

Espantapájaros

– Novela gráfica –

Marina Montero Vicén
Tutorización: Soledad Córdoba Guardado

Memoria Trabajo de Fin de Grado
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Campus de Teruel | Universidad de Zaragoza
Grado en Bellas Artes
Curso 2017/2018



Universidad
Zaragoza



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

ÍNDICE

1.	Introducción	2
1.1.	Itinerario intracurricular	2
2.	Análisis y descripción de la propuesta	4
3.	Marco conceptual	10
3.1.	Fundamentación y antecedentes	10
3.1.1.	La novela gráfica	10
3.1.2.	Ilustración	11
3.1.3.	Últimas tendencias en ilustración y novela gráfica	12
3.1.4.	Narrarse a uno mismo	13
3.2.	Referentes	14
3.2.1.	Referentes teóricos	14
3.2.2.	Referentes técnicos	16
3.2.3.	Otros referentes	19
4.	Objetivos	20
4.1.	Generales	20
4.2.	Específicos	20
5.	Metodología	20
5.1.	Planteamientos iniciales y primeras ideas	20
5.2.	Cronograma	22
5.3.	Materiales y presupuesto	22
6.	Análisis de los procesos	23
6.1.	Diseño de personajes y <i>storyboard</i>	23
6.2.	Diseño de páginas	26
6.3.	Procesos técnicos	30
6.4.	Procesos finales	34
7.	Conclusiones	41
7.1.	Análisis y comentario de los resultados obtenidos	41
7.2.	Valoración personal	41
8.	Bibliografía	42
8.1.	Recursos de internet	43
9.	Anexos	

1. Introducción

En esta memoria se presenta mi proyecto para la asignatura Trabajo de Fin de Grado del Grado de Bellas Artes de la Universidad de Zaragoza. En ella se describen las ideas que fundamentan el proyecto, todos los procedimientos utilizados para llevarlo a cabo, así como la documentación que lo justifica y lo pone en contexto. Dicho proyecto consiste en una *novela gráfica* donde, por medio de mis propias ilustraciones, cuento pequeñas historias basadas en pensamientos y experiencias personales o bien de personas cercanas, todas ellas protagonizadas por un personaje *alter-ego*. Se trata de un recorrido introspectivo que busca narrar algunos de nuestros miedos e inseguridades más comunes, a la vez que se le da un formato diario o recopilatorio de historietas; todas ellas juntas crean una historia sobre la autosuperación y la aceptación.

En la memoria se describe el proceso de elaboración de la novela, tanto a nivel de ideas como de técnica. También se exponen artistas y otros trabajos que inspiran el proyecto y lo contextualizan.

1.1. Itinerario intracurricular

Comencé mi formación en el Grado de Bellas Artes en el curso 2014/15. La decisión por cursar esta carrera viene de mi pasión desde pequeña por el dibujo, y por la motivación que me dio saber que podría cursar asignaturas relacionadas con la ilustración y el diseño gráfico.

Aparte de permitirme una formación en estas materias, Bellas Artes me ha ofrecido una educación muy variada en el arte, ampliando así mi visión sobre las ideas artísticas y ayudándome a construir un lenguaje propio.

Este trabajo marca el final de un proceso de aprendizaje que ha durado cuatro cursos. Respecto al dibujo y las técnicas de ilustración aplicadas en la novela, cabe destacar como relevantes tanto las asignaturas básicas sobre dibujo y color, así como *Metodología de Proyectos. Imagen, Taller de Ilustración, Diseño Gráfico, Grabado, Animación, Infografía y Tratamiento Digital de la Imagen*, las cuales me han permitido descubrir nuevas técnicas aplicadas a la ilustración y desarrollar un estilo propio.

Es en el tercer curso de la carrera, en la asignatura *Metodología de Proyectos. Espacios*, cuando surge la inquietud por indagar en mí misma y sacar mis inseguridades y miedos fuera de mí, usando esto como temática para *Lo que suena dentro*, el proyecto que presenté en la asignatura. Este proyecto consistió en una serie de ejercicios de liberación

llevados a cabo durante todo el curso, muchos de ellos tomados del teatro, y gracias a la ayuda de algunas compañeras de clase. Todos estos ejercicios constituyeron un proceso de autosuperación y liberación que finalmente se materializó en una instalación (figura 1) que combinó texto, dibujo y sonido, presentada en la exposición colectiva *Estigma de Especies de Espacios 2016/2017*.



Figura 1. Lo que suena dentro

En *Taller de Ilustración*, asignatura cursada también en tercero, me inicié en la novela gráfica. Diseñar varias páginas de lo que podría ser una novela gráfica, fue el último proyecto presentado para la asignatura, después de haber realizado otros como un álbum ilustrado o cubiertas de libros. En esas páginas conté mi experiencia sobre un viaje y un voluntariado durante unos días en verano en Gales (figuras 2 y 3). Otro de los ejercicios que realicé también en esta asignatura consistió en ilustrar una revisión del clásico cuento *Caperucita Roja* (figura 4), donde me inicié en el lenguaje del cómic, con la condición de contar la historia únicamente mediante imágenes, sin usar palabras.



Figura 2. 15 días en Gales, ejercicio sobre novela gráfica



Figura 3. Dos páginas de 15 días en Gales



Figura 4. Dos páginas del cuento ilustrado Caperucita roja

2. Análisis y descripción de la propuesta

Espantapájaros es una novela gráfica de ciento siete páginas, con un formato vertical de veinte centímetros de ancho y veintiséis centímetros de alto. En ella encontramos varias pequeñas historietas protagonizadas por una chica y un pajarillo. La filosofía del libro reside en entender que las personas no somos perfectas y que por ello tenemos miedos, complejos e inseguridades, si nos comparamos con los estándares de felicidad y belleza que se imponen en nuestra sociedad. La novela se compone de nueve

capítulos. En cada capítulo se suceden varias historietas que representan una situación, girando en torno a la temática más concreta del capítulo.

El título de la novela gráfica, *Espantapájaros*, se debe a que éste alude al mismo tiempo al personaje del pájaro que acompaña a la protagonista y al hecho de “espantar” lo que en esta historia serían los miedos.

También se ha asociado una paleta de color para cada capítulo. Si bien el empleo del color en este trabajo tiene en parte un afán de experimentación, también se ha usado como recurso expresivo. Los colores aislados llevan consigo una serie de connotaciones que pueden variar totalmente al ser combinados con otros. En el conjunto de la obra se pueden observar como continuamente se están mezclando colores desaturados, los cuales se usan principalmente para fondos, en contraste con colores más saturados u oscuros, empleados generalmente para detalles. Los colores pastel más empleados en la novela son el rosa y el amarillo. El amarillo claro se asocia con la calidez y el confort y el rosa con la feminidad. Estos dos connotan sensaciones agradables y con ellos se pretende reflejar la aceptación y un entorno de calma a pesar de la existencia de miedos y preocupaciones que se ilustran en la historia. Contrariamente a estos colores, el uso de la línea en color azul, por ejemplo, transmite mayor frialdad. Sin embargo, cuando se usa desaturado y luminoso, transmite calma. En muchas ocasiones se emplea un rojo saturado para elementos puntuales como el pelo de la chica, a veces con un tono más anaranjado y otras más violáceo. Éste, en contraste con los demás colores transmite fuerza y valentía. Como se puede ver, el color tiene como uno de los objetivos enfatizar la filosofía del libro.

Nada más abrir el libro nos encontramos una ilustración en la guarda delantera donde se aprecia un tendido eléctrico sobre el cual hay algunos pájaros posados.

El primer capítulo presenta una gama de colores que gira en torno a los rosas, rojos y azules. Se titula *Un bloqueo bestial*. Este capítulo está dedicado los sentimientos de impotencia, de imposibilidad y la frustración que ello conlleva. Se introduce con una doble página donde aparece escrito el título sobre un fondo rosa que se repite a lo largo de las páginas del mismo capítulo. La primera historia se compone en una página dividida en varias viñetas y carece de texto. Ésta ilustra la expresión ‘cuando algo se te hace una montaña’. El capítulo finaliza con una viñeta más reflexiva donde la

protagonista y su pájaro ponen una conclusión a los sentimientos emergidos en las viñetas anteriores.

El segundo capítulo lleva como título *Otros miedos* y guarda similitudes temáticas con el anterior. Muestra a una protagonista asustada frente a su miedo a fracasar o a la posibilidad de ser una decepción para los demás. El capítulo concluye también con una reflexión dicha por el personaje del pájaro, como forma de relativizar ese tipo de miedos irracionales. La gama de colores empleada en este capítulo es el amarillo pastel, azul y un rojo saturado.



Figura 5. Dos páginas del primer capítulo de *Espantapájaros*

El capítulo tercero muestra en su portada a una chica que no parece estar muy contenta mirándose al espejo. Debajo lleva escrito como título *Mirror, mirror*. Los colores empleados son bastante similares a los del anterior capítulo: azules y rojos sobre un fondo amarillo muy desaturado. Este capítulo habla sobre los complejos físicos, por ejemplo, se cuentan las situaciones en las que la protagonista no se siente bien con su cuerpo o con su identidad.

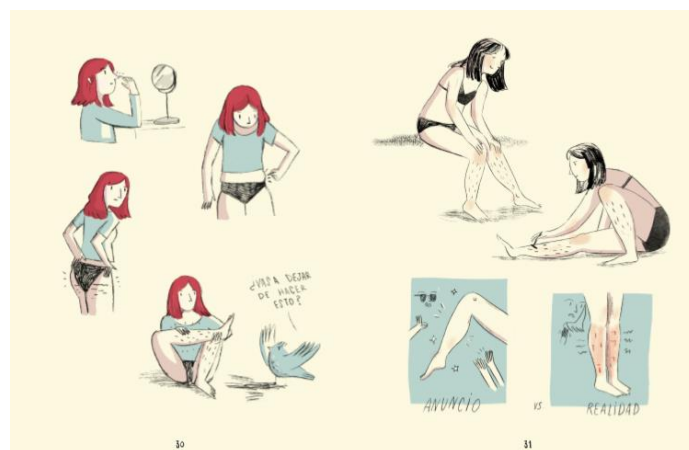


Figura 6. Dos páginas del tercer capítulo de *Espantapájaros*.

Problemas de la vida moderna es el cuarto capítulo. Es una reflexión sobre cómo algunas nuevas tecnologías ocupan nuestro tiempo libre y condicionan algunos de nuestros actos más cotidianos. Por ejemplo, el hecho de mostrar nuestra intimidad a través de redes sociales en las viñetas de las páginas cuarenta y cuarenta y uno. El capítulo pretende cerrarse con una viñeta más bien humorística en la que, el pájaro, que es el personaje más racional y libre de miedos y que siempre pretende dar los consejos más sabios, también acaba ‘enganchándose’ al móvil debido a su curiosidad. En este capítulo los dos colores principales empleados chocan mucho entre sí. El rosa anaranjado es cálido y contrasta con el frío del azul: las redes sociales pueden ser nuestra zona de confort, pero también pueden acabar por ser nuestro peor enemigo.



Figura 7. Dos páginas del cuarto capítulo de *Espantapájaros*.

El quinto capítulo lleva como título *Las plantas se aburren conmigo*. De nuevo, se habla de los complejos de la chica protagonista, pero en este caso se tratan complejos psíquicos como el de inferioridad. La gama de colores empleada es de verdes y amarillos, a excepción de dos páginas a mitad de capítulo, donde se ha experimentado con gamas monocromáticas, con el fin de dar la sensación de que la acción es un recuerdo o *flashback* o que ha sucedido en un momento pasado. Aunque el verde puede significar alegría y naturaleza, también puede connotar envidia y egoísmo, e igual ocurre con el amarillo. Las comparaciones y sentimientos de inferioridad pueden dar como fruto la envidia. Al final del capítulo se incluye otra ilustración experimental con collage (*figura 8*).



Figura 8. Collage incluido en el quinto capítulo de *Espantapájaros*.

El capítulo seis se titula *No sé lo que estoy haciendo*. Como bien se define en el título, trata sobre la confusión y el lío de ideas que se puede llegar a producir en nuestra cabeza en algunas situaciones. Para ilustrar de manera sencilla y concisa esta idea, aparece un trozo de tela en la que se escribe *Mis ideas* con una maraña de hilos. Ésta está hecha con hilos de colores y una máquina de coser, siendo la ilustración la imagen que queda al escanear dicho trozo de tela. La primera historieta ilustra a la protagonista utilizando una máquina de coser, la cual se atasca y deja todo hecho una maraña de hilos.



Figura 9. Dos páginas del sexto capítulo de *Espantapájaros*.

La caída no es tan mala es el séptimo capítulo. Se hace alusión a esta frase en las dos primeras páginas de la novela: primero aparece la chica cayendo al vacío y luego una vez que ha caído sobre unas plantas (figura 10). Todo es una metáfora del miedo a tomar decisiones y arriesgarse por miedo a fracasar. En este capítulo se usan colores complementarios: azul y amarillo, colores difíciles entre sí como lo puede llegar a ser la toma de decisiones afectadas por el miedo mencionado anteriormente. Al final del

capítulo aparece otra ilustración experimental donde se ve una chica en una piscina medio sumergida boca abajo mientras se deja flotar.



Figura 10. Dos páginas del séptimo capítulo de *Espantapájaros*.

El octavo capítulo se titula *Déjalo estar*, una clara referencia a la famosa canción *Let it be*. Nos acercamos al final del libro y aparecen reflexiones más maduras, que en contraste con todas las preocupaciones de los anteriores capítulos, muestran una evolución. En este capítulo se emplean principalmente aguamarinas y rosas.



Figura 11. Dos páginas del octavo capítulo de *Espantapájaros*.

El noveno y último capítulo se titula *La vida es eso que pasa...* En éste, la protagonista decide poner punto y final a todas las preocupaciones de capítulos anteriores. Se emplea de nuevo el rosa y el azul. El fondo azul usado como fondo en la portada transmite tranquilidad y confianza.



Figura 12. Dos páginas del noveno capítulo de *Espantapájaros*.

El libro se cierra con una ilustración en la guarda trasera que se relaciona con la ilustración de la guarda delantera. En ella aparece de nuevo el tendido eléctrico desde un plano más cercano. Dos de los pájaros posados conversan y hablan de “sus humanos”.

3. Marco conceptual

3.1. Fundamentación y antecedentes

Este trabajo se apoya en una serie de textos, artistas, obras y corrientes artísticas que, tanto en formato como concepto y técnicas, lo contextualizan.

3.1.1. La novela gráfica

La novela gráfica se entiende generalmente por ser una publicación en formato de libro, normalmente escrita por un único autor y que cuenta una única historia mediante imágenes e ilustraciones de manera secuencial. Usualmente es el mismo escritor el que hace las ilustraciones o bien colaboran en ella un ilustrador y un escritor. Sin embargo, el término “novela gráfica” es ambiguo, pues se dan diversas definiciones y comparaciones con los cómics y álbumes de historietas. A veces el término se usa para referirse a dichas publicaciones cuando van destinadas a un público adulto. Otra definición apunta a que la novela gráfica se distingue del cómic en que éste último se publica en varios tomos (o periódicamente) y la novela gráfica es una única publicación, aunque también se dan muchos casos de novelas gráficas publicadas en varios tomos.

Si bien la novela gráfica ha experimentado un auge y por lo tanto se han explorado todos sus límites y formatos, hay una serie de rasgos que la caracterizan en su concepción más básica: la historia es contada de manera secuencial mediante viñetas y

puede tomar recursos literarios como por ejemplo *flash backs* o diferentes tiempos narrativos¹. Toma estos recursos del lenguaje del cómic.

El cómic es un género que mezcla características de la literatura, el arte, el cine y la ilustración². La novela gráfica compartiría estas mismas características, pero se distingue en que surgió como un producto nuevo que buscaba diferenciarse del cómic, usualmente asociado con ser un producto de cultura de masas o infantil, lo cual podía verse como algo negativo. Con la novela gráfica se buscó ir aún más allá de las posibilidades que había abarcado el cómic.

El cómic nace a finales del siglo XIX. Desde entonces va evolucionando, en cuanto a lenguaje, que cada vez se dirige hacia estructuras narrativas más complejas, y en cuanto a técnica, a la par que se mejoran las de impresión y edición³.

La novela gráfica nace en el momento de mayor madurez del cómic: su lenguaje evoluciona y las temáticas usadas se amplían⁴. Se considera pionero en la novela gráfica, además de ser el mismo que acuñó el término, a Will Eisner. Entre sus obras publicadas destaca *Contrato con Dios*. Junto con otros autores, Eisner ayudó a sentar las bases del denominado arte secuencial. El arte secuencial se caracteriza, como el mismo Eisner definió, por series de paneles que conforman una única historia⁵.

La novela gráfica acabó entonces por conseguir gran reconocimiento. Esto ocurrió, por ejemplo, a partir de que *Maus*, de Art Spiegelman, recibiera un premio literario. Esto planteó dudas sobre si debía denominarse cómic o libro, y pasó a llamarse novela gráfica⁶.

3.1.2. Ilustración

En el sentido más estricto, la definición *ilustración* alude a una imagen o dibujo que acompaña un texto. La ilustración puede servir para adornar el texto o bien para

¹ Juan Antonio Ramírez, “Prefacio. La Novela Gráfica Y El Arte Adulto,” en *García, Santiago, La Novela Gráfica* (Bilbao: Astiberri, 2009), 11–13.

² Fernando Janeiro, “La Novela Gráfica,” *Revista Forma* 1 (2010).

³ Sergio García, *Anatomía de Una Historieta* (Madrid: Ediciones Sin Sentido, 2004), 8-9.

⁴ Janeiro, “La Novela Gráfica.”

⁵ Brian Kelley, “Sequential Art, Graphic Novels, and Comis,” *SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education* 1, no. 1 (2010).

⁶ Jordi Cannyisà, “No Me Llames Cómic, Llámame Novela Gráfica,” *La Vanguardia*, 2012, <http://www.lavanguardia.com/libros/20130312/54368289543/comic-novela-grafica.html>. (Consultado el 1 de abril de 2018).

completarlo. Muchas veces la ilustración que acompaña el texto hace que el significado del texto sea más amplio o más concreto, lo cual el texto puede no llegar a conseguir por sí solo.

La ilustración evoluciona en los siglos XVI y XVII a través de la sátira y el dibujo científico, pero se desarrolla principalmente en los siglos XIX y XX, adaptándose además a los movimientos de vanguardia, e igual que se ha mencionado anteriormente con el cómic, evoluciona en paralelo a las técnicas de impresión y edición⁷.

La ilustración por lo tanto siempre se asocia con las palabras *imagen* y *texto*. La interdependencia entre ellos no siempre es la misma. Una ilustración puede incluso no requerir nada de texto, o sólo de unas pocas palabras, porque ya construye todo el significado por sí sola.

En el diccionario de la RAE (2018), el término *ilustración* se define como “estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro” o “publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos, además del texto que solía contener”⁸.

3.1.3. Últimas tendencias en ilustración y novela gráfica

Hoy en día, las nuevas tecnologías e internet permiten cada vez más la difusión de imágenes. Esto ha ocasionado que ahora sea mucho más fácil que el trabajo de artistas e ilustradores llegue a ser visto por un mayor número de personas. Gracias a esto, se ha producido en los últimos años una expansión en la ilustración, bien como un modo de ocio que además se puede exhibir al mundo a través de internet, bien como una profesión seria que cuenta cada vez con más adeptos. Además, la ilustración está resultando una herramienta muy importante y útil en una época en la que la imagen tiene tantísima influencia.

Cómic, álbum ilustrado y novela gráfica amplían y entrelazan sus significados. El álbum ilustrado o el deleite de un libro únicamente por sus imágenes ya no es sólo cosa de niños.

⁷ Sergio García, *Op. Cit.* Pág. 8-9.

⁸ RAE, “Real Academia Española, 2018: Ilustración”, Diccionario de la Real Academia Española, <http://www.rae.es/>. (Consultado el 1 de abril de 2018)

3.1.4. Narrarse a uno mismo

Son muy populares las viñetas e historietas en las que el autor cuenta momentos cotidianos o íntimos, así como novelas gráficas dedicadas a contar toda una historia personal o una autobiografía, al igual que se ha hecho en las novelas comunes. Como dice Paula Sibilia (2008), “en los últimos años aumentó bastante la curiosidad despertada por la vida cotidiana de la gente común”⁹. Muchas de estas obras buscan que el lector se sienta identificado con los hechos que se narran y de este modo “se han abandonado las vidas ejemplares o heroicas que antes atraían la atención de biógrafos y lectores, para enfocar a la gente común” (Sibilia, 2008)¹⁰. Pero el gusto por conocer historias reales y vidas ajenas viene desde hace mucho tiempo. A lo largo de toda la historia del arte se puede observar, por ejemplo, el autorretrato como una forma de narrarse a sí mismo. No es necesario relatar una autobiografía para protagonizar el acto de narrarse. En palabras de Paula Sibilia (2008) de nuevo: “el narrador de sí mismo no es omnisciente: muchos de los relatos que le dan espesor al yo son inconscientes o se originan fuera de sí”¹¹.

Así pues, lo autobiográfico no está únicamente en los libros de autobiografías. Puede darse en una obra de arte cuyo objetivo inicial no sea abordar la autobiografía. Como dice Estrella de Diego en su libro *No soy yo*: “la autobiografía acaba por estar en todas partes, en cada rincón del relato cultural. Siempre ahí: al acecho”¹².

El eje central de la novela gráfica que presento consiste en la narración, como autora, de mi propia experiencia, la cual se mezcla con algo de ficción. Tomando como referencia de nuevo la reflexión de Paula Sibilia en su libro *La Intimidad como Espectáculo*, el acto de narrarse consiste en crear un yo a partir de un lenguaje y de la experiencia de sí mismo, creando una nueva *subjetividad*. Los lectores buscan identificaciones en estas narraciones para la autoconstrucción¹³.

⁹ Paula Sibilia, *La Intimidad Como Espectáculo* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2008), 66.

¹⁰ *Ibidem*, pág.42.

¹¹ *Ibidem*, pág. 37.

¹² Estrella De Diego, *No Soy Yo* (Madrid: Ediciones Siruela, 2011), 9-10.

¹³ Sibila, Paula. *Op. Cit.* Pág. 40.

3.2. Referentes

Para la elaboración de la novela me he apoyado en una serie de obras y artistas, los cuales explicaré según se relacionan con mi proyecto. La mayoría de estos referentes son ilustradores contemporáneos, algunos de ellos muy recientes y otros ya muy reconocidos.

3.2.1. Referentes teóricos

Hay una serie de referentes de novela gráfica a los que quiero hacer alusión debido a la temática autobiográfica que tratan. Quizás la obra más destacada sea *Persépolis* de Marjane Satrapi (*figura 13*), la cual relata parte de su infancia y adolescencia a través de ilustraciones sencillas en blanco y negro, donde el texto y los diálogos tienen mucha importancia ya que ahí se da la información clave de la historia. La obra habla tanto de temas históricos y religiosos como de la propia vida de Marjane, la vida real con un tono de humor. Sigue una narración lineal en el tiempo, aunque también hay algunos saltos temporales. Si bien mi obra se aleja de este tipo de narración, es un referente importante.



Figura 13. *Persépolis*, Marjane Satrapi

Rollos Míos (*figura 14*) es una novela gráfica de la historietista francesa Aude Picault, en la cual la autora cuenta situaciones de su vida personal a través de un personaje y de manera humorística. Este tipo de género autobiográfico en el que se cuentan situaciones y pensamientos más bien íntimos, de forma más aleatoria, estaría más cerca del tipo de novela gráfica que propongo para este Trabajo de Fin de Grado. Otra obra de Aude Picault basada en experiencias personales es *Parenthèse Patagone* (*figura 15*), pero más

a modo de diario, donde cuenta sus días durante un viaje por Patagonia, siendo además un viaje introspectivo.



Figura 14. Rollos míos, Aude Picault

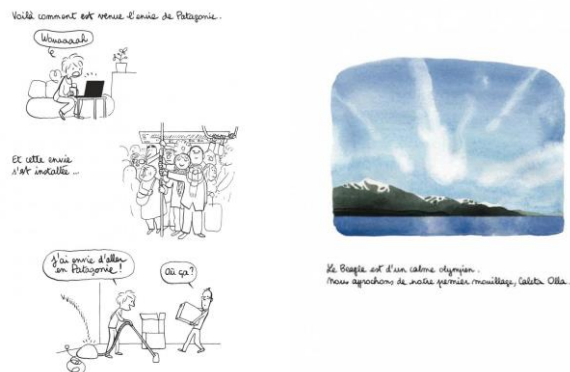


Figura 15. Parenthèse Patagone, Aude Picault

Una ilustradora que está teniendo mucho éxito últimamente por sus novelas gráficas y viñetas publicadas en redes sociales es Moderna de Pueblo. Sus viñetas son completamente humorísticas, pero también críticas. Al igual que en mi novela, la autora adopta un personaje *alter-ego* llamado Moderna de Pueblo, que además es el nombre bajo el cual publica la autora. Su novela gráfica *Idiotizadas* (figura 16), basada también en su propia experiencia, es una crítica a la visión sexista de la sociedad. La historia quiere transmitir que hay que aceptarse a uno mismo y a los demás, y que también hay que dejar a un lado los pensamientos tradicionales sobre lo que significa ser mujer. Otra novela gráfica sobre los problemas de género es *El bebé verde* (figura 18), de Roberta Marrero, una novela muy personal, también autobiográfica sobre infancia y transexualidad.



Figura 16. Idiotizadas, Moderna de Pueblo

Otra ilustradora que me interesa por el tipo de aspectos de su vida que muestra, es Gemma Correll. Sus sencillas y descriptivas ilustraciones hablan de preocupaciones y

miedos que surgen a personas introvertidas o con ansiedad, pero siempre contadas con mucho humor.

Como vemos, la autobiografía y las experiencias personales son muy frecuentes en las novelas gráficas y cómics, y parece que se está popularizando aún más el mostrar ahí una visión más profunda de uno mismo, más íntima e introspectiva.



Figura 17. Ilustración de Gemma Correll



Figura 18. El bebé verde, Roberta Marrero

3.2.2. Referentes técnicos

La estructura más tradicional del cómic y la novela gráfica consiste en dividir cada página con una retícula de forma que las ilustraciones quedan delimitadas dentro paneles. Las retículas pueden adoptar distintos tamaños o variar el número de bandas y columnas. Sin embargo, no existen límites en cuanto a cómo organizar las ilustraciones dentro de una página. A menudo se opta por eliminar la retícula y pasar a disponer las ilustraciones de una forma más libre, o se combina este estilo con el anterior. También se pueden combinar con ilustraciones a sangre o ilustraciones que ocupan la página completa.

Para la novela gráfica de este proyecto se han tenido en cuenta todas estas disposiciones y se ha experimentado con varias de ellas, combinando diferentes estilos.

La obra de Marjane Satrapi también es un referente técnico. Las ilustraciones en su novela *Bordados*, como se puede apreciar en la *figura 19*, se disponen en la página de una forma más libre, de manera opuesta a como lo hizo en su anterior novela *Persépolis*, donde toda la historia se narra a través de secuencias divididas por retículas.



Figura 19. Bordados, Marjane Satrapi

Este tipo de estructura sin delimitaciones suele ofrecer mayor libertad y flexibilidad a la hora de contar una historia. Cada vez es más popular entre artistas e ilustradores hacer un uso más libre del espacio gráfico a la hora de contar una historia.

Otro de los aspectos técnicos que se han tenido en cuenta para esta novela, es el empleo de la tipografía manuscrita. Son cada vez más ilustradores los que deciden emplear su propia escritura a mano para hacer los textos y diálogos más afines al estilo de dibujo.



Figura 20. Jane, el zorro y yo, Isabelle Arsenault.

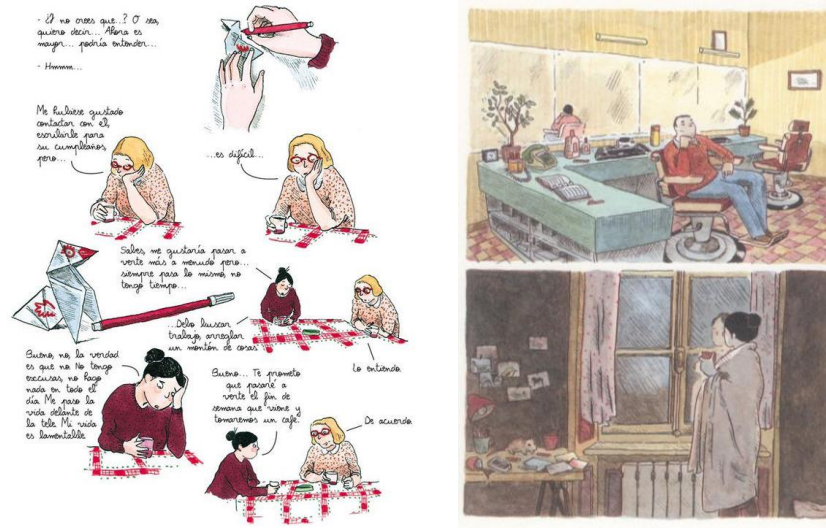


Figura 21. Rosalie Blum, Camille Jourdy

De la serie de novelas gráficas *Rosalie Blum*, de Camille Jourdy, también se han tomado en cuenta algunos de los aspectos técnicos explicados anteriormente. Igualmente ocurre con *Jane*, *el Zorro* y *yo*, de la ilustradora Isabelle Arsenault, que además me interesa especialmente por el estilo de dibujo y la técnica que emplea. La estética de sus ilustraciones destaca por el especial e innovador uso que hace de materiales tradicionales como lapiceros, acuarelas, tintas y témperas, con los que obtiene interesantes texturas. Se pueden apreciar en la *figura 20* este tipo de técnicas. La novela mencionada antes, *Rosalie Blum* (*figura 21*), también destaca por el magnífico empleo de la acuarela.

Otra técnica bastante especial empleada para la portada del libro y algunas ilustraciones es el bordado. Si bien el bordado es una técnica con mucha historia, asociada al arte folclórico, muchos artistas e ilustradores contemporáneos la están retomando. Algunos referentes tenidos en cuenta sobre ilustración en bordado son Lauren Singleton, el estudio Maricor/Maricar, Eleanor Bowley o Lauren Dicioccio.



Figura 22. *Here to be adored*, Lauren Singleton



Figura 23. Lauren Dicioccio

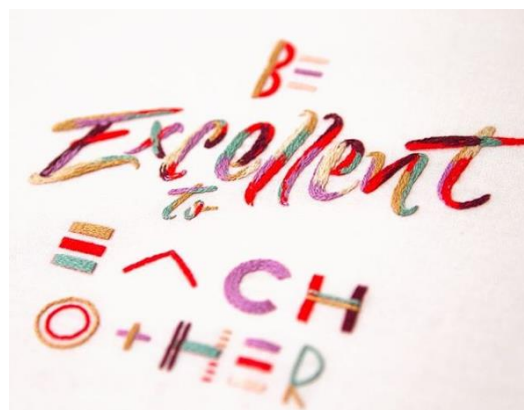
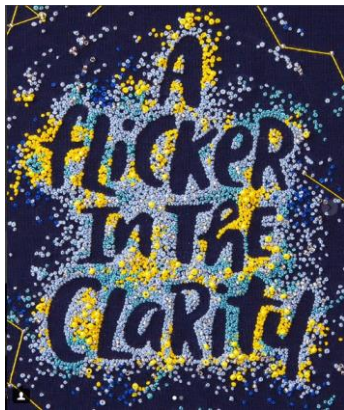


Figura 24. Tipografía en bordado, estudio Maricor/Maricar

La estética final del libro que propongo para este Trabajo de Fin de Grado es el resultado de combinar técnicas “analógicas” y técnicas digitales: un “collage” entre todas estas.

3.2.3. Otros referentes

Aunque la novela gráfica que presento toma como principales referentes a ilustradores actuales, también hay una serie de influencias que vienen de cómics e historietas más clásicos. Siempre ha sido muy común introducir en historietas a animales como personajes algo humanizados que acompañan al protagonista, como, por ejemplo, en las series de cómics *Axtérix y Obélix* o *Tintín*. Sin embargo, quiero destacar las tiras cómicas *Calvin y Hobbes*, de Bill Watterson: en ella se relatan las pequeñas aventuras de un niño, Calvin, al que acompaña su amigo ficticio, un tigre de peluche que cobra vida en su imaginación. En las historietas ambos personajes dialogan salvo cuando aparecen otros personajes que ven el tigre como un peluche. Esto tiene cierta similitud con el personaje del pájaro que aparece en *Espantapájaros* ya que no es más que un desdoblamiento del personaje principal.



Figura 25. Calvin y Hobbes, Bill Watterson

4. Objetivos

4.1. Generales

El objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es realizar un proyecto de ilustración que se materialice finalmente en un libro o novela gráfica donde se narre una historia que tenga relación con mis vivencias personales y pensamientos más comunes y que a la vez pueda servirme como una herramienta que me ayude a conocerme a mí misma y a desarrollarme personalmente, así como hacer que el espectador pueda llegar a identificarse con lo narrado.

4.2. Específicos

De manera más específica se pretende:

1. Experimentar con el dibujo, la ilustración y la novela gráfica.
2. Conocer el proceso de elaboración de una novela gráfica.
3. Indagar en mí misma y expresar temas que me interesan y me afectan como: los complejos, la ansiedad, las idealizaciones, los sueños, las metas, lo cotidiano, etc., con un claro objetivo de superación y desarrollo personal.
4. Narrar una historia a través de una “colección” de historietas de forma más amena posible.
5. Crear personajes que protagonicen las historietas y ayuden a un mejor entendimiento de lo expresado anteriormente.

5. Metodología

5.1. Planteamientos iniciales y primeras ideas

La decisión de elaborar una novela gráfica para mi Trabajo de Fin de Grado surge el curso pasado, después de haber realizado uno de los últimos ejercicios del curso sobre cómic y novela gráfica planteado en la asignatura de *Taller de ilustración*. Los primeros

planteamientos fueron abordar algo sobre una experiencia personal; hablar sobre algo que conociera de primera mano. Después de descartar la idea de continuar las primeras páginas que elaboré en el ejercicio mencionado anteriormente, sobre unos días de verano en Gales, vinieron los planteamientos sobre contar algo más íntimo y personal.

Ante la dificultad que sabía que me iba a suponer crear una historia continuada como las que suelen abordarse en las novelas gráficas más comunes, opté por pensar en otras posibilidades para narrar una historia, ya que hoy en día muchos autores experimentan sin límites. Una de las ideas barajadas fue la de contar una historia únicamente con dibujos y sin diálogo. También planteé la idea de hacer un *libro de artista* que combinara todas las técnicas y temáticas en las que quería experimentar.

Antes de decidir la estructura general de la novela, me puse como objetivo dibujar como mínimo un borrador de una historieta al día. Después de tener varias historietas y una lluvia de ideas, comencé a elaborar esquemas y mapas conceptuales para aclarar las ideas e ir decidiendo la estructura del libro.

Aunque la idea general sobre el libro ha sido prácticamente la misma durante todo el proceso, la idea sobre su estructura fue cambiando constantemente. Así pues, evolucionó de la siguiente manera:

Primero planteé como forma de conectar todas las historietas, la presencia de un punto en común en cada capítulo. También, que cada sección o capítulo fuera introducido por una ilustración más elaborada que incluyera alguna técnica novedosa. Surgió la idea de incluir en la historia un pájaro como punto común mencionado anteriormente. Finalmente pasó a ser un personaje secundario, pero casi con la misma importancia y presencia que la protagonista.

Después de definir la actitud y personalidad que adoptarían ambos personajes, desarrollé una metáfora que podría ser ilustrada entre capítulos: un sendero, como metáfora de la vida, por el cual camina la protagonista y va recorriendo sola y donde al final del libro reflexiona junto con otro personaje que se encuentra sobre lo que le queda por recorrer.

Finalmente definí los capítulos y qué historietas se iban a incluir en cada uno de forma que su orden proyectara por sí mismo una evolución del personaje y de su forma de actuar y pensar, y valoré como innecesaria la metáfora mencionada anteriormente.

También es importante explicar que todas las viñetas son el producto de una reflexión que yo como autora hice con la motivación de superar mis miedos e inseguridades y aprender de mí misma. Esta iniciativa me fue impulsada después de leer en algunos libros de psicología y autoayuda cómo funcionan nuestros pensamientos y emociones.

5.2. Cronograma

Las etapas principales para la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado han sido: investigación, realización de la novela y elaboración de la memoria. Aunque de manera más detallada se ha organizado así:

De septiembre a diciembre: investigación sobre la novela gráfica, búsqueda de referentes y bibliografía. Lluvia de ideas, esquemas y mapas conceptuales.

De enero a febrero: elaboración de bocetos, *storyboard* y guion.

De marzo a abril: elaboración de las páginas definitivas y borrador de la memoria.

De abril a mayo: elaboración de páginas finales, maquetación del libro y redacción de la memoria definitiva.

De mayo a junio: impresión y encuadernación del libro y preparación de la defensa del trabajo.

5.3. Materiales y presupuesto

Un cálculo aproximado de los costes de los materiales adquiridos para la elaboración del proyecto es el siguiente: – sin tener en cuenta las herramientas imprescindibles de las que ya disponía como son el ordenador, programas informáticos necesarios, escáner y tableta gráfica.

Bloc de dibujo A5, 90 gr	5 €
Bloc de dibujo A4, 100 gr	7 €
Lápiz 2H	1 €
Portaminas HB	5 €
Goma de borrar	1,70 €
Bloc para acuarela A4, 300 gr	7 €
Acuarelas <i>Schmincke Akademie</i>	35 €
Tubos de pintura gouache	15 €
Tela	5 €
Hilos de varios colores	9 €

Agujas para bordar	2,50 €
Bastidor para bordar	3 €
Rotulador de tela para bordado	4 €
Pack de muestras de papel para impresión	6 €
Impresión y encuadernación: 4 ejemplares del libro	100 €
Total:	206,2 €

6. Análisis de los procesos

6.1. Diseño de personajes y *storyboard*.

Después realizar una lista sobre todas las historietas a dibujar y empezar los primeros bocetos, determiné la apariencia de los personajes principales. Si bien realicé un estudio detallado y concreto del personaje, ya que el estilo de dibujo no lo requería ni suponía tal dificultad, el estudio de personaje vino implícito en los bocetos y *storyboard*. Sin embargo, tomé decisiones previas sobre la apariencia general de los personajes en base a sus personalidades.

Debido al componente autobiográfico de la historia, pensé en un personaje con el que me pudiera identificar. Ese personaje es una chica, de estatura media con pelo castaño y a veces rojizo dependiendo de la gama de colores empleada en el capítulo. A lo largo de toda la novela, pero sobre todo en los primeros capítulos, se determina la personalidad insegura de la chica. En cada viñeta podemos determinar un miedo o una preocupación más de la protagonista lo cual la muestran algo inestable. Estas escenas van construyendo el personaje. Sin embargo, no se muestra así de miedosa constantemente. En algunas escenas saca el carácter que lleva dentro y se muestra más firme. Esto suele ocurrir sobre todo cuando conversa con el personaje del pájaro. Estos rasgos muestran que la chica busca mejorarse; busca ser más despreocupada para así sentirse mejor consigo misma, ya que lo contrario no lo considera bueno para ella. Hacia mitad de la novela, la protagonista empieza a ser cada vez más compasiva consigo misma. En ningún momento de la historia se menciona su nombre.



Figura 26. Varios diseños de la protagonista.

El personaje del pájaro es clave y tiene muchísima importancia. Podemos entender este personaje de dos maneras: como un personaje separado de la protagonista o como un desdoblamiento de ella misma, es decir, la parte más racional, segura y sensata de ella misma que se debate con su parte más insegura. El pájaro suele acudir a ayudar a la chica. A veces le aconseja o le explica la realidad de la situación en la que se encuentra para que pueda relativizar. El pájaro también se puede mostrar firme o enfadado con ella, pero siempre porque sabe que está actuando de manera que se va a perjudicar a sí misma. En ningún momento de la novela se da su nombre ni su género. Para dar un toque desenfadado y humorístico en la historia, el pájaro también muestra su parte vulnerable en algunas viñetas de finales de capítulos. Este personaje también puede aparecer protagonizando solo algunas escenas.



Figura 27. Varios diseños del pájaro.

Aunque el diseño de los personajes presenta a lo largo de todo el libro ligeras variaciones, por ejemplo, de color, se entiende que las historietas están protagonizadas por los mismos. Gran parte de estas variaciones se deben a que ha habido un proceso de evolución desde que se empezaron a diseñar las primeras páginas hasta las últimas. Esta evolución estilística apoya también a la evolución a nivel psicológico de los personajes. Además, esto tiene un claro propósito de experimentación e investigación, como se ha detallado en el apartado de objetivos.

También es importante señalar que el personaje del pájaro apareció después de idear a la protagonista. Surgió como necesidad de introducir un personaje con el que la chica pudiera conversar. Al humanizar al pájaro y así convertirlo en un personaje aún más ficticio, se refuerza la idea de que éste podría ser un desdoblamiento de los pensamientos de la protagonista. La elección de este animal en concreto también tiene un motivo autobiográfico y personal, ya que durante parte de mi infancia desarrollé apego por los pájaros al ser uno mi primera mascota.

En cuanto al *storyboard*, éste sirvió para tener una idea previa más general de toda la novela antes de empezar a diseñar las páginas definitivas. Algunos de estos bocetos se pueden ver en las imágenes de la *figura 28*. Primero hice *storyboards* separadamente para cada historietita. Ahí es cuando decidí ya el formato que iba a adoptar la página, dónde se iban a colocar sus elementos, cómo iban a ser sus escenarios, etc. Sin embargo, no todos estos diseños fueron definitivos, pues surgieron algunos cambios durante el proceso. Uno de los métodos empleados para obtener un *storyboard* global de todo el libro, se llevó a cabo a través de maquetas de la novela impresas en formato pequeño. Al comienzo cada historietita se pensó para ocupar una única página, aunque al final hubo modificaciones y algunas de ellas pasaron a ocupar dos o más páginas. Dichas maquetas de la novela sirvieron para reordenar las historietas de modo que se

ordenados de arriba abajo y de izquierda a derecha. Al margen en blanco que queda entre los paneles se le llama *gutter*. En *Espantapájaros* se han usado ambos formatos. Aparecen viñetas rectangulares delimitadas por manchas de color, siguiendo la configuración más clásica descrita anteriormente, y también aparecen escenas dispuestas de forma más libre sobre el fondo blanco de la página de forma que da la sensación de que flotan.



Figura 29. Dos ejemplos de diseño de página con paneles bien visibles en *Espantapájaros*.



Figura 30. Dos ejemplos de diseño más libre de página en *Espantapájaros*.

En esta novela los diálogos aparecen en bocadillos no delimitados por un borde, como se puede ver en la *figura 30*. Únicamente se unen al personaje mediante una línea fina. En el lenguaje del cómic, el bocadillo sirve para unir el dibujo y el texto escrito, y la

didascalia se usa como elemento auxiliar de texto¹⁴. En algunas partes de la novela sí que se emplean bocadillos redondeados delimitados por una mancha de color, como se puede ver en la *figura 32*.



Figura 31. Ejemplo de bocadillo.



Figura 32. Ejemplo de bocadillos.

En el cómic, el texto auxiliar que no pertenece a los diálogos y que aparece fuera de los bocadillos, se suele insertar en unas cajas de texto. Esas cajas de texto pueden ir delimitadas por un borde o no y suelen aparecer en la parte superior o inferior de la viñeta. En algunos cómics éstas se insertan dentro de las viñetas y en otros se aprovecha el *gutter* para ello.

En *Espantapájaros*, el texto auxiliar aparece sin delimitar en la mayoría de las páginas, al igual que ocurre con los bocadillos. Se introduce tanto en la parte superior de la página como entre medio de las escenas, dependiendo de cuál sea el propósito de este texto. No abunda mucho este tipo de texto en la novela y suele usarse para introducir una escena y añadir o aclarar algo. Aunque no pertenezca a diálogos, se entiende que el

¹⁴ Sergio García, *Op. Cit.* Pág. 20.

texto es enunciado por la protagonista o el pájaro; no existe un narrador externo a esos dos personajes.

La página cincuenta y tres presenta un diseño especial e introduce texto dentro de las viñetas, usándolas exclusivamente para esto (*figura 33*). En este caso ese texto corresponde al pensamiento de la chica.



Figura 33. Dos viñetas de la página 53.

Cada vez que se introduce un nuevo capítulo en la novela, se emplea una doble página. Siempre aparece el título y la ilustración que la acompaña en la página de la derecha. Estas páginas usan la gama de colores que predomina en el capítulo que introducen. La ilustración que aparece suele estar relacionada con la temática más concreta del capítulo o bien es una referencia a algún elemento que aparece en él.



Figura 34. Portada del capítulo 4.

Las guardas del libro se aprovecharon para introducir una ilustración en cada una. Estas ilustraciones se entienden como una escena extra, no esencial para entender el libro pero que aporta un detalle más a la historia.

6.3. Procesos técnicos

Para la realización de bocetos empleé lápices de distintas durezas y varias libretas de dibujo con distintos grosores de papel. Todos los bocetos se escanearon y limpiaron digitalmente para poder agruparlos, ordenarlos y tener una idea más global de la historia que iban a construir.

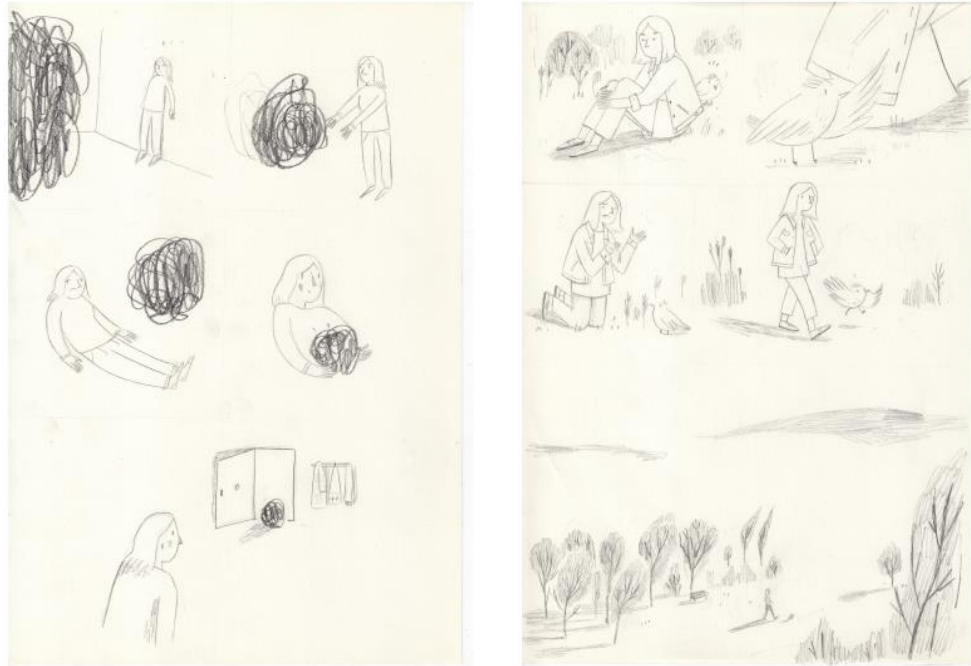


Figura 35. Ilustraciones a lápiz antes del coloreado digital

El proceso técnico para diseñar las páginas definitivas fue el siguiente: En primer lugar, hice el delineado de las ilustraciones en papel de dibujo de 90 gr. Estos dibujos se pueden ver en la *figura 35*. Para ello, primero usé un lápiz 2H para poder corregir fácilmente y posteriormente un HB o más blando para que se marcara la línea. El empleo de grafito como delineado de las ilustraciones definitivas tiene como propósito jugar con combinaciones de texturas que me interesan. Por ejemplo, como se puede ver en las *figuras 36 y 37*, el grafito resulta más natural en contraste con el coloreado digital.



Figura 36.



Figura 37.

Después de este proceso, escaneé la página, limpié y ajusté la imagen en el programa Adobe Photoshop. Generalmente tuve que hacer un ajuste de niveles para obtener una línea de color negro más intenso y un fondo blanco. En algunas viñetas experimenté también con un ajuste de tono para dar color a la línea de grafito. Esto se puede apreciar en las *figuras 36 y 38*.



Figura 38.

El coloreado de las páginas lo completé también digitalmente, con la ayuda de una tableta gráfica. Además, empleé diversos pinceles digitales con texturas naturales (por ejemplo, de acuarela, gouache y ceras) para continuar con la mezcla de texturas de

medios digitales y medios tradicionales. En ocasiones fue necesario volver a dibujar la línea digitalmente con un pincel con textura de lápiz.

La tipografía empleada es completamente manuscrita pero introducida con la tableta gráfica directamente en Photoshop. Consideré importante el uso de una tipografía manuscrita ya que, al ser más expresiva en este caso, acompaña mejor a las ilustraciones y concuerda mejor con el estilo de dibujo. Probé a crear una fuente de mi escritura manuscrita para que pudiera ser introducida directamente con el teclado para agilizar el proceso, pero lo descarté ya que perdía dicha expresividad. La curvatura de cada frase y la variación del tamaño de las letras que se produce al escribir a mano se perdía en este caso.



Figura 39. Varios ejemplos de estilos de escritura empleados en la novela

Algunas páginas de la novela siguieron procedimientos diferentes, como, por ejemplo, acuarela (*figura 40*) y gouache (*figura 41*) directamente sobre papel, posteriormente digitalizado y editado. También introduje en algunas ilustraciones este tipo de texturas obtenidas al escanear la acuarela sobre papel o simplemente la textura y color crema del papel de dibujo.



Figura 40. Ilustración a página completa hecha con acuarelas



Figura 41. Ilustración a página completa hecha con pintura gouache



Figura 42. Collage. Ilustración a página completa.

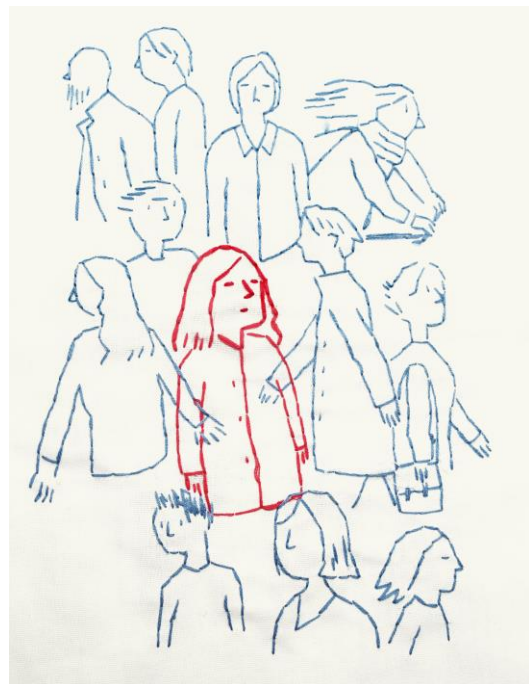


Figura 43. Bordado. Ilustración a página completa

Otro medio más experimental empleado en algunas páginas es el dibujo con hilos y bordado en tela (*figura 43*). Para la cubierta del libro (*figura 45*) primero escribí el título en Photoshop con el mismo pincel empleado para los títulos de los capítulos, luego lo imprimí, tracé con un rotulador sobre tela blanca y bordé las letras. Finalmente lo digitalicé y edité.

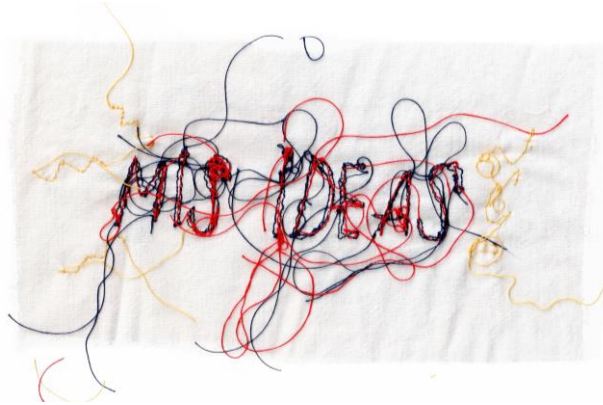


Figura 44. Pieza en tela realizada con una máquina de coser



Figura 45. Cubierta.

Por ese afán de experimentación, también jugué con las gamas de colores: se pueden notar variaciones en las paletas de color de unos capítulos a otros, pero de manera que todas concuerdan entre sí a lo largo de todo el libro y a su vez diferencian los capítulos. Generalmente, todas las gamas de colores empleadas usan en su mayoría tonos pastel y un último tono más saturado y oscuro que rompe con los anteriores.

6.4. Procesos finales

La maquetación del libro la realicé en Adobe InDesign. Para ello, por una parte, tuve que maquetar las páginas interiores y por otra parte toda la cubierta. Desde que

empecé a diseñar las primeras páginas en Photoshop, establecí una medida de veinte centímetros de ancho y veintiséis centímetros de alto para cada página, pero para poder llevar las maquetas a una imprenta tuve que añadir una sangre de tres milímetros por cada lado de cada página. El libro en total contiene ciento doce páginas.

En el proceso de la maquetación, fue muy importante visualizar las páginas en pliegos, ya que es fundamental tener en cuenta la distribución de las viñetas dentro del libro. Por ejemplo, hay que decidir en qué lado, si bien en la página de la izquierda o de la derecha, funcionan mejor las viñetas o también, si hay que introducir alguna página en blanco para hacer una pausa. Finalmente, para mandar a imprenta tuve que exportar el documento en páginas individuales en lugar de en pliegos.

Otro de los procesos finales fue hacer una revisión exhaustiva para dar con errores, bien ortográficos o de diseño: en ocasiones tuve que aumentar el margen entre las ilustraciones y el borde de la página. También reescribir parte del texto que resultaba difícil de leer. Uno de los cambios importantes finales fueron las guardas. Si bien el libro técnicamente no contiene guardas porque se trata de una encuadernación fresada y encolada en tapa blanda, las diseñé igualmente para aparecer impresas en el lugar que ocuparían unas guardas en un libro de tapa dura (*figura 47*). Éstas las había diseñado con antelación, pero decidí redibujarlas una vez acabado el libro casi al completo. La idea fue reducir los colores y desaturarlos para que fuesen más discretas. Tomé esta decisión al considerar que no quería dar tanta relevancia en la historia a esas ilustraciones, sino que quería que fueran un detalle añadido y pensé además, que las nuevas iban a funcionar mejor en conjunto con la portada.

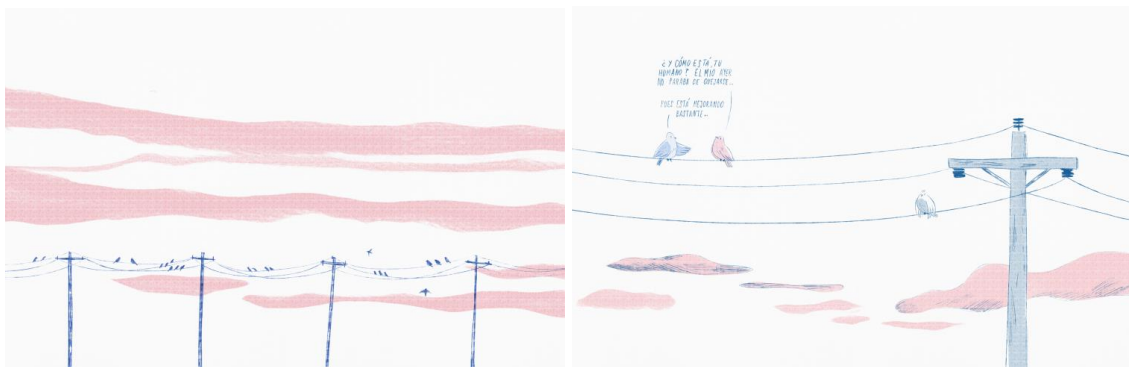


Figura 46. Ilustraciones finales para las guardas.

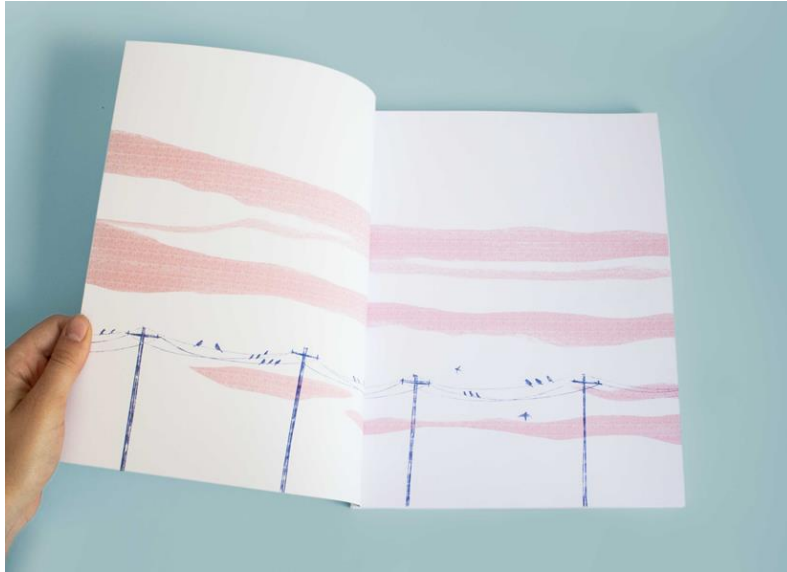


Figura 47. Fotografía mostrando la cara interna de la portada y la primera página a modo de guardas.



Figura 48. Foto detalle donde se puede apreciar el tipo de encuadernación.

También barajé posibilidades acerca del tipo de papel escogido para la impresión del libro. Primero pensé en utilizar un papel estucado mate, el cual ya sabía de antemano que daba buenos resultados, al haberlo usado en un proyecto del curso pasado. Este papel estucado se usa mucho en cómics y novelas gráficas o cualquier tipo de libro que contenga imágenes de alta calidad a color. Este tipo de papel con recubrimiento protege las páginas y evita que se ensucien. Sin embargo, durante el proceso de investigación en el cual consulté muchas novelas gráficas, descubrí que en muchas se había empleado un papel blanco natural sin recubrimiento que le daba a las páginas un tacto liso y aterciopelado, sin pérdida de calidad. Me decanté por este tipo de papel ya que me resultó más agradable y adecuado para un trabajo tan personal. Para las páginas

interiores, opté por un gramaje de 160 gr. Para la cubierta escogí un papel estucado de 300 gramos especial para cubiertas con protección mate.



Figura 49. Portada



Figura 50. Contraportada



Figura 51. Foto detalle de las cuatro copias.



Figura 54.



Figura 55.



Figura 56.



Figura 57.



Figura 58.

Una vez acabados estos procesos, elaboré una fuente a partir de mi propia tipografía manuscrita con el objetivo de usarla en la presentación durante la defensa de este Trabajo de Fin de Grado. Dicha tipografía es similar a la empleada en algunas partes de la novela gráfica y busca una mejor concordancia del proyecto durante la defensa.

7. Conclusiones

7.1. Análisis y comentario de los resultados obtenidos

Al comenzar este proyecto, la idea de conseguir acabar una novela gráfica al completo me resultaba bastante lejana y era algo que creía difícil de conseguir. Sin embargo, la perspectiva que tengo de este trabajo ahora que concluye, es totalmente diferente. Si bien todo el proceso ha sido muy laborioso, no por ello iba a resultar imposible. Hacer esta novela gráfica ha requerido trabajo constante y, sobre todo, mucha preparación y planteamientos previos.

Las etapas del proceso de elaboración de esta novela se pueden comparar fácilmente con la historia contada en esta misma. Ha habido momentos de frustración y bloqueo creativo, sobre todo en los primeros procesos, que, al igual que se muestra en la historia, conseguí superar finalmente. Este paralelismo entre la historia y el proceso creativo ha sido consciente casi todo el tiempo. Esto demuestra que he alcanzado uno de los objetivos más importantes de este trabajo: que contar esta historia a través de la observación de mis propios sentimientos me sirviera como herramienta de superación y desarrollo personal.

La trabajosa elaboración de este libro me ha permitido descubrir nuevas técnicas, estilos de dibujo y lenguajes, lo cual también se contemplaba dentro de los objetivos. En poco más de cien páginas he conseguido expresar todos aquellos sentimientos e ideas personales que me preocupaban y he conseguido crear una historia con ellos.

El haber elaborado una novela gráfica al completo me ha permitido conocer todos sus procesos, lo cual para mí es un objetivo muy importante de cara a mis ambiciones de futuro profesional.

7.2. Valoración personal

La valoración global de este proyecto es muy positiva, si bien como persona inconformista considero la posibilidad de cambios y mejoras. Todos los procesos han supuesto nuevos aprendizajes, incluida la elaboración de la memoria. Además de haber desarrollado habilidades técnicas, también me he beneficiado de todos los procesos teóricos. Por ejemplo, de la investigación previa, de tener que crear una historia, de buscar un modo adecuado de contarla, y de toda la resolución de los problemas que se me iban planteando en el camino. Todo el proyecto en conjunto ha sido muy enriquecedor.

Durante este curso académico en el cual he realizado una estancia de ocho meses en el extranjero, me he nutrido de todo tipo de nuevos conocimientos. Muchos de estos nuevos aprendizajes se incorporaron en la novela y su proceso. La realización del Trabajo de Fin de Grado a distancia me ha enseñado a trabajar de una manera más autónoma. Aunque ha sido un curso intenso, tanto personal como académicamente, he disfrutado de todo lo que me ha aportado este proyecto.

Comprobar que he sido capaz de llevar el trabajo a término, me da una mayor seguridad para enfrentarme al futuro profesional que se abre al acabar los estudios.

Los objetivos planteados en esta memoria no son sin embargo los únicos posibles. Completar esta novela me plantea nuevas posibilidades, como pueden ser, llevarla a una editorial o incluso abrir una tienda on-line donde poder vender copias de la novela junto con otros trabajos de ilustración o nuevos proyectos. Otra posibilidad que me planteo es hacer una segunda parte de esta novela, quizá manteniendo los mismos personajes y contando nuevas historias. O bien creando nuevos personajes mientras se mantiene una temática y estructura similar a la de este libro. Haber descubierto qué procesos implica realizar una novela gráfica y cuánto tiempo se necesita para ello, también me anima a querer continuar otros proyectos sin terminar como *15 días en Gales*, uno de los ejercicios antecedentes.

8. Bibliografía

- Arsenault, Isabelle, y Fanny Britt. *Jane, El Zorro Y Yo*. Barcelona: Salamandra, 2016.
- Bonet, Paula. *Qué Hacer Cuando En La Pantalla Aparece The End*. Barcelona: Planeta, 2016.
- Córcoles, Raquel. *Idiotizadas*. Barcelona: Planeta, 2017.
- Davis, Eleanor. *How to Be Happy*. Seattle, WA: Fantagraphics Books, 2014.
- Diego, Estrella De. *No Soy Yo*. Madrid: Ediciones Siruela, 2011.
- Evens, Brecht. *Panther*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2016.
- Ferrando, Marina. "Ajuar, Un Mapa Del Corazón," Universidad de Zaragoza, 2014.
- García, Santiago. *La Novela Gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2014.
- García, Sergio. *Anatomía de Una Historieta*. Madrid: Ediciones Sin Sentido, 2004.

- Janeiro, Fernando. “La Novela Gráfica.” *Revista Forma* 1 (2010).
- Jourdy, Camille. *Rosalie Blum: Una Sensación Conocida*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2010.
- Kelley, Brian. “Sequential Art, Graphic Novels, and Comis.” *SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education* 1, no. 1 (2010).
- McCloud, Scott. *Understanding Comics, the Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers, 1994.
- Quino. *Todo Mafalda*. Barcelona: Círculo de Lectores, 2005.
- Picault, Aude. *Parenthèse Patagone*. Paris: Dargaud, 2015.
- Picault, Aude. *Rollos Míos*. Madrid: Ediciones Sin Sentido, 2008.
- Ramírez, Juan Antonio. “Prefacio. La Novela Gráfica Y El Arte Adulto.” En *García, Santiago, La Novela Gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2009.
- Satrapi, Marjane. *Bordados*. Barcelona: Norma Editorial, 2004.
- Satrapi, Marjane. *Persépolis*. Barcelona: Norma Editorial, 2016.
- Sibilia, Paula. *La Intimidación Como Espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2008.
- Shrigley, David. *How Are You Feeling?* Edinburgh: Canongate, 2012.
- Spiegelman, Art. *Maus*. London: Penguin Books, 2003.
- Watterson, Bill. *El Gran Calvin y Hobbes Ilustrado*. Barcelona: Ediciones B, 2000.

8.1. Recursos de internet

- Arsenault, Isabelle. “Isabelle Arsenault Illustration,” 2018. <http://www.isabellearsenault.com/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Bonet, Paula. “Paula Bonet”, 2018. <https://www.paulabonet.com/>. (Consultado el 6 de junio de 2018).
- Cannysà, Jordi. “No Me Llames Cómic, Llámame Novela Gráfica.” *La Vanguardia*, 2012. <http://www.lavanguardia.com/libros/20130312/54368289543/comic-novela-grafica.html>. (Consultado el 1 de abril de 2018)
- Córcoles, Raquel. “Modernadepueblo”, 2018. <https://www.instagram.com/modernadepueblo/?hl=es>. (Consultado el 6 de junio de 2018)

- Cosford, Nina. “Ninacosford”, 2018. <https://www.instagram.com/ninacosford/>.
(Consultado el 6 de junio de 2018)
- D’Anthes, Sha’an. “Furrylittlepeach”, 2018.
<https://www.instagram.com/furrylittlepeach/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Dicioccio, Lauren. “Lauren Dicioccio”, 2018. <http://laurendicioccio.com/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Fuentes, Carla. “Carla Fuentes”, 2018. <http://www.carlafuentes.com/> (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Garwood, Monica. “Monicagarwood”, 2018.
<https://www.instagram.com/monicagarwood/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Gillings, Vanessa. “Vanessagillings”, 2018.
<https://www.instagram.com/vanessagillings/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Guillaume, Benoît. “Benoît Guillaume,” 2018. <http://benoitguillaume.org/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Gul, Maria Ines. “Maria Ines Gul”, 2018. <http://mariainesgul.com/>. (Consultado el 6 de junio de 2018).
- Herreros, María. “María Herreros”, 2018. <http://mariaherreros.com/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Herreros, María. “Maríaherreros”, 2018. <https://www.instagram.com/mariaherreros/>.
(Consultado el 6 de junio de 2018)
- Hoy empieza todo con Marta Echevarría, El bebé verde, en
<http://www.rtve.es/alacarta/audios/hoy-empieza-todo-con-marta-echeverria/hoy-empieza-todo-marta-echeverria-bebe-verde-19-12-2016/3835364/>. (Consultado el 28 de abril de 2018)
- Knight, Taryn. “Taryndraws”, 2018. <https://www.instagram.com/taryndraws/>.
(Consultado el 6 de junio de 2018)
- Maricor/Maricar. “Maricormaricar”, 2018. <https://www.instagram.com/maricormaricar/>.
(Consultado el 6 de junio de 2018)
- Meneses, Fran. “Frannerd”, 2018. <https://www.instagram.com/frannerd/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- Owen, Davey. “Owendaveydraws”, 2018.
<https://www.instagram.com/owendaveydraws/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)
- RAE, “Real Academia Española, 2018: Ilustración”, Diccionario de la Real Academia Española, <http://www.rae.es/>. (Consultado el 1 de abril de 2018)

Sardà, Júlia. “Júlia Sardà”, 2018. <http://www.juliasarda.com/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)

Singleton, Lauren. “Yesstitchyes”, 2018. <https://www.instagram.com/yesstitchyes/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)

Sluyterman van Langeweyde, Ira. “Iraville”, 2018. <https://www.instagram.com/iraville/?hl=es>. (Consultado el 6 de junio de 2018)

Tamarit, Núria. “Nuriatamarit,” 2018. <https://www.instagram.com/nuriatamarit/?hl=es>. (Consultado el 6 de junio de 2018)

Vincent, Dick. “Dickvincent”, 2018. <https://www.instagram.com/dickvincent/>. (Consultado el 6 de junio de 2018)

9. Anexos

I. Otros antecedentes a este Trabajo de Fin de Grado

Libro portafolio de ilustraciones



Ilustraciones en bordado o a máquina de coser





II. Mapas conceptuales y esquemas

¿Qué historias puedo contar?

Sobre:

- complejos
- Imperfección
- Pensamientos basura
- Sobre ser raro (y normal y común)
- los mejores y más simples momentos del día a día
- Páginas para desinhibirse para ser espontáneo espontaneidad

• Rinones

• Recuerdos ^{por} flashes

• lugares y sitios → a los que les tengo cariño

→ los que no me gustan

→ los que me gustarían ir

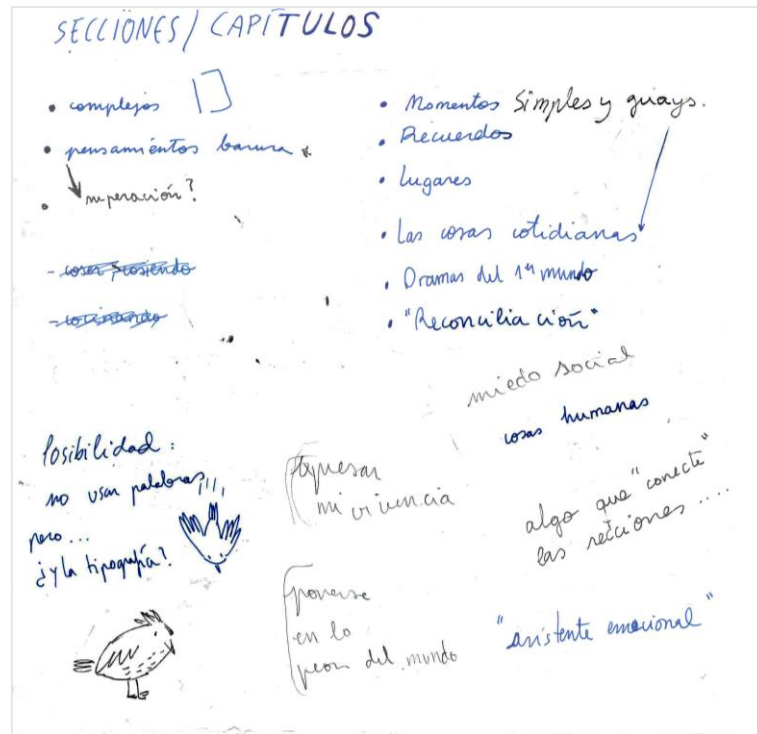
¿Cosas observacionales?

Pequeñas observaciones

Conversaciones y posibilidades

- con alguien imaginario, un personaje ahí
- con el lector

Jornalístico
búsqueda de ti mismo



Cada x nº de viñetas aparecen ilustraciones de un sendero (variar estilo o colores): podría ser la protagonista caminando (por el bosque, por un sendero, por donde sea). Suele aparecer sola, caminando → al final del libro se resuelve en que (varias viñetas toman lugar en ese escenario) la protagonista reflexiona con otro personaje que encuentra (¿?) → conclusiones...]

Metáfora (o algo así) del sendero



Personajes

- Protagonista → chica → se identifica con la autora → parte más "humana" e ingenua / va aprendiendo
- Personaje secundario → Pájaro 1 → aconseja a la protagonista, le da "lecciones" de realidad → una forma de pensar más sensata y racional que nos hace superar esos miedos y complejos
-





VI. Diseños descartados para las guardas

