



**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE**  
**GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

Trabajo Fin de Grado 2020/2021

**Procesos de coloreado y apoyo  
gráfico en la reedición del cómic  
*Anselmo: En ocasiones veo divas.***

AUTORA

Paula García Romero

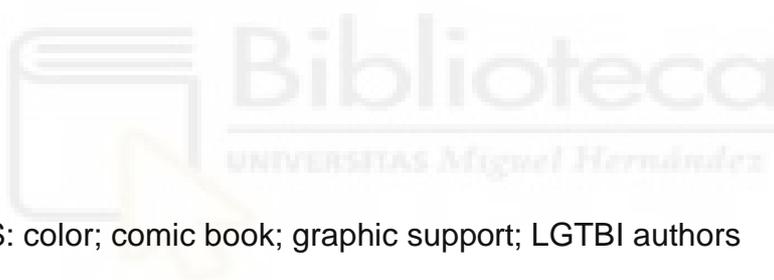
TUTOR

Fernando Fernández Torres

PALABRAS CLAVE: color; cómic; apoyo gráfico; autores LGTBI

RESUMEN: El presente trabajo de fin de carrera recoge la labor llevada a cabo como colorista y apoyo gráfico en el cómic *Anselmo: En ocasiones veo divas* (2013). A través de esta memoria, se mostrará la metodología y criterios seguidos en el proyecto, finalizando con los resultados del trabajo.

Además, se indagará en la historia de los procesos de coloreado en el cómic, las referencias de *Anselmo* y conoceremos otros autores LGTBI de gran importancia en nuestro país.



KEYWORDS: color; comic book; graphic support; LGTBI authors

ABSTRACT: This final year dissertation covers the work carried out as colorist and graphic assistant for the comic *Anselmo: En ocasiones veo divas* (2013). This report will show the methodology and criteria followed in the project, culminating with the results of the work.

In addition, we will take a look into the history of the coloring processes in comics, *Anselmo's* references and we will get to know other LGTBI authors of great importance in Spain.

## ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Objetivos.....	5
3. Hipótesis.....	5
4. Estado de la cuestión.....	5
4.1. El cómic de temática LGTBI en España .....	6
4.2. El proceso de color en el cómic .....	10
4.2.1. Breve historia sobre los procesos de coloreado en el cómic .....	10
4.2.2. Referentes del cómic <i>Anselmo: En ocasiones veo divas</i> .....	14
5. Metodología: realización del proyecto.....	16
6. Resultados del proyecto .....	19
7. Conclusiones.....	26
8. Bibliografía.....	27
9. Índice de figuras y tablas .....	29
10. Anexo I: Páginas trabajadas.....	31

## 1. Introducción.

A lo largo de este trabajo práctico, se explicará cómo se ha desarrollado y llevado a cabo mi trabajo en la reedición del cómic *Anselmo: En Ocasiones Veo Divas*.

*Anselmo: En Ocasiones Veo Divas* (2013), del autor Fernando Fernández Torres, narra la historia de autodescubrimiento de un joven homosexual que, además, sufre apariciones de las divas del pop más reconocidas. Entre todas quieren que Anselmo cambie el mundo, pero desde el particular punto de vista de una diva del pop, mediante canciones que el colectivo ha asumido como himnos. Además de ser 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 setenta.

Para la realización del trabajo ha sido de especial importancia la comunicación entre las personas implicadas en el proyecto, que será de gran ayuda en el trabajo posterior. Descubriremos como, gracias a unas buenas bases establecidas inicialmente, se facilita y aclaran muchas de las dudas que podrían surgir después. Todo esto favorece a que sea un trabajo más fluido y que, por lo tanto, el resultado se adecúe lo máximo posible al esperado en un principio, siendo lo más profesional posible.

A lo largo de esta memoria práctica, se profundizará en las técnicas y equipos empleados para la realización del trabajo, destacando la importancia de la elección de los colores, los pinceles y la metodología seguida. Para respaldar todo esto, ahondaremos en la historia del color en los cómics, además de conocer a los autores LGTBI más importantes de nuestro país, género al que pertenece *Anselmo: En ocasiones veo divas*.

Más tarde, cerraremos con las conclusiones a las que llegamos tras todo el proceso que hemos desarrollado. También, para aportar valor a este trabajo, recogeremos en los anexos el resultado de las páginas del cómic trabajadas.

En resumen, a lo largo de este trabajo se expondrá especialmente cuáles han sido mis aportaciones al cómic en cuanto al color y el apoyo gráfico.

## **2. Objetivos**

Como hemos adelantado en el anterior apartado, el objetivo principal de este trabajo práctico es la reedición del color en los diferentes capítulos del cómic, así como, los aportes gráficos al mismo.

Para alcanzar esta meta, deberemos superar los siguientes objetivos específicos:

- Establecer el código visual del cómic.
- Explorar las posibilidades gráficas.
- Profundizar en las técnicas adecuadas para la aplicación del color en el proyecto.
- Profundizar en las técnicas de apoyo gráfico en los fondos.
- Desarrollar un dominio de las herramientas utilizadas en Photoshop.
- Optimizar el tiempo de trabajo
- Investigar y analizar las influencias del mundo del cómic en Anselmo
- Conocer a diversos autores de cómic con temática LGTBI
- Descubrir la evolución de los procesos de coloreado de los cómics.

## **3. Hipótesis**

La hipótesis que se pretende defender en este trabajo es la siguiente: aprender el proceso de coloreado en el cómic y conocer y adquirir destreza en el uso de los pinceles, para finalmente aportar color a los capítulos del cómic.

Con el propósito de corroborar dicha hipótesis, se han fijado una serie de objetivos fundamentales, enumerados en el apartado anterior.

La demostración de la hipótesis propuesta se hará a través de la puesta en práctica y posterior exposición de cada uno de los objetivos mencionados.

## **4. Estado de la cuestión**

Cómic, historieta o tebeo, se le puede llamar de diferentes maneras, pero todo nos lleva al mismo concepto: es una forma artística y literaria que trata la

disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea (Eisner, 1985). Algunas obras pueden tener más fuerza gráfica y otras literaria, pero siempre habrá un equilibrio entre esos dos para que la historia funcione eficientemente.

En este apartado, haremos más hincapié en la temática LGTBI en los cómics y algunos de sus autores, pues han sido inspiración en la realización de *Anselmo: En ocasiones veo divas*. Además, también profundizaremos en los procesos de color del cómic, para dar contexto de los métodos de trabajo que más tarde comentaremos.

Todos libros y artículos consultados aparecerán al final del trabajo, en la bibliografía aportada, que comentaremos a continuación brevemente para mostrar su contenido.

#### **4.1. El cómic de temática LGTBI en España**

La homosexualidad ha sido un tema ampliamente reflejado en la literatura desde los escritos de la Antigua Grecia hasta nuestros días. En el caso de los cómics y la novela gráfica, los ejemplos no se remontan ni mucho menos a los orígenes del género, que suele datarse a finales del siglo XIX. Los personajes LGTBI estuvieron vetados en el mundo de la historieta hasta bien entrado el siglo XX

En España tuvo su auge entre las décadas de los setenta y los ochenta, como movimiento contracultural, formando parte de la revolución social de ese momento.

Durante muchos años, en el cómic occidental, los personajes gais, lesbianas, bisexuales y transexuales estaban limitados a las parodias o al cómic *underground*, casi siempre tratados con humor y otras con el drama llevado al extremo, pero en muy pocas ocasiones normalizándolos en una trama donde sus preferencias sexuales no fueran el centro de una trama sórdida o erótica.

La historieta de temática LGBTI presenta algunas alternativas concretas al imaginario heteronormativo, que predomina en los medios de expresión y de comunicación. Son, además de obras artísticas que difieren entre sí en sus resoluciones formales, un llamado a la toma de conciencia sobre el derecho a la diversidad. (Rosario, 2017).

#### 4.1.1. Principales autores (Nazario, Ismael Álvarez, Aitor Saraiba, Alfonso Casas, Colectivo Orgia)

Si hablamos de los principales autores del cómic LGTBI en nuestro país, sin duda debemos comenzar hablando de **Nazario Luque**. Entre los setenta y los ochenta, se convirtió en uno de los autores más importantes del cómic *underground*, considerándolo el padre de este género en España.

Su obra *La visita* (1975), fue el primer cómic publicado de temática homosexual. Cabe destacar que fue el primero en el que apareciese sexo explícito entre dos hombres. Sin embargo, su obra más reconocida es *Anarcoma* (1979), una investigadora travesti que se desenvuelve en una Barcelona oscura, distópica y fascista.

El sarcasmo grotesco de sus dibujos ha ido abriendo paso a la homosexualidad, convirtiendo su carácter excepcional en asunto cotidiano. Una evidencia de esto fue el hecho de que el Ayuntamiento de Barcelona le asignara precisamente a Nazario el encargo de realizar una serie de cómics educativos en una campaña de prevención del Sida, dirigida a la comunidad homosexual. (Monasterios, 2018).



Fig. 1: Página de la historia de educación sobre el sida de Nazario (1987). Fuente: El Víbora nº88.

Trasportándonos a una época más reciente, también encontramos autores que han sido y siguen siendo importantes para el colectivo.

**Ismael Álvarez** ha sido uno de los principales iconos de la ilustración erótica y gay del país. Influenciado por el autor Tom of Finland, se ganó un lugar

destacado en la comunidad LGTBI, por su profesionalidad en el dibujo, la diversidad planteada en ellos y la honestidad de sus planteamientos.



Fig. 2: Ilustración hecha por Ismael Álvarez. Fuente: Ismael Álvarez.

**Aitor Saraiba** escribió su primera novela gráfica, *El hijo del legionario* (2011) como medio de reconstrucción de su infancia y las experiencias que le habían marcado. Presenta como eje principal el dibujo en su obra, aunque también es escritor y trata otras muchas ramas como la cerámica, la fotografía o el vídeo. La forma de los dibujos evoca la infancia, pero tratando temas más adultos como el miedo o el amor.



Fig. 3: Ilustración en acuarela de Aitor Saraiba. Fuente: Aitor Saraiba.

**Alfonso Casas** es un ilustrador que, desde hace unos años hasta ahora, arrasa en redes sociales. Su estilo es muy reconocible, con una reducida paleta cromática, trazo grueso y abocetado. Con un aire romántico, sentimental y melancólico, compone frases simples aderezadas con sentido del humor e ironía, decoradas con ilustraciones generalmente en blanco, negro y rojo.



Fig. 4: Ilustración de Alfonso Casas. Fuente: Alfonso Casas.

El **Colectivo O.R.G.I.A**, formado por Beatriz Higón, Carmen Muriana y Tatiana Sentamans, plantea su investigación y creación artística en torno a cuestiones relativas al género, al sexo y a la sexualidad, desde un posicionamiento feminista y *queer*, empujándose por sus inquietudes artísticas y políticas. Utilizan la creación plástica como una valiosa herramienta crítica, tras largos periodos de investigación, debate y materialización.



Fig. 5: Follarse La Ciudad: Golpe bajo al imperialismo. Fuente: O.R.G.Í.A.

## 4.2. El proceso de color en el cómic

### 4.2.1. Breve historia sobre los procesos de coloreado en el cómic

Es importante tener en cuenta que lo primero que procesamos al abrir un cómic es el color, o la ausencia de él. Nos proporciona un contexto emocional casi inmediato, por lo que es un elemento imprescindible.

Sin embargo, al igual que otros aspectos técnicos de creación del cómic, como pueden ser el diseño gráfico, la rotulación o el entintado, el color siempre ha estado en un segundo plano y no se le ha prestado la atención que merece.

Como acabamos de comentar, antiguamente el color era uno de los aspectos más infravalorados en el cómic, pues tan solo se le daba importancia al guion o al dibujo. (Díez, 2010).

Por fortuna, concretamente en los últimos treinta años, la profesionalización del gremio y los avances tecnológicos, tanto de hardware como de software, han hecho que el color se posiciones en un lugar esencial y adquiriera un gran peso en el resultado de la narración final. Cabe destacar que la fecha de cuando se comenzó a poner en los créditos el nombre del colorista es más bien reciente.

Su importancia hoy en día es innegable. Especialmente en la última década hemos podido ser testigos del reconocimiento y la visibilización de los profesionales del color gracias, en gran parte, a las redes sociales.

A continuación, haremos un pequeño recorrido por la evolución histórica del color en el cómic.

Para entender la gran evolución en el proceso de coloreado del cómic hay que entender previamente dos conceptos:

- La **cuatricromía**, el modelo CMYK, y el uso de tramas.
- El **papel de pulpa**, un papel poroso y de mala calidad que era usado antiguamente en los cómics.



Teniendo estas guías de color en mente, la colorista comenzaba su labor haciendo uso de estas. Tras este proceso aparentemente sencillo es cuando entra en juego los talleres de imprenta.

Las tintas usadas por la colorista estaban basadas en el modelo tradicional de tres tintas RYB (rojo, amarillo y azul), un modelo más antiguo al CMYK, que era el usado en la imprenta. Al no poderse reproducir tal cual, era necesario que los técnicos de color de las imprentas hiciesen la conversión de un sistema al otro. El CMYK, al ser más moderno, permitía una variedad de color mucho más amplia, por lo que la traducción se hacía mediante las famosas tramas. (Legion of Andy, 2016)

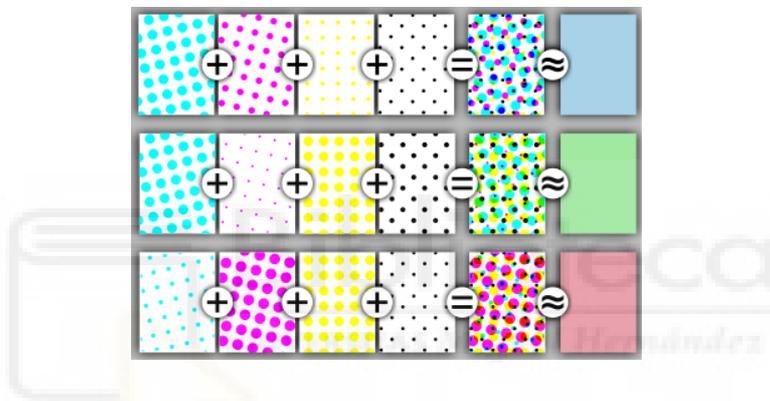


Fig. 8: Creación de colores mediante semitonos. Fuente: Pinterest.

Con este ejemplo, podemos observar con claridad cómo la mezcla de esos cuatro colores, variando la intensidad de los puntos de las tramas, alcanzan mezclas que, cuando el ojo se aleja lo suficiente, interpreta como esos tres colores finales.

Como hemos nombrado más arriba, el papel de pulpa era otro de los conceptos importantes a tener en cuenta en el color. Era un papel que absorbía muchísima tinta y, por tanto, oscurecía el resultado final. Debido a ello, las guías de color eran mucho más exageradas que lo que se veía en el resultado final.

El sistema de trabajo establecido en EE. UU. era en forma de cadena de montaje. Así pues, al haber tantas manos en el proceso del color, la evolución de la página era tremenda y susceptible de muchos fallos, principalmente debido a las prisas.

En la década de los años ochenta comenzaron a proliferar unas publicaciones de mayor calidad, con un papel de mejor calidad, menos poroso y más satinado, a las que se les daba un trato distinto. De vez en cuando, las editoriales publicaban en formato revista, con un proceso de color diferente, donde usaban el color directo de las acuarelas en las páginas. Para componer el resultado final, se sacaba una foto los diferentes fotolitos que componían la página en el tamaño deseado en una máquina llamada Repromaster.

Además, fue en este momento cuando comenzaron a conocerse diversos nombres de coloristas.

Otro hito de finales de los años ochenta, fue la experimentación tecnológica con el color. El caso más importante fue el coloreado del cómic *Akira* en 1989, siendo pioneros en realizar la separación de colores por ordenador.

Con estas innovaciones tecnológicas de finales de los ochenta, llegamos a los años noventa, concretamente a 1992, uno de los años clave en la industria norteamericana del cómic. El principio de esta década mostró un contraste muy interesante entre los creadores independientes, que creaban obras en blanco y negro, y las grandes editoriales, que hacían todo lo contrario.

Como acabamos de comentar, en 1992 ocurrieron dos hechos esenciales:

- I. Se inauguraba en los premios Eisner la categoría de mejor colorista. Este hecho consolidaba el color y el trabajo de colorista como una categoría artística con entidad propia.
- II. Se fundaba *Image Comics*. Implementaron la contratación de empresas externas especializadas que se encargasen de la aplicación del color en sus obras.

Junto a este nuevo sistema de coloreado, además, introdujeron definitivamente el papel satinado en sus publicaciones, puesto que era el adecuado para esta nueva técnica de coloreado digital. Esto obligó a las grandes editoriales como DC Comics y Marvel a hacer uso del mismo papel y la misma técnica de coloreado. Evidentemente este proceso no era perfecto todavía, era el inicio,

todo era nuevo, y se aprendía sobre la marcha a la vez que evolucionaba. (Lupton, s.f.).

Desde que se introduce el color digital hasta el día de hoy, la evolución ha sido impresionante. No solo por la mejora continua de los ordenadores o la aparición de lápices ópticos y tabletas, sino por la aparición de software específico para el tratamiento del color y programas de dibujo digital.

Actualmente nos encontramos en la época de Photoshop, donde las limitaciones de imprenta y los trucos para subsanarlas han desaparecido y ya no son necesarios. Ahora es todo experimentación, hacer cosas más increíbles cada vez y mejorar. Es la era de la superposición de las capas para dar texturas o hacer gradientes, una época en la que incluso podemos cambiar el color de la línea, algo impensable tiempo atrás.

El gremio de los coloristas crece, se profesionaliza y consiguen una capacidad para dar matices y detalles cada vez más increíble. Esto ha provocado que nazca una nueva figura, la del asistente de color o *flatter*, alguien indispensable para que los mejores coloristas puedan llevar a cabo la ingente producción que asumen a lo largo de un mes.

#### **4.2.2. Referentes del cómic *Anselmo: En ocasiones veo divas*.**

Es inevitable que todo autor esté repleto de múltiples influencias. En este caso, en la obra de Fernando Fernández Torres, podemos apreciar en los trazos, que van desde la oscuridad de las revistas *Creepy* a la representación de la niñez de Carlos Giménez. A continuación, comentaremos brevemente sus referentes principales:

***Creepy*** fue el título de dos revistas de los años ochenta especializadas en historieta de terror, una española y otra estadounidense. Formaron parte del llamado 'boom del cómic adulto' en España (Valero, 2010). En *Anselmo: En ocasiones veo divas* podemos ver su influencia en el primer y último capítulo del cómic.

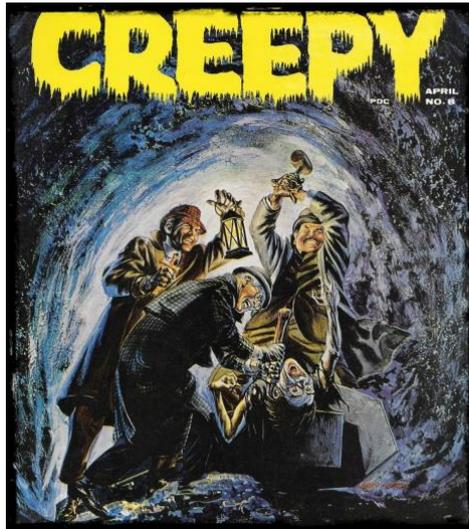


Fig. 9: Revista Creepy nº8. Fuente: Toutain Editor.



Fig. 10: Página perteneciente al capítulo 9 de Anselmo. Fuente: Anselmo: En ocasiones veo divas.

**Esther y su mundo** era una historieta de ciencia-ficción creada por Purita Campos. En el año 1971, la adolescente protagonista de esta historia era una anomalía, vestía a la moda y actuaba de una manera que no se parecían a las de entonces. Fue el primer cómic masivo en España que hablaba a las mujeres, desde una mujer. En *Anselmo: En ocasiones veo divas*, podemos ver su influjo en las páginas del capítulo 3, durante la adolescencia de Anselmo.



Fig. 11: Página de uno de los cómics de Esther y su mundo. Fuente: Tebeoteca UCA.



Fig. 12: Página perteneciente al capítulo 3 de Anselmo. Fuente: Anselmo: en ocasiones veo divas.

Carlos Giménez ha sido el autor más importante de la historia del cómic español. La serie de historietas *Paracuellos* (1976-2017), su obra más importante, es la visión autobiográfica de su infancia en una institución falangista, con un entorno duro y regido por los principios de la educación nacional católica. Podemos ver tintes de su influencia durante la infancia de Anselmo en el capítulo número 2.



Fig. 13: Pablito, álter ego de Carlos Giménez en sus historias. Fuente: Comic Vine.



Fig. 14: Página perteneciente al capítulo 2 de Anselmo. Fuente: Anselmo: En ocasiones veo divas.

Establecido el marco teórico, nos adentramos en la parte práctica del trabajo.

## 5. Metodología: realización del proyecto

Para poder cumplir con los objetivos planteados y conseguir dar respuesta a la hipótesis propuesta, hemos dividido el proceso de realización del trabajo en diferentes fases.

Quizá el transcurso seguido no sea el tradicional o esperado. Usualmente, lo primero que haremos antes de empezar un trabajo sería un proceso de búsqueda preliminar, pero en nuestro caso, comenzamos de lleno en la labor de aplicar color a las primeras páginas. Tras el trabajo realizado, un proceso de documentación previa seguramente hubiese hecho la tarea algo más sencilla, puesto que era un ámbito totalmente nuevo y desconocido.

Como hemos nombrado anteriormente, el objetivo principal del trabajo sería la definición del color y el apoyo gráfico en la reedición del cómic *Anselmo: En ocasiones veo divas*.

Saber el motivo de esta reedición era clave para hacer un buen trabajo. En este caso, se buscaba volver a colorear el cómic de manera en la que los trazos del dibujo original tuviesen el protagonismo completo.

Lo primordial para comenzar con el trabajo fue hacernos una idea general del proyecto, del trabajo requerido y del funcionamiento que íbamos a seguir a lo largo del proceso.

FASE	NOV.	DIC.	ENE.	FEB.	MAR.	ABR.	MAY.	JUN.
Formalización del proyecto	■							
Lectura del cómic	■	■						
Propuesta de calendario de trabajo		■						
Explicación del trabajo			■					
Capítulo 2				■	■			
Capítulo 3					■	■		
Capítulo 6						■	■	
Parte teórica					■	■	■	■

Tabla 1: Cronograma. Fuente: Elaboración propia.

Siguiendo el cronograma que hemos llevado a cabo, en el mes de noviembre formalizamos la participación en el proyecto. El primer paso fue la lectura del cómic que iba a ser reeditado, para conocer la historia en profundidad y poder observar qué cambios necesitaba. Más tarde, en diciembre se nos propuso el calendario de trabajo, pero no fue hasta principios de enero hasta que tuvimos la tutoría en las que se nos explicó las tareas a completar.

Podríamos decir que este fue el pistoletazo de salida oficial del proyecto, una reunión entre las cuatro personas implicadas en el proyecto: Fernando Fernández, autor del cómic y tutor del proyecto; Fran Rico, encargado de la

dirección de arte y la maquetación; y las dos alumnas encargadas del apoyo gráfico y el color, Gemma Rosado y Paula García. Esta clase de tutorías fueron regulares, al principio semanales y más tarde cada dos semanas, más o menos.

Puesto que al principio no contábamos con todos los conocimientos necesarios sobre cómo abordar el trabajo práctico, hemos contado con el tutor y autor del proyecto como guía. En una de las primeras tutorías, Fernando nos hizo un pequeño tutorial de su proceso de trabajo, para facilitar el inicio. A pesar de explicarnos cómo lo hacía él, siempre nos dejó total libertad para llevarlo de la forma que nos pareciese más cómodo y conveniente.

Como es natural, las primeras semanas fueron de experimentación. Probamos todos los pinceles y motivos que se nos compartieron, que eran bastantes, y así poder ver qué resultado nos gustaba más. También, el director de arte nos compartió la paleta de color establecida para el cómic.

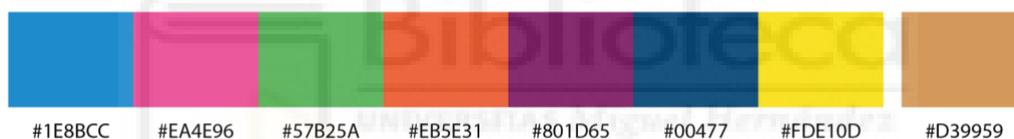


Fig. 15: Paleta de color establecida. Fuente: Elaboración propia.

Todos los capítulos estarían pintados en tres tonos de gris, uno más claro, otro medio y uno más oscuro. Además de eso, todos tendrían en común un mismo color, que en este caso sería el ocre (#D39959), perteneciente al color de pelo de Anselmo. Y, por último, cada capítulo tendría un color principal, diferente al resto, que podemos observar en la tabla de color compartida. Por lo tanto, cada capítulo estaría coloreado únicamente por dos colores y tres tonos de gris.

La metodología que seguimos para el coloreado de los capítulos siempre fue la misma. El tutor nos compartía las páginas de los capítulos únicamente con el trazo y, además, un dossier explicativo del trabajo a realizar en cada página. Cada vez que recibíamos un nuevo capítulo, parábamos con el que estuviésemos, lo subíamos a Drive, y pasábamos al siguiente, para continuar el ritmo de trabajo.

Hay que decir que al principio sentíamos no saber qué estábamos haciendo, algo normal, a la vez que frustrante, puesto que todo era nuevo. El dossier del primer capítulo venía con unas instrucciones más generales, que nos generaban bastantes dudas, por lo que las siguientes fueron más concretas, indicándonos las áreas de colores planos y texturas.

En el mes de febrero comenzamos a colorear el primer capítulo, que pertenecía realmente al número 2 en el cómic. A principios de marzo, comenzábamos con el capítulo 3, trabajándolo durante dos semanas. Tras esas dos semanas, continuamos con el capítulo 6, en el que ya se notaba más fluidez en el trabajo.

Tras las vacaciones de semana santa se nos compartió el capítulo 6, que sería el último que colorearíamos. Este parón hizo que perdiésemos ese ritmo de trabajo que habíamos estado llevando hasta ese momento, por lo que ya comenzamos a centrarnos en la parte teórica del trabajo, concretamente en la redacción del marco teórico. Finalmente, en el mes de mayo, compartimos en Drive todo el trabajo que quedaba pendiente, dando así por terminada la parte práctica del proyecto.

Una vez dada por finalizada la parte práctica, comenzamos con el ámbito teórico. Esta decisión fue tomada pensando que el flujo de trabajo sería más sencillo y de mejor calidad, pues solo nos tendríamos que centrar en una cosa a la vez.

Debíamos establecer unas bases teóricas que sustentasen el trabajo realizado, por lo que se investigó el cómic, concretamente, la temática LGTBI y el uso del color en él. En este caso, debíamos indagar en los orígenes y referentes de Anselmo para determinar su influencia en el ámbito creativo del trabajo. Durante esta fase, se han consultado diferentes fuentes de información que serán reflejadas posteriormente en la bibliografía.

## **6. Resultados del proyecto**

A continuación, compartiré el resultado del proyecto realizado, profundizando también en el proceso llevado a cabo. Para que se entienda de la mejor manera, ejemplificaré una de las páginas realizadas de cada capítulo. En los anexos se

podrán encontrar el resto de las páginas, que han sido trabajadas siguiendo las mismas pautas y criterios.

Los capítulos se nos compartían en un archivo de Photoshop, con cuatro carpetas: textos, trazos, añadidos y color. Dentro de estas carpetas se organizaban las capas de cada apartado de la manera que más conveniente nos pareciese. Esta organización era común en todas las páginas de cada capítulo, aunque, en función de la necesidad, añadía las capas que fuesen necesarias.

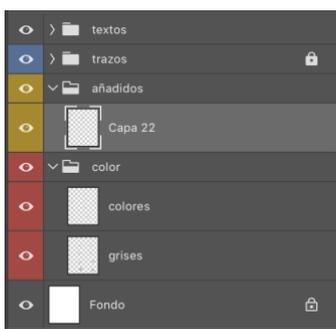


Fig. 16: Organización de las capas en Photoshop. Fuente: Elaboración propia.

El principio del coloreado fue un poco lioso, pues no sabíamos si colorear con grises, con tramas, o con qué tramas, porque había muchas opciones. Como hemos comentado antes, la paleta de color a la que nos ceñiríamos en cada capítulo estaba definida por el director de arte.

La norma general para el coloreado que hemos seguido ha sido una tendencia de los fondos con trama, dependiendo de la luz, y el resto de color con los colores planos.

Para todo este proceso me ha sido de gran ayuda contar con una tableta gráfica como herramienta de trabajo. En mi caso, he utilizado la Wacom Intuos M, que me ha facilitado enormemente el trabajo, otorgándome una mayor libertad, ya que es parecido a pintar el papel. Además, la ventaja principal de esta herramienta es que es sensible a la presión, una característica muy práctica para el coloreado y el dibujo.

En el caso de los pinceles utilizados para los añadidos fueron dos diferentes, pues eran los que más se parecían al trazado del cómic. Formaban parte de un

pack de pinceles muy amplio para Photoshop llamado *The Rusty Nib* de *True Grit Texture Supply*. El tamaño usado para estos pinceles era generalmente 8px, pudiendo llegar hasta 15px, y reduciendo en caso de que fuese necesario para algún detalle puntual.

- Brush inkers – TGTS The Caniff Brush (mayoría de añadidos)
- Nibs and tech – Micro Nib (añadidos menos importantes)



Fig. 17: Pincel usado en el proceso 1. Fuente: Elaboración propia.

Fig. 18: Pincel usado en el proceso 2. Fuente: Elaboración propia.

Para los fondos, como hemos comentado un poco más arriba, generalmente usábamos tramas. Para ello utilizábamos una pequeña selección de pinceles de semitonos llamado *Beat Tones*, también de *True Grit Texture Supply*. En este caso generalmente usábamos los pinceles con líneas a 45°, aunque en alguna ocasión se usó otro que consideráramos más apropiado.



Fig. 19: Pinceles de semitonos usados en el proceso. Fuente: Elaboración propia.

Para los colores planos se usó el pincel circular básico de Photoshop, haciendo uso de la presión para llevar un trabajo más cómodo y fluido. Esto nos da la ventaja de no tener que estar cambiando constantemente el tamaño del pincel, cuanta más presión ampliará su tamaño y cuanta menos, se hará más pequeño.

## CAPÍTULO 2 – RAREZA ESPACIAL

Este capítulo fue el primero de todo el proceso y, concretamente, la página mostrada a continuación fue la primera en colorear y en añadir los trazos de apoyo gráfico.

El color especial elegido para este capítulo fue el rosa, pues es un capítulo inspirado en el *Glam Rock*, los espectáculos de la televisión española y Valerio Lazarov y, especialmente, en David Bowie. Además, este color podemos asociarlo con la infancia y la inocencia, la época en la que transcurre el capítulo.

Para esta página en concreto, las instrucciones eran definir la iluminación de las viñetas con los tonos de gris y los colores establecidos, además de añadir en la pared de fondo desconchados y ladrillos, para que no quedase tan vacío.

El proceso de trabajo comenzó pintando los colores planos, en este caso, el pelo de Anselmo, con el color transversal del cómic, y los coleteros de Olaya, con el color rosa, para otorgarle un mayor protagonismo en estas páginas. Comenzar por ahí nos permite observar cómo de cargada va a quedar la imagen de color para, en función de eso, dejar más o menos huecos en blanco o elementos en el fondo.

Como añadidos gráficos decidí hacer en la pared un par de desconchados y alguna grieta, que se repetirán a lo largo de las viñetas, con sus perspectivas correspondientes. Todos estos elementos fueron elaborados con los pinceles ya nombrados, en un tamaño de 5px aproximadamente, dependiendo del grado de detalle de cada elemento.

Además, para otorgar más protagonismo a Anselmo en esta escena, decidí pintar su jersey y su guitarra con colores planos también, separándolo más del fondo.

Por último, con un pincel de trama de línea horizontal, con el flujo más flojo de los tres posibles, añadí unos trazos en la pared de fondo generando una ilusión de desgaste. Antes habíamos comentado que solíamos utilizar esta trama en un

grado de 45°, salvo excepciones. Este es el caso de una de ellas, puesto que la línea horizontal generaba mejor la sensación de pared desgastada.



Fig. 20: Reedición de la página 23 del cómic. Fuente: Elaboración propia.

### CAPÍTULO 3 – ANSELMO Y SU MUNDO. POLVO DE ESTRELLA

El tercer capítulo del cómic nos transporta a la adolescencia de Anselmo. La referencia de esta parte son los cómics de *Esther y su mundo* de Purita Campos, característicos por la frescura y viveza de sus personajes.

En este caso, el color especial es el verde, símbolo de juventud y crecimiento. De la misma manera que en el anterior capítulo, continuamos con el color ocre del pelo de Anselmo como color transversal. Además, se han utilizado tres tonos de gris para crear una mayor sensación de profundidad en las viñetas.

Este capítulo tenía, generalmente, pocas iluminaciones, por lo que teníamos que buscar un equilibrio con las texturas de los fondos.

Las instrucciones para esta página en concreto eran pintar con colores ciertas áreas como ciertas prendas de ropa, algunos elementos del fondo, etc. Además, hacía falta dibujar tras Anselmo una calle.

Si bien había dicho anteriormente que comenzaba con los colores planos, esta vez comencé con el fondo, porque iba a ser un elemento bastante grande y cargado. Para dibujarlo tomé de referencia diferentes fotos para ayudarme a encontrar la perspectiva correcta. Usando los pinceles *The Caniff Brush* y *Micro Nib* en tamaños pequeños, entre 4 px y 8 px, dibujé los edificios intentando que los trazos fuesen más delgados que los de Anselmo, para no restarle protagonismo.

Tras esa labor comencé con los colores planos que, como he dicho antes, ayudan a ver si hay que añadir muchas más cosas a las viñetas. Para no sobre cargarlas, opté por pintar detalles como las prendas de ropa, las puertas de las taquillas o las toallas.

Por último, se añadieron las tramas, de una manera muy sutil para darle profundidad a las viñetas. En este caso utilicé cuatro tipos de semitonos: líneas horizontales para paredes y suelos, líneas a 45°, hacia la izquierda y la derecha, para la pared del vestuario y diferentes elementos de la ciudad y, por último, un entramado usado en ciertos detalles de la calle también.

Una vez tenemos todo esto, es momento de revisar la página y decidir si hay que añadir, quitar o cambiar alguna cosa para un mejor resultado.



Fig. 21: Reedición de la página 52 del cómic. Fuente: Elaboración propia.



## 7. Conclusiones

Para cerrar el presente Trabajo de Fin de Grado, comenzaremos dando una respuesta positiva al logro de los objetivos planteados, concretamente el de dar color a los diferentes capítulos del cómic, así como dar un apoyo gráfico.

La oportunidad y la confianza dada para participar en este proyecto es la más gratificante que he tenido hasta la fecha en el ámbito profesional y estoy muy agradecida por ello.

A pesar de estar en un principio preocupada por el tema del apoyo gráfico, pues no sé dibujar, ha sido la parte que más he disfrutado, sin duda. En cambio, el tema del coloreado que, a priori, parecía mucho más sencillo, ha terminado siendo para mí la parte más compleja.

A través de la fase de investigación he tenido la oportunidad de descubrir la evolución de los procesos de coloreado de los cómics, desde sus inicios hasta la actualidad, conociendo también a diversos autores de temática LGTBI. Todo esto me ha aportado una visión más amplia y analítica. Además, con el uso de las tramas he conocido posibilidades gráficas que antes no conocía. Esto también me ha permitido profundizar en diversas técnicas nuevas del uso de Photoshop, consiguiendo un dominio mayor de muchas de sus herramientas.

Es cierto que un principio la idea era de completar las ocho partes en las que se dividió el cómic, pero finalmente abordamos cuatro de ellas para un mejor resultado. Aunque ha habido una evolución desde el coloreado de las primeras páginas hasta las últimas, el tema que más pendiente se me queda es la optimización del tiempo de trabajo, pues creo que tardaba demasiado en terminar una página.

En cualquier caso, tengo la sensación de haber sintetizado mi parte favorita de estos cuatro años de carrera, el ámbito gráfico, en este proyecto y estoy satisfecha con ello. He tenido la oportunidad de añadir todos estos nuevos conocimientos a los que ya contaba poniéndolos en práctica, teniendo así mi primera experiencia en un trabajo profesional en el ámbito editorial.

## 8. Bibliografía

Bamf! [Comic Freaks!] (2020). *El Color en el Cómic* [Vídeo]. Recuperado el 28 de abril de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=IMVj7F-9Ke8>

Belda, J. (2013). *Fefeto: 'El rock ha muerto y el pop agoniza'*. Cáscara amarga. Recuperado el 20 de mayo de 2021 de <http://www.cascaraamarga.es/cultura/50-cultura/6464-fefeto-el-rock-ha-muerto-y-el-pop-agoniza.html>

Blanco, J.M. (2021). *Cómic LGTB: 6 títulos de memoria y activismo*. Recuperado el 10 de mayo de 2021 de <https://josemanuelblanco.com/comic-lgbt/>

Candilejo. (2009). *El rey de la ilustración erótica*. Recuperado el 19 de mayo de 2021 de [https://www.huelvainformacion.es/huelva/rey-ilustracion-erotica\\_0\\_224677694.html](https://www.huelvainformacion.es/huelva/rey-ilustracion-erotica_0_224677694.html)

Davisson, Z. [@ZackDavisson]. (2020). *Colorist José Villarrubia is doing on a rundown on how painful the coloring is (and why) for Marvel/DC omnibus editions. Long story short; they didn't want to spend the money to do it right.* [Tweet]. Recuperado el 3 de junio de 2021 de <https://twitter.com/ZackDavisson/status/1242528427808149504>

Díez, H. (2010). *EL COLOR EN EL CÓMIC (1)*. Recuperado el 13 de febrero de 2021 de <http://comic-historietas.blogspot.com/2010/10/el-color-en-el-comic-1.html>

Fairbairn, N. (2015). *RGB or not to RGB*. Recuperado el 3 de junio de 2021 de <https://nathanfairbairn.tumblr.com/post/110099391474/rgb-or-not-to-rgb>

JaviM. (2013). Entrevista a Fefeto, autor del cómic 'Anselmo': «La creatividad es terapéutica». Ambiente G. Recuperado el 20 de mayo de 2021 de <https://www.ambienteg.com/comic/entrevista-a-fefeto-autor-del-comic-anselmo-la-creatividad-es-terapeutica/>

Legion of Andy. (2016). *BEN DAY DOTS Part 8: 1930s to 1950s – the Golden Age of Comics*. Recuperado el 3 de junio de 2021 de

<https://legionofandy.com/2016/08/26/ben-day-dots-part-8-1930s-to-1950s-the-golden-age-of-comics/>

Louise, M. (2016). *Colorist on Color: The Introduction*. Recuperado el 3 de junio de 2021 de <https://womenwriteaboutcomics.com/2016/03/colorists-on-color-the-introduction/>

Lupton, R. (s.f.). *The evolution of Colour in American Comic Book*. Recuperado el 3 de junio de 2021 de <http://www.people.vcu.edu/~djbrumle/color-theory/color01/Four-Color-World-The-Evolution-Of-Colour-In-American-Comic-Books.html>

Monasterios, R. (2018). *El cómic LGTB*. Recuperado el 28 de abril de 2021 de <https://letralia.com/articulos-y-reportajes/2018/10/04/el-comic-lgbt-fragmentos-del-libro-inedito-el-comic-impudico/>

O.R.G.I.A. (2005). *O.R.G.I.A.* Recuperado el 19 de mayo de 2021 de <http://www.orgiaprojects.org>

Ruiz, L. (2019). *Alfonso Casas, un ilustrador con mucho corazón*. Recuperado el 19 de mayo de 2021 de <https://www.enfoquegaussiano.com/alfonso-casas-ilustrador-ilustraciones-amor/>

Vázquez, A. (2019). *Lo que 'Esther y su mundo' enseñó a toda una generación de mujeres*. Recuperado el 10 de abril de 2021 de <https://smoda.elpais.com/moda/actualidad/lo-que-esther-y-su-mundo-enseno-a-toda-una-generacion-de-mujeres/>

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Ediciones Nowtilus S.L.  
Recuperado el 10 de abril de 2021 de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j\\_XTCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=comic&ots=X\\_q6kthj3z&sig=y0h0vxLKO3kAiH0paDtqWTolFac#v=onepage&q=comic&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j_XTCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=comic&ots=X_q6kthj3z&sig=y0h0vxLKO3kAiH0paDtqWTolFac#v=onepage&q=comic&f=false)

Vilches, G. y Bartual R. (2019). *Pictopía #11 – El color en los cómics* [Podcast]. Recuperado el 3 de junio de 2021 de [https://www.ivoox.com/pictopia-11-el-color-comics-audios-mp3\\_rf\\_32235748\\_1.html](https://www.ivoox.com/pictopia-11-el-color-comics-audios-mp3_rf_32235748_1.html)

## 9. Índice de figuras y tablas

Figuras:

Fig. 1: Página de la historia de educación sobre el sida de Nazario (1987). Fuente: El Víbora nº88. ....	7
Fig. 2: Ilustración hecha por Ismael Álvarez. Fuente: Ismael Álvarez.....	8
Fig. 3: Ilustración en acuarela de Aitor Saraiba. Fuente: Aitor Saraiba. ....	8
Fig. 4: Ilustración de Alfonso Casas. Fuente: Alfonso Casas. ....	9
Fig. 5: Follarse La Ciudad: Golpe bajo al imperialismo. Fuente: O.R.G.Í.A. ....	9
Fig. 6: Guía de color de DC, años 50. Fuente:.....	11
Fig. 7: Guía de color de los cómics de la.....	11
Fig. 8: Creación de colores mediante semitonos. Fuente: Pinterest. ....	12
Fig. 9: Revista Creepy nº8. Fuente: Toutain Editor.....	15
Fig. 10: Página perteneciente al capítulo 9 .....	15
Fig. 11: Página de uno de los cómics de Esther y su mundo. Fuente: Tebeoteca UCA.....	15
Fig. 12: Página perteneciente al capítulo 3 de Anselmo. Fuente: Anselmo: en ocasiones veo divas. ....	15
Fig. 13: Pablito, álter ego de Carlos Giménez en sus historias. Fuente: Comic Vine.....	16
Fig. 14: Página perteneciente al capítulo 2 de Anselmo. Fuente: Anselmo: En ocasiones veo divas. ....	16
Fig. 15: Paleta de color establecida. Fuente: Elaboración propia. ....	18
Fig. 16: Organización de las capas en Photoshop. Fuente: Elaboración propia. .....	20
Fig. 17: Pincel usado en el proceso 1. Fuente: Elaboración propia. ....	21

Fig. 18: Pincel usado en el proceso 2. Fuente: Elaboración propia. .... 21

Fig. 19: Pinceles de semitonos usados en el proceso. Fuente: Elaboración propia. .... 21

Fig. 20: Reedición de la página 23 del cómic. Fuente: Elaboración propia. .... 23

Fig. 21: Reedición de la página 52 del cómic. Fuente: Elaboración propia. .... 24

Fig. 22: Reedición de la página 109 del cómic. Fuente: Elaboración propia. ... 25

Tablas:

Tabla 1: Cronograma. Fuente: Elaboración propia.



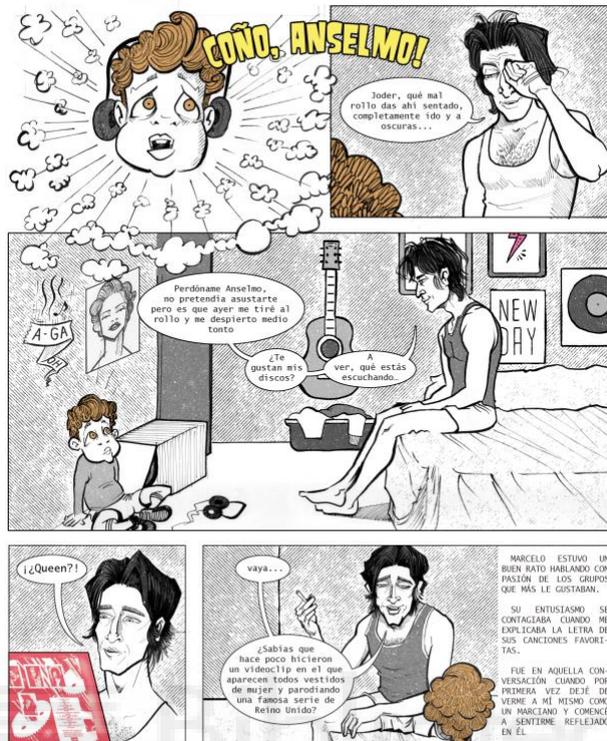


AQUEL DÍA, EN EL PATIO, MI AMISTAD CON OLAYA QUEDÓ SELLADA



¡¡MARIQUITA!!





Capítulo 2, página 38



Capítulo 2, página 39

YO SENTÍA UNA PROFUNDA ADMIRACIÓN POR MARCELO, A PESAR DE QUE LAS VECINAS LE PONÍAN A CAER DE UN BURRO EN SUS CONVERSACIONES A TRAVÉS DEL PATIO DE LUCES, INSINUANDO QUE ERA VAGO Y MAL CHICO



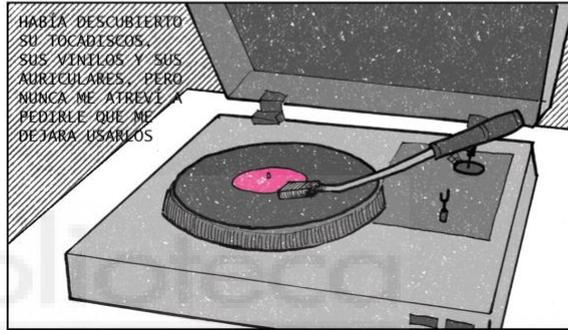
MARCELO ERA UN JOVEN ALTO, MUY DELGADO Y CON NARIZ AGUILEÑA QUE VESTÍA PANTALONES CEÑIDOS Y CAMISETAS DE GRUPOS MUSICALES



CASI SIEMPRE QUE FINA ME MANDABA A DESPERTARLE YO NO LO HACÍA AL INSTANTE



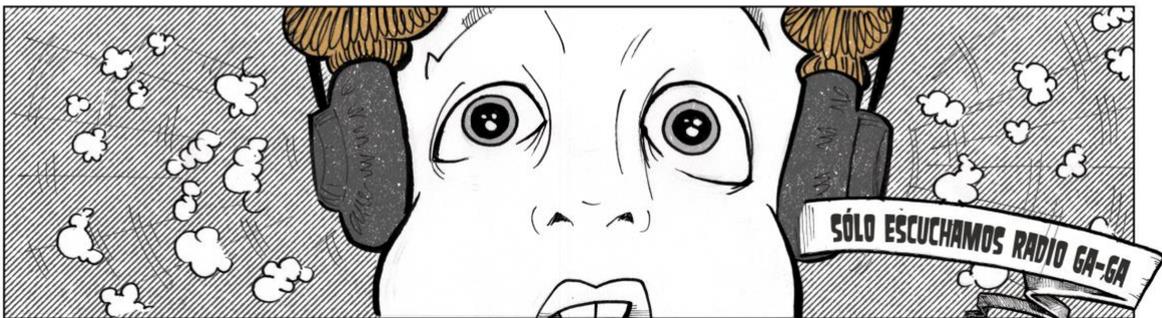
HABÍA DESCUBIERTO SU TOCADISCOS, SUS VINILOS Y SUS AURICULARES, PERO NUNCA ME ATREVÍ A PEDIRLE QUE ME DEJARA USARLOS



SENTADO A OSCURAS JUNTO AL TOCATA ESCUCHABA LAS NOVEDADES MUSICALES QUE EL DUEÑO DEL PUB COLORS LE TRAÍA DE SUS VIAJES A LONDRES, MIENTRAS LE OBSERVABA DORMIR LA RESACA



Y ASÍ FUE COMO TUVE ACCESO A UN SINFIN DE NOVEDADES MUSICALES



## “AÑOS MOZOS”

LA MARCHA DE MARCELO ME DEJÓ HECHO POLVO. SENTÍ QUE ME ABANDONABA LA ÚNICA PERSONA QUE DE VERDAD ME ENTENDÍA.

PASÉ MUCHAS TARDES ESCUCHANDO LOS VINILS QUE ME REGALÓ: **QUEEN**, **NEW YORK DOLLS**, **DAVID BOWIE**, **KAKA DE LUXE**, **BLONDIE**, **PARAISO** E INCLUSO **KYLIE MINOGUE** O **MADONNA**.

MI MADRE DECÍA QUE ESA MÚSICA ERA UNA MARICONADA Y QUE DONDE ESTUVIERA **CONCHA PIQUER**, **IMPERIO ARGENTINA**, **LOLA FLORES**, **ROCÍO DÚRCAL**, **LA JURADO** O **LA PANTOJA** QUE SE QUITARAN TODOS ESOS JIPIS SARASAS.

YO LO ESCUCHABA TODO, LOS DISCOS DE **MARCELO** Y LOS DE MI MADRE. PERO NUNCA LE DIJE QUE PARA MÍ LA MEJOR ERA **MARI TRINI**.

EN 1989 ESTABA EN 8° DE E.G.B. LA **OLAYA** SEGUÍA SIENDO MI ÚNICA AMIGA DE VERDAD Y HACÍA TIEMPO QUE NO SUFRÍA APARICIONES. TAL VEZ SE DEBÍA A LA CRUZ DE LA ABUELA, QUE LLEVABA HABITUALMENTE DE PULSERA. O QUIZÁS LAS TUVE Y NO ME ENTERÉ, YA QUE CASI SIEMPRE LLEVABA PUESTO EL WALKMAN QUE **MARCELO** ME REGALÓ ANTES DE MARCHARSE.

TODO IBA BIEN HASTA EL DÍA EN QUE **GREGORIO**, EL GITANO (COMO SE HACÍA LLAMAR), SE CRUZÓ EN MI CAMINO VOLVIENDO DEL COLEGIO.



**GREGO** FORMABA PARTE DEL GRUPO DE NIÑOS QUE ME LLAMABAN 'MARI-QUITA' Y QUE ME PEGABAN EN EL PATIO. SIN EMBARGO, AQUEL DÍA, COMENZÓ A COMPORTARSE DE UNA FORMA EXTRAÑA CONMIGO



TRAS LA CLASE DE GIMNASIA, SE COLOCÓ DELANTE DE MÍ EN LAS DUCHAS Y DEJÓ CAER ADREDE SU PASTILLA DE JABÓN



LUEGO, EN LAS TAQUILLAS, NO ME QUITÓ OJO DE ENCIMA. TODO APUNTABA A QUE ME IBA A CAER UNA BUENA HOSTIA A LA SALIDA DEL COLEGIO.





Capítulo 3, página 53



Capítulo 3, página 61



Capítulo 3, página 59



Capítulo 3, página 67

ESTABA CONVENCIDO DE QUE A LA SALIDA DE LAS CLASES LUIS ME IBA A DAR UNA PALIZA, BIEN POR MARIQUITA, O PORQUE ME GUSTABA LA MÚSICA O, SIMPLEMENTE, PORQUE PENSABA QUE MI CARA ESTABA PIDIENDO A GRITOS UNA BUENA HOSTIA. EN REALIDAD, CUALQUIER MOTIVO ERA VÁLIDO PARA AQUELLOS QUE DURANTE MI INFANCIA NO PARARON DE ACOSARME. PERO ME EQUIVOQUÉ: LUIS SÓLO QUERÍA HACERSE UN PORRO CONMIGO Y CONTARME ALGO...



PUES YO CREO QUE NO VOY A TERMINAR EL INSTITUTO. LO QUE DE VERDAD QUIERO ES CUMPLIR LOS 18 AÑOS PARA QUE ME LLAMEN DE LA MILI

MI HERMANO SE ENGANCHÓ A LA HEROÍNA EN LA CIUDAD Y LA PALMÓ. DESDE ENTONCES EN CASA YA NO SE PUEDE VIVIR

¿Y TÚ?  
¿QUÉ VAS A HACER?

PUES NO LO SÉ AÚN

ME GUSTA MUCHO LA MÚSICA, PERO MI MADRE DICE QUE DEBERÍA ESTUDIAR ENFERMERÍA PARA PODER CUIDARLA CUANDO SEA VIEJA

CREO QUE TIENE MIEDO A QUEDARSE SOLA

ESO DE LA MÚSICA ESTÁ GUAY. YO DE POP NO SÉ MUCHO. BUENO, **TECHNOTRONIC** ME GUSTA, PERO NO CONOZCO MUCHOS MÁS GRUPOS

SÍ, BUENO... **TECHNOTRONIC** NO ESTÁ MAL



OYE TÍO, VOY A IR SIN RODEOS. ¿TÚ LE METISTE MANO A GREGO, EL GITANO?

¿YO?!  
UHM... NO

PUES ÉL VA DICENDO POR AHÍ QUE UN DÍA FUISTE A SU CASA CON LA EXCUSA DE VER UN VIDEOCLIP Y QUE TE TIRASTE COMO UN BUJARRA A TOCARLE

TAMBIÉN DICE QUE TE DIÓ UNA PALIZA Y TE DIJO QUE SI VOLVÍAS A ACERCARTE A ÉL TE MATARÍA

BUENO... ESO NO FUE EXACTAMENTE ASÍ



Capítulo 6, página 109



Capítulo 6, página 110