

TFG

RÚCULA & CANÓNIGO (II)

DESARROLLO VISUAL Y GRÁFICO DE UN PROYECTO DE NOVELA GRÁFICA TRANSMEDIA INTERACTIVA

Presentado por Alberto Rivera Tomé

Tutor: Moisés Mañas Carbonell

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 Y PALABRAS CLAVE

La siguiente memoria recoge el proceso de desarrollo visual y sonoro de una novela gráfica interactiva, titulada Rúcula & Canónigo, haciendo uso de las herramientas gráficas propias del cómic y el videojuego. La trama sigue a Canónigo y su maestra, Rúcula, en su viaje por el cuello de un dragón.

Esta dirigido a un público infantil y juvenil.

El objetivo de este proyecto es presentar el desarrollo de personajes, color e identidad visual y sonora de este proyecto, priorizando la creación de un ambiente coherente con la historia que de uso a las características visuales del cómic y el videojuego.

Palabras clave: Concept art, Cómic, Novela gráfica, Interactividad, Videojuego, Fantasía, humor

SUMMARY AND KEY WORDS

The following report collects the process of visual and sound development of an interactive graphic novel, entitled Rúcula & Canónigo, making use of the graphic tools typical of comics and video games. The plot follows Canónigo and his teacher, Rúcula, on their journey up the neck of a dragon.

It is aimed at a child and youth audience.

The objective of this project is to present the development of characters, color and visual and sound identity of this project, prioritizing the creation of a coherent mood with the story that uses the visual characteristics of the comic and the video game.

Keywords: Concept art, comic, graphic novel, interactivity, videogame, fantasy, humour.

AGRADECIMIENTOS

A Ernesto por hacer este trabajo conmigo y apoyarme siempre.

A Stefan por estar siempre pendiente y apoyarnos incondicionalmente.

ÍNDICE

1.-INTRODUCCIÓN.....	5
2.-OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
3.-CONTEXTUALIZACIÓN.....	8
3.1.-LA ILUSTRACIÓN INFANTIL. UN DESARROLLO AL ALCANCE DE TODOS/AS.....	8
3.2.-SIMPLISMO. ESTILO GRÁFICO Y DISEÑO DE PER- SONAJES EN EL ÁMBITO DE LA NARRATIVA GRÁFICA.....	10
3.3.-POP-UPS NO LO ES TODO. EXPERIENCIAS INTER- ACTIVAS EN EL LIBRO INFANTIL.....	12
3.4.-EMPATIZAR Y EMOCIONAR. HABILIDADES INNA- TAS DEL LIBRO INFANTIL.....	13
4.-PREPRODUCCIÓN.....	14
4.1.-REFERENTES.....	14
4.1.1.-Casos de estudio.....	15
4.2.-IDEACIÓN DEL PROYECTO.....	17
4.3.-DISEÑO.....	19
4.4.1.-Diseño de personajes.....	19
4.3.1.1.-Ideación.....	19
4.3.1.2.-Diseño final y modelado.....	20
4.3.1.3.-Fichas de personaje.....	24
4.3.2.-Diseño de espacios.....	27
4.3.3.-Paleta de color.....	28
4.3.4.-Estilo de página.....	28
4.3.5.-Pruebas de página.....	29
4.5.-GUIÓN LITERARIO.....	29
4.6.-STORYBOARDS.....	29
5.-PRODUCCIÓN.....	30
5.1.-BOCETO.....	30
5.2.-COLOR.....	30
5.3.-INTERACTIVIDAD.....	31
5.4.-RESULTADO FINAL.....	33
6.-CONCLUSIONES.....	34
7.-BIBLIOGRAFÍA.....	35
8.-ÍNDICE DE FIGURAS.....	37
8.-ANEXOS.....	39

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado, corresponde a la segunda parte del trabajo conjunto realizado junto con Ernesto Martínez García, titulado “Rúcula & Canónigo”. Se recogen los procesos de realización de una novela gráfica digital en la cual seguimos al personaje de Canónigo en su aventura a través de su mundo, la espalda de un dragón, junto con su maestra Rúcula, una vampiresa que trabaja de sereno. Todo desde un enfoque infantil.

El cómic siempre ha sido un medio en el que los dos nos hemos sentido muy cómodos y en el que hemos trabajado conjuntamente con resultados muy satisfactorios, así que era una elección sencilla el hacerlo en este medio. Además, dado que los dos asistimos a la clase de Taller de Interacción y Videojuegos y nos resultó una experiencia muy satisfactoria como primera toma de contacto con el mundo de la interacción y la creación de videojuegos, decidimos implementar y experimentar con la unión de estos dos medios.

Este proyecto aspira precisamente a mostrar las habilidades y competencias adquiridas en nuestro paso por Bellas Artes y que nos han servido para profundizar en estos medios que ya habíamos trabajado antes de la carrera.

En esta memoria se recogen los procesos seguidos para llevar a cabo la realización de un cómic y su implementación en un espacio tridimensional en forma de aplicación jugable.

De esta manera la memoria está estructurada en los siguientes apartados:

El segundo trata de objetivos y metodología que cuenta con un mapa conceptual en el que se resume el desarrollo del proyecto.

El apartado 3 recoge un pequeño recorrido por el contexto histórico en el que se encuadra este proyecto de manera teórica.

El cuarto apartado se trata del más práctico y se ha subdividido en 6 partes que a su vez se subdividen en más partes que profundizan más. Las 6 partes iniciales son: Referentes en el que se hace un pequeño resumen de los artistas y obras de referencia que han servido de ayuda para este proyecto, además se incluyen dos casos de estudio en los que se profundiza aún más en obras concretas.

El siguiente subapartado es Ideación del proyecto en el que se resume el proceso de creación inicial de la obra.

El siguiente apartado es Diseño en el que se explica todo el proceso de creación visual, desde la ideación de los personajes hasta su diseño final y modelado. En este apartado también se encuentra el diseño de espacios, de la paleta de color y de la composición de página, así como pruebas de esta.

Después se explican la creación de un guión literario y la adaptación de

este guión en una serie de storyboards.

El siguiente apartado, el 5, explica la realización final de las páginas así como su implementación en 3D y de la interactividad.

En este apartado también se encuentran imágenes y vínculos de los resultados finales.

El punto 6 es una valoración del proyecto en su conjunto a modo de conclusión en la que se responderán si se han cumplido o no los objetivos anteriormente descritos.

Finalmente encontramos los apartados de bibliografía en el que se enlazaran todas la fuentes consultadas para la realización del trabajo, el índice de imágenes en el que se enumeran las imágenes usadas a lo largo del texto y por último, los anexos en los que encontraremos guiones y storyboards completos así como páginas finales.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos son numerosos y variados pero se pueden separar en dos categorías, principales y específicas.

Objetivos principales:

- Idear, diseñar y desarrollar una novela gráfica digital interactiva, de tono divertido, mágico y algo melancólico de unas 30 pantallas de extensión para dispositivos móviles.
- Idear una historia universal y aplicar tanto la narrativa como gráfica para todos los públicos, pero preferentemente un público infantil (3 a 8 años).
- Aplicar todos los conocimientos posibles aprendidos durante el Grado en Bellas Artes en un trabajo creativo, audiovisual e interactivo.
- Aplicar metodologías de trabajo y creación en grupo, para conseguir generar un proyecto más completo, heterodoxo y abierto.

Objetivos específicos:

- Construir una identidad visual, un diseño de personajes y espacios coherente a partir de una historia también propia.
- Implementar el medio del cómic al formato móvil además de añadir elementos interactivables.
- Aplicar, profundizar y ampliar los conocimientos sobre programas de creación e interacción como son UNITY, Blender o Photoshop. Aprendidos en la clase de “Taller de Interacción y videojuegos”.
- Crear y programar una aplicación para móvil que cuente con controles táctiles.

Metodología.

El proyecto comenzó con una lluvia de ideas sobre en qué medio podríamos realizarlo, rápidamente y por afinidad mutua al medio nos decidimos por el cómic. Más tarde decidimos añadir la parte de interacción para hacer un proyecto que juntase dos medios. Además los dos teníamos claro que iba a ser de carácter infantil.

Así pues el primer paso que realizamos fue hacer una intensiva búsqueda de referentes de la que poder sacar ideas, tanto narrativas como visuales.

El siguiente paso que teníamos que hacer era elegir los temas que queríamos tratar, para ello realizamos una segunda lluvia de ideas pero esta vez solo con conceptos aptos para generar una historia. Para ello realizamos un mapa de ideas.

Después de tener un primer esbozo de guión y de personajes, nos pusimos a detallar la historia tanto visual como narrativamente. Hicimos varios diseños de personajes que llegamos a modelar en Blender¹ (versión 2.91.2) para tomarlos de referencia. En esta fase también creamos una paleta de color y una estructura visual sólida de la que poder valer nos cuando trabajemos por separado.

El siguiente paso fue hacer un guión literario detallado en el que se indicasen las escenas así como los diálogos. De este guión se extrajo la siguiente fase que era la creación de un storyboard que sirvió para planificar visualmente la página y su composición.

Con la creación de los storyboards nos pusimos a crear distintas pruebas de página y tras elegir el modelo que queríamos trabajar pudimos pasar a la fase de producción donde creamos las páginas en Photoshop² (versión CC 20.0.4).

El siguiente paso es la implementación tridimensional y la interactividad, para ello exportamos cada capa en formato PNG³ y lo montamos en el UNITY⁴ (2020.3.11f1). Lo siguiente fue programar los controles táctiles y exportar la aplicación.

1 <https://www.blender.org/>

2 <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>

3 "PNG (siglas en inglés de Portable Network Graphics, Gráficos de Red Portátiles, pronunciadas "ping") es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida para bitmaps no sujeto a patentes. Este formato fue desarrollado en buena parte para solventar las deficiencias del formato GIF y permite almacenar imágenes con una mayor profundidad de contraste y otros importantes datos".

Colaboradores de Wikipedia. (2021, 20 junio). Portable Network Graphics. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Portable_Network_Graphics

4 <https://unity.com/es>

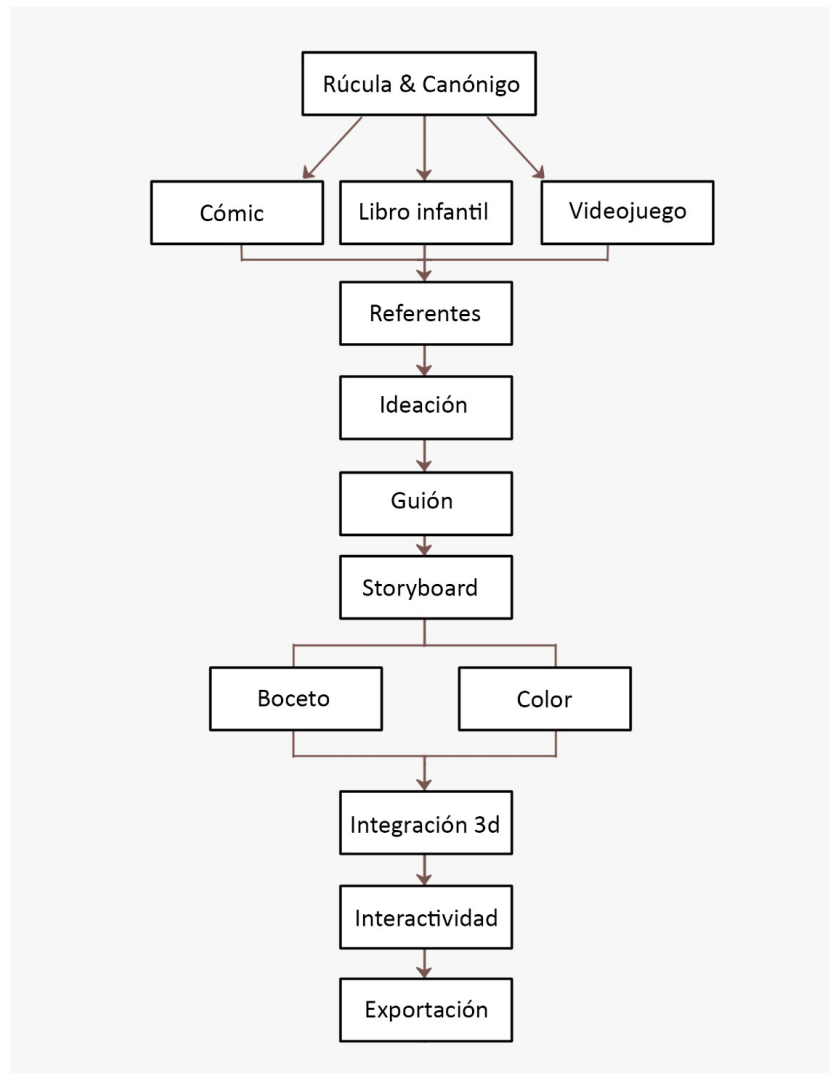


fig.1 Mapa conceptual

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1 LA ILUSTRACIÓN INFANTIL. UN DESARROLLO AL ALCANCE DE TODOS/AS

La literatura infantil es algo que nos ha acompañado a todos a lo largo de nuestras infancias por ejemplo revistas, cuentos cómics, fábulas... Pero se trata de un medio realmente moderno.

Diferentes autores ⁵ como Kimberly Reynolds ⁶ sitúan el inicio de la litera-

⁵ Godine, D.R (Ed.) . (1975) *Early Children's Books and Their Illustration*. Boston: D.R. Godine (pp. 10, 11). Título consultado en <https://archive.org/details/earlychildrensbo00pier/mode/2up>

⁶ Reynolds, K. (2011) *Children's Literature: A Very Short Introduction*. Oxford: OUP Oxford



fig. 2 Amos Comenius, 1658. Tabla para asociar letras con sonidos.

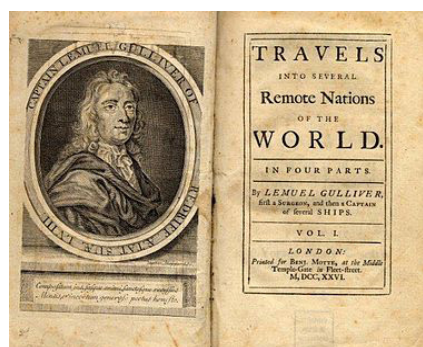


fig. 3 Jonathan Swift, 1726. Portada de la primera edición.



fig. 4 Jean Brunhoff, 1931. Coronación de Babar.

tura infantil a principios del siglo XVII con obras como *Orbis Sensualium Pictus* del checo Amos Comenius. Su fin no se puede decir que fuese recreativo ya que se trataban de libros creados con el fin de educar y moralizar a los niños más que contar una historia sin demasiado trasfondo. Además, estas historias tampoco estaban destinadas como lector final a los niños sino que se podría decir que la literatura infantil empieza cuando se adaptan historias destinadas para adultos a un público infantil.⁷

La adopción de historias destinadas a un público adulto por un público infantil coincide cuando en Europa se dejó de considerar a los niños como trabajadores y se comenzó una labor pública de enseñanza y escolarización obligatoria. Unos ejemplos de esas obras adoptadas y recordadas como grandes obras infantiles son: *Los Viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift; *Las Aventuras de Tom Sawyer* (1876) de Mark Twain o *La Isla del Tesoro* (1883) de Robert Louis Stevenson⁸. En el caso español aparece la Ley Moyano (1857) por la cual, en pro de erradicar el analfabetismo, se instaba al derecho a la educación como un derecho universal.

A la vez que la literatura infantil nacía y evolucionaba, lo hacía también la ilustración, con la que siempre fue de la mano. La ilustración siempre ha acompañado al texto pero hace tan solo un siglo y medio que la imagen pasa a ser la parte protagonista, la que cuenta la historia y no la acompañante de la palabra, de la mano de la obra costumbrista del ilustrador británico Randolph Caldecott y en particular su primer trabajo ilustrado de rimas infantiles titulado *The house that Jack Build* (1887)⁹.

Aunque existieron desde el siglo XVII los libros ilustrados no alcanzaron su esplendor y su apariencia moderna hasta principios del siglo XIX, las primeras décadas de este siglo fueron las que moldearon este medio para los años venideros. La mejora en las técnicas de impresión, reproducción y difusión junto a las influencias de las primeras vanguardias históricas artísticas del siglo XX fueron los detonantes de un cambio de paradigma en el medio. En esta época surgen clásicos como las historias de *Babar* (1931) de Jean de Brunhoff o las historia de *Tim & Lucy* (1938) de Edward Ardizzone.¹⁰

Avanzando un poco en el siglo veinte, en el periodo de posguerra de la Segunda Guerra Mundial, en concreto los años 50, es cuando la ilustración infantil, al igual que los países participantes de la contienda, comienzan a resurgir de sus propias cenizas. Además es en esta época cuando empiezan

7 Juárez, V. (2018) *Historia breve, muy breve de la literatura infantil*. Uvejota (Octubre 2018) Fuente consultada en Mayo 2021. <https://uvejota.com/articles/21/historia-breve-muy-breve-de-la-literatura-infantil/>

8 Íbidem.

9 Versión cantada https://www.youtube.com/watch?v=3gx4y0MeaJQ&ab_channel=HappyKids

10 Popova, M. (2012) *A Brief History of Children's Picture Books and the Art of Visual Storytelling*. Brainpickings (Febrero 2012). Fuente consultada en Mayo 2021. <https://www.brainpickings.org/2012/02/24/childrens-picturebooks/>

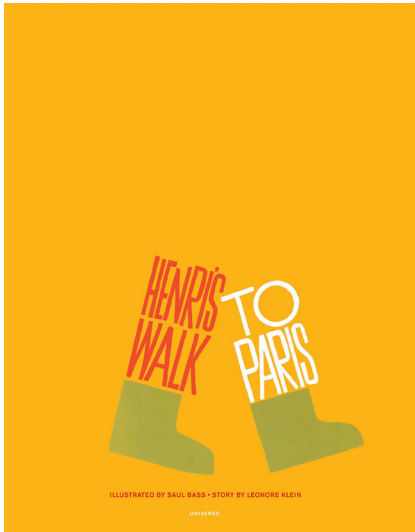


fig. 5 Saul Bass, 1962. Portada de *Henri's Walk to Paris*.

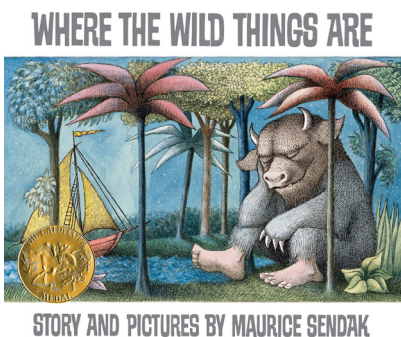


fig. 6 Maurice Sendak, 1963. Portada de *Where the Wilds Things Are*.

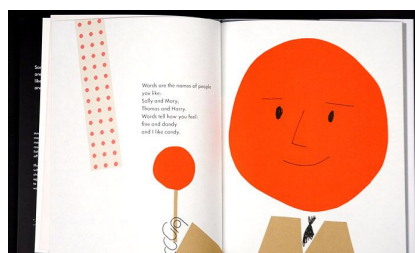


fig. 7 Paul y Anne Rand, 1957. Página interior de *Sparkle and Spin*.

a trabajar en el medio autores formados en diseño gráfico lo que le da un aspecto y estilo nuevo a la ilustración. De esta época destaca el diseñador gráfico Saul Bass con *Henri's Walk To Paris* (1962) ¹¹.

Fue en la década de los 60 cuando llegaron obras que crearían gran impacto como *Where the Wilds Thing Are* (1963) ¹² de Maurice Sendak.

En esta época también se abriría un debate de lo que es apropiado para los niños ya que se crearían obras que tratarían temas como la muerte la violencia o el sexo como algunos cuentos clásicos de los hermanos Grimm.

Debates como estos no se han cerrado a día de hoy y se siguen discutiendo, abocando a libros con una estética infantil pero un subtexto claramente crítico con el sistema o subversivo a estar presentados en librerías y bibliotecas en la sección infantil:

“...y decepcionantemente para aquellos de nosotros que celebramos la polinización cruzada de géneros, ideas y narrativas- los departamentos de marketing y los libreros tradicionales se han mantenido extrañamente estrictos sobre como los libros ilustrados son etiquetados y vendidos, limitándolos estrictamente a la literatura infantil. (Por ejemplo vea la fantástica, rica y remarcablemente reflexiva obra *People* de Blexbolex, tan disfrutable para niños como sugerente para los adultos- pero aún así sigue posicionada en las estanterías de la sección de niños en las grandes corporaciones de libros.)” ¹³

3.2 SIMPLISMO. ESTILO GRÁFICO Y DISEÑO DE PERSONAJES EN EL ÁMBITO DE LA NARRATIVA GRÁFICA

La ilustración no siempre ha tenido como objetivo contar una historia por sí misma, surgió como una manera de ejemplificar o hacer ver lo que el texto narraba.

Es en los años 50 cuando una nueva promoción de autores de formados en diseño gráfico y comunicación empezaron a usar la imagen como un elemento fundamental para narrar dejando en un segundo plano al texto por ejemplo las obras de Paul y Anne Rand, *Sparkle and Spin* (1957) o *Little 1*

11 Video de lectura https://www.youtube.com/watch?v=NRFkkMmAxsg&ab_channel=EarlGray

12 Video de lectura https://www.youtube.com/watch?v=ALmNPxNehYE&ab_channel=HappyCultivated

13 Traducción del autor.

“and disappointingly to those of us who celebrate the cross-pollination of genres, ideas, and narratives — traditional booksellers and the marketing departments of major publishers have remained oddly stringent about how picturebooks are labeled and sold, confining them strictly to children’s literature. (For an example of just how short that sells them, see Blexbolex’s fantastic, layered, remarkably thoughtful *People*, as delightful to kids as it is thought-provoking to adults — yet it remains shelved in the children’s section at the Big Corporate Bookstore.)” Popova, M. (2012) *A Brief History of Children’s Picture Books and the Art of Visual Storytelling*. Brainpickings (Febrero 2012). Fuente consultada en Mayo 2021. <https://www.brainpickings.org/2012/02/24/childrens-picturebooks/>



fig. 8 Todd McFarlane, 1990. Portada de la primera aparición de *Cable*.



fig. 9 Kentaro Miura, 1989. Página del manga *Berserk*.



fig. 10 Andy Ristaino, 2010. Personajes principales de la serie *Adventure Time*.

(1962).

Es en los 80 y 90 cuando surge una tradición, que predomina en los cómics, de realizar un dibujo muy recargado y detallado con infinidad de líneas y muy rico en sombreados y degradados como podemos ver en *Cable* (1990)¹⁴ de Rob Liefeld. Al otro lado del mundo en Japón, también se estaba trabajando un estilo cargadísimo en detalles y que se influenciaron mutuamente, ejemplo de esto es mangas como *Berserk* (1989)¹⁵ o *Jojo's Bizarre Adventure* (1993)¹⁶ y animes como *Dragon Ball* (1986)¹⁷. Además de que las historias de estas épocas tenderían a ser grandes epopeyas de héroes y villanos poderosísimos que lo dan todo en el campo de batalla.

Posteriormente en los años 2000 también podemos ver como no se pierde este estilo sino que además entra en juego el medio digital que añade una manera de trabajar nueva que permite a los autores realizar el trabajo más rápido lo que permite al autor tener más tiempo para experimentar más fácilmente con las nuevas herramientas digitales como degradados o colores fosforitos. Por ejemplo *El Contraataque del Caballero Oscuro* (2001)¹⁸ de Frank Miller.

A lo largo del tiempo se han ido depurando las técnicas digitales así como ha ido avanzando los gustos de la sociedad, se han ido perdiendo esos tipos de trabajo simplificando el diseño visual.

Gran ejemplo de esto es la serie animada de *Cartoon Network*, *Adventure Time* (2010-2018)¹⁹ que supuso un cambio de paradigma para la animación de la época y se convirtió en una de las series que dictaría el estilo de las series venideras. *Hora de Aventuras* optó por un diseño de personajes muy simple y colorido, en el que predominaba la forma y la personalidad antes que una gran cantidad de detalles. Además esta serie empleó a lo largo de su largo tiempo de emisión de casi 10 años a un gran número de talentos que crearían después sus propias series, como *Steven Universe* (2013-2019)²⁰ de Rebecca Sugar que era guionista gráfica de *Hora de Aventuras* (2010-2018).

Esta última serie surgiría siguiendo la estela estilística de *Hora de Aventuras* en su uso de colores y diseño de personajes al igual que otras series como *Gravity Falls* (2012-2016), *Over the Garden Wall* (2014), *Owl House* (2020-) o *Midnight Gospel* (2020-).

Este desarrollo estilístico hacia la simpleza podemos ver que también sucede en el cómic, incluso en grandes editoriales establecidas como *Marvel*, por ejemplo *Moongirl* y *Dinosaurio Diabólico* (2017) de Natacha Bustos o *Miss Marvel* (2013).

14 McFarlane, T. (1990) *New Mutants Vol1 Issue 87*. Nueva York: Marvel Comics.

15 Miura, K. (2017) *Berserk Vol1*. España: Panini Manga.

16 Araki, H. (1987) *Jojo's Bizarre Adventure*. Argentina: Ivrea.

17 Okazaki, M. (dir.) [serie animada] *Dragon Ball*. España: Selecta Vision, 1986.

18 Miller, F. (2018) *El Contraataque del Caballero Oscuro*. España: ECC.

19 Ward, P. (dir.) [serie animada] *Adventure Time*. EEUU: Cartoon Network, 2010.

20 Sugar, R. (dir.) [serie animada] *Steven Universe*. EEUU: Cartoon Network, 2013.

3.3 POP-UPS NO LO ES TODO. EXPERIENCIAS INTERACTIVAS EN EL LIBRO INFANTIL

Podríamos considerar que el libro *pop-up*²¹ surge en el siglo XIII de la mano del teólogo catalán Ramon Llull con su obra de razonamiento automático *Ars magna Generalis* (1275)²². Aunque en su concepción no lo consideró como un libro y menos como un entretenimiento sino más bien una herramienta teológica, una máquina a la que hacerle preguntas y en la que el movimiento de sus círculos revelaría verdades ocultas.²³

Siglos más tarde, serviría como instrumento de enseñanza para la astrología y medicina, ya que permite hacer esquemas interactivos de los movimientos de cuerpos celestes, así como mostrar cómo se compone el cuerpo y lo que hay debajo de sus capas. Ejemplos de esto son: *Catoptrum Microcosmicum*²⁴ o *Calendarium* (1619) de Johann Remmelin.

Fue en el siglo XVIII que este género de libros desplegados e interactivos fueron encauzados a un público más infantil en la búsqueda de maneras para captar la atención de los niños. Destacan los libros de fábulas *pop-up* de John Newbery por ejemplo *A Little Pretty Pocket-Book* (1744).

El desarrollo y la popularidad de este estilo de libros siguió incrementando hasta que en la década de los 30 la empresa editorial *Blue Ribbon Books* registró el nombre *pop-up* y con el público numerosos libros entre ellos varios de *Mickey Mouse* de Walt Disney.

A día de hoy los libros *pop-up* siguen siendo una de las obras más interesantes en la literatura infantil ya que ofrecen una manera nueva y tridimensional de ampliar, narrar y observar una historia.

Aun así, la experiencia interactiva dentro de la literatura infantil no se reduce a los libros *pop-up* ya que existen otras maneras de interacción como la adición de texturas de tela o plásticos rugosos o agujeros en el libro en el que el dedo del niño juega un rol en la historia. Estos últimos ejemplos suelen estar dirigidos a un público de muy pequeña edad porque fomentan el que los niños exploren y toquen pero no quita que sean modos de interacción, además desenfocan cada vez más la línea entre juguete y libro.



fig. 11 Ramon Llull, 1275. Mecanismo del libro *Ars Magna Generalis*.



fig. 12 Johann Remmelin, 1619. Página del *Catoptrum Microcosmicum*.

²¹ "Pop-up se suele aplicar a cualquier libro tridimensional, móvil o desplegable aunque apropiadamente el término "libro móvil"..."

Colaboradores de Wikipedia. (2021, 20 junio). Portable Network Graphics. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Libro_pop-up

²² Velasco, J.J (26 de Noviembre de 2014). *Ramón Llull y el Ars Magna: los orígenes de las máquinas pensantes*. El Diario. Recuperado de https://www.eldiario.es/tecnologia/diario-turing/ramon-llull-ars-magna-pensantes_1_4508170.html

²³ Soler, A. (2020) *Breve historia de los libros "pop-up"*. Domestika (Septiembre 2020). Fuente consultada en Junio 2021. <https://www.domestika.org/es/blog/4992-breve-historia-de-los-libros-pop-up>

²⁴ Universidad de Toronto . *Anatomia Collection: anatomical plates: 1522-1867*. <https://anatomia.library.utoronto.ca/islandora/object/anatomia%3ARBAI094>

3.4 EMPATIZAR Y EMOCIONAR. HABILIDADES INNATAS DEL LIBRO INFANTIL

La simpleza en el diseño visual de personajes que encontramos en la literatura ilustrada dirigida a un público infantil surge de una necesidad por parte de los autores de crear una identidad visual simple y muy fácil de leer visualmente por las mentes en desarrollo de un niño.

Al hacer un personaje mediante formas geométricas simples y con rasgos faciales escuetos crean un personaje reconocible y diferenciable a simple vista que los niños puedan distinguir de los demás. Además se nos hace más fácil empatizar con el personaje por que le podemos reconocer con facilidad, es decir al ser simple podemos intuir su personalidad limpia, poco compleja a priori y rápidamente por su apariencia elemental, empatizar con el.

En pro de empatizar con el lector el libro infantil nos permite utilizar figuras retóricas como la personificación (animales parlantes, frutas que andan, etc.) y diseñar personajes no preestablecidos, antropomorfos, mitad humanos mitad fruta por ejemplo, que potencia la creatividad de los jóvenes lectores y les hace empatizar con esas formas, verse reflejados en la personalidad de esos personajes desde la su capa conceptual y visual, y emocionarse con ellos/as cuando consiguen los objetivos de la historia. Los libros infantiles podríamos decir que son entes emocionales, ya que sus sentimientos están y son visibles.

En contraposición, un estilo más realista es necesariamente más estricto y más definido ya que tiene que abstenerse a unos estándares preestablecidos por la realidad y que obliga a los autores a ser más precavidos en su dibujo mientras que un personaje simple otorga una libertad y una flexibilidad de movimiento y expresión mucho más exagerada y por lo tanto pienso que es más fácil de empatizar con ella. Estos dos sistemas de representación se usan muchas veces en conjunto, como una mixtura, en el manga, en el que aunque cuente con un estilo realista ciertas expresiones se representan con una caricatura más simple.



fig. 13 Patrick Kyle, 2018. Portada del libro *Roaming Foliage*.



fig. 14 Ed Cheverton, 2018. Collage *Barn and Farmer*.

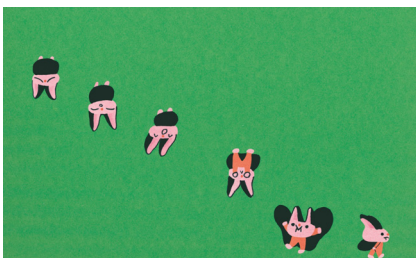


fig. 15 Maria Ramos, 2018. Ilustración para el libro *Badbat*.

4. PREPRODUCCIÓN

4.1 REFERENTES

Mis principales referentes para este trabajo han sido:

Patrick Kyle²⁵ : es un artista canadiense afincado en Toronto, su obra se centra principalmente en el cómic y la ilustración. Tiene 5 novelas gráficas publicadas con *Koyama Press* además de varios fanzines autopublicados, también es profesor en la Universidad OCAD de Toronto.

De su obra lo que más nos ha influenciado es el diseño de personajes que destaca por ser simple pero efectivo, utilizando formas simples pero que tienen gran carácter y personalidad.

El diseño de escenarios destaca por ser muy experimental jugando con formas geométricas mezcladas con formas orgánicas de una manera muy abstracta como por ejemplo en su obra *Roaming Foliage* (2018) .

Además su manera humorística de escribir y sus novedosas manera de componer la página han sido también de gran inspiración.

Ed Cheverton²⁶ : es un ilustrador británico que ha sido uno de los mayores referentes para este proyecto. Su trabajo se basa principalmente en ilustración, fanzines y cómic con una apariencia infantil o naive, usa colores muy vivos y composiciones geométricas aunque también tiene una serie de trabajos menos enfocados al público infantil.

En nuestro caso concreto el trabajo que más nos ha inspirado en su serie de collages que realiza con recortes de papel de colores muy vivos y a menudo abstractos.

Tiene el look de libro infantil pop-up que nosotros también queríamos conseguir. Además cuenta con un pequeño fanzine sobre vampiros.

Maria Ramos²⁷ : es una ilustradora infantil española. Su estilo destaca por el uso de colores muy vivos y el uso de textura o ruido en sus ilustraciones lo que le otorga un factor o look vintage muy atractivo.

Es eso precisamente lo que hemos cogido de esta autora, el uso de texturas en bloques de color planos que le confiere a la página una sensación más tridimensional y real.

Además, destaca de esta autora la original manera de diseñar personajes que suelen partir de la unión de formas geométricas simples como círculos.

Su obra más destacada es *Badbat*.

Felix Colgrave²⁸: se trata de un ilustrador, animador, músico y director aus-

25 Consultar trabajo en <https://www.patrickkyle.com/>

26 Consultar trabajo en <https://cargocollective.com/edwardcheverton>

27 Consultar trabajo en <https://mariaramos.org/>

28 Consultar trabajo en <https://cargocollective.com/felixcolgrave>



fig. 16 Felix Colgrave, 2017. Cuadro del segundo 8 del corto *Double King*.

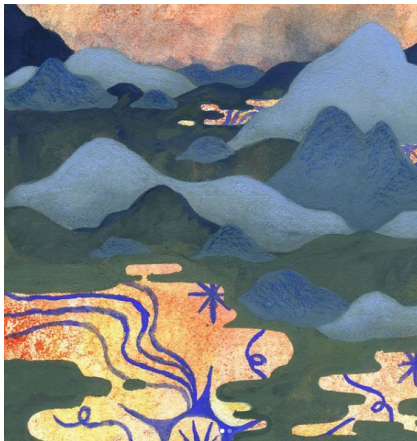


fig. 17 Célia Housset, 2021. Ilustración con guache *A Field of Stars*.

traliano enfocado mayormente en la animación. Su obra destaca por tener un carácter y apariencia surrealista, con un estilo muy colorido y fantástico, algo que se puede ver claramente en el diseño de personajes a menudo reducidos a un cuerpo con unos rasgos muy exagerados como dientes o ojos gigantes.

En nuestro caso lo que hemos cogido de él es el diseño de fondos, como por ejemplo el bosque de su corto *Elephant 's Garden* o las montañas de *Double King*.

También nos ha servido de inspiración a la hora de el diseño de personajes, sobre todo el corto *Double King*.

Anne Brugni²⁹ : es una artista francesa cuya principal obra se centra en la escultura pero tiene trabajos muy interesantes en el medio de la ilustración. Además también realiza trabajos de collage y libros pop-up con una estética muy experimental y novedosa.

Célia Housset³⁰ : es un artista multidisciplinar francés cuya obra se centra sobre todo en la ilustración. Ha realizado tanto trabajos editoriales como estampación. Su trabajo suele girar en torno a la naturaleza, la fantasía y los animales con una estética mágica y etérea.

Carey Leo³¹ : es un artista afincado en Hangzhou, China. Su obra es principalmente digital pero también utiliza técnicas físicas. En cuya obra podemos ver tanto escenas urbanas como paisajes naturales casi abstractos de colores brillantes y muy detallados.

Oda Iselin³² : es una artista noruega que trabaja principalmente con acuarela y que representa temas de naturaleza así como escenas casi mitológicas con gran habilidad y con una composición muchas veces ayudada por viñetas.

La manera en la que dibuja y representa árboles y naturaleza nos ha sido de gran influencia a la hora de diseñar escenarios.

4.1.1 Casos de estudio

- EL GRAN HOTEL BUDAPEST ³³

El Gran Hotel Budapest ³⁴ es una película estrenada en 2014 del aclamado director Wes Anderson. Toda la filmografía de este director comparte características y atributos similares como la simetría o la teatralidad de sus planos

29 Consultar su trabajo en <https://brugni.tumblr.com/>

30 Consultar su trabajo en <https://celiahousset.com/boutique/>

31 Consultar su trabajo en redes sociales con el seudónimo @Carey_leslie00

32 Consultar su trabajo en <https://www.instagram.com/odaiselin/?hl=es>

33 ANDERSON, W (dir.) *The Grand Budapest Hotel* . EEUU: Fox Searchlight, 2014

34 Consultar trailer en https://www.youtube.com/watch?v=QXMGdqq03Yw&ab_channel=20thCenturyStudiosLA



fig. 18 Oda Iselin, 2021. Ilustración con acuarela.



fig. 19 Wes Anderson, 2014. Frame de la escena del minuto 13:30.

pero es esta película la que eleva esas cualidades a su máximo exponente, además de ser la que más me ha influenciado en mi trabajo a lo largo de los años.

De esta obra destaca enormemente la impecable elección de paleta de colores, que mezcla la pulcritud de colores vivos del hotel con los tonos sucios, grises y desteñidos del entorno que les rodea.

Me he visto muy influenciado para nuestro proyecto en el caso del diseño de espacios con los fondos de esta película ya que también son lugares muy cotidianos como ciudades o la campiña, pero pintados con una intención de crear un ambiente sombrío que resalte con los protagonistas mientras que los personajes más secundarios encajan en ellos. Para ello usan tonos azules, tierras y blancos pero siempre agrisados y con poca viveza.

En cambio el hotel que es el centro de la acción, destaca por ser un gran edificio de color rosa y crema muy vivos en el que siempre hay mucha gente y en el que los protagonistas encajan pero sin llegar a pasar desapercibidos y los antagonistas quedan totalmente expuestos como intrusos. El hotel además se ve representado en dos épocas temporales: el pasado fulgurante donde suceden los hechos principales y el presente que es desde donde nos cuentan la historia, un presente decadente y vacío representado con colores y mobiliario típico de los 60 con tonos anaranjados apagados y desgastados.

De esta película también hemos usado la teatralidad con la que Wes Anderson compone la escena, siempre se suele destacar de él la simetría pero en nuestro caso lo que le hace especial es la manera en la que coloca los elementos de la escena en un solo plano. Compone de manera que parece que está colocado para mirarse de frente como la escena de un teatro lo que le otorga una sensación muy agradable y fácil de mirar.

En cuanto al diseño de personajes este director suele establecer un rasgo muy exagerado de su personalidad y que eso sea lo que destaque del personaje.

En el caso de esta película los personajes protagonistas suelen ir ataviados de manera que su personalidad se vea claramente reflejada: Mr. Gustave (Ralph Fiennes) viste el uniforme del hotel pero de manera excelsa y casi virtuosa, siempre impecable y con el pelo siempre perfectamente repeinado. En cambio Zero (Tony Revolori) necesita pintarse un bigote falso para crear la sensación de autoridad lo que resalta su inseguridad y timidez.

Así mismo los antagonistas visten ropas negras y sin detalle que les otorgan una presencia terrorífica y desafiante como podemos ver en los personajes de J.G Jopling (Willem Dafoe) y Dmitri Desgoffe-und-Taxis (Adrien Brody).

- WIZARD & SOFT PIG ³⁵

Se trata de un pequeño cómic ³⁶ (2018) de la artista Rosie Brand de unas

³⁵ Brand, R. (2018) *Wizard & Softpig*. London: Shortbox

³⁶ Consultar obra en <https://womenwriteaboutcomics.com/2018/01/rosie-brand-wizard-soft-pig-in-shortbox/>



fig. 20 Rosie Brand, 2018. Página 40 del cómic.

100 páginas que sigue la historia de una maga y su cerdo acompañante.

Ha sido de gran influencia para nuestro proyecto ya que tiene un estilo muy sencillo pero interesante del que saca mucho partido.

La autora trabaja principalmente el medio de la escultura y se nota poderosamente en esta obra ya que el diseño de personajes está muy influenciado por su trabajo en ese medio, los volúmenes muy redondeados y los rasgos faciales mínimos. Además incluye entre capítulos pequeñas esculturas que sirven como portada, esta nos inspiró directamente en la creación por nuestra parte de esculturas y modelados.

También destaca el desuso del contorno lo que otorga una integración con el fondo muy eficaz, al igual que nosotros, sí que usa de vez en cuando la línea pero con la intención de enfatizar una forma o de acentuar un movimiento.

Los colores juegan un papel vital ya que son los que dan forma a todas las cosas, se trata de colores muy apagados y pálidos pero con acentos de colores más saturados en algunos momentos.

Los fondos en su totalidad son naturales y pintados a mano pero con una factura final casi digital, están pintados de manera muy naif y sin apenas detalle al igual que los personajes.

4.2 IDEACIÓN DEL PROYECTO

El proceso inicial para crear esta historia comenzó como una conversación sin más pretensiones que realizar una lluvia de ideas de lo que podía ser un proyecto conjunto de esta clase.

Las ideas principales para este proyecto eran que se trataría de un cómic o de un videojuego. Un cómic ya que es un medio que llevamos trabajando juntos durante años y en el que nos desenvolvemos con bastante fluidez y facilidad. La idea de un videojuego surgió de la buena experiencia en la asignatura de Taller de Videojuegos del grado de BBAA, en la que realizamos también de manera conjunta, un pequeño proyecto de videojuego con mecánicas simples pero efectivas y un apartado artístico muy trabajado y cercano a este proyecto. Este proyecto también se desarrolló con bastante fluidez y con un resultado bastante bueno, es por eso que nos planteamos este medio.

Finalmente decidimos mezclar los dos y realizar un cómic con elementos interactivos. Pero en ese entonces todo estaba muy verde y poco concreto. Al principio, la idea de hacerlo en físico, es decir en papel, era la predominante.

En la lluvia de ideas inicial también se propusieron maneras de implementar la interacción como por ejemplo: mediante la ayuda de códigos QR que estarán en la versión física se podría ver una versión de la misma página pero con animaciones y elementos táctiles.

Además, en el apartado visual se planteó la idea de implementar partes en stop-motion, así como partes pop-up o collage, algunas de estas ideas sí que perseveraron.



fig. 21 Alberto Rivera, 2020. Concepto temprano.



fig. 22 Jarom Vogel, 2020. Concepto de página 3D que sirvió de inspiración.

Una vez realizada esta primera lluvia de ideas pudimos pasar a las siguientes fases de concreción del proyecto, aunque evidentemente ninguna idea era definitiva y todas fueron evolucionando y cambiando conforme el proceso avanzaba. Muchas fueron desechadas pero de esta fase surgió el germen de ideas como contar una historia de vampiros o la estética sombría pero amable que queríamos dar.

Al ser un proyecto conjunto esta parte debía ser una de las partes más importantes y que más debemos trabajar para no dejar cabos sueltos o dudas a la hora de ponerse a trabajar por separado, cuando nos referimos al trabajo por separado queremos decir el momento en el que cada uno dibuja su parte, ya que el trabajo de guión y diseño es conjunto pero la parte de producción de las páginas finales es separada.

Es por eso que lo primero que hicimos fue juntarnos para hablar de qué temas y que estilo tanto narrativo como visual queríamos tratar, así como hacernos acopio de ideas y conceptos que nos podían servir para este proyecto.

Teniendo en mente esto, lo que hicimos fue juntar todo en un mapa de ideas para poder ver la magnitud con la que estamos trabajando y así poder escoger las mejores ideas para juntarlas y generar una historia coherente y buena.

De ese mapa de ideas la mayoría no pasaron una primera revisión pero algunas sí que quedaron apartadas por si podían encajar más adelante.

Las palabras que más destacaron y que más resonaron con nosotros fueron: dragón, magia, luna, viaje, vampiro, magia y sereno. Con estas palabras y teniendo ya bocetos muy tempranos de los personaje nos pusimos escribir una escaleta provisional de la que poder partir para después extraer un guión.

A estas alturas del proyecto también hablamos del público objetivo al que queríamos llegar, los dos teníamos claro que nuestro fuerte estaba en la ilustración de carácter infantil y trabajamos en consecuencia.



fig. 23 Alberto Rivera, 2020. Mapa de Ideas

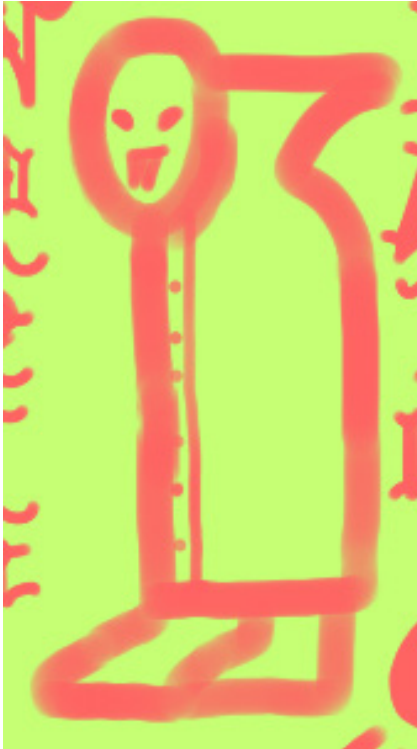


fig. 24 Alberto Rivera, 2020. Concepto de vampiro para Rúcula.



fig. 25 Alberto Rivera, 2020. Concepto de niño para Canónigo.

4.3 DISEÑO

4.3.1 Diseño de personajes

Cabe destacar en este apartado, que el trabajo de diseño, así como el de guión se realizó conjuntamente, es decir los dos diseñamos a los personajes trabajando codo con codo, es por eso que aquí aparecen imágenes tanto mías como de Ernesto.

4.3.1.1 Ideación

Ya que los dos siempre tenemos a mano nuestros respectivos cuadernos de bocetos e ideas personales, contamos con gran cantidad de diseños de personajes de todas las variedades y que nunca se han usado para nada, así que nos pareció buena idea usar uno de los muchos personajes que habíamos dibujado en estos cuadernos. De ahí nació, por ejemplo, Rúcula que fue el diseño que más se adapta a la idea que teníamos del personaje.

La elección de roles para los personajes, véase sereno y vampiro en caso de Rúcula, nos vino dada desde el mapa conceptual inicial pero también es verdad que son conceptos con los que siempre nos hemos sentido atraídos y que casan muy bien entre sí, ya que ser sereno implica trabajar en la oscuridad de la noche y ser silencioso cosa que define a un vampiro.

En el caso de Canónigo es la clásica representación de un personaje juvenil que se busca la vida y decide viajar de la mano de una figura de autoridad con la excusa de aprender un oficio pero que tampoco hace demasiadas preguntas ni se preocupa por aprender, accede a acompañar a su maestra más por la idea de aprender y conocer del mundo más que un oficio.



fig. 26 Alberto Rivera, 2020. Concepto de personajes y escenario temprano.



fig. 27 Alberto Rivera, 2020. Concepto de personajes y escenario temprano.

4.3.1.2 Diseño final y modelado

En esta apartado se detallarán los detalles de diseño visual que caracterizan a cada personaje principal. Así como las decisiones y procesos que hemos realizado para llegar a su estado final.



fig. 29 Alberto Rivera, 2020. Boceto previo de Canónigo.



fig. 30 Ernesto Martínez, 2020. Boceto previo de Canónigo.



fig. 28 Alberto Rivera, 2020. Moodboard de Canónigo.

- **Canónigo**

Canónigo es el protagonista y como tal es el que tiene más elementos distintivos y el personaje en el que más hemos pensado a la hora de diseñarlo.

Para hacer un buen diseño el personaje tiene que ser reconocible desde cualquier ángulo, incluso sin estar de cuerpo entero o incluso al solo ver solo su silueta. Es por eso que este personaje tiene elementos distintivos por todo el cuerpo, tanto de atuendo como rasgos corporales.

En la cabeza es donde más rasgos distintivos podemos ver, ya que tenemos unas grandes orejas redondas a los lados, una gran nariz de cerdo en el centro de la cara y arriba en la cabeza un sombrero por el que sobresalen su característico flequillo.

El sombrero es una referencia a su padre, el cura del pueblo, que también lleva uno.

Además los ojos y boca de Canónigo son muy sencillos, normalmente dibujados con simples círculos oscuros o con líneas, aunque no sean detallados permiten expresar bastantes emociones. La boca además suele estar abierta en forma de O para resaltar su naturaleza tímida e ingenua.

Las orejas, el sombrero y el flequillo son las características que permanecen e identifican a Canónigo cuando se transforma en otro animal.

Esta elección de diseño nos permite aprovecharnos de la gran tradición de contar cuentos infantiles con animales antropomórficos, además al mezclar dos animales diferentes crea una ambigüedad que nos permiten modificar los desarrollar los diseños con más libertad ya que no estamos atados a la apariencia clásica de un perro o un cerdo, además de añadir un componente de originalidad.

La ropa que lleva Canónigo está pensada para que se le identifique con



fig. 31 Alberto Rivera, 2021. Esquema del diseño.



fig. 33 Alberto Rivera, 2021. Apariencia final de Canónigo con paleta.

un aspecto juvenil pero sin que sea necesario saber su edad exacta, no es un niño pero tampoco un adulto.

Además la túnica que lleva tiene unos acabados en punta algo muy remisciente de las capas de los vampiros, lo lleva ya que su maestra Rúcula que es un vampiro.

Los pantalones largos y con estampado rayado lo que resalta su altura además de sus botas con tacón.

Los colores que le representan son vivos pero pálidos. Canónigo es el personaje con la vestimenta más detallada y viva, eso es porque queremos destacar con esos colores su naturaleza jovial y juvenil.

Cabe destacar también que en el caso de los personajes principales: Rúcula y Canónigo se incluyeron pequeños guiños de diseño que podemos encontrar en su apariencia, Canónigo tiene las orejas redondeadas de la misma manera que las hojas de la planta canónigo, así mismo Rúcula tiene la forma de la cabeza de esa forma tan puntiaguda a la manera de las hojas de la planta rúcula.

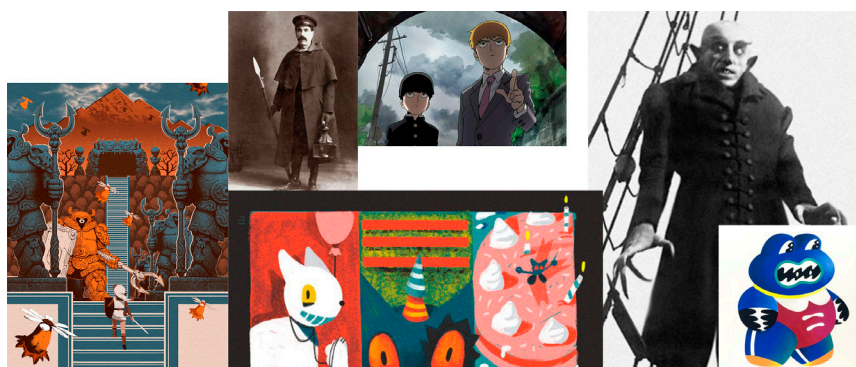


fig. 32 Alberto Rivera, 2021. Moodboard para Rúcula.

- Rúcula

Rúcula es una vampira, es el sereno del pueblo y la maestra de Canónigo. Lo que más destaca de su diseño es que se aleja de lo que nos imaginamos al pensar en un vampiro. La forma básica de su cabeza es un triángulo que se bifurca justo encima de los ojos hasta su cúspide creando una suerte de cuernos que le dan una apariencia más monstruosa sin llegar a ser amenazante.

En la base del triángulo los extremos se estiran y dividen hacia los lados y también hacia abajo. Lo que añade más cuernos, creando una cara muy distintiva y original.

Esta forma de la cara funciona muy bien para representar un vampiro ya que es una figura amenazante y extraña pero a la vez nos atrae mucho y nos da curiosidad, como suele pasar con los vampiros.

La cara de Rúcula se construye con su característica ceja en bucle y arqueada, debajo los ojos que son dos bolas, así como la nariz, aunque ésta última es más ancha. La boca acaba en punta de la que sobresalen sus dos



fig. 34 Alberto Rivera, 2020. Primeros bocetos de la cara de Rúcula.



fig. 35 Alberto Rivera, 2020. Boceto de Rúcula con candil.



fig. 36 Alberto Rivera, 2020. Diseño preliminar del Dragón de espaldas.

dientes de vampira. Y a los lados cuenta con las mejillas sonrosadas.

Todos estos rasgos otorgan a Rúcula una expresión facial pícara y relajada, segura de sí misma pero maliciosa.

En cuanto a la ropa es de lo más simple, ya que se trata de una vampira sin cuerpo. Su cabeza y manos flotan pero lleva una túnica oscura para aparentar que tiene cuerpo. Aun así, cuenta con un cuerpo ancho y contundente que le otorga autoridad. La túnica de color oscuro sin muchos detalles excepto dos costuras en el frente. De los lados salen dos mangas en la que están las manos flotando creando la ilusión de brazos. Las manos puntiagudas y amenazantes, una de ellas sujeta una vara que le sirve para su oficio de sereno.

En cuanto al color, destaca el blanco vampírico de su piel lo que le hace sensible a la luz.

- **Dragón**

Se trata de un dragón colosal en el que sucede toda la historia. Los pueblos, los bosques y las montañas están encima de él, son él.

Inicialmente no tenía muchos rasgos definidos, era simplemente un ser colosal de cuello alto y rasgos de dragón pero no muy marcados.

Pero luego decidimos darle unas vueltas al diseño y pensamos que sería mejor definirlo más. Es por eso que cuenta con una cara alargada y cuernos que se asemejan a los de una jirafa pero con una bola en la punta. Además tiene una lengua bífida como la de una serpiente. Cuenta con alas como suelen tener los dragones solo que están escondidas en el agua.

Suele estar en una pose calmada con el cuello estirado en alto y la cabeza mirando al frente, se trata de un ser ancestral con una pose magnánima.

Evidentemente cuando la acción está centrada en un lugar específico como un pueblo o un bosque tienen los colores que esos escenarios necesitan pero cuando se le representa en conjunto, de cuerpo entero, su color es un blanco sucio agrisado.

- **Toro**

En el misterioso bosque que respira Canónigo es atacado por un ser misterioso que resulta ser un toro.

Se trata de un gran toro con los ojos rojos pero que cuando se hace amigo de Canónigo le cambian a un color más amable y menos amenazador.

Cuenta con unos enormes cuernos que salen de una pequeña cabeza redonda sujeta por un cuerpo atlético. Los cuernos junto con los ojos y su



fig. 37 Alberto Rivera, 2021. Apariencia final de Rúcula.

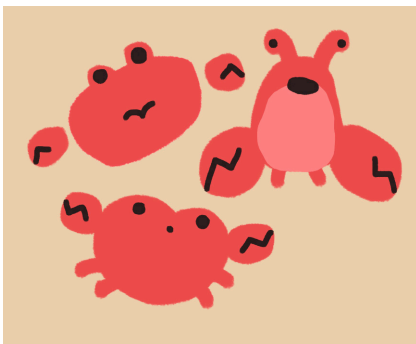


fig. 38 Alberto Rivera, 2020. Diseños preliminares Cangrejo.



fig. 39 Ernesto Martínez, 2020. Diseños preliminares Roca.

color oscuro nos permite crear una primera situación en la que pensamos que es una bestia sin raciocinio pero en cuanto le vemos iluminado y con otro color de ojos nos damos cuenta que es al contrario.

Su diseño está basado en una raza africana de toro que destaca por tener una enorme cornamenta, los Ankole-Watusi.

- **Cangrejo**

Se trata de un personaje secundario que acompaña a Canónigo durante un corto periodo de su viaje.

Es un pequeño ser rojo que viaja en el gorro de Canónigo, tiene grandes pinzas y ojos saltones, simples pero expresivos.

- **Roca**

Este es uno de los personajes más simples pero más interesantes ya que simplemente se trata de una roca verde en el suelo pero a su lado tiene unas botas y lleva un sombrero en la cabeza. A priori parece una simple roca pero la inclusión de estos elementos evoca una vida pasada o un misterio.

- **Fantasma**

Se trata de un diseño simple pero efectivo. Queríamos incluir un fantasma porque creemos que encajaría bien en la atmósfera sombría que queremos transmitir pero alejándonos del diseño clásico de un fantasma con una sábana.

Es por eso que nuestro diseño se trata de un fantasma compuesto por cuatro bolas, la primera con su cara, la tercera con sus manos y la última con el guiño de la sábana.

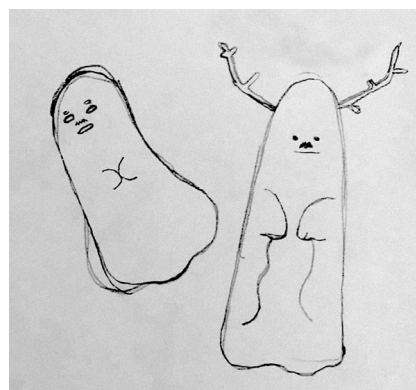


fig. 40 Alberto Rivera, 2020. Diseños preliminares Fantasma.

Además, realizamos diferentes modelados en 3d con Blender (versión 2.91.2) que nos ayudaron a comprender los volúmenes y que nos ayudaron a dibujar a los personajes en perspectiva. En el caso de Rúcula hicimos un modelado en plastilina y otro digital en Blender, con Canónigo hicimos solo uno en digital.

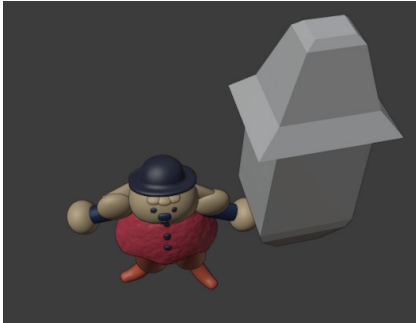


fig. 41 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Ejemplo de renderizado para el dibujo de perspectivas.



fig. 43 Ernesto Martínez, 2021. Renderizado para aplicación.

Aunque no era necesario porque en principio no se iban a usar modelos como apariencia final, realizamos estos con un alto número de polígonos y un renderizado a gran calidad con el motor *Cycles*³⁷ que ofrece Blender.



fig. 42 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Renderizado de los dos personajes.

Finalmente decidimos usar los renderizados en algunas partes como la pantalla de inicio de la aplicación o a modo de separador entre capítulos.

Para ello solo tuvimos que realizar renders más concretos y con la iluminación y composición más pensada.

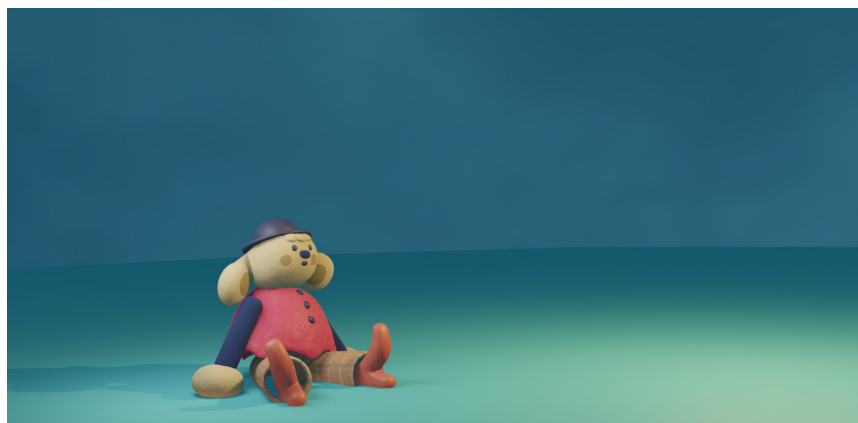


fig. 44 Alberto Rivera, 2021. Renderizado de los dos personajes.

4.3.1.3 Fichas de personaje

A continuación se presentan las fichas de personajes que sirven de resumen esquemático de cada uno de los personajes. En ellas se muestran la personalidad, defectos y virtudes además de una descripción visual, su contexto y sus apuntes narrativos.

³⁷ Motor Cycles <https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/cycles/introduction.html>



Personalidad
Inseguro
Amigable
Transigente

Defectos
Manejable


Virtudes
Empático

Canónigo

Descripción visual :
Nariz de cerdo, como todo el mundo en su aldea menos su maestra, gorrito de cura por su familia religiosa, chaleco de vampiro por su maestra y orejas en forma de una hoja de canónigo.

Contexto :
Aprendiz de sereno, viene de una familia religiosa.

Apuntes narrativos :
Puede cambiar de forma en otros seres que haya conocido, manteniendo sólo su gorro, orejas y cara.



Personalidad
Maliciosa
Despreocupada

Defectos
Egoísta

Virtudes
Seguridad en sí misma

Rúcula

Descripción visual :
Tiene como 300 años y se le ha quedado la cabeza rara. Sonrisa picaresca. Vara de sereno. Y una sencilla túnica de vampiro, no le importa la moda

Contexto :
Sereno porque le vienen bien trabajar de noche. Se mudó al dragón en busca de una piedra mágica pero se lió con otras cosas. LLeva 100 años ahí.

Apuntes narrativos :
Debajo de la ropa no hay nada, es una cabeza y manos flotantes.

fig. 45 Enresto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje de Canónigo.

fig. 46 Enresto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje de Rúcula.



Personalidad
Tranquilo
Solemne
Amable

Defectos
Apatía

Virtudes
Responsabilidad

Dragón

Descripción visual :
Una enorme criatura blanquecina con cuernos de jirafa y un cuello serrado y largo

Contexto :
Es la isla sobre la que se desarrolla la historia. Actúa como protector.

Apuntes narrativos :
Solo vemos una pequeña parte, es mucho más grande bajo el agua, hace mucho tiempo era pequeñito



Personalidad
Impulsivo
Inseguro

Defectos
Su primer impulso es la agresividad

Virtudes
Es majo debajo de todo ese enfado

Toro

Descripción visual :
Toro enorme de cuernos grandes y ojos rojos

Contexto :
Esta triste y eso le enfada.

Apuntes narrativos :
Habla con una mezcla de inglés y español

fig. 47 Enresto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje del Dragón.

fig. 48 Enresto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje del Toro.

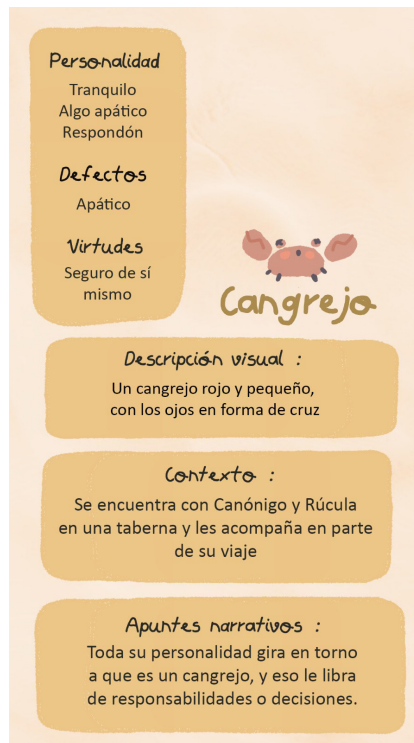


fig. 49 Enresto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje del Cangrejo.



fig. 50 Enresto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje de Roca.



fig. 51 Enresto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje del Fantasma.



fig. 52 Lisa Starr, 2010-2020. Complejo residencial *Bonita Domes* en California.



fig. 53 Alberto Rivera, 2020. Maquetas en arcilla.

4.3.2 Diseño de espacios

El apartado de diseño de escenarios es uno de los más importantes ya que es el principal elemento que ayuda a crear una atmósfera y ambientación.

La contextualización histórica en la que situar una historia es muy importante a la hora de realizar los escenarios es por eso que en el mapa de ideas previo escribimos diferentes épocas en las que podíamos basarnos. Debido a que las épocas eran muy dispares no podemos decir que nuestros escenarios están basados en una época o periodo concreto. Lo que sí que era común denominador y también era algo que teníamos muy claro es que sería un periodo preindustrial, es decir sin maquinaria compleja como coches y por supuesto sin electricidad ya que si no, no haría falta un sereno.



fig. 54 Alberto Rivera, 2020. Boceto del pueblo.

La historia se ambienta mucho en parajes naturales y no tanto en ciudades o pueblos. Aun así, queríamos dar a los edificios de los pueblos una apariencia peculiar que diese la apariencia de ser algo que habitaría en la espalda de un gran dragón, algo orgánico.

Es por eso que nos basamos en una técnica de construcción ideada por el arquitecto iraní Nader Khalili llamada superadobe que genera unas casas con formas muy orgánicas, redondeadas y de textura arenosa.

Además, para ayudarnos a crear una apariencia visual más cohesiva usamos como referencia el pueblo de Cappadocia en Turquía y los asentamientos de la tribu Dogon en Malí que se caracterizan por ser aldeas construidas en piedra o adobe con técnicas rudimentarias lo que les otorga unas formas muy irregulares pero muy interesantes que encajan muy bien en nuestro proyecto.

En el caso del pueblo llegamos a hacer unas pequeñas maquetas con arcilla para poder componer la imagen mejor.

Otro de los entornos es un bosque llamado “El bosque que respira”, hace referencia a que se encuentra en el lomo del dragón encima de los pulmones. La apariencia de este bosque destaca sobre todo la abundante niebla en forma de densas nubes además de la oscuridad.

Este bosque está basado en los terroríficos bosques del manga Berserk de Kentaru Miura, así como el bosque de Fangorn de El Señor de los Anillos de J.R.R Tolkien, aunque por supuesto adaptado a nuestro estilo.

4.3.3 Paleta de color

Una de las primeras cosas que hicimos nada más tener la historia esbozada y los personajes bocetados fue generar una paleta de color.

Esta herramienta es vital ya que al ser un proyecto conjunto es importante que los colores sean los mismos para que quede un trabajo bien cohesionado e identificable.

La paleta se compone de 17 colores que fueron sacados de un primer coloreado de los protagonistas. Estos primeros colores se probaron y ajustaron hasta que quedamos satisfechos con el resultado. Aun así, el uso de la paleta no es estricto a lo largo del trabajo, es más una herramienta orientativa que restrictiva, usamos otros colores pero sin alejarse demasiado de la matriz original.

Los colores de la paleta son en su mayoría colores apagados y grisáceos ya que queríamos crear un ambiente sombrío y tenebroso. Aunque sí que hay colores más vivos sobre todo en la ropa de Canónigo.

Así mismo, cada personaje cuenta con su paleta de color personal, aunque también es susceptible de ser cambiada o adaptada según la situación.

4.3.4 Estilo de página

Ya que el proyecto está pensado para verse en una aplicación móvil el formato con el que debemos trabajar es 1080x1920 píxeles, en vertical.

Esta elección de medio de visualización nos obliga a componer y diseñar las páginas de manera que no sea necesario hacer zoom ya que creemos que es la manera más cómoda de disfrutar de un proyecto así, además el no poder hacer zoom propicia que la información de cada página sea clara y concisa así que las páginas no cuentan con muchas viñetas para que no haya imágenes demasiado pequeñas. Sigue habiendo viñetas pero menos de las que cabría esperar en un cómic.

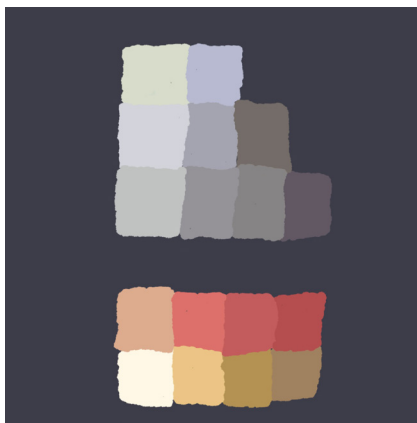


fig. 55 Alberto Rivera, 2020. Primera paleta general.



fig. 56 Alberto Rivera, 2020. Paleta ampliada.

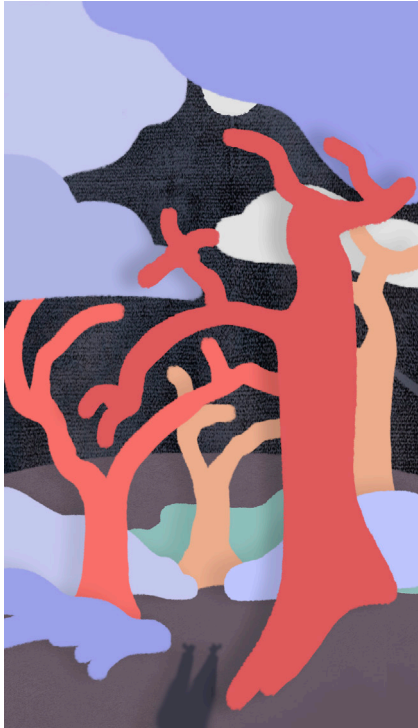


fig. 59 Alberto Rivera, 2021. Página con algunas texturas añadidas.

5. PRODUCCIÓN

Para consultar el resultado final del proyecto *Rúcula & Canónigo* en funcionamiento, se podrá encontrar enlazado en la parte de anexo, un link de descarga de la aplicación, así como un gameplay.

5.1 BOCETO

Aunque los storyboards se acerquen mucho, no son la página final ya que en el momento de realizar la página final todavía se pueden cambiar cosas.

Es por eso que antes de aplicar el color realizamos un boceto previo sobre el dibujo del storyboard. Este boceto sí que sirve de maqueta final para aplicar el color sobre ella.

5.2 COLOR

Una vez terminado el boceto el siguiente paso es realizar el apartado de color que se hizo como los anteriores pasos de manera digital mediante Photoshop. Aunque teníamos una paleta, ésta no era de uso estricto y tomamos moderadas libertades con el color.

En primer lugar aplicamos el color en grandes bloques planos de color, sin textura ni degradados aunque el borde los bloques si que es irregular lo que le otorga una apariencia mas parecida al papel o algun libro pop-up.

En general los dibujos están pensados para no llevar contorno aunque en ciertos puntos concretos sí que lo ponemos para acentuar una forma o dar volumen.

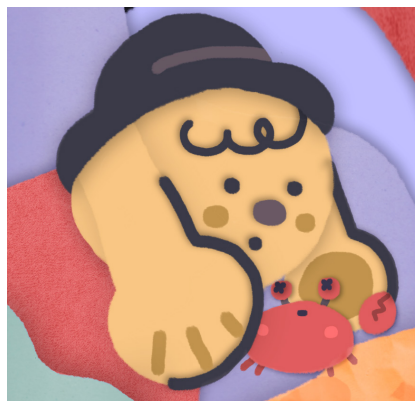


fig. 60 Alberto Rivera, 2021. Detalle de una página en la que se aprecia el contorno parcial.

Para lograr resaltar el aspecto pop-up generalmente todas las capas llevan la propiedad de sombra paralela, que consiste en un efecto que genera una sombra debajo del bloque que proporciona un efecto 3d y de superposición

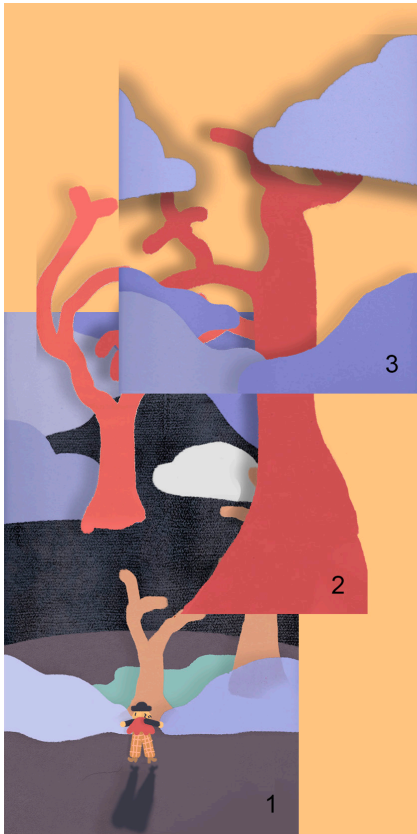


fig. 61 Alberto Rivera, 2021. Esquema de la separación por capas.

sobre la capa inferior.

El último paso es colocar texturas que le den a los colores planos una nueva dimensión más rica. Las texturas se colocan encima de las capas de color y después se asigna un modo de fusión de capa adecuado para que la textura sea perceptible pero no cambie demasiado el color original. Las texturas que más usamos son las que imitan al papel o tela, así como una textura de nubes para el fondo, una de papel cuadriculado o incluso de arcilla.

Estas texturas junto con el efecto 3d enfatiza la sensación de libro *pop-up*.

La organización de capas es en nuestro caso muy importante ya que nuestro producto final no es una imagen plana sino un espacio 3d virtual es por eso que cada elemento del dibujo está agrupado con los elementos correspondientes de su profundidad en la escena.

5.3 INTERACTIVIDAD

Se trata del apartado final y como tal es la forma final y definitiva en la que deben verse las páginas que hemos construido y diseñado. Es en esta fase en la que entra en juego la manera en la que organizamos las capas en las fases anteriores, pues es aquí donde deberán colocarse las capas de manera que generen una imagen coherente y legible así como un espacio 3d bien integrado.

Para realizar la integración 3d lo primero era diseñar un método para integrarlo en el programa 3d en nuestro caso era Unity (versión 2020.3.11f1). Primero pensamos en que la página ocupase toda la pantalla pero al final se descartó por una idea que quedase más bonita y original.

Finalmente la idea que sí que llegó a la fase final y que es la que se puede ver en la versión final del proyecto es la de la integración de los planos en una caja 3d. Este formato nos otorga una visualización igual de sencilla, es decir no perdemos ninguna visibilidad, y además concede una presentación novedosa y original.

Lo primero que hicimos para empezar a trabajar en el espacio 3d fue exportar cada capa de la página completa como una imagen singular, en formato PNG para que mantuviese la transparencia.

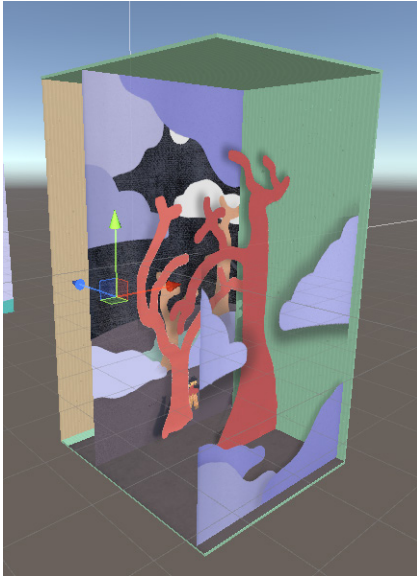


fig. 62 Alberto Rivera, 2021. Vista lateral de la caja con las capas.

Después se importan las capas al programa 3d y se empiezan a colocar de manera que encajen en la caja creando un espacio coherente y fácil de navegar. En cuanto a la caja, realizamos varias pruebas ,en Blender, de cómo queríamos que se viese: si iba a ser 3d o plana, si tendría textura o no... Finalmente tras hacer varias pruebas con una caja 3d con volúmenes e irregularidades que imitaban al cartón, decidimos que la mejor idea sería dejar que las paredes de las cajas fueran planas sin ninguna rugosidad solo una pequeña textura que le diese más presencia.

Una vez construida la caja con las escenas lo siguiente es programar la manera de interactuar con ellas. Al principio pensamos que la manera para hacerlo era mediante el uso del giroscopio del móvil, pero tras probarlo nos dimos cuenta que la sensación no era la que esperábamos y descartamos la idea.

Lo siguiente que probamos fue que la aplicación permitiera interactuar de manera táctil con la caja, es decir que al tocar en la pantalla con el dedo la caja se moviese con él y que al soltar volviese al centro. Esta forma de interacción se sentía mejor y más cerca de lo que queríamos hacer ya que otorgaba una sensación de interacción muchas más grande y agradable que mover el móvil. La parte de programación del movimiento fue más complicada de lo que esperamos y hubo que realizar varios intentos en los que ajustamos la fuerza y la velocidad con la que la caja se mueve.

Después de conseguir la manera básica en la que queremos presentar las páginas lo que siguiente que hicimos fue idear la manera en la que se navegaría por la aplicación. La pantalla inicial que nos encontramos al abrir la aplicación sirve como primera toma de contacto y hace además de portada. Esta pantalla se compone de un modelado de Canónigo y en la parte superior podemos ver el título de la obra. Aquí también encontramos dos botones, uno nos permite cerrar la aplicación y el otro sirve para empezar a leer.

Una vez en las páginas, el menú se compone de 4 botones. En la esquina superior derecha encontramos una X que al pulsar nos cierra la aplicación. Los botones inferiores son dos flechas que sirven para pasar de página hacia delante y hacia atrás. Por último, el botón de la esquina izquierda es un menú que al tocarlo nos lleva a una pantalla en la que veremos todas las páginas para poder ir directamente a una página en concreto.

Como último paso antes de realizar lanzar la versión final, realizamos unos últimos ajustes como son: aplicar a todas las páginas un post procesado que añade ,como elemento más importante y más visual, un efecto de grano que le da un aspecto más agradable.

Además de otros retoques gráficos como son el bloom que le otorga un pequeño resplandor brillante a los volúmenes y un pequeño efecto de viñeta.

También añadimos a algunas páginas efectos de sonido concretos, que se activan al tocar un elemento de la página, por ejemplo al tocar una farola esta se enciende y hace un ruido de tocar cristal, así como efectos visuales como son partículas de niebla o de lluvia.

El retoque final más importante fue el de girar ligeramente todas las cajas que contienen las páginas para resaltar más el aspecto tridimensional.

5.4 RESULTADO FINAL



fig. 63 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Vista de una página final en la aplicación.

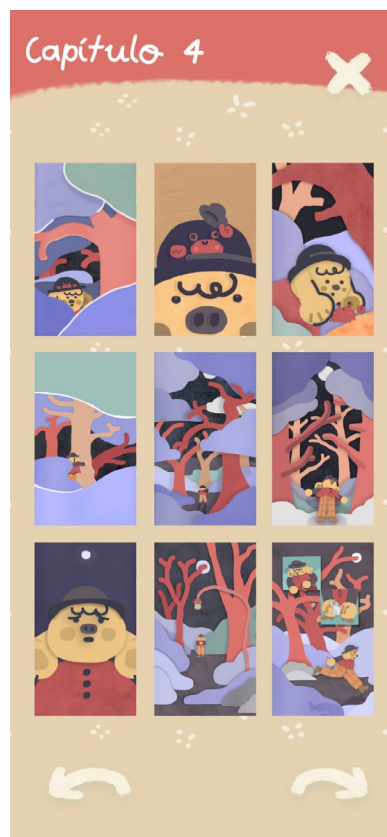


fig. 64 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Menú en la aplicación.



fig. 65 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Menú inicial en la aplicación.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo ha supuesto un reto en términos generales pero también de manera personal ya que ha sido el primer proyecto en el que he trabajado con una visión académica, además es el proyecto con el trasfondo, metodología y proyección más profesional. Ha sido también una primera toma de contacto con un profesional complejo lo que me ha hecho darme cuenta del trabajo y dedicación que llevan las partes del proceso profesional y académico.

Aun así he podido sacar conocimientos y experiencias positivas:

Este proyecto ha puesto mis capacidades creativas al límite pero me ha enseñado que soy capaz de plantear, desarrollar y finalizar un proyecto de esta envergadura aplicando todas las técnicas y procesos que he aprendido en la carrera.

En cuanto a nivel visual ha sido la culminación de estos años de experimentaciones y trabajos en el ámbito del cómic. Además me ha servido para profundizar en la manera de trabajar conjuntamente con Ernesto, que aunque ya lo hubiéramos hecho en numerosas ocasiones en el pasado, nunca de esta manera tan grande y profesional.

En el apartado teórico ha sido una experiencia muy valiosa, que me ha enseñado mucho del ámbito de la literatura infantil y más en concreto de la ilustración infantil, ámbito en el que algún día me adentre de manera profesional yo también.

A nivel técnico este proyecto me ha servido para aplicar los conocimientos de UNITY que aprendimos en la asignatura Taller de Interacción y Videojuegos en BBAA, además también nos ha servido para aprender nuevos procesos y en mi caso, para adentrarme en el mundo del modelado 3D que no me era muy familiar.

A nivel narrativo me ha servido para crear y cerrar una historia coherente y buena, cosa que nunca había hecho, ya que siempre he trabajado con la historia y el guión a la vez que el dibujo. Además creo que ha quedado un producto enfocado a un público infantil pero sin perder la gracia para un público más adulto.

Me gustaría que hubiese sido un trabajo más extenso y con más maneras de interactividad pero estoy contento con el resultado.

En definitiva, este proyecto ha sido muy útil a la hora de enseñarme a sobreponerse a los obstáculos típicos del desarrollo de un proyecto de esta magnitud. Además, me ha hecho ganar experiencia y rapidez técnica a la hora de trabajar en programas de ámbito profesional. También ha expandido mis horizontes artísticos y creativos, así como los conocimientos sobre este medio.

7. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Godine, D.R (Ed.) . (1975) *Early Children´s Books and Their Illustration*. Boston: D.R. Godine. Título consultado en <https://archive.org/details/earlychildrensbo00pier/mode/2up>
- Reynolds, K. (2011) *Children´s Literature: A Very Short Introduction*. Oxford: OUP Oxford. Título consultado en [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=knx4ncuKeV4C&oi=fnd&pg=PP1&dq=Reynolds,+K.+\(2011\)+Children%C2%B4s+Literature:+A+Very+Short+Introduction.+academic&ots=advrD-VdIm&sig=W1VU2XwiUBa1x1Fj-3dMAYTbUfM#v=onepage&q=Reynolds%2C%20K.%20\(2011\)%20Children%C2%B4s%20Literature%3A%20A%20Very%20Short%20Introduction.%20academic&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=knx4ncuKeV4C&oi=fnd&pg=PP1&dq=Reynolds,+K.+(2011)+Children%C2%B4s+Literature:+A+Very+Short+Introduction.+academic&ots=advrD-VdIm&sig=W1VU2XwiUBa1x1Fj-3dMAYTbUfM#v=onepage&q=Reynolds%2C%20K.%20(2011)%20Children%C2%B4s%20Literature%3A%20A%20Very%20Short%20Introduction.%20academic&f=false)
- Montero, L. (2012) *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Mallorca: Dolmen Editorial.
- McFarlane, T. (1990) *New Mutants Vol1 Issue 87*. Nueva York: Marvel Comics.
- Miura, K. (2017) *Berserk Vol1*. España: Panini Manga.
- Araki, H. (1987) *Jojo´s Bizarre Adventure*. Argentina: Ivrea.
- Miller, F. (2018) *El Contraataque del Caballero Oscuro*. España: ECC.
- Brand, R. (2018) *Wizard & Softpig*. London: Shortbox

WEBGRAFÍA

ARTÍCULOS

- Velasco, J.J (26 de Noviembre de 2014). *Ramón Llull y el Ars Magna: los orígenes de las máquinas pensantes*. El Diario. Recuperado de https://www.eldiario.es/tecnologia/diario-turing/ramon-llull-ars-magna-pensantes_1_4508170.html
- Soler, A. (2020) *Breve historia de los libros “pop-up”*. Domestika (Septiembre 2020). Fuente consultada en Junio 2021. <https://www.domestika.org/es/blog/4992-breve-historia-de-los-libros-pop-up>

- Juárez, V. (2018) *Historia breve, muy breve de la literatura infantil*. Uvejota (Octubre 2018) Fuente consultada en Mayo 2021. <https://uvejota.com/articles/21/historia-breve-muy-breve-de-la-literatura-infantil/>
- Popova, M. (2012) *A Brief History of Children's Picture Books and the Art of Visual Storytelling*. Brainpickings (Febrero 2012). Fuente consultada en Mayo 2021. <https://www.brainpickings.org/2012/02/24/childrens-picturebooks/>
- Universidad de Toronto . Anatomia Collection: anatomical plates: 1522-1867. <https://anatomia.library.utoronto.ca/islandora/object/anatomia%3ARBAI094>

RECURSOS ADICIONALES

- Colaboradores de Wikipedia. (2021, 20 junio). Portable Network Graphics. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Libro_pop-up
- Colaboradores de Wikipedia. (2021, 20 junio). Portable Network Graphics. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Portable_Network_Graphics
- <https://www.blender.org/>
- <https://unity.com/es>
- <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>

AUTORES

- Patrick Kyle: <https://www.patrickkyle.com/>
- Edward Cheverton: <https://cargocollective.com/edwardcheverton>
- Maria Ramos: <https://mariaramos.org/>
- Felix Colgrave: <https://cargocollective.com/felixcolgrave>
- Anne Brugni: <https://brugni.tumblr.com/>

- Célia Housset: <https://celiahousset.com/boutique/>
- Oda Iselin: <https://www.instagram.com/odaiselin/?hl=es>

FILMOGRAFÍA

- ANDERSON, W (dir.) *The Grand Budapest Hotel*. EEUU: Fox Searchlight, 2014
- Okazaki, M. (dir.) [serie animada] *Dragon Ball*. España: Selecta Vision, 1986.
- Ward, P. (dir.) [serie animada] *Adventure Time*. EEUU: Cartoon Network, 2010
- Sugar, R. (dir.) [serie animada] *Steven Universe*. EEUU: Cartoon Network, 2013.

ENLACES DE YOUTUBE

- Lectura de *Henri's Walk to Paris*: https://www.youtube.com/watch?v=NRFkkMmAxsg&ab_channel=EarlGray
- Lectura de *Where the Wilds Thing Are*: https://www.youtube.com/watch?v=ALmNPxNehYE&ab_channel=HappyCultivated where the wild
- Trailer de *The Grand Budapest Hotel*: https://www.youtube.com/watch?v=QXMGdqp03Yw&ab_channel=20thCenturyStudiosLA
- Versión cantada de *The House That House Built*: https://www.youtube.com/watch?v=3gx4y0MeaJQ&ab_channel=HappyKids

8. ÍNDICE DE FIGURAS

- fig. 1 Mapa conceptual. (Pag.8)
- fig. 2 Amos Comenius, 1658. Tabla para asociar letras con sonidos. (Pag.9)
- fig. 3 Jonathan Swift, 1726. Portada de la primera edición. (Pag.9)
- fig. 4 Jean Brunhoff, 1931. Coronación de *Babar*. (Pag.9)
- fig. 5 Saul Bass, 1962. Portada de *Henri's Wall to Paris*. (Pag.10)
- fig. 6 Maurice Sendak, 1963. Portada de *Where the Wilds Things Are*. (Pag.10)
- fig. 7 Paul y Anne Rand, 1957. Página interior de *Sparkle and Spin*. (Pag.10)

- fig. 8 Todd McFarlane, 1990. Portada de la primera aparición de *Cable*. (Pag.11)
- fig. 9 Kentaro Miura, 1989. Página del manga *Berserk*. (Pag.11)
- fig. 10 Andy Ristaino, 2010. Personajes principales de la serie *Adventure Time*. (Pag.11)
- fig. 11 Ramon Llull, 1275. Mecanismo del libro *Ars Magna Generalis*. (Pag.12)
- fig. 12 Johann Remmelin, 1619. Página del *Catoptrum Microcosmicum*. (Pag. 12)
- fig. 13 Patrick Kyle, 2018. Portada del libro *Roaming Foliage*. (Pag.14)
- fig. 14 Ed Cheverton, 2018. Collage *Barn and Farmer*. (Pag.14)
- fig. 15 Maria Ramos, 2018. Ilustración para el libro *Badbat*. (Pag.14)
- fig. 16 Felix Colgrave, 2017. Cuadro del segundo 8 del corto *Double King*. (Pag. 15)
- fig. 17 Célia Housset, 2021. Ilustración con guache *A Field of Stars*. (Pag.15)
- fig. 18 Oda Iselin, 2021. Ilustración con acuarela. (Pag.16)
- fig. 19 Wes Anderson, 2014. Frame de la escena del minuto 13:30. (Pag.16)
- fig. 20 Rosie Brand, 2018. Página 40 del cómic. (Pag.17)
- fig. 21 Alberto Rivera, 2020. Concepto temprano. (Pag.17)
- fig. 22 Jarom Vogel, 2020. Concepto de página 3D que sirvió de inspiración. (Pag.17)
- fig. 23 Alberto Rivera, 2020. Mapa de Ideas. (Pag.18)
- fig. 24 Alberto Rivera, 2020. Concepto de vampiro para Rúcula. (Pag.19)
- fig. 25 Alberto Rivera, 2020. Concepto de niño para Canónigo. (Pag.19)
- fig. 26 Alberto Rivera, 2020. Concepto de personajes y escenario temprano. (Pag.19)
- fig. 27 Alberto Rivera, 2020. Concepto de personajes y escenario temprano. (Pag.19)
- fig. 28 Alberto Rivera, 2020. Moodboard de Canónigo. (Pag.20)
- fig. 29 Alberto Rivera, 2020. Boceto previo de Canónigo. (Pag.20)
- fig. 30 Ernesto Martínez, 2020. Boceto previo de Canónigo. (Pag.20)
- fig. 31 Alberto Rivera, 2021. Esquema del diseño. (Pag.21)
- fig. 32 Alberto Rivera, 2021. Moodboard para Rúcula. (Pag.21)
- fig. 33 Alberto Rivera, 2021. Apariencia final de Canónigo con paleta. (Pag.21)
- fig. 34 Alberto Rivera, 2020. Primeros bocetos de la cara de Rúcula. (Pag.22)
- fig. 35 Alberto Rivera, 2020. Boceto de Rúcula con candíl. (Pag.22)
- fig. 36 Alberto Rivera, 2020. Diseño preliminar del Dragón de espaldas. (Pag. 22)
- fig. 37 Alberto Rivera, 2021. Apariencia final de Rúcula. (Pag.23)
- fig. 38 Alberto Rivera, 2020. Diseños preliminares Cangrejo. (Pag.23)
- fig. 39 Ernesto Martínez, 2020. Diseños preliminares Roca. (Pag.23)
- fig. 40 Alberto Rivera, 2020. Diseños preliminares Fantasma. (Pag.23)
- fig. 41 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Ejemplo de renderizado para el dibujo de perspectivas. (Pag.24)
- fig. 42 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Renderizado de los dos per-

sonajes. (Pag.24)

fig. 43 Ernesto Martínez, 2021. Renderizado para aplicación. (Pag.24)

fig. 44 Alberto Rivera, 2021. Renderizado de los dos personajes. (Pag.24)

fig. 45 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje de Canónigo. (Pag.25)

fig. 46 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje de Rúcula. (Pag.25)

fig. 47 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje del Dragón. (Pag.25)

fig. 48 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje del Toro. (Pag.25)

fig. 49 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje del Cangrejo. (Pag.26)

fig. 50 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje de Roca. (Pag.26)

fig. 51 Ernesto Martínez y Alberto Rivera, 2021. Ficha de personaje del Fantasma. (Pag.26)

fig. 52 Lisa Starr, 2010-2020. Complejo residencial Bonita Domes en California. (Pag.27)

fig. 53 Alberto Rivera, 2020. Maquetas en arcilla. (Pag.27)

fig. 54 Alberto Rivera, 2020. Boceto del pueblo. (Pag.27)

fig. 55 Alberto Rivera, 2020. Primera paleta general. (Pag.28)

fig. 56 Alberto Rivera, 2020. Paleta ampliada. (Pag.28)

fig. 57 Alberto Rivera, 2020. Guión literario. (Pag.29)

fig. 58 Alberto Rivera, 2020. Storyboards. (Pag.29)

fig. 59 Alberto Rivera, 2021. Página con algunas texturas añadidas. (Pag.30)

fig. 60 Alberto Rivera, 2021. Detalle de una página en la que se aprecia el contorno parcial. (Pag.30)

fig. 61 Alberto Rivera, 2021. Esquema de la separación por capas. (Pag.31)

fig. 62 Alberto Rivera, 2021. Vista lateral de la caja con las capas. (Pag.32)

fig. 63 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Vista de una página final en la aplicación. (Pag.33)

fig. 64 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Menú en la aplicación. (Pag.33)

fig. 65 Alberto Rivera y Ernesto Martínez, 2021. Menú inicial en la aplicación. (Pag.33)

9. ANEXOS

9.1 GAMEPLAY

Consultar en https://www.youtube.com/watch?v=IIAhdYPiGgA&ab_channel=ErnestoMart%C3%ADnez

9.2 APLICACIÓN

Descargar en <https://drive.google.com/drive/folders/1uCXdT-UGNsTeR-vGzCSB8-Yw3UOwXGKXG?usp=sharing>

Además, el archivo de la aplicación se podrá encontrar en la carpeta “ANEXO 9.2”.

9.3 STORYBOARDS Y GUIONES LITERARIOS

Se pueden consultar los archivos de guion y storyboards en la carpeta “ANEXO 9.3”.

