

tf g
memoria
bellas artes

2020- 2021



MENCIÓN: Artes Plásticas

TÍTULO: *Storyboard del primer capítulo del web comic K.*

ESTUDIANTE: Lorena Torres Molina

DIRECTOR/A: Miguel Lorente Boyer

PALABRAS CLAVE: *storyboard*, *web comic*, monomito, paleta cromática limitada.

RESUMEN: Este proyecto es el *storyboard* de un fragmento del primer capítulo de *K.*, un *web comic* que narra la historia de K, un chico de doce años que se ha visto forzado a huir del castillo donde vivía, puesto que su vida corre serio peligro. El fragmento tratado en este trabajo se centra en contar los primeros pasos que tiene K fuera de los muros del castillo.

Indice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	5
2. Referentes	6	-	8
3. Justificación de la propuesta	9	-	11
4. Proceso de Producción	10	-	13
5. Resultados	13	-	15
6. Bibliografía	16	-	16

1. Propuesta y objetivos

Propuesta:

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en la producción del *storyboard* de un fragmento de “Blanco Permanente”, el primer capítulo del *web comic K*.

El *web comic* en su totalidad tratará de un príncipe albino llamado K que, agobiado por la culpa motivada por no alcanzar las expectativas de su padre, y temeroso de que su padre llegue a poner su vida en peligro, decide escaparse del Castillo Magenta. Tras su fuga, K se ve inmerso en un buen número de peripecias que, en última instancia, le llevarán a la prisión y la muerte. La huida de K se corresponde con lo que, según la estructura del monomito¹, se conoce como la llamada a la aventura y el primer paso hacia la transformación. Por tanto, la historia refleja el comienzo de un nuevo K, el paso del umbral de lo conocido a lo desconocido. La trama se desarrolla en un mundo alternativo dividido en franjas cromáticas, donde el color determina la naturaleza de territorios e individuos.

Tras la huida del príncipe, aparecerán en esta aventura lugares y personajes nuevos que serán como sus aliados en la mayoría de los casos; y le enseñarán a desenvolverse en un mundo más caótico y salvaje del que había conocido hasta entonces.

Objetivos:

- Narrar una historia completa y coherente a partir de una idea previa.
- Crear el *storyboard* de un fragmento de un *web comic*.
- Adquirir habilidades en el empleo de herramientas propias de la narración gráfica.
- Confeccionar y emplear una paleta cromática limitada relacionada con la narrativa de esta historia.
- Realizar una creación capaz de conectar y ser útil a lectores inmersos en procesos de transformación, ya sea por edad, identidad u otras.

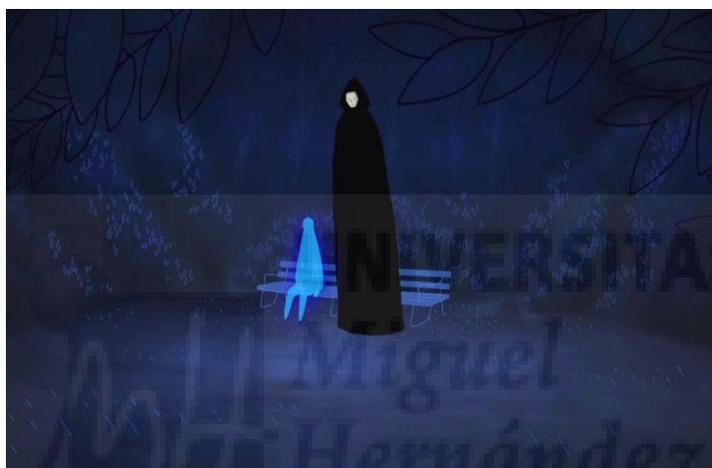
¹ Campbell, J. 2020, pág 19.

2. Referentes:

Referentes temáticos y visuales:

- ***Coda*, de Alan Holly**

Coda es un proyecto de Alan Holly en colaboración con la compañía And Maps and Plans, que habla sobre las experiencias posteriores a la muerte y la posibilidad del perdón. En él vemos a un alma perdida que se tambalea borracha por la ciudad, huyendo de la Muerte. A diferencia de lo visto con frecuencia en la cultura popular, el personaje de la Muerte se muestra amable, lo abraza y lo acompaña en su proceso de aceptación. Este mismo proceso es el que sigue K a lo largo de su camino por las diferentes superficies de colores que conforman su mundo; y, como el protagonista de *Coda*, K acabará encontrándose con la muerte.



Holly, A. (2015). [YouTube] *Coda*. 9 min.

- ***Hilda y el troll*, de Luke Pearson.**

Este cómic está protagonizado por Hilda, una niña de cabello azul que vive en medio del bosque. Hilda se cría, pues, alejada de la ciudad, junto con su madre y su mascota ciervo-zorro. Esta historia se desarrolla en un mundo parecido al de los países nórdicos del siglo XX, pero con personas y criaturas fantásticas.

La aventura de Hilda realmente comienza cuando se muda a la ciudad de Trollberg, que a diferencia de lo que ella imaginaba, es una ciudad llena de misterios que le causarán una buena cantidad de problemas.

Hay muchas cosas que nos han inspirado de este cómic: para empezar, Hilda es una niña que se ve inmersa en constantes aventuras, como K, aunque este último se muestre más introvertido y cauto. Además, *Hilda y el troll* cuenta con una paleta cromática clara y limitada, al igual que *K*. Además, ha influido en nuestro trabajo el trazo que, aunque en *Hilda y el troll* es mucho más fino y limpio, da la impresión de estar hecho a mano, lo que transmite al lector una sensación de cercanía y calidez. Sin embargo, el elemento de *Hilda* que más ha influenciado nuestro *web comic* ha sido el lenguaje visual y narrativo a la hora de resolver situaciones en el cómic.

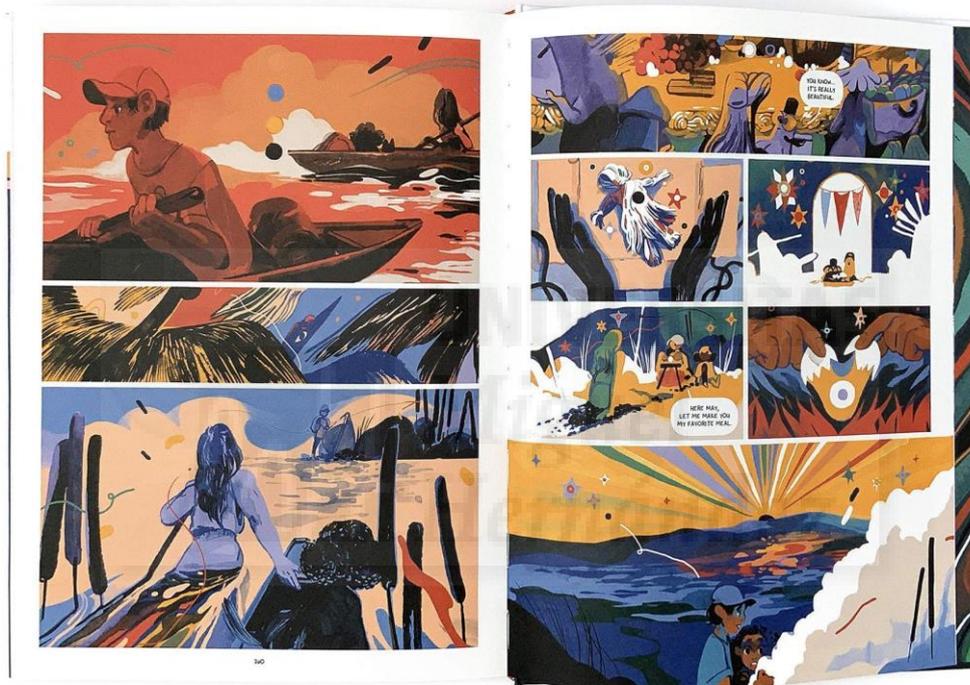


Pearson, L. (2013). *Hilda y el troll*. Granada: Barbara Fiore Editor.

- **Skip, de Molly Mendoza.**

Skip comienza con Bloom, un personaje de género no binario que duerme en una cabaña situada al lado de un lago, en el que posteriormente se hundirá para reaparecer en una dimensión alternativa. Allí conocerá a Gloopy, su compañerx² de aventuras. Juntos explorarán una especie de multiverso que les llevará de un mundo a otro a la vez que se conocen e intentan superar sus propios miedos. Aunque K no viaje hacia un mundo paralelo, para él es como si lo fuese, puesto que no lo había conocido antes.

Otro de los aspectos en los que nos hemos basado es en el estilo de dibujo, aunque en nuestro caso es mucho más sintetizado. Además, hemos tomado como referencia la resolución narrativa de sus viñetas, porque nos parece que facilitan mucho la comprensión.



Mendoza, M. (2019). *Skip*. Madrid: Dib>buks.

- Otro de los referentes visuales dignos de mención son los dibujos animados de comienzos del siglo XXI como por ejemplo *Agallas, el perro cobarde* o *Ed, Edd y Eddy*. La influencia de estos, si bien es menos directa que la de las obras citadas con anterioridad, se hace patente en los pequeños detalles, como en la incorporación de texturas fijas en todas partes o en el cromatismo poco naturalista.

² Aunque preferimos la determinación de género no binario en el lenguaje inclusivo mediante la letra e, hemos mantenido la letra x por ser la empleada en la traducción al español del cómic *Skip*.

3. Justificación de la propuesta.

En este Trabajo de Fin de Grado o TFG se presenta el *storyboard* de un fragmento de “Blanco permanente”, el primer capítulo de la historia de K.

La decisión principal por la cual hemos elegido el *web comic* como lenguaje para darle vida es que, en comparación con otras artes visuales como la pintura o el performance, el cómic permite narrar historias de cierta longitud de manera sucesiva y estructurada, frente a la condensación de las artes mencionadas. Por otro lado, las circunstancias de tiempo y dedicación hacían complicado realizarlo en un medio como el video con una calidad suficiente.

Aunque parezcan representar una forma de narrativa gráfica más primitiva, las imágenes sin palabras exigen en realidad una cierta sofisticación por parte del lector (o espectador). Es necesario tener una experiencia común y una capacidad de observación para interpretar los sentimientos del actor. (Eisner. W, 2002, pág. 9)

Hemos decidido plantear la historia en un *web comic* y no un cómic impreso porque internet nos ofrece la posibilidad de publicar con facilidad, y permite asimismo al lector facilidad de acceso con un coste bajo, todo ello sin comprometer la intimidad del acto de la lectura: el acceso a un trocito de espacio donde poder aislarse del mundo real. Sin embargo, aunque el destino final de nuestro trabajo es su publicación como *web comic*, este TFG está dedicado a un estado previo al de la publicación, el de *storyboard*. Como tal, es un boceto que debe ser refinado para su publicación final.

Uno de los objetivos de este es el de crear un lazo con el lector mediante la empatía con sus personajes. Esta empatía debe producirse gracias al proceso de *transformación del héroe*, o protagonista, en el que el lector o lectora pueda ver paralelismos con sus propios cambios identitarios; como pueden ser el paso de la infancia a la juventud a través de la adolescencia, o el proceso de descubrimiento y asimilación de su identidad de género, por ejemplo.

Uno de los elementos característicos de nuestro trabajo es la paleta limitada de colores, que se corresponde con que el mundo donde vive K está dividido por secciones de color de forma acusada. Esta división rotunda de los territorios por colores, pese a ser un recurso narrativo un tanto artificial, sirve como elemento de reconocimiento al lector de la extrema dureza de las reglas en que vive el héroe, y de la dificultad para adaptarse a ellas, atravesarlas y trascenderlas. De ese modo se puede potenciar nuestro objetivo de enlazar las peripecias del héroe con las posibles dificultades del lector al que el cómic está destinado.

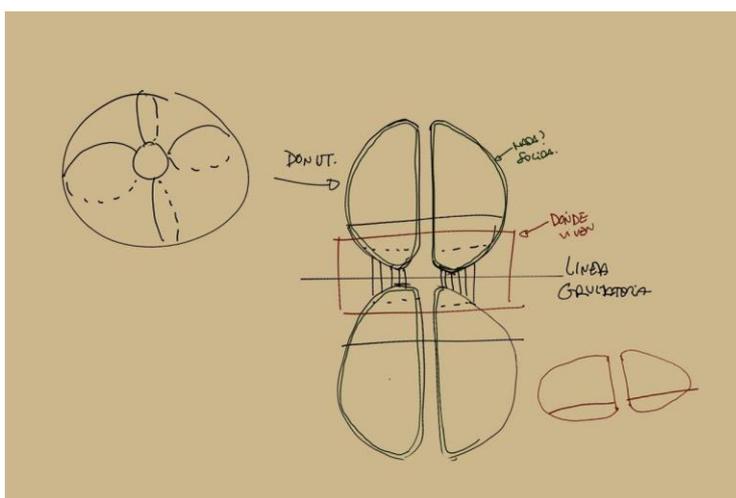
Como ya hemos explicado previamente, aunque para el Trabajo Fin de Grado solo se presente el *storyboard* de un fragmento del primer capítulo, todas estas cualidades, como la calidez en los fondos, y las limitaciones de color, estarán presentes en el conjunto del proyecto a largo plazo, y este trabajo sirve como campo de prueba para este trabajo futuro.

4. Proceso de producción.

Este proyecto tiene su origen en una serie de ideas concebidas con bastante anterioridad al Trabajo de Fin de Grado. Estas ideas, muy preliminares, comenzaron en la adolescencia, y siempre existió la intención de hacer algo con ellas, materializarlas. En las asignaturas del primer trimestre de cuarto curso se pusieron en práctica a través de distintos medios artísticos, pero esos intentos evidenciaron la necesidad de poner la historia de K en una narrativa sucesiva y articulada. De esa manera, al comenzar a plantearme este trabajo, hace pocos meses, K, nuestro protagonista empieza a transformarse, pasando de ser un personaje intuido, pero poco definido, a un personaje más completo, más perfilado. Se produce un proceso de humanización del personaje que consiste en ponerle cuerpo, personalidad y un contexto en el que tomar decisiones. Así comienza el proceso de producción propiamente dicho.

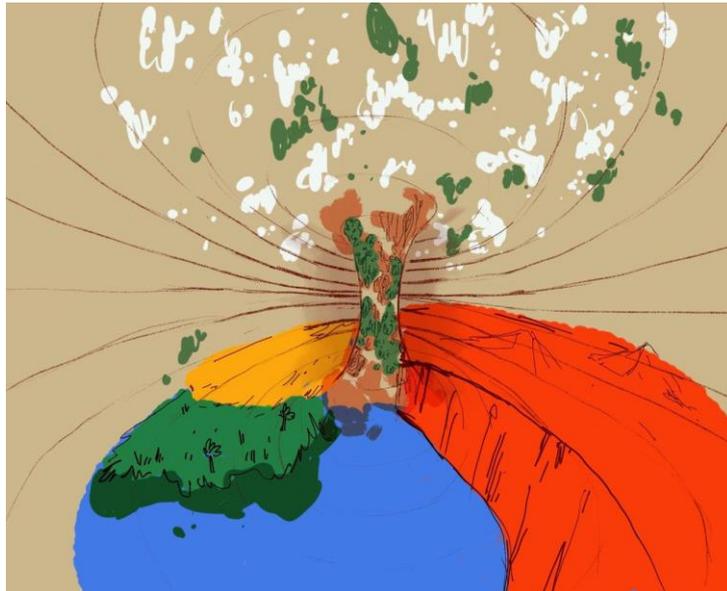
En primer lugar, durante el inicio del proceso de producción, surgen varias dudas como: ¿qué come?, ¿qué le gusta?, ¿cómo viste?, ¿cómo se llama?, ... la creación de una ficha de personaje, tanto para él como para los demás personajes que aparecen en la historia, facilita este proceso. En este proceso nos ha resultado de gran ayuda las lecturas de referencias bibliográficas, tanto de manuales de cómo hacer cómics (Eisner y McCloud) como de creación de personajes para guiones de cine o televisión (Polti) y lecturas más amplias sobre el héroe como personaje (Campbell).

A la par que se gesta una vida, se construye el sitio en el que habita, donde la premisa más importante a tener en cuenta es que hay una división de regiones que funciona por densidades, cada densidad diferenciada con un color distinto, dando así lugar a un mundo que se asemeja más a una escalera de caracol que a un planeta esférico. Finalmente, se decide que la estructura de este mundo está conformada por dos toroides³ unidos entre sí por raíces y estalactitas.



Torres, L. (2021). *Esquema del mundo de K (1)*.

³La Real Academia Española define *toroide* como: “Superficie de revolución engendrada por una curva cerrada y plana que gira alrededor de una recta fija de su plano y exterior a ella”.



Torres, L. (2021). *Esquema del mundo de K (2)*.

En segundo lugar, procedemos a redactar un primer desarrollo del primer capítulo, “Blanco permanente”⁴, de la historia de K. Este primer capítulo abarca desde su dura infancia en la corte hasta los primeros pasos de su viaje, que le llevan a conocer a la gente que le acompaña durante su travesía por la Región Naranja. En este desarrollo decidimos finalizar el capítulo con la toma de contacto de K con estos personajes, dejando para el capítulo siguiente su posterior interacción con ellos hasta abandonar los confines de la región que les es propia.

En tercer lugar, entrando ya en el núcleo de la producción del trabajo, hice un listado de las acciones susceptibles de tener un mayor peso narrativo. Una vez identificadas, pasamos a la fase de dibujo, traduciendo las acciones al formato gráfico, creando una secuencia de imágenes que pudieran fluir y presentar buena parte de lo que acontece en este fragmento del capítulo de manera visual; de manera que el texto sea un complemento más que el elemento primordial de la narración. En esta fase del proceso de producción decidimos trasladar en la línea temporal la parte donde se narra la infancia de K hacia más adelante, para que la narración visual empiece *in media res* y que el principio de este episodio resulte más dinámico.

⁴ Este texto ha sido adjuntado como Anexo I al final de la memoria.



Torres, L. (2021). *Página 2, fase de dibujo abocetado.*

En cuarto lugar, añadimos los textos a las viñetas, tanto los cuadros narrativos en *off* como los diálogos de los personajes. Al hacerlo, fue preciso retocar la conexión narrativa de algunas viñetas por detalles que no habíamos tenido en cuenta al dibujarlas.



Torres, L. (2021). *Página 19, fase de dibujo abocetado.*

En quinto lugar, y ya abocetadas todas las acciones nombradas en el punto anterior, se pasa a la corrección de las viñetas, en la cual se redibujan algunas acciones para que la ilustración pase a ser más descriptiva y así mismo enriquecer las imágenes con una línea sensible, acercándonos más al acabado, además de editar algunas composiciones de viñetas, llegando a acortar o alargar la sensación temporal como en la página 13.



Torres, L. (2021). *Página 13, fase de dibujo abocetado.*

Para terminar el proceso de producción, en sexto y último lugar, se procedió a colorear las viñetas. Para ello se utilizaron texturas con pinceles de origen orgánico y se eligieron dos paletas de color centradas en los colores rojizos y anaranjados propios de la franja geográfica donde se desarrolla esta parte de la historia. Una de las paletas consta de colores más oscuros y desaturados, apropiados para las viñetas nocturnas; y la otra paleta contiene colores más vivos y claros, para emplearlos en las viñetas de las acciones diurnas.

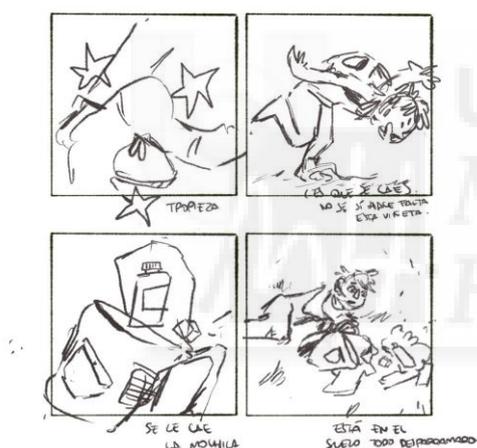
Dado que el trabajo se trata de un *storyboard*, debe tenerse en cuenta que tanto el trabajo de delineación como el color están tan sólo esbozados, y son susceptibles de cambiar a medida que se vayan completando el resto de los capítulos del cómic.

5. Resultados.

Durante este TFG hemos pasado de una serie de proto-ideas de la historia de la transformación de K a una historia precisa y definida, articulada en un argumento y con unos personajes que han ganado en carácter y complejidad; y el proceso del TFG ha concluido en la realización del *storyboard* de un fragmento del primer capítulo de esta historia. Como se ha señalado en el apartado de producción, previamente se había experimentado con distintos formatos como el *performance*, la escultura o la ilustración, hasta llegar a la conclusión de que el formato del *web comic*, donde las posibilidades narrativas facilitan el desarrollo de la obra, y además se potencia su capacidad para llegar a un público más numeroso, era el más indicado.

En nuestra opinión, los objetivos planteados en el comienzo de este proyecto se han alcanzado de forma satisfactoria, dado que, al final del proceso, hemos obtenido como resultado el *storyboard* de un fragmento de un *web comic* coherente, elaborado a partir de la historia inicial. El resultado se puede apreciar completo en el anexo 2.⁵

Como podemos ver comparando las primeras fases del *storyboard* con el resultado final, se puede apreciar una evolución en cuanto a composición y dibujo.



Torres, L. (2021). *Página 2, fase de dibujo abocetado.*



Torres, L. (2021). *Página 3.*

Otro aspecto que consideramos positivo ha sido la elección de la paleta de colores para este fragmento. Aunque generalmente la noche profunda se representa con una gama azulada, en aras de conservar la coherencia del funcionamiento del mundo alternativo en que tiene lugar la historia, decidimos que situar los colores de la noche en una gama de rojos oscuros y grises. Entendemos que funciona bien a pesar de no coincidir con la convención de una paleta cromática nocturna azulada. Este ejemplo se puede ver en las páginas 10.

⁵ Se puede consultar al final de la memoria.



Torres, L. (2021). *Página 10.*

El hecho de haber convertido a K en un protagonista que sigue un tropo tan marcado como es *el viaje del héroe*, hace que sea mucho más fácil empatizar con él y su proceso, sobre todo si la persona que lo está leyendo también está viviendo uno. A pesar de que este *web comic* tiene un formato cuadrado muy marcado, se han realizado variaciones más allá de las más composiciones más obvias como pueden ser cuatro viñetas o la viñeta única de forma cuadrada.



Torres, L. (2021). *Página 31.*

Pese a lo enriquecedor de todo el proceso, hemos enfrentado dificultades relacionadas con la extensión y las limitaciones temporales por las cuales nos hemos visto obligados a seleccionar sólo un fragmento de una historia más extensa. Esta puede ser una línea de trabajo que puede continuar en un futuro Trabajo de Fin de Máster, por ejemplo, donde se podría profundizar en el estudio de la continuidad entre capítulos o la comprensión del mundo a través de *concept art*. En conjunto, y pese a las limitaciones, plasmar en *storyboard* la historia de K ha sido, sin ninguna duda, una experiencia muy interesante y gratificante de la cual hemos aprendido mucho. En cierta medida, nos ha preparado para perseguir un futuro profesional relacionado con la creación de cómics con personajes originales.



6. Bibliografía.

Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras*. Gerona: Atalanta.

Eisner, W. (2002) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma editorial.

Eisner, W. (2003). *La Narración gráfica*. Barcelona: Norma editorial.

McCloud, S. (2007). *Hacer cómics*. Bilbao: Astiberri.

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

Mendoza, M. (2019). *Skip*. Madrid: Dib>buks.

Pearson, L. (2013). *Hilda y el troll*. Granada: Barbara Fiore Editor.

Polti, G. (1922). *The Art of Inventing Characters*. Ohio: James Knapp Reeve.

Racionero, A. (2021). *El viaje del héroe: Mitología, storytelling y transformación personal*. Barcelona: Kairós.

Webgrafía

Kroustallis, V. (2017, 8 julio). “Oscar-shortlisted Coda: Interview with Alan Holly” [en línea] <https://www.zippyframes.com/index.php/interviews/oscar-shortlisted-coda-interview-with-alan-holly> [última consulta: 08/06/2021]

Aesthetica Short Film Festival. (2016). Aesthetica Short Film Festival (2016) “Interview with Director Alan Holly about Hand Drawn Animation and Short Film” [en línea] URL: <https://www.asff.co.uk/interview-director-alan-holly-hand-drawn-animation-short-film/> [última consulta: 08/06/2021]

Mitchell, B. (2017). “An Interview with ‘Coda’ director Alan Holly. Skwigly Animation Magazine” [en línea] URL: <https://www.skwigly.co.uk/alan-holly-coda/> [última consulta: 06/06/2021]

Holly, A. (2019). “Coda” [en línea] URL: <https://www.andmapsandplans.com/coda> [última consulta: 06/11/2021]

Rouco, D. G. (2020). “Skip” [en línea] URL: <https://www.zonanegativa.com/skip/> [última consulta: 08/11/2021]

Mendoza, M. (2014). “Voyage” [en línea] URL: <http://www.mollymendoza.com/voyage-1> [última consulta: 11/06/2021]

Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. URL: <https://dle.rae.es> [última consulta: 10/06/2021]

