



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

NECRO-DIVER. PREPRODUCCIÓN DE UN CÓMIC SCI-
FI/CIBERPUNK

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Sánchez García-Vaso, Andrés Carlos

Tutor/a: Millán Almenar, Enrique

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

Título: Necro-Diver

Subtítulo: Preproducción de un cómic Sci-Fi/Ciberpunk

Títol: Necro-Diver

Subtítol: Preproducció d'un còmic Sci-Fi/Ciberpunk

Resumen:

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en la preproducción de un cómic digital con una estética Sci-Fi/Cyberpunk. El proyecto se iniciará con una fase de arte conceptual en la que se explorarán y desarrollarán diversos estilos, diseños e ideas, creando conceptos gráficos para el diseño de personajes, escenarios y props. Para ello, se tomarán como referencia obras de la literatura, el cine, los videojuegos, la pintura y otros cómics.

A partir de esta etapa conceptual, se desarrollará una historia con su respectivo guion, en la cual se construirá una narrativa en formato de cómic. Este proceso incluirá un estudio detallado de diferentes estilos de panelaje y transiciones en el arte de la historieta, asegurando que la narrativa visual sea fluida y atractiva.

El trabajo culminará con la creación de un cómic final que servirá como un piloto para una historia futura más extensa. Este piloto será una prueba de concepto que demostrará la viabilidad y el potencial del proyecto completo.

Cómic; concept art; dibujo digital; ciencia ficción; cyberpunk.

Title: Necro-Diver

Subtitle: Preproduction of a Sci-Fi/Cyberpunk comic

Abstract:

This Bachelor's Thesis focuses on the pre-production of a digital comic with a Sci-Fi/Cyberpunk aesthetic. The project will begin with a conceptual art phase, exploring and developing various styles, designs, and ideas, creating graphic concepts for character design, settings, and props. To do this, references from literature, film, video games, painting, and other comics will be utilized.

Following this conceptual stage, a story with its respective script will be developed, forming the basis for a comic narrative. This process will include a detailed study of different paneling styles and transitions in comic art, ensuring a smooth and engaging visual narrative.

The work will culminate in the creation of a final comic, serving as a pilot for a more extensive future story. This pilot will act as a proof of concept, demonstrating the feasibility and potential of the complete project.

Comic; concept art; digital drawing; science-fiction; cyberpunk.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a mi madre Pilar, a mi padre Manuel y a mi hermano Manuel por todo.

Agradecimientos a Martina, por todo.

Agradecimientos a Daniel, Pedro, Alberto, Alejandro, Andrei, Pablo y Sara por todo.

Agradecimientos a Sam y Marene por todo.

Agradecimientos a Enrique por sus clases y por llevar mi TFG.

Agradecimientos a Gabriel, Victoria, Leonardo, Joan, Paula, Ángel, Noelia, Daniela, Beatriz, Ana, Xin Lin, Lucie, Eunice y Marian por acompañarme durante estos años en la universidad.

Agradecimientos a mi perra Kosha y a mi gato Pato por todo.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos y metodología.....	6
2.1. Objetivos.....	6
2.1.1. Objetivos generales.....	6
2.1.2. Objetivos específicos	6
2.2. Metodología.....	7
2.3. Cronograma.....	8
3. Marco teórico.....	9
3.1. Definición de cómic.....	9
3.2. La ciencia-ficción.....	10
3.3. El cyberpunk	11
3.4. Conceptos principales.....	12
3.4.1. <i>El infinito</i>	12
3.4.2. <i>La entropía</i>	12
3.4.3. Mito de La Torre de Babel.....	13
3.5. Autores Referente.....	14
3.5.1. <i>Hans Rudolf Giger</i>	14
3.5.2. <i>Tsutomu Nihei</i>	16
3.5.3. <i>Shirow Masamune</i>	17
3.5.4. <i>Moebius</i>	17
3.5.5. <i>Juan Giménez</i>	18
3.5.6. <i>Syd Mead</i>	19
3.6. Obras referente.....	20
3.6.1. <i>Picnic Extraterrestre</i>	20
3.6.2. <i>Neuromante</i>	20
3.6.3. <i>Blade Runner</i>	21
3.6.4. <i>Marathon</i>	21

3.6.5. <i>No Tengo Boca y Debo Gritar</i>.....	22
3.6.6. <i>Made In Abyss</i>.....	23
3.6.7. <i>Cita con Rama</i>.....	24
4. Desarrollo y resultados.....	25
4.1. Elaboración y ambientación.....	25
4.2. Mundo, personajes y atmósfera.....	25
4.3. Elaboración de guion.....	27
4.4. Tránsito.....	27
4.5. Toma de ideas y primeros bocetos.....	28
4.6. Diseño de personajes.....	30
4.7. Diseño de entornos y props.....	31
4.8. Diseño de página.....	32
4.9. Línea y mancha.....	34
4.10. Coloreado digital.....	35
4.11. Diseño de portada.....	35
4.12. Maquetación del proyecto.....	36
4.13. Impresión de muestras.....	36
5. Conclusión.....	37
6. Bibliografía.....	39
7. Índice de referencias.....	44

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo consiste en la creación de un universo post-apocalíptico de un cómic y su desarrollo por medio de la disciplina del *Concept Art*. Mi objetivo principal es explorar las posibilidades y los peligros de un mundo devastado por el colapso de la humanidad, pero también lleno de oportunidades para la supervivencia y la aventura. La historia consistirá en un dúo de exploradores adentrándose en una superestructura en un futuro postapocalíptico, encontrando peligros que superar. Plantando las semillas de un universo que poder expandir más adelante.

La idea surge por el amor a la ciencia ficción y a las obras que hacen del universo en el que se habita un personaje en sí mismo, creando escenarios originales e innovadores sobre los que transcurre la narrativa. Realizar y explorar universos imaginarios ha sido de las actividades que más he disfrutado a lo largo de la carrera. Es así que la conceptualización de este universo ha ido evolucionando a lo largo de este periodo y decidí comenzar como mi trabajo de fin de grado.

El cómic será un capítulo piloto para el resto de la obra, sobre el cual continuar construyendo en el futuro. Comenzaré desarrollando una serie de conceptos e ideas, tanto en medios digitales como físicos, poco a poco dando paso a la obra final. Esta será principalmente dibujada y entintada a través de medios tradicionales, escaneando las páginas a digital para corregir imperfecciones y finalmente realizar su maquetación.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. Objetivos

2.1.1. Objetivos generales

Concept art de un proyecto de cómic de temática futurista y de estética post-apocalíptica. Maquetación y diseño de páginas piloto en relación con un guion propio y desarrollo visual de personajes, entornos y *props*¹.

2.1.2. Objetivos específicos

- Crear una metodología eficaz para la producción del proyecto.
- Estudiar y aplicar los aspectos fundamentales que conforman el género literario de la ciencia ficción y el subgénero *cyberpunk*.
- Estudiar y aplicar los aspectos fundamentales que conforman el arte del cómic.
- Crear un universo de gran escala, con énfasis en la exploración y los peligros cotidianos de este mundo.
- Diseñar *Concept Art* sobre los personajes principales, desarrollando sus características, personalidades, relaciones, y sus capacidades.
- Realizar un cómic que sirva como prueba de concepto para proyectos posteriores.
- Desarrollar gráfica y digitalmente, de manera eficaz, una estética propia para el universo y los elementos necesarios para su desarrollo, entre los que se incluyen personajes, props y escenarios.

¹ Props: Según Cambridge University en Cambridge English Dictionary. “Un objeto utilizado por actores al actuar en una película o interpretación.”

2.2. Metodología

El proceso de trabajo se divide en dos segmentos: documentación y desarrollo.

En primer lugar, se realizó una investigación bibliográfica, con el fin de descubrir nuevos referentes, comprender mejor la obra de los ya conocidos, sus estilos, cualidades, temas e inspiraciones. Para este paso, se tuvo en cuenta también el estudio de distintos arquetipos de personajes, universos ficticios, su ejecución y características diferenciadoras, análisis literarios, filmicos y métodos de maquetación y de creación de viñetas para tebeos.

Tras esta fase se comenzaron a realizar una serie de bocetos iniciales, buscando diferentes estilos y estéticas surgiendo de las ideas y conceptos previamente estudiados. Tras todo este proceso, y en búsqueda de mayor coherencia, se realizaron *moodboards*² para cada personaje y para los escenarios. Edificios brutalistas³, catedrales góticas, cableados, maquinaria, edificios en ruinas, etc; son ejemplos de los materiales recaudados como referencias visuales.

Inspirado por el material añadido, se realizan diversos dibujos, intentando obtener muchos puntos de vista distintos sobre la estética de los protagonistas y de su entorno. Dibujos en digital y tradicional, con variaciones en cada aspecto individual.

Estos dibujos acaban con una serie de cartas de personaje, donde se detallan los *props*, y diferentes vistas del personaje, junto con una breve descripción de sus personalidades y cualidades. Además, se realizaron fichas con el trasfondo individual de cada personaje y el entorno con el fin de concretar y ayudar con la caracterización de cada personaje.

A partir de aquí, se comienza a elaborar el cómic, usando medios y metodologías tradicionales como realizar bocetos que posteriormente serán utilizados como plantilla para un dibujo digital, llevando a cabo de esta manera cada página hasta su maquetación final

² Moodboard: Según Cambridge University en Cambridge English Dictionary: "Un tablero cubierto con imágenes de revistas, trozos de material, etc., que muestra los colores y estilos a utilizar cuando se decora una habitación, se planifica una boda, etc.; un archivo en una computadora que muestra información similar."

³ La RAE define brutalismo como: "Movimiento artístico, especialmente arquitectónico, que se caracteriza por enfatizar la naturaleza expresiva de los materiales."

2.3. Cronograma

Para organizar el proyecto se planteó un cronograma que dividiría la producción en diferentes etapas de desarrollo para cada mes del curso académico.

Mes	Actividades principales
Septiembre	Investigación, recopilación de recursos.
Octubre	Investigación, recopilación de recursos.
Noviembre	Creación de mood boards y bocetos iniciales.
Diciembre	Desarrollo de concept art, inicio de diseños finales.
Enero	Continuación del concept art y diseños finales.
Febrero	Refinamiento de concept art y diseños finales.
Marzo	Finalización de diseños y preparación para la producción.
Abril	Guionización y estructuración del cómic.
Mayo	Dibujo, color y detalles del cómic.
Junio	Revisión final y preparación para la presentación.

Cronograma	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Documentación										
Concept Art										
Guionización										
Bocetos de Páginas										
Producto final										

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Definición de Cómic

Según la Real Academia Española (RAE), un cómic se define como "una serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia"⁴. Esta definición enfatiza la naturaleza secuencial del cómic, donde las viñetas se organizan de manera cronológica para narrar una trama.

El *Oxford English Dictionary* aporta una perspectiva centrada en la forma editorial del cómic, describiéndolo como "una revista, normalmente para niños, que cuenta historias a través de imágenes"⁵. Aquí, se señala la conexión del cómic con la publicación periódica y destacando las narrativas serializadas, a menudo dirigida a un público infantil.

Por otro lado, el reconocido artista de cómics Scott McCloud ofrece una definición más amplia y reflexiva al describir el cómic como "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector"⁶. McCloud amplía la definición incluyendo en ella cualquier combinación de imágenes que busque transmitir una historia, o una sucesión de eventos, proporcionando una perspectiva más abierta sobre lo que puede constituir un cómic.

En definitiva, es una forma propia de expresión artística que mezcla la narración con la imagen bidimensional. El cómic puede ser entendido de múltiples maneras, ya sea en viñetas impresas en una revista o a través de ilustraciones que buscan provocar una reacción del lector. Esta variedad de definiciones destaca la riqueza y la versatilidad del medio del cómic como un campo de creación artística.

⁴ Real Academia Española, s.m., definición 1.

⁵ *Oxford English Dictionary*, s.m., definición 1. Interpretación del autor.

⁶ McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra Publishing. p. 45

3.2. La ciencia ficción

La ciencia ficción se trata de un género completo de la literatura, englobando múltiples facetas, historias y conceptos. Asimov la describe de esta manera: "*La ciencia ficción es la rama de la literatura que trata sobre las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología*"⁷. Mantiene una definición amplia, diferenciándose de otros géneros literarios de fantasía o ficción al recalcar el énfasis en el desarrollo científico y tecnológico de las historias con esta calificación. Otra definición propuesta es la de Robert. A. Heinlein, quien dicta lo siguiente, "*La ciencia ficción es real. La ciencia ficción es plausible. La ciencia ficción es lógica especulativa, que a menudo se convierte en lógica y probabilidad. Pero la ciencia ficción es también algo más que eso. La ciencia ficción es el sueño de lo que podría ser.*"⁸.

En *La historia de la ciencia ficción* de Xavier Dollo y Djibril Morissette-Phan (2021) describe los orígenes de la ciencia ficción, nombrando obras de Julio Verne como *De la Tierra a la Luna* (1865) como los posibles ejemplos más tempranos de la formación de la ciencia ficción moderna. Doc Smith se coronaría más tarde como una de las influencias más considerables del género, con obras como *The Skylark of Space* (1920), o *Triplanetary* (1934) que inspiraron el subgénero de la *space opera* que engendrará obras como *Star Wars* (George Lucas, 1977) o *Babylon 5* (Joseph Michael Straczynski, 1994).

⁷ *Sobre la ciencia ficción (Asimov on Science Fiction)* (1981)

⁸ Heinlein, Robert A. (June 2022). *On The Writing of Speculative Fiction*. Vol. 1, no. 24. Desterro.

3.3. El cyberpunk

El cyberpunk es un subgénero de la ciencia ficción que se centra en un futuro distópico donde la tecnología ha permeado todos los aspectos de la sociedad, pero no necesariamente para mejor. Término acuñado por Bruce Bethke en 1983 con su obra del mismo nombre⁹.

Este movimiento comenzó a finales de la década de 1970 con autores como William Gibson, Bruce Sterling, o Neal Stephenson. Las historias suelen explorar temas como la alienación, la desigualdad social, la corrupción corporativa y la fusión entre humanos y máquinas, a menudo asociándose la frase de “*high-tech low-life*”¹⁰ para describirlo. Los entornos urbanos son oscuros y caóticos, dominados por mega-corporaciones y una clase subterránea de *hackers* y marginados que luchan por sobrevivir.¹¹

Xavier y Djibril además escriben lo siguiente sobre el cyberpunk, “el cyberpunk permitió a la ciencia ficción zambullirse en la era de la información de la tecnología informática y las redes. También abrió la posibilidad de mundos interiores virtuales en los que todo puede ocurrir, como la singularidad tecnológica prevista por Vernor Vinge.” Acto seguido, destacan algunas de las obras que han sido influenciadas por este género más allá de la literatura “[...] películas, series de televisión, juegos de rol, videojuegos, cómics, ¡e incluso álbumes de rock! Por ejemplo, la saga de *Matrix* de las hermanas Wachowski, la serie *Max Headroom*, el juego de rol *Neuromancer*, el videojuego *Cyberpunk 2077*, los mangas *Akira*, *Alita* y *Blame!*, el cómic *Ranxerox* o el álbum cyberpunk del cantante Billy Idol”¹².

⁹ Bethke, B. (1983). *Cyberpunk*. Amazing Stories.

¹⁰ Bruce Sterling en el prefacio de William Gibson *Quemando Cromo*

¹¹ Stableford, Brian (2004). *Historical Dictionary of Science Fiction Literature* (en inglés). Scarecrow Press. pp. 81-82. ISBN 0-8108-4938-0.

¹² Dollo, X., & Morissette-Phan, D. (2021). *Historia de la ciencia ficción*. Redbooks. p 192

3.4. Conceptos principales:

3.4.1. *El infinito*

El concepto de infinito ha sido uno de los temas más recurrentes en el mundo de la filosofía, la ciencia y el arte a lo largo de la historia. En el contexto de este trabajo, el infinito se ve reflejado en la vastedad de un entorno urbano sin límites aparentes, donde la tecnología y la arquitectura se expanden indefinidamente, ecosistemas urbanos que se autogeneran y tecnologías que perpetúan la vida y la consciencia más allá de los límites humanos. La ciudad infinita se convierte en un espacio donde los límites entre lo físico y lo digital se difuminan, creando un entorno interminable.

Jorge Luis Borges exploró el infinito de manera literaria, creando laberintos de palabras y conceptos en sus cuentos. *En La biblioteca de Babel* (1941), Borges imagina una biblioteca infinita que contiene todos los libros posibles, simbolizando el conocimiento ilimitado y la búsqueda interminable de sentido. Borges escribió: "El universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales" (Borges, 1941).

3.4.2. *La entropía*

La entropía, un concepto fundamental en la termodinámica y la teoría de la información, es una medida del desorden o la incertidumbre en un sistema. Gibson describe: "La entropía goteaba en las grietas entre las torres de acero y vidrio" (Gibson, 1984), simbolizando la degradación y la decadencia que acompaña al progreso tecnológico.

La entropía, pues, está asociada al paso del tiempo y la degradación. En su ensayo *Entropy and the New Monuments* (1966), Robert Smithson describe cómo la entropía puede ser vista en la arquitectura y el arte moderno, reflejando el desmoronamiento y la transformación de las estructuras sociales y materiales. Smithson afirmó: "Las obras de muchos de estos artistas celebran lo que Flavin llama "historia inactiva" o lo que el físico llama "entropía" o "drenaje de energía". Traen a la mente la Edad de Hielo más que la Edad de Oro, y probablemente confirmarían la observación de Vladimir Nabokov de que "el futuro no es más que lo obsoleto en reversa". De una manera bastante indirecta, muchos de estos artistas han proporcionado un análogo visible para

la Segunda Ley de la Termodinámica, que extrapola el alcance de la entropía al decirnos que la energía se pierde más fácilmente de lo que se obtiene, y que en el futuro último, todo el universo se extinguirá y se transformará en una uniformidad total." (Smithson, 1966).

Smithson compara los nuevos monumentos arquitectónicos con la entropía, sugiriendo que, al igual que la entropía, estos monumentos tienden hacia el desorden y la degradación. Él ve en los edificios modernos una tendencia a convertirse en ruinas antes de ser siquiera completados, reflejando una pérdida de energía y estructura similar a la de un sistema entrópico.

3.4.3. Mito de La Torre de Babel

Una de las inspiraciones más importantes para la conceptualización de este universo ha sido la historia bíblica de la Torre de Babel.

Según el libro del Génesis, tras el gran diluvio universal, la humanidad quedó al borde de la extinción. Noé sobrevivió junto a su familia en el arca, y sus descendientes comenzaron a repoblar la tierra. Sin embargo, en lugar de dispersarse y llenar la tierra como se les había ordenado, decidieron asentarse en la llanura de Sinar y construir una ciudad con una torre que llegara hasta el cielo. Esta rebelión contra el mandato divino de "*Sed fecundos y multiplicaos, y llenad la tierra y sojuzgadla*" ¹³ provocó la ira de Dios. Y por ello, Dios confundió su idioma, haciendo que hablaran diferentes lenguas, lo que llevó a la fragmentación de la población y al abandono de la construcción de la torre.

Esta historia de la Torre de Babel no solo es un mito sobre el origen de las diferentes lenguas y culturas, sino que también simboliza la arrogancia humana y los límites impuestos a la ambición humana. Además, este mito ofrece una rica fuente de simbolismo y narrativa que puede ser aprovechada para desarrollar historias sobre la interacción entre lo divino y lo humano, la fragmentación cultural, y la persistente aspiración a alcanzar lo inalcanzable, conceptos que son fundamentales en el universo ficticio de mi obra.

¹³ Santa Biblia: Nueva Versión Internacional. (1999). Sociedades Bíblicas Unidas. (Génesis 11:1-9).

3.5. Autores Referente:

3.5.1. Hans Rudolf Giger



Fig 1. Giger. H.R. *Necronomicon* IV. 1976. Acrílico sobre papel.

Hans Rudolf Giger (1940-2014) también conocido como H.R.Giger, fue un célebre artista suizo conocido por su obra en el ámbito de la pintura surrealista y de carácter fantástico, reconocido mundialmente por su contribución al diseño conceptual, especialmente por su trabajo en la película *Alien*, Ridley Scott. (1984).

Sus creaciones artísticas a menudo incorporan elementos biomecánicos, fusionando lo orgánico con lo mecánico en una estética única y oscura. Su influencia se extiende más allá del cine, impactando la cultura popular y el mundo del arte. H.R. Giger continuó su prolífica carrera hasta su fallecimiento en 2014, dejando un legado duradero en el ámbito del arte y el diseño conceptual.

Michael Fassbender, actor en la película de *Alien: Covenant*, Ridley Scott (2017), confiesa: “Creo que son hermosos diseños. Hay una cualidad insectoide en ellos, pero más que nada son criaturas independientes. La cabeza del Alien tiene un diseño muy aerodinámico, suave. Es tan terrorífico como hermoso”¹⁴.

¹⁴ Ward. S. (2017) *The Art and Making of Alien: Covenant*. Titan Books.

Estos mundos y criaturas oscuras, surrealistas, y pertenecientes al subconsciente, que parecen difuminar la línea entre ser vivo y máquina han servido como una de las inspiraciones principales a la hora de conceptualizar el universo y los personajes de la trama.

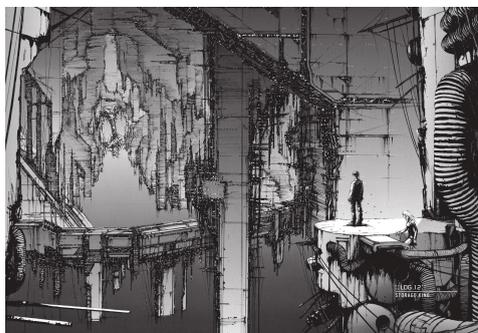


Fig. 2. Nihei, T. Panel del manga *Blame! Master Edition*, 2017.

3.5.2. Tsutomu Nihei

Tsutomu Nihei es un mangaka y arquitecto japonés. Es reconocido inicialmente por su serie *Blame!* (1998-2003), que presenta un mundo distópico y laberíntico lleno de estructuras biomecánicas y personajes en un entorno vasto y desolado. Su estilo distintivo se caracteriza por viñetas detalladas, arquitecturas intrincadas y una sensación de inmensidad y escala.

Influenciado por el ciberpunk, su obra refleja futuros distópicos, tecnología avanzada y la intrincada conexión entre seres humanos y máquinas. A pesar de su prominencia en el ciberpunk, Nihei ha demostrado versatilidad al abordar diversos géneros en el manga, desde la ciencia ficción hasta la fantasía.

El doctor Pau González Gost, en una reflexión describe la obra de *Blame!* de la siguiente manera: “El mundo de Nihei se aparece como una urbe, pero también como una psique. La ausencia de ausencia representa el lleno de una construcción que es a la vez destrucción. En su movimiento incesante, en su viaje sin fin, el pasajero-protagonista descubre que ya no queda casi nada de lo humano, a la vez que descubre la humanidad en sí mismo y en el mundo.”¹⁵. A la misma vez, citando la reflexión del filósofo Paul Virilio: “«urbano, demasiado urbano»: «... nuestra vida entera transcurre en las prótesis de los viajes acelerados, de los que ya ni siquiera tenemos conciencia... “la necesidad de peregrinación ha terminado por colocar la fijeza de la vida en el desplazamiento”».”¹⁶

Nihei enlaza su formación en arquitectura con su talento artístico para crear mundos visualmente impactantes de carácter artificial y hostil. Su contribución en el cómic japonés ha dejado una huella en el género de ciencia ficción y ha ganado admiradores tanto en Japón como a nivel internacional.

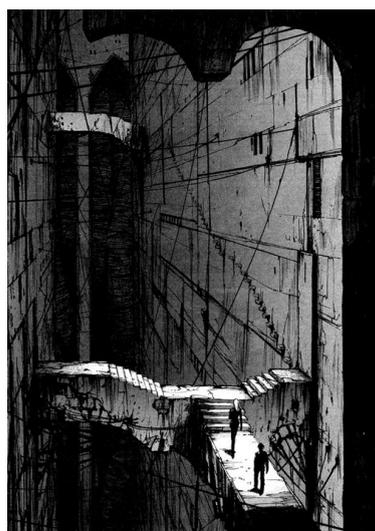


Fig. 3. Nihei, T. Panel del manga *Blame! Master Edition*, 2017.

¹⁵ González Gost, P. (2020). *El mundo, la psique y la urbe en Tsutomu Nihei. Una reflexión dialógica*. CuCo, Cuadernos De cómic, (14). <https://doi.org/10.37536/cuco.2020.14.1280>.

¹⁶ Virilio, P. *Estética de la desaparición*. Barcelona, Anagrama, 1988, pp. 68-69.

3.5.3. Shirow Masamune

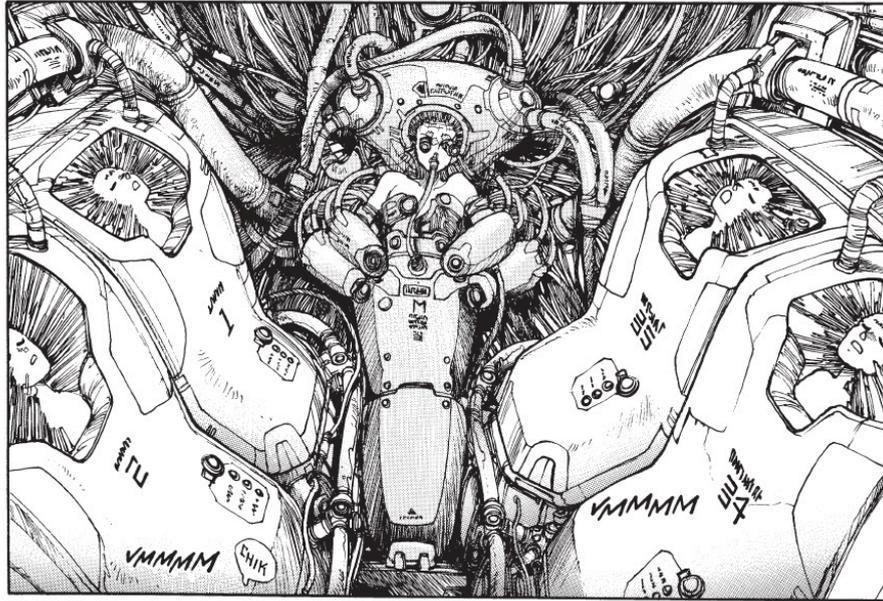


Fig 4. Masamune S. Panel de *Ghost in the Shell*. 1995.

Shirow Masamune, pseudónimo de Masanori Ota, es un mangaka y escritor japonés reconocido por su influencia en el género de la ciencia ficción y la creación de mundos futuristas.

Su obra más destacada, *Ghost in the Shell* (1991), ha sido un faro en el ciberpunk y la exploración filosófica de la relación entre la humanidad y la tecnología. La profundidad conceptual de Masamune se evidencia en su capacidad para entrelazar elementos futuristas, éticos y existenciales, proporcionando un terreno fértil para la reflexión y la experimentación artística.

La filósofa Haraway, en su manifiesto redacta lo siguiente: “No existen objetos, espacios o cuerpos sagrados por sí mismos, cualquier componente puede ser conectado con cualquier otro [...]. Las dicotomías entre la mente y el cuerpo, lo animal y lo humano, el organismo y la máquina, lo público y lo privado, la naturaleza y la cultura, los hombres y las mujeres, lo primitivo y lo civilizado están puestas ideológicamente en entredicho.”¹⁷ Esta clase de filosofías son las que

¹⁷ HARAWAY, Donna, 1991. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Nueva York: Routledge.

pueblan el universo de *Ghost in the Shell*, dotándolo de un carácter propio.

Sus universos visualmente impactantes, combinado con su capacidad para abordar temas filosóficos complejos, se presenta como un modelo inspirador para mi obra.

3.5.4. Moebius



Fig 5. Jean Giraud *Le Voyage d'Hermès*. 2011.

La elección de Jean Giraud, conocido artísticamente como Moebius, como referente surge de su impactante contribución al medio del cómic y la ciencia-ficción. Moebius, un prolífico ilustrador y creador de mundos, es célebre por su punto de vista vanguardista y su habilidad para plasmar paisajes coloridos y repletos de detalles.

La serie de cómics *El Incal* (1980-1988), creada en colaboración con el visionario escritor Alejandro Jodorowsky (Argentina, 1929), destaca como uno de los pináculos del arte de Moebius. Esta obra no solo exhibe la destreza técnica del artista, sino que también demuestra su capacidad para explorar temas profundos y complejos a través de la narrativa visual.

Su obra abarca una amplia variedad de géneros, desde la ciencia ficción hasta la fantasía, demostrando una versatilidad única en la creación de paisajes creativos. Su planteamiento artístico, y la riqueza de sus mundos visuales estimulan mi imaginación.

3.5.5. Juan Giménez



Fig 6. Panel de *La Casta de los Metabarones*. 1998.

Juan Giménez López fue un destacado artista y dibujante argentino, reconocido internacionalmente por su contribución al mundo del cómic y la ilustración. Giménez es especialmente aclamado por su aproximación a la ciencia ficción y la fantasía.

A lo largo de su carrera, Giménez colaboró con varios escritores notables y participó en la creación de obras icónicas. Su estilo distintivo, marcado por líneas detalladas y una paleta de colores vibrante, le valió reconocimientos y premios en la industria del cómic.

Entre sus trabajos más destacados se encuentra la colaboración con Alejandro Jodorowsky en *La Casta de los Metabarones* (1998-2003) y su obra personal *Leo Roa* (1986). Su capacidad para plasmar mundos imaginarios complejos y personajes emotivos ha dejado una marca duradera en el medio del cómic y la ilustración.

La obra de Juan Giménez López continúa siendo fuente de inspiración y referencia para artistas y amantes del cómic, destacándose por su creatividad, maestría técnica y contribución al enriquecimiento del arte secuencial.

3.5.6. Syd Mead



Fig 7. Concept Art de *Blade Runner*. 1982.

Syd Mead fue un visionario diseñador industrial y artista conceptual estadounidense. Su impacto perdurable se debe a su innovador trabajo en la creación de mundos tecnológicos y su habilidad para visualizar el diseño de escenarios avanzados y vehículos futuristas.

Mead se destacó por su visión única en la fusión de la estética y la funcionalidad en sus diseños. Su capacidad para prever y plasmar futuros imaginarios se evidenció en su colaboración en proyectos cinematográficos icónicos, como *Blade Runner*, Ridley Scott (1982) y *Tron*, Steven Lisberg (1983). La estética futurista y la atención meticulosa a los detalles en sus ilustraciones han influido significativamente en la representación visual de la ciencia ficción.

Su legado se extiende más allá del cine, abarcando también la industria del diseño, la arquitectura y la ilustración. Mead contribuyó a definir el imaginario colectivo del futuro, influyendo en generaciones de artistas y diseñadores con su habilidad para dar vida a conceptos innovadores.

La obra de Syd Mead continúa siendo una referencia fundamental para aquellos que buscan explorar las fronteras entre la creatividad artística, la tecnología y la visión futurista en sus propios proyectos. Su capacidad para anticipar el futuro a través del arte lo consolida como un ícono en la fusión entre diseño y ciencia ficción.

3.6. Obras referente:

3.6.1. *Picnic Extraterrestre*

La novela de los hermanos Arkadi y Boris Strugatski y la influencia cinematográfica de *Stalker* de Andrei Tarkovsky (1979), representa un campo de estudio y fuente de inspiración que me resulta de gran interés.

La elección de esta obra en específico se apoya en el potencial conceptual de *Picnic Extraterrestre* (1972). La presencia de “La zona”, donde parte de los eventos de la obra toman lugar, introduce un escenario vivo y misterioso que los personajes deberán explorar.

La decisión de incorporar esta novela como referente temático también se sustenta en la riqueza de interpretaciones que la obra ha tenido. Este amalgama de referencias aporta al trasfondo conceptual de mi trabajo, ofreciendo un marco multidimensional desde el cual abordar mi proyecto de fin de grado.

3.6.2. *Neuromante*

La novela *Neuromante* de William Gibson (1984) se destaca como una obra paradigmática del género cyberpunk. No solo ha dejado una huella indeleble en la literatura, sino que también ofrece una rica paleta conceptual y estética de la que beber.

Neuromante cuenta la historia de Henry Dorsett Case, un hacker el que se gana la vida mediante el hurto y la manipulación de información. Personajes como Molly, una mujer que ha sufrido diferentes modificaciones corporales, y los diferentes conceptos como la *Matriz*, una especie de internet o realidad virtual, o la gran ciudad enterrada en neón y basura tecnológica, acaban haciendo de *Neuromante* como una de las primeras obras del género.

Esta historia se mantiene como uno de los principales pilares del cyberpunk, sumergiéndose en los aspectos más oscuros y ambiguos de la tecnología, invitando a la reflexión sobre el papel de la individualidad en un mundo cada vez más conectado y digital.

3.6.3. *Blade Runner*

La película de Ridley Scott, basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick (1968), centra su atención en las complejidades de la identidad, la artificialidad y la moralidad en un entorno futurista distópico. La temática central, orientada a la distinción entre humanos y replicantes¹⁸ plantea interrogantes fundamentales sobre lo que significa ser verdaderamente humano.

El autor y divulgador Ecan Puschak dicta lo siguiente sobre la obra: “Blade Runner transcurría en un universo caótico, oscuro y monocromático, donde la luz era limitada y artificial: hologramas, neones, pantallas...”¹⁹

Blade Runner toma influencia del cine noir, poblando una enorme ciudad con luces de neón, calles laberínticas y una constante lluvia, creando una presentación única y meticulosa que hoy en día se mantiene como uno de los principales referentes del género.

3.6.4. *Marathon*

Marathon, es una trilogía de videojuegos desarrollados por Bungie, consistiendo de *Marathon* (1994), *Marathon Durandal* (1995) y *Marathon Infinity* (1996), con una entrega nueva actualmente en desarrollo.

La serie sigue a un oficial de seguridad anónimo a bordo de la nave colonial *Marathon*, que es atacada por la raza alienígena *Pfhor*. A medida que lucha contra los invasores, descubre que las inteligencias artificiales de la nave tienen sus propias agendas, especialmente *Durandal*, la cual se vuelve consciente y rebelde en un deseo de escapar a la muerte del universo. La serie explora temas de inteligencia artificial, consciencia y el destino, dejando una huella perdurable en la ciencia ficción.

En el ámbito artístico, *Marathon* destaca por su fusión de elementos futuristas y alienígenas, creando una atmósfera única y evocadora conceptualizada por el artista Craig Mullins. El juego hace énfasis en su diseño

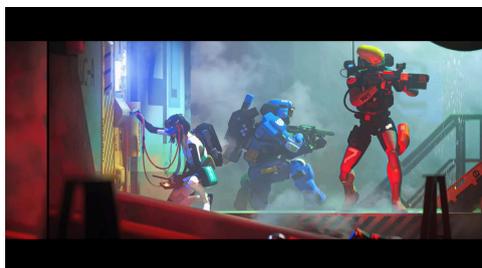


Fig 8. Bungie, Concept Art de *Marathon*. 2023.

¹⁸ En la trama, una especie de androide avanzado casi indistinguible con el ser humano.

¹⁹ PUSCHANK, Evan, 2016. *Identity in space*, en The Nerd Writer, 23 de noviembre (<https://www.youtube.com/watch?v=xf0WjeE6eyM> [acceso: febrero, 2023]).

visual, sufriendo un cambio estético radical en el anuncio de su cuarta entrega, descrito por Emily Katske, líder de animación del proyecto como “realismo gráfico”²⁰.

Esta variedad artística proporciona a la saga *Marathon* de un amplio catálogo visual del que tomar inspiración. Desde las atmosféricas y oscuras ilustraciones de Craig Mullins, hasta el estilo más colorido, e inspirado en la moda del nuevo videojuego en desarrollo.

3.6.5. No Tengo Boca y Debo Gritar

No tengo boca y debo gritar es un cuento de ciencia ficción del año 1967 del autor estadounidense Harlan Ellison (1934-2018), que explora temas oscuros en un contexto futurista.

La obra, conocida por su punto de vista en la exploración de la psicología humana y las implicaciones éticas de la tecnología. El cuento aborda temas como la identidad, el sufrimiento humano y las consecuencias de la manipulación tecnológica. Durante la historia se narra la vida inmortal de los últimos seres humanos presentes en la tierra, a la merced de una inteligencia artificial, torturando a los protagonistas en una mezcla de ira y crueldad vengativa e incomprensible.

La elección de *No tengo boca y debo gritar* se sustenta en su capacidad para estimular la reflexión sobre cuestiones éticas y existenciales, así como en su narrativa inmersiva y perturbadora que desafía las convenciones del género de la ciencia ficción

²⁰ Bungie Studios. [Marathon] (25/05/2023) *¿Qué es Marathon? | En algún lugar del cielo - Video documental* [Video]. YouTube: <https://youtu.be/Zrv0dpztryY?si=1zTaaSI7gPEBHhTI>

3.6.6. *Made In Abyss*

La obra magna del mangaka Akihito Tsukushi, *Made in Abyss* (2012) narra la aventura de una huérfana llamada Riko que sueña con adentrarse en las profundidades del *Abyss*, un enorme agujero en medio del mar al que aventureros bajan en búsqueda de tesoros y reliquias. Riko, en búsqueda de su madre, afrontará la hostilidad de este nuevo, y maldito mundo con la ayuda de un amnésico robot llamado Reg que parece venir del propio abismo.

La estética de *Made In Abyss* es tanto visceral como inocente. Los escenarios son detallados y de aspecto biológico. Tanto las estructuras como los animales y la vegetación se retuercen y reaccionan. Akihito cuenta en una de sus entrevistas que uno de los principales motivos para presentar a los personajes principales como niños es crear un contraste entre el peligro del abismo y la aparente incapacidad de un niño de enfrentarse a esa clase de peligros ²¹.

Made In Abyss centra gran parte de su atención en el día a día de sus personajes, mostrando sus rutinas, encuentros y su exploración del propio abismo. El tono de la obra cambia gradualmente, volviéndose más oscura conforme más se adentran en el *Abyss*, pero a la vez siempre manteniendo el optimismo y determinación infantil de los protagonistas.

La obra de Akihito muestra un mundo vivo, peligroso y enorme visto a través de los ojos de un grupo de niños. La hostilidad del abismo, el optimismo con el que se le afronta y los elementos de exploración van a ser de gran inspiración para la obra.

²¹Anime e Manga (30 abril 2019) *Akihito Tsukushi al Napoli #COMICON2019 | AnimeeManga.it* [Archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/uqtas0qArZl?si=R0ceXZcSlp7z-YoP>

3.6.7. *Cita con Rama*

He decidido elegir *Cita con Rama* (Rendezvous with Rama, 1973) de Arthur C. Clarke como una inspiración central para mi proyecto, debido a la impresionante y visionaria megaestructura que el autor propone en esta obra.

En *Cita con Rama*, Clarke nos introduce a *Rama*, un gigantesco cilindro alienígena que atraviesa el sistema solar. Esta megaestructura, es una nave espacial autónoma y autorreplicante, diseñada por una civilización extraterrestre altamente avanzada. *Rama* no solo es una maravilla de la ingeniería, sino también un ecosistema cerrado que desafía nuestra comprensión de la vida y la tecnología.

El interior de *Rama* está dividido en varias secciones y presenta un paisaje artificial cuidadosamente diseñado. Incluye un mar cilíndrico, vastas llanuras y estructuras misteriosas que parecen desafiar las leyes de la física y la arquitectura conocidas. Este mundo artificial ofrece un entorno exótico y enigmático, lleno de potencial para el desarrollo de historias y escenarios innovadores. La complejidad de *Rama* reside no solo en su construcción física, sino también en las implicaciones filosóficas y tecnológicas que plantea.

Elegir *Cita con Rama* como fuente de inspiración significa abrazar un enfoque de la ciencia ficción que combina rigor científico con una imaginación desbordante. Clarke logra construir un mundo que, a pesar de su origen alienígena, resulta plausible y profundamente cautivador. Esta combinación de ciencia y ficción es exactamente lo que busco transmitir en mi proyecto, utilizando la megaestructura de *Rama* como un paradigma de diseño y narrativa que inspira no sólo asombro, sino también una profunda reflexión sobre nuestro propio mundo y futuro.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS

4.1. Elaboración y ambientación

Para este trabajo se ha planteado la creación de un universo sobre el que se idearon los personajes que lo habitan. Para ello se escogieron una serie de conceptos sobre los que trabajar. Las ideas principales que forman este mundo son los siguientes: infinito, tecnología, entropía, exploración y espiritualidad. Estos matices fueron escogidos en base a los referentes mencionados. Entre ellos añado la espiritualidad, que, si bien tomará un papel más visual en el producto final de este trabajo de fin de grado, acabará obteniendo protagonismo conforme la historia se vaya desarrollando en un futuro.

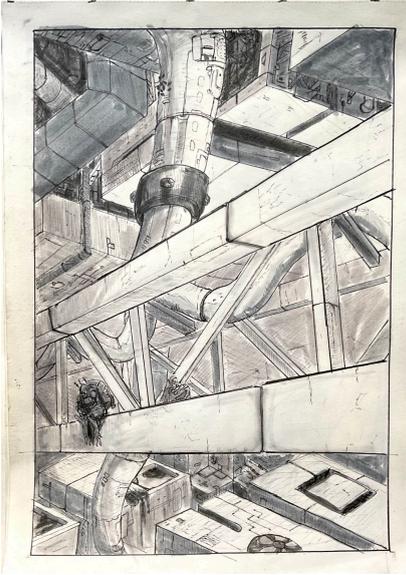


Fig 10. Lineart y sombreado de la primera página en papel, bolígrafo, tinta y rotulador.

Como herramientas, he usado principalmente cuadernos, lápices, bolígrafos y rotuladores, acompañado con dibujo digital en *Procreate*, *Photoshop* y *Clip Studio Paint*. Esto se debe a mi experiencia previa con estos programas y la utilidad que muestran a la hora de editar imágenes, realizar dibujos y maquetar cómics. Es importante remarcar en concreto las herramientas que ofrece *Clip Studio Paint* a la hora de crear un cómic, aportando plantillas y ayudas que facilitan el proceso. El uso de estas herramientas y el hecho de trabajar sobre dibujos escaneados ha requerido de un aprendizaje y exploración de métodos que faciliten el proceso.

4.2. Mundo, personajes y atmósfera

Teniendo en cuenta a los referentes y conceptos anteriores surgen de una serie de bocetos iniciales con intención de conceptualizar el universo de la historia. El cómic tomaría lugar en una enorme necrópolis futurista, una estructura de inconcebibles dimensiones en estado de descomposición donde los avances tecnológicos han sustituido cualquier estilo de vida tradicional.

Esta megaestructura está parcialmente inspirada en la *Torre de Babel*, un futuro donde el ser humano ha tratado de reconstruirla y ha sido castigado de manera similar a la historia bíblica: inconexo, aislado, y sin capacidad de comunicación.

Los protagonistas, una gran figura robótica llamada Seek y una joven alegre llamada Arya deben viajar por este mundo muerto, sobreviviendo, explorando, y revelando los secretos que oculta la megaestructura

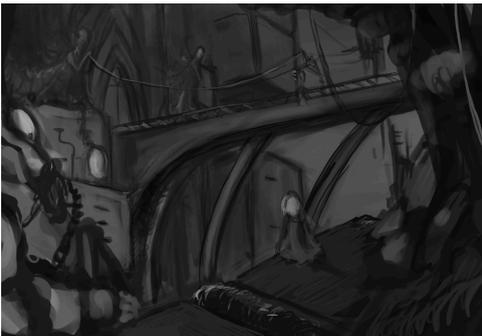


Fig 11. Concept de la ciudad y personajes.

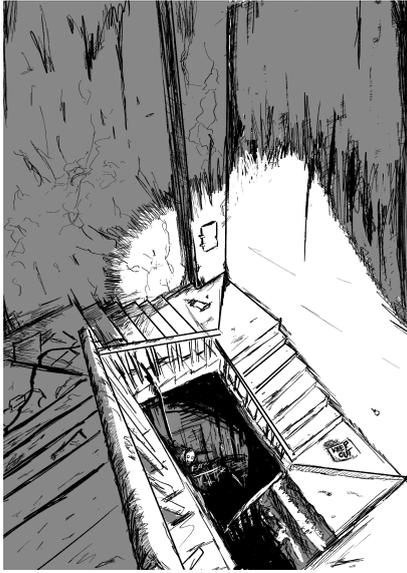


Fig 12. Concept de escenarios.

donde habitan, descubriendo una trama más amplia a lo largo de sus aventuras.

Arya es una chica de pelo blanco. Cariñosa, inocente, y optimista, fue encontrada en sospechosas circunstancias por Seek, como si hubiera aparecido de la nada, sin pasado. Tiene una gran afinidad por las máquinas, disfrutando de trastear con ellas, elaborar nuevas herramientas y mantener el equipo. Sus orígenes serán parte fundamental de la trama de la historia futura.

Seek mantiene elementos del estereotipo de “tipo duro”²², alguien callado y eficiente. Un cyborg que perdió su memoria hace mucho tiempo en un viaje sin rumbo que se dedica ahora a cuidar de Arya. Es centrado, generalmente de carácter estoico y calculador. Mantiene toda su atención en tratar de proteger a Arya bajo cualquier concepto. Cuando encontró a Arya algo despertó en Seek, tal vez síntoma de un vago recuerdo perdido o a lo mejor empatía hacia alguien tan perdido y desorientado como él mismo, desde entonces viajan juntos. Esta relación también se plantea ser tratada a lo largo del desarrollo de la trama más allá del piloto.

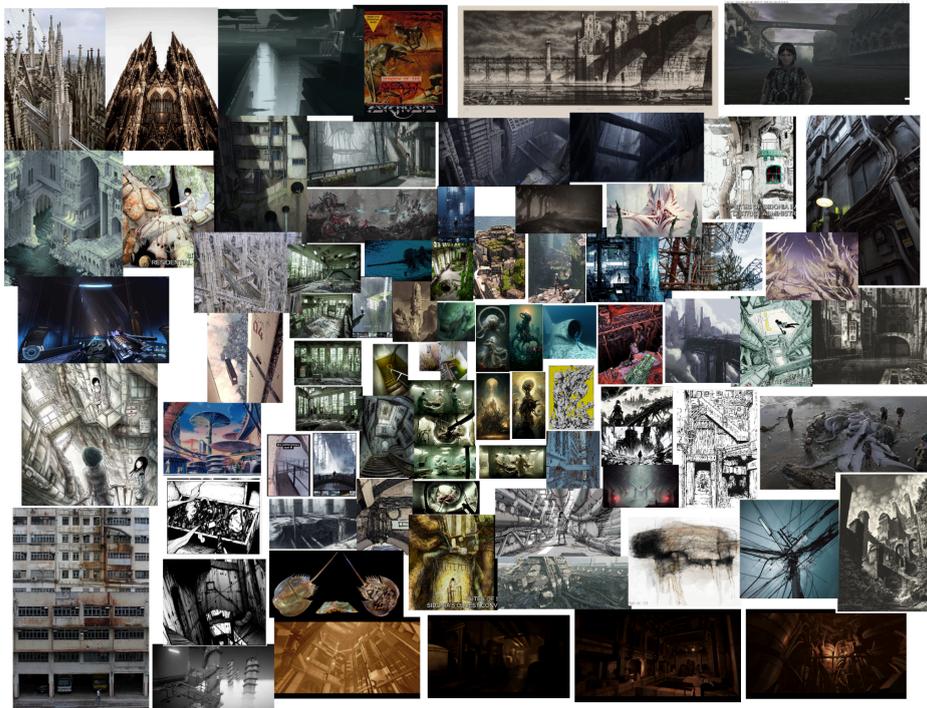


Fig 13. Moodboard del mundo.

²² TvTropes.(10 de marzo de 2024). *The Stoic*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheStoic>

4.3. Elaboración de guion

Para el guion es importante que estén presentes los siguientes elementos:

1. Dejar claro el propósito de su viaje, en este caso, buscar recursos.
2. Introducir la relación de los personajes, casi paternal, como viajeros en un mundo peligroso y enorme.
3. Presentar un peligro accidental del cual deben escapar.
4. Un final semi-abierto donde los protagonistas están más cerca de su objetivo sin haberlo necesariamente obtenido.

En el guión resaltaré la historia general de la obra, mostrando los eventos a grandes rasgos que moverán las acciones de los personajes y poniéndolos en contexto. Para acompañar se realizó un guión técnico. En el guión técnico se describen tanto las acciones como los diálogos y los dibujos de cada panel de manera individual. Este paso es importante para asegurar la coherencia del cómic y para poder realizar los cambios pertinentes antes de comenzar con el dibujo.

4.4. Trasfondo

Seek y Arya llevan viajando por mucho tiempo, sus recursos comienzan a escasear. La comida y los medios para conseguirla se están acabando, Seek puede estar bien sin ello, pero Arya lo necesita.

Su próximo objetivo es un nivel inferior dedicado a ser un invernadero de el que podrán reabastecerse. A lo largo del camino se enfrentan a una abominación fruto de la corrupción de la ciudad, obligándolos a huir. Durante la huida Seek salta al vacío con Arya en brazos. Afortunadamente consigue agarrarse a un muro, obligándole a seguir su camino escalando.



Fig 14. Conceptos iniciales de Arya.

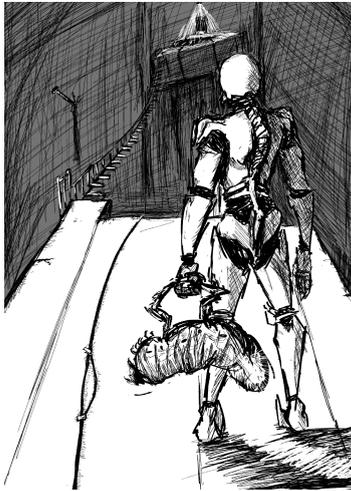


Fig 15. Concepts originales de Seek y Arya en el mundo

4.5. Toma de ideas y primeros bocetos

Inicialmente los personajes eran radicalmente distintos. Seek siempre fue una especie de robot o persona en armadura, originalmente inspiradas en caballeros del medioevo parcialmente avanzados con un aspecto onírico. Mantenía una actitud más calmada, relajada y más emocional, sin destacar mucho físicamente. Poco a poco fue transicionando a ser un personaje más robusto, estoico y poderoso, cogiendo inspiración de personajes como *Hombre sin nombre*²³, *Killy*²⁴, *El Terminator*²⁵, el *Jefe Maestro*²⁶, el *depredador*²⁷, *Mokoto Kusanagi*²⁸, *Rick Deckard*²⁹, *Samus Aran*³⁰, *Guts*³¹, *The Protector*³², *Solid Snake*³³ entre otros. Pasando a tener un diseño más agresivo y a la vez seguro, enfatizando su naturaleza mecánica y su rol como superviviente, protector, y viajero.

Arya ha sufrido los cambios más extremos, pues ella, en un principio, no iba a ser un ser humano, sino una especie de larva muy grande, que serviría como una especie de mascota y compañía a Seek a través del mundo, advirtiéndole de lo que ocurre a su alrededor de modo parecido a una luciérnaga. Pequeños vestigios de este personaje permanecen en ciertos props de los que se hablarán más adelante. Por necesidad de tener a un personaje más empático con el que contrastar la nueva actitud y apariencia lúgubre y dura de Seek, se decidió sustituir a la larva por una chica joven. Algunas de las inspiraciones principales para el personaje han sido *Yonah*³⁴, *Lucia*³⁵, *Ellie*³⁶, *Saya*³⁷, *Schierke*³⁸, *Cibo*³⁹, *Riko*⁴⁰... Pasando por diseños más militares, inocentes y futuristas.

²³ Nombre comúnmente utilizado para referirse a interpretados por el actor Clint Eastwood.
²⁴ Protagonista del cómic *Blame!* (1998-2003) de Tsutomu Nihei.
²⁵ Personaje interpretado por Arnold Schwarzenegger en las películas de *The Terminator* (1984) y *Terminator 2: el juicio final* (1991). James Cameron
²⁶ Protagonista de la serie de videojuegos *Halo* (2001-2021). Bungie Studios y 343 Industries.
²⁷ Antagonista principal de la película *Depredador* (1987). John McTiernan
²⁸ Protagonista del cómic *Ghost in the Shell* (1989). Shirow Masamune.
²⁹ Protagonista, interpretado por Harrison Ford, de la película *Blade Runner* (1982), Ridley Scott.
³⁰ Protagonista de la serie de videojuegos *Metroid* (1980-2023). Nintendo
³¹ Protagonista del cómic *Berserk* (1989 - presente). Kentaro Miura.
³² Uno de los protagonistas del Webtoon *AinloniA - Return to Parascythe* (2022). Borealis J.K.
³³ Protagonista de la saga de videojuegos *Metal Gear* (1987-presente). Konami.
³⁴ Personaje principal del videojuego *Nier Replicant* (2010). Square Enix.
³⁵ Protagonista del Webtoon *AinloniA - Return to Parascythe* (2022). Borealis J.K.
³⁶ Uno de los protagonistas de la saga de videojuegos *The Last of Us* (2013-2022). Naughty dog.
³⁷ Protagonista del cómic *Usuzumi no hate* (2022-presente). Haruo Iwamune.
³⁸ Personaje principal del cómic *Berserk* (1989-presente). kentaro Miura
³⁹ Personaje principal del cómic *Blame!* (1998-2003). Tsutomu Nihei
⁴⁰ Protagonista del cómic *Made in Abyss* (2012-presente). Akihito Tsukushi.

El diseño para el monstruo que enfrentarán ha sido uno de los más cambiantes. Generalmente de complexión alargada, robótico, de colores pálidos y con elementos pertenecientes a bestias o insectos. En su diseño se pretende enfatizar un carácter antinatural y corrupto, tomando inspiraciones del mundo del terror como el *xenomorfo*⁴¹, las ilustraciones de Patrick Tatopoulos, Aaron Sims y Shi Kai Wang.

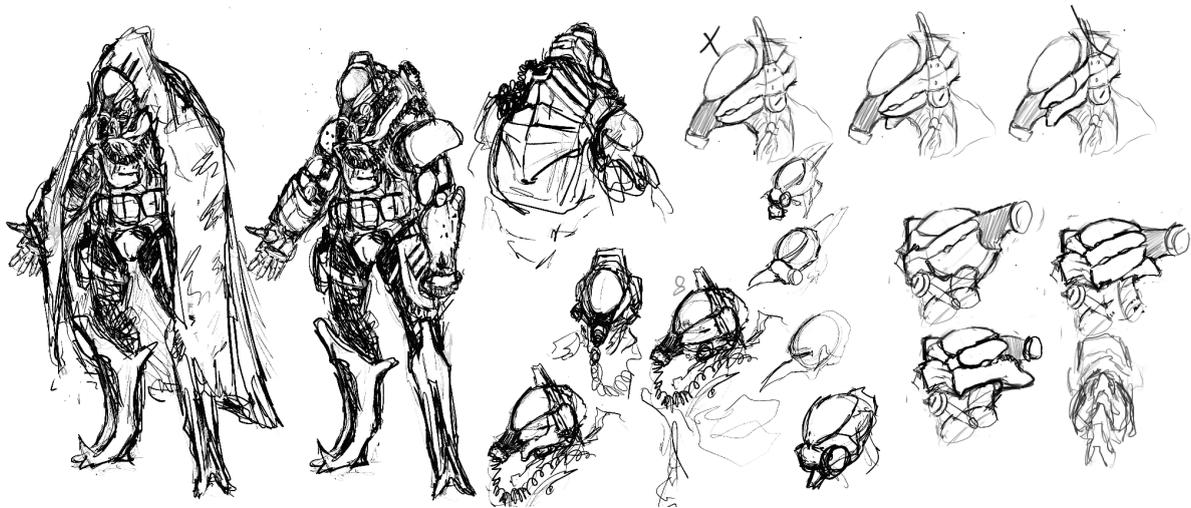


Fig 16. Reiteración sobre el diseño de Seek.

⁴¹ Antagonista principal de la serie de películas de *Alien*.

4.6. Diseño de personajes



Fig 17. Pieza de tono para la obra con diseños finales.

Seek terminó con un casco que le cubre los ojos, armadura acorazada y asimétrica, añadiendo elementos como bolsillos, mochilas, chalecos... que le añaden un toque militar y de superviviente al personaje. Un color más oscuro, y en general un diseño más complejo. Su diseño final es grande, poco expresivo, mecánico y con elementos inspirados en el esqueleto y la fisonomía de los insectos, sus piernas son de carácter digitígrado, y su casco carece de apertura visible para sus ojos, siendo liso. Uno de los conceptos que se mantuvo presente en la concepción del personaje era difuminar la humanidad del personaje, poniendo en cuestión si esto es una armadura o si se trata de su verdadero cuerpo. Seek es serio y centrado, relajándose cuando está a solas con Arya.



Fig 18. Apuntes para diseño final de Seek.



Fig 19. Apuntes para el diseño final de Arya.

Arya acabó con un peinado *bob* de pelo blanco, es una chica de aspecto joven, con pecas, ojos claros y piel pálida. Lleva una gran mochila a sus espaldas repleta de utensilios. En cuanto a su manera de vestir, porta un traje de una pieza negro de cuero o látex que descubre los dedos de sus pies, sobre esta prenda recae una capa alargada que cubre gran parte de su cuerpo, con un tono más claro, además de una diadema negra que corona su cabeza. El objetivo es contrastar la apariencia dura, oscura, y recta de Seek con una figura más pequeña, clara y natural. A Arya se la muestra de manera más despreocupada, contenta y expresiva.

Por último, tenemos al antagonista de este capítulo, el personaje acabaría con un diseño mucho más simple, debido a la decisión de mantenerlo casi totalmente oscurecido con la intención de enfatizar el elemento de horror en su presentación. Es así que se mantiene como un ser de cuello y extremidades alargadas, con una cara flácida, ojos negros y voluminosos y una serie de hilos y patas por boca.

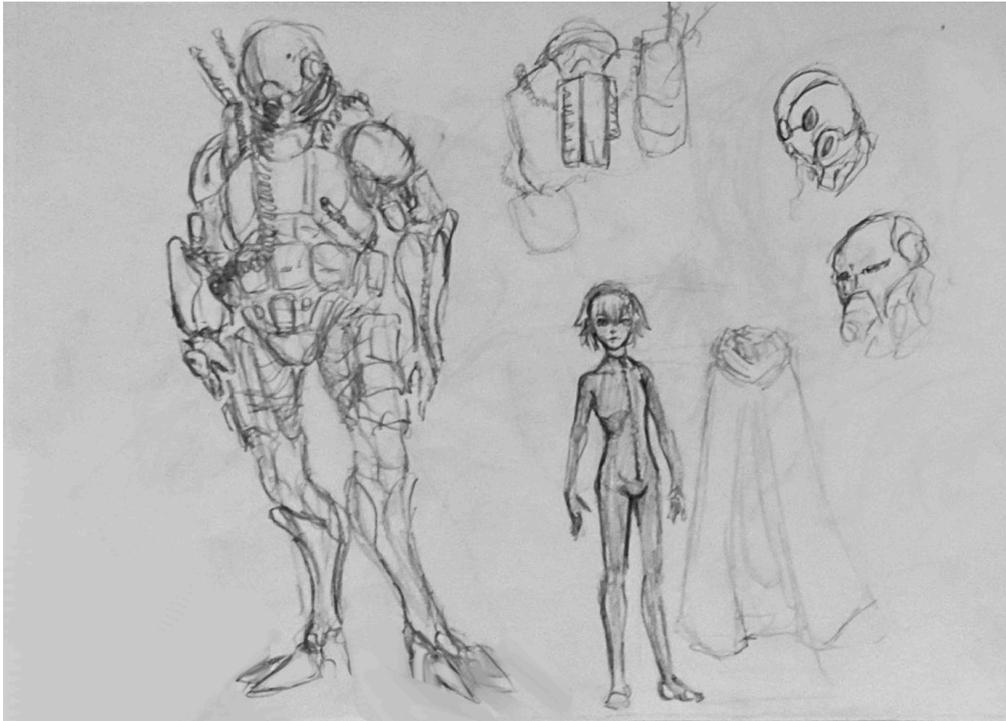


Fig 20. Diseños finales.

4.7. Diseño de entornos y props

El universo es fundamentalmente mecánico. Elementos góticos, extrañas estatuas, arquitectura brutalista e hileras de cables cubren gran parte del mundo. Se enfatiza la verticalidad, oscuridad, la sensación de escala y de abandono o entropía, un mundo sin apenas vida y extremadamente fragmentado. Las máquinas y edificios son robustos, crudos, incoherentes y con síntomas de abandono.

Para esta historia realicé una serie de props que los personajes usan o llevan consigo. Entre ellos se encuentran armas de fuego y sus cartuchos, cuchillos, mochilas, baterías, puertas, estatuas...

A lo largo de las viñetas se presentarán cuatro escenarios distintos: puente exterior, interior de la

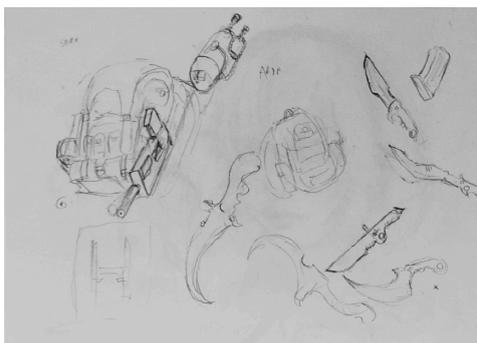


Fig 21. Diversos bocetos de los props.

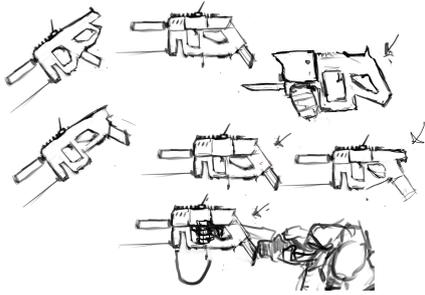


Fig 22. Conceptos para el arma de Seek.

estructura superior, interior de conductos, e interior de la estructura inferior.

El primero consistirá en una representación más genérica de la megaestructura, enfatizando la escala del mundo y en un ambiente principalmente estéril. El segundo mostrará un ambiente mucho más decorado, aun manteniendo esa verticalidad, pero esta vez en un espacio cerrado. Siguiendo este, los conductos se presentarán como un espacio cerrado e igualmente aséptico, sin apenas luz ni espacio, un pasillo alargado iluminado por las rejillas de la ventilación. Por último, el interior inferior de la estructura será un acantilado sin fondo apreciable, pero con alguna decoración o elemento destacable.



Fig 23. Demostración de viñeta rota. Panel de cómics de Avatar The Last Airbender.

4.8. Diseño de página

En cuanto al diseño de página, se han tenido en cuenta una serie de conceptos y técnicas de composición de la industria. En su blog en Crehana, Hugo Rodríguez⁴² recopila varios tipos de viñetas, clasificándolas en base a tres criterios: según los márgenes, según su corte y según su forma.

Según los márgenes, se clasifican diez tipos de viñeta: viñetas abiertas, utilizadas para dar sensación espacial y de infinitud; viñetas cerradas y ortogonales, las más utilizadas, pretenden mantener un sentimiento de equilibrio y estabilidad; viñeta oblicua, son intensas y caóticas; la viñeta rota, cuando un personaje sale de su viñeta, destaca la importancia de un elemento y aporta dinamismo; viñeta de una página o múltiples, es el énfasis más extremo que se puede presentar, con múltiples usos; viñeta exterior, son aquellas que explotan el uso del *gutter*⁴³ y su forma para crear una composición más dinámica; viñeta interior, viñetas contenidas dentro de una viñeta más grande, suelen usarse para mostrar detalles específicos de una escena; viñetas decorativas, aportan un espacio donde surge la acción descrita en las viñetas posteriores; y por último, las viñetas psicológicas, modifican la forma y los márgenes de la viñeta con la intención de provocar sensaciones específicas.

⁴² Rodríguez, H.(31 de octubre de 2021) *Tipos de viñetas para historietas: dale un ritmo dinámico a tu relato*. Crehana. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipos-vinetas/>

⁴³McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra Publishing. pg 60



Fig 24. Demostración de viñeta decorativa. Panel de cómics de Avatar The Last Airbender.

En cuanto al tipo de corte: El corte recto, siendo el más habitual, se usa en momentos de neutralidad y relaxo; el corte diagonal, asociado a la acción y al dinamismo; y a sangre, ocupan el fondo de la página y se usan para enfatizar un momento de importancia y las acciones simultáneas que ocurren durante el.

Finalmente, según su forma, se clasifican en cuatro apartados: rectángulos horizontales, los clásicos, aportan una sensación de neutralidad y son eficientes para generar secuencias que ocurren a lo largo de amplios periodos de tiempo; rectángulos verticales, de igual manera que el anterior, aportan estabilidad a la composición, pero esta vez pausando el ritmo, generando pequeñas secuencias más próximas en el tiempo; ovaladas, viñetas muy poco comunes y usadas con propósitos muy concretos, normalmente para representar los pensamientos, recuerdos o imaginación de estos personajes; triangulares, generan sensaciones de alerta y acción.

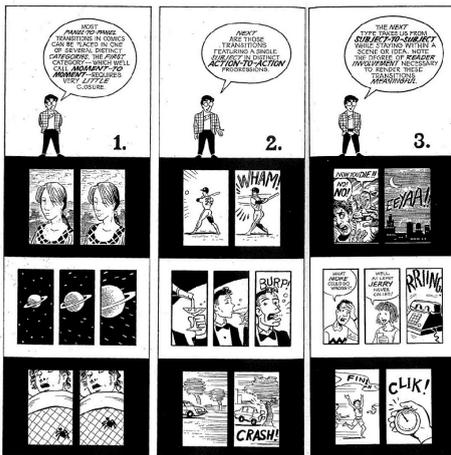


Fig 25. Demostración de tipos de transición. McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra.

Además de esto, Scott McCloud describe 6 tipos de transiciones entre viñetas: la momento-a-momento, que pretenden describir un momento específico; las de acción-a-acción, que representan el progreso de una acción siendo efectuada; la tema-a-tema, que presentan imágenes en principio inconexas pero que cobran sentido gracias al lector; la escena-a-escena, que nos transporta de una escena a otra con considerables distancias de espacio y tiempo entre ellas; de aspecto-a-aspecto, que muestran distintos aspectos de un lugar sin tener en consideración el tiempo; y la sexta, el non-sequitur, la cual parece no contener ningún tipo de lógica entre viñetas.

En su estudio, McCloud se percató de que en los cómics occidentales populares de la época, se usa casi exclusivamente tres de estas transiciones: las de acción-a-acción, tema-a-tema, y escena-a-escena, siendo acción-a-acción la más popular independientemente del género y lugar de creación del cómic⁴⁴, si bien reconociendo que esto no es una ley y que existen múltiples tebeos con características más experimentales, pero concluyendo que con apenas tres de estas secuencias se podría crear una historieta.

⁴⁴McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra Publishing. pg 75-82



Fig 26. Boceto inicial de página 9 del cómic.

A la hora de investigar el cómic japonés, McCloud destaca un aumento considerable en el uso de transiciones del tipo de aspecto-aspecto y momento-a-momento, concluyendo que esto podría dotar al manga de una cualidad más cinematográfica y artística, enfocada a integrarnos en el mundo y no solo a “llevarnos al grano”⁴⁵.

Después de investigar, realicé varias series de bocetos, experimentando con distintos tipos de viñetas y transiciones, intentando reflejar la sensación deseada mediante la composición. Además, hice una serie de bocetos para escenas específicas que tendrán especial impacto en la obra final. Por último, el paso del tiempo ha sido una de las consideraciones principales a tener en cuenta durante la planificación del cómic, además de las fuentes de luz y lugares de contraste.

4.9. Línea y mancha

Una vez realizada la composición y bocetos que representarán al cómic final comencé a realizar el dibujo final. Para ello primero realicé una primera línea en medios tradicionales y después, cada dibujo fue digitalizado mediante un escáner modelo *Brother DS640* a un resolución de 1200 x 1200 pixeles Posteriormente cada imagen ha sido corregida o reelaborada en parte, mediante las herramientas como *Clip Studio Paint*, *Photoshop* y *Procreate*.

Tras terminar el dibujo, se realizó la mancha. Traté de integrar un uso de los grises, evitando los blancos y los negros puros, utilizando contrastes grandes para las escenas más dramáticas. Me apoyé de rotuladores, bolígrafos y tintas para crear el relleno digital.



Fig 27. Restructuración, detalles y composición de la página 9.

⁴⁵McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra Publishing. pg 80-81



Fig 28. Página 9 coloreada y entintada.

4.10. Coloreado digital

Se pintará sobre el dibujo anterior en medios digitales, aplicando color, atmósfera y diversos detalles. Para ello primero se llevaron a cabo unos estudios de color, buscando complementar la composición de estas páginas con el color. Finalmente decidí utilizar colores fríos y con una paleta oscura, con tonos azulados y verdosos. Fue importante que los archivos esten a una resolución de 300 pixeles y con un perfil de color CMYK para asegurar una impresión correcta de los colores de la imagen.

Uno de los retos principales a la hora de colorear han sido las fuentes de luz. Intentar mantenerlas consistentes y de un color adecuado sin desentonar la imagen fue algo a lo que se le prestó especial atención. A la vez, era importante mantener una imagen visualmente clara a pesar de los tonos más oscuros.

Algo más a tener en cuenta ha sido variar la paleta dependiendo del entorno donde se encuentran los personajes. Durante las páginas 5, 6 y 7 se aplica una paleta amarillenta y rojiza, de colores más claros y cálidos, volviendo a una más oscura después de esas páginas. Si bien esto sirve para diferenciar dónde se encuentran los personajes, existen otras razones para tomar una decisión así. Variar el color y el tono de la obra puede prevenir una saturación del lector, esta variación puede resultar refrescante, aportando diversidad y vida a la obra.

4.11. Diseño de portada

Para el diseño de la portada se han tenido varias consideraciones, Brian Bolland, en *Artist on comic art*, Mark Salisbury (2002), responsable de ilustrar las portadas de obras como *Animal Man*, y *The Invisibles*, describe varios métodos que él utiliza para crear una portada. Bolland enfatiza la narrativa a través de la ilustración de la portada, habitualmente exponiendo un evento o gancho de la trama que sea particularmente impactante o que pueda resultar de particular intriga. En las obras que centran su atención en significados más abstractos, el artista propone el uso de simbolismo y el mensaje subliminal en las portadas con el objetivo de crear una imagen compleja y con elementos surrealistas.

En consideración a la historia, he recopilado los elementos que la conforman y he juzgado a partir de ahí

qué clase de acercamiento aplicar en cuanto al diseño. Si bien la obra podría prestarse a la acción en un futuro, en este trabajo se prescindir de ella, centrándonos más en la relación y exploración de los personajes con el entorno. Es por ello que he decidido centrar la portada en los protagonistas de la obra admirando su entorno.

4.12. Maquetación del proyecto

Una vez obtenidas las páginas finales, estas han sido pasadas a través de *Clip Studio Paint*. Con este programa ordené las páginas y con ellas formé un único documento. A partir de aquí es cuando comencé a aplicar los bocadillos de diálogos.

Fue importante mantener la composición y la lectura de ellos adecuada y legible. Para el diálogo se utilizó la fuente *Anime Ace* por su claridad. También se exploró el uso de bocadillos alternativos para los personajes.

Líneas gruesas y rectilíneas fueron utilizadas para los diálogos de Seek, intentando mostrar un carácter rígido, monótono y robótico. La historia será principalmente contada a través de los ojos de Seek, así es que también serán representados sus pensamientos en forma de un bocadillo con aspecto de nube, con la particularidad de ser cuadrado con el objetivo de mantener ese aspecto artificial del personaje.

Por otro lado, Arya utiliza un bocadillo de diálogo básico, redondo, con líneas más curvas y finas. Arya es un personaje mucho más expresivo, y por lo tanto eso se debe reflejar en los bocadillos de texto. Arya exclama, murmura y pregunta, con los bocadillos deformándose para enfatizar estas acciones.

4.13. Impresión de muestras

Comencé realizando una serie de impresiones domésticas con el fin de ver aproximaciones al producto definitivo. Finalmente se llevó a imprimir a una imprenta en un papel A4 plastificado por delante y por detrás, en una impresora *MULTIFUNCIONAL XEROX B235* en calidad de 300ppp, anillado y encuadernado.

5. CONCLUSIÓN

En este trabajo de fin de grado he investigado sobre el papel del cómic en el mundo del arte, centrándome especialmente en el ámbito de la ciencia ficción y la estética *cyberpunk*. Además, he analizado varios recursos artísticos como el concepto del infinito, la entropía y referencias mitológicas, destacando la Torre de Babel. También he estudiado múltiples artistas y obras de diversos medios y géneros. Por último, he realizado una reproducción detallada de un universo y sus personajes que culminaron en la reproducción de una obra final.

Mediante un análisis detallado de las características distintivas de los géneros del *cyberpunk* y la ciencia ficción, he podido identificar elementos clave que definen su estética y narrativa para poder aplicarla a mi propia obra. La inclusión del infinito y la entropía como recursos artísticos ha sido fundamental para ilustrar temas de desesperanza y caos que a menudo prevalecen en estas historias. Además, los elementos religiosos, como la Torre de Babel pueden añadir una capa de profundidad simbólica o estética a la narrativa.

La investigación sobre diferentes tipos de panelaje y maquetación de cómics, así como las técnicas compositivas y la realización de un guion, han proporcionado una base sólida para la creación final del cómic. El uso de paneles dinámicos y la organización cuidadosa de las viñetas ayudaron a enfatizar la composición y a mantener el flujo de la historia, así como su coherencia.

A pesar de lo investigado en este trabajo, es importante reconocer algunas limitaciones. La selección de obras y artistas se ha basado en un marco específico que puede no representar la totalidad del género. Además, la interpretación de recursos artísticos como el infinito y la entropía está sujeta a subjetividad, y puede variar según la perspectiva del lector. La realización del cómic propio también enfrentó desafíos técnicos y creativos que limitaron la ejecución de algunas ideas originales.

Futuras investigaciones podrían expandir este estudio a otros géneros del cómic y explorar diferentes estilos artísticos. Además, sería interesante analizar cómo las nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial generativa, pueden integrarse en la creación de

cómics para enriquecer la experiencia narrativa y la producción artística.

Este proyecto y su metodología me han permitido fusionar mis intereses artísticos y literarios, proporcionando una plataforma para explorar y expresar ideas complejas de manera creativa. La realización del cómic propio no solo ha sido una tarea técnica, sino también una oportunidad para reflexionar sobre el papel del arte en la sociedad y cómo puede ser utilizado para inspirar la imaginación propia, y la del lector. Esta ocasión me ha permitido aplicar y experimentar con estas ideas, demostrando el potencial creativo y crítico de este medio.

6. Bibliografía

- Anime e Manga (30 abril 2019) *Akihito Tsukushi al Napoli #COMICON2019* | *AnimeeManga.it* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/uqtas0qArZI?si=R0ceXZcSlp7z-YoP>
- Araki, H. (2017). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*. EEUU: Viz Media
- Asimov, A. (1981). *Sobre la ciencia ficción (Asimov on Science Fiction)* Publicado por Doubleday.
- A 2016 Interview with Tsutomu Nihei. (2016). Consulta: 18 de noviembre de 2023. <https://mangabrog.wordpress.com/2016/02/29/a-2016-interview-withtsutomu-nihei/>
- Bergado, R., Gálvez, P., Guiral, A., & Redondo, J. (2002). *Comics: Manual de instrucciones*. Glénat.
- Miura, K. (Autor). (2017). *Berserk Master Edition* [Edición de manga]. Milwaukie, Oregón: Dark Horse Manga.
- Borealis, J.K. (2022). *Ainolonia - Return to Parascythe*. Webtoons. https://www.webtoons.com/en/canvas/ainolonia-return-to-parascythe/list?title_no=737875&webtoon-platform-redirect=true&page=5
- Borges, J. L. (1941). *La biblioteca de Babel*.
- Bethke, B. (1983). *Cyberpunk*. Amazing Stories.
- Bungie. (1994-en curso). *Marathon* [Saga de videojuegos]. Chicago, Illinois: Bungie.
- Bungie Studios. [Marathon] (25/05/2023) *¿Qué es Marathon? | En algún lugar del cielo - Video documental* [Video]. YouTube: <https://youtu.be/Zrv0dpztryY?si=1zTaaSI7qPEBHhTI>
- Busiek, K. et al. (2002). *Panel one: Comic book scripts by top writers*. About Comics.
- Cambridge University Press. (n.d.). In *Cambridge English Dictionary*.
- Cameron, J. (Director). (1984). *The Terminator* [Película]. Orion Pictures.

- Cameron, J. (Director). (1991). *Terminator 2: Judgment Day* [Película]. TriStar Pictures.
- Chinn, M. (2004). *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica: Todo lo que necesitas para crear tus propios cómics*. H. Blume.
- Clarke, A. C. (1973). *Cita con Rama*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Dollo, X., & Morissette-Phan, D. (2021). *Historia de la ciencia ficción*. Redbooks.
- Dooley, M., & Heller, S. (2005). *The education of a comics artist*. Allworth Press.
- Ellison, H. (1967). *No tengo boca y debo gritar*. Science Fiction Studies.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Ace Books.
- Gibson, W. (1982) *Quemando Cromo*. Ediciones Minotauro.
- Giménez, J. (1998-2003) *La Casta de los Metabarones*. Reservoir books.
- Giménez, J. (1986-1987) *Leo Roa*. Norma Editorial.
- González Gost, P. (2020). *El mundo, la psique y la urbe en Tsutomu Nihei. Una reflexión dialógica*. *CuCo, Cuadernos De cómic*, (14). <https://doi.org/10.37536/cuco.2020.14.1280>.
- Gravett, P., & Dunning, J. H. (2014). *Comics unmasked: Art and anarchy in the UK*. The British Library.
- Gravett, P. (2005). *Graphic novels: Everything you need to know*. Collins Design.
- Gravett, P. (2004). *Manga: La era del nuevo cómic*. Taschen.
- Haraway, D. (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist- Feminism in the Late Twentieth Century*, en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Nueva York: Routledge.
- Harvey, R. C. (1996). *The art of the comic book: An aesthetic history*. University Press of Mississippi.
- Heinlein, R. A. (1973). *Time Enough for Love*. New York: G. P. Putnam's Sons.

Heilein, R.A. (2022). *On The Writing of Speculative Fiction*. Vol. 1, no. 24. Desterro.

Honda, I. (Director). (1954). *Gojira* [Película]. Toho Company.

Inventing the Future with Syd Mead. Sunday Interviews. (2015). Consulta: 12 de noviembre de 2023, en Sunday Interviews. <https://sundayinterviews.com/inventingthe-future-with-syd-mead-13f0dc21420f>

Iwamune, H. (2022). *Usuzumi no Hate*. Japón: Harta.

Jodorowsky, A., & Moebius. (1980-1988). *El Incal*. Les Humanoïdes Associés.

Kojima Productions. (1998). *Metal Gear Solid*. [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami.

Lee, S., & Buscema, J. (1978). *How to draw comics the Marvel way*. Marvel Books.

Lisberger, S. (1982). *Tron* [Película]. Walt Disney Pictures.

Masamune, S. (1989). *Ghost in the Shell*. Kodansha.

McCloud, S. (2006). *Hacer cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Astiberri.

McCloud, S. (2000). *La revolución de los cómics*. Astiberri.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperPerennial.

McTiernan, J. (Director). (1987). *Depredador* [Película]. 20th Century Fox.

Microsoft Game Studios. (2001-en curso). *Halo* [Saga de videojuegos]. Redmond, Washington: Microsoft Game Studios.

Microsoft Game Studios. (2001-en curso). *Halo* [Saga de videojuegos]. Redmond, Washington: Microsoft Game Studios.

Nintendo. (1986-en curso) *Metroid*. [Saga de videojuegos]. Kyoto, Japón: Nintendo

Naughty Dog (2013). *The Last of Us*. [PlayStation 3], Sony Computer Entertainment.

Otomo, K. (1982-1990). *Akira* [Manga]. Tokyo, Japan: Kodansha.

Oxford English Dictionary, s.m., definición 1. Interpretación del autor.

Plastiboo. (2022). *Vermis I: Lost Dungeons & Forbidden Woods*. Hollow Press.

Plastiboo. (2023). *Vermis II: Mist & Mirrors*. Hollow Press.

PlatinumGames. (2017). *NieR: Automata* [Videojuego]. Tokyo, Japan: Square Enix.

Real Academia Española, s.m.b

Riekeles, S. (2019). *Anime Architecture: Imagined Worlds and Endless Megacities*. Edinburgh, Scotland: Edinburgh University Press.

Rodríguez, H.(31 de octubre de 2021) *Tipos de viñetas para historietas: dale un ritmo dinámico a tu relato*. Crehana.
<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipos-vinetas/>

Sabin, R. (1996). *Comics, comix & graphic novels: A history of comic art*. Phaidon Press.

Sáez de Adana, F. (2004). *Una historia del cómic norteamericano*. Cátedra.

Santa Biblia: Nueva Versión Internacional. (1999). Sociedades Bíblicas Unidas. (Génesis 11:1-9).

Salisbury, M. (2000). *Artists on comic art*. Titan Books.

Scott, R. (Director). (1979). *Alien El Octavo Pasajero* [Película]. 20th Century Fox.

Scott, R. (Director).(1982). *Blade Runner*. [Película]. Warner Bros.

Smithson, R. (1966). *Entropy and the New Monuments*. Artforum.

Square Enix. (2010). *NieR Replicant* [Videojuego]. Tokyo, Japan: Square Enix.

Stableford, Brian (2004). *Historical Dictionary of Science Fiction Literature* (en inglés). Scarecrow Press. pp. 81-82. ISBN 0-8108-4938-0.

Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. Bantam Books.

- Sterling, B. (Ed.). (1986). *Mirrorshades: The cyberpunk anthology*. Ace Books.
- Sterling, B. (1996). *Schismatrix plus*. Ace Books
- Terada, K., & Jung Gi, K. (2017). *Terada Katsuya Kim Jung Gi*. Superani.
- TvTropes.(10 de marzo de 2024). *The Stoic*.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheStoic>
- Virilio, P. *Estética de la desaparición*. Barcelona, Anagrama, 1988, pp. 68-69
- Ward. S. (2017) *The Art and Making of Alien: Covenant*. Titan Books.
- Williams, W. J. (1986). *Hardwired*. Tor Books.
- Withrow, S., & Barber, J. (2005). *Webcomics: Tools and techniques for digital cartooning*. Barron's Educational Series.
- Yamazaki, T. (Director). (2023). *Godzilla Minus One* [Película]. Toho.

7. Índice de referencias

Fig 1. Giger. H.R. *Necronomicon IV*. 1976. Acrílico sobre papel.

Fig. 2. Nihei. T. Panel del manga *Blame! Master Edition*. 2017.

Fig. 3. Nihei. T. Panel del manga *Blame! Master Edition*. 2017.

Fig 4. Masamune S. Panel de *Ghost in the Shell*. 1995.

Fig 5. Jean Giraud *Le Voyage d'Hermes*. 2011.

Fig 6. Panel de *La Casta de los Metabarones*. 1998.

Fig 7. Concept Art de *Blade Runner*. 1982.

Fig 8. Bungie, Concept Art de *Marathon*. 2023.

Fig 9. Tsukushi A. Panel de *Made In Abyss*. 2012.

Fig 10. Lineart y sombreado de la primera página en papel, bolígrafo, tinta y rotulador.

Fig 11. Concept de la ciudad y personajes.

Fig 12. Concept de escenarios.

Fig 13. Moodboard del mundo.

Fig 14. Conceptos iniciales de Arya.

Fig 15. Concepts originales de Seek y Arya en el mundo

Fig 16. Reiteración sobre el diseño de Seek.

Fig 17. Pieza de tono para la obra con diseños finales.

Fig 18. Apuntes para diseño final de Seek.

Fig 19. Apuntes para el diseño final de Arya.

Fig 20. Diseños finales.

Fig 21. Diversos bocetos de los props.

Fig 22. Conceptos para el arma de Seek.

Fig 23. Demostración de viñeta rota. Panel de cómics de Avatar The Last Airbender.

Fig 24. Demostración de viñeta decorativa. Panel de cómics de Avatar The Last Airbender.

Fig 25. Demostración de tipos de transición. McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra.

Fig 25. Demostración de tipos de transición. McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra.

Fig 26. Boceto inicial de página 9 del cómic.

Fig 27. Restructuración, detalles y composición de la página 9.

Fig 28. Página 9 coloreada y entintada.