendencia a raíz de este multiverso en Spider-Man, es el de las *spidersonas*. Este concepto nace como fenómeno fan del personaje, en el cual los seguidores de éste se dibujan o crean su propio alter ego como superhéroe arácnido, formando parte de este amplio movimiento, ya que como Miles Morales dice en la propia película: “*cualquiera puede llevar la máscara*” (2018).⁴

Por otra parte, la obra de **Art Spiegelman** (Suecia, 1948), *Maus* (1980)⁵, aunque manteniendo la identidad de los protagonistas, con el empleo del género *funny animals*, hasta ahora utilizado en cómics de humor, mediante la metáfora de un mundo de gatos y ratones, narra la historia de supervivencia de su padre durante el holocausto judío, usando inteligentemente esta comparación entre animales y humanos. Esta obra merece ser mencionada, aparte de por el uso del paralelismo, por ser un icono de la novela gráfica moderna.

4. PERSICHETTI, B., RAMSEY, P., ROTHMAN, R., *Spider-Man Into the Spider-Verse*, EE.UU, Sony Pictures, Marvel. 2018.

5. SPIEGELMAN, Art., & CRUZ RODRÍGUEZ, Juiz. *Maus : relato de un superviviente*. 6a ed. Barcelona: Random House Mondadori, 2009. Print.



Spider-Man into the Spider-Verse, 2018. (Fotograma)⁶



Spider-Man into the Spider-Verse, 2018. (Fotograma)⁷ Auto retrato con máscara de Maus, Art Spiegelma, 1989.⁸
 Se puede observar ver que se emplea el entramado, tradicional del mundo del cómic como recurso visual.

6. Recuperado de: <https://www.globovision.com/article/spider-man-into-the-spider-verse-el-heroe-de-las-mil-mascaras> (última consulta: agosto 2020).

7. Recuperado de: <https://www.vix.com/es/cine/224217/la-secuela-de-spider-man-into-the-spider-verse-es-una-realidad-ya-tiene-fecha-de-estreno> (última consulta: agosto 2020).

8. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2013/11/08/actualidad/1383939344_016995.html (última consulta: agosto 2020)

TRAMA Y SUBTRAMA

Sinopsis:

MJ es una joven veinteañera, algo alocada y desorganizada, estudiante de segundo curso en la Escuela de Alta Moda Van Ewen. Quiere cumplir su sueño de trabajar en el mundo de la moda, pero se ve frustrada por la intransigencia y la rigidez de su nueva profesora, Elisabeth Van Ewen, que anclada en el pasado, coarta la libertad creativa paralizando su entusiasmo y provocándole una tremenda inseguridad. El desequilibrio de nuestra protagonista desembocará en una obsesión por acudir al gimnasio y una dependencia emocional por uno de sus monitores, Enzo, por quien se siente instintivamente atraída, y cuya compañía intentará enmascarar esa sensación de fracaso que experimenta en su carrera académica. Esta relación, a priori no recíproca, provocará problemas con terceros personajes, pero también significará la solución de su bloqueo creativo para finalizar su proyecto en la academia.

Una de las líneas argumentales que abarca este cómic es el academicismo y la crisis creativa. Como se puede ver en el primer capítulo, la profesora de nuestra protagonista reacciona con rechazo rotundo la propuesta de ésta, lo cual genera una gran inseguridad en ella; eso hará que le provoque un miedo y bloqueo creativo a la hora de afrontar su tarea, y sea física y psicológicamente incapaz de hacerlo.

La profesora Van Ewen no es el alter ego de una persona en particular, pretendo que sea una alegoría del academicismo manido, el cual he podido encontrar en diversas ocasiones a lo largo de mi recorrido académico. Con ello me interesa hacer una crítica contundente al sistema educativo, ya que, aunque estemos en un ámbito artístico contemporáneo y progresista, pienso que se le ponen trabas a los que no siguen un camino determinado. Desde mi experiencia como ilustradora siento que, aunque la filosofía de esta facultad consiste en defender la libertad creativa y el empleo de cualquier lenguaje plástico como medio para expresar nuestro discurso, la realidad es que se apoya más a otras disciplinas artísticas y se impulsa a aquellos estudiantes que destacan en ellas. Esto hace que el resto de estudiantes se sientan inferiores y menospreciados en comparación con sus compañeros, y sean incapaces de progresar por miedo al rechazo, lo cual no solo nos afecta dentro del ámbito académico, sino también fuera de este, ya que nos genera un problema de autoestima que se refleja en la inseguridad al mostrar nuestra obra a los demás.

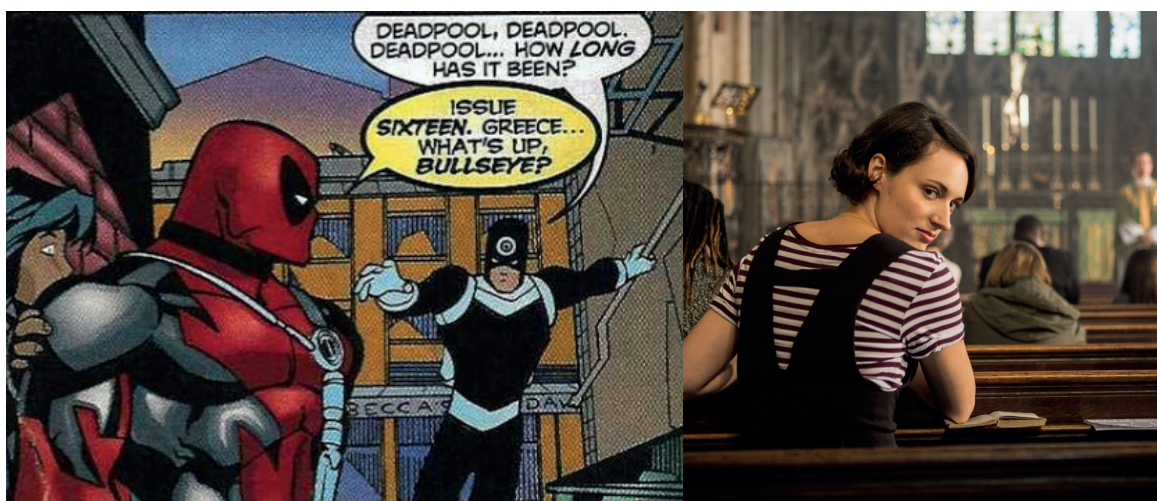
La segunda línea argumental de la historia es la evolución en la relación que mantienen MJ y Enzo. En este caso me he tomado mucha más libertad en cuanto a los hechos sucedidos, aunque hay partes que sí están inspiradas en la realidad. A simple vista parece una situación de cliché romántico; es algo más complejo que eso, ya que estamos hablando de la dependencia emocional, un trastorno psicológico que nace de una carencia afectiva y de autoestima de MJ, con un cuadro de depresión, que idealiza al Enzo, y que genera una adicción y patrones compulsivos hacia éste en busca de aprobación y satisfacción psicológicas.

Aquí desarrollo sobre todo cómo MJ comienza a necesitar la compañía de Enzo, ya que éste aparece como una bocanada de aire fresco en un momento que ella se encuentra asfixiada y baja de autoestima, siendo él una persona extrovertida y rebosante de energía, va a intentar acercarse a él a toda costa, ya que su simple presencia disipa esa preocupación que tiene respecto a su incierto futuro académico. Esto va a generar un conflicto ante un hipotético triángulo amoroso, ya que Enzo mantiene una relación con una de sus compañeras de trabajo, Mercy, a cuyos oídos llegarán rumores sobre estos dos, que provocará un problema a nuestra protagonista. Progresivamente, la misma MJ se va dando cuenta de los actos que está cometiendo, y que ella misma es su propia enemiga, al tomar esta actitud autodestructiva, que le aleja de ser una persona independiente que se sabe valorar. Muestra de esto es la confrontación que tiene consigo misma en el capítulo 5, cuando la vemos interactuar por primera vez con su otro yo, el *chibi**, como muestra de que algo está cambiando en ella, y comenzamos a ver una evolución de este personaje.

*El término *chibi* no aparece en la RAE. Según Wikipedia, es un “sustantivo originario del idioma japonés que describe a una persona pequeña. Dicho término es ampliamente usado en Japón para describir un estilo específico de dibujo en el que los personajes son retratados de una forma exagerada, por lo general estos personajes presentan características como cuerpos reducidos y cabezas extra grandes en comparación con el tamaño del cuerpo. Una versión *chibi* de un personaje es usualmente presentado para propósitos cómicos. Suelen hablar con una voz infantil, tienen ojos más grandes y una personalidad más traviesa.”
(<https://es.wikipedia.org/wiki/Chibi>)

LA CUARTA PARED

Una de las inquietudes que tenía a la hora de crear una novela gráfica era romper la cuarta pared entre el espectador y la obra. La interacción entre personajes de cómic y el lector lleva existiendo casi desde sus comienzos; uno de los personajes del mundo del cómic más emblemáticos y conocido por este tipo de interacciones es *Deadpool* (Liefeld. R, Nicieza. F, 1991). Con este descarado y vivaracho personaje de **Marvel** no solo se emplea la ruptura de la cuarta pared para interactuar con el lector o el espectador, ya que también se adaptó al mundo cinematográfico siendo interpretado por Ryan Reynolds, sino que también aprovechan este recurso para hacer alusiones a la propia obra de manera meta artística, admitiendo que vive dentro de un cómic.



"Deadpool, Deadpool, Deadpool...
¿Desde cuándo no nos vemos?"
"Desde el tomo dieciséis:"⁹

Phoebe W.Bridge como Fleabag,
mirando a cámara, temporada 2.
(Fotograma)¹⁰

Otra obra que me inspira a emplear este recurso es la serie *Fleabag* (Waller-Bridge. P, 2016-2019) cuya protagonista también se refiere hacia el espectador causando al mismo tiempo confusión a otros personajes cuando mira a cámara, como si estuviese mirando a algo o alguien invisible para el resto. Fleabag es una joven traumatizada por la muerte de su mejor amiga, de la cual se siente culpable, que enmascara su dolor y sus problemas personales con el humor y la ironía, otro motivo por el cual me resulta inspiradora para mi obra, ya que trata los problemas de la depresión desde un punto de vista humorístico. Al mismo tiempo me hace reflexionar y darme cuenta que la gran parte de personajes en los que se emplea este recurso suelen ser satíricos, con lo cual decidí que el personaje que iba a realizar esta interacción debía ser así para un mayor entretenimiento del lector.

Remontándome en obras que disfruté durante mi infancia y adolescencia, la famosa serie de *Lizzie McGuire* (Misnky. T, 2001-2004) también rompe la cuarta pared con una personificación caricaturesca de la protagonista.

9. Recuperado de: <https://www.shock.co/deadpool-2/deadpool-y-la-cuarta-pared-cuando-los-protagonistas-hablan-al-publico-ie2561> (última consulta: agosto 2020).

10. Recuperado de: <https://www.tvfanatic.com/2019/05/fleabag-season-2-review-fleabag-searches-for-a-miracle/> (última consulta: agosto 2020).

Me inspiro principalmente en este personaje para crear un monigote o *chibi* que tiene la imagen del personaje principal, pero de una manera mucho más sintética. Este personaje tiene la libertad de salirse del estilo y tener mucha más plasticidad y expresividad que el resto. A su vez, este es un recurso de postproducción, ya que normalmente lo empleo una vez tengo el guion y el storyboard hechos, situándome desde el punto de vista del lector respecto a lo que va aconteciendo, ya que me gusta que sea un personaje que pueda comentar los sucesos que van ocurriendo en la historia con este. Al principio no tiene muchas apariciones, pero con el desarrollo de la historia va tomando mayor protagonismo y se convierte en una pieza fundamental de la obra.



“Toon Lizzie”, de Lizzie McGuire.¹¹

Aparición de “MJ Chibi”, página 3. (detalle)



“Bastaaaante atrás en el primer tomo”

“¿Me hablas a mi?”

“No, a ellos”

“¿Quienes son ellos?”

“Olvidalo, es demasiado difícil de explicar en una viñeta.”¹²

11. Recuperado de: <https://knowyourmeme.com/photos/624945-reaction-images> (última consulta: agosto 2020).

12. Recuperado de: <https://respuestas.me/q/deadpool-sabe-que-esta-rompiendo-la-cuarta-pared-24309804658> (última consulta: agosto 2020).

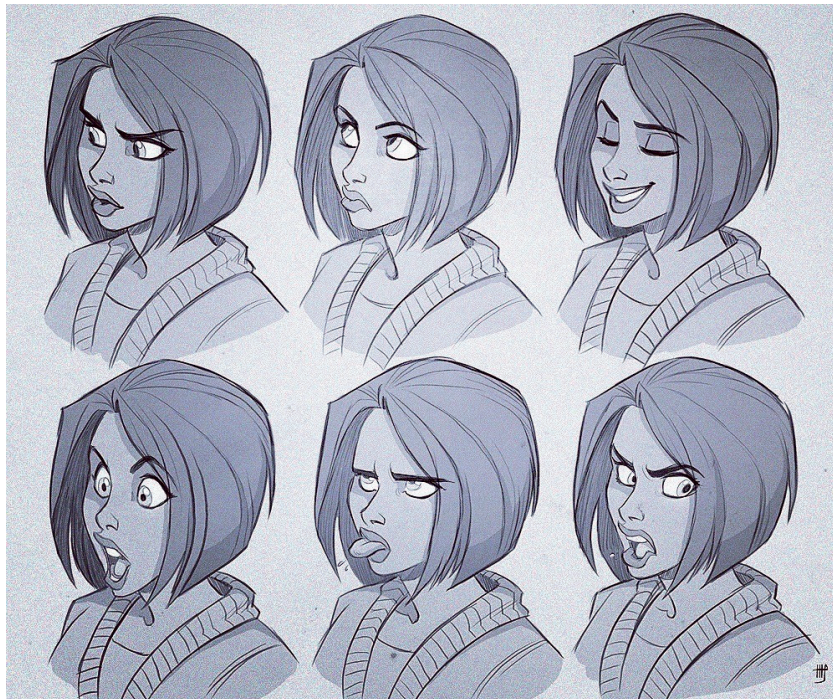
METODOLOGÍA

DISEÑO DE PERSONAJES

Antes de definir y concretar el guion de la historia, quería determinar la imagen que iban a proyectar los protagonistas, aunque esta fue evolucionando a lo largo del proceso creativo hasta adquirir una forma más definitiva.

Personalmente, considero que mi línea de trabajo, aparte de estar bastante definida, es un tipo de ilustración estilizada en la que el personaje mantiene una proporción anatómica y unos rasgos canónicos. Por otra parte, en cuanto al rostro, se aleja más de esa idea proporcionada, teniendo más maleabilidad a la hora de introducir expresiones faciales muy marcadas en el personaje.

Aun así, me apoyo en el trabajo de otros artistas que son referentes especialmente en cuanto a expresividad facial; una de ellas es **Hedvig H-S** (-, Suecia) más conocida como *Vixiearts* en redes sociales, ya que se asemeja mucho al estilo de dibujo que manejo, y su dominio de la gestualidad facial es remarcable; a su vez, sus líneas son muy dinámicas y eso es algo que me interesa.



Hedvig H-S, *Expressions*. Dibujo digital.(2016).¹³

13. Recuperado de: <https://www.artstation.com/artwork/NorRz> (última consulta: agosto 2020).

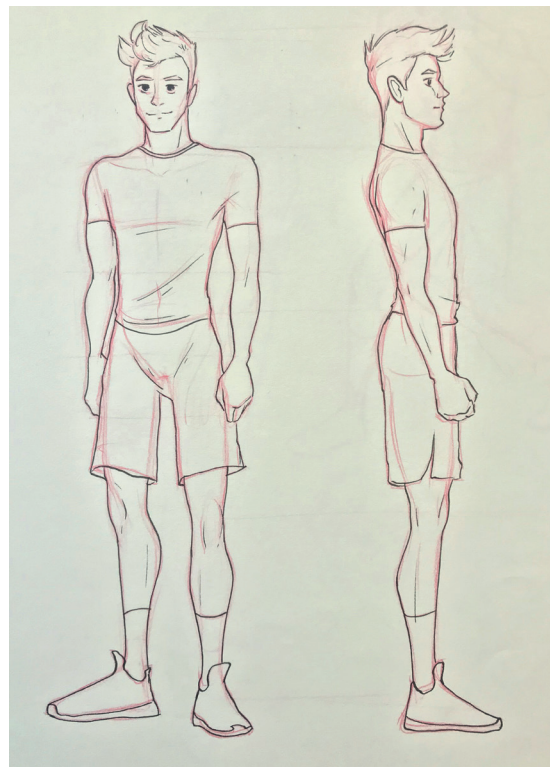
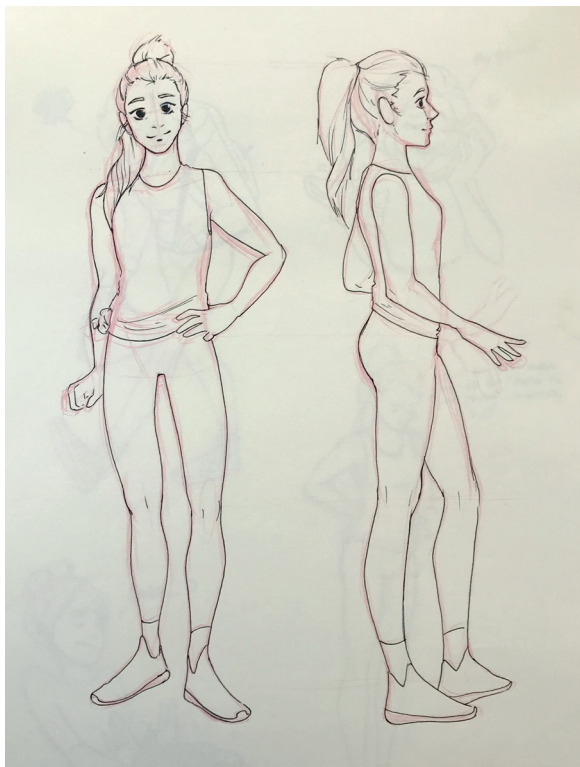


Jin Kim, Diseño de Flynn Rider para *Enredados* (Disney), dibujo a lápiz sobre papel (2009).¹⁴

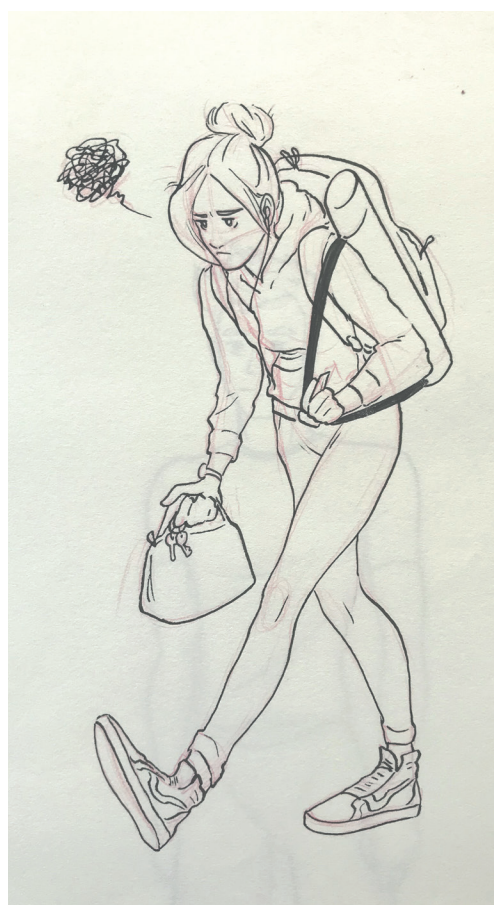
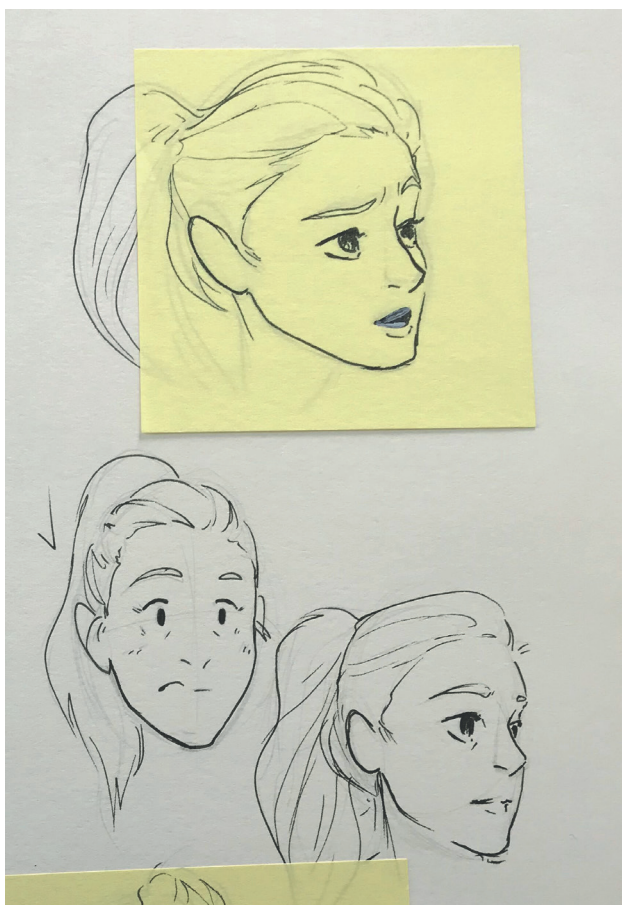
Otro referente que tengo en cuanto a este aspecto es **Jin Kim** (1959, Corea del Sur), artista conceptual de Disney que ha diseñado gran parte de las fichas de expresión facial y concept art para los personajes de las películas que la franquicia ha lanzado desde 1995; su estilo de dibujo y el gran rango de expresiones que consigue en personajes de múltiples nacionalidades y edades, hacen que sea un artista de gran influencia para mi obra.

Los primeros bocetos que realicé me dieron la sensación de ser demasiado simples. El aspecto de los protagonistas no destacaba de entre otros personajes más secundarios, y creía que era esencial que éstos tuvieran una imagen marcada y resaltante, que los enfatizara como principales. Este problema lo encontré especialmente con la protagonista de la historia, MJ. Al ser un personaje basado en mí misma me era mucho más difícil darle un aspecto concreto. Tras mucho pensar, decidí que darle un color de pelo llamativo sería una solución sencilla para hacer que destacase. Aun así, el diseño del personaje ha sido meramente orientativo, ya que a medida que iba creando la historia ha ido tomando una forma concreta, la cual podemos ver más elaborada en el cómic per se. Con el protagonista masculino, Enzo, tenía un problema similar, ya que no encontraba cómo materializarlo, pero decidí tomar rasgos masculinos que subjetivamente me parecen atractivos para crear su diseño, ya que sería lo más sencillo y a su vez, lo más lógico teniendo en cuenta que es un personaje que va a atraer a la protagonista, la cual es un alter ego de mi persona.

14. Recuperado de: <https://sardinillas.tumblr.com/post/36677410438/glen-keane-and-jin-kim-model-sheets> (última consulta: agosto 2020.)

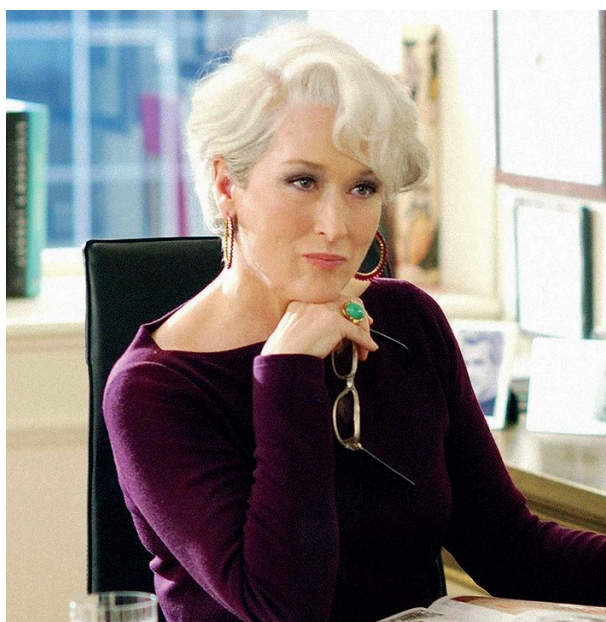


Bocetos previos de MJ y Enzo.



Bocetos de MJ.

Otro personaje relevante en la historia es la profesora Elisabeth Van Ewen, directora de la academia y antagonista de MJ. Para diseñar su apariencia, decidí inspirarme principalmente en el personaje encarnado por **Meryl Streep**, Miranda Priestly en *El Diablo Viste de Prada* (Frankel. D, 2006). No solo me interesaba la imagen de este personaje, sino también su energía y su carácter de “*boss lady*,” una mujer autoritaria y diligente, pero a la vez con clase. Tanto Miranda como Elisabeth regentan en el mundo de la moda más sofisticada, que es otra similitud remarcable de estos personajes.



Meryl Streep como Miranda Priestly, *El Diablo Viste de Prada* (Fotograma), 2006.¹⁵



Profesora Elisabeth Van Ewen (det. página 13).

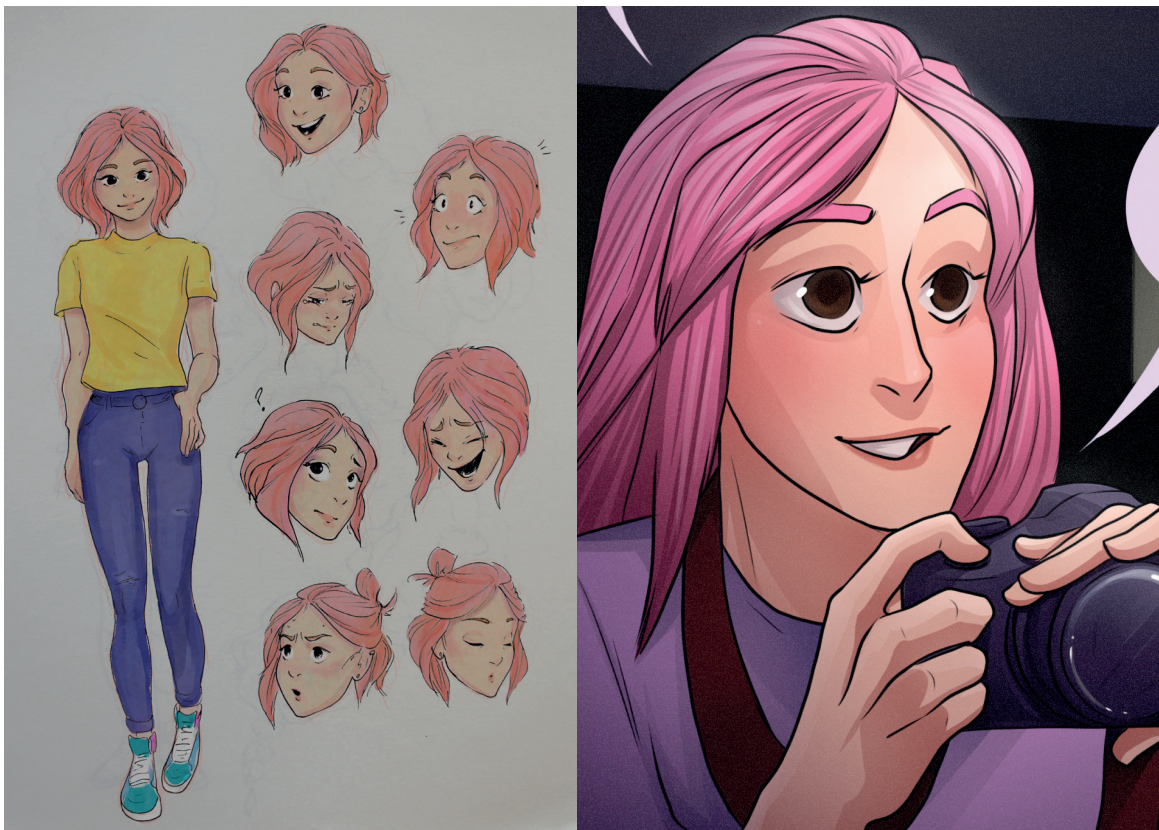
Otros personajes que he diseñado son las amigas de MJ: Ling, Claire y Anne. Aunque tienen menos protagonismo, éstas están basadas en tres de mis mejores amigas, también compañeras de facultad, que me han acompañado durante todo mi trayecto en la carrera, y me han apoyado durante los momentos más difíciles de esta. He querido reflejar sus personalidades en ellas, y darles una apariencia ligeramente variada de la realidad, ya que si he decidido crear alter egos para los personajes principales, debía hacerlo con todos ellos.

15. Recuperado de: <https://www.themarysue.com/meryl-streep-top-5-comedic-performances/> (última consulta: agosto 2020.)

A continuación voy a introducir una pequeña descripción de los protagonistas y personajes secundarios que aparecen en la historia. También incluyo una imagen del diseño orientativo de los personajes, y su forma más elaborada que aparece en el cómic. La forma de los personajes se ha ido estilizando y mejorando a lo largo de todo el proceso creativo, ya que la constancia de trabajo que ha requerido el proyecto, ha supuesto una mayor soltura y definición en mi estilo de dibujo, y un mayor refinamiento respecto a la imagen que quería de estos personajes.

-MJ (protagonista).

Mary Jane Beckett es una joven de 21 años que estudia en la Academia de Alta Moda Van Ewen. Siempre ha sido una chica llena de inseguridades y vulnerable ante la opinión de los demás. Es despistada, impulsiva, pero muy creativa y con un gran sentido del humor a pesar de todo, pero muy aprehensiva y sensible. Es apasionada de la moda, sobre todo la urbana, y sueña con trabajar para grandes marcas dentro de su equipo creativo, ya que le gustaría ayudar a idear prendas para otros chicos y chicas con complejos como ella, y que se sientan más seguros de sí mismos. Nunca ha llegado a sentirse del todo integrada en su familia, ya que es muy diferente al resto de ellos, tanto en gustos, como opiniones y aspiraciones, con lo cual no siempre se ha sentido comprendida; aun así, ellos le han apoyado siempre en todo lo que se ha propuesto. Es por esto que decide apuntarse a la academia, de la cual han salido grandes diseñadores, y donde tiene muchas ganas de aprender y formarse como tal.



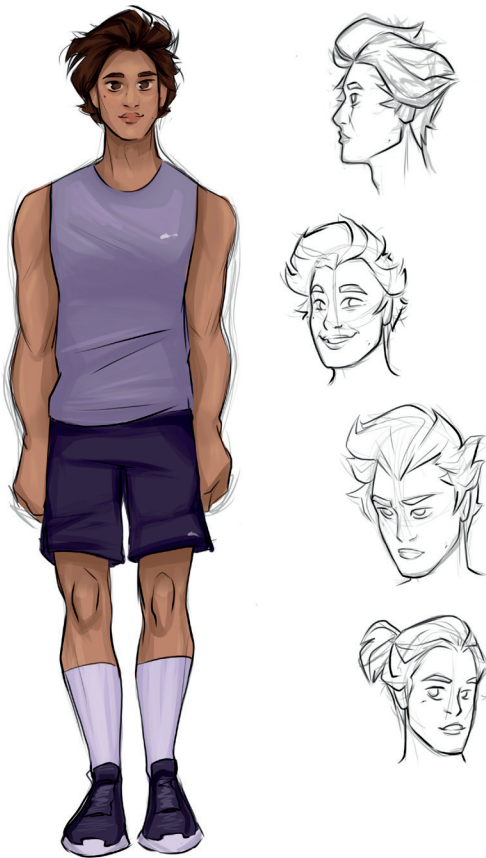
Diseño orientativo de MJ.

MJ (det. página 86.)

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA DE LOS PERSONAJES

-Enzo (protagonista).

Enzo Hernández es un nuevo empleado en el gimnasio al que va MJ. Tiene 32 años, de ascendencia mexicana y filipina. Es un chico que llegó pasando desapercibido, como un nuevo empleado en un sitio donde todo el mundo ya conoce al resto, pero que no tardaría tiempo en calar hondo en muchas personas, especialmente en la protagonista, por su gran cercanía con los usuarios del gimnasio, su chispa, su alegría, y su gran poder motivacional debido a la prolongada experiencia que tiene en este tipo de centros deportivos. Es una persona polifacética, capaz de dar una clase de spinnin' en la que te falta el aliento, a dar una clase de yoga donde te abra todos los chakras. Enzo tiene una relación sentimental con una de sus compañeras de trabajo, Mercy, lo cual será conflictivo en la trama ya que a MJ comenzará a sentir cosas por Enzo, y los chismes corren como la pólvora en el gimnasio.



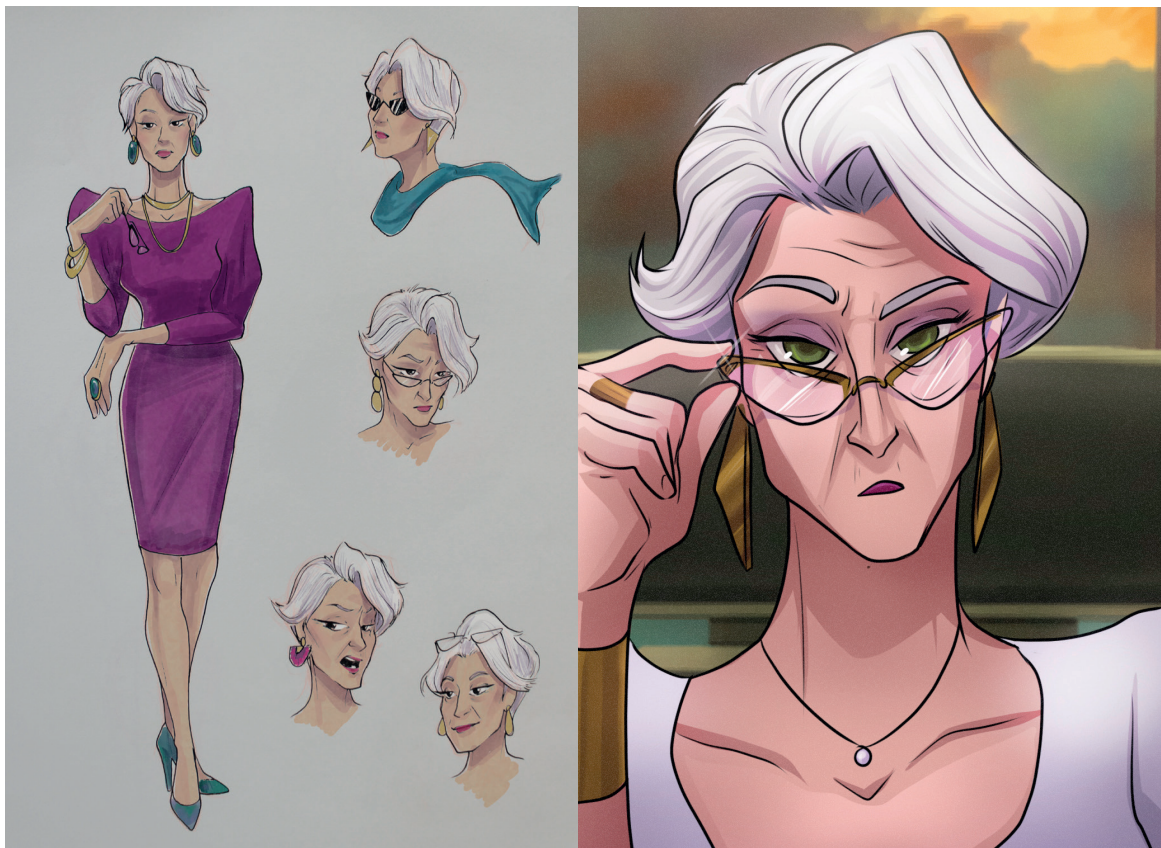
Diseño orientativo de Enzo.



Enzo (det. página 59.)

-Elisabeth Van Ewen (antagonista).

Profesora del segundo año y directora de la Academia de Alta Moda Van Ewen. Proviene de un largo linaje de costureros y modistos; como era tradición, ella siguió los pasos de sus padres, abuelos y bisabuelos, manteniendo viva la escuela de moda que llevaba abierta durante varias generaciones. Tiene 63 años, y lleva más de 30 formando a diseñadores de alta moda en la academia. Es estricta y tajante, pero su dureza ha conseguido que gran parte de sus alumnos graduados lleguen a las más altas pasarelas de todo el mundo. Aunque sea una mujer cultivada, exquisita y perspicaz, su inteligencia emocional y el trato que tiene con los demás es muy deficiente, de ahí el motivo que sea una persona que vive en soledad, y la cual vuelca toda su dedicación a la única cosa que le da sentido a su vida, su trabajo.



Diseño orientativo de Elisabeth.

Elisabeth (det. página 107.)

-Claudia.

Es una mujer de unos cuarenta y tantos, de actitud hiperactiva, vivaracha y extrovertida; Claudia y MJ se conocen de hace tiempo ya que suelen ir a las mismas actividades del gimnasio.

-Mercy.

Es compañera de sentimental y de trabajo de Enzo. Tiene aproximadamente 28 años, es bastante impulsiva, posesiva y celosa respecto a su relación. Esto la llevará a cometer acciones poco adecuadas cuando sospecha de Enzo o que alguien quiera acercarse a él, como ocurrirá con MJ. Enzo es incapaz de ver esta faceta suya porque nunca se la ha mostrado directamente, ya que cuando están juntos, ella se muestra tierna y cariñosa.



Claudia (det. página 24.)

Mercy (det. página 61.)

-Ling (compañera de clase).

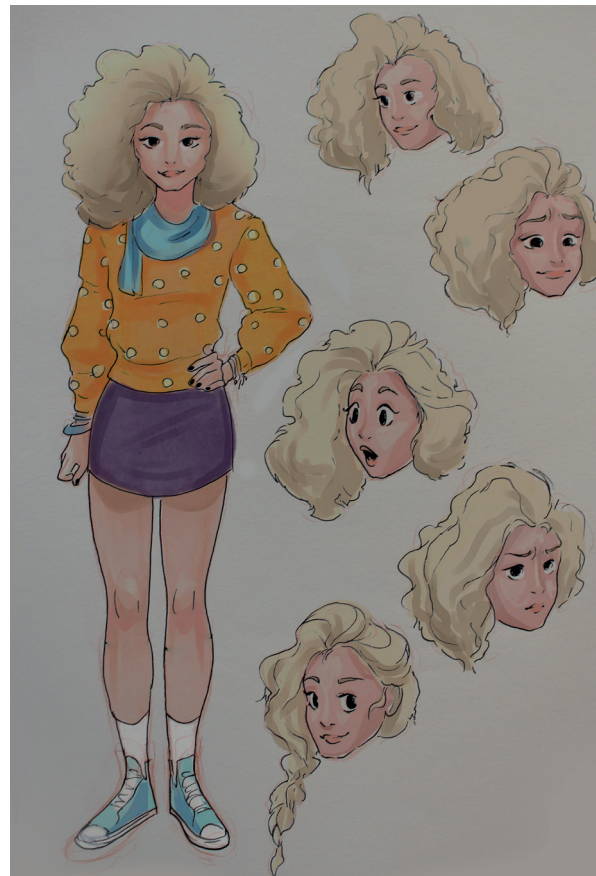
Ling es una de las mejores amigas de MJ. A pesar de llevar poco tiempo juntas se ha convertido en una persona indispensable en su vida. Es avispada, divertida, alocada y muy impulsiva. Al igual que MJ también es alumna de la academia. Su primer curso fue duro para ella, ya que no controlaba muy bien las técnicas y se frustraba mucho por ello, pero en el segundo año despegaría por completo por sus innovadoras y extravagantes ideas que la harían destacar entre sus compañeros.



Diseño orientativo de Ling.

-Anne (compañera de clase).

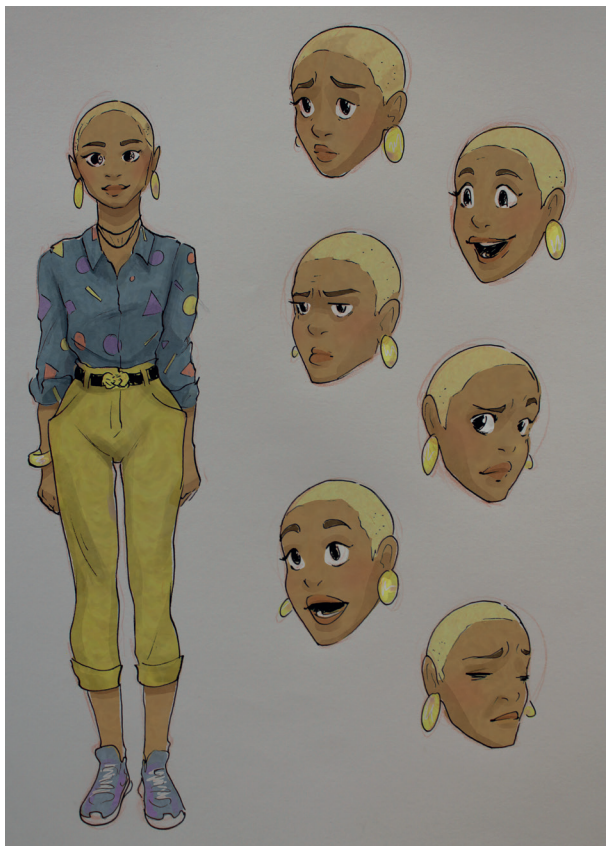
Anne es también una de las mejores amigas de MJ, y compañera de academia. Es una chica inquieta, a la que le gusta experimentar con materiales, colores, texturas... Ella es despistada, torpe y olvidadiza, lo cual hace que su personaje sea bastante desastroso y cómico a la vez. Es una alumna destacada de la clase, quizá con ideas menos revolucionarias, pero con gran sentido del gusto e innovación. Ella es la que invitó a MJ a apuntarse al gimnasio donde ocurriría todo el nudo de la historia.



Diseño orientativo de Anne.

-Claire (compañera de clase).

Sin duda alguna, es la alumna más destacada de todas, y la profesora Van Ewen lo evidencia. Tiene gran sentido de la intuición para combinar cosas que jamás pensarías que funcionarían, una gran capacidad discursiva para justificar sus piezas y mucha destreza técnica. El mayor defecto de Claire es que es demasiado insegura, tanto que casi lo podemos tachar de victimista, ya que a pesar de todo su éxito, es incapaz de ver el gran valor que tiene su obra; esto podría verse como humildad pero realmente molesta a MJ, ya que ella tiene una verdadera dificultad a la hora de elaborar sus proyectos, mientras que ve a Claire quejándose de lo mismo, aunque ella pueda desarrollar sin problema sus trabajos.



Diseño orientativo de Claire.



Ling (det. página 66.)

Anne (det. página 26.)

Claire (det. página 67.)

GUIÓN Y STORYBOARD

A la hora de plantear un cómic o una novela gráfica hay que tener muchos factores en cuenta que son esenciales tanto para la confección del guion como su traducción al dibujo, y todos los pequeños matices que se incluyen dentro de estos dos grandes pilares en los que se basa la clave de una buena historia y narración.

La investigación teórica en este proyecto se basa principalmente en aspectos técnicos sobre el guion y el cómic. Uno de los primeros libros que consulté para guiarme al comenzar fue la obra de Blake Snyder *¡Salva al gato!* (2010)¹⁶, la cual me ayudó definir los aspectos esenciales que se deben tener en cuenta al comenzar el planteamiento de la historia y el guion para que sean atractivos para el público objetivo; aunque este libro va enfocado al guion de cine, resulta muy útil para cualquier tipo de obra guionizada, ya que la gran parte de los valores son aplicables a diferentes medios narrativos, incluido el cómic; además instruye de manera desenfadada pero eficaz, lo cual me parece propio para la época en la que vivimos y el lector al que va dirigido. De manera más específica, en *El guion de cómic* (Martin. A; Vilches. G, 2016)¹⁷ varios profesionales del sector relatan sus métodos de trabajo, y la relación entre guionista y dibujante desde su punto de vista y su experiencia, lo cual nos puede acercar mucho más a este mundo.

En mi caso, la libertad de interpretación entre guion y dibujo es infinita, ya que al ser la autora de ambos tengo la capacidad de realizar todos los cambios que veo necesarios a medida que iba avanzando, siempre intentando mejorar algún aspecto de la obra; pero este libro me ha servido para saber cómo elaborar un guion de manera profesional, y aunque lo escriba para mí misma, debe estar elaborado de manera adecuada, ya que es una de las partes más importantes del proyecto.

Antes de meterme de lleno en la elaboración del primer capítulo, debía tener una visión global de cómo estructuraría la historia. En un principio iba a realizar en torno a 6-8 capítulos, pero por evitar relleno, y para tener un volumen de trabajo más realista, decidí realizar un total de 5 capítulos, con expectativas de ampliación, ya que se puede definir como un final de tomo o entrega, más que de la historia completa. También me interesaba idear esta con visión de futuro, ya que en algún momento podría plantearme publicarla.

Después de tener aproximadamente claro el contenido de cada capítulo, pude comenzar a desarrollar el trabajo. En primer lugar redacté un resumen descriptivo de cada capítulo, que recogiera todos los detalles y sucesos de forma más narrativa:

16. SNYDER, Blake. *¡Salva al gato!: el libro definitivo para crear un guion*, Barcelona. Editorial Alba. 2010.

17. MARTIN, Andreu & VILCHES, Gerardo,. *El guión de cómic : conversaciones con Enrique Sánchez Abulí, Antonio Altarriba, Juan Díaz Canales, Santiago García, David Muñoz* . Barcelona: Diminuta, 2016.

Resumen para capítulo 1*:

MJ se levanta por la mañana, como de costumbre su habitación es un desastre. La luz del sol entra por la ventana y baña parcialmente la habitación. Ésta incide en la cara de la protagonista, la cual se despierta y mira el teléfono, y se escandaliza dándose cuenta de que llega tarde. Es su primer día del segundo año en la Academia de Alta Moda Van Ewen. Apresurada se viste para salir corriendo a clase; se pone lo primero que encuentra limpio por su habitación; prepara su mochila también con prisas. Se asea un poco y se maquilla rápidamente. Antes de salir de casa coge algo para desayunar por el camino mientras que va en el bus, ya que el trayecto es largo hasta la academia. Mientras va en el bus desayunando, sus compañeras de clase le alertan por teléfono que se apresure, ya que la profesora, a la que no había conocido antes, tenía aspecto rígido y estricto. En cuanto baja del bus corre por las calles del centro de la ciudad.

Al llegar a la academia, corre hacia el aula en el que transcurría la clase, entra intentando pasar desapercibida, pero su profesora, Elisabeth Van Ewen, se da cuenta, y molesta le pide que tome asiento y deje de perturbar el orden de la clase. Cuando MJ llega a clase justo es su turno de exponer, lo cual regocija a la profesora. Explica cómo desarrollaría su proyecto, y por qué le gustaría realizarlo. Se trata de un proyecto para una marca reconocida, un proyecto creativo destinado al público joven, principalmente, gente como ella, con sus mismas inquietudes y sus mismos complejos, para poder así ayudarles a superarlos; con productos asequibles y con materiales ecológicos ya que era una necesidad que ella veía notable en los consumidores. La propuesta de MJ no solo no es aceptada por la profesora sino que la señora Van Ewen la desprecia y pondrá en evidencia a MJ delante de toda la clase. La apatía que siente hacia MJ se hace aquí evidente. Para ella, la propuesta es mediocre y utópica, y muestra su desprecio hacia el diseño comercial a favor de un diseño de firma personal. Además se mofa de cualquier otro aspecto de la propuesta en lugar de orientar a la alumna. La situación de MJ llega a su mayor nivel de tensión cuando la profesora le plantea decidir entre renunciar a sus ideas o dejar la academia.

Esto destroza emocionalmente a MJ, a la que vemos que no consigue reaccionar y ni ocultar sus emociones. Sus amigas tratan de animarla, pero su autoestima estaba por los suelos en ese momento. Las vemos en la zona de descanso de la academia, conversando con unos cafés de la máquina expendedora. MJ no sabe qué pensar o qué hacer para salir de esa situación. No quiere abandonar la academia y le preocupa decepcionar a sus padres. Anne, que es una compañera suya desde el principio de la carrera, le sugiere despejarse por lo pronto, e ir a hacer algo de deporte al gimnasio en el que estaban apuntadas juntas, ya que le haría bien.

*Véase el resto de resúmenes en el anexo, página 60.

Tras realizar los resúmenes con el contenido de los capítulos mucho más desarrollados, podía al fin elaborar el **guion**¹⁸ en el que escribiría todos los detalles que me fuesen necesarios para dibujar las viñetas. Este paso es relevante ya que, aunque sea un guion sumamente personal, que estoy escribiendo para mí misma, con lo cual tiene mucha menos descripción de la que tendría un guion profesional tradicional, ya que me ayuda a revisar posteriormente las ideas que he tenido durante el proceso, y que puedo ir mejorando o cambiando para que la narratividad sea mucho más adecuada, cuyos cambios no tengo que consensuar con un guionista. Para mí el guion se resume como algo orientativo, ya que a la hora de dibujar, van viniendo nuevas ideas y este, naturalmente, va evolucionando durante el proceso más plástico de esta obra, pero he aprendido que es algo totalmente necesario a la hora de realizar un cómic, ya sea mediante anotaciones o una redacción mucho más extensa, hay que planificar y describir qué va a suceder en algún sitio, cosa que antes no consideraba, ya que no había realizado un trabajo de cómic tan seriamente, y todo era mucho más intuitivo y simple.

A medida que iba escribiendo el guion, paralelamente dibujaba el storyboard. Para mí es esencial hacer esto simultáneamente, ya que me gusta ir configurando las páginas, y probando diferentes composiciones para dar con la que tenga mayor interés narrativo. En un comienzo hice esto de manera tradicional sobre papel, pero si iba a realizar el dibujo definitivo de manera digital, era mucho más lógico que también hiciese los bocetos y el storyboard de esta manera, así podría reunir la información en un mismo documento, y me ahorra el tener que traspasar esos dibujos de la libreta al ordenador. Tradicionalmente esta tarea siempre se ha hecho mediante los denominados *thumbnails*¹⁹ para componer y realizar el storyboard, pero gracias a los avances y la tecnología que me brinda el dibujo digital esto no ha sido necesario, porque es tan sencillo como ampliar o minimizar el espacio de trabajo para tener una visión global de ello.

Otro motivo por el cual escoger realizar este trabajo de manera digital es la facilidad para corregir errores. Al contrario que de manera tradicional, si se realiza un error de dibujo o entintado sobre papel, hay que empezarlo otra vez desde cero, el dibujo digital me da la posibilidad de corregir esos errores con un simple click, y el formato de trabajo por capas en los documentos también es muy útil para conseguir un trabajo ordenado, con la capacidad de hacer retoques donde sea necesario sin arriesgar el resultado del dibujo global.

18. Véase en el anexo.

19. *Thumbnail*: Boceto o dibujo básico de tamaño reducido que se emplea como previsualización de una viñeta.

DIBUJO Y COLOR

Algo que tenía claro es que quería que el cómic fuese a color, ya que este siempre ha sido muy relevante en mi obra, al jugar éste y la iluminación, un papel muy importante en la narración; me planteé hacerlo de la manera tradicional con entramados de distintos porcentajes de negro, pero este estilo se adecua más a mi personalidad.

Lo que debía determinar era el cómo colorearlo: si de una manera más detallada y volumétrica, con colores más planos, con textura, sin ella... Al haber realizado la obra en dibujo digital se me habría una infinidad de posibilidades, ya que con esta técnica se pueden conseguir multitud de acabados. Decidí hacer una prueba de color con la primera página, para continuar la misma línea del trabajo con el resto si funcionaba. Se veía sucio y contenido, tuve que realizar una segunda prueba de color para encontrarme más satisfecha con ello.



Prueba de color 1.

Prueba de color 2.

Uno de mis referentes en la novela gráfica es **Lena Sayaphoum** (1989, Montpellier), ilustradora de la serie de cómics *Emma et Capuccine* (Jérôme Hamon, 2017), ya que su uso de la luz como recurso narrativo y su estilo de dibujo característicos me resultan inspiradores a la hora de crear ciertas atmósferas con luces y ambientes muy específicos.

Otra autora referente para mi es **Rebecca Sugar** (1987, Maryland) con su serie *Steven Universe* (2013-2020). Sugar ha trabajado detrás de grandes nombres como *Hora de Aventuras* (2010-2018) siendo guionista y compositora de algunos de los momentos más icónicos de la serie. En su proyecto personal de *Steven Universe* no solo crea unos personajes inspirados en ella y en su entorno, como en su hermano pequeño Steven Sugar para el protagonista de esta, sino que toca temas cruciales en la sociedad actual como los problemas del colectivo LGTBI o la depresión, con una estética y un estilo de animación visualmente apelativos, de los cuales resalto el uso de gamas cromáticas muy concretas para momentos dramáticos en la serie.



Emma et Capuccine vol. 2, Lena Sayaphoum, 2017 (det).²⁰



Diferentes luces y gamas de color para un mismo escenario, Steven Universe (varios títulos de episodios, 2013-2018).²¹

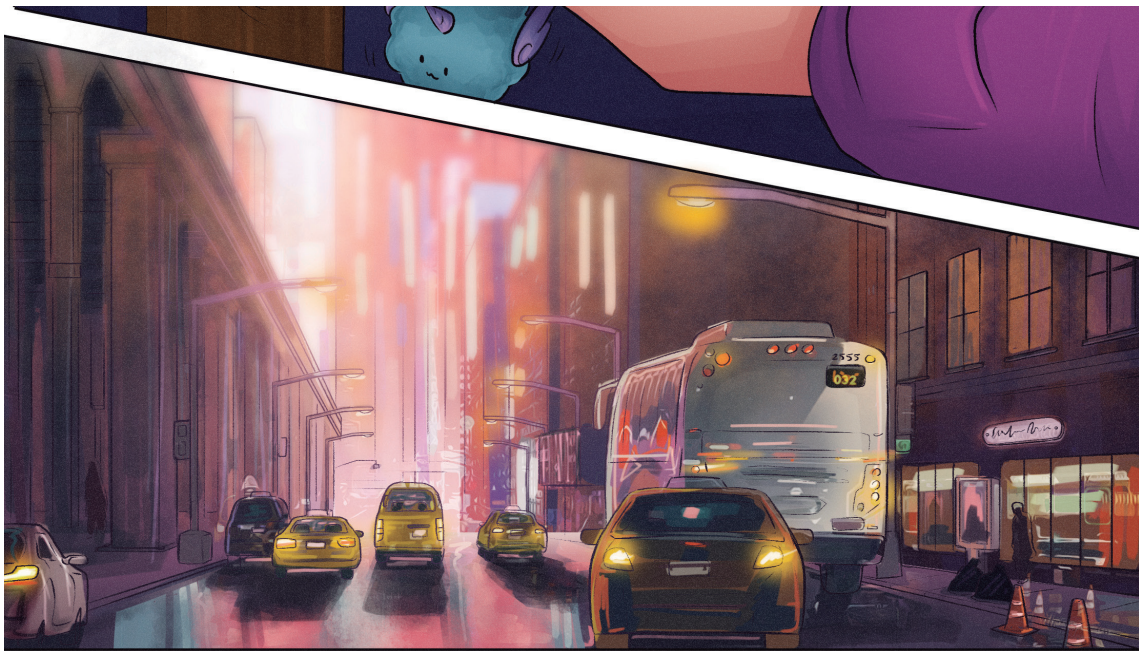
20. Recuperado de: <https://www.facebook.com/1641587519430634/photos/a.1644129099176476/1954090908180292> (última consulta: agosto 2020).

21. Recuperado de: <https://kevindart.tumblr.com/post/136803116364/steven-universe-title-cards-here-are-all-of-the> (última consulta: agosto 2020).

Como ya mencione en la introducción, la película *Spider-Man Into the Spider-Verse* es uno de los incentivos que me adentran en el mundo del cómic. Su estética urbana y referencial al lenguaje tradicional del cómic, ya que usa recursos visuales procedentes de este, me inspiran para tomar referencia de sus imágenes a la hora de dibujar las viñetas donde aparecen exteriores.



1.



2.

Imagen 1. Vista de Manhattan a nivel de calle de Miles, Yuhki Demers. Dibujo digital (2017). *Spider-Man into the Spider-Verse: The art of the movie*. Londres: Titan Books, 2018.

Imagen 2. Escena exterior, detalle pág.8.

Por otra parte, uno de los recursos que me ayudó para dibujar los fondos con mayor facilidad es el videojuego *The Sims* (Wright.W, 2000-). Este archiconocido juego te permite diseñar tu propio personaje, construir su hogar, interactuar con otros, darle órdenes, etc. Me pareció idóneo utilizar este videojuego como recurso visual ya que su parte creativa para el diseño de interiores me daba pie a poder configurar los espacios a mi gusto y tener referencias perfectas para los fondos que quería hacer; así mismo es muy significativo que sea un simulador de vida, al estar realizando yo misma algo similar, siendo este proyecto una historia que se inspira en la realidad, pero que yo controlo y dirijo para que ocurra lo que a mí me interesa argumentalmente.

En un principio solo usaba las capturas del videojuego como referencia para dibujar posteriormente los fondos, pero el resultado seguía sin convencerme y me llevaba demasiado tiempo. Así que decidí hacer una prueba usando las capturas directamente como fondo, y me gustó el resultado ya que no quedaba desintegrado y me ahorraba mucho tiempo de trabajo. De esta manera, decido apropiarme del juego como escenario en el cual interactúan los personajes.



1.



2.



3.



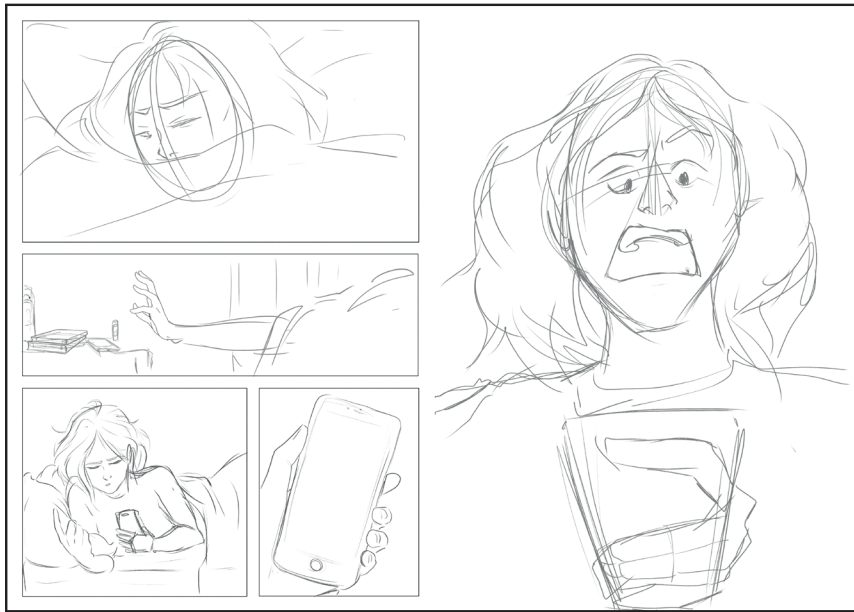
4.

Imagen 1. Captura de pantalla de un escenario creado en el videojuego *The Sims*.

Imagen 2. Detalle de página 11 con fondo dibujado a partir de referencia.

Imagen 3. Captura de pantalla de un escenario creado en el videojuego *The Sims*.

Imagen 4. Detalle de página 30 con captura de pantalla de fondo.



Proceso de creación:
 1. Boceto.
 2. Dibujo limpio.
 3. Color e iluminación.



INFLUENCIA DEL MANGA

Durante todo este proceso de creación e investigación, he podido descubrir y enriquecerme de diferentes autores y estilos de dibujo, entre ellos, autores y autoras manga y de narrativa oriental (*mangaka**) y de origen occidental que emplean este mismo medio (*gaijin**). En un principio la obra tenía principalmente influencia del estilo y de la narrativa franco-belga o europea, pero a medida que he ido encontrando autores de manga cuyos recursos narrativos y visuales que eran útiles para mi obra, fui interesándome más por este mundo.

La era en la que me toca trabajar me permite beber de tantos estilos diferentes como pueda imaginar gracias a las redes sociales e Internet. Todo tipo de dibujos están al alcance de la mano, tanto cómics, como series o películas de animación, que antes eran imposibles de visionar a menos que comprases el ejemplar, la película, o una entrada de cine, facilita el acceso a innumerables cantidades de contenido del cual inspirarse y tomar lo que me interesa para mi obra.

Una de las autoras que me incitaron a hacer este híbrido estilístico es **Belén Ortega** (Granada, 1986), tanto por ser mujer y española, como por haberse hecho un hueco en dos grandes y difíciles mercados del cómic: el americano y el asiático, trabajando actualmente para Marvel (2020). El estilo de dibujo de Ortega es un perfecto ejemplo de esta hibridación entre oriente y occidente, y como resultado una estética y un lenguaje únicos que prometen formar parte importante del futuro del mundo del cómic. Ella misma alega que es complicado que te acepten en diferentes mercados sobre todo si ya has trabajado en uno de ellos.

“Creo que personas como yo, que tenemos estilos tan diferentes, que somos un mix de tantas influencias; y con el boom de las redes sociales, ahora es increíble la cantidad de estilos, de formas, de colores... de todo lo que te puedes empapar. Creo que esas barreras que antes eran tan sólidas ahora están totalmente rotas”
(Belén Ortega, 2019).²⁶

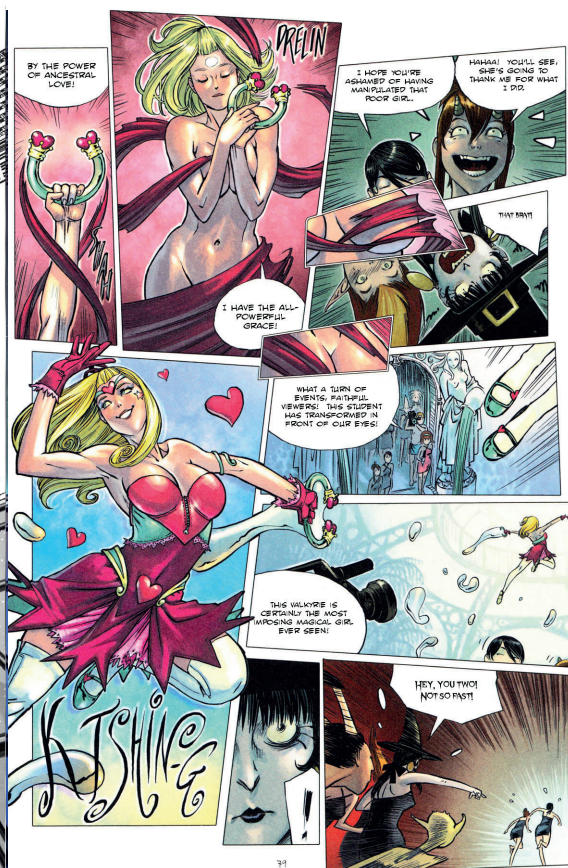
Mangaka: del japonés, manga (cómic) -ka (creador de). Designada para referirse al creador de una historieta o cómic con un grado honorífico que indica maestría. Fuera de Japón, principalmente en Occidente, la palabra se usa para referirse a autores de manga. (<https://es.wikipedia.org/wiki/Mangaka>)

Gaijin: del japonés, gai (fuera) y jin (persona). Término dado por los japoneses que se refiere a los extranjeros (o algunas veces a las personas no-naturalizadas), y que algunos (extranjeros o japoneses) consideran insultante o irrespetuoso. (<https://es.wikipedia.org/wiki/Gaijin>)

26. Lightbox Academy (13 de marzo de 2019) *Masterclass “Se puede vivir del cómic” Belén Ortega* [archivo de vídeo] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UlWIVCkRFuo> (última consulta: septiembre 2020).



Belén Ortega, cubierta de *The Amazing Spider-Man* nº50. para Marvel (2020).²⁸ Podemos observar una estética con grandes matices del manga como cubierta de un cómic americano.



Florent Madoux, *Freaks' squeele* vol.1. Detalle (2014). Podemos ver cómo utiliza un recurso clásico del género *shojo*²⁹, la transformación femenina.³⁰

Una obra que me ha inspirado en cuanto a la hibridación estilística, y también me ha ayudado compositivamente en ciertos momentos es *Freaks Squeele*²⁷, de **Florent Madoux** (París, 1979), cuyas influencias van desde el manga, pasando por el arte clásico italiano, hasta los ilustradores ingleses del siglo XIX; lo cual se ve reflejado en su estilo. Es la evidencia de cómo la mezcla de estilos enriquece la obra.

27. MAUDOUX, Florent. *FREAKS' SQUEELE 1; Extraña universidad*. Madrid, Ed. Dibbuxs, 2014.

28. Recuperado de: https://twitter.com/BelenOrtega_/status/1287432310179205126 (última consulta: septiembre 2020).

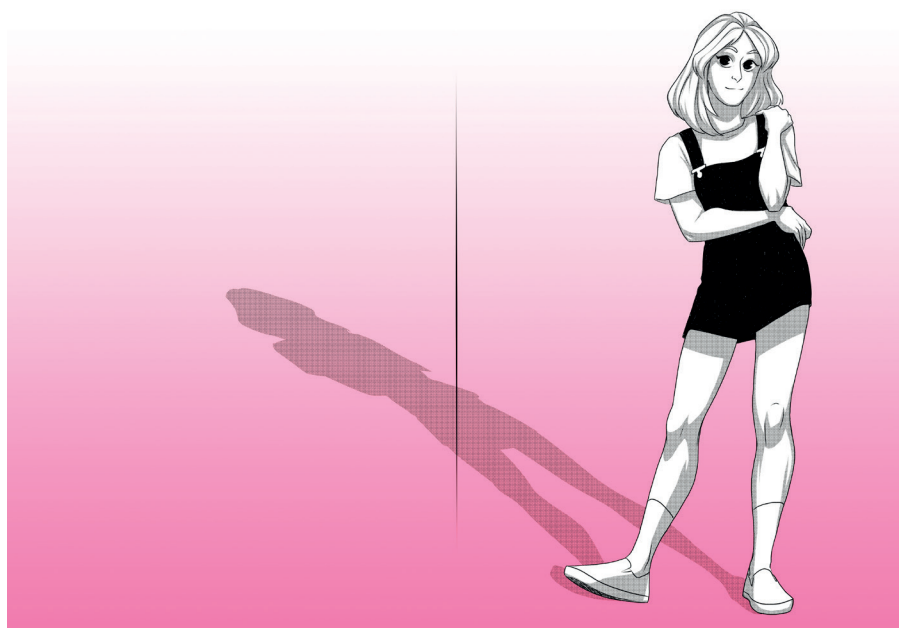
29. Shojo: categoría del manga y anime dirigida especialmente al público femenino adolescente.

30. Recuperado de: <https://ww3.mangafox.online/freaks-squeele/vol-1-chapter-4-out-of-squeele-853756418923821> (última consulta: septiembre 2020).

Uno de los aspectos en los que se puede ver la influencia del manga dentro de esta obra, es el uso recurrente de viñetas trapezoidales. En el cómic europeo o americano, lo más común es ver viñetas rectangulares o cuadradas; en pocas ocasiones se emplean viñetas con diagonales, pero en el manga es mucho más fácil encontrar este tipo de encuadres, y es algo que he empleado con frecuencia en esta obra ya que aporta mucho más dinamismo a la lectura, y me ofrece mucha expresividad en ciertos momentos, como los de acción (**imagen 1**).

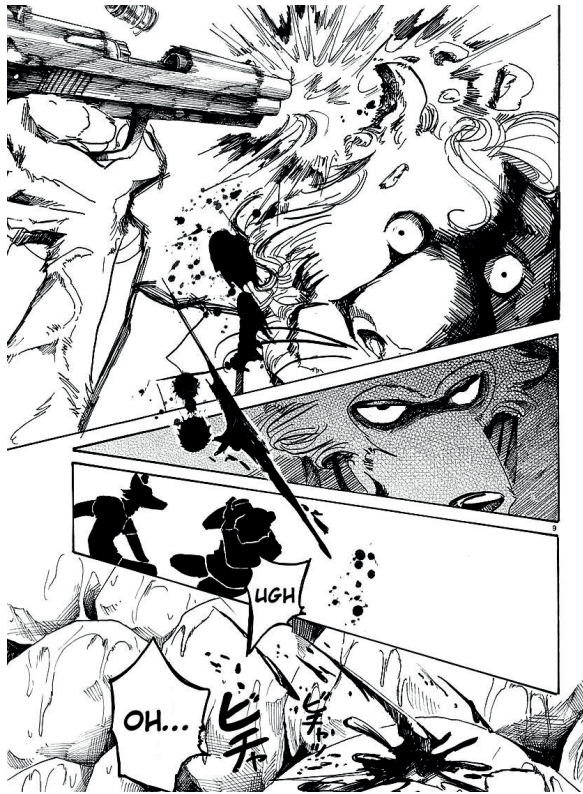
Otro factor que determina mucho el estilo manga es la expresividad de los personajes. Estos viven con mucha intensidad cada momento, lo cual queda reflejado en cómo lo expresan los dibujantes manga a la hora de darles forma. Me inspiro por ejemplo en cómo dibujan las expresiones en momentos absurdos y cómicos; la manera en la que se deforman y modifican las facciones de los personajes en situaciones como estas en el estilo manga me interesa mucho ya que carga de expresividad con recursos muy sencillos como agrandar mucho los ojos o la boca de manera muy exagerada (**imagen 2**). También en momentos emotivos, de felicidad o tristeza, el brillo en los ojos del personaje es mucho más cristalino, cosa que también he empleado en diversas ocasiones que lo han requerido (**imagen 3**). Se emplea también, especialmente en momentos felices o donde aparece un personaje cuya personalidad sea alegre, que mantenga una relación romántica o del cual el protagonista de la historia esté enamorado, el uso de partículas y destellos que hacen que la escena sea mucho más idílica (**imagen 4**). En momentos de incomodidad, también se emplea mucho el recurso de una gota de sudor sobre la cabeza del personaje, un degradado azul o morado en la frente (**imagen 5**, en este caso ya que el cómic es a color), o un entramado.

Por último, otro recurso que tomo del manga en mi obra, es la separación entre capítulos. Es muy corriente, sobre todo en el género *shojo*, que entre estos se incluyan ilustraciones extra de los personajes protagonistas. En mi caso, he hecho esto con los personajes más relevantes en la trama de este volumen, en un estilo de cómic más sencillo, con entramado, contraste en negro, y un color predominante que caracterice al personaje (**imagen 6**).



6.

31. Recuperado de: <https://submangas.net/manga/beastars/39/10> (última consulta: septiembre 2020).



Paru Itagaki, *Beastars*, Vol.5 (2017).
Detalle, capítulo 39.³¹



1. Capítulo 2, página 36.



2.



3.



4.



5.

RITMO NARRATIVO

La secuencia de imágenes junto al texto son los elementos que componen la narrativa gráfica. Del artista depende que la sucesión de estas funcione como conjunto, y le den sentido a la obra. En mi caso, he de decir que este proceso de construir narrativamente ha sido bastante intuitivo. Apoyándome en los cómics que había leído y en manuales como la de *El cómic y el arte secuencial*²² (Eisner. W, 2002), tuve cierta idea de cómo encastrar el trabajo. Posteriormente, me recomendaron otras lecturas como *Hacer Cómics* (McCloud. S, 2012)²³, *Cómo hacer un cómic* (Trondheim. L, García. S, 2009)²⁴ o *Manual para guionistas de cómic* (Ruiz-Davila. F, 2018)²⁵ las cuales me ayudaron a analizar narrativamente no solo el trabajo que había hecho, sino también las obras que he leído y los recursos que he tomado de otros artistas.

En la narrativa intervienen muchos factores que indican cómo debe leerse una obra. Uno de los elementos más determinantes es la viñeta. En la sucesión de capítulos vemos una gran variedad de formatos que disponen diferentes dinámicas en la obra. Por ejemplo, en la **imagen 1**, vemos como la separación de viñetas con una diagonal sesgada induce a una situación de ajeteo y enfrentamiento de estos dos personajes. También la disposición de las figuras fuera de la viñeta rompe la monotonía y da dinamismo a la lectura, a la vez que acerca el protagonista al lector, rompiendo la cuarta pared, recurso que hemos comentado en anteriores apartados, pero de manera visual. (**Imagen 1 y 2**).

Aunque, como ya mencioné en el apartado anterior, esta novela gráfica utiliza recursos del cómic europeo y del manga, la lectura de esta obra es occidental, de izquierda a derecha, mientras en el manga, es de derecha a izquierda. La disposición del texto y de las acciones de los personajes también determinan esta dirección de lectura y el flujo de la obra. De hecho, en muchas ocasiones, incitan a pasar a la siguiente página, por ejemplo con el recurso de abrir una puerta en la última viñeta de la página, como podemos ver en la **imagen 3**.

El ritmo temporal también es un factor muy a tener en cuenta a la hora de trabajar con la imagen, tanto el dilatarlo como el contraerlo. En la **imagen 4** podemos ver cómo con el juego del movimiento cinético alargamos el tiempo de una escena cuando el personaje tiene prisa para salir de casa, y se está cepillando los dientes, pero a su vez, al ser viñetas estrechas que prolongan una acción, nos incita a que el ritmo de lectura sea más rápido, añadiendo la ausencia de texto.

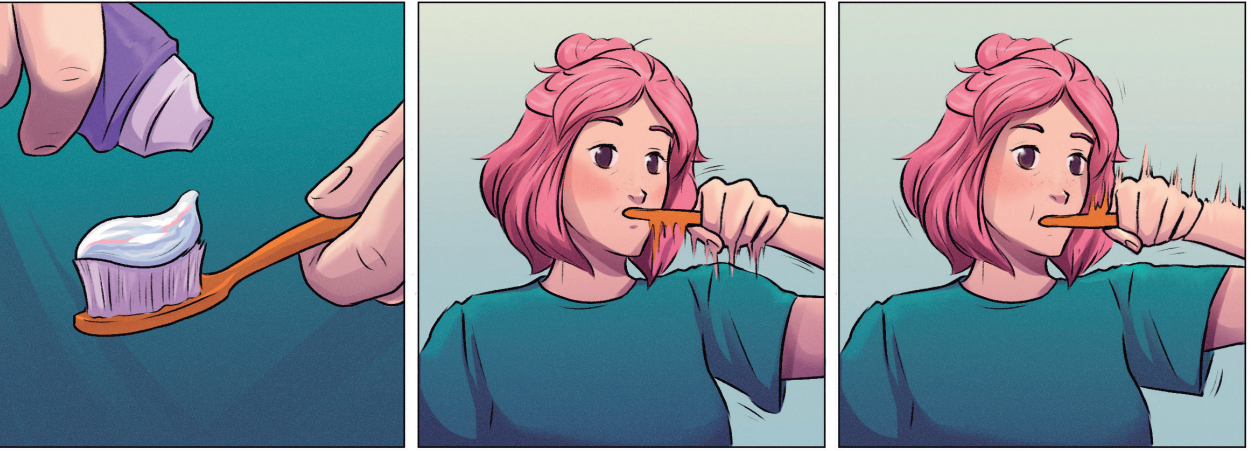
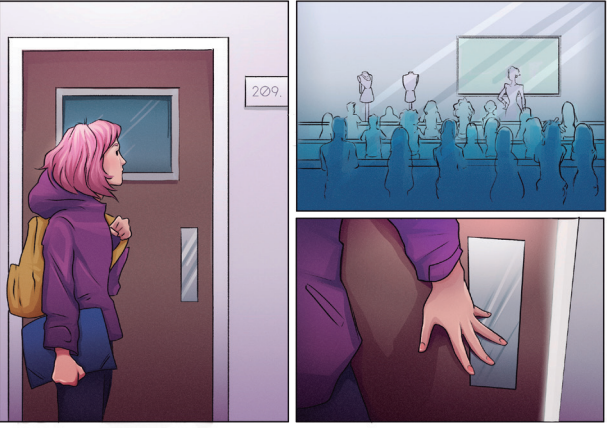
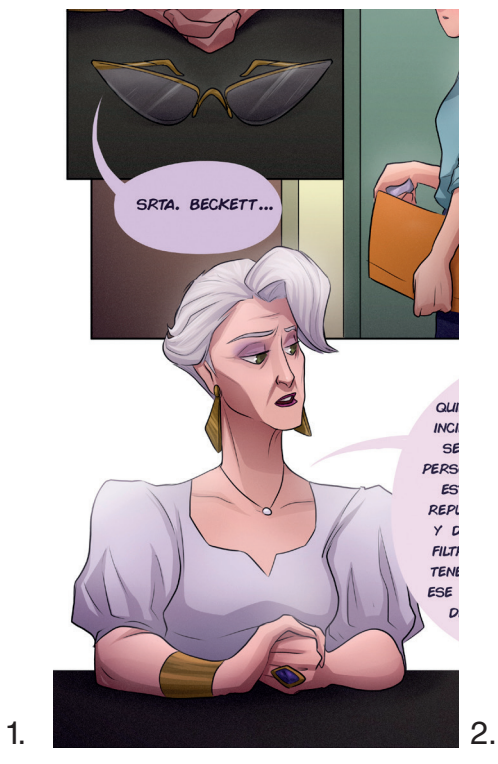
La expresividad y gestualidad en el personaje, así como la iluminación y el color de la viñeta, también nos ayuda a determinar tanto la intensidad del momento y el dramatismo que tiene la viñeta, y el tiempo subjetivo que experimenta el personaje en la escena. En la **imagen 5** observamos cómo la posición inclinada y la luz de fondo que oscurece el rostro del personaje, nos da una sensación más dramática que nos indica que algo malo está sucediendo o va a acontecerse.

22. EISNER, Will. *El comic y el arte secuencial : teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. 3a ed. Barcelona: Norma, 2002.

23. McCLOUD, Scott & GARCÍA, Sergio. *Hacer cómics : secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. 3a ed. Bilbao: Astiberri, 2012.

24. TRONDHEIM, Lewis & GARCÍA, Sergio. *Cómo hacer un cómic*. ES: Factoría K, 2009.

25. RUIZ-DAVILA, Fali. *Manual para guionistas de cómic*. Madrid: Apache Libros, 2018.



El empleo de llenar una doble página con una misma imagen es recurrente también en esta obra. Como podemos ver en la **imagen 7**, empleo el elemento de la cinta métrica como viñeta, haciendo una retroalimentación entre la costura y el cómic que me interesaba compositiva y conceptualmente, y le da un sentido mucho más rico a la obra; a su vez, crea una sensación de dinamismo y concentración en el trabajo que está llevando a cabo la protagonista. Por otra parte, en la **imagen 8** vemos cómo aprovecho el espacio de la doble página para extender la escena en la que aparecen estos personajes, y distribuir de mejor manera la página, a su vez dando énfasis y cercanía al sacarlos no solo de la viñeta, sino también del límite de la página.

Como ya he mencionado en el anterior apartado, durante el proceso de trabajo he ido tomando mayor influencia del manga, con lo cual he ido tomando recursos y lenguaje que me han interesado. En este género, se dilata mucho el momento de la escena, con lo cual la narrativa visual se detiene mucho en el detalle. Es típico del anime y el manga, ambos géneros asiáticos, el detenimiento y el detallismo en imágenes de comida; posteriormente de la realización de la obra, y revisándola desde un punto de vista más analítico, me he dado cuenta de que yo empleo este mismo recurso repetidas veces, pero con líquidos, y he considerado que era digno de mencionar (secuencia de **imágenes 9**).

Volviendo al detalle, tomo como referencia al artista **Koteri-Ink** (seudónimo en Instagram, sin datos personales) a la hora de dibujar el movimiento. Su uso de la línea es muy efectivo para las escenas de acción, que dan mucha vida y dinamismo a los personajes, y una sensación brusca al usar trazos tan cortos, que me era muy útil para el tipo de escenas en movimiento que necesitaba representar (**imagen 10**).



10.



Koteri-Ink, *Kings of Nowhere*, cap.1 (Detalle), 2019.³¹

31. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/B6qeSYxlx-f/?utm_source=ig_web_copy_link (última consulta: septiembre 2020).

Una parte importante del conjunto de elementos que componen la narratividad es la palabra, en este caso, empleado casi exclusivamente en diálogos. Esta puede tener multitud de usos, complementando la imagen, dándonos información ajena a la escena, describiendo exactamente lo mismo que podemos ver en el dibujo e incluso, no estando. La ausencia de texto puede tener un gran sentido narrativo si lo usamos adecuadamente en nuestra obra, y dependiendo de la escena puede cobrar significados muy distintos. En la **imagen 11**, la ausencia de diálogo entre los dos personajes que aparecen (obviando el chibi), nos transmite la sensación de incomodidad que la protagonista está experimentando en ese momento crucial para ella; el juego de miradas refuerza aún más esa tensión existente, y el conjunto de ambos recursos, ralentiza la escena.

Vemos un ejemplo distinto de la ausencia de texto en la secuencia de **imágenes 12**. Podemos ver cómo en ella el tiempo se detiene, no solo gracias a los recursos comentados anteriormente, sino también por la repetición de la acción fraccionada en viñetas mientras MJ cierra los ojos. Esto y el empleo de la luz de ambiente, nos genera una sensación idílica para este momento apasionado con el beso de ambos personajes, que se transforma al pasar página, donde se nos muestra el brusco despertar de MJ explicándose con ello el cambio de expresión en los ojos de esta en la última viñeta de la página anterior, continuando la secuencia, y transportándonos a una atmósfera totalmente diferente, evidenciando que todo era un sueño. El contraste lumínico y cromático entre ambas escenas también nos genera ese golpe de realidad que experimenta ella, de una con colores cálidos y brillantes, a una totalmente lúgubre y fría, que nos lleva a la confrontación personal de la protagonista consigo misma en las siguientes páginas.

El juego entre el lenguaje y las imágenes también forma parte del proceso de narración y puede significar la diferencia entre un cómic atractivo y un cómic aburrido. En el caso de la **imagen 13**, vemos que las franjas verticales en la cristalera del fondo dan la sensación de dividir la imagen en múltiples viñetas; al estar trabajando dentro del lenguaje del cómic, estas verticales que se encuentran ahí predeterminadas por el escenario construido y colocado (como ya hemos mencionado, extraídos del videojuego *The Sims*), crean esta ilusión óptica de ser viñetas; incluso el hecho de que algunos personajes pasen por delante de estas, da la sensación de ruptura de la cuarta pared al salirse de estas viñetas ficticias. En el caso de la penúltima viñeta, los protagonistas quedan divididos perfectamente por esta vertical, colocada estratégicamente para que quede en el centro, y conceptualmente también puede interpretarse como la barrera invisible entre ambos.

En el caso de la **imagen 14**, podemos ver que el orden predeterminado el diálogo de los personajes en la página de la izquierda, puede inducirnos cierta confusión en la página de la derecha; en las viñetas de arriba, vemos que aunque ambos personajes están manteniendo una conversación, parece que no se están mirando. El orden de diálogo me obliga a colocar de esta manera a los personajes, que puede dificultar la experiencia de lectura, pero este contraste, continuado por las manos de ambos que se unen en el centro de la página, y ella apartando la vista hacia otro lado, mirando casualmente la viñeta en la que aparece él, crea un juego narrativo-visual bastante sugerente que creé inconscientemente y que cuyo resultado merecía ser analizado.



11.



12.



13.

14.

EXPOSICIÓN

Debido a la alerta sanitaria este año 2020 por la presencia del COVID-19, la exposición de este trabajo y la de muchos compañeros no será posible. Aun así, propongo a continuación diferentes planteamientos expositivos que podría haber escogido para mi proyecto.

Evidentemente, la primera propuesta expositiva de este trabajo es la impresión. Al ser de un volumen considerable (111 páginas de contenido, sin tener en cuenta guardas y página de créditos), la opción óptima de maquetación para este es una encuadernación rústica. He realizado un montaje mediante mock-ups ³² para poder ver un resultado aproximado de cómo sería la materialización ideal de la propuesta. Decidí numerar en el lomo este volumen ya que, como he comentado con anterioridad, mi propósito es seguir desarrollando este proyecto en el futuro, ya que me interesaría presentarlo a editoriales con la expectativa de poder publicarlo.

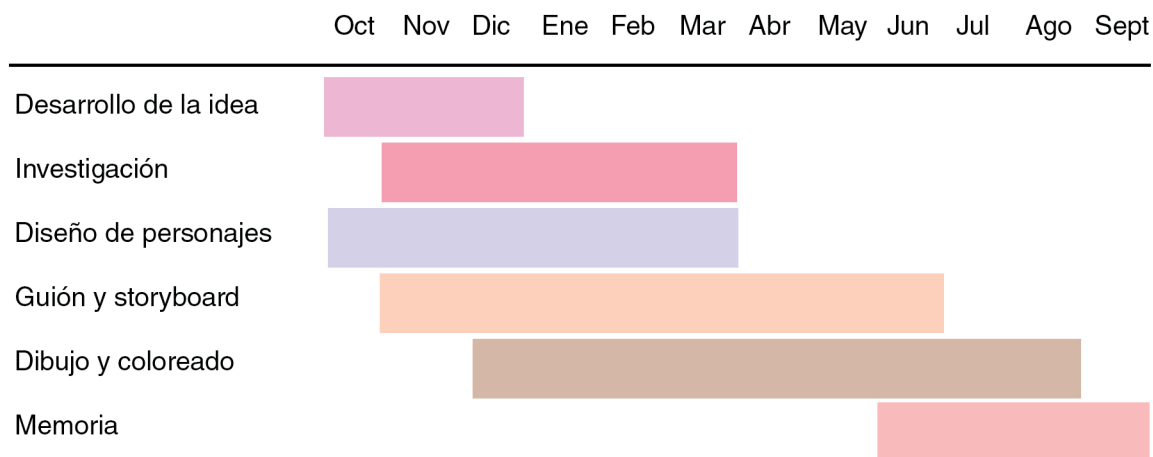


Por supuesto, si se tratara de una exposición de arte al uso, el libro publicado no sería suficiente, entre otras cosas porque habrían un gran espacio que ocupar y en el que contar mucho del proceso narrativo y visual, más allá del cómic impreso. A modo de los libros “The art and making of”, se mostraría todo el proceso de creación: bocetos, diseños, pruebas, trabajos desechados... exponiéndolos a lo largo del espacio expositivo. El referente de esta idea la exposición que realizó el dibujante **Pepo Pérez** (Málaga, 1969) con su Trabajo de fin de grado *El vecino. Historias y El vecino 4 (2020)*³³, que posteriormente fue mostrado en la sala de exposiciones nuestra facultad, es un perfecto ejemplo de exposición de cómic a tener en cuenta.

32. Consultar en bibliografía

33. PÉREZ, Pepo. *El vecino. Historias y El vecino 4 (Trabajo fin de grado, 2019)*. Universidad de Málaga, 2020. Recuperado de: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/19222> (última consulta: septiembre 2020).

CRONOGRAMA



PRESUPUESTO

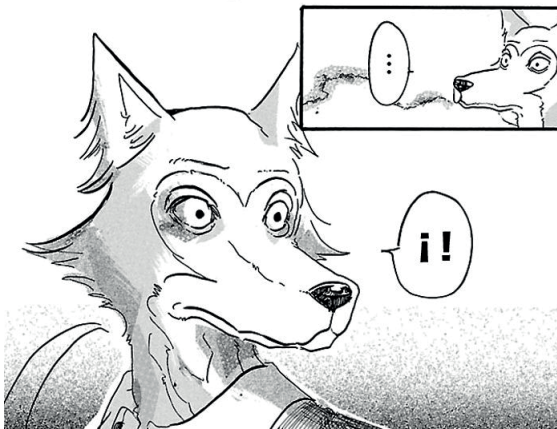
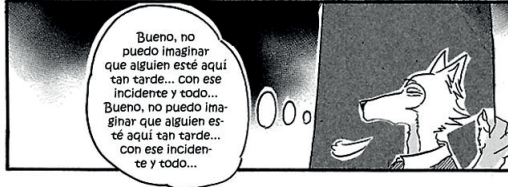
Concepto	Precio ud.	Unidades	Total
Bloc A4	7.99€	1	7.99
Bloc A3	10.99€	1	10.99
Lápiz de grafito	1.00€	3	3.00
Impresión A3+ color	16.70€	1	16.70
Impresión A3 color	10.88€	1	10.88
Tableta de dibujo Huion GT-156 HD V2	359.99€	1	359.99
TOTAL:			409.55€

REFLEXIÓN Y EVOLUCIÓN

En una valoración global, tanto de la obra como del desarrollo conceptual y la investigación teórica, considero que el trabajo realizado y recogido en esta memoria ha sido muy positivo. Remontándome a los inicios de este proyecto, y siendo uno de los temas tratados en la obra, me aterraba tener que pasar por este último reto que la carrera en Bellas Artes ha supuesto. Haber desarrollado todo esto enfrentándome a mis miedos es un logro personal del cual estoy muy orgullosa, y sin duda alguna todo el esfuerzo que he empleado durante tantos meses no ha sido en vano.

Desde un punto de vista más objetivo, si considerase la posibilidad de publicar este trabajo, pienso que aún quedarían muchos detalles que pulir. Aunque la apropiación que he empleado en los fondos pueda considerarse interesante desde un punto de vista artístico, no es viable a la hora de enviarlo a editoriales, concursos de cómic, y demás, con lo cual, este recurso que principalmente tomé como impulso para agilizar el trabajo, debe ser sustituido por imágenes de mi autoría. Otro aspecto que me gustaría mejorar en la obra es el contraste entre los primeros y los últimos capítulos presentados. Bien es cierto que en otros autores, como la mangaka **Paru Itagaki** (Japón, 1993), autora de *Beastars*, se aprecia una gran evolución estética en sus personajes a lo largo de su trabajo, pero no es comparable este caso, que transcurre durante aproximadamente tres años, con el mío, que se está realizando a lo largo de uno. Considero el cambio y la evolución positivos, ya que el tiempo que le he dedicado a este proyecto, ha sido muy fructífero y he ganado mucha más soltura con el dibujo. Desde un punto de vista profesional, no me parece correcto que se publique un cómic en el que los personajes cambian tanto de un capítulo a otro. Y junto al caso de los fondos, se deben rehacer para unificar el conjunto y quede una estética homogénea.

Como es evidente, el capítulo 5 no es el último. Aún quedan muchas cuestiones de la historia por resolver. Como se puede ver, mi intención es continuar con el relato y acompañar a la protagonista en sus experiencias y desarrollo personal. Este es solo el comienzo y queda mucho desarrollo para el que tengo muchas ideas, pero decido llegar hasta aquí, por ahora. De hecho, la última página me parece un buen punto en el que dejarlo. Considero que he invertido un tiempo y esfuerzos adecuados para poner punto y final a mi carrera en Bellas Artes. Quiero seguir evolucionando como persona y como artista, y creo que este proyecto ha sido el cierre ideal para este periodo de mi vida.



Paru Itagaki, *Beastars*, Vol.1 (2017).
Det. Legoshi, capítulo 3.³⁴

Idem, Vol.20 (2020).
Det. Legoshi, capítulo 174.³⁵



Det. MJ, capítulo 1 (página eliminada).



Det. MJ, capítulo 5.

34. Recuperado de: <https://submangas.net/manga/beastars/3/18> (última consulta: septiembre 2020).

35. Recuperado de: <https://submangas.net/manga/beastars/174/24> (última consulta: septiembre 2020).

BIBLIOGRAFÍA

- DIAZ, Irene, y MORENO, Laura (Xian Nu Studio), *Chan Prin, 1*. Valencia: Ed. Babylon, 2016.
- EISNER, Will. *El comic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. 3a ed. Barcelona: Norma, 2002.
- EISNER, Will. *La narración gráfica*. 2a ed. Barcelona: Norma, 2003.
- GARCÍA, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ed, 2010.
- GARCÍA, Santiago, & PÉREZ, Pepo. *El vecino*. Bilbao: Astiberri Ed, 2009.
- HAMON, Jérôme & SAYAPHOUM, Lena. *Emma et Capucine*, tomos 1 y 2. París: ed. Dargaud, 2017.
- ITAGAKI, Paru. *Beastars (vol. 1-20)*. Japón: Shonen Champion Comics, 2016-Presente (2020).
- LEWIS, Marisa (ed.). *Creating Stylized Characters*. Reino Unido: ed. 3dtotal Publishing, 2018.
- MARTIN, Andreu & VILCHES, Gerardo,. *El guión de comic: conversaciones con Enrique Sánchez Abulí, Antonio Altarriba, Juan Díaz Canales, Santiago García, David Muñoz*. Barcelona: Diminuta, 2016.
- MAUDOUX, Florent. *FREAKS' SQUEELE 1; Extraña universidad*. Madrid.: ed. Dibbuks, 2014.
- McCLOUD, Scott & GARCÍA, Sergio. *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. 3a ed. Bilbao: Astiberri, 2012.
- McDONNELL, Chris. *Steven Universe: Art and Origins*. Nueva York: ed. Abrams, 2017.
- McKEE, Robert. *El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: ed. Alba, 2009.
- MONTALVO-GALLEGO, Maria Blanca & MARTÍNEZ-SILVENTE, María Jesús. "El cómic y su relación con el arte en fotogramas." N.p., 2019. Print.
- PÉREZ, Pepo. *El vecino. Historias y El vecino 4 (Trabajo fin de grado, 2020)*. Universidad de Málaga, 2020. Recuperado de: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/19222> (última consulta: septiembre 2020).
- RUIZ-DAVILA, Fali. *Manual para guionistas de cómic*. Madrid: Apache Libros, 2018.

- SANLAVILLE, Michaël & VIVÈS, Bastien. *Last Man (Vol. 1)*. Madrid: Diabolo, 2014.
- SNYDER, Blake. *¡Salva al gato!: el libro definitivo para crear un guion*, Barcelona: Editorial Alba. 2010.
- SPIEGELMAN, Art., & CRUZ RODRÍGUEZ, Juiz. *Maus: relato de un superviviente*. 6a ed. Barcelona: Random House Mondadori, 2009.
- TRONDHEIM, Lewis & GARCÍA, Sergio. *Cómo hacer un cómic*. ES: Factoría K, 2009.
- VIVÈS, Bastien, and TRYSTRAM, Romain. *Amistad estrecha*. Madrid: Diábololo, 2010.
 - Idem. *El gusto del cloro*. Madrid: Diábololo, 2007.
 - Idem. *En mis ojos*. Madrid: Diábololo, 2010.
- WARE, Chris. *Building stories*. New York: Pantheon Books, 2012.
- ZAHED, Ramin (ed.). *Spider-Man into the Spider-Verse: The art of the movie*. Londres: Titan Books, 2018.

Filmografía:

- FRANKEL, David. *El diablo viste de prada*. EE.UU: Twentieth Century Fox, 2006.
- KONDO, Aki. *Rilakuma & Kaoru*. Japón: San-X. Netflix, 2019.
- PERSICETTI, B, RAMSEY, P, ROTHMAN, R., *Spider-Man Into the Spider-Verse*, EE.UU: Sony Pictures, Marvel. 2018.
- SUGAR, Rebecca. *Steven Universe*. EE.UU: Cartoon Network, 2013-2020.
- WALLER- BRIDGE, Phoebe, *Fleabag*. Reino Unido: Two Brothers Pictures/ co. Amazon Studios, 2016-2019.

Recursos de imágenes en línea:

-FRANKEL, David. *El diablo viste de prada*, EE.UU: Twentieth Century Fox, 2006. Meryl Streep como Miranda Priestly (fotograma). Recuperado de: <https://www.themarysue.com/meryl-streep-top-5-comedic-performances/> (última consulta: agosto 2020.) Página 25.

-HAMON, Jérôme & SAYAPHOUM, Lena. *Emma et Capucine*, tomos 1 y 2. París: ed. Dargaud, 2017. (Fragmento) Recuperado de: <https://www.facebook.com/1641587519430634/photos/a.1644129099176476/1954090908180292> (última consulta: agosto 2020). Página 36.

-H-S, Hedvig, *Expressions* (2016). Recuperado de: <https://www.artstation.com/artwork/NorRz> (última consulta: agosto 2020). Página 22.

-ITAGAKI, Paru. *Beastars*. Japón: Shonen Champion Comics, Vol.5 (2017). Detalle, capítulo 39. Recuperado de: <https://submangas.net/manga/beastars/39/10> (última consulta: septiembre 2020). Página 43.

-Página 51. Idem. Vol.1 (2017). Det. Legoshi, capítulo 3 Recuperado de: <https://submangas.net/manga/beastars/3/18> (última consulta: septiembre 2020).

-Página 51. Idem. Vol.20 (2020). Det. Legoshi, capítulo 174. Recuperado de: <https://submangas.net/manga/beastars/174/24> (última consulta: septiembre 2020).

-KIM, Jin, *Diseño de Flynn Rider para Enredados* (Disney. 2009). Recuperado de: <https://sardinillas.tumblr.com/post/36677410438/glen-keane-and-jin-kim-model-sheets> (última consulta: agosto 2020.) Página 23.

-LIEFELD. R, NICIEZA. F. *Deadpool*. EE.UU: Marvel. 1991. (Viñetas). Recuperado de: <https://www.shock.co/deadpool-2/deadpool-y-la-cuarta-pared-cuando-los-protagonistas-hablan-al-publico-ie2561> (última consulta: agosto 2020). Página 20.

-Idem. Recuperado de: <https://respuestas.me/q/deadpool-sabe-que-esta-rompiendo-la-cuarta-pared-24309804658> (última consulta: agosto 2020). Página 21.

-MOCK- UPS: (última consulta: septiembre 2020) Página 52.

1. https://www.freepik.es/psd-gratis/mockup-cover-libro-abierto_2740417.htm#page=1&query=mockup%20libro&position=48

2. https://www.freepik.es/psd-gratis/mockup-oscuro-cover-libro_2740409.htm#page=1&query=mockup%20libro&position=20

-PERSICHETTI. B, RAMSEY. P, ROTHMAN. R., *Spider-Man Into the Spider-Verse*. EE.UU: Sony Pictures, Marvel. 2018 (Fotograma). Recuperado de: <https://www.globovision.com/article/spider-man-into-the-spider-verse-el-heroe-de-las-mil-mascaras> (última consulta: agosto 2020). Página 17.

-Idem. Recuperado de: <https://www.vix.com/es/cine/224217/la-secuela-de-spider-man-into-the-spiderverse-es-una-realidad-ya-tiene-fecha-de-estreno> (última consulta: agosto 2020). Página 17.

-SPIEGELMAN, Art, *Auto retrato con máscara de Maus*, 1989. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2013/11/08/actualidad/1383939344_016995.html (última consulta: agosto 2020). Página 17.

-SUGAR, Rebecca. *Steven Universe*. EE.UU: Cartoon Network, 2013-2020. (Fotogramas) Recuperado de: <https://kevindart.tumblr.com/post/136803116364/steven-universe-title-cards-here-are-all-of-the> (última consulta: agosto 2020). Página 36.

-VIVÈS, Bastien. *El gusto del cloro*. España: Diábolo, 2007. Recuperado de: <https://worldwide-pop.com/2010/12/the-taste-of-chlorine/> (última consulta: agosto 2020). Página 15.

-WALLER- BRIDGE, Phoebe. *Fleabag*. Reino Unido: Two Brothers Pictures/ co. Amazon Studios, 2016-2019. (Fotograma) Recuperado de: <https://www.tvfanatic.com/2019/05/fleabag-season-2-review-fleabag-searches-for-a-miracle/> (última consulta: agosto 2020). Página 20.