



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Ilustración editorial, "El heraldo de la tormenta"

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Pintilie , Mihai Gabriel

Tutor/a: Heras Evangelio, David

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN / SUMMARY

El proyecto consiste en la creación de unas escenas extraídas del primer libro de una trilogía de fantasía histórica del escritor Richard Ford; “El heraldo de la tormenta”. Con dichas ilustraciones se busca profundizar en la ilustración y el diseño, realizándose un acercamiento al ámbito de la fantasía mediante el uso del medio digital como herramienta de trabajo. Estas ilustraciones se crean a partir de las situaciones descritas en la novela, siguiendo una metodología procesual concreta, para que finalmente se maquete y se imprima.

Palabras clave: ilustración, fantasía, dibujo digital, Richard Ford, El heraldo de la tormenta

The project consists of the creation of some scenes taken from the first book of a historical fantasy trilogy by the writer Richard Ford; “The Herald of the Storm”. With these illustrations we seek to deepen the illustration and design, making an approach to the field of fantasy using digital media as a working tool. These illustrations are created from the descriptions found in the narrative, and are created following a specific processual methodology, so that they can finally be mocked up and printed.

Key words: illustration, fantasy, digital art, Richard Ford, The Herlad of the Storm

ÍNDICE

Resumen y palabras clave – Summary and Keywords	pág.1
1 INTRODUCCIÓN	pág.3
2 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	pág.4
2.1 Objetivos	
2.2 Metodología	
3 ANTECEDENTES Y MOTIVACIÓN	pág.5
4 CONTEXTO	pág.7
4.1 Trilogía de Steelhaven. Presentación de la novela	pág.7
4.2 Características de la ilustración de fantasía	pág.8
4.3 Fantasía histórica	pág.8
4.4 Artbook	pág.9
4.5 Referentes	pág.11
5 DESARROLLO PRÁCTICO	pág.14
5.1 Proceso de diseño	pág.14
5.2 Artes finales y maquetación	pág.26
5.3 Difusión	pág.33
6 CONCLUSIÓN	pág.36
7 BIBLIOGRAFÍA	pág.37
8 WEBGRAFÍA	pág.37
9 LISTADO DE IMÁGENES	pág.41
10 ANEXO	pág.45
10.1 Anexo 1	pág.45
10.2 Anexo 2	pág.46

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo recoge el proceso y el arte final de una serie de ilustraciones de una novela de fantasía histórica titulada “El heraldo de la tormenta” escrita por Richard Ford. Las ilustraciones se llevarán a cabo en una tonalidad de grises mediante herramientas digitales para su posterior maquetación en un formato similar al *artbook* y finalmente su impresión.

En este proyecto se pretende abarcar diversos puntos como el paso de una idea a imagen, la ilustración, el diseño, estudios de composición, maquetación y la difusión del trabajo. A su vez, se plantea mi motivación para la realización del trabajo y una división en dos bloques.

En el contexto se centrará en la novela, la fantasía y los referentes. A su vez, se explicará la metodología que se seguirá durante el proyecto.

En el otro bloque, el desarrollo práctico, se verá la evolución de la imagen desde una idea hasta una imagen, mostrando el uso de la metodología antes nombrada, tanto la parte procesual, como las artes finales y la maquetación con formato *artbook*. Además, habrá un apartado en el que se planteará la idea de difundir el proyecto teniendo contacto con el escritor y/o buscando diversas editoriales con un catálogo afín a la temática presentada y que trate con ilustración narrativa.

Finalmente, el proyecto termina con los apartados de mi conclusión del trabajo realizado, la bibliografía, índice de imágenes y anexo donde se encontrará al *artbook* maquetado donde se verá el recorrido que han tomado las ilustraciones, desde la silueta hasta el arte final, acompañado de texto explicativo de cada escena.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

PRINCIPAL

-Ilustrar la novela de Richard Ford, “El heraldo de la tormenta”.

ESPECÍFICOS

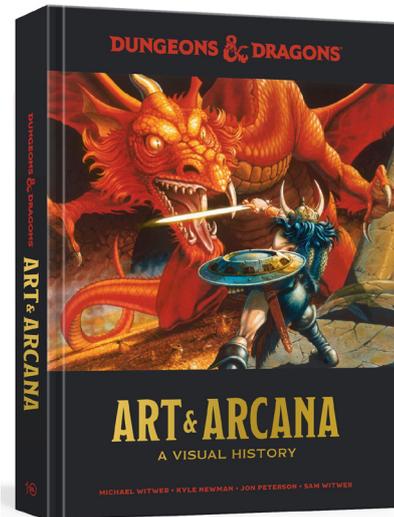
- Realizar una investigación de las características de las escenas.
- Experimentar e ilustrar este proyecto utilizando medios digitales.
- Mejorar y experimentar en el uso de las tonalidades de grises.
- Recopilar las ilustraciones en un artbook maquettato.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en el proyecto es una amplia y procesual.

Todo empieza con el imprescindible proceso de lectura y relectura de la novela a ilustrar. La primera lectura la realizo para encontrar y entender la esencia y el mensaje de la narración, mientras que la segunda conlleva una lectura más de investigación y análisis, obteniendo así, las descripciones necesarias para poder comenzar a imaginar en los personajes y los escenarios a diseñar e ilustrar. Por ello, gran parte del tiempo del proyecto es invertido en el estudio y la toma de información de los elementos presentes en la narrativa. Teniendo ya una idea clara de las escenas elegidas, empiezo un proceso de investigación de referentes dentro del ámbito de la fantasía como Boris Vallejo, Brom y Peter Han, entre otros artistas, u otros elementos de fantasía como libros o juegos. De esta forma, esta búsqueda me ayuda a poder captar diversas ideas de vestuario, rasgos, texturas y varios conceptos estéticos que consiguen rodear a la comprensión visual de lo que caracteriza a la fantasía. A la par de esta línea de investigación, sucede otra. Una en la que observo y absorbo referentes del estilo que pretendo evolucionar y llevar a cabo.

A partir de esta información ya tendría suficientes herramientas para comenzar la parte práctica del proyecto, que iniciaría con bocetos, poses, fondos, ropaje... en relación con las anotaciones adquiridas. Y, así, con una imagen visual ya representada y no solo en mi mente, pasaría a la siguiente parte, la ilustración en el medio digital, llevando el proyecto a la fase final y así, maquetar las ilustraciones. Gracias a los conocimientos adquiridos en asignaturas como Concept Art, la metodología práctica será un proceso de generación de bocetos a partir de 3-4 tonos de grises, eligiendo uno y pasándolo a la parte del delineado y finalmente dotaremos de luces y sombras. Todo esto manteniéndose dentro de la mencionada escala de grises.



(Figura 1) D&D: Libro Art & Arcana, una historia visual, 2018



(Figura 2) D&D: Ilustración de Wizard of the Coast

3. ANTECEDENTES Y MOTIVACIÓN

Todo este trabajo no se habría dado si no fuese por el punto que sirvió de inspiración para adentrarme en el género de la fantasía. Este fue D&D o como se conoce en España, Dragones y Mazmorras, un juego de rol de fantasía publicado por Wizard of the Coast. Fue diseñado originalmente en Estados Unidos por Gary Gygax y Dave Arneson, y se publicó en 1974 por la compañía TSR, Tactical Studies Rules. Comenzó como un juego de mesa, pero ganó gran repercusión, hasta adaptarse a otros medios como la televisión, videojuegos, libros y cine, entre otros.

Desde su fecha de publicación ha pasado por varias modificaciones, generando nuevas versiones y ediciones del juego. Hoy en día, se encuentra en su quinta edición, publicada en 2014, aunque se han ido añadiendo manuales y escenarios de campañas en años posteriores, pero bajo la entidad de la quinta edición.

Es cierto que este juego puede parecer que no tiene mucha relación con el proyecto que estoy haciendo. Pero ha sido muy importante. Primeramente, si no fuese por el acercamiento a este juego de mesa, no habría descubierto mi gran interés por la mitología y la fantasía, y no me habría hecho indagar tanto en este género. Y gracias al interés por estas búsquedas bibliográficas sobre fantasía encontré lo que es la parte central de mi proyecto.

Este juego de mesa tiene una gran cantidad de compendios, manuales, guías y libros diversos en los que hay muchas religiones, razas o culturas. Gracias a esta abrumante variedad, podemos encontrar referencias sobre muchos elementos de interés para lo que se desee, tanto a nivel literario como gráfico.

Previamente a este proyecto, yo ya tenía la curiosidad por la creación de personajes y contar historias de fantasía con las imágenes. No realicé las imágenes ilustrando un libro, pero poco a poco esa idea se me introdujo en mi mente. Las ilustraciones que he ido haciendo ha sido al indagar en libros, series como la figura 3 del hombre bebiendo y la figura 4 de una escena vikinga.

O también, fui realizando ilustraciones recibiendo directrices de terceros, como por ejemplo las fig. 5, 6 y 7. Lo importante de esto es que esta investigación poco a poco me fue llevando a interesarme por ilustrar mis lecturas, y así fue como en una librería me topé con “El heraldo de la tormenta”, atrapándome con cientos de imágenes que venían a mi mente mientras lo iba leyendo. Esto hizo que esa idea de ilustrar un libro volviese a mi cabeza, y tras un tiempo de recapacitar me decidí a llevarlo adelante como proyecto personal.



(Figura 3) Mihai Gabriel Pintilie: *S.T.* 2021



(Figura 4) Mihai Gabriel Pintilie: *Último muro de escudos* 2022



(Figura 5) Mihai Gabriel Pintilie: *Kema encarcelada* 2021



(Figura 7) Mihai Gabriel Pintilie: *Retrato de personaje, Shiva* 2023



(Figura 6) Mihai Gabriel Pintilie: *Moky* 2021

Estas son algunas ilustraciones que he ido haciendo desde que me adentré en el mundo de la fantasía, influencia que hoy está presente en mí y en este proyecto.

4. CONTEXTO

4.1. TRILOGÍA DE STEELHAVEN. PRESENTACIÓN DE LA NOVELA



(Figura 8) Richard Ford: Libros pertenecientes a la trilogía de *Steelhaven*

La trilogía de Steelhaven, como su propio nombre indica, es una novela dividida en tres partes en las que se nos relatan una serie de sucesos que les pasan a unos personajes en la ciudad portuaria en la que se encuentran, llamada Steelhaven. Las tres entregas de esta trilogía son las siguientes:

- El heraldo de la tormenta: Ha llegado un hombre desde tierras lejanas al puerto de Steelhaven, la importante y gran capital de los Estados Libres. Esta visita es debida a un encargo a causa de Amon Tugha, caudillo violento y cruel que ha proclamado la guerra a la nación. Ni la urbe ni sus pobladores se encuentran preparados para la serie de acontecimientos que están por venir.

- La corona rota: La milicia de los Estados Libres ha sido derrotada y el monarca ha muerto. Ahora es el turno de la adolescente heredera para afrontar los diversos problemas que se van mostrando en su intento por rescatar a la ciudad de Steelhaven de su posible devastación. Mientras, el resto de los ciudadanos se preparan para la gran lucha que está por venir.

- El señor de las cenizas: Amon Tugha, señor de la guerra, ha llegado a las puertas de Steelhaven y ha iniciado el asedio con un batallón de cuarenta mil salvajes. Lejos de querer que la ciudad se rinda por desgaste y hambruna, su intención principal es tomarla al asalto. Por ello, los ciudadanos (entre ellos los protagonistas de la historia) van a tener que darlo todo y luchar a su manera para intentar sobrevivir.

Tras tener una visión general de las novelas, vamos a centrarnos un poco más en la primera, “El heraldo de la tormenta”, dividiéndose en cincuenta y tres capítulos, contando prólogo y epílogo. En esta primera parte se observa una narración introductoria a la futura acción de las siguientes novelas. En esta, se nos presentan los protagonistas en los capítulos, siendo cada uno centrado en algún personaje principal, su historia y punto de vista. A medida que avanzan los capítulos hay algunos personajes que comienzan a interactuar, juntando sus historias y creando tramas conjuntas que dan interés a la obra mientras el conflicto se cierne sobre ellos. Entre estos protagonistas encontramos una ladrona, un herrero excombatiente, una aprendiz de mago o un asesino. En total, son siete, aunque en las siguientes novelas se unirán un par de personajes más que tendrán capítulos centrados en ellos.

4.2. CARACTERÍSTICAS DE LA ILUSTRACIÓN DE FANTASÍA

Según la RAE, la fantasía es la facultad que pretende reproducir mediante imágenes las cosas pasadas o lejanas, representar las ideales en forma sensible o idealizar las reales.¹

La ilustración de fantasía es un género artístico que se centra en la creación de imágenes que representan mundos imaginarios, criaturas y personajes fantásticos. Los ilustradores de fantasía usan varias técnicas como dibujo a mano, pintura, acuarela, tinta y arte digital para crear imágenes muy detalladas que se usan en libros, cómics o videojuegos. Las ilustraciones de fantasía se han vuelto muy populares en las últimas décadas gracias a series literarias como “El Señor de los Anillos” de J.R.R. Tolkien y la creciente popularidad de los videojuegos de fantasía y la cultura pop. Los ilustradores de fantasía a menudo se inspiran en la mitología, la ciencia ficción, la cultura pop y otros géneros ficticios para crear sus imágenes, lo que les brinda una amplia gama de inspiración.

Algunas de las técnicas y herramientas utilizadas por los artistas de la ilustración de fantasía incluyen el uso de sombras, la creación de texturas detalladas, el uso de colores vivos y la representación de personajes y criaturas en situaciones dramáticas y heroicas. Los ilustradores de fantasía también pueden usar técnicas digitales avanzadas, como el modelado en 3D y las imágenes asistidas por ordenador, para crear imágenes más detalladas y vibrantes.

El campo laboral que tiene un ilustrador fantástico es: libros mitológicos o de leyendas urbanas, películas de ficción, juegos de rol, cómics, juegos de cartas, videojuegos, representación de escenarios, teleseries...

Algunos referentes son Dan Dos Santos, Boris Vallejo, Luis Royo, Brom, John Howe y Donato Giancola entre varios más.

4.3. FANTASÍA HISTÓRICA

Volviendo a mi proyecto, quiero aclarar que este no es tan mitológico o épico, sino que se centra más en una fantasía histórica. La fantasía histórica es un subgénero de la fantasía que utiliza elementos reales de la historia y la cultura para crear mundos ficticios y criaturas fantásticas. Lo especial de esta tendencia es que ocurre en un escenario histórico real, generalmente en una época concreta, como la Edad Media o la Antigua Roma. Además, la fantasía histórica toma elementos históricos reales como la tecnología, la moda, la política y la cultura, y los mezcla con elementos ficticios como la magia, las criaturas fantasmales y los dioses.

La magia o los elementos míticos existen en el mundo de forma que apenas se ve a la mayoría de la gente, excepto para unos pocos conocedores. Es por eso por lo que se considera a la magia como un elemento más elitista e inusual.

¹ VV.AA. Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, ^{23.ª} ed., [versión ^{23.ª} en línea] <<https://dle.rae.es>> [Fecha consulta 10-04-2023]

Este tipo de fantasía puede incluir personajes reales de la historia, como emperadores, reyes y figuras religiosas, así como personajes ficticios que interactúan con ellos. Crear un mundo imaginario complejo y detallado basado en la historia, la mitología y la cultura popular es uno de los principales elementos que caracterizan dicha fantasía.

Las historias a menudo reflejan eventos históricos reales, como guerras, intrigas políticas y revoluciones. El lenguaje y la cultura de la fantasía histórica se adaptan a la época en la que se desarrolla la historia, lo que ayuda a crear una sensación de autenticidad. Esta es la razón por la que la investigación histórica es importante en este tipo de fantasía, ya que los detalles históricos requieren precisión y consistencia incluso cuando se mezclan con elementos ficticios. En pocas palabras, la fantasía histórica es un subgénero de la fantasía que utiliza elementos históricos reales para crear un mundo imaginario elaborado que refleja los eventos históricos y culturales de una época en particular. La investigación histórica es importante para asegurar que los detalles sean precisos y consistentes, dando al lector una sensación de autenticidad.

4.4. ARTBOOK

Un artbook es un libro que cumple la función de recopilar ilustraciones y diseños conceptuales para diversos proyectos creativos como videojuegos, cómics, películas, programas de animación, etc. Estos libros suelen contener una selección de los mejores diseños conceptuales, bocetos, ilustraciones y otra información sobre el proceso creativo del proyecto. El proceso de creación de un artbook varía según el proyecto y el énfasis que se le quiera dar. En mi caso será un poco diferente al reglamentario, pues lo utilizaré para mostrar mi proyecto de ilustraciones de la novela, teniendo un enfoque algo distinto, como el contenido textual más amplio para ayudar a explicar lo que sucede en las escenas y que así se comprendan en su totalidad.

Algunos de los pasos que más se utilizan a la hora de la creación de un *artbook* incluyen la selección previa del contenido, la organización del contenido en secciones, el diseño de la maquetación, la creación de las páginas, la revisión y aprobación y la impresión y distribución.

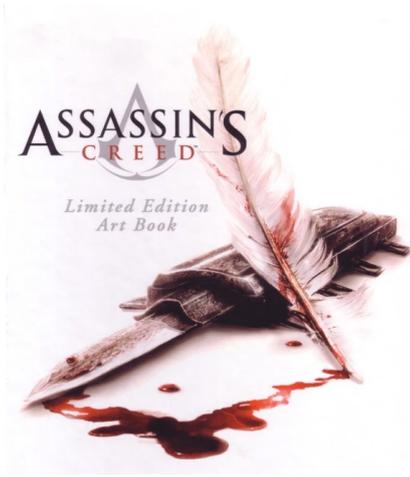
Es importante seleccionar los mejores diseños que se adecúen al enfoque general del *artbook* y organizarlos de una forma coherente y de fácil visualización para el espectador, añadiendo si es preciso alguna breve descripción. Además, el diseño de la maquetación debe estar cohesionado con la estética del proyecto creativo, y el contenido debe ser revisado para asegurarnos de no tener errores y que el contenido sea claro.

Obtenido el visto bueno, el libro se imprime y se distribuye en el formato pactado y/o deseado, pudiendo ser impreso o digital. Puede ser una herramienta bastante útil para los artistas, puesto que pueden mostrar el proceso creativo tras el proyecto y la mente del creador, permitiendo conocer más sobre los diversos diseños y artes que conlleva la realización de la obra.



(Figura 9) Portada de *artbook* del videojuego de *Gris*, 2019

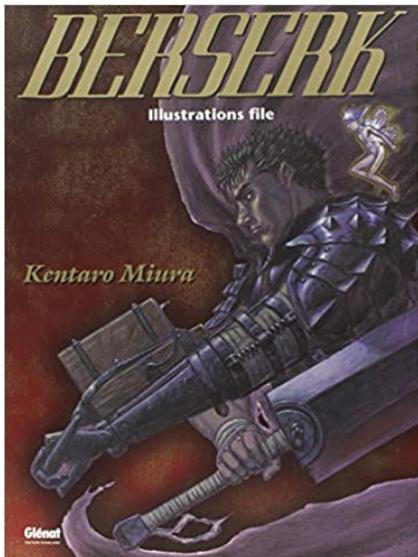
A continuación, veremos una serie de ejemplos de diferentes *artbooks* mediante varias imágenes:



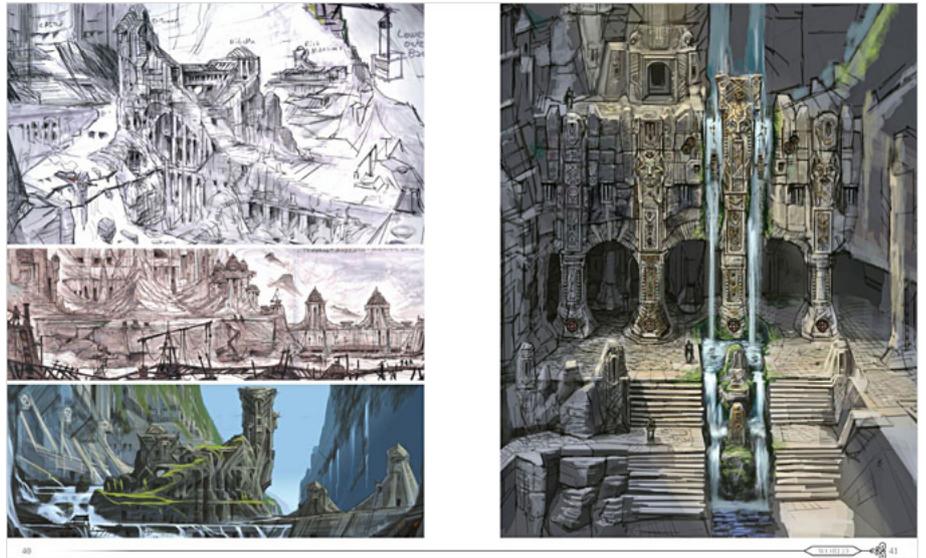
(Figura 10) Portada de *artbook* del videojuego de *Assassin's Creed*, 2017



(Figura 11) Ejemplo de una sección del *artbook* de la película de animación *Como entrenar a tu dragón 2*, 2014



(Figura 12) Portada de *artbook* del manga/ anime de *Berserk*, 2009



(Figura 13) Ejemplo de una sección del *artbook* del videojuego *The Elder Scrolls V: Skyrim*, 2011

4.5. REFERENTES

Los referentes en este proyecto han sido diversos, desde artistas propios hasta una colección amplia de distintas imágenes de las que obtuve inspiración, pues los referentes deberían ser un apoyo para entender y comprender los elementos de la escena, no simplemente para copiarlos. De esta manera, una fuente de referencias ha sido la red, a través de herramientas como Pinterest, Artstation o diversos blogs. Así he encontrado referencias de cuerpos, ropajes, rostros con efectos lumínicos varios y diversos elementos para realizar las ilustraciones según las descripciones, junto con mi imaginación.

Esto ha sido una explicación general de la colección de referencias diversas, y en ocasiones anónimas. Pero ahora también existen referentes concretos como los comentados a continuación.

- Peter Han

- Even Mehl Amundsen

- Vicente Dernz

PETER HAN

Es un ilustrador y concept artist que se desenvuelve tanto dentro del dibujo tradicional con tinta, rotuladores y acuarelas como en el digital con programas como Photoshop.

Lo que me interesa de este artista es su forma de trabajo, puesto que dibuja desde la imaginación con una gran destreza. Es un proceso de idea mental y plasmación física, un procedimiento mecánico e intuitivo. A la hora de dibujar no comienza con simples formas, sino que va realizando la imagen con una mínima construcción de la composición. En esa construcción, las líneas que va poniendo son las que hacen de guía para terminar de dar forma a los elementos de la imagen. Me parece muy interesante que para él es muy importante la parte de observación en la vida real de referentes y reducir las formas primitivas para así comenzar a comprender mejor dichas formas, las proporciones y la sensibilidad de la línea. Pues, cuanto más entendimiento de los elementos, más familiarizado estamos con ellos, y, por ende, podremos plasmar la imagen más rápido y con más seguridad en nosotros mismos.

Tras muchos años de práctica, conocimientos y referencias asumidas, tiene una biblioteca mental de poses, perspectiva, efectos de luz y más elementos, de la cual poder sacar ideas, poses y formas para llevar a cabo el proyecto.

Y es por esa biblioteca mental que Peter Han es un referente, pues esa colección amplia de imágenes y elementos es la que he usado yo, pero no en su magnitud, por mi falta de experiencia. Por ello, yo obtuve esa biblioteca de las imágenes de la red y del estudio de referentes reales para así tener una amplia variedad donde buscar la mejor opción para el elemento que tenía la intención de representar.



(Figura 4) Peter Han: *Shaman of the tribe*, 2021



(Figura 15) Peter Han: *Escape*, 2020

EVEN MEHL AMUNDSEN

Even Amundsen es una artista conceptual independiente de Noruega que ha trabajado para estudios como Ubisoft, Blizzard, Riot, Wizard of the Coasts y muchos más. Se centra en los personajes y las escenas de fantasía, influenciado por las historias fantásticas de J.R.R. Tolkien y Harry Potter.

Lo que más me llamó la atención de Even es que la representación digital no abandona la idea de pintar, pues pese a que realice las imágenes en formato digital, el óleo y los procedimientos tradicionales todavía parecen tener una gran influencia en su forma de realizar las ilustraciones. Es interesante esa dualidad que se genera al representar eventos pasados, fantásticos, usando herramientas tecnológicas avanzadas.

La elección de este referente se debe a esta estética presente en sus obras, juntando el arte digital con la apariencia de un cuadro al óleo, lo que se llamaría “pintura digital”. Este método me ha ayudado a comprender los planos al confeccionar los rostros, partes del cuerpo o elementos del entorno que aparecen en la escena.

Además, gracias a sus ilustraciones y trabajos he conseguido también entender y comprender la esencia detrás de la fantasía. Ya sean las diferentes razas, desde pequeños gnomos hasta musculosos y ariscos orcos, y pasando por los humanos que todos conocemos. Otro punto interesante es la indumentaria que suelen llevar dependiendo del personaje, dando a entender que cada uno tiene un contexto, unas historias y unas vivencias.

Even Mehl Amundsen tiene tutoriales que adjunta a la red en plataformas como youtube para mostrar el proceso de varias de sus ilustraciones y para ayudar, pues, sirven de ejemplo para una forma de metodología procesual de la obra. Entre ellos, hay algunos que son grabaciones a tiempo real con los que puedes comprender su modo de actuar.



(Figura 16) Even Mehl Amundsen: *Fanart flashback: Targaryens*, 2022



(Figura 17) Even Mehl Amundsen: *Retratos*, 2021

VICENTE DERNZ



(Figura 18) Vicente Dernz: *La sombra*, 2017



(Figura 19) Vicente Dernz: *Submission*, 2020

Vicente Dernz es un ilustrador que se centra en los videojuegos y en la ilustración editorial, estudiando ilustración y cómic. Su enfoque ilustrativo se centra en la fantasía, la ciencia ficción y diversos mundos de ensueño.

La mayoría de sus obras, en el ámbito bidimensional, tienen una estética muy cercana al cómic, donde la línea construye y a la vez es parte del arte finalización de la ilustración. Además, destaco el uso de tintas planas para las luces y sombras, marcando volumen y contrastes.

Sobre todo, por este motivo fue que escogí a este referente, pues pese a que la mayoría de sus ilustraciones son a color, a mí me interesaban las grisallas previas. Esto se debe a que mis ilustraciones las realizaré en escala de grises y me es de interés observar cómo poder utilizar los diferentes tipos de contrastes sin llegar a perder las formas y como integrar algunos degradados o ciertas texturas de una forma que no se lleven el protagonismo y opaquen o no combinen de la forma correcta en la ilustración. Y parte de esas respuestas las pude encontrar con este referente.

El hecho de escoger este artista y no cualquier otro con estética de cómic y grisalla es por la temática. Pues al realizar imágenes sobre la fantasía y la ficción me da más referencias de arquitectura, tratamiento de diversos elementos o ejemplos de cómo componer dentro de este ámbito.

5. DESARROLLO PRÁCTICO

Como he comentado al inicio, este proyecto nace con el objetivo de diseñar y dibujar una serie de escenas del primer libro de la novela del escritor Richard Ford; “El heraldo de la tormenta”, recopilando estas ilustraciones en un documento diseñado y maquetado, similar a un *artbook*. Bien, pues en esta parte se presenta el proceso y la producción de las ilustraciones y el *artbook* haciendo hincapié en algunas imágenes significativas que respondan claramente a lo explicado, obteniendo de esta forma cohesión y una explicación combinando texto e imagen.

Estas tres divisiones serán, por una parte, el proceso de diseño, en el que se explicará el proceso, la conceptualización y las ideas de composición tras las ilustraciones. Otra parte, el arte final, donde se mostrará el cromatismo y el registro gráfico de las imágenes realizadas. Y, por último, la difusión, siendo el principal motivo de la elección de usar la escala de grises.

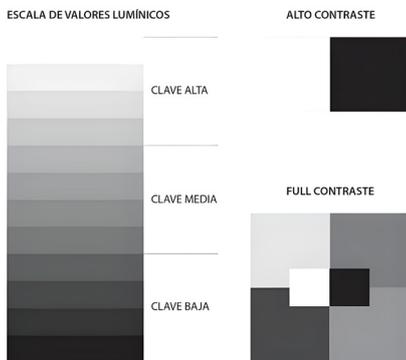
5.1 PROCESO DE DISEÑO

Lo primero que se realizó fue una doble lectura de la novela crucial y la investigación de los capítulos, personajes y escenarios, pudiendo obtener la mayor cantidad de información para llegar a una propuesta visual. La primera lectura fue meramente curiosa, pues con ella indagué en la esencia, el tono y las características generales de la obra, haciéndome una idea global de la narración y de posibles imágenes a representar. Mientras que, la segunda lectura, es una más focalizada y analítica para poder conseguir definiciones, descripciones e información que hiciesen que la idea global se manifestase en diferentes ideas más centradas en los sucesos que ocurren en la ciudad de Steelhaven.

Teniendo estas diferentes ideas pasé a la parte de elegir los capítulos que debería ilustrar. Para ello, estuve recopilando un poco de información de como se suele ilustrar las novelas. Así, entendí que en la industria se suele incrustar una imagen más o menos cada veinte páginas. Por ende, comencé a contar esas páginas en la novela y solía coincidir cada dos capítulos, por lo que de esta forma ya obtuve la división y el número total de ilustraciones que hacer. En concreto, veintisiete.

Con esto ya organizado, quedaba comenzar a realizar bocetos componiendo y conceptualizando diferentes posibles escenas narradas en cada capítulo. Para ello he empleado una metodología que aprendí en mis años de facultad, centrada en gran medida en la disciplina del concept art. Dicha metodología se centra en un proceso de varias partes que hay que ir completando hasta llegar al resultado final.

Las partes en las que se divide esta metodología serían, tanto para los personajes como para las escenas:

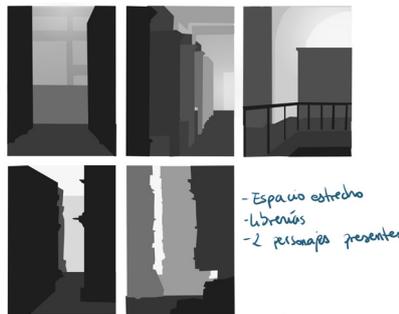


(Figura 20) Escala de valores

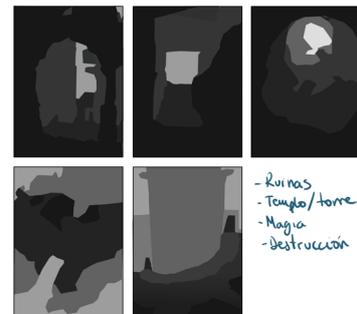
- Miniaturas / Aproximación

En este punto se busca trabajar con siluetas planas y figuras básicas que se combinan para la construcción de la imagen. En esta etapa se realizan variaciones, esquemas y diversas formas mediante una escala de tres o cuatro valores entre el blanco y el negro puro, pudiendo ser una escala alta, media y/o baja.

Comprendiendo esta idea de escala se comienza a construir la imagen del ambiente por planos. Normalmente, en tres, cuatro planos, y el plano cercano sería el más oscuro y yuxtaponiéndose se va generando dicha imagen como boceto e idea. Ciertamente, dependiendo del foco de luz, este orden del primer plano negro y el último plano claro puede verse alterado, como se puede observar en la figura 22.



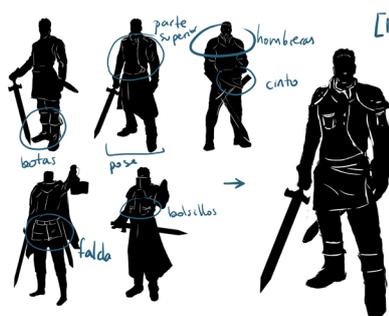
(Figura 21) Mihai Gabriel Pintilie: Boceto escenario biblioteca, 2023



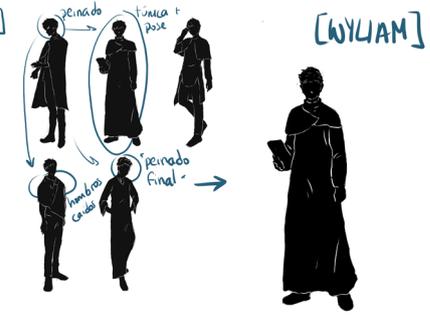
(Figura 22) Mihai Gabriel Pintilie: Boceto de posible escenario torre en ruinas, 2023

Esta etapa de siluetas no solo es válida para la creación de ambientes o escenas, sino que también es útil para la creación de personajes.

Así se busca conseguir una silueta reconocible al verla. Al igual que en las escenas, se realizan varias siluetas diferentes, y de dichas opciones no solo se debe elegir una en sí, sino que se puede escoger diversos puntos para generar una combinada. Esto lo vemos ejemplificado con las imágenes en la parte inferior de los personajes de Nobul y Wylam. Y, de esta manera se pueden trabajar otros elementos como objetos, animales, etc.



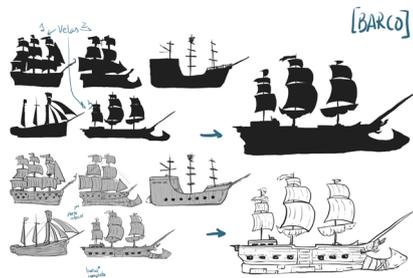
(Figura 23) Mihai Gabriel Pintilie: Boceto personaje de Nobul, 2023



(Figura 24) Mihai Gabriel Pintilie: Boceto personaje de Wylam, 2023



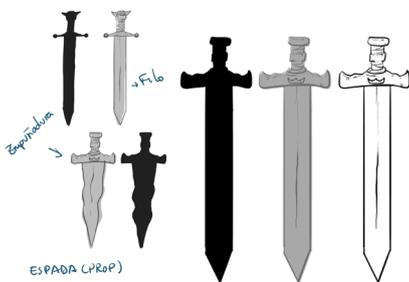
(Figura 25) Mihai Gabriel Pintilie: Delineado Wyliam, 2023



(Figura 26) Mihai Gabriel Pintilie: Boceto y delineado barco, 2023



(Figura 27) Mihai Gabriel Pintilie: Delineado Nobul, 2023



(Figura 28) Mihai Gabriel Pintilie: Boceto y delineado espada, 2023

(Figura 29) Mihai Gabriel Pintilie: Grisalla escenario biblioteca, 2023

(Figura 30) Mihai Gabriel Pintilie: Grisalla posible escenario torre en ruinas, 2023

- Delineado / Grisalla

Habiendo realizado la aproximación y obtenido las miniaturas se pasa a una nueva fase en la que se comienza a conceptualizar más en detalles en el objeto o la escena. Esto es porque mostraremos los elementos escondidos tras las siluetas, entrando a analizar cómo son los materiales, textura, robustez y factores que caracterizan el elemento que buscamos realizar. Esto se puede realizar de dos formas:

1. Delineado (lineart): Cualquier imagen que consiste en distintas líneas rectas y curvas sobre un fondo que no contiene sombras o tonos para una representación bidimensional o tridimensional de objetos. La línea suele ser monocromática y normalmente se utiliza el negro. El color del papel puede ser diferente al blanco, pero también debe tener un color homogéneo.

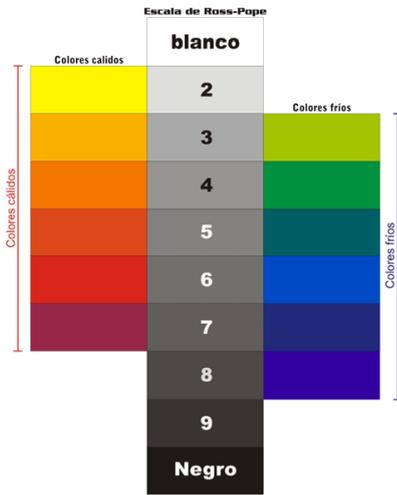
2. Grisalla básica: Es una técnica, mayoritariamente pictórica, que se basa en el uso de sólo una gama de valores de grises, pudiendo tener diferentes escalas tonales.

En mi caso, en esta fase, yo me centré más en la opción del delineado para concretar detalles. Lo que hice fue como una transición de la silueta al lineart final, proceso que se ejemplifica muy bien con las imágenes de apoyo. En ellas se observa que primeramente coloqué la silueta y le bajé la opacidad para poder bocetar una línea bastante suelta sobre dicha mancha. Y, tras tener ese sketch, volví a usar la herramienta de opacidad, dibujando por encima la línea final. Además, en algunos delineados, como en los personajes, realicé algunos dibujos de detalles, ya sean retratos o elementos que lleven a lo largo de la historia en la novela.

Aunque se han hecho delineados, también hice grisallas menos planas y detalladas, por la curiosidad y la experimentación con la técnica, como se ve en las figuras 29 y 30.

El proceso de la grisalla es simple. Comencé con unos valores tonales planos como base, seguidamente di enfoque a las sombras básicas, diferenciando zonas de luz y sombra. Finalmente, doté de más énfasis en la sombra, completando dicho sombreado y resaltando puntos de luz.





(Figura 31) Escala de Ross-Pope

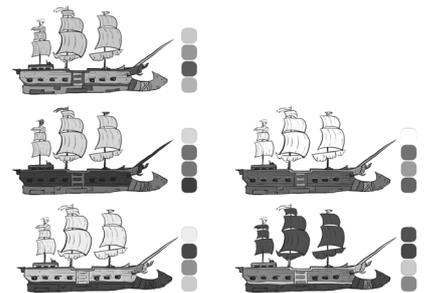
- Paleta de colores / Valor de grises

En esta parte de la metodología se ha trabajado en dos ámbitos, el color y la escala de grises. Habiendo obtenido los delineados de los escenarios, objetos y/o personajes se pasaría a la fase de elección de las tonalidades que usarán la vestimenta, la piel y los diversos elementos. Para ello, remontamos a la segunda lectura de la novela donde extraíamos descripciones más detalladas de los capítulos, y algunas de esas descripciones tenían que ver con el color de las cosas presentes en la narración.

En base a la información dada por la narrativa comencé a hacer diversas paletas de color. Algunas se centran dentro de un abanico cromático correcto, mientras que otras son más variopintas, pues no se hace especial énfasis en sus colores, como por ejemplo el barco. Teniendo estas paletas en color, las traducía a las que realmente utilizaría a lo largo del proyecto, las paletas de valor de grises, extrapolando los colores a la escala de grises, siendo las que aparecerán en el *artbook*.



(Figura 32) Mihai Gabriel Pintilie: Paleta de colores barco, 2023

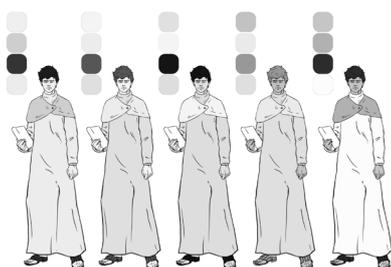


(Figura 33) Mihai Gabriel Pintilie: Valor de grises barco, 2023



(Figura 34) Mihai Gabriel Pintilie: Paleta de colores Wylam, 2023

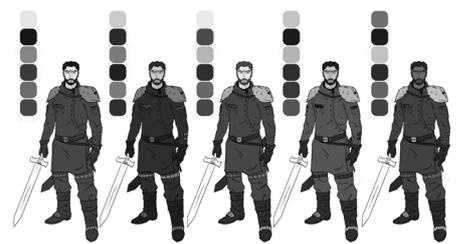
Como comenté antes, el barco tiene una paleta cromática más diversa, pero hay ciertos elementos que tienen un cromatismo más reducido con el que también se ha hecho la extrapolación a la escala de grises. Como ejemplo continuamos con los personajes de Wylam y a Nobul, para seguir viendo la evolución a lo largo de las fases de esta metodología. Tuvo su complicación el hecho de tener el cromatismo tan reducido para conseguir diferentes opciones, como se puede observar en la túnica, con diferentes tonos de blanco y gris, o en el uniforme de Nobul, con los diferentes verdes. Soy consciente que al final se transforma en escala de gris y que puede ser innecesario, pero elegir el color previamente hace que pueda comprender mejor el valor del gris que estoy utilizando.



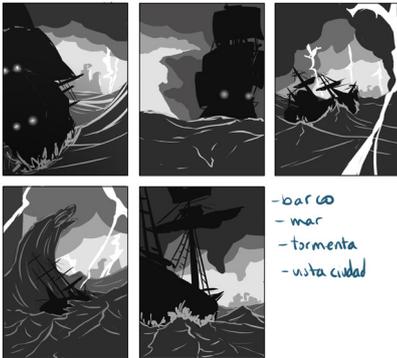
(Figura 35) Mihai Gabriel Pintilie: Valor de grises Wylam, 2023



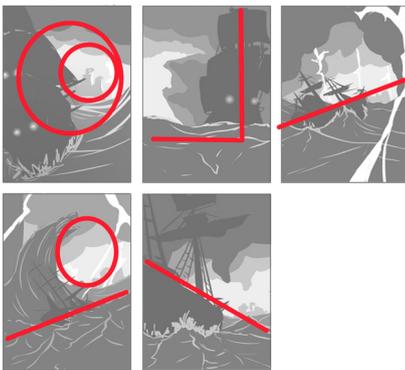
(Figura 36) Mihai Gabriel Pintilie: Paleta de colores Nobul, 2023



(Figura 37) Mihai Gabriel Pintilie: Valor de grises Nobul, 2023



(Figura 38) Mihai Gabriel Pintilie: *Boceto escena tormenta marítima, 2023*



(Figura 39) Mihai Gabriel Pintilie: *Boceto composición escena tormenta marítima, 2023*



(Figura 40) Mihai Gabriel Pintilie: *Delineado y composición escena prólogo, 2023*

- Composición de escena

Habiendo generado este estudio previo de personajes, elementos y escenarios ya se pasaría a la creación de las escenas de los capítulos de la novela. En este punto, repetí la metodología de aproximación, delineado y valor de grises, pero combinando todos los elementos y añadiendo un factor, la composición, siendo un elemento importante, pues es lo que captura la atención del lector, aunque sea a un nivel más inconsciente.

En el momento de componer las escenas tuve que hacerme ciertas preguntas para aclararme. Pondremos como ejemplo la escena del prólogo, en la que el barco, donde se encuentra el heraldo de la tormenta, se acerca a la ciudad de Steelhaven a través de una tempestad en medio del mar.

- La primera pregunta fue ¿cuál es la historia?, ¿qué quiero contar? La respuesta que encontré tras la lectura de la narración fue que quise representar una tormenta donde el personaje que traerá el caos a la ciudad se encuentra inmerso en el peligro. Alguien que generará tormenta a punto de perecer frente a una de ellas, pero sin mostrar personajes, sino el transporte, el viaje.

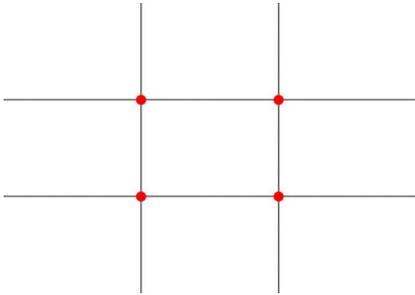
- La siguiente cuestión fue la creación de relaciones entre elementos, generando así movimiento de la vista del espectador. Por eso, al ser una tormenta, el oleaje más brusco fue una buena opción, pero también quise añadir en la lejanía el destino del barco, el destino de la tormenta que iba a desatar el heraldo, colocando un rayo que la ilumina y que la ataca a su vez.

- Otro punto clave fue el formato en el que se realizarían las ilustraciones. Al ser imágenes que irían en un libro, el formato sería vertical. Y, con esto, entender lo que conlleva dicho formato, sus ventajas e inconvenientes para poder explotar los puntos fuertes. Este formato me ayudó en esta escena a poder representar el barco en su totalidad sin la necesidad de colocarlo en un plano lejano, sino estar en el más cercano, siendo lo primero que ve el espectador.

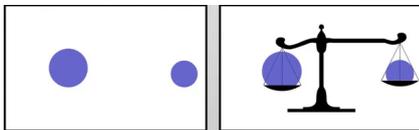
Con estas cuestiones claras y manteniendo el ejemplo de la escena del prólogo, ya pasé a la confección teniendo en cuenta conceptos compositivos varios, tales como regla de los tres tercios, espiral de Fibonacci, simetría, etc.

Tras mostrar la selección de la escena del prólogo (fig. 38-39) de forma individual y desglosada, las escenas restantes se clasificarán según diferentes composiciones utilizadas, mostrando el boceto delineado de la escena escogida entre las cuatro, cinco opciones dadas en el proceso general, similar a las imágenes de la escena del prólogo.

Antes de empezar a enseñar las diferentes escenas, comentar algunas cosas en las que me he basado para realizar la clasificación. La principal es la idea de ver. Con esto me refiero a que las ilustraciones, los cuadros o cualquier imagen nos muestran contenido visual. Y esas imágenes han tenido una composición previa para generar interés y que el ojo humano realice un recorrido por todos los elementos. Muchas veces, esa composición es realizada de manera indirecta, utilizando sentido común y la experiencia adquirida tras muchos trabajos. Y, a su vez, también la percibe el receptor de forma



(Figura 42) Mihai Gabriel Pintilie: *Captura de la ley de los tres tercios*, 2023



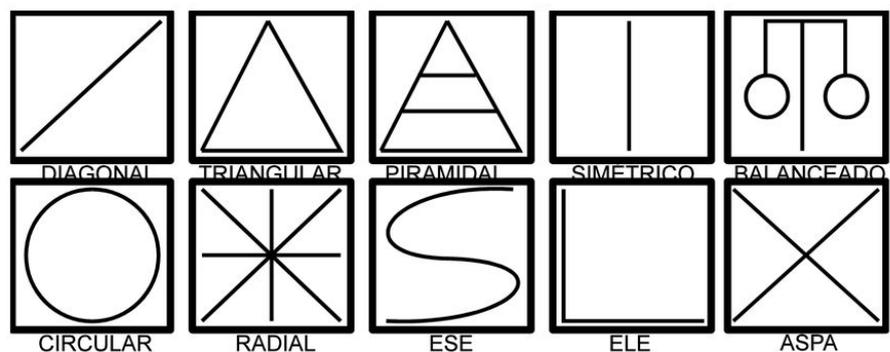
(Figura 43) Mihai Gabriel Pintilie: *Captura de la ley de la compensación de masas*, 2023

pasiva, no tiene que esforzarse más allá de observar y tener cierta curiosidad al mirar. El ojo del espectador no suele entrenarse específicamente para reconocer los elementos compositivos utilizados en una imagen, pero sí puede comprender que algo puede fallar a nivel estético y de lectura si las formas de composición no se usan con propiedad. Esta afirmación se sustenta bajo una cita que aparece en "La sintaxis de la imagen" de Donis A. Dondis, donde se cita a Caleb Gattegno del libro "Towards a Visual Culture" en la que dice lo siguiente:

"Aunque todos nosotros la usemos con tanta naturalidad, la vista todavía no ha producido su propia civilización. La vista es veloz y extensa, y simultáneamente analítica y sintética. Requiere tan poca energía para funcionar y lo hace a la velocidad de la luz que permite a nuestras mentes recibir y conservar un número infinito de unidades de información en una fracción de segundo"²

Por ello, en todas las obras están presentes los métodos de composición. Y son estos métodos los que me van a ayudar a clasificar mis ilustraciones a nivel compositivo, dependiendo de cual se haya utilizado. Hay diferentes tipos de esquemas, pero los básicos podrían ser los que vemos en la fig. 41. Además, también hay dos leyes que me han ayudado en esta clasificación, que son la ley de los tres tercios y la ley de la compensación de masas como se ven las fig. 42 y 43.

ESQUEMAS COMPOSITIVOS MÁS HABITUALES:



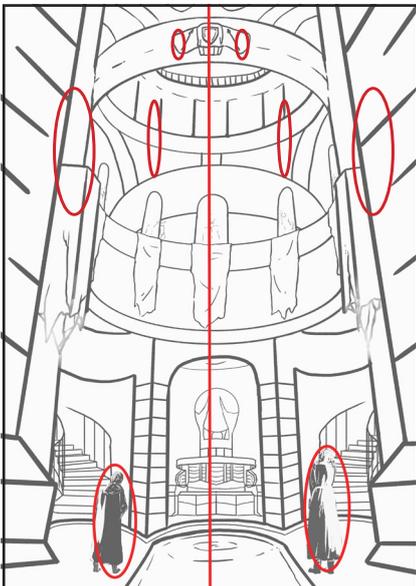
(Figura 41) Mihai Gabriel Pintilie: *Captura de esquemas compositivos más habituales*, 2023

A continuación, comenzaré con la clasificación donde explicaré brevemente el uso de los esquemas compositivos y de las leyes antes nombradas junto con las imágenes pertinentes. Aclarar que en diversas ilustraciones pueden haber más de una forma de composición, pero en la clasificación me centro en lo general y en lo que más me centré a la hora de hacer la ilustración, pudiendo ser esquema, una ley visual u otro elemento.

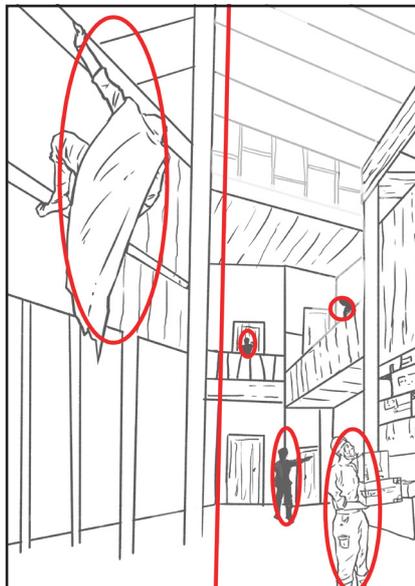
² Donis A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*: GG, EE.UU, 1973, pág. 16

- LEY DE LA BALANZA Y COMPENSACIÓN DE MASAS. La ley de la balanza se centra en un plano dividido con elementos de mismo peso a cada lado. La ley de compensación de masas pertenece a la ley de la balanza, pero con la diferencia de que los elementos no son similares, sino que en su conjunto se equilibran. El punto focal suele estar sobre el peso principal, siendo normalmente el de mayor tamaño, y equilibrando diversos elementos más pequeños acumulados en la otra parte del plano.

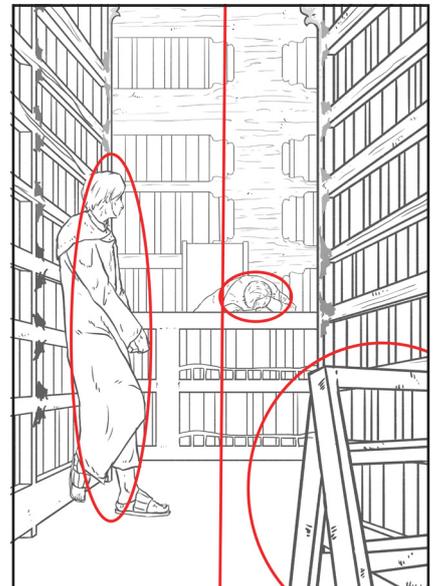
- CIRCULAR. Esta composición es como un ciclo, generando a su vez un foco visual en el que nuestro ojo se mueve observando todos los elementos.



(Figura 44) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 34, 2023



(Figura 45) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 7, 2023



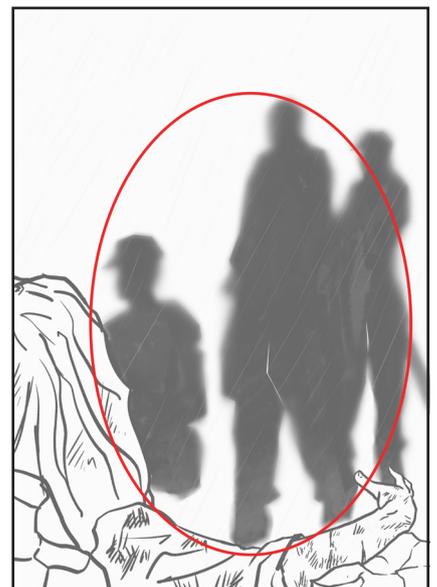
(Figura 46) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 20, 2023



(Figura 47) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena prólogo, 2023

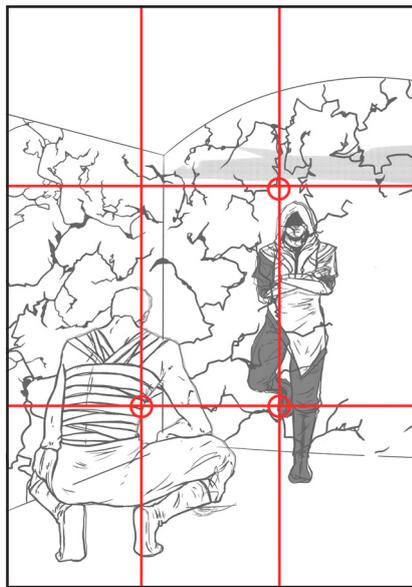


(Figura 48) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 15, 2023

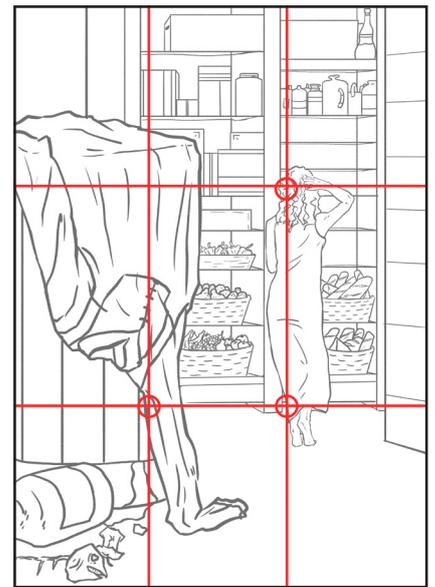


(Figura 49) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 38, 2023

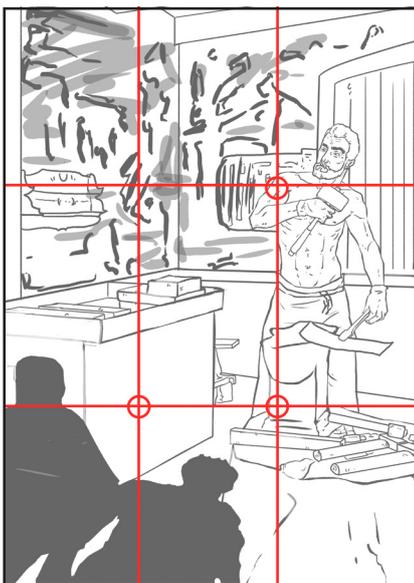
- LEY DE LOS TRES TERCIOS. Esta ley consiste en la división de la imagen en tres partes en sentidos vertical y horizontal. Trazamos dos líneas en ambos sentidos y se generan cuatro puntos de interés, donde se deben colocar los elementos importantes. También se pueden introducir los elementos deseados dentro del cuadrado que generan los cuatro puntos generando un único punto general de interés.



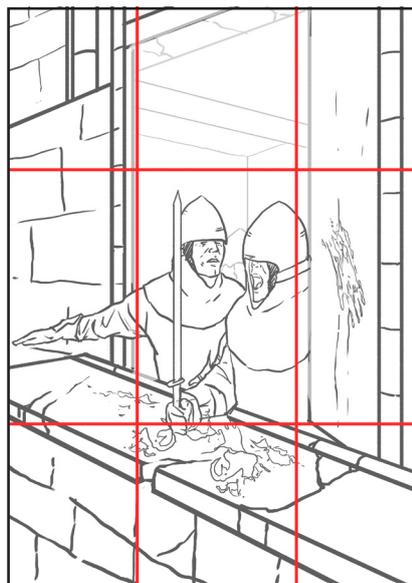
(Figura 50) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 11, 2023



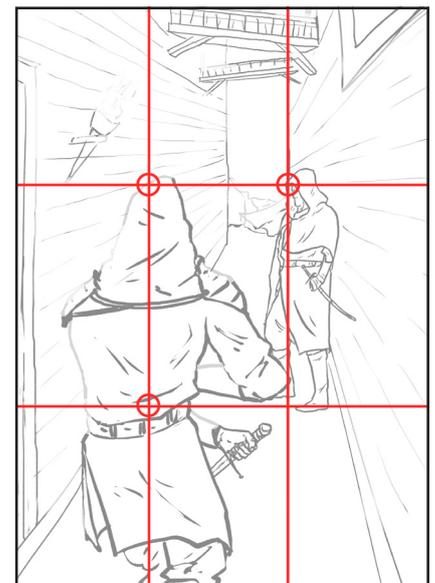
(Figura 51) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 22, 2023



(Figura 52) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 5, 2023



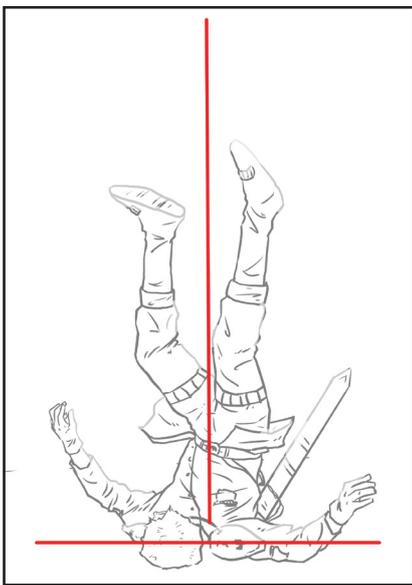
(Figura 53) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 26, 2023



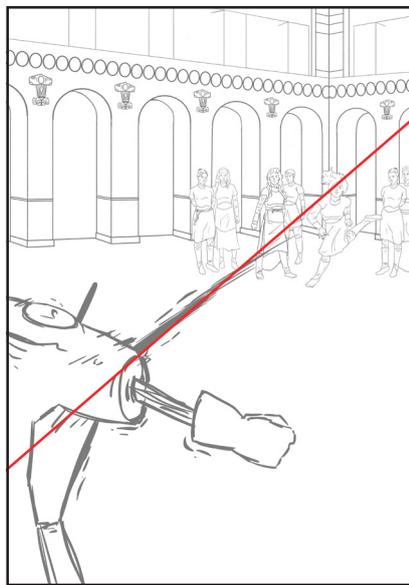
(Figura 54) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 44, 2023

- T. El esquema en T o en cruz se suele utilizar para potenciar algo estático, duro, serio o poderoso entre varios atributos más. La línea vertical y horizontal carga el peso de la imagen (55 y 56).

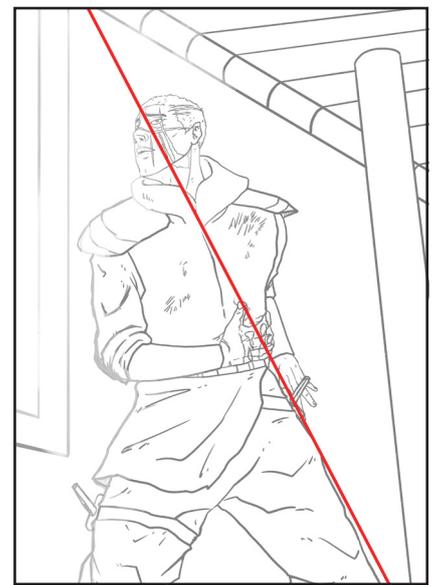
- DIAGONAL. Estas composiciones dotan de dinamismo a la imagen, generando una ruptura en la visión estática general de las cosas. La línea compositiva puede ser más o menos pronunciada (fig. 57, 58, 59 y 60).



(Figura 55) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 46, 2023



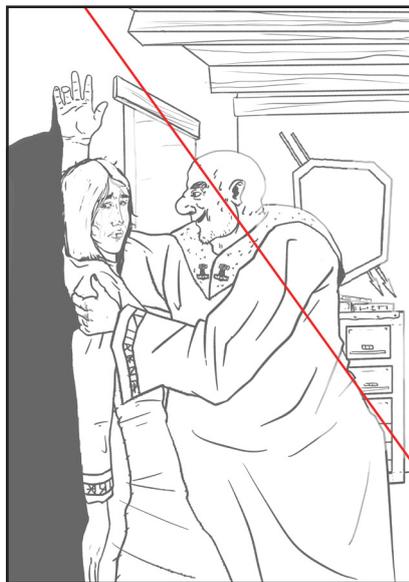
(Figura 57) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 2, 2023



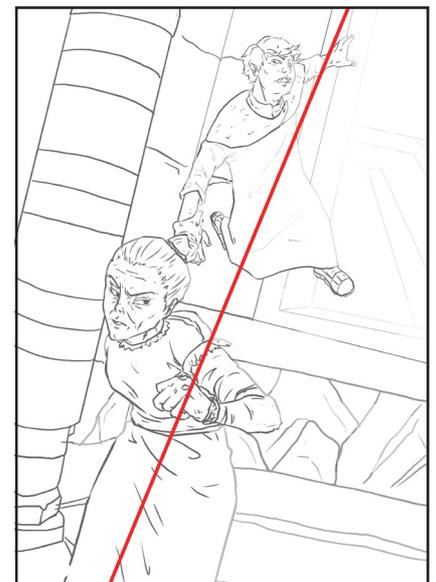
(Figura 58) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 28, 2023



(Figura 56) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 50, 2023



(Figura 59) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 9, 2023



(Figura 60) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 42, 2023

- ELE. Es un esquema bastante estático que ayuda a representar estabilidad, momentos de calma, tranquilidad, pero también escenas de muerte (fig. 61 y 62).

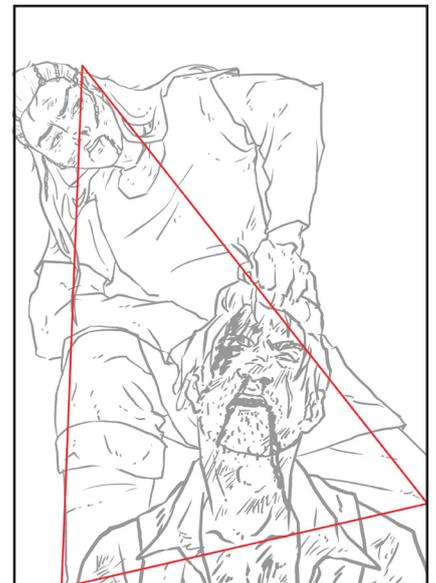
- TRIÁNGULO. Este esquema genera conexión entre distintos elementos, para encuadrar o también se suele utilizar para jerarquizar. Consigue desplazar la mirada entre sus vértices, mientras se van observando elementos a lo largo de los lados de este triángulo compositivo (fig. 63, 64, 65 y 66).



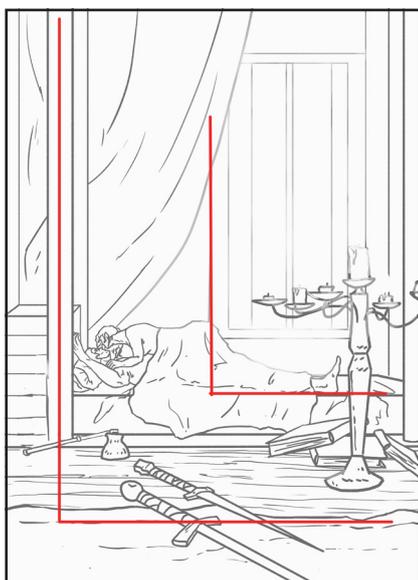
(Figura 61) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 13, 2023



(Figura 63) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 30, 2023



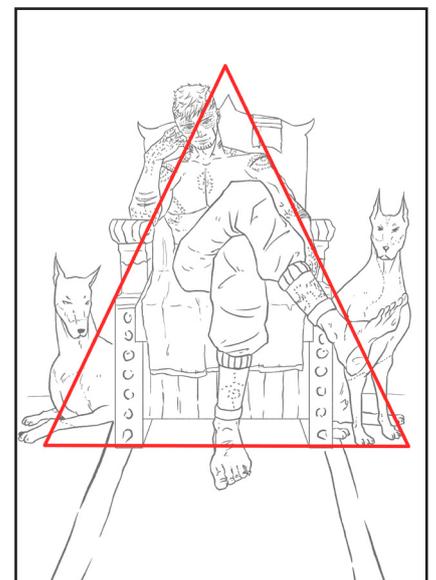
(Figura 64) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 24, 2023



(Figura 62) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 36, 2023



(Figura 65) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 48, 2023

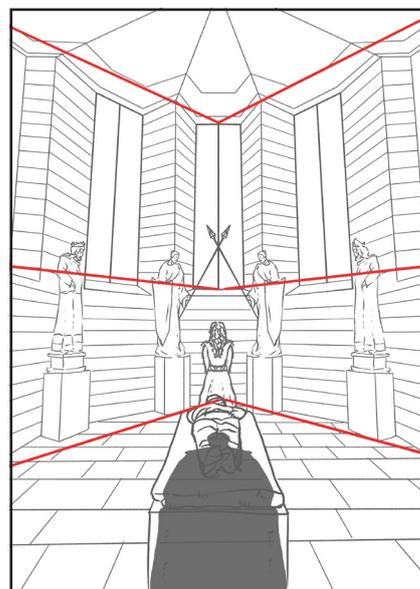


(Figura 66) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena epílogo, 2023

- CUÑA. Este esquema hace énfasis en el lugar donde conectan los vértices de las cuñas, llevándonos al foco de atención.



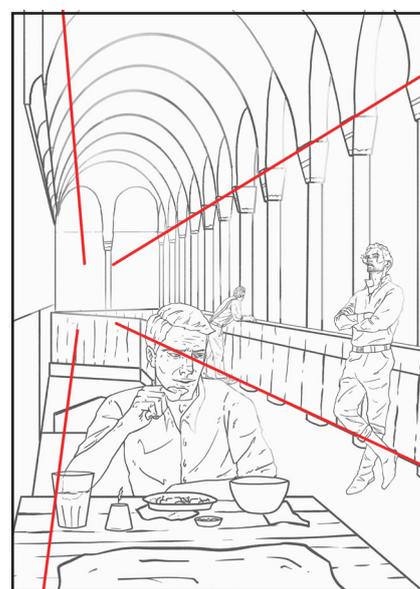
(Figura 67) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 17, 2023



(Figura 68) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 40, 2023



(Figura 69) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 19, 2023

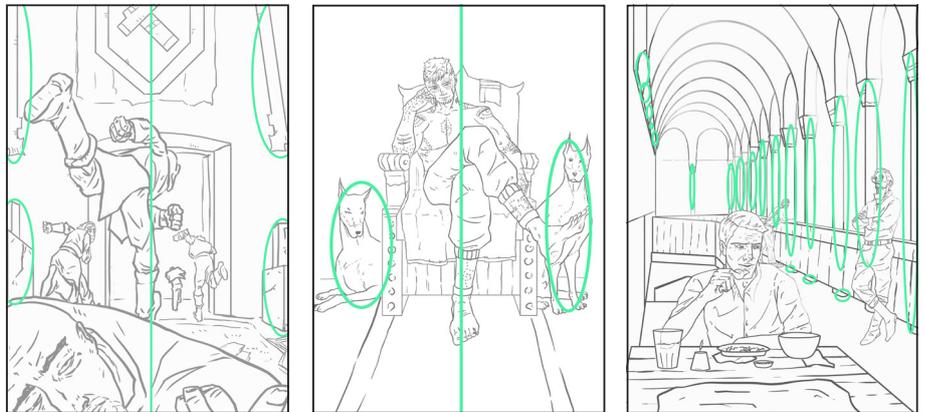


(Figura 70) Mihai Gabriel Pintilie:
Composición escena capítulo 32, 2023

Estas serían las herramientas compositivas generales que he utilizado para generar las ilustraciones. Como ya comenté, dentro de estos esquemas básicos se pueden encontrar más elementos como agrupación de objetos, repetición o simetría, entre otros varios posibles elementos. Algunos ejemplos son los siguientes:



(Figura 71-72-73) Mihai Gabriel Pintilie: *Elementos agrupación escena capítulo 17, 22 y 5, 2023*

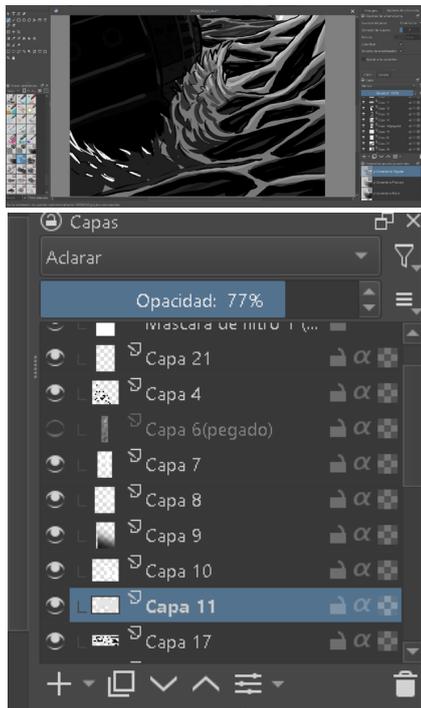


(Figura 74-75) Mihai Gabriel Pintilie: *Elementos simetría (asimetría) escena capítulo 30 y epílogo, 2023*

(Figura 76) Mihai Gabriel Pintilie: *Elementos repetición escena capítulo 32, 2023*



(Figura 77) Mihai Gabriel Pintilie: *Paleta de cinco valores de grises*, 2023



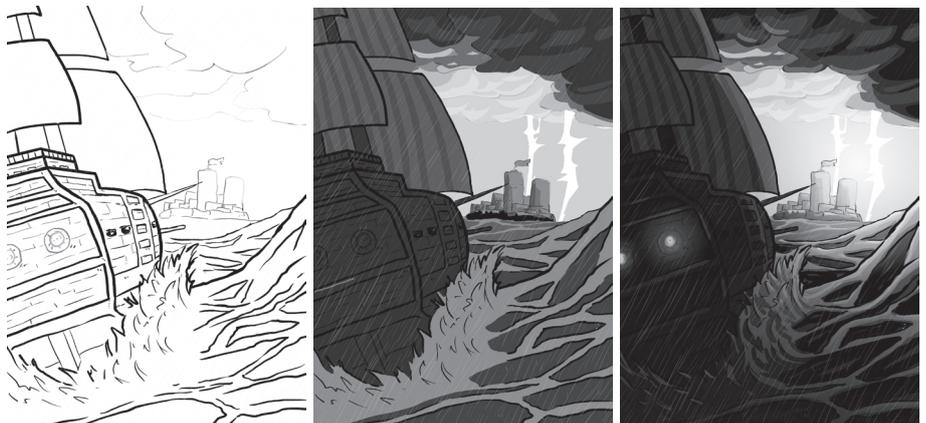
(Figura 78-79) Mihai Gabriel Pintilie: *Capturas espacio de trabajo de Krita*, 2023

5.2 ARTES FINALES Y MAQUETACIÓN

Obtenidas las composiciones y los delineados de las ilustraciones pasaríamos a la parte del arte finalización. En este apartado explicaré la parte final del proceso de creación de las imágenes y el motivo por el que uso de la escala de grises como estética final.

Primero, comentar el por qué he utilizado los grises en vez de color y el por qué he usado tintas planas en vez de grandes gradaciones y degradados. Todo esto se debe al camino al que he dirigido la idea de este proyecto. Mi intención es, como comenté en los primeros apartados, el llevarla más allá del hecho de una serie de ilustraciones. Lo que pretendo es difundir el trabajo, ya sea con el propio escritor o con alguna editorial que se vea interesada por mi propuesta. Esto me llevó a pensar el formato y en cómo se trabaja a la hora de imprimir y publicar literatura ilustrada. Hablando con mi tutor sobre cómo se trabaja en la industria me aconsejó que lo primero que debía tener en cuenta es hacerlo en escala de grises por motivos de producción, la novela tiene alrededor de quinientas páginas y casi treinta ilustraciones, por lo que al imprimir múltiples copias a color saldría muy caro, siendo muy poco rentable el proyecto. Y la conversación también se dirigió hacia el nivel de acabado de las ilustraciones y se pactó realizarlo con cinco tintas sin muchos degradados o tintas medias. Por lo que me centré en tener dos tonos de alto contraste (blanco y negro), el tono de gris medio y luego dos variaciones tonales más clara y una más oscura de gris, obteniendo así cinco tonos base con los que empezar las ilustraciones.

Comentaré a nivel individual el proceso de la escena del prólogo, la de la tormenta marítima. Y tras eso, comentaré problemas que fueron surgiendo. La metodología empleada es muy secuencial, implementando primero los tonos bases, a los que posteriormente se le añadirían luces, sombras y diversos efectos para terminar de detallar la ilustración. Dentro de esos efectos destaco el uso de opciones de fusión de las capas (multiplicar, luz suave...). Esta metodología será usada en el resto de las ilustraciones.



(Figura 80) Mihai Gabriel Pintilie: *Proceso creación escena prólogo*, 2023

Una de las cuestiones más dificultosas fue la iluminación. Esto se debe a que al usar la tonalidad de grises es más difícil representar la noche y el día, sin llegar a sobreexponer o subexponer la imagen. Esto lo veremos a continuación con dos escenas a modo de ejemplo. La primera escena es la del capítulo 7, donde el personaje de Río tiene la misión de entrar en un almacén para cometer un asesinato.

Bien, pues si observamos las dos primeras notaremos la sobreexposición y subexposición anteriormente nombrada. Es un momento de noche, llegando el amanecer, pero necesitaba exagerar la luz para que la iluminación generase contraste y los elementos de la escena se pudiesen ver sin tener que forzar mucho la mirada. Así que tuve que hacer esa trampa de sobreexponer el foco de luz, pero manteniendo en sombra partes del almacén para mantener esa atmósfera de cierta penumbra (fig.83).



(Figura 81) Mihai Gabriel Pintilie:
Sobreexposición escena capítulo 7, 2023



(Figura 82) Mihai Gabriel Pintilie:
Subexposición escena capítulo 7, 2023



(Figura 83) Mihai Gabriel Pintilie:
Iluminación final escena capítulo 7, 2023

Otro ejemplo lo encontramos en la escena del capítulo 28, donde el personaje de Río aparece en los aposentos de la reina herido, lo vemos a través de las sombras, dejándose alumbrar por la luz de la ventana que tiene a su izquierda. La escena también era nocturna, por lo que tuve que volver a combinar las exposiciones.

La parte sobreexpuesta es el rostro, la armadura y parte del ropaje. Mientras, el resto queda en penumbra por la leve luz de la noche (86).



(Figura 84) Mihai Gabriel Pintilie:
Sobreexposición escena capítulo 28, 2023



(Figura 85) Mihai Gabriel Pintilie:
Subexposición escena capítulo 28, 2023



(Figura 86) Mihai Gabriel Pintilie:
Iluminación final escena capítulo 28, 2023

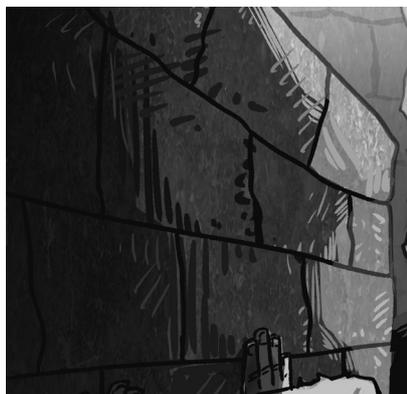
Otro aspecto con el que tuve cierta dificultad es el uso limitado de los planos, sobre todo en elementos arquitectónicos, pues me daban la sensación de austeridad, de vacío, por lo que me empeñé en añadir un poco de registro, algo de textura que diese más riqueza visual, pero sin excederse.

A continuación, veremos algunos ejemplos de esta implementación de registro, ya sea con una textura más uniforme o con una textura realizada a través de varias pinceladas, jugando con la opacidad y la fusión de las capas.

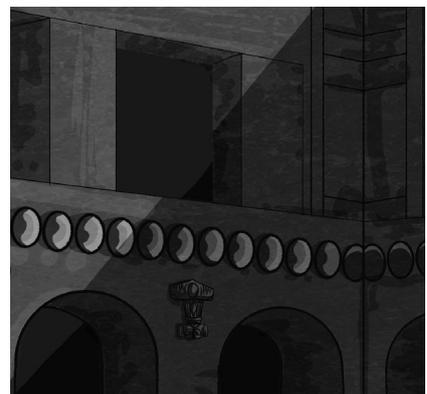
Primero las texturas más uniformes, sobre todo utilizadas para materiales como piedras, rocas o similares. Están aplicadas de una forma sutil y que no roba en exceso el protagonismo a la escena. Para conseguir ese efecto utilicé diversos pinceles con textura y fui dando diferente opacidad, al igual que fui cambiando el modo de la capa a “Multiplicar”, “Luz suave” o “Superponer” entre otros varios modos.



(Figura 87) Mihai Gabriel Pintilie: *Detalle textura escena capítulo 11, 2023*



(Figura 88) Mihai Gabriel Pintilie: *Detalle textura escena capítulo 19, 2023*



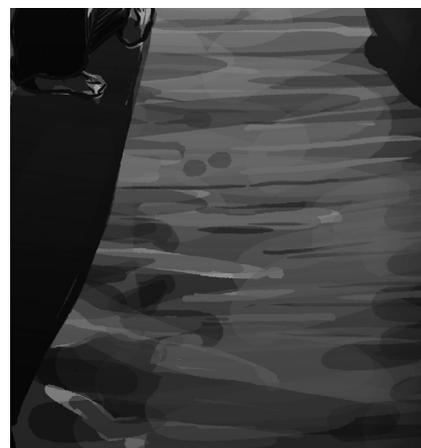
(Figura 89) Mihai Gabriel Pintilie: *Detalle textura escena capítulo 2, 2023*

Y también probé con texturas más heterogéneas. El uso de los modos de fusión de las capas y la variación de la opacidad también se utilizó aquí, pero con una diferencia. Lo distinto es el pincel y su modo de empleo. Para obtener esta textura lo que hice fue superponer pinceladas sobre pinceladas, generando algo más contrastado y distinto. Sobre todo, lo usé en materiales más orgánicos como la madera o el suelo más terroso.

Y así, es como se fueron resolviendo los problemas que me iban surgiendo a lo largo del arte finalización de las ilustraciones. El proceso y el render final de las imágenes se verán en su totalidad en el anexo.



(Figura 90) Mihai Gabriel Pintilie: *Detalle textura escena capítulo 20*, 2023



(Figura 91) Mihai Gabriel Pintilie: *Detalle textura escena capítulo 17*, 2023

Una vez obtenidas las ilustraciones, la última parte del proyecto es la maquetación de un documento donde encontraremos las descripciones y el proceso de cada escena. La metodología utilizada a la hora de plantear esta parte del proyecto se lleva a cabo dividida en partes. La primera parte se centra en un breve estudio de los personajes protagonistas de la historia, pues son los que más aparecen en las diferentes escenas. Y posteriormente, las siguientes páginas se centran en las diferentes ilustraciones que suceden a lo largo de la historia. En ambas partes se muestra el proceso que se ha llevado, siendo un proceso por fases. Las fases son las siguientes; siluetas donde se busca dar una forma muy básica a la idea que se tiene, un bocetado y/o delineado de la idea. Con esto, se pasa al color base, en este caso, en escala de grises y finalmente se añaden luces, texturas y detalles para llegar a la imagen final.

Las imágenes van acompañadas de texto informativo y descriptivo, tanto de los personajes como de las escenas. Dicha información es extraída de la novela, pues es el elemento principal del briefing de mi proyecto.

Esta parte que acabo de explicar se puede ver en más profundidad en el apartado de anexo, donde estará el documento.



(Figura 92) Mihai Gabriel Pintilie: 1ª Prueba cubierta *artbook*, 2023

Otro punto dentro de la maquetación en el que me centraré un poco más son las cubiertas. En un inicio la idea que tenía para hacer las cubiertas del pseudo-artbook era mantener la estética de escala de grises, generando una unión con los acabados de las ilustraciones. Y, además, intenté hacer un juego con las iniciales del título “El Heraldo de la Tormenta”, generando ese bloque, combinando la “H” y la “T”.

Pero tras un tiempo de llegar a terminar las ilustraciones la idea de realizar cubiertas a color iba ganando fuerza. Esto se debe a que, como comenté, tuve que hacer las escenas en escala de grises porque a nivel económico no era rentable publicar un libro con veintisiete imágenes a color, por lo que me quedé con la espina de probar a hacer algunas a color. De esta forma, me pareció interesante el realizar unas imágenes que referenciasen al tono de la narrativa y así también fuesen unas cubiertas más sugerentes. De esta forma llegué a realizar diez pruebas de cubiertas a color.

En tres de ellas me centré más en la psique de los personajes y el cómo se perciben a lo largo de la obra. Tendríamos al casaca verde Nobul, al aprendiz Wyliaam junto con un guardia cuervo y al otro aprendiz, Rembram, pero en un estado donde la magia prohibida se fundido en su cuerpo.



(Figura 93) Mihai Gabriel Pintilie: Agrupación de tres pruebas de cubiertas del *artbook* (*Personajes*), 2023

No me terminaron de convencer. La pincelada y el acabado me parecían muy suaves y la narración tiene momentos crudos y duros, y por lo tanto seguí haciendo pruebas.

Me puse a buscar en el libro y para mí hay dos momentos clave entre los aprendices de magos, Wyliaam y Rembram. Uno de ellos es la biblioteca donde suelen encontrarse la mayoría de las veces y donde interactúan. El segundo es el templo de los nigromantes, donde se descubre la verdadera intención de Rembram y Wyliaam consigue despertar algo dentro de él. Y por eso decidí probar a hacer esos dos lugares.

Como Wyliaam y Rembram son dos polos opuestos tanto en talento, como en forma de ser tuve la idea de plantear iluminaciones diferentes.



(Figura 94) Mihai Gabriel Pintilie: Comparativa de iluminación de pruebas de cubiertas del *artbook (Biblioteca)*, 2023

Para esta ilustración cogí la prueba de grisalla que hice como experimentación de los valores de grises. En la de la izquierda sería una biblioteca más mística, pero a la vez recargada, representando el menosprecio que siente Wyliam hacia sí mismo y lo inútil que se siente. Ese verde no representa la esperanza de encontrar el camino a sentirse mejor consigo mismo, sino la envidia involuntaria hacia Rembram por ser todo lo contrario a él.

Mientras, la de la derecha es una biblioteca oscura y agresiva. Esa biblioteca sería el territorio de Rembram, donde tiene el control y estudia para llevar a cabo sus malévolos planes.



(Figura 95) Mihai Gabriel Pintilie: Comparativa de iluminación de pruebas de cubiertas del *artbook (Templo)*, 2023

Y aquí tendríamos el templo de los nigromantes. Aquí busqué el antes y el después. La nocturna es la previa a lo que puede llegar a suceder en esa sala, la calma antes de la tormenta. Mientras que, la cálida es el fin. Sale el nuevo día, pero lo que tenía que suceder ya sucedió, dejando un rastro visible.



(Figura 96) Mihai Gabriel Pintilie: Agrupación de tres pruebas de cubiertas del *artbook* (*Personajes y entornos*), 2023

Finalmente probé combinar lugares y personajes, generando así otras tres pruebas de cubierta.

Aquí tenemos unas imágenes algo más complejas que las anteriores. La primera de todas hace referencia a lo que sucede en el prólogo, un barco que llega en medio de una tormenta llevando a quién traerá la tormenta a la ciudad de Steelhaven. Pero, aquí en vez de tener la perspectiva desde fuera del navío, en la imagen la tenemos en el interior y en medio de la tormenta.

La segunda sigue la línea de la biblioteca, quedándonos con la perspectiva pesimista de Wyliaam. Vemos a Wyliaam padecer ante los libros acumulados mientras Rembram observa complaciente.

La última hace referencia a lo que sucede dentro del templo. Las anteriores pruebas del templo fueron el momento previo y posterior a un acontecimiento, mientras que esta escena es el instante del suceso.

Finalmente, después de varias pruebas, la prueba de cubierta que elegí fue la segunda de la fig. 95, la de Wyliaam y Rembram en la biblioteca. El motivo es porque me parecía sugerente y pese a ser un momento pausado, siento que se entiende que hay una carga emocional potente y esos grandes pilares de libros con el ventanal de fondo genera lo místico, pudiendo introducir de forma sutil el elemento de la magia.

El resultado final de la cubierta lo podemos encontrar en el anexo junto con las escenas finales.

5.3 DIFUSIÓN

En este apartado final se muestra la última parte del proyecto, su difusión. El trabajo está contemplado con la idea de publicarlo, y para ello hay dos opciones que he contemplado. La primera es contactar con el propio escritor de la novela para la que he hecho las ilustraciones y comentarle el trabajo que he realizado sobre su historia e intentar llegar a un acuerdo de publicación. La segunda es buscar editoriales afines a las características de la novela (fantasía) y que también trabajen con publicaciones ilustradas. Por ello, he realizado un breve estudio de diversas editoriales posibles para enviar mi proyecto.

A continuación, presentaré una lista de diversas editoriales con una descripción, contacto y alguna obra destacable:

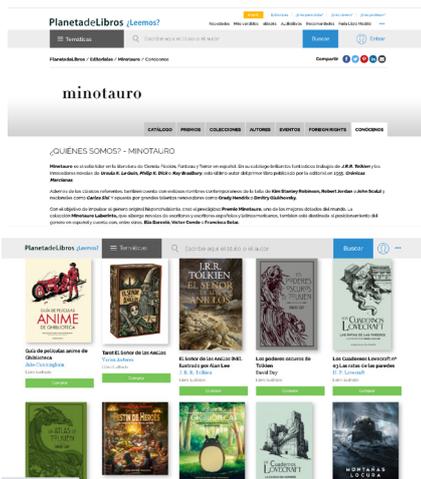
- MINOTAURO. Esta editorial se mueve dentro del ámbito de la Ciencia Ficción, la Fantasía y el Terror, en especial literatura en la lengua española. Me parece interesante que queriendo impulsar la literatura la editorial generó el Premio Minotauro para los escritores hispanohablantes.

Dentro de su catálogo de escritores se pueden encontrar clásicos como J.R.R Tolkien y Lovecraft o autores más contemporáneos como Carlos Sisí o Dmitry Glukhovsky.

Centrándonos en el catálogo literario de fantasía encontramos “Reinos Olvidados”, “La Rueda del Tiempo”, “El Señor de los Anillos” o “Los Cuadernos Lovecraft”.

Preferencia por el envío online de proyectos a:
proyectosminotauro@planeta.es

Dirección física de envío de proyectos:
 Diagonal, 662-664 7ª planta 08034 Barcelona

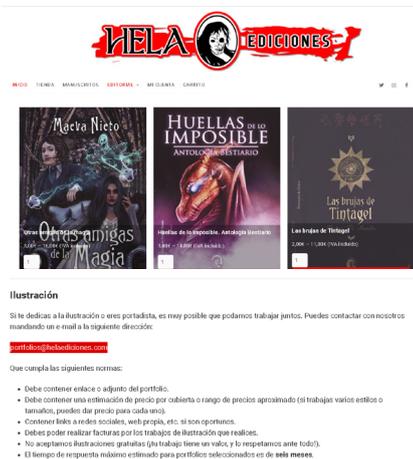


(Figura 97) Mihai Gabriel Pintilie: Capturas de pantalla de la página web de Minotauro 2023

- HELA EDICIONES. Hela es una editorial independiente para diversos autores. En esta editorial encajan historias de Fantasía, Ciencia Ficción, Terror y literatura juvenil.

Su catálogo de autores podemos encontrar a Cristina Carou con su obra “Cómo matar a un inmortal”, Andrea D. Morales con “Las brujas de Tingel” o Raúl Silvestre con su obra prima “Todo arde”.

Envío de e-mail para ilustradores o periodistas:
portfolios@helaediciones.com



(Figura 98) Mihai Gabriel Pintilie: Capturas de pantalla de la página web de Hela 2023



(Figura 99) Mihai Gabriel Pintilie: *Captura de pantalla de la página web de Penguin 2023*



(Figura 100) Mihai Gabriel Pintilie: *Captura de pantalla de la página web de Fantasy 2023*



(Figura 101) Mihai Gabriel Pintilie: *Captura de pantalla de la página web de Nova 2023*



(Figura 102) Mihai Gabriel Pintilie: *Captura de pantalla de la página web de B de Bolsillo 2023*

-PENGUINLIBROS. *Penguin Random House* está especializada en la edición y distribución de miles de libros, teniendo bajo su ala múltiples editoriales para diversos géneros. Es importante considerar que tiene relevancia a nivel de lengua española, sino internacional.

Como he comentado, tiene dentro de su abanico varias editoriales, pero yo me centré en unas pocas, más enfocadas al ámbito fantástico.

-FANTASY: Se centra en específico en el género de la Fantasía. Lo interesante es que trata con literatura española y con traducciones, cosa que me viene bien, pues la novela de mi proyecto está en inglés, pero también hay varias traducciones, ampliando el público al que se realizaría la edición ilustrada.

En su catálogo tenemos autores como Trudi Canavan con “La sacerdotisa blanca” o Rodolfo Martínez con “Las astillas de Yavé”.

-NOVA: Es una editorial que ganó el premio a la mejor editorial europea en 2016 y he visto de primera mano algunas ediciones ilustradas, como la primera trilogía de “*Mistborn*” de Brandon Sanderson, uno de los escritores más fervientes de la fantasía actual.

En su catálogo, Brandon Sanderson es quién más títulos tiene, pero también hay otros autores como Ray Naler con “La montaña en el mar” o N.K Jemisin con la trilogía de “La Tierra Fragmentada”.

-B DE BOLSILLO: Es una editorial que tiene muchos géneros en su catálogo y muchos escritores y escritoras. Pero, la fantasía sigue siendo una que tiene varias ventas, yo mismo tengo varios libros de esta editorial.

En su catálogo, Brandon Sanderson también se encuentra con su obra de varios volúmenes “El archivo de las tormentas”.

A la hora de contactar con Penguin te dejan un apartado en su página en el apartado “Contacta con nosotros” donde dejas tus datos y envías lo que precisas y te responden.

Contacta con nosotros

Asunto:

Dirección de correo electrónico:

Archivo adjunto: opcional

Mensaje:

He leído y acepto las [Condiciones del Servicio](#) y la [política de protección de datos](#), incluyendo la política de cookies para darme de alta en Penguinlibros.

Información básica sobre Protección de Datos

Responsable: Penguin Random House Grupo Editorial S.A.U. Contacto@penguinrandomhouse.com

Finalidad: la gestión del servicio solicitado a través de Penguinlibros e informarte sobre nuestros productos, servicios, novedades, sorteos, concursos y eventos. Puede ver más [detalles aquí](#).

Legitimación: Ejecución del contrato y consentimiento del interesado.

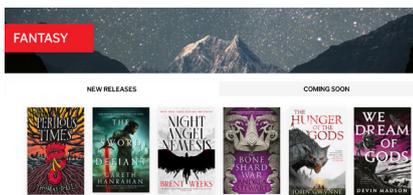
Destinatario: cedamos tus datos a las empresas de nuestro grupo para poder mostrar el catálogo disponible. Puede ver más [detalles aquí](#).

Derechos: Acceder, rectificar y suprimir los datos, así como otros derechos, como se explica en nuestra política que puede consultar en [el siguiente enlace](#)

(Figura 103) Mihai Gabriel Pintilie: *Captura de pantalla de la página web de Penguin (contacto), 2023*



(Figura 104) Mihai Gabriel Pintilie:
Captura de pantalla de la página web de Umbriel 2023



(Figura 105) Mihai Gabriel Pintilie:
Captura de pantalla de la página web de Orbit 2023



(Figura 106) Mihai Gabriel Pintilie:
Captura de pantalla de la página web de Harper Voyager 2023

- UMBRIEL. Esta editorial es la que publicó la novela que es centro de las ilustraciones de mi proyecto, “El heraldo de la tormenta”.

Es uno de los sellos de preferencia, y entre las temáticas que podemos encontrar en Umbriel destacan: fantasía, novela histórica, novela contemporánea, misterio y obras muy selectas de ficción literaria.

Entre su catálogo de escritores encontramos a Richard Ford con la trilogía de “*Steelhaven*”, Danier Kraus y Guillermo del Toro con “*La forma del agua*” o Rebecca Ross con “*Un río encantado*”.

Para contactar con la editorial es similar a la editorial *Penguin*, nos da un apartado específico para ello.

- ORBIT BOOKS. Orbit, es un sello de ciencia ficción y fantasía que pertenece a Little, Brown Book Group. Está establecida con bastante relevancia en Reino Unido y en Estados Unidos.

Entre sus escritores destacados tenemos a Josiah Bancroft con “*The Hexologists*” o Hannah Whitten con “*The Nightshade Crown*”.

Orbit US, *Hachette Book Group USA*, 1290 Avenue of the Americas, Nueva York, NY 10104, Estados Unidos de América.

Orbit UK, *Little Brown Book Group, Carmelite House*, 50 Victoria Embankment, Londres, EC4Y 0DY, Reino Unido

- HARPER VOYAGER. Esta editorial es la segunda mayor editorial de consumo del mundo. En España hay una sede, en Madrid. Trabaja con varios géneros como Thriller, Autoayuda, Ciencia Ficción y Fantasía entre otros.

Entre el catálogo de autores podemos destacar a R.A Salvatore con “*El Dao de Drizzt*”, S.A Chakaborty con “*El imperio de oro*” o Robin Hobb con “*La magia del renegado*”.

Calle de Núñez de Balboa, 56, 28001 Madrid
Av. de Burgos, 8b, 28036 Madrid

Estas serían las editoriales que considero más interesantes. Teniendo esta lista lo que queda es prepararme el portfolio y el trabajo maquetado para contactar con ellos y mostrarles mi propuesta. Si me es posible, acudir presencialmente a las sedes para que sea más personal la interacción, y así, poder recibir *feedback* de las editoriales.

6. CONCLUSIÓN

A lo largo del proyecto pude lograr los objetivos propuestos, estudiando e interpretando detenidamente las características de las escenas de la novela y utilizar mis conocimientos para ilustrarlas de forma eficaz. Un aspecto esencial de este proyecto es la experimentación y el uso de medios digitales para la ilustración. Usando las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, pude explorar diferentes técnicas y estilos y adaptarlos al estado de ánimo y los temas de la novela. Esto lo podemos observar en algunos ejemplos de grisallas o en las pruebas de color para las cubiertas del artbook, diferenciándose de la estética de tintas planas característica de las ilustraciones.

Uno de mis objetivos específicos es también mejorar y experimentar con el uso de la escala de grises. Al manipular las sombras, la luz y el contraste, pude crear el estado de ánimo adecuado para cada escena, transmitiendo tensión narrativa e impacto emocional. Además, profundizando un poco en este punto, explicar que empecé realizando unos acabados mucho más detallados, pero eso fue cambiando hasta los artes finales actuales. Esto se debe a que comprendí que en las novelas predomina el texto y la imagen lo acompaña. Por lo tanto, el papel que se usa es más específico para la buena lectura y no para la impresión de imágenes en alta definición. Por ello, tuve que simplificar el acabado de las ilustraciones. Otro problema con los tonos grises fue el conseguir expresar en algunas imágenes la iluminación correcta, pero haciendo pruebas de fusión de capas y variando balances de blancos y negros se fue solucionando dicho problema.

Como resultado final del trabajo, recopilé todas las ilustraciones en un documento maquetado similar a un artbook. En este documento presento mi proceso de investigación y creación a lo largo del proyecto. Su diseño y maquetación fueron complejos pues quería que tuviese una estética coherente y clara, pero que a su vez fuese visualmente interesante, consiguiendo que cada ilustración tenga su lugar y contribuya a la narrativa visual de la novela.

Concluyendo, ha sido un proyecto que superó mis expectativas. Este trabajo me ha obligado a implementar un proceso más estricto, más disciplinado y con pautas específicas. Me ayudó a entender cómo es trabajar en la industria y cómo con una buena metodología, perseverancia y organización se puede llevar a cabo un proyecto, sin importar cuán grande sea.

7. BIBLIOGRAFÍA

Bruce-Mitford, M. (1997). *El libro ilustrado de signos y símbolos*. DK

Dondis, D. A. (2007). *La sintaxis de la imagen*. Editorial GG, SL

Ford, R. (2014). *El heraldo de la tormenta*. Umbriel

Ford, R. (2015). *La corona rota*. Umbriel

Ford, R. (2016). *El señor de las cenizas*. Umbriel

Gurney, J. (2015). *Luz y color (Espacio de diseño)*. Anaya multimedia

Mateu-Mestre, M. (2021). *Perspectiva. Volumen 1. Técnica y narración visual. Perspectiva*. Anaya multimedia

Mateu-Mestre, M. (2021). *Volumen 2. Técnicas para dibujar sombras, volumen y personajes*. Anaya multimedia

8. WEBGRAFÍA

Debolsillo | Penguin Libros. (2013). PenguinLibros.
<https://www.penguinlibros.com/es/11338-debolsillo>
 [Consulta: 20-05-2023]

Drew. (2016, March 15). Steelhaven Trilogy Review. The Tattooed Book Geek; The Tattooed Book Geek.
<https://thetattooedbookgeek.wordpress.com/2016/03/15/steelhaven-trilogy-review/>
 [Consulta: 01-06-2022]

Erick Adams Foster (2016). Steelhaven 1. El heraldo de la tormenta - Richard Ford. Blogspot.com.
<http://laspaginasdeerick.blogspot.com/2016/05/steelhaven-1-el-heraldo-de-la-tormenta.html>
 [Consulta: 01-06-2022]

Escala de grises. (2017). Webs.upv.es.
<http://glosario.ldr.webs.upv.es/postout/3716/escala-de-grises#:~:text=El%20n%C3%BAmero%20de%20valores%20que,medio%2C%20gris%20oscuro%20y%20negro>

[Consulta 22-04-2023]

Esquemas compositivos. (2019). Slideshare.net.

<https://es.slideshare.net/abriljulia/esquemas-compositivos-139945856>

[Consulta: 23-04-2023]

Equilibrio Visual - EPVA - Educación Plástica y Visual. (2020, September 6). Educación Plástica Y Visual.

<https://educacionplasticayvisual.com/lenguajes-visuales/composicion/equilibrio-visual/#:~:text=desequilibrios%20e%20inestabilidad.,Ley%20de%20la%20balanza.,central%20imaginario%20de%20la%20imagen.>

[Consulta: 23-04-2023]

González, J. (2018, March 21). Los colores como valores en la escala de grises - ttamayo.com.

<https://www.ttamayo.com/2018/03/valores-en-la-escala-de-grises/>

[Consulta 22-04-2023]

Harper Voyager. (2015). HarperCollins.

<https://www.harpercollins.com/collections/harper-voyager>

[Consulta: 25-05-2023]

Hela Ediciones. (2023). Hela Ediciones.

<https://helaediciones.com/>

[Consulta: 25-05-2023]

Home. (2018, May 6). Orbit Books.

<https://www.orbitbooks.net/>

[Consulta: 20-05-2023]

Jonatan Cortés. (2022, November 17). TOP 25 Mejores Artbooks | Cine de Animación y Videojuegos. Notodoanimacion.es | Noticias, Recursos, Tutoriales Y Empleo Para Artistas Digitales; Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales.

<https://www.notodoanimacion.es/mejores-artbooks-cine-animacion-videojuegos/>

[Consulta: 31-05-2022]

La composición en pintura. | Blog de Bellas Artes de Artemiranda. (2019). Artemiranda.es

<https://www.artemiranda.es/blog/index.php/la-composicion-en-pintura/>

[Consulta: 23-04-2023]

Libros de fantasía | PlanetadeLibros. (2023). PlanetadeLibros.
<https://www.planetadelibros.com/libros/libros-de-fantasia/00049>
 [Consulta: 20-05-2023]

Libros papel, digitales y audiolibros | Umbriel. (2023). Libros papel, digitales y audiolibros | Umbriel.
<https://www.umbrieleditores.com/>
 [Consulta: 25-05-2023]

Minotauro | Conócenos | PlanetadeLibros. (2023).
<https://www.planetadelibros.com/editorial/minotauro/conocenos/21>
 [Consulta: 25-05-2023]

Miró, J. (2015, April 2). El heraldo de la tormenta — Richard Ford - Libros Prohibidos.
<https://www.libros-prohibidos.com/richard-ford-el-heraldo-de-la-tormenta/>
 [Consulta: 02-06-2022]

Miró, J. (2015, June 10). La corona rota — Richard Ford - Libros Prohibidos.
<https://www.libros-prohibidos.com/richard-ford-la-corona-rota/>
 [Consulta: 02-06-2022]

Miró, J. (2016, March 29). Richard Ford: El señor de las cenizas - Libros Prohibidos.
<https://www.libros-prohibidos.com/richard-ford-el-senor-de-las-cenizas/>
 [Consulta: 02-06-2022]

Nova | Penguin Libros. (2020).
<https://www.penguinlibros.com/es/11773-nova>
 [Consulta: 20-05-2023]

tok.wiki. (2015). Fantasía histórica Descripción general y Sub géneros. Hmong.es; tok.wiki.
https://hmong.es/wiki/Historical_fantasy
 [Consulta: 01-06-2022]

VV.AA Asale, R., & RAE. (2022). Diccionario de la lengua española RAE - ASALE. “Diccionario de La Lengua Española” - Edición Del Tricentenario.
<https://dle.rae.es/fantas%C3%ADa>
 [Consulta 10-04-2023]

VV.AA. Catálogo de Editoriales de Fantasía, Terror y Ciencia Ficción | Bajo La Estrella. (2020).

<https://bajolaestrella.com/catalogo-de-editoriales-de-fantasia-terror-y-ciencia-ficcion/>

[Consulta: 20-05-2023]

Wigan, M. (2007). *Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas de ilustrador*. Editorial Gustavo Gili, SL.

[Consulta: 01-06-2022]

9. LISTADO DE IMÁGENES

[Figura 1] D&D: <i>Libro Art & Arcana, una historia visual</i> , 2018	pg.6
[Figura 2] D&D: Ilustración de <i>Wizard of the Coast</i>	pg.6
[Figura 3] Mihai Gabriel Pintilie: <i>S.T.</i> 2021	pg.7
[Figura 4] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Último muro de escudos</i> 2022	pg.7
[Figura 5] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Kema encarcelada</i> 2021	pg.7
[Figura 6] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Moky</i> 2021	pg.7
[Figura 7] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Retrato de personaje, Shiva</i> 2023	pg.7
[Figura 8] Richard Ford: Libros pertenecientes a la trilogía de <i>Steelhaven</i>	pg.8
[Figura 9] Portada de <i>artbook</i> del videojuego de <i>Gris</i> , 2019	pg.10
[Figura 10] Portada de <i>artbook</i> del videojuego de <i>Assassin’s Creed</i> , 2017	pg.11
[Figura 11] Portada de <i>artbook</i> del manga/anime de <i>Berserk</i> , 2009	pg.11
[Figura 12] Ejemplo de una sección del <i>artbook</i> de la película de animación <i>Como entrenar a tu dragón 2</i> , 2014	pg.11
[Figura 13] Ejemplo de una sección del <i>artbook</i> del videojuego <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> , 2011	pg.11
[Figura 14] Peter Han: <i>Shaman of the tribe</i> , 2021	pg.12
[Figura 15] Peter Han: <i>Escape</i> , 2020	pg.12
[Figura 16] Even Mehl Amundsen: <i>Fanart flashback: Targaryens</i> , 2022	pg.13
[Figura 17] Even Mehl Amundsen: <i>Retratos</i> , 2021	pg.12
[Figura 18] Vicente Dernz: <i>La sombra</i> , 2017	pg.14
[Figura 19] Vicente Dernz: <i>Submission</i> , 2020	pg.14
[Figura 20] <i>Escala de valores</i>	pg.16
[Figura 21] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Boceto escenario biblioteca</i> , 2023	pg.16
[Figura 22] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Boceto de posible escena torre en ruinas</i> , 2023	pg.16
[Figura 23] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Boceto personaje de Nobul</i> , 2023	pg.16
[Figura 24] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Boceto personaje de Wyliam</i> , 2023	pg.16
[Figura 25] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Delineado Wyliam</i> , 2023	pg.17
[Figura 26] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Boceto y delineado barco</i> , 2023	pg.17
[Figura 27] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Delineado Nobul</i> , 2023	pg.17
[Figura 28] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Boceto y delineado espada</i> , 2023	pg.17
[Figura 29] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Grisalla escenario biblioteca</i> , 2023	pg.17
[Figura 30] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Grisalla posible escenario torre en ruinas</i> , 2023	pg.17
[Figura 31] <i>Escala de Ross-Pope</i>	pg.18
[Figura 32] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Paleta de colores barco</i> , 2023	pg.18
[Figura 33] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Valor de grises barco</i> , 2023	pg.18
[Figura 34] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Paleta de colores Wyliam</i> , 2023	pg.18

[Figura 35] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Valor de grises Wyliam</i> , 2023	pg.18
[Figura 36] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Paleta de colores Nobul</i> , 2023	pg.18
[Figura 37] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Valor de grises Nobul</i> , 2023	pg.18
[Figura 38] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Boceto escena tormenta marítima</i> , 2023	pg.19
[Figura 39] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Boceto composición escena tormenta marítima</i> , 2023	pg.19
[Figura 40] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Delineado y composición escena prólogo</i> , 2023	pg.19
[Figura 41] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de esquemas compositivos más habituales</i> , 2023	pg.20
[Figura 42] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de la ley de los tres tercios</i> , 2023, pg.20	pg.20
[Figura 43] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de la ley de la compensación de masas</i> , 2023	pg.20
[Figura 44] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 34</i> , 2023	pg.21
[Fig. 45] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 7</i> , 2023	pg.21
[Figura 46] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 20</i> , 2023	pg.21
[Figura 47] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo prólogo</i> , 2023	pg.21
[Figura 48] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 15</i> , 2023	pg.21
[Figura 49] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 38</i> , 2023	pg.21
[Figura 50] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 11</i> , 2023	pg.22
[Figura 51] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 22</i> , 2023	pg.22
[Figura 52] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 5</i> , 2023	pg.22
[Figura 53] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 26</i> , 2023	pg.22
[Figura 54] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 44</i> , 2023	pg.22
[Figura 55] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 46</i> , 2023	pg.23
[Figura 56] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 2</i> , 2023	pg.23
[Figura 57] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 28</i> , 2023	pg.23
[Figura 58] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 50</i> , 2023	pg.23

[Figura 59] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 9, 2023</i>	pg.23
[Figura 60] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 42, 2023</i>	pg.23
[Figura 61] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 13, 2023</i>	pg.24
[Figura 62] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 36, 2023</i>	pg.24
[Figura 63] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 30, 2023</i>	pg.24
[Figura 64] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 24, 2023</i>	pg.24
[Figura 65] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 48, 2023</i>	pg.24
[Figura 66] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo epílogo, 2023</i>	pg.24
[Figura 67] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 17, 2023</i>	pg.25
[Figura 68] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 40, 2023</i>	pg.25
[Figura 69] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 19, 2023</i>	pg.25
[Figura 70] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Composición escena capítulo 32, 2023</i>	pg.25
[Figura 71-72-73] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Elementos agrupación escena capítulo 17, 22 y 5, 2023</i>	pg.26
[Figura 74-75] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Elementos simetría (asimetría) escena capítulo 30 y epílogo, 2023</i>	pg.26
[Figura 76] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Elementos repetición escena capítulo 32, 2023</i>	pg.26
[Figura 77] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Paleta de cinco valores de grises, 2023</i>	pg.27
[Figura 78-79] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Capturas espacio de trabajo de Krita, 2023</i>	pg.27
[Figura 80] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Proceso creación escena prólogo, 2023</i>	pg.27
[Figura 81] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Sobreexposición escena capítulo 7, 2023</i>	pg.28
[Figura 82] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Subexposición escena capítulo 7, 2023</i>	pg.28
[Figura 83] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Iluminación final escena capítulo 7, 2023</i>	pg.28
[Figura 84] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Sobreexposición escena capítulo 28, 2023</i>	pg.29

[Figura 85] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Subexposición escena capítulo 28, 2023</i>	pg.29
[Figura 86] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Iluminación final escena capítulo 28, 2023</i>	pg.29
[Figura 87] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Detalle textura escena capítulo 11, 2023</i>	pg.29
[Figura 88] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Detalle textura escena capítulo 19, 2023</i>	pg.29
[Figura 89] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Detalle textura escena capítulo 2, 2023</i>	pg.29
[Figura 90] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Detalle textura escena capítulo 20, 2023</i>	pg.30
[Figura 91] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Detalle textura escena capítulo 17, 2023</i>	pg.30
[Figura 92] Mihai Gabriel Pintilie: <i>1ª Prueba cubierta artbook, 2023</i>	pg.31
[Figura 93] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Agrupación de tres pruebas de cubiertas del artbook (Personajes), 2023</i>	pg.31
[Figura 94] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Comparativa de iluminación de pruebas de cubiertas del artbook (Biblioteca), 2023</i>	pg.32
[Figura 95] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Comparativa de iluminación de pruebas de cubiertas del artbook (Templo), 2023</i>	pg.32
[Figura 96] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Agrupación de tres pruebas de cubiertas del artbook (Personajes y entornos), 2023</i>	pg.33
[Figura 97] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Capturas de pantalla de la página web de Minotauro, 2023</i>	pg.34
[Figura 98] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Capturas de pantalla de la página web de Hela, 2023</i>	pg.34
[Figura 99] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de pantalla de la página web de Penguin, 2023</i>	pg.35
[Figura 100] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de pantalla de la página web de Fantasy, 2023</i>	pg.35
[Figura 101] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de pantalla de la página web de Nova, 2023</i>	pg.35
[Figura 102] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de pantalla de la página web de B de Bolsillo, 2023</i>	pg.35
[Figura 103] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de pantalla de la página web de Penguin (contacto), 2023</i>	pg.35
[Figura 104] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de pantalla de la página web de Umbriel, 2023</i>	pg.36
[Figura 105] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de pantalla de la página web de Orbit, 2023</i>	pg.36
[Figura 106] Mihai Gabriel Pintilie: <i>Captura de pantalla de la página web de Harper, 2023</i>	pg.36

10. ANEXO

10.1 ANEXO 1



Núm. 118/2022 27/07/2022 16

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

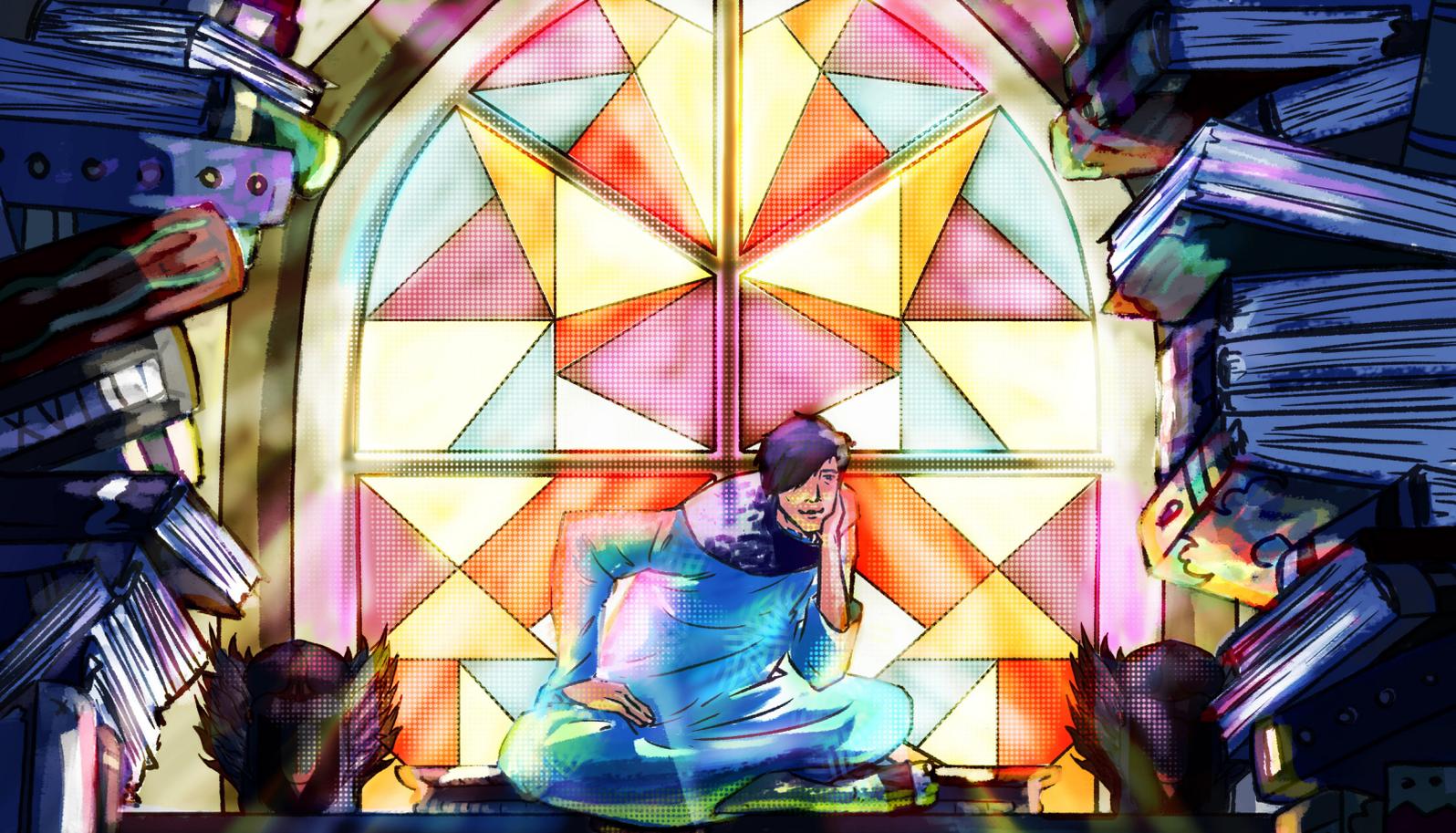
Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				X
ODS 2. Hambre cero.				X
ODS 3. Salud y bienestar.				X
ODS 4. Educación de calidad.				X
ODS 5. Igualdad de género.				X
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				X
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				X
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				X
ODS 12. Producción y consumo responsables.				X
ODS 13. Acción por el clima.				X
ODS 14. Vida submarina.				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				X

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

***Utilice tantas páginas como sea necesario.

10.2 ANEXO 2

En la siguiente página de este anexo tenemos indexado el documento completo maquetado del proceso y los artes finales de cada ilustración para la novela. Como se comentó con anterioridad, son veintisiete ilustraciones.



EL HERALDO DE LA TORMENTA

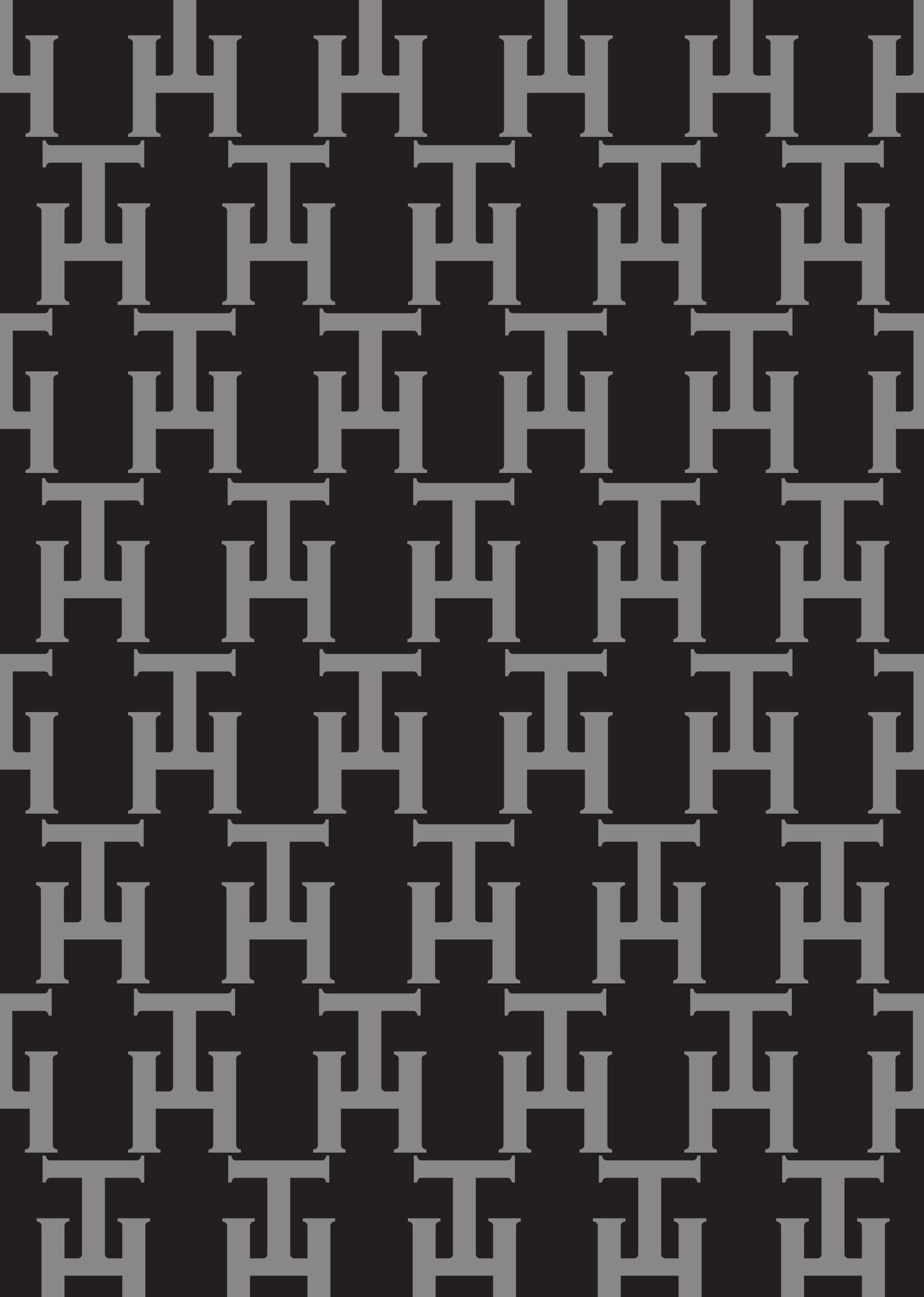
POR MIHAI GABRIEL PINTILIE

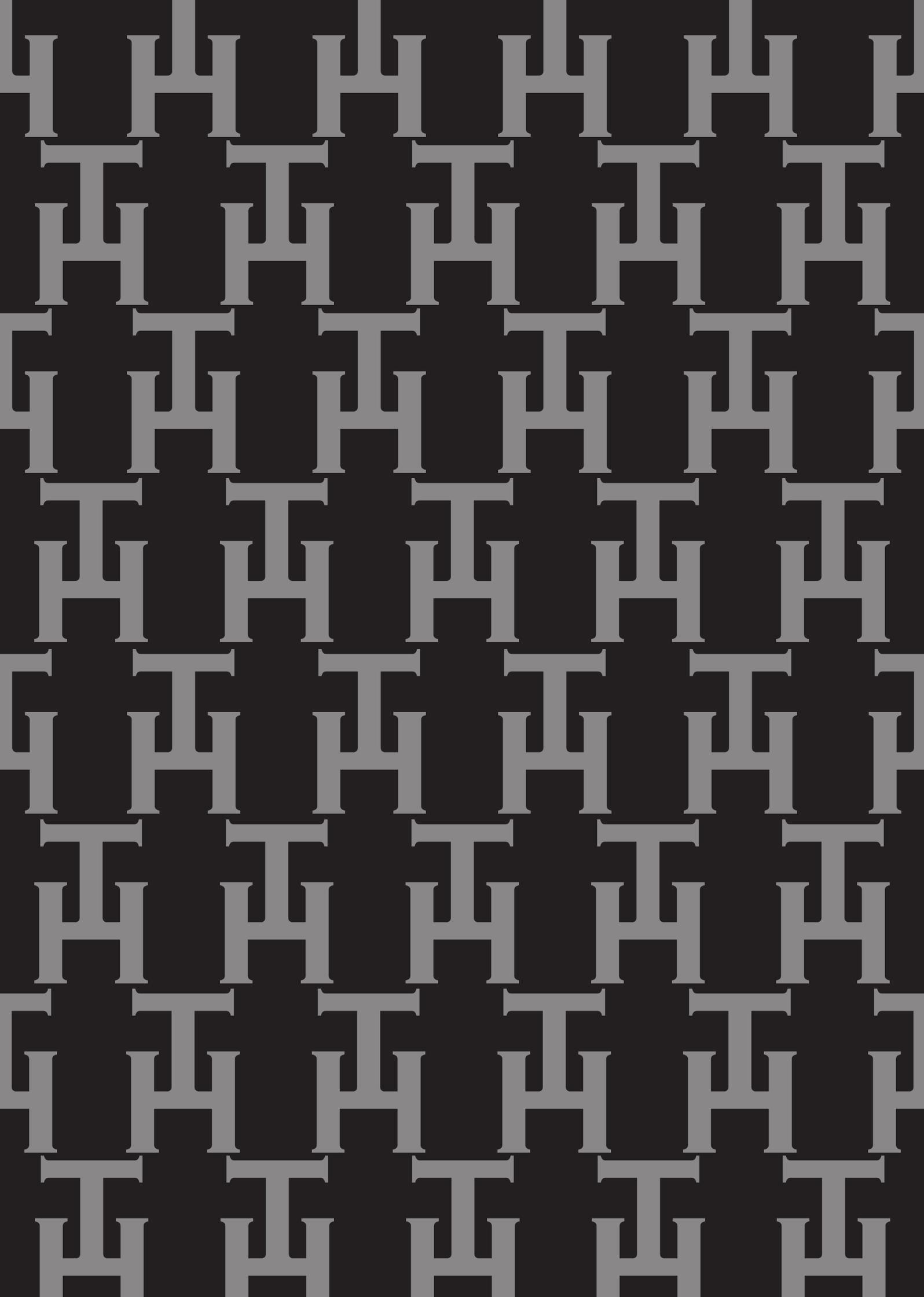


ESCENAS PARA EDICIÓN ILUSTRADA
2022 - 2023



H





ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	pg. 1
PRODUCCIÓN ESCENAS	pg.2
Prólogo	pg.2
Capítulo 2	pg.6
Capítulo 5	pg.10
Capítulo 7	pg.14
Capítulo 9	pg.18
Capítulo 11	pg.22
Capítulo 13	pg.26
Capítulo 15	pg.30
Capítulo 17	pg.34
Capítulo 19	pg.38
Capítulo 20	pg.42
Capítulo 22	pg.46
Capítulo 24	pg.50
Capítulo 26	pg.55
Capítulo 28	pg.58
Capítulo 30	pg.62
Capítulo 32	pg.66
Capítulo 34	pg.70
Capítulo 36	pg.74
Capítulo 38	pg.78
Capítulo 40	pg.82
Capítulo 42	pg.86
Capítulo 44	pg.90
Capítulo 46	pg.94
Capítulo 48	pg.98
Capítulo 50	pg.102
Epílogo	pg.106



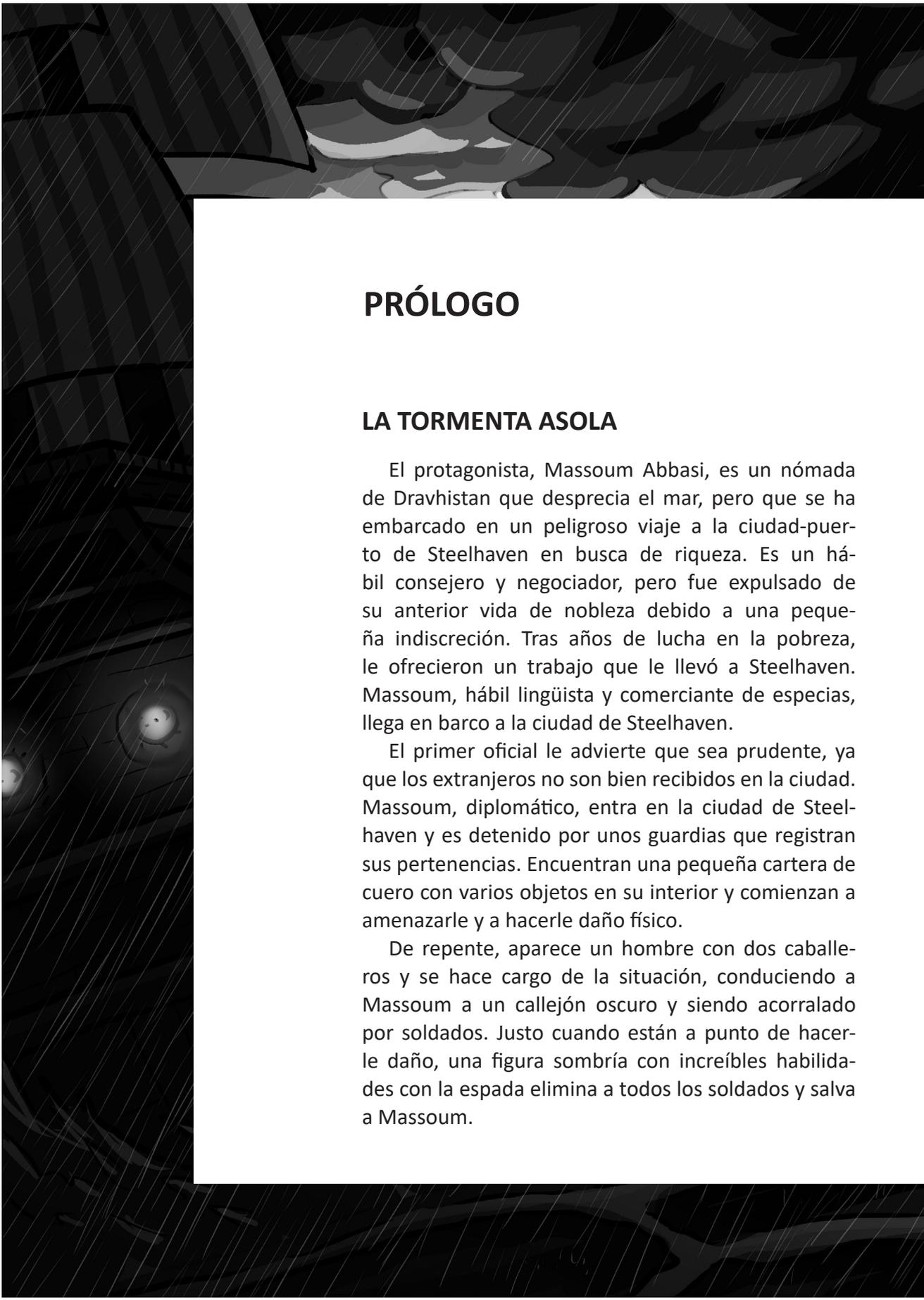


Fantasia histórica, magia prohibida e historias independientes que se juntan frente a un peligro. Esto es lo que se ve reflejado en este Artbook mediante el diseño de una serie de escenas de ciertos momentos que acontecen en la historia.

Este trabajo tiene como principal referencia la novela de “El heraldo de la tormenta”, primera parte de la trilogía de Steelhaven, del escritor Richard Ford.

La historia que ilustran las imágenes es la llegada de alguien que traerá la tormenta a la ciudad, y a medida que suceden las cosas, la historia de diversos personajes se combina dando lugar a nuevos momentos hasta que al final de esta novela se intenta despertar magia prohibida y los protagonistas intentan detener este poder.

INTRODUCCIÓN



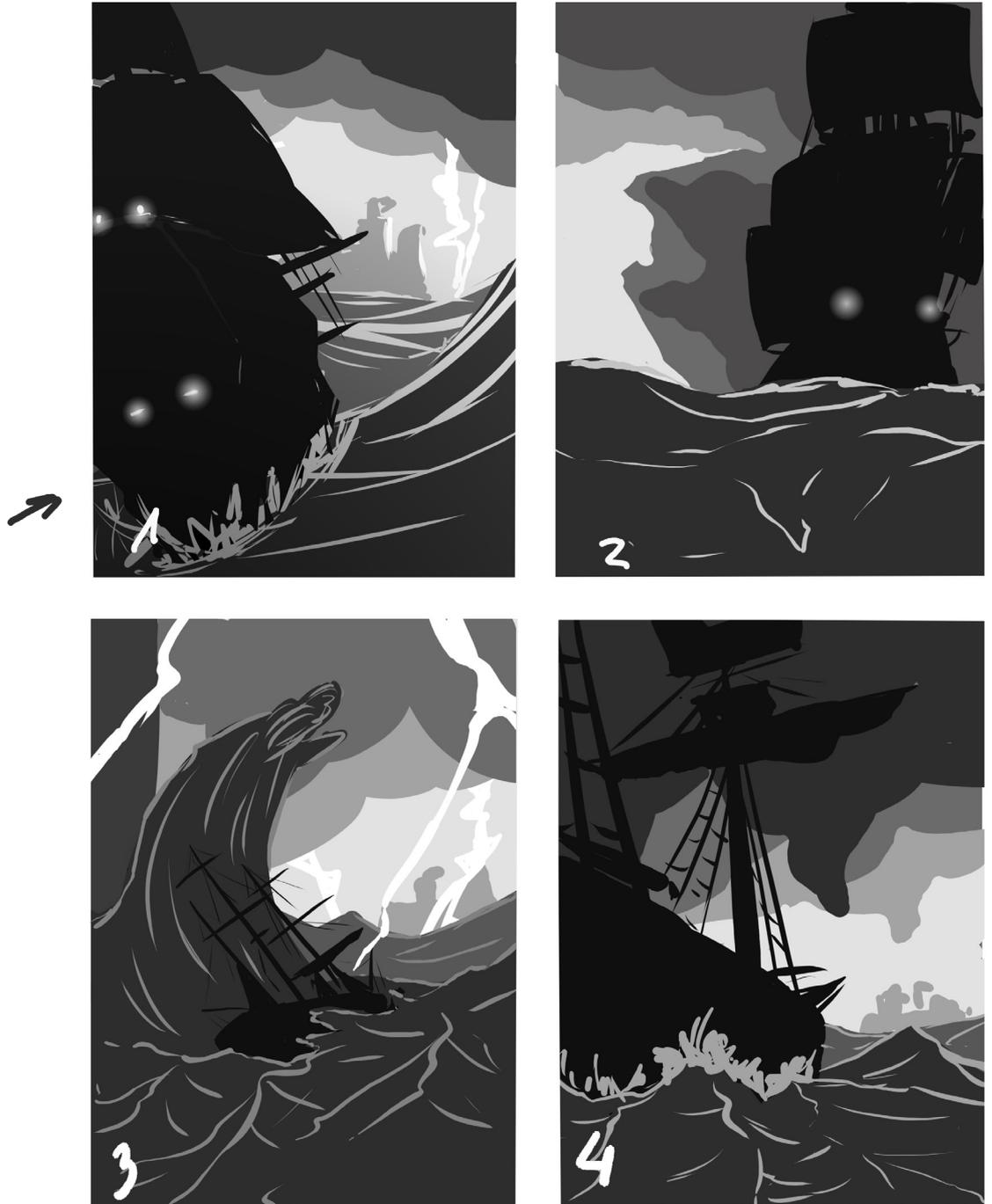
PRÓLOGO

LA TORMENTA ASOLA

El protagonista, Massoum Abbasi, es un nómada de Dravhistan que desprecia el mar, pero que se ha embarcado en un peligroso viaje a la ciudad-puerto de Steelhaven en busca de riqueza. Es un hábil consejero y negociador, pero fue expulsado de su anterior vida de nobleza debido a una pequeña indiscreción. Tras años de lucha en la pobreza, le ofrecieron un trabajo que le llevó a Steelhaven. Massoum, hábil lingüista y comerciante de especias, llega en barco a la ciudad de Steelhaven.

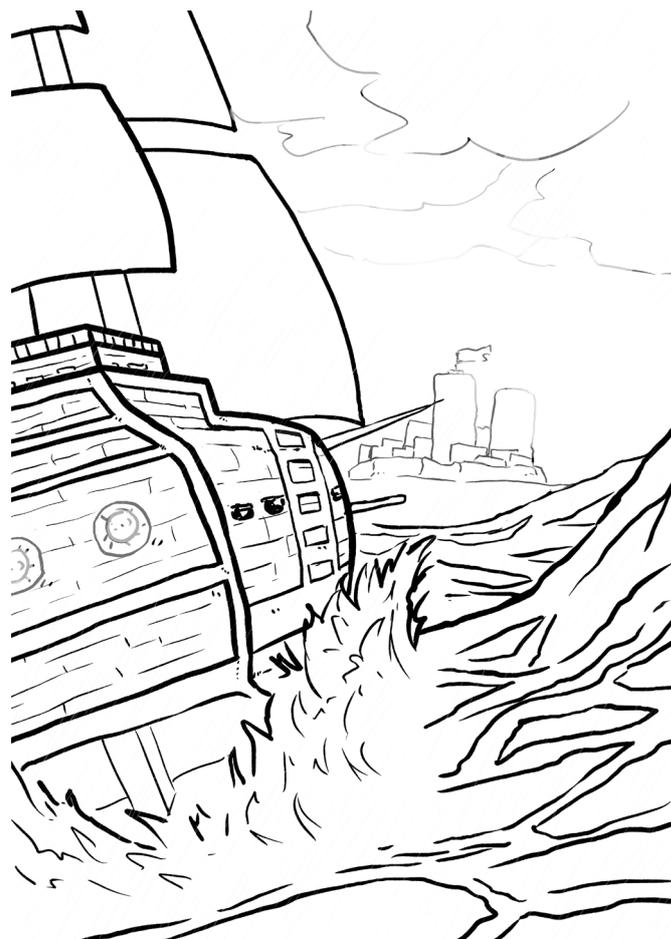
El primer oficial le advierte que sea prudente, ya que los extranjeros no son bien recibidos en la ciudad. Massoum, diplomático, entra en la ciudad de Steelhaven y es detenido por unos guardias que registran sus pertenencias. Encuentran una pequeña cartera de cuero con varios objetos en su interior y comienzan a amenazarle y a hacerle daño físico.

De repente, aparece un hombre con dos caballos y se hace cargo de la situación, conduciendo a Massoum a un callejón oscuro y siendo acorralado por soldados. Justo cuando están a punto de hacerle daño, una figura sombría con increíbles habilidades con la espada elimina a todos los soldados y salva a Massoum.

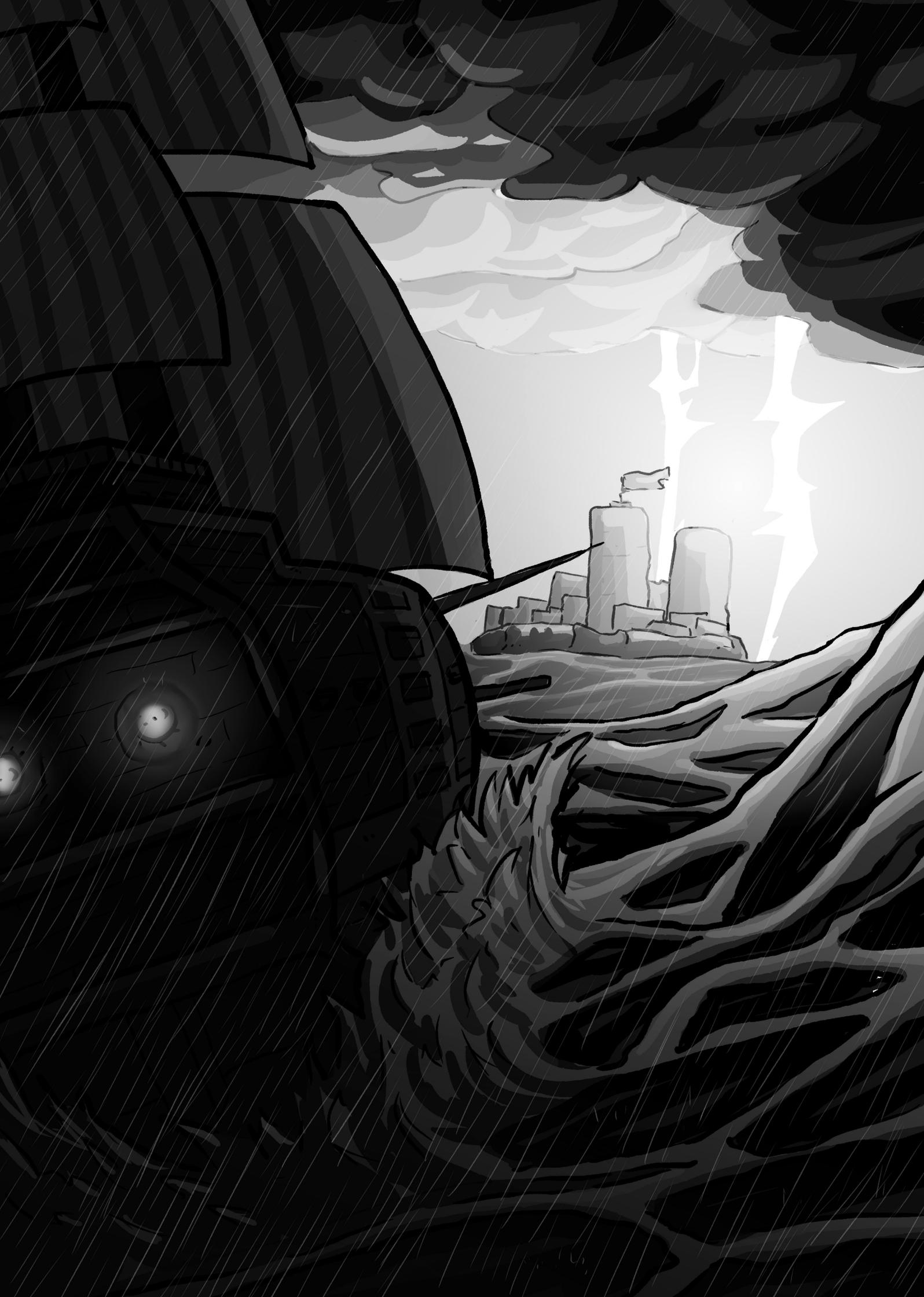


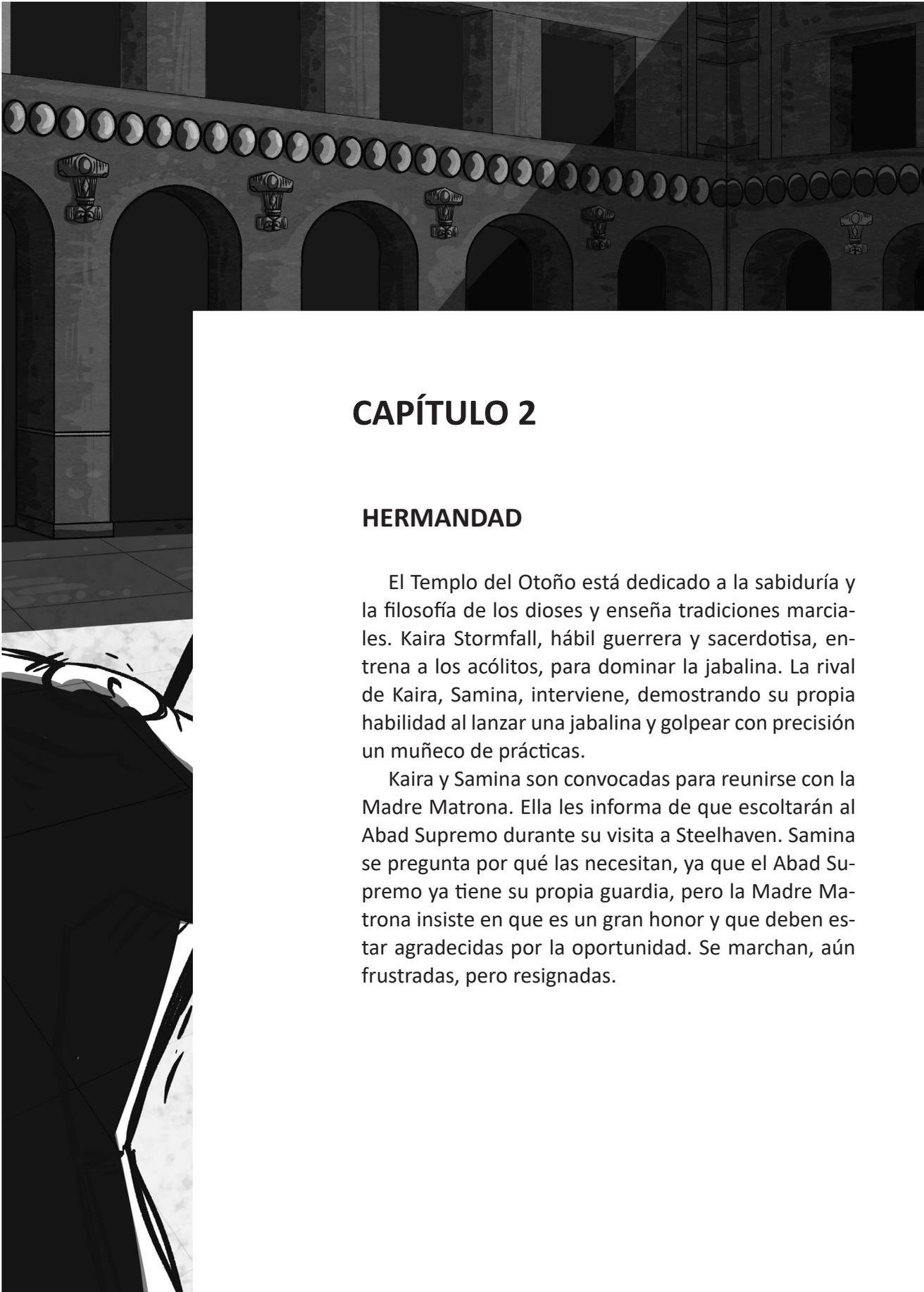
En estos bocetos de silueta me centré en que Massoum nos relata lo mal que lo está pasando durante la travesía en barco a causa de una tormenta que está asolando el navío. Esto le genera un gran miedo, pero debe seguir luchando por sobrevivir.

Realicé diferentes pruebas con la misma idea, pero algunas más agresivas que otras. Finalmente escogí la primera, pues tiene ese dinamismo del oleaje embravecido con el barco en diagonal y la ciudad aparece como el destino. Además, lo que la diferencia de la quinta es el rayo al lado de la ciudad. Con este rayo, la agresividad se ve más acentuada, y que esté al lado de la ciudad hace alusión a que Massoum es la tormenta que asolará la ciudad.



En esta escena busqué el dinamismo de las olas, balanceando de forma brusca al barco, y por eso está inclinado con respecto al eje vertical. Mientras que la ciudad, que es el destino se mantiene estable e inmutable, porque al fin y al cabo una ciudad es un lugar más seguro que un barco durante esta tormenta.





CAPÍTULO 2

HERMANDAD

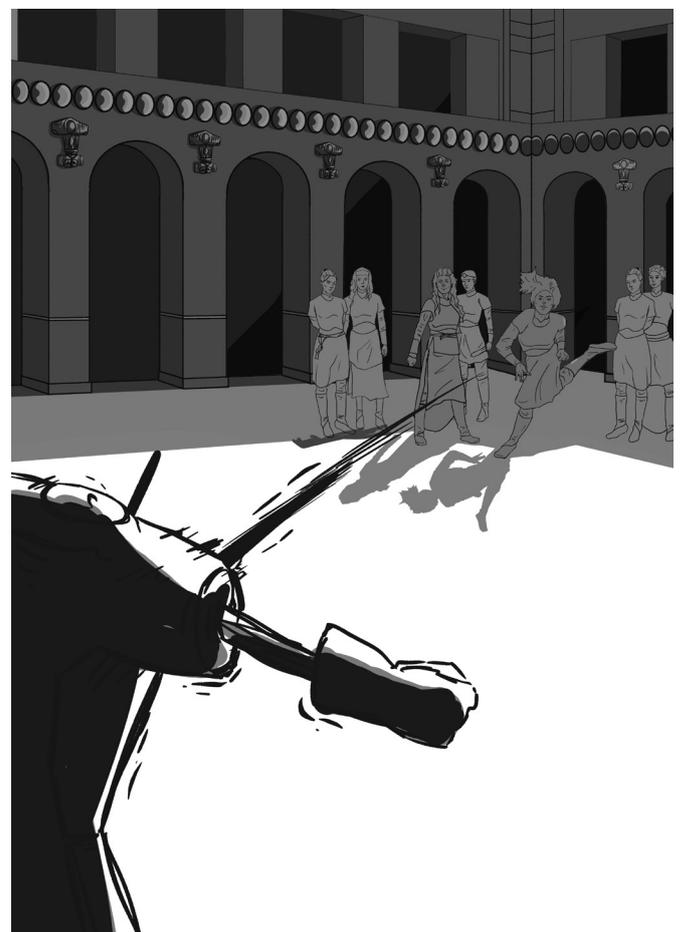
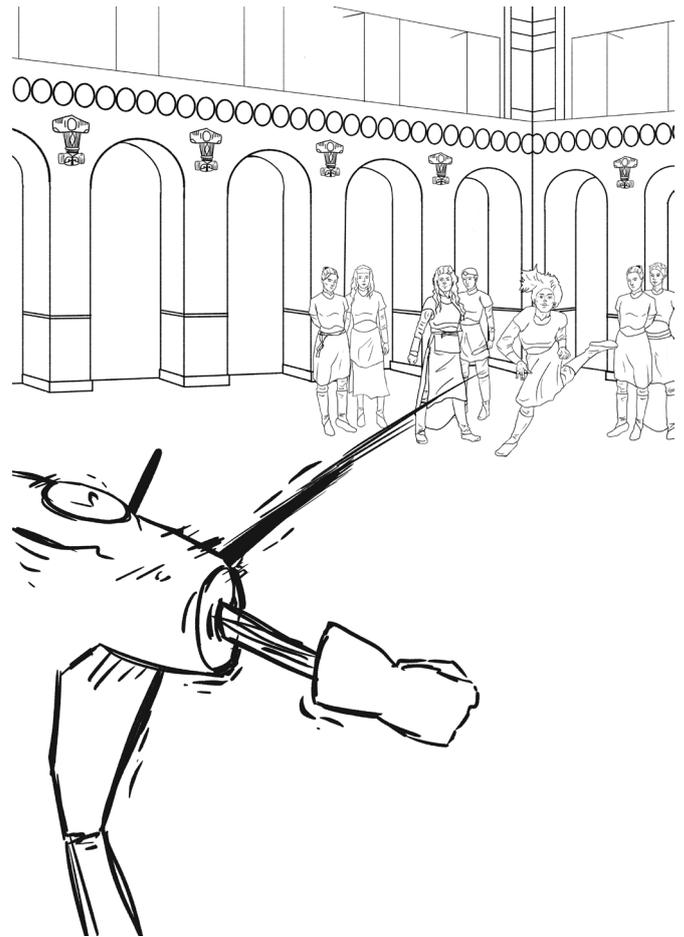
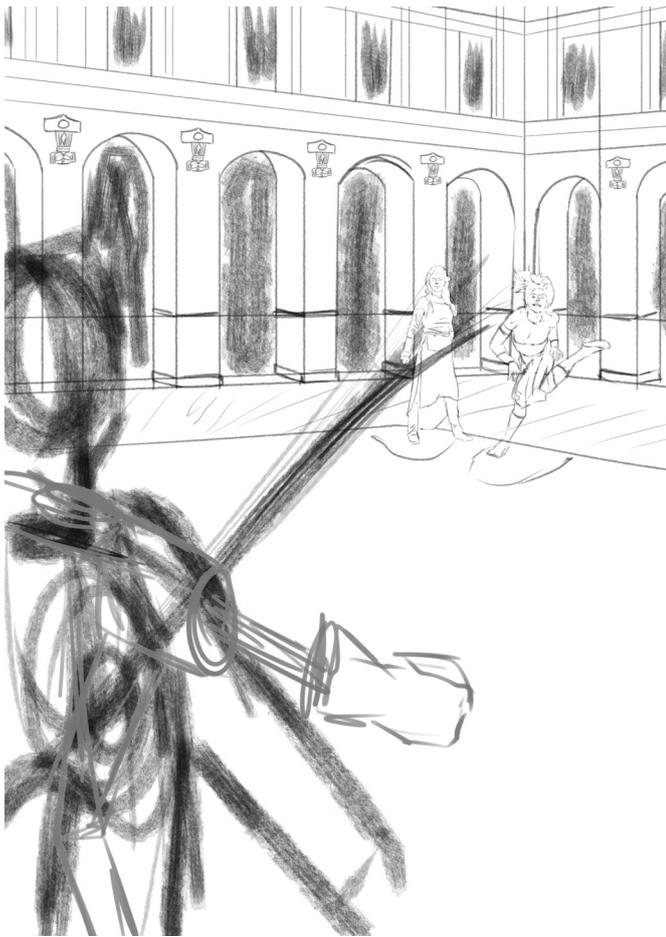
El Templo del Otoño está dedicado a la sabiduría y la filosofía de los dioses y enseña tradiciones marciales. Kaira Stormfall, hábil guerrera y sacerdotisa, entrena a los acólitos, para dominar la jabalina. La rival de Kaira, Samina, interviene, demostrando su propia habilidad al lanzar una jabalina y golpear con precisión un muñeco de prácticas.

Kaira y Samina son convocadas para reunirse con la Madre Matrona. Ella les informa de que escoltarán al Abad Supremo durante su visita a Steelhaven. Samina se pregunta por qué las necesitan, ya que el Abad Supremo ya tiene su propia guardia, pero la Madre Matrona insiste en que es un gran honor y que deben estar agradecidas por la oportunidad. Se marchan, aún frustradas, pero resignadas.



A la hora de hacer los bocetos quise dar énfasis a esa idea de hermandad, de las doncellas guerreras juntas, junto con la rivalidad entre las dos doncellas que sobresalen, Kaira y Samina.

Al principio me pareció interesante que se viese bien la forma del templo, pero finalmente preferí que se viese algún momento de acción más detallado. Por ello, elegí la segunda silueta, porque aquí se ve el enfrentamiento de lanzamiento de jabalinas entre Kaira y Samina, frente a los ojos del resto de doncellas que observan la demostración. La que ha realizado el lanzamiento es Samina, siendo al última lanzadora y ganadora en esta pequeña riña.



Hay dos líneas compositivas que predominan en esta ilustración. Una de ellas es la verticalidad, haciendo referencia a las bases y las normas estrictas en el templo de otoño.

La otra línea es la diagonal, potenciada por esa jabalina que se incrusta violentamente en el maniquí de práctica, cruzando todo el formato de la imagen y que ayuda a dirigir al ojo del espectador.





CAPÍTULO 5

CANCIÓN DEL ACERO

El protagonista de la historia es Nobul Jacks, un hábil herrero que recurre a su trabajo para escapar del dolor y las pesadillas de su vida. Recibe la visita de dos hombres que le exigen el pago de protección durante la inminente guerra y le indican que tiene muchos negocios. Nobul se preocupa por cómo va a cumplir las exigencias y pagar su tienda y sus gastos.

Se resiste a involucrar a su hijo pequeño, Markus, en el agotador trabajo de la herrería, y su relación es tensa. Nobul se siente atrapado e impotente ante las exigencias que se le imponen. Nobul vuelve a casa después de un largo día en la forja y descubre que su hijo Markus le ha robado monedas y se las ha dado a rufianes callejeros. En su ira, golpea a Markus, provocando su huida.

Nobul reflexiona sobre su pasado, incluido su matrimonio con Rona y su participación en la guerra contra los aeslanti, que le dejó emocionalmente marcado. Ahora solo tiene a su hijo Markus, pero siente que lo ha alejado de él. Nobul se va a trabajar a su fragua, esperando perderse en la canción del acero.



Me pareció interesante el concepto de la canción de acero, por ello todos los bocetos son dentro de la fragua con Nobul trabajando. Busqué diferentes ángulos en los que el personaje estaría trabajando, pero decidí añadir la silueta de las dos personas que van a verlo para pedirle dinero.

Entonces, coloqué a las sombras en uno de los puntos de la ley de los tres tercios, y a Nobul en otro, para que los dos elementos sean foco de atención.



En esta escena me centré sobretodo en la interacción entre las sombras y Nobul, quien con su lenguaje corporal busca distanciarse de ellos. Eso se puede observar en el brazo flexionado que coloca frente a su cuerpo. Ese brazo sirve como una separación y una protección contra algo.





CAPÍTULO 7

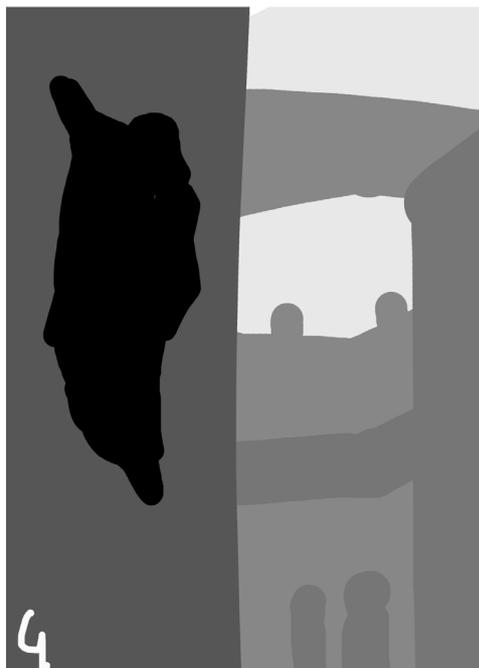
RÍO DE SANGRE

Río tiene un rostro cicatrizado y parece bastante obediente. Es un hombre vestido de negro y capaz de moverse sigilosamente por los tejados de Northgate, se dirige hacia un misterioso almacén en busca de su objetivo, Constantin Deredko, un hombre rico de Steelhaven.

Primero tiene que matar a seis guardias, pero lo hace con rapidez y eficiencia. Deredko le ofrece todo lo que quiera a cambio de su vida, pero Río le da la opción de tomar un frasco o ser asesinado. Constantin elige el vial, pero acaba muriendo dolorosamente por sus efectos.

Río persigue y se enfrenta a su último objetivo, pero duda al darse cuenta de que es sólo un niño. Cuando Río decide no matar al chico.

Río, es perseguido por las Casacas Verdes, que van armadas e intentan capturarlo. Consigue escapar por los tejados, pero las Casacas Verdes utilizan silbatos para coordinar su persecución. Uno de ellos apunta a Río con una ballesta, pero se trata de un guardián de la ciudad y no de un enemigo de Río. Río jura no matar a nadie más esa noche y espera que sus perseguidores le muestren la misma clemencia.



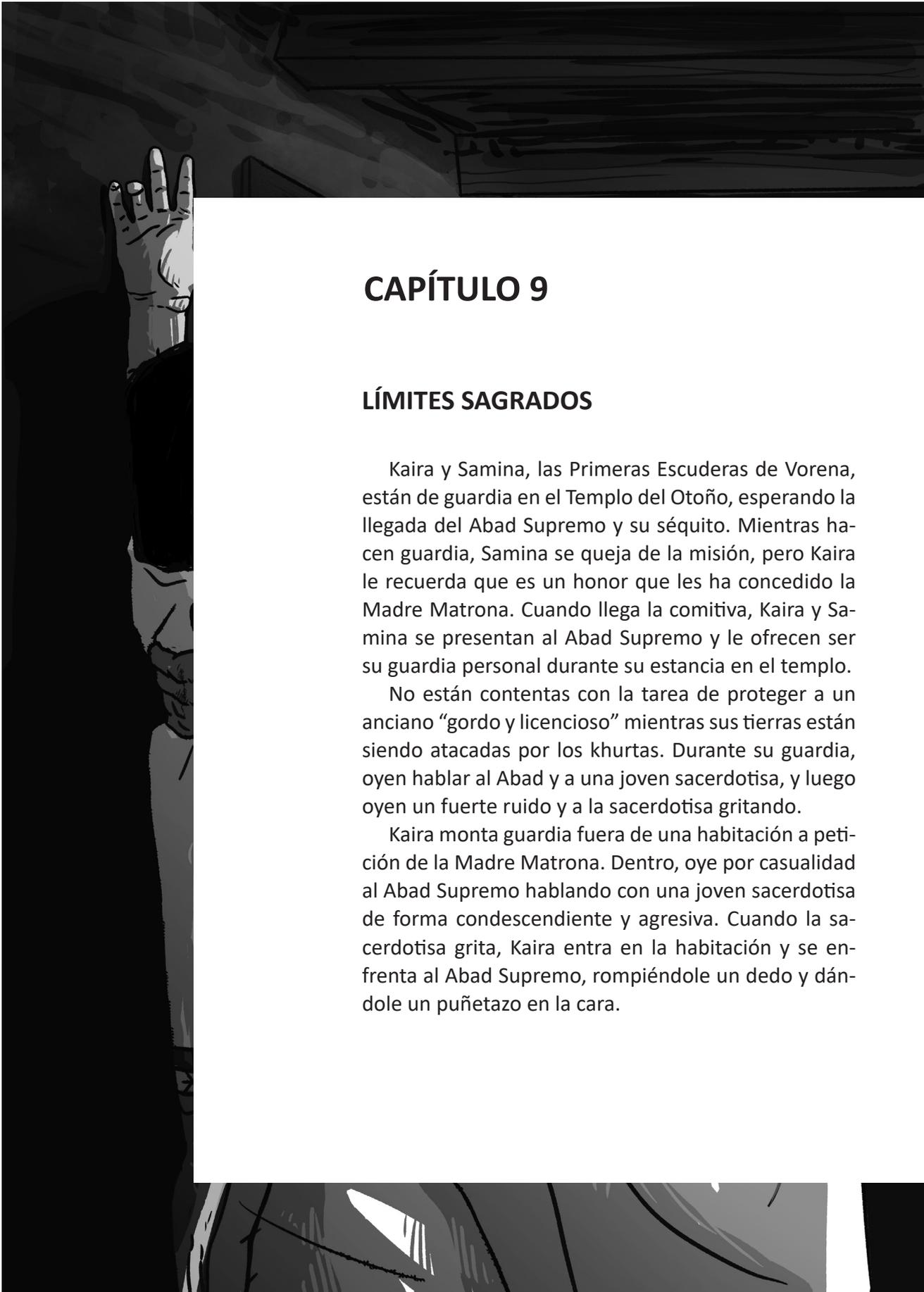
Aquí la intención era mantener a Río en las sombras, acechante. En dos de los bocetos me centré en que el objetivo de asesinato estuviese en primer plano. El problema que encontré fue que Río mantenía una pose bastante estática, y lo que yo quería era mostrar también la agilidad y la destreza que tiene.

Por ello, la cuarta imagen fue la elegida, donde vemos a Río colgado y se aprecia mejor el interior del almacén en el que sucede la acción.



El predominio general son las líneas verticales. A nivel compositivo, lo que destaca es la ley de compensación de masas, donde el peso principal es Río colgando, mientras que los otros hombres más pequeños generan en común un peso que compensa la escena visual.





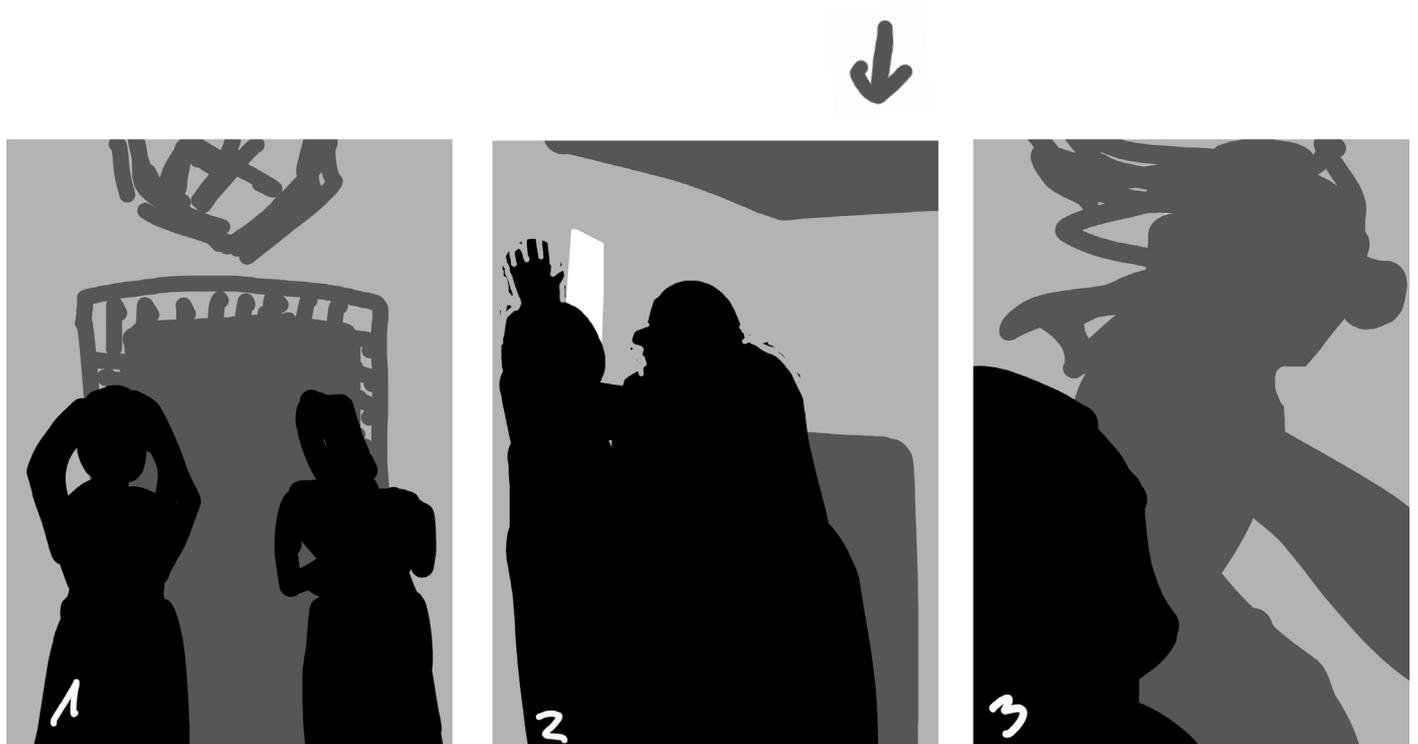
CAPÍTULO 9

LÍMITES SAGRADOS

Kaira y Samina, las Primeras Escuderas de Vorena, están de guardia en el Templo del Otoño, esperando la llegada del Abad Supremo y su séquito. Mientras hacen guardia, Samina se queja de la misión, pero Kaira le recuerda que es un honor que les ha concedido la Madre Matrona. Cuando llega la comitiva, Kaira y Samina se presentan al Abad Supremo y le ofrecen ser su guardia personal durante su estancia en el templo.

No están contentas con la tarea de proteger a un anciano “gordo y licencioso” mientras sus tierras están siendo atacadas por los khurtas. Durante su guardia, oyen hablar al Abad y a una joven sacerdotisa, y luego oyen un fuerte ruido y a la sacerdotisa gritando.

Kaira monta guardia fuera de una habitación a petición de la Madre Matrona. Dentro, oye por casualidad al Abad Supremo hablando con una joven sacerdotisa de forma condescendiente y agresiva. Cuando la sacerdotisa grita, Kaira entra en la habitación y se enfrenta al Abad Supremo, rompiéndole un dedo y dándole un puñetazo en la cara.



En este caso, los bocetos fueron tres, pues en estas tres pruebas encontré lo que buscaba. Hubieron tres momentos claves que quería destacar. La suporífera espera de Kaira y Samina, lo que pasa tras las puertas de la habitación del Abad y el golpe de Kaira al Abad.

Me pareció interesante hacer la segunda imagen, pues es algo que pasa fuera de cámara, solo se deja a la intuición del lector, por lo que hice visual la intuición.



Aquí me centré en la presión que genera el Abad en la escena. Con una línea compositiva diagonal, el Abad se deja caer sobre la aprendiz de sacerdotisa, la cual está muy incómoda, pero asustada de decir nada por la posición de poder del Abad.

El personaje del hombre ocupa la gran parte del plano, siendo el dueño de la escena.



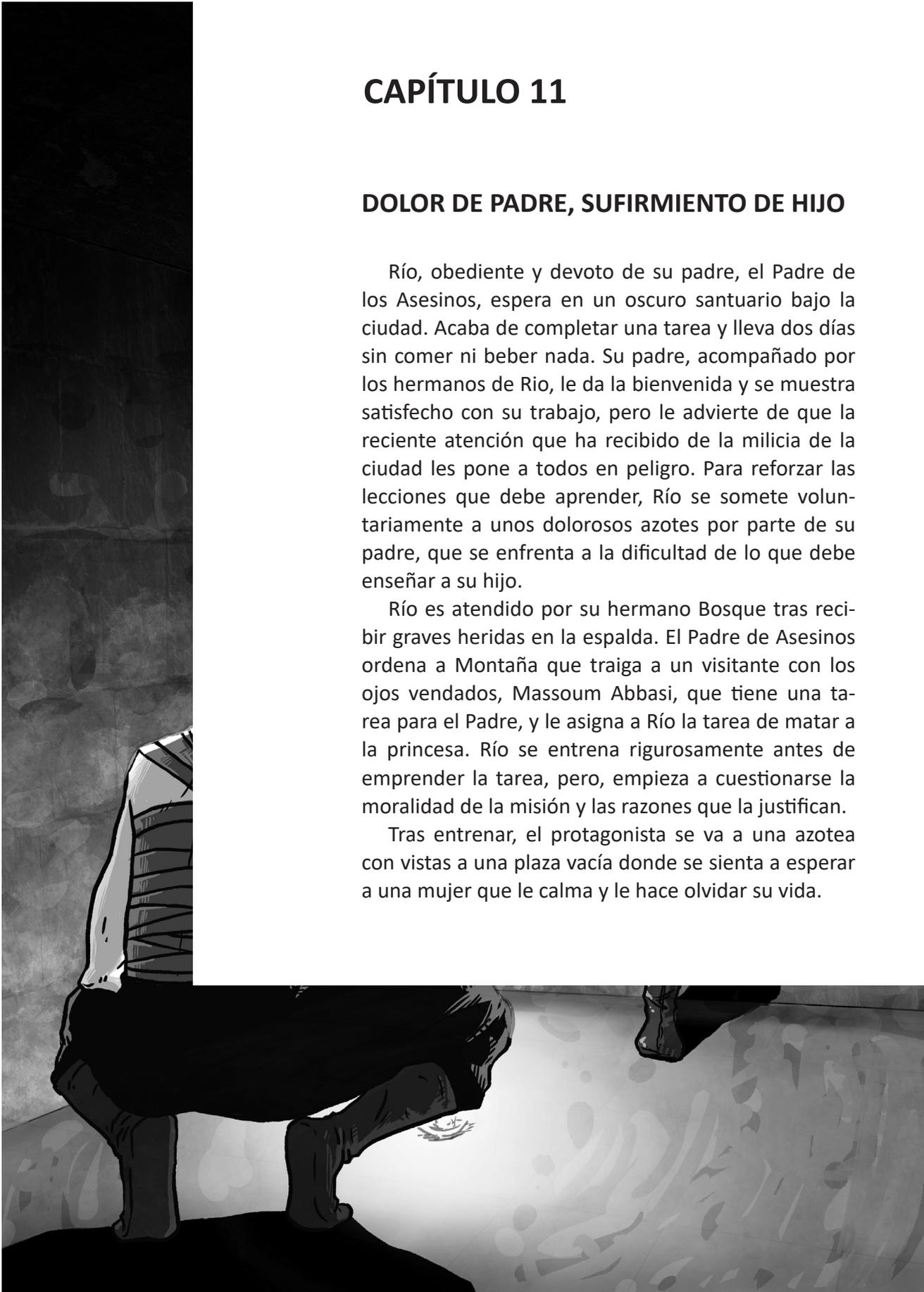
CAPÍTULO 11

DOLOR DE PADRE, SUFIRMIENTO DE HIJO

Río, obediente y devoto de su padre, el Padre de los Asesinos, espera en un oscuro santuario bajo la ciudad. Acaba de completar una tarea y lleva dos días sin comer ni beber nada. Su padre, acompañado por los hermanos de Río, le da la bienvenida y se muestra satisfecho con su trabajo, pero le advierte de que la reciente atención que ha recibido de la milicia de la ciudad les pone a todos en peligro. Para reforzar las lecciones que debe aprender, Río se somete voluntariamente a unos dolorosos azotes por parte de su padre, que se enfrenta a la dificultad de lo que debe enseñar a su hijo.

Río es atendido por su hermano Bosque tras recibir graves heridas en la espalda. El Padre de Asesinos ordena a Montaña que traiga a un visitante con los ojos vendados, Massoum Abbasi, que tiene una tarea para el Padre, y le asigna a Río la tarea de matar a la princesa. Río se entrena rigurosamente antes de emprender la tarea, pero, empieza a cuestionarse la moralidad de la misión y las razones que la justifican.

Tras entrenar, el protagonista se va a una azotea con vistas a una plaza vacía donde se sienta a esperar a una mujer que le calma y le hace olvidar su vida.





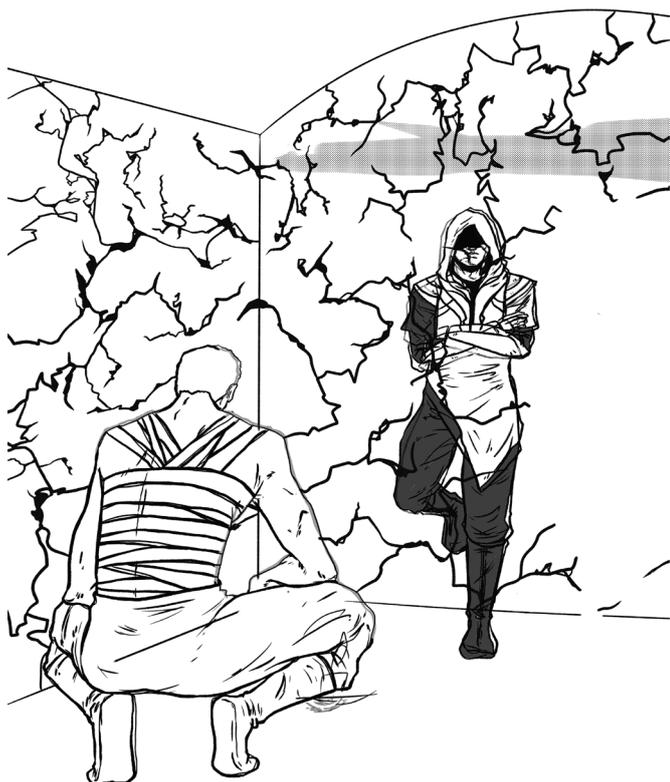
Encontramos diversos momentos de la escena. Cualquier momento es una buena opción, ya sea la espera tensa de Río y Bosque, el momento exacto de los latigazos o la espera eterna en solitario de Río.

Pero como en la anterior escena, me pareció interesante mostrar esa espera, fuera de campo, mientras en la narración se enfoca al Padre de los Asesinos y Massoum Abbasi.



Me centré en la idea de la ley de los tres tercios. Río coincide en el punto inferior izquierdo, mientras que Bosque, impassible y algo más alejado, coincide con los dos puntos de la parte derecha.

Es un momento de tensión, de silencio incómodo en el que cada uno tiene sus pensamientos y sus juicios, tanto de sí mismos como del otro.







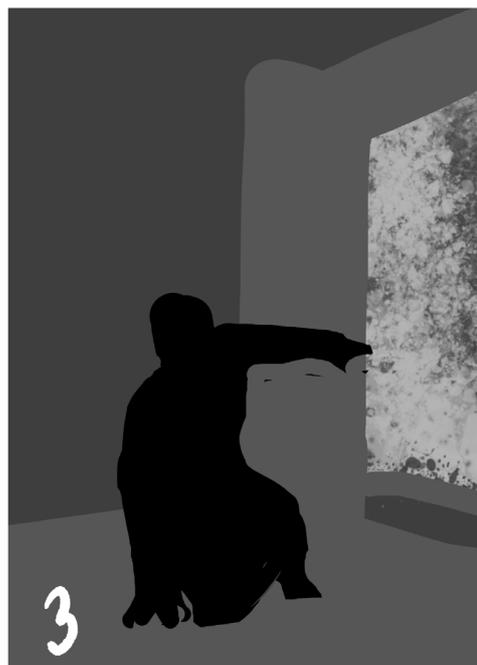
CAPÍTULO 13

SACRIFICIO

Waylian se esfuerza por comprender los libros de la Gran Biblioteca. Se distrae con una hermosa chica rubia, pero es interrumpido por su estricta profesora Gelredida, que lo saca de la biblioteca para que la acompañe por la ciudad. Viajan a una zona pobre y son testigos de un alboroto en torno a las Casacas Verdes que vigilan un edificio en ruinas.

Al entrar en una casa decrepita, les recibe el hedor de un cadáver. Waylian lucha por mantener la compostura al ver un cadáver mutilado en el centro de la habitación. Gelredida asegura al Sargento que los símbolos pintados en las paredes son sólo una distracción del verdadero asesino, que muy probablemente sea una persona sádica.

La Bruja Roja y el Sargento se separan, y Waylian tiene que lidiar con el trauma de presenciar un asesinato tan espantoso. Realmente, Gelredida observa ciertas anomalías en la escena del crimen, como la ausencia de moscas, y determina que se trata de un asesinato ritual perpetrado por un miembro de la Casta. Advierte que habrá más asesinatos si no se atrapa pronto al autor.



Primeramente quise probar a mostrar el cúmulo de gente frente al edificio donde sucedió en el incidente, y las siguientes fueron en la parte interior, presenciando el cuerpo mutilado.

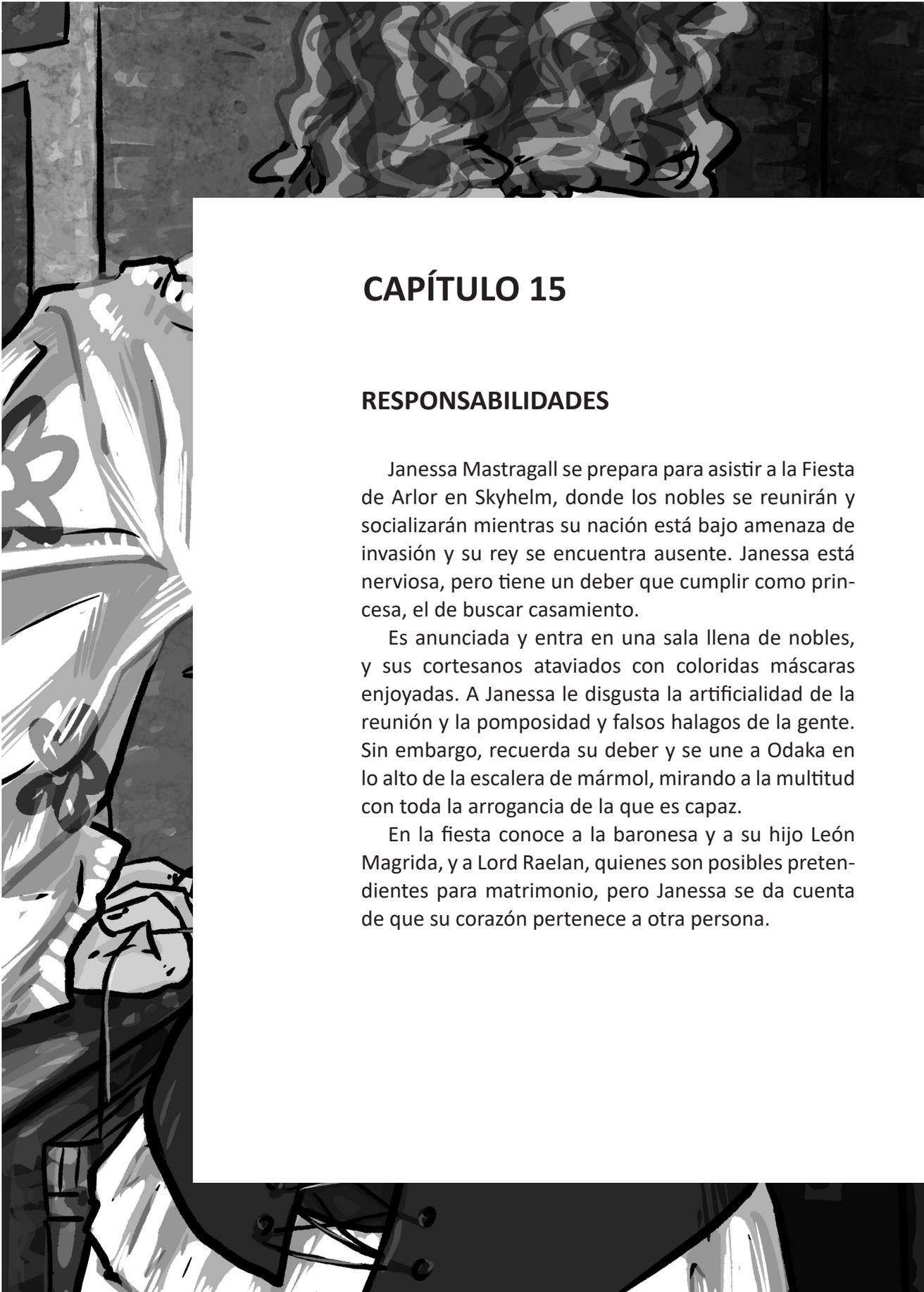
Tuve la duda de si mostrar en la escena la masacre realizada o no, y si presentar a más personajes o centrarme en Waylian. Finalmente decidí centrarme en el joven aprendiz y que la víctima no estuviese presente en la escena, sino que se anticipara lo que pudo pasar.



El esquema compositivo principal es la forma de L que se genera con la verticalidad del entorno y el brazo de Waylian.

Esta forma encuadra y nos dirige la mirada hacia el interior de la estancia con la puerta abierta. De ahí Waylian está saliendo despavorido a causa de una serie de manchas de sangre, pertenecientes a la macabra escena que se relata en la narración.





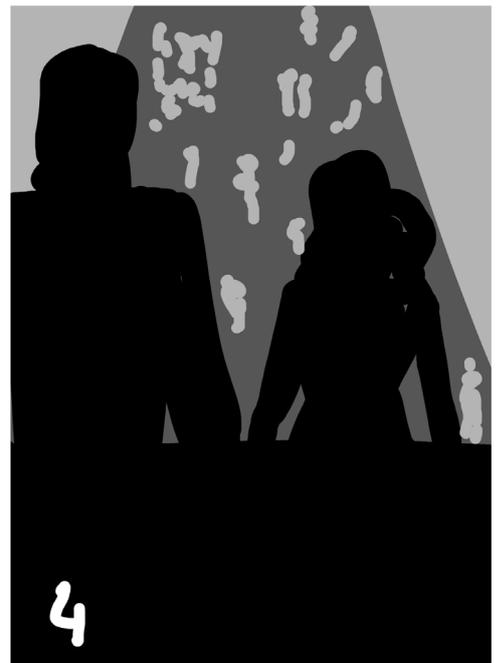
CAPÍTULO 15

RESPONSABILIDADES

Janessa Mastragall se prepara para asistir a la Fiesta de Arlor en Skyhelm, donde los nobles se reunirán y socializarán mientras su nación está bajo amenaza de invasión y su rey se encuentra ausente. Janessa está nerviosa, pero tiene un deber que cumplir como princesa, el de buscar casamiento.

Es anunciada y entra en una sala llena de nobles, y sus cortesanos ataviados con coloridas máscaras enjoyadas. A Janessa le disgusta la artificialidad de la reunión y la pomposidad y falsos halagos de la gente. Sin embargo, recuerda su deber y se une a Odaka en lo alto de la escalera de mármol, mirando a la multitud con toda la arrogancia de la que es capaz.

En la fiesta conoce a la baronesa y a su hijo León Magrida, y a Lord Raelan, quienes son posibles pretendientes para matrimonio, pero Janessa se da cuenta de que su corazón pertenece a otra persona.



Hubo diferentes bocetos que tuve como idea para la escena final. Variando desde planos generales de la fiesta a planos más cercanos de los personajes de Janessa y Odaka.

Tras mirar los bocetos decidí que sería mejor la tercera opción. Esto lo pensé para cambiar un poco la dinámica de las ilustraciones, pues gran parte son planos más generales. Así, me centré en mostrar el momento en el que la princesa se está vistiendo para acudir a la fiesta.



La composición principal es en forma de O, forma que se ve reforzada por la el movimiento generado por los brazos que están cerrando el corsé.

En esta escena hago enfoque en algo que se puede considerar trivial, el tipo de vestido y el estampado de flores. Pero no es trivial, es un momento más íntimo, un momento de reposo, pero a la vez de tensión por la fiesta que viene después.





CAPÍTULO 17

NUEVA VIDA

Kaira Stormfall, guerrera del Templo del Otoño, ha sido convocada a la cámara de la Madre Matrona por agredir al Abad. Espera en la antecámara con sentimientos de vergüenza y castigo inminente. Cuando entra, le sorprende la preocupación de la Madre Matrona por su bienestar. La Madre Superiora le informa de que el templo tiene una peligrosa misión para que la lleve a cabo en lugar de ser expulsada. Su misión consiste en detener a un grupo de conspiradores que planean esclavizar a personas inocentes. Kaira debe infiltrarse en la organización y destruirla desde dentro. Recibirá instrucciones en una posada del norte de la ciudad y deberá marcharse inmediatamente sin hablar con nadie. Será una misión difícil para Kaira, pero no tiene más remedio que aceptarla o arriesgarse a ser expulsada del templo.

Con una simple capa, una mochila de cuero y un mapa, se adentra en las peligrosas y desconocidas calles de la ciudad. Por el camino, se topa con personajes y situaciones desagradables y se ve obligada a ocultar su verdadera identidad. Es una visión que la perturba profundamente y le hace cuestionarse las limitaciones de su propio poder para ayudar a los demás.



En todos estos bocetos, lo primordial fue el viaje de Kaira a través de la ciudad y todos sus peligros. Pensé que era algo importante porque Kaira no había salido del Templo nunca y este camino fue un punto de inflexión y el inicio de un cambio de mentalidad. Lo que hice fue jugar con la composición, junto con los diferentes planos y ángulos de la cámara.

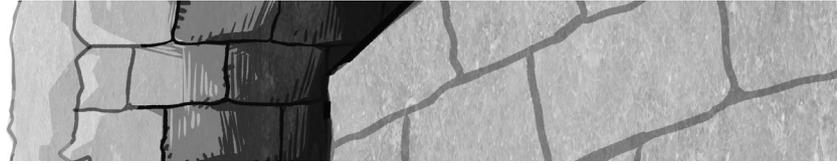


Aquí son los edificios y la gente los que componen, llevando al ojo del espectador al centro.

Kaira se encuentra en un plano general, en la parte izquierda de la escena para dejarnos ver todas las personas caminando por la calle. Algunas en estado decaído, otros en mejor estado, pero en general no están en su mejor momento. Y eso se puede ver en la expresión de Kaira al observarlos.







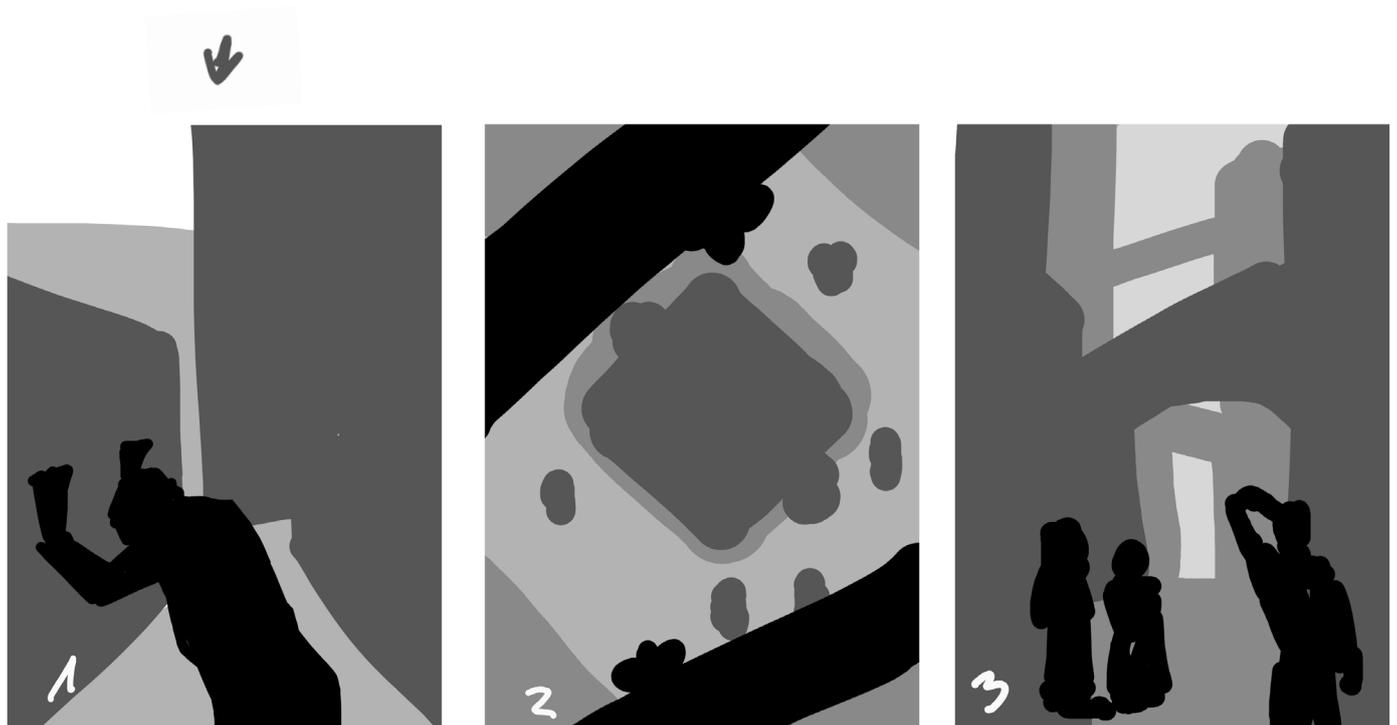
CAPÍTULO 19

TRAUMAS

Merrick Ryder se despierta cubierto de vómito y se da cuenta de que han pasado tres días desde que visitó al traficante de esclavos llamado Bolo. Merrick había recibido una cartera llena de dinero para pagar a la Autoridad Portuaria y a los Casacas Verdes, pero se lo había gastado todo en cortesanas y vino.

Merrick tiene deudas con mucha gente peligrosa, así que se reúne a regañadientes con Palien, del Gremio. Después de una reunión tensa con Palien, Merrick recibe el dinero necesario y va al cuartel de los Centinelas para pagar los sobornos.

El capitán Garret está allí y Merrick trata de tantearlo para ver si es corruptible. El capitán Garret, que le ofrece ayuda y un trabajo en el Centinela, conoce a Merrick y a su familia de mucho. Él le habla rememorando esos tiempos, cosa que merma mentalmente a Merrick, haciendo que se siente avergonzado y rechaza la oferta. Se da cuenta de que no puede influir en Garret para que traicione a su ciudad y a su rey. Merrick se siente como un traidor y decide ahogar sus penas con otro trago.



Tuve la idea de hacer la escena donde Waylian y Palien hablan con un plano bastante interesante, pero finalmente se me hizo más interesante el camino que se omite después de la conversación con Palien o de la charla con Garret.

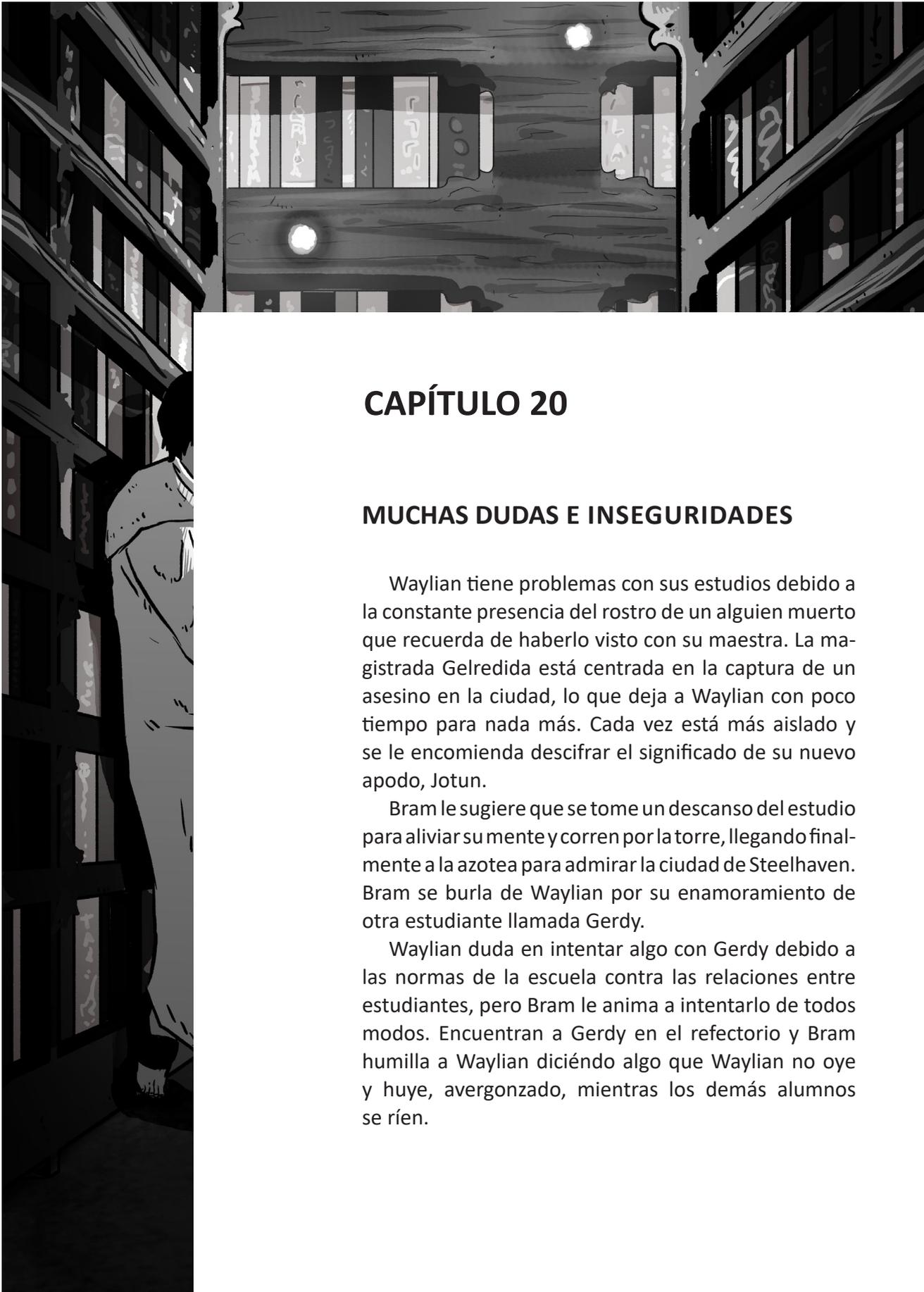
Además, en este capítulo descubrimos más sobre Merrick, sobre sus traumas y me pareció interesante hacer una escena en la que esté por algún callejón con un ataque de ansiedad o similar, apoyado en una pared. Por ello la elección final fue la imagen uno.



Los muros de las casas son las que componen y nos dan una sensación de laberinto y zig zag. Son muros que se cierran y apretan al personaje.

Merrick, con los traumas a flor de piel, sin saber que hacer con su vida y menospreciándose. Lo único que le queda es llorar y desahogarse un poco para continuar con su infernal misión.





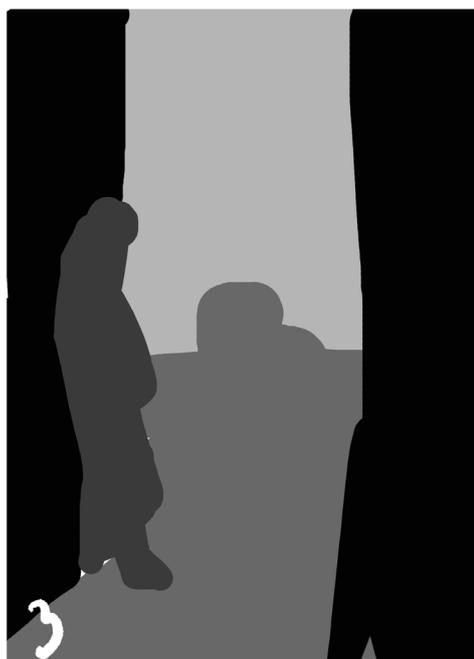
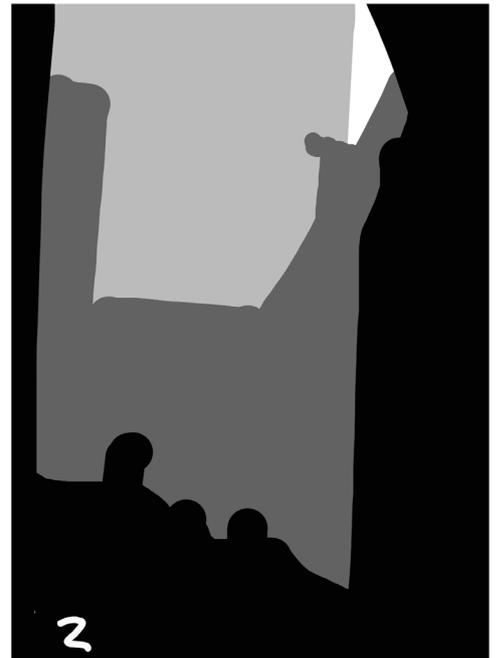
CAPÍTULO 20

MUCHAS DUDAS E INSEGURIDADES

Waylian tiene problemas con sus estudios debido a la constante presencia del rostro de un alguien muerto que recuerda de haberlo visto con su maestra. La magistrada Gelredida está centrada en la captura de un asesino en la ciudad, lo que deja a Waylian con poco tiempo para nada más. Cada vez está más aislado y se le encomienda descifrar el significado de su nuevo apodo, Jotun.

Bram le sugiere que se tome un descanso del estudio para aliviar su mente y corren por la torre, llegando finalmente a la azotea para admirar la ciudad de Steelhaven. Bram se burla de Waylian por su enamoramiento de otra estudiante llamada Gerdy.

Waylian duda en intentar algo con Gerdy debido a las normas de la escuela contra las relaciones entre estudiantes, pero Bram le anima a intentarlo de todos modos. Encuentran a Gerdy en el refectorio y Bram humilla a Waylian diciéndole algo que Waylian no oye y huye, avergonzado, mientras los demás alumnos se ríen.



En estos bocetos me centré en el momento de reunión entre Waylian y Rembram. En este caso, Waylian está buscando información sobre su nuevo mote, Jotun.

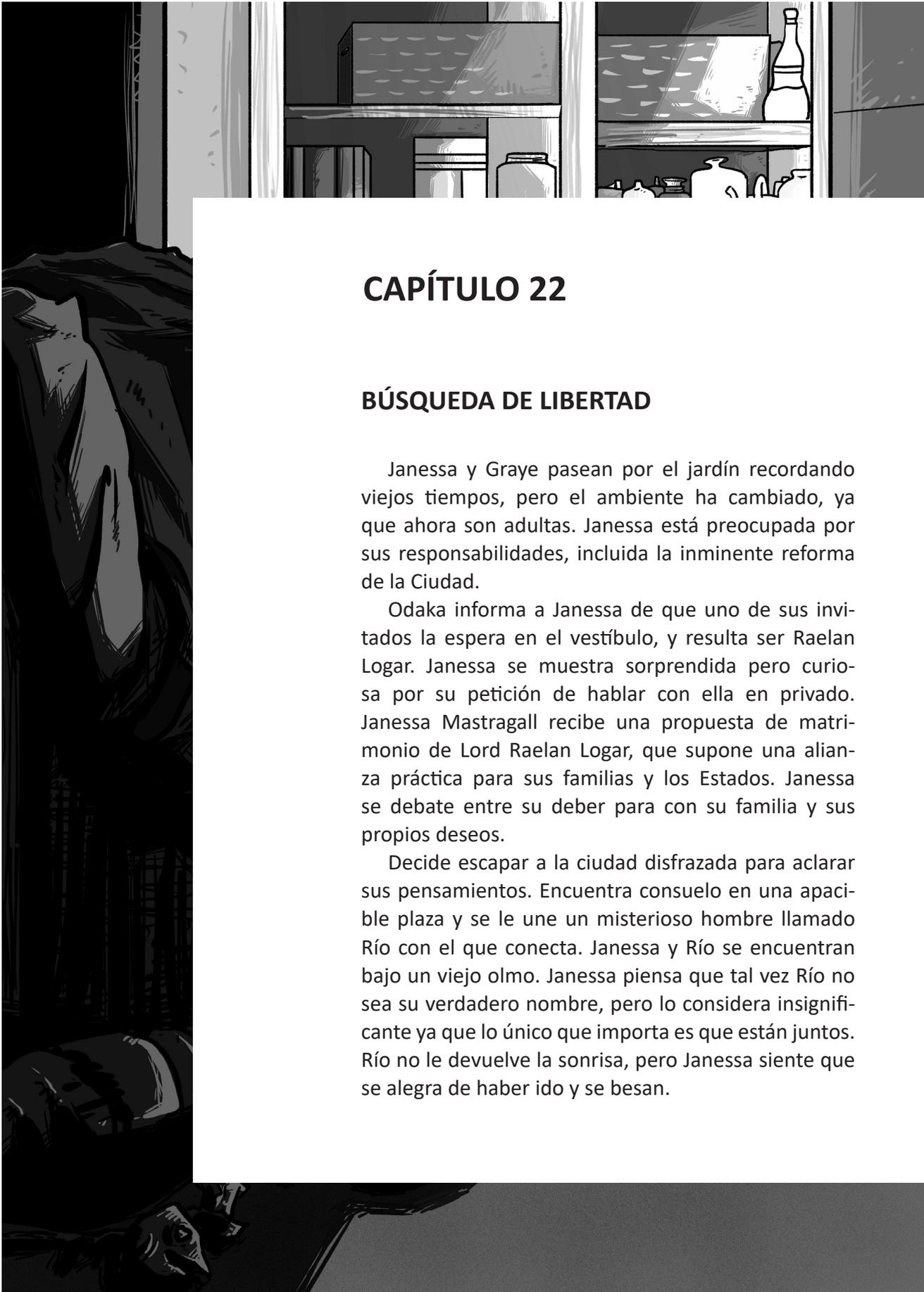
Todas son muy interesantes, pero me decanté por la tercera opción porque la escena es mucho más claustrofóbica con todo encuadrado por estanterías. Y esto tiene sintonía con como se está sintiendo Waylian al estar metido cada dos por tres en este lugar.



En la escena destaca la aglomeración de libros y estanterías, generando ese espacio claustrofóbico antes mencionado. Waylian se presenta cabizbajo, cansado de la situación, mientras Rembram lo observa tranquilo, incluso vacilante.

La composición visual se centra en la ley de compensación de masas y en una asimetría. El peso principal es la figura completa de Rembram, y el detalle de la escalera junto con Waylian son el otro peso que compensa.





CAPÍTULO 22

BÚSQUEDA DE LIBERTAD

Janessa y Graye pasean por el jardín recordando viejos tiempos, pero el ambiente ha cambiado, ya que ahora son adultas. Janessa está preocupada por sus responsabilidades, incluida la inminente reforma de la Ciudad.

Odaka informa a Janessa de que uno de sus invitados la espera en el vestíbulo, y resulta ser Raelan Logar. Janessa se muestra sorprendida pero curiosa por su petición de hablar con ella en privado. Janessa Mastragall recibe una propuesta de matrimonio de Lord Raelan Logar, que supone una alianza práctica para sus familias y los Estados. Janessa se debate entre su deber para con su familia y sus propios deseos.

Decide escapar a la ciudad disfrazada para aclarar sus pensamientos. Encuentra consuelo en una apacible plaza y se le une un misterioso hombre llamado Río con el que conecta. Janessa y Río se encuentran bajo un viejo olmo. Janessa piensa que tal vez Río no sea su verdadero nombre, pero lo considera insignificante ya que lo único que importa es que están juntos. Río no le devuelve la sonrisa, pero Janessa siente que se alegra de haber ido y se besan.



Diversos bocetos de diversos momentos en este capítulo, donde vemos las dos versiones de Janessa. En las dos primeras son escenas que hacen alusión a su deber como princesa y futura reina, mientras que en las dos siguientes es un mujer que todavía no quiere madurar como esperan que lo haga y quiere ser libre.

Esa segunda versión es la que me pareció más interesante por lo que tenía que elegir entre el momento en el que ve a Rió o cuando deja el vestido noble para huir con uno mucho más sencillo y simple. Finalmente escogí la última, porque me pareció más potente la acción de abandonar un traje de alta cuna en la basura.



La imagen se compone sobre todo con la ley de los tercios donde el vestido y Janessa están en los puntos de atención.

Tenemos un vestido noble, caro y que muchos desearían tenerlo, abandonado en la basura, poniéndolo al nivel de una botella vacía y unas raspas de pescado.

Janessa aquí nos muestra que toda esta vida no le importa, ella lo que quiere es libertad y no estar atada a un cargo de tantas obligaciones.







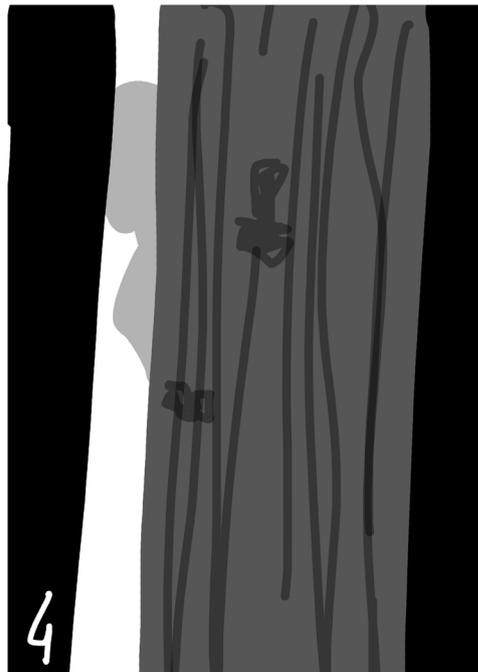
CAPÍTULO 24

MUESTRA DE VALÍA

Kaira pasó tres días esperando en una habitación a que alguien se pusiera en contacto con ella. Pasó el tiempo entrenando su cuerpo y su mente. Al tercer día, llegó una joven llamada Buttercup y solicitó la presencia de Kaira en una reunión en la que quizá tuviera que demostrar sus habilidades. Durante el paseo, Kaira empezó a temer contaminarse por la corrupción de la ciudad y perder su pureza. A pesar de ello, siguió comprometida con su deber como Doncella Escudera y defensora de los débiles.

Llegan a un oscuro sótano, donde encuentran a un hombre llamado Palien, que examina a Kaira y ordena a sus hombres que la ataquen para probar sus habilidades de lucha. Kaira derrota fácilmente a los atacantes, impresionando a Palien. Tras esta prueba de valía, la misión de Kaira cambia a hacer de niñera de Merrick Ryder, que tiene una historia personal con el Gremio y al que se le ha encargado completar un trabajo para ellos.

Buttercup intenta convencer a Kaira de que ayude al hombre llamado Ryder que está siendo perseguido por el Gremio. Quiere que Kaira se gane la confianza de Ryder y se quede con él hasta el momento adecuado para atacar.



Tenemos dos momentos con una variación en los bocetos. Dos bocetos remiten a la pelea contra unos matones para mostrar su valía, mientras que los otros refieren a la espera de cuando le van a comentar su nueva misión.

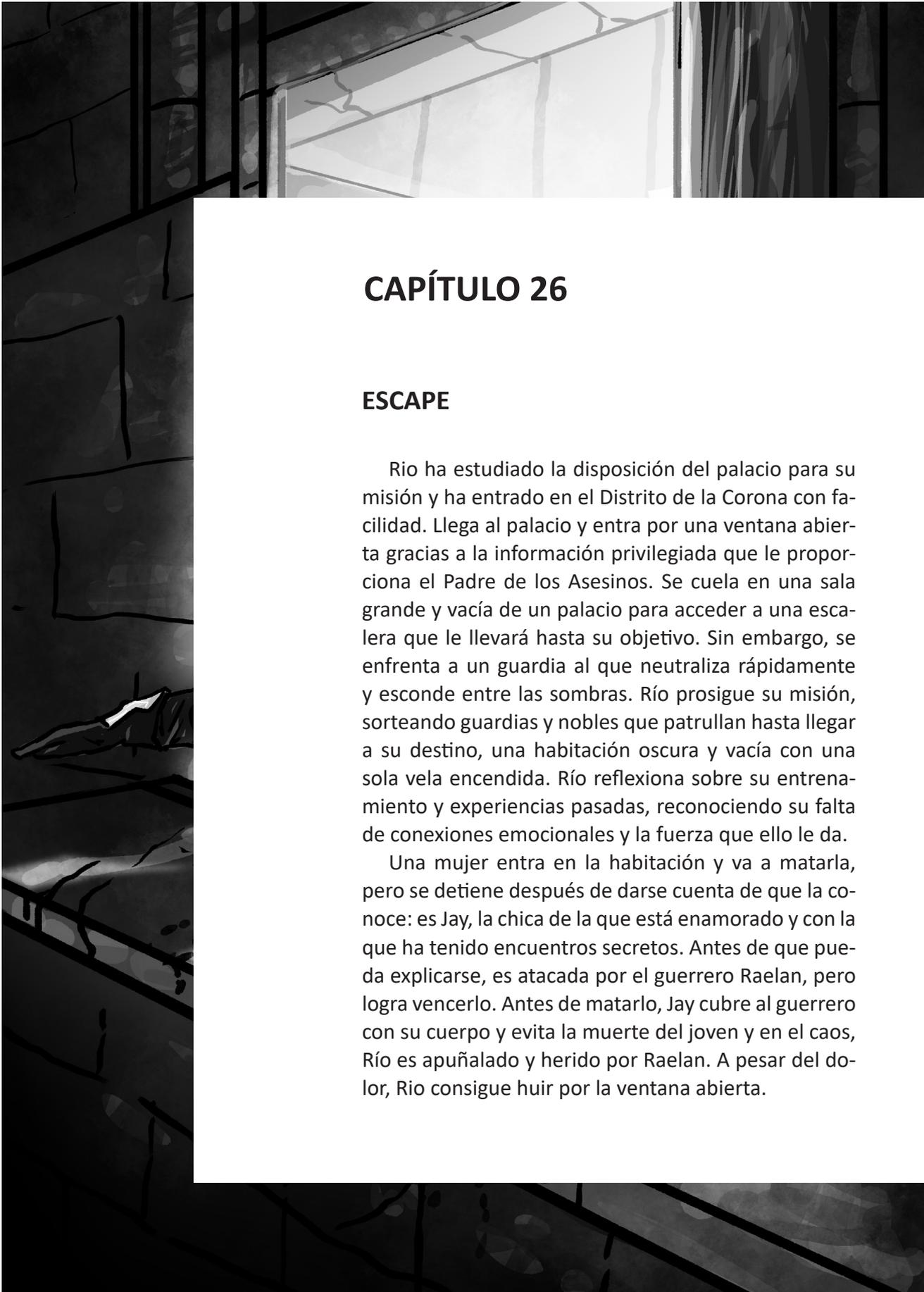
Elegí el momento de la pelea, y en concreto, la segunda. El motivo es el poderío que obtiene Kaira con esa pose agarrando la cabeza de uno de los matones. Esa imagen, al estar acompañando al texto, ya se comprende que han habido más víctimas de la furia de la doncella guerrera.



La composición de esta escena es un triángulo que deja en el medio la cabeza del matón.

Lo que más interesante me parece de esta escena es que Kaira no está mirando al hombre derrotado, sino que sus ojos se dirigen a alguien fuera de campo. En este caso, al mafioso Palien, quién es el que le ha puesto a prueba. Es una mirada acusadora y fulminante.



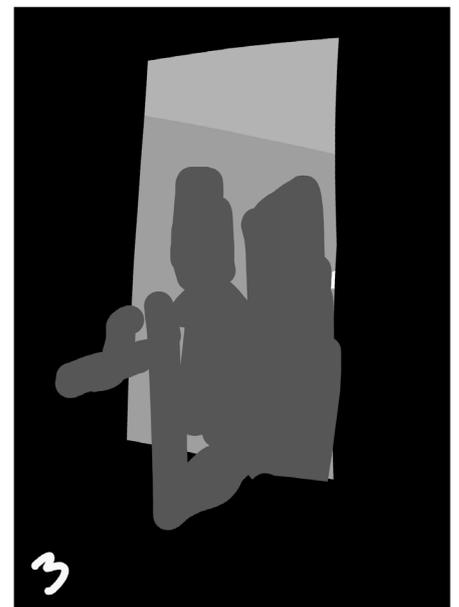
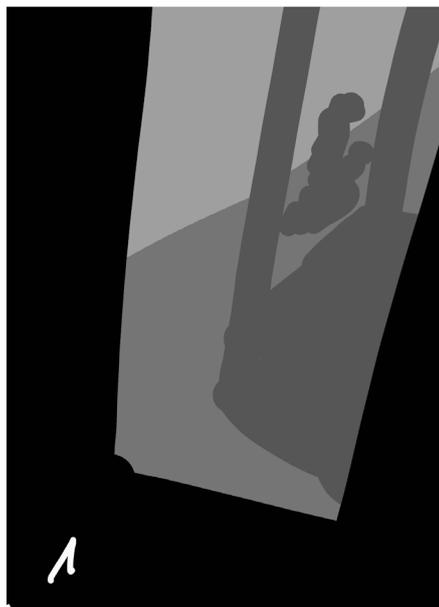


CAPÍTULO 26

ESCAPE

Río ha estudiado la disposición del palacio para su misión y ha entrado en el Distrito de la Corona con facilidad. Llega al palacio y entra por una ventana abierta gracias a la información privilegiada que le proporciona el Padre de los Asesinos. Se cuelga en una sala grande y vacía de un palacio para acceder a una escalera que le llevará hasta su objetivo. Sin embargo, se enfrenta a un guardia al que neutraliza rápidamente y esconde entre las sombras. Río prosigue su misión, sorteando guardias y nobles que patrullan hasta llegar a su destino, una habitación oscura y vacía con una sola vela encendida. Río reflexiona sobre su entrenamiento y experiencias pasadas, reconociendo su falta de conexiones emocionales y la fuerza que ello le da.

Una mujer entra en la habitación y va a matarla, pero se detiene después de darse cuenta de que la conoce: es Jay, la chica de la que está enamorado y con la que ha tenido encuentros secretos. Antes de que pueda explicarse, es atacada por el guerrero Raelan, pero logra vencerlo. Antes de matarlo, Jay cubre al guerrero con su cuerpo y evita la muerte del joven y en el caos, Río es apuñalado y herido por Raelan. A pesar del dolor, Río consigue huir por la ventana abierta.



Busqué representar el momento de Río y Jay descubriendo quién son realmente cada uno. Con un boceto me centré en la pelea entre Raelan y Río, mientras que las otras dos hacen referencia a la huida de Río, tras haber sido herido por el guerrero noble, dejando un rastro de sangre en las cercanías de la ventana.

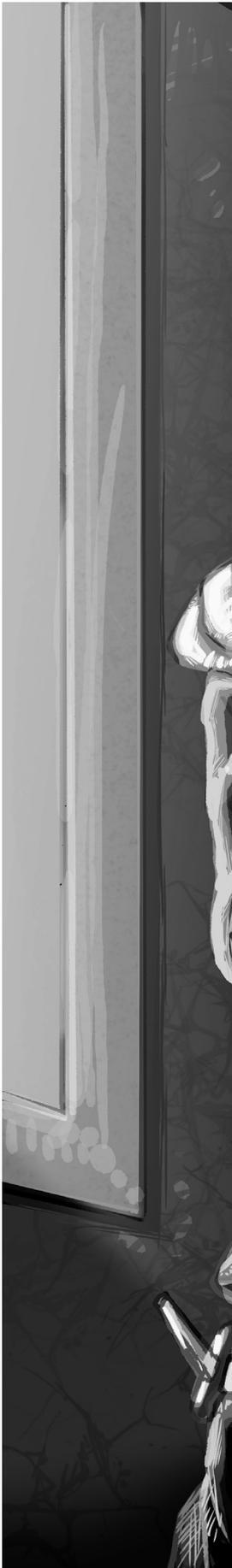
Finalmente escogí la última, donde los guardias de palacio ya han llegado a la estancia de la princesa y están en busca del asesino.



El esquema compositivo predominante es la ley de los tres tercios. Pero en esta ocasión, en vez de estar en los cuatro puntos de interés, la acción sucede en el centro de estos puntos.

Los guardias salen por la ventana para intentar encontrar rastro de Río, pero lo único que queda de él es un rastro de sangre bastante abundante, por la herida que le han infligido.





CAPÍTULO 28

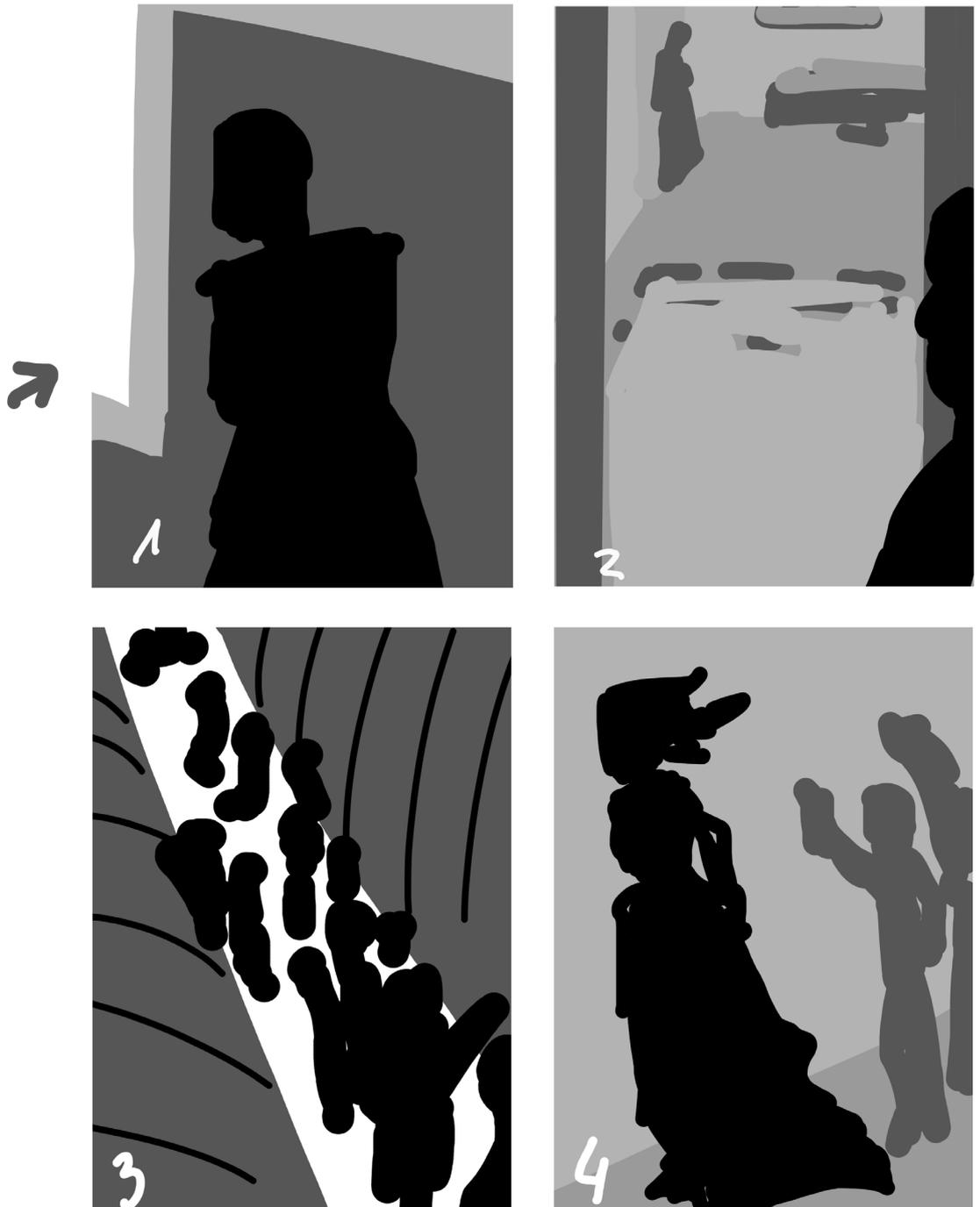
EL AMOR PESA MÁS

En el palacio de Skyhelm, Janessa está preocupada por Río. No está segura de si realmente pretendía hacerle daño o sólo fingía no conocerla para ganarse su confianza. Garret y Odaka están ocupados asegurando el palacio, y Janessa teme que su padre abandone la defensa del reino para protegerla a ella.

Lord Raelan, su pretendiente, jura protegerla, pero Janessa insiste en que está a salvo y no necesita más guardias. Ordena a Odaka, el regente, que no informe a su padre del ataque porque le distraería de la guerra en el norte. La única víctima fue un guardia de palacio y Lord Raelan no pudo capturar al asesino.

Janessa está indecisa ante la declaración de amor de Lord Raelan, no sabe si la ama de verdad o si es una estratagema para hacerse con el trono.

Cuando envían a un guardia a vigilarla, Janessa se enfada y entra furiosa en su habitación. Descubre una figura en un rincón, que resulta ser un hombre herido al que conoce. Con la ayuda de su amiga Graye, Janessa atiende sus heridas y pide la confianza de su amiga. El hombre de su habitación es su amor, y Janessa debe protegerlo sin alertar a nadie.



Alboroto en palacio o Río volviendo a la habitación de Janessa. Esas fueron las dos ideas en las que me centré a la hora de hacer los bocetos.

Tras una reflexión me decidí por la primera, porque en la narrativa se explica que la escena es Janessa dándose cuenta de una silueta, pero yo quise mostrar la parte no descrita en el libro. Por ello, la escena se enfoca en Río, medio en las sombras y medio iluminado por la luz a través de la ventana. Así, somos espías activos junto con Río.

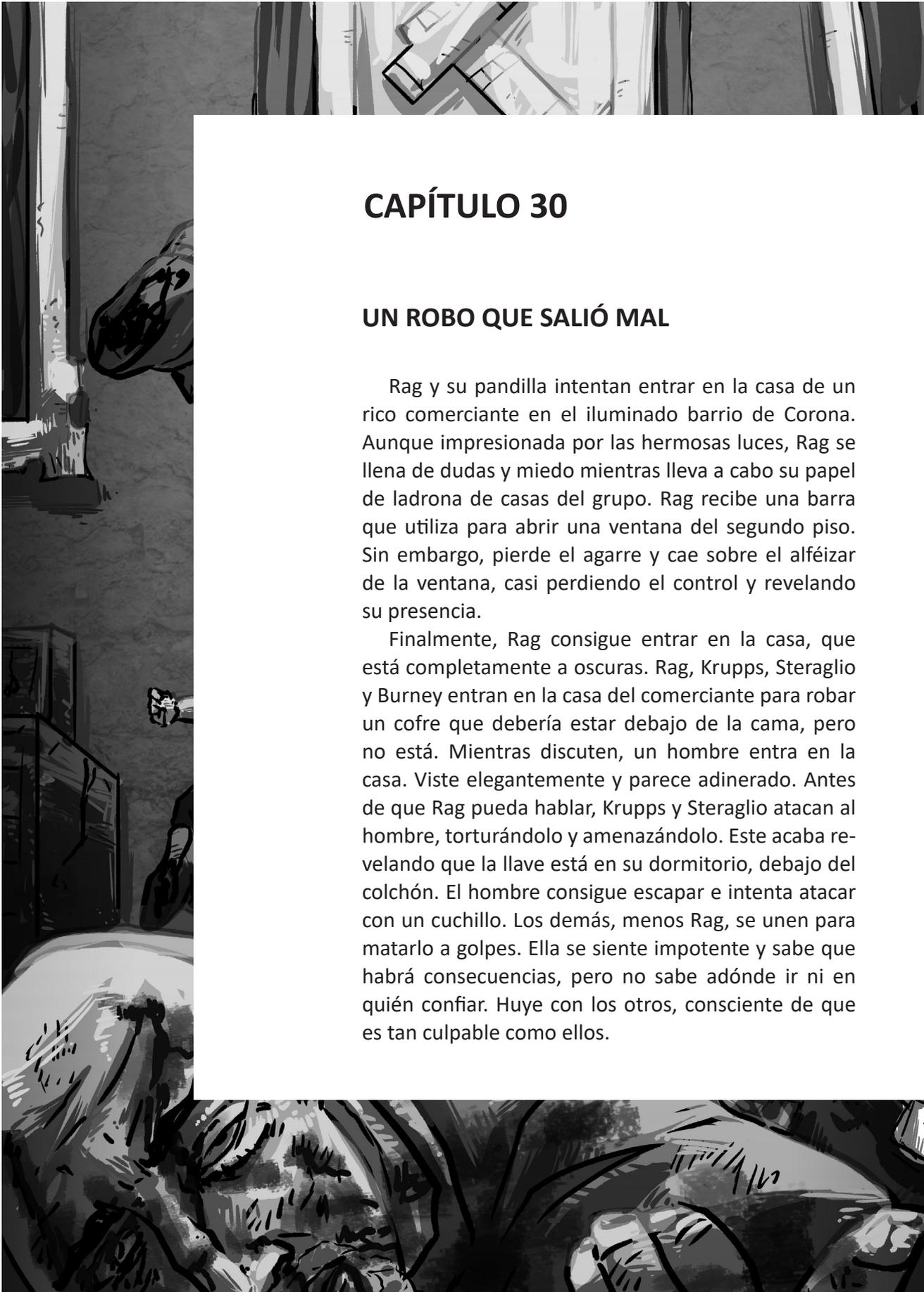


La línea compositiva general es una línea diagonal que se ve marcada por la pierna izquierda y el brazo de Río.

Río sale de las sombras para dejarse ver ante la luz de la luna, que pasa a través de la ventana. Se está tapando la herida con la mano derecha, está bastante débil, pues con la mano izquierda necesita apoyarse en la pared.







CAPÍTULO 30

UN ROBO QUE SALIÓ MAL

Rag y su pandilla intentan entrar en la casa de un rico comerciante en el iluminado barrio de Corona. Aunque impresionada por las hermosas luces, Rag se llena de dudas y miedo mientras lleva a cabo su papel de ladrona de casas del grupo. Rag recibe una barra que utiliza para abrir una ventana del segundo piso. Sin embargo, pierde el agarre y cae sobre el alféizar de la ventana, casi perdiendo el control y revelando su presencia.

Finalmente, Rag consigue entrar en la casa, que está completamente a oscuras. Rag, Krupps, Steraglio y Burney entran en la casa del comerciante para robar un cofre que debería estar debajo de la cama, pero no está. Mientras discuten, un hombre entra en la casa. Viste elegantemente y parece adinerado. Antes de que Rag pueda hablar, Krupps y Steraglio atacan al hombre, torturándolo y amenazándolo. Este acaba revelando que la llave está en su dormitorio, debajo del colchón. El hombre consigue escapar e intenta atacar con un cuchillo. Los demás, menos Rag, se unen para matarlo a golpes. Ella se siente impotente y sabe que habrá consecuencias, pero no sabe adónde ir ni en quién confiar. Huye con los otros, consciente de que es tan culpable como ellos.



Los dos bocetos que más interesantes me parecieron fueron el primero y el segundo. El primero, con el plano cenital y una perspectiva general de la ciudad sería una escena descriptiva muy eficaz, pero la segunda imagen me pareció más potente con el cuerpo del dueño de la casa en el suelo y en un contrapicado a los ladrones huyendo de la escena del crimen.



El esquema compositivo general es en forma de triángulo, acentuado por la perspectiva de la cámara en contrapicado.

El cuerpo del hombre tendido en el suelo hace de base en la escena y, junto con las otras cuatro personas rompen la simetría de la habitación.





CAPÍTULO 32

ALMUERZO CON AMENAZA

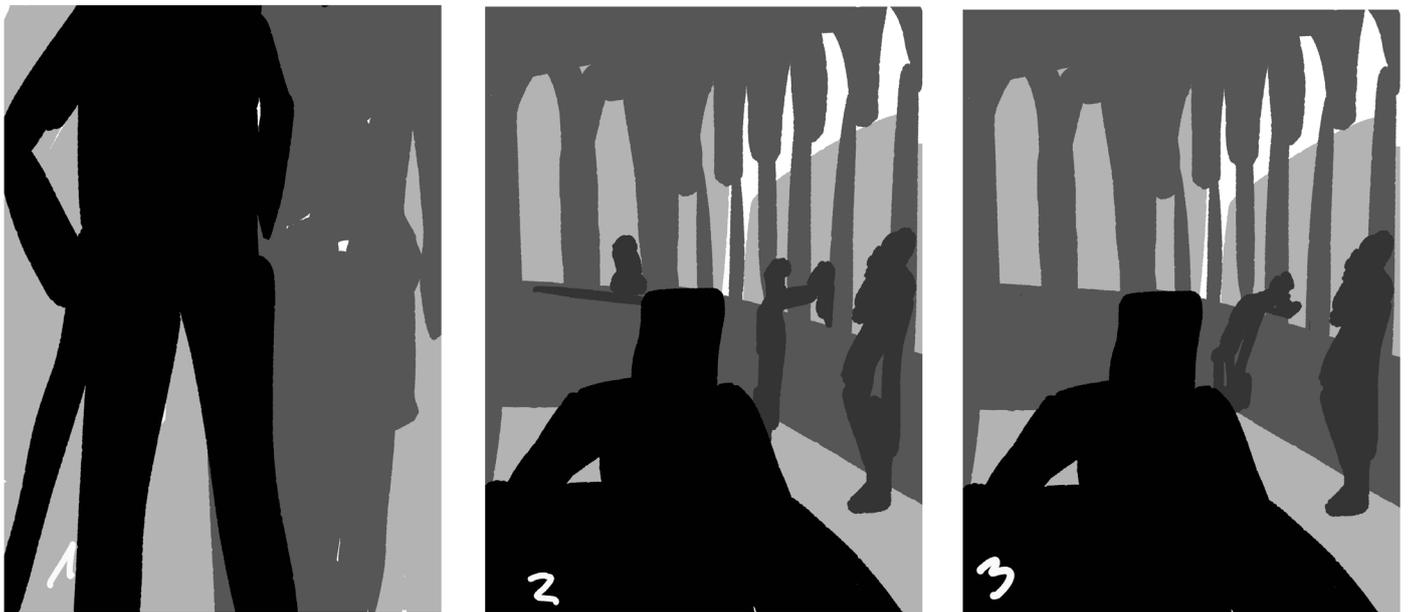
Merrick, acompañado de su guardia Kaira, camina por las calles de la ciudad sintiéndose algo inquieto. Aunque, va armado con una espada nueva comprada a precio de ganga, y se siente más seguro con Kaira a su lado. Merrick tiene deudas y piensa saldarlas antes de abandonar la ciudad.

A Merrick no le interesa la situación política del país, pero Kaira es patriota y le afecta la noticia del asesinato de Cael, el rey.

Merrick también está involucrado en un plan secreto con Palien, el líder de una mafia e intenta tentar a Kaira con la promesa de vino y compañía, pero ella no está interesada. Merrick se siente culpable de sus actos, pero cree que no tenía otra opción. Merrick y Kaira llegan a una terraza donde está Palien para cerrar su trato comercial.

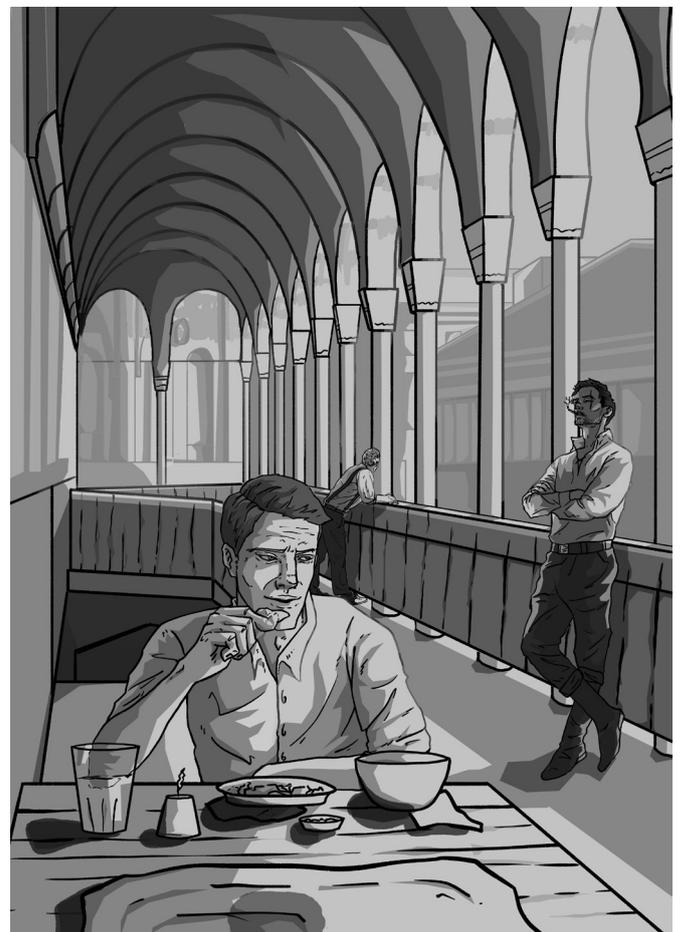
Palien está satisfecho con la noticia de que han sobornado a las Casacas Verdes y ahora controlan la Torre del Puerto y le recuerda que su trabajo aún no ha terminado y que todavía tiene que cobrar el pago. Merrick y Kaira discuten su situación de trabajar con gente en la que no confían. Kaira expresa sentirse usada y sucia, mientras que Merrick le recuerda que no debe pensar en eso y que sólo debe sobrevivir.





Hice una prueba del camino de Merrick y Kaira a ver a Palien, haciendo énfasis en la ganga de espada que consiguió Merrick. Pero me parecía más interesante la terraza donde Palien se encuentra almorzando a la espera de la pareja.

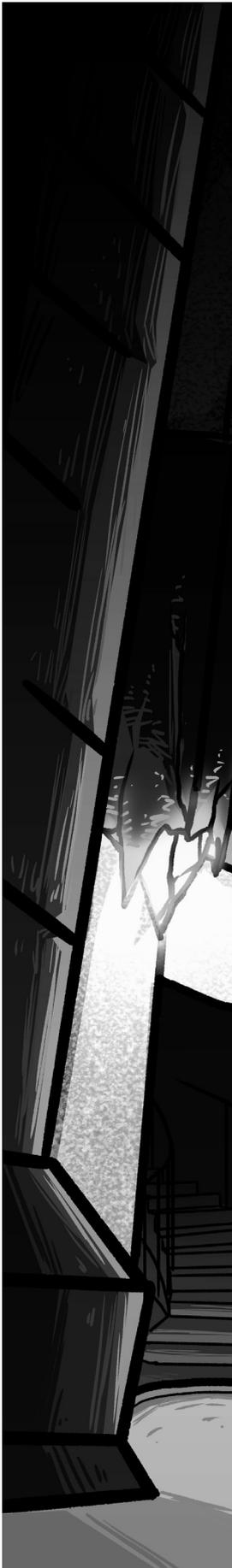
Dudé si hacer que cogiesen a Merrick y lo amenazasen con tirarlo por la terraza, como vemos en la segunda imagen, pero al final decidí que sea un momento previo a que Merrick y Kaira apareciesen.



En esta ilustración me centré en la perspectiva y en la arquitectura, es la parte más interesante.

A Palien lo acompañan dos matones a la espera de órdenes y de cualquier cosa que esté por suceder, mientras Palien está manteniendo una actitud tranquila y de control, con una mirada de pensar en futuros planes.





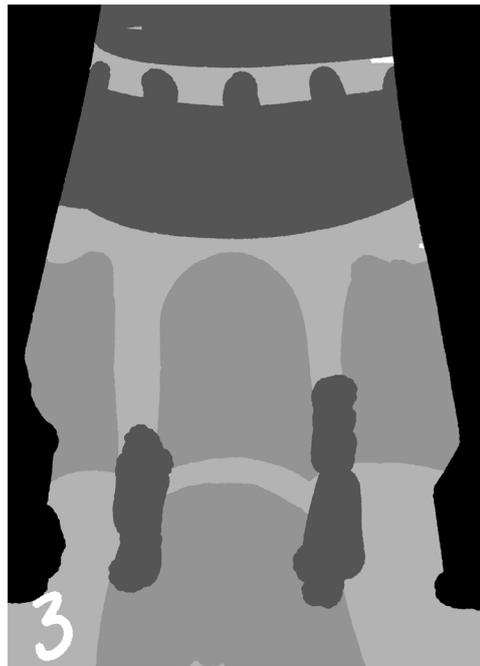
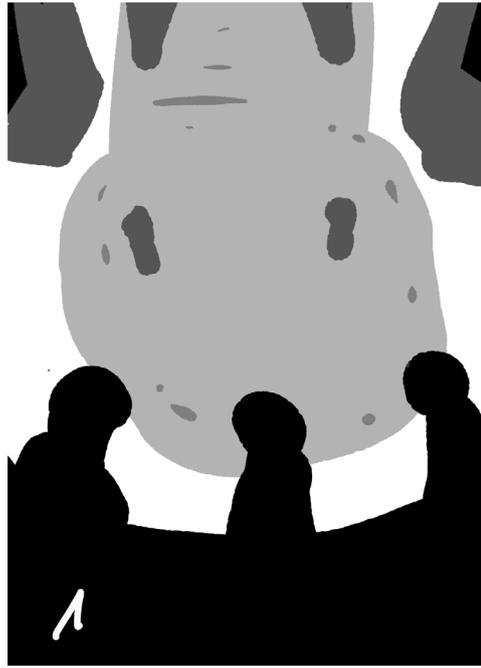
CAPÍTULO 34

EL CRISOL

Waylian entra en la Cámara del Crisol, el centro de poder de la Torre de los Magistrados, acompañado por la Magistrada Gelredida y dos Caballeros Cuervo. Gelredida le explica a su aprendiz que todos los que entran en la cámara deben llevar brazaletes de hierro para contrarrestar sus poderes mágicos. La Cámara es una sala impresionante e intimidante con cinco atri-les ocupados por los cinco Archimagos. Gelredida ha solicitado una audiencia con los archimagos para tratar los asesinatos que se están produciendo en la ciudad. Ella cree que los asesinatos han sido cometidos por alguien que intenta utilizar el noveno arte prohibido. Esta persona podría ser capaz de abrir el Templo de los Necrófagos y dejar a la ciudad a merced de los demonios.

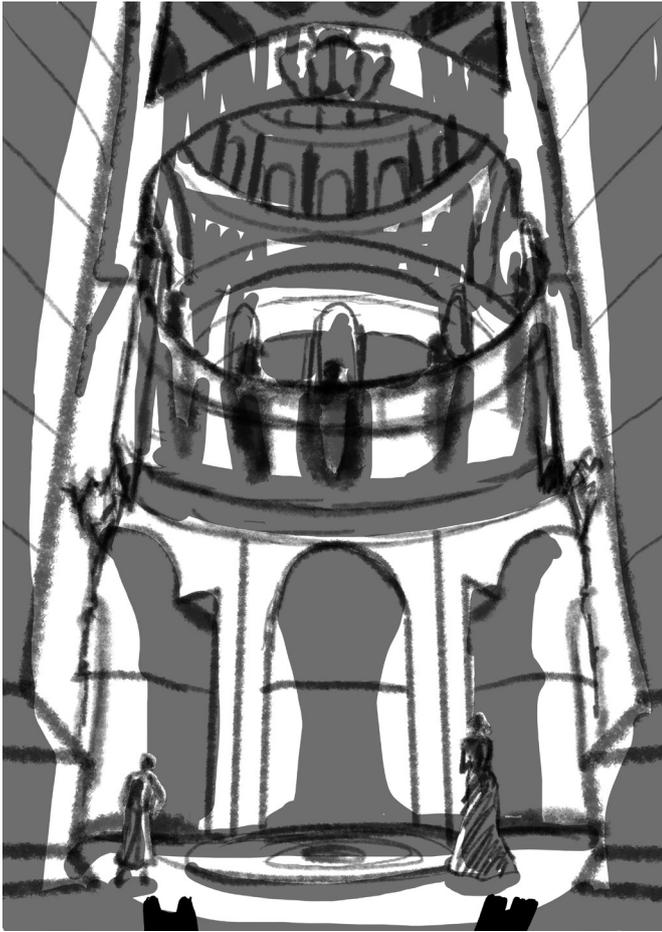
En la sala aparece Abbasi y los archimaestros deciden escucharlo. Este les ofrece hacer negocios en nombre de Amon Tugha, mostrando unos muñecos vudú a modo de amenaza, lo que provoca confusión entre los archimaestros y les hace pensar.

Más tarde, Waylian encuentra a una Gerdy drogada en su habitación, llevada por Rembram. Waylian la tapa con una manta y se marcha rápidamente, esperando que simplemente vuelva a su habitación al despertar.



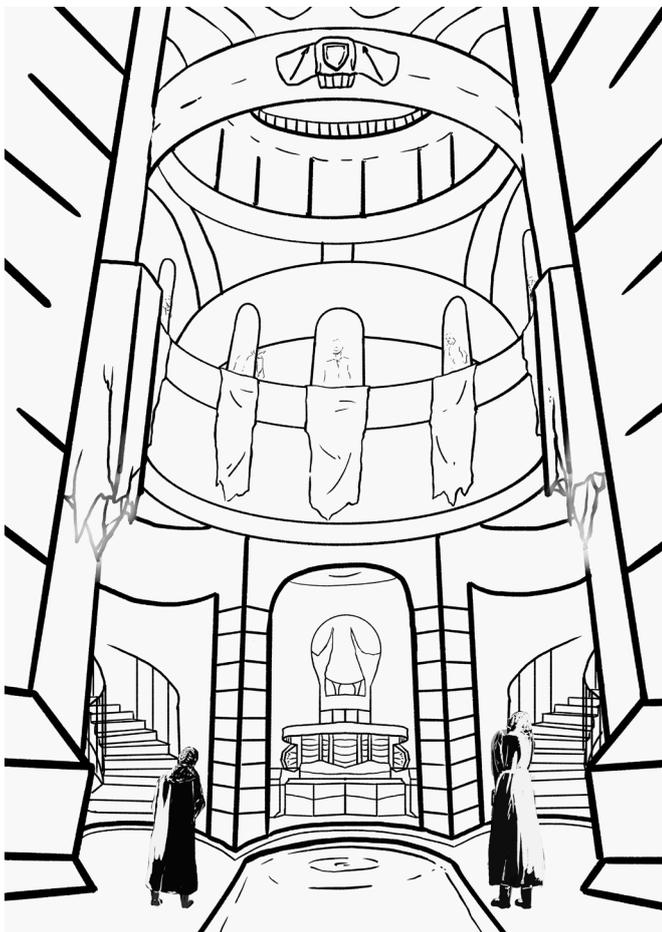
En estas siluetas me centré en el momento que Gelredida y Waylian asisten a la Cámara del Crisol, lugar donde se encuentran los magos más poderosos de Steelhaven.

Dos de los bocetos muestran a los caballeros que custodian a los magos, los Caballeros Cuervo, mientras que los otros dos son bocetos en el interior de la cámara con distinta perspectiva. Elegí la tercera opción porque se ve la grandiosidad del lugar y se deja a Waylian y su maestra como insignificantes.



Esta escena destaca por su simetría y la perspectiva contrapicada. La verticalidad predomina, para mostrar la grandiosidad de la Cámara del Crisol.

En la parte inferior tenemos a Waylian y Gelredida, mientras que en la parte intermedia, sentados, están las sombras de los magistrados, observando desde arriba de forma altiva.





CAPÍTULO 36

RECONCILIACIÓN

Janessa, recién nombrada reina del reino de su padre, se esfuerza por asumir sus responsabilidades y la constante amenaza de guerra. Busca consuelo en los brazos de Río, un confidente en quien confía desde la muerte de su padre. Ambos ceden a sus deseos y comparten un apasionado momento juntos, pero Janessa sabe que no puede seguir dando prioridad a sus propios sentimientos por encima de su deber para con su pueblo. A pesar de la oferta de Río de permanecer a su lado y protegerla, Janessa reconoce que debe permanecer en su posición de reina y hacer lo necesario para mantener su reino a salvo. Janessa tiene que elegir entre la Corona de Acero y su amado Río. Finalmente decide marcharse con Río y empezar una nueva vida, dejando atrás su responsabilidad como líder política y su matrimonio concertado por Odaka.

Sin embargo, de camino a recoger provisiones para su huida, Janessa se topa con su amiga Graye teniendo relaciones sexuales con Lord Raelan Logar. La princesa Janessa se enfrenta a ambos antes de ser interrumpida por un misterioso hombre llamado Montaña, que ha sido enviado a matar a Janessa, ya que Río no lo hizo. Raelan intenta defender a Janessa pero es rápidamente asesinado por Montaña al igual que Graye.



Lo que destacué en estas pruebas fue la relación entre Río y Janessa, como parecía que se iba consolidando, pese a los peligros que se iban a presentar, como el peligro de la tercera imagen con Montaña atacando.

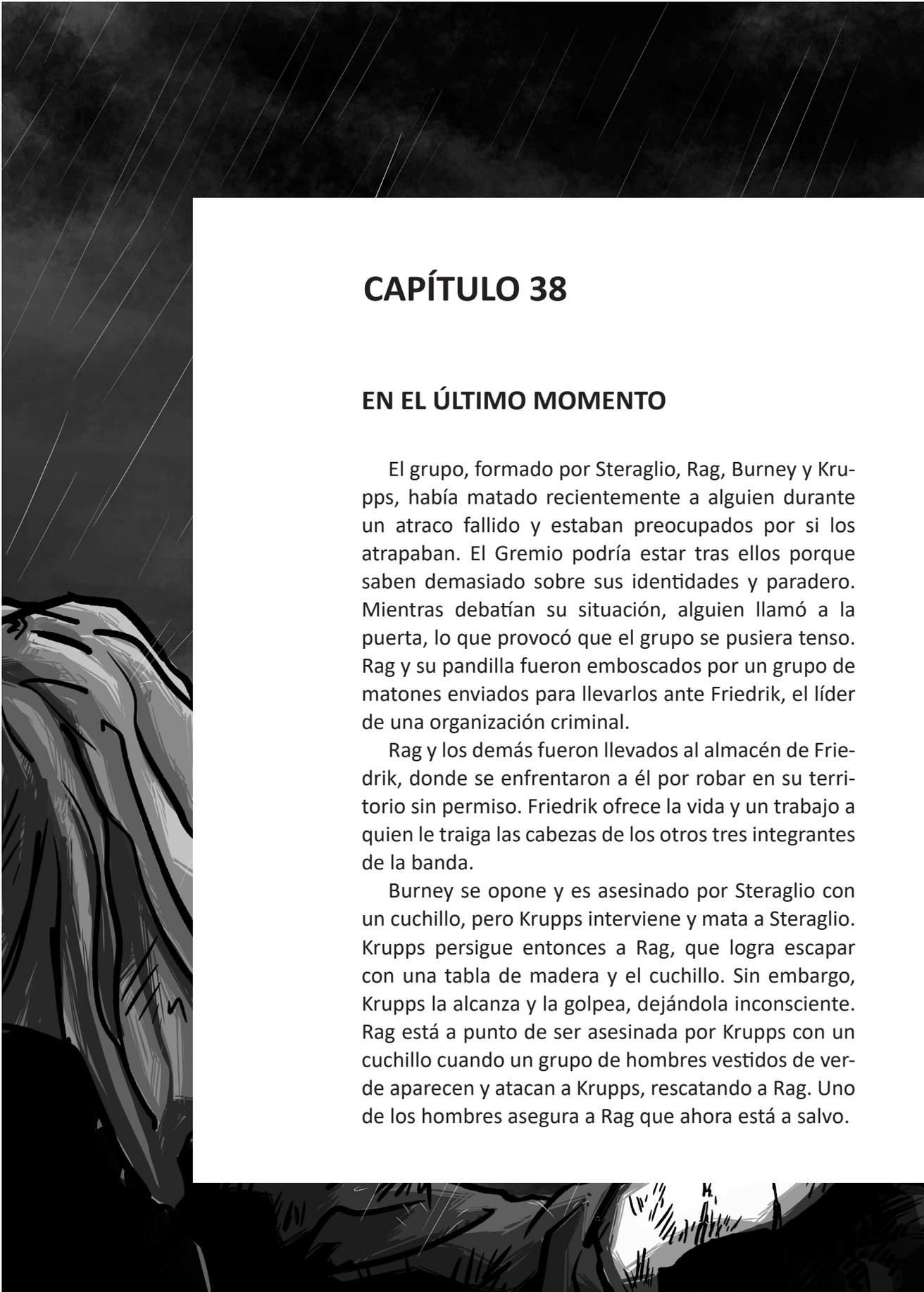
La que escogí fue la segunda, una escena más pasional en la que se entregan el uno al otro iluminados por la luz a través de la ventana y un candelabro.



La cama y la mesa componen la escena con un esquema en L.

En la escena vemos algo bastante interesante para la evolución de Río. Él es un hombre muy estricto, que no rompe las normas dadas por el Padre de los Asesinos, pero por Janessa ha dejado las hojas a un lado, entregándose al amor y dejándose llevar por sus sentimientos por primera vez.





CAPÍTULO 38

EN EL ÚLTIMO MOMENTO

El grupo, formado por Steraglio, Rag, Burney y Krupps, había matado recientemente a alguien durante un atraco fallido y estaban preocupados por si los atrapaban. El Gremio podría estar tras ellos porque saben demasiado sobre sus identidades y paradero. Mientras debatían su situación, alguien llamó a la puerta, lo que provocó que el grupo se pusiera tenso. Rag y su pandilla fueron emboscados por un grupo de matones enviados para llevarlos ante Friedrik, el líder de una organización criminal.

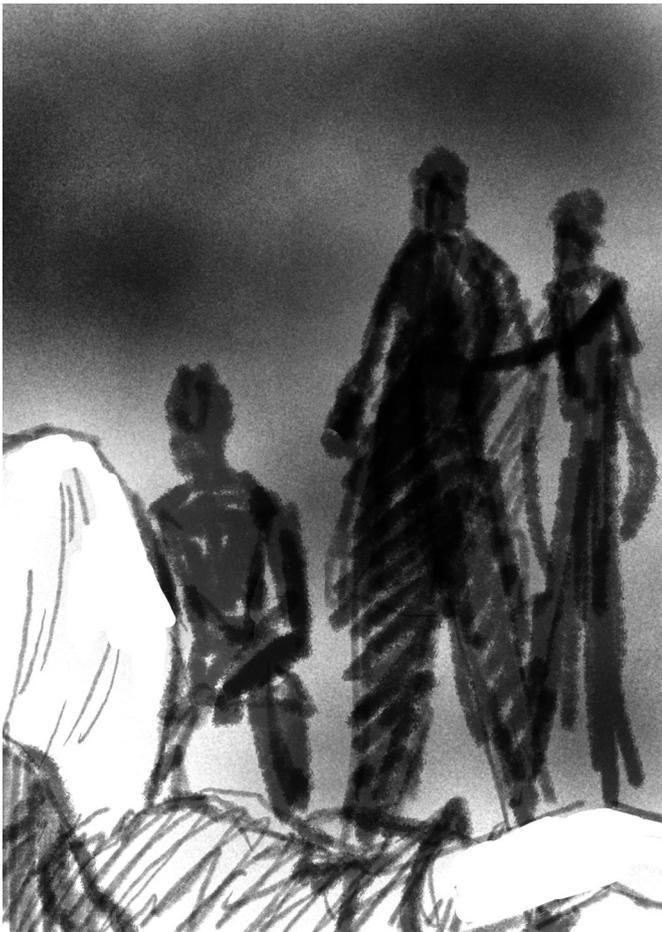
Rag y los demás fueron llevados al almacén de Friedrik, donde se enfrentaron a él por robar en su territorio sin permiso. Friedrik ofrece la vida y un trabajo a quien le traiga las cabezas de los otros tres integrantes de la banda.

Burney se opone y es asesinado por Steraglio con un cuchillo, pero Krupps interviene y mata a Steraglio. Krupps persigue entonces a Rag, que logra escapar con una tabla de madera y el cuchillo. Sin embargo, Krupps la alcanza y la golpea, dejándola inconsciente. Rag está a punto de ser asesinada por Krupps con un cuchillo cuando un grupo de hombres vestidos de verde aparecen y atacan a Krupps, rescatando a Rag. Uno de los hombres asegura a Rag que ahora está a salvo.



Con los bocetos se podría decir que hice un storyboard de lo sucedido en este capítulo. La muerte de dos de los miembros de la banda, la persecución a Rag para matarla y cuando la salvan en el último momento los casacas verdes.

La elegida fue la tercera porque es algo más ambigua y por lo tanto podría parecer a simple vista que esas figuras buscarían hacerle daño a Rag, pero que al leer el texto, sabremos que realmente han sido las personas que la han salvado de ser asesinada por Krupps.

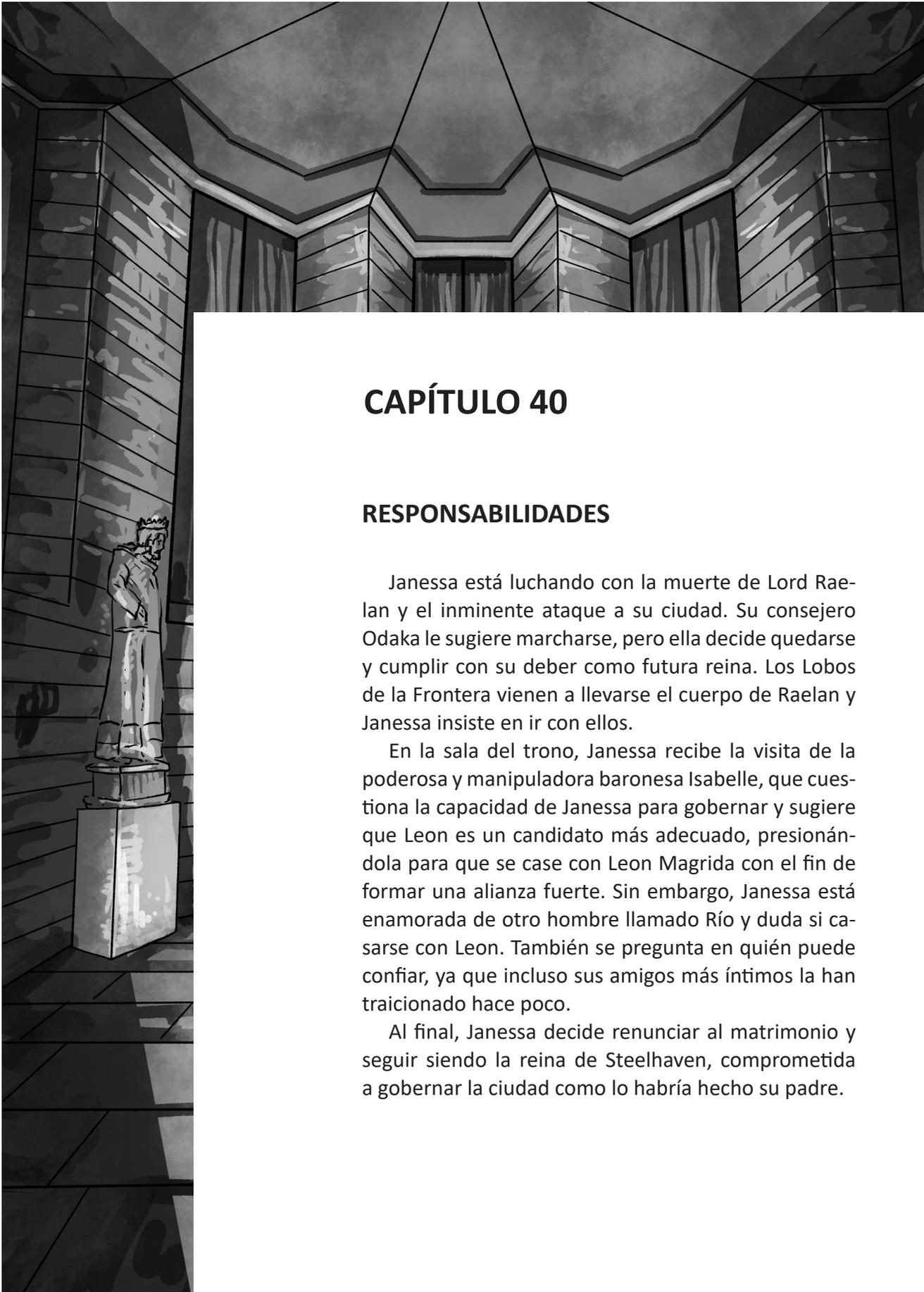


EL brazo de Rag hace un semicírculo que engloba a las siluetas frente a ella.

Aquí vemos los últimos momentos de la ladrona antes de desmayarse por el cansancio de los golpes y la carrera para intentar salvar su vida. Lo interesante de esta escena es que uno de los que la salvan, que no lleva casco, es Nobul, alguien quien ella conoció de vista al asistir al entierro de un amigo suyo, hijo de Nobul.







CAPÍTULO 40

RESPONSABILIDADES

Janessa está luchando con la muerte de Lord Raelan y el inminente ataque a su ciudad. Su consejero Odaka le sugiere marcharse, pero ella decide quedarse y cumplir con su deber como futura reina. Los Lobos de la Frontera vienen a llevarse el cuerpo de Raelan y Janessa insiste en ir con ellos.

En la sala del trono, Janessa recibe la visita de la poderosa y manipuladora baronesa Isabelle, que cuestiona la capacidad de Janessa para gobernar y sugiere que Leon es un candidato más adecuado, presionándola para que se case con Leon Magrida con el fin de formar una alianza fuerte. Sin embargo, Janessa está enamorada de otro hombre llamado Río y duda si casarse con Leon. También se pregunta en quién puede confiar, ya que incluso sus amigos más íntimos la han traicionado hace poco.

Al final, Janessa decide renunciar al matrimonio y seguir siendo la reina de Steelhaven, comprometida a gobernar la ciudad como lo habría hecho su padre.



Con estos bocetos busqué representar la culpabilidad y el deber de Janessa. Los dos primeros hacen referencia a la culpabilidad que siente por la muerte de Raelan, pese a que le fue “infiel” con su amiga Graye, la cual también murió a manos de la misma persona. Y, realmente, Montaña tenía a Janessa como objetivo de asesinato por orden del Padre de los Asesinos. Por eso se siente culpable.

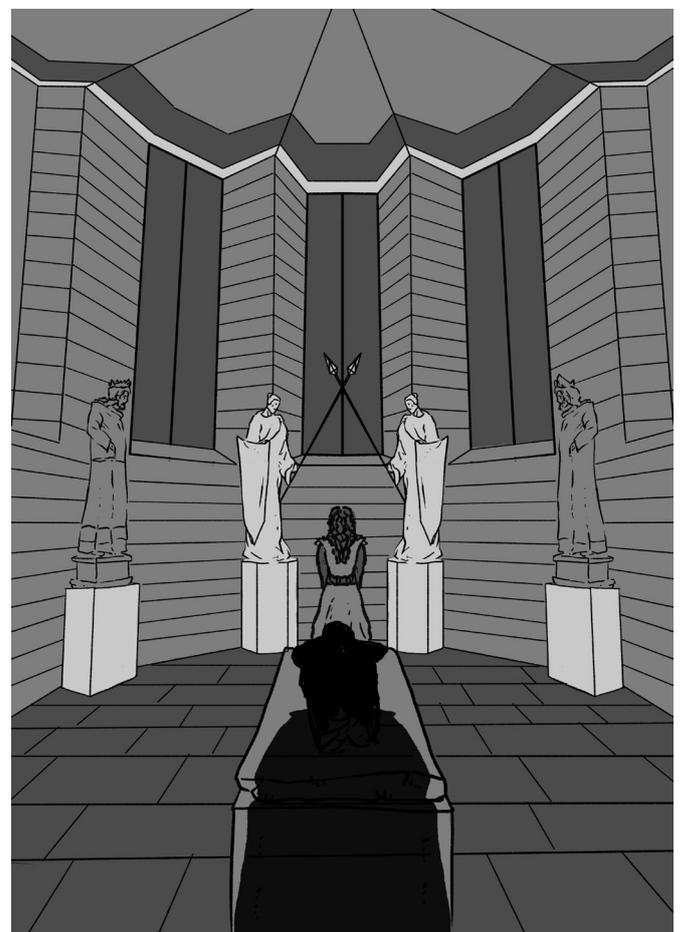
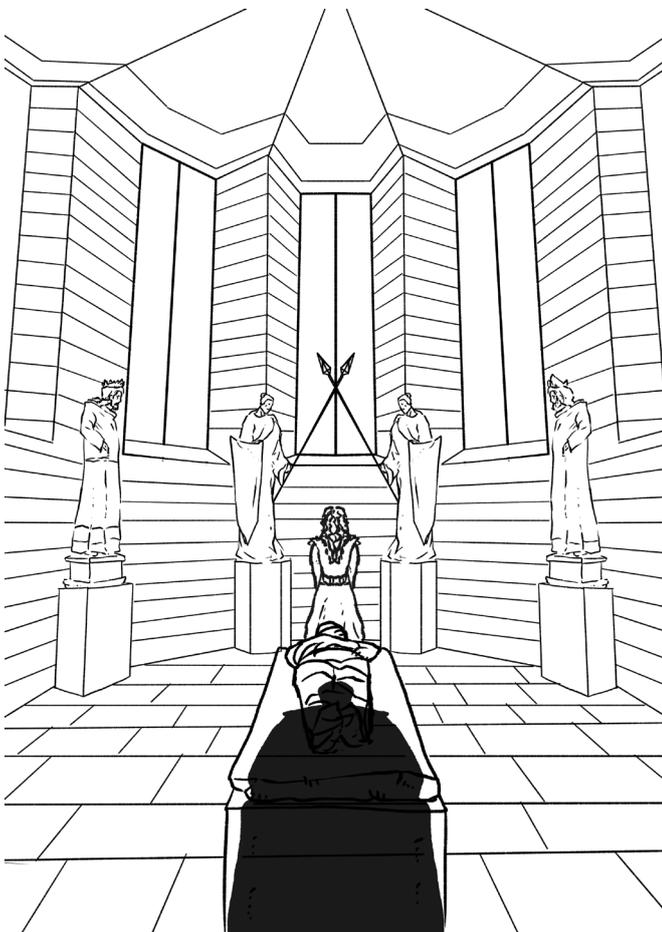
Los otros dos bocetos son ella y el futuro trono que regentará. En uno se ve abrumada en una perspectiva en picado, mientras que en el otro se sienta asumiendo dichas responsabilidades. La que escogí fue la primera, de espaldas al cadáver de Raelan y con la sombra de Odaka asomando.



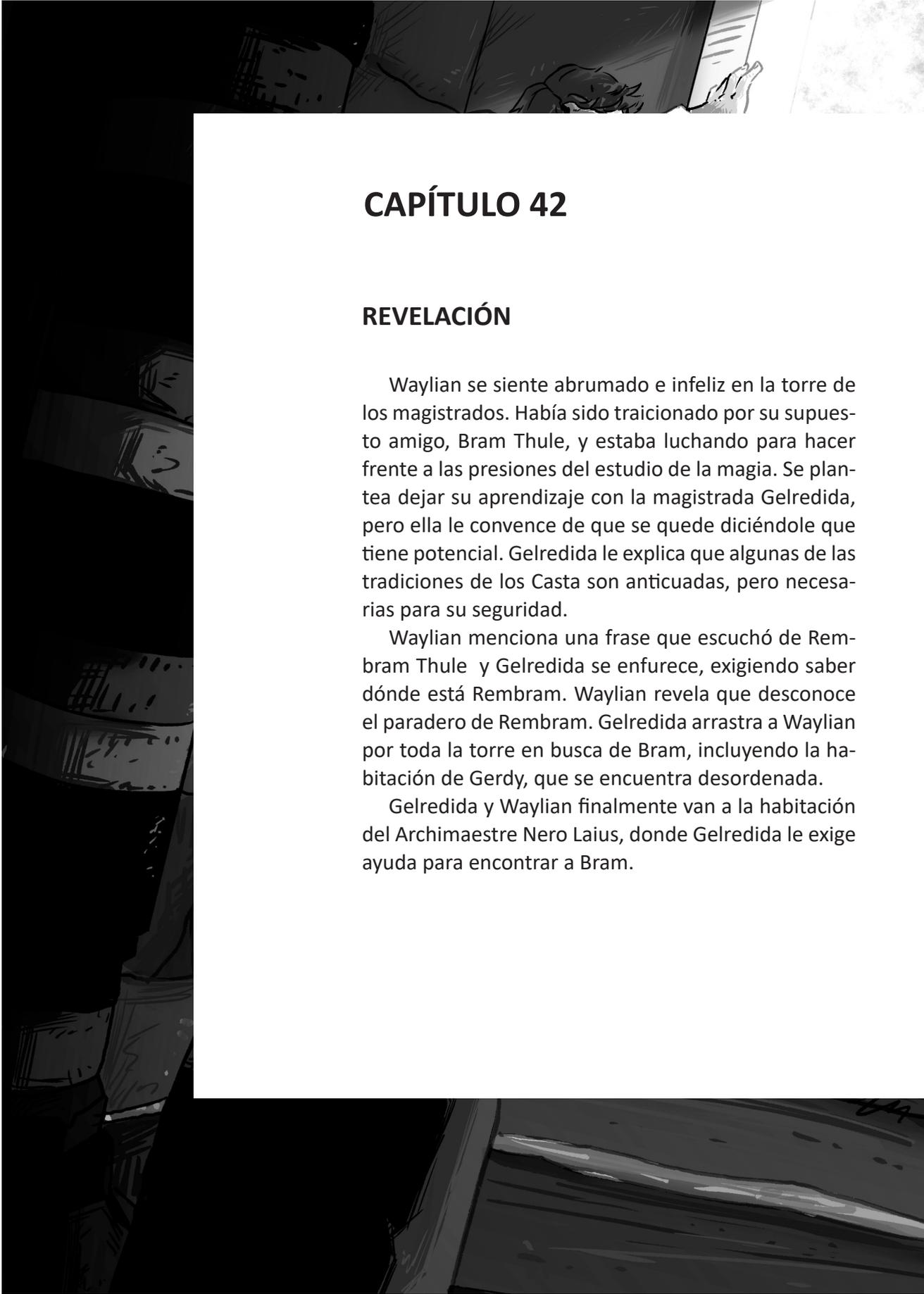
En esta escena destaca la perspectiva de la estancia y la simetría .

Observamos a Janessa de espaldas al féretro, mirando las estatuas de Vorena. En este pequeño mausoleo también hay estatuas de otros reyes, gobernadores de la ciudad.

Sobre el cuerpo de Raelan se puede ver una sombra, es la de Odaka quien viene a hablar con la futura reina.







CAPÍTULO 42

REVELACIÓN

Waylian se siente abrumado e infeliz en la torre de los magistrados. Había sido traicionado por su supuesto amigo, Bram Thule, y estaba luchando para hacer frente a las presiones del estudio de la magia. Se plantea dejar su aprendizaje con la magistrada Gelredida, pero ella le convence de que se quede diciéndole que tiene potencial. Gelredida le explica que algunas de las tradiciones de los Casta son anticuadas, pero necesarias para su seguridad.

Waylian menciona una frase que escuchó de Rembram Thule y Gelredida se enfurece, exigiendo saber dónde está Rembram. Waylian revela que desconoce el paradero de Rembram. Gelredida arrastra a Waylian por toda la torre en busca de Bram, incluyendo la habitación de Gerdy, que se encuentra desordenada.

Gelredida y Waylian finalmente van a la habitación del Archimaestre Nero Laius, donde Gelredida le exige ayuda para encontrar a Bram.



Busqué representar sobre todo la desesperación y tristeza de Waylian, pero en el texto se narraban momentos que daban juego con buenas composiciones. Uno era la visita a uno de los magistrados y la otra era cuando Gelredida coge de la mano y tira de Waylian.

El que escogí fue ese momento, tenso, pero a la vez algo cómico de cuando Waylian es "arrastrado" por la Bruja Roja.

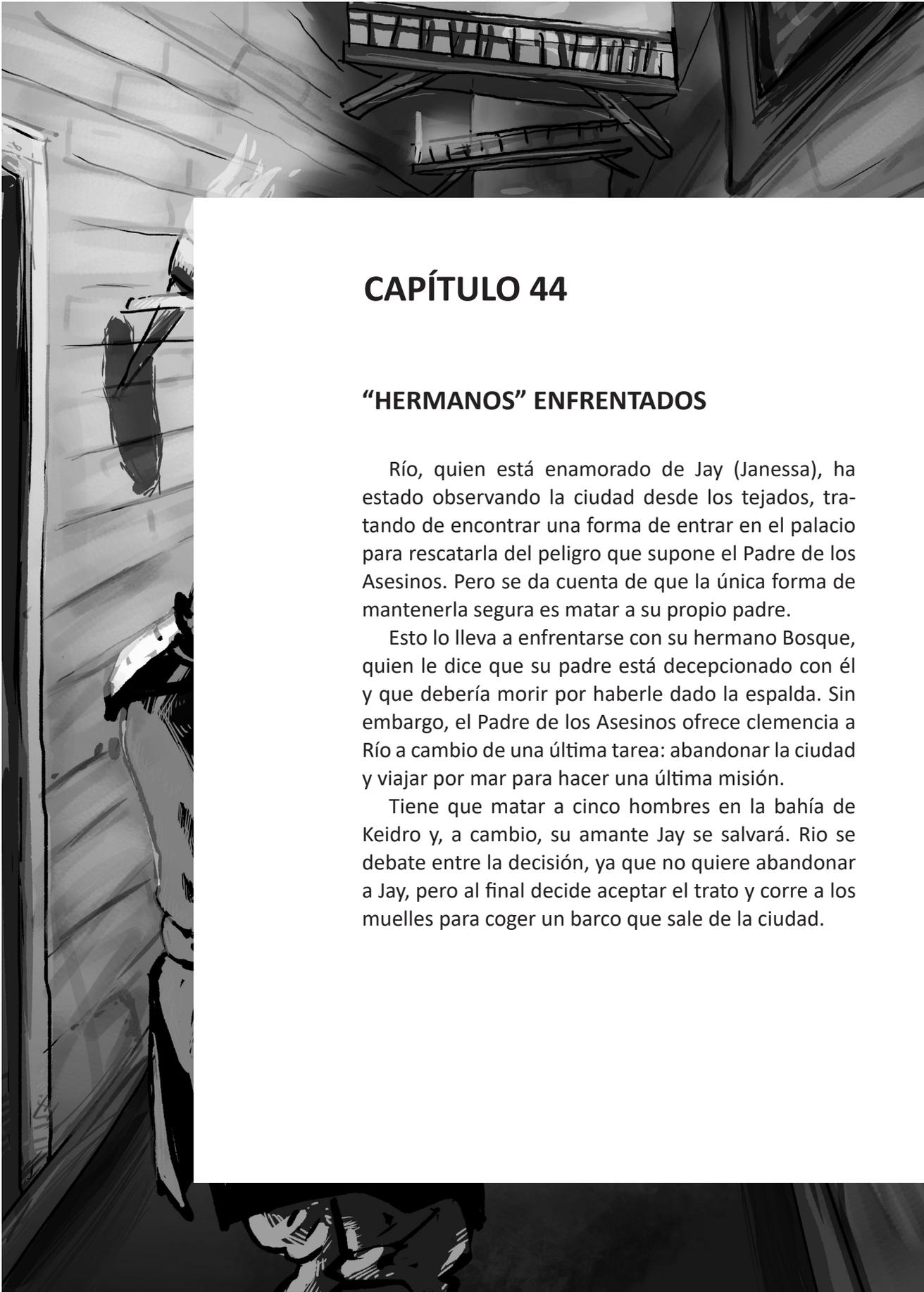


El movimiento que generan los cuerpos de Gelredida y Waylian es uno diagonal.

En esta escena Waylian hace un comentario que le oyó a Rembram y su maestra se percató que ese comentario tenía relación con los asesinatos que han ido ocurriendo, y por lo tanto, comprende que Bram es el responsable de todo.

Entonces, agarra de la mano a Waylian y tira de él para ir en busca del otro aprendiz.





CAPÍTULO 44

“HERMANOS” ENFRENTADOS

Río, quien está enamorado de Jay (Janessa), ha estado observando la ciudad desde los tejados, tratando de encontrar una forma de entrar en el palacio para rescatarla del peligro que supone el Padre de los Asesinos. Pero se da cuenta de que la única forma de mantenerla segura es matar a su propio padre.

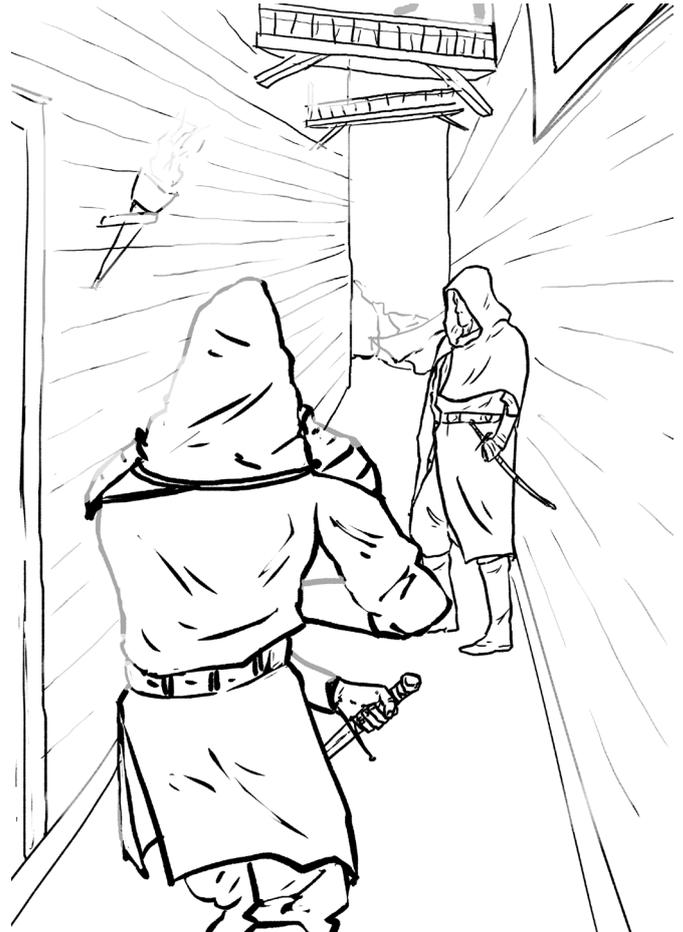
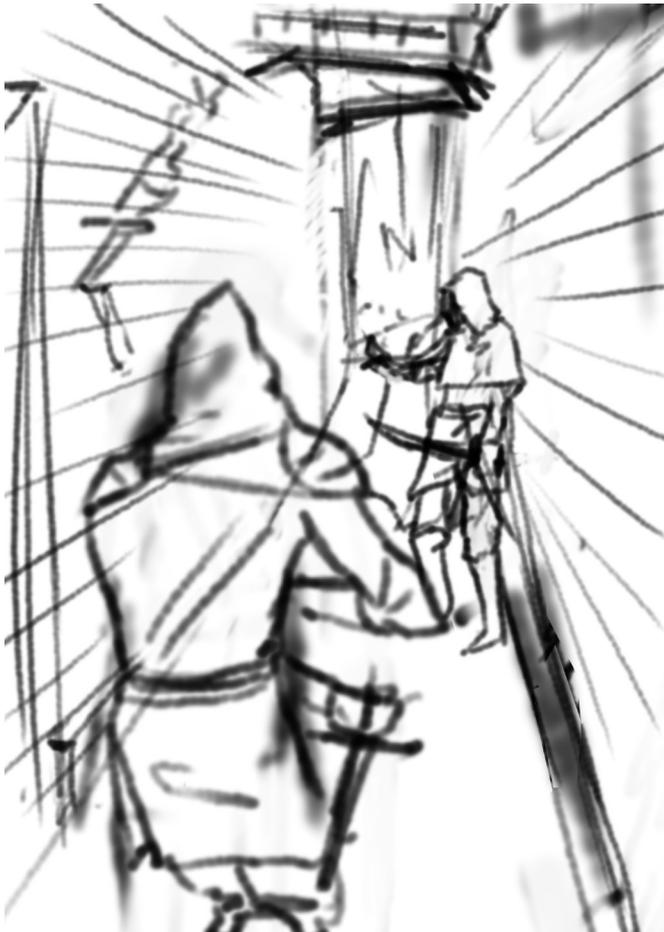
Esto lo lleva a enfrentarse con su hermano Bosque, quien le dice que su padre está decepcionado con él y que debería morir por haberle dado la espalda. Sin embargo, el Padre de los Asesinos ofrece clemencia a Río a cambio de una última tarea: abandonar la ciudad y viajar por mar para hacer una última misión.

Tiene que matar a cinco hombres en la bahía de Keidro y, a cambio, su amante Jay se salvará. Río se debate entre la decisión, ya que no quiere abandonar a Jay, pero al final decide aceptar el trato y corre a los muelles para coger un barco que sale de la ciudad.



Hay dos bocetos que surgen de la misma idea, pero con un punto de vista diferente. La primera es Río observando la ciudad, en concreto palacio, antes de marcharse para que su amor no sufra daño, mientras que la tercera es Janessa mirando desde el castillo al puerto, preguntándose donde estará Río.

Pero me decidí por la segunda, porque me pareció interesante el conflicto entre Río y Bosque. Y con esta escena podemos ver una evolución en la actitud de Río frente a su "hermano". Antes, cuando fue castigado con latigazos, se quedó en cuclillas y en silencio. Pero ahora tiene un lenguaje corporal más activo y a la defensiva.



El callejón encuadra y hace que la visión se centre en los personajes. Estos personajes coinciden con los puntos de la ley de los tres tercios a nivel compositivo.

Aquí vemos dos lenguajes corporales distintos. Mientras Bosque está tranquilo y tiene el control de la escena, Río tiene los brazos por delante, generando un escudo para protegerse y mantener la distancia con su "hermano". Está a la defensiva.



CAPÍTULO 46

DEMASIADO TARDE

Nobul, protector de la ciudad, se ve acosado por el deseo de matar a Denny, tras enterarse de su propia boca que mató accidentalmente a un niño, su hijo.

Una noche, mientras patrullan las calles, Nobul y Denny se topan con un grupo de cuatro, entre ellos dos magos y dos Caballeros Cuervo, que se precipitan hacia el Templo de los Nigromantes. Nobul intuye que algo no va bien.

Cuando llegan al templo, Nobul y Denny encuentran la entrada destruida y abierta. Ellos entran en una gran sala y oyen gritos furiosos desde arriba. Ven a un miembro de los temidos Caballeros Cuervo muerto en el suelo. Suben corriendo por una escalera encontrando el caos donde están Gelredida, Gerdy desnuda, Waylian tirado en el suelo un Bram de aspecto demoníaco con los ojos negros y las manos como garras y una potente explosión que destruye la mitad del tejado. Denny se cuelga precariamente de un trozo de mampostería y pide ayuda. Nobul se debate entre ayudarlo o vengar la muerte de su hijo. Decide dejarlo colgado del tejado, pero cambia de opinión y vuelve para salvarlo. Sin embargo, es demasiado tarde y el chico cae al vacío. Nobul se siente culpable y con dolor derrama lágrimas por primera vez en años.





Los bocetos son diferentes perspectivas del mismo momento. Busqué representar el momento de la caída del compañero de Nobul.

Me decidí por la tercera. Como ya ha pasado con otras escenas, esta ilustración sería de un momento fuera de cámara, donde la narración se centraba en otro personaje y como conclusión de la escena se vería a Denny tirado en el suelo. Por ello, la escena sería justo el momento del impacto silencioso mientras Nobul piensa si ayudar o no.



La inercia de la caída de Denny y los brazos abiertos al impactar generan un composición en T.

Es una escena simple en cuanto a conceptualización, lo interesante de aquí es la iluminación de contraste alto.







CAPÍTULO 48

UN NUEVO COMIENZO

Merrick está en una taberna y contempla la posibilidad de abandonar la ciudad para evitar a los asesinos del Gremio, pero se da cuenta de que ningún lugar está lo suficientemente lejos. Kaira lo sorprende en la taberna y empiezan a hablar sobre su futuro.

Merrick acepta unirse a los centinelas para proteger la ciudad contra diversas amenazas, entre ellas los asesinos que tienen como objetivo a la reina y a los khurtas. A pesar de su reticencia inicial, Merrick está dispuesto a enfrentarse a su destino y luchar junto a los centinelas. Kaira también se ofrece a unirse a la lucha, pero Garret exige una mejor demostración de sus habilidades antes de aceptarla. Merrick está convencido de que Kaira ganará y apuesta por ella.

Los hombres de Garret proporcionan espadas de madera para el combate, y Kaira mantiene la calma y el aplomo. El combate comienza y Kaira derriba rápidamente a los dos hombres más fuertes de Garret, Waldin y Statton. Merrick gana la apuesta, y Garret admite a regañadientes que las habilidades de Kaira le impresionan.



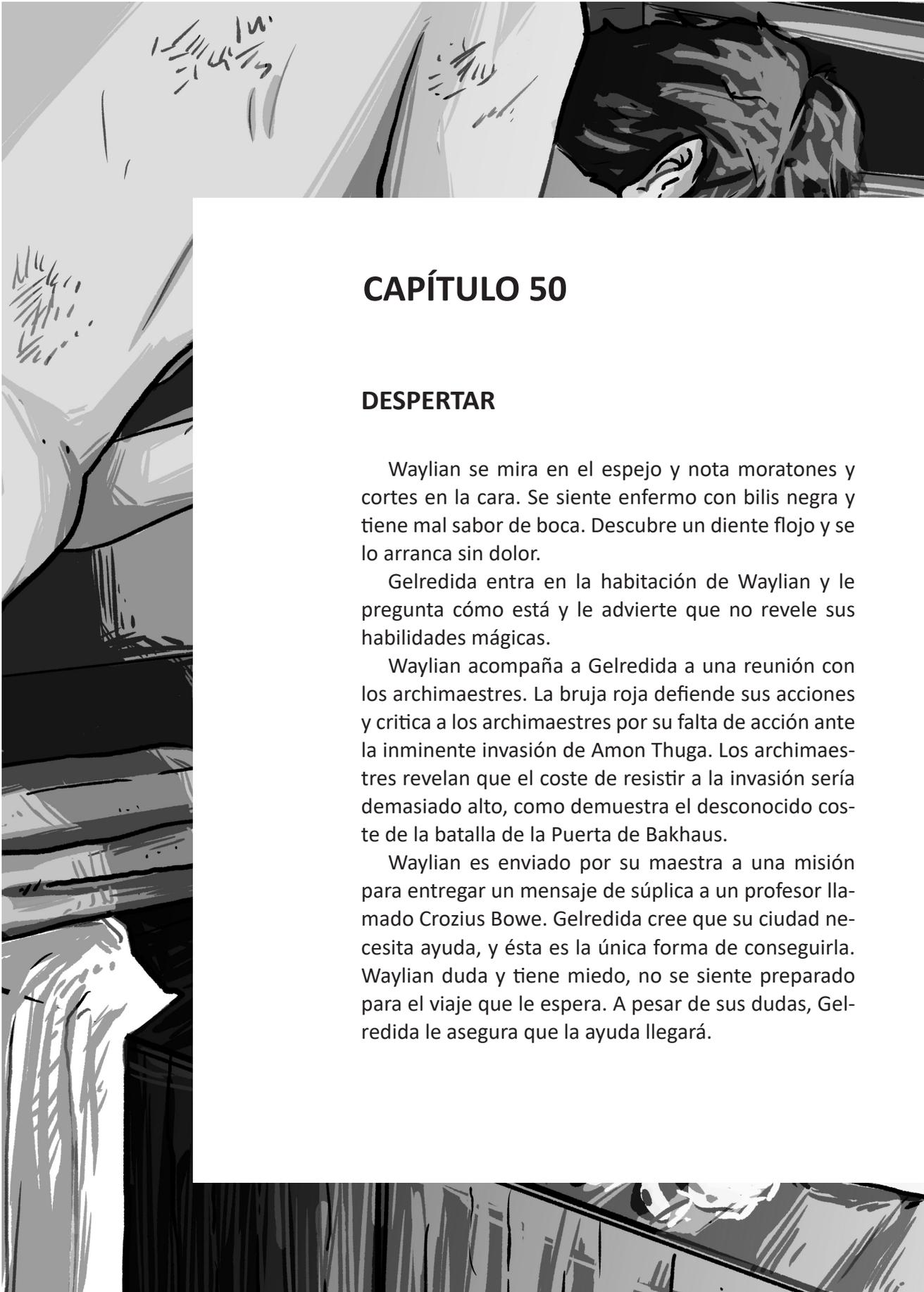
En estas siluetas realicé otro storyboard, desde el momento de la taberna, pasando por el camino al cuartel de Garret, hasta la prueba para unirse a la guardia.

La que elegí fue la tercera, donde Kaira va a pelear con unos guardias para mostrar su dominio en el arte del combate.



Lo que más me es interesante de esta escena es la forma en la que el cuerpo de Kaira junto con la espada funciona como encuadre en forma de triángulo para los guardias a los que se va a enfrentar.





CAPÍTULO 50

DESPERTAR

Waylian se mira en el espejo y nota moratones y cortes en la cara. Se siente enfermo con bilis negra y tiene mal sabor de boca. Descubre un diente flojo y se lo arranca sin dolor.

Gelredida entra en la habitación de Waylian y le pregunta cómo está y le advierte que no revele sus habilidades mágicas.

Waylian acompaña a Gelredida a una reunión con los archimaestres. La bruja roja defiende sus acciones y critica a los archimaestres por su falta de acción ante la inminente invasión de Amon Thuga. Los archimaestres revelan que el coste de resistir a la invasión sería demasiado alto, como demuestra el desconocido coste de la batalla de la Puerta de Bakhaus.

Waylian es enviado por su maestra a una misión para entregar un mensaje de súplica a un profesor llamado Crozius Bowe. Gelredida cree que su ciudad necesita ayuda, y ésta es la única forma de conseguirla. Waylian duda y tiene miedo, no se siente preparado para el viaje que le espera. A pesar de sus dudas, Gelredida le asegura que la ayuda llegará.



En estas siluetas el centro de la acción es Waylian, un Waylian que acaba de despertar sus poderes mágicos y está sufriendo las consecuencias de haber usado tal magia.

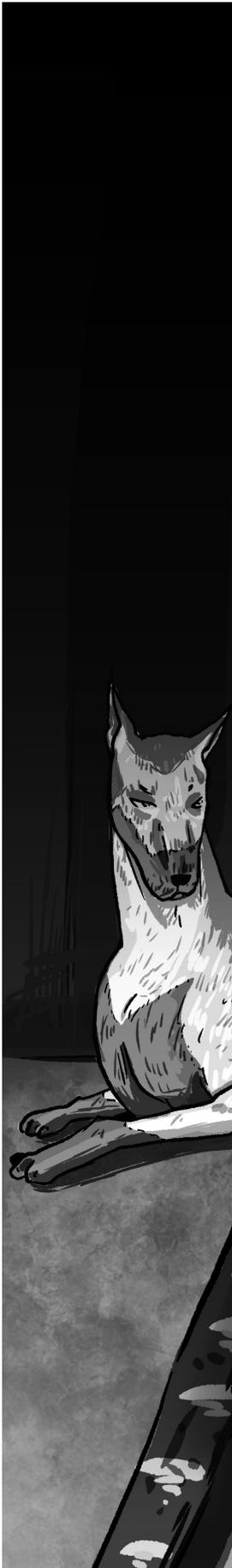
El boceto que más interesante me pareció fue el primero, donde se puede observar el lenguaje corporal del joven aprendiz.



El brazo en la parte central y el torso junto con la cabeza general una composición en T, obteniendo mucha estabilidad en la imagen.

Lo que vemos es un Waylian agotado, herido y magullado que se encuentra lavándose la boca y la suciedad del cuerpo mientras recuerda el momento de despertar sus poderes y se pregunta como ha podido conseguir eso.





EPÍLOGO

AMON TUGHA

Azreal, miembro de los elharim, deambula por una ciudad que arde mientras los khurtas la asolan. Se siente aliviado por no haber visto la violencia y el desenfreno que precedieron a la destrucción de la ciudad. Azreal se dirige a la tienda de su señor, Amon Tugha, que está sentado con su corte de guerreros triunfantes.

Amon Tugha, un príncipe que fue expulsado por su madre para evitar desafiar a su hermano mayor por el dominio, ha unido a nueve tribus enfrentadas mediante la sangre y la muerte, y su ejército marcha hacia el sur en pos de la victoria. Ahora, Amon Tugha tiene cicatrices y quemaduras que marcan su rango, y su fuerza es inigualable.

Azreal informa que la ciudad de Steelhaven está intimidada y que el Gremio aún no ha respondido a sus demandas. Además, se han perdido esclavos destinados a sus aliados, y el Padre de Asesinos aún no ha cumplido con su obligación de matar a la reina. Amon Tugha ordena a Azreal que se levante y se prepare para dirigirse al sur de su ciudad, donde no se detendrán hasta que Steelhaven haya caído.



Los bocetos de la escena final, donde por fin se conoce e se interactúa con el elharim Amon Tucgha, a través del personaje de Azreal.

Las dos primeras siluetas son del campamento por el que pasea Azreal, mientras que las otras dos son de Amon Tucgha en el interior de su posada. La que elegí fue la última porque es la que me transmitía mayor poderío y un lenguaje corporal de control y poder.

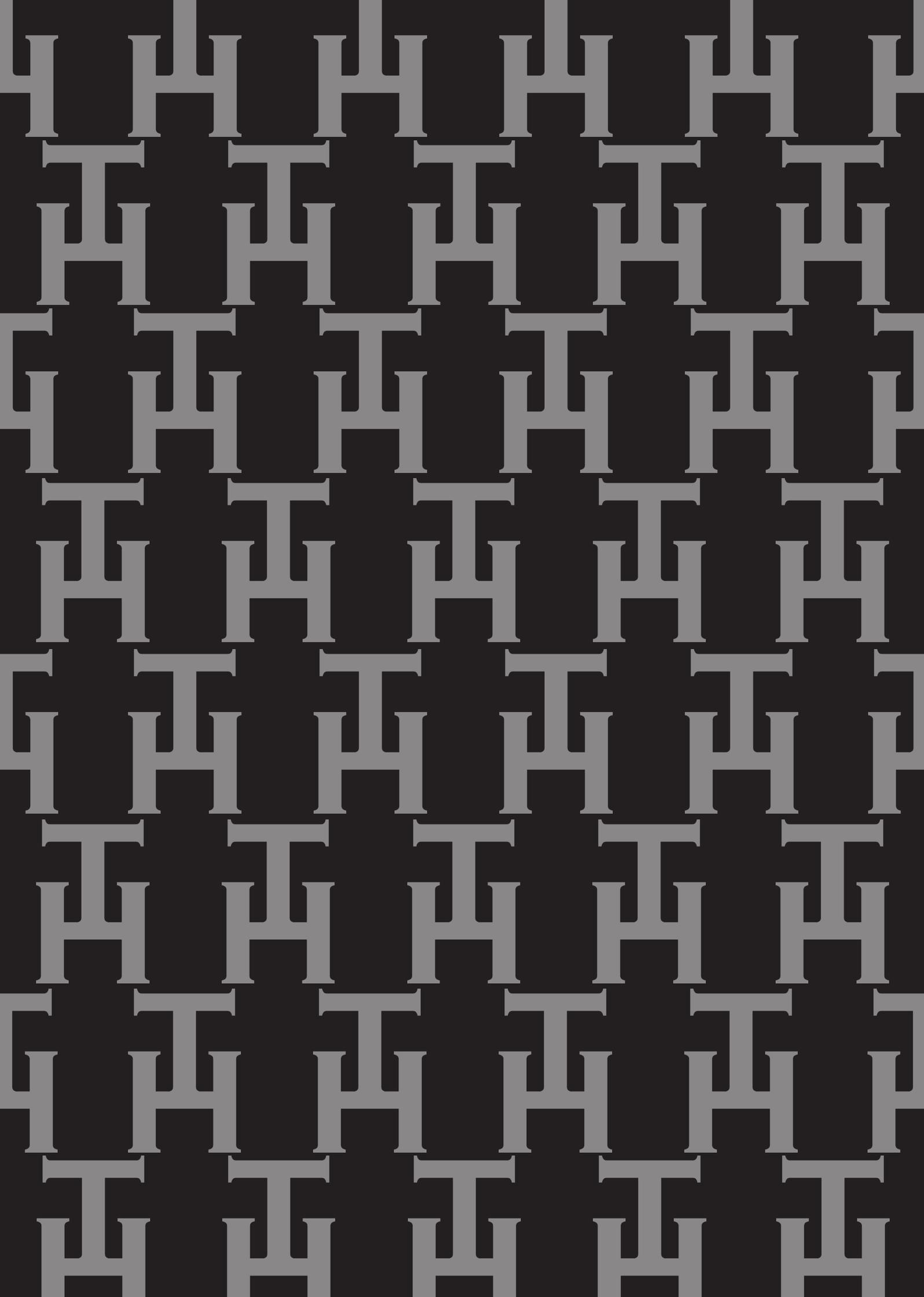


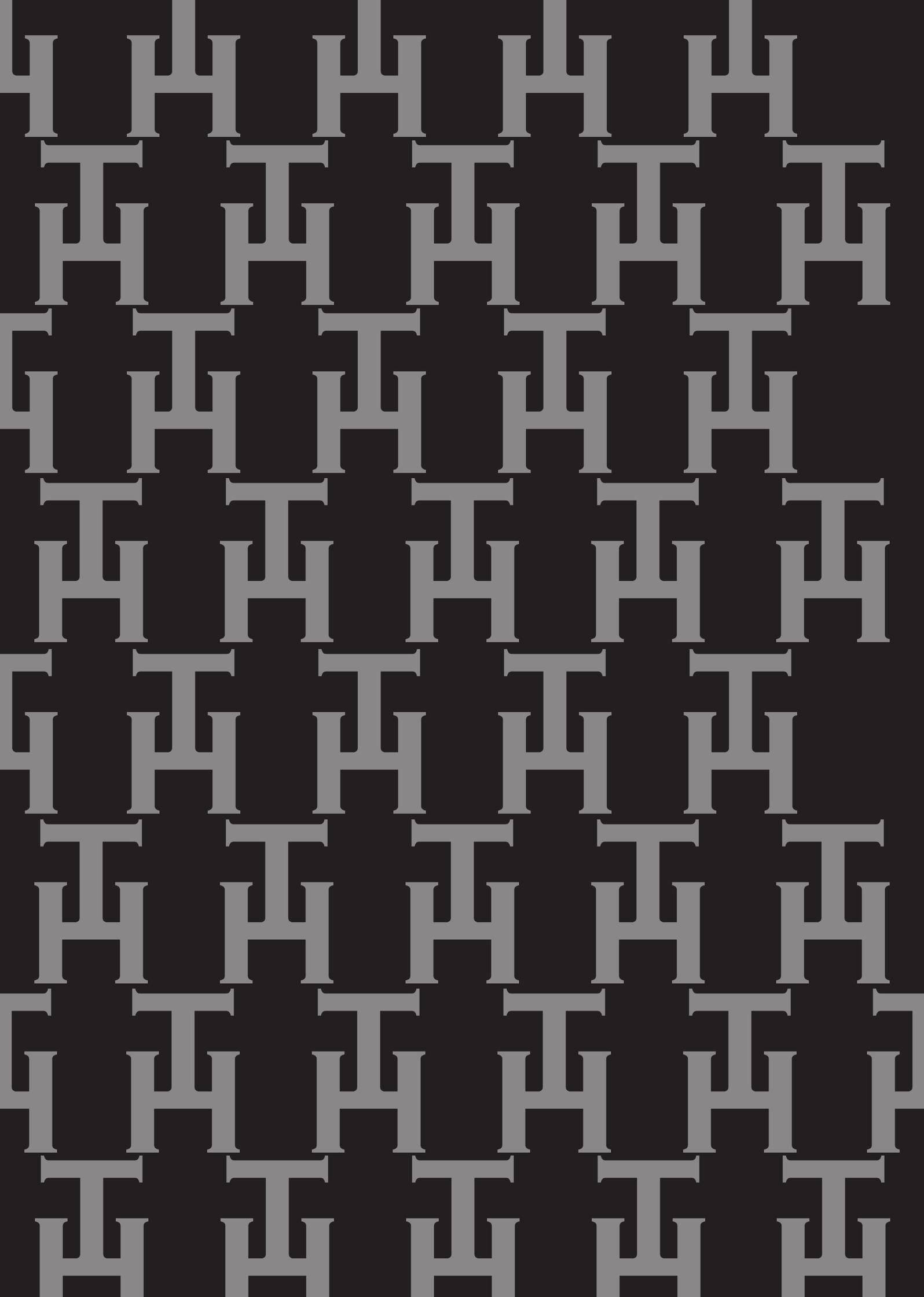
Amon Tugha es el líder, es la cúspide, por lo que su escena se compone con una estructura en triángulo, desde su cabeza hasta sus pies.

En la escena predomina una luz artificial desde la parte inferior que dota al personaje y sus perros de misterio y de tensión, mostrando que es un personaje importante y que es el villano de esta historia.









Una tormenta asola la ciudad, un guardia exmercenario que ya no le encuentra sentido a la vida, un aprendiz de mago que se siente inútil y se menosprecia, un nigromante que busca liberar a los no muertos, un asesino que lucha entre familia y amor... Historias que se juntan y despiertan misterios, enfrentándose a poderes oscuros prohibidos y a un ejército a la conquista. ¿Vivirán para contarlo?

Recopilación de ilustraciones en el que se presenta la metodología y el proceso creativo tras las escenas que ilustran la novela de Richard Ford, "El heraldo de la tormenta".

