

TFG

**COLOR Y DISEÑO DE PERSONAJES
PARA UN CÓMIC**

PROYECTO LUCA Y LEO (III)

Presentado por Ana Belén Olmos de Lucas

Tutor: Juan Antonio Castillo Triguero

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

El presente TFG desarrolla la parte del diseño y coloreado de los personajes de un proyecto conjunto de cómic realizado en grupo entre tres personas.

La narración cuenta una historia que transcurre en un pueblo valenciano ambientado en la época de los 2000 donde dos amigos, Luca y Leo, veranean anualmente. Ambos tendrán que hacer frente a sus miedos, especialmente Leo, que mantiene una insana y violenta relación con la familia de su padre.

La metodología de este trabajo se ha centrado en los procesos para conceptualizar y estructurar la narrativa, tanto escrita como visual, y desarrollar la parte creativa de bocetos, diseños y arte final de los personajes, además del ajuste y maquetación de las páginas finalizadas.

Los resultados se han centrado en la búsqueda de una coherencia estilística acorde con la transmisión de contenidos educativos y la reflexión moral acerca del maltrato familiar.

Palabras clave: Cómic, fantasía, moralidad, personajes, educación, infantil.

SUMMARY

The following report is about the design and color process of the characters for a comic book carried out in a group of three people.

The story, set in a valencian small town, in the first part of the decade of 2000s, where two friends, Luca and Leo, spend their summer holidays. Both will face their fears, specially Leo, who maintains an unhealthy and violent relationship with his father family.

The methodology used is based on the written and visual narrative structure, the sketching and final artwork of the characters, adjustment process and the definitive pages layout.

The results have focused on the search for a stylistic coherence in accordance with the transmission of educational content and moral reflection on family abuse.

Key words: Comic book, fantasy, moral, characters, education, childish.

AGRADECIMIENTOS

A Juan Antonio por ser un inmejorable tutor y por guiarme a lo largo de este proyecto tan importante.

A mis amigos y familia por su apoyo y consejos.

Y sobre todo a mis dos compañeros de TFG, Alejandro y Lucía, por ser dos personas tan creativas y amables, por todos los momentos llenos de complicidad y risas. Gracias por acompañarme.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Idea del proyecto	5
1.2. Búsqueda de formato	6
2. OBJETIVOS	6
2.1. Objetivos principales	6
2.2. Objetivos secundarios	6
3. METODOLOGÍA GENERAL	7
3.1. Metodología del diseño	7
3.2. Fases del proyecto	7
3.2.1. <i>Conceptualización</i>	7
3.2.3. <i>Desarrollo y producción del cómic</i>	8
3.3. Marco Teórico (I)	9
3.3.1. <i>Narración gráfica y arte secuencial</i>	9
3.4. Mapa conceptual	11
3.5. Búsqueda de referentes comunes	12
3.5.1. <i>Los personajes de “Los mundos de Coraline”</i>	13
3.5.2. <i>Winsor McKay y “Little Nemo in Sumberland”</i>	14
4. DESARROLLO INDIVIDUAL Y RESULTADOS DEL TRABAJO	15
4.1. Marco teórico (II)	15
4.1.1. <i>Psicología y connotaciones en el uso del color</i>	15
4.2. Búsqueda de referentes personales	18
4.2.1. <i>Producciones de animación</i>	18
4.2.2. <i>Cómics</i>	19
4.2.3. <i>Artistas</i>	20
4.3. Diseño y coloreado de los personajes de Luca y Leo	21
4.3.1. <i>Conceptualización</i>	21
4.3.2. <i>Desarrollo</i>	21
4.3.3. <i>Producción</i>	26
5. CONCLUSIONES	28
6. BIBLIOGRAFÍA	30
7. ÍNDICE DE FIGURAS	31
8. ANEXOS	33

1. INTRODUCCIÓN

1.1. IDEA DEL PROYECTO

Este proyecto consta de un cómic desarrollado entre tres personas de carácter educativo para el público infantil y de un libro de arte del mismo.

La historia trata el tema del maltrato infantil intrafamiliar desde la perspectiva de dos niños pequeños que tienen dos relaciones muy distintas con sus respectivas familias. El contenido del cómic puede resultar de interés para los lectores más jóvenes pero al mismo tiempo para los adultos, creando una doble lectura en la que distintas generaciones pueden reflexionar sobre un mismo concepto.

La intención principal es que los niños afectados por esta problemática se vean directamente reflejados con la historia narrada. A la vez, se pretende que todos aquellos que no estén familiarizados con este tipo de situaciones puedan empatizar y saber actuar ante ellas (mostrando apoyo, escuchando y entendiendo el valor de la comunicación con una figura adulta de confianza). Se tratarán temas como la capacidad de evasión de los niños a través de la fantasía, la importancia de la amistad, las relaciones intrafamiliares y los miedos personales.

La idea surge de una serie de conversaciones en las que se habló de la importancia de tener una infancia sana y de como experiencias traumáticas pueden afectar posteriormente la vida adulta. Se buscaba crear un material didáctico en el que se abarquen estos asuntos de una forma directa pero amena para que se pudiera utilizar en charlas en escuelas o en diferentes talleres. Este material es en formato cómic pero pensado para ser adaptado a otros campos de las artes como la animación.

A la hora del desarrollo del cómic, se querían explotar los talentos de los integrantes del equipo al máximo nivel, por lo que se dividieron los roles de forma equitativa y acorde a las aptitudes de cada uno. Durante la etapa del concept art, Ana Olmos y Lucía Sánchez se encargaron del diseño de personajes y props. Por otra parte, Alejandro Revert elaboró el diseño de fondos. En cuanto a la producción del cómic, el dibujo y entintado de los personajes lo realizó Lucía Sánchez; el dibujo, entintado y coloreado de fondos lo realizó Alejandro Revert; del color e iluminación y de la estética final se encargó Ana Olmos.

1.2. Búsqueda del formato

La elección de realizar el trabajo en un formato de cómic se debe al impacto e inmediata accesibilidad que tiene en el público infantil, target de esta historia. Actualmente en el ámbito escolar se organizan diferentes talleres interactivos donde se desarrollan lecturas colectivas con el fin de sensibilizar a los niños sobre temas de actualidad. Entre estos contenidos se encuentran problemáticas como el *bullying*¹, cuestiones de género, ecologismo, racismo o civismo.

Finalmente se desea que el producto final concebido como un cómic educativo se pueda utilizar como herramienta útil en este tipo de charlas, consiguiendo que aquellos niños que sufran el mismo tipo de violencia doméstica se sientan identificados y logren verbalizarlo a algún adulto.

Al mismo tiempo, los que no experimenten este problema directamente hagan un ejercicio de empatía y sepan cómo actuar ante ello.

OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

El objetivo principal de este TFG ha sido la conceptualización, el diseño y coloreado de los personajes del proyecto de *Luca y Leo*. Se ha desarrollado un trabajo gráfico dentro del trabajo con referencia al *concept art* de la historia, *storyboard*, *props* y las páginas de arte finalizadas.

Todo ello ha seguido procesos tradicionales y digitales en los dibujos presentados.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Realizar esbozos y estudios gráficos a partir de descripciones narrativas que deriven en diseños definitivos de los personajes escogidos.
- Dibujar y diseñar los diferentes objetos y elementos presentes en la historia.
- Desarrollar procesos gráficos que deriven en una estética concreta acorde con el contenido psicológico del proyecto.
- Definir una paleta de color y aplicarla en diseños de personajes atractivos.
- Maquetar y ajustar las unidades estructurales de página para su posterior impresión.

¹ *Bullying*.RAE. En centros de enseñanza, acoso que uno o varios alumnos ejercen sobre otro con el fin de denigrarlo y vejarlo ante los demás.

3. METODOLOGÍA GENERAL

La metodología podríamos decir que consiste en el estudio de métodos y procesos que, planteados y ejecutados de manera ordenada y consciente, nos ayuden a obtener unos resultados previamente concebidos.

3.1. METODOLOGÍA DEL DISEÑO

Según Bruno Munari (1983)² *el método proyectual consiste en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo [...]. La serie de operaciones del método proyectual obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos. El método proyectual no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso. Este hecho depende de la creatividad del proyectista, que al aplicar el método puede descubrir más aspectos que le permitan mejorarlo.*

Por lo tanto, la metodología proyectual entendemos que es la organización de los procesos del proyecto, la recopilación de información sobre los temas, así como el análisis y la experimentación con las técnicas y elementos que se utilizan en el desarrollo de este.

3.2. FASES DEL PROYECTO

3.2.1. Conceptualización

El proyecto nace a partir de una conversación de los integrantes sobre experiencias traumáticas durante la infancia, el contraste entre ellas y el escapismo infantil de situaciones delicadas a través de la fantasía. Es así cómo ha surgido la idea de trasladar este concepto a un proyecto artístico.

Concebido en un principio como un proyecto de animación, empezó con dos personas, Alejandro Revert y Lucía Sánchez. Posteriormente Ana Olmos, interesada en la historia y el proyecto, se unió al grupo. El formato fue redefinido al formato propio del cómic ante la limitación del tiempo y la falta de recursos. Los tres integrantes sentían una mayor simpatía por este formato, además, una de las madres de los integrantes es profesora con una trayectoria de casi treinta años y resaltó el cómic como una herramienta efectiva en las charlas y talleres dialógicos en centros educativos.

Una vez establecido el formato y con el grupo al completo, se inició un proceso de investigación en cuanto a referentes comunes y puestas en común (*brainstorming*)³ a través de la plataforma Teams.



Fig.1. Alejandro Revert y Lucía Sánchez: Primera concepción de los protagonistas de *Luca y Leo*, 2019

² Munari, B. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual.*

³ La lluvia de ideas o *brainstorming*, es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado.

Se repartieron entonces los roles que asumiría cada uno de los tres integrantes del TFG en función de sus intereses y aptitudes artísticas.

Con referencia a la parte meramente gráfica, Lucía Sánchez se encargó del diseño de personajes y su entintado en el cómic, Alejandro Revert adoptó el rol de fondista y Ana Olmos colaboró en el diseño de personajes y coloreado de los mismos.

En cuanto a la investigación y desarrollo de la historia, Lucía Sánchez dirigió su trabajo referencial al lenguaje del cómic y a la narración fantástica y los aspectos alegóricos que residen en este tipo de lectura. Paralelamente investigó y profundizó en la anatomía artística, aplicando este conocimiento a su rol dentro del TFG como diseñadora de personajes.

Ana Olmos centró su investigación en la narración gráfica y el arte secuencial con el fin de continuar explorando acerca del formato del cómic y aquellos aspectos que le confieren unas cualidades gráficas y narrativas únicas al resto de medios visuales. Por otro lado, indagó en la psicología del color y cómo su aplicación permite generar atmósferas y sensaciones concretas dentro de las producciones artísticas.

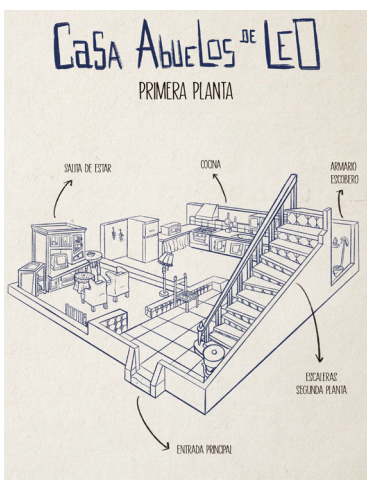
Finalmente, Alejandro Revert se interesó por las funciones del cómic en la enseñanza ante su deseo de ser profesor de secundaria en un futuro. Además, ofreció un trabajo de búsqueda e investigación en cuanto a la arquitectura y la perspectiva del cómic en función de su rol como dibujante de los fondos de *Luca y Leo*.

3.2.2. Desarrollo y producción del cómic

Con referencia al desarrollo del cómic, se redactó el guion literario a partir de las primeras concepciones que se establecieron a partir de la idea más primaria y las reuniones iniciales.

Una vez descrita la historia de manera literaria y general, se desarrolló un guion técnico donde se especificaron las viñetas, la distribución de personajes dentro de las mismas y los diálogos respectivos, definiendo así la estructura de páginas. Todo ello siguió el estilo que según David Muñoz (2020) seguía Kurtzman⁴ en sus trabajos. “Ver ANEXO I”.

Posteriormente, el trabajo narrativo fue trasladado a una recopilación de *concept art* con el objetivo de disponer de una biblioteca de referencia gráfica, facilitando la producción del cómic. Lucía Sánchez y Ana Olmos realizaron el diseño, entintado y coloreado de los personajes y *props* de la historia. Alejandro fue el encargado del dibujo, entintado y coloreado de fondos.



Figs.2, 3. Alejandro Revert : ilustraciones del *concept art* de Luca y Leo, 2021

⁴ Harvey Kurtzman (1924 - 1993) fue un editor, guionista y dibujante de historias estadounidense, conocido por ser el creador de la revista *MAD*.



Fig.4. Primer borrador del storyboard del cómic, 2020

Terminado el *concept art*, el grupo comenzó a trabajar en el *storyboard* a partir del guion literario y técnico previamente concretados. Todo el grupo colaboró conjuntamente en él, empleando métodos digitales y tradicionales , “ ver ANEXO III”.

Finalmente, se decidió limpiar varias páginas del primer *storyboard* para obtener una primera visualización del cómic, usándose como plantilla para desarrollar el arte final y presentar una muestra del cómic maquetado en su estilo definitivo.

3.3. MARCO TEÓRICO (I)

3.3.1. Narración gráfica y arte secuencial

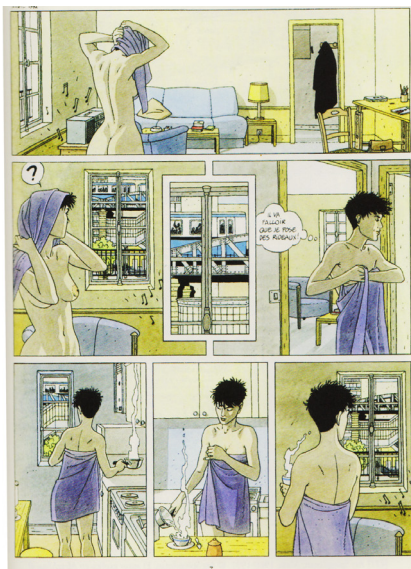


Fig.5. André Julliard: *Diario Azul*, 1994

Se entiende por comunicación visual toda aquella proyección de información por medio del uso de imágenes. Estas piezas de lenguaje iconográfico pueden presentarse estáticas o en movimiento. Una fotografía por sí misma posee capacidad narrativa, al igual que una película, que en definitiva es una sucesión de fotografías que en su visionado conjunto permite contar historias. Will Eisner⁵ describe al cine y a los cómics como los dos medios visuales más importantes en nuestra cultura que utilizan la imagen como método narrativo.

El medio que llamamos cómic se basa en una idea sencilla: la de situar una imagen tras otra para mostrar el paso del tiempo, explica Scott McCloud⁶ (2000). Con esta premisa, la secuencialización de dibujos recogidos en viñetas generan una narrativa concreta, sustituyendo espacio por tiempo.

Esta sucesión de imágenes fijas acompañadas de texto que deriva en la escenificación de ideas corresponde al arte secuencial. A pesar de que este término pudiese aplicarse a otras formas de narración como es el cine o la animación, es casi exclusivo del formato del cómic.

Un *comic book* está compuesto de una serie de unidades gráficas individuales (viñeta) y texto, exigiendo al lector el uso de sus capacidades verbales y visuales para su comprensión. Una viñeta no es solamente una ilustración, no funciona como una identidad independiente, sino como una unidad estructural que, en compañía de otras permite desarrollar la historia o idea.

Se pueden relatar ideas abstractas y complejas mediante el uso de fenómenos conocidos. En las artes visuales la transmisión de significados a través de las imágenes se ha entendido como iconografía y presenta diferentes niveles.

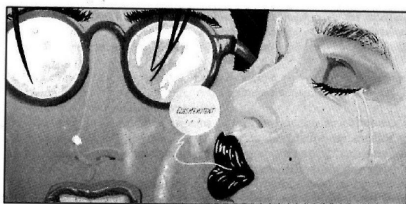
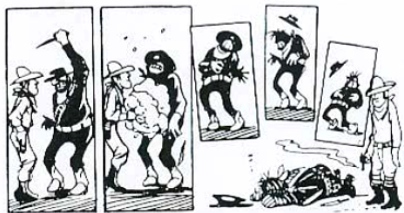


Fig.6. Primer plano de la serie *Pat Archer*, 1986

⁵ Will Eisner (1917 - 2005), historietista estadounidense que popularizó el concepto de novela gráfica a partir de 1978.

⁶ *Reinventar el cómic*, Scott McCloud.

TIEMPO



RITMO

Fig.7. Will Eisner : Ilustración explicativa de *El cómic y el Arte secuencial*, 1995

Según Luis Gasca y Roman Gubern en *El discurso del cómic*⁷(1988), cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Al igual que en la nomenclatura empleada en el cine, que toma el cuerpo humano como referencia base, los encuadres de las viñetas se denominan Plano General, Plano Tres Cuartos, Plano Medio ,Primer Plano y Plano Detalle.

La disposición consciente de dichos encuadres recogidos en viñetas a lo largo de las páginas determinan posiblemente el fenómeno más importante del arte secuencial : el tiempo. Para que una narrativa visual sea plenamente fructífera y logre alcanzar el éxito se precisa de cierta habilidad para aplicar esta compleja dimensión. El paso del tiempo es percibido a través de la secuencia de imágenes; no obstante, el ritmo de la narración, por el cuál el autor expresa mensajes o emociones concretas, está directamente determinado por el control de las formas y la colocación de las viñetas en las páginas. Una historia narrada por medio del formato cómic será plenamente comprendida cuando tiempo y ritmo se desarrollen conjuntamente.

Por tanto, la composición es fundamental; la jerarquía con fines narrativos y el control estilístico de las unidades narrativas desde un punto de vista lingüístico. El equilibrio entre forma- imagen y texto-contenido es esencial para la lectura.

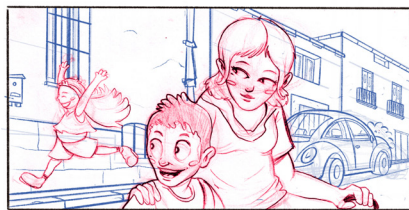


Fig.8. Alejandro Revert y Ana Olmos : página del storyboard limpio de *Luca y Leo*, 2021

En relación con el proyecto presentado, se han tenido en cuenta los diferentes aspectos que dotan al cómic de una naturaleza y cualidades difícilmente superadas por el resto de medios.

Empezando por la narración meramente lingüística, que corresponde al guión literario, ha sido decisiva la consideración del target al que va dirigida la historia, un público infantil. Desde un principio se decidió crear una historia en base a la propia experiencia y recuerdos de la infancia de los integrantes del grupo, modificándose y ajustándose a una narrativa que niños y niñas pudieran comprender. Es por ello que la trama principal de la historia no está sujeta a estructuras lingüísticas o visuales complejas y se desarrolla de manera lineal, dirigida, siguiendo la organización de eventos clásica Plan-teamiento- Nudo- Desenlace ,con la intención de facilitar su lectura. Esto es igual para los diálogos, redactados de forma sencilla y breve.

*Mientras tanto, Luca está jugando al parchís con su abuela y sus tías, que además han cocinado sus galletas preferidas. De pronto, escuchan como aparca un coche cerca, Luca se asoma a la ventana del comedor y ve que es Leo.*⁸

⁷ Luis Gasca y Román Gubern. *El discurso del cómic* es un inventario enciclopédico de las convenciones utilizadas en la narrativa dibujada, ilustrado por cerca de dos mil viñetas.

⁸ Extracto del guion literario de *Luca y Leo*.

configuración de páginas cómodamente entendible y compuesta por imágenes explícitas que no diesen lugar a interpretaciones sugeridas o confusas. Esto se puede observar en el *storyboard*, siendo comunes las páginas en forma de *splash page* (a página completa) para enmarcar la acción de la historia en una sola viñeta o composición, facilitando su lectura.

Retomando la idea de tiempo-ritmo, el cómic presenta diferentes estructuras de viñetas y variaciones en su forma y estilo en cada página con el fin de implementar correctamente este aspecto tan fundamental.

3.4. MAPA CONCEPTUAL

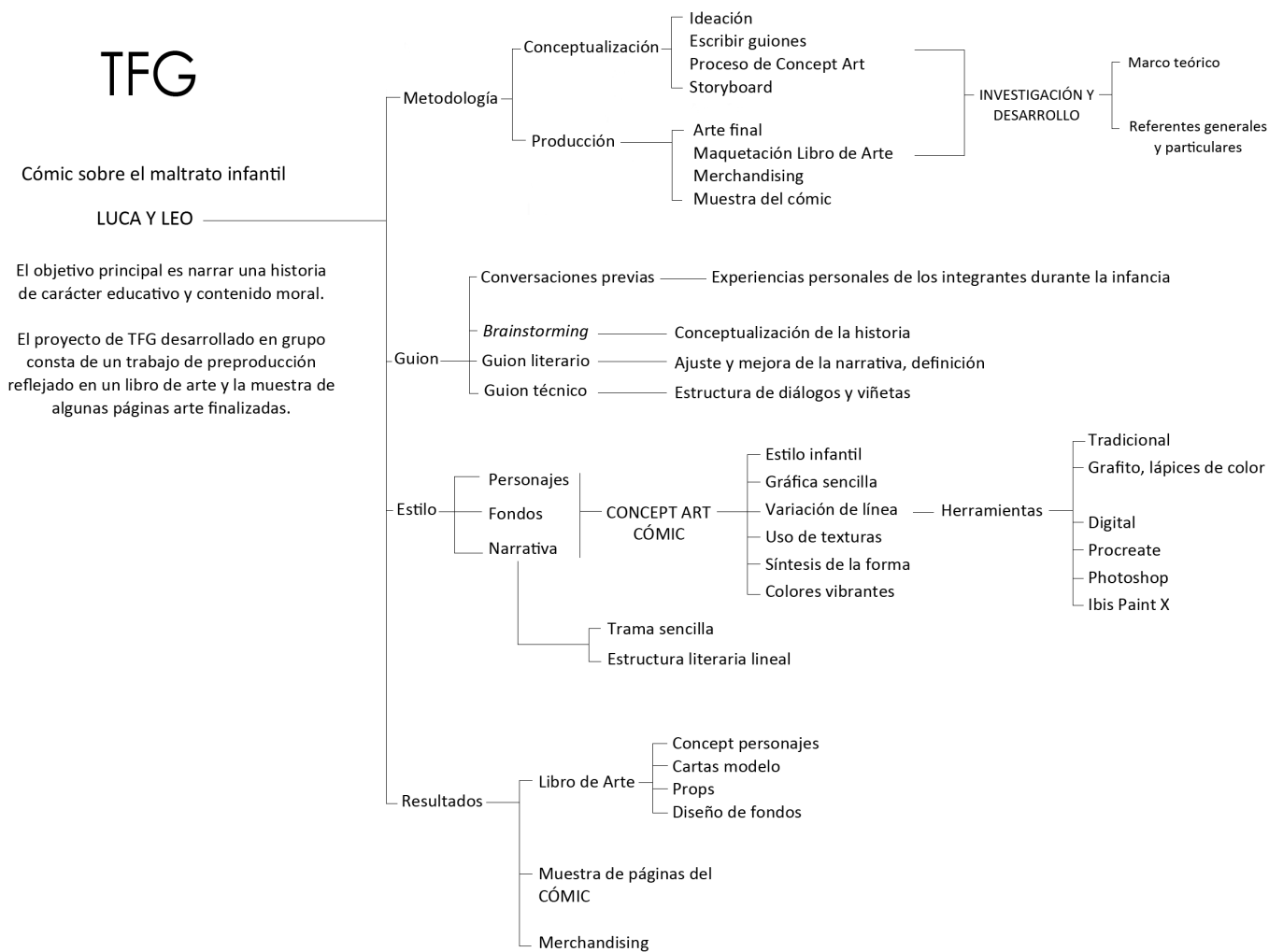




Fig.9. John Tenniel : Alice, 1865

3.5. BÚSQUEDA DE REFERENTES COMUNES

Para la realización de este cómic se han tenido en cuenta referentes tanto narrativos como estéticos de diferentes disciplinas. A nivel de historia han resultado inspiradores varios autores que tratan temas relacionados con la infancia, la fantasía y los recuerdos.

Referentes literarios. Entre ellos se encuentran escritores y guionistas como Winsor McCay con su obra *Little Nemo in Slumberland*, en la que narra las aventuras que recorre un niño en sus propios sueños. J.R.R. Tolkien, que en su trilogía *El Señor de los Anillos* transformó sus propios recuerdos de juventud en narraciones fantásticas; Lewis Carroll y su cuento *Alicia en el País de las Maravillas*, en el que relata la historia de una niña que convertía sus problemas en sucesos mágicos y oníricos; y Maurice Sendak, en cuya obra *Dónde Viven los Monstruos* describe cómo seres irreales le dan una lección a uno niño con mal comportamiento.

Guiones de producciones de animación. Alex Hirsch con su serie *Gravity Falls*, centra su historia en los sucesos paranormales que acontecen en una pequeña población de Oregón donde pasan sus vacaciones dos hermanos preadolescentes; Ben Boquelet y su serie *El Asombroso Mundo de Gumball*, donde la rutina más cotidiana de dos niños se convierte cada día en una gran aventura; Patrick McHale con *Over the Garden Wall*, una serie que narra cómo un adolescente y su hermano tras sufrir un accidente se pierden en un bosque misterioso y mágico donde corren un constante peligro en su camino de vuelta a casa. Finalmente Laika Studios con su película *Los Mundos de Coraline*, en la que una niña genera una realidad paralela idílica mientras duerme.

Artistas musicales. También se han encontrado fuentes de inspiración en la música actual con artistas como Taylor Swift con su canción *seven*, Olivia Rodrigo con su canción *hope ur okey* y Conan Gray con su single *The Story*. Todas ellas tienen en común la temática del maltrato infantil contado en primera persona por las propias víctimas o por testigos.

Referentes estilísticos. Sobre todo se tuvieron en cuenta obras del mundo de la animación y del cómic. Entre ellos se encuentran: *Gravity Falls*,

Eli & Gaston: El espíritu de Otoño de Ludovic Villain y Céline Deregnacourt, *Los diarios de Cereza* de Joris Chamblain y Aurélie Neyret, *El camino perdido* de Amélie Fléchais, *W.I.T.C.H.* de Elisabetta Gnone, Alessandro Barbucci y Barbara Canepa, *The City on the Other Side* de Mairghread Scott y Robin E. Kaplan y la artista *freelance* Puba 24 .

Cada uno de los integrantes ha desarrollado en su TFG de manera individual dos referentes de los mencionados.



Fig.10. Alex Hirsch :Gravity Falls, 2012



Fig.11. Ludovic Villain y Céline Deregnacourt : Eli & Gaston : El espíritu de otoño, 2019



Fig.12. Laika Studios : imagen promocional de *Los Mundos de Coraline*. E.E.U.U., 2009



Fig.13. Fotograma de la película donde se muestra el desinterés de la madre hacia Coraline



Fig.14. Escena familiar dentro del mundo fantástico de Coraline

3.5.1. Los personajes de “Los mundos de Coraline”

Los mundos de Coraline (2009) es una película de animación realizada por Laika Studios⁸ que está basada en el libro original *Coraline* de Neil Gaiman.

La historia nos presenta a Coraline, una niña de 11 años que se acaba de mudar a una enorme despensa con sus padres llamada El Palacio Rosa.

Primeramente la película introduce la relación que tiene la pequeña con sus padres, distante y fría. Coraline hace todo lo posible por llamar su atención pero ambos trabajan durante todo el día y no atienden las necesidades básicas que un niño de su edad requeriría, como el afecto y cariño, la consideración y el bienestar de su salud mental.

*Ahora no tengo tiempo para ti.
Estoy muy, muy ocupada.
Déjame trabajar.⁹*

Coraline explora su nueva casa y descubre una pequeña puerta en una de las habitaciones. Al entrar, es transportada a una realidad paralela que siempre había soñado. En este mundo alterno sus padres son amables y atentos, la comida es deliciosa, los juguetes cobran vida y la magia es posible.

La niña hace todo lo posible por permanecer en esta realidad y cada vez se queda allí por más tiempo. Pronto descubre que “su otra madre” tiene intenciones oscuras y obliga a la pequeña a quedarse a vivir para siempre en la realidad paralela, pero ella se niega.

Finalmente con la ayuda de otro niño y su gato, consigue vencer a la madre malvada y Coraline recupera su vida. Al mismo tiempo, los padres tienen éxito en uno de sus trabajos y se observa un acercamiento por su parte hacia la niña, ahora la comprenden y atienden como es debido.

Los Mundos de Coraline realiza un ejercicio de reflexión sobre la importante labor y responsabilidad por parte de los padres al cuidar y considerar las necesidades de los hijos, por proporcionarles un ambiente salubre y seguro, especialmente en edades tempranas.

En muchas ocasiones la rutina diaria y los problemas personales de las figuras parentales les impide a éstas cuidar la relación con sus hijos, negándoles una infancia y crecimiento felices. En este caso concreto, Coraline decide crear una vida de ensueño a partir de su imaginación y la fantasía con el fin de alejarse de sus padres, a los que detesta y rechaza.

Dicho escapismo tan común en la infancia está presente en el cómic de *Luca y Leo*. Ambos protagonistas emplean este tipo de mecanismos como una forma de evasión ante una situación compleja o grave en el caso de Leo con la relación que mantiene con sus abuelos o, por otro lado, como un método de puro entretenimiento y diversión en el caso de Luca.

⁸ Laika Studios. Estudio de animación en stop-motion con sede en Hillsboro, E.E.U.U.

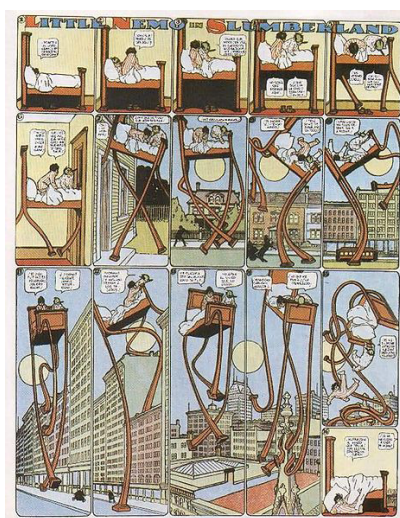
⁹ Diálogos de los padres de Coraline durante la primera parte de la película.



Fig.15 Winsor McCay : el pequeño Nemo

3.5.2. Winsor McCay y “Little Nemo in Slumberland”

Little Nemo in Slumberland, considerada una de las obras más importantes de la historia del cómic, está compuesta por una serie de historietas realizadas por el estadounidense Winsor McCay (1869-1934) a principios del siglo XX. Se publicó por primera vez el 15 de octubre de 1905 en el periódico *New York Herald* y continuó semanalmente hasta el 23 de abril de 1911.

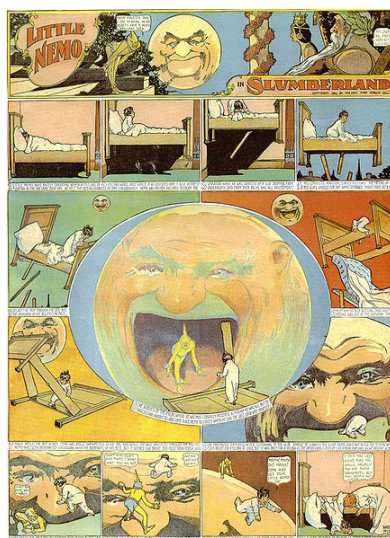
Fig.16. Winsor McCay : *Little Nemo in Slumberland*, 1908

Una de las publicaciones más icónicas, *the walking bed*

La obra narra las aventuras que experimenta un niño llamado Nemo mientras duerme. Cada una de las páginas dominicales,¹⁰ realizadas en *tabloides*¹¹ de 16 por 21 pulgadas, describía un sueño del pequeño, teniendo siempre una continuidad narrativa con la siguiente publicación semanal.

McCay comenzó su carrera artística diseñando especialmente arquitectura efímera. Trabajó como cartelista, escenógrafo y reportero gráfico. Esta desarrollada habilidad para el dibujo le permitió en su *Little Nemo* guiar al espectador a lo largo de un viaje por mundos oníricos, de espacios con imposibles arquitecturas, realizadas con un alto nivel de detalle y estructuras narrativas nunca antes vistas, siendo un exquisito ejercicio de imaginación.

La representación del mundo de los sueños y la fantasía que introduce McCay a lo largo de *sus viñetas*, así como la generación de imágenes del subconsciente, le define como uno de los pioneros del surrealismo, mucho antes que André Breton¹² (1896-1966), considerado el padre de este movimiento. McCay comenzó a plasmar los sueños de Nemo en 1904.

Fig.17. Winsor McCay: *Little Nemo in Slumberland*, 1905

En relación con el proyecto presentado de *Luca y Leo*, resultó interesante la figura de McCay ante la presencia de un niño dentro de un escenario de ensueño. La fantasía y la imaginación suponen dos aspectos comunes y fundamentales durante la infancia, siendo *Little Nemo in Slumberland* un referente idóneo para la introducción de dichos elementos en nuestra historia.

Ambos protagonistas, Luca y Leo, experimentan y juegan con su imaginación a lo largo del cómic. En el caso de Luca, traslada su mente a un mundo de fantasía formado por una naturaleza exuberante, caracterizada por la presencia de animales y seres mágicos como las hadas.

Con respecto a Leo, la negativa e insana relación que mantiene con su familia se materializa en una concepción fantástica donde los abuelos son percibidos como monstruos, criaturas desagradables y fantasmagóricas que incordian y asustan a los dos niños.

¹⁰ O *sunday comics* es la sección de tiras cómicas que se publica en la mayoría de los periódicos occidentales.

¹¹ RAE. Adaptación asentada de la voz inglesa *tabloid*, 'periódico de formato más pequeño que el ordinario'.

¹² Breton, André. Escritor y poeta francés. Fundador y teórico del surrealismo. Se esforzó por unir este movimiento a la idea de revolución social.

4. DESARROLLO INDIVIDUAL Y RESULTADOS DEL TRABAJO

4.1 MARCO TEÓRICO (II)

Cada integrante ha desarrollado un trabajo de investigación relacionado con el rol que desempeña dentro del proyecto. En este caso, se explicará el uso consciente del color dentro de una producción artística y su aplicación en el resultado presentado.

4.1.1. Psicología y connotaciones en el uso del color

Tal y como explica Eva Heller (2007), las personas que trabajan con colores deben saber qué efecto producen en los demás. Cada uno de estos profesionales aplican de manera individual los colores, pero el efecto de los mismos ha de ser universal.

“Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por ello, cada color puede derivar en diferentes efectos, a menudo contradictorios. Por ejemplo, el mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, venenoso o tranquilizante. Un amarillo, radiante o hiriente. No obstante, esta particularidad corresponde a la relación de un color con otros, ningún color por sí solo puede determinar un efecto concreto, sino que intervienen varios. Un acorde cromático se compone de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto particular. De esta forma, se entiende que el efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color, siendo este contexto el criterio para especificar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto.”¹³

Algunas connotaciones en el uso del color derivan no tanto de las sensaciones que producen como del significado simbólico que se les atribuye. Por ejemplo, comúnmente el azul hace referencia al cielo y al mar; el amarillo, representa la naturaleza y el crecimiento; el marrón, la tierra y el rojo, la sangre y el sufrimiento.

Otras asociaciones del color se fundamentan en la tradición y el uso común. Si hablamos a nivel político, el rojo se relaciona con comunismo y el socialismo. En Gran Bretaña, el azul representa el conservadurismo y la política de derechas.



Fig.18. Alan Swann : *El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color*, 1993

Cartel para conciertos al aire libre. Gama cromática con colores frescos, amigables

¹³ Heller, Eva. *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.*

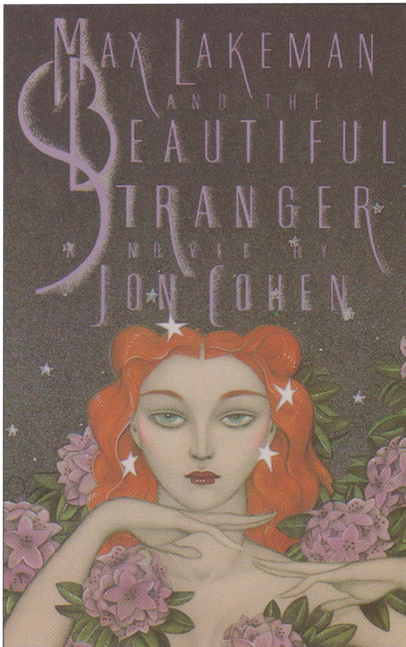


Fig.19. Alan Swann : *El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color*, 1993

Portada de libro de carácter misterioso. El negro y el morado hacen referencia a la magia

A menudo estos significados generados por el hombre dependen de la cultura. Por ejemplo, el negro es el color que simboliza la muerte en muchos países, pero en algunas naciones orientales y del África occidental lo es el blanco, en la Costa de Marfil ,el rojo oscuro y, en América Latina, el púrpura. En Francia, el rojo es el color de la masculinidad, mientras que para la mayoría de los otros países es el azul.

En este proyecto se ha realizado un estudio en profundidad acerca del aspecto psicológico del color para su aplicación gráfica. Distinguimos dos conceptos: personajes y ambiente o fondos. Para el primero, se ha tenido en cuenta la psicología de cada uno de los protagonistas y su papel dentro de la historia. De esta forma los colores empleados en cada diseño aluden al carácter de cada personaje ya la impresión de cada uno de ellos que se pretendía trasladar al espectador.

Para los niños, Luca y Leo, se emplearon combinaciones de colores tales como el azul, el rosa, el amarillo y el verde. Esta selección cromática está asociada a la simpatía, la amistad, la complicidad o la sensibilidad, sentimientos que precisamente se deseaba transmitir por parte de los dos protagonistas. Paralelamente, la familia de Luca viste con colores amables, indicando su buena voluntad y carácter amigable, remarcando la tierna relación que mantiene la niña con sus tías. En sus artes conceptuales se observan colores como el verde, el azul, el rosa, naranja, el color de la diversión y la sociabilidad, o marrones, acogedores solamente junto a colores alegres y luminosos como es el caso.

Por el contrario, la familia de Leo presenta una gama cromática discordante con la de Luca. En el caso de los abuelos, poseen colores apagados y evocan sentimientos negativos. Los grises violáceos del pelo y suéter de la abuela en combinación con el marrón oscuro de la falda y zapatos representan la hosquedad, la pereza y lo feo. Los marrones y grises sucios del abuelo remiten a lo anticuado y lo antipático. Además, la mezcla de estos tonos junto al azul poco saturado de la camisa reafirma la idea de que los marrones solo comunican efectos positivos si están acompañados de colores alegres, luminosos.



Fig.20. Eva Heller: *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, 2007

Efectos cromáticos opuestos

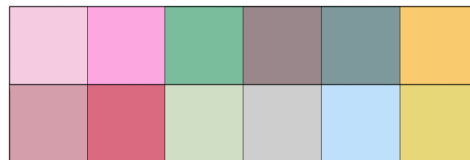
Si hablamos de las localizaciones en el cómic, se advierten dos ambientes diferenciados.

En primer lugar, la casa de la familia de Luca presenta una gama cromática acorde a los personajes que la habitan, tanto la fachada como su interior lucen colores desenfadados y frescos como amarillos, naranjas, rojos, verdes o azules. Esta combinación provoca un efecto de simpatía en el lector y le remite a un espacio plácido, tranquilo.

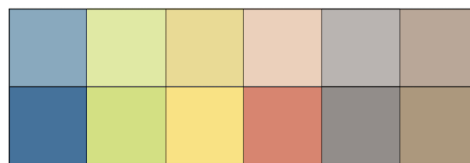
En cambio, la casa de la familia de Leo está modelada con colores sombríos, poco saturados, hoscos. Además, el interior presenta una ambientación tenebrosa donde azules y grises conforman la principal paleta de colores. Toda esta mezcla de tonos generan una atmósfera aplastante, desapacible, en consonancia con los personajes que viven ahí, los abuelos.

Fig.21. Paleta de colores de los personajes y ambientaciones de *Luca* y *Leo*.

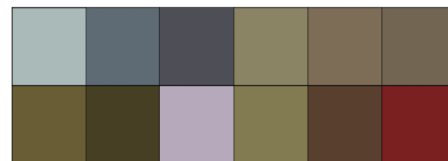
Colores asociados a LUCA



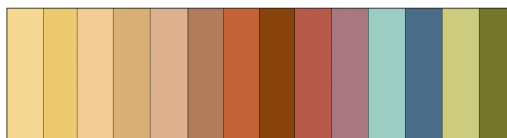
Colores asociados a LEO



Colores asociados a ABUELOS



Gama cromática casa LUCA



Gama cromática casa LEO

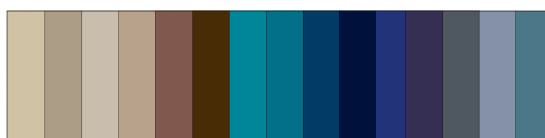




Fig.22. Cartoon Network: Personajes principales de *Agallas, el perro cobarde*



Fig.23. Mr Pearson. Fantasma que aparece en *Agallas, el perro cobarde*



Fig.24. Protagonistas en *la Máquina del Tiempo. Scooby-Doo, Where Are You!*



Fig.25. Diseño de un antagonista en *Scooby-Doo, Where Are You!*

4.2. BÚSQUEDA DE REFERENTES PERSONALES

Durante el desarrollo del proyecto se han tenido en cuenta referentes generales que han influido en su concepción común, tanto a nivel narrativo como estético. No obstante, cada uno de los integrantes del equipo se ha servido de referentes personales que han aplicado en los roles y actividades específicas dentro del trabajo grupal.

A continuación se analizarán los aspectos fundamentales de diferentes producciones y artistas que han contribuido a la concepción, el diseño y la aplicación del color en los personajes de *Luca y Leo*.

4.2.1. Producciones de animación

Agallas el perro cobarde. *Courage the Cowardly Dog* es una serie de animación estadounidense de horror y comedia creada y dirigida por John R. Dilworth emitida por primera vez en Cartoon Network¹⁴ el 19 de noviembre de 1999.

A lo largo de la trama, Agallas, un perro de color rosa que vive con dos ancianos llamados Muriel y Eustace, se enfrenta a diversas criaturas sobrenaturales como demonios, extraterrestres, zombis y fantasmas. Tanto los diseños de Muriel y Eustace como los de los diversos monstruos que aparecen durante la serie han servido de inspiración en la conceptualización de los abuelos de Leo, en su forma humana y en la fantasmagórica.

Esto puede observarse en la irregularidad de líneas de los personajes, la deformación que presentan, sus gamas cromáticas así como la presencia del estilo *cartoon*¹⁵ que caracteriza a *Agallas, el perro cobarde*.

Scooby-Doo, Where Are You! Es una serie de animación emitida por primera vez el 13 de septiembre de 1969 en la cadena estadounidense CBS.

Cada uno de los episodios seguía la misma estructura iterativa con pequeñas variaciones en el mismo. Un grupo de cuatro amigos acompañados por el carismático perro Scooby realizan un viaje en una furgoneta llamada *la Máquina del Misterio* hasta que sus planes se ven truncados por algún tipo de fuerza sobrenatural, como monstruos o fantasmas. El grupo entonces se divide para resolver el misterio buscando pistas y atrapando a la criatura invasora, resultando ser siempre una persona disfrazada.

La gran variedad de personajes monstruosos que aparecen en la serie han supuesto una biblioteca visual que ha marcado el proceso de concept art de los monstruos en *Luca y Leo*. Estos diseños suelen estar concebidos con formas puntiagudas y desagradables, además de colores sucios, grisáceos, con la intención de inquietar al espectador. Las criaturas poseen ojos ambarinos en muchas ocasiones, bocas grandes y dientes afilados con los que atemorizar a sus víctimas.

¹⁴ Canal de televisión estadounidense especializado en series de animación de índole infantil.

¹⁵ *Cartoon*. Anglicismo. Referido al estilo de dibujo en las series y películas de animación realizadas en dos dimensiones.



Fig.26. Diego Agrimbau, Pietro: *CIELOALTO*, 2012
Portada del cómic

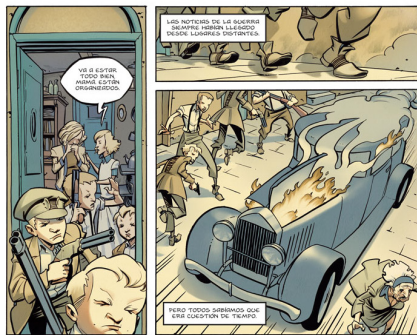


Fig.27. Diego Agrimbau, Pietro: *CIELOALTO*, 2012
Detalle de una de las páginas



Fig.28. Luke Pearson: *Hilda y el Troll*, 2015
Primer libro de la saga

4.2.2. Cómics

CIELOALTO. Guion del argentino Diego Agrimbau, dibujo de Pietro. Publicado en 2012, constituye una historia de ciencia ficción acerca de los viajes en el tiempo y la inmortalidad. A pesar de que los personajes presentan una caracterización mucho más adulta que en el cómic de *Luca y Leo*, resulta interesante la aplicación del color que hace Pietro. Personajes y fondos son coloreados de manera plana en su primera capa durante el *flattening*.¹⁶

En cuanto al volumen de personajes, en ciertas partes se advierten sombras planas y claramente delimitadas, mientras que en otras zonas se observa un sombreado mucho más difuso y relamido, dotando al dibujo de un carácter más realista.

Este tipo de coloreado, así como el uso de luces y sombras puede observarse en los personajes de *Luca y Leo*.

Hilda. Serie de cómics escrita y dibujada por el ilustrador británico Luke Pearson. La trama se centra en Hilda, una niña que vive en un mundo fantástico con elementos de la cultura escandinava que está ambientado en la época de finales del siglo XX. La pequeña convive con personas y criaturas míticas como elfos, trolls y gigantes. Hilda fue adaptada como serie de animación y se estrenó el 21 de septiembre de 2018 en Netflix.¹⁷

El estilo *cartoon* que maneja Pearson es de lo más atractivo, teniendo una gran similitud con una de las series de animación infantiles más memorables: *Hora de Aventuras*, producción en la que trabajó como artista de *storyboard*.

Los cómics de Hilda se caracterizan por el uso de una paleta cromática saturada y fresca, en su mayoría de colores pastel, con la que el autor juega a lo largo de los diferentes escenarios que recorre la pequeña. Esto junto al diseño sintético y original de los personajes genera una atmósfera aventurera muy divertida que, aunque destinada a un público infantil, es igual de disfrutable por los más mayores.

Por todo ello, el uso del color y la síntesis de personajes que observamos en Hilda ha supuesto una fuente inspiradora durante el proceso de *concept art* y estilo gráfico final del trabajo presentado de *Luca y Leo*.

Además, el *target*¹⁸ principal de la obra de Pearson corresponde a lectores jóvenes, por lo que también se ha tenido en cuenta la estética propia que se desarrolla en este tipo de producciones para proyectarlo en el presente TFG.

¹⁶ Anglicismo. Dentro del proceso de creación de un cómic, relleno del color de los diferentes elementos de la viñeta por separado, lo que facilita la posterior aplicación de luces y sombras.

¹⁷ *Netflix*. Servicio estadounidense de pagolider en el mundo especializado en contenido audiovisual.

¹⁸ Del inglés *objetivo* o *meta*, hace referencia al público al que va destinado un determinado producto.

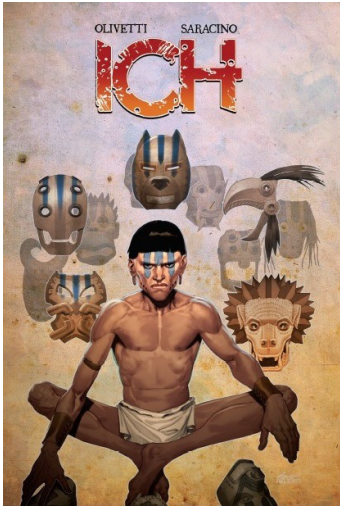


Fig.29. Ariel Olivetti, Luciano Saracino:
ICH: Naturaleza salvaje, 2016
Portada del cómic



Fig.30. Sandro Cleuzo: diseño de personajes a lápiz
Via Instagram



Fig.31. Miki Montlló : Diseño de personajes
Via Instagram

4.2.3. Artistas

Además de las series de animación y los cómics como referentes analizados anteriormente, también se han tenido en cuenta artistas particulares. Especializados en su mayoría en el campo de la ilustración, constituyen una constante fuente de inspiración por su habilidad gráfica, tanto del dibujo como del color.

Ariel Olivetti. Nacido en Buenos Aires (Argentina) en 1967, Ariel es un dibujante de cómics que ha trabajado durante años para *Marvel Comics*.¹⁹

Posee un increíble conocimiento de la anatomía humana, tanto la masculina como la femenina. Los personajes presentes en su trabajo se caracterizan por tener una musculatura muy desarrollada y de un alto nivel de detalle y precisión.

No obstante, en este proyecto se ha tenido en cuenta especialmente el proceso de color que realiza Olivetti, no tanto el diseño de personajes, siendo un estilo muy lejano a la figuración de *Luca y Leo*. En sus ilustraciones es común el uso de degradados y alto contrastes en sombras y luces. Paralelamente, con el uso de software digital como Photoshop, ajusta los niveles y saturación de las diferentes viñetas por medio de los mapas de degradado para conseguir una unidad cromática en toda la página. Finalmente, suele aplicar cierto grado de ruido que le confiere al arte final una textura general que la enriquece visualmente.

Este tipo de procedimientos han sido empleados en el arte de *Luca y Leo*.

Sandro Cleuzo. Dibujante veterano en *Walt Disney Studios*²⁰ especializado en el diseño y animación de personajes. Ha trabajado en películas como *El Emperador y sus locuras* o la aclamada *Klaus*. Su obra está marcada por la tradición del estilo de Disney, creando personajes de una gran expresividad y carácter infantil.

Miki Montlló. Ilustrador y profesor de dibujo nacido en Barcelona que estudió en la *JOSO*.²¹ Su estilo, constantemente cambiante, se mueve en la estética cartoon más clásica hasta el dibujo de modelo más académico. Un aspecto fundamental de la obra es la atracción por lo extraño, lo fantástico y lo inusual, siendo un gran lector de ciencia ficción y terror.

Montlló ha sido una gran referencia por su habilidad en el diseño de personajes carismáticos, por su exquisito control de la fisonomía humana, así como por la variación que realiza en el uso del color, en el que los degradados, las texturas y los colores saturados están siempre presentes.

¹⁹ *Marvel Comics*. Editorial de cómics fundada en 1939 en Nueva York, Estados Unidos. Es una de las compañías de historietas más influyentes a nivel mundial, especialmente en historias de superhéroes.

²⁰ Productora cinematográfica de *The Walt Disney Company* especializada en largometrajes.

²¹ *Escola Joso*. Centro docente con sede en Barcelona y Sabadell especializado en cómic, fundado por el humorista gráfico Joso.

4.3. DISEÑO Y COLOREADO DE LOS PERSONAJES DE LUCA Y LEO

4.3.1. Conceptualización

Las primeras impresiones acerca de la historia de *Luca y Leo* se centraron en el transcurso de la trama, su contexto, además de las descripciones de los personajes y ubicaciones donde se desarrollaría el cómic. Alejandro Revert y Lucía Sánchez realizaron unos primerísimos dibujos de los niños protagonistas, definiendo así una apariencia y estética preliminar que evolucionaría durante el proceso de desarrollo.

Posteriormente, el grupo de trabajo se completó con la incorporación de Ana Olmos, momento en el que se repartieron los roles que adoptarían cada uno de los integrantes para un mejor rendimiento de la producción. Lucía Sánchez y Ana Olmos fueron las encargadas del diseño de los personajes, mientras que Alejandro Revert adoptó el rol de fondista, tanto de su diseño como de su coloreado.

Se inició entonces un proceso de investigación en cuanto al análisis de aspectos fundamentales del formato del cómic como la narrativa gráfica o la psicología del color y su aplicación en producciones artísticas.

Al mismo tiempo, la búsqueda de referentes personales sirvió para conformar una recopilación de imágenes y recursos que nutriesen y ampliaran las competencias gráficas para la realización del diseño y coloreado de los personajes de la historia.

Si hablamos de la conceptualización del mundo de *Luca y Leo*, con el carácter infantil y educativo que posee era necesario crear unos personajes amables, carismáticos, con diseños sencillos y fácilmente reconocibles entre el público juvenil. Por esta razón se planteó una figuración más sintética que realista, evitando concepciones demasiado complejas o recargadas.

Esta misma premisa se quiso aplicar al color, empleando gamas cromáticas coloridas, atrayentes, especialmente en los dos protagonistas, que lucen colores frescos, saturados, acorde con la etapa infantil que están viviendo.

4.3.2. Desarrollo

Una vez definido el guion literario y las descripciones de personajes que incluían su psicología y el papel que adoptan en la historia, comenzó un proceso de arte conceptual para todos ellos. En este caso particular, se realizaron dibujos y pruebas de color de los siguientes personajes: Luca, Leo, abuelas de Luca, abuelos de Leo, madre de Leo y monstruos. Se han utilizado procedimientos tradicionales como el grafito o lápices de colores, además de software digital como *Photoshop* o *Ibis Paint X*.



Fig.32. Lucía Sánchez y Alejandro Revert: una de las primeras ilustraciones durante la conceptualización de *Luca y Leo*, 2020

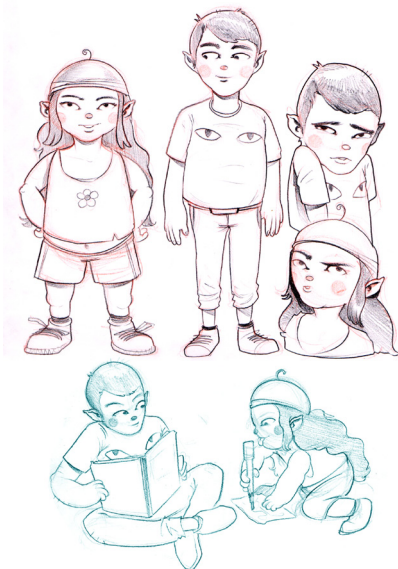


Fig.33. Ana Olmos : dibujo conceptual para *Luca y Leo*, 2021

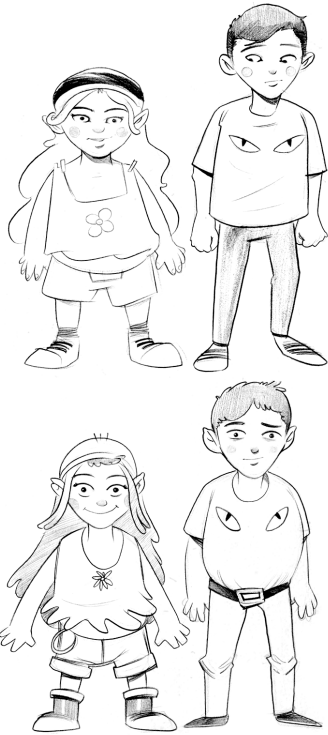


Fig.34. Ana Olmos : posibles diseños de Luca y Leo, 2021
Etapa de concept art.

Se confeccionó entonces un *moodboard*,²² “ver ANEXO II” con algunos de los referentes generales mencionados con el objetivo de definir una estética de personajes.

Primeramente se desarrolló el diseño de los niños. Se quería conseguir una apariencia infantil, amigable, por lo que la definición de una cabeza de mayor tamaño en comparación con el cuerpo fue un aspecto común en todos los dibujos, además de unos ojos y manos grandes, nariz y boca pequeñas.

A pesar de ser bocetos primarios, se exploró también la expresividad puesto que a lo largo de la narrativa ambos experimentan situaciones de diversas emociones, pasando por la alegría, la tristeza, la incredulidad, la inocencia o el asombro hasta la desconfianza, la angustia o el miedo.

Se experimentó constantemente con la línea y el acabado final que se observa en ciertas ilustraciones del proceso de conceptualización. Comenzó con un estilo mucho más personal, marcado por una fisionomía más naturalista y una línea de mayor sensibilidad y modulación. En cuanto al color, resultaba menos saturado que el empleado en la estética final, al igual que el sombreado, en un principio totalmente plano y sin entramados.

Este aspecto fue evolucionando hasta conseguir un diseño mucho más simple, con formas redondeadas y una línea de mayor grosor y menor modulación. El color ganó saturación y el sombreado adquirió un mayor nivel de detalle. Cada uno de los integrantes aportaba diferentes ideas u observaciones que se iban incluyendo hasta alcanzar el resultado deseado.



Fig.35. Ana Olmos: Luca y Leo enfrentándose a los monstruos de la historia, 2021
Concept art

Seguidamente se trabajó en el concept de los monstruos. Como personajes antagonistas, se dibujaron criaturas de aspecto desagradable en base a diferentes fisionomías y coloreados hasta conseguir un diseño interesante.

A pesar de la naturaleza maligna de estos personajes, se mantuvo en su conceptualización un carácter infantil, puesto que no se quería infundir un temor desproporcional a los lectores. Finalmente, el equipo se decantó por unas criaturas de apariencia fantasmagórica (figura 35), siendo el concept que más se ajustaba a la narrativa y la estética general.



Fig.36. Ana Olmos: posibles diseños de las criaturas, 2021
Concept art

²² *Moodboard*. Anglicismo. Recopilación de elementos gráficos a modo de inspiración que ayuda a definir la personalidad y el estilo de un producto determinado.



Fig.37. Ana Olmos: Aurelia y Bartomeu, 2021
Concept art

Fig.38. Ana Olmos: Aproximaciones al diseño final de los abuelos, 2021
Comparativa entre forma humana y fantasmal

Posteriormente se inició desarrollo visual de los abuelos de Leo : Aurelia y Bartomeu. El pequeño Leo sufre vejaciones y violencia física y verbal por parte de ambos personajes durante la historia. Poseen un carácter hostil, frío y en gran medida cruel con el resto de individuos, especialmente con su nieto.

Al igual que los monstruos, figuras con las que mantienen una relación directa en el cómic, se pretendía generar la misma sensación de rechazo y peligro en el espectador. Es por ello que se dibujaron diferentes diseños acordes con la psicología y sentimientos negativos que ambos generaban con su presencia.

La fisionomía de ambos es muy diferente al resto de personajes, resultando desproporcionada, tosca y poco agradable. En el caso de Aurelia podemos distinguir una anciana desgastada por el tiempo y su actitud malhumorada. Tiene una barriga prominente, los pechos caídos y un solo diente en la mandíbula inferior. Bartomeu presenta una espalda encorvada, manos y orejas grandes, además de unas gafas rotas y una barba descuidada.

Como se puede observar en la figura 37, el proceso de conceptualización se inició en un estilo de mayor realismo hasta alcanzar una apropiada síntesis que se adaptase a la estética creada con los niños.

Finalmente, se decidió incorporar elementos del diseño de los abuelos de su forma humana en los monstruos para establecer un paralelismo entre ambas apariencias. En el caso de la abuela se añadió un diente humano en la dentadura de la criatura; para el abuelo, podemos ver cómo el monstruo porta barba en su diseño final.



El abocetado de las abuelas de Luca y la madre de Leo siguió el mismo proceso de experimentación hasta alcanzar los diseños definitivos, ajustados por la compañera de trabajo Lucía Sánchez.

Remarcando el carácter amigable y bondadoso de todas ellas, se buscaba un dibujo amable, equilibrado, caracterizado por una fisonomía agradable a la vista.

Lo mismo sucede con la gama cromática, especialmente con las abuelas, siendo comunes los colores vivos saturados, en consonancia con su papel dentro de la historia. En las cartas modelo finales se observan tonos tierra, rosas, amarillos y violetas.

Fig.39. Ana Olmos: *concept art* de las abuelas de Luca, 2021

Fig.40. Ana Olmos: dibujos experimentales de Laura, madre de Leo, 2021

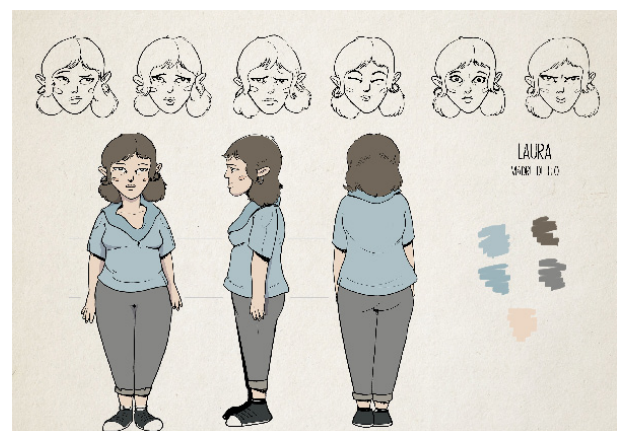
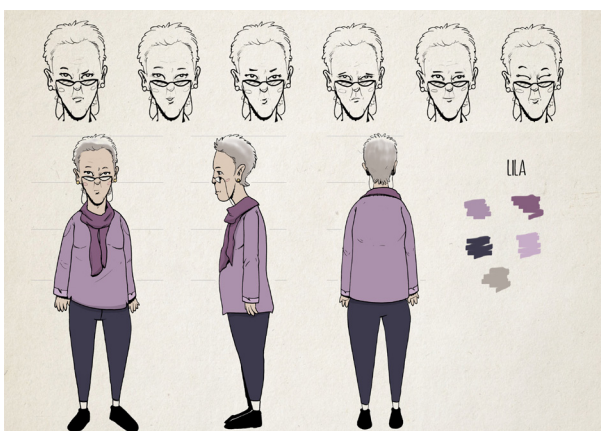
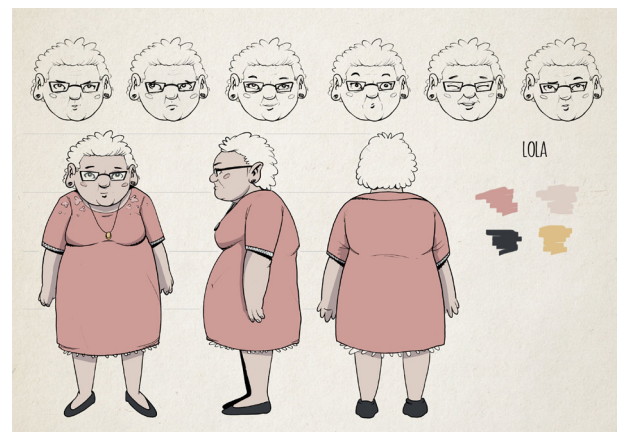


Una vez realizado todo el procedimiento de prueba y error en el que los bocetos primitivos evolucionaron hasta unos personajes definitivos, se realizaron las *cartas modelo*,²³ “ver ANEXO II”. El equipo se reunió por videollamada y acordaron los últimos ajustes y correcciones en cuanto a la línea y coloreado de personajes, implementados por Lucía Sánchez y Ana Olmos.

Las cartas modelo sirvieron como referencia para trasladar los diseños de personajes al *storyboard* definitivo y completar así el arte final. En cada una de ellas se presentan los personajes en posición frontal, perfil y de espaldas, lo que supone una visión conjunta del diseño final.

Se dibujaron diferentes expresiones faciales para entender la fisonomía y psicología de los personajes. Además, se incluyó la paleta cromática base de cada uno, facilitando su coloreado en las páginas acabadas de la muestra del cómic.

Fig.41. Ana Olmos: cartas modelo de las abuelas de Luca y Laura



²³ Carta modelo. Representación conjunta del diseño de un personaje desde diferentes puntos de vista a modo de referencia para su uso en la producción final de una animación, cómic o videojuego.



Fig.42. Portada del Libro de Arte de Luca y Leo,2021
Realizada entre los tres integrantes



Fig.43. Alejandro Revert: diseño de tote-bag promocional de Luca y Leo

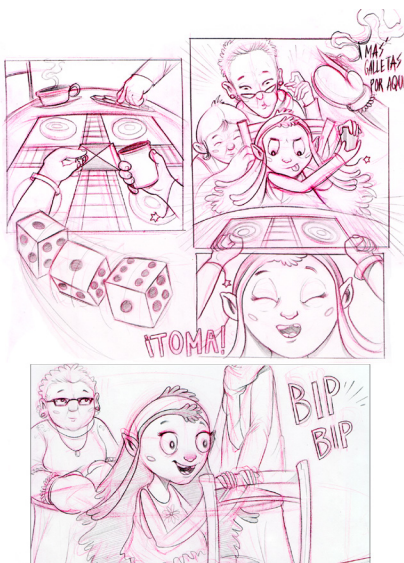


Fig.44. Ana Olmos : página dos del storyboard definitivo,2021
Dibujo tradicional

Una vez terminada la etapa de *concept art*, se hizo una recopilación de todos los bocetos, dibujos experimentales e ilustraciones recogida en un libro de arte, “ver ANEXO II”. En él se explica brevemente el proyecto realizado y se muestra todo el trabajo de conceptualización de los tres integrantes como es el *concept* de personajes y fondos, bocetos, estudios gráficos, las cartas modelo de personajes, *props*, pruebas de estilo y color, además de los respectivos *moodboards*.

Finalmente se ideó una línea de productos de merchandising con el que generar ingresos y poder autopublicar el cómic una vez finalizado. Concebido a modo de *crowdfunding*, objetos promocionales como chapas, tazas o totebags con diseños del mundo de Luca y Leo servirían como recompensa a aquellas personas dispuestas a colaborar económicamente en el proyecto, “ver ANEXO V”.

4.3.3. Producción

La ejecución de la muestra del cómic fue organizada y realizada por los tres integrantes del grupo en base a los roles destinados a cada uno. La primera fase resultó en la realización de un *storyboard* en sudio a partir del guion técnico, a su vez derivado del guion literario de la historia principal.

En este primer *storyboard*, con un dibujo muy rápido y poco desarrollado, se especificó la disposición y forma de viñetas dentro de cada página, la posición y encuadre de personajes, fondos y objetos, así como el posible espacio que ocuparían los diálogos si los hubiese. Esta estructuración de páginas tuvo en cuenta todo el trabajo de investigación realizado sobre el formato cómic, desde el estudio del arte secuencial y la narración gráfica, la narrativa fantástica, hasta los conceptos adquiridos de perspectiva y arquitectura narrativa.

Posteriormente se limpió el *storyboard* inicial, creando uno mucho más definido en cuanto al diseño de personajes o la forma de viñetas.

Alejandro Revert se dedicó a desarrollar los fondos de cada una de las páginas, tanto del *storyboard* como en el arte final. A continuación, Lucía Sánchez y Ana Olmos implementaron los personajes a los fondos desarrollados por Alejandro. Esta tarea se dividió equitativamente entre ambas integrantes.

Una vez terminada cada página del *storyboard*, se procedió a su arte finalización. Orquestado como un proceso en cadena, Alejandro diseñó y coloró cada uno de los fondos presentes en cada viñeta. Lucía realizó las correcciones pertinentes en los diseños del *storyboard* definitivo, además de su entintado.

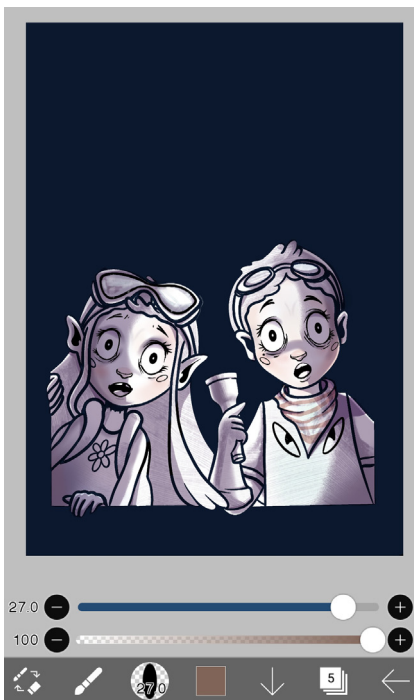


Fig.45. Ana Olmos: captura de pantalla de la Interfaz de *Ibis Paint X*, similar a *Photoshop*, que funciona por un sistema de capas

Finalmente, Ana coloró los personajes y ajustó aspectos generales de la página en su conjunto, como contrastes y brillos o saturación, “ver ANEXO IV”.

El proceso de coloreado de personajes en el presente TFG se sirvió exclusivamente de herramientas digitales: *Adobe Photoshop CS5* y una aplicación de dibujo digital para móviles llamada *Ibis Paint X*.

Una vez completados los fondos y el entintado de personajes de página, ambas partes se montaban en *Photoshop* y se añadían los colores base de las cartas modelo para cada uno de ellos, agilizando la tarea.

Posteriormente la imagen resultante se abría en *Ibis Paint X* y se realizaba el *flattening*, coloreado base de los diferentes personajes por separado, facilitando el sombreado y la adición de luces, proceso en el que se tuvo en cuenta la iluminación de los fondos para que coincidiese con los personajes, integrándolos en el acabado final.

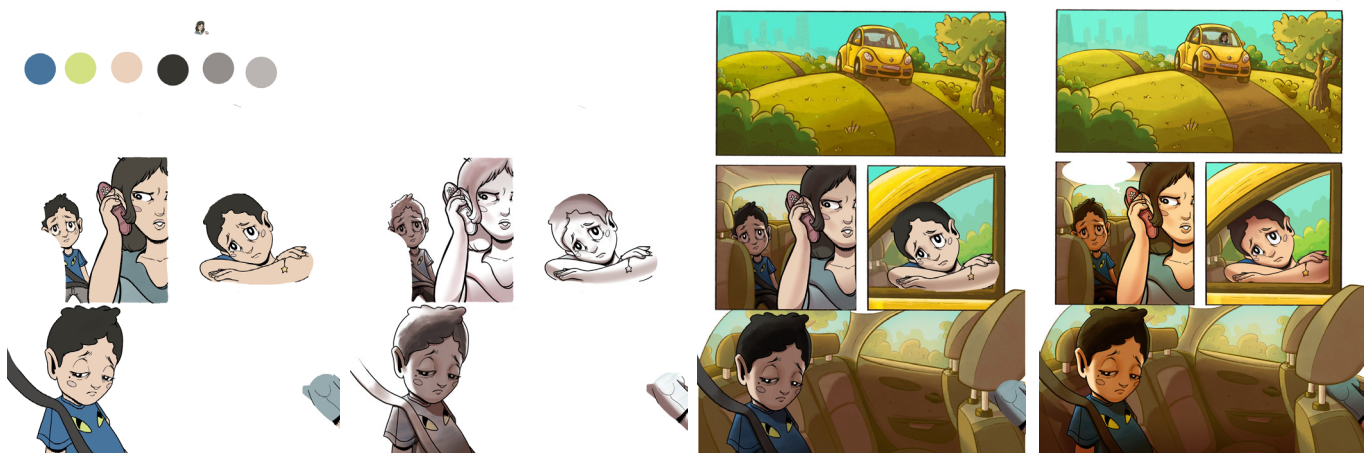
Para los ajustes de iluminación y sombras se emplearon tonos grisáceos cercanos al rojo que se iban añadiendo progresivamente a la capa de color base hasta conseguir el volumen y estilo deseado.

Después se implementaron las luces en aquellas viñetas que lo requería, además de las texturas de ropa y brillos puntuales en ciertas partes de los personajes, es decir, los detalles finales.

La fase final se desarrolló en *Photoshop*. Al ser un software de retoque fotográfico, permitía el ajuste de niveles en tonos blancos, grises y negros, modificando así el brillo general de las páginas. Se alteró también los niveles de saturación, puesto que en ciertas viñetas el color resultaba apagado, frío.

Finalmente se generó una capa de textura de ruido que afectase a todas las viñetas por igual, enriqueciendo el coloreado digital, que en ocasiones permanece demasiado plano.

Fig.46. Ana Olmos: secuencia de pasos en el coloreado de personajes en el cómic de *Luca y Leo*



5. CONCLUSIONES

La realización del presente TFG ha derivado en un proyecto relacionado con el mundo del cómic que ofrece un producto con contenido moral, con un carácter infantil y desenfadado, suponiendo un trabajo interesante no solo en el ámbito del entretenimiento, si no también en el educativo. Todo el proceso de investigación y documentación desarrollado acerca de diferentes cuestiones teóricas de este formato, como es la estructura narrativa de los cómics, la capacidad transmisora de temas que posee, así como el análisis de referentes de temática similar, nos ha permitido como grupo adquirir nuevos conocimientos y recursos con los que crecer y desarrollarnos como profesionales del cómic, disciplina que constantemente ofrece posibilidades a los diseñadores e ilustradores.

Pretendíamos crear una historia rica en enseñanzas, en valores fundamentales como la empatía o la amistad, especialmente en edades tempranas. Queríamos diseñar y presentar unos personajes divertidos, carismáticos, inmersos en una trama sencilla acerca del maltrato infantil que, a pesar de ser un tema delicado, entendiesen jóvenes y adultos por igual; objetivo cumplido según mi parecer. Con vistas al futuro, queremos que el cómic consiga su objetivo fundamental : servir como herramienta útil dentro de charlas dialógicas en escuelas o talleres de educación infantil. Lamentablemente, la falta de recursos y tiempo ha impedido que esta última meta se cumpliera ; no obstante, se han asentado unas bases sólidas con las que seguir trabajando para afianzar el proyecto.

A pesar de las limitaciones comentadas, como equipo hemos conseguido en un periodo de tiempo muy reducido unos resultados óptimos, siendo un buen ambiente de trabajo y la afinidad entre los tres amigos ingredientes a destacar en este proyecto. Planteamos una metodología en la que cada integrante tuviese un papel decisivo durante el desarrollo, valorando su labor y su esfuerzo, no solamente a nivel artístico, sino también en cuanto a todo el planteamiento y el tratamiento de la parte teórica.

A título personal, los cómics forman parte de mi ocio e intereses profesionales, por lo que formar parte de este trabajo ha supuesto una notable mejoría en el entendimiento del formato y en mis recursos artísticos, lo que aumenta mi previa valoración y gusto por las historietas, así como mis posibilidades laborales. Por supuesto, el conocimiento adquirido todavía es insuficiente, de modo que intentaré seguir aprendiendo y asimilando todo lo que pueda sobre este mundo, tanto conceptual como gráficamente.

Por último, resaltar la admiración y fascinación por el formato que ha generado en mí este proyecto. Durante el grado de Bellas Artes he realizado trabajos relacionados con el cómic, pero nunca antes con unas exigencias y una concentración tan elevada como en este caso.

Resulta en cierta medida abrumador, pero al mismo tiempo es un aliciente a la hora de seguir trabajando en este ámbito. Estoy realmente satisfecha con el proyecto realizado, siento que he explorado y absorbido aspectos de lo más interesantes acerca del cómic.

Finalmente, quiero agradecer a mis compañeros de TFG, Alejandro y Lucía, por dejarme formar parte de esto. Creativos, divertidos y talentosos, también han formado parte de mi aprendizaje y disfrute del proyecto.

6. BIBLIOGRAFÍA

- BORDES, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid : Cátedra, 2017.
- EISNER, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial, 2002.
- GASCA, Luis y GUBERN, Román. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 1988.
- HELLER, Eva. *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A., 2007.
- MCCLLOUD, Scott. *Reinventar el cómic. La revolución de una forma artística gracias a la imaginación y la tecnología*. Barcelona: Planeta Cómic.
- MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A, 1983.
- MUÑOZ, Álvaro. *Aprende a dibujar cómic. Volumen #0*. Palma de Mallorca, Dolmen Editorial S.L., 2008.
- SWANN, Alan. *El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A, 1993.

REFERENCIAS EN LÍNEA

- MCCAY, Winsor. *Little Nemo in Slumberland 1905 (Oct-Dec)*. [En línea] *digitalcomicmuseum.com* [consulta: 7 de junio 2021] Disponible en: <https://digitalcomicmuseum.com/index.php?dlid=9955>

FILMOGRAFÍA

- Los Mundos de Coraline* [película de animación]. Dirigida por Henry Selick. Estados Unidos: Laika Studios, 2009.
- Agallas, el perro cobarde* [serie de televisión]. Dirigida por John R. Wilworth. Estados Unidos, Cartoon Network, 1999.
- Scooby-Doo, Where Are You!* [serie de televisión]. Dirigida por Bob Singer, Paul Sommer y Howard Swift. Estados Unidos, CBS, 1969.

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Revert,Alejandro y Sánchez, Lucía. Primer dibujo conceptual de los dos protagonistas de <i>Luca y Leo</i>	7
Figuras 2, 3. Revert, Alejandro. <i>Concept art</i> de <i>Luca y Leo</i>	8
Figura 4. Dibujo digital del <i>storyboard</i> del proyecto.....	9
Figura 5. André Julliard, <i>Diario Azul</i> , 1994. Muestra de una página en formato de cómic.....	9
Figura 6. Imagen extraída de <i>El discurso del cómic</i> , 1988. Viñeta de la serie <i>Pat Archer</i> ,1986.....	9
Figura 7. Eisner, Will. <i>El cómic y el arte secuencial</i> , 1995. Dibujo explicativo de los conceptos de tiempo y ritmo en el arte secuencial.....	10
Figura 8. Olmos, Ana. Página de <i>storyboard</i> para <i>Luca y Leo</i>	10
Figura 9. John Tenniel: <i>Alice</i> , grabado para <i>Alicia en el País de las Maravillas</i> , de Lewis Carrol,1865.....	12
Figura 10. Alex Hirsch: arte de la serie <i>Gravity Falls</i> , 2012. Serie de animación infantil de carácter aventurero y fantástico.....	12
Figura 11. Ludovic Villain y Céline Deregnacourt : <i>Eli&Gaston: el espíritu de otoño</i> , (2019).....	12
Figura 12. Laika Studios : cartel promocional para la película <i>Los Mundos de Coraline (E.E.U.U.)</i> , 2009.....	13
Figura 13. Laika Studios : fotograma de <i>Los Mundos de Coraline</i> , 2009..	13
Figura 14. Laika Studios : fotograma de <i>Los Mundos de Coraline</i> , 2009..	13
Figura 15. Winsor McCay : Nemo, protagonista de <i>Little Nemo in Slumberland</i> , 1905.....	14
Figura 16. Winsor McCay: <i>Little Nemo in Slumberland</i> , 1908.....	14
Figura 17. Winsor McCay: <i>Little Nemo in Slumberland</i> ,1905.....	14
Figura 18. Alan Swann: <i>El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color</i> , 1993. Imagen ejemplificadora de los efectos de los colores de un cartel para conciertos al aire libre.....	15
Figura 19. Alan Swann: <i>El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color</i> , 1993. Portada de libro de carácter misterioso.....	16
Figura 20. Eva Heller : <i>Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón</i> , 2007. Efectos cromáticos contrarios.....	16
Figura 21. Ana Olmos : gamas cromáticas de los personajes y fondos de <i>Luca y Leo</i> ,2021.....	17
Figura 22. Cartoon Network : personajes principales de <i>Agallas, el perro cobarde</i> ,1999.....	18
Figura 23. Cartoon Network : antagonista de <i>Agallas, el perro cobarde</i> ,1999.....	18
Figura 24. Bob Singer : protagonistas de <i>Scooby-Doo, Where Are You!</i> ,1969	18
Figura 25. Bob Singer : fantasma de <i>Scooby-Doo, Where Are You!</i> ,1969..	18
Figura 26. Diego Agrimbau, Pietro: portada del cómic <i>CIELOALTO</i> , 2012..	19
Figura 27. Diego Agrimbau, Pietro: detalle de <i>CIELOALTO</i> , 2012.....	19
Figura 28. Luke Pearson : <i>Hilda y el Troll</i> , 2015.....	19

Figura 29. Ariel Olivetti y Luciano Saracino : portada del cómic <i>ICH.: Naturaleza salvaje</i> ,2016.....	20
Figura 30. Sandro Cleuzo : diseño de personajes. Via Instagram.....	20
Figura 31. Miki Montlló : diseño de personajes.Via Instagram.....	20
Figura 32. Alejandro Revert y Lucía Sánchez : uno de los primeros dibujos conceptuales de Luca y Leo,2021.....	21
Figura 33. Ana Olmos : dibujos conceptuales de los dos niños protagonistas de <i>Luca y Leo</i> ,2021.....	21
Figura 34. Ana Olmos : posibles diseños de Luca y Leo durante la etapa de concept art, 2021.....	22
Figura 35. Ana Olmos: Luca y Leo enfrentándose a los monstruos de la historia, 2021.....	22
Figura 36. Ana Olmos: posibles diseños de los monstruos de <i>Luca y Leo</i> , 2021.....	22
Figura 37. Ana Olmos : dibujos conceptuales de Aurelia y Bartomeu, los abuelos de Leo,2021.....	23
Figura 38. Ana Olmos : aproximaciones al diseño final de los abuelos de Leo, 2021.....	23
Figura 39. Ana Olmos : concept art de las abuelas de Luca y Laura,madre de Leo,2021.....	24
Figura 40. Ana Olmos : concept art de Laura,madre de Leo, 2021.....	24
Figura 41. Ana Olmos . cartas modelo para Luca y Leo, 2021.....	25
Figura 42. Alejandro Revert, Lucía Sánchez, Ana Olmos : portada del libro de arte de <i>Luca y Leo</i> , 2021.....	26
Figura 43. Alejandro Revert : diseño de una totebag promocional del proyecto.....	26
Figura 44. Ana Olmos : página de <i>storyboard</i>	26
Figura 45. Captura de pantalla de la aplicación móvil de dibujo digital <i>Ibis Paint X</i>	27
Figura 46. Fases del coloreado de personajes para <i>Luca y Leo</i>	27

8. ANEXOS

En el archivo adjunto se han añadido más contenidos acerca del proyecto de *Luca y Leo*.

ANEXO I. GUIÓN TÉCNICO

ANEXO II. LIBRO DE ARTE

ANEXO III. *STORYBOARD*

ANEXO IV. COLOREADO DE PERSONAJES Y MUESTRA DEL CÓMIC

ANEXO V. *MERCHANDISING*