



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
PUEBLA**

**ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS Y
AUDIOVISUALES
LICENCIATURA EN ARTE DIGITAL**



**“GHOST ON THE GO”
UN CÓMIC ACERCA DE LA IMPORTANCIA DE LA AMISTAD
Y LA SALUD MENTAL**

Tesis presentada para obtener el grado de:
Licenciatura en Arte digital

Presenta:
SAGRARIO MORENO JIMÉNEZ

Director de tesis:
Mtro. Luis Daniel Herrera Romero

19 de febrero de 2024
Puebla, Pue.



Índice

Introducción	4
Marco teórico.....	7
1.El arte digital como Arte.....	8
I.Breve definición de arte	8
II.Breve definición de arte digital	10
2.El arte secuencial, el cómic y la novela gráfica.	12
I.Breve historia del cómic y la novela gráfica.....	13
II.Industria de cómic en México	17
III.Novela gráfica y sus diferencias con el Cómic.....	20
3.Conceptos básicos dentro del arte secuencial.....	22
4. Elementos específicos del comic	25
Antecedentes	30
I. Arte secuencial y proyecto final	31
II. Pixelatl y SecuenciArte	31
III.Objetivos.....	34
Metodología	34
I. Sinopsis.....	35
II. Descripción del proyecto.....	35
III.Justificación	36
Preproducción.....	37
1. Desarrollo de idea	37
2. Cronograma.....	39
3. Referencias.....	40
4. Moodboard	43
5. Diseño de personajes	45
a) Fantasmas	46
KAI	46
VAL	48
GAB.....	49
MIR	51

b) Antagonista	54
6. Guión	¡Error! Marcador no definido.
Producción	75
1. <i>Thumbnails</i>	75
2. Bocetaje.....	76
3. Modelado de escenarios	80
4. Entintado	85
5. Color	87
6. Renderizado	90
7. Diálogos y onomatopeyas	92
8. Análisis de Páginas	93
• Página 1	95
• Página doble 6 y 7.....	97
• Página doble: 10 y 11.....	102
• Página 15	104
• Página 25	107
9. Maquetación	108
10. Portada y contraportada	109
Postproducción	113
1. Impresión	113
Arte y cómic final	117
Conclusiones	120
Referencias	124
Bibliografía	125
Imágenes referenciadas	125
Índice de figuras	127

Agradecimientos

A aquellos a quienes inspiraron este proyecto y me motivan día a día, por quienes sigo vivo, quienes me salvaron, quienes se han convertido en más que amigos y me han dejado ser parte de su vida por más de 15 años, Mitra, Tulio, Carlos, los fantasmas originales y a aquellos a quienes se unieron a lo largo de mi vida, Grace Mir, Sofi, Fery, Cris y Gabo.

A mis padres, quienes me han apoyado desde el principio sin importar que, y quienes, a pesar de que querían que estudiara medicina, me han impulsado en cada paso de esta carrera universitaria.

A mi hermane, quien me vio muchos días y noches trabajar en este proyecto, estando pendiente de mi salud física y mental en cada paso, me disculpo por no dejarte dormir muchas noches por estar trabajando.

Al profesor Daniel Herrera, quien fué mi mentor durante más de un año, y me adentró al maravilloso mundo de los cómics, gracias por creer en mí.

A todas las personas que me auxiliaron de forma directa e indirecta durante los meses de trabajo en este proyecto, tantos profesores, compañeros y amigos, el jefe de mi trabajo de medio tiempo, etc.

Finalmente, haciendo mención honorífica a Luis Castillejos, Carlos Sallas, Aaron Cruz, Molly Mendoza, Marion Duc y los muchos increíbles artistas quienes amablemente aceptaron revisar la obra y a la par me dieron palabras de aliento para continuar con esta asombrosa profesión que es crear comics.

Introducción

“Giving voice to others who maybe don't share your specific experience, giving them a place to tell a story, is only going to enrich our medium and our business.”

Shannon Watters. “Girl Is Not A Personality Type: An Interview With The Creators of ‘Lumberjanes’”, 2014.

¿Cómo agradecerle a alguien por haberte salvado la vida? ¿Cómo mostrar en una página uno de los momentos más difíciles en la vida de una persona? ¿Cómo retratar la lucha de un individuo por sobrevivir? ¿Cómo ilustrar la personificación de la depresión? ¿Cómo representar lo hermoso e importante de la amistad?

El cómic es uno de los medios más antiguos y versátiles que tenemos para contar historias, desde el Códice Boturini, que relata la peregrinación de los Tenochcas-mexicas y la consecuente fundación de Tenochtitlan, hasta las últimas ediciones de Marvel Cómics; el cómic ha acompañado a la humanidad por varios siglos, haciendo que dentro de este medio se encuentren registros de eventos históricos, fantasías, mitologías e incluso eventos mundanos de la vida cotidiana.

Estas obras son lo que llamaremos en este documento “arte secuencial”, pues este se caracteriza por utilizar paneles yuxtapuestos para contar una historia, combinando imágenes, diálogos y narrativa visual creando así un vínculo e interacción entre el autor, la obra y el lector. Este medio ha evolucionado a lo largo del tiempo, adaptándose a las necesidades y preferencias de diferentes culturas y audiencia, podemos ver entonces cómo ha pasado de ser visto como un entretenimiento infantil y mundano, a ser apreciado como una forma de arte y literatura legítima usada para transmitir historias de manera única y cautivadora por medio de una narrativa visual.

Gracias a este reconocimiento e incremento de popularidad, es que el cómic ha sido utilizado como una herramienta para abordar una amplia gama de géneros y temáticas, desde superhéroes y ciencia ficción hasta historias autobiográficas y ámbitos sociales; dando paso a discusiones en temas importantes como la discriminación, la justicia social, la diversidad, críticas al sistema, vivencias en el contexto actual y las enfermedades físicas y mentales.

Es bajo este contexto que se desarrolla la idea y se llega al acuerdo de la creación de un cómic que aborde las temáticas principales de la amistad y las enfermedades mentales, específicamente como dichas enfermedades afectan al individuo que las padece y a aquellos a quienes le rodean; tomando como referencia un relato autobiográfico. Dichas temáticas caben y se desarrollan bajo en género literario de *"slice of life"* y *"coming of age"*, ambos géneros suelen mostrar elementos de la vida diaria de un individuo; el segundo, sin embargo, agrega que el individuo o personaje principal suele estar en su adolescencia o adultez temprana, mostrando así una evolución a lo largo de estas etapas de su vida.

Las enfermedades mentales y la amistad, al ser parte de las temáticas principales, encontramos que esta última desempeña un papel esencial en la vida de quienes padecen dichas enfermedades, pues brinda apoyo emocional, reduce el estigma, proporciona compañía, escucha activa y principalmente incentiva la búsqueda de ayuda profesional. La amistad puede marcar una gran diferencia en la calidad de vida y el bienestar mental de las personas que luchan contra enfermedades mentales.

Tomando en cuenta estos dos factores es como nace *"Ghosts on the Go"*, un cómic que narra la historia, basada en hechos reales, de un individuo quien padece de depresión y pensamientos suicidas, y quien con la ayuda de sus tres amigos aprende a aceptar y buscar ayuda profesional. Es una historia que hace hincapié en lo crucial e importante que es la amistad, específicamente cuando se tiene una enfermedad mental. Esta obra combina elementos surreales y fantásticos con la intención de apelar a un público joven y creando así una narrativa que logre transmitir emociones, acciones y detalles de una manera visualmente atractiva y accesible.

La decisión de la creación de un cómic como proyecto final de la licenciatura de arte digital fue debido a que es una excelente manera de aplicar y demostrar los conocimientos y habilidades adquiridos durante los cinco años de estudio, como lo son la planeación eficiente de proyectos, el dibujo, ilustración, composición, render, modelado de objetos tridimensionales, la escritura de guion, escritura creativa y finalmente, el entendimiento del arte secuencial.

Finalmente, se crea este proyecto con la finalidad de su participación en el concurso de cómics SecuenciArte 2023, organizado por el festival internacional Pixelatl, buscando así reconocimiento nacional para la Escuela de Artes plásticas y Audiovisuales (ARPA) y para la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP).

En esta tesis, se dará un marco teórico donde encontraremos ideas y conceptos bases acerca del arte, el arte digital, el arte secuencial, el cómic y la novela gráfica; así como elementos claves dentro del cómic de acuerdo con Scott McCloud; una vez expuestos estos conceptos, se expondrán los antecedentes de este proyecto y la metodología que se siguió para la organización y desarrollo del mismo; dentro de esta metodología encontraremos que el proceso de creación se dividió en tres etapas:

1. Preproducción: Donde se recopilan los materiales y elementos que se hicieron previos a la etapa de producción del proyecto, aquí encontramos cronogramas, referencias, diseños de personaje, diseños de escenarios y el guion.
2. Producción: Es el apartado donde exponemos una por una las etapas del proceso de creación del cómic. Aquí también podemos encontrar un análisis de páginas donde se presentan los pasos anteriormente expuestos de forma práctica.
3. Postproducción: Es la etapa que abarca la finalización del cómic, en esta se describe el proceso de impresión de la obra.

Tras haber abarcado a detalle cada una de las etapas del proceso de creación, se presenta parte final de la obra, misma que se exhibió en el festival Pixelatl 2023, esto junto con una página web donde, de igual forma, se puede ver tanto el desarrollo como el resultado final del proyecto.

Finalmente se precisan los aprendizajes y conclusiones de la realización del cómic "*Ghosts on the Go*".

Marco teórico

Como se mencionó en la introducción, el cómic es algo que podemos encontrar desde hace siglos. Esto es algo que los individuos que se encuentran dentro del mundo del arte conocen bien, sin embargo, para la mejor comprensión y entendimiento de por qué es importante el cómic dentro de este mismo ámbito, se presenta una breve exposición de conceptos como lo son arte, arte digital, arte secuencial, novela gráfica y por supuesto, cómic.

1. El arte digital como Arte

A lo largo de la historia la pregunta: “¿qué es arte?” ha prevalecido, y cuando parece que se llega a una “definición” establecida, las diferentes corrientes artísticas, culturas o la tecnología llegan a contradecirla y modificarla, por lo que aquí no se busca tener una definición exacta de qué es arte y qué no lo es, si no, que más bien se expondrán diferentes posturas acerca de cómo el arte digital es considerado arte y en base a estas posturas partiremos para poder explorar otros términos y cuestiones como el arte secuencial, novela gráfica y cómic.

I. Breve definición de arte

Para comenzar, tendremos que tomar de base que el arte digital es arte. Una vez establecido esto, sabemos que antes del siglo XXI, la idea de arte digital no existía como tal. Sin embargo, una de las definiciones de las que nos basamos para defender que el arte digital, y más específicamente el cómic es arte, es la definición del filósofo polaco Wladyslaw Tatarkiewicz en el libro “Historia de seis ideas”. En este libro, Tatarkiewicz explica las etapas de la historia de la definición del arte y cómo las diferentes definiciones que han aparecido a través de los años cambian y se toman nuevas consideraciones que contradicen a las que se tomaban en cuenta anteriormente, por esto, Tatarkiewicz llega a la definición:

“El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque.”
(Wladyslaw Tatarkiewicz, 1976)

Para lo que nos concierne, esta será la definición que usaremos a lo largo de este documento, principalmente por el concepto que sostiene que una obra de arte es capaz de expresar una experiencia, que es lo que se busca con este proyecto; al igual que, por el hecho de que el arte es una actividad consciente que se puede considerar arte cuando la intención de expresar algo se encuentra en el proceso de la creación de la obra, aunque algunos autores difieren de esto.



(Hokusai, 1826)

Es importante mencionar que en el siglo XX aparecen las vanguardias artísticas, las cuales llegan a cuestionar y cambiar la comprensión del arte, se amplía el significado del mismo tomando en cuenta todo tipo de manifestaciones creativas y expresiones comunicativas. Más tarde, encontramos corrientes como el arte conceptual, el minimalismo, el arte abstracto y el arte contemporáneo; todas estas corrientes también se harían presentes en el arte digital en el futuro.

En 1911, Ricciotti, propone al cine y cualquier arte audiovisual como el “séptimo arte” dando así paso a que la lista de bellas artes se extienda a la fotografía como “octavo” y el que nos concierne, el “noveno arte”, el cómic.

Con la llegada del nuevo siglo llegaron nuevas tecnologías, como lo son las computadoras, tabletas, celulares inteligentes y el internet, abriendo un abanico de herramientas para que así los

artistas puedan expresarse en diferentes medios, dando pie a lo que hoy en día conocemos como arte digital.

Es importante mencionar algunas de las otras definiciones de Arte, que surgen con el tiempo y que son un poco más atrevidas, como la del escritor y poeta nigeriano Chinua Achebe, quien dice: “El arte es el esfuerzo constante del hombre para crear una realidad diferente de la cual se le ha dado.” (Achebe, 2014)

De igual forma, en 1997, al ser cuestionado sobre qué es arte, el entonces director del museo de arte moderno (MOMA) William Rubi expresa: “No hay una sola definición del arte que sea universalmente palpable” (Rubi, 1997)



(Raimond Chaves, 2019)

Como humanidad, se ha demostrado una y otra vez que no podemos, ni necesitamos llegar a una definición exacta de qué es arte, pues es tan único y diferente como los millones de artistas, humanos y medios que existen. Sin embargo, para este trabajo nos basamos en la definición de Tatarkiewicz. Con esto último ahora se dará una vista general del arte digital.

II. Breve definición de arte digital

Como ya se ha mencionado, conforme la tecnología del nuevo milenio avanza, el arte y sus diferentes formas de expresión se van adaptando para usar las nuevas herramientas que aparecen día con día; los artistas entonces, usan estos medios para la creación de arte, por lo que es pertinente entonces dar un contexto general de que es el arte digital.

El arte digital surge entre los años 1950 y 1970, bajo el nombre de “arte electrónico”. Es con este nombre que se generan las primeras obras con ordenadores, estas tienen la particularidad de involucrar elementos tecnológicos y científicos en el área de las humanidades. De esto nacen diferentes “clases” de arte tecnológico, sin embargo, el que nos importa es el “*New Media Art*” que abarca todos aquellos gráficos generados por ordenador, ya sea, música y sonido; u obras artísticas a las que finalmente se les conoce como “arte digital”, dándonos así la definición de que el arte digital es aquel arte creado con herramientas y con medios contemporáneos, “arte digital es un término que engloba toda la producción de artistas que trabajan con computadoras durante el proceso de la obra o dentro de la exhibición de esta misma.” (Cynthia P. Villagómez Oviedo, 2022)



(Anadol, 2022)

Usando de base esta definición, y llegando a la conclusión de que, el elemento principal del arte digital es el medio por el cual la obra de arte es creada, el artista digital es aquel que usa medios tecnológicos para la materialización, exhibición o intervención de la misma. Esto lo encontramos en instalaciones artísticas, diseño gráfico, ilustración, videojuegos, animaciones, video performance etc. En ese sentido, y para la creación de este proyecto, nos interesa la forma en la que el arte digital actúa y es parte del arte secuencial.

2. El arte secuencial, el cómic y la novela gráfica.

Teniendo ahora un contexto general del Arte y el Arte digital, pasaremos a definir y dar un panorama de aquello que hoy conocemos como Arte secuencial, el cómic y la novela gráfica.

En el libro *“Understanding comics: The Invisible Art”*, Scott McCloud define qué es el arte secuencial con la siguiente frase: “Es la sucesión de dibujos yuxtapuestos destinados a traducir un relato”. (Scott McCloud, 1993). Sabiendo esto, entendemos que, tanto un cómic como una novela gráfica caen dentro de la misma definición, pues su principal medio de comunicación y expresión son las imágenes en secuencia, yuxtapuestas (una puesta enfrente de la otra), las cuales logran narrar una historia.



(Arts and Life Editor, 2018)

Entonces, modificando la definición dada anteriormente de Tatarkiewicz y fusionando con lo que hemos definido del cómic en este apartado, podemos decir que, “La novela gráfica es la actividad humana consciente y capaz de reproducir visualmente una historia acompañada de texto y expresar una experiencia por medio de diferentes técnicas y formas, como lo son la literatura, el

arte secuencial, el dibujo, la ilustración y pintura. Si el producto de estas disciplinas combinadas puede deleitar o producir alguna emoción entonces es considerado una obra de arte.”

Es oportuno mencionar esta definición debido a que estas son las bases para la realización de este proyecto; sin embargo, no sólo con saber la definición es suficiente, es necesario conocer un poco más acerca de la historia del cómic y cómo éste se diferencia, o no, de la novela gráfica.

I. Breve historia del cómic y la novela gráfica

Como tal el origen del cómic no se sabe a ciencia cierta, pero se estima que la primera aparición de arte secuencial fue con la civilización egipcia, entre los años 1575 y 1295 a. C. aproximadamente, donde, dentro de la tumba de Menna, escriba de los campos del Señor de las Dos Tierras del Alto y el Bajo Egipto, se encuentra un mural donde se representan los rituales y procesos funerarios. Es importante mencionar que no se debe confundir a este mural con los jeroglíficos que encontramos en esta civilización, pues “los jeroglíficos son caracteres de una escritura y no arte secuencial”. (Scott McCloud, 1993).

Más tarde, durante los años 100 a.C.-550 d.C aproximadamente, en México, se encontraría un códice, el códice de la vida del “señor 8 Venado, Garra de Jaguar” donde ilustra tanto la vida del señor 8 Venado Garra de Jaguar como la migración de los mixtecos a la región del Bajo Río Verde.



(Pacheco, 1826)

En este documento sólo se mencionan estos dos ejemplos puntuales, pues la cantidad de representaciones de Arte secuencial en la antigüedad es vasta y digna de su propia tesis de estudio. En estas podemos encontrar representaciones de ritos, mitología, eventos históricos y hasta la vida cotidiana, dejando en evidencia cómo estas representaciones forman parte de la humanidad desde hace siglos.

Durante los siguientes años y con la invención de la imprenta aparecieron diversas expresiones de arte secuencial, pues se ocupaban para relatar pasajes de la biblia, o en su otro extremo, para hacer caricaturizaciones de personajes políticos en forma de crítica social.

Es hasta la época moderna que nace el “cómic” como tal, gracias al que es considerado como el padre del cómic, el caricaturista suizo Rodolphe Töpffer, quien en los años 1800 comienza a incorporar texto e imágenes secuencialmente para así, relatar la historia de un pobre y torpe hombre quien vivía todo tipo de aventuras amorosas a las cuales le llamaba “*Histoires en estampes*”. En 1827, éstas se compilaron y se convertirían en el primer libro de cómic de la historia, “*Les Amours de M. Vieux-Bois*”. Casi al mismo tiempo, en 1895, aparece el que es popularmente acreditado como el primer cómic estadounidense, “*The Yellow Kid*”, de Richard Felton Outcault, dando origen a la prensa amarillista. Estos son sólo dos de los primeros y más conocidas series de cómics del siglo XIX, sin embargo, fue durante las consecuentes décadas que veríamos un aumento en creación y popularidad de los cómics.

Con el avance de los años y las diferentes corrientes artísticas que se iban presentando, el cómic evoluciona, y al igual que el arte, la definición y la expresión del cómic cambia conforme a los años, la región, la cultura y el contexto socio político; cómic hay en todo el mundo, sin embargo, podemos encontrar a tres grandes exponentes en la edad moderna:

1. Comic Book (Estados Unidos y América)
2. BD, bande dessinée, histoire en images (Francia y Bélgica).
3. Manga (Japón)

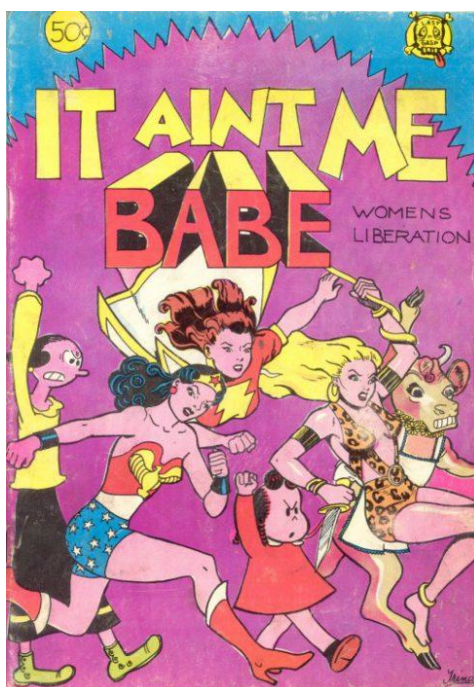


(Simons. 2023)

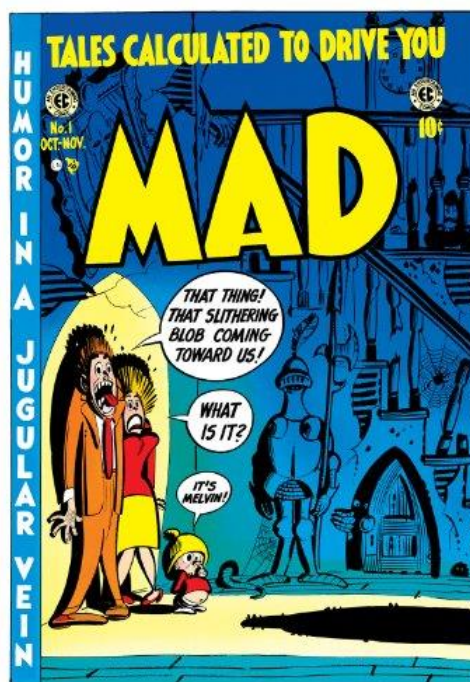
Fue durante el siglo XX, que vemos especialmente el aumento de popularidad del *comic book* americano. Es aquí donde aparecen dos grandes referentes de los cómics: DC Comics, fundada en 1934 por Malcolm Wheeler-Nicholson; y Marvel Comics, fundada unos cinco años más tarde en 1939 por Martin Goodman. Ambas compañías serían las responsables de crear el imperio de cómics que conocemos hoy en día. Interesantemente, es gracias a estas compañías que podemos encontrar a grandes dibujantes y escritores que más tarde se convertirían en autores de sus propios cómics, como lo son Joe Shuster y Jerry Siegel, con el ahora icónico “Superman”. También destacan de entre estos jóvenes actores, Will Eisner, quien se convertiría en un gran exponente del cómic y la novela gráfica.

A la par que estas compañías hacían que la industria del cómic creciera, en el ámbito independiente podíamos ver como aparecían nuevos artistas con obras que desafiaban a lo que proponía el *Mainstream*, a esta nueva corriente se le llamaba “*Underground Comix*”, y “consistía en

la publicación de pequeños cómics y zines que, en su mayoría, abarcaban críticas al sistema, temáticas *queer*, sátiras al gobierno y denuncias sociales” (Doug Singen), siendo una de las publicaciones más famosas “MAD”, publicada desde 1952 hasta 2018. Gracias a este movimiento de cómics independientes es que muchos artistas encontraron sus voces, y muchos de los cuales evolucionarían a lo que hoy conocemos como novelas gráficas.



(Robins, 1970)



(Kurtzman, 1945)

El término novela gráfica aparece en el siglo XX, específicamente en 1978 con la publicación de “*A Contract with God, and other tenement stories*”, del anteriormente mencionado Will Eisner; Más tarde en 1986, Alan Moore presentaría “*Watchmen*”; en este mismo año, Art Spiegelman publicaría “*Maus*” abriendo así la puerta a narrativas visuales que se diferenciaría del cómic, llamándose a sí mismas, novelas gráficas. Éstas cuentan con la peculiaridad de ser más extensas que un cómic, el uso innovador y sofisticado de transiciones entre paneles combinados con diálogo; y principalmente, su enfoque en contar historias “serias”. La distinción entre estos dos medios se retomará más adelante.

“*Batman: The Killing Joke*” (Alan Moore, 1988), “*Persepolis*” (Marjane Satrapi, 2000), “*Saga*” (Brian K. Vaughan, 2012) y “*Scott Pilgrim's Precious Little Life*” (Bryan Lee O'Malley, 2004) son algunos de los muchos títulos de cómics y novelas gráficas que han nacido gracias a la aceptación y

evolución de los cómics como un género literario legítimo, y que a la par han dado paso a innumerables cómics independientes a lo largo del mundo.



(Skokie public library, 2018)

II. Industria de cómic en México

En la actualidad podemos encontrar una gran variedad de cómics y novelas gráficas, en todos los rincones del mundo, dándonos una enorme variedad de historias y formas en las cuales estas son contadas. En este documento, nos conciernen los cómics y novelas gráficas independientes latinoamericanas, por lo que a continuación se dará una breve perspectiva del cómic mexicano.

La historia de los cómics en México comienza en los años treinta, aproximadamente, donde México contaba sólo con el 5% de población lectora del periódico, por lo que se comienza a implementar la historieta con el fin de aumentar esta estadística. En esa misma década el cómic como tal, ya no como historieta, comienza a aparecer y se hace de fácil acceso, así es como en los cuarenta se da un auge de cómic mexicano, especialmente a las revistas de series cómicas como

“Pepín” y “Chamaco”; dándole un carácter “populachero” y nacional; venido nacer a series como “La familia Burrón” (1948) y “Los super locos” (1939) de Gabriel Vargas.



(Chamaco, 1953)

(Pepín, s.f)

Este status cambia en los años cincuenta, cuando se empiezan a producir *Comic Books*, en estos podían contar una historia más desarrollada con los mismos personajes en varios volúmenes semanales. Sin embargo, en los años setenta este auge cayó drásticamente debido a la aparición de la televisión de fácil acceso en el país, como comenta Armando Bartra, Académico de la Universidad Autónoma Metropolitana:

“La derrota de la historieta es la derrota de la lectura. Los monitos no ceden al embate de los libros, revistas o diarios sino al arrollador curso del canal de las estrellas [...] Los mexicanos no hemos dejado de leer historietas para leer otra cosa, simplemente hemos dejado de leer.” (Armando Bartra)

En los años ochenta debido a los problemas sociopolíticos que existían en el país, se hace presente el fanzine en México, el cual tiene como objetivo principal la protesta, politizar a la población y denunciar la opresión; tal y como se expuso antes con “*Underground Comix*”.

A finales de siglo XX aparece “*Gallito cómics*” (1993 y 1994), una revista independiente de cómic, y es esta novela quien le abren paso a la que es considerada la primera novela gráfica

mexicana, “Operación Bolívar” (1995) de Edgar Clément; más tarde se publicaría otro exponente nacional “El complot mongol” (2000) de Rafel Bernal e ilustrada por Luis Humberto Crosthwaite.

Con el pasar de los años, los cómics y novelas gráficas cambiaron, sin embargo, este cambio se ve opacado por el crecimiento de cómics extranjeros; es hasta el año 2013 cuando vuelve a ganar relevancia, con la publicación de “Grito de Victoria” de Augusto Mora, una historia que abarca los movimientos estudiantiles de México, así como otros temas políticos del momento de publicación.

Es a partir de los años 2014 que el cómic y novela gráfica independiente o *underground*, comienza a tomar fuerza culminando en un auge de cómic mexicano independiente, con novelas gráficas como “Uncle Bill” (2014) de Bernardo Fernández (Bef), “La calavera de Cristal” (2011) de Juan Villoro y Bef, “Piel de Cebolla” (2016) de Edgar Camacho, entre muchos otros más.



(Clément, 1995)

(Bernal, 2000)

Esto lleva a que nazcan editoriales mexicanas de cómics como lo son Sexto Piso, Resistencia, Kamite Fixión etc. con más sumándose con los años como lo son Periferia Cómics o Tándem cómics, así como las impresoras transnacionales como Panini, DC, Marvel, Vértigo y Dark Horse, haciendo que editoriales y tiendas grandes empiecen a vender cómics y novelas gráficas mexicanas en sus estantes como dice Luis Gantus, fundador de la Conque,

“Ya no pertenecen nada más a los puestos de periódicos, sino a esa élite que está en Sanborns, donde ¡es lo que más se vende! Ya no estás ofreciendo revistitas de 1.50, estás vendiendo libros de \$500 pesos, ya se volvió “nice” tener un libro de Batman en la sala” (Gantus)

Es así como, en los últimos años, se ha visto otro auge de cómic independiente mexicano, gracias a la aparición de diferentes apoyos y organizaciones dedicadas a apoyar a autores creadores

de cómic y novela gráfica, como lo son David Espinoza (El Dee), Patricio Betteo, Yépiz, Mena Bo, León González, Futuro Fantasma, Edgar Camacho (Tiras sin sentido), Alejandra Elena Gámez Pándura (*The mountain with teeth*), Paulina Márquez Rubio, Luis Castillejos (Imosh) entre muchos más autores encontramos en la escena nacional. Cabe resaltar que la lista de mujeres artistas de cómic y novela gráfica profesionales se ha vuelto más y más grande con los años contando con alrededor de 175 mujeres mexicanas conforme el registro de la “lista de comiqueras mexicanas 2022”.



(El dee, 2022)



(Luis Castillejos, 2023)

Gracias a esta breve vista por la evolución de la novela gráfica en México, específicamente la independiente podemos notar que la realización de este proyecto es viable, especialmente tomando en cuenta que muchos autores independientes, que aquí he mencionado, tuvieron sus comienzos como estudiantes aplicando a convocatorias, de las cuales algunas ganaron y otras no, pero lograron hacerse lugar entre autores conocidos dentro de este gremio de “comiqueros indies mexicanos”.

III. Novela gráfica y sus diferencias con el Cómic

Ahora que conocemos la historia tanto del cómic, como de la novela gráfica en México, se pasará a exponer algunas de las diferencias y similitudes que se encuentran entre estos dos medios, pues si bien ambos son arte secuencial, cada uno tiene algunos elementos relativamente diferentes.

Es importante mencionar que, especialmente hoy en día, donde la línea de diferencia es muy estrecha, la definición de uno u otro es confusa, por lo que este proyecto tomará la postura de

que no hay distinción entre ambos, pues no se busca que se encasille en uno u otro, ambos, tanto el cómic como la novela gráfica, pueden tocar temas importantes y narrativas “adultas”.

Tomando siempre de base la definición que tenemos de Scott McCloud se puede decir que tanto el cómic como la novela gráfica son arte secuencial ¿no?, entonces ¿por qué se llaman diferente? ¿Qué es lo que las diferencian?, éstas son preguntas difíciles de responder, pues incluso expertos y académicos del ámbito, aún se encuentran discutiendo esto, por lo que en este documento sólo se expondrán diferentes posturas que complementan la justificación de la creación de un cómic.

Comenzando por la novela gráfica, la cual es considerada un género literario, y en contraste, el cómic no lo es. La novela gráfica se expresa por medio de viñetas o imágenes yuxtapuestas, dentro de la cual es la narrativa la que toma más peso. Will Eisner, defiende a la novela gráfica diciendo “Por fin el cómic buscaba vérselas con temas que hasta entonces habían sido considerados sólo propios del libro, el teatro, o el cine.” (Eisner)

De igual forma, la novela gráfica, usualmente es una historia autoconclusiva, que comienza y termina en el mismo volumen. Éstos suelen ser mucho más largos que los cómics, abarcando desde 48 a 500 páginas, pero esta no es una regla estricta, pues hoy en día podemos encontrar novelas gráficas con más de un volumen o en su contraste cómics de 30 a 200 páginas que resuelven la historia en un mismo tomo. En cuanto al formato, la novela gráfica suele ser impresa en forma de libro, mientras que el cómic en formato de revista; pero, de nuevo, esto cambia conforme al artista, los formatos, culturas y los contextos sociales.

Finalmente, la novela gráfica suele tocar temas más serios y profundos, por ello se le considera un género para “adultos”, a diferencia del cómic, que está más relacionado con gente joven. Nuevamente, esto no es una norma, ya que podemos encontrar cómics con temáticas fuertes.” El concepto de “novela gráfica” no es simplemente un sinónimo de “historieta adulta” ni de “historieta literaria” (Baetens, 2015).

Marjane Satrapi, escritora de “Persepolis” explica que, “Las novelas gráficas no son literatura tradicional, pero eso no significa que son menos importantes. Las imágenes son una forma de escritura. Cuando tienes el talento de hacer ambos parece una lástima el sólo tener que elegir uno. Creo que es mejor hacer ambos.” (Mohammed Abdel-Hamid Ibrahim Researcher, n.d.)

Tomando en cuenta que tanto las condiciones que conforman unas novelas gráficas aplican para los cómics y viceversa, la distinción y separación de ambos, puede ser considerada por muchos,

una “etiqueta elegante” que conlleva cierto estatus, pues parece ser que el término cómic, aún evoca cierto baladí.

3. Conceptos básicos dentro del arte secuencial

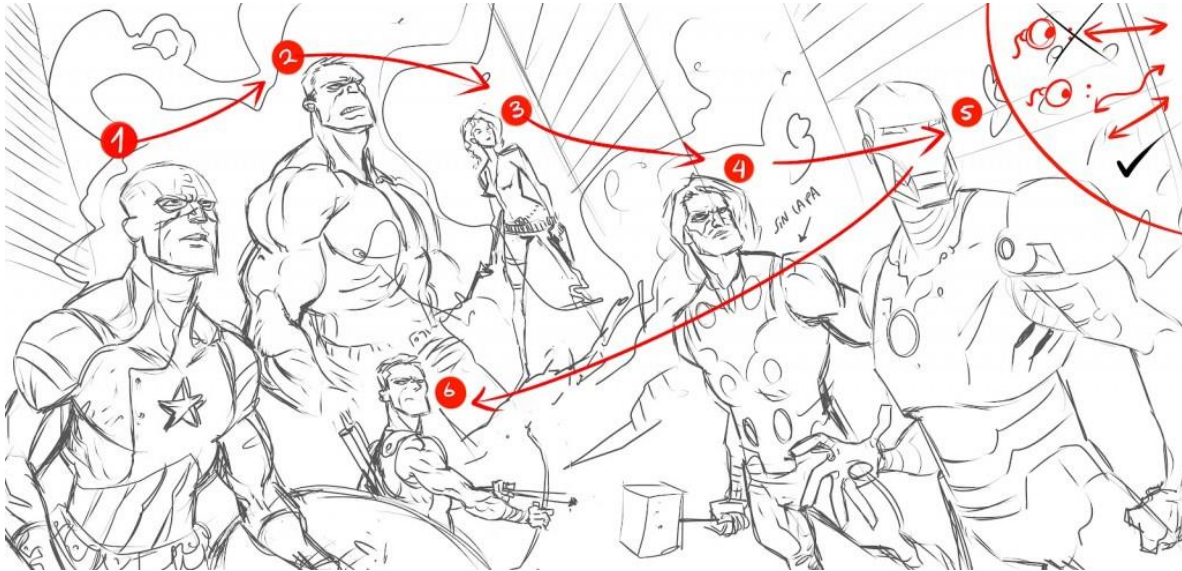
Una vez se ha dado un contexto general del cómic, la novela gráfica y arte secuencial, es importante conocer los términos y conceptos que se utilizarán a lo largo de este documento, pues estos mismos se irán aplicando y exponiendo durante la producción del proyecto. Cabe mencionar que existen un sin fin de expresiones artísticas, sin embargo, para este marco teórico sólo abordaremos las que nos conciernen y se requieren para la realización de un cómic.

Comenzando por los elementos más importantes, el dibujo y la ilustración: son la base y esencia de muchos cómics, sin importar si es en formato tradicional o digital. El dibujo es esencial para el bocetaje, organización de los paneles e ilustración de la obra. Para esto, el artista de cómic necesita tener conocimiento básico y avanzado de técnicas de dibujo, uso de materiales y composición, que más tarde se convertirán en ilustraciones digitales. La profesora Estrella Flores-Carretero menciona: “Su innovación artística, a menudo al servicio de un guionnotable, nos dice que el dibujo no es un mero acompañamiento, sino un vehículo comunicativo en sí mismo. Narra paralelamente, y enriquece el texto” (Flores-Carretero, 2014)

Algunos de los conocimientos y técnicas que los artistas suelen usar a lo largo de la creación de un cómic son:

a. Composición

Como fue mencionado anteriormente, la composición es fundamental para el diseño de paneles, ya que la forma en la que disponemos los elementos, tanto dentro como fuera de las viñetas, es crucial para el entendimiento de la narrativa y el flujo de diálogos.



(Srn Navarro, 2016)

b. Teoría y uso de color

A pesar de que hay una gran cantidad de cómics y novelas gráficas en blanco y negro, aquellas que tiene color manejan un entendimiento general del comportamiento de la luz, sombras, colores y uso de contrastes en los ambientes que se ilustran. Este conocimiento es necesario, ya que la teoría del color ayuda a que la historia y el ambiente se hagan evidentes, enriqueciendo la atmósfera, para finalmente ayudar al lector a involucrarse por completo en la historia.



(Art rocket, s.f)

c. Estilo y técnica

Un punto importante que destacar cuando hablamos de arte secuencial, es la diferencia de técnicas visuales, gráficas y narrativas que se usan a lo largo de la obra para narrar visualmente la historia. No es raro que existan cómics que usen técnicas tradicionales, sin embargo, cuando estas obras se realizan digitalmente, los artistas usan softwares como Photoshop, Krita, Clip Studio Paint, etc. donde se pueden encontrar pinceles y herramientas similares a las tradicionales, necesitando así conocimientos técnicos para el uso de estas herramientas digitales.

En *“Digital art, a long history”* se menciona “Lo digital se define en relación a lo análogo y vice-versa, por lo tanto, debemos primero entender cómo es que ambos trabajan juntos” (McLean

et al., 2013). Esto nos sirve de base, ya que si bien existen obras de arte digital que se quedan dentro del mismo medio, el arte digital también se usa como una herramienta para poder crear “arte tradicional” como es el caso de algunos cómics o novelas gráficas en la actualidad.

“El desarrollo de la pintura digital ha tenido una gran acogida, entre ellas la industria del cómic, la cual inicialmente realizaba sus dibujos de manera analógica, usando lápices tintas y papel; actualmente, la mayoría de las productoras de cómic usan la pintura digital como su principal insumo para sus publicaciones.” (Federico Iglesias Cardona, 2014)

4. Elementos específicos del comic

Ahora bien, los anteriormente expuestos son elementos que podemos encontrar en diversas artes como cine, fotografía y pintura. Conociendo esto, es momento de enfocarnos en abordar la terminología que se usa en el ámbito de los cómics específicamente. Se mencionan rápidamente pues son elementos conocidos y simples que se usarán a lo largo del documento.

1. Viñetas: Un espacio dentro de la página, delimitado por líneas, que muestran un momento, escena o acción dentro de la historia. Varias viñetas en secuencia se consideran arte secuencial.
2. Calles: Los espacios entre cada una de las viñetas, estos dan orden, sentido de secuencia y noción de tiempo entre una viñeta y otra.
3. Encuadre y plano: El espacio representado dentro de una viñeta, tomando como referencia el sujeto, los planos se retoman de la cinematografía, dibujo y fotografía.
4. Globos de diálogo: Espacio dentro del cómic en el cual se representa lo que un personaje está diciendo por medio de texto.
5. Onomatopeyas: Representación gráfica de sonidos.



(Tempone,s.f)

Una de las principales guías para la creación de este proyecto fue el libro *“Making cómics: Storytelling secrets of Comics, Manga and Graphic Novel”* del antes mencionado Scott McCloud, el cual expone los diferentes acercamientos a la creación de un cómic; de este libro rescatamos conceptos, elementos y teorías claves para la creación de cualquier cómic, por lo que a continuación se enlistan aquellos que se consideran pertinentes para el mejor entendimiento del proceso de creación de este proyecto.

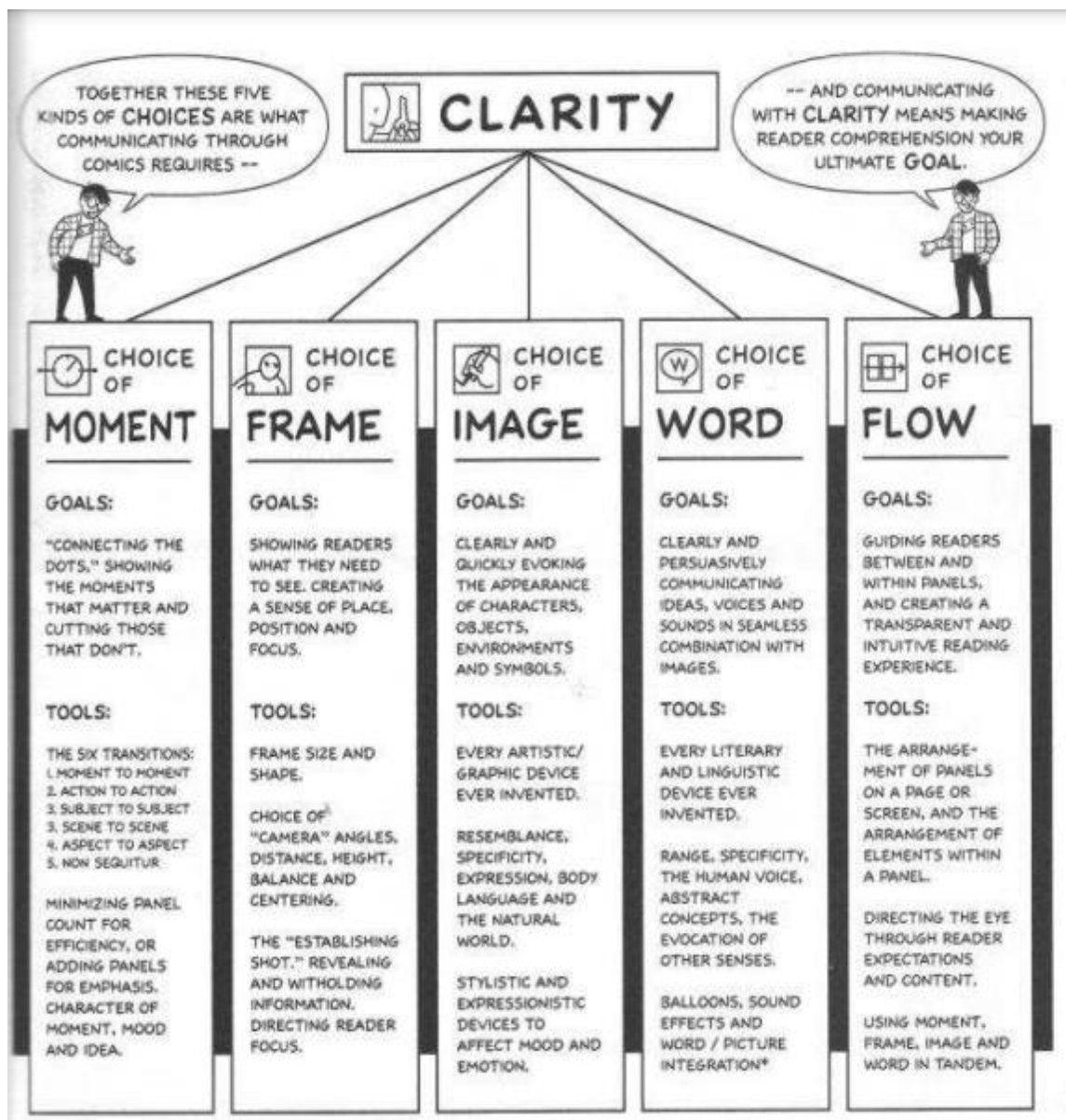
1. Claridad

El elemento principal que menciona McCloud durante el libro es la claridad o *flow*, para lograr esto, se tiene que tomar en cuenta algunas reglas que se recomienda seguir para que el lector pueda comprender de manera simple, clara y eficiente lo que se está tratando de transmitir.

Define entonces claridad como, la habilidad de guiar al lector por la página para la comprensión de los paneles por medio de arreglo de elementos dentro y fuera de los paneles, para esto se aplican reglas de la composición tomando en cuenta que primero se lee de esquina superior

izquierda, bajando hasta la esquina inferior derecha. Con claridad, se busca implementar los siguientes elementos para que estos funcionen armónicamente en la página:

1. Frame: forma de mostrar al lector un momento, por medio de ángulos de cámara, tamaño y principalmente la composición.
2. Imagen: La claridad de los escenarios y personajes. Expresión de color, línea de acción y lenguaje corporal.
3. Palabra: Expresión de diálogos, ideas, sentimientos y sonidos por medio de globos de texto y onomatopeyas.
4. Flow: la combinación de todos los elementos.

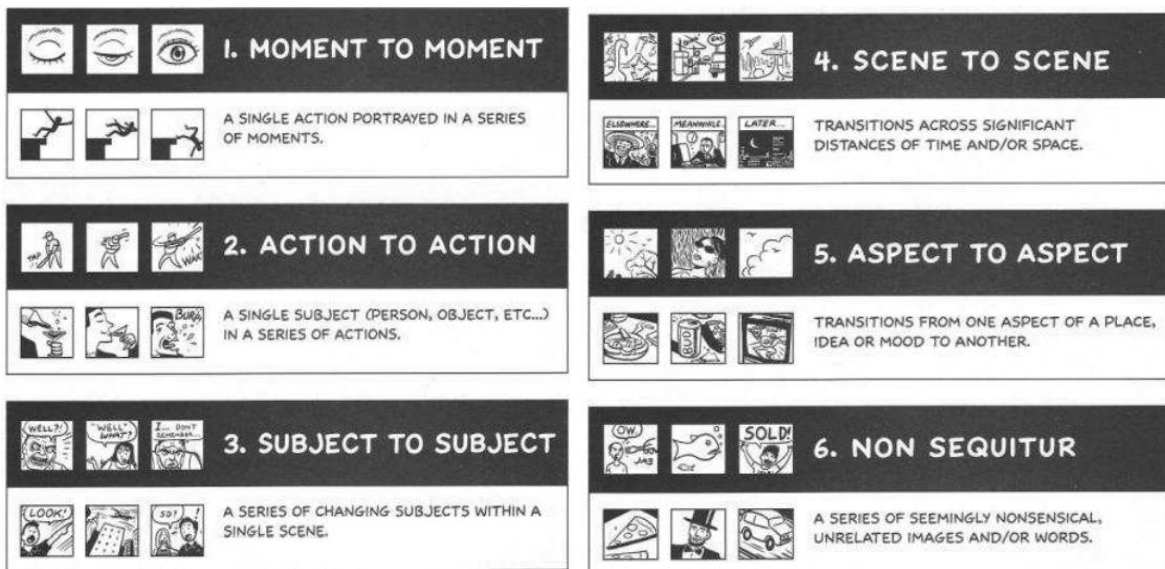


(McCloud, 2006)

2. Transiciones

Ya que hablamos de imágenes yuxtapuestas, encontramos que para pasar de una a otra hay diferentes transiciones, cada una de ellas tiene un propósito y transmite ideas diferentes, para esto, McCloud menciona 6 transiciones que tomar en cuenta cuando de ilustran las viñetas para lograr mejor claridad en la página.

1. Momento a momento: Una sola acción ilustrada en diferentes momentos de la misma.
2. Acción a acción: Un mismo sujeto haciendo diferentes acciones.
3. Sujeto a sujeto: Enfoque de diferentes sujetos haciendo diferentes acciones en una sola escena.
4. Escena a escena: Transición entre distancia o tiempo.
5. Aspecto a aspecto: transición de una idea a otra.
6. Non sequitur: Una secuencia de imágenes que no parecen tener relación una con la otra.

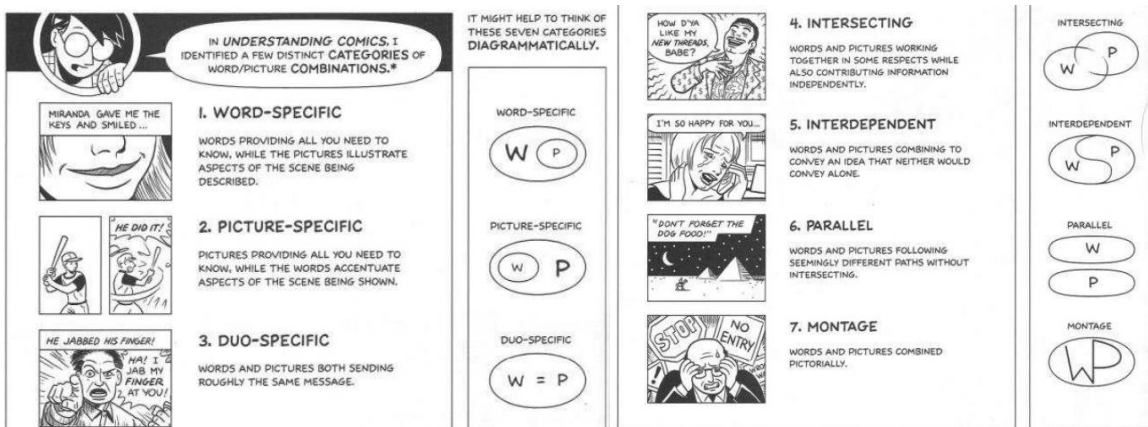


(McCloud, 2006)

3. Combinaciones de palabra/ imagen

A la par de las transiciones, es importante establecer la relación que tienen la imagen y el texto que se presenta en los paneles, pues estas son la clave de que el cómic tenga claridad y son la esencia del mismo, debido a que es con estas combinaciones que se contará la historia:

1. Palabra-específico: Se muestra literalmente lo que describe el texto.
2. Imagen-específico: No hay diálogo más que onomatopeyas pues las imágenes te dan a entender por sí solas lo sucedido.
3. Dúo-específico: Ambas imágenes y diálogo comunican la misma idea.
4. Intersección: La imagen y el texto son diferentes, pero aún transmiten el mismo significado.
5. Interdependencia: La imagen y el texto son opuestos, pero al juntarlos nos dan la idea correcta.
6. Paralelo: Ni la imagen ni el texto muestran una conexión.
7. Montaje: sólo se muestran texto e imágenes en el panel, pueden o no reflejar una misma idea.



(McCloud, 2006)

Cada uno de los términos que se han mencionado aquí serán usados para el análisis de las páginas que se hará más adelante, pues son elementos que se tomaron en cuenta a la hora de realizar al cómic.

Conclusión de marco teórico

Como se ha descrito en este marco teórico, el arte secuencial, ha evolucionado significativamente a lo largo de la historia, comenzando con códigos mayas, murales en tumbas, e incluso pinturas en biombos o vasijas, la necesidad de los humanos por contar historia ha prevalecido desde la antigüedad, se ha transformado y adaptado a los diferentes tiempos y culturas en donde se desarrolla dicho arte.

Es importante recalcar que, llegar a un acuerdo de qué es Arte y qué no lo es, es casi imposible; es aún más complicado llegar a un acuerdo de qué es llamado Arte y que no conforme nuevos movimientos y expresiones artísticas aparecen, esto sucedió y sigue siendo el caso de los videojuegos, animación e incluso en parte el cine; por lo que considerar el cómic como Arte sigue siendo debatido hasta el día de hoy en diferentes ramas de las Bellas Artes

Sin embargo, como concluye el doctor Sergio Ballester Redondo, de la Universidad Complutense de Madrid: “De ahí que el resultado final de esta investigación designe que el “cómic” ha alcanzado la generalizada consideración de “arte” otorgada a otros medios, logrando equipararse a ellos y ocupando un lugar como tal en el imaginario colectivo occidental contemporáneo [...] queda estipulado que el cómic moderno está afianzado dentro del arte contemporáneo”. (Sergio Ballester Redondo, 2018)

En la actualidad, encontramos el arte secuencial en cómics y novelas gráficas, entre otros, los cuales pasaron de ser vistos como una simple forma de entretenimiento popular, a ser considerados una forma legítima de literatura y arte, pasando de ser vistos como sólo tiras cómicas a abordar temas políticos que reflejan los tiempos y situaciones socio-políticas que se desarrollan en el entorno de los artistas quienes, al igual que las obras, son vastos y diversos.

Cada cómic es diferente, pues cada artista también lo es, y por eso mismo hace que este mundo sea tan vasto, desde comics hechos completamente a mano, con lápiz y papel, hasta webtoons realizados cien por ciento de forma digital; como hemos visto, hacer un cómic conlleva diferentes conocimientos de conceptos y técnicas, sin embargo, todos comparten similitudes en sus estructuras, pues cuentan con imágenes yuxtapuestas, con calles, paneles y globos de texto, todos buscan contar algo, algo que los mueve, que consideran importante decir, todos tienen una historia, y es eso lo que hace que, a pesar de sus diferencias técnicas, se unan en un común denominador que es: **el arte secuencial**.

Antecedentes

Sabiendo ahora, los elementos que conforman la realización de un cómic y que el mismo es considerado como una forma de Arte legítima, se tomó la decisión de presentar un cómic como proyecto final de la licenciatura en Arte digital; por lo que, en este apartado, se mencionan los antecedentes del mismo, empezando por las materias que se relacionan a este proyecto, como lo son la materia de Arte secuencial y Proyecto final. Para posteriormente, exponer el alcance que se

busca fuera del ámbito académico con la participación del proyecto en concursos como SecuenciArte, de Pixelatl.

I. Arte secuencial y proyecto final

Durante la realización del servicio social en el periodo de otoño 2022, se dio la oportunidad de trabajar con el profesor Luis Daniel Herrera en diversos proyectos, uno de ellos fue la creación de un nuevo programa para la clase de Arte secuencial, impartida por el mismo profesor; en colaboración con Fernanda Zapata, amiga y estudiante de Arte digital, se llevó a cabo una extensa investigación y producción de material para dicha clase; una vez recopilada la información pertinente, se realizó material adicional que nos ayudaría a ilustrar las temáticas expuestas en clase. Fue así como durante el periodo de otoño 2022 y primavera 2023 se dieron asesorías a los estudiantes de la clase, se realizó material adicional y finalmente, se comenzó a trabajar en el que sería el cómic que se presenta en este documento.

En consecuencia a esta actividad, y tras consultar al mismo profesor, se acordó que, se realizaría un cómic durante el periodo de primavera 2023 el cual funcionaría como proyecto de titulación en el año posterior, y más tarde, se inscribirá a la convocatoria SecuenciArte del año en curso; también, se acordó que durante la clase de Proyecto final, se trabajaría a la par del profesor Abner Quiroz Clemente, para llevar a cabo una Tesis donde se recopilaría y expondría el proceso que se llevaría a cabo para la creación del mismo cómic; esto con el fin de ser presentada como examen profesional para la obtención del título de Licenciado en Arte Digital.

En conclusión, fue durante este proceso, que se demostró que los cómics eran un buen medio para contar una historia que desde semestres anteriores se había querido contar; y que con las herramientas necesarias que requiere la realización de este tipo de obras, el cómic es un medio legítimo y versátil para la exposición de los aprendizajes adquiridos en la carrera universitaria.

II. Pixelatl y SecuenciArte

A lo largo de los años que se recopiló información para la creación del cómic, nos encontramos con muchos apoyos tanto económicos como de producción para diversos proyectos artísticos, sin embargo fue SecuenciArte de Pixelatl, el que más llamó la atención, pues, es un programa del cual se nos había mencionado con anterioridad por varios artistas de cómic

mexicanos, de igual forma, es un festival internacional realizado en México, por lo cual se decidió que la creación del cómic seguiría los requisitos del concurso para así participar durante SecuenciArte 2023 y dar representación a ARPA en este festival.

A continuación, se mencionará brevemente qué es el Pixelatl y el concurso SecuenciArte para mejor entendimiento de la importancia y la decisión de participación en este concurso.

Pixelatl:

Según su página oficial, “El festival Pixelatl es una asociación dedicada a promover la creación y difusión de contenidos, narrativas gráficas y audiovisuales, para ampliar la oferta nacional y extender sus públicos dentro y fuera de México.” (Pixelatl, 2012)

Busca principalmente, “desarrollar la industria multimedia mexicana para que sea relevante entre la industria mundial, y se convierta en una palanca de desarrollo, dignificación y reconciliación para nuestro país”. Por medio de, “la creación y gestión de estrategias de formación, promoción y vinculación internacional para los creadores mexicanos, buscando favorecer la consolidación de una comunidad creativa con un nuevo espíritu de colaboración”. (Pixelatl, 2012)



(Pixelatl, 2023)

Dentro de este mismo festival, podemos encontrar diferentes concursos, convocatorias y programas que apoyan a los artistas mexicanos, sin embargo, la que nos interesa, es SecuenciArte.

SecuenciArte:

En cuanto al concurso SecuenciArte es “una estrategia para promover a los autores emergentes de cómic y a los ilustradores mexicanos, y vincularlos con la comunidad de *abunacupib* y videojuegos” (SecuenciArte, 2014). Este concurso funciona por medio de una convocatoria anual de cómics, que elige los mejores trabajos para presentarse a un jurado internacional a modo de *pitch*, dependiendo del criterio del jurado calificador es que se eligen tres obras que serán publicadas al año siguiente al concurso.

La primera edición del concurso fue realizada en 2014, y en las últimas 9 ediciones se han publicado 29 cómics con más de 573 obras creadas hasta hoy. SecuenciArte no sólo es un concurso, sino que también, cuenta con talleres gratuitos impartidos por autores ganadores de los años anteriores, creando así una comunidad donde se comparten tips y retroalimentación a los proyectos. (SecuenciArte, 2014).



(SecuenciArte, 2023)

En cuanto al concurso en sí, se abre una convocatoria cada año en el mes de marzo, en esta convocatoria específica, tanto el formato como las pautas que se tienen que respetar para la creación de la obra, de igual forma se dan fechas claves y la fecha límite de entrega de las obras candidatas a participar, posteriormente se dan a conocer las fechas en las que se anunciarán a los

finalistas, quienes en consecuencia, acudirán a el festival Pixelatl a presentar un *Pitch* de su obra con el objetivo de ser seleccionado dentro de las tres obras premiadas.

III. Objetivos

Una vez mencionados los programas donde se puede desarrollar el proyecto, se establecen los objetivos del mismo, siendo el principal la participación en el concurso SecuenciArte y la presentación de la obra como proyecto final de la licenciatura.

Generales

La creación de un cómic, siguiendo los lineamientos de SecuenciArte que son: Historia autoconclusiva, con extensión de 30 páginas, en formato 14cm x 14cm. Dicho cómic contará la historia de cuatro amigos, vestidos de fantasmas, quienes una noche se ven perseguidos por una criatura extraña quien no se detendrá hasta reclamar la vida de uno de ellos.

Este cómic, se deberá realizar en un periodo de seis meses, para su participación en la convocatoria de SecuenciArte 2023 con el objetivo de ser seleccionado como finalista del mismo concurso, en caso de ser seleccionado, se expondrá frente a un jurado en el festival Pixelatl 2023, junto con los demás finalistas con el fin de ser ganador y así, poder ser producido y distribuido bajo el sello de SecuenciArte y Pixelatl en el periodo primavera 2024.

Posterior a su participación en el festival, se busca que este cómic se presente como proyecto final de la Licenciatura, junto con un documento de orientación empírica, presentado como parte del examen profesional con el que se busca la obtención del título licenciado en Arte Digital.

Específicos

- En un periodo de seis meses, diseñar 30 páginas del cómic en el formato indicado por SecuenciArte; cada página consiste en hacer el bocetaje, entintado, coloreado y renderizado de cada una de las páginas.
- En caso de llegar a ser finalista del concurso SecuenciArte, exponer el cómic por medio de un Pitch frente a un jurado calificador en el festival Pixelatl 2023.
- A la par, realizar una Tesis donde se recopila el proceso de creación del cómic como parte del examen profesional de Licenciatura. Dicha Tesis expone elementos de preproducción,

producción y postproducción, así como una breve investigación de elementos importantes del cómic y la novela gráfica.

Como resultado, y una vez teniendo claros los objetivos generales y específicos, estableciendo que este proyecto se realiza con el fin de ser concursante en SecuenciArte 2023, y bajo los lineamientos específicos del mismo, es que se comienza a trabajar en la metodología y su consecuente preproducción del proyecto.

Metodología

I. Sinopsis

Kai, tras recibir la noticia de que no entró a la universidad decide que hoy se quitará la vida, sin embargo, esa misma noche sus amigos: Val, Gab y Mir, tocan a la puerta y le convencen de pasar una última gran noche en la feria de Cholula. Les cuatro pasan un buen rato, hasta que son atormentados por un extraño ente que acecha a la distancia, es hasta que son transportados a una extraña dimensión, por medio de un Oxxo, que son activamente cazados por esta entidad, que no se detendrá hasta reclamar la vida de Kai.

II. Descripción del proyecto

Este proyecto que lleva como título, *Ghosts on the Go*, es un cómic con extensión de 30 páginas, en formato 14cm x 14cm, en el cual seguimos la historia de cuatro amigos, quienes vestidos de fantasmas, enfrentan a un ente maligno, personificación de la depresión, quien les persigue por una extraña dimensión y no parará hasta reclamar la vida de uno de ellos.

Ghosts on the Go, tiene como temática principal la importancia de la amistad, lo significativa y diferente que esta es para cada persona, y como esta ayuda de manera significativa a superar momentos difíciles e incluso, a lidiar con enfermedades mentales.

De igual forma, aborda temas como lo son la depresión, pensamientos suicidas y específicamente las enfermedades mentales afectan al individuo y a todos aquellos a quienes le rodean, retrata lo difícil que puede ser para alguien que padece de alguna enfermedad mental, aceptar ayuda incluso si es ofrecida por las personas a quienes más les importamos y finalmente, recalca el cómo siempre habrá alguien para ayudar incluso en las peores situaciones.

Esta obra se encuentra dentro de los géneros de narrativa gráfica, drama, misterio, sobrenatural, *slice of life* y *coming of age*, pues, con el fin de crear una narrativa cautivadora, se representan las temáticas anteriormente mencionadas, mediante elementos fantásticos y surrealistas, más específicamente, en la representación de la depresión, personificando a un ente “chapopotoso” que persigue a los protagonistas, y que al igual que la enfermedad mental que representa, este es, pesado pero rápido, repentino y letal.

Un elemento que hace único a *Ghosts on the Go*, es que cuenta con notables cambios y evoluciones en el apartado visual, pues, conforme la historia avanza, tanto el estilo de arte, línea, el escenario, la composición y principalmente el color cambian con ella; generando así que las emociones por las que está pasando el personaje sean demostradas visualmente.

Por su parte, esta Tesis es un registro del proceso de creación de la obra *Ghosts on the Go*, se recontará desde el desarrollo y nacimiento de la idea, la preproducción, producción, posproducción y los alcances que tuvo el cómic, cada uno con sus diferentes análisis, *breakdowns* y demostraciones de cómo se desarrollaron.

III. Justificación

Como se había mencionado anteriormente, el propósito principal de este proyecto es ser concursante dentro del concurso SecuenciArte 2023, realizado por parte del festival internacional de animación Pixelatl 2023. Este concurso busca, dar difusión a nuevos autores invitándolos a formar parte del festival del año en curso, para que los mismos artistas seleccionados presenten, frente a un jurado especializado en cómics, su obra y finalmente, si resultan ganadores, se les da la oportunidad de publicar 1,000 ejemplares de su cómic con el sello de Pixelatl en el año 2024.

Para la realización de *Ghosts on the Go* se siguieron los principales lineamientos del concurso, como lo son: contar una historia autoconclusiva, en una extensión mínima de 30 páginas, en formato cuadrado de 14x14 cm. La convocatoria de dicho concurso se realizó en Julio del 2023, dando a conocer a los finalistas en ese mismo mes, para que posteriormente, los seleccionados como finalistas realicen un Pitch del proyecto en el festival Pixelatl con sede en Guadalajara los días 8 y 9 de septiembre de 2023.

Tras su participación dentro del concurso SecuenciArte y el festival Pixelatl, se busca que el proyecto *Ghosts on the Go* pueda ser publicado de manera independiente, siendo publicada una

segunda versión, con extensión de 50 a 100 ejemplares, oficialmente en Ficomics 2024 con el sello de ARPA.

En cuanto a su propósito académico, se presenta como proyecto de titulación, pues este cómic refleja las habilidades aprendidas durante la carrera, tanto en técnica de narrativa, dibujo, ilustración, modelado 3D, planeación y producción de obra. Sin embargo, es importante mencionar que esta tesis, sólo busca ser un registro y guía del proceso de realización del cómic y que, por su parte, el cómic, sólo busca ser un medio de entretenimiento, y en menor medida un medio por el cual crear conciencia acerca de la importancia de la salud mental.

Finalmente, es importante mencionar que este proyecto cuenta con una carga sentimental, pues se hace en forma de agradecimiento a los amigos del autor, Mitra, Tulio y Carlos, “los fantasmas de la vida real”, pues son ellos la principal razón de que esta historia existe para empezar.

Preproducción

1. Desarrollo de idea

La idea de "Ghosts on the Go" nació unos meses antes de la pandemia, durante una conversación con los mejores amigos de los autores; específicamente, tras haber recibido una pregunta, despectiva, sobre la veracidad de la amistad de los cuatro; lo que llevó a una profunda reflexión sobre la amistad y la ayuda mutua durante tiempos difíciles. Los autores, entonces, decidieron contar sus propias experiencias y dibujar la conexión especial que tiene con sus amigos, a quienes considera más que simples compañeros, sino como una verdadera familia.

Un poco de contexto:

Siempre había deseado contar la historia de cómo estos cuatro individuos se habían conocido, y cómo estos amigos contribuyeron a moldear quién es hoy; pero encontrar la forma adecuada de hacerlo resultaba un desafío, hasta que, durante la pandemia, se sumergió en el maravilloso mundo de los cómics.

La historia se comenzó a desarrollar durante la clase de Taller de Creatividad, con el mismo profesor Daniel Herrera; fue entonces cuando se empezaron a escribir cortas historias de tres amigos, quienes, vestidos de fantasmas, se transportaban por medio de un Oxxo a dimensiones alternas y vivían aventuras juntos; más tarde se uniría un fantasma más.



Figura 1: imagen de primer concepto de *Ghosts on the go*



Figura 2: Fotografía de los amigos del autor, comenzando desde la izquierda, vemos a Mitra, Tulio, Yayo (autor de la obra) y a Carlos

Tras un intento fallido de suicidio en 2021, los autores y sus amigos se comprometieron a apoyarse mutuamente, lo que marcó un punto de inflexión en la trama de *Ghosts on the Go*. La historia principal, entonces, se convierte en la de Kai, uno de los fantasmas, quien enfrenta la incertidumbre tras haber sido rechazado de la universidad, y el miedo a decepcionar a aquellos a su alrededor. Kai decide que ya no tiene más por qué vivir y quiere quitarse la vida, sin embargo, son sus amigos quienes le ayudan a comprender que no está solo y que ellos están ahí para apoyarle y ayudarlo, siempre y cuando Kai también se deje ayudar.

Durante este proceso, es importante mencionar que se comenzó a tener una amistad con el autor y artista mexicano Luis Castillejos, quien propuso la participación de esta obra en el concurso SecuenciArte, realizado por el festival Pixelatl, donde al ganador se le daría reconocimiento y 800 ejemplares de su cómic para su respectiva venta. Apoyado por él y por el profesor Daniel Luis Herrera aka. Dr. Hipnosis; el objetivo principal de este cómic cambia. *Ghosts on the Go*, que comenzó como una obra en agradecimiento a Tulio, Carlos y Mitra, una familia desde hace 16 años, quienes son amados enormemente por los autores; ahora tenía un propósito y un deber más grande que lo que cualquiera pudiera imaginar a principios de la pandemia.

2. Cronograma

Como se ha mencionado antes, el proyecto nace en 2019, sin embargo, aquí sólo se contará desde 2021, que es cuando, durante la materia de Proyecto Final se comienza la etapa de preproducción como tal. Debido a que el cómic buscaba participar en el concurso SecuenciArte 2023, era indispensable apegarse a los formatos, especificaciones y fechas claves que venían en la convocatoria y eran proporcionados por la página oficial.

Es así como se empezó a trabajar en la posproducción el **6 de agosto del 2021**, con fecha límite el **lunes 26 de junio de 2023** para la entrega de un cómic de extensión de 30 páginas, en formato pdf, con su respectiva portada y contraportada.

Para demostrar la planificación que se llevó a cabo, se creó un Notion¹ con un calendario y cronograma:

<https://www.notion.so/79e4871e4aab44a298b42c9cb9d1208c?v=6708af46e8bb4d01b744489ad55fe55d>

¹ Ver la liga para cronograma completo

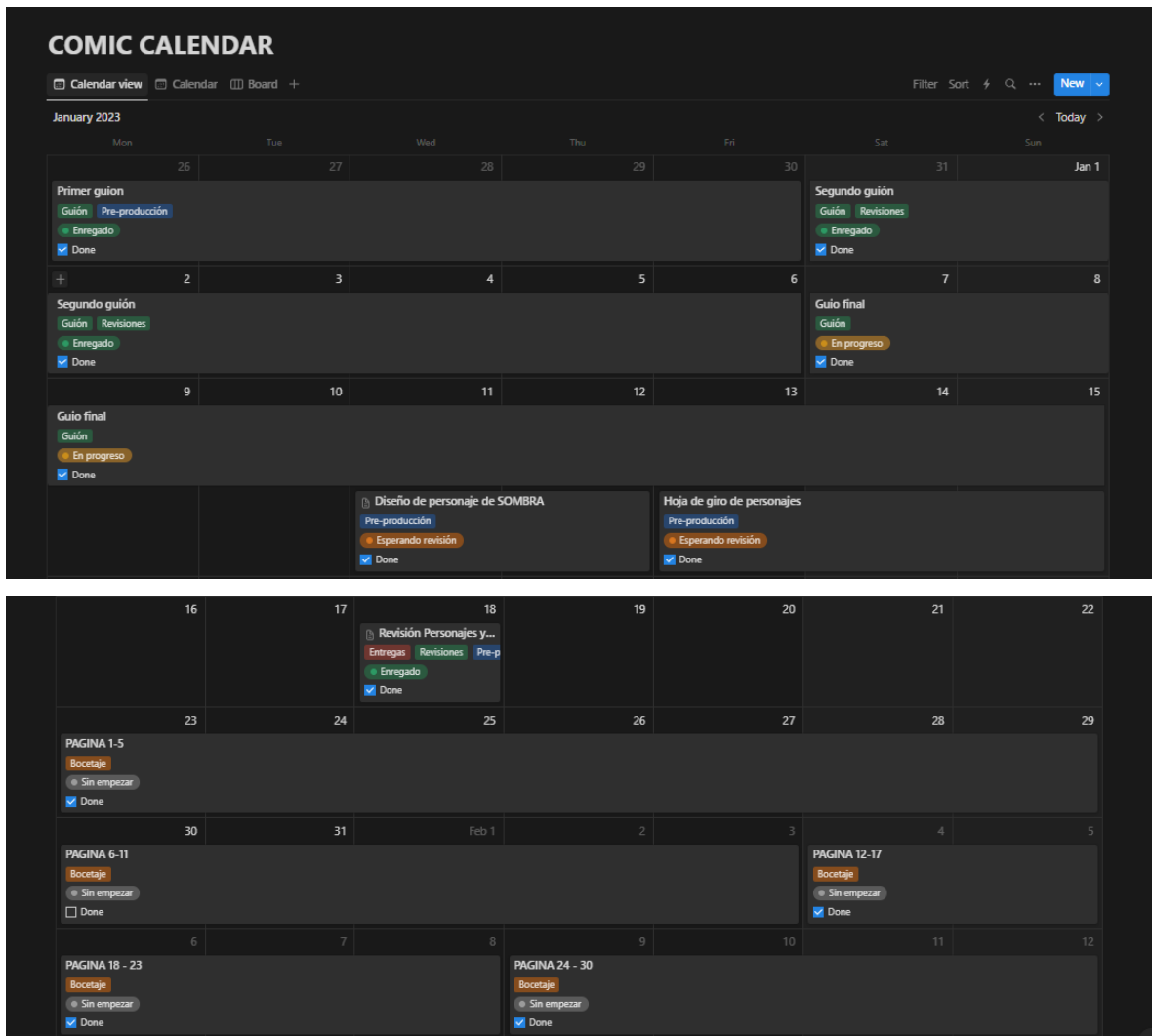


Figura 3 y 4: Calendario del proyecto

3. Referencias

Una vez se tuvo la idea clara del que sería el proyecto, se comenzaron a buscar referencias, tanto narrativas, como visuales, de las cuales se toma inspiración para la realización del cómic. Estas obras tienen elementos los cuales se quieren retomar en *Ghosts on the go*.

1. **Gume gum**

Este es un *Webcómic* mexicano creado por el ilustrador Edgarcito, mejor conocido como "Tiras sin sentido", fue publicado en la plataforma Webtoon en el año 2021 y cuenta con 51 episodios.

"Es un cómic de género juvenil que cuenta la historia de Gume, una chica quien, al ser notificada de su aceptación a una prestigiosa escuela de arte, pelea con sus amigos y su novio,

complicado su relación con ellos, a lo largo del cómic ella trata de enmendar las cosas y aprender a vivir con sus decisiones del pasado”. (Edgarcito, 2021)



(Webtoon, 2021)

De este cómic se observa y retoma, principalmente, el estilo de arte que presenta, ya que este parece simple con su línea y coloreado, no cuenta con mucho detalle en los personajes ni fondo, pero eso es lo que le da su personalidad y lo que ayuda a concentrarnos en la misma historia que cuenta. El uso de color e iluminación también destacan, hace uso de sombras discretas en la mayoría del cómic sin embargo hay momentos en los que usa la luz de forma muy dinámica y fuerte.

2. *Stranger Things*

Es una serie de televisión estadounidense de Netflix que cuenta los extraños sucesos que suceden en el pueblo ficticio de Hawkins, Indiana durante los años ochenta. Entre estos eventos se encuentra la desaparición de Will, un chico de 12 años parte de un grupo de amigos nerds, a la par aparece una extraña niña con poderes telequinéticos, Once, quien se unirá al grupo de amigos del desaparecido Will para así, ayudarlos a encontrarlo, sin embargo, se verán envueltos en más misterios, organizaciones secretas y monstruos interdimensionales. (Netflix, 2016)

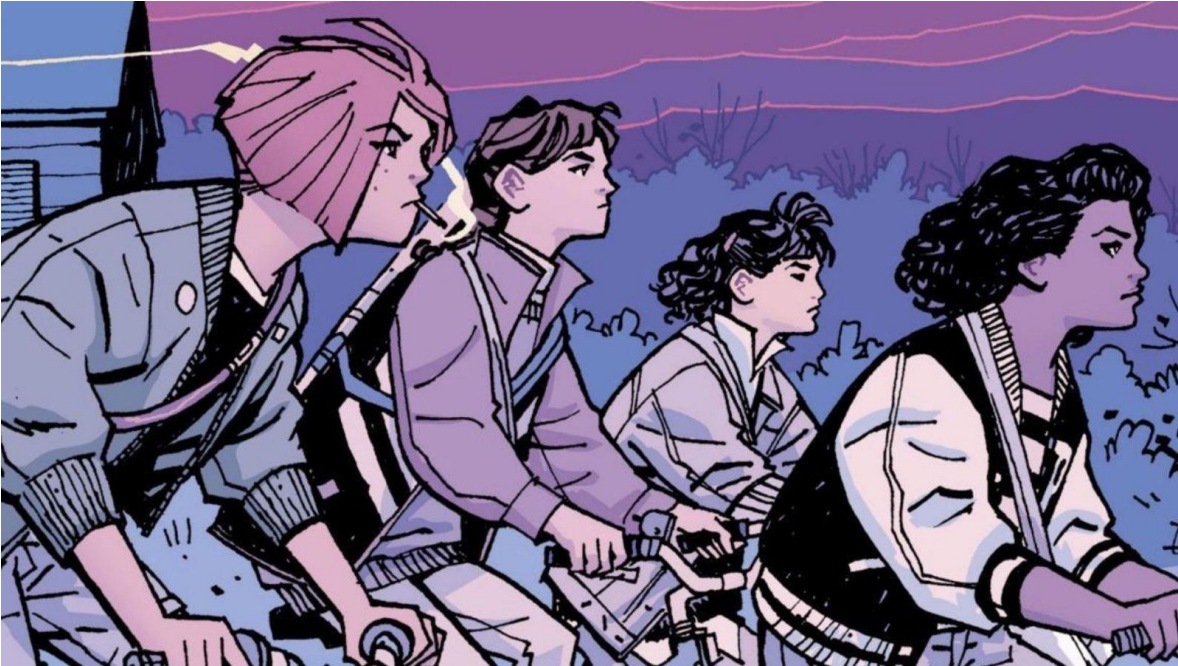


(netflix, 2016)

El principal elemento que se toma de esta serie es la temática de amistad, ya que, muestra cómo las amistades no son perfectas todo el tiempo y que la gente crece y cambia, como la honestidad es un elemento clave en las amistades, así como el apoyo y el perdón y finalmente que las mejores amistades moverían mar y tierra para ayudar a quien más aman.

3. *Paper Girls*

Escrito por Brian K. Vaughan, e ilustrado por Cliff Chiang, *Paper Girls* cuenta la historia de cuatro chicas quienes, una noche mientras repartían periódicos, se ven envueltas por una misteriosa serie de eventos desconocidos, las chicas entonces tendrán que sobrevivir a un conflicto entre dos facciones que viajeros en el tiempo y, al mismo tiempo, buscar la forma de regresar a su hogar.



(Chiang, 2016)

De este cómic se toma como referrencia el uso de color del colorista Matt Wilson quien, combina perfectamente el uso de línea de Chiang para con el color e iluminación dar un ahora futurista y a la vez nostálgica.

4. Moodboard

Tras el análisis y recopilación de estas obras, se procede a hacer un *moodboard* con las diferentes referencias visuales que se tomarán en cuenta para la etapa de producción del cómic.

La intención de un *Moodboard* es recopilar y exponer, tanto referencias visuales como estéticas que se usarán en el cómic, y así ayudar al artista, y autor, a tener una guía visual para la producción de la obra; en este *moodboard*, se plantea primero que nada un estilo de arte, haciendo referencia a las diferentes formas en las que algunos ilustradores usan la línea y sombra; también, se propone una paleta de colores, que será usada para la creación de material previo a la producción; de igual forma, se exponen referencias para el diseño de escenarios, del cual se abordará a detalle más adelante, y finalmente, se propone el uso de iluminación, color y sombras.



Para la creación de este *moodboard*, se decidió que se dividiera en actos, tal y como el cómic: comenzando con el principio de la historia, con un tono más azul en el primer acto, antes del primer punto de quiebre, para posteriormente pasar a un tono saturado y neón en el segundo acto; más tarde se usará solamente blanco y negro con una línea más orgánica. simulando el uso de lápices y tinta para el tercer acto; finalmente se usarán tonos rosas y cálidos para el final del cómic demostrando así el cambio de tiempo y resolución del conflicto.

Cabe mencionar que, en un segundo tratamiento del *moodboard*, se agregaron referencias para el diseño del antagonista y referencias de escenarios. De igual forma es importante mencionar que, no se tienen referencias como tal de los personajes principales, los fantasmas, pues, como se ha mencionado, estos están inspirados en personas reales, por lo que sus diseños están ligados a estas mismas personas.

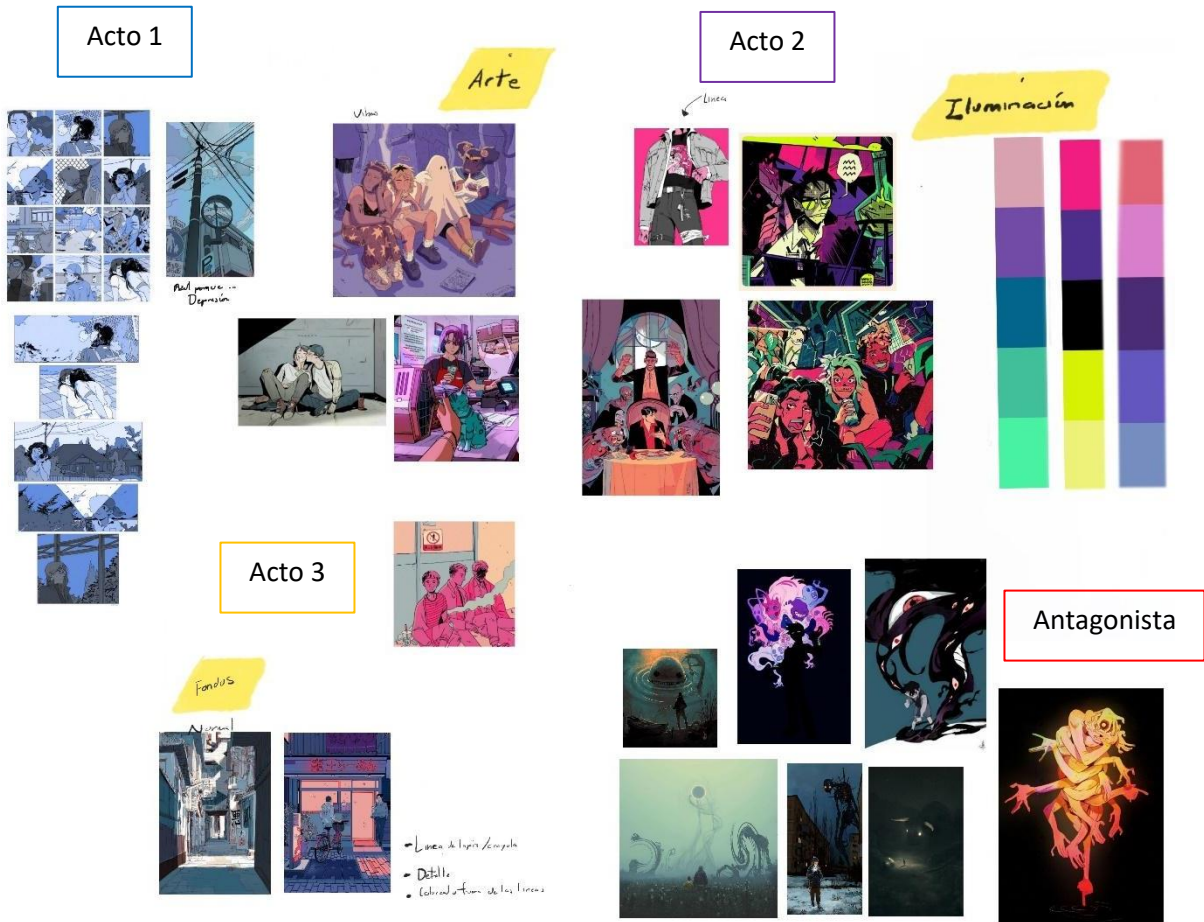


Figura 6: moodboard final

5. Diseño de personajes

Al crear cómics y novelas gráficas, uno de los puntos más importantes es el del diseño de personajes, pues, estos serán los que nos guíen a lo largo de la historia, es también importante que estos personajes sean lo suficientemente distinguibles uno entre el otro para que así, destaquen tanto del escenario como de otros personajes, sin importar la distancia, ángulo o color del mismo, por lo que es importante tener un buen entendimiento de, silueta, color y línea de acción para el diseño de personajes. Poniendo a prueba los conocimientos adquiridos durante la materia de “diseño de personajes” impartida en quinto semestre del programa.

En el caso de *Ghosts on the Go*, se tuvieron que diseñar cinco personajes en total: cuatro fantasmas y un antagonista. A continuación, se exponen cada uno de los personajes, así como el proceso de creación.

a) Fantasmas

Debido a que los personajes están fuertemente inspirados en personas reales, se buscó la representación de sus personalidades mediante colores, características físicas y algún elemento representativo para cada uno de los fantasmas. Estos son los “fantasmas de la vida real” y los cuales se han presentado en el apartado de “desarrollo de idea”.

En crucial mencionar que, los fantasmas: KAI, VAL, GAB Y MIR, están diseñados para que cualquiera quien lea el cómic pueda sentirse identificado, por lo que ninguno de ellos tiene un género específico y sus nombres son no binarios, en consecuencia, en este documento se usará lenguaje inclusivo para referirnos a ellos. Cada uno de ellos, cuentan con personalidades variadas, de igual forma cuentan con edades específicas, pues es un elemento importante para la narrativa y finalmente no se especifica una nacionalidad, pero, se puede intuir que son mexicanos, debido a que la historia se desarrolla en Cholula.

Debido a que el color juega un papel muy importante en la obra, todos los Fantasmas cuentan con 4 diseños que podemos encontrar en diferentes tiempos dentro del cómic: Color base, sombras, sombras azules y colores fuertes.

A continuación, se expondrá cada uno de los personajes y se dará una breve descripción física y un contexto emocional de los mismos.

KAI

Comenzando con los que son el personaje principal: Kai, de 17 años, es el menor de los cuatro fantasmas, tiene tez morena, mide 1,70cm, siempre usa shorts y unos tenis vans rojos. Su elemento característico es una diadema con una planta de plástico que gana durante la historia, en la Feria de Cholula.

Debido a azares del destino, es rechazado de la universidad, lo que causa una grave depresión y ansiedad, no es muy bueno en nada más que en jugar videojuegos; sus padres siempre están trabajando, siente la presión de su hermana mayor, pues ella tiene muchos méritos académicos y se le espera que sean igual de exitosos.

Sufre de depresión, pero está avergonzade de ello, por lo que no le ha dicho a nadie, no busca ayuda, se aísla, no ha ido a la escuela en una semana y hoy, se ha enterado que fue rechazade por la universidad, sintiéndose una decepción ha decidido quitarse la vida esa misma noche.

El diseño de personaje de KAI cuenta con una interpretación extra, este aparece durante la narrativa cuando Kai se ve transportade a una especie de limbo. Para este diseño se cambió el estilo artístico a uno donde el color es en blanco y negro; la línea es más orgánica emulando lápiz y tinta; finalmente, se mantiene un poco más sucio, más “messy”, debido a que es un lugar de incertidumbre y peligro.



Figura 7: Diseño de personaje de Kai , y sus diferentes estilos que se usan en el cómic.



Figura 8: *Turning page* de Kai

VAL

Tiene 18 años, su tez es blanca, mide 1,85cm; siempre usa el uniforme de deportes y unos tenis Converse. Su elemento característico es una gorra que le regaló su hermano mayor hace muchos años.

Destaca por sus calificaciones en la escuela, sin embargo, es aún mejor en los deportes, específicamente el voleibol, por lo que ha ganado una beca en una prestigiosa universidad. Es cariñoso y siempre cuida de los demás, más de lo que se cuida a él mismo, por lo que un problema que tiene es que trata de solucionar todo.

A lo largo del cómic podemos ver como son ellos quienes le recuerdan a Kai lo mucho que les importa, pues tratan de involucrarle en todo lo posible, a su manera, tratando que Kai hable con ellos y más importante, tomando la iniciativa de luchar contra la criatura que les amenazaba.

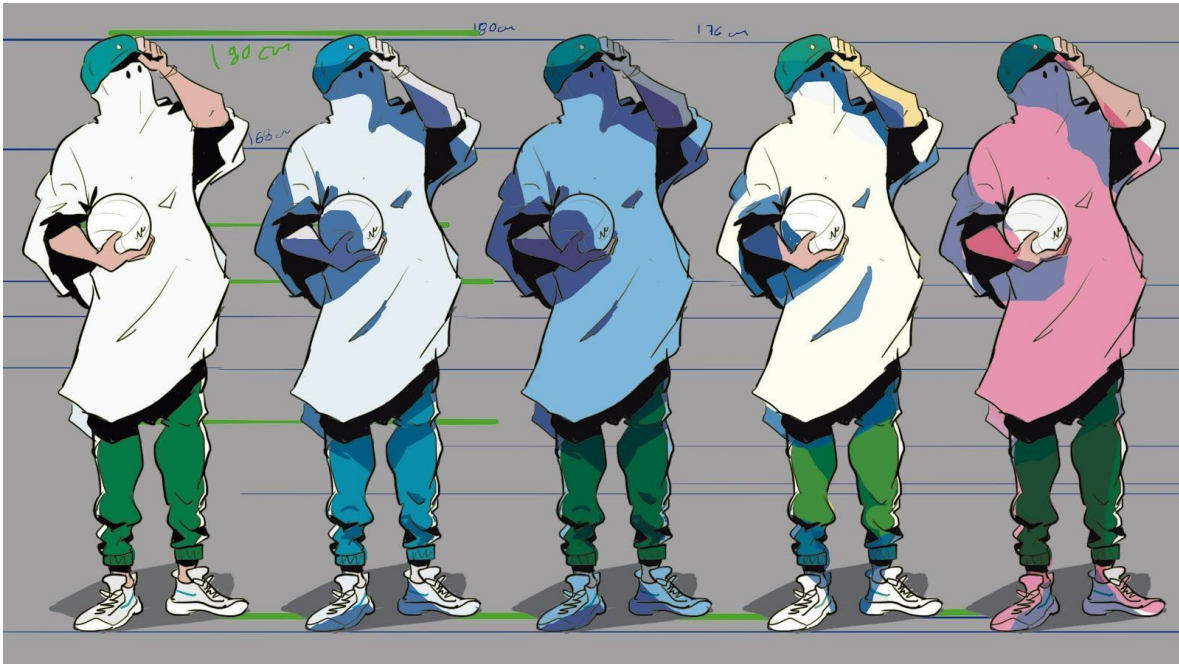


Figura 9: Diseño de personaje de Val, y sus diferentes estilos que se usan en el cómic.

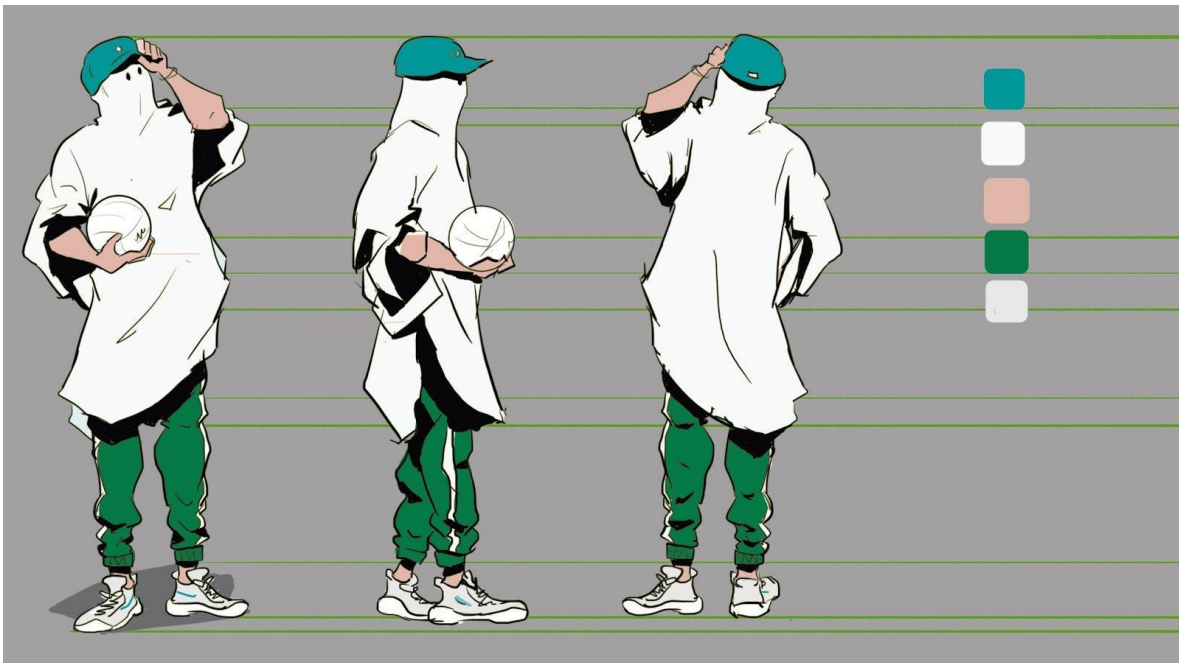


Figura 10: *Turning page* de Val

GAB

Es le más grande de les amigos, tiene 18 años (casi 19), tez morena, mide 1,80cm, siempre usa jeans rasgados y botas Doc's Marten. Su rasgo característico son unos lentes de sol que le hacen verse “cool”.

Es extremadamente serio, callado, introvertido y muy inteligente, especialmente en medicina, desea estudiar enfermería en el futuro. Es muy amable con sus amigos, pero no dudará en golpearte si los insultas. Ha tenido una vida dura por lo que ha trabajado desde muy joven para mantenerse y así ayudar a su mamá.

Durante los primeros tratamientos de la historia, este personaje se llamaba Robin, pero se cambió a Gab, pues se considera que funciona como un apodo para nombres más mexicanos como Gaby o Gabo. También se le quitaron los tatuajes pues eran un poco complicados de incorporar al dibujo.

Durante la historia, a pesar de ser callado y no tener muchos diálogos, está presente en cada una de las conversaciones dando apoyo positivo a las ideas de los demás.

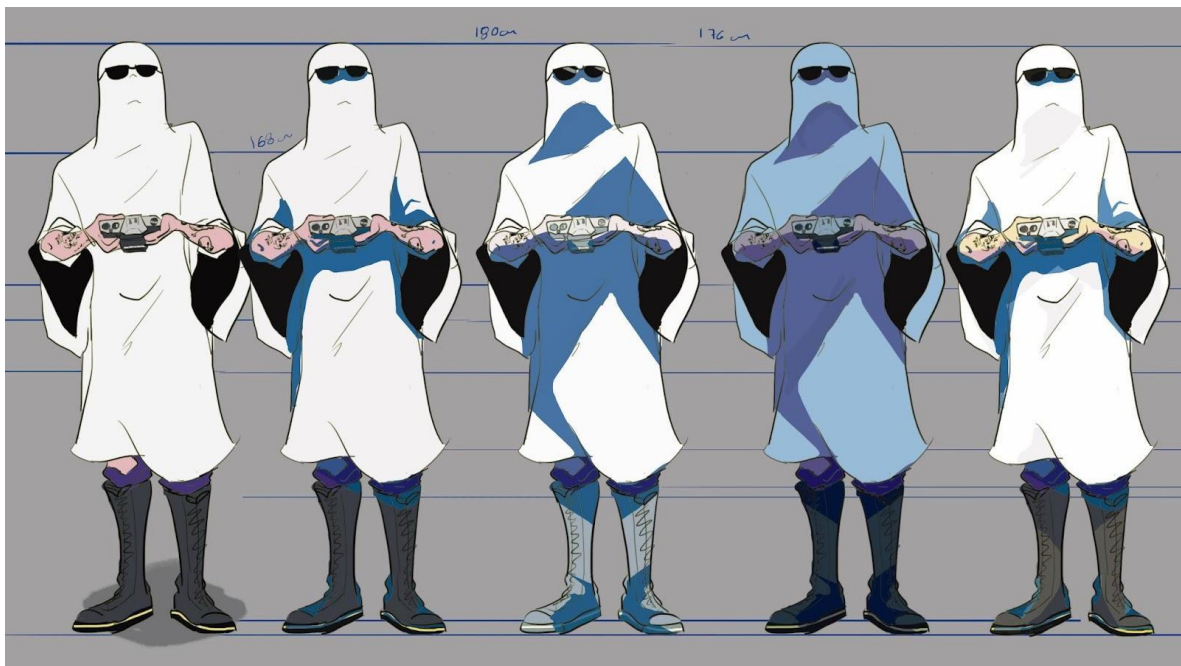
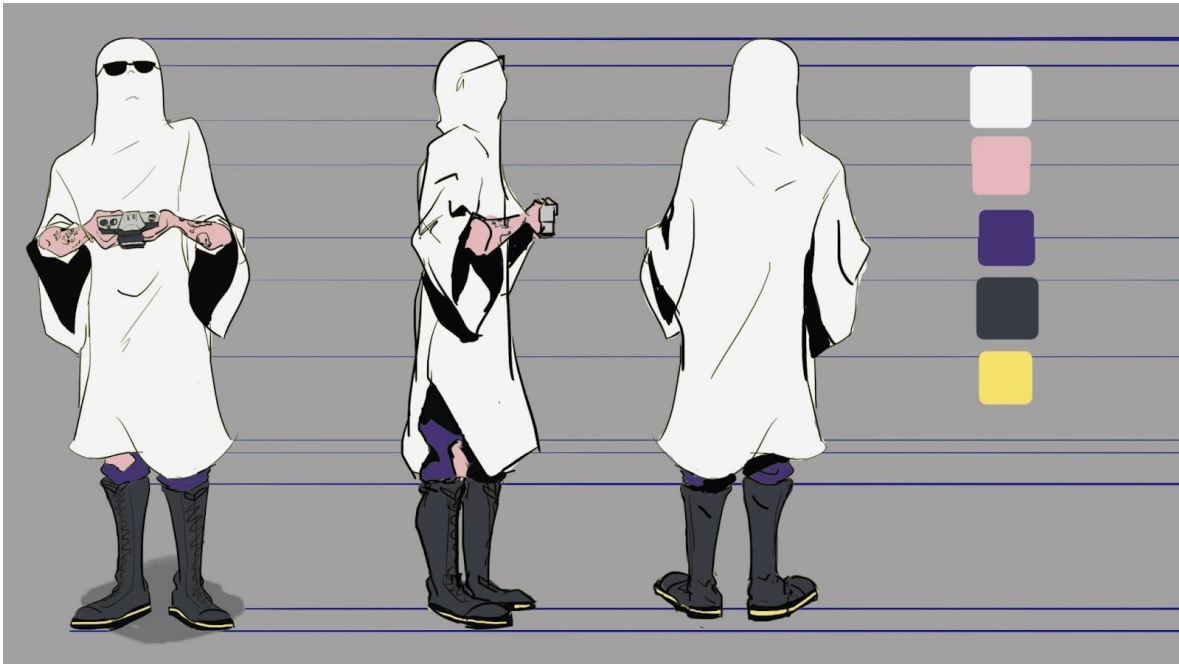


Figura 11: Diseño de personaje de Gab , y sus diferentes estilos que se usan en el cómic.



MIR

Este último personaje tiene 17 años, tez muy blanca, mide 1,80cm y usa siempre unos tenis converse blancos. Su elemento característico son unos audífonos de un particular color amarillo, pues, al ser amante de la música siempre los lleva puestos.

Es extranjero de Alemania, no tiene las mejores calificaciones, pero destaca en las artes, especialmente en música. Es muy extrovertido, alegre y amable, siempre busca ayudar a los demás, pero puede llegar a ser muy pegajoso o incluso molesto para otros por lo que le molestan en la escuela. Siente mucha presión por no ser suficiente y siempre es tratado como inmaduro, aunque no lo sea.

En la narrativa, Mir juega un papel muy importante, pues debido a su naturaleza extrovertida, es que propone ir a la feria de Cholula, evitando que Kai se quite la vida esa noche.

El nombre Mir, es un nombre real que amablemente fue proporcionado por una amiga de la universidad, Grace Mir.



Figura 13: Diseño de personaje de Mir , y sus diferentes estilos que se usan en el cómic.

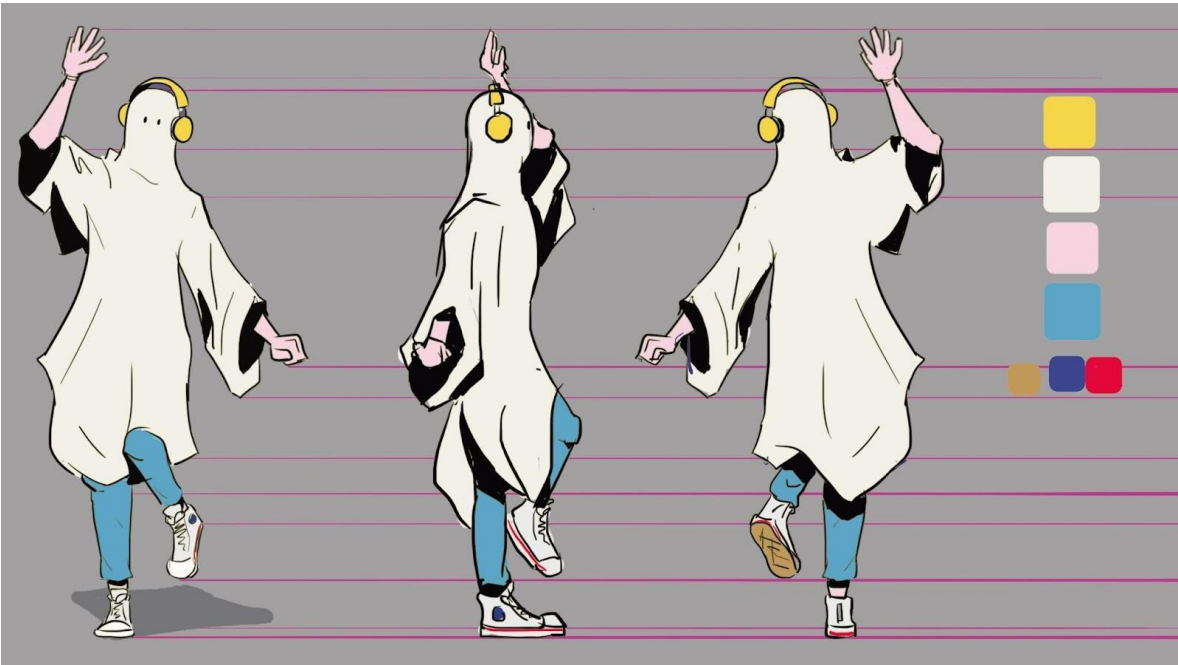


Figura 14: *Turning page* de Mir



Figura 15: Siluetas de los personajes

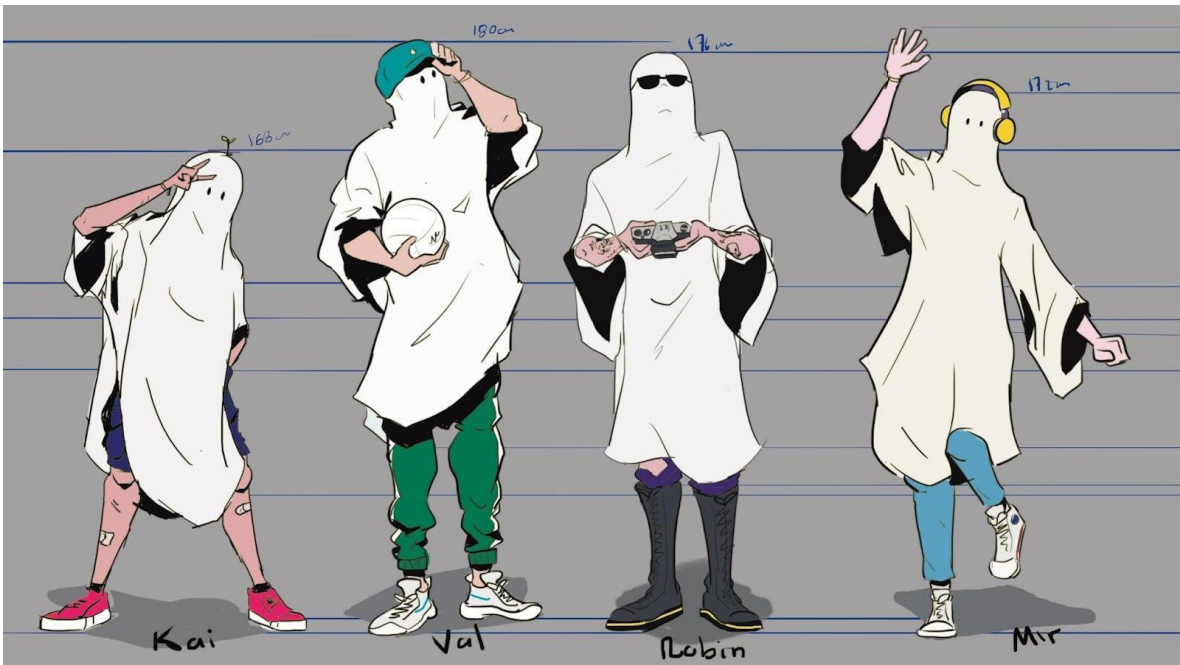


Figura 16: Diseño de personajes de los fantasmas juntos

Cabe mencionar, que la idea de que los personajes principales estuvieran cubiertos con sábanas, viene de unas imágenes que se volvieron populares alrededor del año 2015, cuando, personas se disfrazaban así para Halloween.



(Pinterest, s.f.)

Esta práctica, e imágenes que nacen de ella, son la inspiración principal del atuendo que llevan nuestros protagonistas a lo largo del cómic, ya que, personalmente, creo que esta actividad refleja lo extraño y peculiar que puede llegar a ser una amistad. Si bien puede llegar a parecer básico y común por la cantidad de imágenes parecidas que existen en Pinterest, cada una de estas experiencias es única, así como las amistades que se esconden detrás de esas sábanas.

Con estas referencias y estética, se procedió a crear diferentes propuestas para los personajes y la marca personal del artista, al principio se consideraron sólo tres fantasmas, pero más adelante se convertirían en 4, de igual forma se acentuaron accesorios y figura para crear iconos asociados a cada uno de los personajes.

b) Antagonista

El antagonista, aparece en el segundo tratamiento de la idea, cuando se decidió que los fantasmas se enfrentarían contra la depresión de Kia; para esto se necesitaría crear una personificación de la misma, con la ayuda de diferentes testimonios, experiencias personales y aportaciones profesionales acerca de cómo podría representarse se llegó a un resultado satisfactorio.

El diseño de personaje, tiene varios elementos que nos dan a entender que esta criatura es una representación de la depresión y pensamientos suicidas, el primero es que, dos de sus cuatro manos, se encuentran agarrando un tipo de cuerda encima de su cabeza, haciendo que la silueta se parezca a la de alguien que ha cometido suicidio por medio de ahorcamiento; el segundo serían los

elementos a lado de su cabeza, pues estos son cuchillas que representan las lesiones autoinfligidas que pueden presentarse en una persona con un marco depresivo; finalmente de sus brazos le escurre un líquido viscoso que simula sangre derramándose de los mismos.

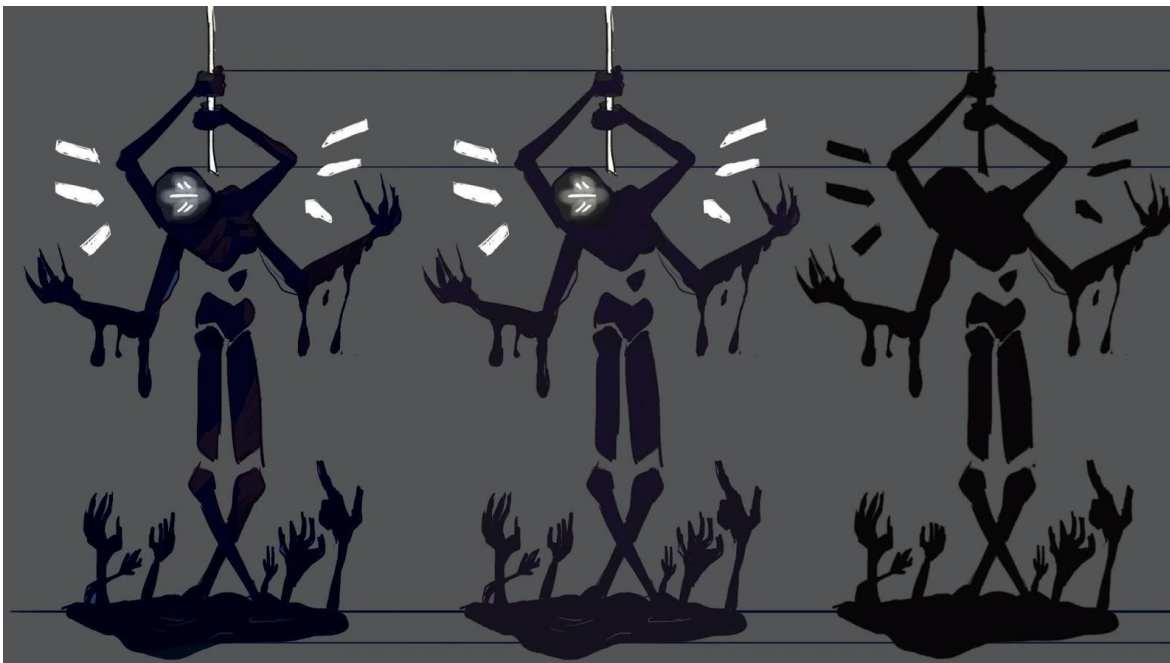


Figura 17: Diseño de personajes del antagonista, personificación de la depresión.

Un elemento clave del antagonista, es lo “chapopotoso” del personaje, pues conforme la experiencia que se tiene con esta enfermedad, se optó por representarla con esta sustancia viscosa, pesada y oscura, que impide el movimiento y que es lo suficientemente espesa para ahogar.

Dentro de la narrativa, el antagonista, la representación de la depresión y pensamientos suicidas, solo busca una cosa, arrebatarle la vida a Kai, sin embargo, son los amigos de este quienes lo ayudan a evitar esto, y quienes, con valentía, se enfrentan a este ente maligno. Finalmente, es oportuno mencionar que, en la historia, este monstruo es “derrotado” sin embargo, manchas de este se quedan en la sabana de Kai, representando así que, las enfermedades mentales, no se vencen de un día a otro, toman tiempo y muchas veces, se quedan con un individuo toda la vida.

6. Guion

Una vez se ha terminado el proceso de diseño de personajes, se procedió a comenzar a cimentar la idea que se tenía desarrollada, para esto, al igual que en muchos medios visuales, se

comenzó con la realización de una **escaleta**, en esta se rompe por escenas toda la idea de guion y se escriben las ideas principales de cada una de dichas escenas.

Las **escaletas**, usualmente se hacen en *post its* en una pared, así se puede manipular con facilidad, en el caso de *Ghosts on the Go*, se realizó de forma digital por medio de la página “Monday.com”, sin embargo, su función sigue siendo la misma, pues ahora se tiene una pequeña idea de cuantas escenas se requerirán tener y así cuantificar más tarde la cantidad de paneles por escena.

Para mejor organización, esta **escaleta** se ha dividido en secciones importantes de la narrativa: **planeamiento**, **primer punto de quiebre**, **desarrollo**, **clímax** y **resolución**.



Figura 18: Escaleta de guión

Una vez terminada la escaleta, se pasan dichas escenas a formato de guion; para *Ghosts on the go* se realizaron **dos versiones de guion**, esto debido a la constante revisión de los mismos y las diferentes decisiones creativas que se realizaban a lo largo del proceso de producción. A continuación, se presentan algunas partes importantes de dichos diálogos, así como una pequeña explicación en grandes rasgos de lo que sucede en cada escena mencionada.

Cabe notar como, en todos los guiones se da una breve descripción del personaje que se introduce, esto es algo que se aprendió y se retoma de los guiones cinematográficos. Sin embargo, a diferencia de estos, este guion también cuenta el número de página, la posición de la misma, ya sea derecha o izquierda, o si se trataba de una página doble; y finalmente el tamaño del panel.

Para su mejor comprensión, es importante mencionar que, a lo largo del guion se señala con marcador de colores, los diálogos correspondientes a los fantasmas de la siguiente forma:

- Amarillo: Kai
- Morado: Mir
- Verde: Val
- Azul: Gab (Robin)

PÁGINA 1 - DERECHA

1. INT. TARDE - CUARTO DE KAI- (GRANDE)

Vemos el cuarto desordenado de KAI y a él tirado en el piso con un papel que dice "Rechazado" en la cara. En el cuarto vemos que hay unas pastillas tiradas en el piso.

- ¿Qué les voy a decir? lamento no haber sido un hijo del que estén orgullosos. Es mejor desaparecer.

KAI

Es un chico de 17 años y es el menor de sus 3 amigos. Tiene tez morena, mide 170cm, siempre usa shorts y vans. Fue rechazado de la uni, no es muy bueno en nada más que en jugar videojuegos, sus padres siempre están trabajando, siente la presión de su hermana mayor. Ha sufrido de depresión por un buen tiempo ya, está avergonzado por lo que no ha ido a la escuela y hoy planea suicidarse. Le interesa mucho la biología y las artes culinarias.

0. INT. TARDE - CUARTO DE KAI - (CHICO)

Le llega una llamada a su celular, es de VAL. KAI la ignora. tiene 6 llamadas perdidas.

VAL

Es un chico de 18 años, es bueno en la escuela, pero aún mejor en el Volley. Mide 185cm, tiene la tez blanca, siempre usa el uniforme de deportes, converse y una gorra que le regaló su hermano. Es cariñosa y siempre cuida de los demás, más de lo que se cuida por lo que trata de solucionar todo y ser perfeccionista con ello, algo paranoica.

0. INT. TARDE - CUARTO DE KAI - (CHICO)

Le llega un mensaje de ROBIN:

-K? ¿tas bien? ¿Andas en casa?

ROBIN

Es un chico de 18 años, tez negra, mide 180cm, siempre usa jeans rasgados, tiene tatuajes, lentes de sol y botas doc's Martin. Es serio y muy inteligente especialmente en medicina, es muy amable con sus amigos, pero no dudará en golpearte si los insultas, problemas de ira y abandono, ha trabajado desde muy joven para mantenerse, es foráneo. Sunshine protector.

0. INT. TARDE- CUARTO DE KAI - (CHICO)

KAI suspira, ve que tiene mensajes que no ha leído y hace scroll y responde:

-Hola, sí, sí, perdón, andaba durmiendo.

0. INT. TARDE- CUARTO DE KAI - (CHICO)

Mensaje de MIR:

-Sorry por levantarte, oye, tendrás un suéter que me prestes? Ps. estamos afuera. :D

MIR

Es una chica de 17 años, tez muy blanca, mide 180cm, es extranjera de Alemania, no tiene las mejores calificaciones, pero destaca en las artes, en todas. Es muy extrovertida, alegre y amable todo el tiempo y siempre busca ayudar a los demás, pero puede llegar a ser muy pegajosa/ molesta para otros por lo que la molestan en la escuela. Siente mucha presión por no ser suficiente y siempre es tratada como inmadura, aunque no lo sea.

A. Primer guion

Este primer guion, hecho en diciembre de 2022, cuenta con las escenas descritas en la escaleta previamente, donde se tenían planeadas 42 páginas, sin embargo, debido a los lineamientos de SecuenciArte y tomando en cuenta el tiempo que llevaría la producción, se optó por eliminar las siguientes escenas:

- a. Kai es visitado por sus amigos y estos en vez de ir a la feria directamente, van a la graduación que es ese mismo día, en esta fiesta Mir es la única que baila y se divierte, al notar esto, saca a Val, Robin (Gab) y a Kai a bailar.
- b. Al bailar, Kai se tropieza con alguien accidentalmente, entonces dos asistentes a la fiesta, ya borrachos, comienzan a pelear, entonces los fantasmas se escabullen entre la multitud hasta que llega la policía y tiene que salir corriendo de ahí.

PÁGINA 3 - DERECHA

1. INT. TARDE- FIESTA DE GRADUACIÓN - (MEDIANO)

VAL, ROBIN Y KAI están parados en una esquina junto a la mesa de botanas y con una bebida en la mano, quieren convertirse en la pared.

<<Suena despacito de fondo>>

.-.

0. INT. TARDE- FIESTA DE GRADUACIÓN - (CHICO)

MIR baila a la distancia con alguien x, se está divirtiendo.

0. INT. TARDE- FIESTA DE GRADUACIÓN - (CHICO)

Los volteo a ver y sonrío

0. INT. TARDE- FIESTA DE GRADUACIÓN - (MEDIANO EN SECUENCIA)

Se acerca a los tres y los jala para que entren a bailar. ellos no quieren, pero la siguen, aun así.

-Vamos chicos, no se les van a caer las piernas si tratan de bailar

-Pero no sabemos bailar

PÁGINA 4 Y 5 - PÁGINA DOBLE

1. INT. TARDE- FIESTA DE GRADUACIÓN - (MEDIANO (VA HACIA LA DERECHA en secuencia))

Comienzan a bailar tímidos, comienzan a agarrar confianza, pero en eso KAI choca por accidente con un vato, este se volteo y le empuja, cuando lo empuja le pega a otro vato.

<<Suen a mi gente ft. beyoncé>>

Vato 1 - ¿Qué te pasa wey?

-perdona

Vato 2 - ¿Estás ciego o qué?

0. INT. TARDE- FIESTA DE GRADUACIÓN - (CHICO)

Enfocamos a los ojos de los vatos mientras KAI desaparece de entre los dos.

0. INT. TARDE- FIESTA DE GRADUACIÓN - (MEDIANO Secuencia)

Ambos vatos comienzan a pelear, uno de ellos le da el famoso botellazo luego caen al piso, mientras KAI se refugia con sus amigos en la IZQUIERDA.

Los vatos siguen peleando en el piso.

Vemos a la multitud y a los chicos saliendo hacia la derecha, a la salida del lugar, ahí se escucha la patrulla y las luces.

(VAL trata de separar a los vatos antes de salir)

- c) Los fantasmas son perseguidos por la policía hasta que llegan a la feria de Cholula donde se esconden entre la multitud de gente.

PÁGINA 7 - DERECHA

1. EXT. TARDE NOCHE - CALLE - (MEDIANO LARGO)

Los vemos corriendo de frente con dos polis detrás

0. EXT. TARDE NOCHE - CALLE - (CHICOS 2)

Enfocamos a sus caras de VAL Y ROBIN

- ¿Por qué corremos si no hicimos nada malo?

-Sólo corre, son la poli

0. EXT. TARDE NOCHE - CALLE - (MEDIANO LARGO)

Corren de espaldas hacia una multitud de personas, KAI señala

-Ahí, los perderemos

PÁGINA 8 Y 9 - PÁGINA DOBLE

1. EXT. NOCHE - FERIA - (GRANDE)

Los vemos en chiquito empujando gente para pasar, en grande vemos una feria de pueblo atascada de gente

<<Feria de cholula>>

-Genial, hay feria

- d) Tras divertirse en la feria e ir al Oxxo, se ven transportados a una dimensión diferente, donde aparentemente las personas se han esfumado, los fantasmas revisan para ver si hay alguien en el mostrador del Oxxo y al no encontrar a nadie deciden explorar las calles.
- e) A mitad de calle, ven a la distancia una extraña figura la cual, al acercarse hace que Kai experimente un fuerte dolor, la presencia se vuelve intimidante por lo que salen corriendo de ahí con dirección a su preparatoria.

PÁGINA 18 - IZQUIERDA

1. INT. NOCHE - OXXO - (MEDIANO)

<<la paleta de colores cambia, ahora son colores más fuertes, pasaron a la otra dimensión>>

Van a la caja, la única abierta

0. INT. NOCHE - OXXO - (CHICO)

Cada uno con sus bebidas: Una coca, un electrolito, un agua simple y un Monster.

-podríamos salir en bici cuando termines del trabajo

0. INT. NOCHE - OXXO - (CHICO)

VAL voltea a ver si hay alguien

-Buenaasss, ¿hay alguien?

0. INT. NOCHE - OXXO - (CHICO)

ROBIN se asoma de detrás de VAL

-Debe de haber ido al baño

0. INT. NOCHE - OXXO - (MEDIANO)

KAI pegado al vidrio de la puerta

-Oigan, no hay nadie afuera tampoco, ¿tan tarde es?

0. INT. NOCHE - OXXO - (CHICOS)

MIR Checa su teléfono y no los enseña

-No, son las 9

-Qué raro

PÁGINA 19 - DERECHA

1. INT. NOCHE - OXXO - (MEDIANO EN SECUENCIA)

Salen del Oxxo

VAL regresa a dejar el dinero de la bebida

<<Se escucha la puerta>>

0. EXT. NOCHE - CALLE - (MEDIANO)

Las calles están vacías, sólo están ellos parados a mitad de calle
- ¿Qué está pasando?

0. EXT. NOCHE - CALLE - (MEDIANO)

Comienzan a caminar confundidos
-No pudieron haber desaparecido todos de repente, así no más, igual y
cerraron la calle o algo así

0. EXT. NOCHE - CALLE - (MEDIANO)

KAI quien camina junto a ROBIN
-No, algo es diferente

0. EXT. NOCHE - CALLE - (CHICO)

-Me siento... algo está... mal

0. EXT. NOCHE - CALLE - (MEDIANO)

A la distancia se ve una silueta de un señor, caminando a mitad de calle
hacia ellos

-Miren, alguien viene, no estamos solos

-Buenas noches

0. EXT. NOCHE - CALLE - (MEDIANO)

Desaparece cada que pasa por las lámparas y se vuelve más grande
KAI comienza a sentir dolor en el pecho y grita

-¡¡Corran, CORRAN!!

- f) Tras saltarse una reja, Kai decide quedarse atrás y ser atrapado por la criatura que los perseguía, al ser capturado, Kai despierta en una especie de limbo donde se encuentra en su habitación y escucha las voces de sus amigos a la distancia, tras ir hacia ellos, se ven sentados en la sala de la casa de Mir, aquí los amigos hablan de cómo están emocionados por ir a la universidad, pero también hablan de cómo Kai habría cometido suicidio, estos diálogos se interponen uno con el otro.

1. INT. ¿NOCHE? - CASA DE KAI - (GRANDE)

KAI despierta tirado en el piso de su casa, su casa y cuarto está inundado.

<<Vemos el cuarto como en 3D desde arriba y el estilo de arte ha cambiado, es como si fuera lápiz, ahora todo es en tonos blanco, negro y gris>>

-Dónde...

0. INT. ¿NOCHE? - CASA DE KAI - (MEDIANO)

Empieza a escuchar murmullos viniendo de afuera de su puerta

0. EXT. NOCHE - FRENTE A LA PREPA - (MEDIANO)

Voltea a un lado y ve la silueta de sus amigos en el pasillo

0. INT. ¿NOCHE? - CASA DE KAI - (CHICO)

Una patineta, un trofeo roto en el piso y unas plantas tiradas

"¿Creen que KAI lleve todas sus cosas?"

"Obvio"

0. INT. ¿NOCHE? - CASA DE KAI - (CHICO)

Unas libretas desordenadas en el escritorio

"Apuesto a que compartiremos clases"

0. INT. ¿NOCHE? - CASA DE KAI - (CHICO EN SECUENCIA)

Cierra sus ojos y se hunde más hasta que sólo queda un líquido negro.

PÁGINA 23 - DERECHA

1. INT. ¿NOCHE? - CASA DE MIR - (CHICOS)

Vemos su café y hacemos zoom out a KAI tomándolo, triste

0. INT. ¿NOCHE? - CASA DE MIR - (GRANDE)

Vemos una sala y a sus amigos sentados en los sillones y el piso, MIR en el sillón junto a ROBIN, VAL acostado en otro sillón y KAI en el suelo bajo otro sillón. Hay una fogata

<<Casa de Mitra>>

Los diálogos se interponen uno entre otro, unos normales y otros de color rojo o malvados.

<< ¿Cómo pudo pasar? ayer todo estaba bien>>

"¿Emocionados? vamos a ir a UTEM juntos"

<< Jamás nos dijo nada, Nos debió haber dicho>>

"Falta esperar los resultados, aún no te emociones"

<< No quisimos escuchar>>

"Sé que todos pasamos"
<< ¿Habrás sido algo que le dieron en internet?>>
"Mis padres no se la creen"
<< No, no creo>>
"ya no más trabajos de medio tiempo"
<< Pero si... tenía todo, su familia, una buena educación, nosotros ¿por qué?>>
"Jugaré volley profesionalmente"
<< Espero sea feliz ahora>>
"
<< ¿Cómo vamos a seguir ahora?>>
"Va a ser increíble"
Todos juntos << ¿Fue nuestra culpa?>>

Mientras escuchamos este diálogo KAI camina hacia la puerta, cada paso que da cambia de color rojo a blanco y negro.

PÁGINA 24 - IZQUIERDA-

1. INT. ¿NOCHE? - CASA DE MIR - (CHICO EN SECUENCIA)

Se detiene en la manija de la casa y suspira
-No, Todo es mi culpa

0. INT. ¿NOCHE? - CASA DE MIR- (CHICO)

Siente un dolor intenso en el pecho

0. INT. ¿NOCHE? - CASA DE MIR - (MEDIANO)

y ve como unos tentáculos comienzan a salir de su pecho y KAI grita, como en Alién

0. INT. ¿NOCHE? - CASA DE MIR - (MEDIANO en secuencia)

Se asusta y se tambalea hacia atrás hasta que cae en agua de nuevo

- g) Kai despierta en un salón de la prepa, tras escuchar a sus amigos preocupados, decide no darse por vencido y luchar contra esta criatura para poder salir de este limbo.

PÁGINA 25 - DERECHA

1. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES - (MEDIANO)

Despierta en el salón de clases, estaba dormido en una banca, hay gente como si el tiempo estuviera detenido, hay 3 bancas vacías a su alrededor

0. INT. ¿NOCHE? -SALÓN DE CLASES - (MEDIANO)

Escucha la tenue voz de sus amigos y voltea

- ¿Qué hacemos?

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

viene de la ventana

1. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Vemos la cara de KAI confundido

-Debe de estar en algún lugar, no puede estar...

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICOS)

Banca de VAL

-Trae su celular ¿cierto? llámale

Banca de ROBIN

-No hay señal

Banca de MIR

-Inténtalo de nuevo, no nos vamos a rendir

PÁGINA 26 Y 27 - PÁGINA DOBLE

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

KAI comienza a caminar hacia sus voces, hacia la ventana lentamente, pero a cada paso se hunde en agua

-No debimos haberle dejado

-Solo salió corriendo de la nada

-No me refiero a eso

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Se para en seco

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

El salón vacío.

-Lleva semanas sin ir a la escuela, sin salir con nosotros, sin responder llamadas ni nada

-Desde que empezamos el semestre ha estado así, cambió de la nada

-Pero ¿qué podemos hacer? a veces sólo se cierra al mundo, pero regresa normal y como si nada

- ¿Que no sabe que estamos aquí?

- ¿Acaso no nos tiene confianza?

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

KAI Comienza a correr, pero se hunde más y más

-Oh! ya marcó

Se escucha a la distancia un celular

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Está casi llegando

-Vamos KAI, responde

-Mas te vale que contestes, porque no pararemos hasta que lo hagas

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Estira su mano que hace contraluz con el sol

-Vamos KAI

- h) Kai despierta de su trance y decide luchar junto con sus amigos contra esta criatura. En algún momento la entidad derrota a Val, Robin y Mir; y se dirige rápidamente a Kai, le toma del cuello y Kai revela que desea vivir y entonces la entidad se hace pequeña y entra al pecho de Kai.

PÁGINA 34- IZQUIERDA

1. INT. NOCHE - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

KAI los ve y asiente con la cabeza

0. INT. NOCHE - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

KAI comienza a correr hacia la sombra

0. INT. NOCHE - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

La sombra se recupera y está a punto de atacarlos

0. INT. NOCHE - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

KAI se desliza entre sus tentáculos

0. INT. NOCHE - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Se pone frente a sus amigos

0. INT. NOCHE - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

La sombra se vuelve de color azul, un poco más pequeña y lo ataca traspasando a KAI, pero no le pasa a KAI sólo se queda ahí parado

- i) Tras “derrotar” a la criatura, platican fuera de un Oxxo y Kai decide contarles la verdad de cómo se siente mientras caminan a casa, en el camino pasamos por diferentes lugares por lo que han pasado anteriormente. Mientras caminan y platican se puede ver en forma de polaroids de lo que están hablando.

PÁGINA 38 Y 39 - PÁGINA DOBLE

1. EXT. AMANECIENDO - CAMINANDO FRENTE A UN SIMI - (GRANDE)

Platican de todo lo sucedido mientras caminan <<Conforme van caminando el escenario cambia, pero ellos siguen caminando de una página a otra, sólo el background y props cambian>>

<<Salen algunos paneles donde ellos hablan>>

Compran un paracetamol y hay un Simi bailando afuera

-La verdad no he ido a la escuela porque... siento vergüenza

-Vergüenza de qué?

-No... pasé el examen de la universidad En verdad lo lamento, sé lo mucho que los ilusionaba ir juntos, en verdad la cagué

-Ay KAI, está bien, no tienes que avergonzarte por eso, me alegra que lo hayas intentado y te hayas esforzado mucho, ya habrá otra chance y nos ayudaremos como siempre

CAMINANDO FRENTE A UN PARQUE

- ¿No están enojados o decepcionados?

-Para nada, claro, es triste que no estaremos el primer año juntos, pero no significa que no puede intentarlo el próximo año

-Además, no es que nos vas a dejar de ver

-Exacto, vivimos en la misma calle, Nos vas a ver por un largo rato

KAI sonríe para sí mismo

CAMINANDO FRENTE A UNA TIENDA QUE ESTÁ ABRIENDO

-Desde hace tiempo que me he sentido...mal, débil y sin ganas de hacer nada, triste y enojado a la vez, a veces no sé ni cómo me siento, no sé qué hacer y sólo quiero...desaparecer

-Así que eso era eh?

-Habíamos notado que tu mood había cambiado, pero no sabíamos bien por qué, y cada que preguntamos sólo nos decías que todo estaba bien, asumimos que preguntar más sólo empeoraría las cosas, no sabíamos qué hacer, lamentamos no haber dicho nada

CAMINANDO FRENTE A LA FERIA

-No son ustedes lo que se deben de disculpar, soy yo, estoy seguro que al no decirles sintieron que no les tenía confianza o que no me importaban, pero la verdad es que no quería decirles porque no quería molestarlos, ustedes ya tienen cosas con las que lidiar

PANELES DE SUS CARAS

VAL tienes que entrar a la selección de vóley de la escuela

ROBIN trabajas para mantenerte a ti y a tu hermana

MIR has estudiado muy duro para la universidad

-No quería ser una carga

-No lo eres KAI y jamás lo serás, somos amigos y estamos para apoyarte con los problemas que tengas, así como tú nos apoyas con lo que nosotros tenemos, ¿es más fácil sobrellevarlo cuando estamos juntos no?

-Sí, Pero ustedes siempre me están ciudadano, quien los cuida a ustedes

-Tú KAI, Tú, aunque no parezca mucho cada vez que sales con una idea loca o nos invitas la comida, cuando nos cuentas historias locas o simplemente cuando caminas a nuestro lado, esa es **tu cosa**, es tu forma de apoyarnos y cuidarnos

CAMINANDO FRENTE A LA PREPA

-Hoy vi lo que mis inseguridades habían nublado, muchos no estarían dispuestos a dar la vida por alguien, menos por mí, pero ustedes, no dudaron ni un segundo ayudarme, aunque hayan salido lastimados en el camino

-Son gajes del oficio KAI, lo hacemos porque te amamos

-Y mucho

-Lo sé, Gracias por escuchar

-Gracias a ti por contarnos, me alegra que hayas decidido querer enfrentarte a eso, ahora confía en nosotros y déjanos ayudarte ok?

Los tres se abrazan

- j) Finalmente, contaba con un epílogo donde veíamos elementos claves de cada uno de los fantasmas y aludía a que habría una aventura siguiente.

PÁGINA 42 - IZQUIERDA

1. INT. TARDE - CUARTO DE KAI - (GRANDE)

Vemos el cuarto en perspectiva aérea, los 4 están viendo películas y comiendo hamburguesas

<<Referencia de las veces que nos quedamos a dormir a casa de Mitra>>

Alrededor de esta vista aérea hay fotos de los momentos que pasamos juntos:

-La foto del OXXO y otras fotos más, pero esas no se ven mucho

-Una envoltura de chocolate alemán

-Carlitos

-Un dibujo/sketch de nosotros
y un post it que dice
"Próxima aventura"

B. Segundo guion

El segundo guion como se había mencionado, se eliminan las escenas expuestas anteriormente, dándonos así una versión más corta de 30 páginas:

- a) En esta nueva versión, Kai es visitado por sus amigos quienes tienen planeado ir a la feria de Cholula vestidos de fantasmas.

PÁGINA 2 - IZQUIERDA

1. INT. TARDE- CUARTO DE KAI - (MEDIANO)

KAI se asoma por su ventana y ve cómo sus amigos están afuera de su casa.

-*"Rayos, lo olvidé por completo, la feria"*

- *¿Ya estás listo? ¿Tienes tu disfraz?*

-*No, lo siento, lo olvidé*

0. EXT. TARDE- CALLE FRENTE A LA CASA DE KAI- (CHICO)

MIR saca de su mochila una sábana

-*No te preocupes, traemos una extra ;)*

0. INT. TARDE- CUARTO DE KAI - (CHICO)

KAI se pone sus vans junto el papel de "Rechazado"

-*Una aventura más eh?*

0. INT. TARDE- CUARTO DE KAI - (CHICO)

Kai se pone la sabana

0. EXT. TARDE - CALLE FRENTE A CASA DE KAI - (MEDIANO)

MIR destapa un plumón y le pinta dos ojitos a la sabana de KAI.

-*Ya estás, ahora sí estamos listos.*

PÁGINA 3 - DERECHA

1. EXT. NOCHE - FERIA - (GRANDE)

Los vemos en chiquito empujando gente para pasar, en grande vemos una feria de pueblo atascada de gente

<<Feria de cholula>>

-Ven, no está tan lleno como creímos

- b) Después de divertirse en la feria, Kai comienza a ver a una criatura extraña a la distancia, decide ignorarlo y van a un Oxxo por unas bebidas, es entonces cuando, al cerrar la puerta de los refrigeradores, se ven transportados a una dimensión diferente. En ese mismo momento, la entidad aparece frente a Kai, en el reflejo del refrigerador, y comienza a perseguirlos.

PÁGINA 12 - IZQUIERDA

1. INT. NOCHE - OXXO - (MEDIANO)

<<la paleta de colores cambia, ahora son colores más fuertes, pasaron a la otra dimensión>>

Kai está parado frente al refri y ve en su reflejo a la sombra justo detrás de él

0. INT. NOCHE - OXXO - (MEDIANO)

La sombra comienza a salir del refrigerador

0. INT. NOCHE - OXXO - (MEDIANO)

Kai se echa para atrás y del refri, a sus pies, comienza a salir el líquido negro de la sombra

- ¿Amigos?

- ¿Qué rayos es esto?

0. INT. NOCHE - OXXO - (MEDIANO)

Comienzan a aparecer manos del líquido que se encuentra debajo. Una de esas manos toma a KAI

-¡¡Corran, CORRAN!!

- c) Kai es capturado justo antes de llegar a la preparatoria y se ve transportado a una especie de limbo, en esta se cambió el orden de las escenas, haciendo que Kai despierte en casa de Mir con los demás quienes están emocionados por ir a la universidad juntos, después se ve en su cuarto hundiéndose tras recibir la noticia de no haber entrado a la universidad y finalmente en el salón de clases escuchando las preocupaciones de sus amigos; tras esto, decide luchar e ir hacia donde la voz de sus amigos.

PÁGINA 14 - IZQUIERDA

1. INT. ¿NOCHE? - CASA DE MIR - (GRANDE)

Vemos una sala y a sus amigos sentados en los sillones y el piso, MIR en el sillón junto a ROBIN, VAL acostado en otro sillón y KAI en el suelo bajo otro sillón. Hay una fogata

<<Casa de Mitra>>

"¿Emocionados? vamos a ir a UTEM juntos"

"Falta esperar los resultados, aún no te emociones"

"Sé que todos pasamos"

"Mis padres no se la creen"

"ya no más trabajos de medio tiempo"

"Jugaré volley profesionalmente"

PÁGINA 15 - DERECHA

1. INT. ¿NOCHE? - CASA DE KAI - (GRANDE)

KAI despierta tirado en el piso de su casa, su casa y cuarto está inundado.

<<Vemos el cuarto como en 3D desde arriba y el estilo de arte ha cambiado, es como si fuera lápiz, ahora todo es en tonos blanco, negro y gris>>

Kai se hunde en el vacío, trata de luchar por un segundo, pero comienza a ahogarse.

Val, Mir y Robin lo ven omnipresentes

PÁGINA 16 - IZQUIERDA

1. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

El salón vacío y stills de lugares de la escuela como el pizarrón, libros, garabatos en las bancas y así.

- ¿Qué hacemos?

-Lleva semanas sin ir a la escuela, sin salir con nosotros, sin responder llamadas ni nada

-Desde que empezamos el semestre ha estado así, cambió de la nada

-Pero ¿qué podemos hacer? a veces sólo se cierra al mundo, pero regresa normal y como si nada

- ¿Que no sabe que estamos aquí?

- ¿Acaso no nos tiene confianza?

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

KAI comienza a caminar hacia sus voces, se baja de la banca en la que estaba parado con intención de ahorcarse.

-No, no es eso, quiero..

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Comienza a correr por encima y a través de los paneles cuando escucha sus voces

-Vamos KAI

-No nos vamos a rendir, despierta KAI

0. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Estira su mano que hace contraluz porque comienza a haber un brillo

-decepcionarlos

- d) Kai despierta, y confronta a la criatura junto con sus amigos, por un momento Kai vuelve a ser capturado, pero sus amigos rápidamente van al rescate y es Kai quien da el golpe final "derrotando" a la entidad, la cual explota frente a ellos.

PÁGINA 20 - IZQUIERDA

1. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

La sombra toma a KAI del cuello y lo levanta, KAI ahogándose

-No quiero morir, sólo...no sé qué hacer, pero por favor, no nos lastimes más

2. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO EN SECUENCIA)

Los voltea a ver tratando de pararse y seguir peleando

-Los amo y quiero verlos ser felices

3. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

KAI con lágrimas en los ojos

-Para por favor, quiero vivir

todo se vuelve negro.

PÁGINA 21 - DERECHA

4. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO EN SECUENCIA)

VAL se sube a una silla y se lanza como luchador para hacerle una llave al cuello al monstruo

5. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO EN SECUENCIA)

MIR toma una regla de esas de metal y la usa como estampada para romper el brazo de la criatura que sostenía a Kai

6. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO EN SECUENCIA)

ROBIN toma una banca y la usa para romperle las piernas a la entidad
La entidad suelta a Kai

PÁGINA 22 - IZQUIERDA

1. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

Kai despierta

- Despierta Kai
- No te rindas

2. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO EN SECUENCIA)

Kai se levanta y se acerca lentamente a la criatura

- No voy a ser más una carga
- No me voy a quedar aquí viendo cómo lastiman a mis amigos
- ellos siempre han estado aquí para apoyarme, es mi turno
- quiero regresar con ellos a casa
- Quiero verlos felices

3. INT. ¿NOCHE? - SALÓN DE CLASES- (CHICO EN SECUENCIA)

Kai le da un puñetazo que atraviesa a la criatura.

- ¡¡¡Quiero vivir!!!

PÁGINA 23 - DERECHA

0. INT. AMANECIENDO - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

La entidad explota sacando volando a MIR, VAL Y ROBIN mientras que Kia se queda ahí, parado observando todo.

- ¡¡¡SPLASH!!!

0. INT. AMANECIENDO - SALÓN DE CLASES- (MEDIANO)

Todo se queda callado por un momento

- ¿Están bien?

0. INT. AMANECIENDO - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Los tres se acercan a KAI quien por alguna razón es el único que está manchado de una especie de tinta.

<< simboliza que la depresión no se va de un día al otro, lleva tiempo>>

0. INT. AMANECIENDO - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

KAI voltea a ver sus manos

-No, no estoy bien

0. INT. AMANECIENDO - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

Se quedan parados un momento, pero VAL es quien lo abraza primero seguido de los demás

0. INT. AMANECIENDO - SALÓN DE CLASES- (CHICO)

-Nosotros también te amamos KAI y mucho

-Pero tenemos que hablar

- e) Regresan a un Oxxo y se sientan en la banqueta a disfrutar de unas bebidas, deciden regresar a casa caminando y en esta caminata Kai les cuenta cómo se siente; esta escena se quedó igual que el en guion anterior; llegan su casa y se prometen ayudar en todo, así es como Kai finalmente decide ir al psicólogo acompañade de sus amigos.

PÁGINA 29 - DERECHA

1. INT. TARDE - SALSA DE ESPERA DE LA PSICÓLOGA - (MEDIANO)

Se abre la puerta que tiene enfrente y sale una doctora

-KAI?

0. INT. TARDE - SALSA DE ESPERA DE LA PSICÓLOGA - (CHICO)

KAI se para del sillón, caminó hacia la puerta y voltea a ver a sus amigos

0. INT. TARDE - SALSA DE ESPERA DE LA PSICÓLOGA - (MEDIANO)

Sus amigos también están parados

- ¿Tú puedes, te esperaremos aquí así que tomate tu tiempo ok?

-Estamos orgullosos

- 😊thumbs up

0. INT. TARDE - SALSA DE ESPERA DE LA PSICÓLOGA - (CHICO)

KAI está parado frente a la puerta

0. INT. TARDE - SALSA DE ESPERA DE LA PSICÓLOGA - (CHICO en secuencia)

Suspira, entra y se cierra la puerta

-Por aquí, cuéntame.

En esta versión, se omite el epílogo, pues tras una consulta con Luis Castillejos, artista y autor de cómic mexicano, el mismo recomendó cerrar la historia, aunque fuera un final abierto, y que no se tuviera un epílogo, para así respetar el lineamiento de SecuenciArte de ser una historia autoconclusiva.

Cabe mencionar que, a pesar de tener completado el último guion de cómic, este se sometía a continuos cambios repentinos, pues, durante la producción del cómic, surgían varios cambios en diálogos o en distribución de elementos, por lo que no se cuenta con un guion final como tal, sin embargo, es con el segundo guion con el que se comenzó a trabajar para la etapa de producción.

Producción

Como en la mayoría de las obras visuales, una vez terminada la fase de preproducción, que es la etapa donde se realiza la mayoría de la planeación y material que se usará en las siguientes etapas de la obra; se pasa a la fase de **producción**, siendo esta la parte más importante y “pesada” del proyecto, pues aquí se implementarán todos los elementos que previamente se han trabajado.

En esta fase, a grandes rasgos, se comenzará por bocetar el guion previamente establecido, posteriormente, se limpiará dicho boceto, para así poder ponerle color, luces y sombras; para finalmente agregar diálogos y onomatopeyas. Cabe mencionar que este proceso es un modelo con el que ya se había trabajado, pues anteriormente se desarrolló un cómic con este *pipeline* durante la clase de arte secuencial.

A continuación, se presentan cada una de las fases de dicho proceso, dando una explicación de cada etapa y dando los ejemplos puntuales de su uso.

1. *Thumbnails*

Comenzando con la creación de lo que llamamos “*Thumbnails*”, estos son pequeños bocetos que nos ayudan a ver cada una de las escenas que se han escrito en el guion, es una base para el

posterior bocetaje, pues, no importa si no está completamente bien dibujados, lo importante es que dé a entender la distribución de elementos en la página.

En estos *thumbnails* se adapta el segundo guion, este ya no cuenta con escenas extras y se ha reducido a las 30 páginas requeridas para SecuenciArte. Estos se pueden ver a detalle en los Anexos al final del documento.



Figura 19, 20, 21 y 22 : Thumbnails y maqueta del primer tratamiento del cómic.

Cabe mencionar que algunos autores de cómic suelen omitir este paso en la creación de sus obras y pasan directamente a bocetar el guión, sin embargo, debido a la organización de *Ghosts on the Go*, se decidió realizar este paso para la mejor exposición de la creación de esta obra. De igual forma, se hicieron a lápiz debido a que estos se realizaron en clase de Proyecto final.

2. Bocetaje

La primera etapa de la creación de un cómic, ya sea digital o tradicional, es **el bocetaje**, con este lo que se busca es dar una idea base de cómo lucirán las viñetas que han sido escritas en el guion anteriormente. A diferencia de los *Thumbnail*s, el bocetaje busca que lo que se dibuja sea lo más parecido posible al producto final, sabiendo que se harán modificaciones, pero el objetivo es que sean mínimas; en este paso tampoco importa mucho que tan “sucio” esté el dibujo, pues sólo es una guía.

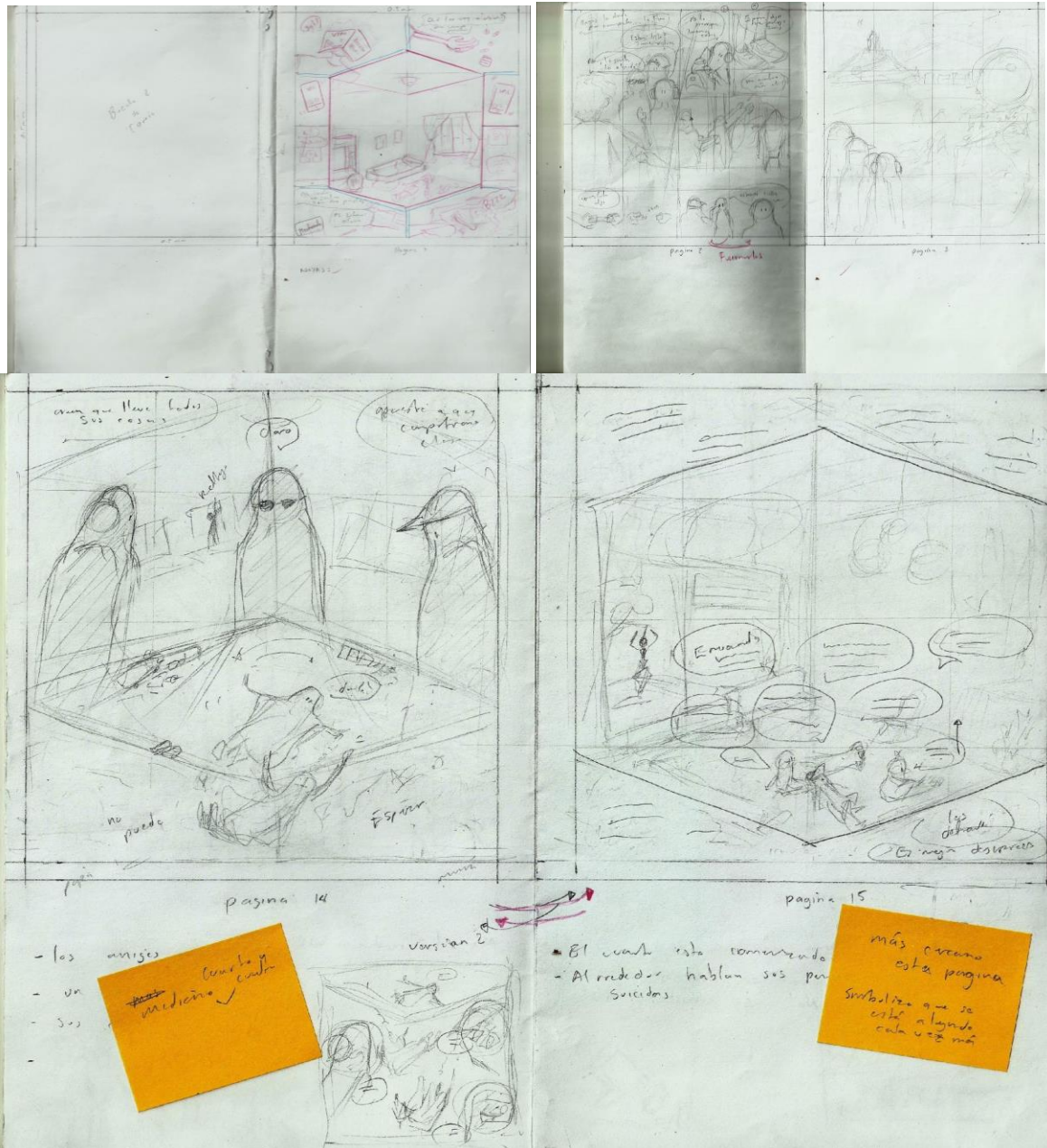
Para *Ghosts on the go*, se crearon dos tipos de bocetajes, el primero fue de forma “análoga” y el segundo de forma digital, esto con el fin de poner en práctica diferentes habilidades y medios.

- **Bocetaje tradicional**

Primero que nada, se creó una maqueta física, así se tendría una guía más fiel del formato 14cm x 14cm, pues recordemos que es un formato nuevo con el que se estaba trabajando. Durante este

proceso se dividió la página en una cuadrícula de nueve secciones, esto con el fin de tener un mejor entendimiento del espacio de trabajo y para poder distribuir mejor los elementos dentro del mismo.

Otra razón para realizar un bocetaje tradicional previo, fue debido a su facilidad de transporte, pues, este bocetaje se realizaba en periodos libres entre clases o durante tiempos libres mientras trabajaba en una cafetería. Finalmente, se realiza de forma tradicional para así poder poner a prueba los conocimientos adquiridos durante clases como lo son Dibujo I y II.



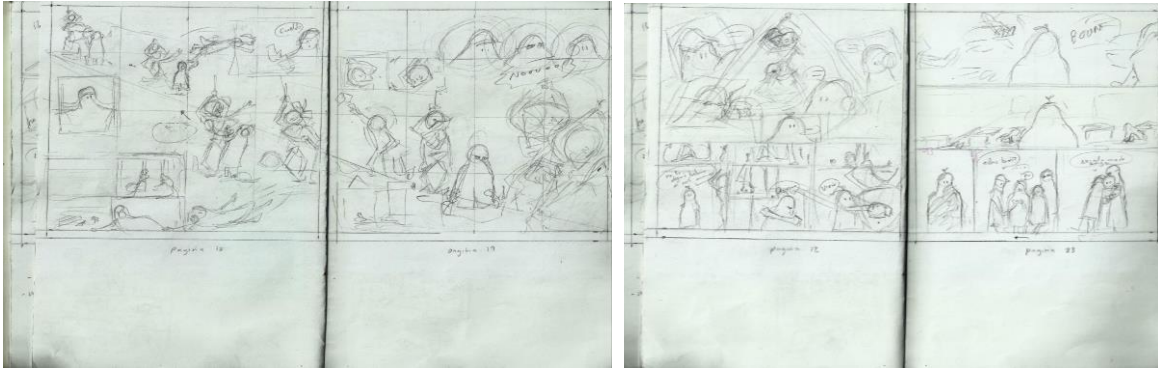


Figura 23, 24, 25, 26 y 27 : Bocetaje a lápiz y papel del cómic.

- **Bocetaje digital**

Posteriormente se escaneó y digitalizó la maqueta anteriormente expuesta, se hicieron algunos cambios oportunos y se volvió a bocetar digitalmente en el software Krita. Una vez digitalizado, se buscó aproximarse lo más posible al estilo final del cómic, agregando así más detalle y limpieza; también aquí se revisó la distribución de los paneles, y se modificó para mejorar la lectura. Se usó un lápiz rojo para este proceso para hacer una distinción entre el bocetaje previo y este bocetaje, así como también, para que, durante la fase del entintado, sea fácil identificar la línea “limpia” y la línea “sucia”. Los márgenes y calles se ponen con línea azul, indicando que estos serán vectorizados durante la fase de entintado.

Cabe mencionar, que debido a que se realizó el bocetaje previo, y este mismo se revisó arduamente, los cambios que se realizaron en el bocetaje digital y el producto final no fueron tan bruscos.

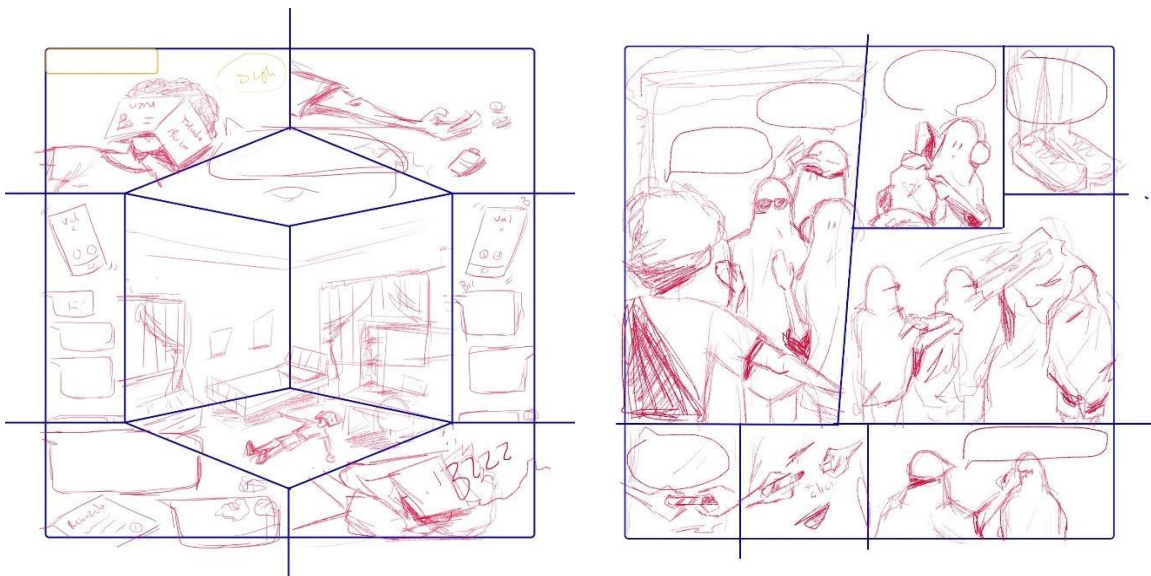


Figura 28 y 29 : Bocetaje digital de páginas del cómic

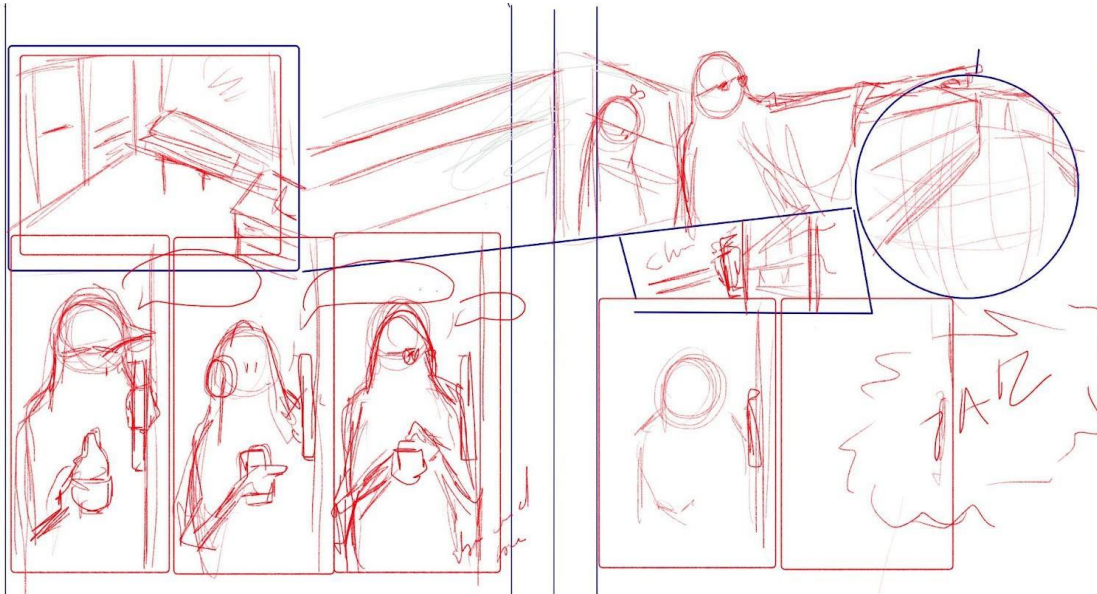


Figura 30: Bocetaje de página doble

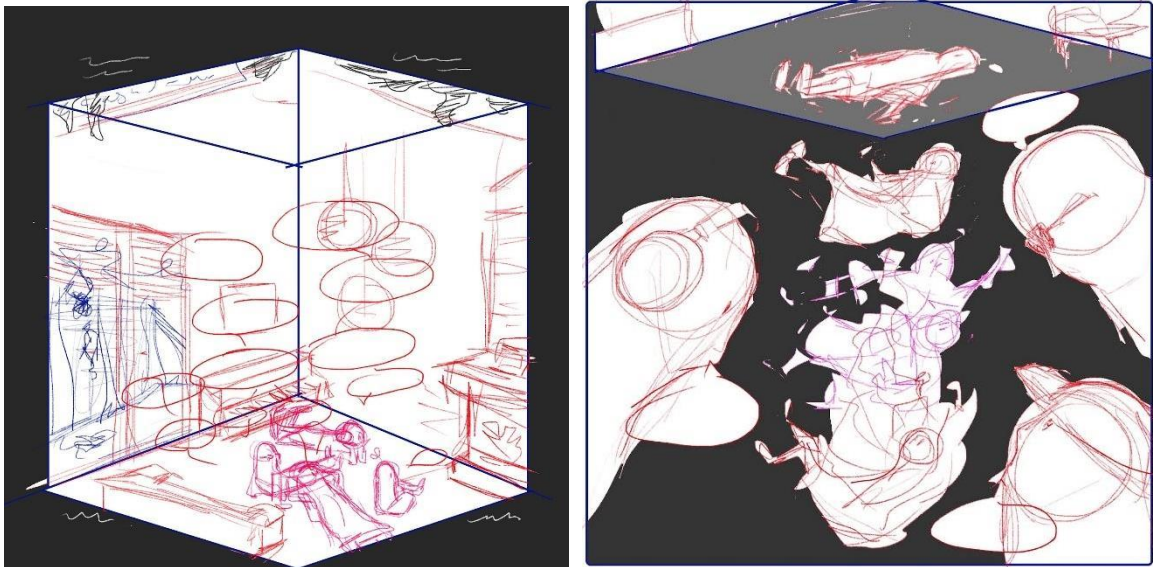


Figura 31 y 32: Bocetaje de páginas

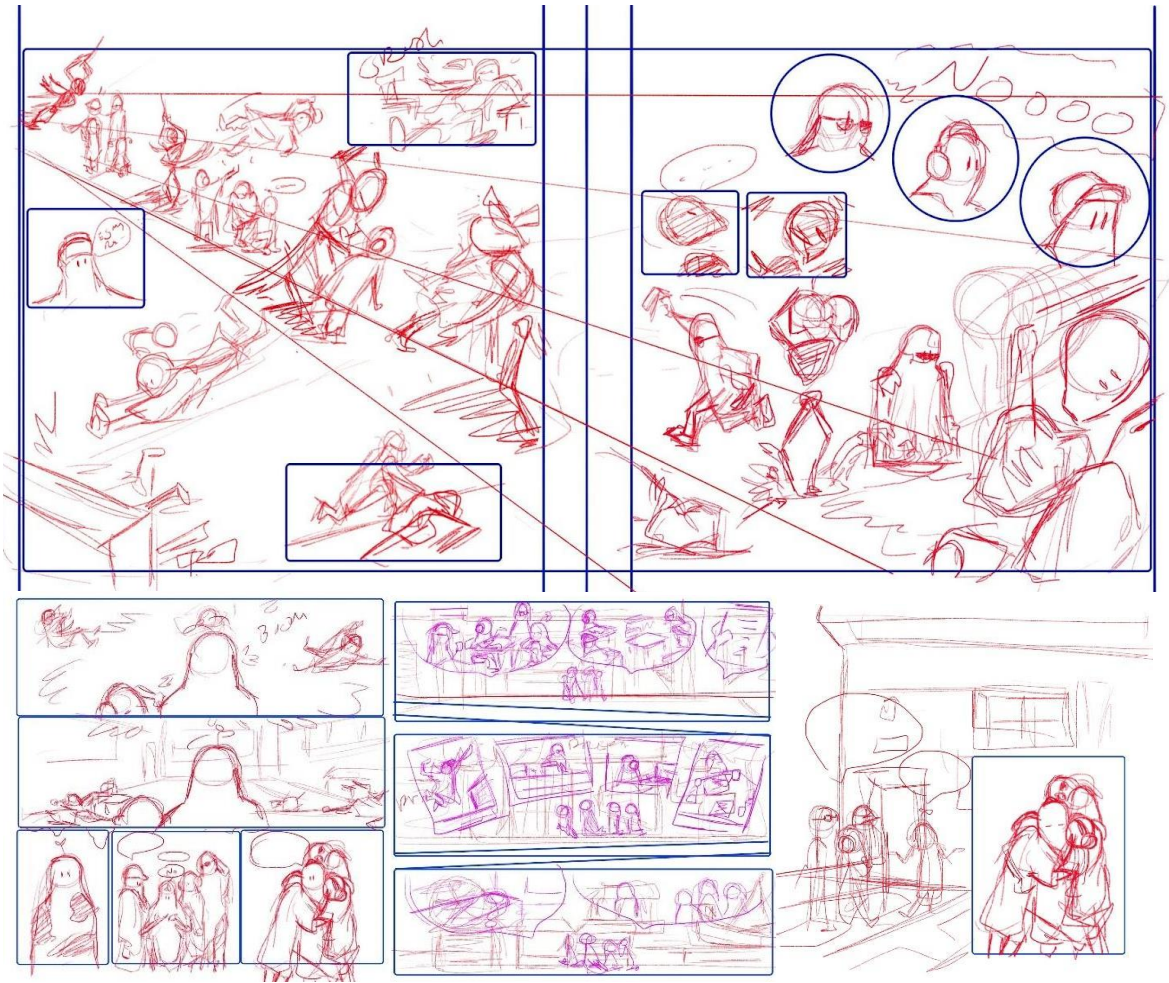


Figura 33: múltiples bocetos digitales de páginas

3. Modelado de escenarios

Una vez terminada la etapa de bocetaje, se realizó una revisión de los paneles y distribución de elementos en la página, en esta misma revisión, se decidió que, debido al tiempo, a las herramientas disponibles, y para demostrar los aprendizajes adquiridos en la carrera, se realizarían modelos 3D de cada uno de los fondos, como bases para la ilustración de los escenarios del cómic.

Para comenzar, se realizó un *moodboard* con las referencias de los lugares que se mencionan en el guion. Tras esto, se comenzó la creación de modelos 3D de cada uno de los escenarios, dichos lugares son los siguientes:

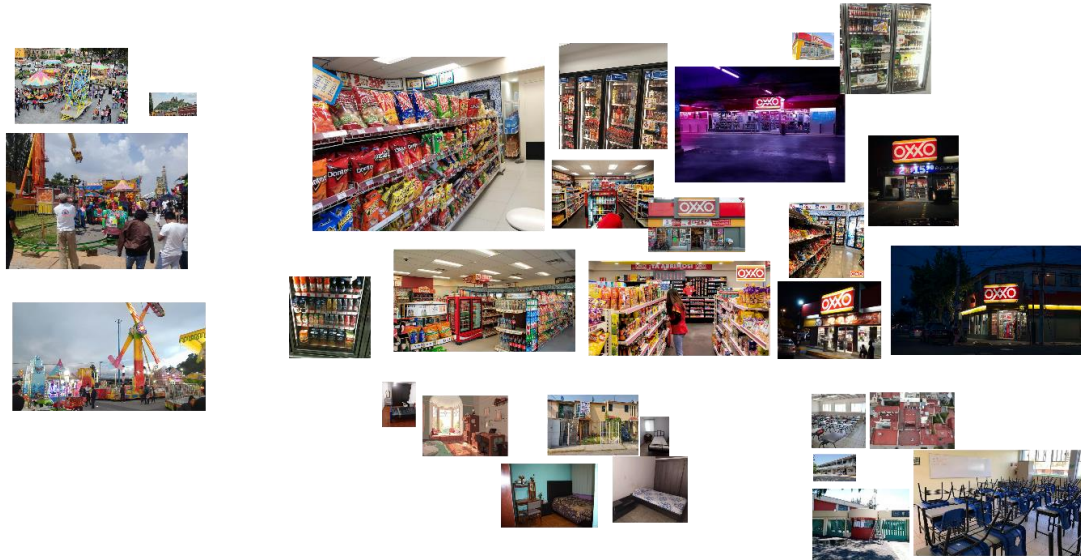


Figura 34: Moodboard y referencias de los escenarios

a. Feria de Cholula

Debido a que la historia es un relato autobiográfico, se optó porque el escenario fuera también un lugar real, San Andrés Cholula; esta municipalidad es el escenario principal del cómic y donde se desarrollarán diferentes situaciones durante el cómic, pues es aquí donde los fantasmas crecen y viven.

En la historia, Kai es invitado por sus amigos a la feria, aquí es donde se divierte un rato con ellos hasta que son acechados por una entidad extraña.

Al ser una feria de pueblo, podemos encontrar muchos colores y luces, pues estos lugares están llenos de juegos mecánicos, puestos de comida, puestos de juegos en los cuales puedes ganar premios, mucha gente, fuegos artificiales y por supuesto la gran pirámide de Cholula mostrándose majestuosa al fondo.



Figura 35: Modelado 3D de la pirámide de Cholula

Para la pirámide y la feria, se realizó un modelado muy simple, con bajo poligonaje, para que sirviera como base y referencia de cómo sería la toma y perspectiva de algunos de los paneles; posteriormente se dibujaron encima de esta referencia, tanto los detalles de la pirámide, la iglesia, árboles, calles, enrejados y una rueda de la fortuna. Este modelo se usó para la página 3, 6 y 7.

b. OXXO

Esta es una cadena de tiendas de conveniencia fundada en 1978 en Nuevo León, México; los Oxxos son una parte importante de la cultura popular mexicana por lo que se le considera algo “muy mexicano”, tanto que hasta se tiene un dicho “en cada esquina hay un Oxxo”, los Oxxos, al ser tan emblemáticos tienen un sentimiento muy nacionalista, ayudando así a que esta historia se sienta aún más mexicana y cercana para los lectores nacionales, e incluso los lectores internacionales, pues esta cadena se extiende hasta varios países de Latinoamérica.

En la historia, tras una noche de diversión, los fantasmas deciden pasar rápidamente a un Oxxo de camino a casa, este al ser 24 horas está abierto a altas horas de la noche, al entrar deciden tomarse una foto en un espejo, se dirigen a la zona de refrigeradores y cada uno selecciona una bebida; es aquí donde los cuatro se ven transportados a una dimensión extraña y donde se hace presente nuestro antagonista.



Figura 36: Modelado 3D de un Oxxo

Se realizó un modelado básico para este escenario, pues se tiene un buen entendimiento de cómo lucen los Oxxo normalmente, así que sólo se requirieron bloques bases para facilitar el dibujo de la perspectiva en esta toma.

c. Cuarto de Kai

La casa de Kai, toma inspiración de una relativamente típica casa mexicana de clase media baja, donde podemos encontrar muebles que fueron pasados de generación en generación, posters, cortinas, una luz de techo o los típicos barrotes de metal fuera de las ventanas.



Figura 37: Modelado 3D del cuarto de Kai

Este es el primer escenario que podemos ver, pues es aquí donde comienza nuestra historia, con Kai recostado en el piso, pensando en alguna forma de quitarse la vida tras haber sido rechazado de la universidad.

Para este panel en específico, se optó por una perspectiva ortogonal pues, así se hacen visibles los diferentes elementos del cuarto del personaje, dando indirectamente pistas a la personalidad del mismo. Al igual que el modelo del Oxxo, se usó un bajo poligonaje y bloques para ayudarnos con la perspectiva, tras haber dibujado las paredes del cuarto, se dibujaron varios elementos y decoraciones para mostrar la personalidad de Kai.

d. Preparatoria Lázaro Cárdenas, plantel 2

Como ya se había mencionado, Kai se encuentra dentro de la clase media baja, por lo que su educación es en una escuela pública, esta preparatoria está fuertemente inspirada en diferentes escuelas públicas que podemos encontrar a lo largo del país, más específicamente centros escolares o planteles de preparatorias de universidades como la UNAM o del IPN, esta preparatoria, como muchas otras, lleva el nombre de un presidente mexicano, en este caso el del ex-presidente Lázaro Cárdenas del Río, inspirado en una de las preparatorias de la BUAP.

En la historia, tras escapar del monstruo, los fantasmas deciden esconderse en el edificio de la preparatoria, sin embargo, es aquí, donde Kai toma la decisión de darse por vencido, pues le recuerda a su fracaso académico y como debido a este fue rechazado de la universidad.

Una vez más, se usaron formas básicas y bloques para ayudarnos en cuanto a la perspectiva y para, posteriormente dibujar sobre ellos. Se realizaron modelos de la entrada de la preparatoria, así como de la calle frente a esta.

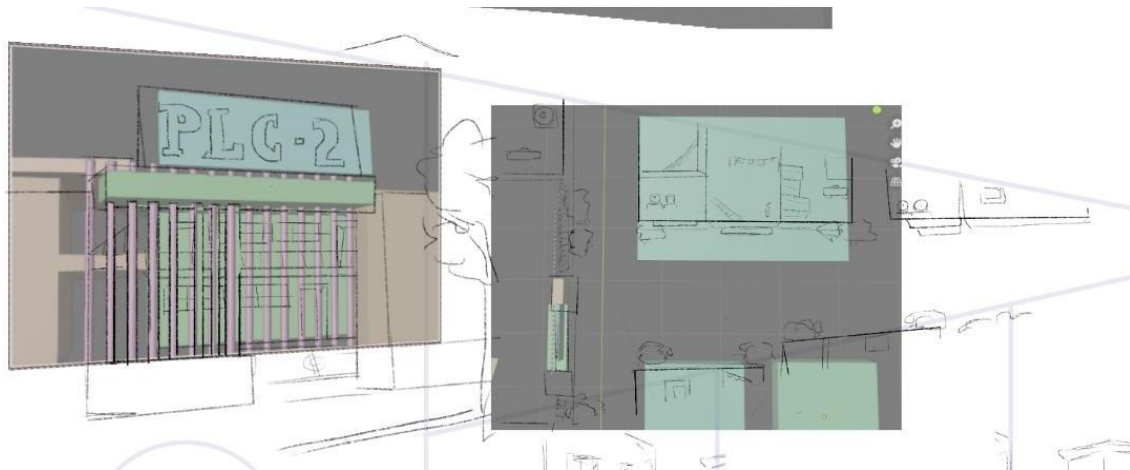


Figura 38: Modelado 3D de preparatoria Lázaro Cárdenas del Río y la calle frente a esta

Finalmente, en cuanto a la ambientación, podemos notar que la historia se desarrolla a lo largo de una noche, por lo que comenzamos a las 9 pm, aproximadamente, en la casa de Kai. De ahí, nos transportamos a la feria de las 11 pm hasta las 12 pm, que es cuando deciden regresar a casa, aproximadamente media hora después, a la 1 am es cuando se ven transportados a otra dimensión por medio de un refri en un Oxxo; tras escapar del antagonista, Kai es atrapado y cae en una especie de limbo donde no parece haber tiempo, sin embargo, fuera de este pasan alrededor de 2 o 3 horas hasta que despierta en medio de un salón de clases sin saber cómo, ni cuándo llegó ahí; al despertar, se enfrenta junto con sus amigos a la malvada criatura que los ataca, esto tarda una hora aproximadamente, hasta que logran derrotarlo; después de esto, se dirigen al mismo Oxxo de antes, y es aquí donde hablan mientras comienza a amanecer; al caminar a casa son aproximadamente las 7 am pues, muchas personas comienzan a ir a sus trabajos o escuelas; llegan a casa de Kai, de nuevo unos 30 min después y aquí se despiden; finalmente, en una especie de epílogo, han pasado varios días y vemos a los cuatro fantasmas esperando una cita con el psicólogo, acordada a las 3 pm.

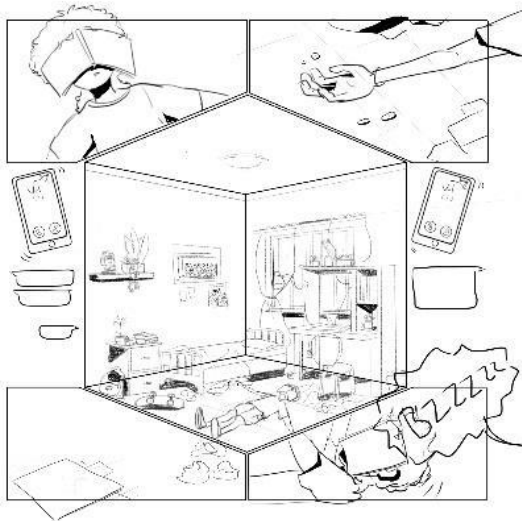
4. Entintado

La siguiente fase de este proceso es, **el entintado**, donde, con los bocetos y las referencias que se armaron, se procede a agregar “las tintas”, que consiste en hacer la línea final tanto de los escenarios, como de los personajes y diferentes elementos de la página.

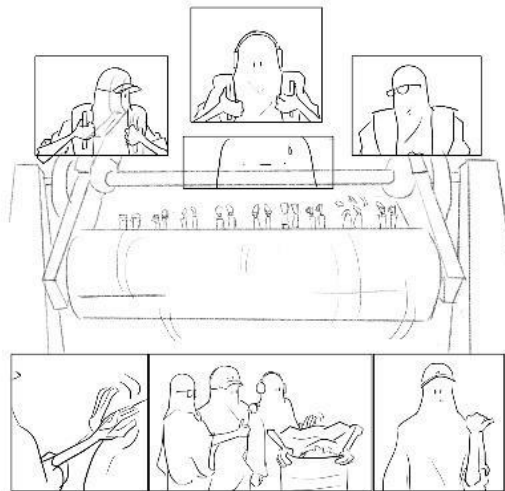
En este caso, se comenzó con la línea de los escenarios, pues, estos ya habían sido modelados previamente ayudándonos a tener una base en cuanto a la perspectiva de varios paneles; se usó un tipo de pincel en Krita que emula un trazo de lápiz B2. Es importante mencionar que, el entintado de los escenarios es diferente a los de los fantasmas, haciendo que los personajes resalten del fondo y los ambientes, pero evitando que se vean fuera de lugar.

Una vez terminado en entintado de los escenarios que se mostrarán en la página, se pasa a hacer la línea de los personajes principales, los fantasmas, para esto, se usó un pincel Ink-3 G-pen dentro del catálogo de pinceles de tinta de Krita, pues, este emula el uso de un estilógrafo de manera digital, que es el acabado de línea que se está buscando.

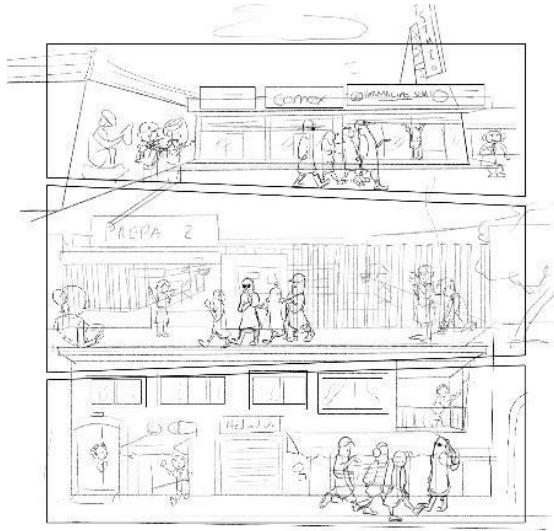
Finalmente, se entinta cualquier otro elemento que se encuentre en la página como lo pueden ser personas o “*props*”.



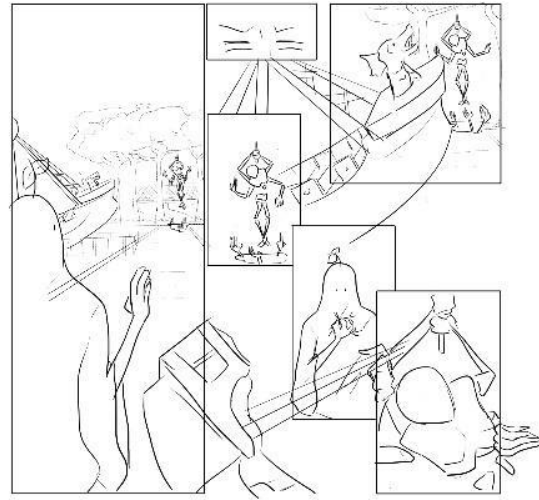
39



40



41



42

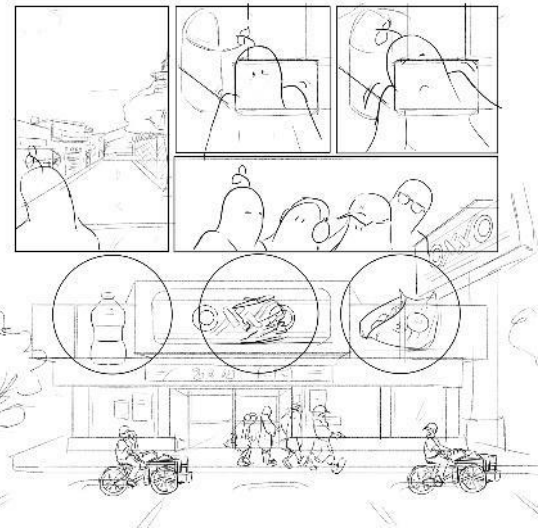
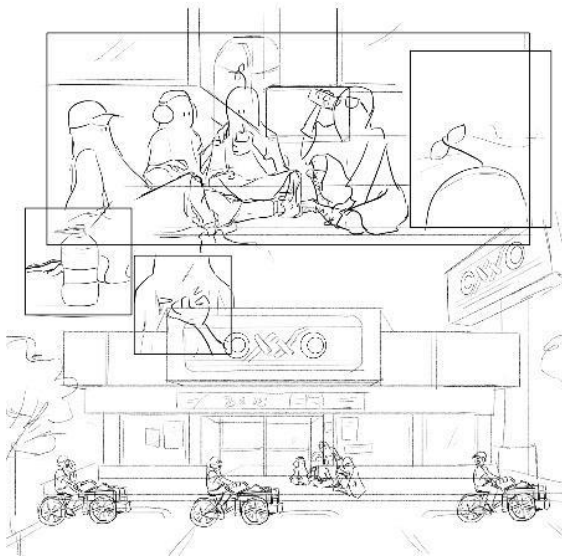
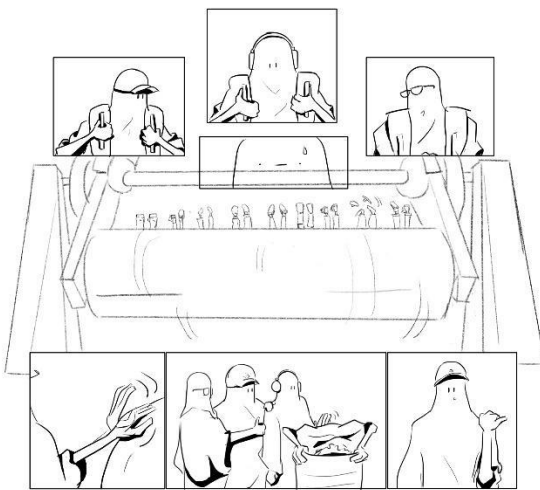
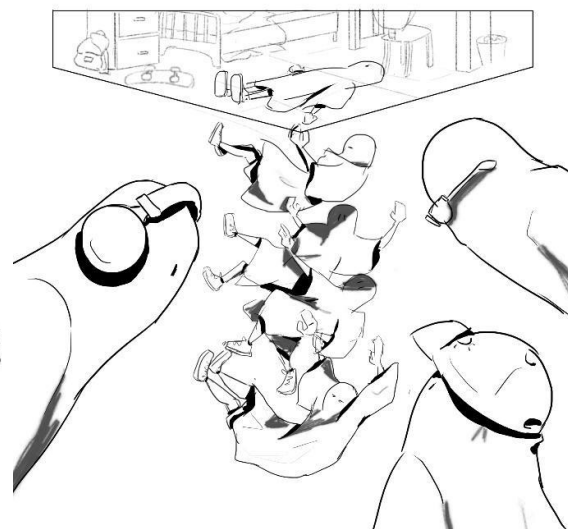


Figura 39, 40, 41, 42, 43: Páginas entintadas de forma digital.

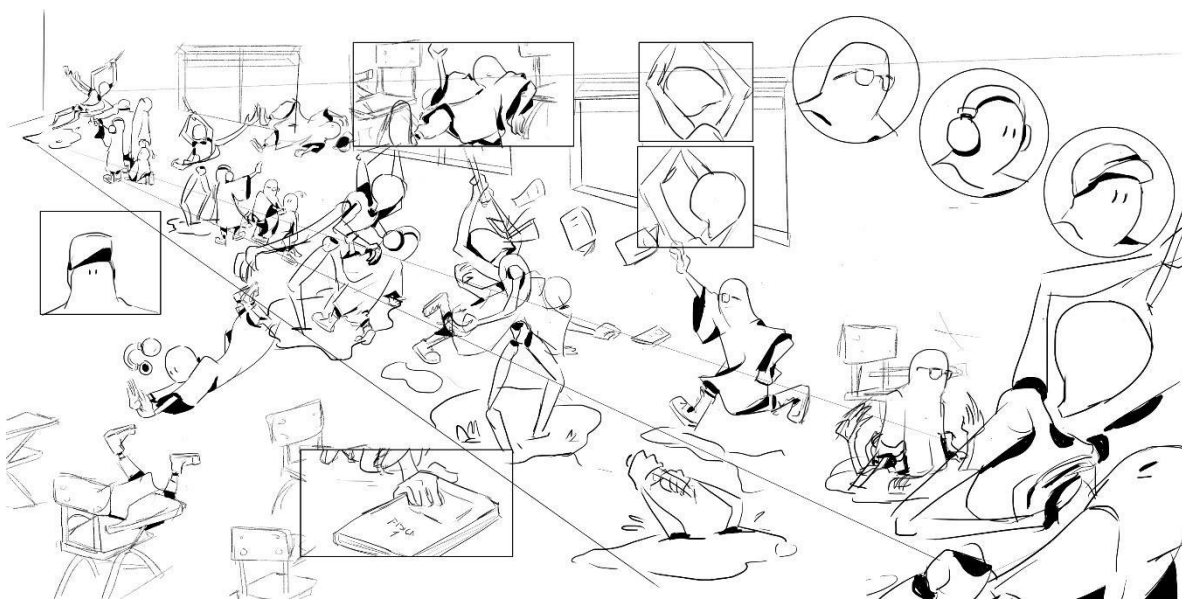
Tras el entintado de los elementos, se comienza un apartado dentro de este mismo paso, la implementación de **sombras**, ahora, el estilo artístico demanda que haya dos tipos de sombras: las fuertes y las producidas por la luz de ambiente; en este paso, se ponen las fuertes, que son aquellas que son completamente negras y que podemos encontrar en las sábanas de los fantasmas, así como las que se producen debajo de la gorra de Val y los audífonos de Mir.



44



45



Figuras 44. 45 y 46: Páginas entintadas y con sombras fuertes.

Finalmente, cabe mencionar que, en esta fase se establecieron las calles, sin embargo, estas no se hicieron con un pincel como tal, sino que más bien fueron creadas con vectores, esto para poder ser modificadas y manipuladas de forma eficaz y fácil.

5. Color

Tras haber finalizado la etapa de entintado y sombra, se procede a una de las etapas más importantes de la producción, el agregar **color** a la página. En esta etapa se usaron colores “normales” para el coloreado, sabiendo que estos colores son sólo la base, pues, más tarde se agregarían filtros, luces y más sombras para crear el producto final.

El color, al jugar un rol tan importante en este cómic y para su mejor desempeño, se optó por dividir esta etapa en las siguientes partes:

a) Color de panel

Este será el color de fondo que tendrán aquellos paneles donde sólo están, ya sea los fantasmas o algún elemento específico, esto se hace más que nada para resaltar dicho objeto o personaje.

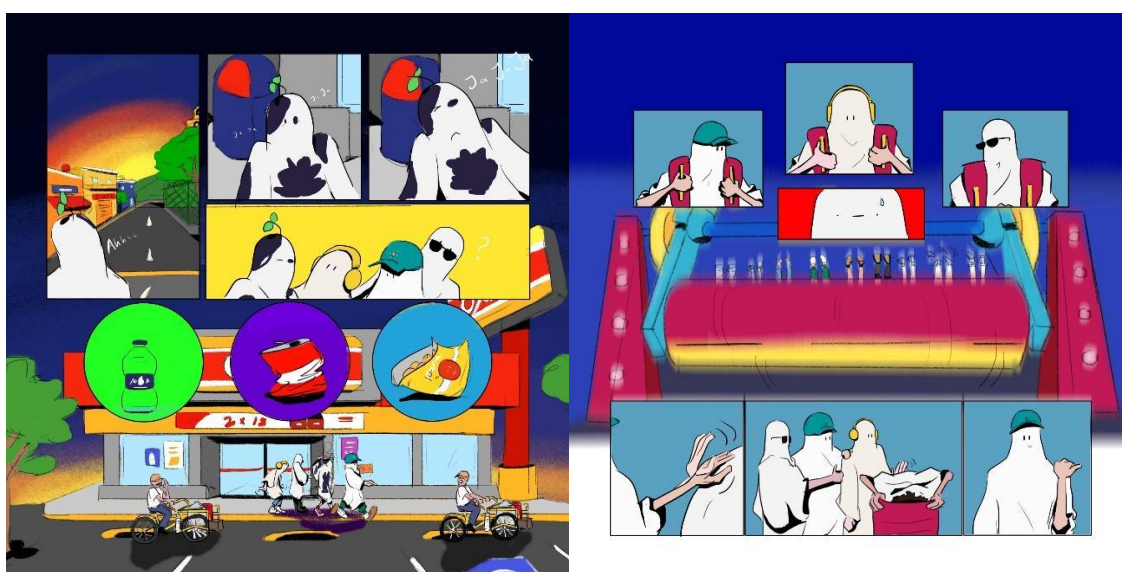


Figura 47 y 48: Páginas con sólo color base

b) Color de escenarios

Al igual que con la línea, el coloreado de los escenarios se realiza con un pincel tipo lápiz para diferenciar el fondo de los fantasmas.

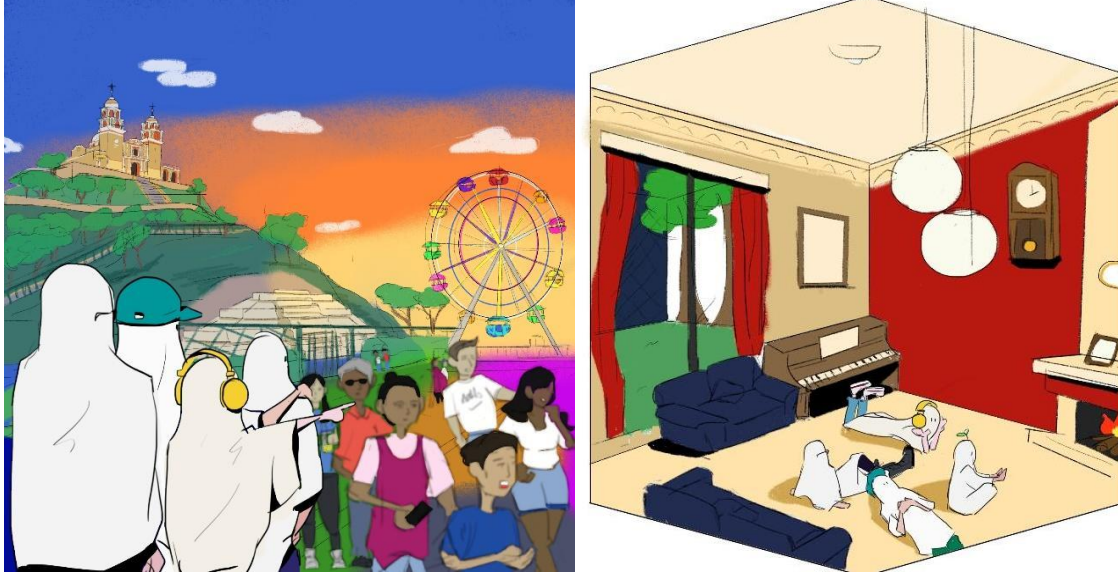


Figura 49 y 50: Páginas con sólo color base

c) Color de fantasmas y depresión

Estos se hacen con un pincel Basic 1, el cual es el pincel predeterminado en el software Krita y es de tipo digital, pues eso hace más fácil su coloreado; se intentó al principio con la cubeta de coloreado automático, sin embargo, el resultado que se obtenía no era el deseado, resultando en que colorea “a mano”.

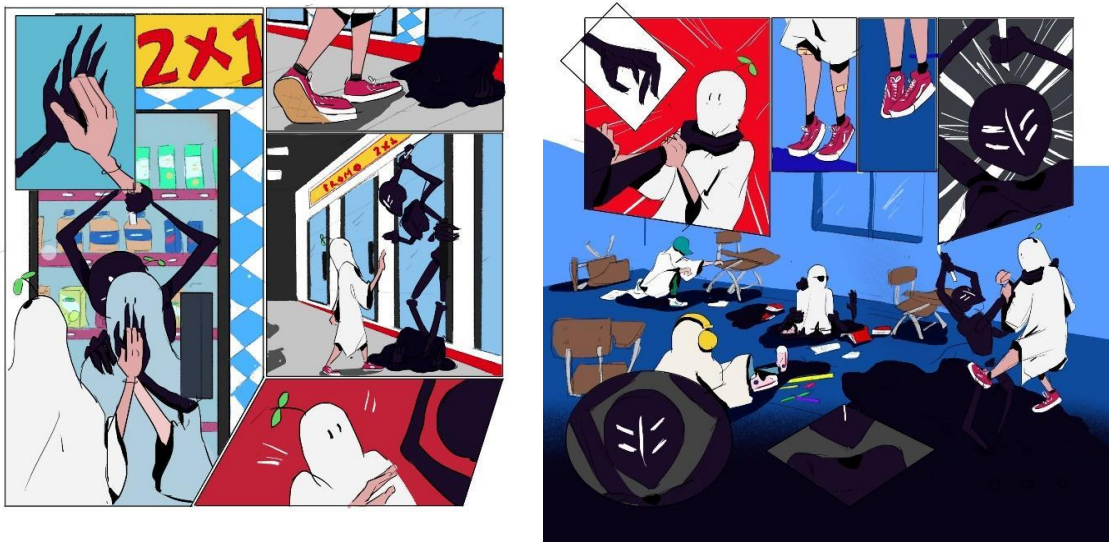


Figura 51 y 52: Páginas con sólo color base

d) Color de otros elementos

Son aquellos elementos que se encuentran en el fondo o primer plano, estos pueden interactuar o no con los fantasmas, como lo son botellas, sillas o personas.

6. Renderizado

Una vez se tienen los colores bases, se pasa a la que se considera la parte más importante de este cómic, y la más compleja, la fase que llamaremos **renderizado**, pues es en esta donde se agregan luces, sombras y filtros de color para lograr el acabado final de la página. Esta etapa es tan importante porque, el color juega un papel clave en la narrativa del cómic, por lo que la iluminación y el ambiente son cruciales, por esto mismo se buscó que cada página tuviera un color propio.

Para cada una de las páginas, se comenzó agregando las luces correspondientes al escenario o ambiente donde se encontrarán los personajes, estas mismas luces producen sus respectivas sombras las cuales también fueron agregadas en esta instancia.

Al finalizar esta tarea, se procede a agregar filtros de página, haciendo referencia a diferentes modificadores de color que nos brinda el software Krita, estos cambian, tanto canales de color, saturación, contraste y modo de fusión de los colores de cada capa, dándonos como resultado la ambientación deseada.

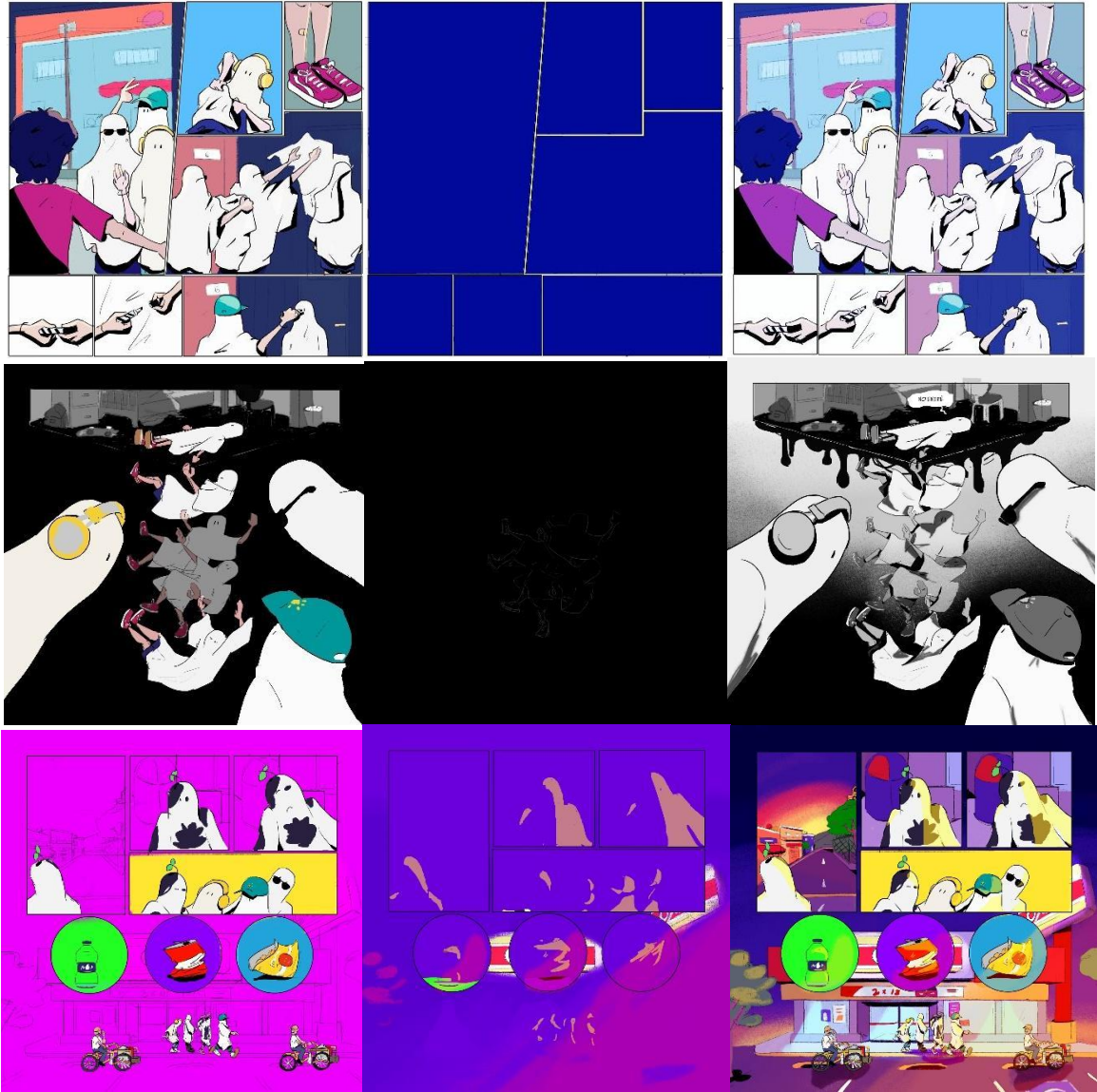


Figura 53: Proceso de renderizado de páginas

Cabe mencionar, que esta es la etapa que tuvo más revisiones y correcciones, el mayor cambio que se realizó en estas fue, el del color de ambiente durante el primer acto, pues, originalmente se tenía pensado que fuera completamente azul la ambientación, sin embargo, se optó por hacer que no estuviera tan saturado, para así darle lugar a los demás colores y que no fuera tan monótona esta primera parte del cómic.

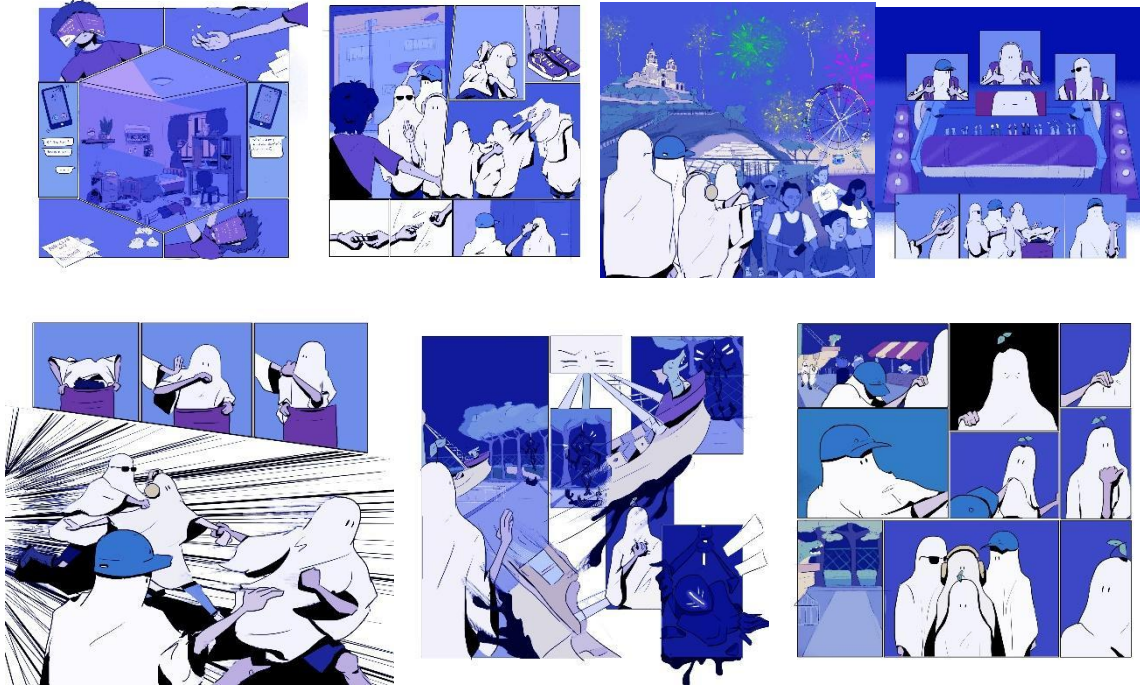


Figura 54: Versión anterior de color de páginas

7. Diálogos y onomatopeyas

Tras haber completado el entintado, coloreado y renderizado de las páginas, finalmente se agregan los **diálogos y onomatopeyas**, para esto, se usó el mismo programa de Krita el cual tiene la herramienta de creación de globos de texto en forma de vectores, para su fácil manipulación de los mismos.

Para los textos, se eligió la tipografía ZITZ, pues esta, al tener líneas menos precisas, hace que parezca un texto más orgánico y dé la sensación de quien lo habla, es alguien que tiene la voz un poco temblorosa.

A la par que se agregan los globos de texto, se agregan las **onomatopeyas**, estas son la representación textual de sonidos o expresiones, a diferencia de los diálogos, las onomatopeyas no suelen estar en globos de texto, son grandes, en diferentes tipografías en muchos casos se salen de los paneles.

Finalmente, y para agregar más dinamismo a los movimientos, se optó por agregar lo que llamamos **“VFX”**, estos son líneas que indican y resaltan una acción, le dan dirección e intención. También se agregaron bordes y sombras a las mismas para crear el producto final de la página.



Figura 55. 56, 57 y 58: Implementación de diálogos, onomatopeyas y tratamiento final de a las páginas

Finalmente considero también importante mencionar que durante la creación del cómic “Ghosts on the go”, el artista y amigo Luis Castillejos, comenzó una serie en YouTube llamada “haciendo un cómic en 100 días o menos” en esta, Castillejos graba y documenta su proceso de creación de la obra “Bruma x Rugidos: El Misterio del Mercado de Peces” desde la idea hasta la publicación del mismo; es importante mencionarlo pues en esta serie, castillejos muestra un *pipeline* diferente al aquí expuesto por lo que, llama la atención como el proceso de creación de cómics es diferente para cada artista; y como este se adapta a las diferentes necesidades y contextos de cada creador.

8. Análisis de Páginas

Ahora que ya se ha expuesto la metodología que se tomó para la realización de este cómic, se realizará un análisis de aquellas páginas que se consideran fueron mejor logradas dentro de la obra; en este análisis, se describe el proceso de creación, así como elementos teóricos y estéticos que se han usado; y finalmente se mencionará retos y logros dentro de la misma página.

- **Página 1**

Comenzando, con la primera página, esta nos introduce al momento en el que Kai, nuestro personaje principal, se encuentra recostado a mitad de su cuarto, pues ha recibido muy malas noticias y ha decidido esa misma noche terminar con su vida, sin embargo, un mensaje de sus amigos cambiará sus planes y los lanzará a una aventura.

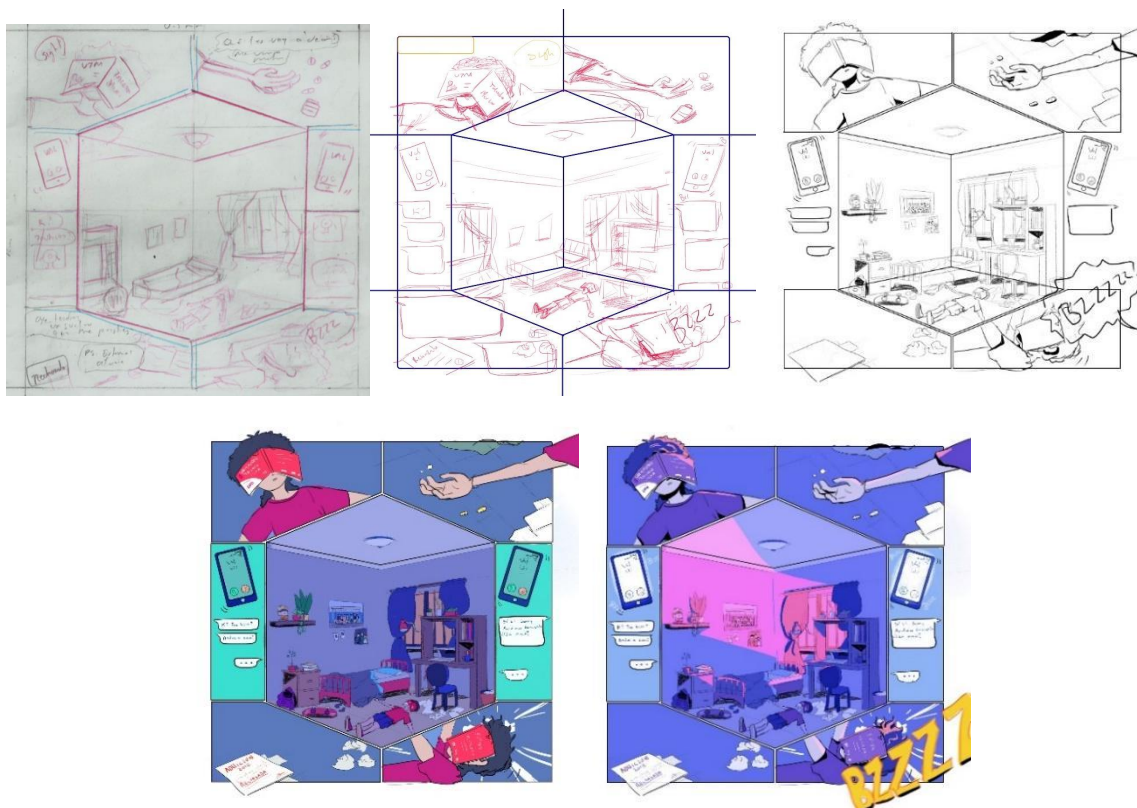


Figura 59, 60, 61, 62 y 63: Proceso de creación de la primera página del cómic

El primer paso para la creación de la página fue el bocetaje, este se realizó primeramente de forma tradicional para después ser digitalizado, en este segundo tratamiento se le realizaron algunas modificaciones mínimas como lo son el cambio de posición del primer y segundo panel.

De ahí se comenzó el entintado, coloreado y renderizado del panel principal, el de en medio, pues este es el único que cuenta con un escenario como tal. Posteriormente se comenzó a entintar y colorear el resto de la página.

Para el proceso de coloreado, se tomó la decisión de usar colores “normales”, como lo son la playera roja o el fondo de “whatsapp” verde, sin embargo, estos se cambiarían en el futuro con la aplicación de filtros, luces y sombras, con el fin de lograr el ambiente deseado que se había propuesto previamente en el moodboard.

Tras el proceso de renderizado y tras haber logrado el color e iluminación deseados, se procedió a agregar los diálogos y el texto que encontraríamos dentro de los paneles aledaños.



Figura 64 y 65: Proceso de coloreado, renderizado, edición de diálogos y onomatopeyas de la primera página

Algo que se buscó en esta página y en general a lo largo del cómic, fue que hubiera elementos que se salieran de los paneles, como lo son su cabeza, el brazo, el papel de rechazado y principalmente la onomatopeya de “BZZZZZZ”.

La onomatopeya en este caso está algo desenfocada y alargada fuera de los paneles, pues es un sonido fuerte y repentino; y así nos ayuda a conducir al lector a la siguiente página.

- **Página doble 6 y 7**

Posiblemente esta es la página más importante de toda la obra, comenzando con el bocetaje, esta página doble es uno de los momentos claves dentro de la historia, pues es aquí donde Kai, Val, Gab y Mir pasan un buen rato en la feria de Cholula, se divierten durante el resto de la

noche, y es en este momento donde Kai consigue su rasgo característico, una plantita de plástico pegada a una diadema.

Podemos notar que en los bocetos las horas en las fotos polaroid son 7:00pm a 9:00pm sin embargo esto se cambió después debido a que es más interesante que los acontecimientos sucedan a media noche.

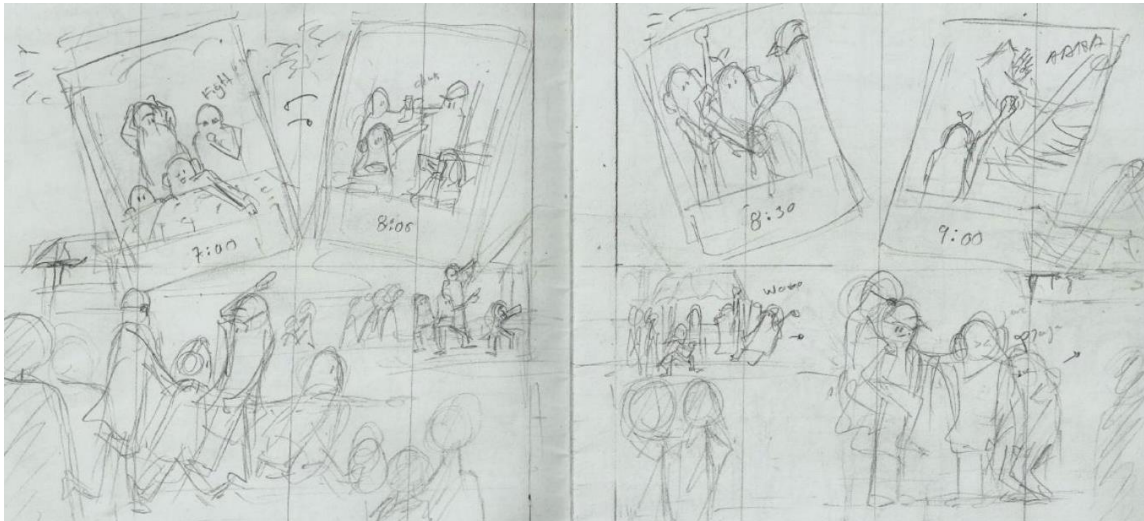


Figura 66: Boceto análogo de la página doble

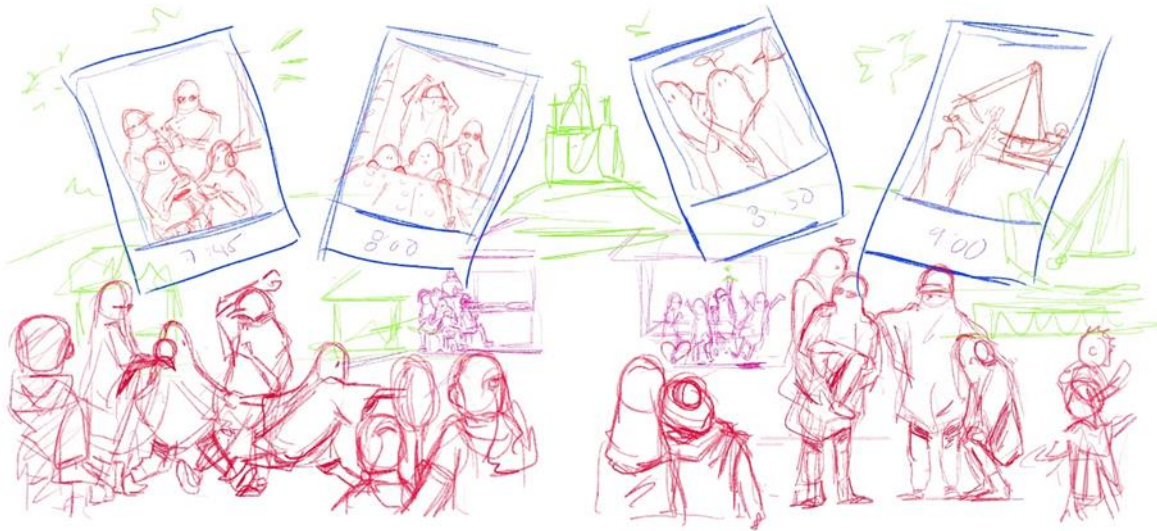


Figura 67: Boceto digital de la página doble

En el bocetaje digital, se les da más detalle a las personas en el primer plano, se limpia la línea de acción de los fantasmas y se establecen las escenas que se mostrarán en las fotos polaroids y su orden.



Figura

67: Escenarios a color base y un tratamiento de filtro

Para la etapa de entintado y coloreado de escenarios, se trataron solamente las partes que llegarán a ser visibles y no se cubrirán con una polaroid en la imagen final.

Los colores de este primer tratamiento, tanto del escenario como los de las personas, son colores fuertes pues son colores que normalmente podríamos encontrar en una feria, más tarde se cambiarán estos colores para poder dar una ambientación deseada; agregando un filtro de color azul para la ambientación, se agregan los cuetes y las luces de los mismos que iluminan el pavimento.



Figura 68: Escenarios a color base y su posterior renderizado

Cabe mencionar, que tanto los escenarios y las personas en el primer plano, están dibujados de manera distinta porque así, hace que los personajes resalten del escenario; de igual forma esta decisión, de que los escenarios están coloreados diferente, es para expresar que en momentos los personajes no se sienten parte de su entorno.



Figura 69: Fantasmas a color base

Posteriormente se entinta y se le pone color base a los fantasmas. Para esto se dividió en 4 partes como se muestra en la imagen, así se pudieron usar más tarde los png's de cada conjunto y haciéndolo aún más fácil de organizar.



Figura 70: Fantasmas con sombras y luces

Se le agregan sombras y luces tanto a los fantasmas como al pavimento donde se formarían sombras debido a la luz de fuegos artificiales en el fondo.



Figura 71: Implementación de polaroids y renderizado de página

Una vez renderizado el segundo plano, se hizo el mismo proceso con las polaroids que irán en el primer plano, entintado, color base y finalmente un filtro para simular el laminado que tienen las fotos de este estilo.



Figura 72: Resultado final de página

A continuación, se ponen las horas en las polaroids, esto como mencioné antes para que la historia tenga lugar en la madrugada. Y finalmente se agregan onomatopeyas con el sonido de los cohetes.

Es oportuno mencionar que, la página se organizó de esta forma debido a que así, ayudamos al lector a seguir la acción: En primera instancia, vemos a Kai apuntando hacia la derecha, llevando la vista del lector hacia la siguiente acción, que son ellos comiendo tacos, después ellos celebrando y finalmente ellos riendo, parando las acciones.

A pesar de ser una página sin paneles exactos, podemos ver a los fantasmas realizando diferentes acciones, a este tipo de transiciones Scott McCloud las llama: **Acción a acción**; pues

cambia en cada momento la acción realizada por los fantasmas, sin embargo, suceden en el mismo escenario.

En las polaroids, comenzando desde la esquina superior izquierda, vemos a detalle las acciones que se están realizando en el fondo, aquí, a diferencia de lo anterior, son transiciones **escena a escena**, pues cambia de tiempo y escenario.

Para crear un cambio de página interesante, la última polaroid, la de la esquina superior derecha, muestra como Kai saluda desde abajo a sus amigos que se han subido al juego mecánico “El barco vikingo”; al cambiar la página lo primero que vemos es ese mismo panel, pero ahora en grande y más cercano.

- **Página doble: 10 y 11**

Esta también es una página doble, pues, con este tipo de páginas, se logra expresar que ciertas acciones pasan dentro del mismo escenario y dentro del mismo tiempo.

Podemos ver como en el boceto inicial, la parte donde se encuentran frente a los refrigeradores del Oxxo, se repite, sin embargo, con algunos cambios, logramos que en la segunda página quedara sólo Kai contemplando lo que sus amigos le acaban de decir, y concluyendo con ellos cerrando la puerta del refri haciendo un sonido de ¡ZAZ!. De igual forma, con este reacomodo logramos hacer que los diálogos no se superpongan y quede claro quién está diciendo que.

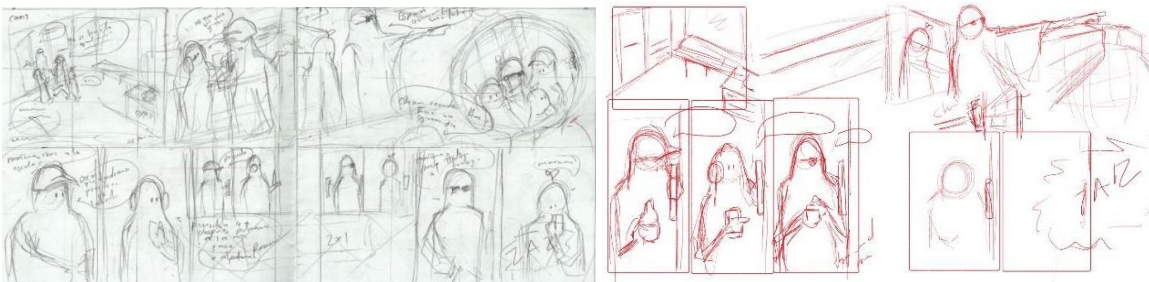


Figura 73: Bocetaje en ambos medios, tradicional y digital.

Tomando como referencia un modelo 3D, se entintó la parte de la entrada que podemos ver como si estuviéramos viendo a través de una cámara de seguridad, posteriormente, se realizó la línea de todos los productos basándonos en las referencias del *moodboard*, a continuación, se agregaron los colores de fondo y los correspondientes a los productos que vemos en las repisas. Se colocaron dentro de los refrigeradores, productos que tienen relación con aquellos que los

fantasmas sostienen en sus manos. Para darle el efecto de que están detrás de un vidrio se redujo la transparencia y se agregó ruido.

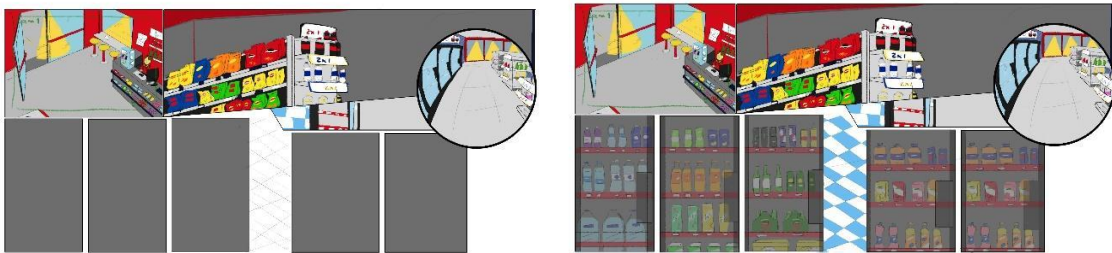


Figura 74: Entintado y color base de escenario y elementos del mismo

En cuanto a los fantasmas, se realizó la línea y posteriormente se agregó el color base, de igual forma que con los productos de los refrigerios, se le bajó la transparencia a los fantasmas para simular que estamos viendo el reflejo de los mismos.

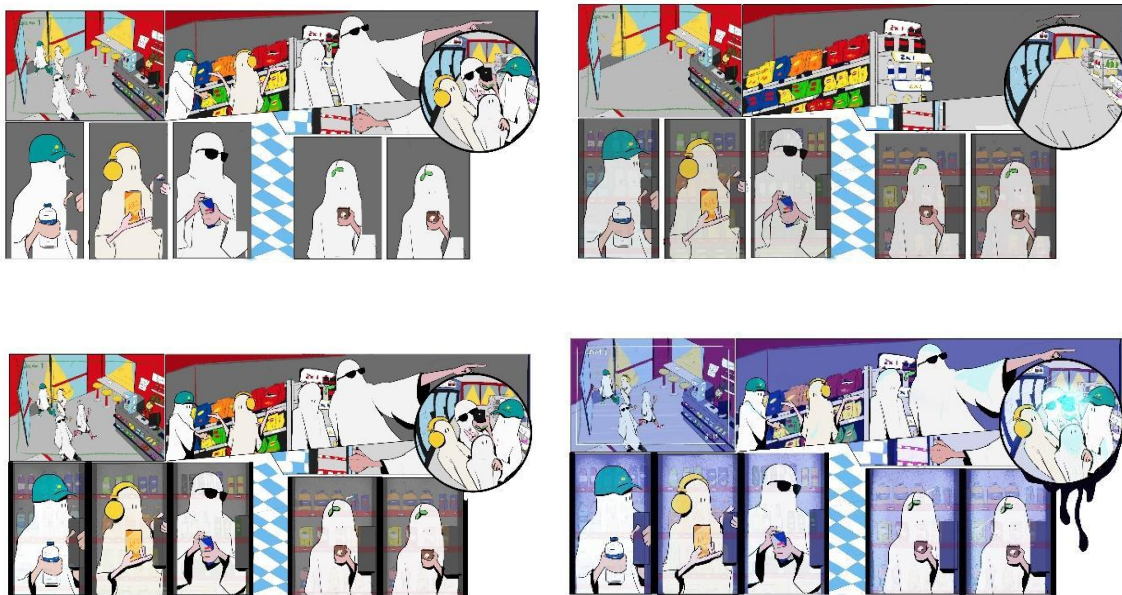


Figura 75: Entintado y coloreado de personajes , así como el renderizado de la página

Con este cambio, parecía entonces que los fantasmas estaban dentro de los refrigerios, por lo que decidimos subir la transparencia, para así poder pasar a agregar las sombras de los fantasmas, las luces que emanan los refrigerios; el flash del celular de Gab al tomar una foto en un espejo circular; y finalmente, agregar los filtros pertinentes para simular el efecto de una cámara de vigilancia en el primer cuadro, y un filtro azul en toda la hoja para dar la ambientación de medianoche.

Al final, se le agregaron los diálogos y la gran onomatopeya de ZAZ.



Figura 76: resultado final de la página

En esta página es posible encontrar tanto transiciones de **escena a escena** como de **sujeto a sujeto**, siendo estas cuando enfocamos a los diferentes fantasmas.

- **Página 15**

Para el bocetaje de esta página se tuvieron dos propuestas, sin embargo, se tomó el que se considera que funcionaba mejor en cuanto a composición; se limpió al pasarlo a un medio digital, para así establecer el lugar de cada uno de los fantasmas, y agregar más detalle a los movimientos que tendría Kai al caer.

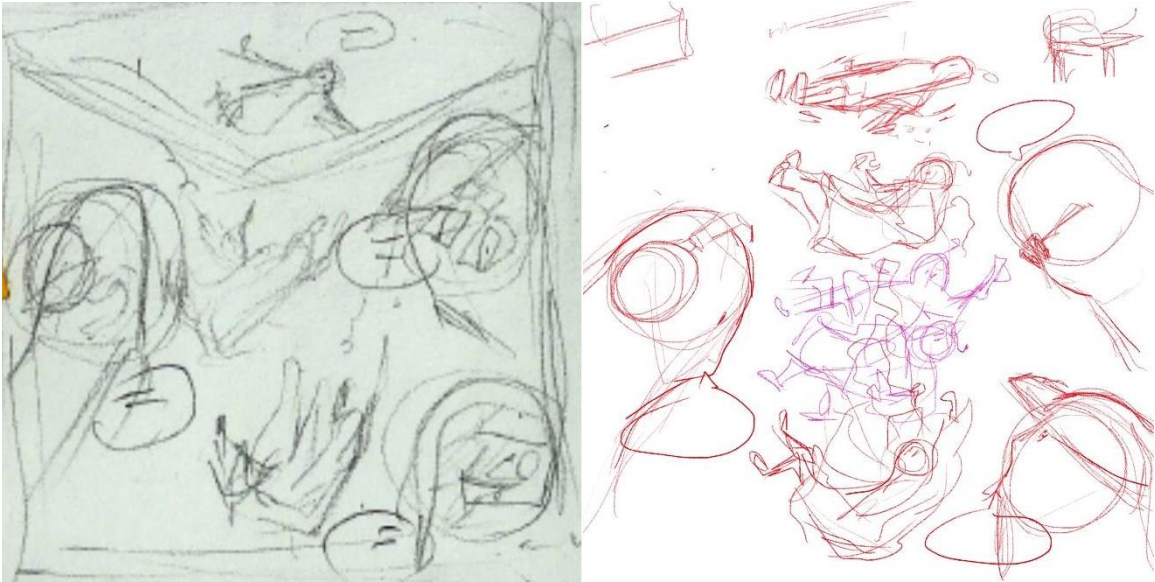


Figura 77: Bocetaje tradicional y digital de la página

Una vez más se llevó a cabo el proceso establecido de: boceto, línea, color base y sombras, aunque podemos destacar que, en cuanto a la línea y las sombras, estas tienen un estilo de arte diferente a los demás, emulando un estilo sucio y orgánico.

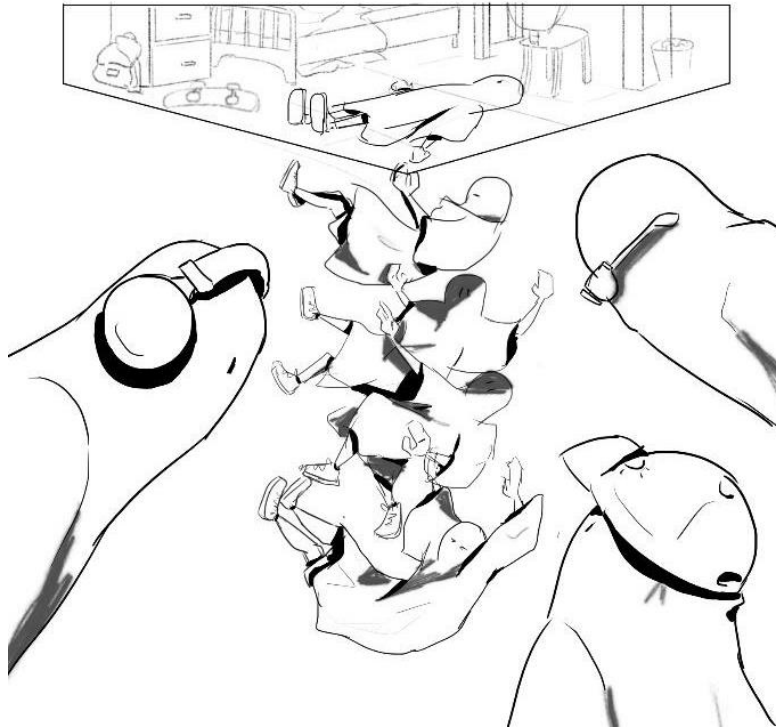
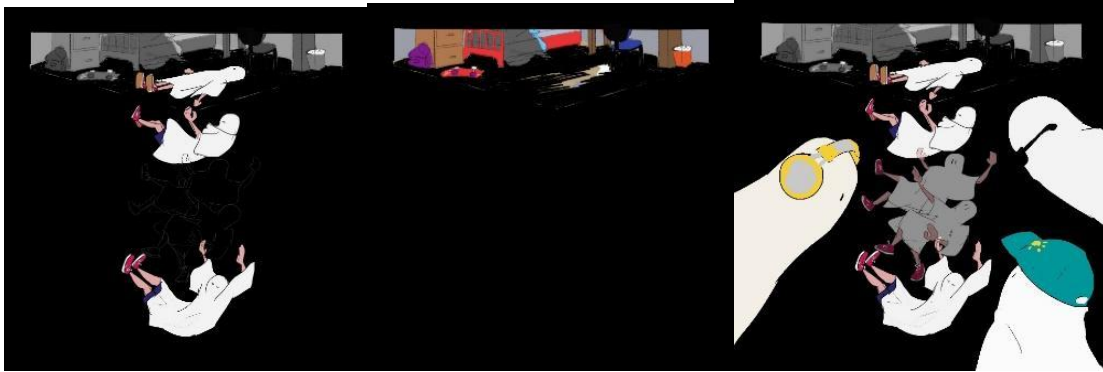


Figura 78: Entintado y sombreado

Tras terminar el proceso de coloreado y sombreado, se le agregó un filtro para poder hacer la imagen en escala de grises, pues el propósito de esta escena es demostrar que Kai se encuentra en una especie de limbo donde hay caos, incertidumbre y miedo.



79

80

81



82

83

Figura 79, 80, 81, 82 y 83: Proceso de coloreado y renderizado de página

Aquí también se agregó “chapopote” en la orilla del escenario, se pusieron diálogos y finalmente, se añadió un degradado en el fondo para poder hacer resaltar tanto el chapopote como los movimientos de Kai, pasando de blanco a negro simbolizando que se está sumergiendo y ahogando en su propia depresión.

Un elemento que hace único a este panel, es la forma en la que los movimientos de Kai se muestran uno casi encima del otro, dando así la ilusión de movimiento continuo, tomando el principio de la animación, dibujando sólo los *Keyframes* del movimiento; Esta técnica, o transición

para ser más exacto, Scott McCloud la llama **momento a momento**, que es cuando la misma acción se dibuja en una serie de momentos.

- **Página 25**

Esta fue una de las páginas que más cambió a comparación de su bocetaje, pues al comienzo estos paneles estaban distribuidos en dos páginas, sin embargo, debido a los lineamientos de Pixelatl, era necesario que fueran 30 páginas exactas, por lo que se optó por hacerlo en sólo una página. Para resolver esto; pues en esta parte Kai, Gab, Mir y Val caminan por calles de Cholula para regresar a casa; se dibujaron tres diferentes escenarios: Plaza cercana, Preparatoria Lázaro Cárdenas 2 y calle frente a casa de Kai.

De igual forma, se omitió que se mostrara de forma ilustrada, polaroids que demostraban en una pequeña de lo que hablaban mientras caminaban, pues si se agregaba, haría mucho ruido visual y nos daría aún menos espacio para trabajar.

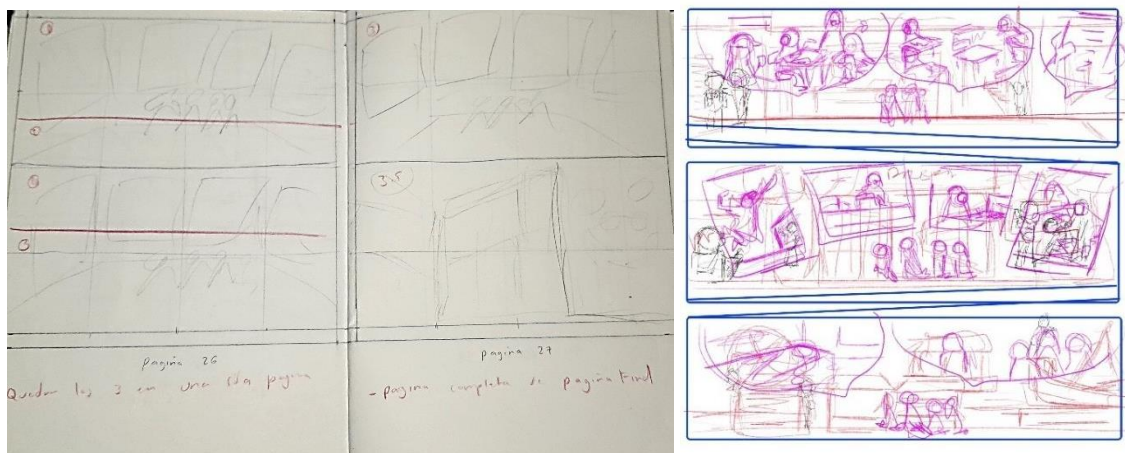


Figura 84: Primer boceto, de forma tradicional y el segundo, de manera digital

Tras establecer estos escenarios, se dio inicio a la parte de entintado y coloreado base, una vez más se usaron colores bases que, con la aplicación del filtro cambiaron para coincidir con la ambientación buscada. Recordemos que, durante esta caminata, Kai comienza a abrirse y sincerarse con sus amigos, por lo que las luces y colores se tornan cálidos en contraste a los del principio del cómic.



Figura 85: Coloreado y renderizado de escenarios en los tres diferentes paneles

Una vez que se completaron los escenarios, se agregaron personas en el primer, segundo y tercer plano, pues, para este punto de la historia los fantasmas ya han regresado a su realidad, donde son las seis de la mañana y la mayoría de la gente ya comienza su rutina diaria.

De nuevo se realizó el proceso de línea, color base, sombra y luces para los fantasmas y posteriormente se agregaron luces para terminar el render de la página.

Aquí podemos encontrar al igual que en la página 6 y 7, una transición de escena a escena, que es cuando hay un cambio notable de distancia, espacio y tiempo dentro de la historia.

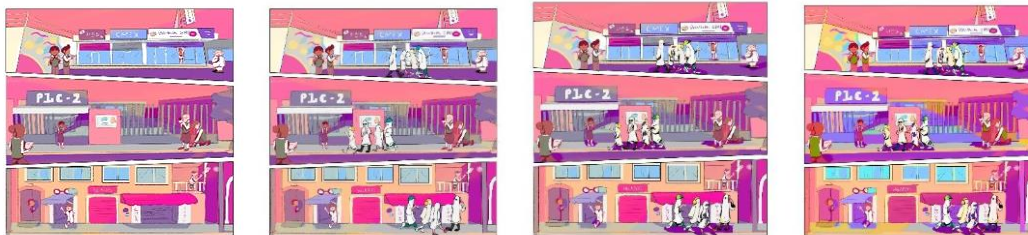


Figura 86: Coloreado y renderizado de los personajes principales, y personajes de fondo

Finalmente se agregaron los diálogos, esto probó ser más complicado de lo anticipado, sin embargo, se logró llegar a una solución donde los diálogos no se interponen uno con el otro y es posible identificar quién está diciendo qué.



Figura 87: incorporación de diálogos

Cabe mencionar que, durante los seis meses de producción del cómic, se pudo ver un progreso significativo en la forma en la que se producía la obra, pues, al principio, las primeras páginas tomaban entre 5 o 6 días para ser completadas, sin embargo, conforme pasaba el tiempo y aplicando recomendaciones de diferentes compañeros y profesores, se redujo el tiempo a 2 o 3 días de producción. Aunque, cabe mencionar, que el tiempo de las páginas variaba dependiendo de la complejidad de las mismas, de los cambios necesarios y de elementos externos como lo podían ser la universidad o el trabajo. No obstante, se logró terminar el cómic completo de forma oportuna para la fecha estimada.

Con este análisis de páginas, se espera que se tenga un mejor entendimiento del cómic y el proceso de creación llevado a cabo a lo largo de 6 meses, pues fue desde el 23 de enero, hasta el 23 de junio del 2023 que se trabajó a diario en diferentes aspectos de la obra.

En conclusión, las páginas que se han analizado previamente, son aquellas que se consideran que han logrado un desarrollo y aplicación pertinente y satisfactorio de los conocimientos adquiridos durante el proceso de creación de este proyecto, pues como se expuso, mostrando la evolución de cada una de las páginas, pasando de, sólo dibujos de “bolitas y palitos” a lápiz, a una pieza completa y compleja.

9. Maquetación

Tras el bocetaje, y su respectiva revisión, se realizó una **maquetación** para demostrar la distribución de los paneles, dándonos así un total de 160 paneles; con esto, ponemos en evidencia el versátil uso del espacio de trabajo, pues no sólo encontramos los “típicos” paneles cuadrados, sino que también tenemos formas como círculos, rombos y hexágonos, los cuales se usaron para contar una historia, que al igual que los paneles, es algo “caótica” pero siempre cautivadora.

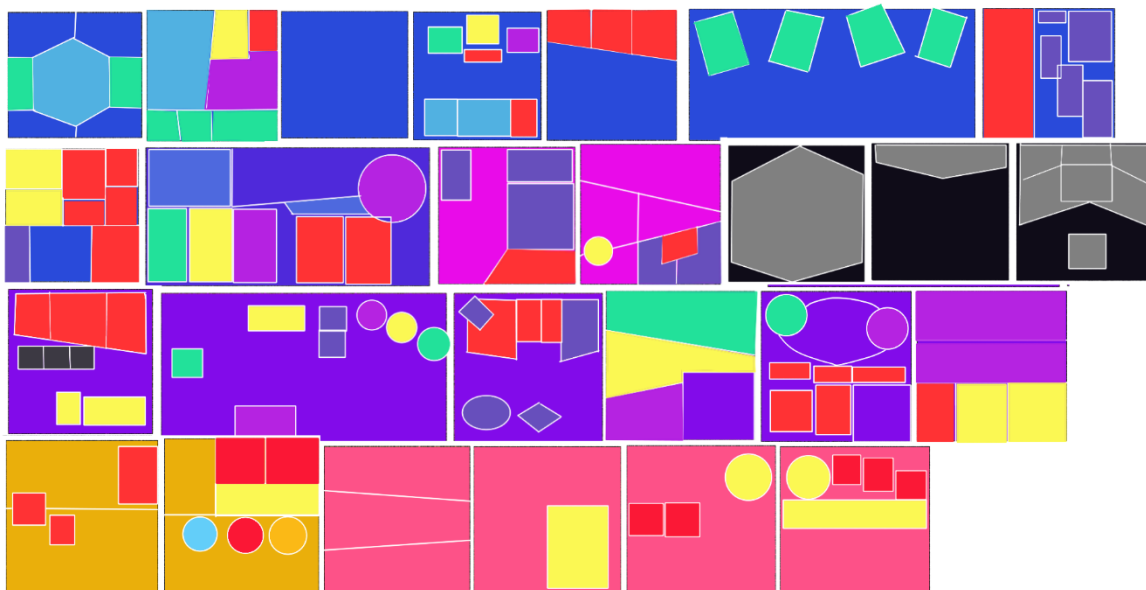


Figura 88: Maquetación final del cómic que muestra la cantidad de paneles usados en el mismo

Después de la consulta con diferentes profesores y compañeros, se llegó a la elección del 6to *thumbnail*, pues, consideramos que expresaba dinamismo y especialmente porque mostraba a todos los personajes fantasmas, algo que era crucial desde el principio.

Notamos también, que desde el bocetaje, Kai es el único que no se encuentra viendo hacia al frente, decidimos conservar esto para representar los arrepentimientos que este tiene, así como el ligero deseo de ser atrapado por esta criatura que los persigue, y finalmente, kai voltea a ver a sus amigos quienes se encuentran en peligro por su culpa, pero que sin importar ese peligro, ellos corren a su lado.

Tras la elección de la que sería la portada, se llevó a cabo el mismo proceso que se ha estado llevando para la creación de las páginas del cómic: bocetaje, línea, sombras, luces, render y finalmente texto. Cabe mencionar, que durante el proceso de render e iluminación, se creó un filtro con el cual se distorsionan los colores sin embargo, se mantienen los colores representativos de los fantasmas, dispuestos en 2 capas representando las 2 dimensiones por las cuales viajan durante el cómic.

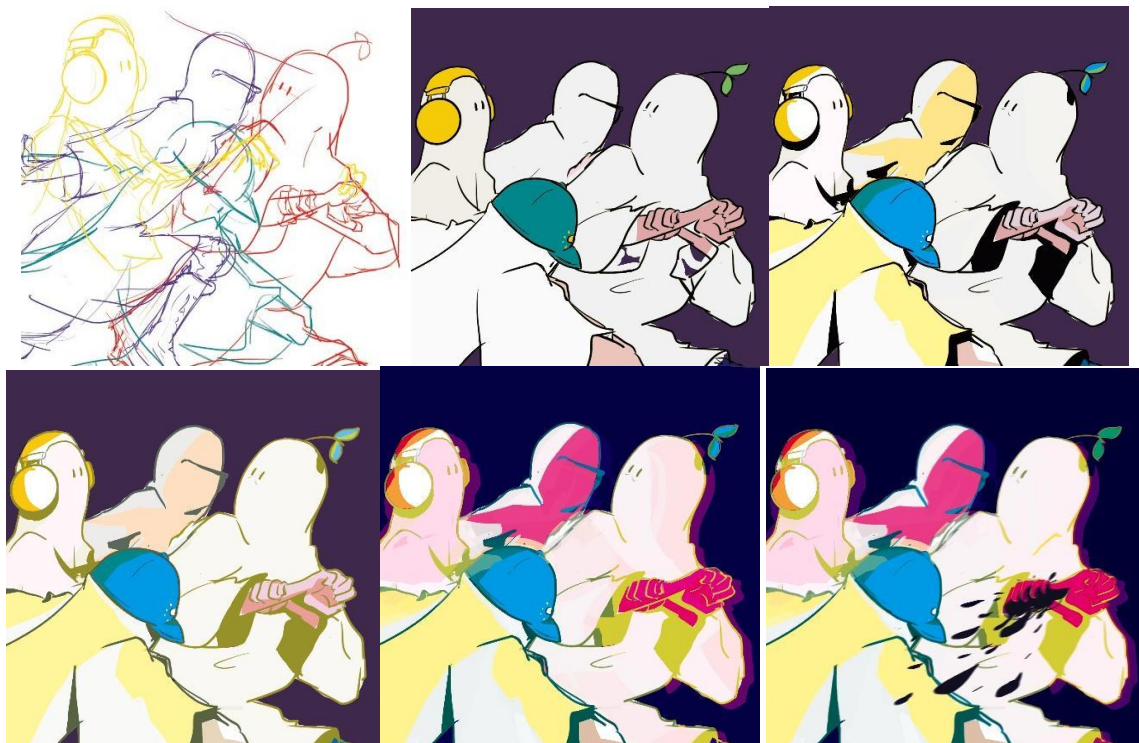


Figura 90: Desarrollo y progreso de la creación de la portada

Cabe mencionar, que se optó por no mostrar al antagonista del cómic, para que así, el lector sienta la misma curiosidad y extrañes que Kai cuando este se aparece en la historia, sin embargo, podemos verlo implícitamente, pues Kai sostiene su mano de la cual parece emanar esta sustancia viscosa que sabemos tiene la criatura.



Figura 91: Portada

A continuación, se agregó un desenfoque de movimiento, expresando urgencia y peligro, así como una percepción de profundidad para el chapopote, simulando que sale de la página.

Finalmente, se agregó el seudónimo de artista y el título del cómic: *GHOSTS ON THE GO*, este renderizado para que de la ilusión de estar en diferentes planos.

Contraportada

Al contrario de la portada, la contraportada demostró ser más fácil, pues, ya estaba decidida desde el principio del proyecto, puesto que al ser el final del cómic, y de la historia, se optó por ilustrar una escena calmada, de resolución, representando a los fantasmas, sus personalidades, aprendizajes y más que nada su unión.

Se decidió, mostrar las bebidas que cada uno tomó la noche que fueron al Oxxo, justo antes de ser transportados a una dimensión diferente, esta vez, con las bebidas juntas, siendo la de Kai, una caja de leche, rodeada por las de los demás de mayor tamaño y siendo la única que se encuentra abierta, demostrando que al fin decidió contarles a sus amigos la verdad.



Figura 92: desarrollo de contraportada

Al terminar de ilustrar los elementos principales, notamos que se sentía algo, vacío, por lo que se agregó un poco de chapopote en el borde superior, dando la ilusión de venir de dentro del cómic, y hasta cierto punto simbolizando que, si bien hubo una resolución, la criatura no fue del todo derrotada, ya que es algo con lo que Kai deberá aprender a vivir y lidiar con la ayuda de sus amigos.

Hoy es el último día de vida de Kai, este mismo día sus amigos: Val, Gab y Mir; sin embargo los cuatro se ven transportados a una extraña dimensión, donde son perseguidos por un ente extraño que no se detendrá hasta reclamar la vida de uno de ellos.



Figura 93: Contraportada final.

Una vez se tuvo la portada y contraportada, se adjuntaron al cómic y se enviaron ambos para ser concursantes en SecuenciArte 2023.

Postproducción

1. Impresión

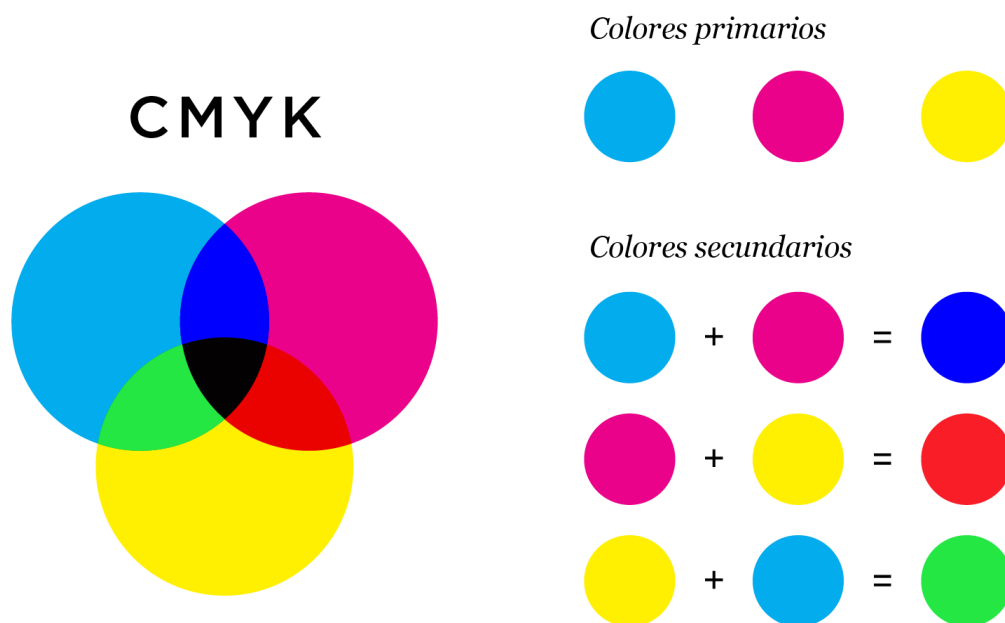
Tras haber concluido la producción del cómic, se envió, en tiempo y forma, a la convocatoria de SecuenciArte el 23 de junio de 2023, un mes después, se dieron a conocer los 10 finalistas entre

los cuales se encontraba *Ghosts on the go*. Una vez quedó confirmado que el cómic estaba bien y se presentaría en Pixelatl 2023, se comenzó a trabajar en la impresión del mismo.

Las bases del concurso indican que, de ser seleccionado finalista, se requerirá que el autor se presente en el Pixelatl para realizar una exposición de su obra en forma de *Pitch*, esta obra puede ser presentada tanto en formato digital como impreso, sin embargo, debido a que no se contaba con un iPad o algún dispositivo digital, se optó por presentarlo de forma impresa; de igual forma así se podría presentar una copia para cada uno de los jurados y se tendría una mejor presentación de cómo sería el cómic una vez sea impreso.

Esta probó ser una tarea más difícil de lo que se pensó, pues, no se tenía ningún tipo de experiencia en impresión de cómics y la debida conversión del archivo para su impresión; otro inconveniente fue que el cómic se realizó en Krita, software que sólo permite importar el cómic como imágenes jpeg, por lo cual se tuvo que sacar cada una de las imágenes y darles formato de pdf.

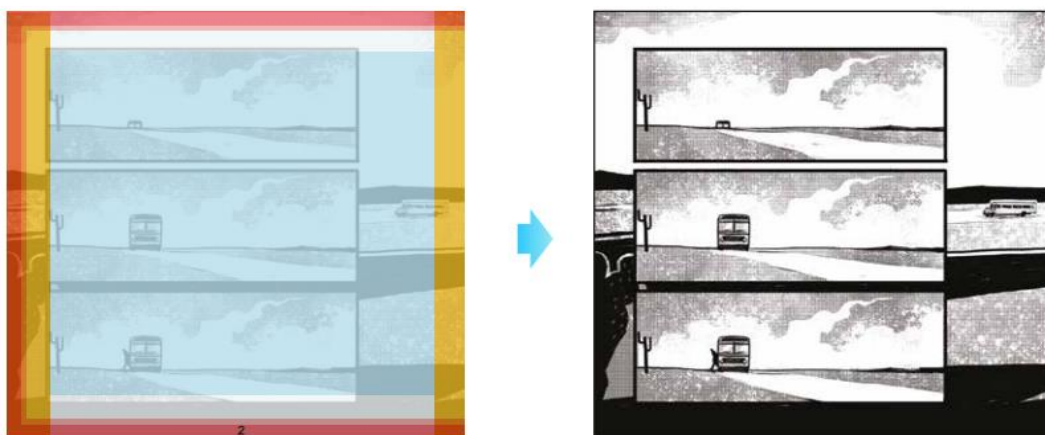
Cabe mencionar que la impresión respetó los colores establecidos, pues al momento del coloreado, Krita tiene una herramienta para sólo usar colores en CMYK que es el formato que usan las impresoras



(P. Llasera, 2020)

Desde el principio, se tenía planeado imprimir de manera independiente un tiraje de 3 cómics, sin embargo, tras la consulta con varios artistas, específicamente Luis Castillejos, autor independiente de cómic; y Aarón Cruz, autor y compañero de ARPA; se optó por imprimir con una imprenta con la que ellos trabajan, y de la cual se nos había comentado antes, pues teníamos la fortuna de habernos conocido en Ficómics 2022: **Periferia Press**, una editorial independiente situada en Toluca de Lerdo, Estado de México, la cual se especializa en la impresión y publicación de cómic independiente mexicano.

Tras consultar con Periferia Press, se llegó al acuerdo de la impresión de un tiraje de 10 cómics, para esto, el equipo de Periferia Press amablemente proporcionó guías de impresión para que se adaptará el cómic al formato que necesitaban y finalmente, poder imprimir de manera correcta el cómic.



En este tipo de páginas es importante no dejar bordes blancos y cubrir toda el área del template. A veces con estirar un poco el color de las orillas es suficiente para llenar esos espacios que puedan quedar en blanco.

(Periferia press, 2023)

La entrega del tiraje se realizó el 3 de septiembre en el festival Ficómics BUAP de manera personal, pues en este festival Periferia Press entregarían pedidos a diferentes autores expositores

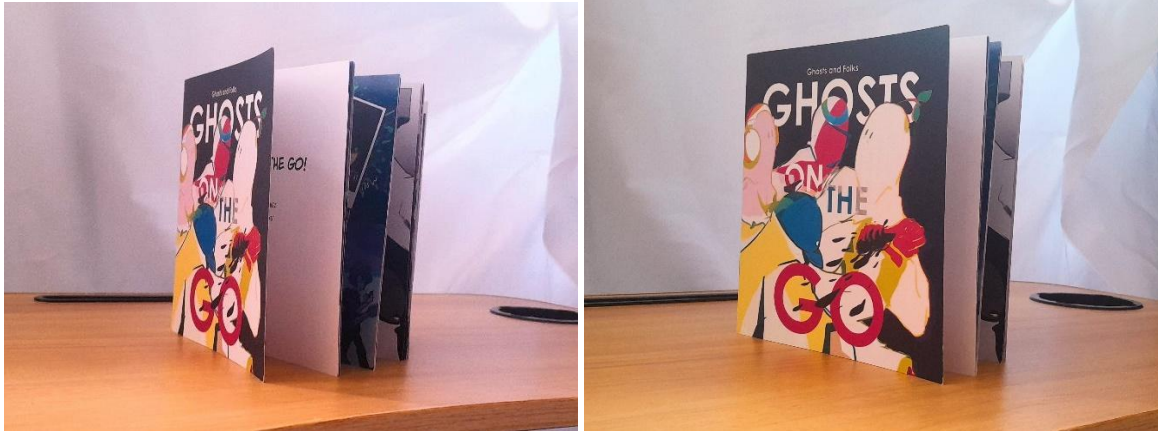


Figura 94: Ejemplar del cómic en formato físico

El día 8 de septiembre, se presentaron 2 ejemplares al festival de Pixelatl ante el jurado calificador compuesto por Marion Duc y Molly Mendoza, estos ejemplares se regalaron a las autoras una vez finalizado el *pitch*, en forma de agradecimiento por su tiempo y consideración. Los demás ejemplares se regalaron a aquellas personas quienes inspiraron el cómic meses más tarde.

Arte y cómic final

Tras este análisis y presentación a detalle de algunas páginas, se adjuntan algunos paneles que muestran el detalle y nivel técnico dentro del proyecto, así como se exhibe una compilación del cómic final que se presentó en SecuenciArte 2023.

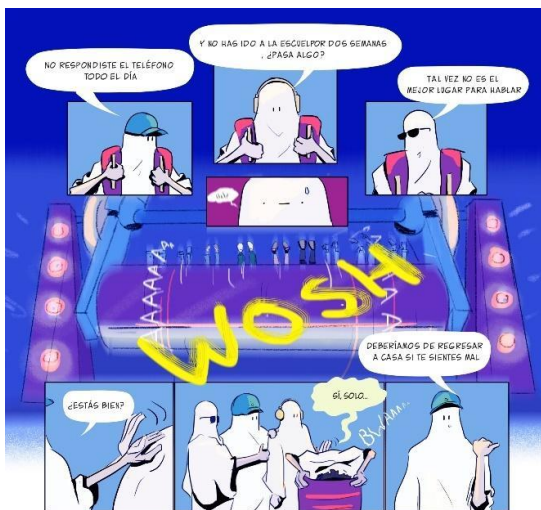


Figura 95: Página 4



Figura 96: Página 12



Figura 97: Página doble 6 y 7



Figura 98: Página 13



Figura 99: Página 15



Figura 100: Página 21



Figura 101: Página 23



Figura 102: Diagramación de cómic completo

Finalmente, se anexa la liga para leer el producto final de forma digital:

<https://drive.google.com/file/d/1r89K3mvQ-7EGaEROy7sVhxDIRqCehkEd/view?usp=sharing>

Conclusiones

El cómic que, comenzó con el deseo de contar la historia de cuatro fantasmas viviendo extrañas aventuras, se convertiría, en uno que busca agradecer y demostrar lo importante que son los amigos en la vida de alguien que sufre de enfermedades mentales; creando así, un proyecto no solo significativo para aquellos involucrados directamente, sino que también, una obra que habla de una experiencia universal y compartida por muchas personas alrededor del mundo, la amistad.

Un año fue el tiempo que tomó todo el proceso de creación de *Ghosts on the Go*, desde la cimentación de la idea, la redacción del guion, el diseño de personajes y el primer bocetaje, hasta la presentación de la obra en el festival internacional Pixelatl; en este año de creación, se pusieron a prueba, tanto conocimientos técnicos como prácticos que se han adquirido durante los estudios de la licenciatura en Arte digital; Es por ello que, *Ghosts on the go*, es una obra que incorpora diferentes medios y técnicas como lo son, escritura de guion, dibujo, modelado 3D, ilustración y por supuesto, Arte secuencial; pues como se había mencionado anteriormente, se tuvo la oportunidad de cursar la materia con el mismo nombre, en repetidas ocasiones, incluso ser colaborador y creador de material para la misma, gracias a esto, y a los aprendizajes adquiridos en esta y diferentes materias a lo largo del programa, fue que se tuvieron las herramientas para la creación del cómic.

Una vez se finalizó la producción de la obra, *Ghosts on the go* se envió para ser concursante de SecuenciArte 2023, al ser seleccionado entre los 10 finalistas, se imprimió un tiraje de 10 ejemplares para su exposición en el festival Pixelatl, llevado a cabo del 5 al 9 de septiembre en Guadalajara. Para dicha participación en Pixelatl, se preparó un *Pitch*, de aproximadamente 7 minutos, en los cuales se presentaría el cómic en rasgos generales, mientras el jurado, conformado por los artistas, autores y editores Molly Mendoza y Marion Duc, revisaban la obra impresa que se les proporcionó. Durante esta conversación, los autores realizaron diferentes observaciones acerca de la obra:

Primeramente, Marion Duc, editora española especializada en el cómic infantil en Astiberri Ediciones, señaló como existía cierto exceso de paneles, pues podemos ver páginas como la 2, 9, 13 y 17 hay entre 8 y 9 paneles, lo que hace que la misma se vea sobrecargada de información, por lo que recomendó dividir la página en una retícula de 2x2 en vez de una de 3x3, respetando los márgenes, para así poder ocupar el espacio de manera más eficiente.

Más tarde Molly Mendoza, (quienes usan los pronombres ellos) artistas estadounidenses, ilustradores, creadores de cómics y novelas gráficas, sugirió varios cambios, uno de ellos siendo que, en la página doble 10 y 11, en la escena de los refrigeradores, no se logra a ver bien el movimiento que hace Kai de cerrar la puerta, por lo mismo parece que la onomatopeya del “¡ZAZ!” solo está sobrepuesta.

Tanto a Marion Duc como Molly Mendoza les llamó la atención la página 26, pues esta es la única que cuenta con una gran cantidad de diálogo, ambas juradas, opinaron que funciona para que así el lector pare y se dé el tiempo de leer cada una de las palabras, pues se da a entender que es una página sumamente importante, sin embargo, esta cantidad de diálogos hace que la página se sature visualmente e incluso haga que llegue a ser difícil de leer; una de sus recomendaciones es que, el texto podría estar mejor distribuido o sugirieron la ampliación de la cantidad de páginas, pero concordaron en que las limitaciones de formato y extensión del cómic son las causantes de este tipo de detalles.

Junto con estas observaciones, los autores recalcaron y felicitaron el uso de color, luz, composición y narrativa visual; especialmente, en la forma en la que se usa el recurso de movimiento a movimiento en las páginas 13, 15, 18 y 21. Recalcando a los artistas Molly Mendoza quien mencionó sentirse atraído por el color y el dinamismo de las páginas, mencionó también, sentirse identificado con el personaje principal Kai, pues ellos también se han encontrado en una situación similar, por lo que reconocen y aplauden la decisión de contar esta historia que aborda temas tan importantes; mencionando incluso que, tras haber escuchado la historia, tenía el deseo de llamar a sus amigos y decirles que los amaba.

Cabe mencionar, que previo al festival Pixelatl, en Ficómics BUAP 2023, se tuvo la fortuna de platicar con diversos autores quienes anteriormente fueron ganadores o participantes de SecuenciArte, tanto para pedir consejos en cuanto al *Pitch*, como para presentarles el proyecto, afortunadamente, muchos de ellos accedieron gustosamente a leer el cómic antes que nadie, dando posteriormente *feedback* del mismo. Más tarde, estos mismos autores reconocerían el cómic en el festival Pixelatl y le desearían la mejor de las suertes. A pesar de que *Ghosts on the go* no logró ganar el primer lugar del concurso, se ganó el cariño y la atención de muchos artistas y autores de cómic mexicanos, estableciendo diferentes contactos y buenas relaciones con los mismos.

Tras el concurso, se tuvo la oportunidad, de llegar a un acuerdo con los directivos de Tándem cómic, para que todos los artistas que fueron finalistas de secuenciarte 2023, pudieran publicar un

preview de sus obras en la revista digital de Tándem. Fue así como el 10 de noviembre de 2023 se presentó *Ghosts on the Go* en la antes mencionada revista digital; estableciendo así una buena relación con los editores de la misma y abriendo las puertas a futuras publicaciones. A la fecha de la escritura de este documento, ya se han publicado todas las obras concursantes, y se anexa la liga a la publicación de *Ghosts on the go*: <https://tandemcómics.mx/ghost-on-the-go/>

Es importante mencionar, que en este *preview* se proporcionaron las primeras 15 páginas, para así invitar a los lectores a leer en el futuro la edición completa, de igual forma se presenta con una portada diferente para así hacer una distinción entre el *preview* y la obra completa.

A la par de este acuerdo con Tándem, se ha comenzado a buscar el apoyo de diferentes editoriales como lo son Periferia Cómics, Ediciones bandido, Webtoon, y por supuesto la misma editorial de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, sin embargo, en caso de que no se logre establecer un acuerdo con ninguna de estas editoras, se buscará publicar la obra de forma independiente durante el año 2024, con una segunda edición de *Ghosts on the go*, para así, poder hacer posible su publicación en septiembre del 2024 en Ficómics BUAP, con el apoyo de la misma universidad y facultad de artes plásticas y audiovisuales (ARPA).

Cabe mencionar, que debido a la participación de *Ghosts on the Go* en SecuenciArte 2023, se tomó la decisión de que, durante los siguientes semestres, dentro de la materia de Arte secuencial, los criterios de creación de cómic serían similares a los del concurso, esto para que los alumnos tengan un producto final con el cual pudieran, si así lo desean, entrara a la convocatoria al terminar la clase.

En suma, se presenta esta obra como proyecto final de la licenciatura en Arte digital, acompañado de esta tesis, con la que no solo se busca la obtención del título universitario, sino que también, se desea exponer el proceso de creación de este cómic, cada una de las etapas en las que se trabajó, lo difícil, lo divertido, lo útil y multifacético que fue el procedimiento, se considera pues, que este proyecto logra demostrar las habilidades, aprendizajes y conocimientos adquiridos durante la carrera universitaria; asegurando, que dichos aprendizajes serán implementados en la creación de obras futuras fuera del ámbito académico.

Este proyecto se desarrolló a lo largo de un duro año, un año de incertidumbre debido al regreso a la “nueva normalidad” después de que, como humanidad viviéramos una pandemia que nos obligaría a distanciarnos de la gente que más amamos, un año que vio el final de la vida

universitaria de su creador, y un año que se vivió mientras muchos batallaban con aquel mismo antagonista con el que Kai lucha en esta historia.

Sin duda alguna, *Ghosts on the go* es un proyecto que llevó mucho tiempo, pasión, coraje, lágrimas, alegrías, esfuerzo y más que nada amor, mucho amor; pues, sin el apoyo de los que hemos llamado, “fantasmas de la vida real”, Mitra, Tulio y Carlos, este proyecto ni siquiera existiría; aquellos quienes con su amistad, han demostrado que la familia algunas veces no solo tiene que ser biológica, sino que también es escogida, que llega y se queda con uno en los mejores y peores momentos de la vida, ayudándonos así a avanzar, a seguir corriendo, a disfrutar la vida, a luchar y vivir un día más, incluso cuando pareciera que no hay nada por lo que seguir. A todos esos amigos quienes sin importar qué, están aquí con nosotros, nos ayudan incondicionalmente y hacen que la vida sea mejor, gracias.

Finalmente, *Ghosts on the go* es un cómic que, a pesar de haberse exhibido y haber logrado su objetivo principal, ser finalista en SecuenciArte 2023 y ser el proyecto con el cual se realiza un examen profesional, aún tiene mucho camino que recorrer, pues gracias al amor y apoyo que recibió de diferentes autores, artistas y amigos, se buscará que durante el año 2024 se logre su publicación oficial, versiones posteriores, expansiones a esta narrativa, y por supuesto, nuevas y emocionantes historias que contar por este gran y versátil camino que es la creación de cómics.

Referencias

- Alsina González, P., Schoffer en Francia, N., June Paik en Alemania USA También Ben Laposki, N., Scheffler, P., Comp, C., Withney, J., Nike, F., Barbadillo, M., & Maria Yturralde Eusebio, J. (n.d.). Sobre Interactividad en el Arte digital. 382.
- Ángel Luis Sucansas. (2017). “El cómic no es literatura, es un arte donde lo esencial es la imagen” | Ka-BOOM | EL PAÍS. https://elpais.com/cultura/2017/09/20/ka_boom/1505907718_405626.html
- Baetens, J. (2015). “Fun home”: Novela gráfica y posmodernidad. DeSignis, 22, 19–28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=606066891007>
- Cynthia P. Villagómez Oviedo. (2022). Vista de El arte contemporáneo, electrónico y digital diferenciados. <http://revistaindex.net/index.php/cav/article/view/468/428>
- Federico Iglesias Cardona. (2014). EXPLORANDO LA PINTURA DIGITAL EXPLORING THE DIGITAL PAINTING. Federico Iglesias Cardona 1. <https://1library.co/document/yjv66p5y-explorando-pintura-digital-exploring-digital-painting-federico-iglesias.html>
- Flores-Carretero, E. (2014). La novela gráfica, un verdadero género literario –. <https://estrellaflorescarretero.com/la-novela-grafica-un-verdadero-genero-literario/>
- Gisbert, J. (2015). Poesía gráfica, Cómic – Entre tanto tebeo. <https://saludytebeos.blog/2018/05/05/poesia-grafica-cómic/>
- James, E. St. (2015). Adventure Time has become this era’s finest coming-of-age story - Vox. Vox. <https://www.vox.com/culture/2015/11/22/9779088/adventure-time-stakes-review>
- Mario Alberto Medrano González. (2018). Escribir imágenes, ilustrar palabras: la novela gráfica en México - Este País. Este País. <https://estepais.com/cultura/escribir-imagenes-ilustrar-palabras-la-novela-grafica-en-mexico/>
- McLean, A., Harlizius-Klück, E., & Griffiths, D. (2013). Digital Art A Long History. <http://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/8407>
- Mohammed Abdel-Hamid Ibrahim Researcher, E. (n.d.). How Graphic Novels Work: A Visual and Verbal Reading of Persepolis by Marjane Satrapi. 951.
- Ruiz, C. F. S. (n.d.). La Novela Gráfica en México y su importancia cultural. Gaceta. Retrieved September 22, 2022, from <https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/3/numero35/enero/novela-grafica.html>

- Sergio Ballester Redondo. (2018). El cómic y su valor como arte MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR [UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/47463/1/T40053.pdf>
- Thornton, S. (Sarah L. (2014). 33 artists in 3 acts. https://pitt.primo.exlibrisgroup.com/discovery/fulldisplay?context=L&vid=01PITT_INST:01_PITT_INST&docid=alma9980512633406236
- Kahn, J. (2014). An Interview With The Creators of 'Lumberjanes' | https://cómicsalliance.com/lumberjanes-interview-noelle-stevenson-shannon-watters-grace-ellis-boom-studios/?utm_source=tsmclip&utm_medium=referral

Bibliografía

- Wladyslaw Tatarkiewicz. (1976). Historia de seis ideas.
- Scott McCloud. (1993). Understanding Cómics.
- Scott McCloud. (2006). Making Cómics: Storytelling Secrets of Cómics, Manga, and Graphic Novels.
- Gerardo Vilches (2014). Breve historia del cómic.

Imágenes referenciadas

- 1) Hokusai, K. (1826). *Más detalles La Gran Ola de Kanagawa* [Image]. Recuperado de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Great_Wave_off_Kanagawa2.jpg
- 2) Raimond Chaves. (2019). *Dibujos de prisioneros* [Image]. Recuperado de <https://dailyartfair.com/artist/gilda-mantilla-raimond-chaves>
- 3) Anadol, R. (2022). *Unsupervised* [Image]. Recuperado de <https://refikanadolstudio.com/projects/unsupervised-machine-hallucinations-moma/>
- 4) Arts and Life Editor. (2018). *Understanding comics: The invisible Art* [Image]. Recuperado de <https://daily49er.com/artslife/2018/01/30/negative-space-an-introduction/>
- 5) Pacheco, M. A. (1826). *códice "El señor 8 Venado, Garra de Jaguar* [Image]. Recuperado de <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/el-senor-8-venado-garra-de-jaguar>
- 6) Simons, D. (2023). *"Comics dominated France's Top 50 bestselling books of 2022 list"* [Image]. Recuperado de <https://www.comicsbeat.com/comics-top-france-top-50-bestselling-books-2022/>

- 7) Robbins, T. (1970). *cover of It Ain't Me Babe* [Image]. Recuperado de <https://arthistoryteachingresources.org/lessons/comics-underground-and-alternative-comics-in-the-united-states/>
- 8) Kurtzman, H. (1945). *Mad Magazine Folded, But Its History Lives on at Columbia* [Image]. Recuperado de <https://magazine.columbia.edu/article/mad-magazine-folded-its-history-lives-columbia>
- 9) Tebeosfera. (s.f). *Chamaco* [Image]. Recuperado de https://revista.tebeosfera.com/numeros/chamaco_1936_ph_4971.html
- 10) La Historieta o Cómic 1920-194 (2012). *Pepín* [Image]. Recuperado de https://portalacademico.cch.unam.mx/repositorio-de-sitios/historico-social/historia-de-mexico-2/HMIIICultura_Vida/Comic1920-3.htm
- 11) Clément, E. (1995). *Operación Bolívar* [Image]. Recuperado de <https://lacovacha.mx/comics/resena-operacion-bolivar/>
- 12) Bernal, R (2000). *El complot mongol* [Image]. Recuperado de <https://www.planetadelibros.com.mx/libro-el-complot-mongol/155466>
- 13) Hernandez, A (2022). *El Dee* [Image]. Recuperado de <https://www.poblanerias.com/2022/09/que-hay-en-la-ficomics-buap-2022/>
- 14) Castillejos, L (2023) *Luis Castillejos* [Image]. Recuperado de <https://twitter.com/lmosh13/status/1699064048518939103/photo/2>
- 15) Srnavarro (2016). *¿Cómo hago un cómic? [la composición]*. [Image]. Recuperado de <https://comicconhistoria.wordpress.com/2016/02/11/como-hago-un-comic-la-composicion/>
- 16) Art rocket (s.f). *Paletas de color para ilustración profesional*. [Image]. Recuperado de <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/159422>
- 17) Tempone, D. (s.f) *¿Qué es un cómic y qué elementos lo componen?* [Image]. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/blog/7964-que-es-un-comic-y-que-elementos-lo-componen>
- 18) Mcloud, S. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* [Image]. Recuperado de https://www.yorku.ca/yamlau/readings/Making_Comics.pdf
- 19) Pixelatl (2023) *Festival Pixelatl* [Image]. Recuperado de <https://pixelatl.com/es-MX>
- 20) SeceunciArte (2023) *SecuenciArte* [Image]. Recuperado de <https://www.secuenciarte.com>

- 21) Webtoon (2016) *Gume Gum* [Image]. Recuperado de <https://twitter.com/WEBTOONLATAM/status/1411116616469909508>
- 22) Kistler, A. (2016) *Stranger Things: A Look Back at the Season 1 Finale* [Image]. Recuperado de <https://oodon.com/stranger-things-season-1-finale/>
- 23) Chiang, C. (2016) '*Paper Girls*', el cómic de culto, se convertirá en la '*Stranger Things*' de Amazon Prime Video [Image]. Recuperado de <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a28391960/paper-girls-el-comic-de-culto-se-convertira-en-la-stranger-things-de-amazon-prime-video/>
- 24) Pinterest (s.f) *Imágenes de disfraces de fantasmas* [Image]. Recuperado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/499969996144306112/>
- 25) P. Llasera, J. (2020). Modo de color CMYK [Imagen]. Recuperado de <https://imborrable.com/blog/rgb-y-cmyk/>
- 26) P. Periferia, (2023). Guías de impresión [Imagen]. Recuperado de <file:///C:/Users/Yayo/Downloads/manual%20de%20diseño%20PP%202021.pdf>

Índice de figuras

Figura 1: Imagen de primer concepto de <i>Ghosts on the go</i>	37
Figura 2: Fotografía de los amigos del autor	38
Figura 3 y 4: Calendario del proyecto	40
Figura 5: Primer <i>Moodboard</i> del proyecto	44
Figura 6: <i>Moodboard</i> final	45
Figura 7: Diseño de personaje de Kai , y sus diferentes estilos que se usan en el cómic.	47
Figura 8: <i>Turning page</i> de Kai	47
Figura 7: Diseño de personaje de Val, y sus diferentes estilos que se usan en el cómic.	48
Figura 8: <i>Turning page</i> de Val	49
Figura 7: Diseño de personaje de Gab, y sus diferentes estilos que se usan en el cómic.	50
Figura 8: <i>Turning page</i> de Gab	50
Figura 7: Diseño de personaje de Mir , y sus diferentes estilos que se usan en el cómic.	51
Figura 8: <i>Turning page</i> de Mir	52

Figura 15: Siluetas de los personajes	52
Figura 16: Diseño de personajes de los fantasmas juntos	53
Figura 17: Diseño de personajes del antagonista, personificación de la depresión.	54
Figura 18: Escaleta de guión	56
Figura 19, 20, 21 y 22 : Thumbnails y maqueta del primer tratamiento del cómic.	75
Figura 23, 24, 25, 26 y 27 : Bocetaje a lápiz y papel del cómic.	77
Figura 28 y 29 : Bocetaje digital de páginas del cómic	78
Figura 30: Bocetaje de página doble	79
Figura 31 y 32: Bocetaje de páginas	79
Figura 33: múltiples bocetos digitales de páginas	80
Figura 34: <i>Moodboard</i> y referencias de los escenarios	81
Figura 35: Modelado 3D de la pirámide de Cholula	81
Figura 36: Modelado 3D de un Oxxo	82
Figura 37: Modelado 3D del cuarto de Kai	83
Figura 38: Modelado 3D de preparatoria Lázaro Cárdenas del Río y la calle frente a esta	84
Figura 39, 40, 41, 42, 43: Páginas entintadas de forma digital.	86
Figuras 44. 45 y 46: Páginas entintadas y con sombras fuertes.	87
Figura 47 y 48: Páginas con sólo color base	88
Figura 49 y 50: Páginas con sólo color base	89
Figura 53: Proceso de renderizado de páginas	91
Figura 54: Versión anterior de color de páginas	92
Figura 55. 56, 57 y 58: Implementación de diálogos, onomatopeyas y tratamiento final de a las páginas	93
Figura 59, 60, 61, 62 y 63: Proceso de creación de la primera página del cómic	94
Figura 64 y 65: Proceso de coloreado, renderizado, edición de diálogos y onomatopeyas de la primera página	95
Figura 66: Boceto análogo de la página doble	96

Figura 67: Boceto digital de la página doble	96
Figura 67: Escenarios a color base y un tratamiento de filtro	97
Figura 68: Escenarios a color base y su posterior renderizado	97
Figura 69: Fantasmas a color base	98
Figura 70: Fantasmas con sombras y luces	99
Figura 71: Implementación de polaroids y renderizado de página	99
Figura 72: Resultado final de página	100
Figura 73: Bocetaje en ambos medios, tradicional y digital.	101
Figura 74: Entintado y color base de escenario y elementos del mismo	102
Figura 75: Entintado y coloreado de personajes , así como el renderizado de la página	102
Figura 76: resultado final de la página	103
Figura 77: Bocetaje tradicional y digital de la página	104
Figura 78: Entintado y sombreado	104
Figura 79, 80, 81, 82 y 83: Proceso de coloreado y renderizado de página	105
Figura 84: Primer boceto, de forma tradicional y el segundo, de manera digital	106
Figura 85: Coloreado y renderizado de escenarios en los tres diferentes paneles	107
Figura 86: Coloreado y renderizado de los personajes principales, y personajes de fondo	107
Figura 87: incorporación de diálogos	108
Figura 88: Maquetación final del cómic que muestra la cantidad de paneles usados en el mismo	109
Figura 89: Propuestas y thumbnails de portada y contraportada	110
Figura 90: Desarrollo y progreso de la creación de la portada	111
Figura 91: Portada	112
Figura 92: desarrollo de contraportada	113
Figura 93: Contraportada final.	114
Figura 94: Ejemplar del cómic en formato físico	117
Figura 95: Página 4	118

Figura 96: Página 12	118
Figura 97: Página doble 6 y 7	119
Figura 98: Página 13	119
Figura 98: Página 15	119
Figura 98: Página 21	119
Figura 101: Página 23	119
Figura 102: Diagramación de cómic completo	120