

TFG

REALIZACIÓN DE UN CÓMIC
LA LEYENDA DEL GEMDRACORUM
CAPITULO 1

Presentado por Miriam Toledo Cucarella
Tutor: Garcia Rams, María Susana

Facultad de Bellas Artes de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2018-2019



**UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA**



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este Trabajo de Fin de Grado, consiste en la realización de un capítulo introductorio para el comienzo de la historia del cómic “ *La leyenda del Gemdracorum*” en el que se introducirán los personajes principales, Elían y Akbal.

El objetivo de este trabajo, ha sido primero realizar el diseño de personajes con el estudio de su estructura, movimiento y expresión, para poder introducirlos correctamente en el cómic. Tras esto hacer un resumen del capítulo para poder organizar de forma correcta las viñetas en once páginas, seguido de un guión técnico, y finalmente hacer el capítulo del cómic.

Palabras clave: Cómic, diseño, amanecer, noche, dragón, humano, cielo, personajes, Gemdracorum.

SUMMARY AND KEYWORDS

This work order degree consists of the realization of an introductory chapter for the beginning of the history of comic "The legend of Gemdracorum" in which the main characters, Elían and Akbal will be introduced.

The aim of this work has been to first design characters with the study of their structure, movement and expression, in order to introduce them correctly in the comic. After this, make a summary of the chapter in order to organize the panels correctly in eleven pages, followed by a technical plot, and finally make the chapter of the comic.

Keywords: Comic, design, sunrise, night, dragon, human, sky, characters, Gemdracorum.

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.1. OBJETIVOS.....	6
2.2. METODOLOGÍA.....	7
3. MARCO TEÓRICO.....	8
3.1. HISTORIA DE FANTASÍA Y AVENTURAS.....	9
3.2. VIAJE EN EL ESPACIO TIEMPO Y EL CONCEPTO TEMPORAL EN LA NOVELA GRÁFICA.....	13
3.3. EL GÉNERO MANGA OCCIDENTAL.....	14
3.4. ANTECEDENTES Y REFERENTES.....	
4.DESARROLLO DEL TRABAJO:	
<i>LA LEYENDA DEL GEMDRACORUM</i>.....	23
4.1. DE LA IDEA ORIGINAL AL GUIÓN.....	23
4.2. SINOPSIS HISTORIA PRINCIPAL.....	25
4.3. GUIÓN Y STORYBOARD.....	27
4.4. CONCEPT ART.....	29
4.4.1. Bocetos diseño de personajes.....	30
4.4.2.Escenarios.....	36
4.5. COMPOSICIÓN POR PÁGINAS.....	37
4.6. ARTE FINAL.....	38
4.6.1. Entintado.....	39
4.7. DISEÑO DE PORTADA.....	39
4.8. MAQUETACIÓN.....	41

5. CONCLUSIONES.....	41
6. REFERENCIAS.....	43
7. ÍNDICE DE FIGURAS.....	46
8. ANEXOS.....	49

1. INTRODUCCIÓN

La leyenda del Gemdracorum es un proyecto de cómic que plantea y resuelve, la realización de un capítulo piloto, en donde se muestra a los dos personajes principales y la situación que dio lugar para que ambos se conocieran, todo ello en once páginas. Desde el inicio, el primer capítulo de este cómic está hecho para presentar a sus personajes sin indagar en la profundidad de su historia y manteniendo en secreto la razón de su comportamiento, desde un principio se trata de dar pistas sobre los actos que realizan cada uno sin explicar el porqué, e incluso cortando partes de la escena, que se mostrarán más adelante en la historia, de esta forma, no se desvelará por completo al personaje. Este primer capítulo conectará con sucesos que ocurrirán una vez avancemos en la historia y en los que podremos comprender de forma más profunda la psicología de estos personajes y los secretos que aguardan.

Este primer capítulo no revelará la sinopsis completa de la historia, pero si mostrará que contiene elementos de fantasía.

Esta historia nos narrará las aventuras de los dos protagonistas que tendrán la posibilidad de viajar a través de distintos mundos gracias al *Gemdracorum*, un elemento que permite abrir portales a otros mundos, así como a distintas líneas temporales. Este argumento sin embargo solo es la superficie de esta historia, ya que se tratará de un viaje para descubrir todos los secretos que aguarda ese poder y la relación con los protagonistas.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo ha sido principalmente iniciarse en el mundo del cómic, aprender la forma de ilustrar una historia, buscando información acerca de los tipos de viñetas, el formato cómic, la forma de colocar las viñetas y los bocadillos de diálogo para conseguir una buena visualización y narrativa. Todo ello para poder crear el primer capítulo de un cómic y hacer posible la impresión y venta de este.

Los objetivos específicos:

- Realizar un primer storyboard con la temática del cómic para estructurar el orden y la cantidad de viñetas en cada página, seguido de un guión en el que determinarían los diálogos para así poder narrar la historia.
- Utilizar los medios aprendidos a lo largo de nuestra experiencia como estudiante para poder ilustrar cada viñeta, trabajando para que el movimiento de los personajes fuera dinámico y sus rostros expresivos.
- Aprender a hacer el entintado de una forma limpia y marcada evitando cualquier tipo de suciedad en las hojas.
- Representar el espacio en el que se sitúan los personajes, en este caso una casa y un monte, buscando la forma de dibujar correctamente el entorno
- Saber situar cada bocadillo de diálogos, de forma que sea fácil y entendible a la hora de poder leerlo.
- Maquetar cada página para poder imprimir el cómic lo cual permite ver el resultado final de este al tenerlo en físico.

2.2. METODOLOGÍA

La Metodología del trabajo ha consistido primero en la búsqueda de mucho material para usar de referencia antes de empezar a ilustrar, empezando por los paisajes y, realizar un modelo 3D de las habitaciones de la casa, todo para poder ilustrar el entorno en el que la historia sucedía de forma correcta. Seguido por diseñar a los personajes y crear una hoja de referencias/modelo para poder dibujarlos de forma correcta en todas las poses posibles sin que el diseño varié. Después recopilar información acerca del cómic para poder comprobar la manera de ilustrar y narrar usando los diferentes tipos de viñetas y bocadillos que existen; tras eso empezar una búsqueda de referentes, buscando en páginas web capítulos de cómic que ayudarán o inspirarán para encontrar la forma en la que poder elaborar nuestro cómic, ideas para los tipos de viñetas, donde colocar cada elemento gráfico para que captará la vista del lector, así como que estilo de dibujo que podría ayudar para lograr que el apartado gráfico tuviera calidad y fuese lo suficientemente sencillo como para poder realizar los siguientes capítulos sin que demorara demasiado tiempo. una vez se tenía esta información, ya era posible comenzar a realizar el cómic.

Lo primero fue realizar un resumen de los acontecimientos, para poder abocetar las primeras ideas, una vez sabía donde se podía colocar cada viñeta, se realizó un guión en el que especificará el tipo de bocadillo, se escribiera el diálogo definitivo, y un muy pequeño resumen de una o dos líneas de lo que sucedía en cada viñeta así como el nombre del personaje que dijera esa línea de diálogo. Todo ello para poder tener un guión organizado, una vez se tenían las ideas claras, podíamos empezar con el primer capítulo del cómic. Todo esto se realizó con una herramienta de dibujo digital, en un lienzo A4 ,abocetado el storyboard definitivo, guiándonos del guión y el resumen de cada escena. Tras tener todo abocetado y haber hecho cambios en el guión y en las viñetas, nos

dispusimos a entintar el cómic, para ello se bajo la opacidad de la capa del boceto y se agregó una nueva capa para la línea, de esta forma funcionaba como una mesa de luz, lo que nos permitía separar la línea del boceto y poder eliminarlo una vez entintado el cómic. Después se añadió otra capa donde marcar la luz y la sombra usando un tipo de pincel de lápiz todo ello para colocar las sombras más primordiales del dibujo. Tras acabar de ilustrar, se añadió el diálogo a todos lo bocadillos en otra capa. Se finaliza maquetando el trabajo y llevándolo a una imprenta, para imprimirlo y graparlo en forma de cómic.

3. MARCO TEÓRICO

En el momento de crear un cómic, lo primero que debemos tener es una idea definida, que nos atraiga y de la que tengamos la certeza que nos va a mantener motivados, dibujando y escribiéndola hasta el final. Tras eso se debe buscar y determinar la temática y el género de nuestra historia además del público al que va dirigido, en nuestro caso, el cómic “ *La leyenda del Gemdracorum*” va dirigido a un público entre los 14 y los 24 años Para ello primero es necesario hacer un estudio previo sobre las características del género el cual queremos que represente nuestro cómic, ya que es importante que cumpla las expectativas que el público definido busca en este tipo de obras.



Fig. 1: Efrén Giovanni Rojas (2013) *Comic Visto A través del Diseño Gráfico*. Taller editorial.

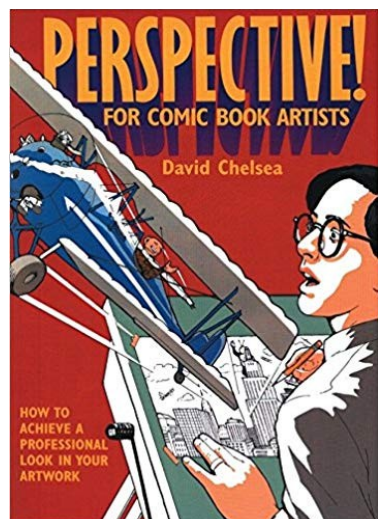


Fig. 2: David Chelsea .1997 " *Perspective! for comic book artists*".

Es importante adaptar el dibujo a un estilo que se vea bien en un cómic de forma que anime al lector a visualizarlo con una primera imagen, para ello se buscará inspirarse de distintas obras, autores y estilos artísticos.

En este capítulo vamos a referenciar toda la información que nos ha sido útil desde el inicio de nuestro proyecto y nos ha servido de ayuda durante todo el proceso, al no tener mucha experiencia con la creación de cómics, se inició una búsqueda a fondo de diversos elementos gráficos, así como los componentes esenciales para un cómic, destacando las siguientes libros

Efrén Giovanni Rojas. (Junio de 2013).“*Comic Visto A través del Diseño Gráfico*” Muestra impresa clase de Taller Editorial,

“ David Chelsea. (1997).“*Perspective! for comic book artists*”

3. 1. HISTORIA DE FANTASÍA Y AVENTURAS

El género principal que constituye esta obra es el de aventura y fantasía este genero nos permitía tener una gran amplitud de personajes y escenarios que poder desarrollar, mundos que podríamos extender y en el que nuestros protagonistas se aventurarían.

Nos ayudamos de obras como “*Más allá del jardín*”¹ y “ *El señor de los anillos*”² para aprender más acerca de este género.

A la hora de preparar una historia de esta clase se realizó un estudio acerca de las características de este, empezando por las historias de aventuras.

Comenzamos por sus protagonistas, personajes aventureros que buscan sin dudar nuevas experiencias sin importar el riesgo en el que puedan verse envueltos, un ejemplo de esta clase de personajes es *Taichi Yagami*³ de la serie “*Digimon adventure*” este tipo de personajes, suelen afrontar situaciones de riesgo para llegar a un objetivo, aunque en algunos casos estos personajes se encuentran en estas situaciones sin desearlo, pero poseen el suficiente ingenio y determinación para resolverlas.

En el caso de el genero de fantasía, los protagonistas suelen ser más estereotipados, tratándose de héroes o guerreros que buscan luchar y oponerse a un mal mayor, son los defensores del bien y la esperanza de aquellos que buscan ayuda.

¹“*Más allá del jardín*”, Patrick McHale, 2014.

² “ *El señor de los anillos*”, Peter Jackson, 2001.

³ *Taichi Yagami*, protagonista de la serie “*Digimon Adventure*”, 26/03/2000.

A la hora de crear al protagonista, nos guiamos más del tipo de protagonistas que aparecen en las historias de aventuras, como *Jim Hawkins* ⁴ de la película el “ *El planeta del tesoro*” o *Katara* ⁵ de la serie “*Avatar la leyenda de aang*” , jóvenes que se ven envueltos en una situación de riesgo y aventuras, en este caso de forma repentina.

Nuestro protagonista se representaría como un joven atrapado en una vida monótona de la que no es capaz de salir ni tiene la voluntad para ello. Pero que durante el transcurso de su viaje evoluciona y muestra las características de un aventurero, mostrando que es una persona con un gran interés por lo desconocido y un gran sentido de la justicia que lo lleva a ayudar a aquellos que se encuentra en su viaje. Así mismo, el protagonista no cumplirá con el rol de personaje energético valiente e impredecible de las historias de fantasía, si no que este papel será representado por su acompañante.

Tras realizar un estudio acerca del tipo de personajes de estos géneros, lo siguiente que realizamos fue un estudio de las principales temáticas de esta clase, las características que debía tener una historia de aventuras y fantasía, es, un motivo para que el personaje decidiera emprender un viaje, es decir una misión , algo que mostrara que esta aventura llegará a un objetivo y no fuese solo una sucesión de eventos sin ninguna meta o finalidad. Este punto es muy importante ya que al situar un misterio que debe ser resuelto dando lugar a una aventura, animas al lector a llegar al final de la historia, movido por el interés de acompañar a los personajes durante su viaje y desentrañar todos los secretos que se presentan en la obra.

⁴ *Jim Hawkins*, protagonista de la película “ *El planeta del Tesoro*”, *John Musker , Ron Clements*,2002.

⁵ *Katara*, protagonista de la serie “ *Avatar la leyenda de Aang*”, *Michael Dante DiMartino*, 2005.

La siguiente característica, es la presencia de un enemigo, algo que sirviera como un obstáculo el cual los protagonistas se vieran obligados a superar para poder continuar su aventura o llegar a su objetivo.

Otra particularidad imprescindible de este género, es el tipo de escenarios que se presentan en estas historias, todos estos escenarios suelen ser lugares exóticos llenos de riesgos, amplios y poco usuales, están plagados de criaturas de fantasía, y la magia es un componente usualmente utilizado en estos mundos. podemos ver un ejemplo de estos escenarios en la película “*Mary y la flor de la bruja*”⁸.



Fig. 3: Fragmento de la película, “*Mary y la flor de la bruja*”, 2017 por Hiromasa Yonebayashi.

⁸ “*Mary y la flor de la bruja*”, Hiromasa Yonebayashi, 2017.

3. 2. VIAJE EN EL ESPACIO TIEMPO Y EL CONCEPTO TEMPORAL EN LA NOVELA GRÁFICA.

El viaje en el espacio-tiempo, es uno de los temas principales que queríamos utilizar en esta obra.

Se realizó una investigación acerca de las diferentes formas de viajar a través del espacio-tiempo que han sido escritas en relatos de ficción.

A lo largo del tiempo la industria del entretenimiento ha realizado varias obras sobre los viajes en el espacio-tiempo, como por ejemplo, la novela " *El fin de la eternidad*"⁹ y la serie " *Doctor Who*"¹⁰.

Estas historias nos han mostrado que esto puede realizarse de dos maneras, una es obteniendo la tecnología necesaria para viajar en el espacio más rápido que la velocidad de la luz.

Otra de las formas que hemos podido contemplar en los relatos de ficción acerca del viaje en el tiempo, es la famosa máquina del tiempo, vista en la película, " *La máquina del tiempo*"¹¹ un aparato ficticio que permitía a su creador viajar a distintas líneas temporales.

La siguiente manera de viajar a través del espacio y tiempo, y en la que nos hemos querido basar para nuestra obra es a partir de los portales dimensionales, estos son puertas que conectan a dos lugares distintos que o están en el mismo tiempo y espacio pero en diferente localización, o pueden estar separados por el espacio-tiempo, un ejemplo de esto lo podemos ver en la película " *Las crónicas de Narnia*"¹², donde vemos cómo al entrar a un armario, los protagonistas entran a un nuevo mundo.

⁹ Isaac Asimov. (1995). *El fin de la eternidad*. Estados Unidos. Editorial Doubleday.

¹⁰ " *Doctor Who*", Russell T. Davies. 2005.

¹¹ " *La máquina del tiempo*", Simon Wells, Walter F.Parkes. 2002.

¹² " *Las crónicas de Narnia*". Andrew Adamson, Mark Johson. 2005

Se trata de un teletransportador que permite la entrada a varias puertas enlazadas a otras las cuales pueden cruzarse de manera instantánea, permitiendo de forma sencilla la entrada a otros mundos paralelos. que pueden encontrarse en diferentes líneas temporales.

Estudiamos teorías sobre los portales y agujeros de gusano para explicar de qué forma podían viajar nuestros protagonistas, haciendo uso de la teoría de la relatividad la cual explica que es posible realizar viajes en el tiempo pero con la condición de que solo se puede viajar al futuro y no al pasado de forma que ya no sería posible provocar una paradoja temporal. Este estudio nos sirvió para determinar cómo funcionará el viaje espacio temporal en nuestra historia, utilizando estas teorías modificadas para adaptarlas a un relato de ficción, en primer lugar nuestros personajes dispondrán de un medio que les permitiría abrir portales a otros mundos, en distinto espacio-tiempo, pero sí dispondrán de la capacidad de viajar a otros mundos al pasado, sin embargo una vez establecidos en dicho mundo, no podrían volver a viajar a este en una línea de tiempo anterior si no que solo podrían moverse en ese mundo hacia el futuro.

La razón de esto se debe a que queremos priorizar como temática principal el viaje a otros mundos y no el viaje en el tiempo, no obstante el hecho de separar momentos históricos en diferentes líneas de tiempo, era importante ya que queríamos utilizar una forma de narrativa en la que el hecho de viajar a distintas líneas temporales a otros mundos afecte a la narrativa de la historia, de modo que los acontecimientos que van descubriendo los personajes no siguen una línea recta sino que es como un puzzle.

3.3. EL GÉNERO MANGA OCCIDENTAL

A lo largo de nuestra trayectoria como estudiante de Grado en Bellas Artes, hemos sido influenciados por diferentes estilos artísticos que podíamos ver en la animación, cómics o en ilustraciones ,el estilo tan característicos de las películas de animación de *Disney*, los clásicos cartoons, y especialmente el

estilo de animes y mangas como “ *Violet Evergarden*”¹³ y “ *The ancient Magus Bride*”¹⁴ .

Al final optamos preferencia por la forma de dibujo del manga, el cual quedó marcado en nuestro estilo de dibujo a lo largo de los cuatro años de formación.

El género manga nace en Japón, con los primeros mangas infantiles como, “*Tres Mosqueteros con botas en la cabeza*”¹⁵ .

Una de las características propias del manga es que se lee de derecha a izquierda, tiene un ritmo narrativo mucho más dinámico y está coloreado con tramas en grises o blanco y negro.

En el caso de nuestro proyecto, debido a que nuestro estilo artístico había sido influenciado desde hace años con este género, era de esperar que adoptara las características del estilo de dibujo del manga. No obstante a pesar de adoptar el estilo artístico del manga, en cuanto a la forma de narrarnos basamos más en los cómics occidentales, nuestra obra se lee de izquierda a derecha, y las páginas no tienen tramas. Podríamos decir que este proyecto es lo que se conoce como “Amerimanga o manga occidental”, un ejemplo de estas obras es “*Megatokyo*”¹⁶ este se genero se conoce por imitar el estilo artístico del manga, pero manteniendo un estilo de la narrativa diferente al de Japón.

¹³ “ *Violet Evergarden*”, Kana Akatsuki, 2015.

¹⁴ “*The ancient Magus Bride*”, Kore Yamazaki, 2013.

¹⁵ “*Tres Mosqueteros con botas en la cabeza*”, Taisei Makino, 1930.



En conclusión en este proyecto podemos ver un estilo de arte que se asemeja al manga (Fig 4), las cabezas de los personajes son proporcionalmente un poco más grandes que el cuerpo, pero sin llegar a la exageración ya que buscábamos que la anatomía y las proporciones se asemejan un poco en las reales.

Fig.4: Comparación de los fragmentos del manga *The ancient Magus Bride*, 2013 por Kore Yamazaki, junto a algunas viñetas de mi proyecto " La leyenda del Gemdracorum" 2019 por Miriam Toledo Cucarella

3.4. ANTECEDENTES Y REFERENTES

Durante el tiempo en el que esta idea surgió hasta ahora, buscamos una serie de referentes tanto temáticos como gráficos, que pudieran ayudarnos a la hora de preparar la historia de este proyecto, así como el estilo y el diseño de los personajes.

Comenzando por los referentes temáticos, necesitábamos buscar historias que trataran sobre el viaje a otros mundos así como que un humano conviviera con una criatura de otro mundo.

El referente principal para esto fue la serie de televisión británica de ciencia ficción *Doctor Who*. Autores: Verity Ann Lambert, Sydney Newman, C. E. Webber, Donald Wilson. Fecha de publicación: 2005.

Género: Ciencia ficción, Acción, Cine de aventuras, viajes a través del tiempo, Drama.

Descripción de la obra: Esta serie, narra las aventuras de un señor del tiempo un alienígena, del cual él es el último de su especie, se hace llamar "el Doctor", y viaja a través del tiempo y el espacio explorando el universo gracias a la TARDIS una nave espacial, la cual está camuflada como una cabina de policía azul, pero que al entrar dentro es mucha mas grande, viaja junto a acompañantes humanos que lo ayudan a, proteger y salvar otros mundos de diversos enemigos los cuales trata de enfrentar usando únicamente su intelecto.

Aportación al proyecto: La idea sobre viajes a través de otros mundos, y que en cada mundo que era visitado ocurría un problema que los protagonistas debían ayudar a arreglarlo, era una de las tramas que buscaba para la historia, esta serie fue de mucho inspiración para poder ayudarnos a pensar qué tipo de situaciones podían pasar los personajes a lo largo de la historia, buscando momentos de acción, momentos cómicos y momentos dramáticos que ayudarán a tener un buen balance en la trama y permitiera conocer más en profundidad a los personajes mientras se mostraba su evolución durante, estos viajes.

También fue de ayuda el viaje a través del tiempo ya que en esta historia cada mundo tiene un orden cronológico distinto.



Fig.5: Imagen promocional de la 5ª temporada de *Doctor who*. 2005, por Verity Ann Lambert, Sydney Newman, C. E. Webber, Donald Wilson.

También fue importante la saga de videojuegos *Kingdom hearts*. Autores: Tetsuya Nomura, Shinji Hashimoto. Fecha de publicación: 28/03/2002. Género: Acción de rol, hack y slash, aventura, fantasía

Descripción de la obra: Esta saga de videojuegos cuenta la historia del joven Sora un muchacho que vive en una pequeña isla y que junto a sus amigos *Riku* y *Kairi*, sueñan con poder viajar a otros lugares, cuando su isla es invadida por un poder desconocido Sora se convierte en el portador de la llave espada, un arma que le permite luchar contra los sin corazón unas criaturas que surgen de la oscuridad del corazón, por culpa del poder de la oscuridad de estos seres es enviado lejos de su isla y de sus amigos a otro mundo, en él se encuentra con Donald y Goofy personajes pertenecientes a Disney y que son enviados por su Rey Mickey a buscar al portador de la llave espada, en este caso Sora para que pueda luchar contra los sin corazón viajando a distintos mundos y sellándolos para que no puedan volver a ser invadidos.



Fig.6: Portada del videojuego *Kingdom hearts 3*. 2018, Square enix .por Tetsuya Nomura.

Aportación al proyecto: Al igual que la anterior obra está también presenta la idea de viaje entre mundos, sin embargo en esta podemos encontrar más elementos de fantasía que de ciencia ficción, pero lo que nos ayudó a inspirarnos de esta obra fue más la idea de que el viaje a otros mundos también sirviera como la búsqueda de algo más , en el proyecto el motivo de viajar a otros mundos era poder encontrar a otros dragones como el personaje principal *Akbal*, es decir necesitaba encontrar un incentivo que motivara a los personajes a viajar a otros mundos que no fuese solo por mera diversión. También nos ayudó a pensar en una trama principal y en que los personajes debía aparecer un origen y una historia para ellos a lo largo de sus viajes, algo que nos permitiera hacer que esta historia no fuese una serie de capítulos cortos si no que tuviera continuidad.



Fig.7: Imagen promocional de la película *Cómo entrenar a tu dragón 3*. Dean DeBlois, Bonnie Arnold. 2018

Para ayudarnos a cómo sería la convivencia entre un humano y un dragón nos ayudamos de la película *Cómo entrenar a tu dragón*, Autores Chris Sanders, Dean DeBlois. Fecha de publicación: 26/03/2010. Género: Animación, fantasía, aventura.

Descripción de la obra: *Hipo Horrendo Abadejo III*, vive en isla Mema una isla habitada por vikingos y es el hijo del jefe de esta, los integrantes de esta isla luchan contra los dragones para evitar que estos los ataquen y se lleven su comida, *Hipo* quiere ayudar y ser cazador de dragones, pero al ser un debilucho, lo mantienen fuera de la lucha, el desobedece las órdenes de su padre y acaba saliendo para conseguir dar caza a un dragón, esto trae como resultado que derribe a un dragón conocido como Furia nocturna famoso por ser imposible de ver durante sus ataques, Hipo va a terminar con la vida del dragón pero se arrepiente y lo deja libre, tiempo después vuelve a visitar al dragón que ha perdido la capacidad de volar por culpa del daño que había recibido anteriormente, hipo al poder estar tan cerca de un dragón trata de ayudarlo y aprender más sobre este, haciendo así que se forme una fuerte amistad entre ellos.

Aportación al proyecto: Esta película nos sirvió de inspiración por la relación de amistad entre el humano *Hipo* y el dragón *Desdentado*, ya que nosotros también buscábamos mostrar una convivencia entre un humano y un dragón, mostrar cómo se ayudaban y entendían mutuamente y como su confianza y amistad iban creciendo a medida que avanzaba la historia.

Siguiendo con los referentes gráficos, para lograr un estilo de dibujo y un coloreado con el que nos sintiéramos satisfechos para este proyecto, tomamos ayuda de referentes como:

Ilaria Catalani

Es una artista de cómic italiana, que ha trabajado en el cómic *Hadez*. Autores: Ilaria Catalani, Silvia Tidel. Fecha de publicación: 2005. Género: Sobrenatural, misterio

Descripción de la obra: *Ike y Kurt* son dos adolescentes con una vida normal, todo esto cambia cuando accidentalmente despiertan a lo que parece ser un espíritu rencoroso de nombre *Hadez* nada contento con la reunión, le roba algo fundamental a los niños.

Con esta pérdida, los dos se encontrarán catapultados a una vida llena de pesadillas, fantasmas y entidades fluctuantes.

Aportación al proyecto: Esta Artista nos ha ayudado mucho a la hora de saber como componer y estructurar las viñetas de un cómic, ya que su disposición hace que en todo momento sea fácil de leer, nos llamó mucho la atención su forma de colorear usando colores planos con un ligero toque de luz y sombreado, algo que nos ayudó a elegir el tipo de coloreado que queríamos



Fig.8: Portada del cómic *Hadez*. 2005, por Ilaria Catalani, Silvia Tidel.

Priscilla Hamby ¹⁹

Priscilla Hamby es una ilustradora estadounidense y artista de cómics. Ella actualmente está trabajando como ilustrador en el cómic *Devil's candy*

Autores: Priscilla Hamby, Clicnt Bickham

Fecha de publicación: 2009

Género: Fantasía, magia, misteri

Descripción de la obra: la obra trata sobre la vida cotidiana de unos demonios que viven en un mundo habitado por todo tipo de monstruos.

Aportación al proyecto: Esta artista nos sirvió especialmente como referente para el estilo de dibujo ya que tira hacia el estilo manga japonés, además de que es un estilo llamativo y fácil de dibujar para un cómic, cuando comenzamos a pensar en la posibilidad de ilustrar la historia, necesitaba encontrar un estilo que no fuese complicado de hacer ya que eso dificultaría el tiempo para completar cada capítulo.



Fig. 9: Página del cómic *Devil's candy*. 2019, por Priscilla Hamby, Clicnt Bickham.

Wakfu La serie de televisión animada

Autor: Anthony "Tot" Roux

Fecha de publicación: 17/09/2017

Género: Fantasía, aventuras, drama, comedia

Descripción de la obra: basada en el videojuego *wakfu*, en esta serie nos encontraremos con el protagonista *Yugo* el último superviviente de su pueblo que es confiado a *Alibert* desde su niñez para protegerlo, una vez cumple los 12 años descubre la verdad acerca de su especie y debe encontrar a el dragón *Grougaloragan*, para obtener respuestas acerca de sus orígenes.



Fig. 10: Imagen promocional de la serie de Televisión *Wakfu*. 2017, por Anthony

Aportación al proyecto: la serie *Wakfu* sirvió tanto como referente gráfico, como referente temático, su estilo de dibujo simple y basado en la animación japonesa y una mezcla de cartoon, fue de gran inspiración para el estilo de dibujo del cómic. Como referente temático, presenta un largo viaje por descubrir una verdad, algo que forma parte de la trama principal del proyecto, así como el hecho de manejar a más personajes aparte de los protagonistas y poder darles a cada uno su momento en la historia.



Fig. 11: Página del manga *My hero Academia*.2018 ,por Kōhei Horikoshi.

Kōhei Horikoshi

Kōhei Horikoshi es un artista de manga japonés creó por primera vez la serie de manga *Ōmagadoki Dōbutsuen* y actualmente está trabajando en *My hero Academia*

Autor: **Kōhei Horikoshi**

Fecha de nacimiento: 11/20/1986

Obras creadas: *Ōmagadoki Dōbutsuen*, *Barrage*, *My hero Academia*.

Aportación al proyecto: Lo que más nos llamó la atención de este autor es cómo maneja las expresiones de sus personajes mostrando las emociones de estos tanto en su rostro como en la pose del cuerpo y manos, así como muestra la personalidad de cada personaje dándole una forma única de moverse y gesticular, haciendo que cada uno de sus personajes destaque y sea único.

Considero muy importante manejar bien las expresiones faciales como corporales de mis personajes en este proyecto.

4. DESARROLLO DEL TRABAJO: *LA LEYENDA DEL GEMDRACORUM*

En este apartado, tras haber hecho anteriormente un estudio acerca de la temática y los referentes necesarios para comenzar de forma correcta nuestro primer capítulo, vamos a desglosar todo el procedimiento que ha sido necesario a la hora de comenzar con la parte escrita de este cómic.

4.1. DE LA IDEA ORIGINAL AL GUIÓN

La idea para este cómic, surgió cuando pensamos en la posibilidad, de hacer una serie de cómics cortos, juntando como protagonistas a un humano y a una criatura de otro mundo viviendo en el mismo lugar, al principio la idea solo iban a ser una serie de relatos cómicos, nos decantamos por la idea de desarrollar mucho más este nuevo proyecto, usando la primera idea de este solo como un inicio de la historia y expandiéndola para hacer que pase de ser solo una historia cotidiana y cómica, a un proyecto sobre fantasía y aventuras. Lo primero que pensamos fue en establecer a los protagonistas, ya que al tener anteriormente la historia un argumento mucho más simple, era más importante centrarse en la personalidad de los personajes partiendo de la idea de que estos debían tener personalidades opuestas que se complementarían , una vez hecho esto podríamos centrarnos en el diseño.

Más tarde se tuvo la idea de que los colores de los protagonistas, estuvieran relacionadas con la noche y el amanecer como elementos simbólicos, se trabajó en una paleta de colores y tras varias pruebas se incorporaron a estos.

A pesar de tener muy claro que ocurría al inicio de la historia, no nos aventuramos a comenzar a dibujar el primer capítulo, ya que todavía quedaban varios cabos sueltos que necesitábamos aclarar en esta historia, para darles explicación y coherencia, además de que en ese momento no poseíamos apenas conocimientos sobre la elaboración de un cómic.

Una vez se llegó a una idea para expandir la historia, comenzamos a resolver los puntos más importantes de está.

Por lo tanto, antes de arriesgarnos a comenzar un proyecto del cual todavía no teníamos claras muchas partes de la historia y de los personajes, , decidimos que pasara un tiempo hasta poder organizar las ideas. Durante este tiempo, comenzamos a apuntar todas las ideas que podían ayudarnos para esta historia, así como los lugares que podían aparecer, todo ello elaborando un esquema de en qué tiempo y en qué momento debían aparecer.

Para el diseño de personajes, también comenzamos a realizar varios concepts arts de los personajes principales

Durante los años de universidad, aprovechamos varias asignaturas, para desarrollar el diseño de los personajes, y tener más material de ellos, en cuarto año, gracias a la asignatura de cómic impartida por el profesor Alberto Sanz Mariscal, pudimos obtener los conocimientos necesarios para la realización de un cómic.

4.2. SINOPSIS HISTORIA PRINCIPAL

Para poder dar comienzo a la parte escrita y así dar a entender el porqué del título el tema y género de este proyecto, primero debemos empezar por explicar la historia de *La leyenda del Gemdracorum*:

La leyenda del Gemdracorum, nos sitúa en la tierra en una pequeña casa en el bosque alejada de la civilización, en ella vive únicamente un individuo, Elián Aridai, un joven que un día decide salir de casa en mitad de la noche y subir hasta un acantilado lo suficientemente alto para tener una buena vista del amanecer, la razón de esto es desconocida. Mientras observa el cielo, ve lo que parece ser una estela de luz azul caer entre las montañas, al dirigirse hacia el lugar donde aquello había caído, tiene un accidente que lo deja inconsciente durante un rato, solo para abrir los ojos y encontrarse delante de él una extraña criatura con el aspecto de un dragón humanoide, está ser decide seguir a Elián hasta su casa, a pesar de los intentos del joven para que la criatura se alejara, pensando que quizás se tratara de algún bromista disfrazado.

Gracias a un acontecimiento donde la criatura escupe fuego de forma inocente y sin ningún indicio de maldad, Elián no tiene más remedio que aceptar que el ser delante de él era realmente un dragón, Elián trata de comunicarse con él sin éxito, hasta que algo en el cuello del dragón le llama la atención, una joya azul, al tocarla sin saber bien el porque, el dragón comienza a hablar el idioma de los humanos y entender al joven, esto le permite a Elián descubrir que el dragón delante de él no solo estaba herido si no que había perdido por completo la memoria, no sabía que hacia ahí ni quién era, ni siquiera sabía lo que él era, un dragón.

Elián decide ponerle a la criatura el nombre de Akbal y le deja vivir en su casa

Elían al quedarse sin pistas de cómo ayudar a Akbal decide volver a investigar la joya que colgaba de su cuello, Elían sujeta con ambas manos la joya observándola por un determinado periodo de tiempo, de repente sin ninguna explicación de el porque, son teletransportados a otro mundo, al no saber cómo funcionaba la joya quedan atrapados ahí. Esta joya era capaz de crear portales a otros mundos pero cada uno era aleatorio, por lo que no les queda más remedio que buscar una forma de sobrevivir y aventurarse en los diferentes mundos.

Elían y Akbal logran descubrir que la joya que les había permitido viajar a otros mundos, es llamada La Gemdracorum, un dispositivo capaz de abrir portales a otros mundos, creados por los dragones hace billones de años. No obstante al decidir que buscarían pistas sobre el paradero de otros dragones que pudieran ayudar a Akbal a recuperar a descubrir quién era, les dan la mala noticia que los dragones se extinguieron o desaparecieron tiempo después de la creación de la joya.

Akbal y Elían continuarán su viaje a otros mundos en distintas líneas temporales para así poder descubrir el paradero de algún dragón puro con vida, y una pista de lo que le ocurrió a la especie de Akbal, como es que él es el único superviviente y la razón de esto.

Así concluye el resumen de la historia principal de este proyecto, "*La leyenda del Gemdracorum*" es el título de esta obra debido a que El *Gemdracorum* es el elemento que da origen a las aventuras de esta obra.

4.3. EL GUIÓN Y STORYBOARD

Al momento de comenzar con el guión, fue necesario preparar junto a él un boceto del storyboard de cada página del capítulo, ya que necesitábamos ver si cada diálogo podía encajar en el bocadillo, junto a los dibujos de cada viñeta. La parte del guión fue una de las más importantes, ya que aquí es donde debíamos empezar con la composición y la narrativa de nuestra obra, teníamos que comprobar que en cada viñeta los diálogos estuvieran colocados de modo que al lector se le facilitará la tarea de leerlos en orden.

Cuando empezamos con el guión, este se dividió en diferentes apartados, primero en el tipo de viñeta, mientras se decidía cuál sería el tamaño y como funcionaría cada viñeta, se fue haciendo pruebas de dibujo en el storyboard, para decidir qué viñeta encajaría mejor con la escena que queríamos dibujar, saber qué viñeta sería la mejor opción era esencial ya que dependiendo de cual usáramos podríamos mejorar tanto la visualización artística de la obra como su narrativa.

Después de eso se hizo una breve descripción de lo que ocurría en cada viñeta qué acciones aparecen en cada escena y reproducirlos en el storyboard, mediante bocetos. Por último se escribiría el diálogo, indicando en todo momento el nombre del personaje que habla y el tipo de bocadillo que se utilizará en cada frase

Mientras realizamos el guión, ocurrieron una serie de problemas que tuvimos que mejorar, para poder llegar a nuestras expectativas de lo que queríamos que fuese un buen comienzo para una historia, en primer lugar al haber solo un personaje que tuviera diálogos, muchas de las viñetas quedaban vacías, y



Fig. 12: Storyboard pág 2 para el cómic *La leyenda del Gemdracorum*. 2018, por Miriam Toledo Cucarella en C.S. Paint

solo se mostraban las acciones del personaje, pero necesitábamos profundizar un poco más en la personalidad del protagonista, ya que buscábamos que los lectores pudieran conocer y entender su forma de ser. Debido a esto, añadimos varias líneas de pensamiento para el personaje principal.

Otro problema que se nos presentó, fue que debimos resumir parte de los hechos que ocurrían en el capítulo, para adecuarnos a la normativa de no más de doce páginas, esto hizo que en el storyboard tuviéramos que añadir más viñetas en una sola página, lo nos dificulto el poder poner más líneas de diálogo.

Ante este problema nos vimos en la decisión de aceptar que en un futuro, se volvería a trabajar de nuevo en el primer capítulo de este proyecto, para poder así mejorar su narrativa y la forma de actuar y hablar de los personajes, dejando este proyecto como un capítulo piloto.

Aunque tuvimos esta serie de dificultades, lo más importante para nosotros es que fuimos capaces de llegar al objetivo de que este capítulo, dándole un buen cierre, ya que nuestro objetivo era terminar el capítulo en un punto que motivara a los lectores a esperar su continuación.

4.4. CONCEPT ART

El diseño de los personajes principales para la obra "*La leyenda del Gemdracorum*" fue el proceso creativo más largo y más difícil de este proyecto. Comenzar a diseñar a los personajes fue antes de que tuviéramos la idea que dejaríamos fija para este cómic, por ende el diseño de estos personajes pasó por numerosos cambios a lo largo de los años. Comenzando por uno de los protagonistas, Elían Aridai la primera idea que se tuvo para él, es que iba a ser bastante más mayor e incluso un científico, manteniéndose el hecho de que vivía solo en una casa, y el segundo personaje que conocemos como Akbal no iba a ser una criatura mitológica si no un alienígena de aspecto reptiliano, no obstante esa idea fue desechada, y se cambió por un niño solitario, el cual se encuentra con un alienígena dentro de un lago cerca de su casa. Ambas ideas fueron nuevamente olvidadas antes de que se trabajara en un concepto de arte para ellas, ya que nos parecían aburridas o clichés, esto causó que por un tiempo el proyecto se mantuviera olvidado. No fue más tarde que decidimos cambiar el género de esta obra que empezó por ser de ciencia ficción a fantasía, el alienígena reptiliano pasó a convertirse en un dragón humanoide que fue nombrado Akbal, pero el protagonista Elían Aridai en cuyo momento aún no se había decidido el nombre, seguía sin tener un diseño definitivo.

Finalmente tras unos años en los que trabajamos en la idea y un guión definitivo para el proyecto, pudimos establecer una idea fija para el diseño de estos personajes.

A continuación explicaremos todo el proceso y como se han ido construyendo el diseño de los dos protagonistas partiendo, de sus características fisonomistas, su personalidad su simbolismo y papel en la historia.

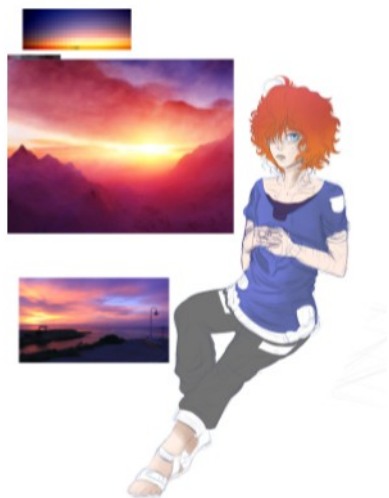


Fig.13: Primer diseño para Elían.2015, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

4.4.1. Bocetos diseño de personajes

Elían Aridai, fue el personaje protagonista que queríamos crear para esta historia, cuando la idea fija, para este proyecto fue establecida, decidimos darle a este personaje una edad establecida entre los 15 y 17 años. Partiendo de la idea que buscábamos para el personaje, empezamos a realizar los primeros bocetos, queríamos que tuviera un peinado revuelto, con un flequillo que tapaba parte de su ojo izquierdo, esto era así porque desde el inicio el personaje tendría una cicatriz en ese lado de su cara y lo ocultaba con su pelo, tendría unas gafas redondas, y pecas, estos rasgos que estaban predefinidos en la idea para el personaje, se mantuvieron en todo momento, a la hora de empezar con los bocetos de su diseño.



Fig.14: Pruebas de color para Elían. 2015, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint

En los primeros concepts arts su altura era la de un adolescente promedio (Fig. 13), se cambió esto y decidimos que tendría una estatura más baja.

Lo que nos supuso más complejidad durante la creación de su diseño fue el vestuario del personaje, el personaje sería diseñado con dos trajes, empezando por la ropa que llevaría en el primer capítulo, teníamos que tener en cuenta que se trataba de un personaje que vivía en las montañas, por lo que su ropa, debía ser lo suficientemente cómoda para poder caminar por un terreno montañoso, por otro lado, por consecuencias de la historia, el personaje Elían Aridai tendría un simbolismo con el amanecer lo que afectó a varios aspectos de su vestuario y color, parte de su vestuario tiene elementos relacionados con el cielo, en los primeros bocetos lleva una chaqueta corta con un cuello peludo que sirve como una representación de las nubes, y en su camisa está dibujado lo que parece la mitad de un Sol (Fig. 14).

Al momento de elegir los colores para el personaje, tuvimos en cuenta que debíamos sacarlos de una paleta de colores del amanecer, gracias a una página web preparamos varias paletas, debido a la gran variedad de colores, tuvimos que realizar muchas pruebas y cambios, ya que fue bastante complejo usar una paleta de colores del amanecer en la ropa de un personaje,



Fig.15: primeros diseños 2º traje de Elían. 2016, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.



Fig.16: 2º traje definitivo de Elían. 2017, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

mucho de los colores se veían demasiado saturados y no combinaban entre si, pudimos establecer que Elían tendría una piel pálida algo amarillenta, ojos azul claro, pecas anaranjadas y que la montura de sus gafas seria dorada, el color de su pelo será naranja, en un principio le pusimos unas mechas rosadas por encima de la cabeza, pero esto fue eliminado después.

En un principio nos decidimos por un primer traje para el personaje, pero con el tiempo nos dimos cuenta de que esa combinación de colores no coordinaban con su personalidad, además de que elegimos un vestuario, un tanto cargado, y que solo nos daría problemas al momento de dibujarlo. Debido a esto decidimos dejar por un tiempo el primer traje y centrarnos en el segundo, el siguiente traje aparecería más adelante en la historia, pero queríamos empezar a trabajar en él, ya que se usaría para la portada del cómic. El diseño de ese vestuario era una variación del primero, pero a diferencia del anterior, este vestuario fue diseñado para que se asemejara al tipo de traje que llevaría un aventurero en una historia de fantasía. Se mantuvo que el abrigo o la capa llevará un cuello peludo y se añadieron más complementos que simbolizaban la mitad de un Sol. (Fig 15)

Tras muchas pruebas nos dimos cuenta de que volvíamos a cometer el mismo error de crear un vestuario demasiado complejo para un personaje de cómic así que poco a poco fuimos reduciendo su complejidad y añadiendo menos colores, pudimos lograr estar satisfechos con uno de los diseños para el segundo traje, por lo que lo utilizamos, pero al día de hoy aún está presente el realizar algunos cambios en él. (Fig. 16).

Una vez conformes con el diseño del segundo traje, nos dispusimos a tener acabado y decidido el primer traje que llevaría el personaje, esto era de suma importancia ya que aparecería con esa ropa en el proyecto de cómic, así que debíamos establecer el diseño final para este.



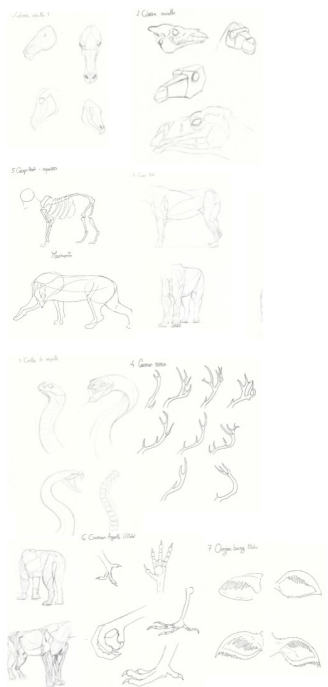
En primer lugar, se cambió por completo los colores de la ropa, pasamos a usar una paleta de colores del amanecer con tonos ocres, que combinaban mejor con el aspecto del personaje, en tanto a la ropa se mantuvo la idea de que fuese cómoda para él, dándole unos pantalones por debajo de la rodilla, y unos zapatos cerrados, seguiría llevando una chaqueta con un cuello peludo, pero este se modificó un poco para que tuviera más aspecto de nubes, y por último llevaría una camisa de botones con las mangas arremangadas. (Fig. 17).

Fig.17: 1º prueba para definitivo de Elían.
2018, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

Su diseño fue variando junto a su personalidad, a medida que aclaramos puntos importantes de su historia. En un principio lo creamos para ser un muchacho amable, tímido y bastante razonable, pero nos dimos cuenta de que su descripción psicológica era muy pobre, y que lo que necesitábamos era crear una personalidad más realista acorde a como era su vida. Partimos con que se trata de un personaje que ha tenido desde su infancia problemas familiares, y a sufrido negligencia y maltrato por parte de sus progenitores, esto hizo que decidimos darle una personalidad más desconfianza y depresiva pero manteniendo los anteriores rasgos.

Cuando comenzamos a pensar en el primer capítulo, queríamos que se notara desde un principio que Elían era el tipo de persona que cargaba algún tipo de problema que lo había llevado a ser una persona solitaria, alejada de la sociedad, que al ser alejado de su hogar, no busca volver a él si no aventurarse a otros mundos, huyendo de la realidad de una vida solitaria y sin futuro en la que se había quedado atrapado.

Por lo que tenemos a Elían Aridai Él parece ser alguien razonable tratando de mantener la calma en momentos de tensión, pero que fácilmente puede pasar a la acción cuando ve que el diálogo no le va a ser de ayuda, es bastante desconfiado y algo malhumorado pero tiene paciencia, y es comprensivo. Es ensimismado muchas veces suele perderse en sus pensamientos y sin querer ignora todo lo que hay a su alrededor.



Ahora que terminamos de hablar de Elían Aridai, pasamos a nuestro siguiente protagonista, Akbal, la criatura fantástica de nuestra historia, estaba decidido que él sería la representación de la noche, por lo que se usaron tonos oscuros y azules como idea base para su diseño. Al momento de empezar con los concepts arts teníamos que tener en cuenta de que primero debíamos dibujar este personaje en su forma dragón, y una vez hecho esto, pasaría por un proceso de hibridación para convertirlo en un ser antropomórfico. Al momento de empezar a diseñar la forma dragón de Akbal, estudiamos un par de textos que hablaban sobre los animales que componían el cuerpo de un dragón, una vez estuvieron decididos, comenzamos a abocetar cada parte del animal que serviría para el cuerpo de la criatura. Realizamos varios estudios de la anatomía de cada parte del animal. (Fig.18).

Fig.18: Estudio de los animales que forman el dragón. 2018, por Miriam Toledo Cucarella. Lápiz de grafito y tinta.

Finalizado este estudio, nos dispusimos a crear la base del cuerpo del dragón, usamos el cuerpo de un león, la cola y el cuello de una serpiente, el vientre de un molusco, y las escamas de un pez. Para la cabeza estudiamos el cráneo de un caballo y un camello, y los combinamos para diseñar la cabeza del dragón, para la mandíbula, nos basamos en la de un dinosaurio carnívoro, también estudiamos

el funcionamiento de las alas de un zorro volador, para entender su funcionamiento.

Ya realizada la base del cuerpo, nos dispusimos a diseñar los rasgos fisionómicos de Akbal (Fig.19).



Fig.19: Estudio de los rasgos fisionómicos de Akbal. 2018, por Miriam Toledo Cucarella. Lápiz de grafito y tinta.

gran parte de los detalles del rostro, estuvieron claros desde los primeros bocetos, su rostro contaría con un par de manchas situadas en medio de su cara, unas escamas que sobresalen de sus ojos con unos pequeños pinchos debajo de ellos, tendría los ojos grandes con pupilas rasgadas , se le añadió un peinado parecido a la melena de un león, nos inspiramos en los cuernos de un ciervo para diseñar los suyos, para sus orejas nos basamos en las de un buey. En un principio debido a su historia, el personaje tendría una herida en su lado izquierdo lo cual había hecho que su cuerno, oreja y ala izquierda estuvieran rotos. Más tarde nos dimos cuenta de que teníamos que cambiar estas heridas a su lado derecho.



En los primeros concepts art su diseño apenas cambió ya que estuvimos muy conformes con este, los únicos cambios que realizamos fue en el estilo de dibujo, que fue cambiado para darle un aspecto más juvenil y alegre al dragón, en cuanto a su color, buscamos una paleta de colores de la noche, estos se compusieron de tonos azules oscuros y negros (Fig.20)

Fig.20: Colores forma dragón de Akbal . 2018, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

Su nombre Akbal proviene de de uno de los veinte sellos mayas cuyo significado es " Noche azul" la razón de su nombre, es que dibujamos en su cuerpo varios tatuajes tribales con un color azul claro, de los cuales hay uno se asemeja mucho a la imagen de este sello. (Fig.21).



Fig.21: Comparación de los tatuajes de Akbal por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint. con el símbolo Maya " Noche Azul".



Fig.22: primer diseño hibridación de Akbal 2018, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.



Fig.23: ilustración diseño final hibridación de Akbal 2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

Ya durante los primeros bocetos de su forma dragón, trabajamos en su hibridación, su cabeza se vería más humana pero mantuvimos que tuviera su hocico de dragón solo que mucho más corto, sus ojos serían, muy grandes y de pupilas rasgadas, en cuanto a su cuerpo sería musculoso y se vería mucho más como el de un humano, al igual que sus extremidades solo que más largas (Fig.22).

Mientras hacíamos su diseño humanoide, nos dimos cuenta de que estábamos trabajando en un diseño excesivamente complicado, empezamos a simplificar muchos de los detalles y sus manos y pies solo se tendrían cuatro dedos. En el diseño final el último cambio que realizamos fue eliminar por completo su ala derecha la cual antes solo estaba raída. (Fig.23).

Así pues pudimos completar el diseño de Akbal, en cuanto a su personalidad, Akbal fue creado desde un inicio como un personaje alegre cuya personalidad contrastará con la de Elían, Akbal al haber perdido la memoria no posee ningún conocimiento sobre lo que es o su vida pasada, sin embargo no parece preocuparse por eso, siempre se muestra feliz y tiene un carácter optimista. es inquieto y tiene mucha curiosidad por todo a su alrededor.

4.4.2. Escenarios

Los escenarios que aparecen en nuestro primer capítulo de cómic son dos, el interior de una casa, y un bosque en las montañas, para trabajar en ellos primero fue necesario reunir una gran cantidad de fotos de paisajes, comenzando por el paisaje exterior. Nuestros escenarios se componen por caminos terrosos árboles de pino, montañas.

Nuestra idea para una casa de dos pisos, era una casa de campo común y poco pretenciosa.

Para el interior de la casa, Debido a que no queríamos cometer ningún error con la distancia y la perspectiva de los muebles, nos vimos en la necesidad de crear cada una de las salas en 3D con el programa Maya. (Fig.24.)

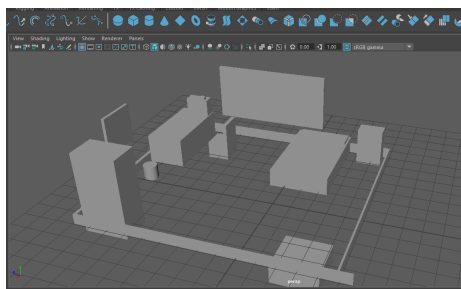


Fig.24: Modelado 3D de la habitación de Elían. 2019, por Miriam Toledo Cucarella. Maya.

4.5. COMPOSICIÓN POR PÁGINAS

Gracias a los conocimientos adquiridos durante la asignatura de narrativa secuencial cómic, pudimos realizar la composición de las páginas por medio del storyboard (Fig. 25,26) teniendo en cuenta los siguientes puntos:

1	2	
3	4	5
6	7	8
9		



Fig.25: Storyboard pág 1 del cómic La leyenda del Gemdracorum. 2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

Fig.26: planificación y numeración pág 1 del cómic *La leyenda del Gemdracorum*. 2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.



Fig.27: cambios en la 1ª y 3ª viñeta pág 3 del cómic *La leyenda del Gemdracorum*. 2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

En primer lugar nos recomendaron, que el personaje estuviese situado de forma en la que su posición llamara la atención a la vista, y siguiera un orden correlativo a través de las escenas, por ejemplo si el personaje está caminando hacia la derecha, en la siguiente escena no lo situaremos a la izquierda ya que eso solo dificultará la narrativa de la obra. (Fig.27)

Otro punto muy importante es el tema de los bocadillos, para que la vista de los lectores captará de forma correcta el orden de estos, posicionamos el primer diálogo siempre en la esquina superior izquierda.

4.6. ARTE FINAL

Teniendo ya el guión, el storyboard, y la planificación de páginas, comenzamos el apartado gráfico definitivo de nuestro cómic, ya que nuestro objetivo es que fuese realizado en un formato digital, creamos con el programa Clip studio paint un lienzo A4, en él comenzamos un primer boceto del cómic usando líneas finas y sueltas para mayor velocidad, ya que este primer boceto servía solo como base, para dar por definitivo el tamaño de las viñetas y los bocadillos (Fig 28).

Comenzamos bocetando a los personajes, seguido de un abocetado rapido de los fondos, tratamos de que los bocetos de los personajes fueses lo más detallado posible para evitar problemas a la hora de entintar.

Una vez terminado de bocetar y arreglar varios detalles que se tuvieron que cambiar al momento de hacer el boceto final, nos dispusimos empezar con el entintado.

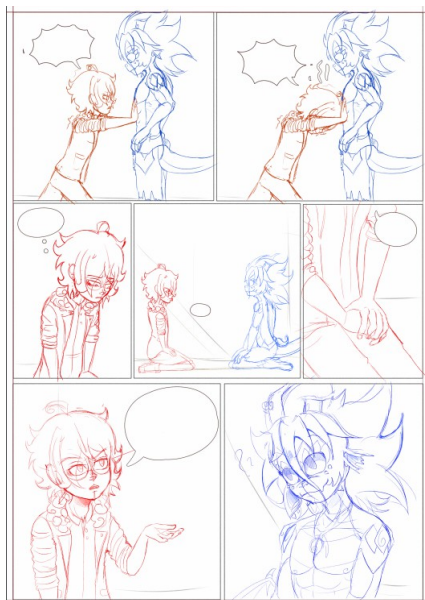
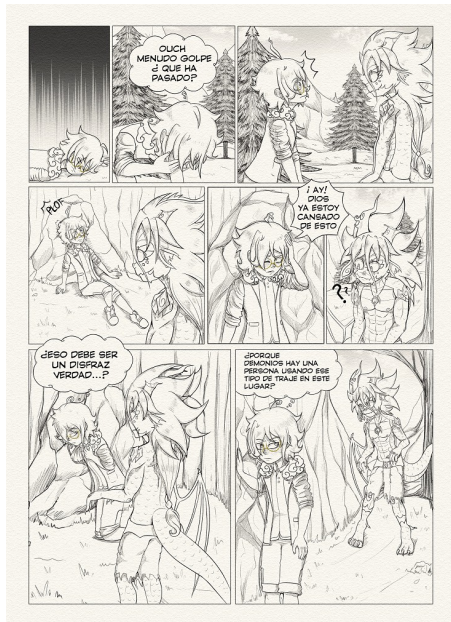


Fig.28: boceto de la pág 8 del cómic *La leyenda del Gemdracorum*, antes del entintado 2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

4.6.1. Entintado

El entintado, es el proceso artístico que nos ayuda a detallar mejor la forma de los personajes y fondo, y a limpiar el exceso de líneas en el boceto. Partiendo del lienzo del boceto, desde el programa Clip Studio paint, creamos una nueva capa en cada página y elegimos un pincel que tuviera un pequeño grado de rugosidad, comenzamos delineando a los personajes, seguido de los fondos ,



y por último para los bocadillos, los cuales arreglamos, y situamos el texto modificado en ellos. Por último marcamos todas las zonas de sombra del fondo y los personajes dependiendo de donde estaba situado el punto de luz marcando un límite con la línea y rayando en el interior con un pincel parecido al lápiz.

Para dar por acabado el cómic, a medida que en el capítulo pasaba de la noche al día coloreé el cielo con diferentes tonos de grises para que se pudiera entender en que momento de día transcurría la escena.

(Fig.29).

Fig.29: Entintado pág 5 del cómic *La leyenda del Gemdracorum*.2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

4.7. DISEÑO DE PORTADA

Para el diseño de la portada, utilizamos una de las ilustraciones que habíamos preparado como arte final de este proyecto,

En esta portada, podemos apreciar a los dos protagonistas de la historia Elían aparece con su traje de aventurero, y Akbal en su forma dragón. Ambos se encuentran en un paisaje montañoso, j está comenzando a amanecer con el Sol alzándose detrás de unas montañas. Utilizamos el espacio del cielo para colocar el título de la obra.

Finalmente debemos destacar la posición de los personajes en la portada, en esta ilustración, dibujamos a Elían sentado sobre la cabeza de Akbal en su forma dragón, la razón de esto, es aquello que simbolizan estos dos personajes Akbal la noche y Elían el amanecer, pero el nombre Elían, tiene un significado relacionado con Helio, el dios del Sol, por lo que colocar a Elían sobre la cabeza de Akbal, es una representación de un Sol que se alza sobre la noche es decir un amanecer. (Fig. 30).



Fig.30: Portada del cómic *La leyenda del Gemdracorum*.2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

4.8. MAQUETACIÓN

Para finalizar, antes de llevar a imprimir el cómic Utilizando el gestor de páginas del Clip studio paint, montamos todas las páginas, incluyendo la portada y contraportada, lo exportamos en formato .pdf y lo guardamos en un pendrive para llevarlo a la imprenta, la cual ya nos habíamos asegurado de que era nuestra mejor opción, ya que realizamos algunas pruebas antes de imprimir el cómic definitivo.

5. CONCLUSIONES

Realizar un cómic, siempre fue un gran, ha sido gracias a este proyecto ,que nos hemos podido iniciar en el mundo del cómic dando un paso más hacia la profesionalidad.

Durante el transcurso de nuestro trabajo, nos hemos encontrado con una serie de dificultades, las cuales esperamos poder resolver y mejorar en un futuro, aún así consideramos que hemos logrado cumplir los objetivos principales de este proyecto.

El objetivo principal de nuestro trabajo, es poder comenzar a ilustrar a través de la narrativa secuencial, la idea del primer capítulo de un proyecto, en el que llevábamos trabajando en su preproducción Así como ganar la experiencia y los conocimientos necesarios para dibujar un cómic.

Para nosotros, comenzar a el guion y dibujar el primer capítulo era muy importante, ya que un buen inicio marcará futuro de nuestra obra. Por ello, nos propusimos desde un inicio cumplir una serie de claves, que consideramos imprescindibles para crear un cómic.

En primer lugar, el diseño y estilo de nuestros personajes, al comienzo de este proyecto, tuvimos problemas al diseñarlos, ya que caemos fácilmente en la complejidad, a universidad, aprendimos que si los personajes de un cómic

tenían un diseño demasiado extravagante, se nos haría imposible cumplir con los plazos de entrega, y solo nos dificultará el trabajo. Debido a esto, se trabajó en numerosos diseños hasta llegar a uno que fuese simple, pero nos satisficiera. Otro problema que surgió junto al diseño de personajes era el estilo de dibujo por esta razón nos marcamos como objetivo, lograr un estilo sencillo y que pudiéramos manejar de forma rápida, ayudándonos de varios referentes gráficos.

Consideramos que fuimos capaces de realizar un buen trabajo, y cumplir con los objetivos que traen consigo crear un capítulo de cómic, gracias a todo lo que aprendimos en la asignatura de narrativa secuencial cómic, pudimos narrar de forma correcta una historia a través de viñetas. No obstante

sabemos que cometimos varios errores, nos dimos cuenta de que debemos trabajar en el dinamismo, y movimiento de nuestros personajes mejorar en el guión y hacer que los diálogos sean más realistas y coherentes.

Los errores que hemos cometido, nos han hecho darnos cuenta de que debemos considerar este proyecto, como un capítulo piloto, y que en un futuro partiendo de este, volveremos a dibujarlo, modificandolo y arreglandolo.

Como conclusión final, para nosotros ha resultado gratificante el poder tener en nuestras manos el comienzo de nuestra historia, gracias a este proyecto hemos logrado tener la motivación suficiente para continuar ilustrando en un futuro y sacar más capítulos . Consideramos que a pesar de nuestras fallas, fuimos capaces de crear un buen producto en el cual reflejamos con exactitud, cómo debía empezar la historia de la obra conocida como “ *La leyenda del Gemdracorum*”

6. REFERENCIAS

· Ankama Shop, (2009). *Wakfu, The series: Shak Shaka-Volume 1.*

<<https://www.ankama-shop.com/en/wakfu/423-wakfu-shak-shaka-volume-1.html>>

[Consulta 13 de Septiembre de 2018]

· Blogger.com, (23 de noviembre de 2018). *ILARIA CATALINI PORTFOLIO.*

<https://ilariacatalani.blogspot.com/?fbclid=IwAR0g7qBMvUnUrPfb9jdt7wxJEhfYO23aSbgsCXZKCY-Il2bSawaaXOA1__s>

[Consulta 11 de Septiembre de 2018]

· Character Design REFERENCES, (Agosto de 2014). *Artist of the week Xavier Houssin.*

<<https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-8/xavier-houssin>>

[Consulta 13 de Septiembre de 2018]

· Ciencia o Ficción, (Junio de 2014). *Los viajes en el tiempo.*

< <http://cienciaoficcion.com/los-viajes-en-el-tiempo/>>

[Consulta 24 de Junio 2019]

· Devils candy cómic , (Marzo de 2009). *Devil's candy by Priscilla Hamby.*

< <http://devilscandycomic.com/>>

[Consulta 5 de Noviembre de 2018]

· Diana P. Morales, (Mayo de 2008). *Cómo mostrar el paso del tiempo en narrativa.*

<<https://dianapmorales.com/2017/10/blog/como-mostrar-el-paso-del-tiempo-en-narrativa/>

[Consulta 20 de Junio 2019]

· Escribiendo Ruido, (20 de julio 2016). *Portales a otros mundo.*

<<https://escribiendoruido.wordpress.com/2016/06/20/los-portales-en-fantasia/>>

[Consulta 20 de Junio 2019]

· Fabulas estelares, (16 de abril de 2016). *Literatura fantástica de viajes.*

<<https://fabulasestelares.wordpress.com/2016/04/16/literatura-fantastica-de-viajes/>>

[Consulta 20 de Junio 2019]

· Hadez, (2015). Hadez 1: Il Paese dei Malocchi.

< <http://www.hadezcomic.com/>>

[Consulta 16 de Septiembre de 2018]

· In SlideShare (8 de agosto de 2014). *David chelsea perspective for comic book artists.*

<<https://es.slideshare.net/Recursosparaquadrinistas/david-chelsea-perspective-for-comic-book-artists>>

[Consulta 26 de Junio 2019]

· Issuu Inc, (30 de junio de 2013). *Cómic visto a través del diseño gráfico.*

Recuperado de <https://issuu.com/designergiro/docs/comic_dg>

[Consulta 26 de Junio 2019]

· la otra h, (12 de julio de 2017). *¿Qué es el manga?*.

<<https://blogs.herdereditorial.com/la-otra-h/2017/07/12/que-es-el-manga/>>

[Consulta 27 de Junio 2019]

· METEOROLOGÍAENRED, (2011). *Agujeros de gusano*.

<<https://www.meteorologiaenred.com/agujeros-de-gusano.html>>

[Consulta 27 de Junio 2019]

· SQUARE ENIX, (Septiembre de 2010). *Historia KINGDOM HEARTS*.

<<https://www.kingdomhearts.com/about/es/>>

[Consulta 10 de Noviembre de 2018]

· ssscomic, (Enero de 2013). *Stand Stay Still Silent by Minna Sundberg*.

<<http://sssscomic.com/>>

[Consulta 16 de Septiembre de 2018]

· Tebeosfera, (2016). *Kouhei Horikoshi HISTORIETISTA*.

<https://www.tebeosfera.com/autores/horikoshi_kouhei.html>

[Consulta 17 de Septiembre de 2018]

· Tebeosfera, (23 de diciembre de 2017). *Cómics de fantasía heroica: cosmologías limitadas para la imaginación desbordada*.

<<https://www.tebeosfera.com/1/Libris/REH/comic/deFantasia/Heroica.htm>>

[Consulta 27 de Junio 2019]

· Wikipedia, (12 de mayo de 2013). *Avatar: The Last Airbender (cómic)*.

<[https://es.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Last_Airbender_\(c%C3%B3mic\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Last_Airbender_(c%C3%B3mic))>

[Consulta 16 de Septiembre de 2018]

Wikipedia, (2010). *Cómo entrenar a tu dragón (película)*.

<[\[Consulta 16 de Septiembre de 2018\]](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3mo_entrenar_a_tu_drag%C3%B3n_(pel%C3%ADcula)></p></div><div data-bbox=)

· Zona Zhero, (Octubre de 2012). *RADIANT*, de Tony Valente.

< <https://www.zonazhero.es/radiant-de-tony-valente/>>

[Consulta [Consulta 28 de Junio 2019]

7. ÍNDICE DE FIGURAS

·Fig. 1: Efren Giovanni Rojas (2013) "Cómic Visto a través Pág. 9

del Diseño Gráfico" . *Taller editorial*.

por Efren Giovanni Rojas ,

https://issuu.com/designergiro/docs/comic_dg

Fig. 2: David Chelsea .1997 " *Perspective! for comic book artists*". Pág. 9

[https://es.slideshare.net/Recursosparaquadristas/david-chelsea-perspective-for-comic-book-](https://es.slideshare.net/Recursosparaquadristas/david-chelsea-perspective-for-comic-book-artists)

[artists](https://es.slideshare.net/Recursosparaquadristas/david-chelsea-perspective-for-comic-book-artists)

·Fig. 3: Fragmento de la película, " *Mary y la flor de la bruja*", Pág. 12

2017 por *Hiromasa Yonebayashi*.

<https://images.app.goo.gl/AJvGjcZqUips2w2f7>

·Fig.4: Comparación de los fragmentos del manga *The ancient Magus Bride*", Pág. 16

2013 por *Kore Yamazaki*, junto a algunas viñetas de mi proyecto "

·*La leyenda del Gemdracorum*" 2019 por *Miriam Toledo Cucarella*.

<https://images.app.goo.gl/oy2z5b5ZYWEParz58>

- Fig.5: Imagen promocional de la 5ª temporada de *Doctor who*. Pág 17
2005, por Verity Ann Lambert, Sydney Newman, C. E. Webber, Donald Wilson.
<https://images.app.goo.gl/CFCBBMyY298sCYC59>
- Fig.6: Portada del videojuego *Kingdom hearts 3*. 2018, Square enix Pág 18
por Tetsuya Nomura.
<https://images.app.goo.gl/vEeoqpitChAngvoj7>
- Fig.7: Imagen promocional de la película *Cómo entrenar a tu dragón 3*. Pág 19
Dean DeBlois, Bonnie Arnold. 2018
<https://images.app.goo.gl/vArKNQT1QVFaVQRU9>
- Fig.8: Portada del cómic *Hadez*. 2005, por Ilaria Catalani, Silvia Tidel. Pág 20
<https://images.app.goo.gl/PVX5Btzk7pUyTbN47>
- Fig. 9: Página del cómic *Devil's candy*. 2019, por Priscilla Hamby, Clinct Bickham. Pág 21
<https://images.app.goo.gl/9UH2gfWemgqJ18r59>
- Fig. 10: Imagen promocional de la serie de Televisión *Wakfu*. 2017, por Anthony. Pág 21
<https://images.app.goo.gl/B2HsGskivNc4Qbo26>
- Fig. 11: Página del manga *My hero Academia*.2018 ,por Köhei Horikoshi. Pág 22
<https://images.app.goo.gl/2Emh33WB3kBqdEYr7>
- Fig. 12: Storyboard pág 2 para el cómic *La leyenda del Gemdracorum*. Pág 27
2018, por Miriam Toledo Cucarella en C.S. Paint
- Fig.13: Primer diseño para Elían.2015, por Miriam Toledo Cucarella. Pág 30
Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.14: Pruebas de color para Elían. 2015, por Miriam Toledo Cucarella Pág 30
Dibujo digital en C.S.paint
- Fig.15: primeros diseños 2º traje de Elían. 2016, por Miriam Toledo Cucarella. Pág 31
Dibujo digital en C.S.paint.

- Fig.16: 2º traje definitivo de Elían. 2017, por Miriam Toledo Cucarella. Pág 31
Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.17: 1º prueba para definitivo de Elían. 2018, por Miriam Toledo Cucarella. Pág 32
Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.18: Estudio de los animales que forman el dragón. 2018, Pág 33
por Miriam Toledo Cucarella. Lápiz de grafito y tinta.
- Fig.19: Estudio de los rasgos fisionómicos de Akbal . Pág 33
2018, por Miriam Toledo Cucarella. Lápiz de grafito y tinta.
- Fig.20: Colores forma dragón de Akbal . 2018, por Miriam Toledo Cucarella. Pág 34
Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.21: Comparación de los tatuajes de Akbal por Miriam Toledo Cucarella. Pág 34
Dibujo digital en C.S.paint. con el símbolo Maya " Noche Azul".
- Fig.22: primer diseño hibridación de Akbal 2018, por Miriam Toledo Cucarella. Pág 35
Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.23: ilustración diseño final hibridación de Akbal 2019. Pág 35
por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.24: Modelado 3D de la habitación de Elían. 2019, por Miriam Toledo Cucarella. Pág 36
Maya.
- Fig.25: Storyboard pág 1 del cómic La leyenda del Gemdracorum. Pág 37
2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.26: planificación y numeración pág 1 del cómic *La leyenda del Gemdracorum*. Pág 37
2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.27: cambios en la 1ª y 3ª viñeta pág 3 del cómic *La leyenda del Gemdracorum*. Pág 37
2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.28: boceto de la pág 8 del cómic *La leyenda del Gemdracorum*, Pág 38
antes del entintado 2019, por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.29: Entintado pág 5 del cómic *La leyenda del Gemdracorum*.2019, Pág 39
por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.
- Fig.30: Portada del cómic *La leyenda del Gemdracorum*.2019, Pág 40
por Miriam Toledo Cucarella. Dibujo digital en C.S.paint.

8. ANEXOS

- Ver Anexo I " Concept art diseño de personajes"
- Ver Anexo II " Cómic La leyenda del Gemdracorum, Capitulo 1"

