

TFG

**DISEÑO DE UNA EDICIÓN ESPECIAL
ILUSTRADA DE LA DUOLOGÍA “SEIS DE
CUERVOS”**

PROYECTO DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN APLICADO

Presentado por Ana Dasí Martínez

Tutor: Emilio Espí Cerda

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

El proyecto trata del rediseño de la duología de libros *Seis de Cuervos* por Leigh Bardugo para una edición especial ilustrada. Consiste en volver a diseñar las portadas de los libros en un formato diferente con un estilo que se aleje de sus portadas originales y también hacer ciertos contenidos nuevos que acompañen al libro, como ilustraciones de los personajes y escenas que se encuentren dentro de las páginas acompañando al texto. Es un trabajo para profundizar en todas las materias de este campo que he podido cursar durante los últimos años del grado de Bellas Artes y profesionalizar las habilidades y conocimientos, tanto prácticos como teóricos, que estas me han concedido.

Palabras Claves: *Diseño gráfico, Ilustración, Portadas de libro, Arte digital, Tipografía, Diseño de personajes.*

SUMMARY

The project is about the redesign of the book duology *Six of Crows* by Leigh Bardugo for an illustrated special edition. It consists of redesigning the covers of the books in a different format with a style that moves away from their original covers. Also included are the contents that would be inside the book, as illustrations of the characters and the scenes that are within the pages that accompany the text. It is a work to deepen in all the subjects of this field that I could study during the last years in the Fine Arts degree and professionalize the skills and knowledge, both practical and theoretical, that these have granted me.

Key words: *Graphic design, Illustration, Book covers, Digital art, Typography, Character design.*

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecer a mi familia y amigos, que me han ayudado siempre que lo he necesitado y me han brindado su apoyo. En especial mis compañeras de facultad, que siempre han sido sinceras y me han dado buenos consejos para mejorar el resultado final.

En segundo lugar, agradecer a mi tutor, Emilio Espi, quien me ha atendido a lo largo de todo este proyecto y, además de brindarme toda su ayuda, ha sabido mantenerme alta la motivación para que estos meses de trabajo hayan dado como resultado el presente trabajo.

Y por último, a todos los profesores que he tenido a lo largo de mi carrera ya que, sin sus conocimientos y clases después de estos 4 años, no sería capaz de realizar este proyecto con la delicadeza y entusiasmo con la que lo realizo a día de hoy.

ÍNDICE

| | |
|---|--------|
| 1. INTRODUCCIÓN | pág.5 |
| 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA | pág.6 |
| 2.1. Objetivos | pág.6 |
| 2.2. Metodología | pág.6 |
| 3. CUERPO DE LA MEMORIA | pág.7 |
| 3.1. Marco teórico | pág.7 |
| 3.1.1. Influencias y contextualización de la saga | pág.7 |
| 3.1.2 La duología: <i>Seis de Cuervos</i> | pág.8 |
| 3.1.2. Edición especial ilustrada. Definición y concepto. | pág.9 |
| 3.2. Antecedentes | pág.10 |
| 3.3. Referentes | pág.11 |
| 3.3.1. Rich Deas | pág.11 |
| 3.3.2. Will Staehle | pág.11 |
| 3.3.3. Cassandra Jean | pág.12 |
| 3.3.4. Cocotingo | pág.12 |
| 3.3.5. Morgana0Angrom | pág.13 |
| 3.3.6. Loweana | pág.13 |
| 4. PRODUCCIÓN | pág.14 |
| 4.1. Diseño de las Portadas | pág.14 |
| 4.1.1. Ideas y bocetos | pág.14 |
| 4.1.2. Procesos de realización | pág.15 |
| 4.2. Producción de las ilustraciones | pág.19 |
| 4.2.1. Diseño de personajes | pág.19 |
| 4.2.1.1. Anteproyecto | pág.19 |
| 4.2.1.2. Proceso y artes finales | pág.20 |
| 4.2.2. Ilustración de escenas | pág.31 |
| 4.2.2.1. Anteproyecto | pág.31 |
| 4.2.2.2. Proceso y artes finales | pág.32 |
| 4.3. <i>Mockups</i> e impresiones finales | pág.41 |
| 4.3.1. <i>Mockups</i> | pág.41 |
| 4.3.2. Impresiones finales | pág.45 |
| 5. CONCLUSIÓN | pág.48 |
| 6. BIBLIOGRAFÍA | pág.48 |
| 7. ÍNDICE DE IMÁGENES | pág.51 |
| 8. ANEXO | pág.56 |

1. INTRODUCCIÓN:

El trabajo recoge el proceso de realización de nuevas portadas de una saga de libros para una edición especial ilustrada, y su replanteamiento a un diseño más distante del original. Además, la nueva edición también incluirá 18 ilustraciones adicionales que se encontraran en el interior del libro con la caracterización de los personajes principales, tanto en retrato como en acción. Estas ilustraciones se imprimirían en un tipo de papel diferente, más brillantes, para que destaquen sobre las demás páginas.

Con este rediseño intento que la temática sea reconocible instantáneamente en las cubiertas, que se pueda saber el género sin necesidad de abrir el libro o de leer la sinopsis. Investigar sobre lo que suelen hacer los diseñadores gráficos en cuanto a diseño de portadas de esta temática en concreto y a partir de eso, desarrollar mi propio diseño. En cuanto a las ilustraciones, busco que cada una de ellas sea única para cada personaje, que se pueda adivinar su personalidad con sus gestos y que reflejen bien la época en la que se encuentran, y por lo tanto, indagar y estudiar bien el vestuario que llevaría cada uno.

El proyecto abarca la ilustración, el diseño gráfico, el diseño editorial, el estudio de la composición y la tipografía y el diseño de la cubierta. Asimismo, se describe la metodología seguida para realizar los resultados finales, y por último, el proceso de maquetación para que el resultado sea un trabajo profesional. El trabajo se dividirá en dos partes: el nuevo diseño de todas las portadas que engloba la duología, (tanto las portadas como contraportada, lomo y solapas) y en el nuevo acompañamiento ilustrado que esta llevará, como fichas de los personajes e ilustraciones de escenas que estarán entre las páginas de manera variada en diferentes capítulos.

Al final, el proyecto termina con la conclusión, la bibliografía, el índice de las imágenes y el anexo donde estarán representadas de manera visual las ilustraciones y del prototipo del libro.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

- Proyectar los personajes del libro y portadas con un diseño diferente de todo lo que se ha publicado hasta la fecha.
- Hacer que las ilustraciones de los personajes sean fieles a la personalidad y temática de los libros.
- Documentar el contexto histórico y fantástico para justificar los diseños e ilustraciones.
- Lograr definir un estilo de ilustración personal en las artes finales.
- Conseguir que las artes finales tengan una coherencia y unidad en el diseño.

2.2. METODOLOGÍA

La primera fase fue definir qué quería conseguir con este proyecto que, en mi caso, es el diseño de personajes y portadas de una saga de libros de temática fantástica. A continuación, he hecho una planificación con el tiempo disponible y la cantidad de trabajo, comenzando por planificar la búsqueda de documentación para el marco teórico, y más tarde, el desarrollo de la parte práctica. Todo esto lo he ido añadiendo al índice provisional del proyecto, que ha ido ampliándose y cambiando conforme avanzaba.

La siguiente fase fue la recopilación de información e investigación de diferentes fuentes. Terminé reuniendo referentes artísticos que me inspirasen o que me resultasen útiles y fuentes de interés para consultar el contexto histórico de estos libros, la materia e historia que hay en ellos y la investigación sobre la temática. Esto me sirvió para asentar y ampliar las ideas que tenía respecto a cada concepto.

De forma paralela a esto, he organizado la información que proporciona la novela respecto a sus personajes y seleccionado los que quería diseñar, haciendo una pequeña ficha descriptiva de cada uno para tener por dónde empezar a la hora de bocetar.

Después del desarrollo del marco teórico, la siguiente fase eran los primeros bocetos para no dejar de lado la parte práctica, dibujando con técnica digital los personajes, escenas y portadas de los libros hasta dar con un diseño adecuado para cada uno acorde con su personalidad, descripción física o visual y temática, dependiendo de la parte que estaba realizando en ese instante.

Posteriormente, los bocetos son digitalizados con los programas que me parecieron más adecuados para cada parte, principalmente Paint Tool SAI y el pack de Adobe: Photoshop, Illustrator e InDesign. Con todos los personajes, escenas y portadas ya diseñados, quedaba obtener una maquetación correcta y presentable. Por ello, a base de *mockups* conseguí hacer los simulacros de como quedaría la pieza final si se imprimiera.

La última fase es llevar mis ideas a la imprenta y poner las ilustraciones en papel *offset* de gramaje alto y encuadernarlo como presentación para el TFG y poder enseñarlos de manera más visual.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. MARCO TEÓRICO

3.1.1 INFLUENCIAS Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SAGA.

Estos libros fueron escritos en el año en el 2015 y 2016 respectivamente. La autora admitió que están influenciados por la Rusia del siglo XIX. Una de las razones más evidentes es que parte de su familia era rusa y tuvieron que huir del país por cuestiones políticas. Eso la llevó a admirar una cultura que le parece hermosa y peligrosa al mismo tiempo.

Según cita Leigh Bardugo: *“esta época histórica tenía un toque natural para muchas de las dinámicas de poder que quería explorar: una profunda discrepancia en la riqueza entre ricos y pobres, la falta de industrialización, las realidades políticas de un ejército que depende en gran medida de los siervos reclutados, etc...”*¹ La autora tomó como inspiración las dinámicas de poder que emergieron durante el siglo XX, y una sociedad parecida a la Rusia zarista.

Además ella también es en parte judía, por lo que los personajes que creó, a los que llamó *Grishas*, representaban la confianza en el conocimiento que los judíos desarrollaron antes y después de la Segunda Guerra Mundial en los Estados Unidos, por lo que era importante que estos personajes fueran representados como poderosos. Se escenificaron como personas con talento que fueron perseguidas por todo el mundo y que fueron maltratados, condenados a muerte, ubicados en campamentos y que más adelante, se convirtieron en una especie de fuerza de combate de alta cualificación para los Poderes Aliados. Y aunque no se haga referencia en el libro de manera directa a los judíos,

1. Álvarez, Marta. “Entrevista a Leigh Bardugo” en Eltemplodelasmilpuertas, Junio 2017.

siempre estuvo en la mente de la autora por la forma en que los *Grisha* habían sido tratados.

3.1.2. LA DUOLOGÍA: SEIS DE CUERVOS

Seis de Cuervos es una novela de fantasía escrita por Leigh Bardugo que tiene lugar en la ciudad ficticia de *Ketterdam*, inspirada en la ciudad de Amsterdam. La nueva serie acontece en el mismo mundo que los libros de la trilogía *Sombra y Hueso*, escrita tres años antes, pero se establece en una ubicación y un marco de tiempo diferente. Está ambientado en un mundo ligeramente inspirado en Rusia y basado en un sistema mágico controlado por *Grishas*, personas con poderes distribuidos por categorías según que habilidades posean. La trama se cuenta desde los puntos de vista en tercera persona de seis personajes diferentes, que son nuestros protagonistas.

La trama de esta historia comienza con Kaz Brekker, un infame ladrón conocido en las calles de *Ketterdam* como “Manos sucias”. Un mercader le promete una gran suma de dinero por rescatar a Bo Yul-Bayur, un científico *Shu*, de la Corte de Hielo en *Fjerda*. Bo Yul-Bayur ha descubierto la *jurda parem*, una droga letalmente adictiva que aumenta en gran medida los poderes de los *Grisha*, personas con habilidades mágicas. Sin embargo, la corte del hielo es el lugar más protegido de *Fjerda*, y Kaz no puede infiltrarse por sí mismo.

Para ello recluta a varias personas capacitadas y con diferentes habilidades para que le acompañen. De este modo conocemos al resto de los protagonistas. Inej Ghafa, una espía ágil y furtiva de *Suli* a quien Kaz rescató de un burdel. Jesper Fahey, un francotirador con una afición por el juego. Nina Zenik, una *grisha* del ejército de *Ravka* con la capacidad de controlar los cuerpos de otros. Matthias Helvar, un ex soldado de *Fjerda* apresado en la cárcel de *Kerch* después de haber sido incriminado por Nina. Y por último, Wylan Van Eck, el hijo del mercader que les ofrece el trabajo, que tiene cierta habilidad para los explosivos.

El planteamiento del libro gira más en torno a los personajes y su historia que al robo que tienen que cometer. Cada uno de ellos necesita desesperadamente hacerse rico y las razones se van desvelando poco a poco según avanza la novela. En mi opinión, este libro tiene un trabajo de desarrollo de personajes impresionantemente bien llevado, creando así un libro que tiene fuerza en especial por sus protagonistas más que por la trama en sí.

El libro fue aclamado y tuvo éxito en sus ventas, en mayor medida que la saga anterior que había escrito basada en el mismo mundo. Es

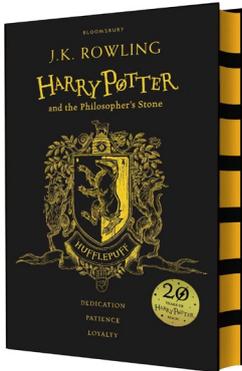
por eso por lo que, al año después de escribir este libro, se publicó la segunda y última parte de esta duología, llamada *Reino de Ladrones*.

3.1.3. EDICIÓN ESPECIAL ILUSTRADA. DEFINICIÓN Y CONCEPTO.

*“Dentro de una tirada normal, se sacan algunos ejemplares que se diferencian de los demás en alguna particularidad especial que desee el editor, como puede ser una firma del autor o una mejora en la calidad.”*²

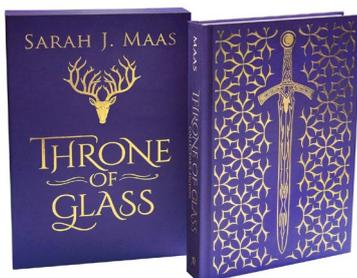
Una edición especial ilustrada tiene como principal característica que el texto es acompañado de ilustraciones que reflejan imágenes de la narración que se está contando. Sin embargo, estas ilustraciones no son imprescindibles, es decir, que el libro podría leerse igualmente bien si no tuviera imágenes. Estas ilustraciones tienen una función puramente estética.

Durante bastante tiempo, las editoriales han acudido a este método para volver a publicar libros que anteriormente han tenido éxito en sus ventas utilizando pretextos diferentes, siendo el más usado los aniversarios de publicación. Están dirigidos a los fans y coleccionistas de dicho libro o libros y sus precios suelen ser más elevados a causa de los materiales utilizados en la encuadernación.

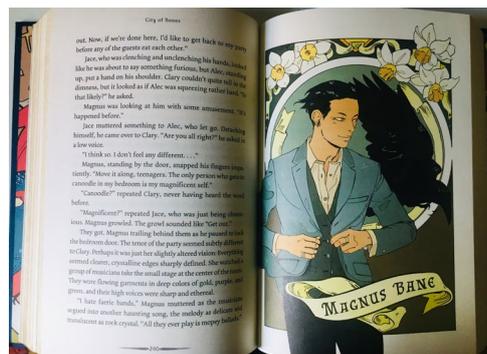


1. Edición especial de *Harry Potter y la piedra filosofal* de J.K. Rowling por la editorial Bloomsbury en 2017.

Alguno ejemplos, incluido los que me llevaron hasta esta idea para realizar mi trabajo de fin de grado, son: *City of Bones: 10th Anniversary Edition*, *Throne of Glass (Collector's Edition)* y *Harry Potter: Illustrated Editions*. Todas ellas son libros que obtuvieron mucha fama y con el cumplimiento de su aniversario han decidido sacar una edición mejorada alejada de la original. Sus cubiertas suelen ser de tapa dura y tener remates brillantes. Además, como he mencionado antes, tienen ilustraciones únicamente de acompañamiento al texto, ya que originalmente, estas novelas no las tenían.



2. Edición especial de *Trono de Cristal* de Sarah J. Maas por la editorial Bloomsbury YA en 2018.



3. Interior de la edición especial de *Ciudad de Hueso* de Cassandra Clare por la editorial Walker Books en 2017.

2. D'ADDARIO, MIGUEL (2016). *Coaching Literario*. Madrid: Autoediciones Tagus



4. Portada diseñada por Rich Deas para la duología de *Seis de cuervos* de Leigh Bardugo.



5. Portadas diseñadas por la editorial Milan para la duología de *Seis de cuervos* de Leigh Bardugo.



6. Portadas diseñadas por la editorial Gutenberg para la duología de *Seis de cuervos* de Leigh Bardugo.



7. Portadas diseñadas por la editorial Urban Reads para la duología de *Seis de cuervos* de Leigh Bardugo.



8. Portadas diseñadas por una editorial Persa para la duología de *Seis de cuervos* de Leigh Bardugo.

3.2. ANTECEDENTES

La primera edición de *Seis de cuervos* fue en 2015 y el diseño de la portada fue llevado a cabo por Rich Deas, un conocido diseñador gráfico, especializado en portadas de libros. La portada de la secuela, *Reino de Ladrones*, fue diseñado también por él y fue publicada en 2016.

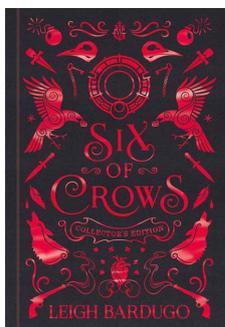
Fue la más utilizada ya que la gran mayoría de países la imitó, cambiando únicamente el título a su idioma. Este ha sido el caso de España, publicada por la editorial Hidra. En ambas portadas podemos ver un cuervo que con sus alas se mezcla con los edificios del fondo. Tienen un aire tenebroso al mismo tiempo que impactante. (Imagen 4)

En Francia, sin embargo, decidieron diseñar sus propias portadas. Cogieron la misma idea de poner un cuervo como elemento principal de la composición (de hecho, el cuervo del primer libro de la versión francesa es el mismo que el del segundo libro de la versión americana), pero en este caso optaron por solo utilizar el blanco y el negro para hacer destacar las letras en color. Además, también ilustraron a los personajes y la ciudad. (Imagen 5)

La versión portuguesa se basó mucho en el diseño americano del primer libro. La idea es la misma, sólo que el cuervo es más realista con un fondo de colores claros que hace destacar más al ave. Además, las letras se cambiaron a color oro. En cuanto al segundo libro, se aleja mucho del diseño original, siendo únicamente un cuervo que abre las alas sobre un fondo anaranjado. (Imagen 6)

La editorial Serbia fue una de las primeras que me encontré que se alejaban por primera vez de la idea de poner a un cuervo como elemento principal de la composición. Aunque sí que se puede encontrar al animal en la portada, lo que más destaca es el bastón y el guante en el primer libro y el hombre con la máscara de ave en el segundo libro. Ambas portadas juegan con colores muy oscuros y casi monocromáticos, dándoles un aura de misterio y terror que no tenía ninguna de las anteriores. (Imagen 7)

La última portada que encontré fue la que diseñó la editorial Iraní. Son las que más se alejan del diseño de Rich Deas a comparación de las anteriores. En este caso, el cuervo ni siquiera aparece en las portadas. Son ilustraciones que representan momentos de la trama y a todos los personajes que aparecen en la narración. En el caso de la primera portada, incluso tiene ese aire oscuro y misterioso que envuelve a la trama durante todo el libro. (Imagen 8)



9. Portada diseñada por la editorial inglesa Orion Children's Group para la edición de coleccionista de *Seis de cuervos* de Leigh Bardugo.



10. Proceso de diseño de portadas de Rich Deas para el libro *Ruin and Rising* de Leigh Bardugo.



11. Portada diseñada por Rich Deas para el libro de *Winter* de Marissa Meyer.



12. Portada diseñada por Will Staehle para la saga de libros de *A darker shade of magic* de Victoria Schwab.

Por último, el diseño de portada más reciente que tiene *Seis de cuervos* es de la editorial inglesa Orion Children's Books. Es un diseño de únicamente dos colores (negro y rojo) que juega con ilustraciones a base de siluetas y un efecto espejo de izquierda a derecha. Se hizo con intenciones de ser una edición para coleccionistas, por lo que la tapa es dura y las ilustraciones rojas tienen un remate brillante. (Imagen 9)

3.3. REFERENTES

3.3.1. RICH DEAS

Rich Deas es un conocido ilustrador, diseñador y director de arte que diseñó las portadas de la serie *Las Crónicas Lunares*. También fue responsable de diseños de portadas e ilustraciones como *Hell House*, *Humo y Hueso*, la serie *Fairyland*, *Once* e *Hijos de sangre y hueso*.

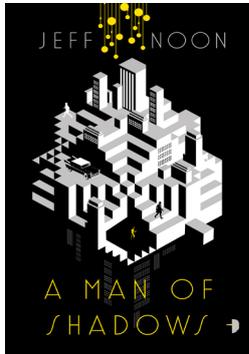
Su metodología de trabajo siempre se acompaña con el lápiz 2B de la marca de Sanford. Deas comienza todos sus proyectos con un boceto, un garabato o una nota para sí mismo con la finalidad de idear un concepto. A través de estos bocetos a mano alzada, piensa en sus ideas mientras lee los manuscritos. Después de terminar esa fase crea múltiples composiciones de portada aproximándose a los bocetos utilizando diferentes enfoques y estilos, incluidos los fotográficos, icónicos, ilustrativos e incluso tipográficos, que sirven de referencia para los comentarios y la aprobación del editor.

Este diseñador es de mis favoritos en cuanto a diseño de portadas, ya que su forma de trabajar la tipografía me resulta excepcional. Además, las ilustraciones que acompaña a sus portadas siempre resultan muy adecuadas con la trama del libro, dando un buen resumen visual de la sinopsis.

3.3.2. WILL STAEHLE

Will Staehle es un diseñador e ilustrador de libros independiente que reside en Seattle, Washington, y ex director de arte de HarperCollins, actualmente trabajando en Unusual Co. Sus trabajos más icónicos son las novelas de Michael Crichton y las coloridas y vibrantes portadas para Michael Chabon. Algunas de sus últimas versiones incluyen *A Darker Shade of Magic* de Victoria Schwab y *Armada* de Ernest Cline.

Empezó a diseñar portadas por un concurso nacional de diseño al cual se presentó cuando estaba terminando su último año en la uni-



13. Portada diseñada por Will Staehle para el libro *A man of shadows* de Jeff Noon.



14. Ilustración del cuento de la Sirenita por Cassandra Jean.



15. Ilustración del personaje *Jace Herondale* de la saga *Cazadores de Sombras* por Cassandra Jean.



16. Ilustración del personaje *Damen* de la saga *Príncipe cautivo* por Cocotingo.

versidad de arte, y en el que obtuvo dos premios en segundo lugar. Gracias a ello, le ofrecieron ofertas de trabajo y comenzó a trabajar en HarperCollins Publishers como diseñador senior, y eventualmente como director de arte.

Como he mencionado con Rich Deas, Staehle también trabaja la tipografía y la ilustración de manera coherente. Sus portadas tienen mucho unificación, lo que hace que queden muy llamativas e interesantes para la vista de un lector que esté buscando un nuevo libro.

3.3.3. CASSANDRA JEAN

Cassandra Jean es una ilustradora y artista de cómics independiente. También ha publicado obras tanto en Estados Unidos como en el extranjero, incluida la novela gráfica de *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*. Fue muy conocida a raíz de que la autora Cassandra Clare la eligiera para ilustrar sus libros *Cazadores de Sombras*. Le gustó un dibujo que hizo para uno de sus personajes y a partir de ahí le propuso trabajar en el *Código de Cazador de Sombras*.

Trabaja casi en su totalidad con el ordenador, de manera digital. A veces, cuando está dibujando miniaturas para páginas de historietas o tratando de decidir sobre el diseño para una ilustración, usa el lápiz y papel, pero la mayoría de su proceso, lo realiza en el ordenador. Usa una tableta gráfica para poder dibujar digitalmente en programas como Paint tool SAI y Photoshop.

En cuanto a diseñadoras de personajes, fue la primera que conocí, y aunque mi estilo se aleje mucho del suyo, sus ilustraciones siempre reflejan con mucha fidelidad las personalidades y apariencias de los personajes, incluyendo también sus vestuarios.

3.3.4. COCOTINGO

Coralie Jubénot, también conocida artísticamente como Cocotingo, es una ilustradora autónoma de origen francés especializada en el arte digital. Sus trabajos más conocidos son los que hizo para la novela de *Seis de Cuervos* de Leigh Bardugo, el videojuego *Final Fantasy* y el manga *Naruto*.

Se especializa, sobre todo, en el retrato de los personajes, indagando en su personalidad y descripción física. En otras ocasiones, también ilustra a varios personajes juntos, por lo que se añade el tipo de relación que estos comparten. Su estilo de dibujo es realista, sin llegar a deformar o exagerar las facciones de los rostros o del cuerpo humano.



17. Ilustración de los personajes *Rhysand* y *Feyre* de la saga *Una corte de rosas y espinas* por Cocotingo.



18. Ilustración de los personajes *Rhysand*, *Feyra*, *Rowan* y *Aelin* por Morgana0Anagrom.



19. Ilustración del personaje *Aurora* de la saga *Aurora rising* por Morgana0anagrom.



20. Ilustración de los personajes *Mark*, *Kieran* y *Cristina* de la saga *Cazadores de Sombras* por Loweana.

Normalmente no hace planos muy exagerados, suelen ser de frente y de cintura o rodillas para arriba.

Su sistema de coloración se inspiró al principio en el sombreado plano (o *cel shading*), pero su estilo artístico, cuando se trata de trabajo de línea, no es lo suficientemente sofisticado como para que el sombreado funcione por sí solo, así que tuvo que buscar una técnica un poco más allá del sombreado plano. Actualmente, mezcla los colores con las herramientas que los programas como Photoshop le ofrecen, dando toques de brillo y sombras.

3.3.5. MORGANA0ANAGROM

Salomea Nakahara, mejor conocida como Morgana0anagrom en las redes sociales, es una ilustradora conocida de Georgia que se describe a sí misma como diseñador de moda, ilustradora de libros / artista conceptual y pintora. Actualmente también trabaja en su propia novela gráfica.

Su afición por la lectura la llevo a hacer retratos realistas de sus personajes favoritos y subirlo a las redes sociales. A día de hoy, empresas como Beacon Book Box, Wicked Creatures Box o Fairyloot, le encargan ilustraciones casi a diario. Su herramienta principal es Photoshop y Procreate, e incluso vende sus propios pinceles en internet. Trabaja con la técnica de B/N a color, y es una de las artistas en la que más me he basado para hacer mis ilustraciones en cuanto a metodología de trabajo.

3.3.6. LOWEANA

Laura Casara, conocida en las redes sociales como Loweana, es una ilustradora francesa de 24 años (actualmente) y que a día de hoy trabaja en su Web comic y vendiendo su arte en paginas Web como Society6 o Redbubble.

Aunque comenzó ilustrando en modo tradicional, pronto descubrió el arte digital y desde entonces, es su única forma de trabajar. No recibió ninguna formación en arte, ya que prefirió ser autodidacta y aprender a raíz de lo que veía en otros artistas y tutoriales que le ayudaron a mejorar poco a poco. También trabaja para las empresas mencionadas anteriormente en Morgana0anagrom, ya que buscan artistas que ilustren personajes literarios.

Sus trabajos más conocidos son los de *El príncipe cruel*, *Cazadores de Sombras* y *Shatter Me*.

4. PRODUCCIÓN

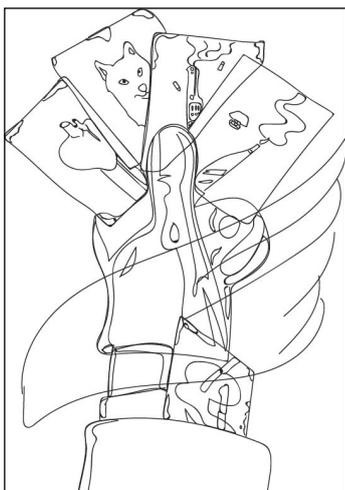
Es la fase donde se encuentra la mayor parte del trabajo del proyecto. En este apartado se presentan la producción y proceso de la creación de las ilustraciones y el diseño de las portadas, así como la elaboración del prototipo. No hay orden específico, durante el proceso de trabajo fue necesario intercalar tanto el diseño de portadas como de personajes.

4.1. DISEÑO DE LAS PORTADAS

“La portada es la que protegerá al contenido del libro, donde a través de una imagen visual se podrá conocer brevemente la información del mismo. Ésta parte podría ser la más importante, porque depende del impacto visual que tenga la portada.”³

4.1.1. IDEAS Y BOCETOS

Para mi propuesta era muy importante prescindir de toda simbología de cuervos en la portada. Era la opción más fácil y rápida, muy similar a la idea de la portada original. Además, teniendo en cuenta que estaba haciendo una versión ilustrada, lo más lógico era que el diseño llevara una ilustración parecida a las que te encontrarías dentro del libro, es decir, que tuvieran el mismo estilo. Mi primer paso fue hacer una lista con lo que ya se había diseñado, y decidir qué cosas podía mantener y de cuáles tenía que prescindir.



21. Boceto descartado de la portadas de *Seis de Cuervos* en primera fase.



22. Boceto descartado de la portadas de *Seis de Cuervos* en segunda fase.



23. Bocetos descartados de diseños de las portadas de la duología *Seis de Cuervos*.

3. GUERRERO REYES, L. (2016). *El diseño editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. Proyecto Final de Master. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

24. Ilustración final de la portada de *Seis de Cuervos*.25. Ilustración final de la portada de *Reino de Ladrones*.

Estos fueron los resultados de los primeros bocetos que hice para cada portada, todas ellas descartadas. Al final, percaté que lo más acertado sería una ilustración con los personajes del libro, ya que de eso modo, se uniría todo más en un conjunto y las portadas y las ilustraciones interiores no responderían a dos estilos diferentes.

26. Bocetos finales de diseños de las portadas de la duología *Seis de Cuervos*.

El proceso de realización de las ilustraciones está explicado en los apartados de ilustración, que se redactan más adelante (**ver producción de las ilustraciones**, pág.19). Es por eso que esta parte la voy a omitir para no repetir la información y centrarme sólo en la parte del diseño gráfico.

4.1.2. PROCESOS DE REALIZACIÓN

Lo siguiente que hice al terminar las ilustraciones fue buscar una tipografía acorde con la temática. Después de diferentes pruebas, la que utilicé fue *Desire* con todas sus variantes (*Lowecasse* y *Uppercasse*):

A B C D E F G H I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

27. Tipografía *Desire*.

O O O R R R R R R S V V V W W

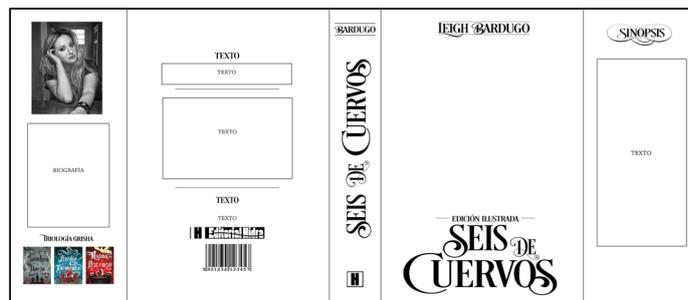
28. Ejemplo de la letra O, R, S, V y W de la tipografía *Desire* en sus diferentes variantes.

Con tiempo y probando todas las posibilidades que la misma tipografía me ofrecía, terminé con estos dos títulos:

SEIS DE CUERVOS
REINO DE LADRONES

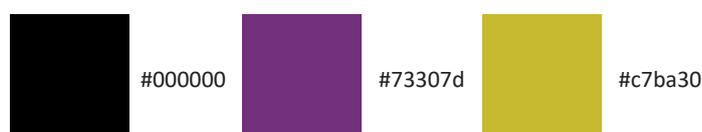
Las características que *Desire* me ofrecía era que me dejaba jugar con ascendentes y descendentes, para hacer efectos con las letras una vez que se encontraran en dos filas y con diferentes tamaños. Esta tipografía tenía la opción de una letra más sobria, como también la opción de *Lowecasse* y *Uppercasse* para las primeras letras del título o incluso las últimas, que tenían la particularidad de ser más decorativas y detalladas.

Después, hice una plantilla de las portadas para ir dándole forma. A partir de este paso la herramienta que utilicé hasta el final fue InDesign, ya que es el programa más apropiado para maquetación de portadas.



29. Planificación de las portadas de la duología *Seis de Cuervos*.

Los colores escogidos para las portadas fueron complementarios. Puse el amarillo en *Seis de Cuervos* y el morado en *Reino de Ladrones*. Ambos los combiné con el negro, ya que la temática oscura es muy apropiada para esta duología. De ese modo, si los libros se encuentran juntos, visualmente no chocarían entre ellos cromáticamente.



30. Paleta de colores RGB de las portadas de la duología *Seis de Cuervos*.

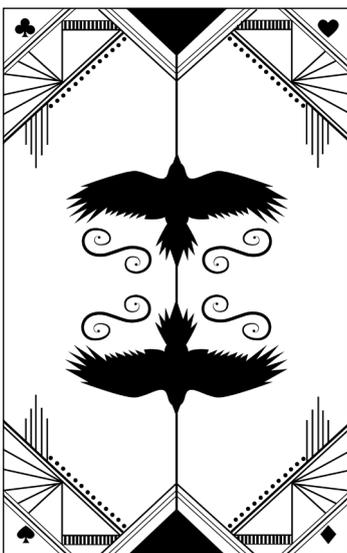
Posteriormente, fui detallando y trabajando la contraportada, el lomo y las solapas del libro, al mismo tiempo que preparé los textos que escribir en cada uno de los bloques que había predispuesto para

ellos. Además, también añadí ciertas florituras para decorar la contraportada y que no sólo tuviera texto en ella.

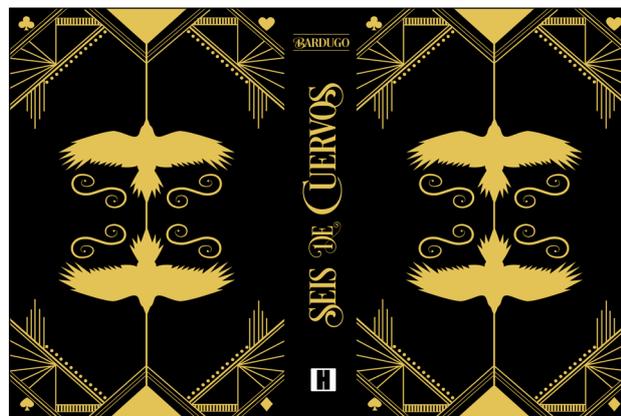


31. Portadas finales extendidas de la duología *Seis de Cuervos*.

Por último, diseñé una ilustración vectorial que se encontraría en la tapa dura de los libros, en caso de que se quitaran la sobrecubierta. Me inspire en la edición de Orion Children’s Group, mencionada anteriormente, ya que es monocromática, con tinta plana y un efecto espejo. Otra de las razones por las que elegí la tipografía *Desire* fue porque gracias a las florituras que esta tenía, se unía y concordaba con la ilustración para darle un toque de misterio y elegancia al diseño.



32. Ilustración de las portadas interiores de la duología *Seis de Cuervos*.



33. Portadas interior en tapa dura de *Seis de Cuervos*.

Además, también tengo que añadir el diseño del *box set* que contendría ambos libros dentro de él, para poder comprarlos juntos y tener una envoltura común. El diseño fue simple, ya que trabajé con lo que ya estaba planteado en las portadas (**ver anexo**, pág. 60)

En cuanto al diseño del interior del libro, el estilo de tipografía que elegí para el texto fue serifa, y terminé decantándome por la fuente *Sitka*, ya que tenía muchas variedades y cumplía con mis objetivos.



34. Ilustración vectorial de un cuervo para los saltos de escena.

Bajo la luz verde de las esferas que llevaban Kaz y la chica de bronce, vio un pequeño bote amarrado delante de ellos. Parecía que había un guardia sentado en él, pero este levantó la mano y les hizo un gesto para que se acercaran.

—Has empezado demasiado pronto, Jesper —dijo Kaz mientras empujaba a Matthias hacia el bote.

—Lo he hecho justo a la hora.

—Para ti, eso es tarde. La próxima vez que planes impresionarme avísame primero.

—Los animales están fuera y te he encontrado un bote. Este será un buen momento para un agradecimiento.

—Gracias, Jesper —dijo Nina.

—De nada, preciosa. ¿Ves, Kaz? Eso es lo que hace la gente civilizada.

Matthias solo estaba escuchando a medias. Los dedos de su mano izquierda comenzaron a cosquillarle mientras regresaba la sensación. No podía enfrentarse a todos, no en ese estado y no si estaban armados. Pero Kaz y el chico del bote, parecían ser los únicos con pistolas. Desata la cuerda y anula a Jesper. Tendría una pistola y la posesión del bote. Y Nina puede pararte el corazón antes de que ojos los remos, se recordó. Así que dispárale primero. Una bala en el corazón. Quédate el tiempo suficiente para verla caer y después lírgate de este sitio. Podía hacerlo. Sabía que podía. Lo único que necesitaba era una distracción.

La chica de bronce se encontraba junto a su derecha. Apenas le llegaba al hombro. Incluso estando herido, podría tirarla al agua sin caerse si hacerle ningún daño permanente.

Tira a la chica. Libera el barco. Incapacita al tirador. Mata a Nina. Mata a Nina. Mata a Nina. Respiró hondo y lanzó su peso contra la chica de bronce.

Ella se apartó a un lado como si supiera que venía y enganchó lingüidamente el talón por detrás de su tobillo.

Matthias saltó un fuerte gruñido mientras aterrizaba con fuerza en el suelo.

—Matthias... —dijo Nina, dando un paso hacia delante. Él retrocedió y casi cayó al agua. Si le ponía las manos encima, perdería la cabeza. Nina se detuvo, y el dolor de su cara era inconfundible. No tenía derecho.

—Qué patoso es —comentó la chica de bronce sin inmutarse.

—Duerme, Nina —ordenó Kaz.

—No —protestó Matthias, víctima del pánico.

—Eres lo bastante estúpido como para vocar el bote.

—Aljate de mí, brujo —le gruñó Matthias a Nina.

Ella asintió tensamente con la cabeza.

—Encantada.

Levantó los brazos y Matthias sintió los párpados pesados mientras ella lo sumía en la inconsciencia.

—Te mataré —masculló.

—Duerme bien.

La voz de Nina era un lobo pisándole los talones. Lo persiguió hasta la oscuridad.

En una habitación sin ventanas cubierta de negro y carmesí, Matthias escuchó en silencio las extrañas palabras que salían de la boca del peculiar chico pálido. Matthias conocía a los monstruos, y una mirada a Kaz Brekker le había dicho que aquella era una criatura que había pasado demasiado tiempo en la oscuridad y se había llevado algo con él al volver arrastrándose a la luz. Matthias podía sentirlo a su alrededor. Sabía que otros se reían de las suposiciones fjordanas, pero él confiaba en su instinto. O lo había antes, hasta que llegó Nina. Ese había sido uno de los peores efectos de su traición, que se había visto obligado a descender de sí mismo. La duda casi había sido su perdición en la Puerta del Infierno, donde el instinto le era todo.

Había oído el nombre de Brekker en prisión y los palabras asociadas a él: privilegio criminal, despiadado, inmoral. Lo llamaban Manos Sucias porque no había ningún pecado que no cometiera por el precio justo. Y ahora ese demonio estaba hablando de entrar en la Corte de Hielo, de convencer a Matthias para cometer traición. Otra vez, se corrigió. Estaría cometiendo traición otra vez.

Mantuvo los ojos en Brekker, pero era intensamente consciente de Nina

— 140 —

— 141 —

35. Diseño de página para el libro *Seis de Cuervos*.

Los atributos de párrafo serían con la sangría izquierda a 1 cm y espacio anterior a 0,2 cm. El resto de los controles de formato de párrafo estarían a 0 cm. Además, en cada cambio de escena ira un pequeño dibujo de la silueta de un cuervo que diseñé en Illustrator.

Y para terminar, los capítulos y partes del libro tendrían un diseño simple, con colores planos y que coinciden con el color de las portadas. Para el libro de *Seis de Cuervos* sería el amarillo y para el de *Reino de Ladrones* sería el morado. En este caso se mantendría la tipografía *Desire* que se utiliza en las portadas, sobre todo, en su variante *Basic*.



36. Diseño de partes para el libro *Seis de Cuervos*.



37. Diseño de capítulos para el libro *Reino de Ladrones*.

4.2. PRODUCCIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

En este proyecto hice dos tipos de ilustraciones, las de diseño de personajes y las que mostraban acciones representando una escena del libro. Comenzaremos por orden cronológico de realización, ya que las metodologías fueron distintas entre los dos grupos.

4.2.1. DISEÑO DE PERSONAJES

4.2.1.1. ANTEPROYECTO

El primer paso fue definir a los personajes, tener una idea clara de como son físicamente (rasgos importantes y particularidades) y de como es su personalidad. Lo que me gustaba de este libro eran sus protagonistas ya que todos ellos son muy diferentes entre si y tienen unas singularidades realmente interesantes, lo que me permitía crear ese efecto de caracterización.

Con esta idea clara, decidí que releer a duología sería lo más indicado para este proyecto, ya que me ayudaría a recordar todos los detalles que tenía este universo y personajes. Durante este proceso, señalé y apunté cada referencia y dato que consideraba relevante para los diseños: descripciones físicas, detalles de la personalidad de los personajes, escenas que destacar de cada uno de ellos.

El siguiente paso fue la realización de *moodboards*, y fue uno de los pasos más largos, ya que para mi metodología de trabajo era fundamental para que el proyecto tuviera un buen resultado final. El *moodboard*, o mapa de inspiración, es un panel o collage de imágenes y referencias que sirven para recoger una idea clave y poder inspirarse a partir del conjunto a modo de lluvia de ideas que ayuden a preparar al artista para la fase de ideación del proyecto.

Hay muchos modos de hacerlo ya que cada persona tiene su estilo. El más tradicional es recurrir a recortes o impresiones propias y crear un collage en un tablero o pared. En mi caso fue diferente, ya que usé la red social Pinterest para crear estos *moodboards*, principalmente por falta de espacio y porque esta red social permite guardar tanto imágenes como frases. Hice un total de seis, uno para cada personaje, y en cada uno de ellos reuní todo lo que me pudiera inspirar para su caracterización (ropa, complementos, paisajes, modelos, etc.).

ción a todos los detalles que el libro te da sobre ellos. La expresión con la que lo representes también influirá en su personalidad, ya que, por ejemplo, las cejas pueden decir mucho de un personaje. Es decir, cuanto más fruncidas estén, más serio parecerá, y sin embargo, si se encuentran curvadas, dará un aspecto de miedoso.

Elementos distintivos: Por último, las cosas que utilizan, visten o incluso las actitudes más características también puede definir mucho a un personaje. Que un personaje lleve ropa de traje puede darle un toque y estilo elegante y serio, mientras que si aparece representado con maquillaje y un vestido, se representara como coqueto y femenino.

“En la medida en que se vayan determinando más aspectos del personaje, se podrán identificar un mayor número de características [...] que pueden marcar una pauta importante en su manera de actuar y en su proceder.”⁵

Con estas ideas aclaradas de cada personaje, a continuación, procedo a exponer el desarrollo de diseño completo de uno de los personajes con imágenes de mi proyecto.

NINA ZENIK:

Descripción del personaje: Es una *Grisha* mortificadora (puede dañar los órganos internos de una persona) de *Ravka*. Durante toda la novela tiene 17 años, y la autora la describe con pelo castaño largo y ojos verdes. Su figura es alta y curvilínea, describiendo en varias escenas la generosidad en ciertos lugares de su cuerpo. Su belleza y su encanto casi la llevaron a convertirse en cortesana cuando llegó a *Ketterdam* antes de que Kaz le ofreciera otro trabajo.

En cuanto a personalidad, Nina es atrevida, coqueta y cómica. También es extremadamente encantadora, utilizando eso en su favor cuando necesita conseguir información tanto de hombres como de mujeres. Sin embargo, su rasgo más destacado es su lealtad a sus raíces de *Ravka* y su consideración a sí misma como una soldado *Grisha* del Segundo Ejército, siempre poniendo las necesidades de su país antes que las suyas. Tiene una relación romántica con Matthias y considera a Inej y a Jesper como sus amigos cercanos.

Después de tener la ficha técnica del personaje terminada y el *moodboard* como inspiración, estoy preparada para comenzar a bocetar.



41. Primer boceto de cuerpo de Nina Zenik.

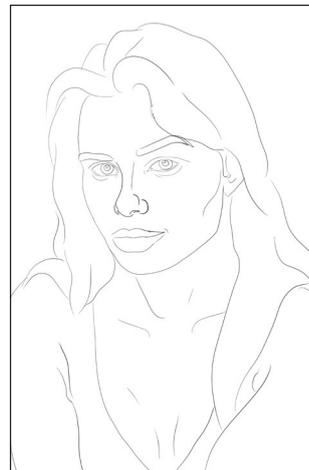
5. BUSTOS MÉNDEZ, S. (2016). “Diseño de Personajes” en Docplayer

En mi caso, con la herramienta que mejor trabajo es con el ordenador y mi tableta grafica con pantalla de la marca HUION. Me permite borrar sin preocupación y sin miedo de dejar marcas de líneas que confunden el dibujo por todos lados. Además, tiene herramientas que pueden ayudar a mover de sitio partes enteras del boceto, incluso deformarlas o rotarlas.

En los bocetos de este personaje se puede observar que la pose que le quería dar la tenía bastante clara. Una expresión que mostrara desafío, un pose segura, con una mirada potente y coqueta. Su rostro tenía que ser bello, ya que es su principal arma, con unos pómulos redondos y marcados, y unos labios carnosos con una sonrisa de medio lado.



42. Primer boceto de Nina Zenik de rostro.



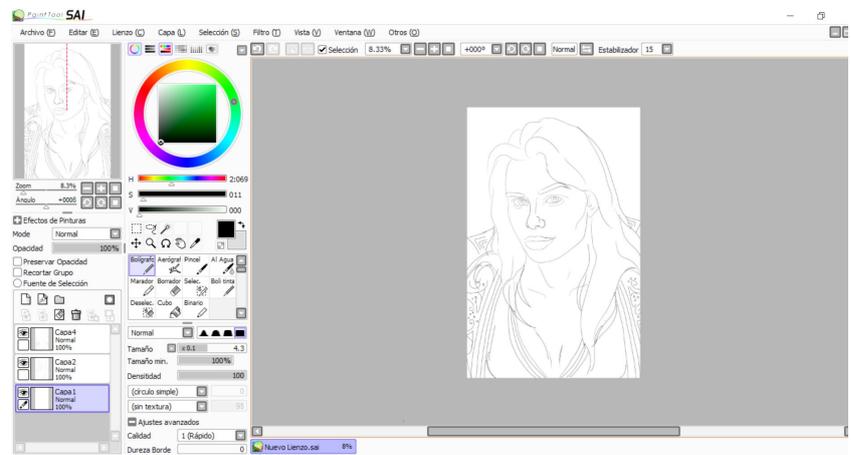
43. Boceto final de Nina Zenik.

Una vez que tenía claro qué boceto quería trabajar para que terminara siendo el final, abría el archivo en Paint Tool Sai, la herramienta de pintura digital que utilicé en primer lugar del proceso para detallarla más y poder comenzar con el color.

En cuanto a la ropa, comencé a buscar referencias de los uniformes *Grisha*, llamados *Kefta*, ya que la autora tiene toda una página Web detallada sobre la sociedad ficticia de su libro. Nina, como mortificadora, se le daría un uniforme de color rojo, lo que me ayudaba con su personalidad, ya que el rojo puede evocar pasión y romance.

De ese modo, replanteé su ropa de un modo donde no pudiera llevar el uniforme *Grisha*, ya que tiene que fingir que no es una soldado del Segundo Ejército, pero al mismo tiempo dejar detalles en su ropa que podrían asociarla con *Ravka*. Además, le gusta enseñar su cuerpo sin ningún tipo de vergüenza, por lo que le di un escote pronunciado, del estilo que son descritos en el libro. Este detalle también destacaba aún más su personalidad coqueta y seductora que tanto intento resaltar.

44. Bocetos oficiales del uniforme *Grisha*.



45. Boceto detallado de Nina Zenik en el programa Paint Tool SAI.

Con el boceto ya terminado con todos los detalles, procedo a buscar la paleta de colores que más se adecua al personaje. En el caso de Nina Zenik, la paleta de colores escogida fue esta:

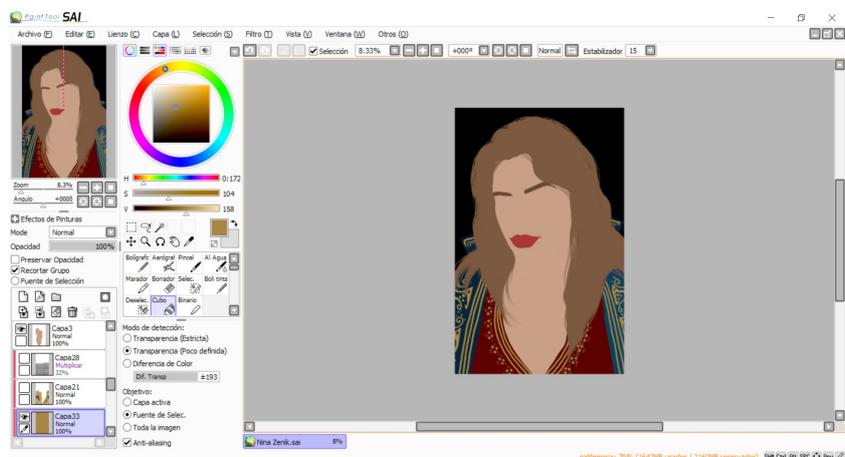


46. Paleta de colores para Nina Zenik.

En este caso los colores eran más cálidos que fríos. Al personaje de Nina se le asocia mucho el color rojo, tanto por el maquillaje que usa como por su uniforme *Grisha*. Su piel la previsualicé como rosada en contraste con su pelo oscuro castaño. Una vez que este paso está completo, comienzo a poner las manchas planas de color.



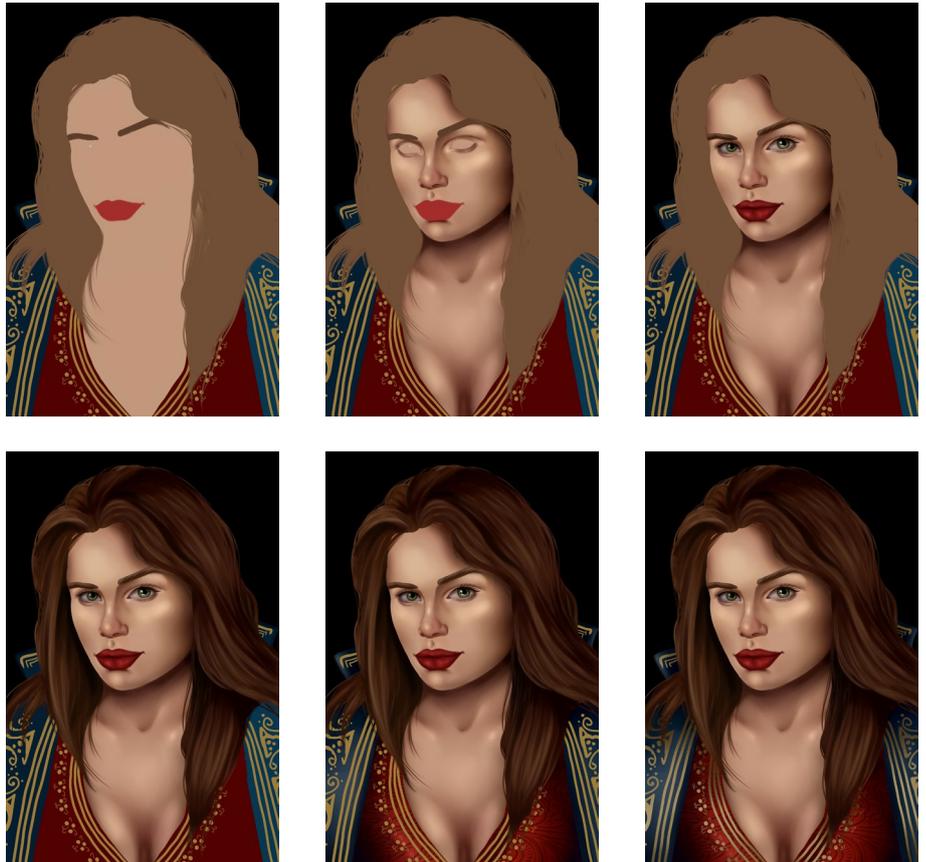
47. Primer paso con tintas planas de Nina Zenik.



48. Primer paso con tintas planas de Nina Zenik en el programa Paint Tool SAI.

De este modo, la ilustración empieza a tomar forma y gama cromática. A partir de aquí, es ir detallando cada zona.

En estas imágenes vemos la evolución que va sufriendo la ilustración paso a paso para mostrar visualmente la metodología de trabajo que utilizo.

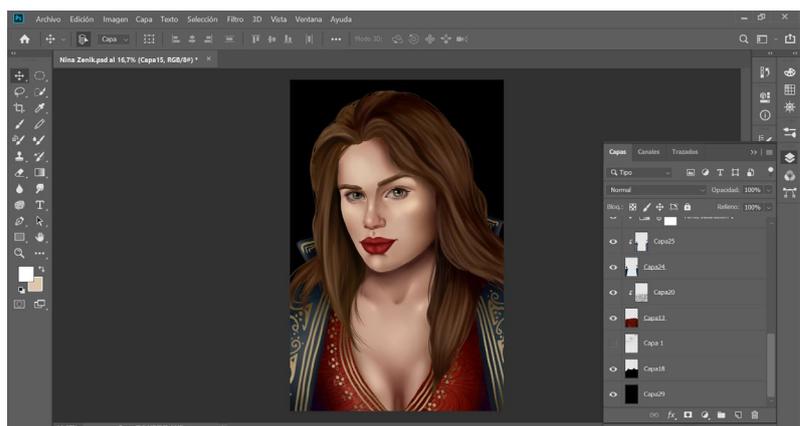


49. Evolución de la ilustración de Nina Zenik paso a paso.

Cuando la ilustración está terminada al completo en Paint Tool SAI, mi siguiente paso es trabajar los últimos detalles y las correcciones en Photoshop, ya que este programa te da la opción de exportarlo con la extensión de psd.

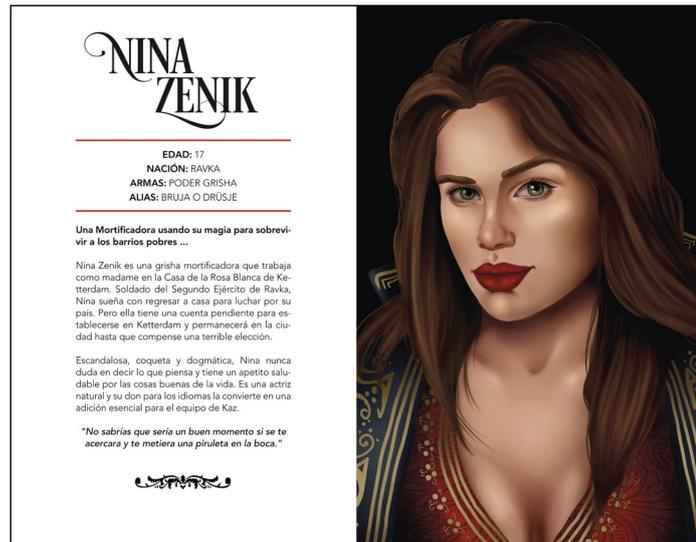


50. Ilustración de Nina Zenik con correcciones.



51. Último paso de la ilustración de Nina Zenik en el programa Photoshop.

Por último, en InDesign, decoro con las misma tipografía que utilicé en la portada de los libros, el nombre del personaje en la ficha técnica, como una especie de imagen de presentación cuando abres el libro, al lado de la página donde aparecería toda la información relevante de la persona.



52. Pieza final de Nina Zenik.

El resultado final de Nina fue satisfactorio, el gesto de la cara resalta mucho su personalidad picara y coqueta. Con la ropa y el pintalabios rojo se consigue destacar características de su personalidad, como la feminidad o el poderío. Además, todos los rasgos físicos son correctos en la ilustración.

Ahora procederé a exponer a los demás personajes y a explicar sus diseños saltándome la parte técnica, ya que la práctica es exactamente igual en todas las ilustraciones.

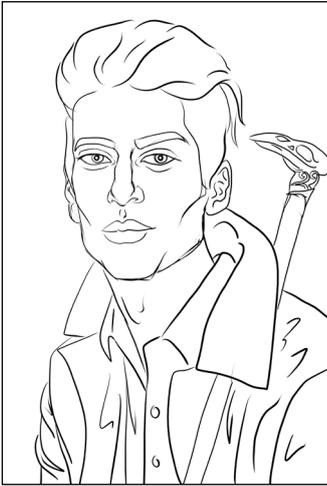
KAZ BREKKER:

Descripción del personaje: Kaz tiene la piel pálida y el cabello oscuro recortado en los lados. Sus ojos son de color café. Su mandíbula es afilada y es de constitución musculosa. Tiene dos tatuajes; uno en su antebrazo (símbolo de su banda en *Ketterdam*, con cuervos y una taza), y el otro en su bíceps (una R negra para 'Rietveld', su apellido original).

Usa ropa simple y oscura que se adapta a él, la ropa de un hombre de negocios. También usa guantes de cuero negro casi todo el tiempo. Tiene una cojera y lleva un bastón con una cabeza de cuervo siempre con él.



53. Primer boceto de cuerpo de Kaz Brekker.

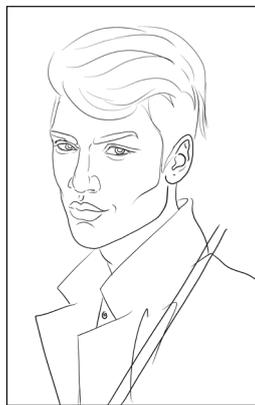


54. Primer boceto de Kaz Brekker de rostro.

En cuanto a personalidad, Kaz puede ser insensible y despiadado. Hace casi cualquier trabajo, sin importar cuán despreciable o sangriento sea, lo que le llevó a ganarse el apodo de “manos sucias”. Es manipulador y engañoso y se asegura de ser siempre la persona que controla la situación y tener un truco bajo la manga.

Desprecia el contacto con la piel, mostrando signos de ser un hafefóbico ya que siempre usa guantes y ropa tapada. Rara vez muestra sus emociones, y cuando lo hace, tiene dificultades expresándolas. Kaz siempre está tranquilo y sereno, nunca deja que la gente vea lo que realmente está pensando. Pero también tiene una inclinación por la ira y la venganza.

La pose que buscaba para Kaz tenía que ser de persona peligrosa, serena, calculadora, con una mirada que te haría apartar la tuya de inmediato. Además, también tenía interés en que saliera parte del bastón con el que tanto se le describe, ya que le daría más aire de alguien con quien no quieres discutir o tener problemas, es decir, una aire amenazador. Físicamente, quería destacar sus ojeras para marcar su seriedad y frialdad, además de perfilarle los pómulos para contrastarlos con su piel pálida.

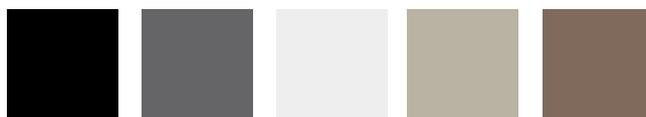


55. Segundo boceto de Kaz Brekker de rostro.



56. Boceto final de Kaz Brekker.

La gama cromática de Kaz era muy simple, ya que su ropa siempre es de color negro. Tenía que ser muy contrastada, pues su piel es muy pálida y tiene ojeras pronunciadas. La paleta de colores escogida fue esta:



57. Paleta de colores para Kaz Brekker.

El diseño de su ropa estuvo inspirado en los trajes de vestir masculinos del S.XX y su bastón en los complementos de vestimenta del S.XIX.



58. Ilustración final de Kaz Brekker.

El resultado final fue muy contrastado, ya que al ser el fondo negro y su ropa y pelo también, tuve que buscar la forma de que no se fundieran dándole toques de luz, jugando con tonos grises. Incluso puse un pequeño halo gris oscuro en el fondo.

En cuanto a la pose, la mirada quedó peligrosa y el añadido del bastón lo acentuó. Incluso el leve movimiento de la ceja y la sonrisa de medio lado dan a entender que no es buena idea meterse con él o intentar jugársela. Se podría adivinar que es el líder de la banda sin necesidad de que se dijera, sólo con la comparación de las ilustraciones.

MATTHIAS HELVAR:

Descripción del personaje: Matthias es descrito como un hombre muy musculoso, alto, con un distintivo cabello rubio y los ojos azul hielo de la gente de *Fjerdan*. Antes de ser encerrado en la “Puerta del Infierno”, Matthias solía llevar el cabello largo y tenía la piel dorada. Sin embargo, debido a su año en la prisión, se vuelve pálido, tiene el cabello rapado y está cubierto de heridas y cicatrices. Nina le describe varias veces como un hombre muy atractivo en cuanto a belleza facial.

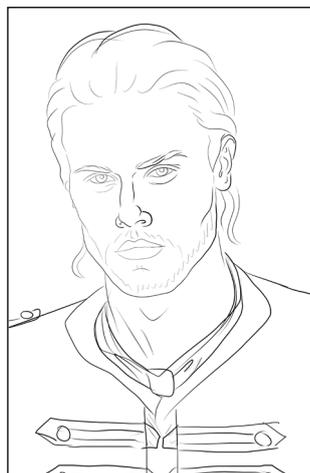


59. Primer boceto de cuerpo de Matthias Helvar.

En cuanto a personalidad, un año en la peor prisión del país lo vuelve frío, brutal, irascible e implacable, y su única voluntad de saciar su sed de venganza contra la chica que lo traicionó, es decir, Nina. Incluso después de escapar, Matthias está más enfadado y más frío de lo que estaba originalmente con ella. Sin embargo, a lo largo de la novela, se vuelve más relajado y más sincero, pero todavía es distante y tiene mal genio especialmente con aquellos que no conoce bien. Sin embargo, la debilidad que siempre ha sentido por Nina crece a lo largo de la duración del viaje hasta el punto de afecto.

La pose para Matthias tenía que ser de tipo duro, de alguien que representara un guerrero: tenso, desafiante, frío, distante, etc. Firme y con una mirada penetrante. La ropa se describe en el libro. Los *Drüs-kelle* llevan uniformes azules, típicos de *Fjerdan*, de donde es oriundo este personaje. Busqué ropa militar para inspirarme en su vestimenta, especialmente en la chaqueta.

La gama cromática de Matthias fue de colores fríos, ya que de este modo, mostraba mejor su personalidad. El color más destacado era el azul marino, asociado al personaje. La paleta de colores escogida fue esta:



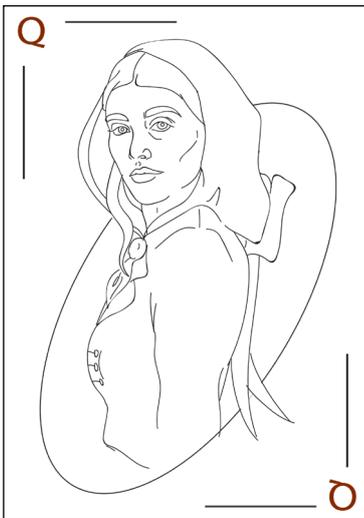
60. Boceto final de Matthias Helvar.



61. Paleta de colores para Matthias Helvar.



63. Ilustración final de Matthias Helvar.



64. Primer boceto de cuerpo de Inej Ghafa.



65. Ilustración descartada de Inej Ghafa.

El resultado final fue el que buscaba, quedó con una gama fría, que daba más dureza a su expresión. Su rostro muestra seriedad y rigidez, incluso concentración en lo que hace. Su mirada es gélida y desafiante. En global estoy satisfecha con el resultado de esta ilustración y realmente creo que representa bien al personaje de Matthias.

INEJ GHAFa:

Descripción del personaje: Inej tiene una piel de color marrón oscuro y cabello negro largo que normalmente recoge en una trenza. La describen con una figura angular y delgada. Viste un chaleco acolchado, calzas y una túnica. Cuando espía para Kaz, suele llevar una capucha para taparse. Sus ojos son de color marrón oscuro, casi negros.

En cuanto a personalidad, Inej es, sobre todo, conocida por su naturaleza reservada. Es mentalmente fuerte, y ambiciosa con sus objetivos. También es tranquila y moralmente inquebrantable, sin miedo de expresar su opinión cuando siente que es necesario. Es escéptica sobre la naturaleza humana, pero no es demasiado dura, y está dispuesta a ofrecer su amistad a aquellos que han demostrado ser buenas personas. Inej es increíblemente tradicional, a menudo recita los proverbios *Suli* como consejo y comentario general. Se siente más segura en posesión de cuchillos, preferiblemente el suyo.

La pose que buscaba para Inej tenía que ser serena y tranquila. Es un personaje que no sea altera ante casi nada y suele estar muy centrada en lo que hace. Sus rasgos tenían que ser más o menos indios, ya que es como se les describe a los *Kerch*, y me basé en la ropa de espías de novelas de fantasía para hacer su vestuario.



66. Boceto de Inej Ghafa de rostro.



67. Boceto final de Inej Ghafa.



68. Ilustración final de Inej Ghafa.

La gama cromática de Inej estaba muy descrita en los libros. Su ropa se detalla como morada o lila. En cuanto a su tono de piel, es morena, de color caramelo, igual que sus ojos. La paleta de colores finalmente escogida fue esta:



69. Paleta de colores para Inej Ghafa.

El resultado de Inej fue el esperado. En este caso hubo dos ilustraciones acabadas, de la cual escogí la segunda, ya que en mi opinión, parecía más joven e incluso más tranquila que en la primera ilustración. Los colores se complementan bien y el contraste con la piel hace que su rostro resalte más, ya que su ropa como espía, tendría que poder fundirse con la oscuridad.



70. Primer boceto de cuerpo de Wyland Van Eck.

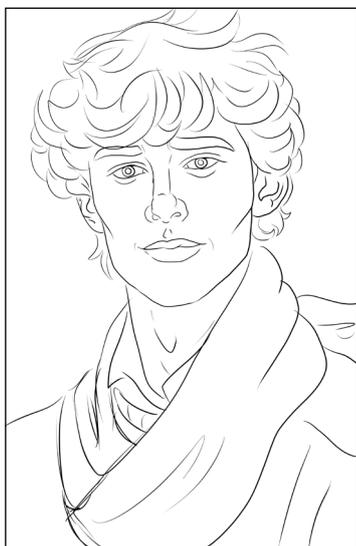
WYLAND VAN ECK:

Descripción del personaje: Wyland tiene rizos pelirrojos, piel pálida y ojos azules y es el más joven del grupo con dieciséis años. Su corta edad se acentúa con su aspecto, que lo hace parecer más joven. Kaz Brekker lo describió como alguien que *“parecía un niño: de piel suave, ojos abiertos, como un cachorro de orejas de seda en una habitación llena de perros de pelea.”*

En cuanto a personalidad, Wyland es bastante inocente y es el más amable de todos. Aunque es muy cariñoso, puede llegar a ser calculador. Su estatus privilegiado lo hace poco acostumbrado a la violencia; sin embargo, todavía está dispuesto a hacer daño. También es razonablemente tímido, a menudo sólo habla cuando se le pide que lo haga.

Wyland también tiene una mente curiosa y contemplativa. Prefiere la música y los números a las palabras, ya que no puede leer bien debido a su dislexia. No le gusta que lo comparen con un criminal, pero se enorgullece de su conocimiento en demoliciones. También es un químico experimentado, además de ser muy artístico y experto en tocar instrumentos musicales y dibujar.

Cuando empecé a bocetar a Wyland, buscaba esa inocencia que emana en los libros. Un rostro angelical, bueno, del que no esperas que pueda hacerte nada malo ni peligroso. El aspecto de un niño. Incluso acentuar las pecas para darle aspecto adorable. Su ropa no se describía mucho en los libros, más o menos se describe con camisas y jerseys, a lo que estaba acostumbrado antes de ser desheredado por su padre.



71. Boceto final de Wyland Van Eck.



72. Ilustración final de Wyland Van Eck.

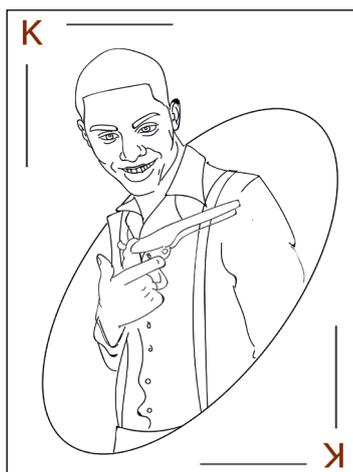
La gama cromática de Wyland fue de colores cálidos, incluso el verde tenía tonalidades terrosas. Con esta paleta, intentaba que acentuara su personalidad cálida, amable, buena, ya que los colores frío crean el efecto contrario. La paleta de colores escogida fue esta:



73. Paleta de colores para Wyland Van Eck.

El resultado final de Wyland es de un personaje joven, bondadoso, e incluso ingenuo. Su rostro me quedó más mayor de lo que me lo imaginaba, pero por el resto de la ilustración creo que crea el efecto buscado. Incluso la bufanda ayuda a ver a ese niño, anteriormente rico, que en la actualidad tiene que buscar la forma de sobrevivir en una ciudad donde los criminales afloran.

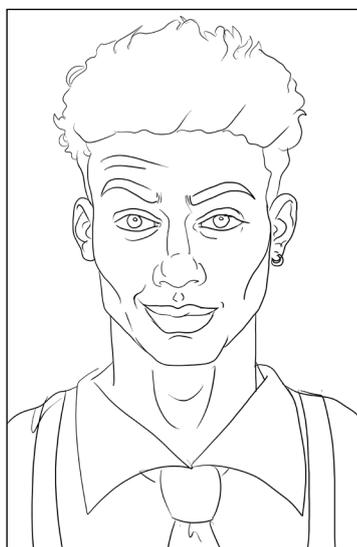
JESPER FAHEY:



74. Primer boceto de cuerpo de Jesper Fahey.

Descripción del personaje: Jesper es de nacionalidad *zemení* y, como todos ellos, tiene piel marrón oscura. Siempre lleva con él, donde quiera que vaya, sus pistolas con mango de perla. Inej lo describe como “alto y delgado”, especialmente sin sus pistolas, y comentó que parecía un pájaro de piernas desgarbadas. Jesper tiene ojos grises azulados porque su padre es de las Islas Errantes.

En cuanto a personalidad, Jesper le gusta jugar y apostar. Es ingenioso y sarcástico, pero al mismo tiempo, es amigable cuando quiere serlo. A pesar de que tiene buenas intenciones, a veces puede ser de lengua larga, lo que pone al grupo en ciertos compromisos. Tiene buen carácter, pero es arrogante y burlón.



75. Boceto final de Jesper Fahey.

Quando Jesper se siente abrumado, apoya sus manos en las pistolas para evitar inquietarse. Debido a la imprudencia derivada de no usar sus poderes de *Grisha*, sufre una impulsividad a veces que lo lleva a tomar malas decisiones. Debido a esto, se siente como un fracasado y tiene una baja autoestima. Eso conduce a que acabe enamorándose de Wyland Van Eck, ya que él le aporta tranquilidad.

Decidí la expresión facial de Jesper a los pocos minutos de empezar a bocetar. Durante todo el libro está haciendo chistes y provocando a la gente con sus comentarios. Necesitaba que su rostro mostrara esa parte juguetona de él. Que se notara que es un hombre cómico y carismático. Por ello, empecé a bocetarlo con movimientos de cejas y sonrisas de medio lado. El vestuario era fácil ya que no se especifica mucho en los libros, sólo se sabe que viste de corbata y tirantes.



76. Ilustración final de Jesper Fahey.

La gama cromática de Jesper fue bastante apagada. Su tono de piel era muy oscuro, al igual que su pelo, es por eso por lo que ilumine la parte de la vestimenta para que iluminara un poco la ilustración, al igual que el pendiente y sus ojos. La paleta de colores escogida fue esta:



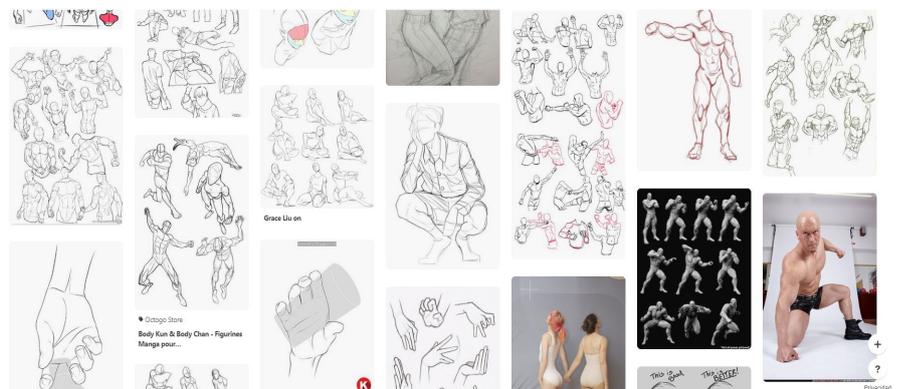
77. Paleta de colores para Jesper Fahey.

El resultado final de Jesper fue de mis favoritos. Me gusto mucho como quedó la expresión de la cara, el movimiento de las cejas, e incluso el añadido del pendiente ayudó mucho a la caracterización de este personaje. Creo que es la ilustración que mejor refleja mis objetivos en cuanto a retrato y diseño de personaje, y eso pudo haberse visto reforzado por ser el último en realizarse y la experiencia adquirida con los otros permitió que el resultado fuera mejor.

4.2.2. ILUSTRACIÓN DE ESCENAS

4.2.2.1. ANTEPROYECTO

Esta fase no es muy diferente de la anterior parte en la ilustración de personajes. Las diferencias fueron que en este caso, los rostros y vestimentas ya los tenía definidos, igual que la paleta de color de cada personaje. Lo que me faltaba eran los escenarios y las poses de los personajes, y es por eso por lo que *moodboard* paso a ser exclusivamente de eso.



78. Moodboard de Posturas en Pinterest.

Después definí qué escenas iban a protagonizar cada personaje en cada libro. De ese modo, el tablero poco a poco se fue llenando de imágenes según iba buscando más y más posturas y encuadres que pudieran servirme de referencia.

| | SEIS DE CUERVOS | REINO DE LADRONES |
|----------|---|---|
| Kaz | Poniendose los guantes | Peleando en el club cuervo |
| Inej | En el protibulo donde la maltrataron | En un tejado, espiando |
| Nina | En la casa de placer donde trabaja para sacar a Matthias de la carcel | Usando sus poderes de mortificadora al tomar el jurda parem |
| Matthias | En su pasado como explorador | Su muerte |
| Jesper | Apostando | Disparando en la emboscada en la universidad |
| Wyland | Tocando la flauta, cuando aun estaba con su padre | Usando su habilidad de alquimia |

79. Cuadro con la planificación de las escenas a ilustrar.

Mi decisión final fue centrarme en el pasado de los personajes en el primer libro (ya que hay escenas de todos ellos como *flashbacks* durante todo el libro) y sus habilidades en el segundo libro.

A partir de aquí ya empecé con los bocetos.

4.2.2.2. PROCESO Y ARTES FINALES

En estas ilustraciones, mi metodología cambió, ya que aprendí un nuevo estilo para ilustrar. A continuación, procedo a exponer el desarrollo de diseño completo de una de las escenas con imágenes de mi proyecto, igual que en apartado anterior:

El primer paso son los bocetos, y en esta parte no tengo que añadir nada más, ya que continua siendo la misma metodología que la del diseño de personajes.

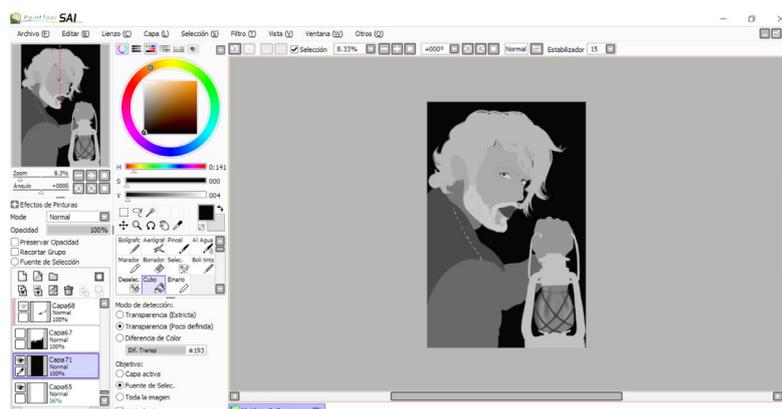


80. Bocetos de las escenas de Wyland, Matthias y Jesper.



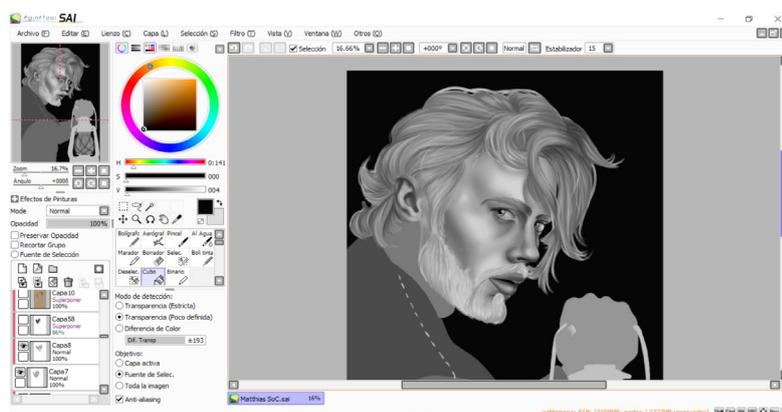
81. Ilustración de Matthias Helvar en tintas planas en escala de grises.

En mi caso voy a continuar con el proceso de la ilustración de Matthias. El programa que utilicé siguió siendo Paint Tool SAI, pero en este caso el primer paso era crear únicamente las capas, sin color alguno, en escalas de grises. Este método lo aprendí con el libro *Beginner's Guide to Digital Painting: Characters*, ya que lo escribió una de mis ilustradoras favoritas: Charlie Bowater.

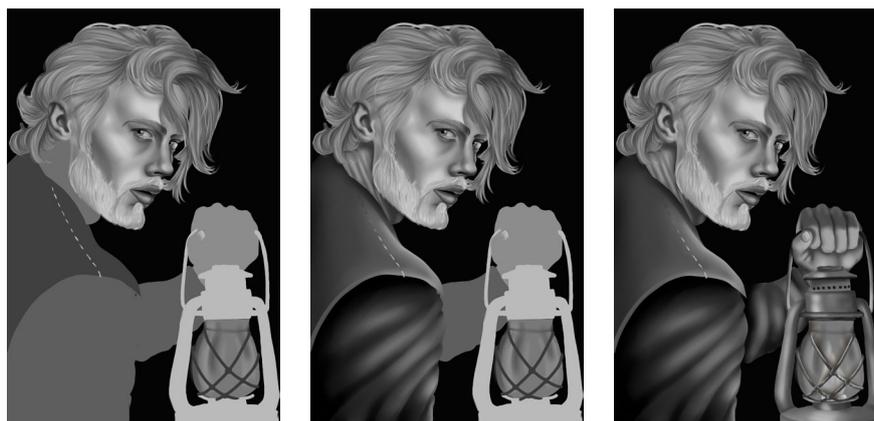


82. Ilustración de tintas planas en escala de grises en Paint Tool SAI.

Cuando esta parte está terminada, voy rellenando la ilustración con escala de grises, para centrarme únicamente en los volúmenes, luces y sombras, sin preocuparme por el color.



83. Ilustración en proceso en escala de grises en Paint Tool SAI.

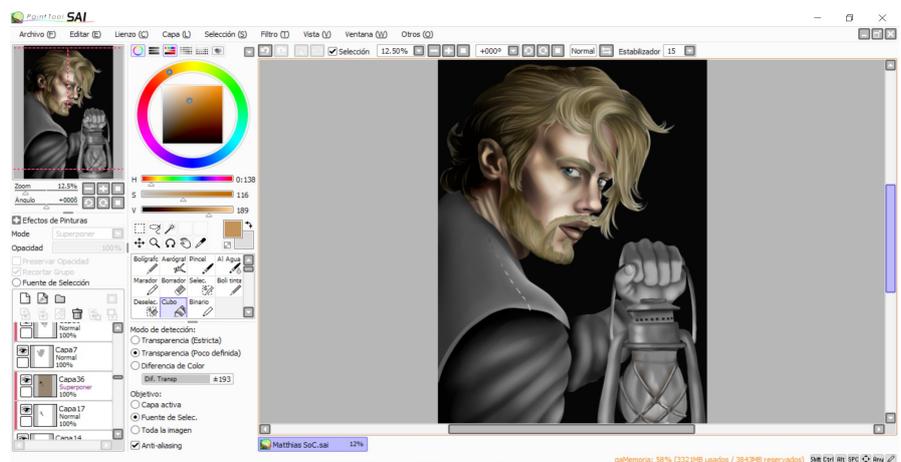


84. Proceso y evolución en escala de grises de la ilustración de Matthias Helvar.

Una vez que la ilustración en escala de grises está terminada, mi siguiente paso es trabajar el color. Con las gamas ya escogidas en el apartado anterior, esta parte me resultó más rápida. Así que, con la herramienta de superponer en las capas, voy dándole color y contraste a la ilustración:



85. Proceso y evolución de coloración de la ilustración de Matthias Helvar.



86. Ilustración en proceso de coloración en Paint Tool SAI.

Finalmente, en caso necesario, hago el mismo último paso que hacía con las ilustraciones de personajes, es decir, ir a Photoshop. En el caso de algunas, fue imprescindible corregir el color o usar la herramienta licuar. De ese modo, el resultado final era mejor, ya que la anatomía a veces necesita correcciones de última hora para que quede más precisa y realista.

Este estilo de metodología para ilustrar me resultó más adecuada, ya que trabajar el color y el volumen por dos partes diferentes me pareció una forma más efectiva para los resultados que quería conseguir. Y es por eso, por lo que continué utilizando este procedimiento más adelante en el proyecto.

Ahora procederé a exponer las demás ilustraciones de manera únicamente teórica, en dos bloques diferentes, según el libro.

SEIS DE CUERVOS:

Las escenas ilustradas en este libro, como he mencionado anteriormente, son los pasados de los personajes. Durante la narración, se nos van intercalando capítulos, con un formato de *flashback*, donde aprendes más sobre la vida de los personajes. Estas escenas te revelan datos que durante el libro se mantienen como incógnitas (por qué Matthias odia a Nina, por qué Wyland ya no se habla con su padre o por qué Kaz lleva siempre guantes), y te hacen comprender las ambiciones de los personajes de mejor manera.

Es por esto que decidí elegir estas escenas en concreto, ya que creo que son las que más aportan en el libro al desarrollo de los personajes y además, las que me resultaron más interesantes. Las escenas ilustradas son las siguientes:



87. Ilustración final de la escena de Kaz Brekker en *Seis de Cuervos*.

Kaz: Cuando era pequeño, llego a *Ketterdam* con su hermano mayor en busca de una vida mejor. Sin embargo, un hombre llamado Pekka Rollins les timó hasta que se quedaron en la calle sin dinero. Justo en ese tiempo, una plaga atacó la ciudad y su hermano terminó enfermando hasta morir. Por su aspecto enfermizo, también pensaron que Kaz estaba muerto y lo subieron a una barca con los demás cadáveres (entre el que estaba el de su hermano).

Estuvo allí varios días hasta que reunió la fuerza de nadar hasta la orilla. Por todo el tiempo que pasó tocando cadáveres, no se atreve a tener contacto físico con nadie, y es por eso que a cierta edad se puso unos guantes y no se los quito jamás. Desde entonces, su venganza es contra Pekka Rollins y solo vive con esa ambición.

La escena ilustrada que he representado es el momento donde se coloca los guantes por primera vez, después de tocar a una persona y casi vomitar por ello. Su expresión es fría, distante y dolorida. Se puede ver cierto brillo en sus ojos, como si estuviera reprimiendo sus ganas de llorar, con los labios apretados y la cara muy pálida con ojeras marcadas.

Su mirada es clave, ya que mi intención era que se mostrara ese juramento que se hace a si mismo de acabar con Pekka Rollins y su imperio criminal. La iluminación oscura la añadí para darle un toque más dramático y trágico al momento.

Inej: La familia de Inej eran artistas acrobáticos y ella creció viajando alrededor de *Ravka* en caravanas y actuando con ellos. Unos días antes de cumplir 14 años, estaba con su familia actuando en un carna-



88. Ilustración final de la escena de Inej Ghafa en *Seis de Cuervos*.



89. Ilustración final de la escena de Matthias Helvar en *Seis de Cuervos*.

val cuando se despertó bruscamente de una siesta y fue capturada por los esclavistas y posteriormente vendida a Tante Heleen, propietaria de una casa de placer en *Ketterdam*, donde se vio obligada a trabajar de prostituta hasta que algún día saldara su deuda y pudiera ser libre. Más adelante sería liberada por Kaz.

La escena ilustrada es cualquier día en el prostíbulo, después de que un cliente terminara con ella. Abatida, destrozada, triste y rota por dentro. Llorando desconsoladamente, deseando que acabe. Por todo su cuerpo hay marcas de hematomas recientes en su fase inicial de color morado para mostrar el maltrato al que es sometida a diario.

Además, a parte de su llanto, también el gesto que hace de estar poniéndose la ropa, intentando taparse, está pensado para que se intuya que no está cómoda con su propio cuerpo, que no soporta pensar lo que le hacen todos los hombre que están con ella. La iluminación, igual que con la ilustración anterior, es oscura para añadir dramatismo al momento.

Nina y Matthias: Es el único pasado compartido. Nina era un soldado del Segundo Ejército de *Ravka*, compuesto de *Grishas*, y Matthias era un *Drüskelle*, *Fjerdianos* especializados en la caza de *Grishas* por considerarlos brujas/os peligrosas/os. Una noche, en un bosque, Nina se cruza con el escuadrón de Matthias y acaba siendo retenida como prisionera para ser “juzgada”.



90. Ilustración final de la escena de Nina Zenik en *Seis de Cuervos*.

La primera escena ilustrada es la de Matthias, ya que aparece en el momento donde encuentra a Nina por la noche mientras ella huía. La iluminación no era opcional, ya que tenía que ser nocturna. La llama del farol es lo que le da la luz a la escena, creando así un gran contraste con el fondo.

La postura del personaje es de reacción, con un movimiento giratorio rápido, es por eso que todo el pelo está por su cara o en el aire, y la boca se encuentra medio abierta. Sus ojos tienen un objetivo claro y su mirada es penetrante, mi intención era mostrar como vería Nina el instante donde es descubierta.

Después del accidente de barco en el que iban los dos, emprenden un viaje juntos al ser los únicos que sobreviven. Durante este tiempo ambos empiezan a forjar una amistad e incluso a sentir algo el uno por el otro. Cuando llegan a *Ketterdam*, después de meses perdidos, Nina le dice a los guardias que Matthias es un esclavista que la tiene retenida para evitar que unos *Grisha* le maten, y por ello, él termina en la cárcel.

Para poder pagar la libertad de Matthias, Nina consigue un traba-



91. Ilustración final de la escena de Jesper Fahey en *Seis de Cuervos*.

jo por ser *Grisha* en una casa de placer. Aquí aparece la ilustración de Nina, donde se la puede ver en un diván, con la ropa del trabajo. También es la primera escena que vemos de ella, en ella está hablando con Kaz. Su postura es segura y autoritaria, como demostrando que controla la situación.

Además, quería evidenciar ese lado coqueto y atrevido que tiene el personaje durante la novela. Por ese motivo la ilustré toqueteándose el pelo con una mano y con esa postura de las piernas cruzadas y el pecho hacia fuera. Su mirada y rostro demuestran tranquilidad, debido a que que ella no tiene ningún superior y no le tiene que rendir cuentas a nadie.

Jesper: El pasado de Jesper es el más sencillo y rápido de explicar para entender la ilustración. Tiene un problema con el juego y en su estancia en *Ketterdam*, se gasta en apuestas todo el dinero de la universidad. Durante todo este tiempo miente a su padre diciéndole que sigue estudiando y por ello esta desesperado por saldar sus deudas y recuperar el dinero que le dio su padre.

En la escena se le puede ver jugando a una partida de cartas, con la iluminación de una sala de póquer. Su cara es de felicidad, como si estuviera seguro de que va a ganar. Incluso su forma de tirar las cartas evidencian esta actitud. Quería mostrar esa parte del personaje arrogante y burlona, lo que le lleva a la ruina por no ser más precavido e ir con cuidado en los barrios más marginales. De hecho, su expresión es muy parecida a la que le di en las ilustraciones de diseño de personajes.



92. Ilustración final de la escena de Wyland Van Eck en *Seis de Cuervos*.

Wyland: Viene de una familia acomodada. Hijo de un mercader exitoso, vive con él y su madrastra embarazada en una mansión. Durante toda su infancia, su padre intentó educarle para que cogiera las riendas del negocio familiar, pero debido a su dislexia, nunca consiguió aprender a leer. Sin embargo, tenía mucho talento artístico en música y pintura y también se le daban muy bien los cálculos y la química. Aun así, debido a su incapacidad para leer, su padre lo trataba fatal e intentó que Wyland muriera para “proteger el nombre de Van Eck”. Después de Wyland huyera, su padre le enviaba cartas burlándose de él.

Mi ilustración representa un momento, días antes de que el padre intentara matarlo en un barco, donde se relaja, tranquilamente, en el jardín de la casa, tocando la flauta que es su instrumento favorito. Su ropa evidencia el bienestar económico en el que se encuentra, con un pañuelo caro y chaquetas con cadenas de oro. En la ilustración de *Reino de Ladrones* hay un gran contraste en relación a este tema. Su rostro es juvenil e inocente como corresponde a un adolescente, con despreocupación de que le pueda pasar algo.



93. Ilustración final de la escena de Kaz Brekker en *Reino de Ladrones*.

REINO DE LADRONES:

Estas escenas decidí enfocarlo más hacia las habilidades que tienen. Cada uno de ellos resalta por una cualidad o cualidades, por las que fueron elegidos para el golpe del libro anterior. Durante este libro se ve la evolución de ellos. Las escenas elegidas fueron estas:

Kaz: Como he mencionado anteriormente, Kaz es una persona peligrosa, calculadora y con muchas ansias de venganza. Hay una escena en concreto en este libro que muestra ese lado suyo más que nunca, y es que se mete en una pelea contra varias personas, llegando incluso a matar a uno de ellos al tirarlo por una escalera. Por supuesto, como Inej acaba averiguando más adelante, todo había estado calculado para que al final todos aquellos que lo habían visto pelearse terminaran respetándolo y siguiéndole ya que necesitaba un grupo grande para llevar a cabo su plan.

Se le puede ver lleno de sangre, con hematomas y cortes alrededor de la cara, salpicada también en las paredes de detrás suyo y en su ropa. Sujeta su arma principal, el bastón, que es de metal y su pico esta afilado para herir o matar. Su expresión es arrogante y de encontrarse incluso cómodo con la situación, con una mirada desafiante a cualquiera que ose acercarse a él en este momento. La sensación que quería mostrar era de lo peligroso que puede llegar a ser cuando se lo propone. La iluminación es oscura para darle un resultado más sombrío y siniestro al momento.

Inej: Sus aptitudes ya ha sido mencionadas en otras ocasiones, y es que Inej tiene todas las habilidades que un espía necesita gracias a su pasado como acróbata. Es silenciosa, hábil, tiene coordinación corporal y experiencia con escalada. Además, es muy precisa con las dagas, llegando a ser su arma principal.



94. Ilustración final de la escena de Inej Ghafa en *Reino de Ladrones*.

En la ilustración se le puede ver con su ropa habitual morada, tapada entera para ocultarse en la oscuridad, entre las sombras de los tejados de la ciudad. Es por eso que esta ilustración es tan apagada, para dar el efecto de que se está camuflando. Su rostro es tranquilo y sereno, con la situación bajo control. Hay un gran contraste entre esta ilustración y la del libro pasado, y era algo que quería que se notara, ya que aquí la vemos que no enseña nada de piel, influenciada por lo que le ocurrió en su pasado y su expresión no demuestra ningún rasgo de tristeza, ya que se encuentra haciendo un trabajo que le gusta.

Nina: Como *Grisha* mortificadora, Nina tiene la habilidad de dañar los órganos internos de una persona a su gusto. Puede matar gente sin necesidad de tocarla, dejarles inconscientes, o incluso dejarles sin res-



95. Ilustración final de la escena de Nina Zenik en *Reino de Ladrones*.

piración. Durante el primer libro utiliza su poder en varias ocasiones, pero al final toma una droga llamada *Jurda Parem* para aumentar sus poderes que la dejan incapacitada varias semanas. Esta decisión hace que su magia cambien en el segundo libro.

Por ello, la he escenificado en el momento donde usa por primera vez sus poderes después de recuperarse y consigue invocar un polvo que hace que los guardias a los que intenta dejar inconscientes se ahoguen con él hasta matarlos.

La representé con peor aspecto, incluso con ojeras y los pómulos más marcados para darle ese efecto de que está débil y el uso de su magia la está agotando rápidamente. Sus cejas se juntan mucho y tiene los ojos cerrados con fuerza para dar la sensación de que se está concentrando mucho y aun así, le está costando realizar el hechizo. El movimientos del pelo y de su ropa indica la dirección de las partículas de polvo que la envuelven.

Además, la he representado con el uniforme *Grisha*, ya mencionado en apartados anteriores, dándole un toque personal al mismo tiempo que me inspiraba en los bocetos ya realizados por la autora del libro.



96. Ilustración final de la escena de Matthias Helvar en *Reino de Ladrones*.

Matthias: La escena de Matthias no es especialmente de ninguna habilidad. En el grupo, Matthias era el que más fuerza tenía y él más alto y grande. Pero en este caso decidí representar la escena final suya ya que le disparan en el pecho. Es el único personaje que muere en la novela y ocurre porque habían puesto precio a su cabeza al ser un *drüskelle* desertor. Sucede durante una revuelta por la noche y antes de morir va en busca de Nina para despedirse de ella antes de dar su último aliento.

La decisión de poner esta escena fue porque me pareció más importante que una donde mostrara una cualidad/habilidad suya, ya que es de las que más impactó a los lectores en su día. Le podemos ver con cara de dolor, concentrado en un punto, intentando llegar con las pocas fuerzas que le quedan, manchado de sangre por todas partes, en especial en la chaqueta.

Su tono de piel deja de ser dorada para estar más ceniza, acentuando el hecho de que se está desangrando. Sus pómulos se marcan más y las ojeras son exageradas, igual que las arrugas que tiene alrededor de la frente. Todo esto ayuda a dar la sensación de moribundo. Su pelo también apoya a la escena, ya que está desordenado, por todos lados, un recurso utilizado en muchas películas para dar el efecto de agotamiento del personaje, de alguien que con todas las pocas fuerzas que le quedan, sigue adelante.



97. Ilustración final de la escena de Jesper Fahey en *Reino de Ladrones*.

Jesper: Desde pequeño aprendió a disparar armas y al llegar a su adultez, consiguió ser el mejor tirador de *Ketterdam*. Jesper dice que siente felicidad cuando dispara, que le da una adrenalina que no se la da ninguna otra cosa. Aun que no quiere morir, encontrarse dentro de un tiroteo es de las cosas que más alegría le causan. La escena escogida es de un tiroteo que ocurre en la universidad, cuando la banda enemiga le tiende una emboscada. Jesper consigue subirse a la torre de la universidad y abatir a los suficientes enemigos de la otra banda como para que su padre y Wyland (que estaban con él), consigan escapar de allí ilesos.

Por lo que he mencionado anteriormente y por los pensamientos descritos en el libro en esta escena, Jesper tenía que sonreír mientras le atacaban y tener una actitud de tenerlo todo bajo control. La pose de coger el arma y apuntar sólo con una mano muestra seguridad y experiencia en lo que hace, al igual que la sonrisa ayuda con su personalidad vacilona y arrogante. Incluso el que se haya arremangado la camisa demuestra su confianza.



98. Ilustración final de la escena de Wyland Van Eck en *Reino de Ladrones*.

Más adelante añadí a la escena unas balas en movimiento para mostrar en las situaciones de riesgos que se llega a meter este personaje por necesidad de adrenalina, ya que una le está pasando por delante del pecho y la otra está a punto de rozar su cabeza.

Wyland: Por último esta Wyland. Como mencioné en el apartado de las ilustraciones de *Seis de Cuervos*, aquí se le puede apreciar un descenso de calidad de vida. Su ropa ya no es la misma, si no que tiene jerséis y camisas manchadas, al igual que no aparece tan limpio y sano como en la otra ilustración. El aspecto de inocencia que tenía ha desaparecido para mostrar a un personaje más maduro y adulto.

Durante la novela, Wyland va haciendo compuestos químicos para el grupo con la finalidad de que tengan bombas o granadas siempre disponibles para ellos. Cualquiera de esas escenas podrían valer con esta ilustración. Su rostro es de concentración absoluta en lo que está haciendo, aun que también demuestra con su mirada que tiene seguridad en lo que realiza. Las hojas de calculo las añadí posteriormente para enfatizar la inteligencia y los conocimientos de este personaje cuando de ciencias se trata.

Con este apartado concluyen las ilustraciones que se encontrarían en el interior del libro. Cada una en el lugar correspondiente con su escena en el libro. En el caso de las ilustraciones de personajes, estas irían al principio de ambos libros, con la información al lado de ellos como ya mostré en el apartado anterior.

99. Mockup portada de *Seis de Cuervos*.100. Mockup portada de *Reino de Ladrones*.

4.3. MOCKUPS E IMPRESIONES FINALES

4.3.1. MOCKUPS

A continuación, voy a poner unos *mockups* que simularían como quedaría la pieza final del proyecto en caso de que se llevara a cabo como un trabajo real y remunerado.

101. Mockup portada, lomo y contraportada de *Reino de Ladrones*.102. Mockup portada, lomo y contraportada de *Seis de Cuervos*.



103. Mockup contraportada de *Seis de Cuervos* y portada de *Reino de Ladrones*.



104. Mockup interior de *Seis de Cuervos*.



105. Mockup interior y portada de *Seis de Cuervos*.



106. Mockup interior y portada de Reino de Ladrones.



107. Mockup ficha técnica e ilustración de Inej Ghafa.



108. Mockup ficha técnica e ilustración de Wyland Van Eck.



109. Mockup interior del libro *Seis de Cuervos*.



110. Mockup tapa dura de *Reino de Ladrones*.



111. Mockup tapa dura de *Seis de Cuervos*.

112. Mockups del boxset para la duología de *Seis de Cuervos*.

4.3.2. IMPRESIONES FINALES

Aquí están las fotografías que tengo después de la impresión en offset. Las elecciones de papel fueron más elección de la imprenta que mía, ya que por dificultades de las medidas, no había todo tipo de papel disponible. Las ilustraciones interiores de escenas fueron con papel fotográfico brillante y las fichas de personajes fueron con papel fotográfico mate, ambas de la marca Canon. Las portadas, sin embargo, fueron con papel *muppy* de rollo, ya que era demasiado ancho para encajar en un A3.

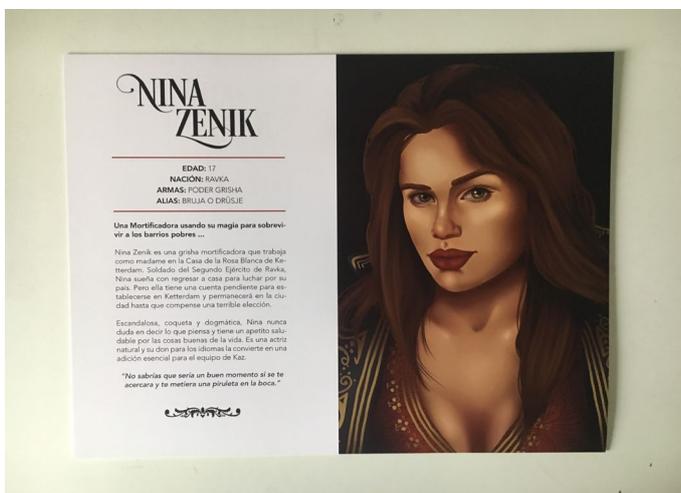
113. Impresión de las portadas duología de *Seis de Cuervos* en papel *muppy*.



114. Impresión de las portadas duología de *Seis de Cuervos* en papel mopyy.



115. Impresión de las fichas de los personajes en papel fotográfico mate.



116. Impresión de la ficha de Nina Zenik en papel fotográfico mate.



117. Impresión de las ilustraciones de escenas en papel fotográfico brillante.



118. Impresión de las ilustraciones de escenas en papel fotográfico brillante.



119. Impresión de las ilustraciones de escenas en papel fotográfico brillante.

5. CONCLUSIÓN

Durante toda la elaboración del proyecto he puesto en práctica conocimientos aprendidos durante el grado, tanto técnicos como metodológicos. En general estoy satisfecha con el resultado del trabajo y considero que he ejecutado los objetivos planteados al comienzo del trabajo de la manera que quería, ya que desde el inicio, el tema que escogí me motivó mucho. Creo que los diseños e imágenes tienen unión y coherencia entre ellos, además de que siguen la temática de los libros y se podría intuir de qué tratan al ver las ilustraciones.

Gracias a la preparación de la parte práctica he conseguido muchísima habilidad con el boceto digital a medida que el trabajo ha ido avanzando. He observado una gran transformación desde los primeros esbozos hasta los resultados finales y he logrado darle un estilo personal y definido a todo lo realizado, ya que era una de las metas que me había propuesto. Esto a dado como resultado un modo gráfico de ilustrar que no tenía hasta entonces y que me beneficia haber determinado ahora que me voy a presentar al mundo laboral

También me ha ayudado a confirmarme que verdaderamente me gusta hacer esto y que quiero intentar hacerlo profesionalmente en un futuro. El resultado obtenido pasará a mi portfolio como parte de mi camino artístico para poder presentar mi experiencia de cara al público y promocionarme en el ámbito laboral.

6. BIBLIOGRAFÍA

MONOGRAFÍAS

- D'ADDARIO, M. (2016) *Coaching Literario*. Madrid: Autoediciones Tagus.
- PATMORE, C. (2006) *Diseño de personajes (libros teóricos USA)*. Barcelona: Norma Editorial.
- STENNING, D. y BOWATER, C. (2015) *Beginner's Guide to Digital Painting: Characters*. Worcestershire: 3DTotal Publishing
- WITHROW, S. y DANNER, A. (2009) *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili.

ARTÍCULOS EN REVISTAS

- GUZMÁN RAMÍREZ, J. (2016). “ Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto” en ICONOFAC-TO. Vol. 12. Nº 18 / Páginas 96- 117.

TRABAJOS DE FIN DE GRADO/MASTER

- GARCIA OSINAGA, A. (2015). *Diseño de personajes y criaturas para videojuegos*. Proyecto Final de Grado. Elche: Universidad Miguel Hernández.
- GUERRERO REYES, L. (2016). *El diseño editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. Proyecto Final de Master. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- MÉNDEZ MORENO, I (2010). *El Diseño Gráfico en la creación de personajes para la publicidad*. Proyecto Final de Grado. Guatemala: Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

PÁGINAS WEB

- ABACKWARDS STORY BLOGSPOT. *In-Depth interview with designer Rich Deas*. <<http://abackwardsstory.blogspot.com.es/2012/01/blog-tourgiveaway-cinder-cover-design.html>> [Consulta: 2018-04-17]
- ÁLVAREZ, MARTA. *Entrevista a Leigh Bardugo*. Eltemplodelasmilpuertas. <<http://www.eltemplodelasmilpuertas.com/entrevista/leigh-bardugo/315/>> [Consulta 2019-01-08]
- BOOKRIOT. *By the Cover. Meet Will Staehle. Freelance designer*. <<https://bookriot.com/2016/01/21/cover-meet-will-stahle-free->

[lance-designer/](#) [Consulta: 2018-05-16]

- BUSTOS MÉNDEZ, S. *Diseño de Personajes*. Docplayer. <<https://docplayer.es/12618798-Diseno-de-personajes.html>> [Consulta 2018-11-14]
- SCHULTHEIS, SHELBY. *Going Graphic*. LOYNO Magazine 22, no. 3. <<http://magazine.loyno.edu/going-graphic>> [Consulta: 2018-04-17]
- THE NOOT BLOCK. *Guest Post: Rich Deas on Designing the Grisha Trilogy Cover*. <<https://www.barnesandnoble.com/nook-blog/guest-post-rich-deas-on-designing-the-grisha-trilogy-covers/>> [Consulta: 2018-04-17]
- TUMBLR. *CassandraJean*. <<http://cassandrajp.tumblr.com>> [Consulta 2018-05-28]
- TUMBLR. *Merwild*. <<http://merwild.tumblr.com/>> [Consulta 2018-05-28]
- TUMBLR. *Morgana0Anagrom*. <<https://morgana0anagrom.tumblr.com/>> [Consulta 2018-05-28]

VIDEOS

- A THOUSAND BOOKS TO READ, “Interview with Leigh Bardugo!” en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=9BI0bGqlxcQ>> [Consulta 2018-12-02]
- DETROIT PUBLIC TV, “Leigh Bardugo Interview at BookCon 2015” en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=KH3EDBvPQQY>> [Consulta 2018-12-03]
- PBS BOOKS, “Leigh Bardugo on Six of Crows Duology and Shadow and Bone trilogy at the 2018 National Book Festival” en *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=tWHwi_VA2ql> [Consulta 2018-12-03]

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Edición especial de Harry Potter y la piedra filosofal de J.K. Rowling por la editorial Bloomsbury en 2017.
2. Edición especial de Trono de Cristal de Sarah J. Maas por la editorial Bloomsbury YA en 2018.
3. Interior de la edición especial de Ciudad de Hueso de Cassandra Clare por la editorial Walker Books en 2017.
4. Portada diseñada por Rich Deas para la duología de Seis de cuervos de Leigh Bardugo.
5. Portadas diseñadas por la editorial Milan para la duología de Seis de cuervos de Leigh Bardugo.
6. Portadas diseñadas por la editorial Gutenberg para la duología de *Seis de Cuervos* de Leigh Bardugo.
7. Portadas diseñadas por la editorial Urban Reads para la duología de *Seis de Cuervos* de Leigh Bardugo.
8. Portadas diseñadas por una editorial Persa para la duología de *Seis de Cuervos* de Leigh Bardugo.
9. Portada diseñada por la editorial inglesa *Orion Children's Group* para la edición de coleccionista de *Seis de Cuervos* de Leigh Bardugo.
10. Proceso de diseño de portadas de Rich Deas para el libro *Ruin and Rising* de Leigh Bardugo.
11. Portada diseñada por Rich Deas para el libro de *Winter* de Marissa Meyer.
12. Portada diseñada por Will Staehle para la saga de libros de *A darker shade of magic* de Victoria Schwab.
13. Portada diseñada por Will Staehle para el libro *A man of shadows* de Jeff Noon.
14. Ilustración del cuento de la Sirenita por Cassandra Jean.
15. Ilustración del personaje Jace Herondale de la saga *Cazadores de Sombras* por Cassandra Jean.
16. Ilustración del personaje Damen de la saga *Príncipe Cautivo* por Cocotingo.
17. Ilustración de los personajes Rhysand y Feyre de la saga *Una Corte de Rosas y Espinas* por Cocotingo.
18. Ilustración de los personajes Rhysand, Feyra, Rowan y Aelin por Morgana0Angrom.

19. Ilustración del personaje Aurora de la saga *Aurora Rising* por Morgana0anagrom.
20. Ilustración de los personajes Mark, Kieran y Cristina de la saga *Cazadores de Sombras* por Loweana.
21. Boceto descartado de la portadas de *Seis de Cuervos* en primera fase.
22. Boceto descartado de la portadas de *Seis de Cuervos* en segunda fase.
23. Bocetos descartados de diseños de las portadas de la duología *Seis de Cuervos* .
24. Ilustración final de la portada de *Seis de Cuervos*.
25. Ilustración final de la portada de *Reino de Ladrones*.
26. Bocetos finales de diseños de las portadas de la duología *Seis de Cuervos*.
27. Tipografía *Desire*.
28. Ejemplo de la letra O, R, S, V y W de la tipografía *Desire* en sus diferentes variantes.
29. Planificación de las portadas de la duología *Seis de Cuervos*.
30. Paleta de colores RGB de las portadas de la duología *Seis de Cuervos*.
31. Portadas finales extendidas de la duología *Seis de Cuervos*.
32. Ilustración de las portadas interiores de la duología *Seis de Cuervos*.
33. Portadas interior en tapa dura de *Seis de Cuervos*.
34. Ilustración vectorial de un cuervo para los saltos de escena.
35. Diseño de página para el libro *Seis de Cuervos*.
36. Diseño de partes para el libro *Seis de Cuervos*.
37. Diseño de capítulos para el libro *Reino de Ladrones*.
38. Parte del *Moodboard* de Nina Zenik en Pinterest.
39. Parte del *Moodboard* de Inej Ghafa en Pinterest.
40. *Moodboard* de Kaz Brekker en Pinterest.
41. Primer boceto de cuerpo de Nina Zenik.
42. Primer boceto de Nina Zenik de rostro.
43. Boceto final de Nina Zenik.
44. Bocetos oficiales del uniforme *Grisha*.

45. Boceto detallado de Nina Zenik en el programa Paint Tool SAI.
46. Paleta de colores para Nina Zenik.
47. Primer paso con tintas planas de Nina Zenik.
48. Primer paso con tintas planas de Nina Zenik en el programa Paint Tool SAI.
49. Evolución de la ilustración de Nina Zenik paso a paso.
50. Ilustración de Nina Zenik con correcciones.
51. Último paso de la ilustración de Nina Zenik en el programa Photoshop.
52. Pieza final de Nina Zenik.
53. Primer boceto de cuerpo de Kaz Brekker.
54. Primer boceto de Kaz Brekker de rostro.
55. Segundo boceto de Kaz Brekker de rostro.
56. Boceto final de Kaz Brekker.
57. Paleta de colores para Kaz Brekker.
58. Ilustración final de Kaz Brekker.
59. Primer boceto de cuerpo de Matthias Helvar.
60. Boceto final de Matthias Helvar.
61. Paleta de colores para Matthias Helvar.
63. Ilustración final de Matthias Helvar.
64. Primer boceto de cuerpo de Inej Ghafa.
65. Ilustración descartada de Inje Ghafa.
66. Boceto de Inej Ghafa de rostro.
67. Boceto final de Inej Ghafa.
68. Ilustración final de Inej Ghafa.
69. Paleta de colores para Inej Ghafa.
70. Primer boceto de cuerpo de Wyland Van Eck.
71. Boceto final de Wyland Van Eck.
72. Ilustración final de Wyland Van Eck.
73. Paleta de colores para Wyland Van.
74. Primer boceto de cuerpo de Jesper Fahey.
75. Boceto final de Jesper Fahey.
76. Ilustración final de Jesper Fahey.

77. Paleta de colores para Jesper Fahey.
78. *Moodboard* de Posturas en Pinterest.
79. Cuadro con la planificación de las escenas a ilustrar.
80. Bocetos de las escenas de Wyland, Matthias y Jesper.
81. Ilustración de Matthias Helvar en tintas planas en escala de grises.
82. Ilustración de tintas planas en escala de grises en Paint Tool SAI.
83. Ilustración en proceso en escala de grises en Paint Tool SAI.
84. Proceso y evolución en escala de grises de la ilustración de Matthias Helvar.
85. Proceso y evolución de coloración de la ilustración de Matthias Helvar.
86. Ilustración en proceso de coloración en Paint Tool SAI.
87. Ilustración final de la escena de Kaz Brekker en *Seis de Cuervos*.
88. Ilustración final de la escena de Inej Ghafa en *Seis de Cuervos*.
89. Ilustración final de la escena de Matthias Helvar en *Seis de Cuervos*.
90. Ilustración final de la escena de Nina Zenik en *Seis de Cuervos*.
91. Ilustración final de la escena de Jesper Fahey en *Seis de Cuervos*.
92. Ilustración final de la escena de Wyland Van Eck en *Seis de Cuervos*.
93. Ilustración final de la escena de Kaz Brekker en *Reino de Ladrones*.
94. Ilustración final de la escena de Inej Ghafa en *Reino de Ladrones*.
95. Ilustración final de la escena de Nina Zenik en *Reino de Ladrones*.
96. Ilustración final de la escena de Matthias Helvar en *Reino de Ladrones*.
97. Ilustración final de la escena de Jesper Fahey en *Reino de Ladrones*.
98. Ilustración final de la escena de Wyland Van Eck en *Reino de Ladrones*.
99. Mockup portada de *Seis de Cuervos*.
100. Mockup portada de *Reino de Ladrones*.
101. Mockup portada, lomo y contraportada de *Reino de Ladrones*.
102. Mockup portada, lomo y contraportada de *Seis de Cuervos*.

103. Mockup contraportada de *Seis de Cuervos* y portada de *Reino de Ladrones*.
104. Mockup interior de *Seis de Cuervos*.
105. Mockup interior y portada de *Seis de Cuervos*.
106. Mockup interior y portada de *Reino de Ladrones*.
107. Mockup ficha técnica e ilustración de Inej Ghafa.
108. Mockup ficha técnica e ilustración de Wyland Van Eck.
109. Mockup interior del libro *Seis de Cuervos*.
110. Mockup tapa dura de *Reino de Ladrones*.
111. Mockup tapa dura de *Seis de Cuervos*.
112. Mockups del boxset para la duología de *Seis de Cuervos*.
113. Impresión de las portadas duología de *Seis de Cuervos* en papel moppy.
114. Impresión de las portadas duología de *Seis de Cuervos* en papel moppy.
115. Impresión de las fichas de los personajes en papel fotográfico mate.
116. Impresión de la ficha de Nina Zenik en papel fotográfico mate.
117. Impresión de las ilustraciones de escenas en papel fotográfico brillante.
118. Impresión de las ilustraciones de escenas en papel fotográfico brillante.
119. Impresión de las ilustraciones de escenas en papel fotográfico brillante.

8. ANEXO

KAZ BREKKER

EDAD: 17
NACIÓN: KERCH
ARMAS: BASTÓN CON FORMA DE CUERVO
ALIAS: MANOS SUCIAS

Un ladrón con un don para escapes improbables ...

Kaz Brekker es un prodigio criminal que se hizo famoso en las calles de Ketterdam al convertir a los Despojos en una pandilla a tener en cuenta. Astuto, ingenioso y un líder nato, es un planificador que no deja nada al azar. Conocido como Manos Sucias, no necesita una razón para romper una pierna, romper una alianza o cambiar la suerte de un hombre con el giro de una carta. Pero Kaz siempre tiene sus razones, y podría haber más para él de lo que la mayoría de la gente cree.

"Ladrillo a ladrillo, te destruiré."





Ficha técnica e ilustración de personaje de Kaz Brekker

INEJ GHAFÁ

EDAD: 16
NACIÓN: RAWKA (SULI)
ARMAS: DAGAS
ALIAS: EL ESPECTRO

Un espía conocido como el Espectro ...

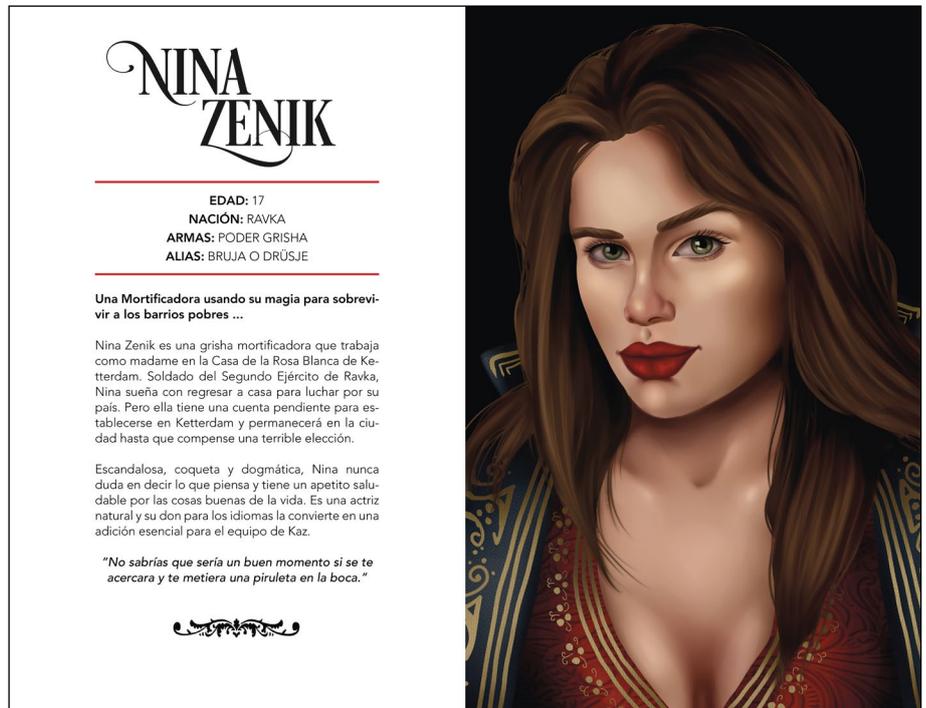
Criado en una familia de acróbatas, Inej Ghafa fue llevada a Ketterdam en contra de su voluntad a los 14 años y pasó un año en cautiverio en la notoria Menagerie. Ahora conocida como *El Espectro* por su capacidad de entrar y salir de casi cualquier lugar que no se haya visto ni escuchado, trabaja como espía para los Despojos reuniendo secretos y material de chantaje de los jugadores más poderosos de la ciudad. Su fe es muy importante para ella, y sus cuchillos llevan el nombre de sus santos. La gente frecuentemente la subestima, pero nunca cometen ese error dos veces.

"El corazón es una flecha. Exige apuntar a la tierra verdadera."

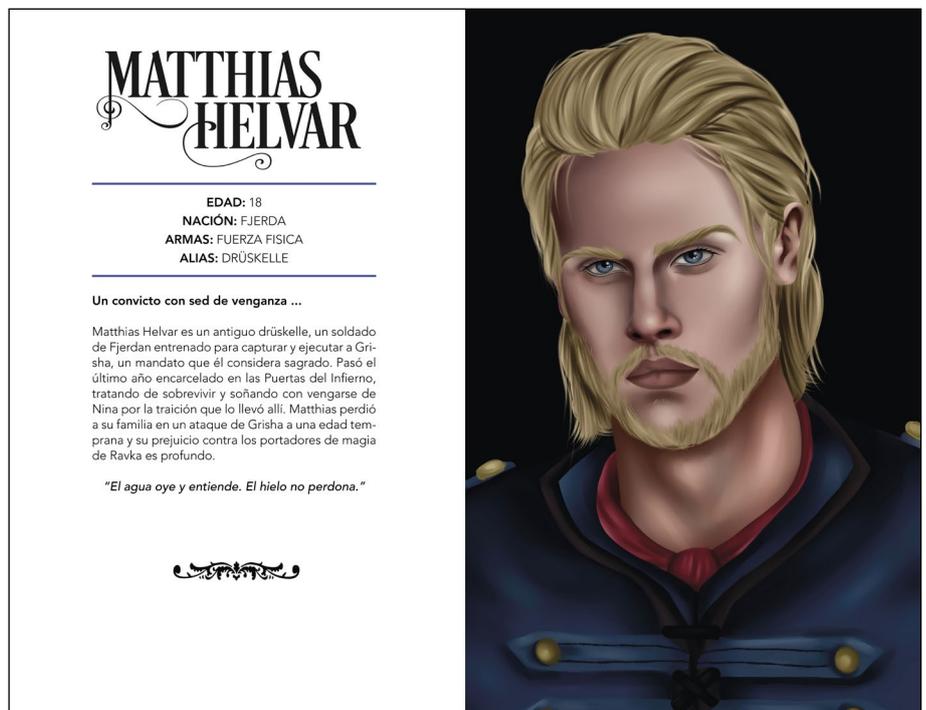




Ficha técnica e ilustración de personaje de Inej Ghafa



Ficha técnica e ilustración de personaje de Nina Zenik



Ficha técnica e ilustración de personaje de Matthias Helvar

JESPER FAHEY

EDAD: 17
NACIÓN: NOVYI ZEM
ARMAS: PISTOLAS
ALIAS: TIRADOR DE PRIMERA

Un tirador que no puede alejarse de una apuesta...

Jesper Fahey, originario de Novyi Zem, vino a Ketterdam para estudiar en la universidad ... hasta que descubrió las casas de juego de la ciudad y se endeudó. Rara vez es visto sin sus revólveres con mango de perla, tiene una puntería casi perfecta y prospera en situaciones de alto riesgo. Siempre es el primero en hacer una broma para aliviar la tensión o esconder sus verdaderos sentimientos.

"Aquí está el secreto de la popularidad: arriesgue la muerte para salvar a sus compatriotas de ser derribados en una emboscada. Gran manera de hacer amigos."

❦



Ficha técnica e ilustración de personaje de Jesper Fahey

WYLAND VAN ECK

EDAD: 16
NACIÓN: KERCH
ARMAS: CONOCIMIENTOS EN QUIMICA
ALIAS: MERCADERCILLO

Un fugitivo con un pasado privilegiado ...

Aunque nadie sabe qué lo llevó a hacerlo, Wylan huyó de su cómoda vida entre las familias más ricas de Ketterdam para establecerse en los barrios marginales de la ciudad, donde apenas está logrando una existencia. Wylan preferiría tocar música que construir bombas, pero su conocimiento de la química lo convierte en el experto en demoliciones de valor de la tripulación de Kaz. A pesar de su talento, a menudo se duda de sí mismo, y su amabilidad y moralidad lo hacen poco adecuado para la vida en el Barril.

"Dupir a personas inocentes no es algo de lo que estar orgulloso."

❦



Ficha técnica e ilustración de personaje de Wyland Van Eck

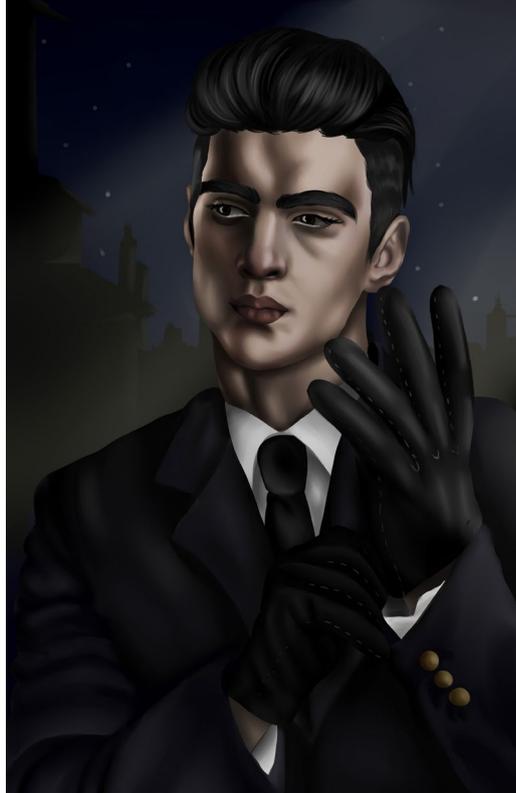


Ilustración final de Kaz Brekker en *Seis de Cuervos*



Ilustración final de Kaz Brekker en *Reino de Ladrones*



Ilustración final de Inje Ghafa en *Seis de Cuervos*



Ilustración final de Inje Ghafa en *Reino de Ladrones*



Ilustración final de Nina Zenik en *Seis de Cuervos*

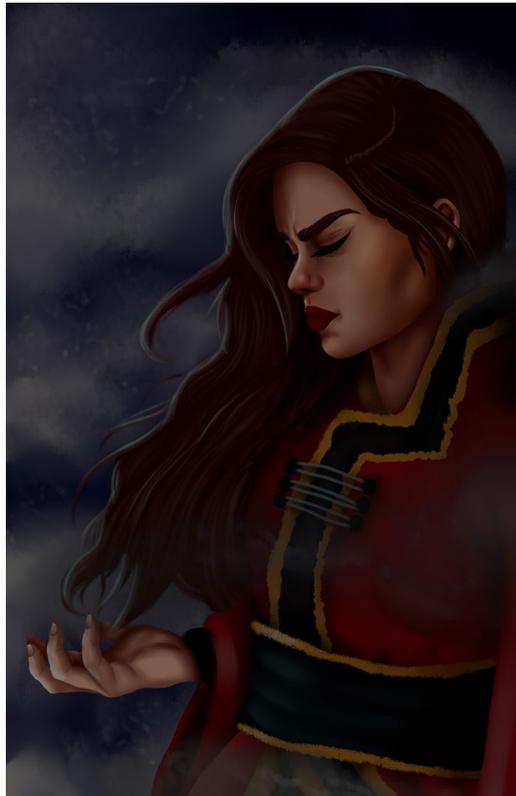


Ilustración final de Nina Zenik en *Reino de Ladrones*



Ilustración final de Matthias Helvar en *Seis de Cuervos*



Ilustración final de Matthias Helvar en *Reino de Ladrones*



Ilustración final de Jesper Fahey en *Seis de Cuervos*



Ilustración final de Jesper Fahey en *Reino de Ladrones*

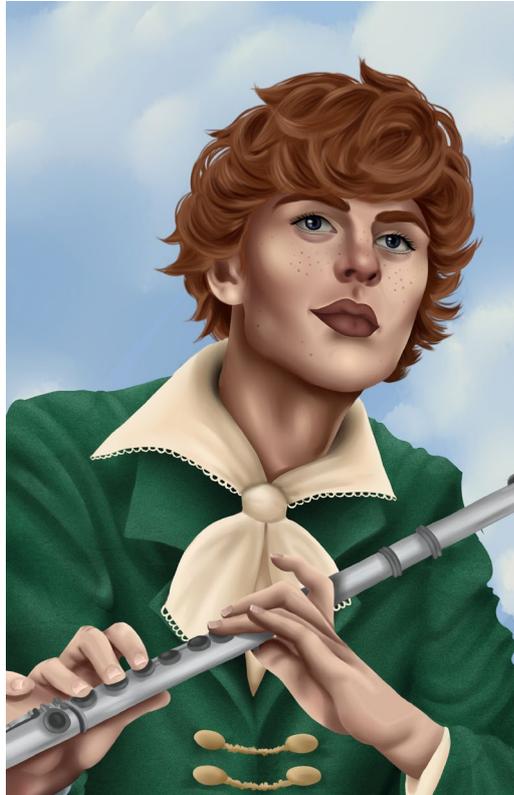
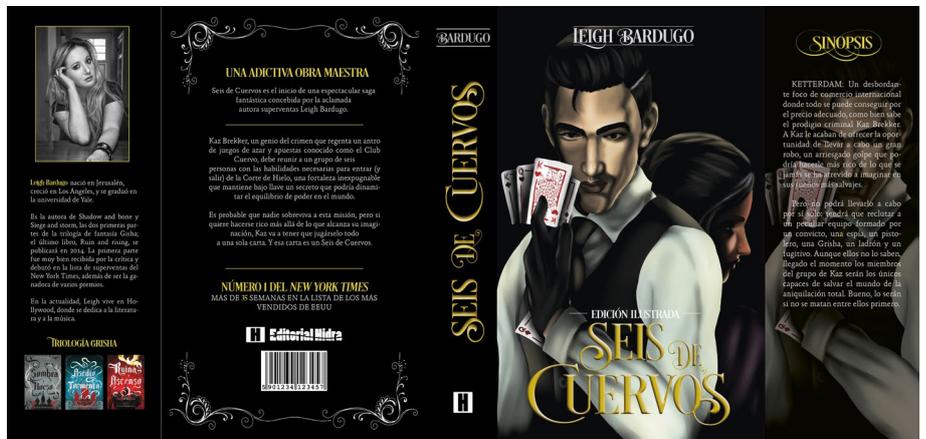


Ilustración final de Wyland Van Eck en *Seis de Cuervos*



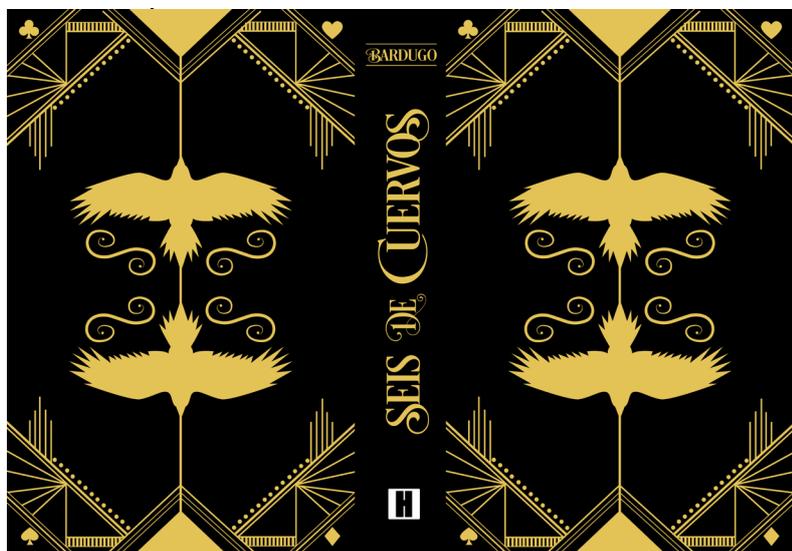
Ilustración final de Wyland Van Eck en *Reino de Ladrones*



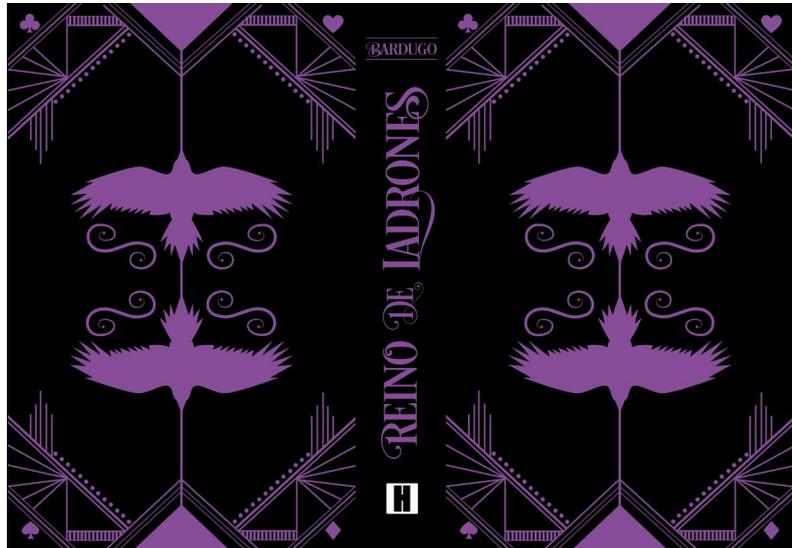
Portada final extendida de *Seis de cuervos*



Portada final extendida de *Reino de Ladrones*



Portada interior en tapa dura de *Seis de Cuervos*



Portada interior en tapa dura de Reino de Ladrones



Diseño Boxset para la duología de Seis de Cuervos