

TFG

PROYECTO DE CÓMIC.
IL RONDÒ DELL'INFERNO

Presentado por Ascensión Soria Román
Tutor: María Lorenzo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Belles Arts
Curso 2015-2016



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

AGRADECIMIENTOS

A los profesores y sobre todo a mi tutora María Lorenzo; por sus enseñanzas, su guía y sus consejos, que me han dado la seguridad suficiente en este proyecto.

A mi familia por su apoyo, comprensión y paciencia.

También a Rosa Puig, por escucharme incontables horas mientras tramaba toda la historia, ofreciéndome su perspectiva.

A mi equipo de animación por compartir conmigo esfuerzo, retos y momentos tan buenos que han hecho que estos cuatro años sean realmente cortos.

También al Club de Cómic de BBAA; a quienes lo fundaron, a quienes lo continuaron y a aquellos que tomarán el relevo, por la inversión de su tiempo de forma desinteresada en compartir con los demás su pasión por el cómic.

RESUMEN

Este Proyecto recoge la preproducción de un cómic llamado *Il rondò dell'Inferno*, dentro del género fantástico y de aventura, dirigido a un público juvenil.

En la siguiente exposición escrita se presta especial atención a la investigación, en busca de una metodología personal y funcional para el diseño de su ambientación, sus personajes y la construcción de su guion base. La intención es llegar a unos fundamentos sólidos para el propio cómic que permitan presentarlo a editorial y facilite su posterior producción.

Palabras clave: cómic, diseño, guion, juvenil, aventura, fantasía.

Project that develops the pre-production of a fantasy and adventure comic called *Il Rondò dell'Inferno (The Rondò of Hell)*, addressed for a young audience.

The following report specially focuses on the solitaire investigation during the research of a personal and functional methodology for the ambience and character design as well as the planning of its basis script. The aim of this project is to reach to strong and solid fundamentals in the proper comic that will allow an editorial submit and help develop its later production.

Key words: comic, design, script, youth, adventure, fantasy.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 DEFINICIÓN DE CÓMIC
- 1.2 OBJETIVOS
- 1.3 METODOLOGÍA
- 1.4 EVOLUCIÓN DE LA IDEA

2. REFERENTES

- 2.1 SEGÚN LA TEMÁTICA
 - 2.1.1 *SHONEN*
 - 2.1.2 *LE TABLEAU*
 - 2.1.3 *EL CONDE DE MONTECRISTO*
 - 2.1.4 *EL BARRIL DE AMONTILLADO*
- 2.2 SEGÚN LA GRÁFICA
 - 2.2.1 *BLACKSAD*
 - 2.2.2 *SETH ENGSTROM*
 - 2.2.3 *CHARLES LE BRUN*

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

- 3.1 LA HISTORIA
 - 3.1.1 *SINOPSIS*
 - 3.1.2 *EL TEMA*
 - 3.1.3 *EL GUIÓN*
 - 3.1.4 *EL ESBOZO*

4. BUSQUEDA DE ESTILO

- 4.1 CONTEXTO
- 4.2 DISEÑO DE PERSONAJES
 - 4.2.1 *LA HIBRIDACIÓN*
- 4.3 DISEÑO DE ESCENARIOS
 - 4.3.1 *ELEMENTOS INERTES*

5. ARTE FINAL

- 5.1 MATERIALES

6. FUTURO DEL PROYECTO

- 6.1 NAMING

7. CONCLUSIONES

8. BIBLIOGRAFÍA

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. INTRODUCCIÓN

Después de más tiempo del que puedo recordar tratando de contar historias a partir de mis dibujos, conocí el cómic y en él el medio de expresión perfecto para este propósito.

Durante los primeros años de carrera, he tenido la suerte de experimentar la elaboración de cómics breves y conclusivos para autoedición. Y ha sido durante este tiempo en el que me he dado cuenta de que no me gustaba solamente leerlos, sino que además disfruto de hacerlos plasmando mis propias ideas sobre el papel.

Elegí la preproducción de una novela gráfica para trabajo de fin de grado, un proyecto que puede ser visto como un reto desbordante o como prefiero verlo yo, un entrenamiento con infinitas posibilidades de aprendizaje.

Esta memoria recoge el proceso de elaboración y planificación de dicha preproducción para presentar a editorial o concurso, convirtiéndose en una carta de presentación de cara al mundo laboral y una primera toma de contacto que me permitirá establecer una metodología propia.

Enfocado a un público juvenil, *Il rondò dell'Inferno* es una novela gráfica de género fantástico y de aventuras que cuenta la historia de Allegra Da Costa, joven de condición humilde que peleará por desvelar los misterios que envuelven el asesinato de su padre, en un mundo lleno de injusticias y diferencias sociales.

1.1 DEFINICIÓN DE CÓMIC

A pesar de las diferentes nomenclaturas que podemos encontrar en la actualidad (como tebeo, cómic y novela gráfica), y a pesar de las matizaciones que reflejan estas terminaciones y siendo que todas identifican al misma base de narración con imágenes, no haré diferenciación en su uso.

Lo importante es que comprendamos que el cómic se trata de una narración secuencial que se hace servir de imágenes estáticas. Scott McCloud lo definiría como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.

Este dato es esencial para comprender el propósito al que se enfoca el trabajo y el proceso que ha seguido.

1.2 OBJETIVOS

El fin de mi proyecto se centra en la preproducción de un cómic extenso y conclusivo que no excediese de 100 páginas. Para esto me centré en diferentes metas:

1. Debía de constar de todos los elementos necesarios que permitiesen posteriormente su producción y presentación a editorial para ser publicado.
2. Debería ser capaz de elaborar la base de una historia compleja, de principio a fin, con una extensión concreta.
3. Ser capaz de plasmar una estética fiel a un estilo personal bajo el cual me sintiese cómoda trabajando, experimentando y enfrentando retos estéticos personales.
4. Ser capaz de establecer con la experiencia, una metodología ágil y sólida para una mejor elaboración en proyectos futuros.

1.3 METODOLOGÍA

Las fases de búsqueda estética y escritura de guion fueron desarrollándose prácticamente a la par, debido a una evolución continua y maduración de la idea e imagen durante todo el curso.

Inicialmente tuve que plantearme la historia que iba a contar y desarrollarla conceptualmente, su género y guion.

Comencé desarrollando por escrito el mundo que plasmaría dentro del guion y las imágenes, para después iniciar esa búsqueda estética que sirviese de apoyo para tener claro durante la producción del cómic qué y cómo dibujar en cada momento.

Debido a que nunca antes había desarrollado una historia de tales características, procuré tener escrito y meditado cada detalle del mundo donde se iba a ambientar, a pesar de que de todo este trabajo solo fuese a vislumbrarse nada más que una pequeña parte en la obra final.

Sin embargo, considerando que la obra final es también proceso, no escatimé en esfuerzos.

Además, era consciente de que siendo un trabajo individual, no podía perder el tiempo en continuas correcciones en cursos más adelantas que me llevasen a una etapa de estancamiento, con su consecuente desmotivación.

Fue una fase que llevó bastante tiempo pero que valió la pena ya que, a la hora de plasmar las ideas en papel, no parecía haber lagunas que me hiciesen no prever cómo iba a ser aquello que iba a dibujar y lo que las imágenes debían contar.

1.4 EVOLUCIÓN DE LA IDEA

La intención del proyecto era crear un cómic auto conclusivo, pero con opción a ser ampliado y/o continuado. La fuerza motora que me ha llevado hasta este proyecto, era el deseo y atractivo desafío de contar una historia inspirada en la ciudad de Venecia.

Llevaba tiempo deseando emplear esta ciudad como inspiración de algún proyecto personal ya que, desde el primer momento, lo creí el escenario adecuado y con todos los elementos necesarios para situar magia, romance, drama y misterio. Así que desde el año anterior ya comenzó a germinar la idea que ha dado lugar a este trabajo.

Tuve de poder viajar a Italia ese mismo año y conocer, aunque muy rápidamente, las calles de la ciudad. Esto me permitió verla desde un punto de vista distinto al perceptible en fotografías, de las que también tomé bastantes con la idea de documentarme.

Así el género fantástico y de aventuras se adaptó a mi proyecto no sólo por la admiración natural a esos géneros desde pequeña sino también inspirados por la estética y leyendas que envuelven la ciudad.

La trama comenzó a construirse al mismo tiempo que los primeros bocetos, hasta llegar al momento de darle una estructura y organizar el trabajo en fases para profundizar en cada una de ellas.

2 REFERENTES

2.1 SEGÚN LA TEMÁTICA

2.1.1 Shonen

El shonen es la categoría de manga y anime que se dirige especialmente a un público adolescente. Se caracteriza por tratarse de series con grandes dosis de acción y que contienen a menudo situaciones de humor. Otras características: suelen mostrar protagonistas masculinos, compañerismo entre adolescentes o adultos y equipos de combate.

Debo decir del shonen que le debo a esta categoría mi más temprana iniciación como lectora de cómics, y parte de mi afición al género fantástico y de aventura, que es abundante. Si bien mi protagonista es un personaje femenino, comparte con los héroes de shonen su juventud, aprendizaje, auto superación y ensalzamiento de valores sociales como la justicia, el honor, la honestidad, etc.



Fig. 1. Hiromu Arakawa: *Full metal alchemist*, 2004. Portada para la revista *Shonen jump* en Japón.

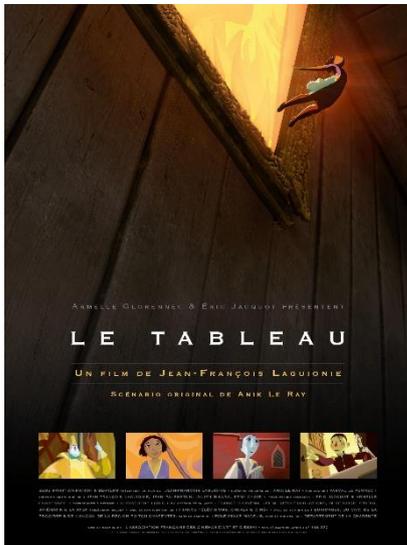


Fig. 2. Jean-François Laguionie: *Le tableau*, 2011. Película de animación.

2.1.2 *Le tableau*

Es una película francesa de animación, dirigida por Jean-François Laguionie. Cuenta las aventuras de un grupo de personajes, que abandonan el cuadro inacabado que habitan para ir en busca de su creador.

Esta búsqueda nace de la necesidad de los personajes de abolir las diferencias entre clases que se han impuesto en su sociedad, sin motivo lógico, y que les niega la felicidad.

Fue interesante ver a un equipo de personajes tan diferentes trabajar juntos y demostrar sus capacidades al resto de habitantes del cuadro. Aunque hay que decir que, además de la temática, es una película con una estética peculiar y despertó mi interés especialmente por la fácil lectura de las emociones a partir del color y la simplicidad de fondos en muchas escenas, que permitían identificar con desenvoltura su situación.

2.1.3 *El conde de Montecristo*

Esta novela de Alejandro Dumas, de género histórico y de aventuras, cuenta la historia del joven Edmundo Dantés que es traicionado por sus allegados y condenado injustamente a pasar la vida en prisión. Después de escapar, adquiere un tesoro que le permite llevar a cabo la venganza contra cada uno de los responsables de su sufrimiento.

El personaje de Dantés siempre ha captado mi interés y sirvió de inspiración para crear las motivaciones de la protagonista, que padece en carne propia la injusticia y cuya concepción del mundo cambia a edad temprana. Pero, a diferencia de Dantés, mi personaje no cuenta con las habilidades, los medios ni la madurez necesaria para llevar a cabo ninguna venganza, lo que dificultará sus objetivos y le hará contemplar otros caminos.

2.1.4 *El barril de amontillado*

Cuento del reconocido escritor americano Edgar Allan Poe, publicado en 1846. Narra en primera persona la venganza del protagonista contra un hombre que le considera su amigo, Fortunato, que ignora haberle ofendido y no sospecha que pueda guardarle algún rencor. El autor del crimen se percató entonces de que la venganza carece de sentido si la víctima no comprende el motivo de su castigo.

Este cuento hizo que me replantease cómo reacciona la protagonista cuando sus primeras intenciones de venganzas se ven frustradas, y cuál sería la conclusión a la que llegaría. Así que de algún modo le debo la evolución psicológica del personaje y su aprendizaje en la historia.

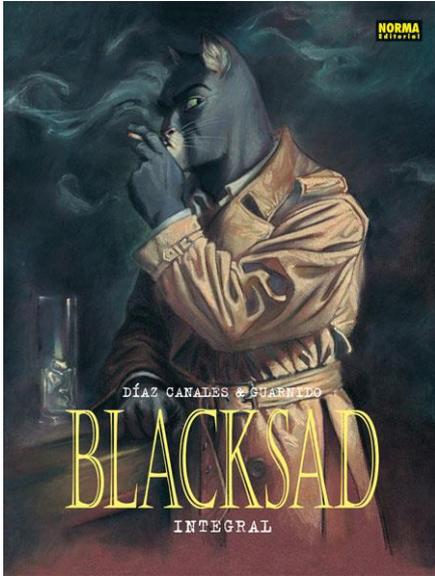


fig. 3. Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido: *Blacksad, integral*. 2014.

2.2 SEGÚN LA GRÁFICA

2.2.1 *Blacksad*

Blacksad es una serie de cómics de género negro realizada por el guionista Juan Díaz Canales junto con el dibujante Juanjo Guarnido.

En esta serie nos muestran una sociedad en la que todos y cada uno de los individuos es representado de manera zoomorfa y manejan esta herramienta con una habilidad admirable. El zoomorfismo funciona en favor de la expresividad en el diseño de personajes, sin dejar al azar la elección del animal para representar la personalidad de los individuos.

Además, es un cómic con una elección muy cuidada de las escenas, planos y perspectivas para transmitir la emoción deseada al lector. Incorpora un detallismo en las ilustraciones que también son una buena referencia si, como en mi caso, se ha escogido un estilo de dibujo elaborado.

2.2.2 *Seth Engstrom*

Artista de concepto, diseñador de producción y director de arte estadounidense que trabaja para la industria del cine. Se le conoce por su trabajo en una larga lista de películas como: *Avatar*, *Jurassic World*, *Enredados*, *El Dorado*, etc.

Pero me he fijado especialmente en sus dibujos realizados para la película de animación *Simbad: La leyenda de los siete mares*, de la productora Dreamworks. Su trabajo ha sido de gran ayuda a la hora de buscar la manera de plasmar los escenarios donde ocurriría la historia, de forma que fuesen no fuesen solo ilustraciones, sino dibujos que me resultasen de utilidad para conocer un entorno.

Sus espacios de aire fantástico y su manera de combinar arquitectura y naturaleza son una buena guía para plasmar atmósferas elaboradas de la manera más sencilla y rica posible, comprendiéndolos y dándoles cierta contundencia.

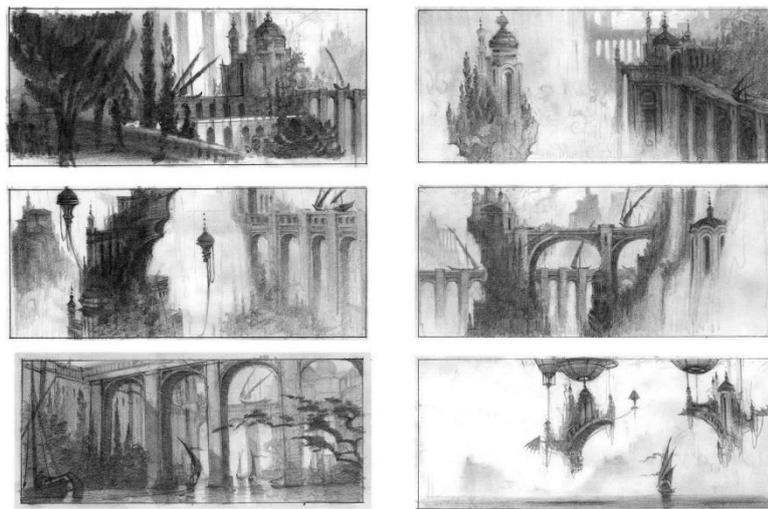


Fig. 4. Seth Engstrom: concept art para *Simbad: La leyenda de los siete mares*, 2003.



Fig. 5. Charles Le Brun: grabado recogido en *Dissertation sur un traité*, 1806

2.2.3 Charles Le Brun

Pintor y teórico del arte francés durante el siglo XVII. De entre sus numerosas obras me interesaron especialmente las que recoge el libro *“Dissertation sur un traité de Charles Le Brun, concernant le rapport de la physionomie humaine avec celle des animaux, 1806”*.

Fue el primero de mis referentes y el que me hizo querer experimentar la combinación hombre-animal. Sus grabados fueron un elemento clave y una gran ayuda para encontrar el grado de zoomorfismo de cada especie que deseaba para mis personajes en sus facciones.

3 DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 LA HISTORIA

3.1.1 Sinopsis

En el mundo de Pianto, una vez al año, en una noche sin tabús, los seres humanos celebran el carnaval junto con la especie híbrida.

Sin embargo hay alguien que no disfruta de la fiesta, ella es Allegra Da Costa, que, tras el misterioso asesinato de su padre, ha crecido con el único deseo de encontrar al culpable y hacerle pagar su crimen. Para ello necesitará la ayuda de Enzo Casiraghi, miembro descarriado de la aristocracia que se niega a cumplir las expectativas que su entorno tiene de él.

Juntos tendrán que enfrentarse a inesperados peligros y enemigos que se interpondrán en su camino.

3.1.2 El tema

Al inicio de plantear el guion base, me pareció innegable que estaba contando una historia cuyo tema principal era la venganza. Una joven pretendía vengarse de un asesino y, sin embargo, los acontecimientos y reacciones de los personajes, con su evolución psicológica, parecían indicarme que se estaba hablando de algo más.

Descubrir el tema fue un trabajo arduo que me obligó constantemente a preguntar, a mis personajes y a mí misma, de qué me estaban hablando y cuál era el mensaje que quería dar yo al lector. Mientras elaboraba el esbozo me di cuenta de que *Il rondò dell’Inferno* no reflexiona únicamente sobre la venganza, sino que muestra esta como una reacción ante quienes han sido sometidos a la injusticia y el abuso de poder, que es la causa real de todos los

conflictos y desgracias. La protagonista tiene que acabar renunciando a una venganza personal por la que lucha en soledad, para luchar con apoyo por una justicia social en favor del mundo en el que vive.

3.1.3 El guion

El guion tiene un planteamiento dramático con una clara división en tres actos. Partí de una estructura lineal, asegurándome de que la historia tuviese una proporción coherente, dinamismo y aumento de tensión en la trama gracias al uso de los puntos de giro que conectan el planteamiento, nudo y desenlace. Teniendo redactado ya el guion base, y puesto que soy la propia dibujante, me resultó mucho más ágil el aproximarme al guion literario acompañando éste de imágenes en un esbozo de la obra completa.

Acto I

En la fiesta de carnaval, tres peligrosos esbirros, contratados por la suma sacerdotisa, secuestran al príncipe heredero al trono para entregarlo al reino enemigo.

Sin embargo, un hombre humilde de la ciudad se pierde en el laberinto de callejones y, al ser testigo del secuestro, es asesinado por los esbirros.

Aprovechando la confusión del momento, uno de los esbirros traiciona al grupo y huye con el príncipe lejos del lugar del delito.

Diez años después, el festejo vuelve a celebrarse y el navío real atraca en puerto, dejando desembarcar a la nobleza. De entre todos ellos, Enzo Casiraghi, tigre vinculado a la familia real, disfruta especialmente de pisar tierra.

Acompañado por su fiel amigo, el soldado Salvatore, se unen al jolgorio, sorprendiéndose al ver el bullicio que sucede cerca al navío real, donde tiene lugar cada año la entrega de premios a los ganadores de la regata de góndolas. La joven Allegra Da Costa, en segunda posición en la carrera, protesta llena de ira al saber que el rey se niega a tener la audiencia prometida con el campeón. En un impulso solidario, Enzo se apresura a rescatar a Allegra de la ira de la reina y la suma sacerdotisa, a quienes la chica dirigía sus palabras de indignación.

Enzo y Allegra beben y conversan brevemente en una zona alejada. Ella da a entender al tigre sus deseos de ser escuchada por el rey para buscar al asesino de su padre y hacerle cumplir condena. Enzo, que no la toma enserio, se ve obligado a prestarle atención cuando la chica le muestra un medallón de oro que encontró frente al cuerpo y que puede ser una prueba incriminatoria de un miembro de la nobleza.

A pesar de todo, antes de que puedan actuar, caen dormidos, ya que alguien ha drogado el licor de sus jarras. Ambos despiertan a la mañana siguiente,

percatándose de que han perdido el navío que partió surcando los cielos, y que el medallón, la única prueba que poseían, ha sido robado.

Enzo, compadecido de la suerte de la chica, le acompaña a casa del genio y maestro Giuseppe. Giuseppe, es un hombre extraño pero fuertemente admirado por Enzo, que a pesar de rechazar su ofrecimiento como aprendiz, les proporciona una góndola capaz de volar al igual que el navío real, para que ambos puedan alcanzarlo.

Acto II

A bordo de la góndola, Enzo y Allegra topan con una peligrosa tormenta que les hace perder el rumbo y caer al agua, donde se enfrentan a terribles criaturas marinas. Mientras ambos se hunden en el gran océano, Enzo recuerda al propietario del medallón robado: el príncipe secuestrado.

Ambos llegan sanos y salvos a tierra, aunque con una embarcación hecha pedazos que les impedirá retomar su viaje de inmediato.

Allegra y Enzo descubren que se encuentran en la terrible isla de Inferno, lugar donde se entra pero del cual no se puede salir.

Después de que Enzo le cuente lo que ha descubierto acerca de la reliquia robada, Allegra decide internarse en el bosque de la isla en busca de las criaturas llamadas las Parcas, una especie de híbrido ave que vive aislada en la isla, con la habilidad de predecir la muerte mediante el canto. Encontrándolas, pretende averiguar si el príncipe heredero continúa con vida, ya que es el único testigo posible del asesino.

Allegra cae presa de las Parcas, que lejos de ser unas criaturas amigables, guardan una sed de venganza hacia humanos e híbridos que les consume y les convierte en bombas de relojería cargadas de odio. Estas criaturas, que no pretenden decir lo que saben del príncipe, tratan de obligar a Allegra a enfrentarse a otro humano que mantienen apresado, el mercenario que escapó: Dante Giuliani.

Salvatore, que les siguió hasta la isla, se enfrenta a Enzo con el motivo de impedir que encuentren al príncipe, ya que ello pondría sobre aviso a la suma sacerdotisa y al reino enemigo de que el traidor, su padre el humano Dante Giuliani, continúa con vida.

Enzo y Salvatore pelean de forma encarnizada. En la pelea, Salvatore reconoce que fue él quien drogó sus bebidas, robó el medallón y envió a las bestias marinas.

Mientras, Allegra se enfrenta con el esbirro que, contra todo pronóstico, no pretende asesinarla, sino que le revela el paradero del príncipe con la esperanza de que consigan liberarlo como él realmente deseaba.

Enzo y Salvatore cesan la pelea, alertados por los gritos de las Parcas que se escuchan desde el interior del castillo donde viven. Ambos corren a reunirse con Dante y Allegra.

Allegra aprovecha un momento de confusión para escapar e ir en busca del príncipe, y en el camino se encuentra de nuevo con Enzo.

Dante advierte a su hijo de que todos sus esfuerzos han sido inútiles, ya que, hace tres días, las Parcas anunciaron que moriría al haber contraído múltiples enfermedades de la infecta isla, y le da la última lección valiosa como padre: el honor no se puede comprar. Dante se enfrenta a las Parcas tras ordenar a Salvatore que ayude a la liberación del príncipe. Perece en la lucha en una última redención tras una vida llena de delitos.

Rendido ante la noticia, Salvatore ayuda a Enzo y Allegra a liberar al príncipe, haciendo de guía para salir de los túneles, que se derrumban a su paso por el salvajismo de la enorme cantidad de Parcas que les persiguen.

Entre todos consiguen salir volando de la isla en pos del navío.

Acto III

Tras alcanzar el navío, Salvatore cuenta todo lo ocurrido a la reina, pero, para su desgracia, no pueden condenar a la suma sacerdotisa por su fuerte influencia y poder, de manera que el lobo es apresado en su lugar para ofrecer al público un culpable de todo lo sucedido.

El príncipe ofrece a Allegra riquezas y vivir junto a ellos en el navío como su protectora en recompensa por su rescate, pero su oferta es rechazada.

Días después, Enzo y Allegra, con la ayuda del maestro Giuseppe, rescatan a Salvatore el mismo día de su condena en tierra firme. El maestro acepta a Enzo como aprendiz, considerando que ha demostrado la humildad suficiente al tratar de implicarse en los problemas de la gente que no pertenece a su misma clase social. El maestro habla también con Allegra, que después de ver lo que el odio había hecho con los habitantes de la isla de Inferno, renuncia a su venganza con una triste sensación de derrota.

El príncipe hace un comunicado público desde el navío: la realeza que ha atracado en la isla, se quedará allí de forma permanente. Vuelve a hacer una oferta a Allegra para que esta vez, permanezca a su lado y le ayude a defender el pueblo de los abusos de los poderosos.

Allegra acaba por acceder para evitar que vuelva a repetirse su historia, con la esperanza de crear una sociedad más justa.

3.1.4 El esbozo

La manera más esclarecedora de organizar los diálogos e imágenes mentales fue la realización de un esbozo.

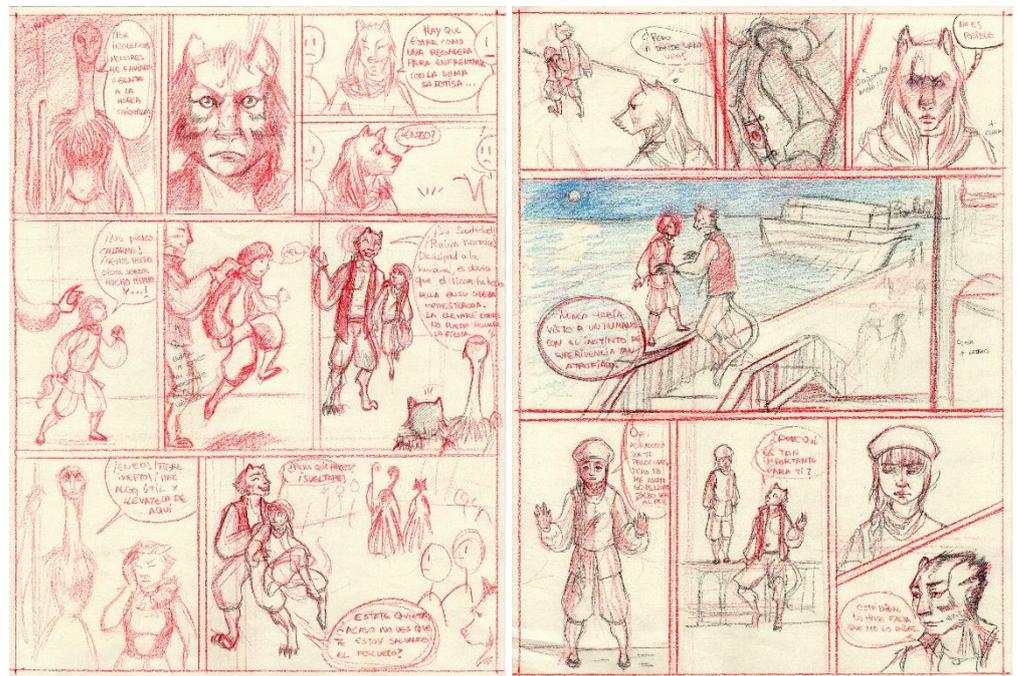
La importancia de esta fase era la de poder visualizar el conjunto total de la idea, permitiendo acercarme al guion y storyboard definitivos. Permite

comprobar cuáles son los elementos que funcionan y detectar los que, por el contrario, entorpecen o no aportan nada a la narración. Son dibujos generalmente muy intuitivo, para mi propia comprensión, que permiten crear un ritmo bastante dinámico, aunque luego tienen que ser sometidos a revisión para una lectura más clara y meditada. Para controlar la estructura que había planteado en el guion base sin salirme del límite de hojas establecido, decidí hacer una organización de los sucesos por capítulos. El resultado ha sido una división de ocho capítulos, con un numero de hojas concreto que podrían excederse o reducirse si era necesario

Fig. 6. Ejemplo de páginas de esbozo.



Fig. 7. Ejemplo de páginas corregidas de storyboard.



Capítulo 1 (4 páginas):

Flashback mostrando el suceso que da lugar al conflicto.

Capítulo 2 (8 páginas):

Presentación de los personajes protagonistas, sus motivaciones y desavenencias.

Capítulo 3 (7 páginas):

Presentación del maestro Giuseppe, inicio del viaje, introducción al segundo acto.

Capítulo 4 (13 páginas):

Cambio de localización, leve enfrentamiento entre los personajes principales. Naufragio en el infierno y encuentro con las Parcas.

Capítulo 5 (12 páginas):

Allegra se encuentra con Dante, éste le revela el paradero del príncipe. Cambio en la psicología de la protagonista durante este capítulo. Enzo y Salvatore pelean, Salvatore se encuentra con su padre Dante y recibe una lección que le hará cambiar de bando.

Capítulo 6 (14 páginas):

Enzo, Allegra y Salvatore rescatan al príncipe. El castillo se derrumba causando muchas bajas entre las Parcas.

Capítulo 7 (6 páginas):

Nuevo cambio de localización, Salvatore explica todo lo sucedido al grupo y a la Reina, pero es acusado de traición y arrestado.

Capítulo 8 (12 páginas):

Allegra, Enzo y el maestro, rescatan a Salvatore de la horca. El maestro acepta a Enzo como aprendiz y habla con Allegra de lo que ella aprendió en su viaje. El príncipe comunica públicamente que la realeza atenderá las necesidades del pueblo y lo defenderá de las injusticias.

4 BÚSQUEDA DE ESTILO

4.1 CONTEXTO

La época renacentista y la geografía anteriormente mencionada, a la que se remite la novela gráfica, quedan patentes a través del diseño de personajes, escenarios y elementos inertes. Forman parte del mundo creado tanto conceptual como estéticamente y ha sido necesaria una fuerte investigación y documentación que me indicaron qué herramientas podía usar para transmitir el ambiente, y qué licencias artísticas podría tomarme sin que desentonasen.

4.2 DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de los personajes ha sido una fase del proyecto en la que he puesto especial cuidado ya que no solo tienen que reflejar de modo más o menos sutil su personalidad, sino que han de resultar atractivas y no opacarse entre sí.

Fue más que útil para esta encrucijada el haber cursado el año anterior la asignatura de *Morfología estética*, de la cual rescaté guías y consejos útiles que me ayudaron a construir a los personajes, cualquiera que fuesen sus características, desde la base literaria.

Una de las ayudas más significativas fue la de la redacción de un cuadro de referentes que establecía diferentes asociaciones entre una cualidad psíquica (tal como la bondad, la inteligencia, la soledad, etc.) con diferentes elementos que no parecían tener relación entre sí, como un color, un material, un animal, etc.

Después de hacer varios tanteos en la búsqueda de una apariencia que describiesen el carácter de los personajes, se dibujaron las hojas modelos con los diseños definitivos e hice algunas cartas de expresiones para aclarar cómo serían las expresiones más esenciales de los personajes que necesitase.

4.2.1 La hibridación.

La decisión de introducir la hibridación comenzó motivada por el deseo de investigar sus posibilidades, motivadas en gran parte tras conocer la obra de Charles Le Brun en *Morfología estética*, y reanimadas al leer la serie de *Blacksad*.

Al final este reto estético acabó por influir fuertemente en la construcción del guion. La idea era crear un universo en el cual, en lugar de someter a las criaturas híbridas a la especie humana, fuesen mejor consideradas que ésta por combinar la capacidad de raciocinio con la fortaleza física animal.

Las posibilidades expresivas eran amplísimas si consideramos en la asociación de un animal a la personalidad del personaje; por este motivo decidí hacer cinco grupos que limitasen ese abanico y ordenase ya no solo por carácter sino también por características de la especie dentro de ese mundo.

Así acabaron dividiéndose en varios grupos con denominación en latín: Félidos, Cánidos, Rumiantes, Aves, y una subespecie de Aves, las Parcas.

A la hora de decidir el grado de humanidad y de animal de cada apariencia, preferí no diseñar un animal humanizado, ni un humano con accesorios rasgos animales. Me volqué en una búsqueda buscando un punto medio, investigando referentes de artistas que habían considerado antes que yo estas posibilidades, y sacando mis propias conclusiones de lo que quería y de lo que no quería para la especie.

4.2.2 Descripción psicológica y física.

Allegra Da Costa:

Personaje protagonista de la historia. Allegra es una adolescente de carácter algo difícil que carga con el peso de sentirse abandonada por la justicia. Después de la muerte de su padre, su mayor deseo es encontrar al asesino y conseguir venganza, así se enfrenta a un mundo adulto y difícil, tomando decisiones demasiado grandes que traerán consecuencias.

Siendo un personaje de condición humilde, escogí para ella una apariencia menuda y delgaducha, una chica de apariencia infantil y poco desarrollada para su edad. Además, Allegra es el único personaje femenino de la historia que no viste como tal sino que lleva un atuendo masculino, porque la primera inspiración para la creación de este personaje fue la figura de los gondoleros venecianos. Como el atuendo le daba agilidad y comodidad para enfrentarse a las aventuras, describiéndola como un personaje de acción, no me preocupé en adaptar las prendas.

Enzo Casiraghi:

El papel de Enzo es el de compañero de Allegra. Así escogí para él que tuviese cierta complementariedad tanto en su carácter como en su imagen. Mientras Allegra es humana, Enzo es híbrido; ella es de condición humilde y él miembro de la aristocracia.

Enzo no acaba de encajar en su entorno, no asume las obligaciones impuestas por su posición y se atreve a mirar más allá de lo aprendido, se lo que hace que su personalidad sea más flexible y pueda llevarse bien con la protagonista sin ser de la misma clase.

Siendo un personaje de carácter usualmente jovial y posición acomodada, Enzo es un personaje de constitución fuerte y algo rechoncho.

Los colores de Enzo y Allegra se escogieron por complementariedad: Allegra más seria, luce el jubón verde y Enzo el rojo, más alegre y cálido. Enzo fue el



fig. 8. Diseño de Allegra.



fig. 9. Diseño de Enzo



fig. 10. Diseño de Salvatore

primer híbrido ideado y gracias a él se establecieron el resto de razas y sus peculiaridades dentro de la trama. Enzo tiene un color azul exagerado: para su diseño me inspiré en la subespecie tigre maltés o tigre azul, del cual se dice que el tono azulado de su pelaje podría deberse a una mutación de color. Su vestimenta tampoco se ciñe al protocolo, sino que luce un jubón abierto, sin camisa y un pendiente en la oreja izquierda. Todo esto delata su poca formalidad en comparación con las ropas del resto de personajes adinerados.

Salvatore:

Salvatore es un soldado que pertenece a la guardia real. Habiendo crecido en el navío se convirtió en el mejor amigo de Enzo. Sin embargo, a pesar de su actitud relajada y alegre con su compañero, es en realidad un personaje intranquilo y reservado que guarda con celo los detalles de su vida personal. Salvatore guarda en secreto que su sangre es mestiza, fruto de la unión de una híbrida con un humano, el mercenario Dante Giuliani.

Su motivación es la de salvaguardar el paradero de su padre para protegerle tanto de las represalias de la corona como de la sacerdotisa, y esto hará que se oponga en un primer momento a los protagonistas. A pesar de estos sus acciones no son motivadas por el odio sino por el afecto y lealtad a la sangre, y eso lo convierte en un personaje secundario al límite del antagonismo.

Su aspecto es el de un lobo algo escuálido, su condición humilde se revela por esto y por ser uno de los híbridos de más baja estatura. Va ataviado con el uniforme de soldado de un rojo oscuro que identifica a la guardia real y con armadura. Escogí para él al lobo que se mueve en solitario, pero con fuertes vínculos familiares. A pesar de tener su aspecto híbrido decidí mantener el detalle sutil de compartir con su padre humano el color del cabello, y unos fríos ojos grises que dan cierta pista de su parentesco.



fig. 11. Diseño del maestro

Maestro Giuseppe:

El maestro es un personaje que ayuda a Enzo y Allegra a iniciar su aventura, es la visión arquetípica de hombre genio de época: artista, inventor, científico, etc.

Es un hombre de ideas claras y ánimo templado que no se despegaba de su pipa, fuertemente admirado por Enzo. Se convertirá en un apoyo para los protagonistas y en varias ocasiones podrán contar con su ayuda.

La influencia más directa para la estética de este personaje fue la de Leonardo Da Vinci, un anciano de espesa y larga barba que transmitiese sabiduría. Sin embargo el maestro es el humano más caricaturizado, un enano encorvado con una barba adornada por una espesa trenza, con una calva brillante, vestido con una larga túnica hasta los pies y unas extrañas gafas circulares que impiden ver sus ojos y le dan un aire extravagante y simpático.



fig. 12. Diseño de Dante

Dante:

Es un hombre de moralidad ambigua, un mercenario habituado a venderse al mejor postor que, por primera vez, incumplirá con su trabajo. Su misión era la de secuestrar al príncipe heredero al trono de la isla de Prodigiosa, es un hombre de aspecto oscuro y acostumbrado al combate directo.

La representación de este personaje es de edad adulta, con una visible cicatriz en el rostro que indica un pasado turbio y lleno de enfrentamientos, mientras que la actitud tiende a mostrar altivez y cierto desdén. Su historia es un misterio para el resto de personajes, que quedará sin resolver.

Viste colores discretos y oscuros, siempre medio cubierto por una capa listo para recurrir al anonimato y camuflarse entre las sombras. La palidez de su rostro refleja una personalidad que deambula a la caída del sol y sus ojos grises muestran un carácter frío y calculador.

Suma sacerdotisa:



fig. 13. Diseño de la suma sacerdotisa

Es un personaje que cumple el papel de antagonista en la sombra. Sin mostrarse demasiado, mueve los hilos para traicionar y manejar en afán de poder. Es además la responsable de las desgracias de la mayoría de los personajes, de forma directa o indirecta.

El animal que escogí para ella es quizás uno de los que más evidencian su carácter por su asociación habitual a la vanidad y majestuosidad. Es además un personaje con menos cualidades antropomorfas, que se identifica como ave nada más que por su plumaje, mientras que en sus rasgos humanizados muestra la movilidad de una bailarina, que transmite cierta ligereza.

Es el único de los híbridos que combina el género femenino del ser humano con el masculino del pavo real, cuyas características son mucho más vistosas y cuyo plumaje, con sus motivos que pueden recordar a la forma de un ojo, le daban un aire místico que me interesaba por su condición de representante de los dioses.

Tanto ella como la reina son los personajes con más opulencia en sus vestimentas, lo que los convierte en personajes vistosos e indica su buena posición social.



fig. 14. Diseño del príncipe Mario

Príncipe Mario:

El príncipe Mario Nicola Barbieri, hijo único y por tanto heredero a la corona, es educado en sus primeros años y posteriormente secuestrado y recluido. Tiene una visión distinta a la de sus progenitores sobre la dirección del reino y se identifica más con las miserias de la clase baja, mostrándose dispuesto a atender sus necesidades y a romper con el abuso de poder de la suma sacerdotisa de cara a su futuro reinado.

Su apariencia es la de un león joven, fuerte por su condición animal, pero más delgada de lo que cabría esperar por culpa de su confinamiento.

La elección del león para la familia real no fue por asociarlo con la majestuosidad, sino que, tras decidir que la realeza la conformarían los felinos, me remití al símbolo de Venecia, el león alado de San Marcos, convirtiendo al príncipe en símbolo de su reino. Su regreso es la vuelta de la estabilidad para sus habitantes.

Omití las alas para evitar una relación demasiado obvia que no aportaba a la historia y que sería difícil de justificar.

Reina Beatrice:



fig. 15. Diseño de la reina Beatrice

La reina Beatrice Barbieri ejerce la regencia dada la enfermedad de su esposo, es por eso que tiene un papel más importante en la historia. Es una reina seria cuya mayor preocupación es la de ganarse el respeto público de su propio pueblo y mostrar su fortaleza frente a los demás reinos. Así porta siempre consigo una espada, símbolo de la monarquía, preparada para resistir cualquier afrenta, que la muestra en una actitud amenazante.

A pesar de su estima por el bien común sobre el del individuo, está acostumbrada al protocolo y costumbres de los antecesores a su reinado, que se aislaban en su palacio; así la realidad es que ignora las necesidades de su pueblo y deja, sin saberlo, vía libre a la Suma Sacerdotisa para manejarlo a su antojo, de manera que su función se reduce a la de mantener buenas relaciones con los reinos vecinos.

Los rasgos animales que posee son los de una leona. Para ella y para el príncipe me inspiré especialmente en los leones del atlas, especie extinta en libertad que sobrevive en mestizaje en los zoológicos. La introducción de subespecies de animales extintas o casi míticas me pareció una forma de potenciar el atractivo de los diseños y el ambiente fantástico.

Las Parcas:

Las parcas son unos personajes que se representan como un colectivo que se opondrá a los protagonistas. Son la imagen del rencor y sed de venganza que crece y pasa de generación en generación, consumiendo sus vidas y corrompiendo su aspecto.

El rencor de estas criaturas se debe al rechazo del resto de híbridos y humanos, que los confinaron en la isla tiempo atrás por motivos tan antiguos que se desconocen. Es por esto que los personajes, en el tiempo que sucede la historia, los creen seres irreales que solo viven en las leyendas de los ancianos. Sin embargo la realidad es otra, existen y son los únicos híbridos capaces de volar y predecir la muerte, con cantos involuntarios que indican la identidad y fecha de fallecimiento de cualquier humano o híbrido próximo.

Son personajes inspirados en las repercusiones que tuvo la peste en la antigua Venecia, de ahí su aislamiento en una isla distinta que tiene como inspiración la isla de Poveglia, el lugar donde llevaban a los afectados por la enfermedad.

Son los híbridos que más difieren del resto, ya que no son sólo la combinación de un ave de oscuro plumaje con la de un ser humano, sino que sus cráneos tienen la forma de la máscara veneciana de Dottore Peste. Carecen de manos, a diferencia del resto de aves, estableciendo cierta relación con el bastón que llevaban estos doctores para no tocar a los enfermos.

El aspecto de su cuerpo humanizado es esquelético y enfermizo, con poses encorvadas y más salvajes que el resto de híbridos ave.

El odio que las caracteriza se refleja en su aspecto, como unas criaturas consumidas por la oscuridad, por ello decidí que carecieran de cualquier expresión en el rostro, asemejando más sus facciones humanas a las de una calavera.

4.3 DISEÑO DE ESCENARIOS

Los dibujos de escenarios sirven básicamente para mi propia orientación y para conocer situación de los personajes a cada momento durante la historia. El diseño de los escenarios permite reconocer a los personajes dentro de una época pasada y fácilmente identificable.

Pueden dividirse en: ciudad, estudio del inventor, morada de las Parcas, interior del navío.

Cada escenario puede identificarse con un punto de la historia concreto, así la ciudad aparece en el planteamiento y desenlace, la casa del inventor y el interior del navío en puntos de giro que llevan al segundo acto y al tercero respectivamente, y de nuevo en el desenlace se regresa a la ciudad.



fig. 16. Diseño de una de las Parcas.

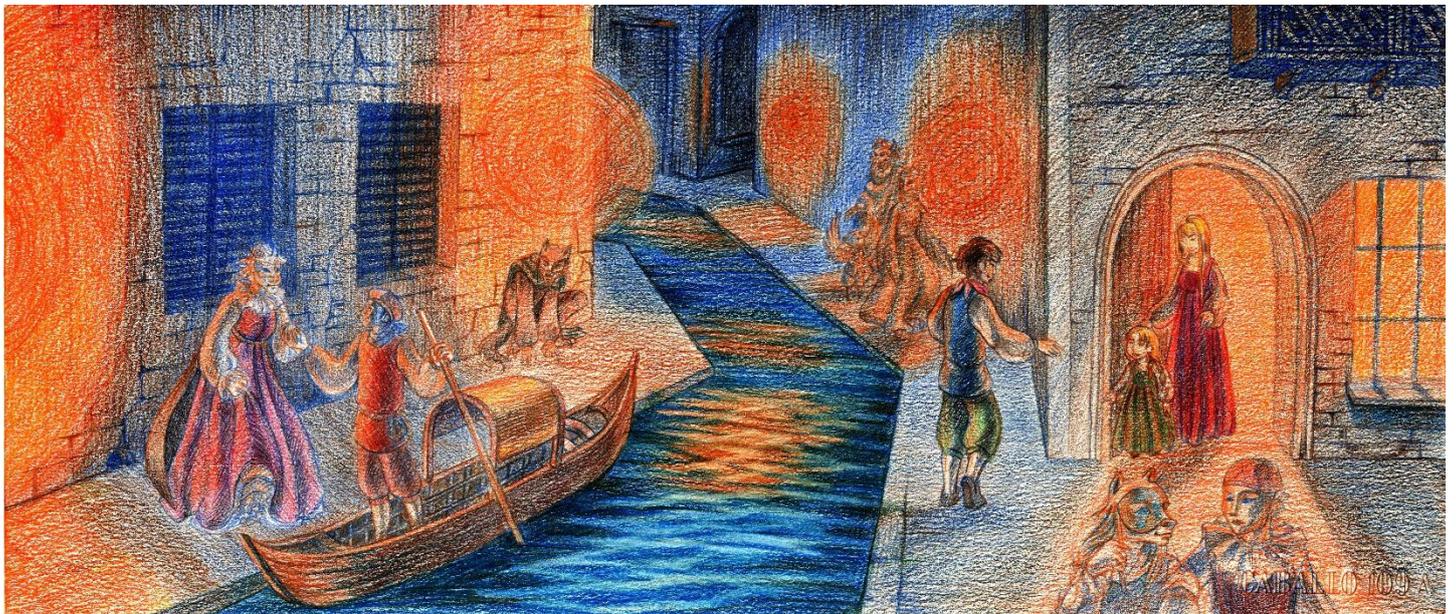
Además están pensados una paleta de colores está pensada con la intención es transmitir una emoción al lector.

Ciudad:

La ciudad aparece en dos ocasiones y su paleta de color varía según el punto de la trama. Al inicio de la historia, y por la festividad de carnaval, es un escenario nocturno con tonalidades saturadas para transmitir el festejo, pero también con callejones oscuros aptos para todo tipo de tropelías. En su segunda aparición, la ciudad tiene una gama de colores que se identifica con una escena diurna y cálida, cambiando las sensaciones y también el significado.

fig. 17. Diseño calle nocturna de la ciudad

fig. 18. Diseño ciudad diurna



Estudio del inventor:

Si hay algo que predomina en el diseño de este espacio es el barroquismo de elementos del interior, donde la función es describir con todos ellos al personaje que lo habita y transportar al lector al estudio de un personaje que equivale al genio renacentista. El estudio se convierte en un apoyo y extensión del mismo personaje, pues en él predominan los tonos tierra, cálidos, estables



y envejecidos.

La isla de Infierno:

Esta isla se inspira en Poveglia, una isla situada entre Venecia y Lido que pereció durante el siglo XV por la propagación de la peste. Cualquier fallecido, infectado u sospechoso de estarlo, era enviado allí y por esta causa se la apoda “La isla de los muertos”.

Con esta influencia creé una isla que los habitantes del mundo considerarían el infierno, y lo denominarían como tal.

Hay también cierta influencia del inframundo griego en el hecho de que la isla puede ser visitada, pero no se pueda salir de ella con vida. Esta leyenda surge ya que, a pesar de la resistencia natural de los híbridos a la enfermedad, los humanos perecen tras estar sometidos a una exposición larga en ese aire contaminado y acaban por fallecer o enfermar.

Además, todo lo que nace lo hace muerto y podrido, a excepción de un pequeño fruto del cual se alimentan los protagonistas en la historia, y que ha ayudado a las Parcas a sobrevivir durante generaciones.

La isla de Infierno es donde tiene lugar el segundo acto y desarrollo de la trama. Los personajes han abandonado ya la seguridad de sus hogares para enfrentarse al peligro y eso se hace ver con un diseño más lúgubre.

Lo que busqué en los dibujos fue la plasmación de un antiguo palacio ruinoso y solitario, sin abandonar el toque estético que aportan los canales, los arcos y la monumentalidad que también se percibe en la ciudad. Realicé una serie de dibujos que describiesen el palacio por partes, según iba a necesitar para el cómic, que me permitían tener una visión total del lugar.

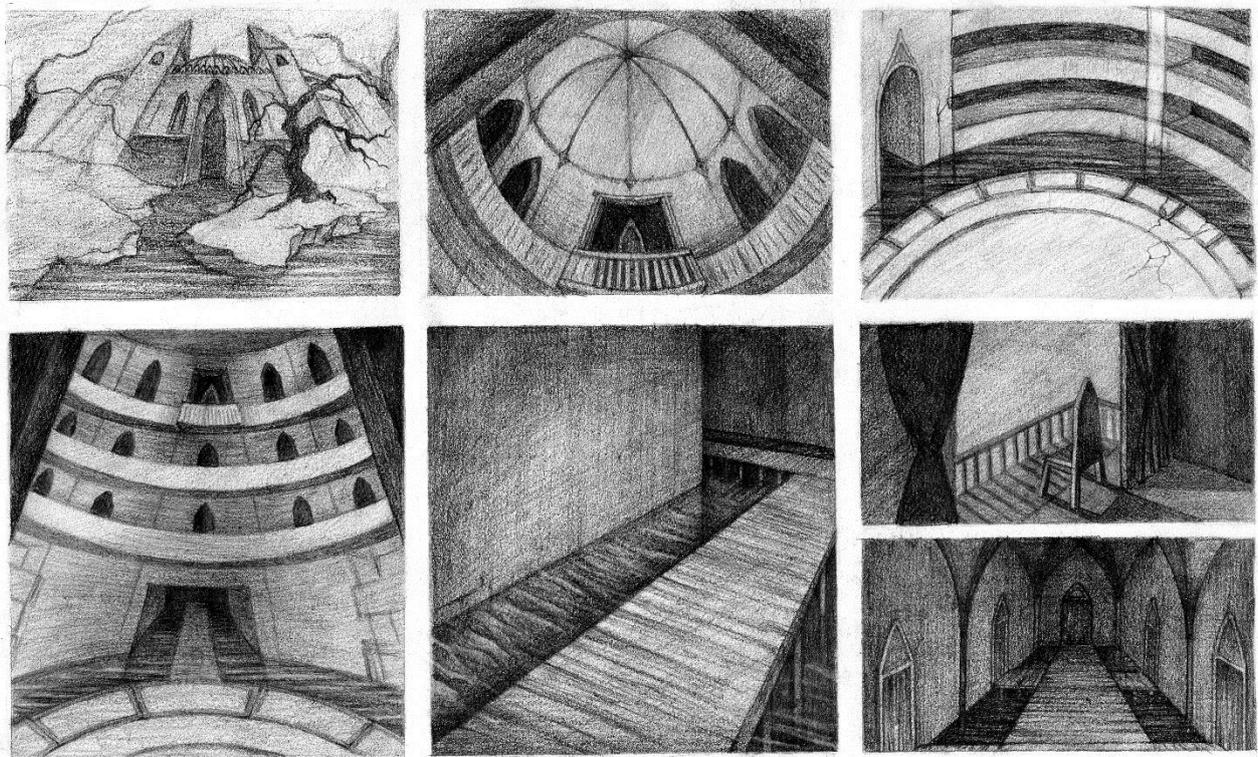


Fig. 20. Diseño del castillo de las Parcas

Palacio:

El palacio en el que habita la realeza es un navío volador, de tamaño descomunal y ostentoso en apariencia. Para su diseño me inspiré en el Bucintoro, la nave más importante de la marina veneciana, que llevaba al dux el día de la Ascensión para celebrar los esponsales de la ciudad con el mar. Escogí simplificar todo lo posible sus formas en el exterior y dar un aspecto amplio y rico en su interior. Al desconocer cómo debía ser el interior de la referencia, diseñé libremente salas llenas de decoraciones y colores luminosos, saturados, y con especial presencia del oro.

El navío de la historia aparece una vez al año en una fiesta similar al carnaval, donde abundan la comida, el licor y diversas actividades. La realeza atiende las peticiones populares y concede una entrevista personal con el ganador de la regata de góndolas, en la que participa la protagonista.

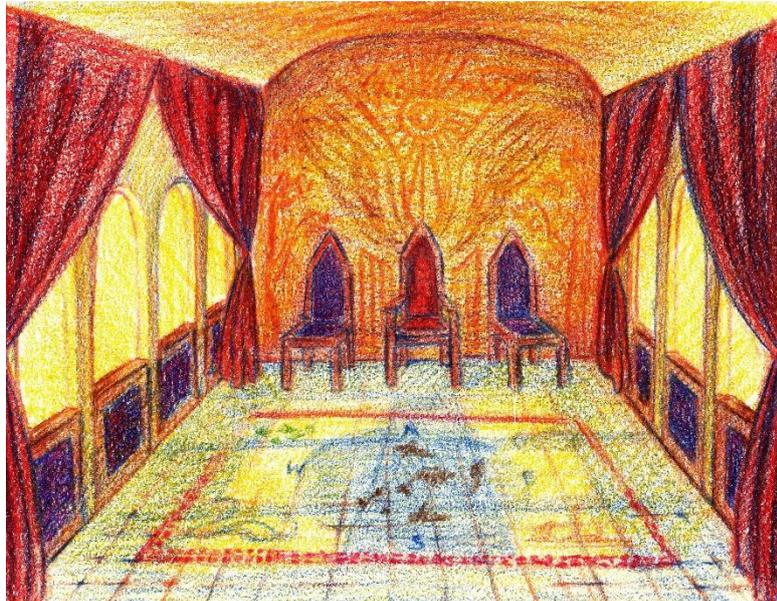
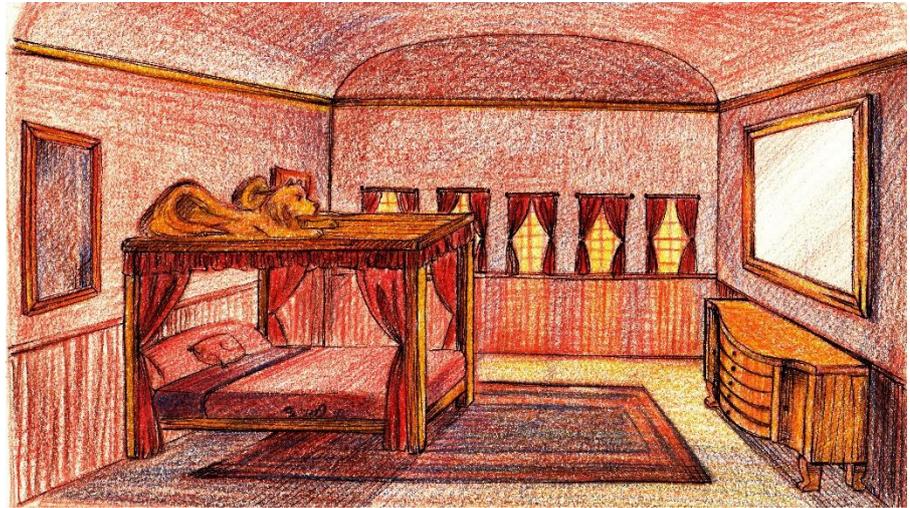


Fig. 21. y 22. Diseño interior del palacio.



4.3.1 Elementos *inertes*.

Consideré necesario hacer también un pequeño estudio de los elementos que aparecían en la historia y tenían alguna relevancia, o simplemente podían ser de utilidad para la ambientación.

Entre algunos de estos diseños encontramos: góndolas voladoras, el medallón perdido, algunas armas y mobiliario de época.

Al inicio de plantear el proyecto, visualizaba el ambiente de los personajes con aire lleno de retro futurismo y fantasía; sin embargo, pronto me di cuenta de que no era algo que realmente aportase al guion y fui reduciendo de forma más y menos consciente toda intención de sobrecargar la estética y la trama.

El retro futurismo sobrevivió para dar un toque de fantasía y como característica que identifica al personaje del maestro, que se rodea de esta tecnología extravagante que se inspira ante todo en los inventos y estudios de Leonardo Da Vinci.

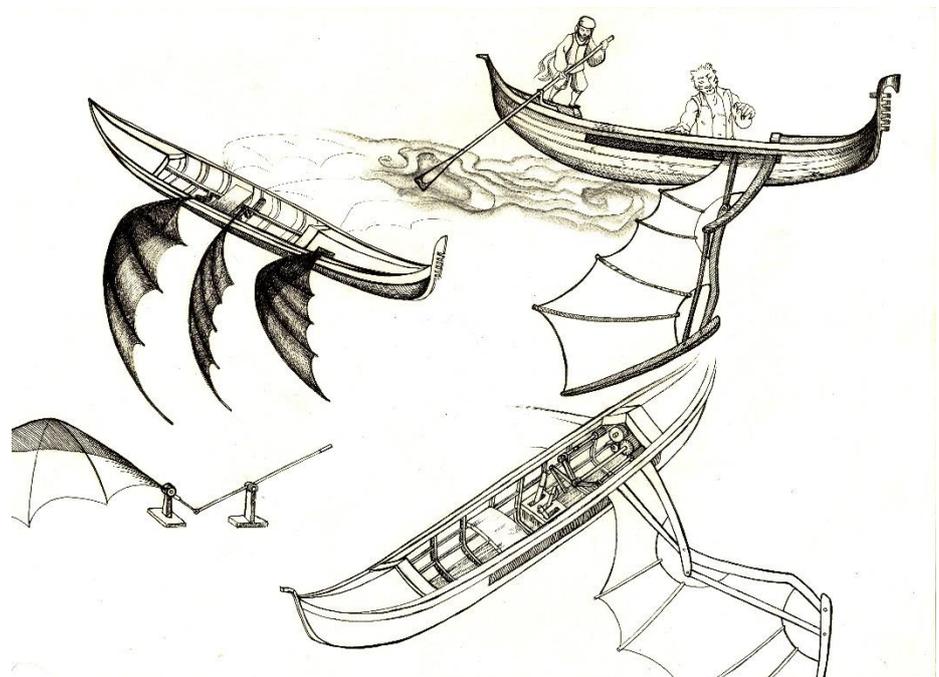


fig. 23. Diseño de góndolas

5 ARTE FINAL

Experimenté con diferentes posibilidades desde el inicio en cada imagen que he elaborado hasta la decisión de una estética concreta. Consciente de la extensión del proyecto y de que su producción sería individual, mi prioridad fue la de buscar una técnica que me resultase no sólo agradable a la vista, sino también ágil en su manejo.

Al final, tomé la decisión de prescindir de un acabado digital y del entintado para volcarme con los lápices de colores.

Éstos ofrecían la sensibilidad que buscaba para el cómic, y me ofrecían la seguridad suficiente como para experimentar con ellos únicamente, valiéndose por sí mismos sin mezclarlos con ninguna otra técnica.

Para abordar la elaboración de las páginas finales, fue preciso un primer dibujo con lápiz de bastante dureza, que permitiese ver el conjunto de los dibujos en la página sin marcarse en el papel. Después de esto comencé a dar tonalidades básicas, repitiendo el dibujo que antes había plasmado a lápiz para poder borrar este y que no estorbase. Debía ser consciente de los focos de luz en la escena y de la claridad de esta, para evitar marcar en azul estas zonas, ya que las veladuras de los lápices de colores dejarían ver el color o incluso podrían transformarlo en otro no deseado.

De esta manera, el dibujo fue conformándose a partir de la suma de varias capas de diversos colores que se distribuían creando claroscuro, volumen y profundidad.

En las páginas finales puede verse un interés por experimentar con la forma de las viñetas, que se vuelven irregulares para dar dinamismo, o expanden sus límites creando la sensación de amplitud, siendo sólo ~~son~~ algunas de las múltiples posibilidades a experimentar.

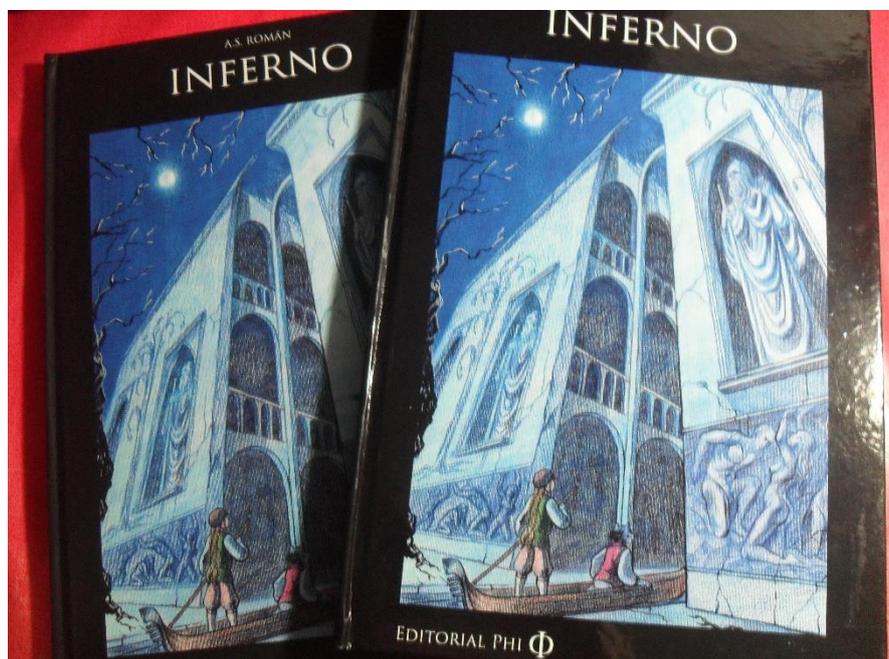
El texto también forma parte de la imagen y, al igual que esta, transmite por su aspecto. Por ello es necesario elegir una tipografía, en este caso, la que se ha empleado es una fuente de ordenador en mayúsculas que simula estar hecha a mano.



Fig. 24. y 25 Páginas finales

Los originales fueron realizados en un formato DinA3, por comodidad y por su fácil adaptación al mundo editorial. Se realizaron algunas pruebas de encuadernación con la elección de una de las ilustraciones realizadas en la fase de concepto con el título provisional, preferiblemente tapa dura. De entre la portada plastificada en brillo y en mate, he preferido la elección del mate, que le da un aspecto más profesional y maduro. También gustaría de unas páginas en mate para el interior, que favorecen de forma notoria el grafismo de los lápices.

Fig. 26 Prueba de portada



5.1 MATERIALES

En cuanto a los materiales, mi mayor preocupación fue elegir una paleta de color concreta, para remitirme siempre a los mismos lápices de colores en el caso de tener que reponerlos porque se hubiesen agotado.

Durante toda la experimentación con ellos he pretendido aprovecharlos al máximo, ya que más lápices de colores, significan más dinero en inversión para la producción del cómic. Así, los materiales más importantes junto a los lápices fueron el agarrador, que permite apurar la mina cuando la proporción es demasiado pequeña para sostenerla con la mano, y el sacapuntas en el que no hay que escatimar en gasto, ya que un mal sacapuntas puede destrozar incontables minas y consumir el lápiz a una velocidad desbordante, como he podido comprobar.

La lista de materiales empleados hasta el momento para las páginas finales es el siguiente:

Papel caballo para grafito 300 gramos, formato DinA3

Goma de borrar

Sacapuntas staedtler, muy importante.

Lápices de colores Lyra, Rembrandt:

Light cobalt

Canary Yellow

Dark carmine

Sap Green

Scarlett Lake

Hard Black

Fig. 27. Materiales diversos



6 Futuro del Proyecto

Este proyecto está pensado para ser publicado preferiblemente a través de editorial, aunque se contempla también la posibilidad de ser enviado a concursos tales como el que proponen empresas como la Fnac, etc.

Aunque el guion es conclusivo, el trabajo realizado permitiría la posibilidad de precuela y secuela ambientado en el mismo universo. También existiría la posibilidad de contar la historia de personajes que terminan la historia de manera más abierta, como el lobo Salvatore, o la de personajes turbios como el mercenario Dante, cuyo pasado tuve que trabajar para comprender su presente, y que no ha llegado a contarse.

No descarto la posibilidad de alargar la vida del proyecto y darlo a conocer mediante la exposición de todos los trabajos de proceso realizados, y la realización de ilustraciones y carteles que difundir impresos.

6.1 NAMING

La elección del nombre es importante de cara a estas presentaciones. Durante mucho tiempo, reconocí la novela gráfica por el título provisional de “Inferno”. Sin embargo, me parecía demasiado fácil, poco sugerente, y quería evitar cualquier relación con la Divina comedia de Dante Alighieri que llevase a confusión.

La elección final fue “*Il rondò dell’Inferno*”, empleando el sistema clásico de: “sustantivo + preposición + sustantivo” que suele funcionar bastante bien.

El título hace referencia a la isla donde sucede la mayor parte de la historia y que reúne más acción, la isla de Inferno.

El rondò es, por otro lado, es una forma musical que se basa en la repetición de un tema musical, su rasgo típico es la vuelta al tema principal después de cada digresión. Uní este concepto al primero para crear un título más contundente, que transmitiese al público una imagen del infierno y, al mismo tiempo, que completase la imagen y el texto del cómic, asociándolo a una música propia en la mente de los lectores.

7 CONCLUSIONES

Me gustaría finalizar esta memoria resaltando las dificultades y éxitos que he encontrado por el camino en la realización de este proyecto, ya que considero que son las enseñanzas más potentes que voy a llevarme conmigo.

La falta de una metodología establecida para abarcar los proyectos de cómic me hicieron decantarme por aquella que conocía mejor, la empleada hasta el momento en proyectos de animación, que me convenció por lo completa y por la continua búsqueda de posibilidades gráficas. Así puede decirse que la mayoría de imágenes han sido creadas bajo la idea de concept art.

La inexperiencia es un punto débil con el que he tenido que enfrentarme sobre todo en el ámbito literario. Los estudios en la facultad permiten una aproximación general a lo narrativo, en comparación con la profundidad que se tratan los temas estéticos. Considero que es la práctica continua y el estudio meditado lo que permite la mejora y calidad en la construcción de un guion. Esto es sólo el comienzo.

Una de las mayores preocupaciones, la de cumplir los plazos, ha sido superada, ya que planeé quedarme en esta primera fase de diseños y he logrado completarla y abordar un poco más: los dos capítulos iniciales y corregidos del storyboard.

Por otro lado, he aprendido también a mantener la atención durante un tiempo prolongado en un proyecto, en solitario y conservando el entusiasmo, a pesar de tener que lidiar con los trabajos de otras asignaturas.

8 BIBLIOGRAFÍA

8.1 PÁGINAS WEB

Alex. Inteligencia Narrativa. <http://www.inteligencianarrativa.com/> [última consulta día 20/05/16]

Eurídice. Gabinete de curiosidades. <http://gabinetedcuriosidades.blogspot.com.es/2009/05/mascaras-venecianas.html> [última consulta día 13/04/16]

Historia con minúsculas. <http://historiaconminusculas.blogspot.com.es/2013/01/el-bucintoro.html>
[Última consulta día 8/02/16]

Peter Nagy. Living lines library, collection of animated lines. <http://livlily.blogspot.com.es/> [Última consulta día 12/06/16]

8.2 LIBROS

Canales J. y Guarnido J. *Blacksad*. Francia: Dargaud, 2000.

Darwin. C. *La expresión de las emociones*. España: Laetoli, 2009.

Goldfinger E. *Animal anatomy for artists, the elements of form*. Nueva York: Oxford university press, 2004.

H. Anna Suh. *Leonardo Da Vinci, Cuadernos*. España: Librero, 2014.

Leventon M. *Vestidos del mundo, desde la antigüedad hasta el siglo XIX tendencias y estilos para todas las clases sociales*. España: Blume, 2009

MCCLLOUD, S. *Entender el cómic*. España: Astiberri, 2007.

MCCLLOUD, S. *Hacer Cómic*. España: Astiberri, 2007.

MCCLLOUD, S. *La revolución de los cómics*. España: Norma, 2001.

Morel D. *Dissertation sur un traité de Charles Le Brun, concernant le rapport de la physionomie humaine avec celle des animaux*. París: A la Chalcographie du Musée Napoleón, 1806.

Munuera, J. *Oficio: dibujante*. España: Astiberri, 2012.

Typex. *Rembrandt*. España: Norma, 2013.

8.3 FILMOGRAFÍA

Delesvaux A. y Sfar J. *El gato del rabino (Le chat du rabbin)*. Francia: Animation, 2011.

Hallström L. *Casanova*. EEUU: Laha Films Production, 2005.

Herskovitz. M. *Más fuerte que su destino*. EEUU: Bedford Falls, 1998.

Hosoda. M. *El niño y la bestia (Bakemono no ko)*. Japón: Studio Chizu, 2015.

Laguionie, J. *Le tableau*. Francia: Blue spirit animation, 2011.

Radford M. *El mercader de Venecia*. Reino Unido: Spice Factory, 2004.

9 ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Hiromu Arakawa: *Full metal alchemist*, 2004. Portada para la revista *Shonen jump* en Japón. Pág.6

Fig. 2. Jean-François Laguionie: *Le tableau*, 2011. Portada de la película de animación. Pág. 7

Fig. 3. Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido: *Blacksad, integral*. 2014. Pág. 8

Fig. 4. Seth Engstrom: *concept art para Simbad: La leyenda de los siete mares*, 2003. Pág. 8

Fig. 5. Charles Le Brun: grabado recogido en *Dissertation sur un traité*, 1806. Pág. 9

Fig. 6. Ejemplo de páginas de esbozo. Pág. 13

Fig. 7. Ejemplo de páginas corregidas de storyboard. Pág. 13

Fig. 8. Diseño de Allegra. Pág. 16

Fig. 9. Diseño de Enzo. Pág. 16

Fig. 10. Diseño de Salvatore. Pág. 17

Fig. 11. Diseño del maestro. Pág. 17

Fig. 12. Diseño de Dante. Pág. 18

Fig. 13. Diseño de la suma sacerdotisa. Pág. 18

Fig. 14. Diseño del príncipe Mario. Pág. 19

Fig. 15. Diseño de la reina Beatrice. Pág. 19

Fig. 16. Diseño de una de las Parcas. Pág. 20

Fig. 17. Diseño calle nocturna de la ciudad. Pág.21

Fig. 18. Diseño ciudad diurna. Pág. 21

Fig. 19. Diseño del estudio del inventor. Pág.22

Fig. 20. Diseño del castillo de las Parcas. Pág.23

Fig. 21. y 22. Diseño interior del palacio. Pág.24

Fig. 23. Diseño de góndolas. Pág.25

Fig. 24. y 25 Páginas finales. Pág.26

Fig. 26. Prueba de portada. Pág.27

Fig. 27. Materiales diversos. Pág. 28