

Trabajo Fin de Grado

El Color Azul del Cielo

quiero oír tu voz...

Sofía López Trujillo
Tutor: Juan Carlos Pérez García



Facultad de Bellas artes de Málaga
Septiembre de 2022

BBAAM
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

| uma.es

TRABAJO FINAL DE GRADO

El Color Azul del Cielo

The Blue Color of the Sky

Sofía López Trujillo

Universidad de Málaga. Facultad de Bellas Artes. Septiembre de 2022.

Tutor: Juan Carlos Pérez García

¿Te acuerdas, Tita Pili? Te conté esta historia
mientras comíamos en un Pans & Company del Eroski.
Te prometí que haría todas las historias que te conté,
aún no puedo irme contigo.

"I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die." - Roy Batty en Blade Runner (1982)

ÍNDICE:

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.....	6
2. INTRODUCCIÓN: IDEA.....	7
3. PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO- PLÁSTICA.....	8
○ 3.1 BASE METODOLÓGICA Y TEMÁTICA.....	9
○ 3.2 OBJETIVOS GENERALES.....	12
○ 3.3 SINOPSIS.....	12
○ 3.4 PLANTEAMIENTO Y DESARROLLO DE LA IDEA.....	13
○ 3.4.1 TRABAJOS PREVIOS.....	14
○ 3.5 PROCESOS.....	15
○ 3.6 METODOLOGÍA.....	26
4. CONTEXTO DEL TRABAJO.....	27
○ 4.1 ¿QUÉ ES UNA NOVELA GRÁFICA?.....	27
○ 4.2 ¿QUÉ ES EL MANGA?.....	30
○ 4.3 LA CIENCIA FICCIÓN.....	31
5. DESARROLLO DEL TRABAJO.....	33
6. CONCLUSIONES.....	44
7. BIBLIOGRAFÍA.....	45
8. ANEXO.....	48

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE / ABSTRACT AND KEYWORDS

Este documento recoge el proyecto realizado por la alumna Sofía López Trujillo para su TFG (Trabajo de Fin de Grado). En él se expondrán de forma detallada el proceso de investigación teórica y plástica realizadas.

El tomo *El Color Azul del Cielo* es una obra gráfica, pensada para su reproducción. Se presenta como un *one-shot* o cómic corto que presenta el inicio de una historia en torno al tema de cómo por mucho que luches para conseguir algo no quiere decir que se pueda conseguir. En ella la autora pretende explorar la narración visual mediante el lenguaje del cómic, experimentando con diversos recursos formales. Se trata de un proyecto de novela gráfica.

Palabras Clave:

cómic, ciencia ficción, manga, narración visual, novela gráfica.

This document contains the project carried out by the student Sofía López Trujillo for her TFG (Final Degree Project). It will set out in detail the process of theoretical and plastic research carried out.

The volume *The Blue Color of the Sky* is a graphic work, designed for reproduction. It is presented as a one-shot or short comic that presents the beginning of a story around the theme of how no matter how hard you fight to achieve something, it doesn't mean that you can achieve it. In it, the author aims to explore visual storytelling through the language of comics, experimenting with different formal resources. It is a graphic novel project.

Keywords:

comic, graphic novel, manga, science fiction, visual storytelling.

2. INTRODUCCIÓN

El *one-shot El Color Azul del Cielo* se presenta como una introducción a la historia del protagonista Paul Deckard y su vida en la metrópolis Génesis, último vestigio de vida humana en el planeta. Se pretende en primer lugar expresar el estado anímico del protagonista así como experimentar en un plano formal con el propio medio (el cómic). Sin embargo, a pesar de estar muy influenciado por el manga o comic japonés, se ha preferido denominarlo novela gráfica ya que el estilo y modo de lenguaje visual difieren bastante del manga, al menos del manga comercial.

Este trabajo busca una experimentación dentro de su propio lenguaje indagando al mismo tiempo en un tema existencialista, motivo principal de la obra, que podría resumirse ahora así: *“No importa todo lo que hagas, hay cosas que no se pueden cambiar”*. De hecho la historia está pensada con un final circular.

Siempre había querido dibujar y publicar un cómic con alguna historia propia, pero mis habilidades y el poco tiempo durante otras asignaturas de la carrera no me lo habían permitido hasta ahora. La historia se ha pensado como una narración cerrada, no serial, y por tanto se presentaría como un tomo (también podríamos denominarlo novela gráfica). En el anexo de esta memoria se incluyen las primeras 58 páginas, que permiten hacerse una idea del tipo de historia que es, así como de la forma y modos de narración empleados en ella.

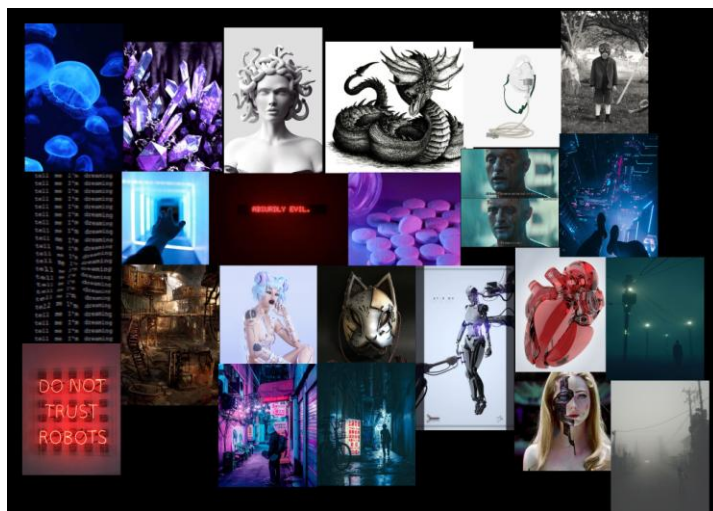
En esta memoria encontrarán asimismo el desarrollo de la idea, el diseño de personajes e información teórica sobre la construcción del mundo y sus personajes.

3. PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PLÁSTICO

Este trabajo tiene ya un tiempo de recorrido. Comenzó a materializarse en la asignatura de Arte Virtual en cuarto curso del Grado en Bellas Artes, pero en realidad se venía gestando en la mente de la autora desde años antes, un tiempo que no puede puntualizar con seguridad. *El Color Azul del Cielo* se ha materializado en formato cómic, pero podría haberse narrado como novela o incluso en un videojuego; en cada caso se hubiera mostrado una atmósfera única que cada formato y lenguaje solo puede crear.

Ahora bien, lo más importante para mí a la hora de mantener una homogeneidad en la estética del trabajo es crear un mapa de inspiración, una especie de collage donde se concentran las ideas principales de la historia de manera visual. Es una idea que, aunque no sea lo mismo, para mí remite al montaje o “tabla de imágenes” con la que Aby Warburg reordenaba imágenes para relacionarlas más allá de su tiempo y lugar. Un mapa, un atlas. “El atlas hace saltar los marcos. Quiebra las autoproclamadas certezas [...] del arte seguro de sus criterios. Inventa, entre todo ello, zonas intersticiales de exploración, intervalos heurísticos. Ignora deliberadamente los axiomas definitivos” (Didi-Huberman, 2010, 15).

En mi caso, necesito tener estimulación visual constante, de lo contrario me aburro, canso u olvido de cómo estaba trabajando. Por ello, este “mapa visual” constituye una herramienta de trabajo fundamental y me ayuda a construir relaciones visuales y conceptuales inesperadas.



3.1 BASE METODOLÓGICA Y TEMÁTICA

Todo comienza en la asignatura de Arte Virtual, tiempo atrás, en 2020. Aunque, como ya se ha explicado, el concepto y la historia de este trabajo vienen de mucho antes. Sin embargo, puesto que una de las tareas en la asignatura fue crear una estética “distópica”, me decidí a continuar con este mismo tema para otras asignaturas posteriores, como Producción y Difusión de Proyectos Artísticos.

En un principio pensé narrar esta historia mediante la interactividad de un juego, pero debido a que este medio conlleva un coste elevado de recursos y exige numerosos conocimientos que esta autora no tiene, era impensable desarrollar el proyecto de ese modo y se descartó la idea de juego interactivo. Por el contrario, el cómic y el fanzine sí eran formatos más accesibles para un autor independiente y además estudiante sin ingresos. Por ello se decidió optar por el lenguaje de un cómic impreso.

En cuanto a influencias visuales y artísticas, en mi caso el manga japonés es una de las influencias artísticas más poderosas. También algunos dibujantes occidentales influidos por estilos manga. Principales referentes en este sentido han sido *To Your Eternity (Fumetsu no Anata e)* (desde 2016), de Yoshitoki Oima; *La pequeña forastera (Totsukuni no Shojo: Siúil, a Rún)* (2015-2021), de Nagabe; así como la obra de ilustración en blanco y negro de la ilustradora portuguesa Puré. A continuación paso a presentar a estos referentes y qué recursos he aprendido de ellos.

Yoshitoki Oima tiene un gran talento para caracterizar a sus personajes, así como para lograr que el lector se encariñe naturalmente de ellos. No fuerza una conexión en ellos, y a su vez las relaciones entre los personajes se siente natural. Su trabajo de línea también ha sido un referente para la representación de formas y texturas.



Fig 1. *To Your Eternity*. Yoshitoki Oima. 2016. Tomo 1.

Nagabe utiliza un estilo muy influenciado por las ilustraciones de cuentos infantiles, además del uso de viñetas sin diálogos. La peculiaridad de este artista es el uso de entintado tradicional con rotuladores Pilot negros únicamente. A diferencia de otros dibujantes de su mismo campo y que publican en la misma revista que él, no utiliza plumilla y tampoco tramas.



Fig 2 y 3. *Totsukuni no shoujo*. Nagabe. 2015. Tomo 1.

Y de la ilustradora Puré, su estética y el uso del blanco y negro y el *crosshatching*¹. También tiene un estilo muy influenciado por las ilustraciones de los cuentos clásicos así como del manga japonés del género *shoujo*².



Fig 4. *Bloodborne*, fanart. Puré. 2022.



Fig 5. *Umineko no naku koro ni*, fanart. Puré. 2017.

¹ *Crosshatching*: sombreado con líneas cruzadas para crear efectos de medios tonos. Es una técnica artística de dibujo tradicional en grabado desde hace siglos y fue especialmente importante en los grandes maestros del grabado del s. XV, en Durero y otros artistas. El *crosshatching* también se usó profusamente en la caricatura e ilustración del s. XIX. Muchos dibujantes contemporáneos siguen empleándolo.

² El *shoujo* (escrito también como *shojo*) es aquella categoría del manga y anime japonés dirigida al público femenino adolescente. La mayoría están protagonizados por una chica. El término alude a la demografía de lectores al que se dirige y no a un solo género o estilo en particular.

Mi fascinación por las historias oscuras con estética dulce se deja ver con facilidad en estos referentes. Los dos mangas citados tienen una subtrama más oscura que el argumento principal que las mueve, que en ocasiones resulta incluso existencialista. Esto es algo que desde muy joven he intentado conseguir en mi dibujo y, aunque aún me queda mucho recorrido, creo que poco a poco me estoy acercando.

3.2 OBJETIVOS GENERALES

Mi primera intención fue la de realizar la historia completa, pero debido a que era demasiado extensa para hacerla en el periodo de tiempo que tenía, decidí realizarla hasta donde llegase. Por tanto, lo que se presenta como TFG no es la obra completa sino sus primeras 60 páginas. En ellas, he intentado crear una narrativa que resultara interesante para el lector y provocar la curiosidad de seguir leyendo, y a su vez, ser lo menos aburrida posible. También crear una conexión entre personaje y lector, que se preocupe por él y le tome cariño, empatice con él, etc. Tengan en cuenta que el desarrollo psicológico es algo muy importante para mí a la hora de escribir una historia, tal y como ya he expresado antes. Porque, en mi opinión, muchas historias son parecidas, con argumentos bastante similares, pero lo que realmente las diferencian son sus personajes. Su caracterización y cómo estos se mueven y desarrollan en el mundo de ficción al que pertenecen.

3.3 SINOPSIS

El Color Azul del Cielo narra la historia de Paul Deckard, un joven de 20 años que vive con su hermana melliza en la metrópolis Génesis. Su población son los últimos vestigios humanos del planeta, y está rodeada de un desierto. En este mundo postapocalíptico provocado por el agotamiento de la mayoría de los recursos y la contaminación ambiental, la población se ha dividido en dos claros grupos: la élite y los que, para resumir, no tienen donde caerse muertos. Una vez al año se celebra un concurso donde las personas provenientes de los suburbios pueden conseguir una medicina que les permita curarse de la enfermedad que padecen, pero solo uno puede

ser el ganador, y Paul decide que quiere probar suerte a pesar de no tener ni idea de qué se trata.

3.4 PLANTEAMIENTO E IDEA

La idea original era la de crear una especie de guía o manual para desarrollar la idea e investigación detrás de la creación de una historia, y esta historia en concreto. Digamos como un libro de arte conceptual. Debido a que esa idea fue descartada por su falta de cabida en esta Facultad, o eso entendí, decidí seguir con la idea de crear un libro impreso y entonces fue cuando se planteó hacer un libro de cómic. No sabía cuánto me iba a llevar, pero al principio me hacía bastante ilusión afrontar un proyecto así.

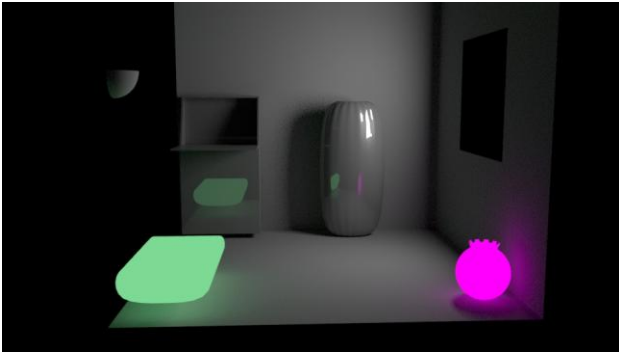
Decidí elegir esta historia porque era la que mejor construida tenía de todas y por lo tanto pensé que me resultaría más asequible a la hora de trabajarla con plazo estrecho. A pesar de que la iba a dibujar con estética manga, decidí tomarme la libertad de utilizar los utensilios de dibujo que me fueran más cómodos. Así por ejemplo, el lápiz grafito en vez de la tradicional pluma y tinta propias del cómic tradicional y del manga en particular.

Como bien se ha descrito antes, el proyecto se llama *El Color Azul del Cielo*. Me interesa mucho el lenguaje del cómic / novela gráfica y creo que es la manera más fácil para mí de expresarme, aunque esta sea la primera vez que voy a crear algo de este calibre o extensión. Lo más importante para la realización de este trabajo no es tanto la peripecia argumental en sí como la caracterización psicológica de los personajes que en ella se encuentran, y sobre todo, los modos de narración visual empleados, en los que he abordado diversos experimentos formales.

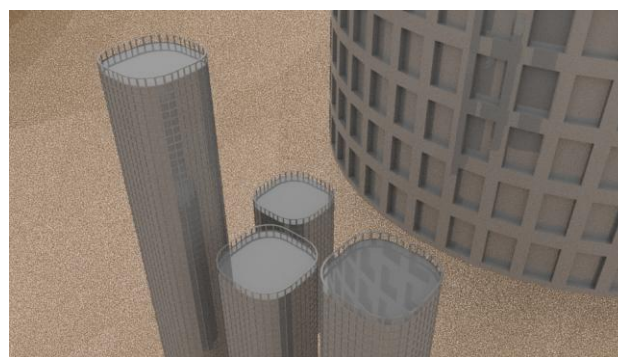
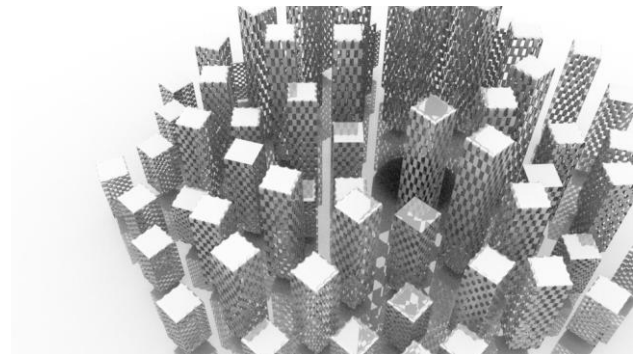
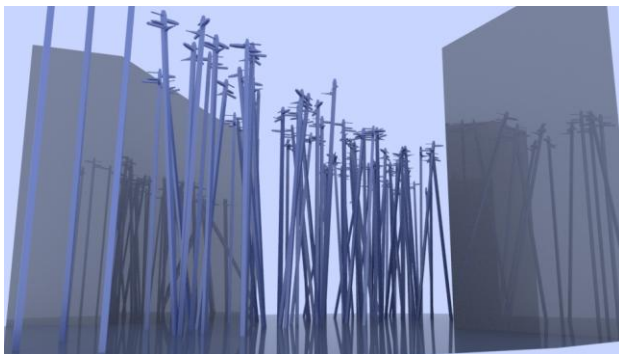
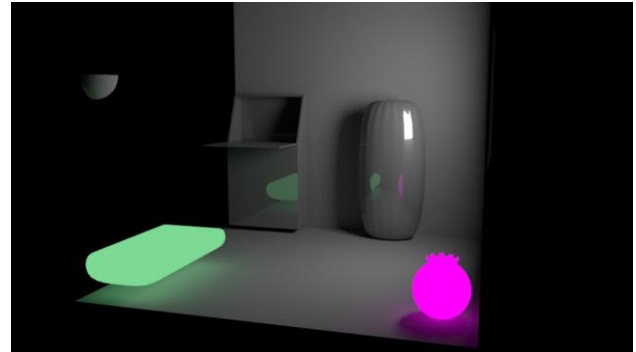
Respecto a los personajes, para mí ha sido muy importante la investigación de sus problemas físicos y psicológicos, que moldean de cierta manera sus personalidades, así como el entorno en el que viven. La idea principal en este sentido era que los protagonistas, aunque habiten en un mundo futurista, resulten psicológicamente realistas.

3.4.1 TRABAJOS PREVIOS

He realizado algunos trabajos a lo largo de la carrera universitaria en el Grado en Bellas Artes que han mostrado a los personajes de esta historia o directamente he creado algo en relación a ella. Los más destacables quizás son los que realicé para la asignatura de Arte Virtual.

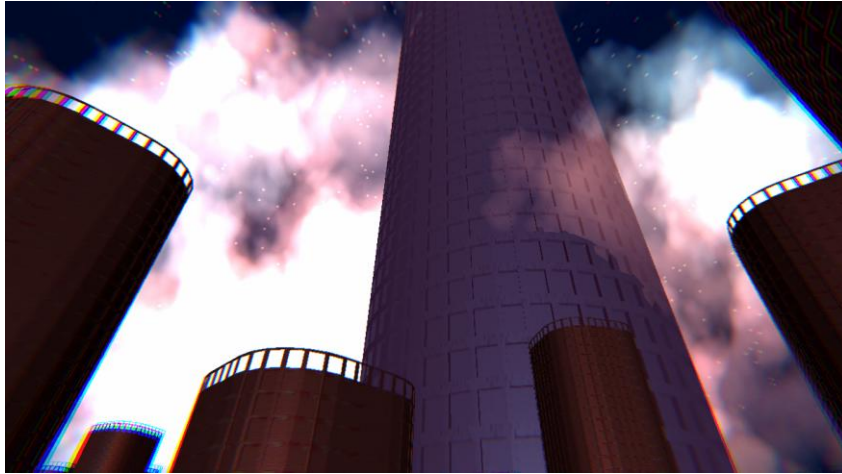
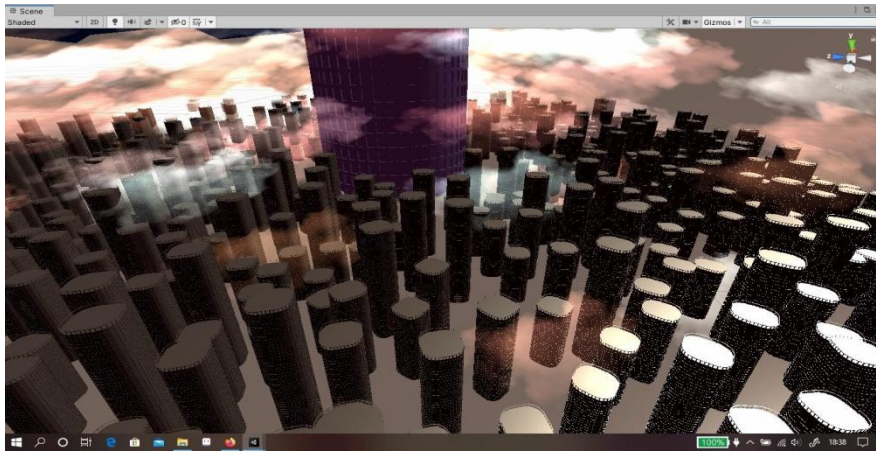


Habitación de Nabel (Maya³ 2020)



Renderizados de los beta de calles y ciudad (Maya 2020)

³ Autodesk Maya es un programa informático dedicado al desarrollo de gráficos 3D por ordenador, efectos especiales, animación y de dibujo.



Renderizado de la ciudad (Unity⁴ 2020)

Existe también una primera página del cómic que hice hace bastantes años atrás, pero no recuerdo dónde la puse y me entristece no poder añadirla de ejemplo.

3.5 PROCESOS

En primer lugar comencé escribiendo el guión de la historia, a modo de formato novela, que es la forma más cómoda para mí. Sin embargo, no está completado puesto que hasta ahora solo consta de tres capítulos; los cuales sobrepasan a lo plasmado en cómic.

Mis principales inspiraciones para la historia fueron las películas *Blade Runner* (Scott, 1982), *Elysium* (Blomkamp, 2013) y *A.I* (Spielberg, 2001); y la canción del productor Sasakure.UK “The Trash-Heap Princess and Apostrophe” (2011); y los juegos *NieR* (2010) y *NieR:Automata* (2017); también me han resultado muy inspiradoras *Ex Machina* (Garland, 2014) y *Solaris* (Tarkovski, 1972).

⁴ Unity es un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies.

Sabía qué era lo que quería de la historia pero no sabía muy bien cómo ejecutarla puesto que una de mis grandes debilidades es la expresión. En mi cabeza todo tiene sentido y es un círculo, pero a la hora de pasarlo a papel o escrito se vuelve todo mucho más complicado. Esta es una de las razones por la que la idea principal para el TFG iba a ser un manual, no solo me iba a ayudar a mí, si no a personas como yo que tienen problemas de comunicación.

En su mayoría, quería que los personajes fueran personas normales, con enfermedades que les causan dificultades a la hora de su día a día pero que igualmente lo afrontaban porque después de todo uno no puede quedarse parado esperando a morir, ¿o sí?

La enfermedad del protagonista debía ser una que le impidiera llevar a cabo una rutina diaria con normalidad, así que decidí elegir la narcolepsia, de esta manera Paul tendría algunas necesidades a la hora de salir y trabajar como una persona normal. Muchas personas tienen que lidiar con esta enfermedad y llevan una vida normal con medicación en la vida real, pero Paul no quiere tomar medicina y eso provoca un empeoramiento de su condición.

Los diseños de personaje son bastante antiguos también, no los he querido tocar porque quiero respetar a mi yo del pasado, cambiarlos haría que se perdiera la esencia original que va unida a la historia. Al fin y al cabo es ciencia ficción, y sobre todo, ficción.



Paul no es el único con una enfermedad crónica, su hermana también lo está, todo el mundo en los suburbios está enfermo de algo debido a la prolongada exposición a la contaminación en el aire.

Fig 6. Diseño de personaje de Penélope Deckard.

Volviendo a las películas citadas que me inspiraron argumentalmente para esta historia, quisiera ponerlas en contexto y dejar claro qué he recogido de cada una de ellas.

❖ *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982):

Inspirada en el relato de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), *Blade Runner* es una de las obras de arte que más me han impresionado en mi vida. En el filme, a comienzos del siglo XXI la Tyrell Corporation ha creado robots similares a los humanos, los denominados "replicantes". De inteligencia parecida a la humana, algunos modelos de replicantes son más fuertes y ágiles que las personas. Han sido declarados ilegales en la Tierra y se destinan a trabajo esclavo en las colonias espaciales. Una brigada especial de la policía, los llamados *Blade Runners*, tienen la misión de rastrear y eliminar replicantes renegados en la Tierra. Cuando un grupo de replicantes rebeldes se escapa y llega en 2019 a Los Ángeles, el *blade runner* Rick Deckard recibe el encargo de encontrarlos y eliminarlos ("retirarlos").

Para empezar, he querido hacer una cita a esta película usando el apellido del protagonista para los míos, los mellizos Deckard. Una de las cosas que más ha influenciado *Blade Runner* en mi trabajo ha sido su estilo y la estética de novela negra futurista que contiene, algo que en su momento se denominó *cyberpunk*⁵, subgénero del que esta película puede considerarse obra precursora. Por otro lado, las dudas del ser, en el propio humano, y si las máquinas/androides pueden tener un alma, ¿realmente son tan diferentes?

⁵ El *cyberpunk* es un subgénero de ciencia ficción cuyas historias se sitúan habitualmente en futuros distópicos que tienden a combinar, como en *Blade Runner*, una mezcla de alta y baja tecnología. Temas frecuentes son la cibernética y la inteligencia artificial, y suele ser habitual el uso de tópicos de la novela negra. Aunque las raíces del *cyberpunk* se suelen situar en la ciencia ficción de los 60 y 70 (Philip K. Dick y otros novelistas), como subgénero específico se consolida con películas como *Blade Runner* (1982) y novelas como *Neuromante* (1984), de William Gibson.



Fig 7. *Blade Runner*. Ridley Scott (dir.), 1982.

❖ *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013)

En el año 2159, los seres humanos están divididos claramente en dos grupos: los ricos, que viven en la estación espacial Elysium, y todos los demás, que sobreviven a duras penas en una Tierra distópica, superpoblada y devastada ambientalmente. La Secretaria de Defensa de Elysium promueve una ley antimigración muy estricta para preservar el estilo de vida de la élite que habita la estación espacial. Por supuesto y a pesar de ello, los habitantes de la Tierra harán todo lo posible por emigrar a Elysium.

De esta película me inspiró la idea de las enormes diferencias entre clases, diferencias económicas y tecnológicas. Pero sobre todo la estética desértica de la ciudad suburbio donde viven los pobres, como el protagonista. En mi caso, en lugar de situar en el espacio la ciudad donde residen los ricos, preferí que vivieran en un rascacielos (símbolo de modernidad y alto nivel adquisitivo) como un oasis privado. La película *Elysium* tiene muchos ecos de nuestro presente neoliberal, donde las diferencias entre clases (minoría privilegiada / mayoría de la población) no dejan de aumentar.



Fig 8. *Elysium*. Neill Blomkamp (dir). 2013.

❖ *A.I* (Steven Spielberg, 2001)

Otra película basada en un relato de ciencia ficción, *Los superjuguetes duran todo el verano* (1969), de Brian Aldiss. En esta película, con reminiscencias del *Pinocho* (1883) de Carlo Collodi, los seres humanos conviven en el futuro (una Tierra inundada por el calentamiento global) con robots llamados Mecas, capaces de imitar sentimientos humanos. Cuando el protagonista, un robot-niño llamado David, es programado para mostrar amor por sus progenitores humanos, nadie está preparado para lo que sucederá. David ama a su “madre” humana, Mónica, como lo haría cualquier niño humano, pero pronto deberá compartir con ella su amor cuando el hijo real de Mónica vuelva a casa. A partir de ahí las consecuencias serán imprevisibles.

En mi historia abarco el tema de la inteligencia artificial. Aunque no haya podido mostrarlo en las 60 páginas que presento en este TFG, es un tema que pienso tocar más adelante en el cómic. Esta película de Spielberg plantea muchas preguntas, y de la

misma manera que en ella, aunque desde un punto de vista más ficticio e incluso fantástico, quería que los androides obtuvieran un alma real.



Fig 9. *A.I (Inteligencia Artificial)*. Steven Spielberg (dir.). 2001.

Otras dos películas que tocan temáticas relacionadas son *Solaris* (Tarkovski, 1972) y *Ex Machina* (Garland, 2014). De *Solaris*, basada en la novela de Stanislaw Lem, me interesa mucho cómo narra la situación en la estación espacial, cuando el protagonista llega y cómo poco a poco se van haciendo los unos a los otros, y cómo el “visitante” lentamente comienza a tomar conciencia humana y se hace preguntas, no es simplemente un ente como en otras películas modernas que busca suplantar y lo conoce todo. Sabe qué es en un principio pero no se cuestiona hasta que el protagonista Kris lo trata de forma humana. De *Ex Machina* me ha resultado muy sugerente la forma en que se relacionan la chica androide con el protagonista, porque además, como ya expliqué, la historia implementa androides sofisticados y da la casualidad de que más adelante mi protagonista Paul tiene que convivir con un androide que no tiene nada de información sobre las relaciones humanas ni su comportamiento y poco a poco ellos se van acercando y se hacen amigos.

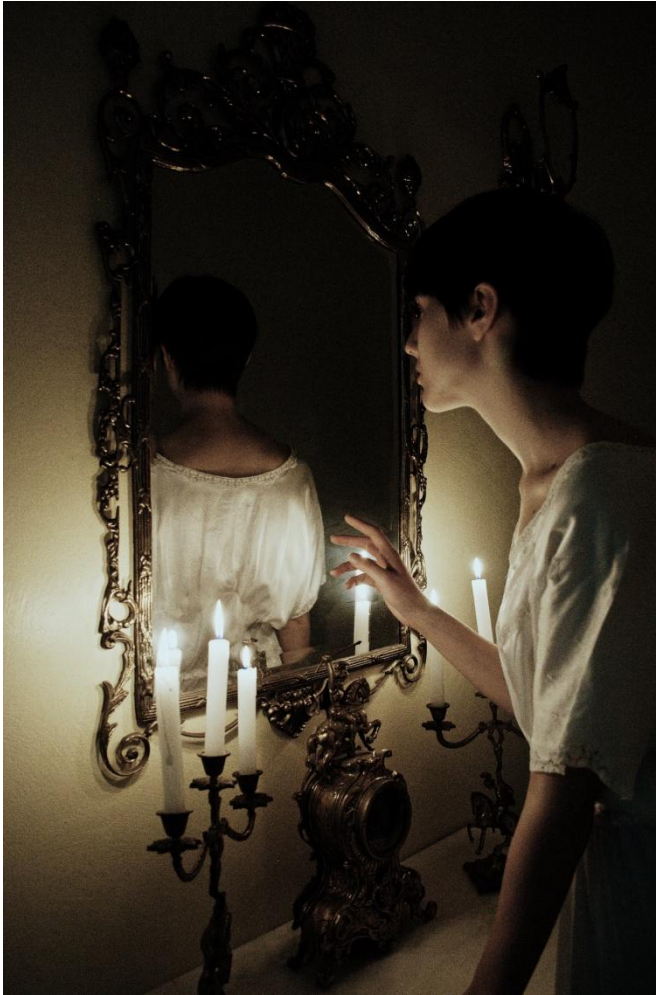
Ahora que hemos terminado de explicar la parte cinematográfica, quiero pasar a otros referentes que no entran en esta categoría. Por un lado, las fotografías de Tina Sosna y Claudia Amuedo, ambas fotógrafas tienen un estilo similar pero temáticas distintas. Tina Sosna tiene un estilo más bien cálido, como sacado de un sueño agradable, algo que me ha inspirado bastante a la hora de escribir al protagonista Paul. “Alguien cálido con sueños tormentosos pero que cuando no tiene pesadillas sus sueños deben de parecerse a esto”, era lo que pensaba al ver estas fotografías.



“Sketches of Spring” *Analog Memories*. Tina Sosna. 2019.



“Sketches of Spring II” *Analog Memories*. Tina Sosna. 2020.



Through the Looking Glass. Claudia Amuedo. 2019.

En cambio, Claudia Amuedo tiene un trasfondo más tenebroso en sus fotografías, también más fantásticas y preparadas, queriendo contar una historia detrás de cada una. Las que me han resultado más útiles son aquellas que dan sensación de extrañeza y rozando lo tenebroso, como ese pensamiento que te viene a la cabeza cuando te reflejas demasiado en un espejo es algo que tengo muy presente en los personajes.

Por otro lado, también han sido referentes para mi cómic una canción y dos videojuegos.

- ❖ “The Trash-Heap Princess and Apostrophe” (2012) (“La Princesa de la basura y Apóstrofe”)

Esta canción cuenta la historia de una niña que vive en un vertedero de un mundo futurista post-apocalíptico donde los robots son los que gobiernan tras una guerra provocada por la sublevación de estos robots. Allí se hace amiga de un robot.

Esta canción es la segunda de la serie *Hito to Kijin*, del productor de música japonés Sasakure.UK. De esta canción sobre todo, cómo decirlo, absorbí su esencia. Intenté captar la sensación que la melodía junto con la letra me hacían sentir al escucharla. Es habitual en mi trabajo escuchar música constantemente que me ayude a tener el humor correcto, y este fue también el caso.



Fig 10. Fotograma del videoclip de “The Trash-Heap Princess and Apostrophe“ Sasakure.UK. 2011

*“No importa lo accidentado que sea el camino, está bien
Mientras estés a mi lado
Aunque los "humanos" y la "gente máquina" se peleen
Y se conviertan en fría basura
Esta corona (tesoro) es la la la un ritmo feliz”*

Fragmento de “The Trash-Heap Princess and Apostrophe” (traducción propia)

❖ *NieR* (2010) y *NieR:Automata* (2017)

La historia de estos videojuegos comienza con un prólogo durante una nevada en verano del año 2049. En una moderna pero destruida tienda de ultramarinos, Nier defiende el lugar de unos extraños monstruos que acechan afuera para proteger a su hija enferma. Después de derrotar a todos, Nier revisa a su hija Yonah quien comienza a toser mucho y empeorar su condición. Luego de este prólogo, la historia nos sitúa aproximadamente 1.312 años en el futuro donde se encuentran los mismos 2 personajes que en el año 2049, Yonah y Nier, viviendo

en un pueblo construido sobre las ruinas de una antigua ciudad. Este pueblo primitivo, con nula tecnología moderna, es uno de tantos otros en esta época y estando rodeados por ruinas más modernas como los restos de vías de tren o fábricas de maquinarias industriales. Además, las áreas de viaje entre los pueblos están llenos de Sombras, los principales enemigos en esta historia, y otros peligros para los viajeros.



Fig 11. *NieR*. Daisuke Lizuka, D.K *et al.* 2010

La historia se ambienta en una Tierra futurista devastada y mostrará los intensos combates que tienen lugar entre las unidades androide Yorha, creadas por los humanos, contra una serie de seres biomecánicos alienígenas llamados “máquinas” que obligan a la humanidad a abandonar la Tierra y huir hacia la luna.

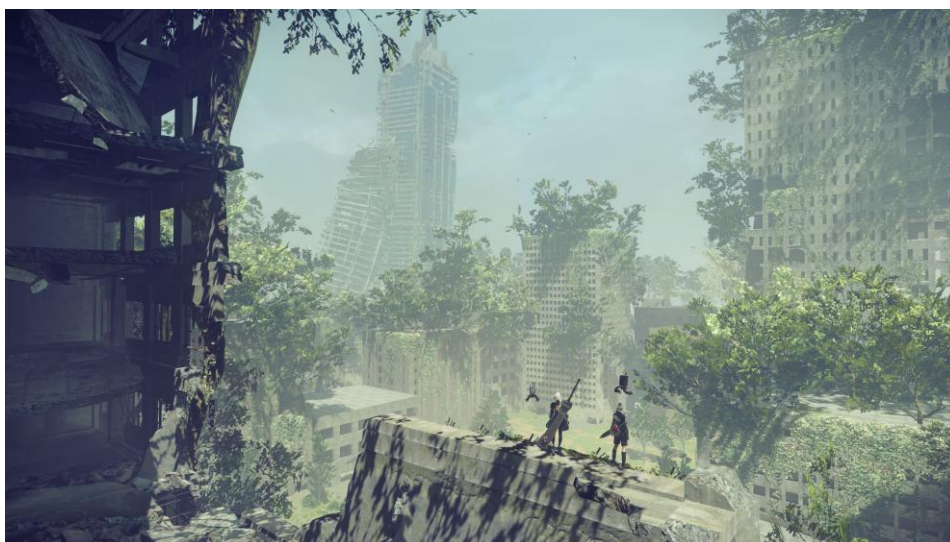


Fig 12. *NieR:Automata*. Akihiko Yoshida *et al.* 2017

Ambos juegos se sitúan en futuros distópicos (para el ser humano) y tratan temas como la individualidad, el ser y la existencia. Tienen una gran carga argumental y no tienen finales buenos. Como su director dice, “tienen finales justos”.

Me han inspirado mucho a la hora de escribir y profundizar en la psique de los personajes, así como de intentar apostar por una trama y final que no trate de favorecer a los protagonistas como si estos hubiesen nacido con estrella, como se suele decir. Me han enseñado a ver cómo un final agri dulce puede ser incluso mejor para una historia. Todos queremos finales felices, pero la vida es así, agri dulce.

En el segundo juego (*NieR:Automata*) se incluyen momentos cinematográficos, por así decirlo, para narrar como un cuento de dibujos infantil estilo 2D una alegoría sobre algún personaje al que te has tenido que enfrentar, dotando de “humanidad” a esa figura, incluso aunque se tratara de un monstruo o una máquina. Algo que quise adaptar en mi propio estilo con estética de grabado.

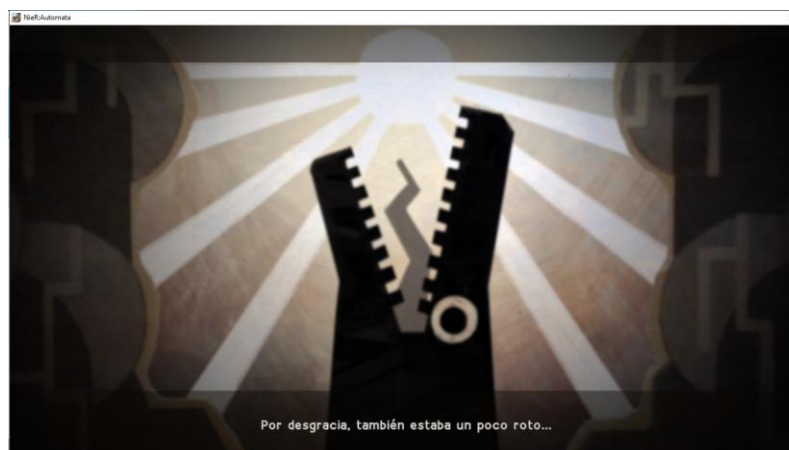
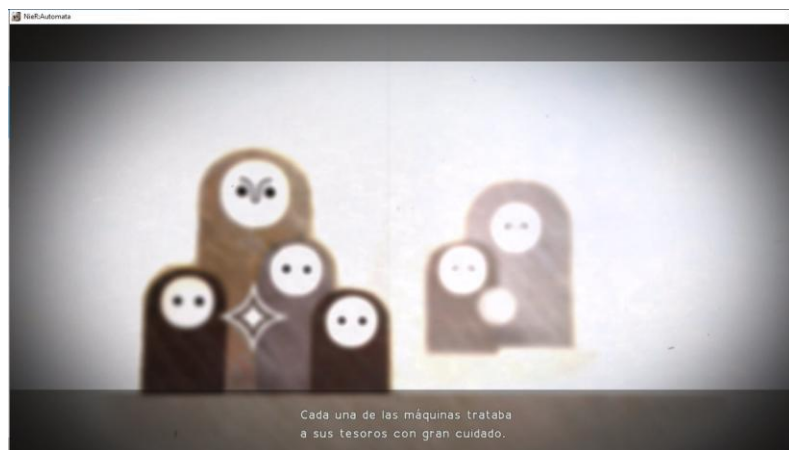


Fig 13 y 14. Cinemáticas de *NieR:Automata*. Akihiko Yoshida *et al.* 2017

3.6 METODOLOGÍA

La metodología que se ha seguido para la realización de este trabajo ha sido cuanto menos caótica. En el siguiente cronograma se puede apreciar el flujo de trabajo que se ha llevado a cabo durante los meses:





4. CONTEXTO DEL TRABAJO

Antes que nada, al principio de este apartado comenzaré poniendo en contexto algunas de las tipologías narrativas y formatos que aparecen en este trabajo.

4.1 ¿QUÉ ES LA NOVELA GRÁFICA?

El concepto de novela gráfica suele ser objeto de debate, porque la diferenciación entre cómic y novela gráfica no es tan sencilla y a veces se discute. Más bien parece una forma más estética de llamar al cómic, o a determinados cómics o corriente / tradición del cómic. Sin embargo, dentro de la comunidad artística hay una cantidad creciente de personas que ven al cómic con un mayor valor artístico, mereciendo su propia categoría entre las Bellas Artes o el arte contemporáneo.

El término de novela gráfica, acuñado a mediados de los 60, emerge durante los años 70 con el objetivo de acotar determinadas obras en el terreno artístico del cómic (García, 2010, 33) y así diferenciarlas de lo que hasta entonces se conocía como un mero medio de entretenimiento popular. De esta manera, algunos pretendieron que la novela gráfica fuese una obra de “calidad literaria” expresada en forma de cómic. Otra de sus características es que el cómic comercial tradicional estaba diseñado para ser editado en entregas, fruto de una publicación periódica seriada. Sin embargo, una novela gráfica

(aunque hay excepciones a esto)⁶ cubre una historia completa en un solo tomo, y en el caso de que haya una continuación será también, normalmente, una historia independiente y autoconclusiva. Hoy en día esta diferenciación no es tan eficaz, pero aún hay quienes la consideran como tal. En todo caso, el formato de novela gráfica da libertad a los autores para contar su historia sin necesidad de editoriales que puedan alterar el curso de la narrativa por cuestiones relacionadas, por ejemplo, con su potencial de serialización. El formato de edición no puede ser el mismo al tratarse de una historia concebida de manera más exhaustiva que el formato popular de cómic. El historiador del arte Juan Antonio Ramírez escribía en el prefacio del libro *La novela gráfica*:

Recuerdo bien como tuvimos que hacer esfuerzos muy serios, en nuestra primera juventud, para convencer al establecimiento académico de que el cómic (tebeo, historieta) era un objeto de estudio estético tan digno y respetable como cualquier otro (Ramírez, 2010, 11).

El formato de cómic serializado norteamericano, el llamado *comic book*, consta de unas 20-30 páginas normalmente, mientras que el formato europeo, asociado habitualmente al álbum (sobre todo el cómic francobelga), oscila entre 42-48 y 50 páginas. Son formatos que permiten una lectura rápida en relativamente poco tiempo. Sin embargo, el formato de novela gráfica no tiene un límite de longitud de la obra y, aunque no existe una “regla” sobre esto, suele superar ampliamente las 50 páginas. Muchos de ellos no permiten su lectura de una sentada. Suelen venir en formato cartón encolado y cosido, exactamente como muchos libros formales, literarios. Por supuesto, esta diferencia de edición influye en el precio; su precio suele rondar superior a los 25€, mientras que los cómics serializados suelen oscilar entre los 2,5€ y los 15€. Otro apunte importante a la hora de diferenciar la novela gráfica del cómic es la franja de edad a la que va dirigida. Mientras que dentro del cómic podemos encontrar contenido dirigido a distintas edades; la novela gráfica está dirigida a un público adulto. Suele tratar temas más serios como: la crudeza de la historia de la humanidad, referencias más realistas al sexo / violencia, la ambigüedad en el carácter de los personajes... La novela gráfica, con frecuencia, “trata temas relacionados con la memoria, la autobiografía, la historia o la ficción no de género” (García, 2010, 215).

⁶ Hay novelas gráficas que aparecieron seriadas antes de ser recopiladas en un solo libro. El caso más famoso quizá es *Maus* (1980-1991), de Art Spiegelman. En todo caso, la intención habitual en la novela gráfica es que sea una historia cerrada y autoconclusiva. También novelas literarias hoy famosas se publicaron originalmente seriadas, sobre todo en el s. XIX.

Aunque con anterioridad hemos dicho que el término se empieza a popularizar en los años 70, lo cierto es que hay cierta controversia con ese tema. Hay quienes llegan a situarlo en 1957, con la aparición en Argentina de la obra *El Eternauta*, de Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López que, aunque se publicó originalmente seriada entre 1957 y 1959, es una narración larga y autoconclusiva pensada para un público más adulto (curiosamente, es de ciencia ficción). Sin embargo, el origen más popular y ampliamente aceptado de esta corriente se establece con la publicación de *Contrato con Dios* de Will Eisner en 1978, que además se autodenominaba “novela gráfica”. De mano del estadounidense Eisner, a través de las tres historias diferentes que componen este tomo, la “historieta” entró en el mundo adulto tratando temas más maduros y profundos. Todo transcurre en un ambiente recargado, lleno de sombras, sucio... y desesperado. Entrando un poco en el contexto de esta novela gráfica, *Contrato con Dios* surgió en un momento en el que el autor se veía profundamente atormentado por la muerte de su hija Alice a causa de la leucemia, ocho años antes de su publicación. A sus 61 años, Eisner no parecía capaz de terminar de asumirlo, por lo que hizo uso de la expresión artística a modo de ejercicio de catarsis. La corriente cobrará cuerpo con novelas gráficas tan populares como *Maus* (1980-1991), del estadounidense Art Spiegelman, o *Persépolis* (2000-2003), de la franco-iraní Marjane Satrapi.

Es probable que la poderosa emergencia de la novela gráfica, en fechas recientes, tenga algo que ver con este rechazo [*de la alta cultura*]: ya que no podían ser considerados del todo como grandes artistas visuales, los autores de historietas habían acudido al seno de la literatura para ver si eran aceptados como *escritores* [...]. El movimiento de la novela gráfica (llamémoslo así) podría considerarse, pues, como el último (hasta ahora) de los varios intentos hechos por el cómic de asaltar la fortaleza de la respetabilidad cultural (Ramírez, 2010, 12).

Definitivamente, el cómic ha sufrido mucho en su estancia occidental para poder salir de los márgenes que la sociedad y los críticos lo encajaban, como algo mísero, pequeño, barato de hacer y con poco o ningún valor cultural. La necesidad imperiosa de ser reconocida era a menudo pisoteada y tiraban por tierra todo el esfuerzo y carga sentimental y teórica que estas obras llevaban en su interior. Como si todas las novelas fuesen de culto...

Considero que todo lo que provenga de la mente humana tiene un valor y tras un cómic hay mucho más de lo que los ojos críticos y ya preparados para desprestigiar son capaces de ver.

El cómic siempre ha sido como un niño que busca incansablemente el amor inexistente de sus padres en una familia donde todos sus hermanos son mayores que él.

Por supuesto, “novela gráfica” es solo un término convencional que, como suele ocurrir, puede llamar a engaño, pues no hay que entender que con el mismo nos referimos a un cómic con características formales o narrativas de novela literaria, ni tampoco a un formato determinado, sino, sencillamente, a un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional (García, 2010, 16).

4.2 ¿QUÉ ES EL MANGA?

Entraremos ahora en la definición de manga o cómic japonés. El término *manga*, acuñado por Hokusai en 1814 (se refería a una manera de dibujar en bocetos libres y caricaturescos), como forma de contar historias comenzó entre la segunda mitad del siglo XIX y primeros del XX (aproximadamente entre 1862, con la publicación de *The Japan Punch*, y 1912, el final de la era Meiji), en pleno periodo de apertura cultural y económica del país a occidente, bajo el mandato del Emperador Mutsuhito (Gravett, 2006, 20-21). El pionero más importante del manga fue un dibujante llamado Kitazawa Yasuji (北澤 保次), más conocido como Kitazawa Rakuten (北澤 楽天) (1876-1955). Fue un artista manga y nihonga (日本画 pinturas de estilo japonés), dibujaba caricatura editorial y tiras de cómic durante los últimos años de la era Meiji (1868-1912) y durante la era Showa (1926-1989). Es considerado por muchos historiadores como el fundador del manga moderno que conocemos dado que su trabajo ha servido de inspiración para muchos artistas y animadores. Fue el primer caricaturista profesional en Japón y el primero en utilizar el término “manga” en el sentido moderno.

Actualmente, la palabra *manga* fuera de Japón se utiliza para distinguirlo del cómic, que generalmente se usa para referirse al tebeo norteamericano



Fig 15. *Tagosaku y Mokube de turismo en Tokio*. Rakuten Kitazawa. 1902

4.3 LA CIENCIA FICCIÓN.

Pasamos ahora al contexto de la ciencia ficción como uno de los recursos principales de la historia del trabajo que presento en este TFG. Aunque el término ciencia ficción es del siglo XX, el consenso mayoritario indica que la ciencia ficción nació a comienzos del siglo XIX con la novela *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de la escritora inglesa Mary Shelley⁷, la cual también puede insertarse en el género de horror. Cuando se piensa en ciencia ficción se suele asociar al futuro, a viajes espaciales y esos temas. Pero no solo es eso, la ciencia ficción también puede tratar sobre mundos paralelos, viajes en el tiempo, robots, realidades virtuales; en definitiva, temas que podrían considerarse fantásticos pero en los que la ciencia entra como elemento desencadenante o medio mediante el cual se puede acceder a estos.

Volviendo al género de ciencia ficción, en el siglo XIX se desarrolla lentamente con novelistas como el escocés Robert L. Stevenson, el francés Jules Verne y otros. En Estados Unidos, la época de la Gran Depresión tras el crack económico de 1929 puso de manifiesto la necesidad de escapismo por parte. Hugo Gernsback creó en 1926 una revista dedicada exclusivamente a este tipo de historias, *Amazing Stories*, y acuñó el

⁷ Hay quienes, sin embargo, encuentran elementos precursores de la ciencia ficción en obras previas, y también en mitos y leyendas antiguas. Por ejemplo, en el Gólem de la mitología judía.

término *scientifiction* para denominar al género. En un principio las sagas eran más sencillas y se centraban en temas de experimentos y viajes espaciales, hasta que, en la década de 1940, los editores comenzaron a exigir una mayor calidad y complejidad convirtiendo algo que en un principio había sido de muy pocos lectores y de baja calidad en, poco a poco, un género de amplia aceptación. Aunque no sin varios estigmas que no comenzaron a desaparecer hasta hace relativamente poco tiempo, sobre todo en España. Este origen explica el aura de desprecio y marginación por parte de críticos y el público en general asociándolo con literaturas populares de baja calidad. Sin embargo en años posteriores, autores de calibre literario hoy reconocido como H. G. Wells, Isaac Asimov, Robert Heinlein y Arthur C. Clarke cultivarían este tipo de novela con gran mérito artístico. Otros reconocidos escritores dentro del panorama internacional que cultivaron este género fueron Philip K. Dick, Ray Bradbury, Stanislav Lem, Adolfo Bioy y Jorge Luis Borges. Curiosamente también existe dentro del mundo de la poesía, no solo en la prosa o narrativa. Centrado en el discurso tecnológico y científico, la ciencia ficción aborda de fondo temas como la realidad, el tiempo, la vida, la muerte y otros asuntos trascendentales de la humanidad. El cine pronto incorporó también la ciencia ficción a su repertorio, con películas como *Viaje a la Luna* (1902) de Georges Mèlies o *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang

Si bien la ciencia ficción comenzó como un género menor, hoy en día ha adquirido identidad propia. Algunos especialistas opinan que este género ocupa en nuestro tiempo un lugar análogo al que poseía la invención mítica primitiva: nos permite asimilar por medio de metáforas la experiencia alienadora de los efectos naturales o artificiales con significados y alcances que sobrepasan nuestro entendimiento. En su origen marginal y, sin embargo, hoy en día cuenta con autores que lo han convertido en una forma de expresar sus ideas metafísicas y morales (Reboratti, 2014).

5. DESARROLLO DEL TRABAJO

❖ GUIÓN

Aun sabiendo cómo quería que fuera la historia, decidí hacer un guion en caso de imprevisto o me olvidara de algún detalle importante. El guion está escrito en formato novela porque es la forma más fácil para mí de escribir.

Capítulo uno: *Un baño de sol.*

No puedo moverme.

--

Mi cuerpo se siente pesado...me cuesta respirar...

Lo único que puedo hacer es mirar a mi alrededor con los ojos...

--

--

--

Se oyen ruidos a mi derecha....

"ya viene" piensa.

La radio apagada hace interferencia.

Quiero cerrar los ojos pero no puedo...si lo hago, no podré escapar...

De madrugada en una oscura habitación sin ventanas, no se ve...¿nada?

Dos círculos rojos se iluminan entre la oscuridad, sobre la cama donde Paul duerme. El aire es pesado y hay una gran presión como si la gravedad se hubiera incrementado en toda la habitación.

Paul intenta desviar la mirada hacia otro lado, todo lo que sus globos oculares le permiten, porque tampoco puede mover la cabeza.

Si aguanta un poco más, solo un poco más, quizás se despierte en seguida.

Paul no se fue a dormir inmediatamente, ciertamente, le aterraba la idea de dormir. Dormir era algo que él no podía controlar y no importaba donde, acababa haciéndolo. Un día bien podría caerse dormido y ser atropellado por muy bien que supiera hacia donde debía caerse. Dormir traía consigo incertidumbre, ¿se despertaría en la cama? ¿En medio de la calle? ¿El pasillo de su casa o quizás ni siquiera se despertaría? Si se despertaba, ¿volvería a tener un ataque de nuevo y vería aquella sombra a los pies de su cama? Sentía la ansiedad subirle por la boca del estómago cuando llegaba la noche. Pero ponerse nervioso solo provocaría lo que teme así que después de estar una hora sentado solo en el sofá, en la penumbra del salón, tratando de controlar su ansiedad decidió irse a la cama. Con suerte esta noche no recibiría la visita de nada.

Para desgracia de Paul sí que recibió visita, pero fue más leve que la vez anterior, solo había escuchado como si alguien hubiese estado arañando un mueble de madera obsesivamente y su agarrotamiento duró menos tiempo.

Se sintió un poco aliviado.

Para su sorpresa, su hermana aún estaba dormida en la cama, a su lado. No podía ver el reloj desde su lado pero aun era de noche, lo que significa que simplemente se había desvelado de madrugada. Paul se presionó el entrecejo con los dedos y una sensación de resaca se esparció en su cabeza como una ola en la orilla.

«No.

Ni hablar.

No me pienso dormir otra vez»

Se levantó nerviosamente de la cama intentando no despertar a su hermana y fue a mirar el reloj de la cómoda al lado de ella. «Las 4 y 10 de la mañana». Aún quedaba un rato para que ella entrara a trabajar, no podía quitarle horas de sueño. Agarró su móvil y fue a sentarse en el sofá de nuevo, no había mucho que hacer a esa hora a parte de mirar videos de gatitos en su móvil.

Para los diálogos y pensamientos de los personajes decidí utilizar un color distinto para así poder distinguir fácilmente quien hablaba en cada momento. Por ejemplo, el protagonista Paul habla en turquesa, su hermana Penélope en rosa y su amiga Yaki en morado.

❖ BOCETOS INICIALES

En este apartado mostrare los bocetos previos y algunos artes conceptuales que realicé.



Fig 16. Arte conceptual de la historia. “Ciudad”, “Solarium” y “Serpiente de cristal”

En primer lugar hice estos artes conceptuales para hacerme bien a la idea visualmente de cómo quería que fuese el entorno. El lugar donde se sitúa la historia es en realidad una ciudad bastante oscura debido a la contaminación así que la única iluminación es la de los neones de los edificios/tiendas. El solarium donde Paul va durante la historia para darse los baños de sol tiene césped artificial para simular el campo, por así decirlo, quería que tuviese una sensación como de zoo, un lugar cerrado que trata de simular un hábitat. El ultimo es un concepto de una escena que pasaría mucho más adelante en la historia, estaba intentando plasmar como más lo veía en mi mente y que tuviese sentido.



Fig. 17 y 18. “Arte conceptual de las expresiones faciales de Paul” y “Portadas de cuentos”.

❖ DISEÑO DE PERSONAJES



Paul Deckard

Su diseño fue un encargo que le pedí a una amiga haya en mis años de bachillerato, pero perdí el boceto original y decidí redibujarlo como lo recordaba. Es un joven de 20 años que sufre de narcolepsia y cataplexia, ambas enfermedades le limitan en su vida diaria y la capacidad de llevar a cabo un trabajo que pueda traer un sueldo a casa. Además por las noches suele sufrir de parálisis del sueño, lo cual lo atormenta aún más. De hecho, pasa sus días encerrado en el apartamento que comparte con su hermana melliza Penélope. Es tímido y le cuesta expresar sus sentimientos, pero afortunadamente su

hermana lo conoce muy bien, aunque lo malo es que esto no funciona con otras personas que no sean ella. Solo tiene una amiga de la infancia, junto con su hermana, una chica llamada Yaki a quien conocieron en el orfanato cuando eran aun demasiado pequeños para poder salir e independizarse. Sus padres murieron luego de una larga enfermedad causada por la contaminación de la ciudad, como les ocurren a todos los que viven allí eventualmente.

Decidí ponerle un estilo de ropa más bien casual, cómoda y ligera con la que él se pueda mover y a la vez sentirse abrigado. En la historia su hermana lo menciona una vez y es que Paul es aficionado a hacer manualidades, o al menos lo era, porque debido a que cada vez se siente más deprimido por su situación que ha dejado de hacer las pequeñas cosas que le gustaba, Esta en concreto es el *Needle Felting*⁸, con el cual hace pequeños animalitos de fieltro/lana sintética.

⁸ es una técnica en la que, por medio de una aguja especial, que tiene unas púas, se va compactando el vellón de lana, logrando diferentes formas.



Fig. 19. Imagen de un set de *needle felting*.

Hay algo importante en la trama de la historia que se muestra desde el principio y es que Paul no se está tomando la medicación que tiene prescrita, escondiendo constantemente esto de su hermana. Paul al principio tomaba su medicación, pero empezó a notar que su condición parecía empeorar sin importar que la estuviese tomando, así que un día decidió que dejaría de tomar su medicina e incluso le cogió odio. Sin embargo, esto nunca se lo contó a su hermana para evitar que se preocupara.

Penélope (Pie) Deckard



Penélope o Pie, como le dicen su hermano y su mejor amiga para acortar, es la melliza mayor de los Deckard y la que se encarga de las finanzas de la casa, siendo la única de los dos hermanos que trabaja. Es altruista y de personalidad optimista, intentando siempre dar algo de alegría a su hogar, no suele mostrar sus debilidades ni cuando algo la preocupa, todo para no preocupar a sus seres queridos, en especial a su hermano Paul. Ella también está

enferma, como aclaré antes; todos en el suburbio tienen algún tipo de enfermedad por la contaminación. Ella nació con epilepsia, la cual controla con medicación aunque eso no evita que de vez en cuando sufra síntomas o ataques estando en casa o en el trabajo. A

diferencia de su hermano, ella no suele llegar a perder el conocimiento cuando sufre un ataque, pero sí que llega a marearse, tener espasmos y ausencias. Trabaja en una fábrica de montaje grandes horas al día, levantándose muy temprano en la mañana y volviendo tarde a casa. No le gusta dejar a su hermano solo pero no puede hacer nada, así que se aseguró de procurarse unos transistores (una especie de teléfonos móvil en este universo) para estar en contacto con su hermano en caso de que este necesite su ayuda. Normalmente, su mejor amiga Yaki se pasa a vigilarlo y hacerle compañía cuando no está trabajando, y si ella no puede, Penélope sabe que uno de sus vecinos el señor Chen le echará una mano a su hermano en caso de que lo necesite. Penélope suele llevar vestidos cuando no está trabajando para cambiar un poco su estética ya que allí debe ponerse un mono para trabajar y suele acabar llena de aceite de motor y grasa; sin embargo, no tiene muchos vestidos. Una de sus actividades favoritas es hacer punto y crochet, una actividad que le da tranquilidad después de la acelerado ritmo de su trabajo.



Yakinduria

Es una joven de 22 años quien es amiga de la infancia de los mellizos Deckard. Se conocieron en el orfanato y han sido inseparables desde entonces. Tiene una personalidad amable pero también es muy decidida en todo lo que le incumbe, no se deja amedrentar por los demás ni por los problemas que puedan surgirle, intenta llevarlo todo lo mejor posible. Es muy protectora de sus amigos en

especial, porque los ve personas muy vulnerables en el fondo, en especial Paul. Yaki, como la llaman para acortar, trabaja en una tienda de suministros así que su horario de trabajo es más flexible que el de Penélope así que se ofreció a cuidar de su hermano los días que tuviera libre o saliese antes. A diferencia de todos en el suburbio, Yaki no sufre

de ninguna enfermedad, pero es algo que mantiene en secreto de todos. Lo cierto es que Yaki es en realidad una serpiente de cristal, una especie de medusa mitológica que debido a sus propiedades de reflexión es incapaz de contraer ningún tipo de enfermedad por el aire.

Nabel

Este personaje no aparece aún en la historia, pero debido a que sí que aparece en la portada y contraportada, he decidido incluirla. Nabel es una joven de 17 años que vive completamente sola en un apartamento de una sola habitación. Nació con una debilidad en los bronquios y no puede respirar bien si el aire está muy sucio, de modo que suele llevar puesta una máscara de gas modificada que le dejó su padre. No va a la escuela ni trabaja debido a su condición y vive de los ahorros que le dejaron sus padres, el cual gasta a cuenta gotas. Es una chica muy tímida y no tiene amigos, de hecho sus primeros amigos son Paul y Yaki, a quienes conoce después de accidentalmente asustar a Paul provocando que este se desmaye. Es muy amable y tranquila y acaba llevándose especialmente bien con Paul. Cuando está en casa lleva puesta su máquina de oxígeno con una mascarilla más cómoda y ligera. Le gusta mucho la naturaleza y suele leer y releer sus libros sobre el océano y los animales que habitan en él, le fascinan sobretodo las medusas.



❖ PROCESO DE ABOCETADO Y LIMPIADO DE LAS PÁGINAS

Comencé este trabajo haciendo *thumbnails*⁹ a digital, porque era la manera más rápida y limpia y los tendría localizados en un mismo archivo. Tanto los bocetos como el limpiado de las viñetas a lápiz, mi material favorito para trabajar porque le da una calidez especial a los dibujos. Los bocetos los pasaba a una hoja A4 doblada por la mitad para así trabajar en dos A5, este tamaño es el más fácil para mí de maniobrar puesto que mi escritorio no es muy grande y puedo ver las proporciones mejor.

Usando una tabla de luz, una vez limpiaba lo suficiente los bocetos, calcaba con una sola línea más limpiar y los detalles los añadía después.



⁹ El *thumbnail* es un boceto rápido y sin detalles hecho dentro de un recuadro/rectángulo de pequeñas proporciones.



Después los escaneo y añado más contraste en los negros para que se vea mejor la imagen, las tramas, grises y bocadillos se hacen todos a ordenador, de modo que no tengo que dejar otros espacios que no sean para los bocadillos a la hora de limpiar a tradicional las páginas. Los bocadillos los acabé haciendo yo misma a mano porque la letra mecánica rompía demasiado con mi estilo, así como los bocadillos pre-renderizados que el programa que utilizo trae.



Esta es una de las razones por la que mi trabajo no se podría considerar de estilo manga, sino más bien inspirado en este estilo de narración. Puesto que tanto el entintado como el uso de los grises y las tramas no es en absoluto como el manga comercial que todos conocemos.

Incluí una serie de ilustraciones que cuentan un cuento basado en los mellizos como parte de un sueño de Paul para que así no se sintiera tan pesado el hecho de que constantemente se queda dormido durante todo el cómic.



Decidí utilizar una estética de grabado con linóleo para que rompiera más con el resto del cómic ya que debía apreciarse de que era un sueño. Esta parte fue hecha a digital puesto que no tengo prensa para grabado y no tenía tiempo para asistir y utilizar las instalaciones de la universidad.

Mi tutor académico me recomendó que añadiera algunas páginas a color en mi trabajo, así que utilicé esa oportunidad para usar el color como otro elemento en la historia, un recuerdo. También que probase diferentes registros gráficos, y así lo he hecho cambiando desde una caricatura “pura”, muy de *cartoon*, a un registro caricatural más realista en la mayoría de viñetas (los cambios de registro desde la caricatura a un mayor realismo pueden encontrarse con frecuencia en determinados mangas)



Como he dicho, quería que hubiera diferencias entre escenas y acciones y diese una atmósfera diferente a la línea de la historia.

También le dan protagonismo a otros personajes en la historia. Estos son los recuerdos de Penélope cuando llegan por primera vez al orfanato donde pasaran varios años viviendo con otros niños y donde conocerán a quien será su futura mejor amiga, Yaki.

Tanto la portada como la contraportada las he realizado directamente en digital ya que la ilustración digital es un campo en el que tengo más experiencia.

❖ PRESUPUESTO

Lo único en lo que he realizado un gasto ha sido en la impresión del libro, el cual fue impreso en A4 (4,26 X 303mm), 3 mm de cada lado de sangre, encuadernación en tapa dura, encolada y folio de 100g.

61 IMPRESIONES A4	4/4	100g	1,00
	20,30	20,30	
ENCUADERNACIÓN ENCOLADA			1,00
	1,73	1,73	
Base Importe	Tipo IVA		Imp.IVA

22,03	21,00		4,63
TOTAL VENTA:			26,66

Imaginando que tuviésemos un presupuesto entre 3.500 y 4.000 euros, podríamos hacer una tirada de 130-150 libros, pero al realizar una tirada de más de 100 el proveedor nos haría un descuento del 10% (antes de IVA) 2,20 euros de descuento, con lo cual tendríamos un total sin IVA de 19,83 euros más el 21% de IVA (+ 4,16). Cada libro nos saldría a 23,99 euros. Con este nuevo precio podríamos imprimir entre 145 y 166 libros.

6. CONCLUSIONES

En primer lugar, la naturaleza del proyecto que elegí era demasiado ambicioso y que ha tenido que ser reducido a una parte del mismo por falta de tiempo y mi propia condición mental, la cual me ha dificultado muchísimo la realización continua de este proyecto.

Todas las asignaturas cursadas en este Grado han sido igualmente importantes para el desarrollo final de este proyecto, pero fundamentalmente creo que tanto Producción y Difusión como Arte Virtual han sido cruciales.

Como he expresado anteriormente, el cómic de estilo manga y la novela gráfica contienen elementos que me son muy interesantes a la hora de expresar la forma en que el autor ve las cosas, además también me parece una forma muy barata de trabajar, no hace falta ser un profesional ni tener la última tecnología o herramientas para realizarlos, con un lápiz, una pluma o rotulador uno puede plasmar cualquier historia que le venga a la cabeza y de la forma que quiera, y creo que eso es algo muy bello del cómic. Considero que, aunque ha sido un proyecto duro, he aprendido muchísimo con cada paso, además de que todas las indicaciones y consejos de mi tutor me han ayudado muchísimo a expresarme mejor y como mostrar una organización coherente pero también atrevida de las viñetas. Este era uno de los objetivos, el experimentar con las paginas y la narración y creo que se ha realizado adecuadamente, aunque siempre hay un margen de mejora.

Me gustaría mucho poder continuar esta historia por mi cuenta y quizás algún día poder llegar a publicarla completa con una editorial. Ese será el objetivo de mi investigación futura a partir del presente TFG.

7. BIBLIOGRAFÍA

Libros, artículos y capítulos de libro

ALFONSO, Ramón, PALACIOS, Jesús y SÁNCHEZ, Adrián (2022). *Blade Runner. El libro del 40 aniversario*. Madrid: Notorious.

AA.VV. (1996). *Blade Runner*. Barcelona: Tusquets.

DICK, Philip K. (2012). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Minotauro. [1968]

DIDI-HUBERMAN, Georges (2010). *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid: MNCARS.

EISNER, Will (2007). *Contrato con Dios*. Barcelona: Norma [1978],

GARCÍA, Santiago (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

GRAVETT, Paul (2006). *Manga. La era del nuevo cómic*. Rivas-Vaciamadrid: Kliczkowski.

NAGABE (2020-2021). *La pequeña forastera: Siúil, A Rún (Totsukuni no Shojo: Siúil, a Rún)*. 11 vols. Barcelona: ECC. [2015-2021]

OESTERHELD, Héctor Germán, y SOLANO LÓPEZ, Francisco (2008). *El Eternauta*. Barcelona: Norma. [1957-1959]

OIMA, Yoshitoki (desde 2017). *To Your Eternity (Fumetsu no Anata e)*. 17 vols. Ribadodeva: Milky Way. [desde 2016]

REBORATTI, Andrea (2014). “Los orígenes el relato de ciencia ficción”, en *Woodville.org*: <<https://www.woodville.org/documentos/130513los-origenes-del-relato-de-ciencia-ficcion.pdf>> [último acceso: 14/09/2022]

RAMÍREZ, Juan Antonio (2010). “La novela gráfica y el arte adulto”, en Santiago García, *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, pp. 11-13.

SATRAPI, Marjane (2007). *Persépolis*. Barcelona: Norma. [2000-2003]

SPIEGELMAN, Art (2009). *Maus. Relato de un superviviente*. Barcelona: Reservoir Books. [1980-1991]

Filmografía / videografía

BLOMKAMP, Neill (dir.) (2013). *Elysium*. Estados Unidos: Tri Star Pictures *et al.*

GARLAND, Alex (dir.) (2014). *Ex Machina*. Estados Unidos y Reino Unido: A24 y Universal Pictures.

SASAKURE.UK. *The Trash-Heap Princess and Apostrophe*, feat. Miku Hatsune. Nicovideo.jp. 2011: <<https://www.youtube.com/watch?v=Dp1SQgc6X98>> [último acceso: 13/09/2022]

SCOTT, Ridley (dir.) (1982). *Blade Runner*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.

SPIELBERG, Steven (dir.) (2001). *A.I. Artificial Intelligence*. Estados Unidos: Dream Work Pictures, Amblin Entertainment y Stanley Kubrick Productions.

TARKOVSKI, Andrei (dir.) (1972). *Solaris*. Unión Soviética: Mosfilm.

Webgrafía

Webs de artistas

PURÉ: <<https://www.tumblr.com/blog/view/kuropin>> [último acceso: 13/09/2022]

NAGABE: <<https://twitter.com/mucknagabe>> [último acceso: 16/09/2022]

SOSNA, Tina: <<https://tinazosna.com/>> [último acceso: 16/09/2022]

AMUEDO, Claudia: <<https://www.instagram.com/claudia.amuedo/?hl=es>> [último acceso: 16/09/2022]

Informaciones consultadas

Información sobre la película *Blade Runner* (1982):

<<https://www.filmaffinity.com/es/film358476.html>> [último acceso: 12/09/2022]

Información sobre la película *Elisium* (2013):

<<https://www.filmaffinity.com/es/film870435.html>> [último acceso: 12/09/2022]

Información sobre la película *A.I.* (2001):

<<https://www.filmaffinity.com/es/film178002.html>> [último acceso: 12/09/2022]

Información la película *Ex Machina* (2014):

<<https://www.filmaffinity.com/es/film132582.html>> [último acceso: 14/09/2022]

Información la película *Solaris* (1972):

<<https://www.filmaffinity.com/es/film780690.html>> [último acceso: 14/09/2022]

Información sobre qué es un *one-shot*: <<https://es.wikipedia.org/wiki/One-shot>> [último acceso: 12/09/2022]

Información sobre la narcolepsia y la epilepsia: <<https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/narcolepsy/symptoms-causes/syc-20375497>> [último acceso: 12/09/2022]

Información sobre la narcolepsia y la epilepsia: <<https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/epilepsy/symptoms-causes/syc-20350093>> [último acceso: 12/09/2022]

Información sobre manga:

<<https://es.wikipedia.org/wiki/Manga>> [último acceso: 12/09/2022]

Información sobre la novela gráfica y cómic:

<<https://www.misstechin.com/diferencias-entre-comic-novela-grafica/>> [último acceso: 12/09/2022]

<https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel> [último acceso: 12/09/2022]

<<https://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>> [último acceso: 12/09/2022]

8. ANEXO

Enlace al anexo online

Acceso para descarga del cómic en PDF + bocetos

https://drive.google.com/drive/folders/11aWf-8YbHY-A43gBII_bbkVrqmCSQ3HL?usp=sharing

Acceso a video de proceso de coloreado de tres páginas a color

<https://www.youtube.com/watch?v=pZFBs7ILGF4>