

# TFG

---

## **BERGENTRÜCKUNG.**

**ESTUDIO Y REALIZACIÓN DE LOS ELEMENTOS PREVIOS  
ESENCIALES PARA LA PRODUCCIÓN DE UN CÓMIC.**

**Presentado por Martín Soler Traver**

**Tutor: Leonardo Gómez Haro**

**Facultad de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Belles Artes**

**Curso 2019-2020**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

La finalidad del proyecto es llegar a concebir un cómic. Dado que el tiempo es escaso se realizará todo el apartado narrativo así como el diseño de los personajes, de escenarios y demás artes conceptuales sin que esto implique desarrollar el cómic al completo. El presente trabajo, por lo tanto, consistirá en la presentación de todos los bocetos e ilustraciones que se realicen relacionadas con el cómic, un *storyboard* y un guion. Finalmente se produciría un “episodio piloto” que condense todo lo que se ha puesto en práctica o bien páginas sueltas que demuestren también esto último.

Desde el apartado personal, primará el desarrollo sobre el resultado final, ya que este trabajo es un medio para experimentar con el estilo propio de uno, así como con distintas técnicas y estilos, para ver hacia dónde podemos llevar nuestro proyecto dentro de los márgenes del cómic.

## PALABRAS CLAVE

Cómic. Storyboard. Guion. Arte Conceptual. Ilustración.

## SUMMARY

The main purpose of the project is the conception of a comic book. Due to the lack of time solely the narrative part will be done along with the character design, scenarios and other conceptual arts without the implication of developing the whole book. The present work, therefore, will consist in the fulfillment of all the sketches and illustrations done related with the comic book, as well as a storyboard and a script. Finally to put in practise everything that has been done, a pilot episode (or chapter) will be done if not a few single pages extracted from the storyboard that could demonstrate also the skills adquired.

From my personal view, I don't see this project focused on the final result but in the development, as it is a medium in which i would like to experiment with my own style and see whence it flows and where could go within the comic book limit.

## KEY WORDS

Comic Book. Storyboard. Script. Concept Art. Illustration.

## AGRADECIMIENTOS

Sin Laura mirando ropa, y preguntándome cosas a mi lado, esto nunca hubiese sido posible.

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1.1. Introducción

1.2. Objetivos

1.3. Metodología

## 2. ESTUDIO PREVIO Y REFERENTES

2.1. Influencia temática, nivel narrativo

2.1.1. *Tema (idea controladora) y ambientación*

2.1.2. *Técnica narrativa y pathos*

2.2. Influencia artística, nivel visual

2.3. Documentación histórica

## 3. REALIZACIÓN DEL PROYECTO

3.1. Tema

3.2. Texto narrativo

3.2.1. *Contexto*

3.2.2. *Sinopsis*

3.2.3. *Biblia*

3.2.4. *Guion*

3.3. Diseño de personajes

3.3.1. *Bocetos*

3.3.2. *Personajes*

3.4. Escenarios

3.4.1. *Reino de Valand*

3.4.2. *Provincia militar de Rayne*

3.4.3. *Monte Éfeso*

3.5. Storyboard

3.6. Portadas e Ilustraciones

3.7. Paneles finales

## 4. CONCLUSIONES

## 5. REFERENCIAS

5.1. Bibliografía

5.2. Webgrafía

5.3. Índice de imágenes

## 6. ANEXO

# 1. INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

## 1.1 INTRODUCCIÓN

Por lo general, las aficiones provienen de nuestra niñez. Así pues, era yo también un niño cuando mi padre me regaló sus viejos tebeos de *Mortadelo y Filemón*, *Astérix y Obélix* y *Tintín*. Crecí leyéndolos y poco a poco empecé a sumar a mis lecturas todo tipo de historietas y libros que mi escaso entendimiento por aquel entonces era capaz de comprender. Gracias en especial a la biblioteca de mi colegio y a un maravilloso maestro que casualmente llevaba el mismo nombre que yo, los cuentos fantásticos llegaron a mi vida y mi afición a la lectura experimentó un auge considerable (recuerdo que devoraba los libros quitándome horas de sueño para poder leer todos los que pudiese en el plazo que nos dejaban disponible la biblioteca).

Dando un salto considerable en el tiempo y saltándonos un período de agitación mental durante la época de bachillerato donde no sabía muy bien por dónde tirar, ya que pese a cursar ciencias técnicas, decidí en última instancia que mi vocación era la pintura. Terminé pues en el grado de Bellas Artes. A lo largo de los cursos mi desilusión con la materia fue decreciendo, llegué a crear incluso cierta aversión hacia el arte de “museo” y conforme mis ganas caían en picado, así lo hacía mi nota media y la oportunidad de conseguir asignaturas más acordes con mis gustos al año siguiente. La carrera universitaria que me parecía más tolerable a mi temperamento se convirtió poco a poco en algo desagradable, debido principalmente a un terrible problema de actitud, cosa de la que soy completamente consciente.

De este modo es cuando, de manera bastante dramática, viendo mi futuro completamente negro pensando el haber malgastado cuatro años de mi vida (durante la juventud tendemos a pensar que cualquier cosa es el fin del mundo), empiezo a aficionarme al cómic. Descubro las viejas revistas de historietas de ciencia ficción y fantasía de mediados de los ochenta en casa de mis abuelos y esto me lleva a leer a toda esta generación de ilustradores que trabajaron para la *Métal Hurlant*, la *CIMOC* o la revista *1984* entre otras. El *manga*<sup>1</sup> nipón también me inspira en gran medida ya que siempre he sido un gran aficionado a la animación japonesa. De toda esta resurgida ilusión nace la idea de dedicarme al cómic, tomando como primer paso este proyecto.

---

<sup>1</sup> Cómic de origen japonés de estética generalmente sencilla y definida y personajes con rasgos ligeramente exagerados.

## 1.2 OBJETIVOS

El objetivo del proyecto es desarrollar un trabajo de *concept art* como estudio previo de lo que sería un cómic con sus consiguientes partes narrativas y la investigación pertinente a estas.

El total de los elementos específicos a presentar sería este:

- La elaboración del esbozo narrativo de la historia junto con algún fragmento completamente guionizado en el que se pondrán en práctica los recursos literarios en consonancia con su posterior versión gráfica.
- Realizar un *storyboard* a partir del fragmento descrito donde se trabaje la estructura compositiva de las viñetas, el valor tonal y el propio orden o aspecto de los paneles.
- Realizar el diseño de los personajes desde el abocetado hasta un resultado mucho más depurado sin necesidad de ser una opción final. Realizar a su vez los escenarios más importantes, enfatizando las pruebas de color y ambiente.
- Experimentar en cierta manera y crear diferentes ilustraciones relacionadas con el proyecto que podrían servir a modo de portadas.
- Por último se realizarán bien unas páginas sueltas o bien un capítulo piloto como si se tratase de una publicación profesional para poner en práctica todo lo aprendido y practicado anteriormente.

Dadas las actuales habilidades y tiempo disponible, la realización del cómic sería muy costosa y el resultado probablemente mediocre. Por lo tanto, la creación de todos los elementos que componen la obra (guion, *storyboard*, personajes, etc.) sería una práctica para en el futuro ser capaz de desempeñar un trabajo de ilustración o relacionado con el cómic y/o completar la obra misma; así como para desarrollar el propio estilo de dibujo y mejorar la metodología de trabajo. A su vez este trabajo se presenta de gran relevancia para su presentación en ámbitos profesionales y académicos como portfolio.

### 1.3 METODOLOGÍAS

La metodología del proyecto constará de dos partes, una que será escrita y de investigación en la que se buscará documentación histórica de un período similar al que se desarrolla la obra para dotar de mayor verosimilitud y detalle al producto, así como referentes relacionados con el propósito del trabajo de cualquiera de los ámbitos artísticos ya sea literario, puramente artístico o propio del cómic, el cine o los videojuegos. También se realizará cierta parte narrativa del proyecto, como el guion.

Por otro lado, la parte práctica comprenderá desde el *storyboard*, hasta el último de los bocetos; pasando por el trabajo de concept art de los personajes, de los escenarios y de ilustraciones o diseños de portadas que se hagan y terminando con, o bien la realización de un capítulo piloto, o de algunas páginas sueltas seleccionadas a partir del *storyboard*.

El trabajo comenzará con la parte escrita. Partiendo de una visión mental de la historia se procederá a anotar un resumen de lo que en esta sucede, seleccionando los distintos personajes que vayan a aparecer. A partir de este resumen se empezará a tejer las partes compositivas de la historia redactando de manera esquemática los sucesos que acontecen. Una vez se tengan todas estas anotaciones, se pasará a desarrollar cada punto que hemos escrito, cada acontecimiento, para poder así comprenderlo en un extensísimo texto al que se le llama "Biblia"<sup>2</sup>. Una vez compuesta la Biblia nuestra misión será reducir este texto, sintetizarlo de manera que se pueda convertir en escenas que puedan plasmarse posteriormente en las viñetas de un cómic, redactando para ello un guion al que seguirá el *storyboard*.

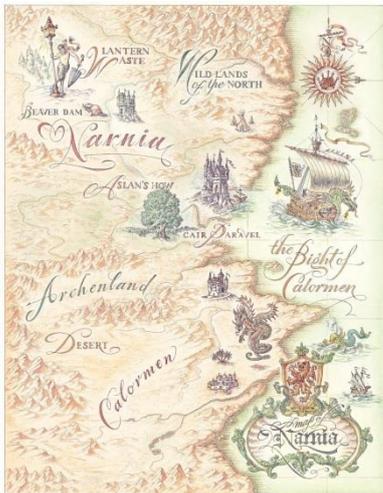
La parte práctica, puede empezar mientras se va construyendo el mundo imaginado de manera escrita, pudiendo plasmar así las ideas que se tienen en la cabeza tanto de forma literaria como visual. Por ejemplo ir desarrollando la caracterización de los personajes a la vez que su personalidad es una buena manera de hacerlos realmente especiales y únicos. Se puede decir que la parte de diseño y abocetado puede ir ligada al proceso de escritura, pero, la parte definitiva del proceso práctico sólo se realizará al final cuando se posea una visión muy avanzada del proyecto; así se podrán basar las ilustraciones y el diseño de las portadas en momentos de la historia concretos o en las relaciones entre los personajes para dotar de mayor verosimilitud a las imágenes. Del mismo modo que será mucho más sencillo determinar qué páginas se reproducen o qué capítulo se adaptará como piloto y por qué.

---

<sup>2</sup> MCKEE, Robert, 1997. *El Guión*. 18ª ed. Barcelona: Alba Editorial. ISBN 9788484284468.

Como punto aclaratorio y puesto que la elaboración de la parte literaria de un cómic puede alargarse indefinidamente, siendo la Biblia ya de por sí un trabajo titánico similar al escribir una novela, no es la intención realizar esta al completo. Se alcanzará el límite que se pueda dentro del período de tiempo disponible; aunque, eso sí, pese a que la Biblia no pueda completarse, se deberá trabajar en un fragmento de ella concreto para poder guionizarlo, realizar un *storyboard* a partir de ese guion y seleccionar las páginas que se quieran adaptar como muestra, tal y como se indica de manera más abreviada en los objetivos.

**Fig. 1.** C. S. Lewis: *Las Crónicas de Narnia*, 1950-1956. Mapa.



## 2. ESTUDIO PREVIO Y REFERENTES

La cantidad de obras y autores que pueden influir en el trabajo de uno puede llegar a ser inmensa, dado que la realización de un cómic se compone de diversas partes que, aunque relacionadas en determinado contexto, se diferencian de manera bastante visible. Es por ello que los referentes han sido divididos respecto a si su influencia ha sido temática o, por el contrario, visual.

De este modo se destina el apartado visual únicamente a artistas como tal mientras que en el apartado temático se introducen individuos de toda índole; del mundo del cine y literario especialmente, que pese a que algunos poseen una imaginaria estética apabullante aplicable a las artes plásticas no considero esta influencia estrictamente directa debido a su pertenencia a otro medio, por así decir.

### 2.1 INFLUENCIA TEMÁTICA, NIVEL NARRATIVO

#### 2.1.1 Tema (*idea controladora*) y ambientación

El tema es la unidad central de cualquier obra y, por lo tanto, una de sus piezas fundamentales; es prácticamente el núcleo sobre el que se construye el armazón que compone el resto de elementos. Sin embargo a nivel temático podemos comprender tanto la esencia de la obra misma como su estética. Refiriéndonos así al contenido y al contenedor, la naturaleza de la obra y el espacio y tiempo ficticio en el que se desarrolla. Obedeciendo a estas relaciones nos referiremos a ellas tomando como ejemplo de nuevo a la terminología de Robert McKee. Así pues pasaremos a diferenciar el tema o *idea controladora*<sup>3</sup> de la *ambientación*<sup>4</sup>.

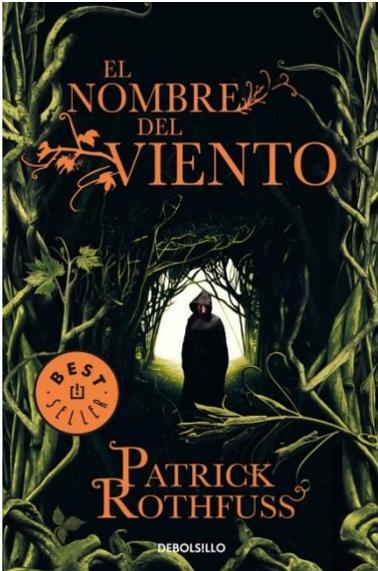
La ambientación es la fantasía medieval. Aunque bastante manida posee un recorrido e importancia notable. En cuanto a lo personal fueron este tipo de narraciones las que me acompañaron en mi infancia, siendo la mayoría de ellas de fácil acceso. Probablemente J.R.R. Tolkien sea sin duda alguna el autor más prolífico de esta índole y quizás el responsable de la mayoría de las obras que han venido después. *El Hobbit* y *El señor de los anillos*, sus obras magnas y más conocidas constituyen una ínfima parte de todo el universo que su autor creó, pero sin duda han sido cruciales para definir al género y marcar un poco sus componentes principales, especialmente ese maniqueísmo que parece ser característico de este tipo de narraciones. Contemporáneo suyo, C.S. Lewis y



**Fig. 2.** Peter Jackson: *El Señor de los Anillos: el Retorno del Rey*, 2003. Póster promocional.

<sup>3</sup> MCKEE, Robert, 1997. *El Guion*. Alba Editorial, pp. 143-168.

<sup>4</sup> MCKEE, Robert, 1997. *El Guion*. Alba Editorial, pp. 93-106.



**Fig. 3.** Patrick Rothfuss: *El Nombre del Viento*, 2007.

Cubierta original modificada para su publicación en español.

*Las crónicas de Narnia* siguieron siendo una influencia notable a lo largo de los años, así como las novelas de Laura Gallego (la trilogía de *Las Memorias de Idhún* especialmente) y otros cuentos, como los del personaje *Sebastian Darke* de Phillip Caveney. No es hasta fechas más recientes que, con la novela histórica de Ken Follet, Santiago Posteguillo o Edward Rutherford entre otros, redescubro el género; siendo la principal razón Patrick Rothfuss y la ya mítica trilogía, que por el momento carece de su tercera entrega, del asesino de reyes.

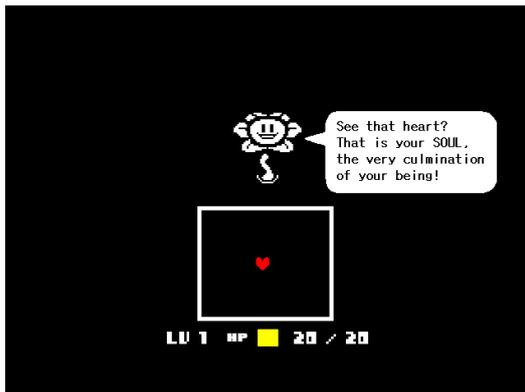
Pese a que la literatura juvenil fantástica ha sido un gran influyente personal, queda ya bastante alejada, como quedan ya bastante lejos las películas de *El Señor de los Anillos* (2003) dirigidas por Peter Jackson. Quizás fue esta una de las primeras veces que pudimos ver en el cine un género como la fantasía medieval desde una perspectiva adulta; donde la historia no trataba solamente de un cuento para niños, sino quizás algo más semejante a la épica medieval. El conjunto de películas presentaba un guion depurado, unas actuaciones soberbias, producto de un elenco fantástico y unos escenarios bellísimos debido a la cuidada y costosa producción que marcaron escuela y convirtieron el género y el propio universo de la tierra media en un fenómeno cultural<sup>5</sup>.

Anteriormente he comentado acerca del maniqueísmo que por lo general caracteriza al género. Pese a que algunos autores han dado un paso adelante mostrando un punto de vista más maduro, las obras mencionadas siguen tratando la interminable lucha entre el bien y el mal, sin dejar prácticamente espacio para ninguna escala de grises. Es aquí pues donde destacan las siguientes obras en las que su ambientación o género converge de manera muy interesante con sus ideas temáticas:

***Game of Thrones*** fue sin duda la serie de moda hace poco menos de un año, aunque su deplorable final dio bastante de qué hablar. Basada en los libros de George R.R. Martin fue capaz de conseguir un mundo bien construido, creíble y con una gran cantidad de personajes memorables. La producción de HBO que consigue enganchar a cualquier situación que se le plantee a los protagonistas y secundarios. También es, sin duda, su mayor logro, el crear personajes verdaderos, con sus fallos, sus momentos bajos, sus sublimaciones, redenciones, pasiones, etc. Y conseguir que el público los ame a cada uno de ellos por motivos distintos independientemente de su moralidad.

<sup>5</sup> DAYOSCRIP, 2017. El Señor de los Anillos [Análisis] - Post Script. En: Youtube [vídeo en línea]. Publicado el 21 de marzo de 2017 [consulta: julio de 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=fxRYRJ7k71U>

Probablemente ninguna serie antes haya conseguido dividir tanto a su audiencia con respecto a qué personaje se convertía en su favorito o a cuál apoyar durante el transcurso de la historia. Lástima que no pudiese mantener ese nivel de calidad hasta su término.



**Fig. 4.** Toby Fox: *Undertale*, 2015. Fotograma del tutorial de juego.



**Fig. 5.** *Game of Thrones*, 2011-2019. Fotograma de la octava y última temporada.

*Undertale* es un sencillo juego de rol<sup>6</sup> desarrollado de manera independiente por Toby Fox junto con el aporte artístico de Temmie Chang. Pese a utilizar mecánicas normalmente vistas en este tipo de juegos posee numerosas diferencias que lo hacen bastante único, aunque la jugabilidad no viene al caso en este momento. A parte de esto y de sus carismáticos personajes, lo que hace especial a *Undertale* es que a diferencia de la mayoría de *RPGs* tradicionales, es posible completar el juego sin tener que matar a nadie y, además, de ello dependerá el final que consigamos. Está a completa voluntad del jugador elegir como desea comportarse con el resto de *NPCs*<sup>7</sup> o la IA llegando a plantear dilemas morales que pocas obras consiguen.

<sup>6</sup> AUCEJO, Elena, 2019. RPG. En: *Geekno* [en línea]. Disponible en: <https://www.geekno.com/glosario/rpg> [consulta: 13 julio 2020].

<sup>7</sup> NPC: *Non Playable Character*. Se trata de un personaje no jugable. Por lo general es una inteligencia artificial controlada por el juego que es amistosa con el jugador.



**Fig. 6.** Toby Fox:  
*Undertale*, 2015.  
Fotograma del final  
positivo del juego.

Tiempo atrás, dos razas reinaban sobre la Tierra: Los Humanos y los Monstruos. Un día, la guerra estalló entre las dos razas y tras una larga serie de batallas, los humanos vencieron. Los mejores y más grandes magos humanos sellaron a los monstruos bajo tierra, en el Subterráneo con una barrera mágica.

Varios años después de la guerra, en el 201X, un infante humano escaló el Monte Ebott por razones desconocidas. Existe un dicho que quienes escalan el Monte, nunca vuelven. El/La protagonista (nunca es especificado por Toby Fox) descubre una enorme abertura en la montaña y cae dentro de la cueva. Aquí es donde empieza su aventura.<sup>8</sup>

Además de las disyuntivas que plantea, la historia es enternecedora y sublime y su banda sonora es memorable. Un trabajo majestuoso sin duda para haber sido desarrollado casi en su totalidad por una sola persona. Es también en su banda sonora donde se encuentra una melodía llamada *Bergentrückung* de la que hablaremos más adelante y que se ha convertido en el título (quizás de manera provisional, nada es definitivo en este trabajo) del cómic.

***Berserk*** es la obra que lanzó a la fama al autor Kentaro Miura y lo convirtió en una figura de culto dentro del mundo del manga. Es un relato de fantasía oscura ambientado en un mundo similar a la Europa medieval con tintes muy *gore*, siendo su violencia extremadamente explícita. La historia nos cuenta la vida de Guts, su protagonista, un mercenario vestido de negro que empuña una espada gigante y lucha contra demonios llamados Apóstoles. Empezando en el tiempo “presente” tras unos cuantos capítulos se hace un *flashback* tremendo al nacimiento del personaje, y desde aquí se narra el resto de la

<sup>8</sup> DESCONOCIDO. Undertale. En: *Undertale Wiki Esp* [en línea]. Disponible en: [https://undertale.fandom.com/es/wiki/Undertale#cite\\_note-0](https://undertale.fandom.com/es/wiki/Undertale#cite_note-0) [consulta: 13 julio 2020].

historia en orden cronológico, toda esta saga desde su niñez a la línea temporal del comienzo es la que se conoce como “La Edad de Oro”. Este fragmento es el más reconocido de la obra y que compone su mejor parte, fue mayormente improvisado según el autor.



**Fig. 7.** Kentaro Miura: *Berserk*, 1989.

Guts, protagonista de *Berserk*, con la armadura *berserker* y su espada *Dragonslayer*.

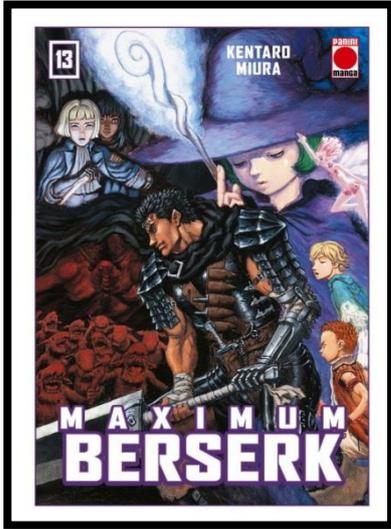


**Fig. 8.** Kentaro Miura: *Berserk*, 1989.

Escena retrospectiva de Guts.

Miura nos presente un personaje completamente sucio, de dudosa moralidad que desafía las leyes del destino o de la causalidad (en el caso de *Berserk* ya que los dioses de la causalidad son los que rigen el universo ficticio del manga) e impone su voluntad a fuerza de superarse tanto a sí mismo como a cualquier obstáculo que se le pone por delante. Es de notar no sólo la influencia que el *Übermensch* de Nietzsche tiene sobre Guts, sino sobre el antagonista de la historia: Griffith. Pese a que este aparece de manera idílica, casi como un ser que flota sobre las cabezas del resto, al contrario que Guts que se arrastra sobre el fango, Griffith es la personificación de la célebre frase “el fin justifica los medios” (Napoleón Bonaparte) pero con una mayor vuelta de tuerca. Es muy interesante la dualidad que plantean ambos personajes, sin embargo, aunque queramos catalogarlos, aquí no hay blancos ni negros<sup>9</sup>, la dicotomía que nos presenta constantemente sobre lo que está bien y lo que está mal y como los personajes responden ante las distintas situaciones hacen de *Berserk* una obra única.

<sup>9</sup> QUETZAL, 2019. Ovejas Eléctricas - Griffith no hizo nada malo (Maquiavelo y Sade). En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 14 de marzo de 2019 [consulta: julio de 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=sJoSHGiK7tU>.



**Fig. 9.** Kentaro Miura: *Berserk*, 1989. Portada del tomo 13 publicado por Panini Cómics, ilustrado por el mismo autor.

**Fig. 10.** Emil Klimov: *Come and See*, 1985. Fotograma de la película. Actriz: Olga Mironova.



El cine es sin duda una influencia directa del cómic, ya que, mientras que la narrativa literaria debe ser bastante extensa y descriptiva en todos sus aspectos, en el cine y en el mundo del cómic puede hacerse uso de las imágenes para transmitir la misma idea que, quizás, en un libro costaría páginas. El lenguaje cinematográfico es algo imprescindible a la hora de componer, por ejemplo, los paneles de una página de cómic o las propias viñetas. Además, a nivel temático encuentro muchos autores que tratan la problemática humana de maneras tan diversas como únicas, y fijarse en sus obras es una buena manera de aprender a componer personajes y comportamientos que se sientan reales, realizar relatos coherentes de calidad y mejorar la técnica compositiva de las imágenes.

Destacaría en ese sentido el género western, gran influencia personal, especialmente las películas de Sergio Leone con su arquetipo del antihéroe, ya mítico gracias a la figura de Clint Eastwood. En el cine de autor, las obras de Aki Kaurismäki me son especialmente apreciadas, así como su negro sentido del humor. Por lo general el cine de Europa del este y soviético con autores como Theo Angelopoulos o Andrei Tarkovsky me resultan realmente atrayentes, Krzysztof Kieslowski por ejemplo, es un genio a la hora de retratar las relaciones sociales entre individuos de distinta índole sirviéndose de pocos diálogos y sus atisbos religiosos siempre implican algo de sacro al universo de sus obras independientemente de la postura religiosa del espectador y del propio director, el cual nunca ha dejado nada en claro respecto a este tema. Como referente bélico, tema que estará muy presente en el cómic, pienso que no hay nada que sea superior en cuanto a sensaciones a la película soviética de Emil Klimov *Come and See* (1985).

Y aunque este punto se puede dar por finalizado, quiero tratar mínimamente *Berserk* (otra vez) y *Vinland Saga* de manera separada porque siguen la línea estilística más similar a la que quiero aproximar mi trabajo, ya que, cuando hablamos de ambientación en un cómic, el estilo empleado va directamente enlazado a la hora de plasmarla.

Ambos presentan historias ambientadas en períodos medievales y conllevan un trabajo de investigación muy exhaustivo. Así mismo, su forma de presentar los escenarios y los personajes posee una buena simbiosis entre realismo y sencillez. Los dibujos se basan en trabajos de línea y mancha principalmente que perfilan de manera muy técnica los entornos mientras que caricaturizan y simplifican los rostros de los personajes. Los dos usan también tramas de cómic para la obtención de los distintos tonos de grises aunque suelen usarse para partes muy generales, comúnmente predominan los espacios blancos y las formas de sombreado se realizan a línea. Pese a tratarse

ambos de mangas japoneses, su estilo está bastante occidentalizado, creando una buena simbiosis, lo que hace que resulte atractivo para cualquier amante del cómic o del manga independientemente.

En resumen, estas dos obras tienen un estilo muy definido de carácter bastante realista que, a pesar de todo, simplifican las formas para su materialización a través prácticamente de un trabajo de línea con ligeras tramas que dan un resultado pulcro y limpio. Dependiendo de la carga emocional de la viñeta, también se tiende a utilizar en determinados momentos trazos más expresionistas o claroscuros más extremos para enfatizar sensaciones siendo este caso mucho más notable en *Berserk*.



**Fig. 11.** Kentaro Miura: *Berserk*, 1989. Dibujo de Guts con un trazo mucho más grueso y violento.



**Fig. 12.** Makoto Yukimura: *Vinland Saga*, 2005. Panel de una escena exterior.

### 2.1.2 Técnica narrativa y pathos

En este apartado se va a hablar brevemente sobre el videojuego *Dark Souls*, Sergio Toppi y sobre Charlie Kaufman.

La obra de Hidetaka Miyazaki, director del primer *Dark Souls*, presenta un mundo en decadencia con un diseño de niveles excelso y una ambientación no menos sublime. Tiene un modo bastante singular de narrar su historia, la cual se cuenta principalmente a través de las descripciones de los objetos que vas encontrando a lo largo del juego y de los escasos diálogos de los personajes. Este método no es algo que pueda replicarse en ningún otro medio fuera de los videojuegos, pero sus *NPCs* son personalidades que pueden perfectamente extrapolarse. Me explico, en el universo de *Dark Souls* prácticamente todo ser viviente es un enemigo peligroso que intentará acabar con nosotros. Por lo tanto, encontrar personajes amigables nos dará cierta paz de vez en cuando en el truculento camino que es completar el videojuego, además de proporcionarnos información sobre el mundo que nos rodea. El juego no necesita una gran cantidad de personajes, se centra en unos pocos, cada uno con su personalidad bien definida y con unas escuetas líneas de diálogo para

Fig. 13. From Software: *Dark Souls*, 2011. Fotograma de *gameplay* jugable.



Fig. 14. Sergio Toppi. Panel completo donde se muestra la composición de las viñetas.

darnos pistas sobre cómo proceder en determinadas ocasiones frente a obstáculos del videojuego o en nuestra relación con ellos, ya que iremos encontrándolos a lo largo de nuestro viaje, y nuestra manera de actuar decidirá su destino (incluyendo el llegar a encontrarlos o no a lo largo de la historia)<sup>10</sup>.

En cuanto a Sergio Toppi, el modo en el que coloca sus viñetas en sus historias es de una creatividad narrativa magnífica. Por lo general se ciñe a la típica elaboración de cómic que se basa en recuadros colocados paralelamente para ir narrando la historia de manera simple de izquierda a derecha aunque con notables variaciones, ya sea en el tamaño de las propias viñetas o en el modo en qué dibuja estas, dando una estructura única a cada página. De vez en cuando convierte las páginas en paneles enormes ilustrados que tienen una continuidad narrativa, basándose por lo general en imágenes más menudas agrupadas en torno a otra de mayor tamaño. Este recurso ejemplifica la habilidad que siento más representativa del autor y, sin embargo, no hace un uso constante de él para no saturar al espectador con este tipo de elaboraciones, enfatizando así su aparición.

Charlie Kaufman es un guionista de cine y televisión que empezó a dirigir películas también a partir de 2008 cuando estreno su ópera prima *Synecdoche, New York*. Sus guiones suelen ser rocambolescos y enrevesados, pero si destacan en algo, es en su capacidad de transmitir. No voy a extenderme demasiado con él pero en sus charlas sobre escritura habla sobre cómo siempre se debe narrar a partir de nuestros propios sentimientos y heridas<sup>11</sup>, sobre lo que nos hace tanto débiles como fuertes, nuestros errores y aciertos. Este es el único método de crear personajes e historias verdaderas, sacándolos directamente del alma, adornando y modificando quizá, pero sin maquillar. Sus películas y las sensaciones que estas producen son el mejor ejemplo de ello.

<sup>10</sup> THE ACT MAN, 2018. Why is Dark Souls 1 a Masterpiece?! En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 24 de julio de 2018 [consulta: julio de 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=LqhtBsxAZNo>.

<sup>11</sup> QUETZAL, 2017. Ovejas Eléctricas - El guión según Charlie Kaufman. En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 20 de diciembre de 2017 [consulta: julio de 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=EnWN-7eGr7o>.

## 2.2 INFLUENCIA ARTÍSTICA, NIVEL VISUAL

### *Kentaro Miura*

Kentaro Miura es un mangaka japonés creador del popular manga de fantasía oscura *Berserk*, del que ya hemos hablado. Aunque este empieza a publicarse en 1990, Miura presentó dos años antes un capítulo de 48 páginas titulado *Berserk Prototype* con las características de un *shonen manga*<sup>12</sup>, que más tarde acabaría tomando un cariz más tenebroso y gore, otorgándosele una calificación *seinen*. La obra de Miura cobró especial importancia y popularidad en el arco de *La Edad de Oro*, convirtiéndole en uno de los más destacados *mangakas* de la actualidad. Pese a su origen nipón, el estilo de Kentaro Miura se encuentra en una línea estilística más cercana al cómic europeo debido a la influencia del arte clásico occidental, algo que es en cierto modo similar al también *mangaka* Katsuhiro Otomo, cuyo estilo no corresponde con el usual utilizado en el cómic japonés. Otras influencias citadas por el autor han sido el manga *Hokuto no Ken* (Tetsuo Hara) y la novela de fantasía *Guin Saga* de Kaoru Kurimoto.

### *Jean Giraud (Moebius)*

*Moebius* es, sin duda alguna, el artista más representativo del cómic occidental europeo. Su influencia e importancia es tanta que algunos afirman que abrió una brecha en la historia del cómic en la década de los 80: antes y después de *Moebius*.<sup>13</sup>



Fig. 15. Jean Giraud: *Jimi Hendrix*.



Fig. 16. Jean Giraud: *Mundo Simbiótico*.

<sup>12</sup> Véase MARTÍ, Rosa, 2019. Shojō, seinen, shonen, josei, hentai... ¿De qué hablamos cuando hablamos de manga? En: *Esquire* [en línea]. Disponible en: <https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a13098440/salon-manga-barcelona-tipos-de-manga/> [consulta: 13 julio 2020]

<sup>13</sup> AGUILERA, Ricardo y DÍAZ, Lorenzo, 1989. Del romanticismo de Flash Gordon a la sofisticación tecnológica. *Gente de Cómic*. Madrid: Grupo 16, fascículo no. 1, p. 5.

Mientras trabaja en *Blueberry*, publica para diversas revistas de historietas francesas. En 1974 funda Les *Humanoïdes Associés* junto a artistas de la talla de Philippe Druillet, los cuales editarían la revista *Métal Hurlant* que crearía escuela y revolucionaría el panorama mundial del cómic de fantasía y ciencia ficción, generando su propia edición americana *Heavy Metal*, así como numerosas publicaciones similares que, en España por ejemplo, llevaban el nombre de *CIMOC*, *1984*, *COMIX*, *TOTEM* o la revista *Rambla*, que surgió directamente con la intención de emular el proyecto francés<sup>14</sup>.

Giraud publicó numerosas historietas donde hacía uso de una gran diversidad de posibilidades gráficas y reinterpretaba numerosos estilos. Era capaz de combinar este amplio abanico de estilos de manera coherente, produciendo así un efecto distinto en cada trabajo que abordaba. Así, colaboró en algunas obras con el chileno Jodorowsky como *Los Ojos del Gato* o *El Incal*, realizó el diseño de producción de numerosas películas como *Alien* (1979), *Tron* (1982), *Abyss* (1989) o la nunca estrenada *Dune* de Jodorowsky; y publicó varios álbumes de ilustraciones bajo el sello de *NORMA Editorial*.

Siguió trabajando en sus obras sin descanso a lo largo de toda su vida hasta su muerte en el 2012, dejando tras de sí uno de los legados más prolíficos y notables que haya dado el cómic europeo.

Fig. 17. Juan Giménez: *Ilustración*, 1997.



### **Juan Giménez**

Juan Antonio Giménez López, más conocido como Juan Giménez, es uno de los artistas del cómic más reconocidos durante la época de los 80 y uno de los más importantes tanto en Argentina, su país natal, como en el resto del mundo hispanoparlante.

Durante sus mejores años colaboró con revistas como la española *1984*, la francesa *Métal Hurlant* y la italiana *L'Eternauta*, experimentando con innovaciones gráficas y narrativas. En esta época creó obras como *Basura*, *Cuestión de Tiempo*, *El Cuarto Poder* o *Ciudad*. Además de realizar numerosas ilustraciones para otros medios. Durante su periodo en España colaboró con Alejandro Jodorowsky para realizar la serie *La Casta de los Metabarones*, su obra más importante y célebre. Desgraciadamente falleció este mismo año 2020 a causa de la enfermedad COVID-19.

<sup>14</sup> BELMONTE, David, MORA, Javier y BARRERO, Manuel, 2009. Beà. Psiconauta de la Historieta. *Tebeosfera* [en línea]. Sevilla: Asociación Cultural Tebeosfera [consulta: julio de 2020]. Disponible en: [https://www.tebeosfera.com/documentos/bea.\\_psiconauta\\_de\\_la\\_historieta.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/bea._psiconauta_de_la_historieta.html).

### **Sergio Toppi y Alberto Breccia**

Sergio Toppi fue un artista de la historieta de origen milanés nacido en 1932. Pese a haber estudiado artes empezó la carrera de medicina en el '52, que abandonó rápidamente para dedicarse a ilustrar clásicos literarios. Desempeñó el trabajo de diseñador de dibujos animados hasta que empezó a colaborar con diversas revistas italianas de historietas, consiguiendo sus obras más famosas.

El Uruguayo Breccia es considerado uno de los mayores representantes de la historieta argentina, ya que desarrolló la totalidad de su carrera en este país, y uno de los iconos por antonomasia de la historieta mundial. Autor de obras de la talla de *Mort Cinder*, *Vida del Che Guevara*, *El Eternauta*, *Perramus o Informe sobre Ciegos*; poseedor de un estilo único y magistral dejó un legado de suma importancia.



**Fig. 18.** Alberto Breccia: *Ilustración*. Collage con tratamientos distintos del mismo rostro.



**Fig. 19.** Alberto Breccia: *ilustración*.

Ambos autores se asemejan a la hora de abordar sus trabajos, ya que ambos combinaron los trazos en negro con el blanco del papel. No solamente se limitaron a crear masas de sobra completamente negra sino que consiguieron otorgarle una textura y una profundidad, ya sea a través de usar distintas tonalidades pero muy sutiles o rasgar el papel como hacía Breccia, el cual parecía darle una tercera dimensión a sus figuras con ese claroscuro tan personal en dónde cada trazo es una creación; o debido al preciosista uso de las líneas y las manchas de las que hacía uso Toppi para crear grafismos que parecen remitir a dibujos de civilizaciones arcaicas pero que tienen a su vez un notorio tono formal figurativamente hablando, pese a sus caricaturescos personajes y entornos fruto de una exhaustiva sintetización.

No sólo destacan por sus características estilísticas, el carácter psicológico de sus obras se entrelaza en una combinación perfecta con ese tono de ensueño que tienen sus obras y que plasman a la perfección sus respectivos grafismos; siendo el aspecto psicológico el más presente en la obra Brecciana mientras que el principal foco de Toppi es la leyenda y el mito, siendo un ávido investigador de sus fuentes.



Fig. 20. Sergio Toppi: *Ilustración.*



Fig. 21. Yoshitaka Amano: Ilustración.

### **Yoshitaka Amano**

Yoshitaka Amano es un artista gráfico nacido en Shizuoka, Japón, cerca del monte Fuji. Empezó a dibujar en unos rollos de papel enormes que su hermano mayor le traía de la fábrica donde trabajaba y esto marcó sin duda sus obras posteriores, siendo una influencia notable en la elección de tamaños y posicionamiento compositivo. Comienza a trabajar a una edad muy temprana en el estudio de animación Tatsunoko Productions y desarrolla una longeva carrera que decide abandonar tras quince años para establecerse como freelancer. “Una vez tu vida es demasiado estable, tu creatividad muere” afirmó el autor, cuando su decisión fue cuestionada por los medios del momento<sup>15</sup>.

Sin embargo, Amano pronto gana popularidad, obteniendo una leal base de seguidores debido a sus publicaciones para la *Science Fiction Magazine* nipona. Además, a lo largo de este periodo, colabora con Hideyuki Kikuchi en la famosa *Vampire Hunter D* y en la ya mencionada *Guin Saga* de Kaoru Kurimoto, además de con otros reconocidos autores. A destacar es la película de animación de 1984 junto al director Mamoru Oshii, *Angel's Egg (Tenshi no Tamago)* que se convierte automáticamente en una obra de culto, especialmente entre el público japonés. Participó en el diseño creativo del videojuego *Final Fantasy* entre otros, y colaboró en la célebre *Sandman* de Neil Gaiman que le valió el *Bram Stoker Award* en 1999.

Amano no sólo ha tenido una carrera en la ilustración y el diseño sino que sus obras han sido expuestas en galerías a lo largo de todo el mundo, principalmente en Tokyo y Nueva York. Habiendo sido sus largos paneles pintados a acrílico galardonados con el *Seiun Award* hasta cinco veces. Posee un estilo que combina las leyendas del Japón folclórico con un estilo tan personal y un grafismo tan singular que parece crear una mitología propia.

### **Otros**

En este apartado se comentará algunos autores cuyos estilos y técnicas han sido una gran inspiración a la hora de realizar el trabajo, como por ejemplo Dave McKean y Bill Sienkiewicz.

Ambos autores poseen quizás unos de los registros más amplios que se puede tener especialmente cuando nos referimos al cómic de superhéroes. Las distintas aproximaciones que toman para cada uno de sus trabajos varían

<sup>15</sup> Biography. En: YOSHITAKA AMANO [en línea]. Disponible en: <https://www.yoshitakaamano.com/> [consulta: 13 julio 2020].

en detrimento de la finalidad que desean conseguir y combinan técnicas como la acuarela, la tinta, la pintura acrílica, los lápices de colores o incluso la fotografía, en el caso de McKean, que usa collages en sus diseños y quizás sea el más extremo en cuanto a experimentación se refiere de los dos.

Sin duda a la hora de realizar posturas de personajes o de estos mismos en un entorno mínimo a modo de boceto, Frank Frazetta es, para mí, uno de los modelos a seguir. Se puede aprender tanto de sus dibujos más sencillamente trabajados como de sus increíbles trabajos de línea, que no parecen hechas por manos humanas. Su uso del claroscuro también es de una precisión increíble. Otro artista con características similares y predecesor de Frazetta es Bernie Wrihston.

Fig. 22. Dave McKean: *Edgar Allan Poe*.



Así mismo, en el panorama más actual, la red social Instagram es una gran fuente de conocimiento e inspiración. Artistas como Nicolás Uribe, Ricardo Federici, Ben Oliver, Ariel Olivetti o Cedric Pernavernay son grandes referentes de medios diversos como la pintura, el cómic o el concept art de videojuegos que son de gran ayuda a la hora de observar el proceso artístico a seguir, ya que suben este contenido a sus cuentas y, en algunos casos, a sus canales de *Youtube*. Sin duda cada uno tendrá su propia metodología a la hora de abordar un proyecto, pero ver como profesionales afianzados del medio artístico realizan sus trabajos es de un gran valor.

A la hora de simplificar figuras quizás toque destacar a Karl Kopinski y al coreano Kim Jung Gi, que prácticamente ha creado una escuela de imitadores. La forma en la que tienen de esquematizar las facciones de sus personajes y los pequeños atajos que usan para hacer los rostros más verosímiles son tan útiles como los consejos y tutoriales de perspectivas que muestran en sus vídeos.

### 2.2.1 Análisis técnico

De manera un tanto resumida trataremos de discernir la influencia directa de la mayoría de los artistas mencionados anteriormente a la hora de abordar el trabajo.

Todos los artistas del medio del cómic que han sido nombrados son sin duda de vital importancia, ya que los medios usados por la mayoría de ellos corresponden a los que normalmente se usan en el mundo del cómic. De corte más clásico unos, y más innovadores o radicales otros. De autores como Juan Giménez o Frazetta, los más tradicionales quizás, se observa el uso de las tintas combinadas junto con la acuarela como principal sistema de dibujo. Técnica que desde luego es una de las más rápidas y, dominada, da un resultado de

gran calidad. El problema surge cuando hablamos del dominio de la acuarela, técnica poco trabajada personalmente y en la que no me siento afianzado; haciendo que ni el trabajo sea veloz ni el resultado satisfactorio.

Es así como las técnicas empleadas por Kopinski o Jung Ji abren el camino para el uso de los Copic Markers, rotuladores con base de alcohol que son un buen sustitutivo de la acuarela y que, con el papel adecuado, son bastante más manejables que esta. Como desventaja, el aspecto final es bastante más relamido y dependiendo del efecto que desee conseguirse no son quizás las más recomendables.



Fig. 23. Bill Sienkiewicz: *Hellboy*.



Fig. 24. Frank Frazetta: *Sketch*.



Fig. 25. Kim Jung Gi: *Dibujo*.

En el caso, pues, que se desee un acabado más “gráfico”, por así decirlo, Amano debería ser en mi opinión el referente número uno, aunque representa un ideal de estilo bastante complicado de emular personalmente. Haciendo uso de la pintura acrílica otorga un aspecto a sus obras que parecen salidas de la época arcaica de la civilización humana, reforzando así la sensación mítica de sus dibujos, ligando el mensaje de la obra con su propia representación. Ariel Olivetti y Ben Oliver también hacen uso de la pintura acrílica pero con un acabado bastante más definido y liso en comparación al artista nipón, más acorde a la temática de superhéroes en la que se mueven. Sin embargo, el uso de aerógrafos combinado con lápices o bolígrafos de colores hace que sus dibujos destaquen por encima del resto en el sector. Dado que la pintura acrílica es singularmente más costosa y su uso bastante sucio en lo que al material nos referimos, el gouache es una buena alternativa con un resultado bastante similar, más manejable para pequeños tamaños, aunque quizás no con el acabado tan reluciente que tiene el acrílico. Uno de los artistas que trabaja este medio de manera sublime y que no he mencionado anteriormente es James Gurney, el cual tiene gran cantidad de tutoriales y consejos en su canal de YouTube, aparte de una obra extensísima.

En cuanto a experimentación en el color (aunque esta no sea la única disciplina que trabajen), McKean y Sienkiewicz son un gran ejemplo de las derivas que puede tomar el proceso artístico. El empleo de tan diversas técnicas para crear una mezcla homogénea y coherente es algo que, pienso, sería interesante poner en práctica si se dan las condiciones.

El trabajo de Moebius en ese sentido es bastante más “convencional”, sigue habiendo experimentación pero dentro de los numerosos registros que posee el artista; tanto en blanco y negro, donde alterna entre estilos semejantes al grabado calcográfico, trabajos de línea pura de carácter sintético u otros más académicos basándose en las distintas tonalidades construidas a lo largo de sus composiciones. Gouache, acuarela, grafito, lápiz de color, rotuladores, pluma, procesos digitales, etc. Todo es posible en el mundo de Jean Giraud, especialmente en sus ilustraciones, donde hace uso normalmente de colores pastel y obtiene una resolución entre brillos y sombras realmente singular, pero que siguen su línea estilística.

Respecto al trabajo de línea Kentaro Miura es mi favorito, cada viñeta suya parece un grabado de Gustave Doré. Representa la técnica pura de la línea como tal y del *cross hatching*<sup>16</sup>. Pese a tener el acercamiento más naturalista, no carece de expresividad personal.

Toppi y Breccia son prácticamente magos en el uso de la tinta, sus paneles son la máxima expresión de estilo propio y experimentación; la combinación de líneas anchas, finas, las variaciones de grosor a lo largo de un trazo, etc. Es impresionante lo que se puede crear con únicamente dos tonos. Dado que la mayor parte del cómic será en blanco y negro, el trabajo de estos autores es fundamental aunque llegar a las cotas de semejante producción conlleva interminables horas de práctica y perfeccionamiento.

**Fig. 26.** James Gurney: *Palace of Chandara, Dinotopia*.  
Libro ilustrado.



<sup>16</sup> Sombreado mediante superposición de rayas en forma de trama.

### 2.3. DOCUMENTACIÓN HISTÓRICA

La ambientación de carácter medieval transcurre durante un periodo similar al vivido en la Europa del siglo XIV durante la pandemia global de la peste negra. El agitado período supuso un cambio en la mentalidad de las personas de la época, produciendo cierta pérdida de la fe e incluso algunos pensamientos críticos acerca del sistema de gobierno, lo cual reafirmaba que la crisis en la que estaba sumido el sistema feudal<sup>17</sup>. La muerte tanto de nobles como de miembros eclesiásticos, aparte de los maltratados plebeyos, supuso la concienciación, en parte, de una igualdad predominante entre individuos por encima de las clases sociales así como problemas respecto a la importancia de la religión, ya que los muertos caían independientemente de su profesión espiritual o comportamiento moral.

**Fig. 27.** Pieter Bruegel el Viejo: *El triunfo de la Muerte*, 1562-1563. Obra moral que muestra el triunfo de la muerte sobre las cosas mundanas.



En cierto modo este convulso período abrió las puertas a lo que en el siglo siguiente se conocería como el Renacimiento, dando término a la época de oscuridad intelectual y pobreza de la Edad Media y comenzando una nueva etapa para la humanidad de carácter más filantrópico, en el cual se exaltó la figura del hombre con su consiguiente desarrollo científico y tecnológico.<sup>18</sup>

<sup>17</sup> BOIS, Guy, 1986. *The Crisis of Feudalism: Economy and Society in Eastern Normandy c. 1300-1550*. 1ª ed. Cambridge: Cambridge University Press; Paris: Editions de la Maison des Sciences de l'Homme. ISBN 9780521274906.

<sup>18</sup> PERO ESO ES OTRA HISTORIA, 2020. LA PESTE NEGRA: Origen, consecuencias y cómo se detuvo. (Documental Historia). En: *Youtube* [vídeo en línea]. Publicado el 16 de marzo de 2020 [consulta: julio de 2020]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=NvW9gRwtQgl>.



**Fig. 28.** Grabado representando al rey dormido bajo la montaña junto al motivo del pájaro que le sobrevuela.

Así mismo, y volviendo al comentario sobre la banda sonora de *Undertale*, el nombre *Bergentrückung* viene dado de un motivo predominante en el folklore que viene a significar “El rey bajo la montaña” o “El héroe durmiente”.

Las historias del rey de la montaña implican héroes legendarios, normalmente acompañados de sus huestes o siervos, que permanecen dormidos en refugios o cavernas situados en lo alto de alguna alta cima, isla remota, o mundo supernatural y que despertarán bajo situaciones extremas para “salvar el día”. Normalmente y basándose en la mayoría de relatos recopilados por los hermanos Grimm, un pastor o algún habitante cercano entraría en el refugio del héroe, el cual presenta una poblada y larga barba debido a su longevo confinamiento, persiguiendo algún animal escapado o cosa semejante. Al encontrarse con el ídolo, este le preguntaría al intruso si el águila (o cuervo dependiendo de la historia) sigue volando alrededor de la cima de la montaña. El intruso o una misteriosa voz por lo general contestarían afirmativamente y entonces el héroe haría marcharse al extraño replicando que su momento todavía estaba por llegar. El Forastero, envejecido repentinamente debido a su estancia en la cueva, transmitiría la historia antes de morir, y esta circularía a través del reino, afirmando que el rey todavía duerme bajo la montaña.<sup>19</sup>



**Fig. 29.** Grabado que representa al emperador romano Frederick Barbarossa mandando al niño a comprobar si el cuervo todavía vuela.

**Fig. 30.** Escultura de Barbarossa en el monumento de Kyffhäuser en Turingia.

<sup>19</sup> DESCONOCIDO. King asleep in mountain. En: *Wikipedia* [en línea]. Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/King\\_asleep\\_in\\_mountain](https://en.wikipedia.org/wiki/King_asleep_in_mountain) [consulta: 14 julio 2020]. LOURAS, Nick, 2018. The Myth of the Mountain King. En: *Nick Louras: A Writer's Journal* [en línea]. Disponible en: <https://nicklouras.wordpress.com/2018/04/20/the-myth-of-the-mountain-king/> [consulta: 14 julio 2020].

En la religión cristiana existe la leyenda de *Los Siete Durmientes de Éfeso*, uno de los muchos ejemplos de relatos relacionados con el mito del rey bajo la montaña, salvo que en este caso los personajes permanecen dormidos hasta despertar años después para encontrar el mundo cambiado. Aunque ha sido encontrado el relato en distintas lenguas orientales y posee una traducción al latín de San Gregorio de Tours, la fuente de todas ellas es el escrito griego de Simeón Metafrastes perteneciente a su *Vida de los Santos*.

La historia es la siguiente: el emperador Decio acudió a Éfeso entre los años 249 y 251 a.C. para hacer instaurar un culto al emperador. Al exigir un sacrificio pagano, únicamente siete jóvenes nobles se negaron. Según Metafrastes los nombres de estos jóvenes eran: Maximiliano, Iámblico, Martín, Juan, Dionisio, Exacustodio y Antonino. Los nombres varían según la fuente, para Gregorio de Tours los nombres son: Aquílides, Diomedes, Diógeno, Probato, Estéfano, Sambato y Quiríaco.

Decio les dejó un tiempo para que reflexionaran o de lo contrario serían ejecutados, pero en lugar de esto, los jóvenes dieron todas sus posesiones a los pobres y se marcharon a la montaña, llevando consigo unas pocas monedas. Escondidos en una gruta, los hombres de Decio acabaron encontrándolos y éste mandó tapiar la boca de la cueva con gruesas piedras para dejarles morir allí dentro. Un cristiano acudió más tarde a la entrada de la galería para grabar sus nombres y su historia en la tapia. La leyenda asegura que los jóvenes quedaron dormidos sin sufrir hambre, sed o frío.



**Fig. 31.** Representación de los siete durmientes de Éfeso en un manuscrito del siglo XIV.

Mucho tiempo después el imperio terminó abrazando el cristianismo y durante el reinado de Teodosio II (408-405 a.C.) un rico hacendado llamado Adolio mandó abrir la cueva de los durmientes para usarla como establo, de modo que estos despertaron y, creyendo que seguían en el reinado de Decio, mandaron a Dionisio a comprar comida en Éfeso para poder comer antes de entregarse. Dionisio queda estupefacto al observar las cruces cristianas sobre las iglesias, del mismo modo que el tendero a quien trata de comprar comida queda asombrado por la antigüedad de las monedas con las que pretendía pagarle, pertenecientes al reinado de un emperador prácticamente olvidado tiempo atrás.

Finalmente, el hecho llega a oídos del obispo, que tras comprobar su veracidad, manda llamar al emperador Teodosio II. Los testigos se regocijan ante la prueba de la resurrección de la carne y los durmientes les cuentan su historia. Tras su discurso estos mueren alabando a Dios.



**Fig. 32.** Dos imágenes de *Ba* sobre falsas puertas esculpidas en el Templo de Dendera, Egipto.

Teodosio II quiso construirles tumbas de oro, pero los jóvenes se le aparecieron en sueños y lo convencieron para que los enterrase en la cueva. Fueron canonizados más tarde tanto por la iglesia católica como por la ortodoxa.<sup>20</sup>

He tomado estos relatos míticos para la elaboración del contexto mitológico y religioso del cómic. Además, para terminar y casi como curiosidad, los nombres de los cuatro protagonistas principales se han sacado directamente de la mitología egipcia, tomando algunos de los nombres que de las partes que se creía componían al ser humano: *Ren* (el nombre), *Ib* (órgano que origina los sentimientos), *Ka* (fuerza vital), *Ba* (fuerza anímica), *Aj* (fuerza espiritual) y *Sheut* o *Jaibit* (la sombra de la persona)<sup>21</sup>.

<sup>20</sup> REYES, Daniel, 2020. Los Siete Durmientes de Éfeso. En: Enciclopedia Católica Online [en línea]. Disponible en: [https://ec.aciprensa.com/wiki/Los\\_Siete\\_Durmientes\\_de\\_%C3%89feso](https://ec.aciprensa.com/wiki/Los_Siete_Durmientes_de_%C3%89feso) [consulta: 14 julio 2020].

<sup>21</sup> J. MARK, Joshua, 2017. The Soul in Ancient Egypt. En: Ancient History Encyclopedia [en línea]. Disponible en: <https://www.ancient.eu/article/1023/the-soul-in-ancient-egypt/> [consulta: 14 julio 2020].

## 3. REALIZACIÓN DEL PROYECTO

### 3.1 TEMA

El tema principal del cómic, sería en cierto modo el progreso, la destrucción de los mitos, la pérdida de la fe y la muerte. Se sitúa la ambientación en un período histórico ficticio basado en la Europa medieval de la peste negra, pero que difiere en cuanto a comportamientos sociales, leyes, mitología y avances científicos o técnicos.

El mundo natural (mágico) muere frente al cambio que la humanidad propicia, mientras que ésta, a la vez que se cambia a sí misma y evoluciona, es en parte incapaz de adaptarse tanto a los estímulos externos como internos que produce.

Los personajes viven el colapso mismo de su tiempo (similar a la época en que la peste negra asoló Europa), el clímax de la época de oscuridad precedente toca a su fin llevándose consigo todo lo que sea incapaz de aceptar el cambio.

### 3.2 TEXTO NARRATIVO<sup>22</sup>

#### 3.2.1 Contexto

En el universo ficticio de la historia se dice que el mundo fue creado por siete dioses. De ellos se cuenta que fueron sucediéndose como reyes del mundo conocido, correspondiendo cada uno a una era, siendo el último de ellos Nemrod el Nigromante; cada vez que uno de estos dioses moría era enterrado en el monte sagrado Éfeso. Esta leyenda fue perdurando a lo largo de los años hasta convertirse en una religión referida como el culto a los siete.

La narración se sitúa entonces en la séptima era de la creación ya que Nemrod es el último dios vivo conocido y transcurre principalmente entre dos reinos: el reino de Valand y la provincia militar de Rayne. Valand es un reino feudal que sigue los preceptos del culto a los siete, mientras que Rayne se convierte en un estado militar laico debido a una sublevación.

El contexto mitológico como se ha podido ver está tomado directamente de la historia de los siete durmientes que hemos referido en el apartado anterior.

---

<sup>22</sup> Información ampliada en el Anexo.

### **3.2.2 Sinopsis**

Tras el golpe de estado en la provincia de Rayne, propiciado por la figura del general Dolbut, el reino vecino, Valand, le declara la guerra, viendo a su nuevo líder como una amenaza para sus intereses. Durante la guerra la familia de Ren, nuestra protagonista, es asesinada y ella es abusada sexualmente a la edad de 13 años, pero una misteriosa figura acaba con sus malhechores y la salva milagrosamente. Nueve años más tarde y en tiempo de paz, Ren vive con sus padres adoptivos a las afueras de la capital de Valand. Su sueño es convertirse en una de las siete espadas de la corona, los guerreros más fuertes del reino. Su oportunidad llegará cuando un día aparece por las calles de la ciudad una carreta portando el cuerpo sin vida de la primera espada, el guerrero más hábil de todo el país.

### **3.2.3 Biblia**

Viene a ser un conjunto de apuntes que desarrollan tanto las bases del mundo ficticio, como los personajes y las acciones que estos realizan en este escenario. Es un trabajo muy extenso que consiste en exponer todos los elementos que de uno u otro modo van a tener relevancia en la historia aunque estos no aparezcan directamente. Por el momento está inacabado, ya que constantemente van surgiendo nuevas escenas que añadir o cambios que aplicar, aparte de que sería el equivalente a grandes rasgos a escribir una novela, cosa que se me aparece como algo relativamente imposible por ahora, y que tampoco era mi intención en un principio, ya que la idea general es que el funcionamiento del proyecto corresponda a un portfolio que ejemplifique mis habilidades antes que una novela gráfica completamente terminada.

### **3.2.4 Guión**

A partir de la biblia, se han seleccionado ciertos momentos de la historia más trabajados y claros para adaptarlos como si fuese un guion para poder realizar algunas páginas abocetadas a modo de *storyboard*. Los elegidos han sido tres momentos, que conforman las tres páginas finales realizadas a partir de los bocetos, muestra de cómo podría verse el cómic en su desarrollo final.

### 3.3 DISEÑO DE PERSONAJES

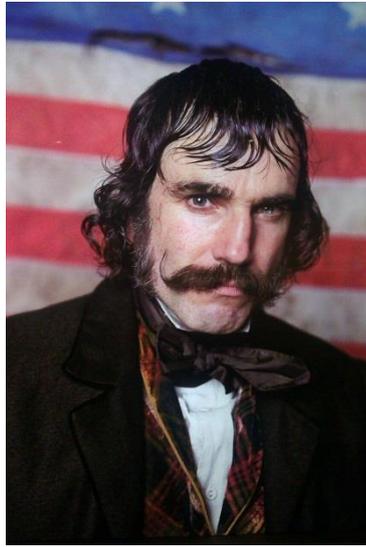
#### 3.3.1 Bocetos

**Fig. 33.** Lee Van Cleef, referente visual para el diseño de Dolbut.

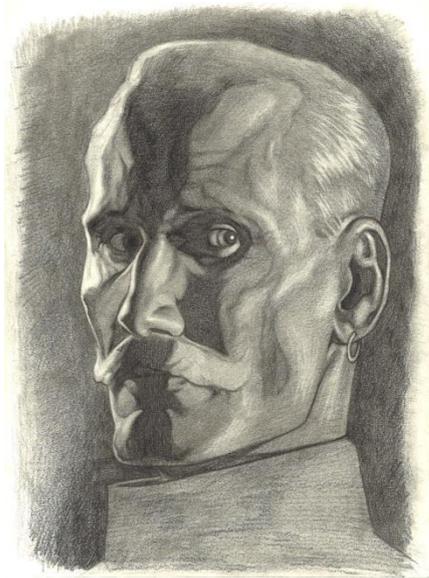
**Fig. 34.** Daniel Day-Lewis en *Gangs of New York* (2002), referente visual para el diseño de Dolbut.

**Fig. 35.** Viggo Mortensen en *G.I. Jane* (1997), referente visual para el diseño de Dolbut.

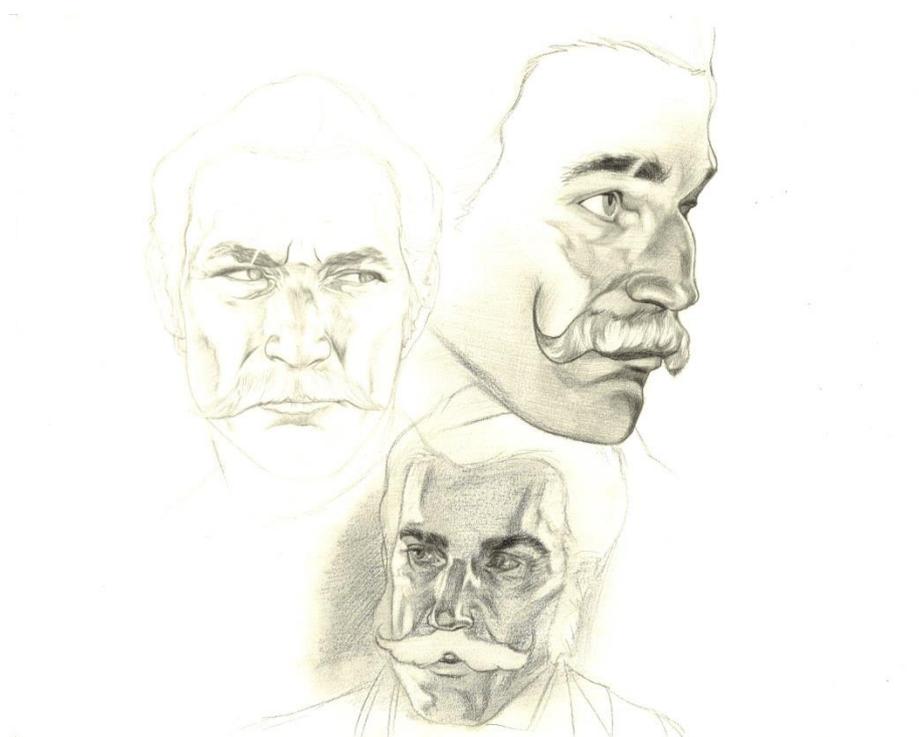
La primera idea que surge de los personajes es mental y ocurre a través de ir construyendo el universo y la historia. Una vez se tuvo una visión general de cómo se quería que fuese cada uno, se trató de describirlos a la vez que se iba buscando referentes visuales, principalmente de personas conocidas y actores. En los personajes desarrollados se buscan diferenciaciones notables tanto a nivel estético como personal, para que a la hora de dibujarlos y plasmarlos en el cómic sean perfectamente diferenciables.



Una vez la psique de estos estuvo bien definida y su físico descrito, se pasó a realizar los primeros bocetos a partir de las imágenes de referencia en los que se buscaba encontrar rasgos que aplicar al diseño final del personaje y otros que desechar, ya que lo que se quería evitar era calcar las caras de las personalidades en el modelo (Fig. 35 y 36). En definitiva aprovechar rasgos y formas ya existentes como ayuda para crear rostros nuevos pero similares.



**Fig. 36 y 37.** Primeros bocetos de Dolbut a partir de fotografías.  
Grafito.



Teniendo esto bastante claro, el siguiente paso fue volver a dibujar las caras de los personajes a partir de los bocetos, pero tratando de simplificar detalles y exagerar los rasgos más notorios para dar esa apariencia característica del cómic. Luego se siguieron realizando más bocetos siguiendo esta línea estilística de cada uno de los rostros, para probar distintas propuestas y practicar expresiones faciales (Fig 38 y 39).

**Fig. 38.** Diseños de Dolbut con estética de cómic.  
Bolígrafo azul.

**Fig. 39.** Aspecto final de Dolbut con estética de cómic.  
Copic Markers.



También se realizó, de cada uno de los personajes principales, ilustraciones de armaduras reales que podrían adjudicárseles. Estas ilustraciones se realizaron basándose en fotografías y, además de servir de práctica a la hora



**Fig. 40.** Bocetos de Dolbut, tratando de basarse menos en los referentes visuales. Grafito.

de dibujarlas (han sido de gran ayuda a la hora de entender los reflejos y las sombras tan característicos del metal), tratan de corresponder de alguna forma o enfatizar la personalidad y aspecto físico de los personajes. Al dibujar distintos sets de armaduras para todos, también se pensó en la posibilidad de variar los atuendos durante la historia, lo cual daría mayor verosimilitud y diversidad.

Finalmente se realizaron ilustraciones en *gouache* de los cuatro principales personajes con su set de armadura final y sus armas (Fig. 41). Aquí se intentaron distintos métodos de abordar el *gouache*, usándolo en ocasiones de manera similar a la acuarela, con transparencias, y en otras a base de aplicar capas más gruesas y opacas. Se hizo uso de lápices acuarelables a posteriori para destacar algunos puntos de los dibujos que habían quedado poco matizados. También se trató de ofrecer a cada personaje un color representativo para la armadura que, sin embargo, no desentonase demasiado del gris del metal.

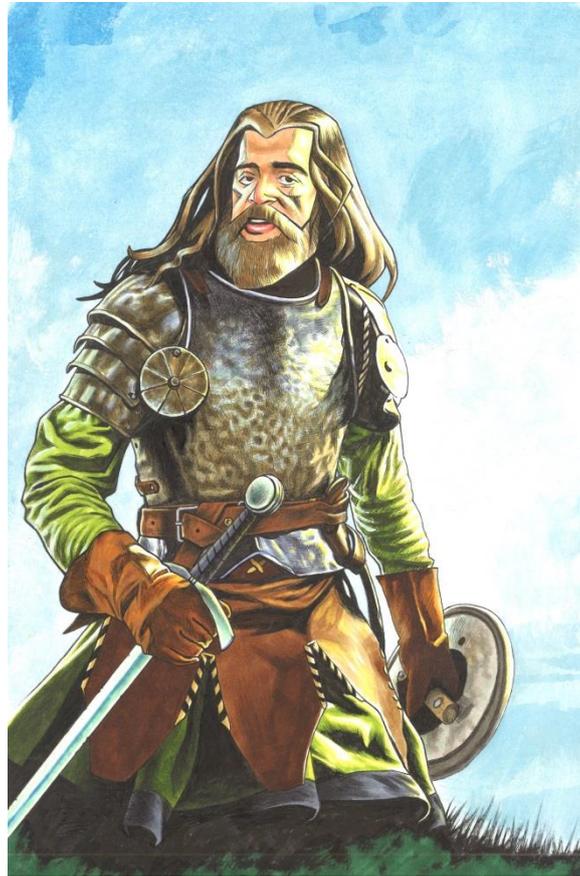


**Fig. 41.** Diseño de posibles armaduras para Dolbut a lo largo del cómic. Técnicas mixtas sobre papel satinado.



**Fig. 42.** Diseño final de Dolbut:  
set de armadura y armas.  
*Gouache.*

El resto de personajes se han hecho en otros medios para probar otras técnicas como tinta y Copic Markers o acuarela y se ha tratado de hacer con una mayor rapidez de ejecución para buscar cierta espontaneidad (Fig. 42). En otros casos, su diseño ha sido incluido en las ilustraciones directamente, para intentar obtener una mayor variedad en cuanto a las imágenes.



**Fig. 43.** Ilustración de Arego Ganisch. Delineadores negros, Copic Markers, acuarela y gouache.

### 3.3.2 Personajes

**Ren:** Su referencia física es Demi Moore en la película *G.I. Jane* (1997). Protagonista principal de la historia, vive con sus padres adoptivos a las afueras del reino. Sufre el asesinato de sus padres y una violación a muy temprana edad, y conforme crece se convierte en una habilidosa combatiente, lo que la lleva a ser nombrada capitana de infantería con apenas 22 años. Tras la muerte de la primera espada, queda una vacante libre en la guardia real que pasa a ocupar, siendo la última en rango de todos los miembros. De complexión entre delgada y musculada, sexo femenino, cabello rapado (no al principio de la historia) y moreno oscuro. Ojos castaños claro tirando a naranja. En parte a raíz de las experiencias vividas durante su niñez, busca destacar, situarse por encima de los demás como para demostrarse a sí misma que nada puede hacerle daño, que el resto de seres son insignificantes a su lado que de ninguna manera podrían afectarle. No sólo reniega de sus sentimientos constantemente sino que es completamente hermética con ellos, como si mirando hacia otro lado estos fuesen a desaparecer. Debido a su ansia de perfeccionamiento dedica mucho tiempo a entrenarse, descuidando sus relaciones personales, en parte también porque no piensa que nadie la vaya a entender. Sin embargo esto no impide que en público sea una persona

**Fig. 44.** Caballero Artorias del videojuego *Dark Souls*. Referencia de Ba Sheut.



elocuente que se relacione fácilmente, aunque no llegue a cimentar realmente ninguno de sus vínculos, en parte por la actitud egoísta, superficial e infantil que presenta casi inconscientemente. Pese a ser admirada por los demás, su insatisfacción personal por no cumplir los ideales propios le ocasiona períodos de bajeza moral y depresión.

**Ibka:** John C. Reilly en *Gangs of New York* (2002) como referencia principal. La cuarta espada del reino, de gran corpulencia y fuerza, se enamorará de REN. Cabello pelirrojo y ojos claros, perfil de bruto, barbudo y con visibles marcas de batalla tanto en el rostro como en su cuerpo. De carácter amable y luchador. Ansía la paz y la tranquilidad por encima de todo, lo que lo lleva a convertirse en guerrero para propiciar ese medio a los aldeanos; intenta ser justo y no disfruta matando, esto provocará constantes conflictos en las actuaciones violentas que deberá hacer para su meta (normalmente comandadas por otros). En resumen, Ibka es un carácter idealista y bondadoso. La actitud y/o personalidad que podría aparentar por su aspecto físico difiere completamente de su espíritu.



**Ba Sheut:** Las referencias físicas son el caballero Artorias del videojuego *Dark Souls* y el protagonista de *Berserk*, Guts. Se trata de un antiguo caballero caído en desgracia que fue maldito por un Nemrod, otorgándole vida eterna mucho tiempo atrás del inicio de la historia, este le concede un nuevo nombre para su nueva vida inmortal, el antiguo se desconoce. Puede cambiar su apariencia, adoptando normalmente la forma de un perro. Su humanidad se va perdiendo hasta convertirse en uno de los durmientes. De alta estatura y complexión delgada, extremidades desproporcionadamente extensas. No se conoce su género ni su rostro puesto que va siempre con casco. En teoría no tiene, al ser una entidad sobrehumana. Pese a ser la figura misteriosa que salva a Ren de sus agresores no tiene gran interés en intervenir en los acontecimientos de la historia (al ir perdiendo su humanidad en su proceso de deificación deja de interesarse por ella, algo similar a lo que le ocurría al doctor Manhattan en la novela gráfica de Alan Moore, *Watchmen*).

**Aj Jaibit o Dolbut:** Daniel Day Lewis en *Gangs of New York* (2003) y Lee Van Cleef principalmente. Comandante en jefe de la provincia militar de Rayne. Uno de los antagonistas de la historia. Proveniente de los bajos fondos de alguna ciudad del otro lado del océano donde trabajaba como asesino. Sus andanzas le llevan hasta Rayne, donde, con una nueva identidad (Dolbut) va escalando puestos desde lo más bajo hasta liderar un golpe de estado militar contra la monarquía del país, a la que destrona en su victoria. De fuerte complexión, edad avanzada, cabello blanco recogido hacia atrás y gran bigote. Ojo derecho ciego rajado por una gran cicatriz provocado por su lucha con la

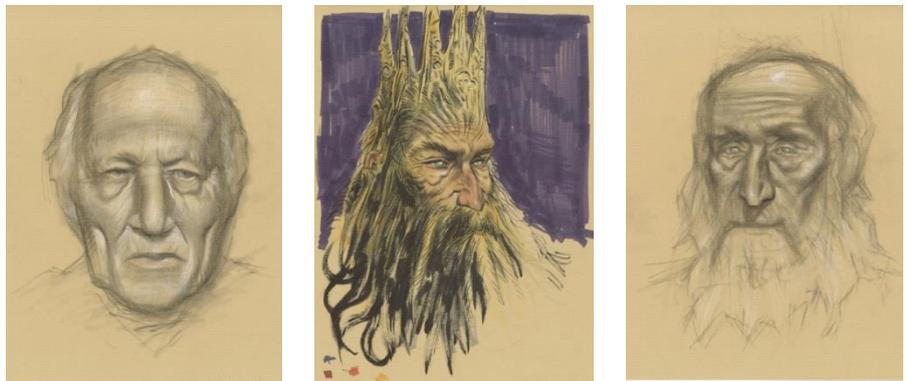
**Fig. 45.** Diseño set de armaduras para Ba Sheut. Técnicas mixtas sobre papel satinado.

primera espada de Valand, Ganisch. Lleva un aro dorado en su oreja izquierda. Representa la voluntad de poder, el más capaz en espíritu y habilidad. La indiferencia hacia el débil, pero no su odio. Sin embargo es capaz de generar un estado de bienestar para todos sus habitantes a modo de mejorar su imagen y hacerse respetar. Es extremadamente inteligente y no se rige por ningún tipo de moral. Pese a que su carácter es frío, no por ello está exento de sentimientos y no disfruta haciendo el mal, pero no duda en hacer uso de medios violentos para lograr sus metas.

**Fig. 46.** Boceto de la primera espada Lidtz Markkanen. Carbocillo y conté blanco en papel reciclado.

**Fig. 47.** Boceto Nemrod el nigromante. Copic Markers sobre papel reciclado.

**Fig. 48.** Boceto sacerdote Lete. Carboncillo y conté blanco en papel reciclado.



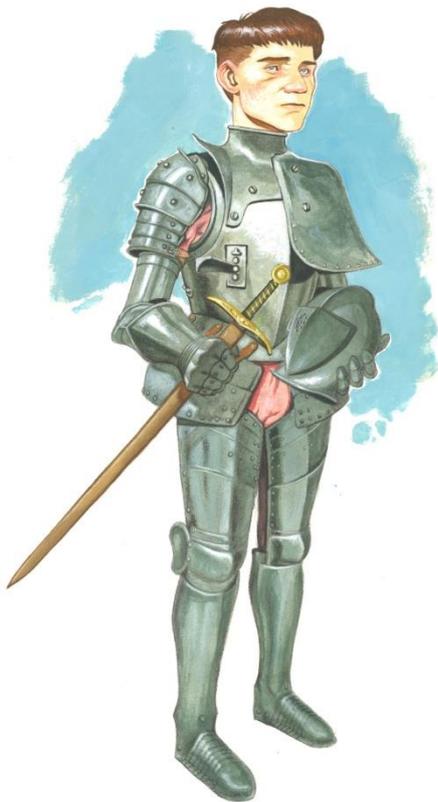
Después de citar a los cuatro personajes principales, a continuación estos serían el resto de personajes secundarios más importantes ideados hasta el momento:

- **Nemrod** es el nigromante que maldijo a Ba Sheut. Es el último de los durmientes del Monte Éfeso. En el universo ficticio es conocido como un dios malvado. Su imagen se basa en el rey Gwin del videojuego *Dark Souls*.
- **El rey Gorgias** es el soberano del reino de Valand, su apariencia física es similar a Charles Bukowski y a Bruno Ganz. Su gobierno presenta un sistema feudal clásico del medioevo temprano. Es protegido por las siete espadas del reino, a modo de corte pretoriana.
- **La reina Eos**, esposa de Gorgias no aparece en la historia, ya que murió dando a luz a su hija Ofidna.
- **El príncipe Ker de Valand** (referencia visual en Caleb Landry Jones) es un malcriado, de corta edad, aspecto enfermizo, sádico y manipulador. Conjurará junto con la primera espada para derrocar a su padre del trono. Personalidad ligeramente basada en el emperador romano Heliogábalo.
- **El sacerdote Louis Lete** es el encargado de la biblioteca de la capital del reino de Valand, propiedad eclesiástica de la logia consagrada a los siete dioses. Viejo, incipiente calvicie y pelo largo y cano al igual que la barba. Viste atuendo de monje. Trabará amistad con la protagonista

respecto a las frecuentes consultas de esta y desvelará partes de la historia de los reinos y la mitología del universo ficticio, sirviendo así de soporte para la trama y apoyo emocional de Ren.

- Las siete espadas del reino de Valand:
  - **0. Arego Ganisch** (Viggo Mortensen). Antigua primera espada. Era el mejor guerrero del grupo y del reino, es el responsable del ojo ciego del comandante Dolbut. Entrenador y tutor de Nike. Muere en extrañas circunstancias al inicio de la historia.
  - **1. Lidtz Markkanen** (basado en Werner Herzog). Cruel y autoritario, religioso y fascista. Terriblemente mortal y férreo defensor del sistema feudal. Tras sentar al príncipe en el trono, planea manipularlo y, posteriormente, ejercer el control él mismo.
  - **2. Nike** (Los primeros bocetos se realizaron a partir de fotos del “instagramer” @aaronunknow y del protagonista de *Mors Cinder*) De carácter ermitaño, rara vez ríe. Férreas convicciones, noble y profundo sentido de la justicia y el deber. Toma de decisiones y cumplimiento de éstas sin importar el precio a pagar. Probablemente el mejor luchador del grupo tras Ganisch.
  - **3. Momo Cobriages** (Gwendoline Christie, Pam Ferris o Kathy Bates) Mujer de carácter risueño, gran corpulencia y fuerza, incluso más que Ibka. Sus grandes aficiones son comer, beber y luchar. No se preocupa demasiado por lo que pasa a su alrededor, ni contraviene órdenes, ni se plantea dilemas morales; como si nada de ello le importase ni fuese con ella.
  - **4. Ibka.**
  - **5 Czeto** (Nathan Stewart-Jarret y Pharrell Williams) Personaje de carácter alegre y vivaracho, personalidad noble y parlanchina. Alto, piel negra, rostro alargado y ojos rasgados, destaca por su agilidad y rapidez. Era un antiguo esclavo.
  - **6 Ofidna** (El personaje de Mathilda interpretado por Natalie Portman en *Leon el profesional*, 2004). La espada más joven. Tremenda estrategia de pequeña envergadura y cuerpo delicado, está en el grupo por su gran intelecto y capacidad de improvisación y raciocinio. su pobre capacidad física la relega siempre a los puestos más bajos. Es la hija menor del rey.
  - **7 Ren.**

Fig. 49. Diseño final Nike.  
Gouache y lápices acuarelables.



### 3.4 ESCENARIOS

#### 3.4.1 Reino de Valand

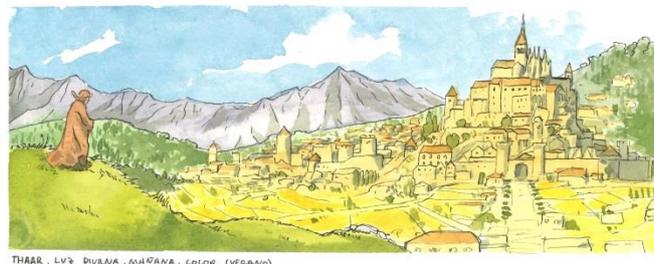
El reino de Valand es un país similar tanto geográfica como climáticamente a Francia, que podríamos considerar su contraparte en el mundo real. Su extensión es enorme y posee un sistema de gobierno feudal cuyo máximo representante es el Rey, seguido de la iglesia. El obispo del culto a los siete sería a grandes rasgos la segunda persona con más poder e influencia del reino.



Fig. 50. Mont Saint-Michel, Francia.



Fig. 51. Diseño y pruebas de color de la ciudad de Thaar. Acuarela y delineadores negros.



Su capital se llama Thaar. Es una enorme ciudad de interior situada en un valle y protegida por las montañas. Posee campos de cultivo en las afueras de los arrabales y la propia ciudadela y castillo erigidos en su centro están basados en el Mont Saint-Michel. Su sistema militar es similar al usado en la temprana Edad Media siendo sus principales divisiones la de infantería,

caballería y arquería. Aun así la ciudad sigue una cadena de mando compuesta por catorce comandantes (el doble del número de los siete dioses) correspondiente cada uno a una sección, sus labores se realizan tanto en tiempos de paz como de guerra, algunas teniendo mayor importancia que otras dependiendo del período.

El sistema político de la capital se centraría en el rey, seguido del obispo y la familia real, luego el personaje de más poder sería el capitán de las espadas, con el resto de los miembros tras de sí, cada uno de los comandantes de brigada del ejército y, por último, los jefes de distrito.

Fig. 52. Tabla sistema de gobierno de Valand.



### 3.4.2 Provincia militar de Rayne

Rayne es el reino situado directamente al norte de Valand, es un país similar a Polonia y otros de la Europa del este. Tiene por lo general un clima más frío y una forma geográfica mucho más montañosa que Valand. Su capital es Vulgungrad, ciudad costera con importante puerto, se asienta en lo alto de un acantilado y los distintos edificios que la componen se desparraman hasta llegar a la orilla de sus playas y por las cordilleras circundantes. En general el paraje natural que la rodea ejerce una especie de anillo protector que la hace extremadamente difícil de invadir.

La ciudadela se asienta en un peñón rodeado con una muralla, separado del resto del acantilado donde se encuentra la ciudad y conectada a esta por un puente, similar a la ciudad española de Ronda. El castillo de la ciudadela está basado en el castillo alemán de Eltz y se le ha llamado la fortaleza de Hohenzollern. La zona costera y portuaria se ha construido a partir de las ciudades de Dinant y Manarola. La ciudad está situada al final del valle del Rayne, recorrido por el río con el mismo nombre.

Fig. 53. Pueblo de Manarola, Italia.

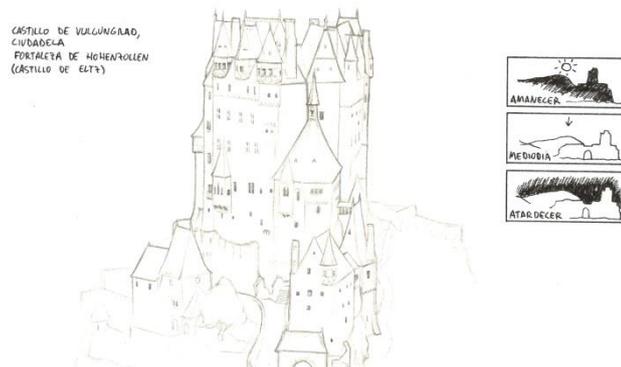


Fig. 54. Ciudad de Ronda, España.

Fig. 55. Castillo de Eltz, Alemania.



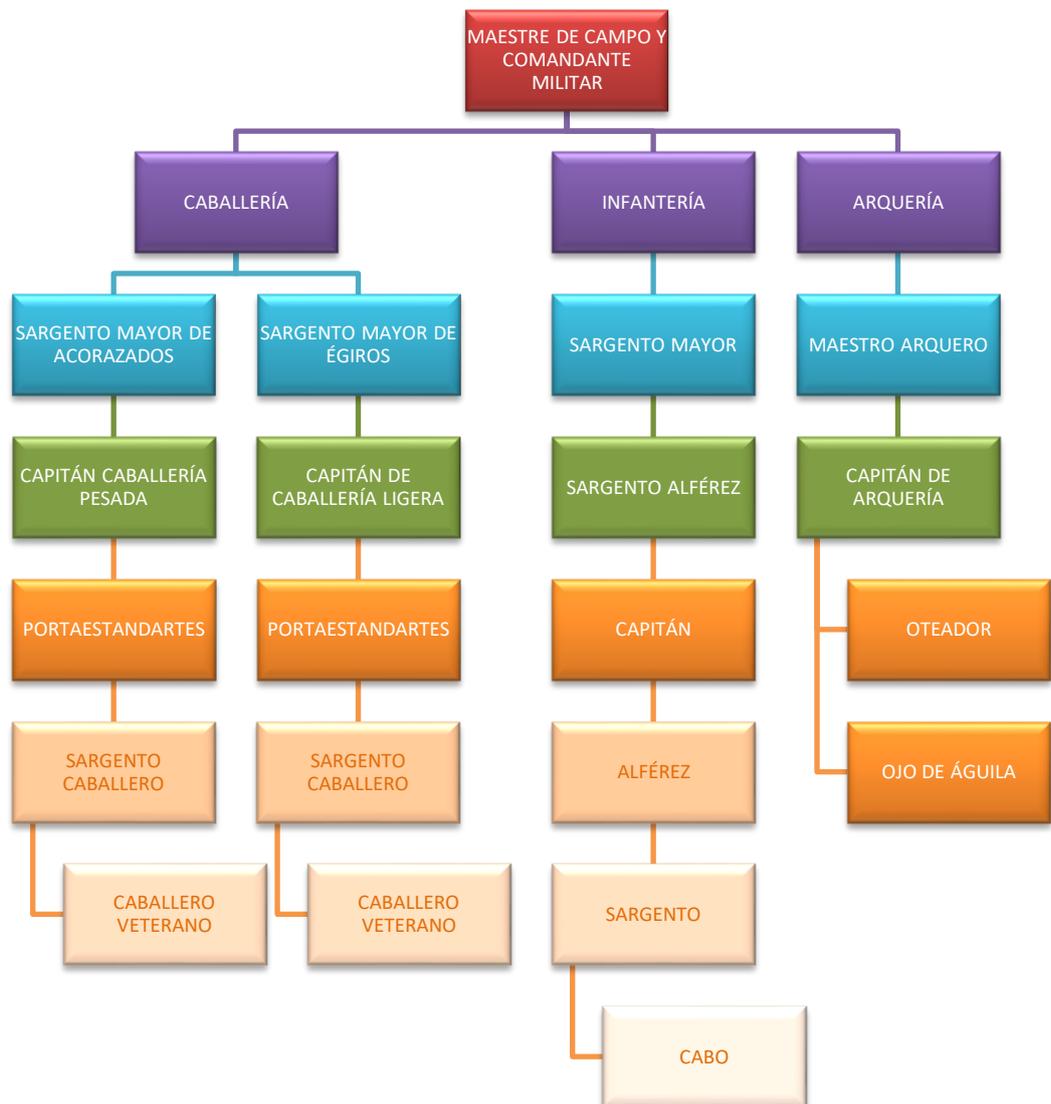
Fig. 56. Diseño y pruebas de color de la ciudad de Vulgungrad. Acuarela y delineadores negros.



El sistema político es igual que el militar, cediendo ciertas acciones a cuerpos jurídicos y gubernamentales. El poder se centra alrededor de la figura de Dolbut, el cuál es maestro de campo y comandante militar de la fortaleza de Hohenzollern, obteniendo también el título de soberano de Rayne.

Rayne es un país de menor tamaño que Valand y posee menos efectivos. Para compensar el choque entre ambas potencias, mientras que Valand usa técnicas armamentísticas más primitivas, Rayne es toda una fuerza militar que basa su sistema en el mismo usado por los tercios españoles, que estaría mucho más avanzado.

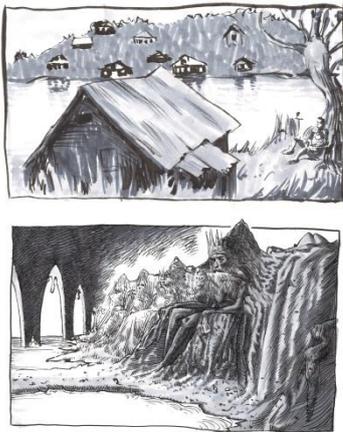
Fig. 57. Tabla mostrando parte del sistema militar de Rayne.



### 3.4.3 Monte Éfeso

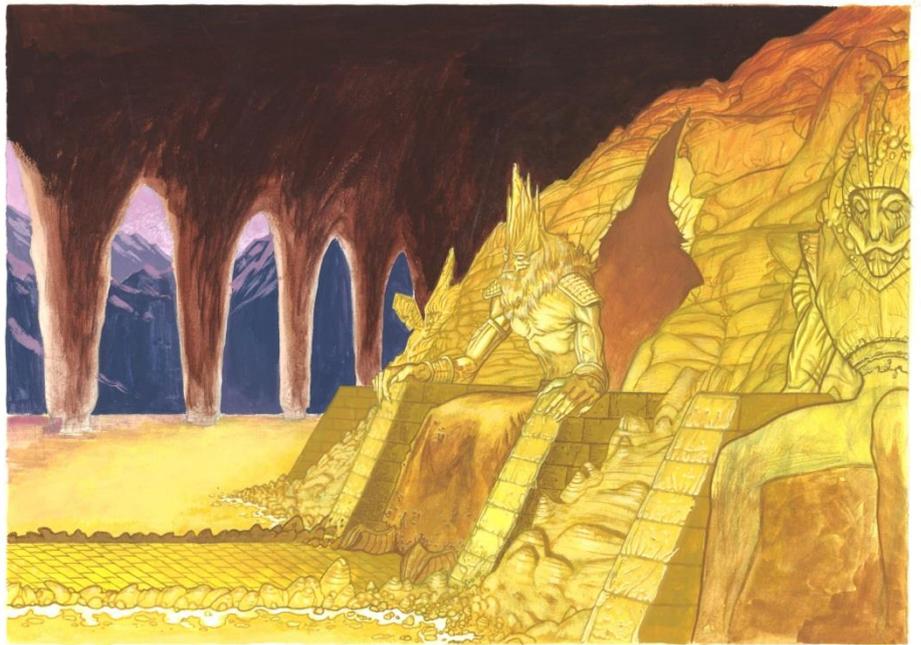
Según la religión del culto a los siete sería el lugar donde son enterrados los dioses. Se trata de una montaña descomunal cuya base está excavada hacia dentro, donde se encuentran los tronos en los que reposan los siete dioses. Se accede a ella pasando unos arcos gigantescos contruidos para aguantar el

peso de la montaña. Pese a considerarse ese submundo dentro del universo ficticio prácticamente una leyenda, esta tiene su contraparte real en el reino de Valand, dónde hay una montaña gigantesca que lleva este nombre, y que, sin embargo, es un monte normal. Vendría a ser algo similar al monte Olimpo que era la residencia de los dioses en la mitología griega pero, a su vez, una montaña real con el mismo nombre situada en los Balcanes.

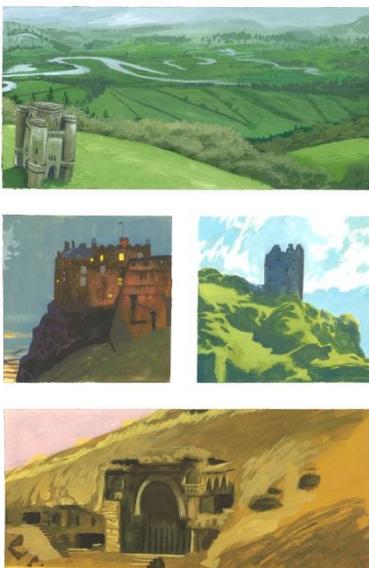


**Fig. 58.** Bocetos de escenarios: localidad e interior del monte Éfeso. Tinta china y Copic Markers.

**Fig. 59.** Ilustración de los siete durmientes en el interior del monte Éfeso. *Gouache*.



A parte de los principales escenarios, también se han trabajado en ilustraciones de paisajes que podrían servir para incluir en la historia y en los que se ha aprovechado para realizar distintas pruebas de color e iluminación.



**Fig. 60.** Bocetos de escenarios, pruebas de color en *gouache*.

### 3.5 STORYBOARD

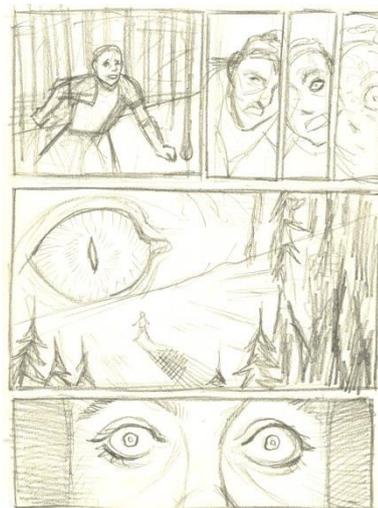
A partir de los fragmentos convertidos en guion se ha realizado un *storyboard* a modo de boceto para el diseño final de las páginas. Se han tratado de hacer bastante completos y definidos, y se ha puesto especial énfasis en crear composiciones interesantes mediante los claroscuros y el orden de las viñetas, para que cada página tuviese algo especial que, además, apoyase la emoción predominante de las escenas.

Así pues, se han escogido tres páginas para realizar. La primera corresponde a la escena de la violación de Ren. Otra a la llegada del cadáver de Ganisch a Thaar. Y la tercera y última a una escena onírica de Ren con Ba Sheut.

El proceso comenzó dibujando de manera esquemática la idea general que se tenía a la hora de plasmar cada situación. Muy sencillamente a lápiz de poca dureza y en papel de boceto. Básicamente tratando de comprobar qué tal funcionaba la estructuración de las viñetas y la composición de los dibujos dentro de ellas, colocando cuidadosamente tanto los personajes como los elementos del entorno.



**Fig. 61.** Página *storyboard* 1. Escena inicial.



**Fig. 62.** Página *storyboard* 2. Escena onírica.



**Fig. 63.** Página *storyboard* 3. Escena violación.

En el primer boceto (Fig. 60) vemos la escena de la llegada de la carreta que transporta el cadáver de Ganisch en un ataúd. La primera viñeta muestra una vista panorámica donde se ve el destino al que se dirige la carreta, presentando así también la ciudad de Thaar. El lado izquierdo sigue un ritmo secuencial y cronológico conforme vamos bajando y siguiendo la conversación de los personajes que transportan el ataúd hasta que uno de los soldados que escoltan la carreta se aproxima a observar el cuerpo sin vida, como si siguiese sin creer que lo sucedido es real. A continuación la imagen de Ganisch en el

ataúd surge ocupando casi la totalidad del lado derecho, superponiéndose al resto de viñetas junto al lecho de flores que le rodea.

La segunda página (Fig. 61) sigue una estructura secuencial más simple en la que Ren, soñando, huye a través de un oscuro bosque cuando de repente aparece una luz cegadora producida por el ojo gigante de Ba Sheut en su forma animal. Su apariencia gigante en la pesadilla simboliza el temor que provoca en Ren. En el primer nivel las viñetas van acortándose hasta que “explotan” en el segundo, donde se encuentra la viñeta más grande y que tendrá más detalle. En el tercer nivel se pasa a un plano de detalle de la reacción de Ren.

El tercer panel (Fig. 62) es quizás el más complejo. Posee una estructura que en cierto modo intenta recordar la estructura de las catedrales: Una viñeta a cada extremo de la parte superior otorga la forma de arco ojival, mientras que la presencia de la luna llena en el centro actúa a modo de vitral. En las viñetas superiores se observa a Ren siendo sujeta mientras abusan de ella, y a los soldados jactándose de su superioridad. La figura de Ba Sheut ocupa el centro de la página y justo debajo suyo aparece la reacción de Ren al verle, y a ambos lados de la viñeta de Ren se muestra también las reacciones de los soldados, ahora asustados. La forma de iglesia del panel quiere representar en cierto modo lo sacro, tanto del momento de salvación como de Ba Sheut, que es un ser semi-divino.

### 3.6 PORTADAS E ILUSTRACIONES

Las denominadas portadas han sido realizadas en *gouache* principalmente y han terminado siendo un total de cuatro.

Se inició a partir de un boceto en pequeño tamaño a lápiz y luego a partir de ahí ya se trabajó directamente en el papel de alto gramaje donde se iba a pintar. Realizar este trabajo directamente en el papel sirve para marcar de manera bien definida las líneas y las sombras del dibujo. Posteriormente con el *gouache* se hace bastante sencillo tapar cualquier rastro del lápiz. Con este método también podemos aprovechar para marcar las líneas del dibujo en la pintura al *gouache* que va por encima (Ver fig. 63). Como es corriente en la ténpera, se ha trabajado a partir de la colocación de los oscuros para luego ir superponiendo capas de mayor iluminación, retocando al final el resto de detalles.

Se ha partido de la historia del cómic para poder realizar estas portadas:

En una de ellas (Fig. 64) se puede ver a Ren, la protagonista, rodeada del resto de las Espadas. Sobre ella se encuentra el trono con el rey Gorgias, a su lado derecho el príncipe Ker se inclina sobre el trono, y en el lado izquierdo, algo más abajo, la princesa Ofidna se halla sentada en los escalones del trono. En la parte baja el título se superpone con la espada de Ren que sale del encuadre.

Se ha tratado de dar cierta estructura narrativa a la escena. Ren se haya en pleno centro al ser la protagonista y porta una corona de espinas, reflejo del sufrimiento que pasará a lo largo de la historia además de símbolo religioso. Ibka, por el lado derecho, y el capitán Lidtz, por el izquierdo, son los más cercanos a ella por ser los que más relevancia dentro de las Espadas tendrán en la historia. Ambos la miran aunque de manera muy distinta. Siguiendo hacia atrás, los personajes situados en el lado izquierdo tienen el rostro ensombrecido, contraponiéndose a los personajes más morales y con mejores valores del lado derecho. Ya en el fondo de la escena Ofidna aparece algo alejada del trono y por debajo de los otros dos personajes, mostrando desinterés por el trono. De los dos personajes por encima, el rey presenta una postura confiada, aunque su posición elevada y la sombra que su figura proyecta le otorgan un cariz algo tiránico. El príncipe Ker reposa apoyado en el trono, el objeto de su deseo.

En el resto de portadas se ha representado al general Dolbut (Fig. 63) asesinando a unos aldenos, en referencia a la muerte de los padres de Ren

provocada por la guerra; a los Siete Durmientes bajo el monte Éfeso (Fig. 58); y a Ba Sheut en la última de ellas.<sup>23</sup>



**Fig. 64.** Ilustración de Dolbut. *Gouache.*

---

<sup>23</sup> Ver anexo

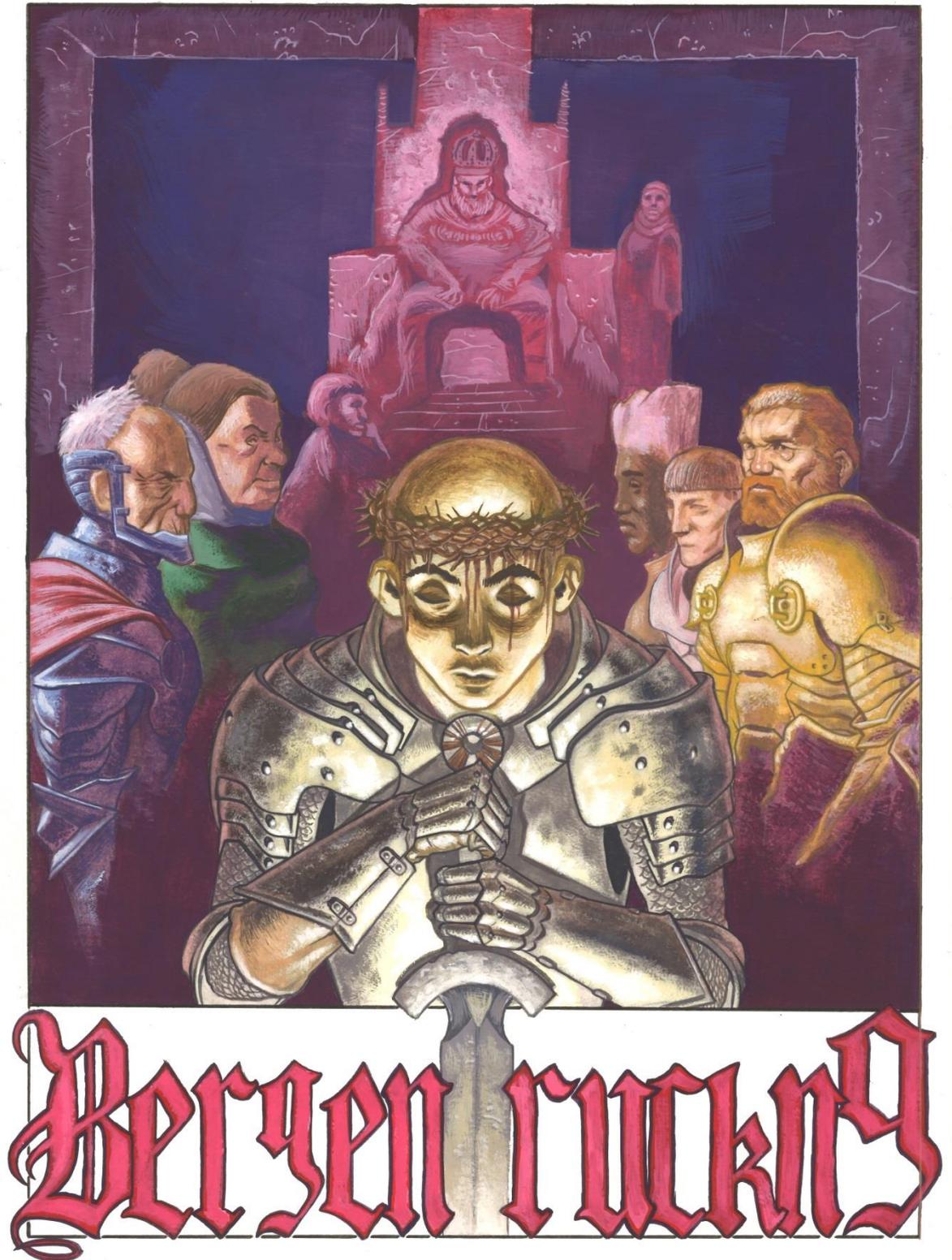


Fig. 65. Ilustración de Portada. Gouache.

### 3.7 PANELES FINALES

Para terminar, hablaremos aquí del proceso seguido a la hora de realizar los paneles de viñetas.

A partir de uno de los pequeños bocetos tomados del *storyboard*, se realizó una especie de versión definitiva, ampliando el tamaño del papel de un DIN A4 a un DIN A3. El primer paso, con un lápiz azul de acabado mate, consistió en realizar los recuadros de las viñetas para definir el espacio en el que se debía trabajar, así como las formas y tamaños generales que iban a tener los distintos elementos.

A continuación se abocetó con el mismo lápiz todas las figuras que componían las escenas, tratando principalmente de obtener los volúmenes deseados y delimitando el contorno de las sombras.

Una vez señalados los volúmenes esenciales, se pasó a hacer uso de lápices de grafito de poca dureza con los que se aumentó el contraste general de las imágenes enfatizando los trazados y las sombras. Se trató de delinear bien todas las figuras y dar un tratamiento al dibujo casi como si estuviese terminado para simplificar el proceso de pasarlo a limpio.

Para pasar a limpio el trabajo simplemente se calcó el dibujo en otro papel de mayor calidad, señalando las zonas de sombra con cruces. Una vez realizado todo el calcado, el resto del trabajo consistió simplemente en repasar con delineadores negros todos los trazados e ir rellenando las zonas de oscuridad. En algunas zonas, una vez terminados los puntos anteriores, se procedió a obtener ligeros sombreados mediante la técnica del *cross hatching*.

**Fig. 66.** Página *storyboard*. Escena inicial.

**Fig. 67.** Boceto definitivo de panel a partir de página del *storyboard*.

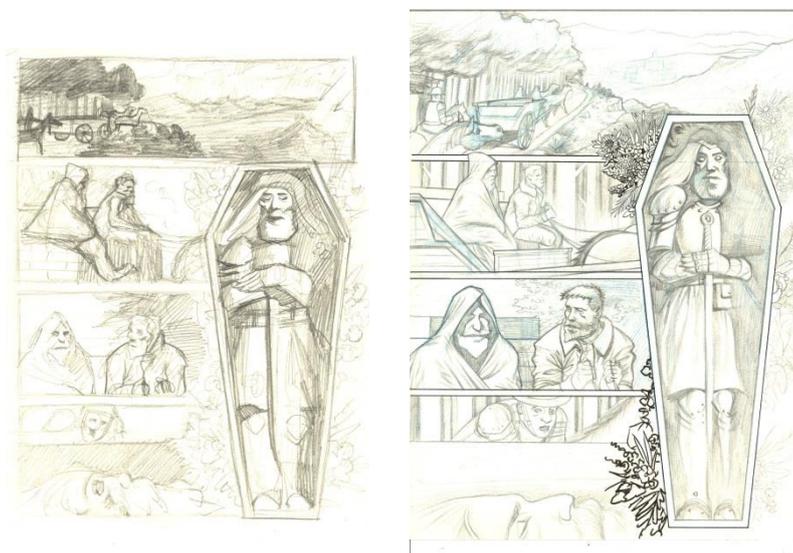
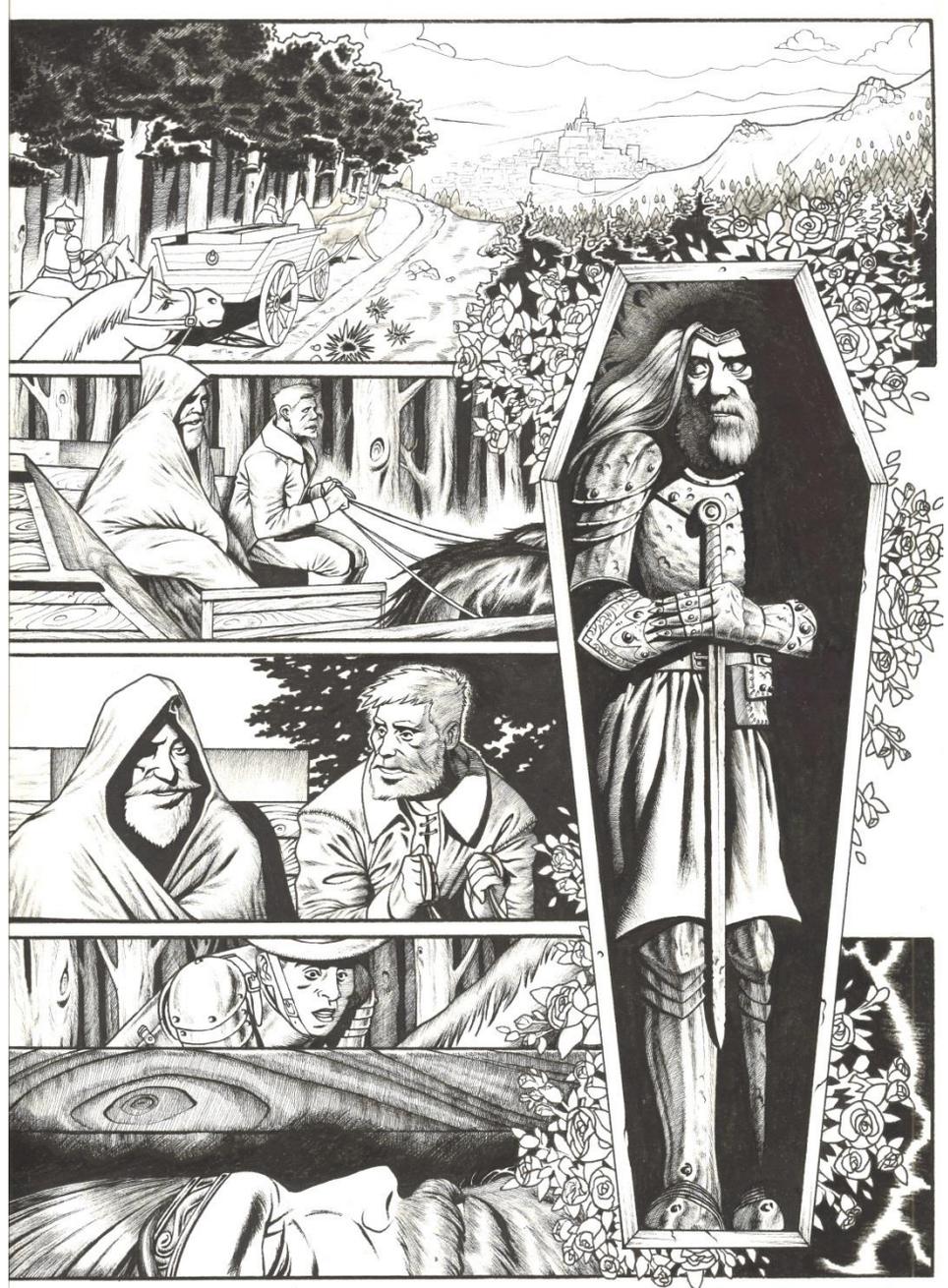


Fig. 68. Panel definitivo. Escena inicial.



## 4. CONCLUSIONES

Una vez finalizado el trabajo estoy en términos generales contento con él. Sin embargo, me he dado cuenta del poco conocimiento que tengo de cuestiones como la escritura, la anatomía humana y de trabajar imágenes en perspectiva.

Analizando los objetivos uno por uno se puede ver que, sin duda, uno de los puntos flojos ha sido la escritura. No tengo la habilidad de escribir nada desarrollada y en este apartado juraría que he pasado más horas admirando la pantalla en blanco que escribiendo. Como punto positivo, se ha podido trabajar bastante el contexto mitológico de la historia, marcar y desarrollar de manera consistente el inicio de ésta, y enumerar de manera esquemática los acontecimientos principales.

El *storyboard* y el guion se han realizado con modesto éxito a partir de los fragmentos de la parte escrita que más claros se tenían.

El apartado de diseño de personajes ha sido quizás el más completo. Se han podido realizar estudios del rostro de once de los personajes principales con sus respectivos diseños de armaduras. Finalmente se ha elegido a cuatro de ellos para representarlos en una versión definitiva de tamaño DIN A3.

Los escenarios que se tenían claros se han representado bastante bien y las pruebas de color han ayudado a soltar mano y a probar distintas paletas. Se podrían haber desarrollado más escenarios específicos, pero la falta de obra escrita ha afectado en cierto modo este punto del proyecto.

Las ilustraciones han dado buen resultado también, y han sido la parte que más trabajo ha costado. Se han usado también tamaños DIN A3 y han sido hechas en su totalidad con *gouache*.

En el último apartado se debatía entre la realización de un episodio piloto o de unas páginas sueltas. Conforme iba viendo el desarrollo de la obra decidí que un episodio piloto completo era poner las expectativas muy altas en cuanto a lo que me era posible hacer, así que opté por la realización de páginas sueltas. Se eligieron tres y al final sólo dio tiempo a desarrollar una, así que el apartado final, el cuál era quizás el más importante, es el menos consistente.

Cada ilustración grande ha costado muchas horas de trabajo y de búsqueda de referentes. En especial al inicio, el trabajo avanzaba de manera muy lenta, pero poco a poco he ido soltando la mano y siendo capaz de dibujar y pintar más velozmente, con más soltura, dando menos importancia cada vez a perder

demasiado tiempo en diminutos detalles, priorizando el aspecto general de cada ilustración.

Por motivos laborales principalmente, además del estudio y el entreno, he tenido poco tiempo durante el año para dedicar al proyecto. Sin embargo, al contrario que mucha gente que con toda seguridad habrá resultado perjudicada, la cuarentena me ha resultado beneficiosa en lo personal ya que ha sido cuando más tiempo he podido dedicarle al trabajo. Estos últimos meses han sido el período más activo en la realización de este TFG.

Finalmente, obviando problemas ajenos al proyecto, el resultado ha sido bastante bueno. Llevo relativamente poco trabajando con un estilo propio del cómic y, pese a que creo que se ha logrado una buena simbiosis entre este y el aspecto más realista que acostumbraba a usar, hay ilustraciones que no están demasiado bien resueltas, sobre todo con errores de desproporción. Trabajar paisajes y escenarios en perspectiva también ha sido un quebradero de cabeza, como he mencionado más arriba.

En definitiva, pienso que el trabajo funciona en su faceta de portfolio, ya que muestra un registro bastante variado de habilidades a la hora de abordar ilustraciones. Como proyecto de cómic la cantidad de obra desarrollada debería haber sido mucho mayor, para obtener un trabajo más sólido y mejor estructurado, no un conjunto de ideas demasiado vírgenes todavía, que es lo que personalmente creo que parece. Al final me quedo con una sensación ambigua entre orgullo e insatisfacción, producto principalmente de haber sobrevalorado mis habilidades e infravalorado el esfuerzo y dedicación que conlleva sacar adelante una idea como esta. Pese a todo me quedo con la parte positiva de tener un portfolio que seguiré ampliando, de haber evolucionado mi estilo personal en cierto modo, y de la mejora considerable del nivel de dibujo, que se puede ver fácilmente comparando el actual trabajo con proyectos similares del curso pasado<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Ejemplo en anexo

## 5. REFERENCIAS

### 5.1 BIBLIOGRAFÍA

BOIS, Guy, 1986. *The Crisis of Feudalism: Economy and Society in Eastern Normandy c. 1300-1550*. 1ª ed. Cambridge: Cambridge University Press; Paris: Editions de la Maison des Sciences de l'Homme. ISBN 9780521274906.

BRIDGMAN, George, 1920. *Constructive Anatomy*. Londres: Andesite Press. ISBN 9781297516849

BRIDGMAN, George, 1920. *The Book of a Hundred Hands*. Nueva York: Dover Publications, INC. ISBN 9780486132600

CAMPBELL, Joseph, 1949. *The hero with a thousand faces*. 3ª ed. Canadá: New Worl Library. ISBN 9781577315933.

EISNER, Will, 1985. *El cómic y el arte secuencial*. NORMA Editorial. ISBN: 9788484316206.

MATEU-MESTRE, M, 2010. *Framed Ink*. Corea: Design Studio Press. ISBN 9781933492957.

MCKEE, Robert, 1997. *El Guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. 18ª ed. Barcelona: Alba Editorial. ISBN 9788484284468

MCKEE, Robert, 2018. *El Diálogo: El arte de hablar en la página, la escena y la pantalla*. Barcelona: Alba Editorial. ISBN 9788490654286.

## 5.2 WEBGRAFÍA

<https://undertale.fandom.com/es/wiki/Undertale>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Kentaro\\_Miura](https://es.wikipedia.org/wiki/Kentaro_Miura)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Jean\\_Giraud#Legado\\_e\\_influencia](https://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Giraud#Legado_e_influencia)

<https://www.humano.com/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9tal\\_hurlant](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9tal_hurlant)

[https://elpais.com/diario/2003/05/02/cultura/1051826401\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/05/02/cultura/1051826401_850215.html)

<https://www.heavymetal.com/>

<https://elnostrumoperegrino.blogspot.com/2010/11/philippe-druillet.html>

<http://www.juangimenez.com/>

<https://www.infobae.com/cultura/2019/04/15/cien-anos-de-alberto-breccia-monstruo-de-la-historieta/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Alberto\\_Breccia](https://es.wikipedia.org/wiki/Alberto_Breccia)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Sergio\\_Toppi](https://es.wikipedia.org/wiki/Sergio_Toppi)

<https://www.yoshitakaamano.com/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Yoshitaka\\_Amano](https://es.wikipedia.org/wiki/Yoshitaka_Amano)

<https://billsienkiewiczart.com/>

<https://elretohistorico.com/siete-durmientes/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/King\\_asleep\\_in\\_mountain#General\\_features](https://en.wikipedia.org/wiki/King_asleep_in_mountain#General_features)

[https://ec.aciprensa.com/wiki/Los\\_Siete\\_Durmientes\\_de\\_%C3%89feso](https://ec.aciprensa.com/wiki/Los_Siete_Durmientes_de_%C3%89feso)

<https://nicklouras.wordpress.com/2018/04/20/the-myth-of-the-mountain-king/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Diario\\_16](https://es.wikipedia.org/wiki/Diario_16)

[https://www.tebeosfera.com/documentos/bea.\\_psiconauta\\_de\\_la\\_historieta.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/bea._psiconauta_de_la_historieta.html)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Rambla\\_\(revista\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Rambla_(revista))

<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-triunfo-de-la-muerte/d3d82b0b-9bf2-4082-ab04-66ed53196ccc>

<https://www.xlsemanal.com/conocer/arte/20191227/el-triunfo-de-la-muerte-significado-analisis-estudio-bruegel-el-viejo.html>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Federico\\_I\\_Barbarroja](https://es.wikipedia.org/wiki/Federico_I_Barbarroja)

<https://www.outdooractive.com/en/story/kyffhaeuser/the-sleeping-barbarossa-in-the-kyffhaeuser-mountains/28250099/>

<https://www.ancient.eu/article/1023/the-soul-in-ancient-egypt/>

### 5.3. ÍNDICE DE IMÁGENES

**Figura 1.** C. S. Lewis: *Las Crónicas de Narnia*, 1950-1956. Mapa.

**Figura 2.** Peter Jackson: *El Señor de los Anillos: el Retorno del Rey*, 2003. Póster promocional.

**Figura 3.** Patrick Rothfuss: *El Nombre del Viento*, 2007. Cubierta original modificada para su publicación en español.

**Figura 4.** Toby Fox: *Undertale*, 2015. Fotograma del tutorial de juego.

**Figura 5.** *Game of Thrones*, 2011-2019. Fotograma de la octava y última temporada.

**Figura 6.** Toby Fox: *Undertale*, 2015. Fotograma del final positivo del juego.

**Figura 7.** Kentaro Miura: *Berserk*, 1989. Guts, protagonista de *Berserk*, con la armadura *berserker* y su espada *Dragonslayer*.

**Figura 8.** Kentaro Miura: *Berserk*, 1989. Escena retrospectiva de Guts.

**Figura 9.** Kentaro Miura: *Berserk*, 1989. Portada del tomo 13 publicado por Panini Cómic, ilustrado por el mismo autor.

**Figura 10.** Emil Klimov: *Come and See*, 1985. Fotograma de la película. Actriz: Olga Mironova.

**Figura 11.** Kentaro Miura: *Berserk*, 1989. Dibujo de Guts con un trazo mucho más grueso y violento.

**Figura 12.** Makoto Yukimura: *Vinland Saga*, 2005. Panel de una escena exterior.

**Figura 13.** From Software: *Dark Souls*, 2011. Fotograma de gameplay jugable.

**Figura 14.** Sergio Toppi. Panel completo donde se muestra la composición de las viñetas.

**Figura 15.** Jean Giraud: *Jimi Hendrix*.

**Figura 16.** Jean Giraud: *Mundo Simbiótico*.

**Figura 17.** Juan Giménez: *Ilustración*, 1997.

**Figura 18.** Alberto Breccia: *Ilustración*. Collage con tratamientos distintos del mismo rostro.

**Figura 19.** Alberto Breccia: *ilustración*.

**Figura 20.** Sergio Toppi: *Ilustración*.

**Figura 21.** Yoshitaka Amano: *Ilustración*.

**Figura 22.** Dave McKean: *Edgar Allan Poe*.

**Figura 23.** Bill Sienkiewicz: *Hellboy*.

**Figura 24.** Frank Frazetta: *Sketch*.

**Figura 25.** Kim Jung Gi: *Dibujo*.

**Figura 26.** James Gurney: *Palace of Chandara, Dinotopia*. Libro ilustrado.

**Figura 27.** Pieter Bruegel el Viejo: *El triunfo de la Muerte*, 1562-1563. Obra moral que muestra el triunfo de la muerte sobre las cosas mundanas.

**Figura 28.** Grabado representando al rey dormido bajo la montaña junto al motivo del pájaro que le sobrevuela.

**Figura 29.** Grabado que representa al emperador romano Frederick Barbarossa mandando al niño a comprobar si el cuervo todavía vuela.

**Figura 30.** Escultura de Barbarossa en el monumento de Kyffhäuser en Turingia.

**Figura 31.** Representación de los siete durmientes de Éfeso en un manuscrito del siglo XIV.

**Figura 32.** Dos imágenes de Ba sobre falsas puertas esculpidas en el Templo de Dendera, Egipto.

**Figura 33.** Lee Van Cleef, referente visual para el diseño de Dolbut.

**Figura 34.** Daniel Day-Lewis en *Gangs of New York* (2002), referente visual para el diseño de Dolbut.

**Figura 35.** Viggo Mortensen en *G.I. Jane* (1997), referente visual para el diseño de Dolbut.

**Figura 36.** Primeros bocetos de Dolbut a partir de fotografías. Grafito.

**Figura 37.** Primeros bocetos de Dolbut a partir de fotografías. Grafito.

**Figura 38.** Diseños de Dolbut con estética de cómic. Bolígrafo azul.

**Figura 39.** Aspecto final de Dolbut con estética de cómic. Copic Markers.

**Figura 40.** Bocetos de Dolbut, tratando de basarse menos en los referentes visuales. Grafito.

**Figura 41.** Diseño de posibles armaduras para Dolbut a lo largo del cómic. Técnicas mixtas sobre papel satinado.

**Figura 42.** Diseño final de Dolbut: set de armadura y armas. *Gouache*.

**Figura 43.** Ilustración de Arego Ganisch. Delineadores negros, Copic Markers, acuarela y *gouache*.

**Figura 44.** Caballero Artorias del videojuego *Dark Souls*. Referencia de Ba Sheut.

**Figura 45.** Diseño set de armaduras para Ba Sheut. Técnicas mixtas sobre papel satinado.

**Figura 46.** Boceto de la primera espada Lidtz Markkanen. Carbocillo y conté blanco en papel reciclado.

**Figura 47.** Boceto Nemrod el nigromante. Copic Markers sobre papel reciclado.

**Figura 48.** Boceto sacerdote Lete. Carboncillo y conté blanco en papel reciclado.

**Figura 49.** Diseño final Nike. *Gouache* y lápices acuarelables.

**Figura 50.** Mont Saint-Michel, Francia.

**Figura 51.** Diseño y pruebas de color de la ciudad de Thaar. Acuarela y delineadores negros.

**Figura 52.** Tabla sistema de gobierno de Valand.

**Figura 53.** Pueblo de Manarola, Italia.

**Figura 54.** Ciudad de Ronda, España.

**Figura 55.** Castillo de Eltz, Alemania.

**Figura 56.** Diseño y pruebas de color de la ciudad de Vulgungrad. Acuarela y delineadores negros.

**Figura 57.** Tabla mostrando parte del sistema militar de Rayne.

**Figura 58.** Bocetos de escenarios: localidad e interior del monte Éfeso. Tinta china y Copic Markers.

**Figura 59.** Ilustración de los siete durmientes en el interior del monte Éfeso. *Gouache*.

**Figura 60.** Bocetos de escenarios, pruebas de color en gouache.

**Figura 61.** Página *storyboard* 1. Escena inicial.

**Figura 62.** Página *storyboard* 2. Escena onírica.

**Figura 63.** Página *storyboard* 3. Escena violación.

**Figura 64.** Ilustración de Dolbut. *Gouache*.

**Figura 65.** Ilustración de Portada. *Gouache*.

**Figura 66.** Página *storyboard* 1. Escena inicial.

**Figura 67.** Boceto definitivo de panel a partir de página del *storyboard*.

**Figura 68.** Panel definitivo. Escena inicial.

## 6. ANEXO<sup>25</sup>

Como anexo se ha añadido una versión sintetizada de la Biblia que aclare y complete la parte narrativa del trabajo. También han sido incluidos la mayoría de dibujos que componen el proyecto.

---

<sup>25</sup> Ver anexos