

Facultad de comunicación  
Universidad de Sevilla



Trabajo de Fin de Grado

Biblia Cómico

*La montaña helada*

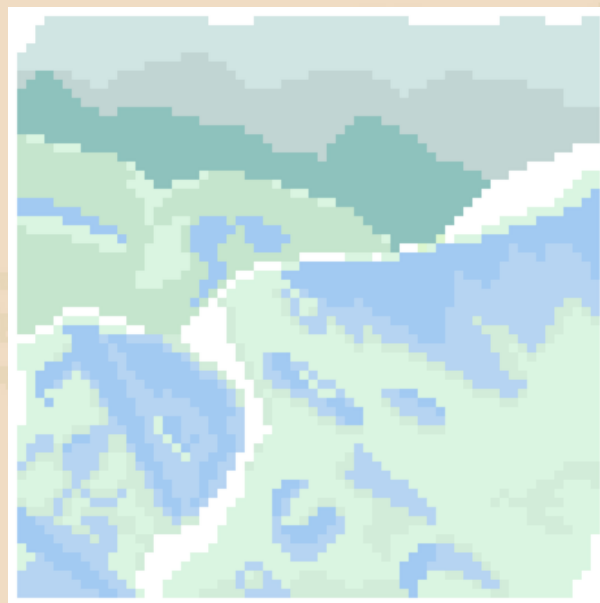
Grado en Comunicación Audiovisual

Autor: Manuel Jesús De la Cruz Pérez

Tutora: Virginia Guarinos Galán

Memoria explicativa

*La montaña helada*



# Índice

1.Introducción			
1.1 Qué es <i>La montaña helada</i>	02		
1.2 Idea inicial y temas a tratar	03		
1.3 Elección de formato	04		
1.4 Elección de diseño	06		
2. Desarrollo			
2.1 Desarrollo de la historia	08		
2.2 Normas del mundo	11		
2.3 Contextualización	12		
2.4 Principales influencias estéticas	16		
3. Información e ilustraciones			
3.1 Datos de maquetación	26		
3.2 Ilustraciones	27		
3.3 Personajes			
3.3.1 Miguel	33		
3.3.2 Binsa	39		
3.3.3 Pablo	45		
4. Proceso creativo y valoración			
4.1 Proceso de creación		51	
4.2 Valoración del trabajo		53	
5. Bibliografía			54

# 1. Introducción

## 1.1 Qué es *La montaña helada*

Es un cómic de 26 páginas en formato de cómic americano realizado íntegramente en pixel art. En él, se narra la historia de Miguel, un joven que parte en busca de su hermano perdido. Durante el trayecto, se pondrá en duda tanto la relación entre ellos como las decisiones que han tomado a lo largo de sus vidas.

## 1.2 Idea inicial y temas a tratar

La idea inicial planteó como tema principal el paso a la edad adulta. Esto vendría dado a través de la ruptura de los esquemas planteados en la juventud, como la desmitificación y la necesidad de contrastar información desde distintas perspectivas.

De ahí surgió la idea de un joven que tuviese que escalar una montaña en busca de su hermano.

A través de viaje, y con ayuda de quien encuentra en el trayecto, el protagonista pone en duda la imagen que tiene de su hermano, al que ha intentado imitar durante toda su vida. Cuestiona los principios morales de su referente y, por tanto, los suyos.

El escenario, la montaña, carece de nombre propio, pues es una metáfora acerca del querer ser como la imagen que proyecta alguien (el éxito, motivo por el que se hace el camino de ascenso), y descubrir la realidad de esa persona (la caída final, literal y metafórica, a modo de decepción).

Algunos de los temas que se tratan en el cómic son:

### Madurez

La montaña es un reflejo del cambio que el protagonista está viviendo en su vida: al ser una persona joven, no tiene claro el camino o el rumbo que tiene que tomar, y se ve obligado a avanzar sin una noción concreta de hacia donde se está dirigiendo.

## Desmitificación

Uno de los momentos clave en el crecimiento es la pérdida de la confianza casi ciega que se posee en los adultos, concretamente en las figuras del entorno familiar.

En este caso, se trata de un hermano mayor, todo un modelo a seguir por el protagonista durante su infancia, pues la forma de ser del protagonista es en esencia una imitación de lo que admira de su hermano.

El encuentro entre personajes es también un duelo interior del protagonista. Mediante el diálogo y las acciones del resto de personajes, el joven aprecia nuevos puntos de vista que le hacen recapacitar sobre las opiniones que tan asentadas creía tener.

### 1.3 Elección de formato

A pesar de haber planteado el videojuego como el medio inicial para la narración, principalmente debido a la posible relación entre las mecánicas de juego y el avance de la historia, finalmente se desechó en pro del cómic.

Esto fue debido a dos motivos: el primero, la falta de experiencia y de tiempo para dedicar a cada uno de los apartados el mismo. La programación, el diseño de niveles, la creación de scripts, las animaciones, los efectos de sonido y música...

Todo ello requería un gran tiempo de desarrollo y conocimiento que no poseo a fin de llegar a transmitir la experiencia deseada.

El segundo motivo, y quizás el más relevante, fue el énfasis en la parte visual. Relacionado con el punto anterior, el tiempo y dedicación que cada apartado requería haría que el diseño de personajes, escenarios, la elección de colores clave etc. no fuese todo lo detallada posible.

La intención principal era narrar una breve historia de autoconocimiento empleando un estilo visual concreto: el pixel art, con énfasis en el uso de este. Y desde el formato seleccionado, considero que es no solo más accesible de cara a un posible consumidor, sino que también se puede apreciar con más detenimiento el diseño pixel, poco frecuente en el cómic actual.

## 1.4 Elección de diseño

La idea de elegir el pixel art como el estilo principal viene motivada, al igual que el formato, por varios factores.

Uno de ellos es que el manejo de la unidad mínima, el pixel, es mucho más controlable que una línea convencional. Esto no quiere decir que sea más sencillo, pues cada imagen se convierte en una composición de cientos de píxeles, sino que es una forma alternativa al esbozo tradicional, también empleado en primeros bocetos y esquemas del trabajo, con un acabado distinto.

Otro de los factores era la idea de imagen de baja resolución que transmite.

El pixel art está innegablemente relacionado con los videojuegos clásicos. De ahí que, por extensión, se tienda a relacionarlo con los televisores CRT o los antiguos ordenadores de sobremesa.

Tratándose de una historia en la que se narran diversas escenas retrospectivas, que además cuentan con elementos como cámaras analógicas o fotografías antiguas, me parecía que el estilo encajaba muy bien con lo que se quería narrar.

Por último, consideré el pixel art como elemento de diseño principal, previo al formato, por la relación con la visión de Miguel, el protagonista.



Desde la concepción del trabajo como videojuego, quise darle importancia a momentos concretos de la obra con ilustraciones que reflejasen a los personajes con sus expresiones, los paisajes que ven, los objetos que usan... Y las situaciones que presencian. Siendo una historia en la que el protagonista duda por momentos de lo que ve o recuerda, me parece que el estilo encaja perfectamente con esta visión.

En ocasiones, las imágenes en pixeladas pueden resultar borrosas e incluso algo difíciles de percibir, debido a la cantidad de cuadros amontonados en una misma imagen, por lo que es necesario un pequeño esfuerzo de reconstrucción por parte del espectador.

Si bien esta confusión se puede entender como un fallo a la hora de transmitir una idea, creo que en esta ocasión juega a favor de la historia, una en la cual el protagonista tiene que discernir entre la realidad y la fantasía, lo que recuerda de alguien y cómo es realmente.

Estos motivos, sumados a la preferencia personal que tengo por el pixel art y el hecho de no haber visto ningún cómic pixelado previamente, hicieron que me decantase por este estilo.

## 2. Desarrollo

### 2.1 Desarrollo de la historia

La historia comienza en un cuarto oscuro con Miguel narrando. El protagonista explica como a pesar de la preparación, no podía imaginar lo que encontraría en su viaje. Mientras, se aprecian imágenes de periódicos con noticias sobre muertes y desapariciones de distintos montañeros.

El joven comienza andando por una montaña nevada sin mediar palabra. Se aprecian grandes acantilados y cómo la nieve cubre gran parte del terreno. Poco después, comienza una intensa tormenta que cubre casi todo el escenario, hasta que el protagonista vislumbra una casa.

Una vez dentro conoce a Binsa, una sherpa que lleva años viviendo en la montaña. Le pregunta por los motivos de su viaje. Miguel habla acerca de su hermano Pablo y la inexacta expedición con la que visitó la montaña, que no parece dar señales de vida, razón por la cual se encuentra buscándola.

Miguel entrega una serie de fotografías a Binsa a fin de ver si reconoce a su hermano. Esta admite haberlo visto subir en grupo, y cómo la tormenta que asola la montaña se tornó más intensa desde aquel momento, pero no sabe si prosiguieron con la subida o no.

Tras esto, Binsa revisa una fotografía de cuando Miguel y Pablo eran pequeños, y este narra como el día en el que se hizo esa foto, ambos se habían adentrado en el bosque.

El objetivo era conseguir información para un atlas casero que Pablo estaba creando, hasta que Miguel se perdió y acabó frente a un animal salvaje.

Con la ayuda del hermano mayor Miguel logra escapar, pero en el intento Pablo pierde el libro en el que había estado trabajando. Ambos salen ilesos e inmortalizan el momento.

Al terminar de narrar y ver la convicción de Miguel, Binsa le advierte sobre los peligros de seguir subiendo la montaña.

A la mañana siguiente, Miguel continúa la escalada.

La tormenta se intensifica conforme Miguel gana altitud, lo cual dificulta el camino debido a las grandes cantidades de nieve. Durante la lucha por continuar, vislumbra un utensilio de cocina cubierto por la nieve. Junto a este aparecen provisiones, ropa, herramientas y raciones de comida abandonadas.

Extrañado, sigue la ruta de los objetos que, algunos arrastrados por el viento y otros enterrados en la nieve, van dejando un rastro.

Al llegar a lo que se intuye un punto cercano de la cima, Miguel encuentra un bulto de gran tamaño medio enterrado por la nieve. Al acercarse comprueba que es el cadáver de un hombre joven. Conmocionado y preocupado imagina lo que ha podido pasarle a su hermano mientras sigue avanzando por la nieve y viendo al resto de la expedición de la misma forma.

Cuando llega a la cima, vislumbra la figura de Pablo. Este le devuelve una mirada fría, mostrándose hostil y distante. Al momento reconoce a Miguel y le grita que retroceda.

Miguel, confuso, trata de interrogar a Pablo acerca de lo que le ha sucedido al resto de la expedición, a lo que el hermano mayor solo responde con quejas y justificando el descubrimiento que pretende realizar.

Irritado, Miguel se acerca a su hermano. Tras unos instantes de confusión, le agarra del brazo y tira de él, pero Pablo se encara con el protagonista hablando de sus intenciones.

Mientras tiene lugar el discurso, una figura enorme emerge de detrás de la montaña, provocando que ambos se queden asombrados ante la imagen de lo que parece ser un gigante. Tras esto, Pablo reconoce a la bestia como el motivo de la expedición, momentos antes de que esta arremeta contra los hermanos y salgan despedidos del pico de la montaña, creando un alud visible a varios kilómetros de distancia.

Se suceden varias escenas en las que se ve como Binsa se acerca a Miguel y lo pone a salvo. Tras recuperarse varias semanas después, en el cuarto oscuro del inicio, un policía interroga a Miguel, que se encuentra visiblemente trastornado al comprender que su hermano ha muerto y que nadie creerá en su versión de la historia.

## 2.2 Normas del mundo

La historia transcurre en un mundo similar al actual, pero con un leve componente fantástico. Basado en la actualidad, pero con retazos de los años 90 en algunos de sus elementos (principalmente en el flashback de este periodo), podría perfectamente establecerse en cualquier fecha relativamente reciente ya que no es de vital importancia y, además, contribuiría a la atemporalidad del relato.

El elemento fantástico viene dado como inspiración por la obra de H.P Lovecraft.

Si bien la influencia del autor se desarrolla en el apartado de influencias estéticas, el misticismo con el que se tratan las criaturas desconocidas que habitan su mundo, y la tendencia general a creer que no son más que leyendas, son algunas de los factores empleados en la historia.

Esto aporta cierto grado de misterio de forma secundaria hasta que se muestra un elemento fantástico que soluciona todos los conflictos y agujeros planteados por la trama, y que hace que el personaje principal (único conocedor de dicho misterio) pierda la cordura ante la poca credibilidad de sus palabras frente a otros.

## 2.3 Contextualización

Información recopilada antes de la redacción del guión y el diseño general, pero con la idea inicial en mente, a fin de tener como punto de partida sucesos, lugares y costumbres verificables.

Algunos aspectos han sido empleados explícitamente, como los efectos del frío en el cuerpo humano o la vida de los sherpas, mientras que otros han aportado una base para la construcción de la narrativa, el mundo o el diseño de los personajes que no aparece de forma concreta en el relato.

### Sobre los efectos de las grandes alturas en el cuerpo humano

En el artículo consultado se explica que el frío puede afectar no solo a la respiración, sino que también puede causar dolores de cabeza, una tos que puede hacer peligrar los pulmones y costillas (debido a que el aire puede secar y agrietar el revestimiento de estos órganos) e incluso provocar hipoxia; falta de oxígeno en el cuerpo que antecede estos síntomas, siendo la causa de decisiones poco premeditadas e impulsivas.

Uno de los síntomas más visibles de la falta de oxígeno en el cuerpo es el tono azul que adquiere la piel. Los glóbulos rojos no transportan la cantidad de oxígeno necesaria y la sangre se torna azulada, lo que afecta a los labios, el contorno de los ojos, las encías y, de forma continuada, a todo el cuerpo.

## Namche Bazaar: ciudad de paso para escaladores

A unos 3500 metros de altitud se encuentra la ciudad de Namche Bazaar, conocida por la cantidad de tiendas, hoteles y accesorios necesarios para los escaladores que pretenden adentrarse en el Everest. Anteriormente fue un punto de encuentro entre sherpas y gente que vivía en la parte baja de la montaña, lugar en el que intercambiaban víveres y bienes (dándole, por ello, el nombre a bazaar).

También sirve como punto de descanso para los escaladores, pues solo se puede acceder a pie durante 4 largos días de viaje. Es en este punto en el que la altura comienza a afectar a la respiración, por lo que se recomienda pasar un día allí a fin de aclimatarse a la zona.

Por estas razones no solo es una ciudad conocida para los escaladores que van al Everest, sino que también es un punto de referencia para todos aquellos que viven y transitan por la zona.

## Sherpas: origen y vida

La palabra Sherpa, muchas veces pronunciada como sharwa, significa "gente del este". Según CNN travel, antes de la turistificación del Himalaya, era denominado sherpa aquél que migraba de Nepal al este tibetano, de ahí el origen del nombre.

Esto también explica por qué la mayoría se han criado bajo la religión budista y hablan el Sherpa, un idioma derivado del tibetano tradicional.

Si bien hay sherpas en el continente europeo e incluso americano, la mayoría viven en Asia, en concreto están repartidos entre China, Nepal e India.

Respecto a las tradiciones y divinidades, los sherpas creen en la existencia de demonios y deidades que habitan cada montaña, cueva y bosque. Consideran al monte Everest como la "Madre del mundo", denominándolo "Chomolungma".

Respecto a la ropa, en las mujeres, es común un vestido conocido como "tongkok" que va junto a una blusa llamada "raatuk". La ropa sherpa guarda similitud con la tibetana y está confeccionada para combatir el frío en las grandes alturas, pero cada vez se está expandiendo más un estilo propio de occidente.

Viven en casas fabricadas con el material más abundante de la zona: la piedra. En el caso de los techos, pueden ser contruidos con chapa en lugar del material original. Las casas tienden a ser grandes para acoger a una gran familia, con espacio para objetos sagrados y animales.

No suelen contar con muebles más allá de los necesarios para almacenar cosas, sentarse y dormir.



## Alimentación de un sherpa

La carne de yak, el arroz con legumbres o el pan indio son algunos de los elementos indispensables de la dieta sherpa, pues son básicos, fáciles de conseguir en grandes alturas y aportan las fuerzas necesarias.

Las sopas y fideos de sobre son un alimentos rápido, y si se les añade picante, son más efectivos debido a las propiedades de estos para mantener el cuerpo en calor.

El ajo es uno de los elementos más empleados en la cocina sherpa, por lo que se suele llevar junto al jengibre, el pimienta o el repollo a cualquier expedición.

Respecto a la bebida, el agua requiere ser potabilizada con bastante frecuencia e intensidad, sino puede provocar diarrea. Antes de dormir, algunos sherpas beben un vaso de "raski", un alcohol casero, lo cual les aporta calor durante la noche.

## Cómo aguantan los sherpas las bajas temperaturas

Gracias a un estudio de 1974 del National Academy of Science of USA, se sabe que los sherpas nacen con una sangre mucho más espesa, capaz de retener oxígeno de forma limitada, haciendo que la sangre circule más fácilmente.

A nivel general, los sherpas limitan la cantidad de grasa que queman, dando esta función al azúcar para obtener más calorías por unidad de oxígeno respirado. Básicamente, gastan menos oxígeno para hacer las mismas tareas que quienes no están adaptados, debido a una modificación genética proveniente de la adaptación a la vida en grandes alturas.

## 2.4 Principales influencias estéticas

Recopilación de las obras y artistas más significativos en cuanto a la elaboración del cómic.

Dividido en tres partes diferenciadas: influencias narrativas, las que han motivado la redacción y estructura de la historia; arte de cómics, obras del propio medio que establecen un diseño o filosofía acorde a la del trabajo; y artistas pixel art, los cuales sirvieron como referente para determinar el empleo del pixel, el grosor de las líneas o el uso del color, entre otros, a lo largo de las ilustraciones.

### Influencias narrativas

#### Howard Phillips Lovecraft

El principal referente a la hora de elaborar la historia fue el autor de terror y ciencia ficción H.P. Lovecraft, en concreto las obras *La sombra sobre Innsmouth* y *Dagón*.

La estructura de todo el cómic está basada en la idea principal de los relatos más famosos del autor: la narración de un suceso paranormal que perturba al protagonista, tanto por el hecho en sí como por la incredulidad de toda persona a la que se lo narra.

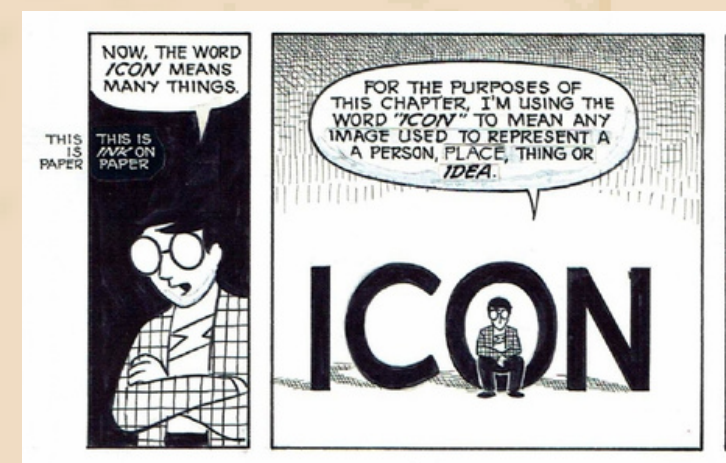
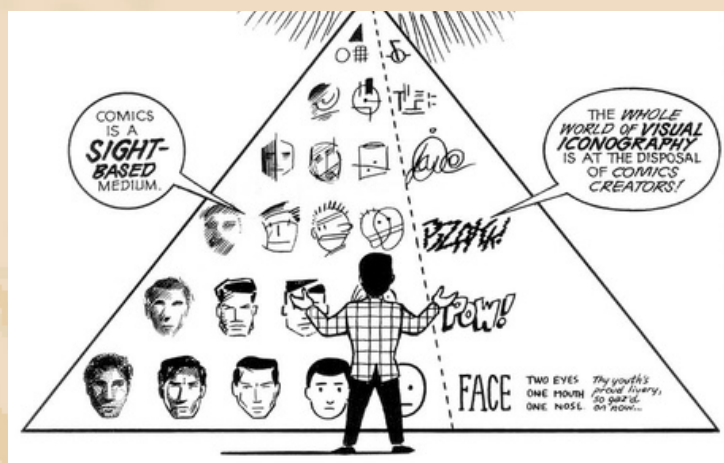
Todo esto transcurre con un narrador personaje con el que se abordan las temáticas acerca del "horror cósmico", basado en el cosmicismo, que plantea que la figura del ser humano y su cotidianidad son insignificantes respecto al universo y su funcionamiento.

## *Serie Understanding Comics y Creating Comics (Astiberri, 2007, 2012)*

Libros elaborados por el ilustrador y teórico del cómic Scott Williard McLeod y publicados en 1993 y 2006, respectivamente. Ambos forman parte de una saga de cómics que hablan acerca del origen visual e icónico del medio, además de dar una serie de pautas empleadas por las diferentes concepciones del mismo a través del mundo.

De estas obras extraje toda la teoría respecto a la representación visual del trabajo, valiéndome de técnicas adaptadas del manga, el cómic americano y el europeo para enriquecer la obra.

Conceptos como la ruptura de la monosensorialidad del cómic (es decir, el empleo de elementos que remitan a otros sentidos como el olfato o el oído para dar profundidad a los ambientes), la simbología de la viñeta y la importancia de la posición de esta, o la objetificación, que establece la unión entre los elementos que poseen un estilo realista y los de estilo simplificado en escena, son los más notorios en el trabajo.



## En Atón después del fin del mundo (Campus Cómico, 2018)

Cómic dibujado y escrito por David León de la Torre para el Certamen universitario de cómic y novela gráfica de 2018.

Narra la historia de una colonia de la tierra que parte a examinar el planeta de Atón, considerado inhabitable desde hace décadas, y cómo los humanos que lo siguen poblando han conseguido subsistir.

De esta obra se extrae el momento en el que se cuenta, pues el narrador personaje habla de forma testimonial mediante rótulos la mayor parte de la historia (con contadas excepciones para bocadillos de diálogo).

Respecto a la situación en la que se está narrando, se da entender que tiene lugar paralelamente al relato salvo por el final del mismo, que desvela toda la historia como una narración retrospectiva.



## Sandman Obertura (Vértigo, 2014)

Cómic creado por Neil Gaiman y dibujado por J.H. Williams III, habla acerca de los Eternos, siete entes más allá del plano de la existencia con sus problemas e historias en el mundo de los sueños, siendo este un reflejo de la realidad.

Con intención de plasmar conceptos surrealistas, las páginas de cada tomo poseen composiciones extrañas que entremezclan colores, juegan con el orden y rompen las viñetas, dejando que la imagen se mueva más allá de los márgenes.

Esa idea de ruptura es empleada en algunas viñetas del trabajo, permitiendo plasmar una vista panorámica o una situación que engloba al resto de cuadros de la página en uno solo.



## Influencias estéticas: arte de cómics

### *En Atón después del fin del mundo (Campus Cómico, 2018)*

Otra mención a la obra de David León de la Torre, esta vez para hablar acerca del estilo visual empleado, un diseño de personajes y escenarios el cual inspiró al diseño de personajes de *La montaña helada*.

Los personajes cuentan con un estilo cartoon de expresiones faciales exageradas a la par que simplificadas, a fin de ser dibujados de distintas formas lo más fácilmente posible. Aun así, en ocasiones se rompe este estilo para dar más intensidad a las caras y al relato en general.

El diseño de los atuendos y de los fondos está igualmente reducido al mínimo pero sin perder los detalles necesarios, especialmente en las estructuras metálicas modernas.

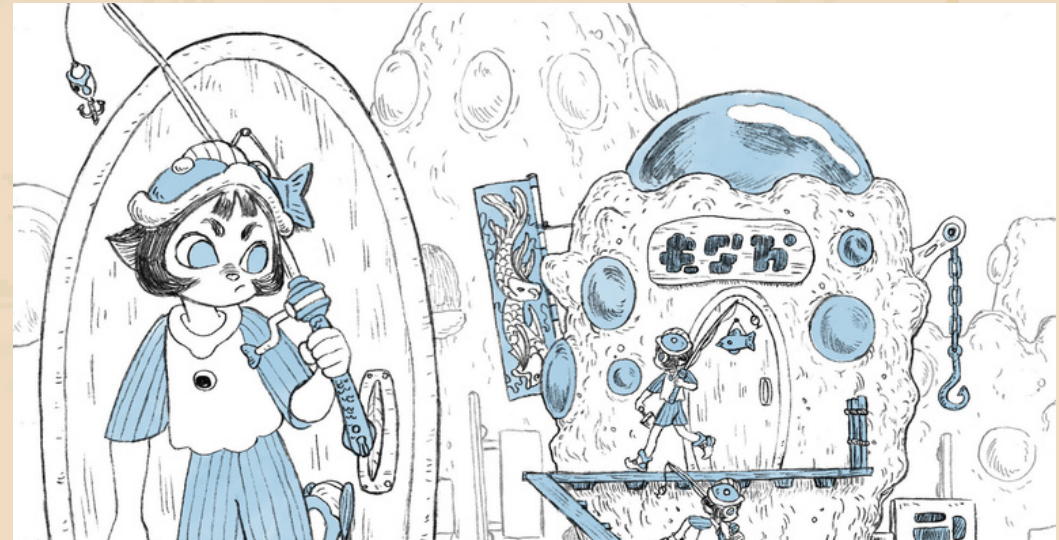
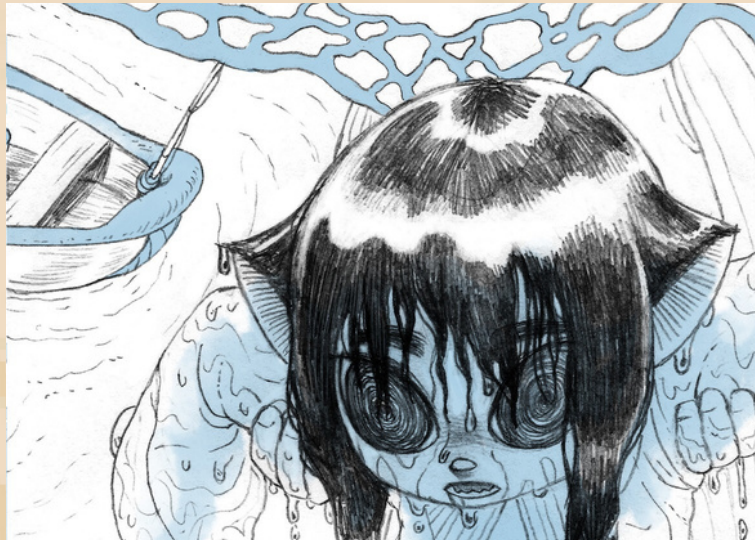


## *Escama (Campus Cómico, 2018)*

Cómic de Elena Jiménez Fernández perteneciente al mismo recopilatorio que el anterior mencionado, el Campus Cómico de 2018, que narra un breve relato del suceso que vive Romy mientras pesca en una barca cerca de su casa.

De aquí se toma prestado el diseño de personajes, que también apuesta por el cartoon, pero esta vez con expresiones faciales más alargadas y estilizadas, adentrándose en el terreno del anime en cuanto al tamaño de los ojos y de la cara en general.

También es notoria la capacidad de recalcar las acciones, objetos y vestimentas mediante planos medios y enteros, que permiten hacer énfasis en la importancia de estos, lo que de otra forma haría imposible diferenciar algunos personajes entre sí.



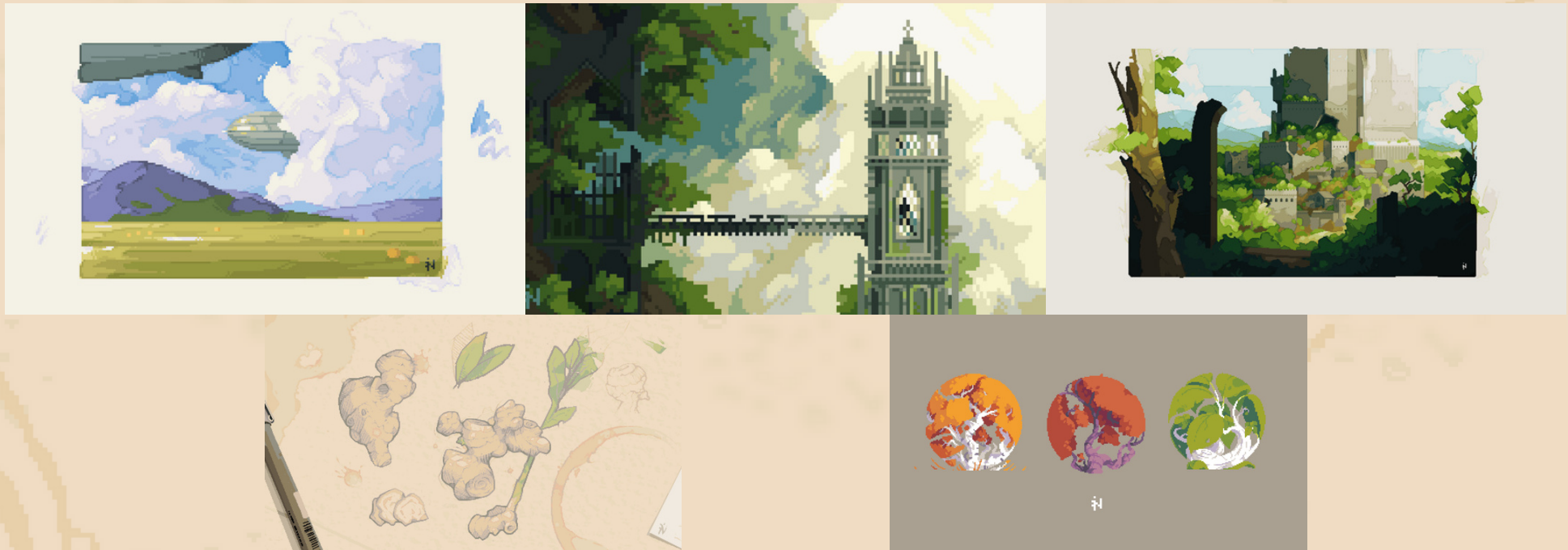
## Influencias estéticas: artistas pixel art

### Franek (@Franrekk en Twitter)

Artista pixel art especializado en el arte para ilustraciones online y videojuegos animados digitalmente.

La obra de Franciszek Jan Nowotniak es referenciada en el trabajo por la composición de paisajes naturales con gamas de color y tonos suaves que, a pesar de utilizar paletas bastantes escasas, inunda las imágenes de detalles sobre el efecto de la naturaleza en estructuras abandonadas.

También es destacable el uso del pixel y las degradaciones de color para dar la sensación de uso de acuarela o de papel desgastado, y el énfasis en formas geométricas sencillas que entremezcladas dan lugar a entornos complejos.





## Hcnone (@hcnone en Twitter)

Artista de ilustración digital y pixel art enfocado en el diseño de personajes con estética anime.

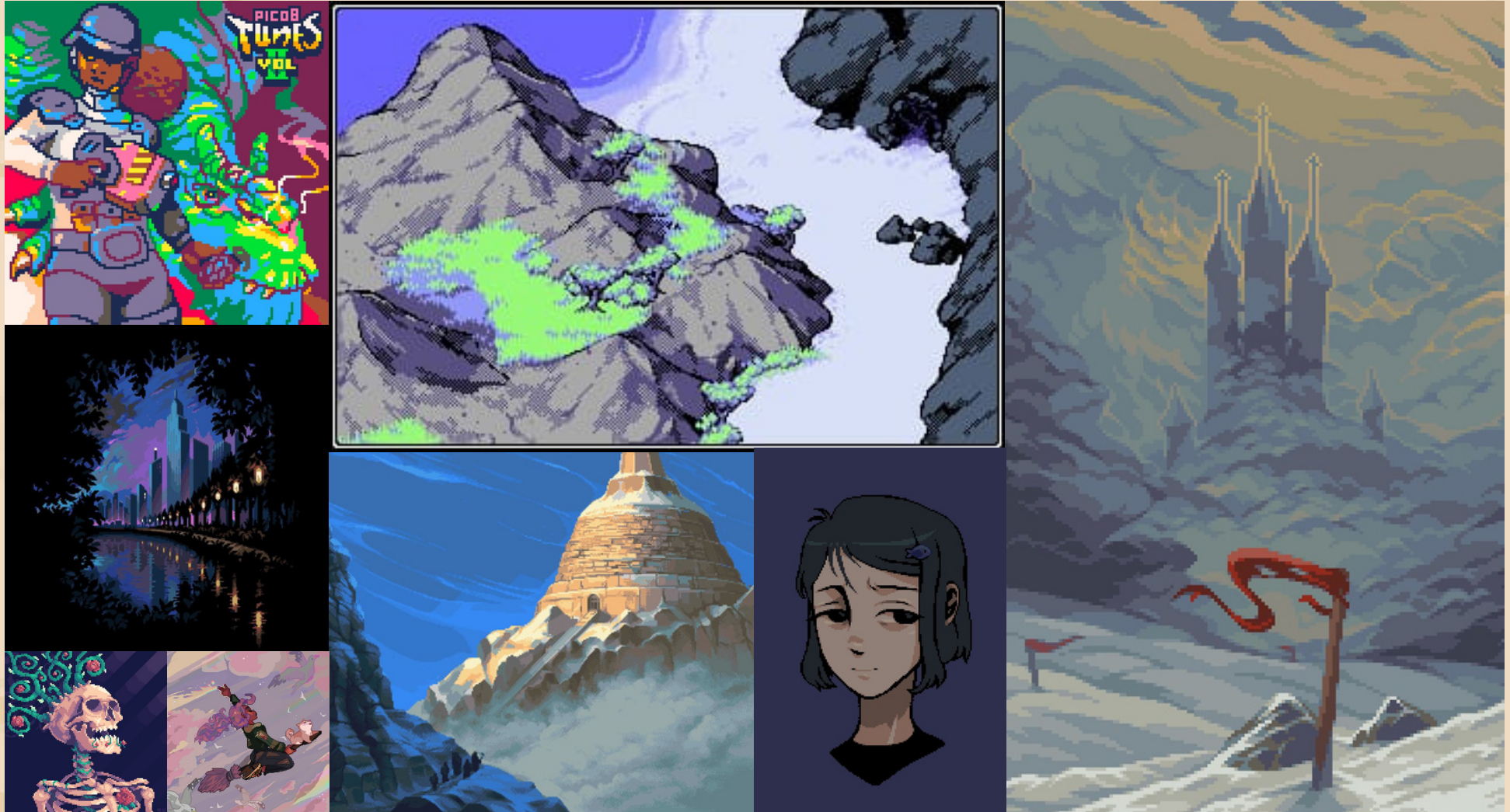
Del estilo del artista se extraen tanto las expresiones faciales, con gestos vivos y, particularmente los ojos, grandes y notorios, como las poses de los retratos de cada personaje, que aportan personalidad y dinamismo a la composición.

Otro elemento recogido de sus obras es el uso de la línea que define la silueta de cada personaje, que lejos de ser disimulada entre los colores de estos, se muestra como un contorno grueso algo más oscuro.



## Otras imágenes empleadas

Ilustraciones y fotografías referenciadas de diversos artistas. Utilizadas tanto para la creación de escenarios, objetos y texturas como para los personajes, expresiones faciales, delineado y detalles.



# Otras imágenes empleadas



# 3. Información e ilustraciones

## 3.1 Datos de maquetación

La medida de referencia utilizada para elaborar el cómic ha sido la de 17 cm de ancho por 26 cm de alto, medida estándar (junto a la extensión en torno a las 24 páginas) de las publicaciones americanas.

La página contiene márgenes de 1,5 cm, que separan a las viñetas dejando como espacio útil 14 cm de ancho y 23 cm de alto. Aun así, algunas viñetas como las vistas en las páginas 4 o 15 prescinden del margen para ofrecer una imagen algo más panorámica.

Respecto a la fuente de texto, se emplearía la tipografía Coustard en los tamaños 10 y 12 para el los bocadillos de texto y rótulos, y el tamaño 48 para el título del cómic.

Todo esto estaría aplicado al storyboard y de cara a la impresión, pero a la hora de elaborar las imágenes en pixel art se han seguido medidas proporcionales, adaptadas al píxel como unidad básica.

El tamaño de la página en formato 1:1 sería de 405 píxeles de ancho por 620 píxeles de alto, respetando la proporción del formato anterior con leves cambios.

Los márgenes serían de 10 píxeles por lado, y la separación entre viñetas tendría una media de 3 píxeles.

Esto, por lo tanto, deja un espacio de de trabajo de 385 píxeles de ancho por 594 píxeles de alto, dividido en tres franjas en las que encajarían hasta tres viñetas con la anchura ya mencionada y con 198 píxeles de altura.

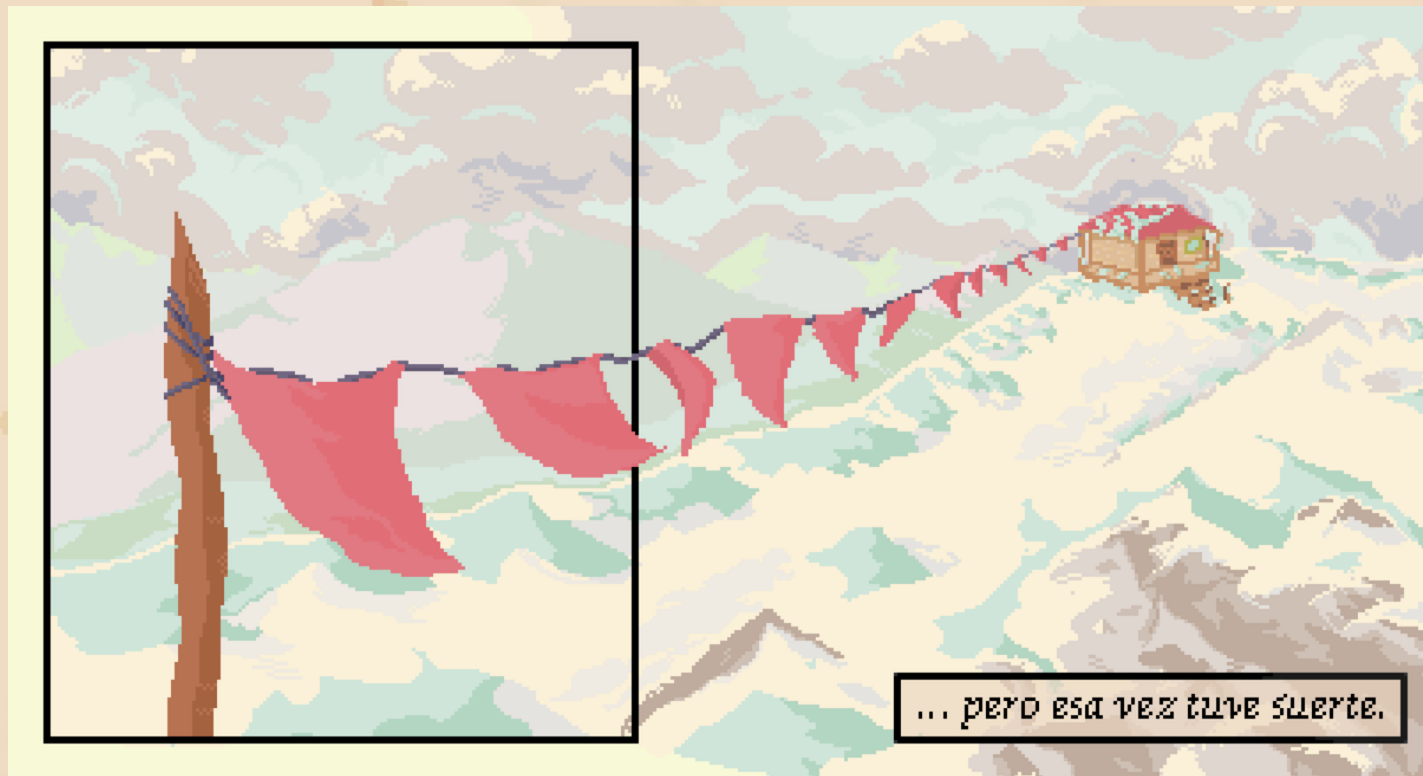
La fuente de texto empleada sería Source Serif Pro - it en tamaño 10 y 12 para los bocadillos y rótulos, y en tamaño 48 para el título.

## 3.2 Ilustraciones

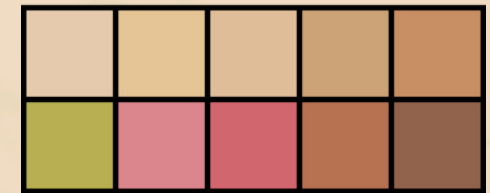
Ilustraciones de viñetas pertenecientes al storyboard con sus respectivas paletas de color, a fin de mostrar cómo quedaría el resultado final del trabajo.

También se incluyen trabajos al margen del storyboard que contribuyen al esclarecimiento de la historia.

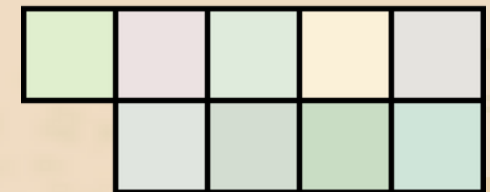
## Página 4 - viñeta 3



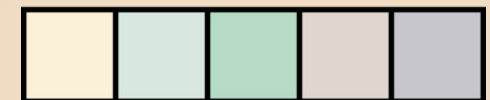
Casa



Montaña



Cielo



Esta imagen corresponde con una de las primeras panorámicas del cómic, aparte de los planos generales y la página que contiene el título.

En ella se emplea el seguimiento que hacen los banderines hacia la casa para guiar la vista del espectador. Estos, además, atraviesan los límites de la primera viñeta de la izquierda para dar con un plano abierto que pone en el punto de mira a la casa, y permite mostrar un amplio escenario con detalle.

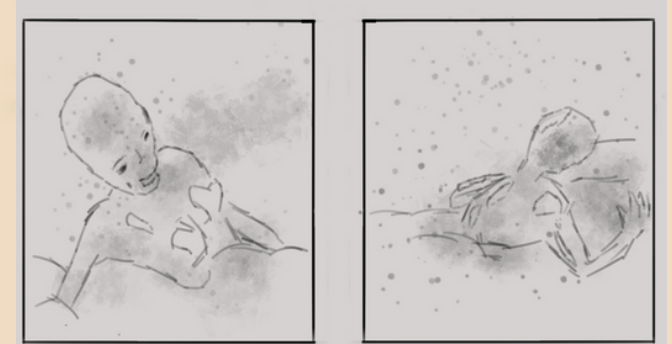


Viñeta original del storyboard

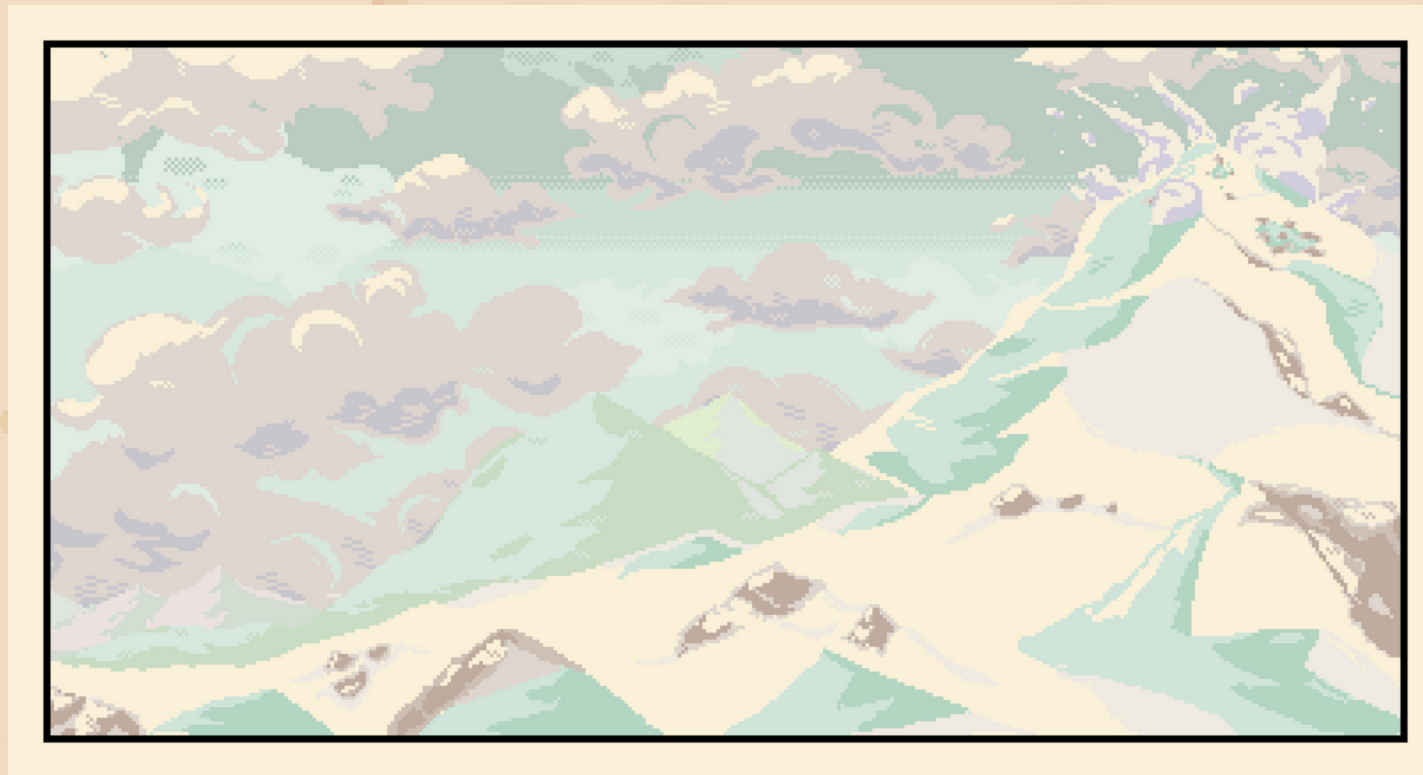


Ilustración de los cadáveres que rodean a Miguel al alcanzar la cima de la montaña.

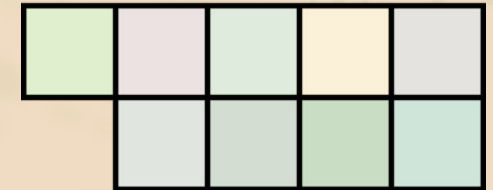
Con intención de representar el sobresalto que sufre Miguel al ver a varias personas muertas, el diseño de estas es algo más realista, al igual que el resto de fondos. Esto es debido a unas proporciones acordes a la anatomía real y un contorno menos marcado, además de tener varios músculos resaltados debido al hundimiento de la piel tras varios días en ese estado.



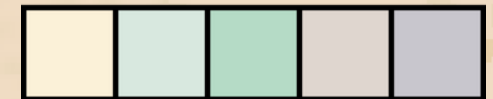
Viñeta original del storyboard



Montaña

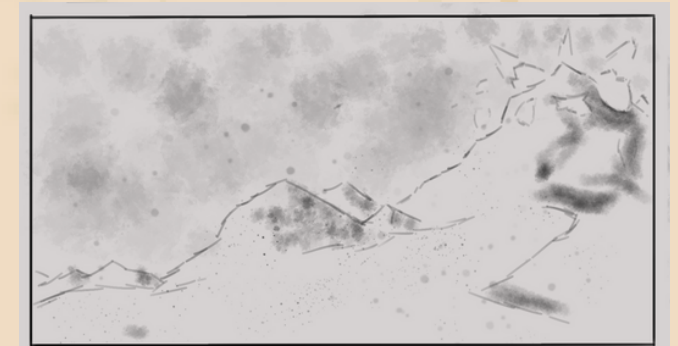


Cielo



Esta imagen corresponde al último plano general de la montaña, que coincide con la vista que Miguel tiene de esta justo tras salir de casa de Binsa. En él, el gigante ha arremetido un puñetazo contra la cima.

Al igual que en la viñeta 3 de la página 4, la composición guía al espectador a la cima de la montaña mediante el orden de mirada izquierda-derecha y la ausencia de nubes conforme se avanza en esta dirección. Así, se hace mas notoria la explosión de la cima.



Viñeta original del storyboard



## Página 25 - viñeta 1



Nieve



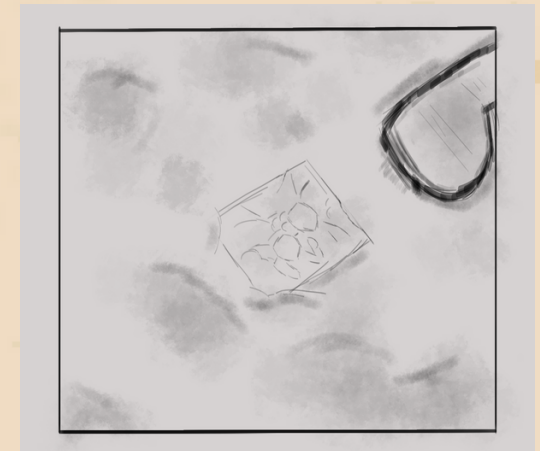
Gafas



Fotografía



Viñeta original del storyboard



El último plano en el que la montaña (o más bien la nieve) aparece en la historia, con la fotografía que Miguel mostró a Binsa tirada y arrugada tras la caída. Junto a esta, las gafas de Miguel.

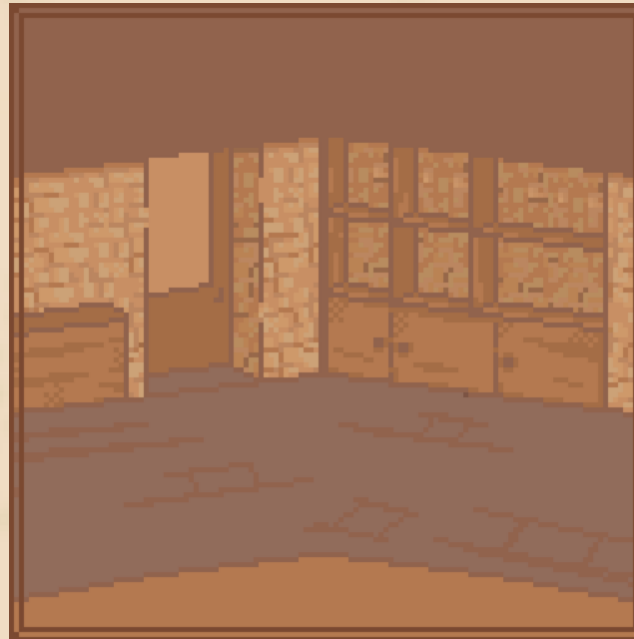
El color de la fotografía, algo apagado ya de por sí debido a la cantidad de años que esta tiene en la historia, se ve modificado a cada uno de los lados, siendo el derecho más oscuro que en el izquierdo, para enfatizar el dobléz.

La presencia de las gafas en la escena simboliza el cambio de visión que Miguel tiene respecto a su hermano, a sus creencias ya establecidas y a todo lo que le rodea. Es el elemento simbólico que acorde a la temática de la historia.

## Escenarios



Montaña



Casa



Interrogatorio



Ilustraciones conceptuales de los tres escenarios en los que se desarrolla la trama con los colores más característicos de cada zona, ordenados por relevancia.

La intención era crear un contraste entre los azules fríos y distantes de la montaña con los marrones cálidos de la casa de Binsa, transmitiendo estos últimos cierta seguridad e incluso sincronía entre la propietaria y Miguel, cuya paleta de colores es similar.

La sala de interrogatorio aparece poco durante el relato pero posee colores oscuros con algunos marrones o granate para crear cierta atmósfera opresiva.

### 3.3 Personajes



#### 3.3.1 Miguel

Nombre: Miguel  
Sexo: masculino  
Edad: 22 años  
Ocupación: estudiante de biología  
Estado civil: soltero  
Lugar de nacimiento: Torrebarrio, León

Hobbies:  
Dibujar  
Escuchar música folk  
Leer libros de fantasía



Playlist del personaje

### Habilidades

Capacidad de decisión en momentos críticos. Precavido a la hora de trazar planes o rutinas. Actúa bien bajo presión. Tiene bastante resistencia física aunque no lo aparente.

### Descripción física

1'75 m de estatura, pelo castaño, ojos verdes y cara delgada (no escuchimizada) y piel blanca. Apariencia poco corpulenta. Delgado y cabizbajo, algo encorvado.

### Carácter

Introvertido, calmado y algo asustadizo. Bastante reservado, llegando en muchos casos a la timidez o a aparentar tristeza. Sabe reaccionar a los problemas de forma casi instintiva. Es bastante perseverante con lo que se propone, al igual que su hermano.

## Biografía

Desde que era pequeño, Miguel ha tenido a su hermano como un referente en todo lo que ha hecho, condicionando de forma directa o indirecta su vida: su forma de ser, sus estudios, su comportamiento...

El momento decisivo en el que caló esta idea fue cuando su hermano le salvó la vida del ataque de un oso.

Este suceso motivó a Miguel no solo a querer ser como su hermano, sino a valerse por sí mismo a nivel físico, lo que incentivó a que practicase deporte con frecuencia, desarrollando muchísima resistencia pero no mucha musculatura. Entre los deportes que más le gustan destacan la escalada, el senderismo y la natación.

Decidió dedicarse a la biología, siempre con la esperanza de llegar al mismo punto en el que se encuentra su hermano, una joven promesa de la investigación especializada en nuevas especies, pero sus propios miedos le llevan a sentirse inferior de lo que realmente es y se ve bajo la sombra de su hermano.

Es una persona bastante transparente por lo que su carácter suele coincidir con la imagen que muestra al exterior: alguien tímido e inseguro. Aunque ocasionalmente se plantea sus metas y estudios, suele rechazar estas ideas estableciendo los logros de su hermano como objetivo a alcanzar, lo que le conduce a una frustración que pocas veces muestra.

En momentos de excesivo estrés, suele explotar y actuar por instinto, mostrando una faceta más decidida con ideales claros y sin miedo a expresarlos.



Introvertido y asustadizo  
Muy perseverante  
Apariencia triste y tímida  
Anda algo encorvado

Busca a Pablo, su hermano mayor  
perdido





La parte superior de la cara es clave a la hora de expresar emociones.

Poses características



Por ello, los ojos tienen forma de lágrima, lo que enfatiza el carácter inseguro de Miguel. Tanto estos como las cejas sobresalen por encima del pelo, para evitar perder matices y darle un toque más cartoon al personaje.



Toda la cara está compuesta por formas redondeadas para hacer al personaje más infantil y amigable.

El pelo y la cara componen una gran esfera. Incluso enfadado, el único elemento que se escapa de esta forma son las cejas.



# Moodboard



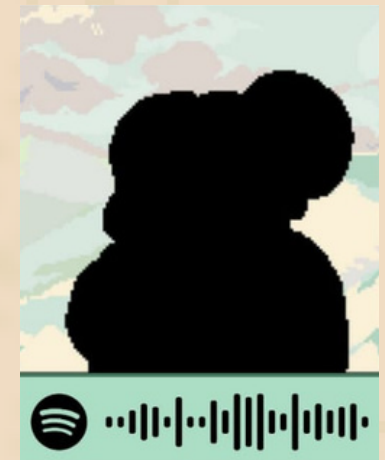




### 3.3.2 Binsa

Nombre: Binsa Lhamu Sherpa  
Sexo: femenino  
Edad: 60 años  
Ocupación: cuidadora de animales  
Estado civil: viuda  
Lugar de nacimiento: Lukla, Nepal

Hobbies:  
Tejer  
Leer libros históricos  
Escuchar música acústica



Playlist del personaje

### Habilidades

Gran fuerza física, independiente y resolutiva. Alegre y con buenas dotes comunicativas.

### Descripción física

1'60 metros de estatura. Pelo y ojos negros, cara ancha y piel oscura. No tiene una apariencia corpulenta debido a los abrigo que siempre la cubren, pero es bastante fuerte.  
Manos pequeñas pero robustas.

### Carácter

Extrovertida, tranquila y alegre. Es bastante hospitalaria, acoge a cualquiera en necesidad, pero le gusta la vida solitaria que tiene en la montaña. Tiene pulso firme a la hora de tomar decisiones, momento en el que muestra su lado más frío y serio, pero por lo general es de actitud afable.

## Biografía

Criada en una comunidad sherpa, empezó a escalar desde que tenía 16 años. A los 20 años ya era capaz de guiar a montañistas hasta 5000 metros de altitud. Con esta afición como trabajo aprendió a cocinar, preparar suministros y a comunicarse en gran variedad de idiomas.

Creció bajo influencia budista, pero sus excursiones a la capital de Nepal, Katmandú, y el contacto constante con escaladores de todas las nacionalidades y creencias hicieron que desarrollara cierto ojo crítico para con las ideas en las que se había criado, acercándose poco a poco a tener una mentalidad parecida a la occidental. Aun así, considera las tradiciones y leyendas relacionadas con las montañas como algo sagrado, aunque sin la rigidez con la que su comunidad profesa dichas creencias.

Contrajo matrimonio a los 30 años con un hombre nepalí de su comunidad, Tenzing Wangdi Sherpa, que también se dedicaba a la escalada, pero 5 años después murió bajo un alud repentino y su cadáver nunca fue encontrado. Desde ese momento y hasta la actualidad, Binsa vive en una casa de piedra edificada a 2 horas de camino de Thame, un pequeño pueblo Nepalí de las montañas, pues se siente conectada a ella y al espíritu de su difunto marido.

Actualmente se dedica a la cría de animales en su propio hogar, la cocina de "chapati" (pan indio) o el destilado de "raski" (bebida alcohólica nepalí) y su posterior venta en los viajes al pueblo (en el que aprovecha para adquirir libros provenientes de Namche bazaar, un punto común de encuentro para turista y montañeros).



Alegre y expresiva  
Abierta a nuevas ideas  
Apariencia afable  
No gesticula mucho con el cuerpo

Vive en lo alto de la montaña





## Poses características

Una de las referencias a la hora de construir el personaje fue el panda rojo, especie autóctona del Himalaya.

De aquí provienen las cejas y nariz puntiagudas y la importancia expresiva de la cara, similar al cerco de pelo que rodea el hocico del animal.

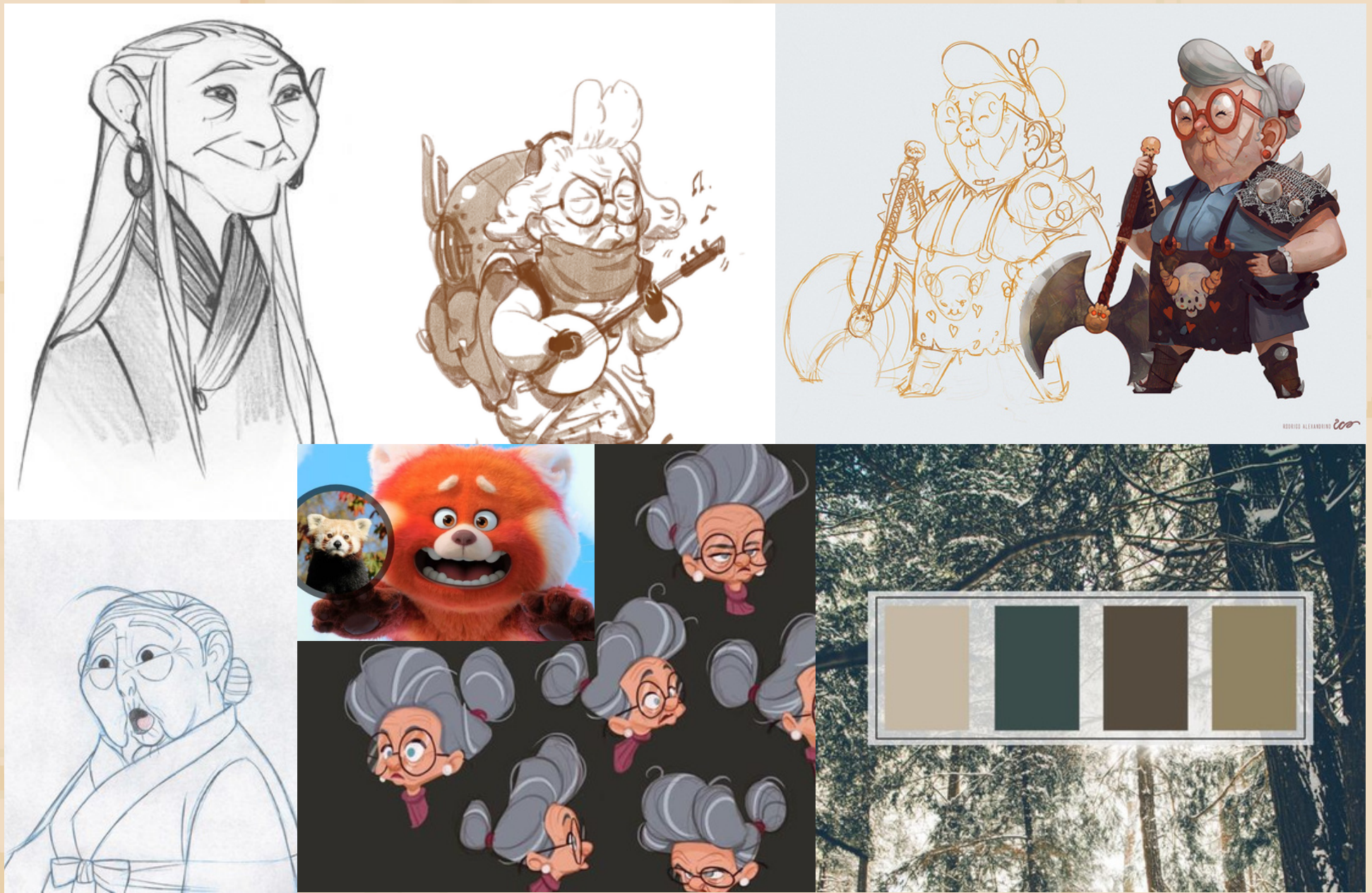


Al igual que Miguel, la figura que predomina en el diseño es el círculo.

En este caso la ropa y la forma en la que la redondea el cuerpo, el moño y la cara enfatizan el carácter "reconfortante" del personaje.



# Moodboard

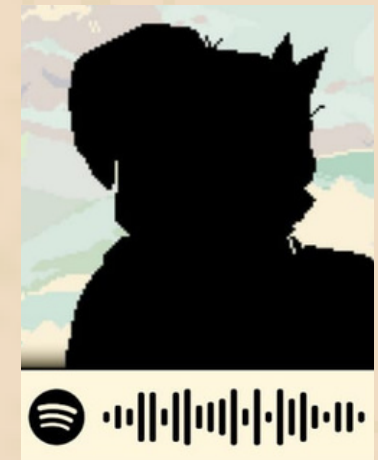




### 3.3.3 Pablo

Nombre: Pablo  
Sexo: masculino  
Edad: 30 años  
Ocupación: Biólogo e investigador  
Estado civil: soltero  
Lugar de nacimiento: Torrebarrio, León

Hobbies:  
Misticismo  
Leer libros históricos  
Escuchar metal clásico



Playlist del personaje

### Habilidades

Buena resistencia física. Capacidad de decisión y liderazgo innatos. Desvivido por sus objetivos. Calculador y metódico.

### Descripción física

1'85 m de estatura, pelo oscuro y cara delgada. Piel blanca. Delgado pero algo fornido.

### Carácter

Extrovertido, activo y alegre. Grandes dotes para comunicarse con los demás y llegar a convencer con facilidad. Es una persona que se deja llevar por la curiosidad, y al tener capacidad para centrarse en ello ha logrado buenos resultados.

Ve al resto de personas como gente inferior a él, pero no suele expresarlo.



## Biografía

La curiosidad es el motor de las acciones e investigaciones de Pablo desde que era pequeño, lo cual unido a su pasión por los animales hizo que quisiese estudiar biología y se especializase en fauna poco documentada.

Las ganas de descubrir han conducido en más de una ocasión a ponerse en peligro tanto a él mismo, como a las personas que le acompañaban, justificando los medios con tal de lograr el fin propuesto. Aun así, los buenos resultados de sus expediciones le han labrado una gran reputación en la comunidad científica, con artículos en revistas académicas, conferencias sobre sus hallazgos y múltiples vías de financiación para continuar investigando sobre sus inquietudes.

Su sobresaliente expediente académico y sus buenas dotes comunicativas han incentivado el gran ego que Pablo se ha ido formando a lo largo de los años, sintiéndose superior a la mayoría de la gente que le rodea.

Pablo se plantea su posición social como algo fruto de su continuo esfuerzo, por lo que necesita sentirse validado por los demás a través de sus publicaciones y reconocimientos tanto personales como científicos.

Suele tener muy buena relación con todo el mundo y es bastante servicial cuando se le requiere, por lo que da una buena impresión.

Esto también se le aplica a su hermano, tratando de ayudarle en todo lo que puede, aunque el motivo que más le ata a él es saber que Miguel lo contempla como un referente, alimentando una vez más su arrogancia.



Extrovertido y lanzado  
Muy perseverante  
Inteligente y mezquino  
Hostil

Quiere descubrir el secreto de la  
montaña



## Poses características



A diferencia del resto de personajes, el elemento que más destaca en el diseño de Pablo es el triángulo. Rasgos como las cejas, el pelo, o la boca remiten a esta figura, la cual crea cierta inestabilidad y tensión, sobretodo comparándolos con el diseño de Miguel, mucho más redondeado.

Aun así, tienen elementos comunes como la forma de la cabeza o las "ojeras".



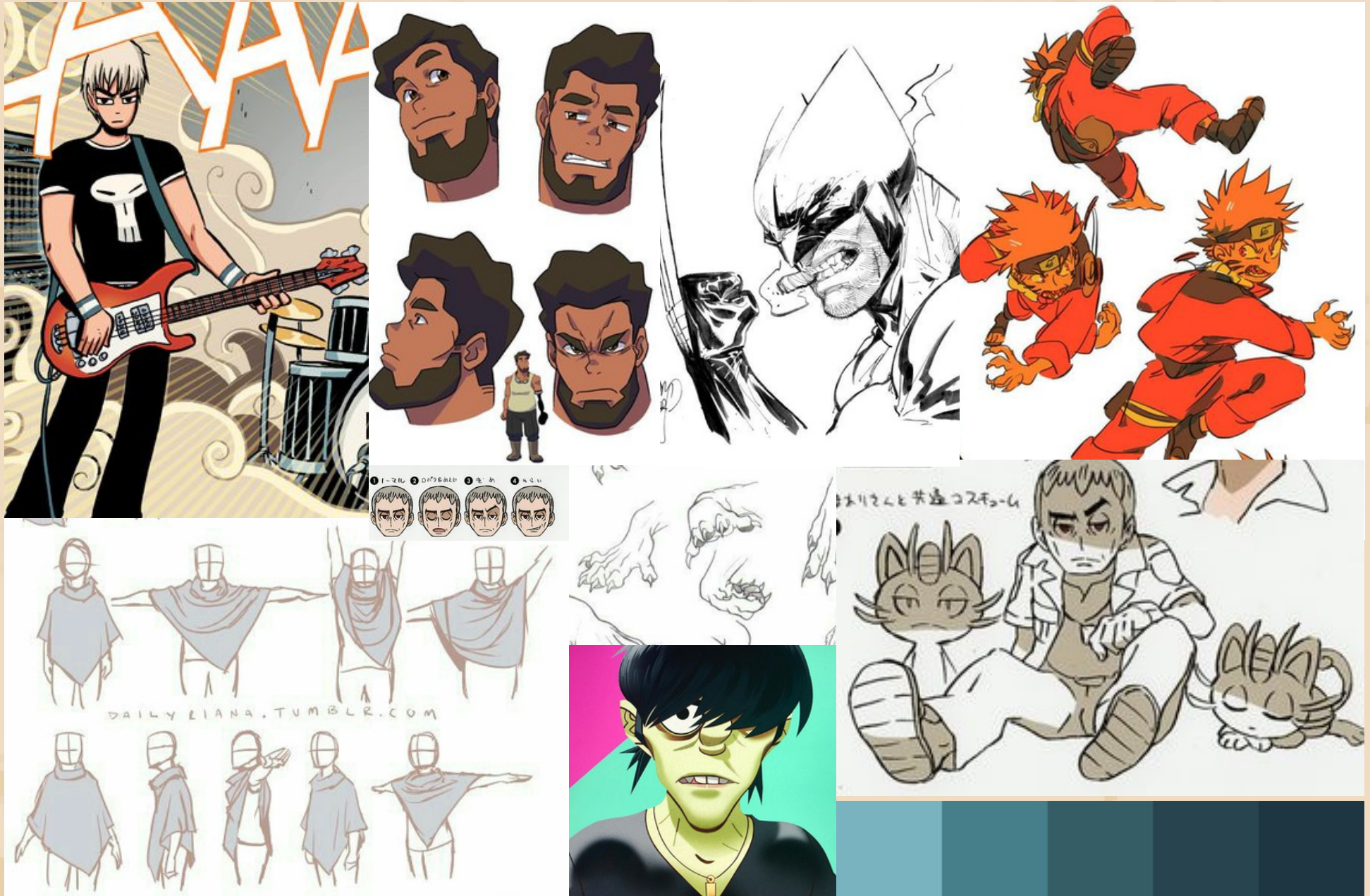
Al llegar a la montaña, Pablo pierde la cordura y se vuelve más agresivo, por lo que es importante que se refleje en las poses, mucho menos hieráticas que las del resto de personajes.

Estas establecen diagonales y remiten nuevamente a formas trianguladas para darle más vida a todos los movimientos.

La manta que lleva encima también acentúa y exagera este efecto.



# Moodboard



# 4. Proceso creativo y valoración

## 4.1 Proceso creativo

Respecto al proceso creativo, mencionar que la elaboración del trabajo ha sido dictada principalmente por picos de productividad, a pesar de tener una organización previamente establecida.

Si bien al comienzo del trabajo los temas de los que quería hablar y el estilo visual estaban claros, la historia y los personajes se fueron construyendo poco a poco, acomodándose a los dos aspectos principales.

En abril, gracias a la búsqueda de información acerca del Everest y la vida de sus habitantes, la lectura de los libros de Scott McCloud, y la revisión detallada de todo tipo de historietas en formato impreso, web, en antologías etc., tuve una idea más precisa del resultado que deseaba en el cómic.

Paralelamente fui elaborando guión y storyboard, los cuales siguieron sufriendo modificaciones hasta principios de junio. Hubo recortes de escenas, reorganización de viñetas, modificaciones de diálogos, cambios de plano.. Todo al servicio de la brevedad, pues alargar innecesariamente la historia no aportaba nada.

Una vez planteada la base teórica y tras bastantes bocetos e ideas sueltas, comencé con la ilustración pixel art, tratando de adaptar un estilo relativamente realista y unos personajes cartoon al formato de viñetas, un nuevo reto debido a las limitaciones pero que gracias a la continua revisión de material y los libros comentados se hizo accesible.

Destacar que el punto más complejo de todo el trabajo fue el desarrollo visual de los personajes, pues la intención era hacerlos lo más sencillo posible, debido a la necesidad de dibujarlos con distintas posiciones y expresiones bastantes veces.

La duda sobre si plasmarlos de forma más realista o más estilizada estuvo hasta el último momento, pero con intención de diferenciarlos del fondo todo lo posible y darles más viveza, se optó por la segunda opción.

## 4.2 Valoración del trabajo

Respecto a la creación de las bases del cómic, siento que con una mejor organización podría haber sido un trabajo más completo y menos accidentado.

Como mencionaba en el punto anterior, los momentos en los que he elaborado la mayor parte han sido instantes puntuales de inspiración, traducidos en largas jornadas de trabajo que intentaban suplantar un progreso diario (que también estaba, pero en menor medida).

Las primeras semanas fueron una sobrecarga de información nueva, tanto de datos que contemplar para la historia como de elementos a tener en cuenta realizando un cómic. Verme tan escaso de conocimiento en un trabajo tan importante como es el de final de carrera, sumado a haber desechado la investigación previa para el videojuego, me desmotivó bastante.

Aun así, tras algunos meses de trabajo algo atropellados y con algo más de organización, pude ir perfilando el material que elaboraba y dedicándole tiempo al apartado visual, el que más ilusión me hacía.

Finalmente, estoy contento por haber aprendido y disfrutado tanto de la investigación como de la redacción y el dibujo, aunque de forma irregular.

Una vez terminado el trabajo, me gustaría continuar con las bases planteadas y poder finalizar el cómic en algún momento.

# 5. Bibliografía

## Páginas web consultadas

BBC News Mundo. (2017). *Por qué los sherpas pueden subir al Everest sin cansarse.*  
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-40029019>

Burke Court, E. (2020). *Some Common Tibetan Names and Their Meanings | Kadampa Center.*  
Kadampa Center. <http://kadampa-center.org/some-common-tibetan-names-and-their-meanings>

J. (2021). *La alimentación de un sherpa.* LA DESPENSA DEL SHERPA.  
<https://josea.ecom.edixlab.es/la-alimentacion-de-un-sherpa/>



Morpurgo, G., & Arese, P. (1976, 2 marzo). Sherpas living permanently at high altitudde: A new pattern of adaptation. US National Library of Medicine. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC335995/>

Olascoaga, M. (2018). Camino al campamento base del Mt. Everest: En tierra de los «Sherpas». Destino Oriente. <https://www.destinoriente.com/2018/04/23/en-tierra-de-los-sherpas/>

Strickland, A. (2016). Qué le pasa a tu cuerpo cuando subes el everest.CÑN.<https://cnnespanol.cnn.com/2016/05/23/que-le-pasa-a-tu-cuerpo-cuando-subes-el-everest/>

Wikipedia contributors. (2020). Namche Bazaar. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Namche\\_Bazaar](https://en.wikipedia.org/wiki/Namche_Bazaar)

## Páginas web consultadas

Timeline - World History Documentaries. (2020). Sherpa: People Of The Mountain | Disappearing World (Anthropology Documentary) | Timeline [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=wENjJ8g\\_uB8](https://www.youtube.com/watch?v=wENjJ8g_uB8)

Recreating a MANGA page as PIXEL ART. (2021, 11 julio). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=m0n79J6fNII&t=680s>

## Cómicos consultados

Aaron, J., & Garney, R. (2005). *¡La caza de Mística!* (2.a ed., Vol. 3). Panini Comics.

Duggan, G., To, M., & Herring, I. (2018). *Guardianes de la Galaxia: La búsqueda del infinito* (1.a ed., Vol. 61). Marvel.

Gaiman, N. (2014). *Sandman: Obertura* (Edición cartoné) (2.a ed., Vol. 1). Vértigo.

Gómez Almenzar, G. (2018). *El último día*. En Universidad de Huelva (Ed.), *Campus Cómic 2018* (1.a ed., Vol. 2, pp. 38-45). Atalaya.

Jiménez Fernández, E. (2018). *Escama*. En Universidad de Huelva (Ed.), *Campus Cómic 2018* (1.a ed., Vol. 2, pp. 46-53). Atalaya.

León De La Torre, D. (2018). *En Atón después del fin del mundo*. En Universidad de Huelva (Ed.), *Campus Cómic 2018* (1.a ed., Vol. 2, pp. 26-37). Atalaya.

Loeb, J., & Sale, T. (1996). *Batman: El largo halloween* (revisado ed., Vols. 1 y 2). DC Comics.

Millar, M., (Jr, J. R., & Andrews, K. (2017). *LOBEZNO: ENEMIGO DEL ESTADO. (MARVEL INTEGRAL)* (1a ed., Vol. 3). Panini Comics.

Robles, C. (2015). *Soufflé* (1a ed., Vol. 1). Ediciones La Cúpula.

Snyder, S., & Capullo, G. (2012). *Batman: El tribunal de los búhos* (2a ed., Vols. 5-6). DC Comics.

Snyder, S., & King, T. (2016). *Batman: Universo DC renacimiento* (1a ed., Vol. 56). DC Comics.

Staples, F., & K. Vaughan, B. (2017). *Saga* (1a ed., Vol. 47). Image Comics.

## Libros consultados

Eisner, W. (2007). *El comic y el arte secuencial* (1a ed., Vol. 2). Editorial Gustavo Gil.

Gurpegui, G. C. (2018). *El soñador de providence* (1a ed., Vol. 1). Heroes De Papel.

Lauricella, M. (2020). *Anatomía artística* (7a ed., Vol. 1). Editorial Gustavo Gili.

*Lewis, M. (Ed). (2018). Creating Stylized Characters (2.a ed., Vol. 1). 3dtotal Publishing.*

*Lovecraft, H. P. (2020). Dagón y otros relatos iniciales (1.a ed., Vol. 2). Editorial Alma.*

*Lovecraft, H. P. (2014). La sombra sobre Innsmouth (1.a ed., Vol. 1). ePubYou.*

*McCloud, S. (2007). Entender el cómic (2.a ed., Vol. 1). Astiberri.*

*McCloud, S. (2012). Hacer cómics (1.a ed., Vol. 1). Astiberri.*

*Prisanoticias Colecciones. (2019). El arte de Vaiana (1.a ed., Vol. 1). Prisanoticias Colecciones.*

*Prisanoticias Colecciones. (2019). El arte de Up (1.a ed., Vol. 1). Prisanoticias Colecciones.*

*Prisanoticias Colecciones. (2019). El arte de Coco (1.a ed., Vol. 1). Prisanoticias Colecciones.*

*Stratton, S. (2017). Pokédex Pokémon sol y Pokémon luna (1.a ed., Vol. 1). The Pokémon Company.*

