



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

The war of the dancing corpses. Concept art e ilustración
de una novela.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: López Monzó, Eva María

Tutor/a: Maestro Grau, María Carolina

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado es un proyecto de realización del *concept art* para la futura trilogía de acción juvenil *The war of the dancing corpses* e ilustración de su primera novela *Dancing Devils*, de la autora L.V.S. Botindari.

Así el trabajo consta de dos fases principales: una de conceptualización de los personajes y localizaciones más prevalentes en la trilogía y otra de aplicación de estos conceptos en la ilustración de parte del primer libro.

Palabras clave: *Concept art*, ilustración, diseño editorial, narrativa, libro ilustrado.

ABSTRACT

This Final degree Project consists in the development of the concept art for the future Young Adult action trilogy titled *The war of the dancing corpses* and the illustration of its first novel *Dancing Devils* by author L.V.S. Botindari.

This way the project consists in two main phases: one of conceptualization of the most prevalent characters and locations in the trilogy and another of application of these concepts in the illustration of part of the first book.

Keywords: Concept art, illustration, editorial design, narrative, illustrated book.

AGRADECIMIENTOS

A la autora, Luciana, por brindarme inspiración durante todos estos años y confiarme su historia. Espero poder pasar el resto de mi carrera y más trabajando contigo y, como tu misma dices, “¡dominar el mundo!” con nuestras historias.

A Carolina, por su gran labor y paciencia como tutora.

A mi familia, por apoyarme incondicionalmente durante todos estos años y hacer todo lo posible para que me pueda dedicar al arte.

A Luz y Vir. Hasta los días más duros de esta carrera han merecido la pena por teneros a vosotras.

A Belén, Irene y Antonio, por sacarme de casa en los momentos que más lo necesitaba.

Y, como no, a todas las amistades que he hecho durante estos años también. Las palabras tan bonitas que le dedicáis a mi trabajo me anima a seguir mejorando.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	5
3. METODOLOGÍA	6
4. MARCO TEÓRICO	7
4.1 ANTECEDENTES	7
4.2 CONTEXTO	8
4.2.1 <i>The war of the dancing corpses</i>	8
4.2.2 Sinopsis	9
4.3 REFERENTES	9
4.3.1 Manga y anime	9
4.3.2 Libro ilustrado	10
5. PROCESO	12
5.1 PREPRODUCCIÓN	12
5.1.1 Escenarios	12
5.1.1.1 Cabaña destartalada	14
5.1.1.2 Laboratorio	16
5.1.1.3 Mansión subterránea	17
5.1.2 Props	20
5.1.3 Personajes	21
5.1.3.1 Aaron y Darren	21
5.1.3.2 Shem, Hayleen y Zalina	23
5.1.3.3 Kalia Tylum	24
5.1.3.4 Benjamin	25
5.1.3.5 Dahlia	26
5.1.3.6 Shad	26
5.1.3.7 Blank	27
5.1.3.8 Elira y Airam	28
5.2 PRODUCCIÓN	28
6. CONCLUSIONES	31
7. BIBLIOGRAFÍA	32
7.1 LIBROS	32
7.2 ARTÍCULOS ONLINE	32
7.3 VÍDEOS	33
7.4 PÁGINAS WEB	34
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	34
9. ANEXOS	36

1. INTRODUCCIÓN

Nuestra vida está construida de decisiones, elementos y personas que poco a poco van definiendo la persona que somos en el presente. Puede que eliminar alguno de estos elementos no cambiase demasiado quienes somos o cómo vivimos hoy, pero en cambio otros nos han influenciado tanto que, de no haberlos tenido presentes, nuestras vidas tendrían un aspecto totalmente diferente. *The war of the dancing corpses* pertenece, para mi, al segundo grupo. Siendo una historia presente en mi vida desde más o menos 2013, mucho antes que la trama cogiera la forma que tiene hoy o tuviera nombre siquiera, no creo que estuviera dedicándome al arte en el presente si no fuera por ella y por su autora. Así, este proyecto de fin de grado surge tanto como agradecimiento por toda la inspiración otorgada durante estos años como el comienzo de culminación del sueño de dos chicas de 14 años de hace casi una década.

En esta memoria se recoge el proceso de realización del *concept art*¹ de los elementos que estarán presentes durante toda la trilogía como son el grupo de los 12 personajes principales y 10 de los escenarios más frecuentes a lo largo de esta indicados por la autora L.V.S. Botindari, y de la ilustración del primer capítulo del primer libro, titulado *Dancing Devils*, como prueba de producción. Todo esto realizado con planes de continuar trabajando en este proyecto en el futuro conforme la historia vaya siendo escrita.

1 *Concept art*: forma de arte que se utiliza como representación visual de un diseño o idea para su uso en películas, videojuegos, animación, cómic o cualquier otro medio antes de su inclusión en el producto final.

2. OBJETIVOS

Los objetivos principales de este proyecto consisten en realizar una preproducción para la edición ilustrada de la futura trilogía de novelas que sirva como una base sólida para que la realización del producto final sea lo más fluida posible una vez el texto esté terminado y en ilustrar el primer capítulo del primer libro como prueba de producción. A su vez existen los objetivos específicos de:

- Aplicar la metodología aprendida en el grado sobre concept art, preproducción e ilustración a un proyecto real.
- Trabajar exitosamente en colaboración con la autora y plasmar de manera fiel sus ideas al medio visual.
- Crear un reparto de personajes principales variado, visualmente interesante y cohesionado.
- Practicar la creación de escenarios con personalidad a partir de unas descripciones.
- Desarrollar un estilo de ilustración editorial compositivamente interesante.

3. METODOLOGÍA

Incluso dentro del mismo ámbito mi metodología varía para adaptarse al tipo de proyecto o los datos proporcionados para este. Por ejemplo, normalmente para hacer un proyecto de *concept art* empezaría con palabras claves y conceptos más amplios, pero en este caso la autora tenía una idea muy clara de lo que buscaba, por lo que los primeros pasos consistieron en que, a partir de las descripciones dadas por ella que se adjuntan en el primer anexo, se realizaron varias reuniones para aclarar dudas y asegurar la correcta interpretación del texto.

A continuación se trabajó en el diseño de escenarios en perspectiva isométrica² para facilitar la visibilidad de la mayor cantidad de componentes posibles y tener una vista general que ayudaría a la hora de hacer pruebas de color más adelante.

Una vez finalizada la línea de los escenarios en isométrica se empezó a trabajar en el diseño de los *props*³ necesarios para poder comenzar la creación de personajes, con los cuales el proceso varió según de quien se tratara por motivos que elaboraré en el apartado adecuado del proceso, acabando algunos con un proceso más extenso que otros.

Al tener los personajes hechos se continuó con las pruebas de color y artes finales de los escenarios para finiquitar los últimos detalles de estos. Para estas artes finales se dibujaron miniaturas de las cuales se seleccionó una por escenario. De las elegidas se realizó un esbozo de las formas principales simplificadas usando las reglas de perspectiva convenientes para asegurar que no hubieran objetos en posiciones imposibles respecto a esta. De este esbozo se hizo un boceto más detallado, alternando el uso de reglas de perspectiva y la mano alzada, pues me gusta dejar lo más definidos posibles los detalles para trabajar la línea final de manera más cómoda. Una vez terminada la línea final y la base de color, se realizaron pruebas de iluminación antes de limpiar y añadir los últimos detalles.

Una vez terminado el arte final de los escenarios, di la fase de *concept art* por finalizada y se empezó a redactar la memoria simultáneamente con el proceso de ilustración de los primeros dos capítulos del libro. Antes de comenzar esta fase se buscaron libros ilustrados que pudieran servir de referencia a la hora de trabajar, al igual que información en varias páginas de impresión bajo demanda de cuál sería el tamaño idóneo de impresión.

2 Perspectiva isométrica: perspectiva que consta de tres ejes X, Y, Z separados por ángulos iguales de 120°. Usada principalmente en dibujo técnico.

3 *Prop*: Cualquier objeto que forma parte de la historia.

Con esto último en cuenta, se maquetaron e imprimieron los dos primeros capítulos en este formato tanto por comodidad a la hora de realizar el siguiente paso como para tener una idea aproximada de cuánto ocuparía el texto.

Con el texto impreso se procedió a leer y marcar partes que pudieran resultar de interés a la hora de ilustrar y a apuntar cualquier idea que surgiera. A partir de estos apuntes rápidos y de algunas ideas dadas por la autora se realizó un guión gráfico, a partir del cual se realizaron bocetos de mayor tamaño.

A continuación se trabajó en realizar la línea y color final de las ilustraciones y, una vez estas terminadas, solo quedó maquetarlas con el texto.

Durante todas estos pasos se recibían evaluaciones constantes de la autora, realizando los cambios necesarios sobre la marcha.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 ANTECEDENTES

Pasamos nuestros primeros años de formación consumiendo literatura ilustrada, creo que es muy poco probable encontrar literatura infantil sin absolutamente ningún tipo de ilustración o imagen. Sin embargo, llegada cierta edad, este tipo de libros desaparecen de las estanterías correspondientes, como si al crecer todo se tuviera que volver más serio y solo los niños pudieran disfrutar de esta clase de estímulo visual.

No es como si la literatura ilustrada siempre se haya considerado exclusivamente infantil pero, a finales del s.XIX, surgió una resistencia a las ediciones ilustradas, puede que como una manera de diferenciar la ficción literaria de las historias infantiles o cualquier tipo de literatura que se considerase inferior o “una pérdida de tiempo”, sugiere Leah Price (2020), profesora de la carrera de Inglés en la universidad *Rutgers*⁴.

Pero, desde hace unos años, ha resurgido la publicación de ediciones ilustradas para públicos más variados. Aunque no es como si los libros ilustrados no infantiles hubieran desaparecido completamente, siempre existen títulos que necesitan de apoyo visual. Pero, como dice Florencia Cambariera (2018), editora del grupo Penguin Random House Mondadori: “...en los últimos tiempos hay una serie de libros ilustrados que no precisan imágenes, sino que las

4 CHARLES, R. (2020). *Perspective | Illustrated novels have a vibrant history. A rich new era may be upon us*, en Washington Post.

tienen como un agregado estético”⁵. Este tipo de ediciones han aparecido, en parte, como manera de atraer a un público nuevo en una sociedad cada vez más visual debido a la naturaleza de internet.

Aun así, mi observación tras la búsqueda de referencias para este trabajo, es que las ediciones ilustradas para adultos y jóvenes adultos están compuestas por bloques completos de texto intercalados por imágenes a una página. Teniendo en cuenta el estilo narrativo de la autora mi objetivo era explorar la manera de componer el texto e ilustraciones de manera más dinámica aún contando con un texto no tan ligero como puede tener un libro enfocado a niños.

4.2 CONTEXTO

4.2.1 *The war of the dancing corpses*

The war of the dancing corpses es el título de una trilogía de novelas en desarrollo de demografía joven adulta. Es una historia de acción muy enfocada en su grupo de personajes principales, su desarrollo y los vínculos entre ellos, en una ambientación con toques de ciencia ficción. El nombre de la primera novela, de la cual se han ilustrado los dos primeros capítulos para este trabajo, es *Dancing Devils* y sus dos secuelas se titularán *Dancing Angels* y *Dancing Warriors*.

Su autora, Luciana Victoria Suárez Botindari, es una joven escritora recién graduada en periodismo en la Universidad Miguel Hernández de Elche, de lo cual ella misma afirma estar sorprendida, ya que pasaba la gran mayoría de las clases escribiendo en vez de prestar atención a las explicaciones. Desde pequeña se ha sentido atraída al mundo de la literatura y, tras ganar el primer premio en el primer certamen literario al que se presentó en el instituto, se decidió a mostrar sus historias al mundo fuera como fuese.



fig. 1. Boceto a tinta de Aaron y Darren realizado en 2014

Y en el instituto mismo es donde nos hicimos amigas y donde, entre nuestras charlas de personajes e historias inventadas, se nos ocurrió crear dos personajes, que acabarían llamándose Aaron y Darren, en colaboración para una de sus historias. La verdad es que todo comenzó medio en broma pero conforme más ideas compartimos sobre estos dos personajes, más cariño les cogíamos y más integrados en el grupo de personajes ya existentes estaban. Se puede decir que esta situación sirvió para inspirarnos la una a la otra: ella escribiendo las ideas que se nos ocurrían y yo dibujándolas. Así, acabamos declarando que algún día, cuando ella escribiera la historia de este grupo de

5 REINOSO, S. (2018). *Crece los libros ilustrados para adultos*, en Clarín.

personajes, yo la ilustraría. Esa historia, en su día aún sin nombre, con una trama sin definir y cuyos personajes tenían en su mayoría hasta nombres distintos a los actuales o incluso ni existían, acabaría siendo *The war of the dancing corpses*.

4.2.2 Sinopsis

La sinopsis del primer libro proporcionada por la autora es la siguiente:

“Nuestra historia comienza con un viaje en tren hacia el castigo supremo que les estaba esperando a Zali, Shem, Dahlia, Aaron y Ben por hacer explotar (sin querer, juran que fue sin querer) a su sargento. La guerra no es divertida, pero mucho menos lo es ser castigado cuando solo has cometido un pequeño error. Por suerte (o por desgracia, depende de cómo de lleno te guste ver el vaso) el tren es atacado en medio del trayecto y no llegan jamás a su destino ya que son asesinados por el camino. Pero por lo menos no les han castigado, ¿verdad?

Pero despiertan en un laboratorio extraño donde los científicos no dejan de hablarles en un idioma que no conocen. ¿Cómo es posible que sigan vivos? ¿Y por qué de repente son incapaces de ser heridos sin importar cuánto se les dispare?

Tal vez esta sea su oportunidad de darle la vuelta a esta guerra; que hayan pasado de ser parte de esa frasecita que tanto han oído de que “toda gota cuenta”, a ser una cascada imparable frente a sus enemigos. Tienen el poder de la invencibilidad en sus manos, pero ¿qué harán con él?”

4.3 REFERENTES

4.3.1. Manga y anime

No es de extrañar que mi mayor referente estilístico sea el cómic y la animación japonesa, ya que han formado parte de mi vida desde muy pequeña, mucho antes incluso de conocer su origen. Nombrar todas las obras de este medio que me han influenciado sería imposible, pero se podrían destacar *Digimon Adventure* (1999), *Magical Doremi* (1999) y *Futari wa Pretty Cure* (2004) como las series que constituyen la base de mis rasgos estilísticos. De ellas adquirí el gusto por la estilización de los personajes, con la exageración del tamaño de ciertos rasgos como los ojos y manos, y el uso de tonos vivos.



fig. 2. Póster publicitario de *Digimon Adventure* (1999). Toei Animation.



fig. 3. Captura de pantalla de la cuarta temporada de *Magical Doremi* (1999). Toei Animation.



fig. 4. Captura de pantalla de la secuencia de introducción de *Futari wa Pretty Cure* (2004). Toei Animation.

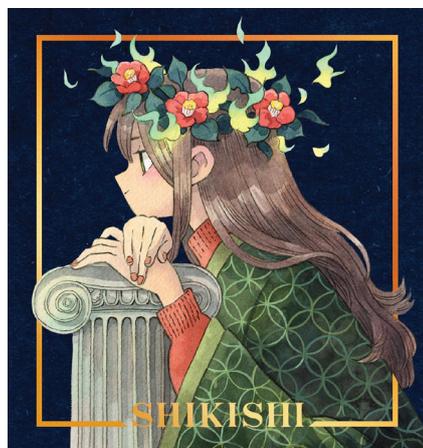


fig. 5. Portada de *Shikishi* (2022), zine recopilatorio de la obra de Heikala.

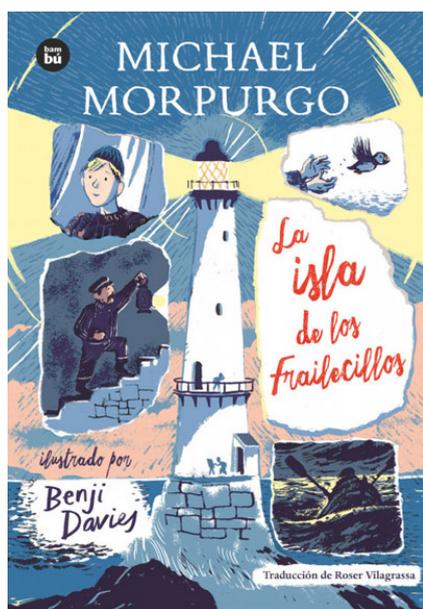


fig. 6. Parte frontal de la cubierta de *La isla de los frailecillos* (2021). Michael Morpurgo.

Actualmente estos medios constituyen una gran influencia para artistas internacionales pues como expone Evan Henerson en un artículo sobre la influencia del anime en el arte occidental:

“No hace mucho tiempo que el amor por la animación japonesa, más conocida como anime, era algo que se mantenía en secreto.[...] Los devotos del anime de los años 80 y 90 han crecido, han entrado en la industria y han roto los moldes.” (Henerson, 2020)⁶

Por esto mismo mis referentes estilísticos occidentales me han influenciado de manera parecida al manga y anime al verse ellos mismos influidos por estos medios. Como Alessandro Barbucci⁷, que mezcla características del estilo *Disney* con rasgos del manga en su obra, o Heikala⁸ (2019), que habla de cómo la llegada del anime de *Pokémon* y el manga a su país le incentivó a experimentar con su estilo y sus temas al dibujar (p.15)⁹.

4.3.2. Libros ilustrados

No son pocos los libros que han influenciado en mi amor por este medio desde pequeña, empezando con *Fairy Oak*¹⁰ y sus delicadas ilustraciones a línea o cualquier libro de *Gerónimo Stilton*¹¹ que cayera en mis manos. Sin embargo, este apartado lo quiero dedicar a hablar de los libros que he usado como referencia específicamente para este trabajo. Decidí centrarme en encontrar libros que jugaran con la composición de sus páginas, pues no quería estancarme en realizar únicamente ilustraciones delimitadas por la página. Encontré muchos libros que me otorgaron inspiración por un motivo u otro pero los más relevantes son los siguientes.

La isla de los frailecillos (2021), ilustrado por Benji Davies, me dio muchas ideas. Las ilustraciones de esta enternecedora historia del autor inglés Michael Morpurgo no tienen bordes claros. Aunque muchas de sus ilustraciones sean a una página, estas no se ven delimitadas por el borde de la página, sino que podemos ver cómo se extienden un poco más al otro lado del pliego, integrando así el texto y la imagen. Incluso se pueden observar algunas ocasiones en las que el texto se solapa con el dibujo.

6 HENERSON, E. (2020). *The Influence of Anime*. En Keyframe.

7 Dibujante de cómic italiano, principalmente conocido por trabajar en *W.I.T.C.H.*, *Monster Allergy* y *Sky Doll*.

8 Ilustradora finlandesa que trabaja principalmente con acuarela y tinta. Se puede consultar su trabajo en redes con el nombre de usuario @heikala o @heikala_art.

9 HEIKALA (2019). *Art of Heikala: Works and Thoughts*. 3DTotal Publishing, p. 15

10 *Fairy Oak* es una trilogía de literatura fantástica escrita por la autora italiana Elisabetta Gnone y publicada en 2008 en España.

11 *Gerónimo Stilton* es una serie de literatura infantil firmada por el escritor ficticio Gerónimo Stilton y creada por la autora italiana Elisabetta Dami. Su publicación empezó en el 2000 hasta la actualidad, en el año 2022.

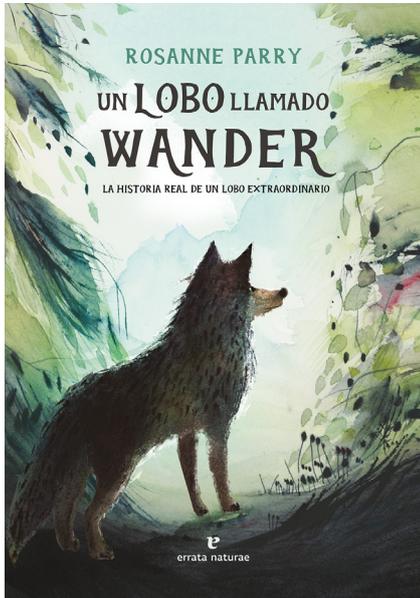


fig. 7. Parte frontal de la cubierta de *Un lobo llamado Wander* (2022). Rosanne Parry.



fig. 8. Parte frontal de la cubierta de *Los Turboskaters #1. La leyenda del robot asesino* (2021). C. Fernández, C. Balbás, B. Balbás.

fig. 9. Ilustración interior de *Naiya and the Foxdragon* (2020). Naomi VanDoren.

Un lobo llamado Wander (2022), ilustrado por Mónica Armiño, fue un descubrimiento inesperado. Inicialmente lo cogí por sus curiosos encabezados en los capítulos, pero al final descarté la idea incluso antes de realizar el guión gráfico. Sin embargo, al inspeccionar con más cuidado me resultó curioso que, como en *La isla de los frailecillos*, algunas partes de las ilustraciones se insertan por detrás del bloque de texto. También tomé nota de un par de ocasiones en las que, para dar sentimiento de oscuridad, el negro de la ilustración se extiende por la doble página completa y el texto está en negativo.

Me interesé por *Escuela de villanos* (2022), con ilustraciones de Sara Lozoya, por la manera en la que compone los títulos. Ocupan media página, con la numeración encima de una pequeña ilustración y el título por debajo. Me parece una disposición muy equilibrada que enmarca el pequeño dibujo que acompaña al capítulo perfectamente. El resto de ilustraciones eran a una página, pero me vi inspirada igualmente por sus escenarios y personajes llenos de vida.

Otra serie de libros en los que ha trabajado Sara Lozoya, *Los Turboskaters*, que comenzaron a editarse en 2021 hasta la actualidad, en el año 2022, utiliza diferentes composiciones para sus páginas. Mezcla elementos de cómic en sus ilustraciones. Como cuando juega con ilustraciones parciales a doble página, en las que utilizan el pliego como transición natural para mostrar dos puntos de vista en el mismo escenario. Siguiendo un principio parecido, tiene composiciones en diagonal, donde la primera página tiene una ilustración en la parte inferior y la segunda en la superior o al contrario.

Por último y como mención especial, Naomi VanDoren¹² y sus vídeos del proceso de producción de su libro ilustrado *Naiya and the Foxdragon* (2020), una historia para todas las edades llena de magia. A parte de inspirarme con sus brillantes ilustraciones a acuarela, me ayudó a encontrar un punto por el que empezar el proceso de producción, siendo algo que no había trabajado antes.



12 Artista y escritora de fantasía que ha pasado gran parte de su vida viajando, experiencia de donde saca su inspiración. Se puede consultar su trabajo en redes con el nombre de usuario @naomivandoren.

5. PROCESO

Antes de empezar este trabajo y habiendo realizado varios proyectos personales, tenía una idea preconcebida del proceso a seguir al trabajar en un proyecto así. Sin embargo no tardé en darme cuenta que al trabajar con otra persona, sobre todo con un trasfondo diferente al de las artes visuales, es mejor no ser demasiado inflexible y saber adaptarse y buscar maneras de trabajar que faciliten la tarea de todas las personas involucradas, como ya iré explicando en estos apartados.

Como se ha indicado en el resumen, la parte práctica de este trabajo se puede dividir a grandes rasgos en dos fases, por lo que este capítulo del trabajo contará con dos apartados separados en preproducción y producción, con los subapartados necesarios para hablar de cada uno con claridad.

5.1 PREPRODUCCIÓN



fig. 10. Inspiración cabaña destartalada.

The war of the dancing corpses está conceptualizada como una trilogía a lo largo de la cual los personajes crecerán y cambiarán tanto física como psicológicamente, lo que se tendrá que reflejar en su diseño. Al igual con los escenarios, ya que la mayoría forman parte de una mansión recién ocupada en el primer libro, pero que irá ganando signos de estar habitada por nuestro grupo protagonista conforme avance la historia. Por esto mismo los diseños realizados para este trabajo se deben considerar estados base a partir de los cuales se realizarán los cambios necesarios en el futuro.

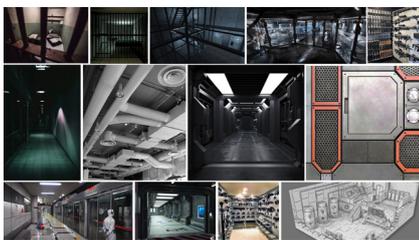


fig. 11. Inspiración laboratorio.

5.1.1 Escenarios

Todos los escenarios han seguido el mismo proceso.

Tanto para los escenarios como para los personajes la autora proporcionó un documento con descripciones (Anexo I). Los escenarios se podrían agrupar en tres localizaciones: una cabaña destartalada, una especie de laboratorio y una mansión subterránea. El primer paso tras leer detenidamente el documento, fue buscar referencias e inspiración para estas localizaciones, ayudándome de *Pinterest*¹³ y teniendo en cuenta cualquier duda que me pudiera surgir sobre la estética. Era importante que estas localizaciones se diferenciaron entre sí estéticamente, pues cada una cuenta con un mínimo de dos escenarios que tienen que compartir rasgos visuales.



fig. 12. Inspiración mansión subterránea.

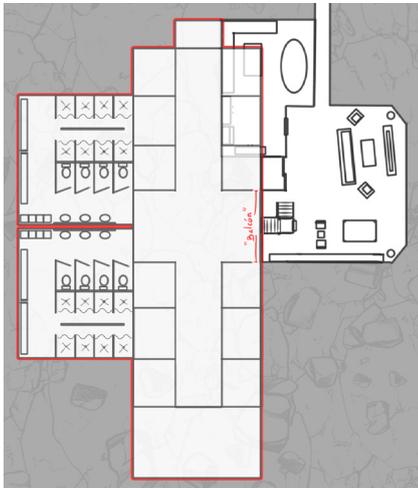


fig. 13. Plano de la mansión subterránea.

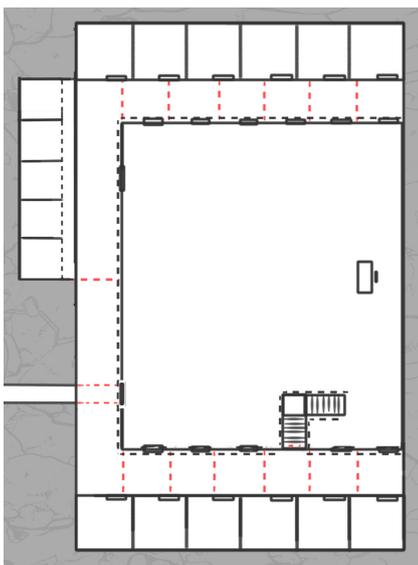


fig. 14. Plano del laboratorio.

Una vez buscadas las referencias y con el visto bueno de la autora, procedí a realizar planos aproximados de las estancias a partir de las descripciones, pues consideré que al ser una persona que se aclara más visualmente, tener una pequeña representación visual de la posición de los elementos me ayudaría a realizar los diseños con más soltura. Pero, tras un par de consultas con Luciana y correcciones muy específicas por su parte, llegué a la conclusión de que ella tenía en mente una imagen mucho más clara sobre la distribución de los elementos que la interpretación del texto pudiera dar a entender. Por eso pensé que sería mucho más sencillo para ambas pedirle a ella que realizara los planos de las estancias por muy desproporcionados que afirmara que le iban a salir y realizar los arreglos necesarios a partir de estos. Así, después de una tarde entera intentando entendernos por escrito sin resultados, solucionamos el problema en cuestión de minutos con unos simples esbozos de la autora.

Partiendo de estos esbozos realicé planos más precisos, añadí el par de estancias de las cuales la autora no tenía una imagen tan clara en mente y recibí el visto bueno para continuar con los diseños, los cuales decidí realizar en isométrica. Es un tipo de perspectiva usado principalmente en dibujo técnico que consta de tres ejes X, Y, Z separados por ángulos iguales de 120° . Este tipo de perspectiva es la manera más sencilla de plasmar tridimensionalidad mostrando la mayor cantidad de superficie posible y sin que elementos en planos más cercanos estorben demasiado la legibilidad de otros más alejados. También facilita cualquier edición a realizar tanto de tamaño como de posición, al ser un tipo de perspectiva que no refleja la percepción real del ojo humano, sino que todas las dimensiones mantienen la misma escala sin importar el plano.

Una vez terminada la isométrica realicé las pruebas de color sobre estas, centrándome en las paletas de los colores base y sin preocuparme de la iluminación, ya que normalmente cuando trabajo en ilustraciones digitales con elementos en común entre ellas me resulta más sencillo partir de los mismos colores base y después usar los diferentes modos de capa y menús de corrección tonal con los que cuenta el programa de dibujo para añadir la luz y las sombras y realizar los retoques necesarios al color y así plasmar el ambiente que requiera la escena.

En esta parte del diseño también trabajé un par de detalles extra del laboratorio y la mansión subterránea que explicaré con más detalle en sus apartados.

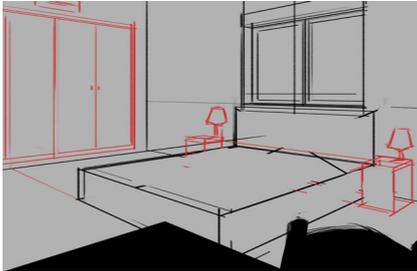


fig. 15. Bosquejo simplificado de la habitación de Kalia.



fig. 16. Línea final de la habitación de Kalia.



fig. 17. Arte final de la habitación de Kalia.

Con los diseños terminados hice algunas ilustraciones de los escenarios en el estilo final, comprobando así que existiera cohesión entre ellos. Este paso me ayudó también a añadir los detalles que viera necesarios y, en algunos casos, mostrar elementos que hubieran quedado fuera de la isométrica como las ventanas de la sala común y la pantalla del laboratorio.

Este arte final siguió el mismo proceso que las ilustraciones finales del libro, que es el que suelo seguir de normal cuando ilustro a digital, sea cual sea la finalidad de la obra, empezando por realizar una serie de miniaturas con varias ideas para cada estancia. Estas miniaturas ocupan poquísimo y las realicé con bastante velocidad para poder plasmar lo antes posible las ideas que tenía en mente. Dependiendo de la claridad de estas ideas los resultados variaron en limpieza, pero al final solo es una herramienta para visualizar si ciertas composiciones funcionan, por lo que no necesitan detalles ni demasiada limpieza.

Una vez seleccionadas las miniaturas hechas en mi libreta de dibujo las escaneé y pasé a un lienzo en el programa de dibujo, procedí a encontrar los puntos de fuga y, ayudándome de las reglas proporcionadas por el programa, dibujé los elementos de la ilustración como formas simples. Este paso ayuda a asegurar que la perspectiva elegida funciona correctamente, a arreglar la posición de cualquier elemento que se vea incorrecto e incluso averiguar si es necesario retocar la composición de la imagen.

Con este bosquejo hecho y a veces con la miniatura a muy baja opacidad al fondo, realicé unos bocetos mucho más detallados, dibujando tanto a mano alzada como ayudándome de las reglas de perspectiva en las zonas necesarias, para definir los detalles necesarios. Estos bocetos me sirven para poder realizar la línea final con más soltura.

Guiándome de las paletas de color elegidas anteriormente solo quedó añadir los colores base a las ilustraciones y, trabajando con modos de capa como he explicado antes, realicé pruebas de iluminación rápidas que solo tuvieron que refinarse al elegir las preferidas. Por último, como toque final para ayudar a integrar la línea al resto de la ilustración, le añadí algo de color a estas.

5.1.1.1 Cabaña destartalada

La cabaña destartalada es una pequeña casa con aspecto abandonado que está rodeada de bosque. Es la entrada secreta a la mansión subterránea, contando con un ascensor oculto al fondo de un armario. A la hora de documentarme me centré en buscar imágenes de bosques frondosos y tanto interiores como exteriores de casas dañadas por los elementos naturales e invadidas por la vegetación.



fig. 18. Boceto del exterior de la cabaña destartalada.



fig. 19. Boceto del interior de la cabaña destartalada.



fig. 20. Arte final del exterior de la cabaña destartalada.

A la hora de diseñar la cabaña lo más importante era mostrar signos de abandono y desgaste, ya que es un sitio que ha sido invadido por la naturaleza con los años, al igual que dejar entrever que hace años, en un mejor estado, era un lugar bastante acogedor. Por esto intenté asegurarme de que las estancias no tuvieran espacios demasiado vacíos que pudieran dar a entender que esta es una casa que no se llegó a utilizar nunca. Añadiendo pequeños elementos como los percheros, la lámpara, cortinas y alfombras, ayuda a dar la sensación de que alguien se tomó las molestias de decorar a su gusto esta cabaña cuando aún se utilizaba para vivir. En cuanto a su estado de abandono, a parte de mostrando daños en el contenido de la casa, me paré a añadir detalles en los suelos y las paredes para que la madera mostrara signos de estar suelta y desgastada.

Para la paleta de color hice un par de pruebas teniendo en cuenta que la mayoría de elementos de la casa son de madera y de que esta estaría desgastada y dañada por el tiempo y los elementos. En la primera prueba el color del suelo y las paredes llamaba demasiado la atención y provocaba que costara distinguir los elementos de la casa. Por esto, a parte de cambiar un poco el nivel de los tonos, aclaré y bajé la saturación de la prueba inicial para darle más nitidez a la estancia.

Con los diseños terminados decidí trabajar en artes finales del exterior y la planta baja, ya que la segunda planta no aparecerá de momento en la historia por lo que no es necesario artefinalizarla.

La ilustración de la planta baja la quise dedicar a destacar el ascensor oculto tras el armario que se encuentra en la cocina. Me interesó trabajar el contraste del ascensor siendo tecnología más nueva y cuidada con el resto de la casa abandonada y dañada.

En cuanto al exterior mi objetivo era mostrar la mayor cantidad de naturaleza posible, dar la impresión de que la casa era un elemento que no pinta nada en un entorno así hasta que fue integrándose con el paisaje con el abandono. Hasta las pruebas de iluminación no tuve claro si quería darle un aire más suave y fantástico o misterioso, por lo que hice las pruebas con ambas opciones en mente, aunque al final la autora se decantó por el primero.

5.1.1.2 Laboratorio

El laboratorio es una zona misteriosa de aspecto más frío y poco familiar, con un techo con una altura equivalente a la de 3 plantas de un edificio, contando con una pantalla que ocupa enteramente una de sus paredes y una gran cantidad de despachos idénticos repartidos por sus costados y separados por cristalerías de la sala principal. Busqué como referencia texturas y tipos de estancias que se podrían ver fácilmente en la típica película de ciencia ficción: cristal, metal, repetición de elementos y colores fríos o acromáticos. Como esta localización tiene también una pared llena de armas y una zona de celdas añadí algunas referencias para estas.

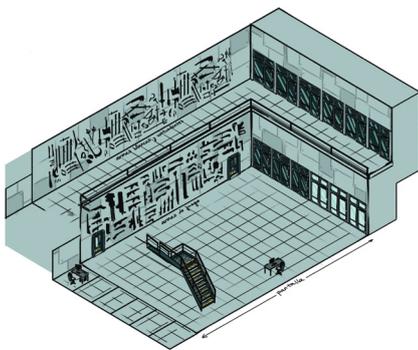


fig. 21. Diseño en isométrica del laboratorio.

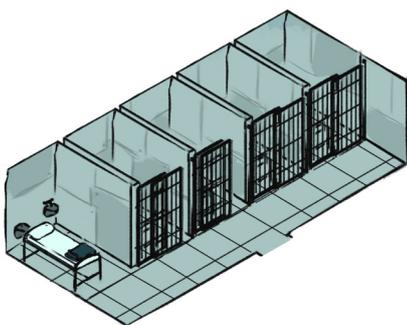


fig. 22. Diseño en isométrica de las celdas del laboratorio.

Esta localización, que cuenta con la sala principal con dos plantas abiertas llenas de despachos en sus laterales y una pequeña sala con celdas, tiene que presentar, como ya he dicho antes, un aspecto más frío y distante. Por esto mismo, menos por las puertas de cristal, decidí que la sala entera sería de metal. Como tanto el suelo como las salas laterales y las celdas son elementos que se repiten decidí hacer el patrón de los paneles de las paredes irregulares para añadir un poco de variedad a la estancia.

La gama de colores fue bastante sencilla, ya que tenía que ser un lugar frío usé tonos azules verdosos teniendo en cuenta que tenía pensado usar tonos más azulados para ciertas partes de la mansión y no quería que las paletas de estos dos lugares tuvieran tonos en común. También añadí algún pequeño detalle en amarillo para contrastar. Una de las paredes de esta sala está ocupada enteramente por una pantalla, la cual la autora indicó que simplemente mostraba un fondo de escritorio negro y vacío con la palabra "Tylum" escrita en su centro. Con esto en mente hice algunas pruebas de tipografía, incluyendo en algunas un logo que diseñé para los props. Al final nos decantamos por un diseño bastante sencillo con efecto metalizado.



fig. 23. Contenido de la pantalla gigante del laboratorio.

Para el arte final era importante plasmar la inmensidad de la sala a la vez que mostrar la pantalla que no se veía en la isométrica. Utilicé una perspectiva de dos puntos de fuga con una vista desde la segunda planta de la estancia e incluí elementos como el escritorio para ayudar a tener una idea de la escala.



fig. 24. Arte final de una de las celdas del laboratorio.

Realizando esta ilustración también decidí añadir alguna roca sobresaliente de las paredes de metal que ayudara a entender que esta, al igual que la mansión, también es una sala que se encuentra bajo tierra.

En cuanto a las celdas, al contrario que la sala principal del laboratorio, quería transmitir lo pequeñas que son. El tipo de vista desde arriba lo utilicé en una de las miniaturas de la lavandería pero más adelante me di cuenta que ayudaba más a transmitir lo que quería de las celdas.

5.1.1.3 Mansión subterránea

La mansión subterránea es la localización donde nuestro grupo de protagonistas va a pasar su vida cotidiana, por lo que tiene que transmitir un aspecto más acogedor mezclando texturas de piedra y madera. Con esto en mente busqué referencias de casas cueva con diferentes niveles de acabados en la piedra, al igual que estanterías repletas de libros antiguos, ya que este es un elemento bastante grande en una de las estancias.



fig. 25. Diseño en isométrica de la sala común en la mansión subterránea.

Al contrario que el laboratorio, la mansión es mucho más acogedora y la localización con más salas. En la primera planta de esta mansión se encuentran la sala común y la cocina, y en la segunda están los dormitorios, lavandería y baños.

La mansión cuenta con paredes de piedra y suelo de madera en su mayoría. En estancias grandes como la sala común, que es un espacio abierto y llega a tener la altura de dos plantas, y un poco menos marcado en la cocina que tiene un techo alto, dibujé las paredes de piedra de manera más irregular, como si al ser tan grande no hubiera hecho falta terminar de tratarlas y alisarlas. Por otra parte, las habitaciones, los baños y la lavandería tienen el techo más bajo y dejar las paredes irregulares hubiera creado una sensación de aprisionamiento, por lo que decidí hacerlas más lisas.



fig. 26. Diseño en isométrica de la cocina en la mansión subterránea.

En la sala común se encuentra el ascensor que sirve como sistema de entrada y salida de la mansión y que se conecta con la cabaña del bosque. Es la sala en la que el grupo se reúne y socializa, por lo que cuenta con diferentes medios de entretenimiento y ocio como el billar, un pequeño tablero de ajedrez, la televisión y los sofás. Otros dos elementos muy destacables de esta sala son la gran estantería que ocupa una pared entera y que, acompañándola de una escalera, ayuda más a dar sensación de amplitud a esta sala, y la pared frente a las escaleras llena de ventanales falsos, que no se puede ver desde el ángulo usado en isométrica pero que trabajé en el arte final de esta estancia.

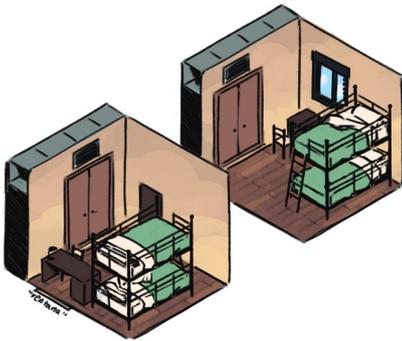


fig. 27. Diseño en isométrica de las habitaciones en la mansión subterránea.

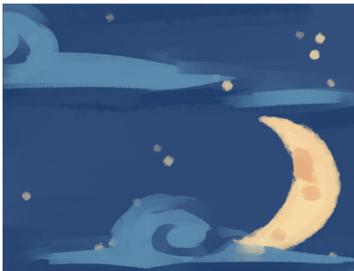


fig. 28. Diseño de las ventanas falsas de las habitaciones.

En el documento se indicaba que la cocina y los baños eran “súper blancos” por lo que cambié los suelos de madera por baldosas. Esta y un par de elementos de la cocina como la isla y la mesa ovalada eran las únicas indicaciones del documento sobre el aspecto de estas salas, por lo que el resto fueron elementos que añadí yo teniendo en mente lo necesario para hacer estas estancias funcionales. En la cocina añadí la encimera y mucho espacio de almacenamiento, ya que al ser un grupo grande de personajes lo más lógico es que sea necesario. En cuanto a los baños me dediqué a buscar planos e imágenes de vestuarios para hacerme una idea de que clase de distribución podría tener.

Todas las habitaciones menos la grande, que pertenece a un personaje llamado Kalia, cuentan con unas literas de metal, un escritorio, una ventana falsa frente a la puerta, un armario empotrado y unas rejillas para la ventilación encima de estos. La habitación grande cuenta con estos elementos también pero la cama es de matrimonio en vez de ser litera y cuenta con dos armarios empotrados, aunque después de las pruebas de color me di cuenta de que una pared se quedaba demasiado vacía y, consultándolo con la autora, añadí una puerta a un baño privado para equilibrar un poco más el espacio.

En cuanto a las paletas de color, al mantener elementos en común entre estancias, decidí hacer pruebas de la sala común y basar el resto de estancias a partir de la paleta resultante. Lo más difícil fue encontrar el equilibrio entre el color de las paredes y el suelo. Probé con tonos más fríos pero no ayudaban demasiado al sentimiento acogedor que buscaba para esta localización y la autora solicitó que usara tonos cálidos tanto para la madera como para la roca. El resultado final quedó un poco monótono así que la tutora sugirió que añadiera algo de contraste con tonos más azulados en los elementos que no fueran de madera o roca como los muebles o los libros de la estantería.

Una vez decididos los colores a utilizar de la sala común sólo quedaba realizar las paletas de color del resto de salas a partir de esta, con los cambios necesarios dependiendo de las características de la habitación en concreto. Por ejemplo, para la habitación grande, que es la única de toda la mansión que lleva ya un tiempo ocupada al comenzar la historia, se pintaron las paredes y cambiaron el color de la ropa de cama a azul, ya que el personaje que habita aquí tiene una fuerte conexión con este color. Para los baños y la cocina, como he dicho antes, se indicaba que eran blancos, por lo que hice el suelo de baldosas y utilicé blancos y azules claros para dar esta sensación sin crear una estancia demasiado monocromática.

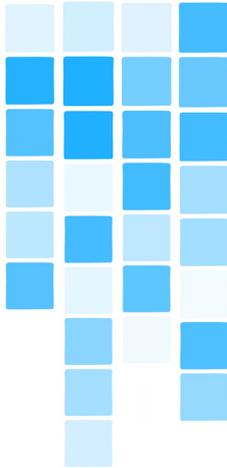


fig. 29. Pincel personalizado usado para las baldosas de los baños de la mansión subterránea

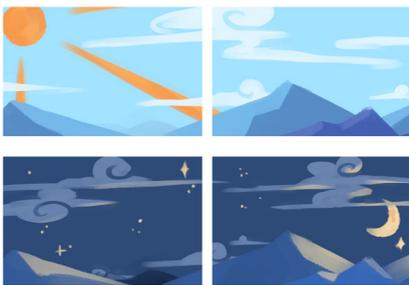


fig. 30. Diseño de los ventanales falsos de la sala común.

En cuanto a las ventanas falsas tanto de las habitaciones como de la sala común, la autora indicó que las imágenes que se muestran van variando conforme al gusto de los habitantes de la mansión, siendo un elemento que dará mucho juego a lo largo de la historia. Para este trabajo de momento decidí hacer dos diseños base: un cielo diurno con algunas montañas de fondo y una variación nocturna de este.

Una de mis prioridades a la hora de hacer el arte final de la sala común era mostrar estos ventanales. En un principio tenía otra vista desde la parte de arriba de las escaleras usando perspectiva con tres puntos de fuga, hasta llegué a hacer el bosquejo con las reglas del programa, pero algunos elementos que quería mostrar se quedaban ocultos en esta composición a parte de que resultó más compleja de lo que el tiempo de trabajo me permitía dedicarle. Por esto al final me decanté por una vista desde la parte inferior con dos puntos de fuga.

Y tanto en la sala común como en el resto de salas de la mansión mi otra prioridad era que, aunque la estancia estuviera vacía, mostrar signos de residencia como las camas sin hacer perfectamente en las habitaciones, los platos y tazas del desayuno que aún no se han fregado, una partida de billar dejada a medias o la lavadora en marcha. Puede que en esta etapa del libro aún no hayan personalizado la mansión, pero aún así está habitada por el grupo protagonista y mostrarlo aún sin que ellos aparezcan en la escena me parece una manera de añadir personalidad al entorno.



fig. 31. Arte final de la sala común en la mansión subterránea.

5.1.2 Props

En los documentos proporcionados por la autora no había mención de que tipo de ropa llevarían los personajes y tras consultarle resultó que la mayoría llevan una especie de uniforme militar durante gran parte de la historia contando con un par de accesorios, por lo que decidí diseñarlos antes de trabajar en los personajes.



fig. 32. Portada de *Nightwing* (2016) #77. Dan Jurgens, Ronan Cliquet.

Este uniforme consiste en un mono militar oscuro, unas gafas de esquí y unos cascos de música. Estos últimos serán personalizados a cada personaje conforme avance la historia, pero en un principio tienen el mismo aspecto para todos. También diseñé y tuve en cuenta a la hora de crear los uniformes que el grupo protagonista utiliza como logo un pájaro volando.

Empecé trabajando en las siluetas de las gafas y el mono. Para las gafas fue cuestión de probar formas interesantes basándose en referencias de gafas de esquí. Para los monos me centré en realizar diseños equilibrados sin caer en la simetría. Realicé tres bocetos en un principio, añadiendo detalles que ayudaran a darle un aspecto distintivo y teniendo en mente la funcionalidad. De estos tres bocetos Luciana prefirió el que tenía el cierre recto, pero me pidió que probara a hacerlo menos holgado. Realicé otro par de bocetos con cambios ligeros probando esto. Teniendo en cuenta que es un uniforme que usan diariamente, le añadí una riñonera para guardar los cascos y las gafas a todas las pruebas.



fig. 33. Prueba de color y posición del logo en el uniforme.

A continuación procedí a diseñar el logo del pájaro que va incluido en la espalda del uniforme. La autora indicó que se trataba de un pájaro volando visto desde arriba, pero no tenía claro qué tipo de pájaro quería, por lo que hice pruebas basándome en varias especies. Se eligió el basado en un águila.

Con el mono y el logo elegidos, hice pruebas de como iría el segundo colocado en la espalda del primero. A esto le añadí el color azul oscuro neón que la autora dijo que tenía y algunas líneas decorativas a los costados del traje. Nos gustó la opción que se extendía hasta los hombros. Resultó que este diseño le recordaba demasiado a la autora al diseño de *Nightwing* (fig. 32), el superhéroe de DC Comics y su personaje favorito de estos cómics. Para solucionar esta relación decidimos que lo mejor era cambiar el color del logo. Nos decantamos por un dorado, ya que más adelante en la historia había planeado un cambio de logo a un zorro dorado.



fig. 34. Diseño final del uniforme.



fig. 35. Detalle del uniforme.

Los cascos los diseñé a partir de la forma de las gafas y les añadí un detalle de luz amarilla que brilla cuando está en uso que recuerda a un ala simplificada.

Una vez todos los elementos diseñados los junté en una ficha más detallada que pudiera usar de guía a la hora de vestir a los personajes.

Para finalizar realicé una variación de este uniforme para los dos pilotos del grupo, cambiando el dorado del traje por plateado y las gafas y los auriculares por un casco de aviador.

5.1.3 Personajes

Debido al origen de este proyecto, como ya he explicado, algunos de los personajes de este apartado cuentan con versiones antiguas. El resultado de su diseño actual ha consistido en una evolución natural durante años, sin partir de 0 en este trabajo. Aun así la mayor parte de ilustraciones anteriores de estos existen fuera del contexto de la obra principal, así que se han tenido que actualizar en mayor o menor cantidad.

Para los personajes nuevos en proyectos personales suelo empezar buscando imágenes que me ayuden a expresar su personalidad y sentido de la moda, pero al llevar casi todos el mismo uniforme y ser personajes ajenos de los que no tengo tanto conocimiento decidí descartar este paso. Igualmente con las descripciones bastantes detalladas de la autora y las consultas necesarias la ausencia de referencias no fue ningún problema.

Realicé todos los diseños de manera simultánea, adaptando el proceso según viera necesario con cada personaje y juntando a todo el grupo después de cada paso para asegurar que tuvieran un aspecto cohesionado.

5.1.3.1 Aaron y Darren

Aaron y Darren son los dos personajes de este proyecto de los que soy co-creadora y los que más he dibujado a lo largo de los años. Por eso mismo también son los personajes con los que más familiarizada estoy y los que más desarrollo visual han tenido.

Estos dos personajes fueron conceptualizados como pareja desde un principio pero que en esta historia empiezan en bandos opuestos. Creo que va a ser muy interesante explorar su relación y cómo se desarrolla a lo largo de la historia con esta premisa.



fig. 36. Boceto a lápiz de Aaron realizado en 2018



fig. 37. Ilustración digital de Aaron y Darren realizada en 2020.

Aaron es un chico de piel blanca de unos 17 o 18 años, con los ojos marrones y pelo castaño y rizado. Mide 1'69 m, pero siempre va encogido, como inseguro de sí mismo. También está realmente desnutrido al principio de la historia y lleva ropa tallas más grande para que no se le note la figura. Tanto en esta versión como en la antigua una de sus características más destacables es que es un chico amable y gentil. Su único objetivo al principio de esta historia es ser un buen hermano mayor. Su diseño se utilizará en su versión futura del libro, ya que es unos años mayor, está mucho más sano y tiene más confianza. En esta versión futura también le gusta llevar ropa holgada pero, al contrario que ahora, es de la talla correcta.

Darren tiene entre 18 y 19 años, pelo castaño y ojos verdes. Alto y atlético, de piel bronceada y cara llena de pecas. Un chico atrevido del que se podría decir que le gusta demasiado el sonido de su propia voz pero que, a fin de cuentas, es un tonto de buen corazón al que le gusta hablar de sus intereses, que solo quiere mostrar lo que vale y ayudar lo máximo posible. La única diferencia de aspecto entre la versión del libro y la anterior es que en la segunda ya era un chico de complexión atlética pero sin tener los músculos tan marcados.

Teniendo casi una década de desarrollo visual los cambios necesarios para estos personajes fueron pocos. A Aaron le di una complexión más delgada y una actitud más insegura en su pose. También decidí añadirle líneas de cansancio bajo los ojos para ayudar a expresar su estado de salud tanto física como emocional. En cuanto a Darren solo tuve que definirle un poco más los músculos y, por petición de la autora, le volví a añadir una pequeña cicatriz en la ceja que tenía en su diseño hacía unos años pero que llevaba tiempo sin dibujarle.



fig. 38. Rediseños de Aaron y Darren.

A parte de estos cambios les vestí en el uniforme diseñado en el apartado anterior, claro está. A Aaron el mono le viene grande de los hombros y tiene que enrollar las mangas y camales al llevar alguna talla más grande de la necesaria. Como ya he dicho, intenta disimular su delgada figura y lo lleva siempre abrochado hasta arriba. Darren, por otro lado, cree que sería un desperdicio no mostrar los músculos en los que tanto ha trabajado, así que suele llevar la parte superior del mono desabrochada o completamente quitada con una camiseta interior de tirantes.

5.1.3.2 Shem, Hayleen y Zalina

Estos tres personajes son, junto a Aaron y Darren, los más antiguos de esta historia. Son personajes que también he dibujado anteriormente por lo que su diseño solo requería de ciertos retoques.



fig. 39. Recopilación de dibujos antiguos de Shem, Hayleen y Zali.

Shem es el hermano pequeño de Aaron. Tiene unos 15 o 16 años y es el más bajo del grupo midiendo 1'62 m. Como su hermano, tiene aspecto desnutrido y marcas de cansancio bajo sus ojos, aunque se presenta con mucha más energía y seguridad que el mayor. De pelo rubio y ojos verdes con toques marrones heredados de su madre.

El único cambio que tuve que hacerle en el diseño fue el de darle una figura más delgada y añadirle las líneas de cansancio bajo los ojos como a su hermano. En cuanto al uniforme, decidí que llevara las gafas en la cabeza para ayudar a mantener su peinado echado para atrás.

Hayleen es una chica de unos 16 o 17 años con la piel tan blanca como la porcelana, de complexión delgada y rectangular. Tiene el pelo negro hasta la cintura, pero lo suele llevar recogido en dos moños altos. Es una persona muy capaz pero tiene demasiada poca paciencia para lo que le va a tocar soportar por parte de la sección menos experimentada en batalla del grupo de

protagonistas. La verdad es que a ella, a parte de recogerle el pelo, no tuve que hacerle ningún cambio.

Zalina tiene la misma edad que Hayleen y un cuerpo con forma de reloj de arena. Es una chica de piel morena y ojos marrones con reflejos dorados a la luz del sol. Lleva su pelo cobrizo oscuro ondulado recogido siempre en una coleta alta. Es una cabezota valiente con la convicción de hacer todo lo que esté en su mano para ponerle fin al conflicto y poder volver a casa con su familia.

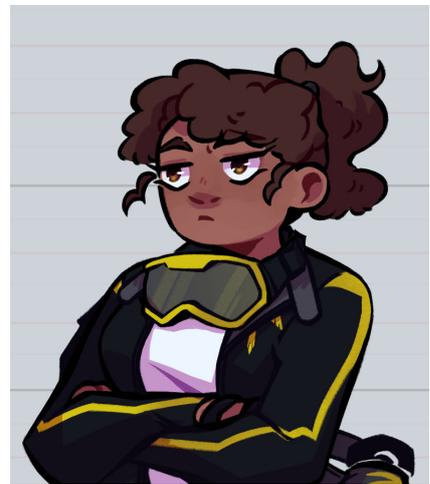


fig. 40. Fragmentos del rediseño de Shem, Hayleen y Zali.

En su ajuste de diseño solo tuve que cambiar un poco el tipo de figura con la que la dibujaba y afilarle las cejas, que dibujaba más redondeadas anteriormente. Como en la descripción ponía que el pelo le llegaba hasta poco más de los hombros hice una prueba con la coleta más corta, pero la autora decidió que le gustaba más con la longitud de siempre, así que descartamos ese cambio.

5.1.3.3 Kalia Tylum

Kalia, que ronda entre los 19 y 21 años, es una chica muy guapa de piel muy oscura que mide 1'75 m. Tiene el pelo larguísimo, recogido en trenzas y con un degradado de azul hacia las puntas. Es la única de todo el grupo que no lleva el uniforme y en su lugar lleva una bata de laboratorio azul, un color que tiene gran significado para ella, sobre ropa cómoda. Es una verdadera genio y, aunque no le interesa el conflicto en el que se encuentra su mundo, está dispuesta ayudar aunque sea solo para pasar el rato.

Al tener que diseñar también su ropa el proceso fue diferente al del resto. Aunque, como en todos los personajes nuevos, empecé por su rostro y peinado por separado del cuerpo. Para su cara busqué el balance entre delicado



fig. 41. Busto de Kalia.



fig. 42. Botas UGG.

e intimidante, ya que a Kalia se le ha descrito con parecer una muñeca pero es una persona extremadamente inteligente capaz de crear armas muy peligrosas.

En cuanto a su pelo busqué referencias de trenzas africanas y de varios tipos de recogidos con estas. Al gustarle llevar ropa cómoda me imaginé que también le sería manejable llevar sus trenzas larguísimas recogidas de alguna manera.

Con las indicaciones de que suele llevar ropa cómoda, una bata de laboratorio azul encima y botas UGG (fig. 46) hice varias pruebas de vestimenta. Me centré sobre todo en la parte inferior porque la bata no dejaba ver demasiado el corte de la blusa igualmente. Entre la falda de tubo con las medias, los pantalones más ajustados y los más holgados por dentro y fuera de las botas, la decisión final fueron los terceros.

Otro paso que no me hizo falta hacer individualmente con el resto de personajes pero sí con Kalia fueron las pruebas de color de su vestimenta. Basé estas pruebas en los colores del uniforme para que así, a pesar de no llevarlo, por lo menos tuviera colores relacionados con el resto del grupo. También añadí algunos tonos amarillos para romper la monocromía. Para el azul de la bata partí del tono del uniforme pero en la revisión la autora decidió que se imaginaba un azul más celeste. La decisión final fue la de la de una blusa clara y unos pantalones oscuros y las botas en tonos amarillentos. Añadido a esto un pequeño detalle dorado con un medallón al cuello.

5.1.3.4 Benjamin

Ben es un chico bastante escuálido de la misma edad que Shem. Tiene el pelo castaño y ondulado. Suele llevar una bandana sobre los ojos y a veces gafas de sol ya que los pierde justo antes de empezar la historia. Es un chico muy dulce que intenta ser positivo en cuanto a su situación, pero con tanto conflicto a su alrededor a veces le es difícil saber en qué confiar.

A la hora de trabajar en su pelo le pregunté a la autora si tenía un largo aproximado en mente, pues es el único de los personajes nuevos que no lo tiene indicado en el documento. Como me dijo que la única idea que tenía es que no lo llevara extremadamente corto o largo, procedí a hacer algunas pruebas rápidas con varias longitudes estilos. Excepto para un par de estas, me centré en hacerle peinados que dejaran ver el trocito de cejas que se le asoman por



fig. 43. Busto de Benjamin.

encima de la bandana, con el fin de aumentar lo máximo posible los elementos del rostro que muestran expresividad. Luciana eligió el corte que le pareció más estándar de entre todos, que acompaña al carácter más inseguro del personaje al principio de la historia. Otro par de opciones con más personalidad se marcaron para posibles versiones futuras.

Es el único de toda la parte del equipo que lleva el uniforme que no utiliza las gafas por razones obvias. La banda que lleva sobre los ojos irá cambiando a cintas con estampados absurdos o frases inspiradoras de broma, pero la estándar al principio es una simple banda negra.

5.1.3.5 Dahlia



fig. 44. Busto de Dahlia.

Dahlia tiene la misma edad que Hayleen y Zalina. Es una chica muy dulce con ojos color miel. Tiene el pelo rubio pero acostumbra a llevarlo teñido de rosa y siempre recogido en dos coletas. Sabe ver el lado positivo en todo y no cree que la violencia solucione nunca nada, una posición un tanto complicada de tener en medio de una guerra.

El objetivo principal era que tuviera un aspecto dulce y risueño. Le hice ojos grandes y redondos que brillan más que ningunos otros y unas cejas redondeadas.

Para su peinado probé varios tipos de coletas dobles con y sin flequillo. Las pruebas sin flequillo le daban un aspecto más fresco mientras que el flequillo le suavizaba aún más el rostro. De entre todas las opciones la autora eligió las coletas bajas y las coletas altas con flequillo y solicitó que probara a ponerle una florecilla en el pelo. Decidí usar una margarita, una flor sencilla que no choca en intensidad con el rosa de su pelo, y alegre que acompaña su conducta. Con las pruebas de la flor hechas nos decantamos por las dos coletas bajas.

5.1.3.6 Shad

Shad es un chico de unos 22 o 23 años de piel oscura y cara amable. Con pelo negro, rastas cortas y un degradado. Tiene más o menos la misma altura que Darren y está ligeramente musculado. Siempre se le ve con una sonrisilla nerviosa en el rostro. Suele entrenar a conciencia y procura mantenerse sano porque, por algún motivo, siempre acaba recibiendo daños colaterales, sea por una misión o estando tranquilamente en la mansión.



fig. 45. Imágen de referencia para el pelo de Shad.



fig. 46. Fotograma de la película *Black Panther* (2018). Marvel Studios.

Le di un rostro amable con expresión ligeramente nerviosa pero sonriente.

Para este personaje la autora me mandó una foto (fig. 45) que encontró con el estilo de rastas que tenía en mente. Solo fue cuestión de hacer pruebas de cómo plasmar este peinado en mi estilo, con la excepción de una de las pruebas. Para esta me basé en el peinado del personaje de Michael B Jordan en la película *Black Panther*¹⁴ (fig. 46) que me vino a la cabeza al ver la imagen de referencia, siendo básicamente el mismo estilo de rastas pero recogidas en una pequeña coleta alta.

5.1.3.7 Blank

Blank es uno de los tres integrantes más mayores del grupo, rondando entre los 27 y 30 años, y el líder de este. Es albino, por lo que tiene blanquísimo tanto la piel como el pelo. Sus ojos son de un azul tan claro que parecen hechos de hielo. Tiene una cicatriz vertical atravesándole el lado izquierdo del labio. Tiene siempre cara de cansado debido al grupo de adolescentes caóticos que tiene a su cargo.

Los ojos y las cejas son los elementos de la cara que utilicé para transmitir la personalidad de mis personajes. Hice varias pruebas con Blank, tratando de darle un rostro permanentemente cansado. En esta fase también trabajé la mejor manera de darle pestañas albinas, aprovechando que suelo darle color a las líneas, sin que se perdieran en el rostro. Probé pintándolas del mismo color de su pelo pero dejando una línea de contorno y pintándolas enteras pero de un tono más oscuro. Tras revisarlo con la autora decidimos que la segunda opción era la mejor.

En cuanto a su pelo, teniendo en cuenta que era corto, probé varios peinados con varias longitudes dentro del límite. Nos decantamos por el más corto del todo al final, que le da un aspecto más formal.

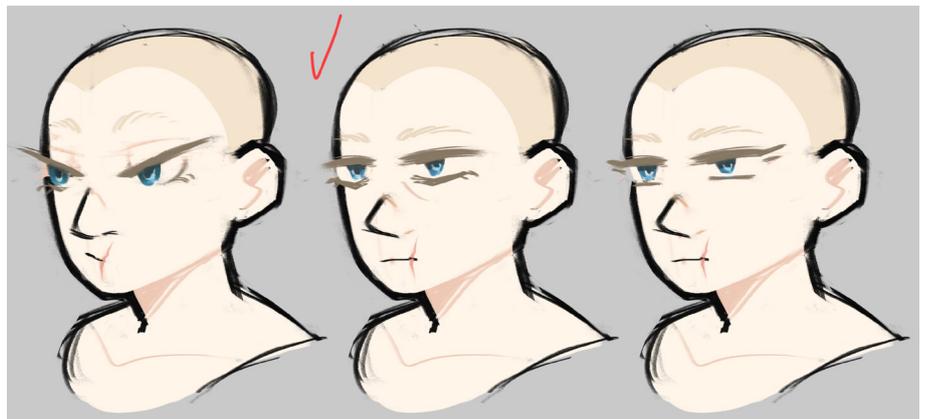


fig. 47. Pruebas del rostro de Blank.

14 *Black Panther* (2018) es una película de superhéroes basada en el personaje de la editorial Marvel Comics del mismo nombre.

5.1.3.8 Elira y Airam



fig. 48. Diseño final de Elira y Airam.

Son los dos pilotos del grupo y la única pareja establecida al principio de la historia.

Elira parece una modelo, alta y esbelta, y tiene la misma edad que Blank. Piel rosácea, ojos grises y pelo rubio y ondulado siempre recogido en un moño. Suele llevar la máscara de aviación la mayor parte del tiempo en solidaridad con su pareja, Airam. Es la piloto más segura de sí misma que se pudiera encontrar y con motivo, aunque algunas personas la definirían mejor como “temeraria”.

Hice pruebas de sus ojos pues quería hacerlos afilados pero de expresión cordial.

Para su peinado hice tanto moños altos como bajos, un par sin y otro con flequillo. La decisión final fue la del moño bajo, que es más cómodo que uno alto a la hora de ponerse el casco de aviador, con un par de mechones sueltos para darle un toque informal.

Es una de las pilotos, así que lleva la versión plateada del uniforme. Como suele llevar el casco puesto la mayor parte del tiempo, la dibujé con este bajo el brazo.

Airam es el integrante más alto del grupo midiendo 1’90 m y el segundo piloto. Es un chico mudo de la misma edad que Elira y Blank. Muy misterioso, pues nunca se quita ni el mono ni el casco de aviación. Su rostro es un misterio para todo el mundo menos para su novia Elira.

Su proceso fue el más breve teniendo en cuenta que simplemente era dibujar el uniforme de piloto con el casco y máscara puestos en una figura de la altura correspondiente.

5.2 PRODUCCIÓN

Con la preproducción finalizada fue momento de empezar a trabajar en la ilustración del libro. Está siendo aún escrito por lo que solo dispongo de unos pocos capítulos terminados. En un principio iba a ilustrar el primero para experimentar, pero como este es el más corto de todos los terminados decidí añadir el segundo y así tener más espacio para tantear.

Como he dicho en la introducción, la parte de *concept art* consiste de los elementos recurrentes a lo largo de la trilogía. La mayoría de estos, sin embargo,

no aparecen hasta después de los primeros capítulos de la historia. En estos dos primeros capítulos sólo veremos a la mitad de nuestro cast principal, llevando ropa diferente al uniforme diseñado.

Al no haber ilustrado parte de un libro nunca antes me aseguré de buscar inspiración, centrándome en libros con diferentes tipos de ilustraciones y composiciones dinámicas. Este tipo de ilustraciones siempre las he encontrado en libros para niños y preadolescentes, pero quería explorarlas en un libro de demografía joven adulta. Creo que las composiciones encontradas en ese tipo de libros casan más con el dinamismo y tono de la narración que ilustraciones restringidas a una página que se puedan encontrar en libros de público más adulto.

Antes de comenzar con el guión gráfico, investigué un poco sobre maquetación de libros, sobre todo lo que pude encontrar de libros ilustrados. También indagué en algunas páginas de impresión bajo demanda, como *lulu*, *pixartprinting* y *mixamprint*, para tener una idea de los formatos disponibles. Esto, a parte de para planear mejor a la hora de maquetar al finalizar, lo hice para poder imprimir los dos capítulos en el formato adecuado. Decidí trabajar en A5, 210x148 mm. Hacerlo me sirvió tanto para averiguar cuántas páginas ocupaba el texto sin ilustraciones como para releerlo cómodamente y hacer cualquier anotación necesaria. Empezando por señalar cualquier sección que pudiera ser interesante de ilustrar sin preocuparme demasiado de tener una idea concreta o de si acabaría usándolo siquiera. También le pregunté a la autora si tenía algún momento en especial que le gustaría ver ilustrado para tenerlo en cuenta.

A partir de ahí el proceso de ilustración fue muy similar al de las artes finales de los escenarios. Empezando por las miniaturas en forma de guión gráfico para esta ocasión. En este paso elegí las ideas a realizar de todas las marcadas e hice las miniaturas teniendo en cuenta que parte de la historia quedaría en cada página más o menos. Tuve en cuenta que quería trabajar ilustraciones tanto sencillas, que ocuparan una pequeña parte de la página, como más complicadas, que jugaran con la composición.

Excepto para una de las ilustraciones, que se sitúa en el interior de un tren, no tuve que realizar ningún bosquejo con las reglas de perspectiva, por lo que de la miniatura pasé a realizar los bocetos detallados. En este paso también me dediqué a arreglar cualquier figura cuya posición no expresara correctamente lo que buscaba. Tener una revisión sobre el guión gráfico con la autora y dialogar sobre el concepto detrás de cada idea me ayudó a ver que arreglos tenía que realizar.

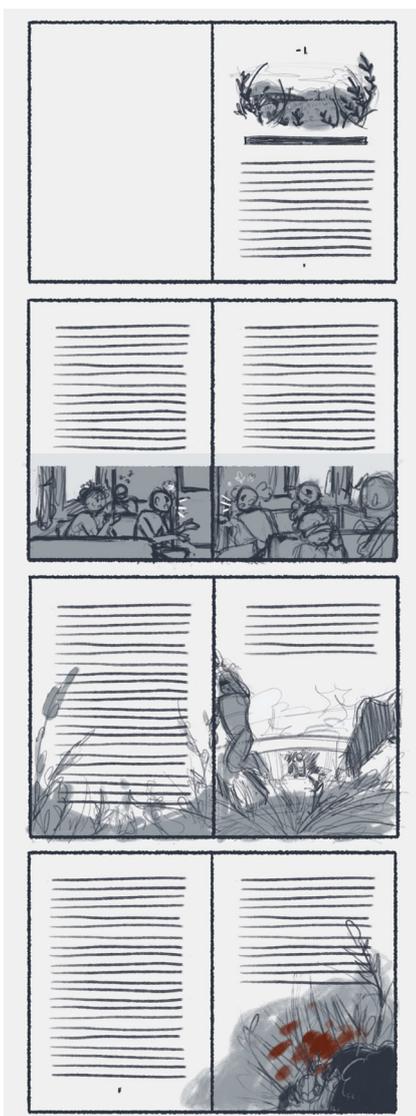


fig. 49. Guión gráfico del primer capítulo de *Dancing Devils*.

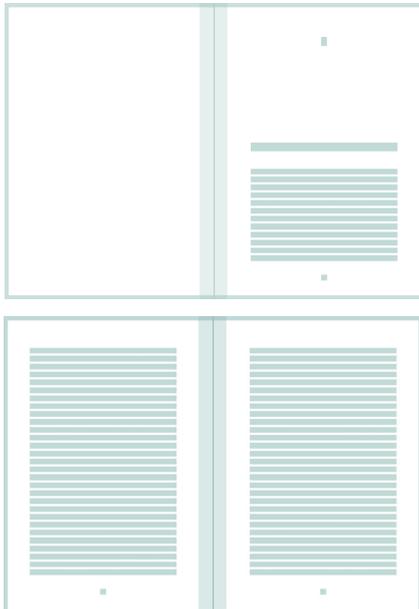


fig. 50. Plantilla con sangrado para la realización de las ilustraciones.

Estos bocetos los realicé ya en un archivo con el tamaño final: una doble página de 210x297 mm con un sangrado de 3 mm por cada lado. En este archivo hice una plantilla teniendo en cuenta no solo el sangrado, sino que la posición de los bloques de texto también. Para encontrar estos márgenes utilicé libros de este tamaño a mi disposición como guía, pues observe que estas medidas varían ligeramente entre obras. También marqué unas franjas de 10 mm a cada lado del centro teniendo en cuenta que el pliegue de página puede comerse información de esta zona por la encuadernación. Trabajé con esta plantilla el resto del proyecto, añadiendo bloques de *lorem ipsum*¹⁵ en algunas ocasiones para trabajar las zonas en las que el texto se solapa con las ilustraciones. Me decanté por usar la tipografía *Constantia*. Como con los márgenes, tomé libros a mi disposición de demografía parecida a *Dancing Devils* y observé que tipografías usaban. Al ser la maquetación un campo muy amplio del que solamente poseo conocimientos básicos y que no entraba en mis objetivos para este trabajo, decidí ir a lo seguro con el único fin de visualizar las ilustraciones junto al texto.

Una vez hechos los bocetos fue cuestión de artefinalizar exactamente como en las ilustraciones de las escenas: línea, colores base, luces y sombras utilizando los modos de capa del programa y, por último, añadirle algo de color a la línea.

Y con las ilustraciones terminadas solo quedó maquetarlas en el documento creado para la prueba de impresión al principio de la producción, simplemente modificándolo las cajas de texto lo necesario.



fig. 51. Captura de pantalla a un pliegue del capítulo -1 maquetado en Adobe Indesign.

15 *Lorem ipsum*: texto que se utiliza en demostraciones de tipografía como prueba de diseño antes de insertar el texto final. Usado habitualmente en diseño gráfico.

6. CONCLUSIONES

Tanto Luciana como yo sabíamos que este proyecto iba a ser un reto. Ya habíamos utilizado la obra de la otra como inspiración durante años, pero no es lo mismo que trabajar en equipo para conseguir un resultado específico. Aún así, al ser un proyecto tan personal y esperado por ambas, fue un reto que aceptamos con ganas e ilusión.

Antes de comenzar tenía una idea diferente de cómo sería el proceso al trabajar con otra persona: pensaba que la mejor opción era seguir la misma metodología que en proyectos anteriores de *concept art*. No resultó así exactamente, pero esos conocimientos previos me ayudaron a encontrar un flujo de trabajo cómodo en colaboración con la autora, manteniendo un muy buen ambiente de trabajo. Ha resultado una experiencia divertida y satisfactoria para ambas, en la que, gracias a la constante comunicación e intercambio de ideas, he logrado plasmar fielmente sus ideas al medio visual.

Ahora mismo puedo decir que me siento muy complacida con los resultados conseguidos. Creo que este trabajo ha resultado en un conjunto de diseños sólidos y visualmente interesantes a partir de los cuales podré realizar cambios fácilmente conforme lo demande la historia. Y, por supuesto, el objetivo de ilustrar el primer capítulo no sólo se ha cumplido sino que, añadiendo el segundo, he podido explorar un estilo de ilustración compositivamente interesante de manera más extensa.

Para finalizar decir que este es un proyecto con el que llevamos soñando desde el instituto y, tras haber arrancado con un resultado tan satisfactorio, estamos deseando seguir trabajando en él, expandiendo y llenando su mundo cada vez de más vida.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1 LIBROS

ÁLVAREZ LAFUENTE, M. (2022). *Escuela de villanos*. Barcelona: Planeta.

BRALLIER, M. (2017) *Los últimos frikis del mundo y la marcha zombi*. Madrid: Hidra.

DAMI, E. (2010). *Crónicas del Reino de la Fantasía. El reino perdido*. Barcelona: Planeta.

FERNÁNDEZ, C.; BALBÁS, C.; BALBÁS, B. (2021). *Los Turboskaters 1. La leyenda del robot asesino*. Madrid: Bruño.

FERNÁNDEZ, C.; BALBÁS, C.; BALBÁS, B. (2021). *Los Turboskaters 2. La leyenda del cementerio de Nigrum*. Madrid: Bruño.

FERNÁNDEZ, C.; BALBÁS, C.; BALBÁS, B. (2022). *Los Turboskaters 3. La leyenda del videojuego Ferno 666*. Madrid: Bruño.

GNONE, E. (2008). *Fairy Oak. El secreto de las gemelas*. Barcelona: Planeta.

HEIKALA (2019). *Art of Heikala: Works and Thoughts*. Reino Unido: 3DTotal Publishing.

MORPURGO, M. (2021). *La isla de los frailecillos*. Barcelona: Bambú.

PARRY, R. (2022). *Un lobo llamado Wander. La historia de un lobo extraordinario*. Madrid: Errata naturae.

VANDOREN, N. (2020). *Naiya and the Foxdragon*. Autoeditado.

ZEEGEN, L. (2013). *Principios de la ilustración. 2ª edición actualizada y ampliada*. Barcelona: Gustavo Gili.

7.2 ARTÍCULOS ONLINE

ABDALA, V. (8 de mayo de 2018). *Libros ilustrados para adultos: un antídoto contra las pantallas*. En Clarín. <https://www.clarin.com/cultura/pantallas-libros-ilustrados-grandes_0_SyY74UC6M.html> [Consulta: 21 de junio de 2022]

CHARLES, R. (22 de diciembre de 2020). *Perspective | Illustrated novels have a vibrant history. A rich new era may be upon us*. En Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/entertainment/books/illustrated-novels/2020/12/21/1a15ea2c-4302-11eb-975c-d17b8815a66d_story.html> [Consulta: 21 de junio de 2022]

EGUARAS, M. (27 de octubre de 2015). *Maquetación profesional: cinco principios básicos*. En María Eguaras consultoría editorial. <<https://marianaeguaras.com/maquetacion-profesional-cinco-principios-basicos/>> [Consulta: 6 de junio de 2022]

HENERSON, E. (2020). *The Influence of Anime*. En Keyframe. <<https://keyframemagazine.org/2020/08/14/the-influence-of-anime/>> [Consulta: 5 de julio de 2022]

PELLITTERI, M. (4 de julio de 2018). *Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods*. En Arts. <<https://www.mdpi.com/2076-0752/7/3/24/htm>> [Consulta: 5 de julio de 2022]

REINOSO, S. (22 de febrero de 2018). *Crecen los libros ilustrados para adultos*. En Clarín. <https://www.clarin.com/cultura/crecen-libros-ilustrados-adultos_0_SJiTCa3wG.html> [Consulta: 21 de junio de 2022]

7.3 VÍDEOS

DESIGN CUTS (9 de febrero de 2021). *Creating a Book Layout in InDesign with Kladi from Printmysoul* [Vídeo]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=JIPJ7D58z_I> [Consulta: 6 de junio de 2022]

EVANTO TUTS+ (17 de mayo de 2021). *How to Make an InDesign Book Layout Template* [Vídeo]. En YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=IcBhP-2o7D0>> [Consulta: 6 de junio de 2022]

FURRYLITTLEPEACH (16 de septiembre de 2020). *HOW TO MAKE A PICTURE BOOK* [Vídeo]. En Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1iJtZ_yqYTU> [Consulta: 24 de mayo de 2022]

NAOMI VANDOREN (26 de febrero de 2019). *Planning my illustrated Novel* [Vídeo]. En Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=a8Dui02-aUk>> [Consulta: 24 de mayo de 2022]

NAOMI VANDOREN (17 de septiembre de 2020). *My Illustrated Fantasy Novel: Kickstarter Behind The Scenes* [Vídeo]. En Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=rpYK70oy3bk>> [Consulta: 24 de mayo de 2022]

7.4 PÁGINAS WEB

<https://www.lulu.com>

<https://mixam.co.uk>

<https://www.naomivandoren.com>

<https://www.pinterest.es>

<https://www.pixartprinting.com>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

fig. 1. Boceto a tinta de Aaron y Darren realizado en 2014	8
fig. 2. Póster publicitario de Digimon Adventure (1999). Toei Animation	9
fig. 3. Captura de pantalla de la cuarta temporada de Magical Doremi (1999). Toei Animation.	9
fig. 4. Captura de pantalla de la secuencia de introducción de Futari wa Pretty Cure (2004). Toei Animation.	9
fig. 5. Portada de Shikishi (2022), zine recopilatorio de la obra de Heikala.	10
fig. 6. Parte frontal de la cubierta de La isla de los frailecillos (2021). Michael Morpugo.	10
fig. 7. Parte frontal de la cubierta de Un lobo llamado Wander (2022). Rosanne Parry	11
fig. 8. Parte frontal de la cubierta de Los Turboskaters #1. La leyenda del robot asesino (2021). C. Fernández, C. Balbás, B. Balbás.	11
fig. 9. Ilustración interior de Naiya and the Foxdragon (2020). Naomi VanDoren.	11
fig. 10. Inspiración cabaña destartalada.	12
fig. 11. Inspiración laboratorio.	12
fig. 12. Inspiración mansión subterránea.	12
fig. 13. Plano de la mansión subterránea.	13
fig. 14. Plano del laboratorio.	13
fig. 15. Bosquejo simplificado de la habitación de Kalia.	14
fig. 16. Línea final de la habitación de Kalia.	14
fig. 17. Arte final de la habitación de Kalia.	14

fig. 18. Boceto del exterior de la cabaña destartalada.	15
fig. 19. Boceto del interior de la cabaña destartalada.	15
fig. 20. Arte final del exterior de la cabaña destartalada.	15
fig. 21. Diseño en isométrica del laboratorio.	16
fig. 22. Diseño en isométrica de las celdas del laboratorio.	16
fig. 23. Contenido de la pantalla gigante del laboratorio.	16
fig. 24. Arte final de una de las celdas del laboratorio.	17
fig. 25. Diseño en isométrica de la sala común en la mansión subterránea.	17
fig. 26. Diseño en isométrica de la cocina en la mansión subterránea.	17
fig. 27. Diseño en isométrica de las habitaciones en la mansión subterránea.	18
fig. 28. Diseño de las ventanas falsas de las habitaciones.	18
fig. 29. Pincel personalizado usado para las baldosas de los baños de la mansión subterránea.	19
fig. 30. Diseño de los ventanales falsos de la sala común.	19
fig. 31. Arte final de la sala común en la mansión subterránea.	19
fig. 32. Portada de <i>Nightwing</i> (2016) #77. Dan Jurgens, Ronan Cliquet.	20
fig. 33. Prueba de color y posición del logo en el uniforme.	20
fig. 34. Diseño final del uniforme.	21
fig. 35. Detalle del uniforme.	21
fig. 36. Boceto a lápiz de Aaron realizado en 2018.	22
fig. 37. Ilustración digital de Aaron y Darren realizada en 2020.	22
fig. 38. Rediseños de Aaron y Darren.	22
fig. 39. Recopilación de dibujos antiguos de Shem, Hayleen y Zali.	23
fig. 40. Fragmentos del rediseño de Shem, Hayleen y Zali.	24
fig. 41. Busto de Kalia.	25
fig. 42. Botas UGG.	25
fig. 43. Busto de Benjamin.	26
fig. 44. Busto de Dahlia.	26
fig. 45. Imágen de referencia para el pelo de Shad.	27
fig. 46. Fotograma de la película <i>Black Panther</i> (2018). Marvel Studios.	27
fig. 47. Pruebas del rostro de Blank.	27
fig. 48. Diseño final de Elira y Airam.	28
fig. 49. Guión gráfico del primer capítulo de <i>Dancing Devils</i> .	29
fig. 50. Plantilla con sangrado para la realización de las ilustraciones.	30
fig. 51. Captura de pantalla un pliego del capítulo -1 maquetado en Adobe Indesign.	30

9. ANEXOS

Este trabajo va acompañado de tres anexos que constan de:

Anexo I. *Briefing*

Este anexo recoge las descripciones proporcionadas por la autora que se han utilizado a la hora de diseñar los entornos y personajes.

Anexo II. Proceso

Donde se ha recopilado todo el proceso de este proyecto, desde la búsqueda de inspiración hasta los bocetos del arte final de los capítulos.

Anexo III. Arte final

Por último, este anexo cuenta con el arte final de los dos primeros capítulos de *Dancing Devils*.