



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Paper Crowns. Preproducción de cómic fantástico.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Gimeno Sáiz, Noelia

Tutor/a: Millán Almenar, Enrique

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

El proyecto consiste en la preproducción de un cómic de género fantástico. Se abordan los componentes propios del concept art como son el desarrollo de personajes, escenarios, *props*, diseño de página y portada. Finalmente, todos estos aspectos creativos se unen para confeccionar una muestra editorial.

PALABRAS CLAVE

Cómic; preproducción; concept art; dibujo; fantasía.

ABSTRACT

The project consists of the pre-production of a fantasy comic. The components of concept art are addressed, such as character development, scenarios, props, page design and cover. Finally, all these creative aspects come together to make an editorial sample.

KEY WORDS

Pre-production; concept art; drawing; fantasy.

AGRADECIMIENTOS

A mis compañeros de facultad y profesores que me han acompañado durante la carrera y, sobre todo, a mi familia y amigos por su apoyo incondicional en mis proyectos.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos y metodología.....	6
2.1. Objetivos generales	6
2.2. Objetivos específicos	6
2.3. Metodología	6
3. Marco teórico	9
3.1. El cómic de fantasía	9
3.1.1. La espada y brujería.....	9
3.1.2. Conan el bárbaro	9
3.1.3. El arte de la fantasía de espada y brujería.....	10
3.2. Desarrollo visual y concept art	10
3.3. Worldbuilding	12
3.4. Los arquetipos y el eneagrama para la creación de personajes.....	12
3.4.1. Los arquetipos de Jung	13
3.4.2. El eneagrama	13
3.5. Referentes.....	14
3.5.1. Ikki Huikki.....	14
3.5.2. Rovina Cai	15
3.5.3. Marcos Mateu-Mestre.....	16
3.5.4. CiryI Pedrosa	17
3.5.5. Akihiko Yoshida.....	17
4. Desarrollo.....	18
4.1. La toma de ideas, primeros bocetos y anotaciones	18
4.2. Moodboards	20
4.3. Diseño y desarrollo de personajes.....	21
4.3.1. Paletas de color	22
4.4. Diseño y desarrollo de escenarios y props	24
4.4.1. Escenarios	24
4.4.2. Props	25

4.5. Diseño de página	26
4.6. Pruebas de Estilo	28
4.7. Boceto	28
4.7.1. La plantilla.....	28
4.7.3. Digitalización.....	29
4.8. Línea digital.....	30
4.9. Color.....	31
4.10. Maquetación de la muestra de cómic	32
4.11. Portada	33
4.12. Maquetación del dossier	35
5. Conclusiones	36
6. Bibliografía.....	38
7. Índice de figuras.....	41
8. anexo I: objetivos de desarrollo sostenible (ODS)	
9. Anexo II: dossier y muestra de cómic	
10. Anexo III: desarrollo del proyecto	

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto consiste en la preproducción de un cómic de temática fantástica bajo la metodología del *concept art*. En la primera parte se trabaja el diseño íntegro de tres personajes, los escenarios donde se desarrolla la acción y los *props*. Todo ello acorde con una sinopsis argumental vertebradora del relato y correspondiente al estilo propio del género escogido. El resultado final será plasmado en un dossier a modo de portfolio, que recoge la muestra de cómic, sinopsis argumental, portada y los diseños realizados en la preproducción.

Se busca con el proyecto realizar un recorrido de desarrollo gráfico y personal, dejando atrás la zona de confort de la ilustración estática y sin continuidad. El cómic es un ejercicio en la que se aplican numerosos campos supeditados a una narrativa considerada propia y diferenciadora de la literatura o el cine. En el aspecto gráfico comprende el dominio de la anatomía, la perspectiva, composición, color y fondos. El escenario elegido es la fantasía enmarcada en el concepto "espada y brujería". Nira, la protagonista en la historia junto a sus dos hermanos, comenzarán un largo proceso de desarrollo personal tras la muerte de su hermano mayor. El magnicidio desencadenará una serie de sucesos caóticos que iniciaran el arco argumental de la trama.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS GENERALES

El objetivo principal de este proyecto es la creación de los elementos básicos y estructurales para dar comienzo a un proyecto de cómic. El resultado final, consistirá en un dossier que reúne los diseños realizados y una muestra de cómic, a modo de porfolio personal y muestra representativa para presentar en editoriales.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar un *briefing* de cada elemento diseñado.
- Estudiar los recursos para la creación de personajes creíbles y sólidos, profundizando en su personalidad y psicología además de su diseño.
- Diseñar tres personajes principales por completo, además de los *props* que utilizarán y los escenarios donde realizarán su acción.
- Realizar una obra con coherencia donde los elementos y sus diseños estén relacionados entre sí.
- Optimizar el tiempo de producción mediante la incorporación de técnicas digitales, además de la búsqueda de un estilo adecuado.
- Crear un dossier digital en donde se podrán observar la muestra de cómic y los diseños como conjunto.
- Ejercer y comprender tanto el rol de *concept artist* como el de dibujante de cómic.
- Aplicar la metodología propia de la creación de cómics y *concept art*.
- Realizar diseños viables teniendo en cuenta para qué serán utilizados, siendo en este caso el cómic, además del formato y calidad para su impresión.
- Investigación del color para acompañar a la narrativa.
- Crear un diseño de página que ayude a contar la historia y transmita una narración clara y de buen ritmo.
- Realizar una portada atractiva, primera imagen que ve el lector.
- Conocer los diferentes subgéneros de la fantasía para crear diseños y narrativas enriquecidas y coherentes.

2.3. METODOLOGÍA

La metodología empleada se puede dividir en un ámbito teórico y en otro práctico. Principalmente se hace uso de las enseñanzas recibidas en las clases de *Narrativa Secuencial y Cómic, Movimiento, Morfología Estética y Concept Art*,

siendo en esta última clase donde se trabajaron las primeras ideas y experimentaciones del proyecto.

El argumento de *Paper Crowns* incluye elementos del género fantasía de espada y brujería¹. Un espacio donde la magia tiene un papel relevante en la trama y evolución de sus personajes.

El eneagrama² y los arquetipos son elementos esenciales para la creación de personajes sólidos capaces de vincularse con el lector. La integración de conocimientos sobre la personalidad es una parte importante para la creación de los personajes y se realizarán previamente a sus diseños para optar por las mejores opciones de representación. En esta parte tanto el conocimiento teórico como la práctica van muy ligados. El personaje es una herramienta con la cual transmitimos emociones, valores e incluso ideales o formas de ver el mundo. Es importante conocer la identidad de nuestros personajes y, en especial, cómo funcionan.

Conocer sobre las cualidades y el imaginario colectivo del género de fantasía épica, espada y brujería, y otros subgéneros de la fantasía es de gran utilidad para crear una narrativa enriquecida. Estos conocimientos también son importantes para la parte más gráfica del proyecto, permitiendo así explorar diferentes formas de representación. La construcción del mundo donde se produce la acción es muy importante. El *Worldbuilding*³ es un elemento esencial para crear un mundo coherente que, pese a ser de naturaleza fantástica, el lector pueda concebir como lógico.

La parte gráfica del proyecto se subdivide en tres fases principales que agrupan los distintos componentes del trabajo. En primer lugar, el desarrollo de la idea, construcción del mundo, narrativa y la descripción de los personajes y *props* mediante un *briefing* individual. Asentar la descripción sólida de todos ellos acompañada de una sinopsis argumental clara es una base perfecta para comenzar el proyecto. Posteriormente se trabaja el *concept art* mediante la

¹ Subgénero de la fantasía en el que las historias son protagonizadas por grandes héroes que luchan contra enemigos mágicos y cuya obra más famosa es *Conan*, creada por Robert E. Howard en el año 1932.

² El eneagrama es una herramienta de psicología con la que se clasifican todas las personalidades existentes en nueve tipos. Se trata de un mapa de personalidades que describe con gran detalle las actitudes, comportamientos y formas de ver el mundo de cada una de las nueve personalidades. El profesor estadounidense Don Richard Riso escribió varios libros profundizando en el eneagrama.

³ Término anglosajón utilizado para referirse a la creación de mundos ficticios. El término hizo su primera aparición en diciembre de 1820 en la revista *Edingburg Review*, revista sobre cultura e intelectualidad.

producción de *moodboards* y variaciones, pruebas de estilo e incluso viñetas donde los diseños realizados interactúan para ver sus posibilidades. Por último, se trabaja en el cómic mediante el desarrollo de la narrativa, distribución de las páginas y ritmo de la narración, sin olvidar su portada.

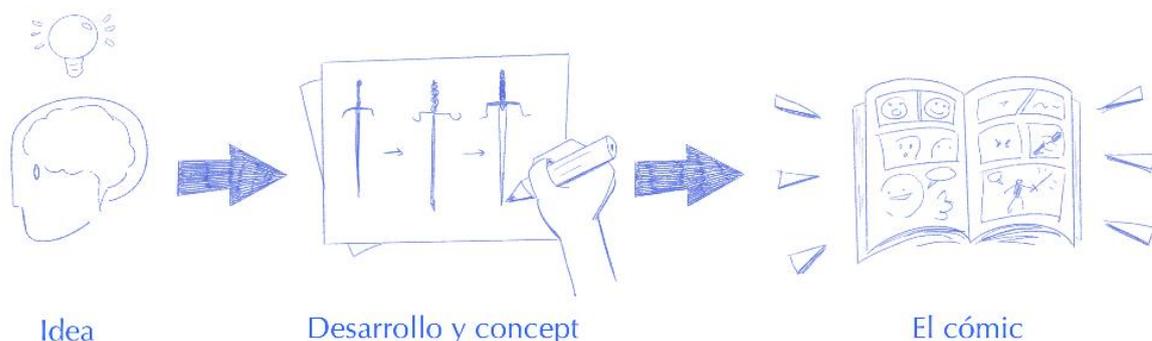


Fig. 1. Síntesis del proceso a realizar.

Para la realización del proyecto se sigue un cronograma con tiempos realistas adaptados a la cadencia de trabajo. Además, se ha aprovechado el trabajo en algunas de las clases impartidas de cuarto curso para realizar parte del proyecto.

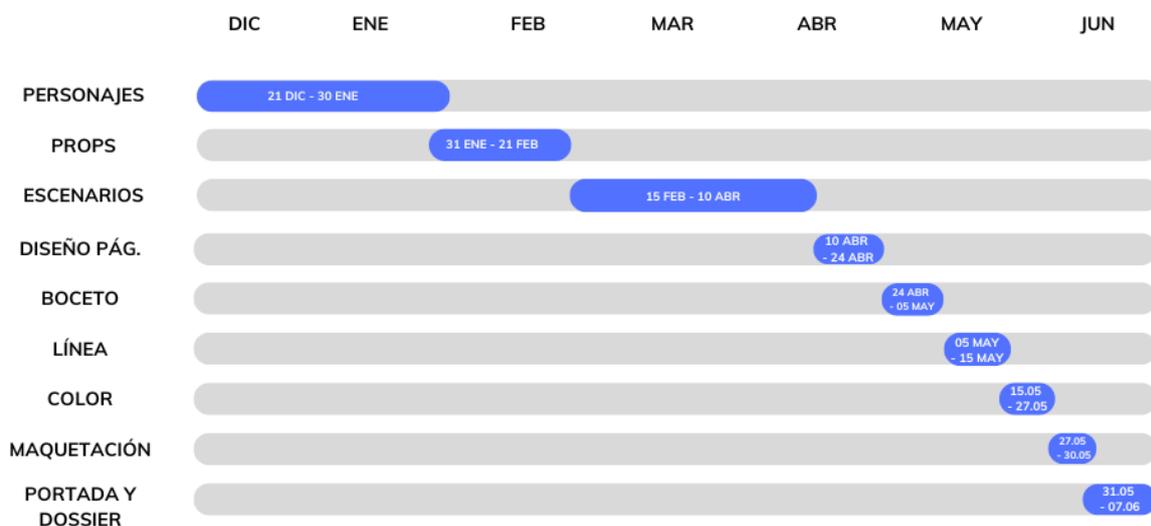


Fig. 2. Distribución y organización del trabajo en un gráfico de Gantt.

La realización práctica del proyecto se ha distribuido en 30 semanas. Un total de 20 semanas se han dedicado a la parte de desarrollo del *concept art*: diez de ellas se han dedicado al completo desarrollo de los personajes, siete a los escenarios y tres a los *props*. En cuanto a la parte de la muestra de cómic, se ha dedicado dos semanas de planificación y distribución de páginas, más cinco semanas a la realización completa de las páginas. Se han empleado dos semanas para la elaboración de la portada. Por último, se ha empleado una semana para la maquetación.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. EL CÓMIC DE FANTASÍA

3.1.1. La espada y brujería

La espada y brujería o fantasía heroica es un subgénero de la fantasía que narra las aventuras de héroes grandiosos y sus batallas en ambientes medievales o antiguos en los que la magia es un elemento esencial. Los héroes en busca de aventuras y la magia son la principal característica de este subgénero y sus historias tratan de combinar la energía de las narrativas de aventuras con el heroísmo de las epopeyas antiguas. Otros elementos que la caracterizan y diferencian de otros subgéneros como la fantasía épica son su enfoque en las hazañas personales del héroe, quien usualmente se enfrenta a monstruos u enemigos mágicos en un entorno mucho más limitado que en nuestro género de interés.

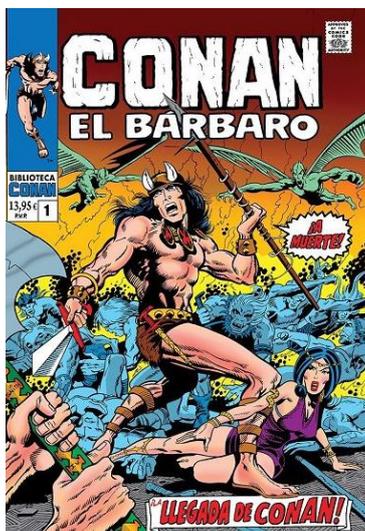


Fig. 3. Portada del primer número de *Conan el bárbaro* (1970-1971), de Marvel Cómics.

3.1.2. *Conan el bárbaro*

La primera historia de espada y brujería puede haber sido la *Odissea* de Homero, o puede haber sido una leyenda recitada alrededor de las fogatas de una tribu nómada. Sea como fuere, la tradición sigue viva con más fuerza que nunca, en los cuentos de Robert E. Howard, L. Sprague de Camp y los escritores incluidos en esta colección. (R. Hoskins, 1970⁴)

La espada y brujería fue el género editorial con mayor popularidad después del de superhéroes. *Conan* de Robert E. Howard es la obra con mayor importancia en la fantasía heroica. En 1970 Roy Thomas consiguió que Marvel Comics comprase los derechos de los personajes de Howard y en octubre de ese mismo año se publicó el primer número de *Conan the Barbarian* (*Conan el bárbaro*), éxito en ventas cuyo protagonista, un bárbaro recio capaz de enfrentarse a ejércitos y enemigos mágicos en un mundo salvaje, se ganó al público. *Conan el bárbaro* junto al género de la espada y brujería se popularizaron por el auge de la obra literaria de *El Señor de los Anillos* (1954) de J. R. R. Tolkien, la aparición de los juegos de rol y la música Rock de temática

⁴ Hoskins, R. 1970. *Swords against Tomorrow*. p. 9.

medieval. Pese al intento de otras editoriales de replicar al famoso bárbaro, *Conan el bárbaro* fue el único cómic que se mantuvo regularmente en el mercado en cuanto el boom del género llegó a su fin. John Buscema fue el dibujante más importante de la serie y dotó a Conan de su inconfundible apariencia.

El impacto de *Conan el bárbaro* no solo es visible en el mundo del cómic. Esta obra ha sido un importante referente en el cine, la literatura fantástica, el arte de portadas, ilustración e incluso en el actual mundo de los videojuegos.



Fig. 4. Frank Frazetta: *Conan el destructor*, 1971.

3.1.3. El arte de la fantasía de espada y brujería

Por la parte del arte cabe destacar al artista Franz Frazetta (1928-2010). Fue un pintor, historietista e ilustrador estadounidense especializado en arte de ciencia ficción y de fantasía encargado de ilustrar a personajes tan icónicos como Tarzán de Edgar Rice Burroughs (1912) y Conan. En los años sesenta Frazetta se dedicó a la ilustración de portadas de revistas *pulp*⁵, dando lugar a uno de los estilos de ilustración más reconocibles de nuestros tiempos. Sus icónicas portadas crearon un estilo visual caracterizado por la violencia, la visceralidad y el erotismo que ha servido de referente para artistas de todo el mundo. Su trabajo tuvo gran repercusión en muchos ámbitos culturales, especialmente en el mundo del arte.

3.2. DESARROLLO VISUAL Y CONCEPT ART

El *concept art* es una rama del arte visual que busca resolver problemas narrativos y estéticos mediante el arte y definir visualmente una idea. A diferencia de la ilustración, el *concept art* es una fase esencial de la preproducción de un proyecto mayor. A partir del arte realizado por los *concept artists*, el resto de cadena de producción puede saber hacia dónde se dirige el proyecto visualmente. Esta potente herramienta de comunicación permite al equipo de producción unificar la visión del proyecto, facilitando así la toma de decisiones y ayudando a los inversores y ejecutivos a visualizar el producto final. El *concept art* se emplea en todo proyecto que busque transmitir una historia y forma los cimientos básicos del desarrollo visual de un proyecto.

⁵ Las revistas *pulp* fueron revistas de grandes dimensiones y baja calidad cuyas hojas estaban elaboradas con madera de pulpa, característica de la que proviene su nombre. Se vendían a precios asequibles en quioscos y tiendas por el bajo coste de sus materiales. Pese a su mala calidad fueron revistas muy consumidas por público de todas las edades y fue la cuna de muchos subgéneros de narrativa, como el *space opera*.

Los primeros *concept art* tal y como los conocemos actualmente aparecieron en los inicios del cine con los bocetos que realizó Georges Méliès (1861-1938) para los efectos especiales de su película *Viaje a La Luna* (1902). Otros grandes ejemplos son los diseños para la película *Nosferatu: Una sinfonía del horror* (1922) dirigida por Friedrich Wilhelm Murnau, además de los conceptos de Syd Mead (1933-2019) para *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Este tipo de arte visual empezó a popularizarse durante la producción de filmes como *Star Wars* (George Lucas, 1997) y *Alien: El Octavo Pasajero* (Ridley Scott, 1979), cuyos *concepts* fueron realizados por Ralph McQuarrie (1929-2012) y H.R Giger (1940-2014) respectivamente.



Fig. 5. Syd Mead: *Downtown Cityscape*, 1981. Ilustración realizada para la película *Blade Runner* (1982).

El *concept artist* debe convertir una idea en una imagen o diseño, además de transmitir una historia con ellos permitiendo que el espectador pueda interpretar correctamente la narrativa. Un *concept artist* debe poseer las habilidades técnicas y creativas de dibujo y pintura, conocimientos técnicos y de diseño, imaginación y creatividad. La tarea del *concept artist* es de suma importancia, pues su trabajo no solo aporta una referencia visual del proyecto, sino que permite ver si el producto funciona sin necesidad de producirlo en su totalidad, reduciendo costes de producción y resolviendo con antelación problemas que puedan aparecer.

3.3. WORLDBUILDING

El *Worldbuilding* o creación de mundos es una metodología empleada para el desarrollo escrito y visual del mundo imaginario en que tendrán lugar los acontecimientos de una historia, además de otros aspectos básicos de la sociedad que lo habita como su cultura, política y economía. El término *Worldbuilding* fue empleado por primera vez por William Morris (1834-1896), novelista británico que sentó las bases de esta técnica creativa. Sin embargo, el método de la creación de mundos ha existido desde la antigüedad y puede verse en obras como la *Divina Comedia* (1472) de Dante Alighieri (1265-1321). Otro gran ejemplo de creación de mundos puede verse en obras como *El Señor de los Anillos*, uno de los primeros grandes mundos de fantasía desarrollados por completo.

El teórico y crítico en literatura Northrop Frye (1957)⁶ defiende la existencia de dos polos en los que se puede basar una creación narrativa: la imitación o mimesis, fiel representante del mundo real, y la fantasía, que difiere completamente de nuestra realidad. Sin embargo, Frye sostiene la imposibilidad de separar ambos polos, pues fantasía y mimesis son dependientes entre ellas. Siguiendo este principio, pese a que la creación de mundos deja gran espacio para la imaginación, un mundo no puede ser completamente ficticio. Un mundo de fantasía sin relación con el mundo real daría lugar a una invención artificial en la que el lector no reconocería objetos u acciones de esta nueva realidad. Para que la fantasía sea efectiva debe hacer uso de la mimesis, creando un suelo firme sobre el que un nuevo mundo pueda levantarse.

Aunque en una narrativa lo más importante es la historia, la creación de un mundo donde ocurre la acción es esencial para las narrativas de fantasía. Existe la necesidad de crear un nuevo universo, además de sus habitantes y su forma de vivir y relacionarse con él. Sin embargo, el nivel de profundización en el desarrollo de todos estos aspectos depende de las necesidades de la narrativa.

3.4. LOS ARQUETIPOS Y EL ENEAGRAMA PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

El personaje es un elemento esencial en una obra ya que es el encargado de transmitir la historia al lector. La forma de ver el mundo del personaje es importante, pues influirá en la forma de comunicar la narrativa. El personaje

⁶ Frye, N. (1957). *Anatomy of Criticism*. Princeton University Press. p.33.

debe poder crear un vínculo con el receptor y para ello necesita parecer una persona real, independientemente del género de la obra.

En la creación de personajes se comete con frecuencia el error de crear un personaje desequilibrado, con solo rasgos positivos o negativos, haciéndolos “perfectos” y alejándolos de la realidad humana. Esta perfección puede crear en el lector una sensación de falsedad, además de fallar a la hora de forjar un vínculo con el personaje, esencial para mantener el interés del lector. Mediante los arquetipos de Jung y el eneagrama se pueden formar unas personalidades realistas y no idealizadas que ayuden a que el personaje cumpla su función narrativa.

Es necesario, por tanto, conocer al personaje en su totalidad: sus movimientos, sus expresiones, sus reacciones y, en el caso del cómic, su apariencia y gestos. La descripción sólida de un personaje es esencial para poder crear un diseño que transmita su personalidad, valores y comportamiento al lector sin necesidad de profundizar en exceso.

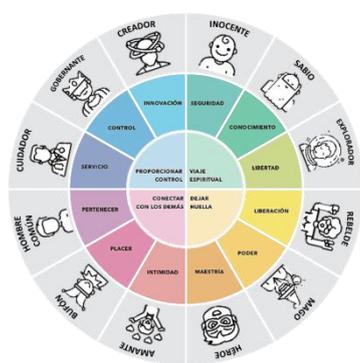


Fig. 6. Esquema visual de los arquetipos de Jung.

3.4.1. Los arquetipos de Jung

Carl Gustav Jung (1875-1961), psicólogo y psiquiatra suizo, centró sus investigaciones hacia la psicología analítica desarrollada por él mismo además de centrarse en el concepto del inconsciente. Jung defiende la existencia de un inconsciente colectivo innato que conforma la base de la psique humana: los arquetipos. Jung define doce arquetipos primarios y mantiene que cada individuo muestra una combinación de distintos arquetipos de los cuales uno destacará como dominante.

También es de gran interés la existencia, según Jung, de la persona, una identidad que deseamos proyectar y la existencia de una sombra que refleja aquellas características que tratamos de no mostrar a los demás por vergüenza o ansiedad.

3.4.2. El eneagrama

El eneagrama, “nueve líneas” en griego, es una herramienta psicológica que permite conocer las conductas, actitudes y motivaciones profundas, ya sean conscientes o inconscientes, de una persona. Borja Vilaseca (2020)⁷ sostiene que, pese a que cada individuo cuenta con una personalidad única, se ha constatado científicamente la existencia de nueve esqueletos psicológicos genéricos en los que se pueden clasificar todas las personalidades, tendencias

⁷ Vilaseca, B. (2019). *Encantado de conocerme*. P. 33.

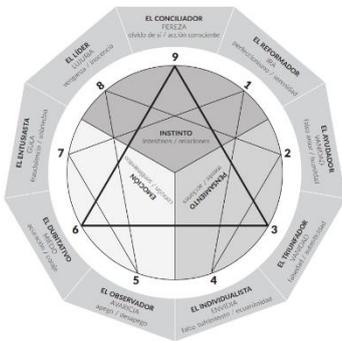


Fig. 7. Esquema visual del eneagrama y los rasgos principales de cada personalidad.

de pensamiento y comportamiento. Estas personalidades están directamente relacionadas creando así un sistema de clasificación complejo. El modelo mental de cada sujeto, además de influir en su percepción e interpretación de la vida, condiciona sus motivaciones, prioridades, fortalezas y miedos.

El eneagrama no solo habla de rasgos de personalidad, sino que también enfatiza en la conducta del individuo en circunstancias difíciles y en momentos pacíficos, por lo que es de gran relevancia para conocer el funcionamiento de una persona en diferentes situaciones. Esta herramienta, utilizada principalmente para el autoconocimiento, es cada vez más utilizada por los autores para crear personajes realistas y cercanos al lector debido a su desarrollo y precisión.

3.5. REFERENTES

3.5.1. Ikki Huikki

Bajo el pseudónimo de Ikki Huikki, la artista rusa realiza ilustraciones con grafito y color digital. Las obras de Ikki son un gran ejemplo de arte híbrido al realizar el dibujo de forma tradicional y al colorear con técnicas digitales para dotar a sus obras de atmósferas características. La artista trabaja con temáticas oníricas, de fantasía y, sobre todo, relacionadas con el subconsciente, sentimientos e imaginación. Hace uso de las tramas para definir relieves y colorea sus obras con pocos colores, utilizando en ocasiones un solo color. Ikki realiza ilustraciones en las que la línea tiene gran peso y las tramas funcionan como un simple apoyo dotando al dibujo de una sutil textura o sensación de relieve. El tratamiento de la línea que Ikki proporciona a sus dibujos tienen gran peso en las ilustraciones realizadas para el proyecto.



Fig. 8. Ikki Huikki: *Just want the voices to stop*, 2020.

3.5.2. Rovina Cai

Rovina Cai es una ilustradora australiana que realiza obras de fantasía e imaginación poética de gran simbolismo. Su trabajo ha sido reconocido por numerosos premios entre los que destacan dos premios *Hugo Award for Best Professional Artist* en 2022 y 2023. Sus ilustraciones se caracterizan por la utilización del espacio negativo en sus obras, donde juega con la luz y la oscuridad, la textura y la planitud. Mediante este recurso suele integrar sutilmente siluetas en sus ilustraciones y en muchos casos genera la sensación de recorte. Cai utiliza paletas de color muy reducidas, generalmente colores grisáceos de poca luminosidad, y en algunas ocasiones incorpora toques de color de mayor saturación que contrastan con las tonalidades de la atmósfera. Su utilización de las texturas del grafito, que en muchas ocasiones roza la abstracción, combina a la perfección con las temáticas de fantasía de sus ilustraciones. Los recursos gráficos de la artista han sido referentes esenciales para el proyecto.



Fig. 9. Rovina Cai: *The fourth island*, 2020. Ilustración para el libro homónimo de Sarah Tolmie.



Fig. 10. Rovina Cai: *Also, the Cat*, 2024. Ilustración para el relato homónimo de Rachel Swirsky.



Fig. 11. Rovina Cai: *Fading Hope*. ilustración realizada para el juego de cartas *Magic the Gathering*.

3.5.3. Marcos Mateu-Mestre

Marcos Mateu-Mestre es un artista español multidisciplinar cuyo trabajo ha marcado el mundo de la animación y la novela gráfica. Con tres décadas de experiencia en animación de largometrajes, ha trabajado en películas como *El príncipe de Egipto* (Brenda Chapman, Steve Hickner y Simon Wells, 1998), *Astérix y los Vikingos* (Stefan Fjeldmark y Jesper Moller, 2006) y *Cómo entrenar a tu dragón II* (Dean DeBlois, 2014). Mateu-Mestre muestra en sus obras un gran dominio de la composición, perspectiva y tramas complejas, además de una magnífica capacidad narrativa. Marcos Mateu-Mestre ha plasmado sus conocimientos en varios libros didácticos muy útiles para la parte práctica de este proyecto, sobre todo la utilización de la trama y la composición de viñetas de cómic.



Fig. 12. Marcos Mateu-Mestre: *Trail of Steel: 1441 A.D.*, 2012. Página doble.

3.5.4. Ciryl Pedrosa

Artista de cómic de gran reconocimiento, Pedrosa inició su carrera de la mano de Disney Studios trabajando en obras como *El jorobado de Notre Dame* (Gary Trousdale y Kirk Wise, 1996) o *Hércules* (Ron Clements y John Musker, 1997). Posteriormente se inició en el mundo del cómic. Se trata de un artista polifacético cuyas obras muestran una amplia variedad de técnicas. Es de mucho interés para el proyecto la forma en que Pedrosa diseña las viñetas de sus cómics, cuya composición guía al lector a través de las páginas de forma creativa, además del color, que acompaña en todo momento a la narrativa y expresa con éxito las emociones de cada escena.



Fig. 13. Ciryl Pedrosa: *La edad de oro*, 2018. Página doble.

3.5.5. Akihiko Yoshida



Fig. 14. Akihiko Yoshida: *White Mage Female, Knight male y Mustadio Bunansa*. Diseños realizados para el videojuego *Final Fantasy: Tactics* (1997).

Akihiko Yoshida (1967-actualidad) es un artista de videojuegos japonés reconocido por su trabajo para la saga *Final Fantasy* (1987) y el videojuego *Nier: Automata* (2017). Yoshida trabaja preferentemente con técnicas tradicionales en una gran variedad de estilos, desde un estilo manga más realista hasta diseños más sintéticos. Estos últimos han sido una referencia esencial para el desarrollo visual del proyecto, sobre todo los dibujos realizados para *Final Fantasy: tactics* (1997) en los que Yoshida sintetiza grandes ideas en diseños simples y originales. Este tipo de diseños han sido de mucha utilidad para las fases tempranas del *concept art* realizado, pues ayudan a evitar el detalle y concentrarse en las bases del diseño.

4. DESARROLLO

4.1. LA TOMA DE IDEAS, PRIMEROS BOCETOS Y ANOTACIONES

El proyecto parte de una base una narrativa desarrollada a lo largo de los estudios universitarios. Los primeros bocetos fueron realizados en la asignatura *Concept Art* del Departamento de Pintura. Este proyecto es una ampliación y desarrollo gráfico desde entonces con el fin de desarrollar un futuro cómic impreso.

Para ello, partiendo de un mismo título y temática, se realizó una lluvia de ideas para definir los próximos elementos a diseñar. Esta recopilación de palabras me permitió desarrollar una descripción o *briefing*⁸ para cada diseño. La descripción es un elemento esencial para este, ya que son constituye la base sobre la que se construirán los personajes, escenarios y *props*⁹, y pueden ser una guía para buscar recursos que transmitan la esencia del elemento descrito. Además, a partir de este material se ha creado un mapa conceptual con la información necesaria para el desarrollo de los diseños.

⁸ *Briefing*, procedente de la palabra inglesa *brief*, es un término que hace referencia al documento en el que se definen los objetivos del diseño y que resume muy sintéticamente la idea a desarrollar.

⁹ El término *prop*, derivado de la palabra inglesa “property”, refiere a los elementos físicos que son utilizados por los personajes en el transcurso de la narrativa. Los *props*, utilería en español, provienen del mundo del cine y del teatro.

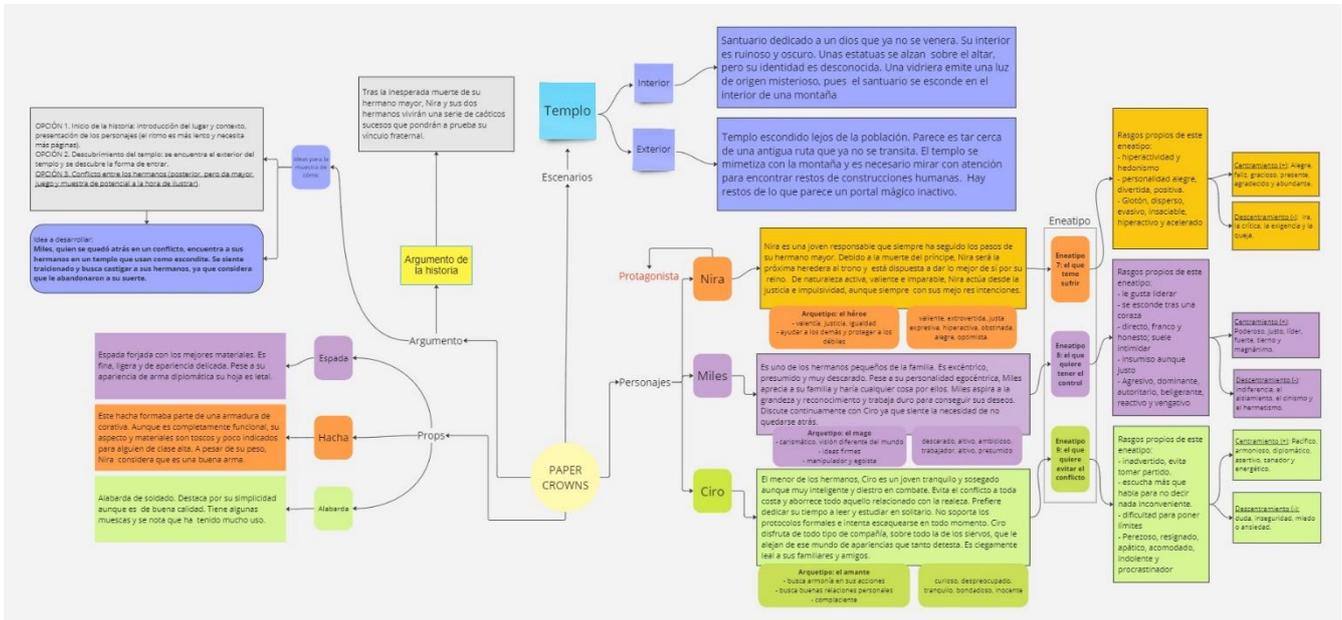


Fig. 15. Mapa conceptual donde se sintetiza toda la información necesaria para el proyecto: argumento, briefings, personalidades, arquetipos y eneatispos de cada personaje.

En el caso de los personajes, la descripción es más extensa y condicionada a diferentes personalidades. Conocer la psique y pasado del personaje puede ayudar a comprender sus comportamientos, movimientos y expresiones, y resultado de gran importancia en la representación narrativa de un cómic. En este caso, el eneagrama ha sido una herramienta muy práctica y útil, pues permite conocer los comportamientos del personaje, su forma de pensar y ver el mundo. Además, en cuanto al diseño, conocer la personalidad del personaje permite la selección de los recursos, formas y colores óptimos para transmitir sus características. La idea de que los tres personajes principales fuesen hermanos permitió hacer diseños que se interconectasen mediante rasgos similares o cercanos, siendo un ejercicio creativo interesante.

Por otra parte, las descripciones de los escenarios se centran en el ambiente y la atmósfera. Otros elementos como por ejemplo los *props*, se basan en su calidad y procedencia. Este tipo de descripción permite un mayor espacio para la creatividad y la exploración de diseños más originales.

Los primeros bocetos han partido de estas descripciones sin ninguna búsqueda previa. Esto ha permitido establecer una dirección en la búsqueda de referentes. En el caso de los personajes, los primeros bocetos se centraban en el rostro, pues es considerado un elemento de suma importancia para la transmisión de emociones.



Fig. 16. Primeras aproximaciones para Ciro.

4.2. MOODBOARDS

En primer lugar, se creó un *moodboard* de investigación sobre los diferentes elementos a desarrollar como la vestimenta, las armas e incluso arquitecturas que pudiesen ser de interés para los escenarios. A partir de este *moodboard* y las descripciones anteriores, se profundizó en la búsqueda de imágenes de apoyo, ya fueran obras de otros artistas o de fuentes reales, variadas y de calidad. Las imágenes recopiladas no solo hacen referencia a la estética, sino también a recursos gráficos, paletas de color y composiciones que puedan aportar novedad y variaciones a cada diseño.



Fig. 17. Moodboard de investigación. Recopilación de primeras imágenes.

Se realizó un *moodboard* para cada uno de los diseños. Las imágenes de los *moodboards* se organizaron en grupos en función de la parte del diseño a la que hacían referencia. Para los *moodboards* de personajes se buscaron referencias de peinado, rostros y vestimenta que complementasen la personalidad de cada uno de ellos. Por la parte de los escenarios, las imágenes de inspiración han sido principalmente de lugares reales históricos y con particularidades arquitectónicas o con emplazamientos singulares. Por último, las armas parten de referencias reales en su mayoría, ya que se buscaba que el arma tuviese una funcionalidad real, pero sin dejar a un lado componentes creativos.

4.3. DISEÑO Y DESARROLLO DE PERSONAJES

Se inició el proceso de desarrollo de personajes con la elaboración de pequeños dibujos conocidos en el *concept art* bajo la clasificación de *thumbnails*¹⁰. En esta fase fue de gran consideración el trabajo de Akihiko Yoshida, por su particular forma sintética de representar a los personajes sin adentrarse en el detalle final. Fue una clave en base a la observación de su trabajo, para solucionar los diseños finales.

En esta fase se tiene en cuenta la forma asociada a cada personaje. Según la Teoría de la Gestalt¹¹, la mente humana concibe el objeto como un todo y

¹⁰ Los *thumbnails* son imágenes de tamaño reducido utilizadas para explorar las diferentes alternativas para un diseño sin profundizar en detalles y trabajando solo los elementos importantes, como la composición, la iluminación o el color. El término de procedencia inglesa se traduce literalmente como "uña del pulgar" y hace referencia a las dimensiones del dibujo.

¹¹ Movimiento iniciado en Berlín, Alemania, a principios del siglo XX. La Teoría de la Gestalt buscaba razonar cómo nuestras mentes percibían los objetos como un todo y no como un conjunto de elementos individuales.

simplifica las imágenes complejas, ignorando las partes individuales que lo componen. Es por ello por lo que habrá una que prevalezca sobre las demás, pese a que un personaje tenga varias formas incluidas en un diseño. En cada diseño hay una forma que refiere a la personalidad de un personaje: en el diseño de Nira predominan las formas circulares y curvas, en el de Ciro las formas rectangulares y en la de Miles las formas triangulares y anguladas. El círculo representa la actividad, la protección y la extraversión. El cuadrado simboliza la honestidad y el compromiso y el triángulo expresa poder y crecimiento.

Inicialmente se crearon entre unos 5 y 10 *thumbnails* para cada personaje, de los cuales han surgido variaciones mediante la combinación entre ellos. El *thumbnail* elegido se trabaja en mayor detalle en la fase de boceto donde se le da al diseño una pose que transmita sobre la personalidad del personaje o su principal gesto expresivo.



Fig. 18. Thumbnails para el diseño de Miles.

Fig. 19. Delineado final de personaje.

Para el delineado se ha utilizado una herramienta concreta: el lápiz fino del pack “Free colored pencil brushes” de Fatima Mandouh para el programa de dibujo *Procreate*. Este pincel digital simula el lápiz de grafito aportando una apariencia tradicional al dibujo. El trabajo en digital permite que esta fase sea más rápida y limpia, optimizando así el flujo de trabajo, permitiendo la experimentación y toda clase de modificaciones.

4.3.1. Paletas de color

A continuación, se plantean diferentes paletas de color a cada personaje. Aunque se han explorado diferentes cromatismos para cada uno de ellos, se han

elegido los colores según la psicología de color y se han ligado altamente a la personalidad de los personajes. Para Nira se ha optado por cromatismos rojos, además del color azul y dorado como acompañantes. La combinación rojo-azul-dorado simbolizan lo atractivo, el valor y el mérito, rasgos esenciales de este personaje. El rojo, color del dinamismo, la alegría y la felicidad, también suscita fuerza, agresividad y guerra. Además, la combinación con el naranja hace referencia al simbolismo del fuego. Para Miles se ha optado por los colores violáceos o púrpuras. El violeta representa la ambivalencia, la moralidad entre el bien y el mal, la singularidad y el poder. En este caso, además de ser fiel a su personalidad, hace alusión a su papel en el cómic. El dorado, color empleado en su *prop*, y el amarillo complementan este diseño, ofreciendo un mayor contraste de color al diseño. Por último, se ha elegido una combinación de verdes y azules para Ciro. El color verde es la juventud, la inmadurez y la esperanza. Los colores verde y azul crean la combinación con mejores connotaciones psicológicas transmitiendo lo bueno, la tolerancia y la tranquilidad. Además, el verde es un color muy neutro, pero junto al violeta crean grandes contrastes, hecho importante para recalcar las diferencias entre los hermanos en el cómic.



Fig. 20. Experimentaciones para las paletas de color de los tres personajes.

El funcionamiento de los colores se ha comprobado mediante las grisallas, que nos muestran los contrastes que hay entre las diferentes partes de un diseño. Una vez solucionados los problemas de contraste, se dan por finalizados los diseños.

Los diseños de los personajes se colocan en un *line up*, permitiendo saber la relación de sus proporciones y siendo de gran utilidad para su representación en el cómic.

4.4. DISEÑO Y DESARROLLO DE ESCENARIOS Y PROPS

4.4.1. Escenarios

Se realizaron varios *thumbnails* en los que se exploran el escenario “templo”, desde la concepción más tradicional a nuevas formas arquitectónicas designadas a este tipo de espacio. Pese a la libertad de creación de los escenarios, los conceptos básicos se mantenían presentes. Se buscaba un lugar abandonado, de grandes dimensiones y que estuviese alejado de cualquier civilización, además de aportarle un toque fantástico y de culto. La conexión entre ambos escenarios también ha sido estudiada, optando por una solución de naturaleza mágica en la que los dos espacios se comunicasen mediante portales. Las imágenes recopiladas en los *moodboards* han sido esenciales en esta parte, pues han ayudado a determinar el concepto del templo: un lugar construido en el interior de una montaña.

Partiendo de estos *thumbnails* de escenarios, se ha trabajado en mejores composiciones e ideas en forma de boceto. El claroscuro ha sido una técnica muy útil, sobre todo en el escenario interior, que ha permitido la creación de espacios originales mediante la luz y la sombra.

En el caso del escenario exterior la línea se obtiene sobre los bocetos a una mayor escala y detalle. En el escenario interior se ha creado una nueva composición partiendo del boceto previo. Este nuevo dibujo se ha hecho mediante una combinación de técnicas tradicionales y digitales, mientras que la línea del escenario exterior se ha realizado digitalmente en su totalidad. En los escenarios es esencial usar la línea y la trama, pues indican la luz y textura de las superficies.

La perspectiva y la composición han estado presentes desde el inicio del desarrollo de escenarios. El mundo exterior muestra un plano con profundidad donde se muestra una montaña que, comparada con el camino desde el que se observa, es de grandes dimensiones. Aunque no tiene ningún ángulo de visión pronunciado nos permite entender la magnitud del entorno. Por otro lado, el escenario interior se ve reforzado por una leve perspectiva de ángulo contrapicado. Este recurso crea la sensación de un espacio que se alza frente al personaje o incluso el espectador, ya que simula la vista subjetiva de un humano. Además, para cada escenario se ha creado una versión en perspectiva

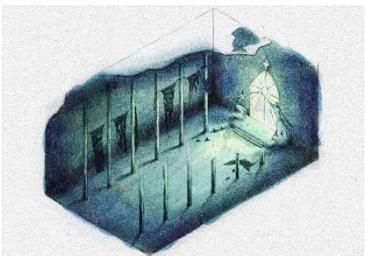
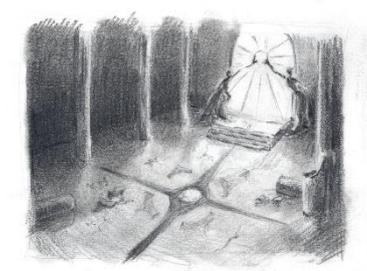


Fig. 21. Boceto para el escenario interior del templo.

Fig. 22. Boceto para el escenario exterior del templo.

Fig. 23. Ilustración de la vista isométrica del escenario interior.

Fig. 24. Ilustración en vista isométrica del escenario exterior.

isométrica que permite una visión más amplia y objetiva del espacio. Esta representación es útil para conocer los recorridos que pueden hacer los personajes y saber cuál es la forma real de un espacio, además de ser un referente para establecer fondos de las viñetas.

Los colores empleados en cada escenario han sido seleccionados en base al ambiente que se quería lograr con los diseños. Los escenarios tienen pocos elementos de color, siendo la mayoría de superficie piedra en ambos casos. En los dos escenarios se describe un espacio frío utilizando pocos matices de color, al igual que las obras de Rovina Cai e Ikki, quienes hacen ilustraciones con paletas de color muy reducidas. De este modo los personajes pueden resaltar su importancia respecto al fondo, además de diferenciarse de él sin problemas. La utilización de un coloreado digital permite la fácil manipulación de los colores, permitiendo así experimentar con ellos más rápido y optimizando el tiempo de trabajo.

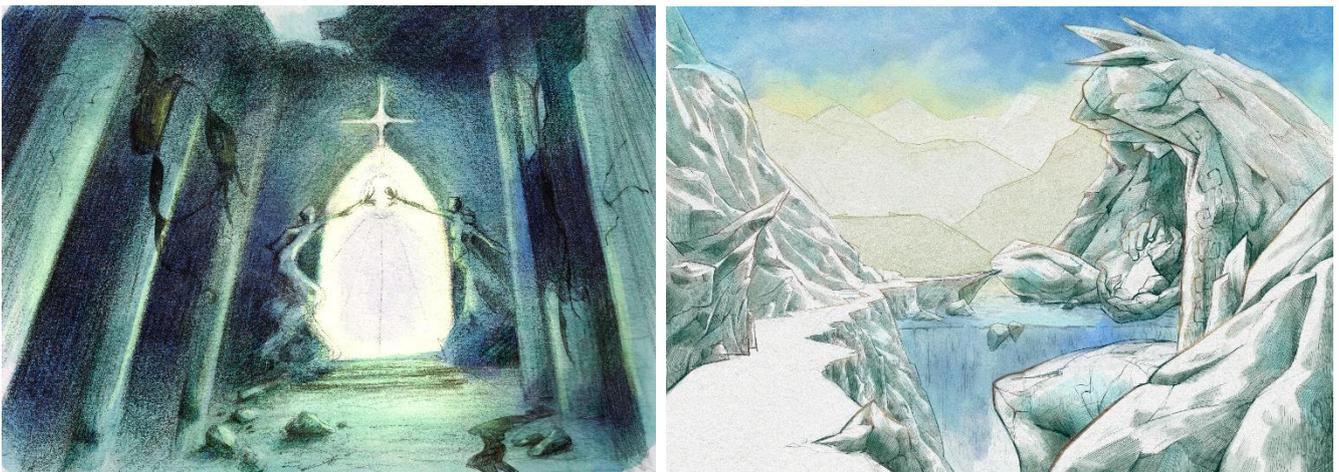


Fig. 25. Concept del escenario interior del templo coloreado.

Fig. 26. Concept del exterior del templo coloreado.

4.4.2. Props

Por la parte de los *props* se ha trabajado con los *thumbnails* mediante siluetas. De este modo la atención del diseño reside en la forma y no en los diferentes detalles y adornos que el objeto pueda tener. La funcionalidad del arma también se ha tenido en cuenta durante la fase de diseño, además de la personalidad y forma asociada a su portador. Estas siluetas se han realizado con técnicas tradicionales. Se ha hecho una selección de partes interesantes de diferentes siluetas dando lugar a más combinaciones y creando variaciones de un mismo diseño.

El boceto se ha elaborado digitalmente sobre las siluetas previamente realizadas en un proceso más sencillo que el de los escenarios, pues los *thumbnails* aportaban mucha más información en este caso. Se realizó una

selección de siluetas a partir de las que se realizaron bocetos más detallados. El diseño seleccionado para cada *prop* se ha refinado mediante la línea y el tramado. La trama es esencial en esta fase, ya que aporta información sobre las texturas, contrastes y volúmenes de cada pieza.

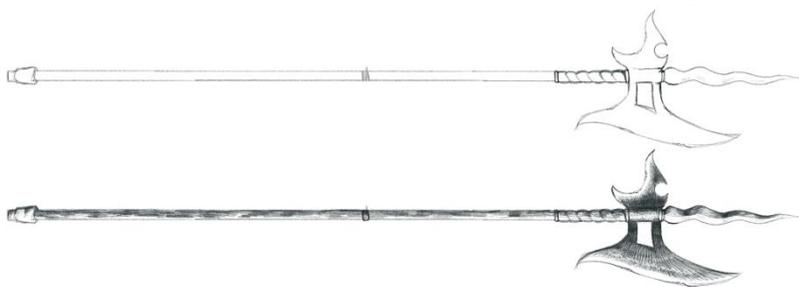


Fig. 27. Boceto e ilustración final del *prop* Alabarda.

La técnica empleada, el delineado y tramado digital, ha sido clave para la agilización del proceso. Además, un delineado sin fondo, permite una mejor edición en fases posteriores.

Los colores empleados en las armas vienen dados por dos factores: “armas simples” y “armas de la realeza”. La espada, dado su origen, porta una mayor ornamentación y riqueza de materiales. Además, la espada lleva los colores violeta y dorado al igual que su portador. Las otras armas, sin embargo, son más simples y toscas. Sus colores apagados representan la simplicidad de estas armas.

4.5. DISEÑO DE PÁGINA

Para la elaboración del cómic se ha hecho una lluvia de ideas sobre las acciones que podrían llevarse a cabo en la historia. En esta fase es de gran utilidad el mapa conceptual realizado al inicio, pues ayuda a la creación de acciones lógicas para la trama. Se consideró la extensión de la muestra de cómic, que se compone de una página doble, y la intención de incorporar la mayor cantidad de elementos desarrollados en el proyecto. La idea seleccionada incorpora todos los elementos a excepción de un escenario y relata un enfrentamiento entre los tres hermanos.

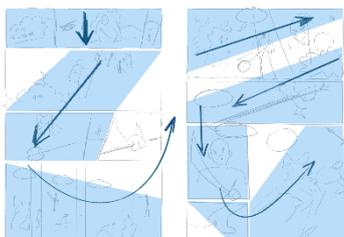


Fig. 28. Esquema del recorrido visual de la doble página de cómic.

Las páginas se han diseñado ideando el recorrido visual que se sugiere al espectador mediante su contenido gráfico, viñetas y globos de texto. Por ello, primero se ha establecido un croquis donde se muestra el recorrido visual que se debe conseguir para que la lectura sea dinámica. Este esquema es el punto de partida para la elaboración de los dibujos, las composiciones y forma de las

viñetas, la luz, texturas y otros recursos que favorecen el flujo de lectura. Otro hecho a considerar en esta fase son las transiciones entre acciones. Estas deben ser claras, sin saltos abruptos o incomprensibles, y se ha de mantener la secuencialidad del cómic.

El tamaño de la viñeta ayuda a establecer el ritmo narrativo del cómic. Para definir su tamaño se ha tenido en cuenta el ritmo de lectura y la importancia de cada una de las acciones. En algunos casos las viñetas ocupan una fila completa, jugando así con la vista panorámica y haciendo que el lector pase más tiempo leyendo estas imágenes. Además, dos de las viñetas sobresalen de los márgenes establecidos o bien han roto por completo el límite, como la última viñeta de la muestra, enfatizando en su importancia respecto a las demás. Las imágenes más pequeñas representan acciones más dinámicas y rápidas.

Por último, se sitúa a los personajes mediante bocetos muy esquemáticos, dando por acabado el diseño que se mantendrá durante la producción de las páginas. Su disposición final depende de las jerarquías entre los personajes o bien para ayudar al recorrido visual entre viñetas.

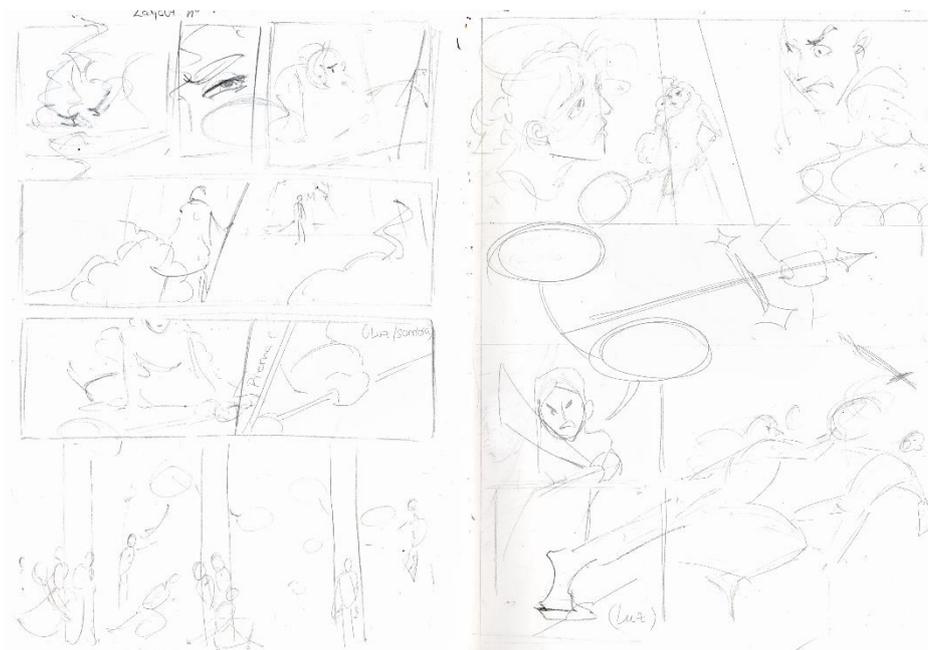


Fig. 29. Boceto de la disposición definitiva de los elementos en la muestra de cómic.

En esta fase se ha seguido la metodología que Marcos Mateu-Mestre comparte en su libro *Técnicas de dibujo: dominio del bolígrafo, lápiz de grafito y herramientas digitales* (2019) para la definición del recorrido visual, la planificación y la posición de los elementos en las viñetas. También se han

aplicado técnicas y formas de representación que Círyl Pedrosa aplica en el cómic *La edad de oro* (2018), pudiéndose ver en la viñeta inferior de la primera página donde se han dibujado las diferentes fases del movimiento del personaje. Además, se han buscado formas creativas de componer las viñetas rompiendo sus límites e incorporando elementos del espacio en el diseño de página.



Fig. 30 y 31. Exploraciones de estilo realizadas previamente a la muestra de cómic.

4.6. PRUEBAS DE ESTILO

Estas pruebas han sido realizadas a partir de prototipos de viñeta con el fin de previsualizar el resultado final que tendrá el cómic. En ellas se exploran estilos, técnicas y coloreados. Este proceso es de gran utilidad ya que permite crear una imagen cercana del cómic antes de empezar a trabajar su diseño final, generando que el flujo de trabajo y su elaboración sea más rápido.

En esta fase se exploran diferentes acabados digitales que favorezcan a la narrativa y permite la elección del diseño óptimo para el cómic, además de poner en práctica las técnicas de los autores referentes del proyecto como Rovina Cai, Ikki Huikki, Círyl Pedrosa y Akihiko Yoshida.

El estilo seleccionado (Fig. 31) surge a partir de una combinación de las técnicas de los artistas referentes: los personajes se abordan con las técnicas de Akihiko Yoshida e Ikki Huikki, los fondos implementan las técnicas de Rovina Cai y la utilización del color y estilo han sido determinados por el arte de Círyl Pedrosa. En cuanto al estilo se ha optado por rasgos más redondeados.

Las herramientas digitales seleccionadas han sido creadas por diferentes artistas. Para la línea se utilizan el lápiz fino del pack “Free colored pencil brushes” de Fatima Mandouh. Para el color en acuarela se utiliza el pincel “painting” creado por Cahetel Rosier y el pincel “Spectra” propio del software Procreate. La combinación de estas herramientas da lugar a un acabado híbrido en el cual parecen mezclarse técnicas tradicionales con digitales.

4.7. BOCETO

4.7.1. La plantilla

Esta fase del desarrollo parte del esquema realizado en la fase de diseño de página. Este se dibuja en mayores dimensiones empezando por la creación de la plantilla. La plantilla cumple con medidas propias del cómic europeo en formato DIN A4, manteniendo márgenes laterales de 15mm y 14.5mm en los márgenes superior e inferior. En esta fase también se consideran las medidas de los

*gutters*¹² y se establece la forma de cada una de las viñetas. Los *gutters* horizontales, cuya medida es de 3mm, son ligeramente más amplios que los verticales de 1,5mm. Esto permite una lectura más dinámica y la correcta separación a la vista del lector entre las diferentes filas del cómic.

La plantilla ha sido elaborada tradicionalmente en un formato DIN A4, permitiendo ver si los tamaños funcionan para la futura impresión.

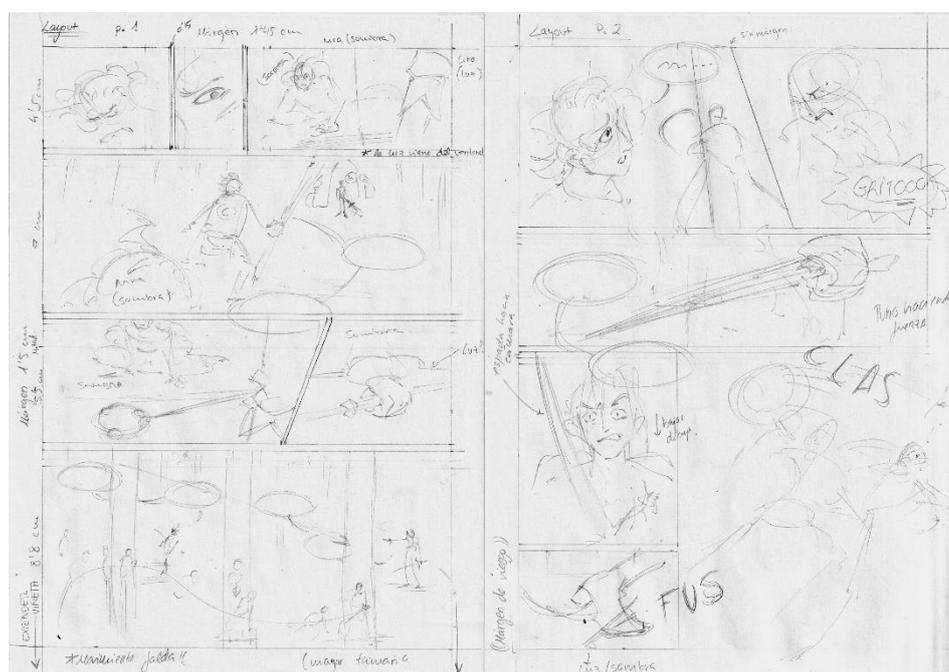


Fig. 32. Distribución definitiva del cómic con las medidas de cada panel.

Una vez definida la plantilla se hacen bocetos más elaborados a partir de lo establecido en el croquis del diseño de página. Al igual que la plantilla, el contenido de las viñetas se ha realizado en tamaño real para poder ver si la lectura de los dibujos es adecuada para el formato. En esta fase es esencial tener en consideración los globos de texto y el tamaño de la fuente ya que el texto debe ser legible y claro.

4.7.3. Digitalización

Estos bocetos junto con la plantilla han sido digitalizados y transformados a un formato DIN A3 en CMYK, preparándolo así para la futura impresión de la muestra. Trabajar digitalmente en este formato permite trabajar con mayor

¹² Anglicismo empleado para referirse a los espacios que separan las diferentes viñetas de un cómic. La finalidad del *gutter* es guiar al ojo del lector y manejar el ritmo de lectura.

comodidad debido a la calidad del lienzo, permitiendo hacer zoom sin perder calidad del dibujo además de ahondar en algunos detalles visibles en el formato final. Este formato puede redimensionarse posteriormente a un tamaño menor, siendo un formato DIN A4 en este caso.

Tras la digitalización de estos elementos se refinan los bocetos, dejándolos listos para pasar a la fase del delineado digital.



Fig. 33. Boceto de las páginas de cómic.

4.8. LÍNEA DIGITAL

La línea del cómic se trabaja sobre el boceto. En esta fase se usa las herramientas establecidas para la línea en la fase de pruebas de estilo. En primer lugar, se establece el delineado del dibujo con valoración de línea. Los elementos más cercanos a la cámara se han tratado con mayor detalle y con una línea más gruesa e intensa.

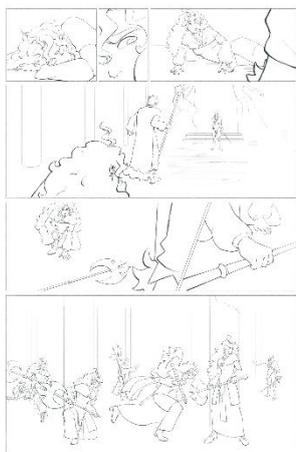


Fig. 34. Delineado de las páginas de cómic con línea valorada.

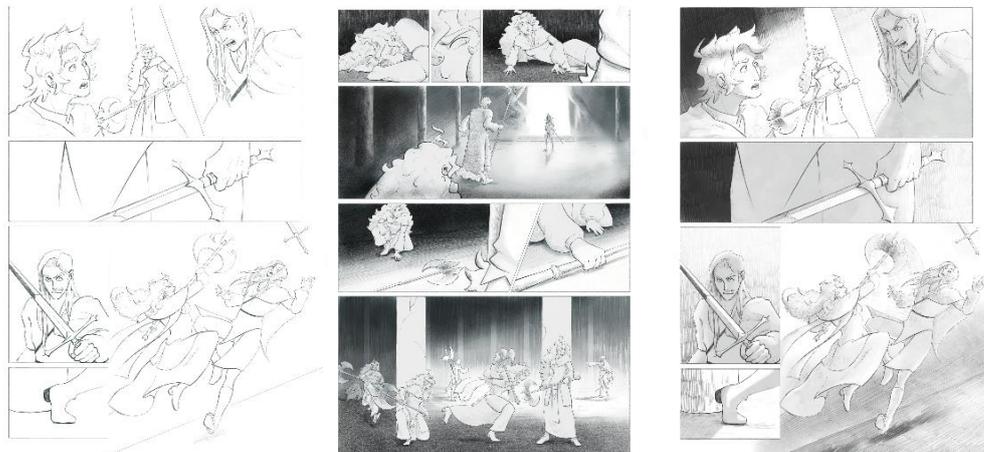


Fig. 35. Aplicación de trama en las páginas delineadas.

La trama tiene un papel fundamental en el cómic, pues es mediante ella que se consigue el efecto de iluminación del lugar y refuerza la dirección de lectura. Gran parte de las tramas del fondo se han realizado siguiendo la dirección del recorrido trazado en el croquis del diseño de página. La dirección del tramado junto a la distribución de los elementos de la viñeta y los globos de texto refuerza el sentido de lectura. En otras viñetas su utilización ha servido para el refuerzo de una expresión, o bien para enfatizar la profundidad del espacio.

La trama empleada tiene un aspecto desorganizado, pues se busca que el ambiente dé una leve sensación de tensión. En complementación a la trama se ha aplicado textura de lápiz difuminado para acentuar el efecto de claroscuro.

4.9. COLOR

En primer lugar, se aplican los colores locales de cada uno de los diseños mediante los pinceles de acuarela antes mencionados. Posteriormente se aplica una combinación de capas de color que, gracias a los modos de fusión de capa, crean una superposición azulada que afecta a toda la página. El grupo de capas consta de una capa de color amarillo en modo de fusión “dividir” y otra capa turquesa en modo de fusión “color”. Este efecto hace que todos los colores queden unificados, además de aplicar color a los fondos de claroscuro. Usar el color azul para el fondo y el ambiente es ideal para mostrar que se trata de un espacio frío. Además, la predominancia del azul en el fondo permite que el personaje principal, Nira, se diferencie del escenario con facilidad por el contraste de color azul-rojo pese a encontrarse en la zona de sombra.

Para acentuar las diferencias entre las zonas de luz y sombra se ha aplicado una máscara de color de tonos anaranjados con el modo de fusión “luz lineal” sobre las zonas iluminadas y zonas de transición. Así se consigue crear un

contraste de color entre las zonas de luz y de penumbra. La aplicación de sombras de tonos azulados permite marcar todavía más los efectos lumínicos de la escena.

Por último, se han modificado los colores de la línea y la trama. Para las zonas de luz se ha aplicado un tono anaranjado, mientras que las líneas que se mantienen en la sombra mantienen una tonalidad azulada. La trama mantiene las tonalidades azules variando únicamente la luminosidad del color.



Fig. 36. Páginas con color local aplicado y luz ambiental.

4.10. MAQUETACIÓN DE LA MUESTRA DE CÓMIC

La incorporación de los globos de texto se ha realizado según el croquis realizado en la primera fase del desarrollo de la muestra de cómic. Estos, al igual que los elementos de las ilustraciones, la luz y la trama, crean un camino dinámico para la lectura.

Los globos de texto se han implementado una vez terminadas las ilustraciones del cómic. A su vez se han incluido las onomatopeyas, que aportan mayor expresividad a la acción.

Se ha empleado la tipografía *Optima* debido a su fácil lectura y su estética, ya que combina a la perfección con el estilo del cómic y con la fuente que se

utilizará en la portada. Prescindir de tipografías ornamentadas y complejas permite que la lectura del cómic sea más cómoda a largo plazo.



Fig. 37. Muestra de cómic.

4.11. PORTADA

Se han hecho varias pruebas en forma de *thumbnail* para determinar la composición de la portada. El concepto para la portada era la ilustración de uno o varios personajes sobre un fondo sencillo, creando una composición que llevase toda la atención al personaje y evitando sobrecargar la composición. El fondo sencillo permite la correcta lectura del título.



Fig. 38. *Thumbnail* seleccionado para la portada y contraportada.

Aunque el grueso de la ilustración se encuentra en la zona de carátula se ha considerado realizar una ilustración que se extienda hacia la izquierda, permitiendo que funcione tanto a doble página como portada de página única. En cada uno de los *thumbnails* se han explorado diferentes colocaciones para los elementos que componen la portada como el título y la autoría.

La portada y contraportada se ha realizado con el mismo proceso y herramientas que la muestra editorial. Así, la portada es fiel al estilo usado en la muestra de cómic. Sin embargo, esta ilustración está más detallada y refinada ya que su objetivo es llamar la atención de los lectores. La portada es la primera imagen que el lector verá. Si al lector escoge el cómic por la portada encontrará contenido similar en su interior.

El formato de esta ilustración es DIN A3 digital con el mismo perfil de color que la muestra de cómic para su futura impresión.

La tipografía empleada en la portada, *Sinistre*¹³, se clasifica dentro de las tipografías de fantasía. Estas tienen rasgos caligráficos y ornamentaciones. Sin embargo, esta tipografía tiene un matiz moderno ya que se mantiene dentro del minimalismo. Sus serifas afiladas, que se asemejan al filo de un arma cortante, aportan un toque violento a la elegancia de la tipografía, haciendo que esta sea perfecta para el proyecto.



Fig. 39. Resultado final de la portada a doble página.

¹³ Tipografía diseñada por Collettivo.

4.12. MAQUETACIÓN DEL DOSIER

Con todo el material realizado se dispone a maquetar un dossier. De este modo la muestra editorial va acompañada de más información de los personajes que la componen, escenarios y *props*, aportando un poco más sobre el proyecto y sus posibilidades.

El dossier, de formato DIN A4 pese a ser digital, se prepara en CMYK para poder crear copias impresas si fuese necesario. El formato digital también es óptimo para enviar a diferentes editoriales, ahorrando material y gastos de envío como medidas a favor del medio ambiente.

5. CONCLUSIONES

La realización del proyecto ha permitido explorar todas las fases necesarias para la preproducción de un cómic, desde la concepción de la idea hasta una muestra final. Durante las diferentes fases del proyecto se ha podido experimentar el rol de *concept artist*. Además, realizar una muestra editorial ha sido clave para probar el rol que ejerce un artista de cómic y dar los primeros pasos hacia la producción de la novela gráfica.

Se han adquirido los conocimientos necesarios para adentrarse en más proyectos de este tipo, o incluso ampliar el mismo, y ha hecho posible encontrar nuevos métodos y técnicas para superar los distintos problemas que se encuentren durante el proceso.

La metodología ha servido para adquirir las competencias, seguir el orden y los pasos necesarios de un proyecto de este tipo. El cronograma ha sido de gran ayuda e importancia, ya que ha sido clave para poder seguir un flujo de trabajo organizado. Además, ha permitido conocer todas las partes a realizar antes de empezar el proyecto, dejando claras las fases a desarrollar. Por otra parte, el cronograma ha servido para conocer mis tiempos de trabajo, pudiendo así establecer tiempos más precisos en mis próximos proyectos.

El apartado teórico ha ayudado a profundizar más en el género de espada y brujería y analizar la obra de diferentes autores desde un punto de vista técnico y conceptual. El conocimiento sobre este género fantástico me ha proporcionado ideas y nuevos recursos para los diseños realizados y para aquellos que pueda crear en el futuro. Además, he adquirido conocimientos de otras áreas aplicables a las artes como el *worldbuilding*, altamente ligado a la literatura, o teorías de psicología que han sido de gran utilidad para establecer una base sólida para cada diseño.

En cuanto al color, he ampliado profundamente mis conocimientos sobre ellos, sus combinaciones y significados al intentar mantener una estética atractiva y homogénea. La psicología del color ha tenido gran importancia en todas las fases de la preproducción y ha sido esencial para transmitir las personalidades de los personajes, características climáticas de cada escenario y materiales de los props.

Me gustaría haber hecho más páginas de cómic y profundizar más en otros aspectos del concept art, ampliando más la parte gráfica del proyecto. Sin embargo, mi dedicación a otras asignaturas y a la redacción de la memoria ha limitado su extensión.

Este proyecto cumple la función de antesala mayor de un cómic que deseo culminar nada más acabar la lectura del TFG. El trabajo realizado ha servido como primer contacto con el cómic y me ha permitido familiarizarme con los personajes, escenarios y props, además de las técnicas de dibujo y pintura que han sido empleadas.

En definitiva, el proyecto ha sido muy enriquecedor en todos sus aspectos al cumplirse los objetivos planteados.

6. BIBLIOGRAFÍA

Antonio, B. (2023, julio 5). *Géneros y Subgéneros de Fantasía Literaria*. The School Blog. <https://theschool.blog/es/generos-fantasia-literaria/>

Attebery, B. (1992). The Strategies of Fantasy. *Utopian Studies*, 5(1).

Cai, R. (s. f.). *About/Contact*. Rovina Cai. Recuperado 8 de abril de 2024, de <https://rovinacai.com/about>

Carruthers, L., Ferré, V., & Tolkien, J. R. R. (2020). *Tolkien: viaje por la Tierra Media*. Cartem.

Carter, L. (1973). *Imaginary Worlds: the Art of Fantasy*. Ballantine Books.

Clúa Ginés, I. (2017). *A Lomos de Dragones: Introducción al estudio de la fantasía*. Bonilla Artigas Editores.

Creative Uncut. (s. f.). *Akihiko Yoshida Artist Profile & Artworks*. Creativeuncut.com. Recuperado 8 de abril de 2024, de <https://www.creativeuncut.com/artist-profile-akihiko-yoshida.html>

Cuál es el formato de un comic. (s. f.). ProPrintweb. Recuperado 14 de junio de 2024, de <https://www.proprintweb.com/blog/guias-de-formatos-y-margenes-para-el-diseno-de-un-comic>

Domínguez, J. R. (2018, febrero 21). *¿Qué es el worldbuilding o la creación de mundos?* La barba rolera. <https://labarbarolera.blogspot.com/2018/02/que-es-worldbuilding-creacion-mundos.html>

Eney, R. H. (1969). *Swords & Sorcery*. En L. Sprague de Camp & G. H. Scithers (Eds.), *Conan Swordbook*. Prensa Mirage.

Esteban Cubero, D. (2017, octubre 17). *Qué es el worldbuilding o creación de mundos*. cursosdeguion.com. <https://cursosdeguion.com/40-worldbuilding-creacion-mundos/>

Fernández, T., & Tamaro, E. (s. f.). *Biografía de William Morris*. Biografías y vidas. Recuperado 6 de abril de 2024, de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/morris.htm>

Frye, N. (1957). *Anatomy of Criticism*. Princeton University Press.

Garcés, F. (2021). *Dibujante Nocturno. El arte de Fran Garcés*. Anaya Multimedia (Grupo Anaya S.A.).

Gasca, L., & Gubern, R. (2015). *El universo fantástico del cómic*. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).

Gubern, R., & Gasca, L. (2008). *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Ediciones Cátedra.

Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial GG, SL.

Historical Dictionary of Science Fiction: sword and sorcery. (s. f.). Sfdictionary.com. Recuperado 3 de abril de 2024, de <https://sfdictionary.com/view/235>

Hoskins, R. (1970). Introduction. En R. Hoskins (Ed.), *Swords against Tomorrow* (p. 9). Signet Books.

Iborio, E. (2017, julio 4). *Frank Frazetta*. Historia/Arte (HA!). <https://historia-arte.com/artistas/frank-frazetta>

Llasera, J. P. (2021, febrero 9). *La Teoría de la Gestalt y sus leyes aplicadas al Diseño Gráfico*. Imborrable. <https://imborrable.com/blog/teoria-de-la-gestalt/>

Martinez, E. (2021, octubre 2). *Los 12 arquetipos de personalidad de Carl Jung*. Psicoactiva. <https://www.p psicoactiva.com/blog/los-arquetipos-de-jung/>

Mateu-Mestre, M. (2020). *Técnicas de dibujo: dominio del bolígrafo, lápiz de grafito y herramientas digitales*. Anaya Multimedia (Grupo Anaya S.L.).

Morelli, A. (s. f.). *Diseño de personajes Express*. <https://www.crehana.com/cursos-online-ilustracion/disenodepersonajes-express/>

Norma Editorial. (s. f.). *Cyril Pedrosa*. Norma Editorial. Recuperado 8 de abril de 2024, de <https://www.normaeditorial.com/autor/pedrosa-cyril>

Otero, L. (2023, octubre 3). *Qué es el concept art: la magia detrás de la creación visual*. Resuelve tus dudas. <https://resuelvetusdudas.es/que-es-el-concept->

[art#:~:text=El%20proceso%20de%20creaci%C3%B3n%20en%20el%20concept%20art,refinar%20y%20desarrollar%20a%20a%C3%BAm%20m%C3%A1s.%20...%20M%C3%A1s%20elementos](#)

¿Qué transmite cada forma en el diseño gráfico? (2018, junio 21). GuellCom. <https://guellcom.com/que-transmite-cada-forma-en-el-diseno-grafico>

Riso, D. R. (1993). Tipos de personalidad: el eneagrama para descubrirse a sí mismo. Cuatro Vientos.

Sedano, J. (2015, agosto 2). *Guía de lectura de los cómics de Conan en España*. lacasadeel.net. <https://www.lacasadeel.net/2015/08/guia-de-lectura-de-los-comics-de-conan-en-espana.html>

Swift, J. (s. f.). ¿Quién es CONAN EL BÁRBARO?: Origen de Conan en cómic y pulp. comicritico.blogspot.com. Recuperado 1 de abril de 2024, de <https://comicritico.blogspot.com/2018/10/origen-de-conan-barbaro-comic.html>

Tejada Cuadrado, A. (2018, enero 13). *Worldbuilding o Cómo crear mundos*. El blog de Literup. <https://blog.literup.com/worldbuilding-crear-mundos/>

The Beat. (2010, mayo 10). *Frank Frazetta 1928-2010*. The Beat. <http://www.comicsbeat.com/2010/05/10/frank-frazetta-rip/>

Trabado Cabado, J. M. (2017). Ver y no creer. Bocetos para una gramática del cómic fantástico. A modo de introducción. *BRUMAL*, V(n.º 1), 9-20, 297.

Vazquez, M. J. (2019, abril 29). ¿Qué es el concept art? Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

Vilaseca, B. (s. f.). *El origen y la historia del Eneagrama*. Borja Vilaseca. <https://borjavilaseca.com/el-origen-y-la-historia-del-eneagrama/>

Vilaseca, B. (2022). *Encantado de conocerme*. Debolsillo.

Vilches Fuentes, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Ediciones Nowtilus, S.L.

Williamson, J. N. (1987). *How to write tales of horror, fantasy & science fiction*. Writer's Digest Books.

Yagüe, N. (s. f.). *Concept art para videojuegos*.
<https://www.domestika.org/es/courses/239-concept-art-para-videojuegos>

7. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. Síntesis del proceso a realizar.
- Fig. 2. Gráfico de Grantt.
- Fig. 3. Marvel Studios: Conan el Bárbaro. <https://tienda.tomasygrapas.com/es/marvel-comics/35286-biblioteca-conan-el-barbaro-01-1970-1971.html>
- Fig. 4. Frank Frazetta: *Conan el destructor*, 1972. <https://www.wikiart.org/es/frank-frazetta/the-destroyer-1971>
- Fig. 5. Syd Mead: *Downtown Cityscape*, 1981. <https://sydmead.com/syd-mead-future-cities-exhibition-at-the-gallery-oo-depot/>
- Fig. 6. Arquetipos de Jung. <https://es.linkedin.com/pulse/el-inocente-rebelde-hombre-común-y-bufón-los-de-jung-2023-villaseñor>
- Fig. 7. *Sierra Salvaje*: Gráfico eneagrama. <https://sierrasalvaje.com/que-es-eneagrama-eneatipos-los-9-tipos-de-personalidad>
- Fig. 8. Ikki Huikki: *Just want the voices to stop*, 2020. https://x.com/ikki_huikki/status/1755627709743411553
- Fig. 9. Rovina Cai: *The fourth island*, 2020. <https://rovinacai.com/the-fourth-island>
- Fig. 10. Rovina Cai: *Also, the cat*, 2024. <https://rovinacai.com/also-the-cat>
- Fig. 11. Rovina Cai: *Fading hope*. <https://rovinacai.com/fading-hope>
- Fig. 12. Marcos Mateu-Mestre: *Trail of Steel: 1441 A.D.*, 2012. Página doble. <https://designstudiopress.com/products/trail-of-steel?variant=40796384428228>
- Fig. 13. Círyl Pedrosa: *La edad de oro*, 2018. Página doble. <https://www.saladepeligro.com/10231/la-edad-de-oro-un-comic-de-epica-social-con-un-arte-maravilloso/>
- Fig. 14. Akihiko Yoshida: *White Mage Female, Knight male y Mustadio Bunansa*. Diseños realizados para el videojuego *Final Fantasy: Tactics* (1997). https://www.creativeuncut.com/art-final-fantasy-tactics_a.html
- Fig. 15. Mapa conceptual.
- Fig. 16. Primeras aproximaciones para Ciro.
- Fig. 17. Moodboard de investigación.
- Fig. 18. Thumbnails para el diseño de Miles.

- Fig. 19. Delineado final de personaje.
- Fig. 20. Experimentaciones para las paletas de color de los tres personajes.
- Fig. 21. Boceto para el escenario interior del templo.
- Fig. 22. Boceto para el escenario exterior.
- Fig. 23. Ilustración de la vista isométrica del escenario interior.
- Fig. 24. Ilustración en vista isométrica del escenario exterior.
- Fig. 25. Concept del escenario interior del templo coloreado.
- Fig. 26. Concept del exterior del templo coloreado.
- Fig. 27. Boceto e ilustración final del *prop* Alabarda.
- Fig. 28. Esquema del recorrido visual de la doble página de cómic.
- Fig. 29. Boceto de la disposición definitiva de los elementos en la muestra de cómic.
- Fig. 30 y 31. Exploraciones de estilo realizadas previamente a la muestra de cómic.
- Fig. 32. Distribución definitiva del cómic con las medidas de cada panel.
- Fig. 33. Boceto de las páginas de cómic.
- Fig. 34. Delineado de las páginas de cómic con línea valorada.
- Fig. 35. Aplicación de trama en las páginas delineadas.
- Fig. 36. Páginas con color local aplicado y luz ambiental.
- Fig. 37. Muestra de cómic.
- Fig. 38. *Thumbnail* seleccionado para la portada y contraportada.
- Fig. 39. Resultado final de la portada.

8. ANEXO I: OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

9. ANEXO II: DOSIER Y MUESTRA DE CÓMIC

10. ANEXO III: DESARROLLO DEL PROYECTO