

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2020/2021

**Planteamiento de color e iluminación y apoyo gráfico
en la reedición del cómic Anselmo. Cómic Musical.**



Alumna: Gemma Rosado Seco

Tutor: Fernando Fernández Torres

PALABRAS CLAVE: cómic, cómic musical, creación de fondos, color apoyo gráfico

RESUMEN: El siguiente Trabajo Fin de Grado muestra el proceso y metodología llevada en la participación de la reedición del cómic *Anselmo: en ocasiones veo Divas* (2013). La reedición nace de un nuevo planteamiento estético es cuestión de color, iluminación y apoyo gráfico.

Además, se investigará sobre el cómic musical, sus principales autores y las particularidades del cómic *Anselmo: en ocasiones veo Divas*.

KEYWORDS: comic, musical comic, backgrounds, colour, graphic support

ABSTRACT: The following Final Degree Project shows the process and methodology involved in the participation of the reissue of the comic *Anselmo: en ocasiones veo Divas* (2013). The reissue is based in a new aesthetic, with a new colour code, lighting and graphic support.

In addition, it will investigate the musical comics, the main authors and the particularities of the comic *Anselmo: en ocasiones veo Divas*.



ÍNDICE

1.	Introducción.	4
2.	Objetivos	4
3.	Hipótesis	5
4.	Estado de la cuestión (Marco teórico)	5
4.1.	El cómic de temática musical	5
4.1.1.	Cómic musical en España; principales autores	8
4.1.2.	Anselmo: En ocasiones veo divas. (Particularidades de este cómic entre los anteriormente mencionados).	12
4.2	El proceso de ideación gráfica en el cómic	
4.2.1	Breve historia sobre los procesos de creación de fondos (España y USA/ Europa)	13
4.2.2	Decisiones gráficas en Anselmo para la representación del mundo del pop y de la música	14
5.	Realización del proyecto: fases (Metodología)	14
6.	Resultados del proyecto	20
7.	Conclusiones y discusión que ha sido el trabajo para mí	26
8.	Bibliografía	27
9.	Índice de figuras	28
10.	Anexos	29

1. Introducción.

En el presente Trabajo de Fin de Grado se propone definir y analizar una metodología de trabajo y de aportación al proyecto de reedición del cómic español *Anselmo: en ocasiones veo divas*. Todo ello con el respaldo de un trabajo de investigación en relación a el cómic musical en España y su relación en la era digital y sus nuevas posibilidades.

Para ello, y con la recapitulación de los principales autores de temática musical a nivel nacional, se pondrá en comparación con *Anselmo: En ocasiones veo divas*, analizando las aportaciones y peculiaridades de este cómic.

Además, se desarrollará el proceso de creación gráfica del cómic, analizando los procesos habituales a la hora de la creación de fondos y elementos gráficos en la industria actual. Así pues, mediante el caso práctico, se expondrán las pautas y decisiones tomadas en *Anselmo* para las representaciones del mundo de la música, centrándose en el género del Pop.

En relación a la parte práctica de la reedición del cómic es importante definir una metodología de trabajo sistemática a la hora de replantear el color y la iluminación en las páginas de cada capítulo, como en el apoyo gráfico de nuevos elementos o fondos. Se analizará y se definirá las técnicas y recursos necesarios a la hora de la realización del trabajo, como pueden ser el código de color, softwares y equipos empleados...

También se definirán los flujos de trabajo empleados y sus respectivos cambios a lo largo del proyecto; pudiendo finalmente analizar las mejoras en la metodología y nuevas maneras de trabajar en base a las aportaciones finales a la reedición del cómic.

2. Objetivos

El objetivo principal del proyecto se centra en la reedición del comic *Anselmo: En ocasiones veo divas*. Dividiendo dicha labor en dos principales trabajos:

- Plantear nuevos esquemas de iluminación y color.
- Apoyar gráficamente, tanto en nuevos elementos añadidos como en los fondos, que ayuden a una mejor comprensión del relato original.

Para la conseguir dichos objetivos generales previamente se ha de definir unos objetivos específicos más concretos:

- Conocer y estudiar el cómic original (*Anselmo: en ocasiones veo divas*): su historia, sus referentes, su metodología y las nuevas necesidades de su reedición.
- Investigar y desarrollar un marco teórico que sirva como respaldo en la aplicación práctica del proyecto.

- Establecer normas y códigos visuales que otorguen uniformidad y coherencia a todo el cómic.
- Aprender y desarrollar nuevas técnicas adecuadas para la realización del proyecto.
- Mejorar y especializar habilidades y técnicas del Software Adobe Photoshop en relación al trabajo de coloreado e ilustración.
- Crear un flujo de trabajo dinámico en cada capítulo y mejorar las destrezas aplicadas para una maximización del tiempo.

3. Hipótesis

De tal manera, la hipótesis de este trabajo pretende, por una parte, analizar e investigar sobre el cómic musical y los procesos de creación de fondos. Y por otra parte poder aprender y desarrollar un proceso de reedición en términos de color, iluminación y elementos gráficos.

Se aspira a realizar y definir un flujo de trabajo propio y funcional aplicable al proyecto profesional real de la reedición de *Anselmo: En ocasiones veo divas*.

4. Estado de la cuestión (Marco teórico)

El cómic, o también conocido como el noveno arte, es una sucesión de dibujos o imágenes que constituyen y forman un relato único con una narrativa propia.

Esta investigación se centrará en el cómic de temática musical, haciendo un recorrido por sus principales autores y obra, analizando sus características y poniendo en comparativa al cómic *Anselmo*. Analizaremos pues, las particularidades de este y sus aportaciones al panorama actual.

4.1. El cómic de temática musical

El cómic musical hace referencia a toda aquella novela gráfica en la que cualquier aspecto de la música tome un papel fundamental en su narrativa.

El cómic musical puede hablar de cualquier temática que tenga un carácter intrínseco de la música. Puede hacer referencia a la historia de la música O, por otra parte, la historia se podría centrar en la vida de un músico de una orquesta sinfónica. Las posibilidades son infinitas.

De manera formal al igual que con otras artes como el cine o el teatro, la música siempre ha estado relacionada con el cómic.

Partiendo como ejemplo con unos de los cómics más importantes de la historia de este arte. *Little Nemo in Slumberland* es un cómic de Winsor McCay, considerado el primer gran clásico de la historia del cómic. Se publicó, por

primera vez en el New York Herald entre el 15 de octubre de 1905 y el 23 de julio de 1911.

McCay realiza durante todas las publicaciones una exploración y experimentación exhaustiva del propio medio. Se caracteriza por el empleo de multiplicidad de encuadre y el juego con el formato y la página, aprovechando así de manera óptima el color y su composición.

El éxito del cómic provocó la introducción del personaje y su historia en otros medios. Es así, que tan solo un año después de su creación se publicaron varias canciones en honor al cómic en el libreto *Little Nemo: A Fairy Tale Two-Step* (1906), compuesto por H. L. Berger.

Pero la obra de McCay no únicamente sirvió como inspiración para la música, si no que se extendió en numerosos formatos como el cine o el teatro.

Según Fernando Fernández Torres (2021):

“Little Nemo podría considerarse el primer cómic transmedia si tenemos en cuenta que su narrativa se expandió no sólo a la música, sino también al teatro, al cine y a la ópera.”

Fernando del Río (2011) establece el nacimiento de esta relación en Estados Unidos a partir de los años cincuenta, aunque afirma que “no fue hasta la década de los sesenta en la que hubo una fusión real de las dos culturas”. (Del Río, 2011).

El acontecimiento que marcó esta fusión de las dos expresiones fue la creación de la banda ficticia *The Archies*. Banda con músicos reales que daban vida a los personajes de un grupo ficticio de personajes adolescentes del universo cómic homónimo Archie.

Posteriormente daría paso a la pequeña pantalla con la serie de animación para televisión *El Show de Archie y sus amigos*.



Figura 1. Portada Álbum *The Archies* (1968)

A día de hoy la historia de *The Archies* ha sido nuevamente versionada en la serie de televisión *Riverdale*.

El grupo también es conocido por su éxito en el mundo real, a través de una banda virtual. Esto sirvió como antecedente para bandas como Gorillaz, que deciden seguir la misma estrategia de banda ficticia, mostrando a sus integrantes de manera ilustrada.

Gracias al éxito que tuvo la unión de estas dos culturas y con el movimiento fan en los años 70, muchos grupos de música famosos como The Beatles o The Who realizaron cameos en cómics de gran repercusión, como son los del Universo Marvel.

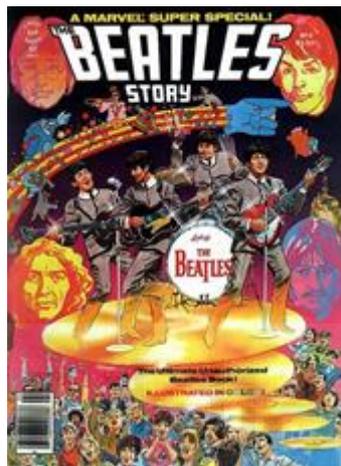


Figura 2. Portada entrega especial Beatles Story por Marvel Studio (1965)

Aprovechando la tirada, otros grupos como los Ramones o Kiss crearon sus propios cómics.

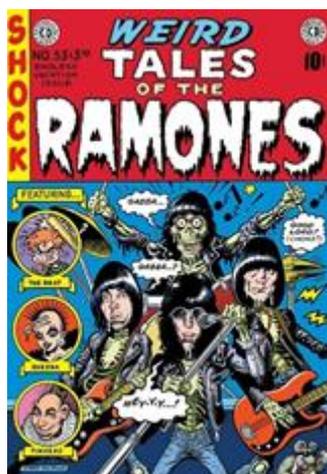


Figura 3. Portada Weird tales of the ramones (2005)

Cabe destacar la figura del editor Todd Loren, quien publicó entre 1989 y 1992 una serie de biografías no autorizadas de grupos como Bon Jovi, The Cure y Guns & Roses en Rock'n'Roll comics y obras como Odio (1990), de Peter Bagge, que retrata el Seattle de los años 90 con el grunge como protagonista (Serrano, 2006).

Desde un punto de vista europeo la situación era diferente a la que se nos presentaba en Estados Unidos.

Según Fernando del Río (2011):

Se trataba de algo radicalmente opuesto al comic book, eran revistas de aparición mensual en las que se presentaban historietas en formato serial que no solían ser auto conclusivas. En ellas se solían tratar otros temas, aparte de las historietas de cómics, normalmente dirigidas a adultos, temas de actualidad, libros, drogas, cine y música, mucha música. Eran muchos los dibujantes que eligieron la temática del Rock para sus historias. (Del Río, 2011)

4.1.1. Principales autores y títulos españoles

En España, la manifestación más temprana de esta unión la encontramos con *Claro de Luna* en los años 80.

Claro de Luna fue una colección de cuadernos de historietas publicada en España entre 1959 y 1972 por Ibero Mundial de Ediciones. Su principal característica fue su tendencia del "tebeo sentimental-próximo", que había inaugurado un año antes *Rosas Blancas* de Editorial Toray.

Claro de Luna se distinguía por presentar en cada número una adaptación a historieta de la letra de una canción pop, al igual que "Romántica", también de Ibero Mundial.



Figura 4. *Claro de Luna* nº 290. *Una chica ye-ye*, éxito de Concha Velasco (1959)

(Claro de Luna) tomaba como inspiración una canción de éxito y la convertía en una historieta corta plagada de romance y alguna aventura. Se incluía, además, la letra de la canción y, la de otros ritmos del momento y también un cupón mediante el cual las lectoras podían solicitar una canción moderna que no haya sido publicada en ninguno de los cuadernos aparecidos. Si se elegía tu canción, tu nombre salía en los créditos del número pertinente, precedido de un 'según inspiración de'... (Serrano, 2003)

Este formato de cómic tuvo una versión española gracias a publicaciones como *El Víbora* (1979-2005), *El Cairo* (1981-1991), *Metal Hurlant* (1974-1987) y *Bésame Mucho* (1979-1982).

Según Fernando Fernández Torres (2021) nos encontramos con obras

“... en las que la música era protagonista habitual junto a los personajes en sus historietas, pasando por relaciones más efímeras entre música y cómic como la que se produjo entre el personaje de Nazario Anarcoma (1983) y el cantante Marc Almond, quien escribió una canción con el mismo nombre dedicada al cómic (Anarcoma, 1986) y también el cómic *Pop Español* (1991) que convertía en historietas algunas de las canciones de la edad de oro del pop español.”

Pero la primera vez que se define el concepto de cómic musical es por parte del compositor y guionista valenciano Luis F. Borruey para definir su cómic *Lagrimas de aire* (2017), el primer cómic digital y multimedia que une un trabajo musical original de 12 temas originales e independientes unidos en una historia llena de emociones dividida en 9 capítulos.

Música, canciones movimiento y cómic se combinan en una comedia romántica creada específicamente para las nuevas tecnologías.



Figura 5. Página 2, Capítulo 8 *Lagrimas de aire* (2017) Luis F. Borruey

Anteriormente al cómic de Borruey en España se lanzan diferentes obras de gran relevancia y con temática musical. Esta relación con la música y su representación en el cómic depende del punto de vista y la historia del propio cómic. Se puede encontrar a la música como protagonista o como simplemente un hilo conductor de la narrativa.

Al igual que en Estados Unidos, nos encontramos con artistas y músicos que complementan su obra musical con historietas y novelas gráficas, creando así un modo de comunicación segmentado en diferentes plataformas. Es decir, lo que hoy conocemos como el término comunicación transmedia.

Un claro ejemplo es el lanzamiento de *Mentiroso Mentiroso* de Iván Ferreiro en 2010. El tercer disco en solitario fue un lanzamiento acompañado de un cómic de 88 páginas.

A principios de la segunda década del siglo XXI nos encontramos con títulos como *¡Escucha esto!* de Manuel Bartual. *¡Escucha esto!* es una recopilación de tiras de humor que publicó en la web de MTV alrededor de los lugares comunes de conciertos, festivales y la farándula musical.



Figura 6. Viñeta de Manuel Bartual para *¡Escucha esto!*

En el año 2012 se publican 2 grandes títulos: *Ausencias* y *Madonna no existe*.

En *Ausencias* (2012) Ramón Rodríguez, más conocido por su alter ego The New Raemon, se encarga del guion de este cómic autobiográfico con los bonitos y aññados pinceles de Cristina Bueno, en el cual habla de una serie de episodios epilépticos que le afectaron durante años.

Otro artista de gran relevancia en relación al cómic musical es Juanjo Sáez con *Hit Emocional* (2015)

Partiendo de su sección para la revista Rockdelux, Juanjo Sáez nos habla sobre su vida y sus cosas a través de canciones, grupos y anécdotas musicales que, por una parte, suponen un recorrido sentimental de las últimas décadas de una cierta juventud española y, por otra, nos revelan, si es que hacía falta, a un autor con una sensibilidad única. Imprescindible.

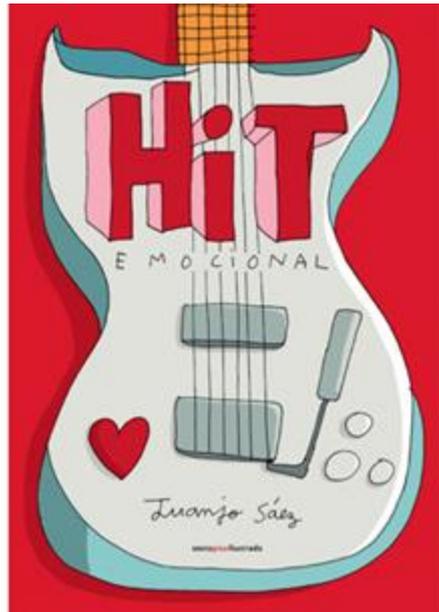


Figura 7. Portada Hit Emocional (2015) de Juanjo Sáez.

Siguiendo de manera cronológica, se encuentra Miguel B. Núñez, con su novela gráfica *Heavy 1986* (2016). Un recorrido por las barriadas del Madrid de 1986 donde los adolescentes salen a la calle con una única motivación: escuchar música heavy bien alta mientras intentan escapar de sus casas, de sus familias y de una España rancia que sabe de dónde viene pero no a dónde va.

En la novela encontramos referencias musicales desde Alice Cooper a Barón Rojo, Obús y Ozzy Osbourne.



Figura 8. Viñeta novela gráfica Heavy 1986 (2016) por Miguel B. Nuñez

Finalmente, se encuentra la novela *Anselmo. En ocasiones veo divas* (2013) de Fernando Fernández Torres. Dicha novela se analizará en el siguiente punto.

4.1.2 Anselmo: En ocasiones veo divas. (Particularidades de este comic entre los anteriormente mencionados)

Según el autor, Fernando Fernández Torres:

“Anselmo” es la historia de autodescubrimiento de un joven muy especial: nuestro protagonista no solo es homosexual sino que, además, tiene una misteriosa marca en el culo con forma de estrella y sufre apariciones de las divas del pop, desde Madonna a David Bowie, pasando por Lady Gaga, Britney Spears o Alaska. Entre todas, quieren hacer que Anselmo cambie el mundo, pero desde la particular perspectiva de una diva pop. Pero “Anselmo” no es solo un cómic. También es un álbum de cromos que reúne a los principales cantantes y abanderados de la revolución sexual en el pop desde la década de los 70. A través de una historia fantástica y delirante, “Anselmo” pretende ser testimonio de la evolución de la comunidad LGTBI mediante las canciones que el colectivo ha asumido como himnos y a través de las divas de la historia más reciente del pop.

En este comic la temática musical se nos presenta a través de diferentes representaciones de las divas del género Pop. Estas apariciones sirven como hilo conductor de la historia y marcan la evolución y desarrollo del protagonista.

También se hace referencia a canciones concretas e icónicas del género, así como la representación de imágenes y escenas de videoclips.

En *Anselmo* no únicamente se hace referencia a la música como tal, si no que crea una atmosfera muy concreta en relación a la cultura Pop que marcó una generación entera. A lo largo del cómic, aparte de ver a las divas cantando o haciendo referencia a su música también las vemos en escenas icónicas de su vida personal.

La publicación del cómic tenía como propuesta el añadir banda sonora propia.

Anselmo. En ocasiones veo divas se concibió en 2010 con la idea de ser un cómic que no solo hablara de música sino que también tuviera una canción original como banda sonora. Belén Hernández y José Ferrándiz escribieron *Libérate otra vez* (2011), una canción que el autor del cómic pretendía lanzar en YouTube junto con la publicación del cómic. Aunque la canción nunca llegó a publicarse por falta de tiempo y recursos, la letra de la misma se mostró en la novela gráfica y puso la semilla para un futuro proyecto transmedia.. (Fernando Fernández Torres, 2021)

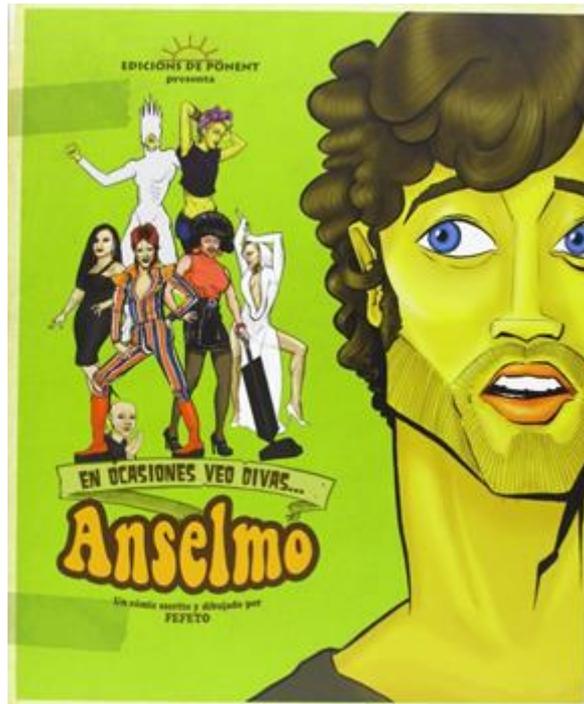


Figura 9. Portada Anselmo: en ocasiones veo divas (2013) por Fernando Fernández Torres.

4.2. El proceso de ideación gráfica en el cómic

En palabras de Will Eisner, la imagen es “el recuerdo de un objeto o experiencia proporcionada por un narrador ya por un medio mecánico (fotografía), ya por un medio manual (dibujo)” (Eisner 2000)

El cómic es un medio de comunicación escrito-icónico (...) estructurado en imágenes consecutivas (viñetas) que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética. En este medio semióticamente mixto, la imagen desempeña una función hegemónica, ya que son posibles los cómics sin palabras, pero no sin dibujos (Gübern, 1987)

4.2.1 Breve historia sobre los procesos de creación de fondos (España y/o USA/Europa)

El cómic en Estados Unidos fue percibido por mucho tiempo de una manera muy distinta a la de Europa. Si en el primero era un medio masivo y de un alcance demográfico más bien democrático, en Europa, por su naturaleza eminentemente gráfica, generó desconfianza respecto a su nivel cultural y, en gran medida, quedó relegado principalmente a un público infantil.

En Europa, el cómic ha poseído (...) el mismo estatuto sociocultural que el juguete (...), su complemento en el arsenal lúdico infantil. Que los relatos en imágenes nacieran y se

desarrollaran en Europa orientados específicamente por sus soportes editoriales hacia la clientela infantil, ilustra perfectamente algunas diferencias esenciales entre la cultura popular norteamericana, que (...) se orientaba de un modo indiscriminado al heterogéneo público masivo, y la elitista cultura europea, que había entronizado a la palabra impresa a expensas de la imagen impresa y de gran difusión, contemplada con sospechas culturales. Víctimas de esta jerarquía entre textualidad e iconicidad, los cómics tardarían muchos años en Europa en ser algo más que un instrumento menor al servicio de la pedagogía infantil (Gübern, 1987, p. 217)

El desarrollo del cómic en Europa no fue en absoluto uniforme. Diferentes países han aportado de diferentes maneras a este arte. Su impacto social ha sido muy distinto, de acuerdo a sus culturas y también a las situaciones económicas, políticas y sociales que han atravesado.

Los fondos en el cómic sirven para situar a nuestro personaje en el escenario y darle un contexto físico con el que interactuar. Es una parte vital del cómic, ya que sirven de soporte para entender la narrativa de la historia.

Un ambiente sólido y bien definido es atractivo para el lector y puede contribuir a una historia más real y verosímil. La forma en que se muestre este entorno surgirá de las necesidades expresivas de la historia.

Según el estudio de McCloud (2007) *Making Comics*:

(...) mientras más información visual se proporcione al lector respecto al entorno en el que se desarrolla una historia, más profundamente se sumergirá éste en la misma. El uso de varias viñetas para establecer un ambiente, si bien disminuyen el ritmo de la acción en un cómic, pueden brindar una experiencia más completa para el lector; de todas maneras, este recurso es útil para cierto tipo de historias y puede ser usado en función de las mismas.

4.2.2 Decisiones gráficas en *Anselmo* para la representación del mundo del pop y de la música.

Contar con personajes sólidos y realistas es fundamental para una buena historia. En *Anselmo: en ocasiones veo a Divas* se presenta a un personaje protagonista que marcará todo el hilo narrativo de la historia. A su vez, la evolución y vida del personaje se ve marcada por la aparición de estrellas de la música pop y referentes LGBTQ+.

Dichos referentes abarcan varias generaciones, empezando por los años 70 con David Bowie y acabando en la actualidad con divas contemporáneas como Britney Spears, Lady Gaga o Christina Aguilera.

5. Realización del proyecto: fases (Metodología)

Para llevar a cabo la reedición del cómic se ha llevado una metodología concreta.

Dicha metodología se basa en la elaboración de un flujo de trabajo definido; que en un principio tendrá una fase experimental para después poder llegar a definir los esquemas de trabajo finales.

La metodología del trabajo toma como piedra angular la comunicación entre todos los miembros del equipo.

En primera instancia, y de manera oficial, el proyecto se formalizó a través de la Universidad Miguel Hernández de Elche como Trabajo de Fin de Grado, con Fernando Fernández Torres como tutor del mismo. Dicho proyecto tendría como base práctica la reedición del color e iluminación y el apoyo gráfico en algunas páginas. Todo esto respaldado con una base teórica.

El proyecto nace de la necesidad de reeditar el cómic por parte del autor. Para entender dichas necesidades y los objetivos en la reedición ha sido muy importante la comunicación dentro del equipo, y sobre todo por parte del autor.

En primera instancia y como paso inicial del proyecto se ha realizado una lectura exhaustiva del cómic original. Sintetizando así la narrativa y esencia del cómic. Como siempre la comunicación ha sido un pilar fundamental para entender las intenciones del autor y lo que se quería expresar en cada momento.

El autor quería replantear una estética nueva, definiendo nuevos códigos de color e iluminación. La intención principal es otorgarle protagonismo al dibujo original y resaltar el trazo del mismo.

Todos estos procesos de comunicación se realizaban mediante reuniones con todo el equipo: Fernando Fernández Torres, autor del cómic, Fran Rico, director de arte y maquetación y Paula García Romero y Gemma Rosado Seco, encargadas del coloreado y el apoyo gráfico.

Desde las primeras reuniones se definieron las necesidades y objetivos del proyecto. De igual manera se estimó un calendario aproximado en relación a las tareas y entregas que había que realizar.

Estas reuniones han sido regulares a lo largo de todo el proyecto, en un principio semanales y posteriormente más distanciadas.

En el primer momento de empezar con la reedición, el autor nos dio unas pautas y nos mostró su flujo de trabajo, así como las herramientas utilizadas por él, como por ejemplo los pinceles.

Posteriormente se nos entregaron las primeras páginas. Junto a estas, el director de arte nos entregó la paleta de colores que definía el código visual de todo el cómic.

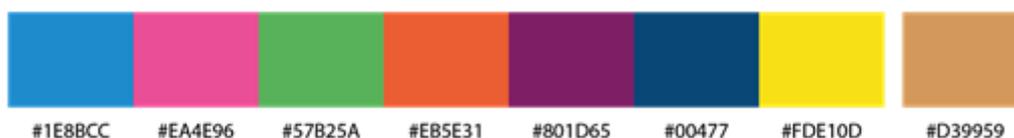


Figura 10. Código de color definido para la reedición del cómic (2020) Francisco Rico.

Este nuevo código de color se ha basado en la aplicación de 2 únicos colores por capítulo. Por una parte, cada capítulo tendría un color propio y definido que

lo caracterice e identifique. Por otra parte, el otro color empleado será un color transversal en todo el cómic, el cual creará una coherencia visual en el conjunto de la novela. Tras varias pruebas se definió un color ocre (#D39959) como color transversal. Este color se aplicará al pelo del protagonista.

Además, se plantearán nuevos esquemas de iluminación, utilizando 3 tonos de grises, el negro y el blanco. Así se terminarán de completar la parte de coloreado de cada página.

Un punto importante en la decisión de este nuevo código visual ha sido la aplicación de tramas de líneas en las páginas del cómic. Dichas tramas se realizaban con un paquete de pinceles especiales que han sido proporcionados por el autor.

A la hora de empezar con cada capítulo se nos facilitaba un dossier donde se especifican las necesidades de cada página en concreto.

En base a este documento mi compañera y yo nos dividíamos el trabajo de manera equitativa, teniendo en cuenta la dificultad de cada página y las necesidades de apoyo gráfico de cada una.

Junto al dossier se subían todas las páginas en archivos .psd para poder trabajar sobre ellos directamente.

En los archivos psd se encontraban principalmente 4 grupos de capas. Una de textos y bocadillos, otra para la línea entintada y trazos, otra para elementos añadidos y finalmente la capa de color.

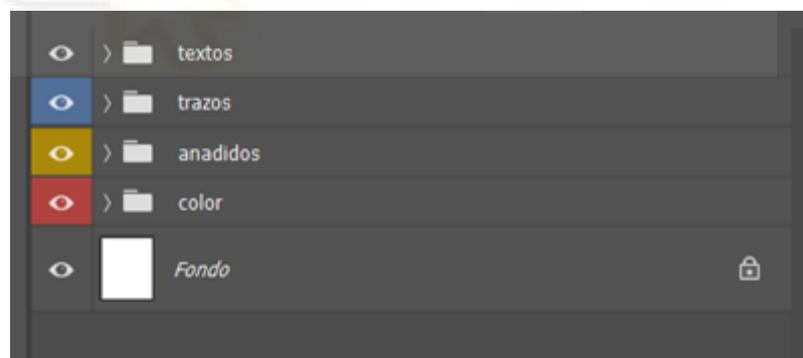


Figura 11, Fuente: Elaboración propia

La manera de compartir todo el trabajo ha sido mediante una carpeta de Drive, donde todos los participantes del equipo tenemos acceso.

Al comenzar con las primeras páginas, (capítulo 2.1) se empezó a experimentar y probar con los colores, los planos de grises, las tramas...

Fue un momento de pruebas donde se experimentó y analizamos las aplicaciones que funcionaban y las que no funcionaban.

Por ejemplo, la aplicación de las tramas en las caras de los personajes o en fondos con texturas no funcionaban bien.



Figura 12. Prueba de esquema de iluminación, Fuente: de creación propia.



Figura 13. Prueba de esquema de iluminación, Fuente: de creación propia.



Figura 14. Prueba de esquema de iluminación, Fuente: de creación propia.

Ya habiendo pasado el periodo de experimentación y adecuación al ámbito de trabajo se comenzó a trabajar las páginas capítulo por capítulo.

Lo primero a tener en cuenta es leer el dossier y entender las necesidades de cada página. Teniendo esto en cuenta el siguiente paso es abrir el documento del cómic original para entender la escena, ver que quería transmitir y que cosas tener en cuenta para corregir o mejorar.

Después, abrimos en Photoshop todas las páginas que tengan una continuidad y misma estética, ósea se, las páginas de cada capítulo. De esta manera podremos trabajar de manera más sistemática y funcional.

Antes de comenzar con el coloreado, con la herramienta Marco rectangular seleccionamos cada viñeta para que su coloreado sea más sencillo y dinámico, sin tener que atender a los bordes propios de la viñeta.

En mi caso, empezaba aplicando el color específico y el transversal en todas las páginas, así se creaba una composición inicial con los mayores puntos de interés de cada página. Teniendo las partes de color marcadas, continuaba con el nuevo esquema de iluminación, dividiendo principalmente las escenas en 3 planos de profundidad, aplicando respectivamente 3 tonos de grises diferentes.



Figura 15, Fuente: Elaboración propia

Para las luces fuertes o elementos a destacar he utilizado el blanco, y por el contrario en sombras muy marcadas, el negro.

Finalmente decidía que parte de la composición quería que llevase las tramas lineales. Su función dependía de la aplicación, podía utilizarlos para crear texturas, crear fondos, desaturar ciertas masas de color, o por el contrario llamar la atención en un elemento concreto.

Estas tramas se aplican con la herramienta pincel, gracias a un pack de pinceles (TGTS Beat Tones Brushes CC18) proporcionados por Fernando.

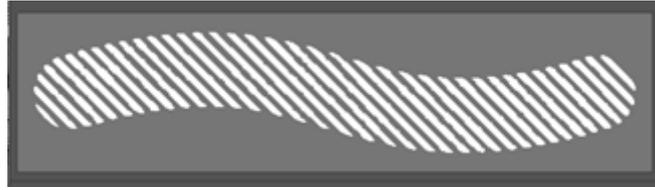


Figura 16, Fuente: Elaboración propia

En dicho paquete encontramos infinidad de posibilidades donde podemos elegir la nitidez y cantidad de las tramas, la presión, la dirección....

Algunas páginas requerían de soporte gráfico, como puede ser la creación de un nuevo fondo o añadir elementos para que la lectura de la imagen fuese más fácil.

Para poder añadir elementos de manera digital y que no contrastasen con la línea original (que se realizó a mano) se han utilizado pinceles gráficos con carácter manuscrito, que imiten a esos trazos de boli, lápiz o rotulador.

Este paquete de pinceles (TGTS The Rusty Nib) también ha sido proporcionado por Fernando. Concretamente los pinceles utilizados han sido:

- Brush Inters, TGTS The Canniff Brush Fine Line 15 px/ 8px.
- Nibs and Tech Pens, TGTS Micro Nib 8px (utilizado para elementos con menos presencia).

Seguidamente y continuando con las reuniones semanales, se ponían en común los adelantos hechos durante la semana y se corregían y orientaban las siguientes páginas.

A lo largo del proyecto se ha presentado la propuesta de reedición de las páginas de los capítulos 2.1, 2.2, 3 y 6.

En cuestiones técnicas, todo el proceso práctico lo he podido realizar con material propio, trabajando con Photoshop desde mi ordenador y teniendo una tableta gráfica (Wacom Intuos M) como principal soporte para realizar todo el proceso de coloreado y dibujo de manera más sencilla e intuitiva.

Gracias al trabajo con la tableta gráfica podemos manejar parámetros semejantes al del dibujo tradicional, como la presión, flujo o inclinación del lápiz. Esto ha permitido que los añadidos no disten del estilo original y manuscrito del comic original.

Una vez dada por acabada la parte práctica del proyecto se ha comenzado con la parte teórica de investigación y la redacción de la memoria conceptual del proyecto práctico.

6. Resultados del proyecto

Tras el seguimiento de la metodología planteada y el flujo de trabajo definido nos encontramos con diferentes resultados.

Capítulo 2.1 y 2.2: Rareza Espacial

En este capítulo se nos presenta la infancia del protagonista. Se nos ubica en los años 70's en plena época de la música disco y del *GlamRock*, teniendo como principal referente a David Bowie.

El color elegido para representar este capítulo es un rosa. Color suave que nos puede hacer referencia a la infancia e inocencia del protagonista.

En esta primera página nos encontramos con una escena nocturna, con cierta atmósfera de misterio.

Lo primero a la hora de componer esta página ha sido colorear la maleta de rosa, dirigiendo la atención hacia esta. Posteriormente he definido el nuevo esquema de iluminación, el cual sigue prácticamente el esquema original planteado. He intentado crear una atmósfera nocturna, donde los colores oscuros predominan en la escena. He intentado también marcar muy bien los puntos de luz de la escena, como son las lámparas y la farola.

Para darle protagonismo al personaje de la madre de Anselmo he dejado su ropa totalmente blanca, para crear contraste con el resto de la escena.

Para crear esa estética de misterio y envolvente de la escena he realizado un viñeteado en las primeras viñetas. Dándole así un color más oscuro en los bordes de la imagen de manera gradual, sin cortes bruscos.

He utilizado las tramas lineales paralelas a 45° en el fondo para crear textura y desaturar las masas tan grandes de color oscuro.



Figura 17. Nueva propuesta de reedición para la página 22 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

En la siguiente página se sigue exactamente la misma dinámica que la anterior, cogiendo como referencia el planteamiento de iluminación inicial.

En este caso he intentado crear contraste entre el fondo oscuro y el personaje de Anselmo que está completamente claro.

En esta página no he utilizado las tramas lineales a 45° porque rompían con el dibujo. Sin embargo, he utilizado las tramas lineales horizontales de manera muy sutil para acompañar y crear textura en la fachada y en la pared.



Figura 18. Nueva propuesta de reedición para la página 23 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Continuando con el capítulo, en esta página he intentado crear una escena acogedora de casa, donde Anselmo es el principal elemento iluminado por la luz de la televisión.

Para crear una escena estática he utilizado las tramas horizontales en el fondo.

En esta página es la primera vez que aplico el color transversal del pelo. En un principio probé con colorear también los ojos, pero no funcionaban bien, ya que saturaba mucho la imagen y le daba un aspecto demoníaco al protagonista.

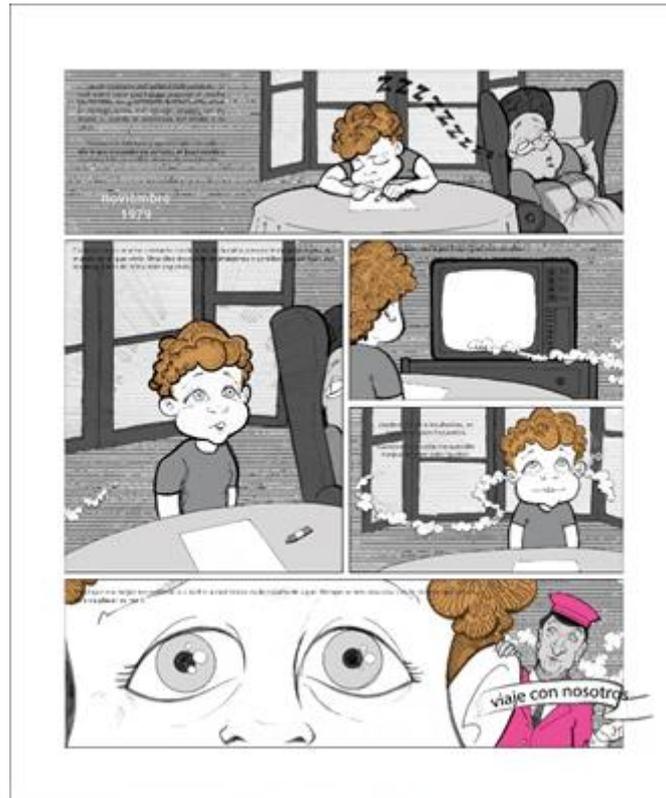


Figura 19. Nueva propuesta de reedición para la página 25 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia

En las siguientes páginas definir el esquema de iluminación ha sido sencillo, ya que en las páginas originales estaba bien plantado. El cambio principal viene en la utilización y aplicación del color definido por el nuevo código de color.

El problema en estas páginas ha sido la ventana, ya que la conversación entre los personajes transcurre frente a una. En la versión original no hay ningún elemento que defina que es una ventana, por ello en la reedición intenté dibujar algunos árboles para contextualizar la escena. He realizado dos propuestas, con la diferencia de que en una hay más elementos arbustivos y pueden saturar más la imagen. Por ello también he creado una versión con menos elementos y una imagen más limpia.

El color rosa se ha aplicado en el jersey de Anselmo, marcando a este como protagonista de la conversación.

En esta escena intenté aplicar las tramas en el rostro de Anselmo, pero quedaba demasiado saturado, por lo que decidí obviarlas.



Figuras 20 y 21. Nuevas propuestas de reedición para la página 40 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Esta página se localiza en el mismo lugar que la primera página, por lo que entender el espacio ha sido sencillo. La principal diferencia es que esta escena es de día. Por consiguiente el cielo está despejado y es una página mucho más limpia.



Figura 22. Nueva propuesta de reedición para la página 46 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Figuras 23, 24 y 25. Nuevas propuestas de reedición para las páginas 54, 55 y 58 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Capítulo 6: La ambición Castaña APÍTULO 6-

En este capítulo nos encontramos con el culmen de apariciones de las divas en la vida de Anselmo. Es un periodo de éxtasis para el protagonista.

El color elegido para este episodio es el amarillo, en relación con este periodo de apariciones divinas y momento de trance.

Al ser el color amarillo un color tan potente me ha resultado muy complicado poder compaginarlo con el color marrón transversal.

Para incrementar el momento de tensión y misterio he vuelto a utilizar el viñeteado, pero esta vez de manera más exagerada, queriendo acentuar estos sentimientos.



Figura 26. Nueva propuesta de reedición para la página 108 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Para las páginas con las apariciones de las divas he intentado buscar una combinación con los colores y el viñeteado que no terminase saturando la imagen. Para ello he creado diferentes propuestas:



Figura 27. Nueva propuesta de reedición para la página 109 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

7. Conclusiones y discusión que ha sido el trabajo para mí

Tras haber analizado todos los resultados del proyecto expongo a continuación las conclusiones finales:

El proyecto ha conseguido alcanzar sus objetivos de manera parcial. En relación a los nuevos planteamientos de iluminación y color creo que se ha llegado a aportar una nueva visión y estética visual.

Para conseguir esto, durante estos meses de trabajo he creado una propia metodología de trabajo con un flujo cada vez mejor, hasta lograr dinamizar todo el proceso.

Al principio del proyecto, conseguir plantear una estructura nueva de color coherente era misión imposible. Pero gracias a la práctica, al aprendizaje de nuevas herramientas y softwares y sobre todo a la comunicación y retroalimentación por parte del grupo ha sido posible lograr acabar algunas páginas de manera correcta.

También he visto una evolución importante en cuestiones de tiempo, ya que en las primeras páginas el tiempo empleado era excesivo, por lo que no cumplía una productividad adecuada.

También considero que gracias a todo el trabajo de preproducción creado por el grupo ha conseguido definir muy bien el estilo visual del cómic, creando una uniformidad y coherencia entre las páginas realizada por mí y por mi compañera.

En cambio, en la parte de apoyo gráfico no creo que haya sabido realizar el trabajo de manera correcta, ya que los dibujos no conseguían adecuarse al estilo

de dibujo de las viñetas, por lo que creo que esa coherencia visual se ha roto en este aspecto.

La parte de investigación teórica me ha ayudado a consolidar un respaldo teórico aplicable a la parte práctica gracias a la capacidad de análisis de estructura y narrativa del cómic musical. También me ha ayudado a entender la fusión entre estas dos disciplinas y cómo convergen entre sí. De igual manera, gracias a la investigación he aumentado mis referentes visuales y gráficos.

Para acabar, creo que ha sido un proyecto en el que he aprendido mucho, tanto en términos técnicos como en el trabajo en equipo de manera profesional. Ha sido un proyecto donde todo el mundo ha estado implicado y ha aportado diferentes perspectivas y conocimientos que me sirven para aprender y evolucionar. La mejor parte del proyecto se define en el equipo profesional y personal que lo ha formado.

Finalmente este proyecto también me ha servido para conocerme personalmente a nivel profesional y saber mis puntos fuertes y los puntos débiles que corregir, como la relación trabajo-tiempo.

8. Bibliografía

Borruey, L. F. (2017). *Lágrimas de aire | El cómic musical*. Lágrimas de aire | El cómic musical. [<http://www.comicmusical.com/>]

Calvo Medrano, J (2020). Funcionalidad del arte gráfico en la industria musical. Universidad de Sevilla, Sevilla.

Del Río, F. (2011). Cómics y rock se conectan. Analizamos la relación entre la música y el noveno arte. Muzicalia.

Serrano, A. (2016b). Claro de Luna: viñetas y canciones en la España de los 60. El Hype. Recuperado de [<https://elhype.com/claro-luna-vinetas-canciones-la-espana-los-60/>]

Serrano, A. (2016a). El heavy adolescente que escuchaba a Nabokov. El Hype. Recuperado de [<https://elhype.com/heavy-adolescente-leia-nabokov/>]

Serrano, A. (2015a). Seis cómics musicales para regalar esta Navidad. El Hype. Recuperado de [<https://elhype.com/seis-comics-musicales-regalar-esta-navidad/>]

McCloud, S. (2007). *Entender el cómic*. Astiberri.

Torres, F. F. (2013). *Anselmo: En ocasiones veo Divas* (1o ed. 1a imp. ed.). Edicions de Ponent.

Fernández Torres, F. (2021). *Anselmo. Traigo un cantar: propuesta metodológica para la creación de un cómic con banda sonora original*. Universidad Miguel Hernández.

9. Índice de figuras

Figura 1. Portada Álbum The Archies (1968)

Figura 2. Portada entrega especial Beatles Story por Marvel Studio (1965)

Figura 3. Portada Weird tales of the ramones (2005)

Figura 4. Claro de Luna nº 290. Una chica ye-ye, éxito de Concha Velasco (1959)

Figura 5. Página 2, Capítulo 8 Lagrimas de aire (2017) Luis F. Borruey

Figura 6. Viñeta de Manuel Bartual para ¡Escucha esto!

Figura 7. Portada Hit Emocional (2015) de Juanjo Sáez.

Figura 8. Viñeta novela gráfica Heavy 1986 (2016) por Miguel B. Nuñez

Figura 9. Portada Anselmo: en ocasiones veo divas (2013) por Fernando Fernández Torres.

Figura 10. Código de color definido para la reedición del cómic (2020) Francisco Rico.

Figura 11, Fuente: Elaboración propia

Figura 12. Prueba de esquema de iluminación, Fuente: de creación propia

Figura 13. Prueba de esquema de iluminación, Fuente: de creación propia

Figura 14. Prueba de esquema de iluminación, Fuente: de creación propia

Figura 15, Fuente: Elaboración propia

Figura 16, Fuente: Elaboración propia

Figura 17. Nueva propuesta de reedición para la página 22 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

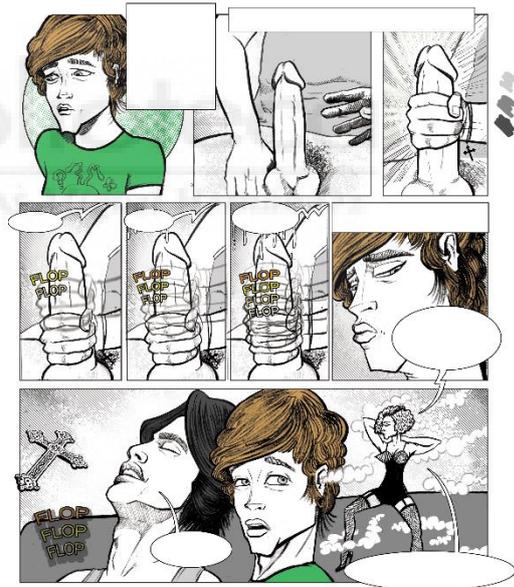
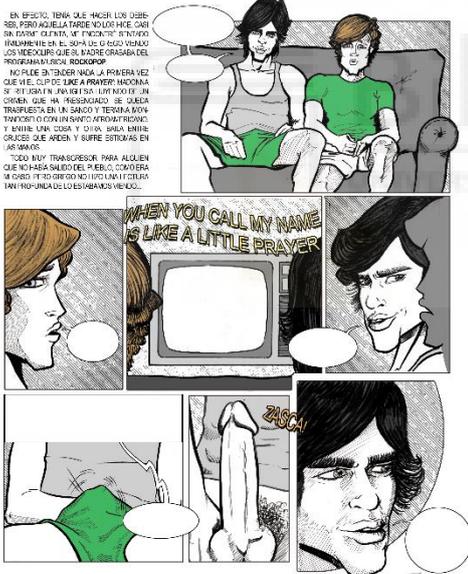
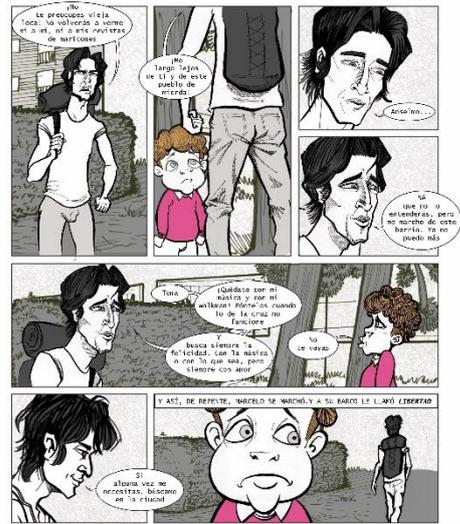
Figura 18. Nueva propuesta de reedición para la página 23 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Figura 19. Nueva propuesta de reedición para la página 25 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Figuras 20 y 21. Nuevas propuestas de reedición para la página 40 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Figura 22. Nueva propuesta de reedición para la página 46 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.

Figuras 23, 24 y 25. Nuevas propuestas de reedición para las páginas 54, 55 y 58 del cómic Anselmo, en ocasiones veo Divas. Fuente: Elaboración propia.





"PODRÍAS SER TÚ"

Pasaron dos años desde mi reencuentro con Marcelo y, aunque rechazé su ayuda, aquella conversación evitó que me precipitara al vacío como Thelma y Louise.

Abandoné el grupo de moderas, pero continué tocando por placer en casa. En poco a llevar una vida un poco más sana y me ojeé cerca de nuevo a Julianna. Hice un decidido esfuerzo por controlar mis cobres; todo aquellos pensamientos que me habían sufrido. Y, por encima de todo, intenté hacer caer a los Dioses.

Si en mi barrio, aunque volvía a estar motivado en el trabajo, me divertía e incluso había comenzado a flirtear con un compañero de trabajo por fuera de los guardias, me iba como si un puño en mi estómago a pensar una buena de refreges. Solo me olvidaba un detonante para que todo lo que empezaba a reventar en mí vida se fuera a la mierda.



Y ese momento llegó el 2 de diciembre de 2012

