

TFG

QUEMADURAS

PROCESO Y CREACIÓN DE UNA NOVELA GRÁFICA

Presentado por David Simó Cervelló

Tutora: Victoria Esgueva López

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

En este proyecto de fin de grado se documenta el proceso creativo de una novela gráfica original cuya temática se encuentra relacionada con los juegos de rol. Ésta narra el trasfondo del protagonista explorando las diversas herramientas que nos ofrece el arte secuencial. Se trata de un relato acotado a cincuenta páginas realizadas mediante el uso de recursos gráficos propios del dibujo en digital y una paleta cromática reducida.

PALABRAS CLAVE

Arte secuencial; Dibujo; Cómic; Ilustración digital: Juegos de rol

ABSTRACT

The aim of this project is to document the creative process of an original graphic novel that deals with role-playing games. It narrates the main character's backstory making use of the different tools that sequential art can offer. The length of the story has been narrowed down to fifty pages by using some of the main graphical resources of digital art and a limited colour palette.

KEY WORDS

Sequential art; Drawing; Comic; Digital illustration: Role-playing games

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	5
3. METODOLOGÍA	6
4. CUERPO TEÓRICO	7
4.1 LOS JUEGOS DE ROL	7
4.1.1 Definición	7
4.1.2 Origen	8
4.1.3 El rol como método de creación de historias	9
5. REFERENTES	11
5.1 REFERENTES TEMÁTICOS	11
5.1.1 <i>Dungeon World</i>	11
5.1.2 <i>Kingdom Hearts</i>	12
5.1.3 <i>Odin Sphere</i>	14
5.2 REFERENTES ESTÉTICOS	16
5.2.1 Cyril Pedrosa	16
5.2.1.1 <i>La Edad de Oro</i>	17
5.2.1.2 <i>Portugal</i>	19
6. DESARROLLO DEL CÓMIC	20
6.1 IDEA	20
6.2 SINOPSIS	20
6.3 GUIÓN	21
6.3.1 Elección del título	22
6.4 STORYBOARD	23
6.5 DISEÑO DE PERSONAJES	25
6.5.1 Tosta	26
6.5.2 Débora	26
6.5.3 Sebastian	26
6.5.4 Comerciantes	27
6.6 PROPUESTA CROMÁTICA	28
6.7 ELABORACIÓN DE LAS PÁGINAS	29
6.8 ARTES FINALES	30
7. CONCLUSIONES	33
8. BIBLIOGRAFÍA	34
8.1 BIBLIOGRAFÍA	34
8.2 WEBGRAFÍA	34
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	36

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto *Quemaduras. Proceso y creación de una novela gráfica*, recoge el proceso de preproducción de una novela gráfica original, así como la posterior realización de los tres primeros capítulos y una propuesta cromática para la misma.

Éste nace de un interés personal por la ilustración y el cómic que se inicia durante nuestra estancia ERASMUS+ en la Academy of Fine Arts and Design (AFAD) en Bratislava, e incrementa a lo largo de los meses de confinamiento. Viéndonos obligados a adoptar una nueva mecánica de trabajo, nos centramos en experimentar con las herramientas propias del dibujo en digital e investigar cómo otros artistas hacían uso de éstas para generar sus propias obras. Así pues, todo ese contenido visual junto con la participación en varias partidas de rol y videojuegos, han propiciado la creación de este proyecto.

Quemaduras consta de diversas secciones. Se ha empezado presentando los objetivos diferenciados entre principales y secundarios, y jerarquizados según su importancia. Asimismo, se ha descrito la metodología empleada en la totalidad del trabajo. Seguidamente se ha referenciado de forma clara y concisa aquella información que ha sido clave para la comprensión y el desarrollo del proyecto. Se ha empezado por definir, grosso modo, el concepto “juego de rol” así como determinar su origen y destacar aquellas características que han ayudado a enriquecer nuestra narrativa. Posteriormente, se ha hecho hincapié en los referentes que han influido tanto en el desarrollo conceptual como estético de la novela. Este proyecto se centra en los juegos de rol que prescindan de tablero, pues han sido el motor creativo de la idea principal, dejando a un lado los coleccionables y videojuegos. No obstante, en el apartado de referentes, sí se mencionan los últimos pues nos han proporcionado el imaginario necesario para la materialización del proyecto. A continuación, se ha narrado el proceso creativo que se ha seguido para la creación de la novela gráfica. En esta sección se describe el proceso que se ha seguido para la elaboración del proyecto. Se hace hincapié en aquellos pasos clave para la creación de una novela gráfica como son el desarrollo de la idea, la redacción del guion literario, el planteamiento de un storyboard, el diseño de personajes y el diseño, entintado y posterior color de algunas de las páginas que conforman la obra. Por último, se han redactado unas conclusiones acorde a los objetivos que se han marcado en un principio, al igual que una breve crítica sobre el resultado final y su posible futuro.

2. OBJETIVOS

A continuación se enumeran los objetivos que se han planteado para la realización de este proyecto diferenciándolos entre el principal y aquellos secundarios que derivan del anterior.

Objetivo principal:

- Completar el proceso de preproducción de una novela gráfica presentando, asimismo, una propuesta cromática armónica que unifique la totalidad de la novela y de entintado detallado fruto de la investigación del proceso de elaboración de la susodicha.

Objetivos secundarios:

- Indagar en la historia y recursos narrativos y expresivos propios de los juegos de rol.
- Elaborar un guion literario, storyboard y color script acorde a la extensión máxima establecida.
- Implementar en la obra personal recursos gráficos de los referentes estudiados.
- Enriquecer nuestras competencias gráficas mediante el uso de herramientas propias del dibujo en digital.

3. METODOLOGÍA

Para la realización de este proyecto se ha dividido el trabajo en tres bloques, cada uno focalizado hacia un proceso concreto que nos ha permitido trabajar de forma eficiente.

Durante el primer bloque, nos hemos centrado en una búsqueda de referente con el fin de encontrar la estética que más se adecuaba a nuestro proyecto. Hemos dividido dichos referentes en dos categorías teniendo en cuenta su finalidad. Aquellos de los que extrajimos los conceptos clave para el desarrollo de la idea principal, los hemos agrupado bajo el nombre de “referentes temáticos”; mientras que los que nos ayudaron tanto en la creación del imaginario como de la gráfica del cómic, los hemos agrupado bajo el nombre de “referentes estéticos”. Sin hacer mucho hincapié en la biografía de los artistas, hemos enumerado y descrito recursos expresivos que nos han servido de base a la hora de crear los nuestros propios señalando, a su vez, los puntos de nuestra obra en los que se encuentran.

En el segundo bloque, nos hemos concentrado tanto en el desarrollo de la idea principal como en el planteamiento y posterior realización del guion, el storyboard y el diseño de los personajes, siguiendo así el orden establecido en el libro de Scott Mc Cloud (2012) sobre cómo hacer cómics. Una vez clara la temática y definida la trama de la historia, hemos redactado un guion, un texto cuyo objetivo es recopilar todos los datos relevantes de cada escena, ya sean diálogos entre personajes, tipos de plano o elementos importantes del *attrezzo*, para facilitar la posterior realización del *storyboard*. Éste, consiste en una aproximación simplificada del resultado final. Nos permite juzgar la obra en su totalidad dándonos la oportunidad de corregir posibles errores antes de su finalización. En lo que al diseño de personajes se refiere, nos hemos centrado en el uso de una metodología menos sistemática, basada en la libre experimentación.

Finalmente, en el tercer y último bloque, nos hemos enfocado en la producción del avance de nuestra novela gráfica. Hemos trabajado en el entintado de los tres primeros capítulos y realizado, asimismo, una propuesta de *color script*; herramienta cuya función se asemeja al *storyboard* pero cuyo foco de interés reside en las gamas cromáticas que forman la totalidad de la novela. A su vez, y de manera simultánea, nos hemos centrado en la redacción de esta memoria donde se narran todas las partes de nuestro proyecto, cuidando detalles como la maquetación, la presentación o el lenguaje usado en la totalidad del trabajo.

4. CUERPO TEÓRICO

En esta sección de nuestro trabajo nos disponemos a referenciar de forma clara y concisa aquella información que ha sido clave para la comprensión y desarrollo de este proyecto.

4.1. LOS JUEGOS DE ROL

4.1.1. *Definición*

Según Sarah Lynne Bowman (2010) el término RPG¹ se usa para describir un amplio abanico de prácticas que van desde juegos que prescindan de tablero hasta cartas coleccionables o videojuegos. Aun así, cree que para que un juego pueda calificarse como RPG debe combinar los siguientes elementos:

First, a role-playing game should establish some sense of community through a ritualized, shared storytelling experience amongst multiple players. RPGs also should involve some form of game system, which provides the framework for the enactment of specific scenarios and the solving of problems within them. Finally, for a game to be considered “role-playing,” the players must, on some level, alter their primary sense of identity and develop an alternate Self through a process known as identity alteration.² (2010, p. 11-12)

Así pues entendemos los juegos de rol como actividades de simulación en las que los individuos participantes alteran su persona para ponerse en la piel de otra con el objetivo de superar una serie de retos. Dichos retos -vinculados a un conjunto de normas cuya función es la de regular, en cierto modo, el abanico de posibilidades a la hora de solucionar una problemática- forman parte de un hilo narrativo. Éste se construye de forma colectiva, cada individuo es participe del mismo qué cambia en función de las decisiones que toman los propios jugadores.

¹ Siglas pertenecientes al término inglés Role-playing game que hace referencia a aquellos juegos en los que se interpretan personajes ajenos a nuestra persona siguiendo un hilo narrativo.

² Traducción cita: Primero, un juego de rol debe instaurar un sentido de comunidad a través de una experiencia narrativa compartida entre múltiples jugadores. Los RPGs también deberían incluir algún tipo de sistema que aporte una infraestructura para la representación de situaciones específicas y la resolución de los problemas vinculados a ellas. Finalmente, para que un juego se pueda considerar “juego de rol”, los jugadores deben, en cierta medida, alterar su identidad desarrollando una alternativa mediante un proceso conocido como alteración de la identidad.

En lo que al género se refiere, los RPG se caracterizan por contar con una gran variedad de tipologías, todas ellas con elementos que las hacen únicas. No obstante, la gran mayoría de juegos tienden a girar en torno a tres temáticas concretas: Terror, Ciencia Ficción y Fantasía; siendo la última la más popular y protagonista de nuestro proyecto. El género fantástico, comúnmente relacionado con lo mágico y épico, se caracteriza por la inclusión de elementos ficticios que beben de fábulas y leyendas para crear un imaginario repleto de criaturas mitológicas, seres diabólicos y personajes heroicos. Su hilo narrativo tiende a relatar historias supeditadas al arquetipo del héroe basado en la superación de obstáculos que ayudan al protagonista a alcanzar su máximo nivel de madurez. El motor argumental de dicha temática recae en lo sobrenatural pues sustituye, en gran parte, la resolución científica de problemas por el uso de supersticiones o elementos de carácter etéreo.

4.1.2. Origen

En el apartado anterior se ha definido los RPG como juegos que llevan implícito el actuar un rol ajeno al propio de modo que uno altere su identidad de forma parcial o completa. No obstante esta práctica, relacionada con este tipo de actividades es, de por sí, un aspecto básico de las interacciones sociales humanas. Tal como describe Erving Goffman (1959, citado en Bowman, 2010) en su libro *Presentation of Self in Everyday Life*, la interacción social entre individuos no deja de ser un tipo de actuación. Dentro de una sociedad cuyas expectativas para con sus miembros son que encajen dentro de unos roles predefinidos y actúen acorde a ellos con el fin de establecer una cohesión social, no es de extrañar que podamos percibir la vida como un gran juego de rol. Aunque inherente en nuestro ser —esa imposición de unas pautas de conducta canon- no debemos concebirla como el origen de los juegos que este trabajo usa como motor creativo, sino más bien como un atributo impuesto que nos ha permitido interiorizarlos con una mayor facilidad.

Así pues, podemos establecer como origen de los RPG la aparición de *Little Wars* (1913), el primer juego de miniaturas de simulación bélica histórica, reglado, creado por el escritor H.G. Wells. Los juegos de simulación bélica, como su nombre indica, estaban pensados para recrear estrategias militaristas usando como escenarios algunos de los grandes conflictos bélicos de la historia. Estos juegos introdujeron elementos —tales como unidades con un número concreto de puntos de vida que podían verse reducidos por heridas o las condiciones meteorológicas del momento, condiciones geográficas que afectarían a la movilidad de tus personajes y cierta aleatoriedad con el uso de dados y monedas para determinar el rango de acierto de tus acciones— que posteriormente se usaron en las versiones que conocemos actualmente como juegos de rol. *Little Wars* proporcionó la infraestructura que Bowman menciona en su definición de los mismos a partir de la cual los jugadores podían empezar a recrear distintos escenarios con el fin de poner a prueba sus

habilidades como estrategias. Viéndose su índice de popularidad incrementado durante la década de los 50, estos juegos de estrategia ayudaron a sentar las bases de los RPG modernos al verse influenciados por el imaginario que *The Lord of the Rings* (J.R.R Tolkien, 1968) introdujo con su primera edición de bolsillo a finales de la década de los 60. Éste proporcionó a la comunidad de jugadores la inventiva necesaria para crear sus propios escenarios. Caracterizados por plantear situaciones desvinculadas parcialmente de la realidad, los jugadores pudieron al fin quebrantar las limitaciones narrativas de los juegos de simulación bélica y encarnar personajes ajenos al ser humano capaces de controlar elementos etéreos como la magia.

Entre 1968 y principios de los años 70 fueron muchos los escritores y diseñadores que aprovecharon para crear sus propios juegos bebiendo del universo presentado por Tolkien. Empezaron a incorporar nuevas mecánicas, tales como la introducción de metas personales que se ofrecían a los jugadores motivándolos a completarlas a la par que la misión principal, que fueron diferenciando los juegos de rol de sus antecesores. De entre ellos queremos hacer especial mención del trabajo realizado por Gary Gygax y David Arneson, creadores del mundialmente famoso RPG *Dungeons and Dragons* publicado el 1974. Siendo una mezcla entre los juegos de estrategia bélica y una variación de *Chainmail*³ que sirvió como base a la hora de redactar la normativa del juego, *Dungeons and Dragons* se estableció como el precursor de los RPG modernos al igual que de la industria relacionada con éstos.

4.1.3. El rol como método de creación de historias

Hemos considerado oportuno dedicar una sección del proyecto a reflexionar sobre las ventajas que el rol nos ofrece en cuanto a creación de historias. Entre las diversas mecánicas que existen a la hora de reglamentar las partidas de rol, nos hemos decantado por utilizar el PbtA, acrónimo del concepto inglés Power by the Apocalypse, un sistema de normas caracterizado por dotar de una gran libertad y flexibilidad narrativa las partidas de rol.

Empezaremos diciendo que en contraposición a otros juegos de rol más representativos como *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974), donde el sistema es más restrictivo pues todas las acciones a disposición de los jugadores están contempladas y cuantificadas, los PbtA gozan de una mayor libertad en cuanto a desarrollo de las acciones. Al contar con un sistema de normas mucho más generalizadas, permite a los jugadores intervenir en la historia tomando la iniciativa para narrar y describir las escenas como gusten haciendo acopio de su propia inventiva. Al ser “el diálogo entre participantes” un elemento fundamental en este tipo de mecánicas y las normas del juego solo una ayuda para que éstos fluyan, se elimina la jerarquía narrativa propia de juegos como el arriba mencionado, donde la posición del director

³ Juego de estrategia ambientado en la Edad Media creado por Jeff Perren Y Gary Gygax

de juego está por encima de los jugadores que se limitan a avanzar en una historia preconcebida donde no hay cabida para la invención. El módico uso de los dados por parte del director de juego en este sistema, también influye a la hora de crear un mejor ambiente inmersivo pues se reducen las interrupciones y mejora la experiencia de juego de los participantes.

Así pues, consideramos los PbtA una herramienta excepcional para la creación de historias pues el mezclar varios puntos de vista narrativos agiliza el desarrollo de la trama, dificultando el quedarse atascado en una acción o suceso y caer en la monotonía. La libertad expresiva que nos brinda este sistema nos ayuda a mejorar nuestra capacidad inventiva, ya que al basarse en conversaciones -en tiempo real- nos obliga a encajar ideas espontáneas en la trama para sobrellevar los distintos problemas que van surgiendo a lo largo de la partida.

De entre todos ellos, nuestro proyecto uso como motor creativo *Dungeon World* creado por Sage LaTorra y Adam Koebel en 2012, juego del que se habla a continuación en el apartado de referentes.

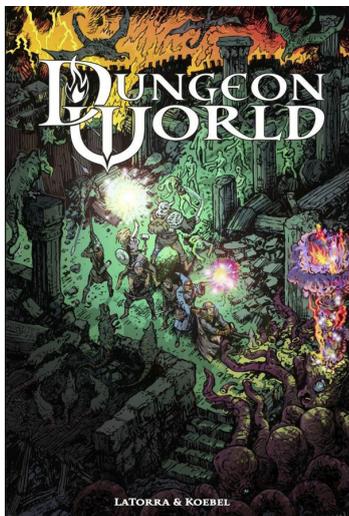


Fig 1. LATORRA, S & KOEBEL, A., Manual de Dungeon World (2012).

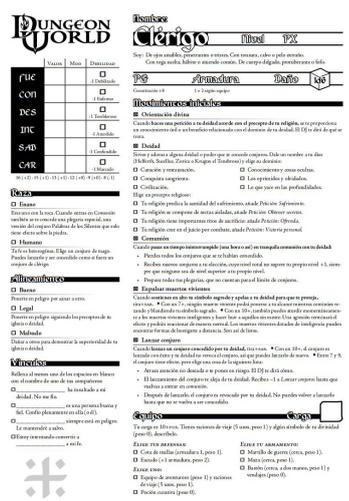


Fig 2. Ficha de personaje; Clérigo de Dungeon World.

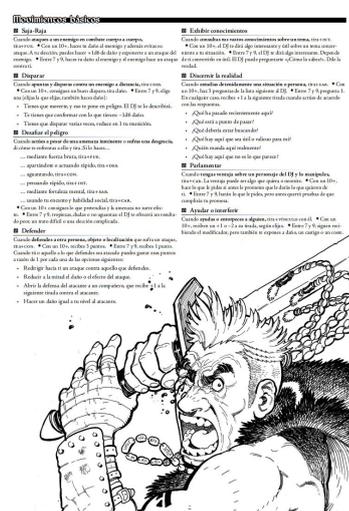


Fig 3. Ficha de movimientos básicos de Dungeon World.

5. REFERENTES

5.1. REFERENTES TEMÁTICOS

5.1.1. Dungeon World

Dungeon World [fig.1] es un PbtA y juego de rol de mesa que prescinde de tablero cuya temática gira, por lo general, entorno a lo fantástico y épico. Fue creado por Sage LaTorra y Adam Koebel, ambos diseñadores de RPG, y vio su primera versión publicada en digital a finales de 2012. En pos de fusionar aquello que más les gustaba “un diseño de juegos contemporáneo y la acción de los RPG tradicionales” (LaTorra & Koebel, s.f.), decidieron juntar el sistema de reglas propio de *The Apocalypse World* (Vincent, D., 2010) con el mundo de D&D⁴ (Gygax & Arneson, 1974) para ofrecer al consumidor un producto de género fantástico con mecánicas más asequibles para su entendimiento.

Así pues, crearon un juego cuyo objetivo se centra en superar mazmorras, derrotar monstruos y conseguir tesoros a la vez que avanzas en una trama mayormente desarrollada por un DM⁵. Aun así, dicha trama puede estar sujeta a cambios impulsados por los individuos partícipes de la misma. Sin importar cuan relevante sea una acción o situación, desde sonsacarle información a un ciudadano de a pie hasta escapar con vida de criaturas monstruosas, los jugadores deben tirar sus dados para saber si consiguen evitar el peligro y salir ilesos, vencer la adversidad pagando un módico precio o fracasar y atenerse a las consecuencias. Tanto su temática como estética pueden verse alteradas en función del tipo de historia que sus integrantes quieran experimentar. Al no contar con demasiados elementos descriptivos, más allá de pequeños textos informativos sobre qué clase de personajes puedes crear y habilidades vinculadas a éstos [fig.2, 3], *Dungeon World*, al igual que otros juegos similares a este, nos proporciona total libertad a la hora de crear y narrar nuestras historias.

Son, dichos puntos, los que nos han llevado a considerarlo como uno de nuestros referentes. El hecho de crear una historia colectiva, de una forma más o menos espontánea, nos ha permitido analizar todo tipos de narrativas e incorporar nuevos recursos expresivos a la nuestra propia. Nos ha proporcionado una mejor inventiva que se ha traducido en una mayor capacidad de resolución de problemas, distanciándonos de las tramas planas y aburridas. *Dungeon World* nos ha facilitado, también, el proceso de desarrollo de personajes dándonos herramientas útiles para su creación. Además, la oportunidad de encarnar dichos personajes y actuar acorde a sus personalidades nos ha permitido crear individuos más verosímiles.

4 Siglas que hacen referencia al juego de rol *Dungeons and Dragons*.
5 Siglas pertenecientes al término inglés *Dungeon Master* y que hacen referencia a la persona encargada de narrar y dirigir una partida de rol.



Fig 4. SQUARE ENIX LTD., *Kingdom Hearts*. (2002)

5.1.2. *Kingdom Hearts*

Kingdom Hearts [fig.4] es el nombre de una amplia saga de videojuegos de RPGs cuyo título comparte con los mismos que la componen. Desarrollada y publicada por *Square Enix Holdings*⁶, se fijó como fecha de su lanzamiento el 28 de marzo de 2002, en Japón, llegando a España el 15 de noviembre del mismo año. Fruto de la colaboración entre la compañía y Disney, se llevó a cabo bajo la dirección de Tetsuya Nomura, artista y diseñador japonés que se unió a la productora en 1992. Encargado tanto del desarrollo de la historia como de la creación de los personajes, Nomura continúa dirigiendo todas las publicaciones relacionadas con dicha saga, siendo la más reciente *Kingdom Hearts: Melody of Memory* (2020).

KINGDOM HEARTS sigue la historia de Sora, un portador de la llave espada que viaja por los distintos mundos de Disney en compañía de Donald y Goofy para frenar la invasión de los sincorazón sellando las cerraduras y devolviendo la paz a cada lugar. (Square Enix, s.f.)

En lo que a la temática se refiere, podríamos calificar dicha saga de fantástica y épica, pues sigue los patrones propios de la narrativa caballerescas. Con el fin de derrotar a su antagonista, los sincorazón, el héroe, Sora como el elegido de la llave espada, se embarca en una aventura llena de obstáculos que pondrán a prueba su valía y lo llevará a experimentar una mejora tanto física como emocional.

Su estética se caracteriza por mezclar elementos propios de la animación japonesa (Anime), un diseño de personajes estilizado con peinados hiper detallados, en ocasiones ajenos a las leyes de la gravedad, con otros característicos de los RPG japoneses, tales como una indumentaria recargada y holgada, y armamento variopinto [fig.5, 6].



Fig 5. SQUARE ENIX LTD., *Children of Mana*. (2006). Diseño de personaje (Morti).



Fig 6. SQUARE ENIX LTD., *Final Fantasy X-2*. (2004). Diseño de las protagonistas del videojuego a cargo de Tetsuya Nomura.

⁶ Productora japonesa de videojuegos fundada el 22 de septiembre de 1975 bajo el nombre de *Enix* que cambió a *Square Enix Holdings* -nombre actual- el 1 de octubre de 2008.

Más concretamente, el juego se encuentra bajo la influencia de la saga conocida como Final Fantasy (1987), desarrollada por la misma productora, Square Enix, y en la que Nomura trabajó como diseñador, dónde las características descritas anteriormente son notorias. Al ser fruto de una cooperación con Disney sigue conservando aspectos propios de la estética *cartoonish*⁷ como el uso de colores saturados y planos, una iluminación simple en pos de conseguir cierta tridimensionalidad y la exageración de los rasgos anatómicos para crear personajes distintivos. Actualmente *Kingdom Hearts* está recibiendo un tratamiento más realista, gracias a los avances tecnológicos que han permitido mejorar la calidad gráfica de los videojuegos. En su última entrega de la historia principal titulada *Kingdom Hearts III* (2019) pierde parte de la estética anterior, viéndose substituida por una iluminación compleja, una mayor tridimensionalidad y una gama cromática próxima a la realidad.

Kingdom Hearts nos ha proporcionado una terminología e imaginario clave para la ideación del trabajo, así como un interés artístico por representar efectos especiales mediante grafismos propios. Su relación con nuestro proyecto, en cuanto a narrativa, viene a ser indirecta pues no hay un uso explícito de la misma. No obstante, si se pueden apreciar el uso de algunos de los recursos gráficos, sobretodo en el campo del color, propios de la saga. Así pues, nuestro foco de interés para con la misma ha sido: la animación de los conjuros, tomándola como referencia a la hora de dibujar poses más dinámicas y a su vez, seguir con las gammas cromáticas atribuidas a cada hechizo en pro de facilitar su lectura. Y la utilización del color, especialmente la de los vitrales que aparecen al inicio de los juegos [fig.7, 8] dónde la superposición de diversos tonos, más o menos saturados y brillantes, de un mismo color crean texturas que aumentan el interés gráfico de las ilustraciones que colorean.



Fig 7. SQUARE ENIX LTD., *Kingdom Hearts*. (2002). Vitral de “descenso al corazón” de la Bella Durmiente.



Fig 8. SQUARE ENIX LTD., *Kingdom Hearts*. (2002). Vitral de “descenso al corazón” de Blancanieves.

⁷ Término inglés referente a la estética propia de los dibujos animados, caracterizada por el uso de colores planos, formas simples y geométricas y cierta exageración anatómica en pos de crear personajes diferenciados.



Fig 9. VANILLAWARE CO, LTD., *Odin Sphere*. (2008)

5.1.3. *Odin Sphere*

Odin Sphere [fig. 9] es un videojuego de RPG desarrollado por la productora japonesa Vanillaware Co, Ltd., fundada el 8 de febrero de 2002 y especializada en el desarrollo de videojuegos de gráficos 2D combinando técnicas pictóricas tradicionales con estrategias de animación avanzadas. Publicado por Atlus⁸ en 2007 para PlayStation 2⁹, llegó a España el 14 de marzo de 2008. En 2015 recibió un rediseño que le permitió entrar nuevamente en el mercado al poderse jugar en PlayStation 3 y 4, ambas versiones posteriores de la videoconsola mencionada anteriormente.

Como dice Jaime San Simón (2016), en un mundo donde la mitología nórdica se junta con la estética medieval, *Odin Sphere* nos sitúa en medio de un conflicto entre múltiples facciones dándonos la posibilidad de vivirlo a través de 5 personajes distintos. En una feroz batalla por dominar la mayor fuente de poder existente en el reino de *Valentine*, acompañamos a Gwendolyn, Cornelius, Mercedes, Oswald y Velvet en su aventura por restaurar la paz y ver cumplidos sus mayores anhelos.

Viéndose su temática totalmente subyugada al género fantástico, nos encontramos ante un universo plagado de seres y criaturas propias de mitos y leyendas, tales como hadas, elfos y dragones, así como lugares regidos por la magia, como *Ringford*, reino de las hadas, o *Endelphia*, reino de los muertos. Éste bebe de la mitología proveniente de los países escandinavos para el desarrollo de parte de sus personajes, hecho que se hace notorio en el reino de *Ragnanival* siendo su gobernante Odín, dios principal del panteón nórdico, y sus habitantes valquirias, fuertes guerreras elegidas por Odín que acompañaban a los caídos al *Valhalla*¹⁰.



Fig 10. VANILLAWARE CO, LTD., *Odin Sphere*.(2008) Line up de los protagonistas.

⁸ Productora de videojuegos japonesa fundada el 7 de abril de 1986.

⁹ Videoconsola pertenecientes a la empresa conocida como Sony Interactive Entertainment (SIE).

¹⁰ En la mitología nórdica, lugar hacia dónde se dirigían los guerreros caídos en combate elegidos por las valquirias.

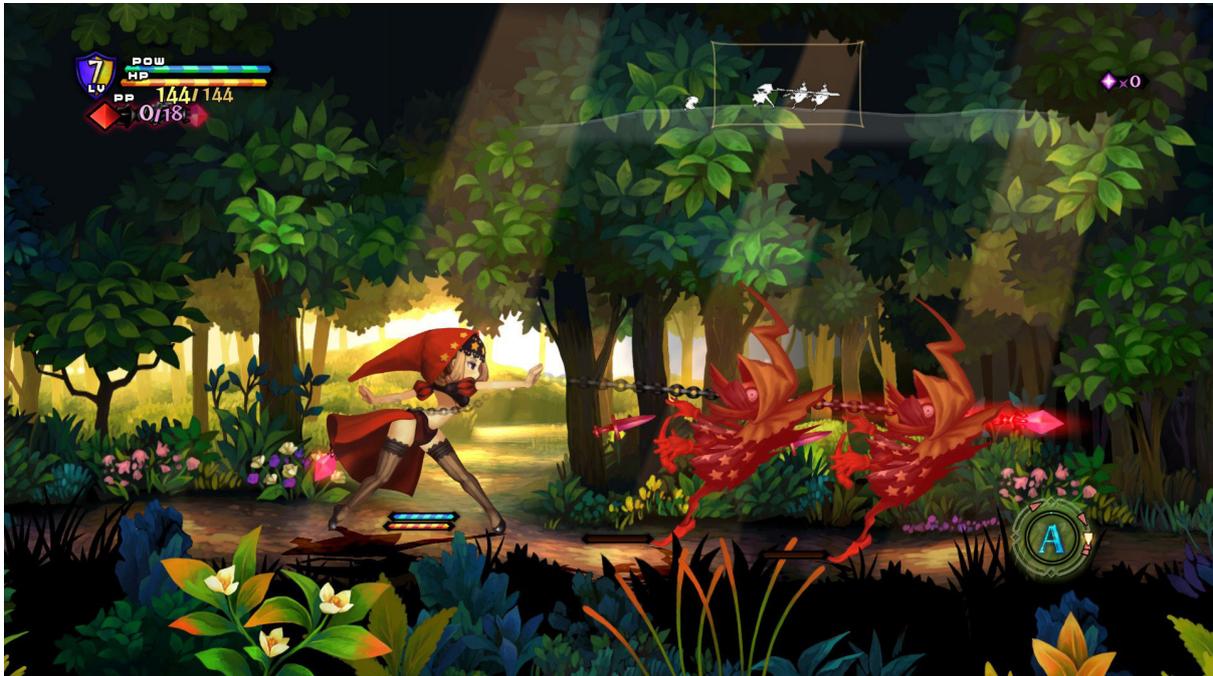


Fig 11. VANILLAWARE CO, LTD., *Odin Sphere*.(2008) Escena *in-game* del videojuego.

Odin Sphere hace uso de los recursos expresivos propios de la pintura tradicional a la hora de crear tanto escenarios como personajes. Como podemos observar en la Figura 11, los fondos están trabajados mediante una superposición de manchas de color que aluden a elementos reconocibles. Éstas carecen de contorno pues son las adyacentes quienes las delimitan. Su falta de texturas y las transiciones duras entre tonos sugieren a la gráfica propia del gouache¹¹, hecho que se fortalece con el uso de colores sin saturación. Este recurso se usa para dar importancia a los personajes principales, ayudando al jugador a reconocerlos fácilmente. Dichas características, sumadas a una superposición de planos cuyo fin es el de jerarquizar el espacio, ayudan a romper con la sencillez propia de los juegos 2D en pos de otorgarle tridimensionalidad y un mayor atractivo visual.

En cuanto a su aportación a nuestro desarrollo personal, nos gustaría hacer especial mención al impacto que tanto *Odin Sphere* como *Kingdom Hearts*, mencionado anteriormente, han tenido a la hora de despertar nuestro interés por el universo relacionado con los mismos. Su narrativa nos ha servido de motor creativo incentivándonos a idear nuestros propios relatos y diseñar personajes originales con talentos asociados al género fantástico. En cuanto a estética, sentimos especial interés en cómo, a pesar de ser un videojuego donde la repetición de un mismo encuadre sin ningún cambio en el punto de vista está a la orden del día, la productora consiguió mantener el atractivo visual de las ilustraciones que lo conforman.

¹¹ Técnica pictórica al agua próxima a la acuarela cuya diferencia principal reside en su grado de opacidad.



Fig 12. UDERZO, A. & GOSCINNY, R., *Astérix le Gaulois*. (1959).



Fig 13. FRANQUIN, A. & JIDÉHEM, *Gaston Lagaffe*. (1957).

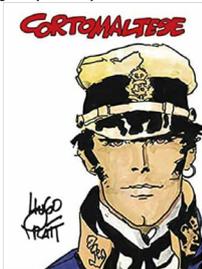


Fig 14. PRATT, H., *Corto Maltés*. (1967).

5.2. REFERENTES ESTÉTICOS

5.2.1. Cyril Pedrosa

Cyril Pedrosa es un dibujante de cómics, colorista y escritor francés nacido en Poitiers, Francia el 22 de noviembre de 1972.

Desde su infancia había mostrado interés por la narrativa secuencial, que consumía en forma de tiras cómicas tales como: *Astérix le Gaulois* (1959), creada por Albert Uderzo y René Goscinny y publicada en la revista *Pilote*; revista de historietas francesa fundada por el propio Goscinny en octubre de 1959. O *Gaston Lagaffe* (1957), creada por André Franquin e inicialmente dibujada por Jidéhem, publicada en la revista *Le Journal de Spirou*; revista de historietas francesa fundada por la editorial *Dupuis*. Viéndose también influenciado por la obra gráfica de Hugo Pratt, historietista italiano famoso por su obra titulada *Corto Maltés*, Pedrosa decide abandonar sus estudios como ingeniero y matemático para ingresar en la escuela francesa de artes visuales *Gobelins*.

En 1996 empieza a trabajar *d'intervalliste*¹² para Disney, más concretamente en la película del Jorobado de Notre Dame, trabajo que conserva en 1997 durante la producción de *Hércules*. No es hasta 1998, tras su encuentro con el guionista David Chauvel, que empieza a trabajar como dibujante de cómic. Así pues, su primera obra gráfica, *Ring Circus* (2004), fue un trabajo conjunto con dicho guionista. Una serie de 4 volúmenes dónde Pedrosa se encargó de dibujar y colorear las ilustraciones que la componían, así como de la búsqueda de referencias que caracterizan el mundo circense. Desde ese momento, Pedrosa siguió trabajando en cómic, en gran parte con Chauvel, hasta que en 2006 lanza su primer título en solitario *Les Coeurs solitaires*.

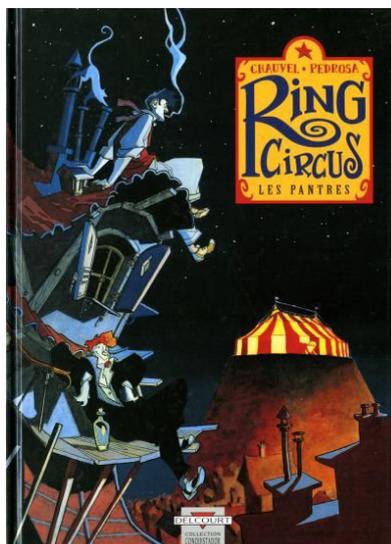


Fig 15. CHAUVEL, D. & PEDROSA, C., *Ring Circus*. (2004).

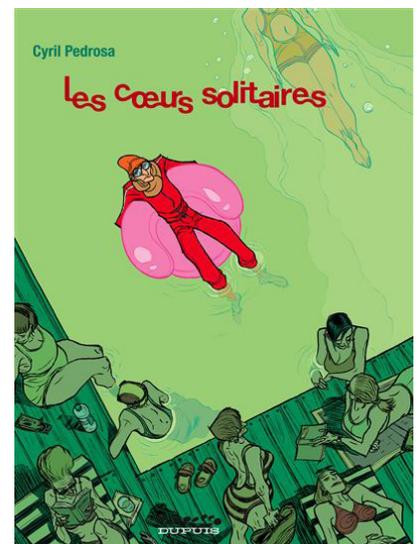


Fig 16. PEDROSA, C., *Les Coeurs solitaires*. (2006).

12 Término francés que hace referencia al ayudante de animación que se encarga de diseñar las imágenes que se colocan entre los *frames* clave de una animación para hacerla más fluida.

Nos disponemos a profundizar en dos de sus obras; *La Edad de Oro* y *Portugal*, pues han sido clave para organizar y componer las viñetas que forman nuestro proyecto, así como desarrollar los recursos gráficos que hemos empleado para realizarlo.

5.2.1.1. La Edad de Oro

La Edad de Oro [fig. 17, 18] es una serie de novelas gráficas que consta de dos volúmenes el primero publicado en noviembre de 2018 y el segundo en diciembre de 2020, de 232 y 192 páginas respectivamente.

Surgió de la colaboración entre Cyril Pedrosa, autor mencionado anteriormente, y Roxanne Moreil, guionista francesa y miembro de la asociación *Maison Fumetti*, fundada en diciembre de 2015 y ubicada en la ciudad de Nantes, Francia. Dicha fundación gira su atención en torno al comic y las artes gráficas, organizando eventos, talleres y conferencias relacionadas con las mismas. En el mismo año, Moreil y Pedrosa se unen para formar la *Vie Moderne*, una editorial cuyo objetivo era el de publicar obras creadas por parejas de artistas. No es hasta 2016 que no empiezan a trabajar en la redacción de *La Edad de Oro*, obra considerada como el primer guion de la escritora.

Ambientado en la Edad Media, esta novela gráfica narra la historia de una princesa desterrada de su reino tras la muerte de su padre al ser traicionada por su propio hermano. Acompañamos a Tilda, la protagonista, en su viaje por encontrar “La Edad de Oro”, un libro cuyo poder es capaz de cambiar el mundo, y así recuperar su reino.

Se trata de una historia que reinventa las epopeyas medievales desde el punto de vista actual, creando una fábula social sobre una princesa que intentará dejar atrás la oscuridad del medievo en busca de un futuro mejor, un futuro mucho más luminoso para todos. (J. Jiménez, 2018)

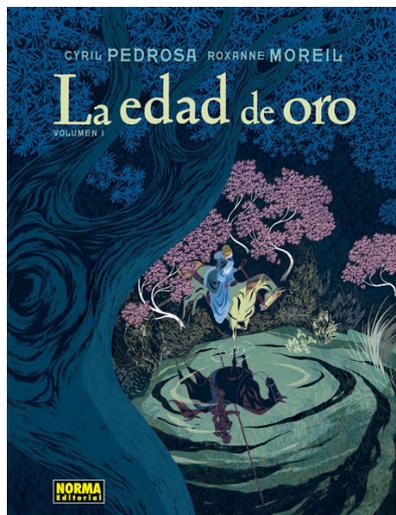


Fig 17. PEDROSA, C. & MOREIL, R. *La edad de oro. Volumen I.* (2018).

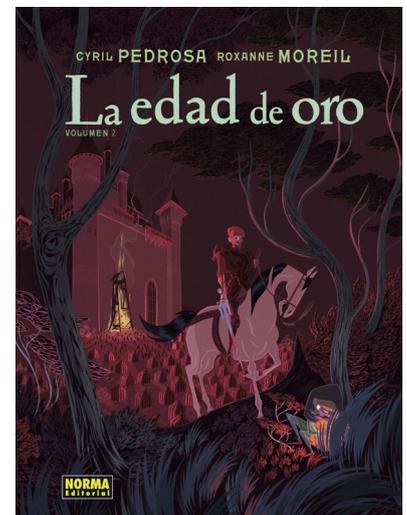


Fig 18. PEDROSA, C. & MOREIL, R. *La edad de oro. Volumen II.* (2020).

Por lo que a recursos gráficos se refiere, *La Edad de Oro*, así como otros títulos del mismo autor, se caracteriza por un uso de viñetas de grandes dimensiones. Como se puede apreciar en la Figura 19, dos páginas pertenecientes a la obra descrita, Pedrosa es capaz de añadir un mayor nivel de detalle en sus ilustraciones, al componer alrededor de una viñeta principal cuyo tamaño sobrepasa la mitad de la hoja, permitiéndonos como lectores zambullirnos en la escena y desvincularnos de la realidad que nos rodea.



Fig 19. PEDROSA, C. & MOREIL, R. *La edad de oro. Volumen I.* (2018). Páginas 26 y 35 (respectivamente)



Fig 20. SIMÓ, D. *Quemaduras.* (2021). Páginas 8 y 18 (respectivamente)

Esta característica puede apreciarse también en algunas páginas de nuestro proyecto, como se observa en la Figura 20, donde usamos una distribución similar para situar al lector en la plaza del mercado o mostrar cuán imponentes se ven los árboles del bosque. Siguiendo con la composición, otro recurso que llamó nuestra atención fue su uso de ilustraciones a doble página. Pedrosa crea mediante secuencias de movimiento, dentro de las mismas, una narración que evoca a los retablos medievales donde el texto es sustituido por el deambule de personajes en un escenario (BDGEST', 2019). Atraídos por dicho recurso, decidimos implementarlo en nuestro proyecto, a modo de pausa entre páginas llenas de ilustraciones. Le damos al lector la oportunidad de expandir su campo de visión e ir más allá de los bordes marcados por las viñetas.



Fig 21. PEDROSA, C. & MOREIL, R. *La edad de oro. Volumen I.* (2018). Pág 22/23



Fig 22. PEDROSA, C. & MOREIL, R. *La edad de oro. Volumen I.* (2018). Pág 106/107

En cuanto a color, nos hemos centrado más bien en el uso clasificatorio que hace el artista del mismo. Otorgándole a cada escenario o situación concreta una gama cromática diferenciada, como se muestra en la Figura 22, página perteneciente al primer volumen de la obra, Pedrosa consigue representar una realidad espacio-temporal. Esta le otorga una mayor verosimilitud pues permite al lector ubicar las acciones que se realizan dentro de un universo donde el tiempo y el espacio no se encuentran estancados. Podemos observar la utilización de dicho recurso en la creación del guion cromático o color script de nuestro proyecto, ver ANEXO IV, donde se ha segmentado la novela en diversas partes a las que se les ha atribuido un color en función de los elementos que las protagonizan o la franja horaria en la que se encuentran.

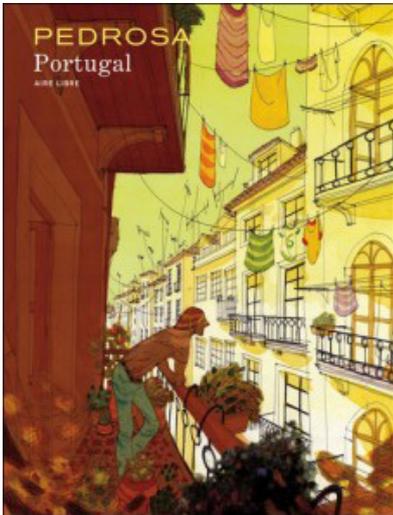


Fig 23. PEDROSA, C., Portugal. (2012).

5.2.1.2. Portugal

Portugal [fig.23], es una novela gráfica creada por Cyril Pedrosa, quién se encargó tanto del guion como del dibujo y color de la obra, publicada el 30 de octubre de 2012.

La obra, subyugada al género costumbrista, narra la historia de Simon, un diseñador francés que tras la publicación de su primer cómic se ve atormentado por un repentino bloqueo creativo que afectará significativamente a su vida personal. Tras ser invitado a participar en un festival literario en Portugal, Simon se traslada al país de los veranos de su infancia hecho que le hará revivir recuerdos de la misma y experimentar un sinfín de emociones replanteándose su propia vida. El cómic tiene un carácter autobiográfico pues Simon viene a ser un alter ego de Pedrosa. Este pasó por el mismo bloqueo artístico que el protagonista y fue el mismo viaje a Portugal, para participar en un festival literario, lo que lo impulsó a crear esta novela.

En cuanto a los elementos estéticos de la obra, nos hemos centrado en el uso que Pedrosa le da al color. Éste utiliza colores semitransparentes, fruto de aguadas que realiza con tinta y posteriormente colorea en Photoshop. Como se puede apreciar en la Figura 24, viñeta extraída del mismo libro, Pedrosa combina esta falta de opacidad con una superposición relativa de planos que oscurece o aclara en función de la distancia en la que se encuentran los mismos, pues no se ocultan entre sí. Este recurso le permite generar escenarios saturados alcanzando cierta sinestesia pues se puede llegar a sentir ese ambiente pesado propio de la gran ciudad. Aunque de forma sutil, decidimos hacer uso de dicho recurso, adaptándolo al dibujo en digital, para mejorar la relación figura-fondo de las viñetas. Al utilizar capas de color semitransparentes se pueden apreciar detalles del escenario, de normal ocultos, que actúan a modo de textura para aquellos elementos en primer plano viéndose integrados e incrementando el valor gráfico de las ilustraciones [fig. 25].



Fig 24. PEDROSA, C., Portugal. (2012) Detalle de viñeta.



Fig 25. SIMÓ, D., Quemaduras. (2012) Detalle de la 2ª viñeta de la página 8.

6. DESARROLLO DEL CÓMIC

En esta sección de nuestra memoria nos disponemos a describir el proceso que hemos seguido para la elaboración del cómic.

6.1. IDEA

Como mencionó David Cage en su entrevista con *El País*:

“Las ideas están por todas partes. Pueden provenir de una película, un libro, una emoción, una experiencia personal. Cuando encuentro algo que me intriga, espero a ver si regresa esa sensación y crece en mí o si, por el contrario, ese algo desaparece”. (2021, citado en González, 2021)

En nuestro caso, esta idea surgió a raíz de una partida de rol que nuestra compañera Cristina dirigió, como DM, durante los meses de cuarentena el año pasado. A pesar de haber iniciado la partida con un personaje distinto al que es ahora el protagonista, el cual nos vimos obligados a rediseñar por completo pues su personalidad se quedó un tanto plana y sin ningún aspecto que lo diferenciara del resto, decidimos aprovechar el mundo que Cristina nos había presentado y, tras comprobar que esa intriga suscitada por el mismo no desaparecía sino más bien nos exigía cada vez más información sobre aquello que estábamos elaborando, decidimos convertirlo en el escenario donde desarrollar nuestra trama. Así pues, terminamos creando un pequeño fuego fatuo al que relacionamos con uno de los NPC¹³ diseñados por Cristina convirtiéndolos en protagonistas de nuestra propia historia. Finalmente, decidimos utilizar los recursos propios de la narrativa secuencial o comic como medio de expresión pues nuestro interés artístico se centra principalmente en la realización de ilustraciones de carácter estático.

6.2. SINOPSIS

Quemaduras narra la historia un pequeño fuego fatuo, llamado Tosta, que tras presenciar como sus compañeros eran capturados por los humanos y rehuir del peligro escondiéndose entre las llamas que desolaban su hogar, decide resguardarse en el bosque y ayuntar a cualquiera que se le acerque. No obstante, su meta cambia al conocer a Débora, una genasi de aire¹⁴ que vive en la ciudad cercana al bosque y cuyo verdadero aspecto esconde al res-

13 Siglas pertenecientes al término inglés *non-playable character* que hace referencia a aquellos personajes controlados por el director de juego o, en el caso de los videojuegos, por la propia consola.

14 Raza original de *Dungeons & Dragons* caracterizada por estar en sintonía con los elementos.

to de humanos. Tras recordar los sucesos que les unen, Débora le desvela a Tosta el paradero de sus compañeros quién se predispone a acompañarla ignorando el peligro que esto supone, para así rescatar a sus amigos.

6.3. GUION

La elaboración del guion literario se desarrolló a lo largo de los meses de setiembre y octubre. No obstante, nos gustaría recalcar que dicho proceso empezó el verano de 2020 cuando tuvimos que crear un personaje con el que participar en la partida de rol organizada por Cristina. Para ello escribimos, a modo de mapa conceptual, pequeñas descripciones y sucesos clave para el desarrollo de la trama que nos ayudaron, posteriormente, en la redacción de su versión más prosaica.

Dividimos la historia en 6 partes; “introducción de Tosta”, “introducción de Débora”, “encuentro entre personajes”, “el pasado y la decisión del protagonista”, “el cambio de Tosta” y “desenlace”, dónde desarrollamos aquellos conceptos descritos en el mapa, acotando cada una de las partes a 8 páginas. Tras finalizar con el anterior proceso, nos centramos en la redacción del guion propiamente dicho, donde anotamos no solo los diálogos entre personajes, sino también acciones realizadas por los mismos y pequeñas descripciones de escenarios, como podemos apreciar en el siguiente fragmento. Ver ANEXO I para la totalidad del guion.

INTRODUCCIÓN TOSTA

8 PÁGINAS

BOSQUE/EXTERIOR/DÍA

[En una escena completamente a oscuras se ve un punto de luz que va creciendo. La luz se convierte en llamas amenazantes que lo envuelven todo. Se oyen varios gritos de dolor. Cambio extremo. Se ve el sol brillar entre las hojas de los árboles. Sonidos de pájaros cantar. Las escenas apuntan hacia lo que está mirando el personaje sin mostrar su apariencia.]

TOSTA: -solo ha sido un sueño- -me pregunto si conseguiré olvidarlo algún día-

[crack – se oyen unas ramas crujir y algunos pasos. La cámara enfoca hacia unas sombras lejanas con aspecto humanoide]

TOSTA: [piensa] -que empiece el espectáculo-

[Por el sendero, dos comerciantes se dirigen al pueblo después de haber vendido algunas mercancías]

COMERCIANTE 1: -¡Le vendí el abrigo por VEINTE monedas de oro!-

COMERCIANTE 2: -¿Y se lo quedó?

COMERCIANTE 1: -Sí, menuda decepción se va a llevar cuando se entere de que es falso

[Ambos ríen a carcajadas]

[Se escuchan algunos ruidos entre la maleza. Los comerciantes asustados sacan sus dagas y las dirigen hacia los arbustos. Salen dos pájaros. Los comerciantes retroceden sobresaltados.]

COMERCIANTE 2: -Eran solo unos pájaros...-

COMERCIANTE 1: -Malditas ratas con plumas, que susto me he llevado-

COMERCIANTE 2: -Venga volvamos a lo nuestro, no vaya a ser que nos encontremos con un monstruo de verdad...-

[Los comerciantes siguen por el sendero mientras van hablando. Todo va oscureciéndose a su alrededor como si estuviese anocheciendo]

COMERCIANTE 1: -A que te refieres con un monstruo de verdad-

COMERCIANTE 2: -Ya sabes, la criatura maligna que habita este bosque.

COMERCIANTE 1: -No me digas que crees en esas burradas- -Son solo cuentos para asustar...a los niños- [el comerciante mira desconcertado a su alrededor mientras dice estas palabras] -¿Oye no es un poco pronto para que anochezca?-

COMERCIANTE 2: -Pues ahora que lo mencionas sí que ha oscurecido, sí.

[Se ve un círculo de luz moverse entre la oscuridad]

COMERCIANTE 1: -¡¿Que ha sido eso?! ¿Lo has visto?

[Frente a ellos aparece una figura monstruosa completamente negra con un solo ojo iluminado]

TOSTA: -FUERA DE MI BOSQUE MALDITOS-

[Los comerciantes salen por patas. La parte termina con una escena del monstruo escondido entre la maleza. No se distingue su apariencia física, solo se puede ver un ojo incandescente]

6.3.1. Elección del título

Una vez terminada la historia y redactada la sinopsis, llegó el momento de elegir un título para nuestra obra. *Quemaduras*. Lo elegimos por su relación con el fuego y el papel de éste en la obra, siendo el detonante de la destrucción del hogar del protagonista y el nombre de la herida causado por el mismo. Así pues Tosta recibe “quemaduras” por parte de los humanos que dejan en él una cicatriz – a modo de trauma- que le incita a atemorizar a todo aquél que intente entrar en su hogar e ir en busca de su familia tras conocer a Débora.



Fig 26. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021). Ejemplo de ilustración a doble página en el storyboard.



Fig 27. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021). Ejemplo de pliegue con variedad de tipos de viñetas.

6.4. STORYBOARD

Una vez finalizado el guion, nos centramos en la realización del *storyboard*, proceso en el que estuvimos trabajando durante el mes de noviembre junto con parte del desarrollo de personajes. Como se menciona en el apartado anterior, le atribuimos a cada uno de los fragmentos de la historia 8 páginas para, en cierto modo, controlar la extensión total del cómic. Más allá de algunos momentos clave en los que sí queríamos explayarnos e introducir viñetas con un fin estético más que narrativo, nuestro interés se centraba en contar una historia de la forma más clara y directa posible teniendo en cuenta pues, lo que dijo Scott McCloud (2007) en su libro *Cómo hacer cómics*;

“Cuando la claridad es tu único objetivo, los momentos de tu historia deberían ser como un rompecabezas por puntos. Si quitas un punto cambias la forma de la historia. O, si ése no es el caso, tal vez ese punto en concreto no era necesario para empezar.” (2007, p 14)

Empezamos dicho proceso con la elección del tamaño de página con el que íbamos a trabajar, siendo éste DIN-A4. Seguidamente, en hojas de DIN-A3, dibujamos a un tamaño reducido los pliegues que iban a conformar nuestro cómic, como se puede apreciar en la Figura 28 y 29. El hecho de abocetar el diseño de las páginas usando un formato menor al original nos permitió centrar nuestra atención en la composición de no solo los elementos que se encontraban dentro de las viñetas, sino también en el flujo entre las mismas dentro de un mismo pliegue. Aprovechando el espacio restante de las hojas, adjuntamos algunos de los diálogos escritos en el guion para facilitarnos la elección de planos, puntos de vista y expresiones faciales de los personajes que aparecían en escena y así contar con una visión completa de la obra. Una vez finalizado, fotografiamos cada uno de los bocetos para posteriormente montar los archivos de imagen pertenecientes a cada página en ClipStudio, programa de dibujo y pintura en digital. Ver ANEXO II.



Fig 30. Moodboard para el diseño de los rostros de los protagonistas.



Fig 31. Ejemplo de Moodboard para el diseño de personajes; Sebastian.

6.5. DISEÑO DE PERSONAJES

Aunque el diseño de personajes fue un proceso en el que íbamos trabajando de forma simultánea con aquéllos descritos en apartados anteriores, podría decirse que centramos su desarrollo en el mes de diciembre.

Empezamos con una búsqueda de referencias visuales con las que poder formarnos una primera idea del aspecto que queríamos que tuviesen cada uno de ellos en función del rol que se les había asignado en la historia. Así pues, clasificamos por carpetas las imágenes que más nos llamaron la atención para tenerlas presentes a la hora de abocetar los primeros diseños. A medida que el proyecto avanzaba e íbamos acotando los rasgos estilísticos del mismo, nos encontramos ante la necesidad de rediseñar algunos de los personajes, pues su apariencia y dibujo no terminaban de encajar con el estilo deseado. Siendo los rostros la parte del diseño con la que estábamos más en desacuerdo, decidimos usar las referencias que sacamos en un inicio de *Pinterest*¹⁵ y realizar una pequeña práctica para familiarizarnos con distintos rasgos faciales. Posteriormente mezclamos algunos de ellos en pos de crear cinco rostros distintos que atribuimos a cada uno de los personajes, siendo 3 de éstos principales y 2 secundarios.

A continuación nos disponemos a realizar una pequeña descripción de cada uno de ellos, así como mostrar parte del proceso de diseño de los mismos.



Fig 32. SIMÓ, D. Práctica de rostros para el posterior diseño de personajes. (2021)

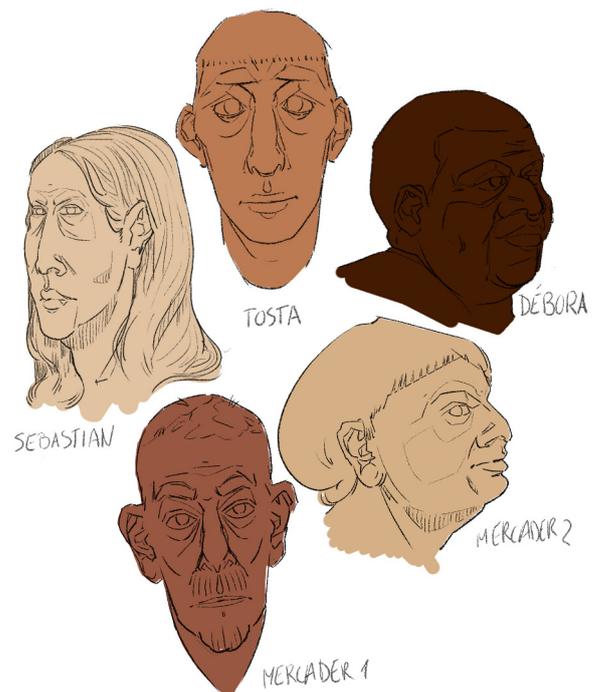


Fig 33. SIMÓ, D. Diseño final de los rostros de los personajes principales de Quemaduras. (2021)

¹⁵ Plataforma on-line que se usa para la búsqueda y publicación de imágenes.



Fig 34. SIMÓ, D. Vista frontal de Tosta. (2021).

6.5.1. Tosta

Tosta es el personaje principal y protagonista de la historia. Es un pequeño fuego fatuo de escasos años de edad al que, tras verse separado de sus compañeros y familiares por culpa de los humanos, decide seguir viviendo en el bosque al que una vez pudo llamar hogar. Se dedica a asustar a todo aquel que ose entrar en su territorio, motivado por el miedo y el rencor hacia los culpables de su soledad. Es ingenuo y fácilmente manipulable, hecho que lo pondrá en más de un aprieto pues no es difícil ganarse su confianza.

En cuanto a su aspecto, Tosta es capaz de cambiar de tamaño a voluntad para así adaptarse mejor a posibles situaciones de riesgo, como cuando tiene que ahuyentar a los mercaderes que deciden atravesar el bosque convirtiéndose en una inmensa masa de fuego. Además, tras conocer a Débora y mudarse a la ciudad con el fin de encontrar a sus amigos, ésta le regala un muñeco con el que, mediante un hechizo, se fusiona para adoptar un aspecto humano y pasar desapercibido por las calles de la metrópoli.



Fig 35. SIMÓ, D. Vista frontal de Débora. (2021)

6.5.2. Débora

Débora es la segunda protagonista de la historia. Ayuda a Tosta a comprender el mundo que le rodea, dándole consejos y señalando sus fallos cuando este actúa de forma despreocupada. Es una señora mayor y boticaria, propietaria de una tienda de ungüentos y remedios caseros elaborados con plantas que ella misma recolecta o cultiva en su casa. Bajo el influjo de su propio hechizo, adquiere apariencia humana para poder vivir en la ciudad tras los sucesos ocurridos hace unos años en el bosque. Es una mujer con carácter y los pies en la tierra, consciente del peligro que corre al vivir rodeada de humanos. Aunque a veces puede llegar a ser un poco seca, es una persona tierna que se preocupa por el bienestar de su comunidad.

Es, en cierto modo, el nexo de unión entre el protagonista y el antagonista pues si no se hubiesen conocido en el bosque Tosta nunca lo hubiese abandonado y, en consiguiente, dichos personajes jamás se hubieran cruzado.



Fig 36. SIMÓ, D. Vista frontal de Sebastian. (2021).

6.5.3. Sebastian

Sebastian es el antagonista de la historia cumpliendo con la función de villano. Es un hombre de mediana edad, ambicioso y egoísta. Sus dotes en carisma le permiten manipular a los demás usándolos en beneficio propio para conseguir riquezas o información con la que chantajear al resto. Es un fiel seguidor de la religión vigente, hecho que le lleva a mantener una mala relación con Débora por vender remedios y ungüentos contrarios a sus creencias. Interesado en las criaturas mágicas, sinónimo de fuente de ingresos, fue participe, junto a su familia, de la caza de dichas criaturas que devastó el bosque hará unos años.



Fig 37. SIMO, D. Vista frontal de los Comerciantes. (2021)

En cuanto a aspecto, Sebastian se caracteriza por ser el personaje más alto, atributo que permite recalcar su aire de superioridad al mirar “literalmente” por encima del hombro al resto de individuos que aparecen con él en escena. Hemos exagerado las proporciones de su cabeza para facilitar su reconocimiento pues se le presenta al principio de la historia y va apareciendo como una sombra que persigue a nuestros dos protagonistas.

6.5.4. Comerciantes

Personajes secundarios que aparecen en la primera parte del cómic y cuyo objetivo es el de ayudar a introducir a Tosta. Los utilizamos, también, como vínculo entre la primera y segunda parte de la historia creando un diálogo entre personajes que les mencionara y explicase grosso modo lo que les había ocurrido.

Decidimos trabajar en su diseño pues al protagonizar una de las secciones de nuestro cómic, creímos oportuno familiarizarnos con sus rostros, cuerpos y vestimenta para así dibujarlos de forma rápida y eficaz en las distintas posturas que adoptan a lo largo de la historia.



Fig 38. SIMO, D. Line up final de los personajes. (2021).



Fig 39. SIMÓ, D., Quemaduras. (2021). Fragmento del color script de la novela.

6.6. PROPUESTA CROMÁTICA

En cuanto al color y con el objetivo de completar el proceso de preproducción de la novela, decidimos plantear un modelo de color script para la misma, ver ANEXO III. Este recurso, semejante al *storyboard* en cuanto a función, centra su atención en el uso que se le da al color a lo largo de la obra y así asegurar que ninguna de las páginas se quede inconexa. Para ello tuvimos que trabajar en la creación de una paleta cromática diversa para asignarle a cada región del comic un color propio, siguiendo el ejemplo de Cyril Pedrosa descrito en los referentes. Para ello utilizamos el método propuesto por James Gurney (2015) en su libro *Luz y Color*, donde describe la gama como “todos los colores de un determinado cuadro representados por un polígono superpuesto en un círculo cromático.” (2015, p.124) y presenta como vía de actuación la creación de una máscara poligonal, es decir, el recorte de una figura geométrica en una hoja de plástico o papel, para ir desplazándola sobre el círculo cromático y así conseguir distintos mapeos de gama. En nuestro caso, este proceso se realizó digitalmente, importando una imagen del círculo cromático Yurmbly en ClipStudio donde con la herramienta “selección” dibujamos dos formas triangulares independientes formando cada una un mapeo distinto, recurso que se puede apreciar en las Figuras que se muestran a continuación.

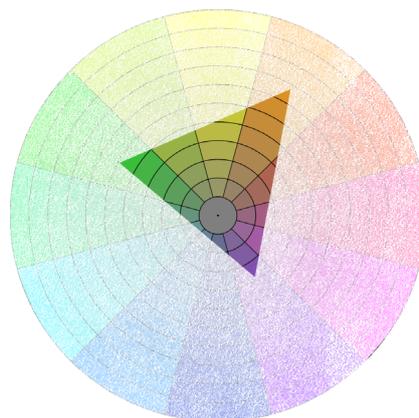


Fig 40. Máscara poligonal I de Quemaduras.

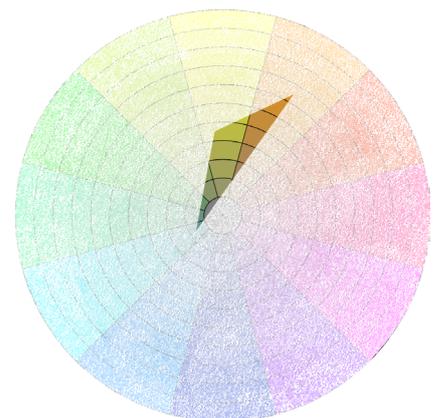


Fig 41. Máscara poligonal II de Quemaduras.

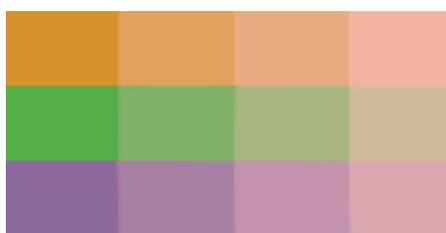


Fig 42. Mapeo de gama extraído de la Máscara poligonal I.

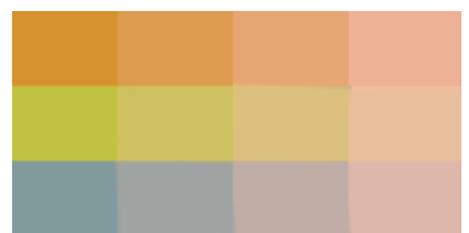


Fig 43. Mapeo de gama extraído de la Máscara poligonal II.

6.7. ELABORACIÓN DE LAS PÁGINAS

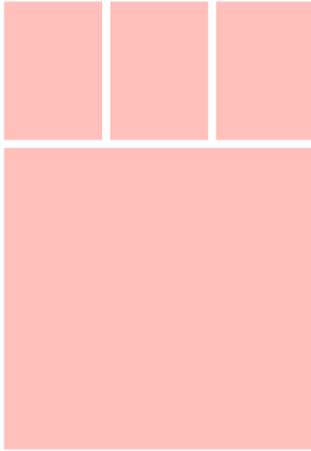


Fig 44. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021). Paso I: creación de las viñetas.

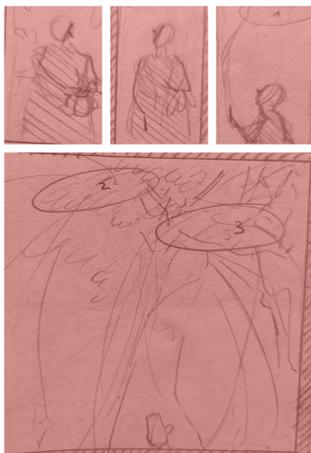


Fig 45. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021). Paso II: inserción del storyboard.



Fig 46. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021). Paso III: dibujado del boceto inicial.

Para la correcta elaboración de las páginas, y como hemos mencionado al final del apartado 6.4, empezamos por fotografiar y digitalizar cada uno de los bocetos que, posteriormente, editamos en ClipStudio. Aprovechamos este momento para rediseñar algunos de los pliegues cambiando el formato de las viñetas que los componían. En un inicio tuvimos en cuenta el diseño de páginas que usan los mangakas -término que hace referencia a los historietistas japoneses- para intensificar el dinamismo de las escenas de acción dentro de los shōnen, mangas cuyo público objetivo son hombres jóvenes. Diseñamos las viñetas de algunas de las páginas para que se ajustasen a dicha dinámica dibujándolas a sangre e introduciendo polígonos irregulares como viñetas que combinaran líneas rectas y diagonales. No obstante, al finalizar el storyboard y ver que no contábamos con muchas escenas de acción dentro de nuestra historia, tuvimos que eliminarlas pues por su composición se quedaban ajenas al conjunto total de la novela.

Una vez preparados los archivos de imagen, empezamos con el dibujo en detalle de las escenas que conforman nuestro cómic. El proceso, aunque lento, fue muy sistemático. Sobre un fondo rosado, color base que pusimos en las ilustraciones para no trabajar directamente sobre blanco, y con la imagen del boceto semitransparente, replanteamos un nuevo esbozo mucho más detallado que el anterior. Aprovechamos este momento para resolver fondos complejos en perspectiva, para los que usamos como referencia imágenes sacadas de *Anno 1800*, un videojuego de simulación que te permite construir tus propias ciudades y moverte libremente por ellas. Para finalizar, trabajamos en el delineado de las ilustraciones modificando los pinceles que nos ofrecía el programa para así conseguir una textura de línea próxima a las técnicas tradicionales de dibujo.



Fig 47. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021). Paso IV: entintado final.

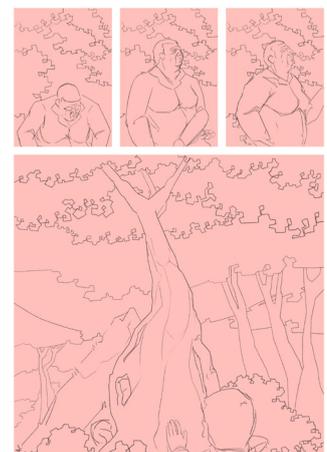


Fig 48. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021). Paso V: diferenciación entre figura y fondo.

Fig 49. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021).
Página 1.

Fig 50. SIMÓ, D., *Quemaduras*. (2021).
Páginas 2 y 3.

6.8. ARTES FINALES

A continuación se muestran algunas de las páginas de la obra finalizadas, ver ANEXO IV, así como una aproximación del uso y aplicación del color que haríamos en caso de terminar la producción de la novela.

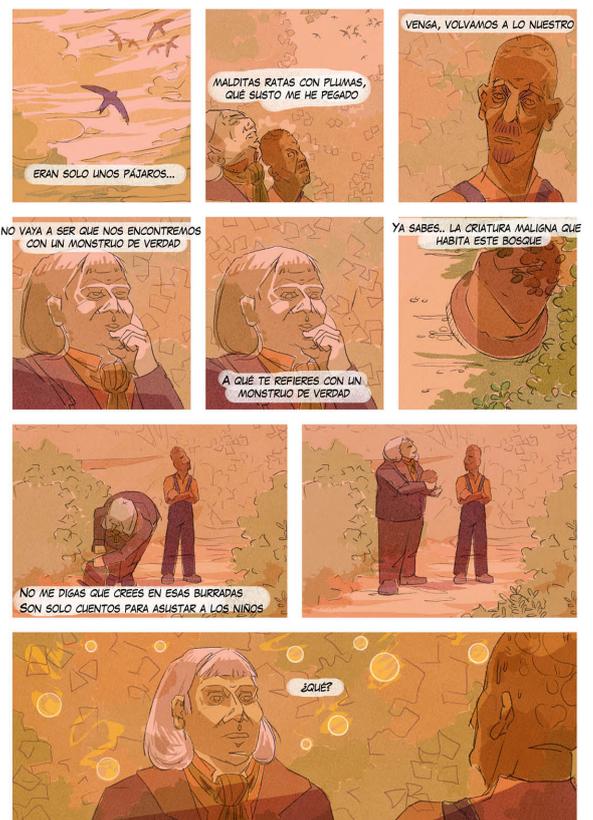
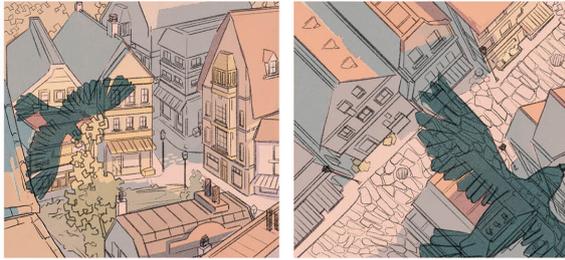


Fig 53. SIMÓ, D., Quemaduras. (2021).
Páginas 8 y 9.



7. CONCLUSIONES

En esta última sección nos disponemos a revisar los objetivos propuestos en un inicio y reflexionar sobre su cumplimiento.

Nos marcamos como objetivo principal el completar la preproducción de una novela gráfica, así como presentar una propuesta de color y entintado parcial de la obra. En términos generales, consideramos que hemos cumplido con las expectativas que teníamos al iniciar el proyecto. Conseguimos llevar a cabo todo el proceso de preproducción de la obra cumpliendo con los plazos que nos habíamos marcado. No obstante, en cuanto a la propuesta de color y entintado se refiere, nos habría gustado poder dedicar más tiempo a su elaboración. Al no ser conscientes del tiempo real que invertíamos en la realización de las ilustraciones, tuvimos dificultades al cuadrar horarios hecho que nos forzó a apresurarnos con el proceso de entintado. Pese a cumplir con la elaboración del color script que nos habíamos fijado en un inicio, nos hubiese gustado experimentar aún más con el color, probando distintas paletas y texturas que ofrecía el programa antes de decantarnos por una gamma y gráfica concreta.

A pesar de ello, trabajar en este proyecto nos ha permitido ampliar nuestros conocimientos en temas como el rol. Hemos aprendido sobre sus inicios y descubierto, a lo largo de este proceso, nuevos juegos y sistemas con los que experimentar y desarrollar futuras obras. Asimismo, el implementar recursos estilísticos de los referentes estudiados, junto con un interés personal por mejorar nuestras aptitudes gráficas, nos ha ayudado a redirigir nuestra inclinación artística hacia el ámbito tradicional. Tras un año utilizando exclusivamente los medios de dibujo digital, y pese a descubrir una infinidad de recursos pictóricos que poder aplicar al desarrollo de nuestras ilustraciones, nos hemos dado cuenta de lo mucho que extrañamos los grafismos y texturas característicos de las técnicas tradicionales.

Así pues, *Quemaduras*, ha resultado ser un proyecto que nos ha permitido conocer de primera mano lo ardua que puede llegar a ser tanto la preproducción como posterior realización de una novela gráfica y tener una primera aproximación al ámbito del arte al que queremos dedicarnos profesionalmente.

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1. BIBLIOGRAFÍA

BOWMAN, S. (2010). Historical Evolution and Cultural Permutations. En *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity* (pp 11-12). Jefferson, NC: McFarland.

GURNEY, J. (2015). Creación de mascararas de mapeo. En *Luz y Color* (pp 126-127). Madrid: Grupo Anaya S.A.

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

PEDROSA, C. (2012). *Portugal*. Barcelona: NORMA Editorial.

PEDROSA, C. y MOREIL, R. (2018). *La edad de oro. Volumen I*. Barcelona: NORMA Editorial.

PEDROSA, C. y MOREIL, R. (2020). *La edad de oro. Volumen II*. Barcelona: NORMA Editorial.

SUNDERBERG, C. (2016) *The Origins and Effects of Role-Playing Games*. [Trabajo de investigación, Vassar College]. https://digitalwindow.vassar.edu/senior_capstone/index.6.html

8.2. WEBGRAFÍA

ATLUS, SEGA (s.f.) Odin Sphere Leifthrasir. <https://atlus.com/osl/index.html> [consulta: mayo de 2021]

BABELIO (s.f.) Cyril Pedrosa. <https://www.babelio.com/auteur/Cyril-Pedrosa/5633> [consulta: mayo de 2021]

BAKER, V. (30 de diciembre de 2019) Powerd by the Apocalypse, part 1. Lumpley games. <https://lumpley.games/page/2/> [consulta: junio de 2021]

CEPRIÁ, F., LÓPEZ, F. (2008) Jean de Mesmaeker. Tebeosfera. https://www.tebeosfera.com/autores/de_mesmaeker_jean.html [consulta: mayo de 2021]

CEPRIÁ, F., LÓPEZ, F., BARRERO, M. (2008) André Franquin. Tebeosfera. https://www.tebeosfera.com/autores/franquin_andre.html [consulta: mayo de 2021]

CYRIL PEDROSA (2 de marzo de 2011) "Making-off" du libre "Portugal" (copyright Cyril Pedrosa-éditions Dupuis) [Archivo de vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=KzavAGsjHr8&ab_channel=cyrilpedrosa

EUROPE COMICS (s.f.) Roxanne Moreil. <https://www.europecomics.com/author/moreil-roxanne/> [consulta: mayo de 2021]

FNAC (s.f.) Cyril Pedrosa. <https://www.fnac.com/Cyril-Pedrosa/ia667172/bio> [consulta: mayo de 2021]

GONZÁLEZ, S. (5 de febrero de 2021) David Cage y la narrativa en videojuegos; lecciones sobre cómo contar historias. EL PAÍS. https://elpais.com/cultura/2021/02/03/1up/1612365269_091756.html [consulta: abril de 2021]

THAT DND PODCAST (22 de febrero de 2018). Improbable Interviews – Adam Koebel [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=XY21Sm46-Tg&ab_channel=ThatDnDPodcast

JIMÉNEZ, J. (9 de mayo de 2016) Cyril Pedrosa, el dibujante de sentimientos. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20160509/cyril-pedrosa-dibujante-sentimientos/1349204.shtml> [consulta: mayo de 2021]

JIMÉNEZ, J. (10 de julio de 2018) “La edad de oro”, la nueva maravilla visual de Cyril Pedrosa. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20180710/edad-oro-nueva-maravilla-visual-cyril-pedrosa/1762562.shtml> [consulta: mayo de 2021]

MAISON FUMETTI (s.f.) Informations. <https://www.maisonfumetti.fr/category/informations/> [consulta: mayo de 2021]

MOLINERA, J. (2009) Documental sobre la revista Pilote. Sigue al Conejo Blanco. <https://siguealconejoblanco.es/comics/videos/documental-revista-pilote/> [consulta: mayo de 2021]

NORMA EDITORIAL (s.f.) Pratt, Hugo. <https://www.normaeditorial.com/autor/pratt-hugo> [consulta: mayo de 2021]

ONTHEROCKS, G. (06 de mayo de 2021) Los pros y los contras del PbtA. 7-9 Un blog sobre juegos de rol. <http://sieteanueve.blogspot.com/2021/05/los-pros-y-los-contras-del-pbta.html> [consulta: junio de 2021]

ONTHEROCKS, G. (12 de mayo de 2021) Sobre el “Power by the Apocalypse”. 7-9 Un blog sobre juegos de rol. <http://sieteanueve.blogspot.com/2019/03/sobre-el-powered-by-apocalypse.html> [consulta: junio de 2021]

PERROUD, A (13 de marzo de 2019) «Parfois, Lhistoire et les images s’accordent parfaitement» Entretien avec Roxanne Moreil et Cyril Pedrosa. BDGEST’. Recuperado el 2 de mayo de 2021 de <https://www.bdggest.com/news-1344-BD-Parfois-l-histoire-et-les-images-s-accordent-parfaitement.html>

RODRÍGUEZ, J. (19 de febrero de 2019) “La edad de oro”, de Cyril Pedrosa y Roxanne Moreil. Cómic para todos. <https://comicparatodos.wordpress.com/2019/02/19/la-edad-de-oro-de-cyril-pedrosa-y-roxanne-moreil/> [consulta: mayo de 2021]

SAGE KOBOLD PRODUCTIONS (29 de Julio de 2019) Dungeon World: A Game with Modern Rules & Old-School Style. Kickstarter. <https://www.kickstarter.com/projects/sage-kobold/dungeon-world-a-game-with-modern-rules-and-old-sch-0/description> [consulta: abril de 2021]

SAGE KOBOLD (2015) *Dungeon World: Play to find out what happens*. Dungeon World. <https://dungeon-world.com/> [consulta: abril de 2021]

SAN SIMÓN, J (4 de julio de 2016) Análisis de Odin Sphere Leifthrasir. Eurogamer. <https://www.eurogamer.es/articulos/odin-sphere-leifthrasir-analisis> [consulta: mayo de 2021]

SQUARE ENIX CO., LTD (2021) *Corporate Profile*. <https://www.jp.square-enix.com/company/en/outline/> [consulta: mayo de 2021]

SQUARE ENIX (s.f.) *Kingdom Hearts: Historia*. Kingdom Hearts. <https://www.kingdomhearts.com/about/es/> [consulta: mayo de 2021]

VANILLAWARE CO., LTD. (s.f.). Perfil de la compañía. <http://vanillaware.co.jp/company.htm> [consulta: mayo de 2021]

VIDIELLA, J., BARRERO, M. (2009) Cyril Pedrosa. Tebeosfera. https://www.tebeosfera.com/autores/pedrosa_cyril.html [consulta: mayo de 2021]

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. LATORRA, S & KOEBEL, A., <i>Manual de Dungeon World</i> (2012).	p.11
Fig. 2. Ficha de personaje; Clérigo de <i>Dungeon World</i> .	p.11
Fig. 3. Ficha de movimientos básicos de <i>Dungeon World</i> .	p.11
Fig. 4. SQUARE ENIX LTD., <i>Kingdom Hearts</i> . (2002)	p.12
Fig. 5. SQUARE ENIX LTD., <i>Children of Mana</i> . (2006). Diseño de personaje (Morti).	p.12
Fig. 6. SQUARE ENIX LTD., <i>Final Fantasy X-2</i> . (2004). Diseño de las protagonistas del videojuego a cargo de Tetsuya Nomura.	p.12
Fig. 7. SQUARE ENIX LTD., <i>Kingdom Hearts</i> . (2002). Vitral de “descenso al corazón” de la Bella Durmiente.	p.13
Fig. 8. SQUARE ENIX LTD., <i>Kingdom Hearts</i> . (2002). Vitral de “descenso al corazón” de Blancanieves.	p.13
Fig. 9. VANILLAWARE CO, LTD., <i>Odin Sphere</i> .(2008)	p.14
Fig. 10. VANILLAWARE CO, LTD., <i>Odin Sphere</i> .(2008) Line up de los protagonistas.	p.14
Fig. 11. VANILLAWARE CO, LTD., <i>Odin Sphere</i> .(2008) Escena <i>in-game</i> del videojuego.	p.15
Fig. 12. UDERZO, A. & GOSCINNY, R., <i>Astérix le Gaulois</i> . (1959).	p.16
Fig. 13. FRANQUIN, A. & JIDÉHEM, <i>Gaston Lagaffe</i> . (1957).	p.16
Fig. 14. PRATT, H., <i>Corto Maltés</i> . (1967).	p.16
Fig. 15. CHAUVEL, D. & PEDROSA, C., <i>Ring Circus</i> . (2004).	p.16
Fig. 16. PEDROSA, C., <i>Les Coeurs solitaires</i> . (2006).	p.16
Fig. 17. PEDROSA, C. & MOREIL, R. <i>La edad de oro. Volumen I</i> . (2018).	p.17
Fig. 18. PEDROSA, C. & MOREIL, R. <i>La edad de oro. Volumen II</i> . (2020).	p.17
Fig. 19. PEDROSA, C. & MOREIL, R. <i>La edad de oro. Volumen I</i> . (2018). Páginas 26 y 35 (respectivamente)	p.18
Fig. 20. SIMÓ, D. Quemaduras. (2021). Páginas 8 y 18 (respectivamente)	p.18
Fig. 21. PEDROSA, C. & MOREIL, R. <i>La edad de oro. Volumen I</i> . (2018). Pág. 22/23	p.18
Fig. 22. PEDROSA, C. & MOREIL, R. <i>La edad de oro. Volumen I</i> . (2018). Pág. 106/107	p.18
Fig. 23. PEDROSA, C., Portugal. (2012).	p.19
Fig. 24. PEDROSA, C., Portugal. (2012) Detalle de viñeta.	p.19
Fig. 25. SIMÓ, D., Quemaduras. (2012) Detalle de la 2ª viñeta de la página 8.	p.19
Fig. 26. SIMÓ, D., Quemaduras. (2021). Ejemplo de ilustración a doble página en el <i>story-board</i> .	p.23

Fig. 27. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Ejemplo de pliegue con variedad de tipos de viñetas.	p.23
Fig. 28. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Ejemplo I del uso de las hojas DIN-A3 para la realización del storyboard.	p.24
Fig. 29. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Ejemplo II del uso de las hojas DIN-A3 para la realización del storyboard.	p.24
Fig. 30. <i>Moodboard</i> para el diseño de los rostros de los protagonistas.	p.25
Fig. 31. Ejemplo de <i>Moodboard</i> para el diseño de personajes; Sebastian.	p.25
Fig. 32. SIMÓ, D. <i>Práctica de rostros para el posterior diseño de persoanjes</i> . (2021)	p.25
Fig. 33. SIMÓ, D. <i>Diseño final de los rostros de los personajes principales de Quemaduras</i> . (2021).	p.25
Fig. 34. SIMÓ, D. <i>Vista frontal de Tosta</i> . (2021).	p.26
Fig. 35. SIMÓ, D. <i>Vista frontal de Débora</i> . (2021)	p.26
Fig. 36. SIMÓ, D. <i>Vista frontal de Sebastian</i> . (2021).	p.26
Fig. 37. SIMO, D. <i>Vista frontal de los Comerciantes</i> . (2021)	p.27
Fig. 38. SIMO, D. <i>Line up final de los personajes</i> . (2021)	p.27
Fig. 39. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Fragmento del color script de la novela.	p.28
Fig. 40. Máscara poligonal I de <i>Quemaduras</i> .	p.28
Fig. 41. Máscara poligonal II de <i>Quemaduras</i> .	p.28
Fig. 42. Mapeo de gama extraído de la <i>Máscara poligonal I</i> .	p.28
Fig. 43. Mapeo de gama extraído de la <i>Máscara poligonal II</i> .	p.28
Fig. 44. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Paso I: creación de las viñetas.	p.29
Fig. 45. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Paso II: inserción del storyboard.	p.29
Fig. 46. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Paso III: dibujado del boceto inicial.	p.29
Fig. 47. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Paso IV: entintado final.	p.29
Fig. 48. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Paso V: diferenciación entre figura y fondo.	p.29
Fig. 49. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Página 1.	p.30
Fig. 50. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Páginas 2 y 3.	p.30
Fig. 51. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Páginas 4 y 5.	p.31
Fig. 52. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Páginas 6 y 7.	p.31
Fig. 53. SIMÓ, D., <i>Quemaduras</i> . (2021). Páginas 8 y 9.	p.32