



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Lovers of Verdun. Desarrollo de un concept art de aventura
bélica

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Gil Garrido, Paula

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

LOVERS OF VERDUN.

DESARROLLO DE UN CONCEPT ART DE AVENTURA BÉLICA

Presentado por Paula Gil Garrido

Tutor: Francisco De La Torre Oliver

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

“*Lovers of Verdun*” es un proyecto de concept art para un cómic o historieta bélica además de aplicarse en pósters que servirán para su promoción.

Este proyecto abarca distintos campos, destacando el concept art para el desarrollo de un cómic como principal metodología, teniendo, a su vez, gran importancia la ilustración y la serigrafía. Se abordará el origen de los cómics e historietas bélicas, al final de la Segunda Guerra Mundial y su evolución hasta la actualidad, añadiendo también un apartado dedicado al estudio de la cartelería de la Primera Guerra Mundial.

Inspirado en títulos como *G.I. Combat*, *Persépolis*, *Rainbow* o *Maus*, *Lovers of Verdun* nos introduce en una historia narrativa visual que nos relata los acontecimientos que los dos protagonistas presencian durante su aventura juntos a través de los desolados páramos de la tierra de nadie.

En cuanto a la producción artística, se han creado específicamente el diseño de los personajes, los props que estos emplean, los escenarios, ilustraciones finales, además de un cómic con su respectiva cubierta y pósters promocionales donde podremos entender mejor la idea general del proyecto.

La producción artística está influenciada en gran medida por artistas de concept art tales como Adam Adamowicz, artista de los videojuegos *Skyrim* y *Fallout 3*, y Jocus Wang, del equipo de concept artists de la empresa de videojuegos From Software. A su vez, se recoge parte de esta influencia de los mangas *Hellsing*, de Kohta Hirano y *Rainbow* de Masasumi Kakizaki, de los cómics *G.I. Combat* de DC Comics y, por último, de las novelas gráficas *Maus*, de Art Spiegelman y *Persépolis* de Marjane Satrapi.

PALABRAS CLAVE

Concept art, diseño de personajes, cómic, ilustración, storytelling, worldbuilding.

ABSTRACT

"*Lovers of Verdun*" is a concept art project for a comic book or war comic as well as applied in posters that will serve for its promotion.

This project covers different fields, highlighting the concept art for the development of a comic as the main methodology, having, in turn, great importance the illustration and screen printing. It will address the origin of war comics and war comics, at the end of World War II and its evolution to the present day, adding also a section dedicated to the study of the posters of the First World War.

Inspired by titles such as *G.I. Combat*, *Persepolis*, *Rainbow* or *Maus*, *Lovers of Verdun* introduces us to a visual narrative story that tells the events that the two protagonists witness during their adventure together through the desolate wastelands of no man's land.

As for the artistic production, we have specifically created the design of the characters, the props they use, the scenery, final illustrations, as well as a comic book with its respective cover and promotional posters where we can better understand the general idea of the project.

The artistic production is largely influenced by concept art artists such as Adam Adamowicz, artist of the video games *Skyrim* and *Fallout 3*, and Jocus Wang, from the team of concept artists of the video game company *From Software*. In turn, some of this influence is drawn from the manga *Hellsing* by Kohta Hirano and *Rainbow* by Masasumi Kakizaki, the comic *G.I. Combat* by DC Comics and, finally, the graphic novels *Maus* by Art Spiegelman and *Persepolis* by Marjane Satrapi.

KEYWORDS

Concept art, character design, comic, illustration, storytelling, worldbuilding.

AGRADECIMIENTOS

A Salvador Sentamans Fernández y Sara Marian Osorio Cruz, por creer en mí, brindarme todo su apoyo en este proyecto y en mi carrera artística.

A mi familia, por todo su apoyo en mis decisiones, cariño y ánimos durante este proyecto.

A Paco de la Torre, mi tutor de “Ilustración 3D: Concept Art” y de este TFG, por todo su apoyo, ayuda y guía durante la asignatura y la realización de este proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. OBJETIVOS.....	8
3. METODOLOGÍA.....	9
4. UN IMAGINARIO HISTÓRICO.....	10
4.1. Conflictos e historietas bélicos.....	10
4.1.1. La Gran Guerra, su contexto y estudio.....	11
4.1.2. Cartelismo en la Primera Guerra Mundial.....	14
4.1.2. Historietas bélicas: de <i>Norakuro</i> a <i>Los surcos del azar</i>	15
4.2. Referentes y claves estéticas.....	18
5. LOVERS OF VERDUN.....	21
5.1. Origen del proyecto.....	21
5.2. Brainstorming, mapa conceptual y moodboards.....	23
5.3. Briefing.....	24
5.4. Técnica.....	25
5.5. Preproducción, trabajo de concept art.....	26
5.6. Producción, el cómic y posters Cómic.....	28
5.6.1. Serigrafía.....	30
6. CONCLUSIONES.....	31
7. REFERENCIAS.....	32
7.1. Bibliografía.....	32
7.2. Artículos.....	33

7.3. Vídeos.....	34
7.4. Videojuegos.....	35
7.5. Webs.....	35
8. ÍNDICE DE FIGURAS.....	36
9. ANEXO.....	38

1. INTRODUCCIÓN

Mi principal motivación a la hora de realizar este proyecto viene desde muy temprana edad ya que, desde que nací, he crecido en un ambiente donde los comics o tebeos eran el pan de cada día, además de, mostrar interés por el dibujo y la pintura desde que cogí un Plastidecor con apenas 3 años. Debido a estas dos razones, una vez he ido creciendo, he sabido apreciar mucho más los comics, los mangas, e, inevitablemente enlazado con esto, el apartado artístico que los compone y que es vital en su desarrollo y resultado. Mi mayor interés en cuanto a este mundo es el concept art.

Lovers of Verdun pretende ser el trabajo artístico, vitalmente necesario, de concept art previo a la creación de una historieta o cómic bélico contextualizado en la batalla más sangrienta de la Primera Guerra Mundial (1914-1918), la Batalla de Verdún, la cual tuvo lugar entre el 21 de febrero al 18 de diciembre de 1916. No obstante, además de esto, también se creará desde cero un cómic en el que se narrará la historia de los personajes, el cual tendrá su propia cubierta y pósters promocionales.

Este proyecto está altamente influenciado por el trabajo de concept artists como Adam Adamowicz y el grupo de concept artists de la empresa *From Software*. Además de las novelas gráficas *Maus* y *Persépolis* y los cómics, *G.I Combat* y *La Guerra de las Trincheras*.

Durante este trabajo teórico se abordarán los diferentes procesos seguidos para llegar a la creación de la historia, los personajes, los props y el mundo en el que viven nuestros protagonistas, además de incidir en la importancia de los cómics de este género, su evolución al largo de los años y cómo estos han influido en este proyecto. Mediante todos esos procesos y bajo este soporte narrativo, podremos ubicar y comprender el resultado práctico que hemos obtenido durante este último año de arduo trabajo.

2. OBJETIVOS

Mi objetivo principal en este proyecto es poner en práctica y llevar a cabo todas las fases de la producción de un proyecto de concept art dirigido a la creación de un cómic con su respectiva cubierta además de posters promocionales basados en la estética de la cartelería de la Primera Guerra Mundial. Del mismo modo, me centro en mejorar mis habilidades tanto en storytelling y dibujo como la capacidad para producir un proyecto profesional y competitivo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Profundizar en la estética, cultura y costumbres de principios del siglo XIX en Francia y su contexto histórico.
- Emplear una metodología que me permita un desarrollo del trabajo limpio y organizado a través de un cronograma.
- Diseñar y estudiar la personalidad de los personajes para potenciar el carisma físico de estos.
- Configurar y diseñar el espacio y escenarios en el que los personajes desarrollarán sus acciones de forma que tengan coherencia en la historia.
- Diseñar dos personajes, cuatro entornos y tres props, además de 3 ilustraciones que engloben todos estos elementos.
- Aplicar y explorar el concepto de worldbuilding y storytelling para dotar a la obra de solidez y credibilidad.
- Poner en práctica la síntesis volumétrica en el proceso de bocetado, el correcto análisis del claroscuro, la profundidad y la paleta de color, de forma que haya una correlación en el trabajo realizado.
- Definir un estilo artístico personal a partir de la observación y análisis de diversos referentes en variadas materias, ya sea concept art, ilustración, cómic,, etc.
- Realizar posters basados en la estética de la cartelería de la Primer Guerra Mundial que servirán a modo de promoción del proyecto.
- Elaborar una producción artística que pueda ser empleada posteriormente para la construcción de un porfolio competitivo.
- Crear una biblioteca de referentes.

3. METODOLOGÍA

A partir de una idea que surgió en la asignatura de “Ilustración 3D: Concept art”, nació el proyecto *Lovers of Verdun*. Para desarrollarlo, se siguieron las pautas planteadas en esa asignatura y se utilizaron otros métodos de trabajo aprendidos en asignaturas como “Narrativa Secuencial: Cómic”, “Ilustración Aplicada” y “Serigrafía”.

La metodología de este proyecto es procedural ya que todo trabajo de concept art forma parte de una cadena de producción en la que hay que seguir ciertos procesos de forma organizada como ya experimentamos en la asignatura.

En primer lugar, fue crucial definir el volumen de trabajo que iba a conllevar este proyecto para así, poder realizar un cronograma ordenado que hiciera más fácil trabajar de forma organizada. Decidí realizar un proyecto ambicioso pero realista que consta de un trabajo de concept art, la realización de un cómic y posters promocionales de este.

En cuanto a los referentes, debido a la variedad de aplicaciones empleadas, son de muy variadas categorías. En cuanto al concept art destaco sobre todo a los artistas conceptuales Adam Adamowicz y Jocus Wang.

En cuanto a la narrativa secuencial, me interesan sobre todo las novelas gráficas *Maus* (1980) y *Persépolis* (2000), los mangas *Hellsing* (1997) y *Rainbow* (2003) y los cómics enfocados en la Primera Guerra Mundial, *G.I. Combat* (1952) y *La Guerra de las Trincheras* (1993).

A su vez, la asignatura “Narrativa secuencial: cómic” permitió el desarrollo del cómic que se realizó de forma paralela durante todo este proyecto. Las asignaturas “Ilustración Aplicada” y “Serigrafía” fueron muy útiles a la hora de realizar la portada, el cómic y los posters promocionales, además de que me permitió poder maquetarlos usando la técnica de la serigrafía dando un resultado de producto comercial y porfolio profesional.

En cuanto al marco teórico, al comenzar este proyecto decidí tratar un tema del que ya tenía un grado avanzado de conocimiento ya que los conflictos bélicos me han fascinado desde que tenía 15 años después de estudiar el tema en la asignatura de Historia, además de esto, quería tratar temas que realmente me interesan con el propósito de ponerle más empeño, no obstante, aun teniendo ya nociones acerca de la temática, se realizó un estudio multidisciplinar cultural, espacio-temporal y contextual de la Primera Guerra Mundial, este proceso me ayudó mucho el libro *Historia de la Primera Guerra Mundial*, de David Stevenson, libro el cual nos provee con más de 800 páginas que te explica en alto grado de detalle todo lo que envuelve este suceso bélico, “¿Por qué estalló la violencia?¿A qué se debió su escalada?¿Cómo acabó?¿Cuál fue la naturaleza de su impacto?” (Stevenson, 2004, p. 23), y del *Atlas Ilustrado de la Primer Guerra Mundial* (1999), de Antonella Astorri y Patrizia Salvadori, el cual ha sido muy útil a la hora de visualizar este conflicto ya que, como muy bien introduce Jacques Le Goff, “Las imágenes son un documento histórico fundamental, que no se limitan a ilustrar lo que dicen los textos, sino que son el auténtico fermento de ese componente de la historia que ha pasado a primer plano: el imaginario histórico” (1999, p. 6).



Fig. 1. David Stevenson: *Historia de la Primera Guerra Mundial*. (2004)



Fig. 2. Jean Echenoz: 14. (2012)

También fueron de gran ayuda obras como *14* (2012) de Jean Echenoz o *Sin Novedad en el Frente* (1929) de Erich Maria Remarque que, a pesar de no ser relatos basados en hechos reales, se demuestra que tiene un estudio muy exhaustivo detrás, ya que intentan ser lo más fieles posibles a la realidad del contexto histórico estudiado para este proyecto.

Además de este estudio en cuanto a la materia, también tuve que estudiar sobre los cómics o historietas bélicas, cuándo surgieron, y por qué, empezando por la que se conoce como primera historieta bélica publicada por primera vez en 1931 en Japón, *Norakuro* (1931) de Suihou Tagawa, y el primer cómic estadounidense como tal, *G.I. Combat* (1952) del cual destaca su personaje principal Blackhawks, hasta las novelas gráficas mucho más actuales como *Persepolis* (2000) de Marjane Satrapi o *Los Surcos del Azar* (2013) de Paco Roca.

4. UN IMAGINARIO HISTÓRICO

4.1. CONFLICTOS E HISTORIETAS BÉLICAS

Enlazando con el apartado anterior del marco teórico, en este apartado vamos a tratar todos estos temas con mayor profundidad. Como ya hemos mencionado, este interés por los conflictos bélicos derivó del estudio de este tema durante la asignatura de Historia que recibí en el tercer curso de la ESO. Ese año tuve la suerte de coincidir con una de las mejores profesoras. No solo ponía un empeño inhumano en que entendiéramos lo que nos explicaba, sino que conseguía que nos interesara el tema ya que ella misma nos contagiaba su pasión por la historia.

Por ello, al llegar al tema de la Primera Guerra Mundial quedé fascinada, ¿cómo un conflicto tan grande a escala mundial podía no ser interesante? Con todos sus matices, sus vivencias, historias, consecuencias, etc. A partir de ese día comencé a prestar mucha más atención a las lecciones de esta profesora, cuyo nombre es Rosa. El culmen llegó con la Segunda Guerra Mundial, este hecho desencadenó un profundo interés en mí, tanto que le pedía a la profesora que me recomendara libros acerca de este tema para poder seguir ampliando mis conocimientos fuera del aula. Muchos de los libros y novelas que me recomendó, han sido usados en este proyecto como referentes.

A partir de este momento decidí combinar mis dos pasiones, el estudio de estos conflictos, con el arte. De esto nació uno cómic llamado Block 48, este cómic ilustraba un capítulo del libro *Si esto es un Hombre* (1947) de Primo Levi, en el que, por pura suerte y casualidad conseguía sobrevivir a una elección masiva de prisioneros que iban a ser llevados a las cámaras de gas.

Durante esos años incluso impartí clases en verano clases de historia a algunos amigos ya que, tal era mi fijación, que de verdad me divertía y me entretenía emplear mi tiempo libre en ello. Incluso estuve a punto de entrar en la carrera universitaria de Historia. No obstante, por muy grande que era

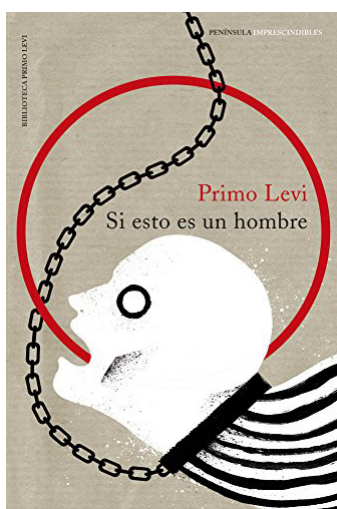


Fig. 3. Primo Levi: *Si esto es un Hombre*. (1947)

mi fijación por esta materia, el arte la superaba y, por ello, acabé en Bellas Artes.

4.1.1. LA GRAN GUERRA, SU CONTEXTO Y ESTUDIO

Una vez hecha esta breve contextualización o introducción a mi fascinación por la historia, enlazamos con este proyecto, el cual sigue la línea del primer cómic que creé sobre la Segunda Guerra Mundial.

Sí que es verdad que la Segunda Guerra Mundial suele ser mucho más llamativa, por ponerle algún calificativo, ya que se tiene como el conflicto bélico más bárbaro e inhumano de la historia, hecho que comparto. No obstante, se nos olvida que la Primera Guerra Mundial es el nacimiento y origen de las ideas que culminaron en el estallido de la Segunda, como máximo exponente de este origen está el Tratado de Versalles de 1919, mediante el cual se puso fin a la Primera Guerra Mundial. Este no fue el único objetivo ya que con esto también se buscó limitar futuras aventuras militares por parte de Alemania, haciendo que las Potencias Centrales, Alemania y sus aliados, aceptaran toda la responsabilidad moral y material de haber causado la guerra, lo que suponía su desarmamiento, la concesión de territorios a los vencedores y el pago de exorbitantes indemnizaciones económicas a los Estados victoriosos. Este tratado fue usado por Hitler para infundir el odio y resentimiento en la población alemana hacia estas otras potencias que les habían obligado a firmar el Tratado.

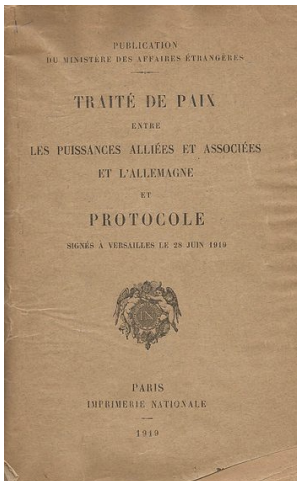


Fig. 4. Copia británica del *Tratado de Versalles*. (1919)

A parte de esto, la importancia de la Gran Guerra, nombre empleado para mencionar a la Primera Guerra Mundial, es colosal y, en este apartado, me voy a centrar en todos estos cambios y consecuencias que acarreó. Cabe mencionar los artículos *Causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial* (2019) de Andrea Imaginario, *¿Cuáles fueron las causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial?* (2019) de Erin Blakemore para National Geographic y *Las consecuencias de la guerra* (2019) de Alba Fernández para La Vanguardia, ya que de estos se extraen todos los datos y cifras mencionadas en el siguiente apartado.



Fig. 5. William Orpen: *La firma de la paz en el salón de los espejos, Versalles*. (1919)

La primera consecuencia y la más llamativa a primera vista fueron los fallecimientos. Todavía no se sabe a ciencia cierta cuánta gente murió durante la guerra. Se estima que en total estaríamos hablando de unos 20 millones de fallecidos, de los cuales se cree que 9 millones eran soldados, 7 millones eran civiles y unos 6 millones murieron por culpa del hambre, las enfermedades y la falta de recursos. Esta mortalidad tan alta, nunca vista se debe a la época en la que se desarrolló, época en la que la Revolución Industrial se encontraba ya muy avanzada cosa que permitió el desarrollo de nuevo armamento. En esas décadas, se construyeron los primeros cañones automáticos, carros blindados como el Mark I británico, que se conoce como el primer tanque creado o el Sturmpanzerwagen A7V alemán, conocido por ser el tanque más avanzado de la Gran Guerra y submarinos de combate como el U-20, también alemán, el cual fue el causante del hundimiento del RMS Lusitania causando 1200 muertes, sobre este evento histórico leí la novela del mismo nombre, *Lusitania* (2015) de Erik Larson, la cual nos permite experimentar el viaje y posterior tragedia además de detalles íntimos que quedaron ocultos. En cuanto a los aviones, como el Albatros DIII alemán, que fue tripulado por el mítico icono Manfred von Richthofen, “el Barón Rojo”, entre otros, consulté la revista *Historia de la Guerra, Poder*

Aéreo (2022) de HRM Ediciones, en esta se explica la evolución de estos desde sus inicios como herramienta armamentística en la Primera Guerra Mundial hasta los actuales drones militares.

Además de lo previamente mencionado, también se empezó a experimentar con los primeros gases tóxicos, como el gas mostaza, el cual incapacitaba a los soldados, “Los efectos van desde síntomas leves, tales como irritación de la piel y conjuntivitis hasta lesiones pulmonares graves producidas por la inhalación del gas. El gas mostaza también puede causar secuelas crónicas: los sobrevivientes pueden presentar náuseas, vómitos, alopecia y mayor vulnerabilidad a las infecciones.” (Natalia Godoy, OPS/OMS).

En cuanto a la economía, debido a la destrucción masiva que generaban estos combates y batallas tan violentos, los campos de cultivo, red de ferrocarriles, puentes, carreteras y puertos, entre muchas otras estructuras, fueron completamente obliterados. Mucha maquinaria, fábricas y barcos se perdieron a la vez que numerosos pueblos y ciudades fueron borrados del mapa del día a la mañana.

Francia, la cual fue uno de los países más afectados junto a Bélgica y Rusia, perdió más del 30% de su riqueza, Alemania cerca del 25%, Reino Unido el 32%, etc. Otra de las consecuencias de esta guerra fue el surgimiento de Estados Unidos como potencia mundial ya que había amasado una gran fortuna en el mercado armamentístico y concediendo préstamos mientras se mantenía neutral gran parte de la guerra y sin sufrir casi daños en su territorio.

Las industrias destinadas a la producción de material de guerra tuvieron que ser reconvertidas, no obstante, el gasto que estas supusieron, las cuales se financiaron en gran medida en las reservas de oro, deuda pública y créditos exteriores, sobre todo a Estados Unidos, no iba a ser fácil de recuperar por lo que se recurrió a la fabricación de papel moneda que provocó una grave inflación, empeorando aún más la situación.

Pasando a otro tema, al acabar la guerra las fronteras cambiaron, las potencias victoriosas se anexionaron nuevos territorios, lo cual les daba acceso a una mayor cantidad de materias primas. Esta guerra también supuso la

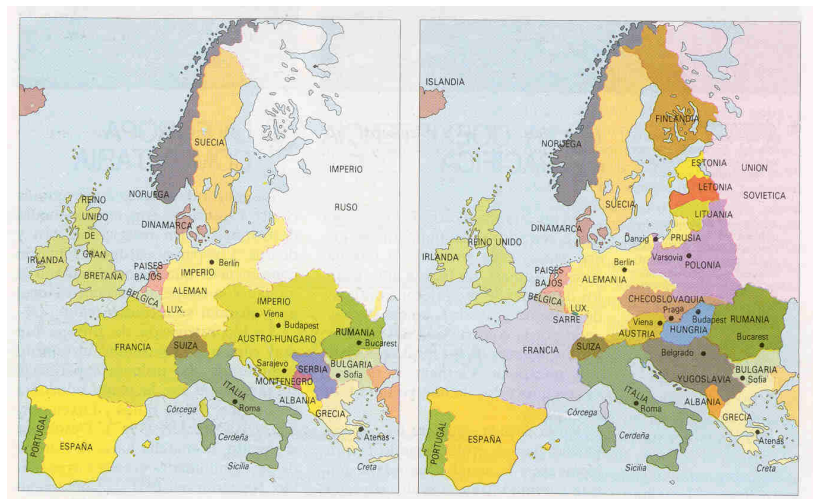


Fig. 6. Mapa de Europa antes y después de la Primera Guerra Mundial.

caída y el fin de cuatro imperios, el imperio austrohúngaro, el cual se disolvió en una gran cantidad de países independientes que cayeron en grandes crisis por el cierre de mercados, sobre todo de Viena, el imperio Otomano, el imperio Alemán y el Ruso.

Otra consecuencia, esta vez positiva, fue el nuevo rol que tomó la mujer ya que, con la guerra, unos 70 millones de hombres tuvieron que unirse a la lucha. Por ello, las mujeres tuvieron que tomar estos puestos de trabajo, tradicionalmente de hombres hasta componer hasta un 40% de la plantilla metalúrgica, por ejemplo, cosa que favoreció la expansión del movimiento feminista, lo que consiguió que en algunos países como en Reino Unido, en 1918, las mujeres mayores de 30 años tuvieran derecho al voto.



Fig. 7. Un miembro de la Cruz Roja británica escolta a un soldado alemán herido a un hospital d campaña. Ca, 1914.1918.

Para acabar con las consecuencias quiero mencionar las ideológicas ya que la sociedad de posguerra fue víctima de una profunda crisis de conciencia. Las secuelas de este conflicto llevaron al cuestionamiento de los modelos político y social que imperaban desde principios del siglo XX. De este cuestionamiento surgió un fenómeno curioso, grupos de gente inadaptados a la paz que sentían nostalgia por la guerra, los cuales constituyeron el soporte de movimientos nacionalistas y revanchistas, como podría ser Hitler. Esta pérdida de valores se reflejó en el arte y la literatura dando empuje a movimientos como el surrealismo o el expresionismo.

Por último, quise estudiar acerca de la medicina en la época, sobre todo en el campo de batalla y en los hospitales de campaña y cómo esta ha contruibuido a la medicina contemporánea. El libro de David Stevenson fue muy útil en este estudio, además de diferentes artículos periodísticos entre los cuales destaco *La salud y la medicina durante la Primera Guerra Mundial* de Manuel Vega Vargas (2015), *Los grandes avances médicos de la Primera Guerra Mundial* de Meritxell Bernal (2021) y *Lo que la medicina le debe a la Primera Guerra Mundial* de Miguel Ángel Criado (2014). Como señala Stevenson “a diferencia de las guerras del siglo XIX, la Primera Guerra Mundial pareció constituir el primer conflicto en el que las heridas pesaron más en la mortalidad que las enfermedades”, esto se debía, en parte a la transmisión de enfermedades como el tifus, el escorbuto o el cólera. También eran muy comunes la sífilis o el “pie de trinchera”, ambas enfermedades que causaban necrosis.

Se hicieron grandes avances en la cirugía estética debido a que las heridas de balas de mayor calibre y explosivos resultaban terribles y eran muy comunes en extremidades e incluso en la cara. Debido a esto, se comenzaron a emplear clavos y placas metálicas además del uso de colgajos o tracción.



Fig. 8. Marie Curie en una de sus unidades móviles de rayos X, conocidos como “Petit Curie”. Ca, 1917.

Además de esto, se avanzó en el campo de la antisepsia con el uso de antisépticos químicos en el campo de batalla para desinfectar heridas, no obstante, estos dañaban las defensas naturales del cuerpo. También se comenzaron a suministrar soluciones salinas, similar al suero a día de hoy, no obstante creían que este líquido aumentaría la cantidad de sangre en el cuerpo cosa que resultó no funcionar, sin embargo, a raíz de este estudio se comenzaron a realizar transfusiones de sangre de una forma más efectiva y segura y con ello, la creación de bancos de sangre y plasma.

Además de esto, Marie Curie comenzó a desarrollar centros radiológicos

de campaña que ayudaron enormemente al trabajo de los cirujanos y enfermeras.

4.1.2. CARTELISMO EN LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

Cuando hablamos de los carteles de la Primera Guerra Mundial debemos destacar que en su gran mayoría se trataba de cartelismo político, el cual se emplea a modo de propaganda política.

En cuanto a estos, eran de tipos muy diversos pero los más comunes eran, los carteles de reclutamiento, los que solicitaban apoyo económico y los que servían para representar al bando contrario como villanos, narrando las atrocidades que estos realizaban en el conflicto.

Un documento que resultó vital para el estudio de este apartado fue *La propaganda gráfica como arma psicológica en el transcurso de la guerra (2014)*, artículo de la Revista Relaciones Internacionales nº47, en el cual se narra el uso propagandístico del cartelismo y sus diferenciaciones entre los países que formaron parte de este conflicto.

En mi proyecto, el cartel diseñado para el personaje de Karl, soldado alemán, siguiendo las lecciones narradas en este artículo “representación directa y sintética de los objetos, un mensaje claro, la tipografía utilizada y el uso del cromatismo. Si bien están presentes las figuras femeninas son predominantes los hombres en el centro de la imagen con armas y objetos de trabajo en sus manos” (Julia Bachiega, 2014, p. 9). Se diseñó un cartel en el que la figura principal es Karl sujetando su fusil Mauser 98 con un texto simple pero contundente, “Tus compañeros están luchando, ¿por qué tú no?”.

Por otra parte, y siguiendo con los carteles elaborados para mi proyecto, el cartel de Anne, enfermera francesa, el foco de estudio y posterior realización del cartel se basó en esta parte del texto “La Cruz Roja es una organización que aparece en los carteles de ambos bandos, los mensajes transmitidos se enfocan al pedido de enfermeras, a campañas contra enfermedades como la tuberculosis, a la ayuda de los combatientes, de los prisioneros de guerra, los mutilados y las víctimas civiles” (Julia Bachiega, 2014, p. 9). Por ello, en el cartel se sitúa a Anne en primer plano sujetando a un soldado herido acompañado de la frase “¿Qué estás haciendo para ayudar? Únete a la Cruz Roja”.

Fig. 9. Alfred Leete: *Lord Kitchener Wants You*, 1914.

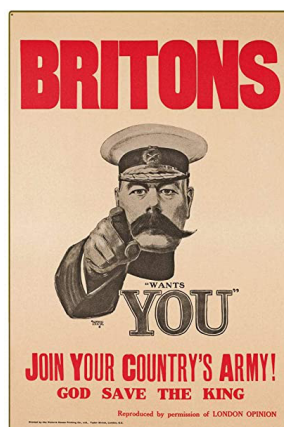


Fig. 10. Montgomery Flagg: *I Want You for the U.S. Army*, 1917.



Para finalizar me gustaría destacar dos de los carteles más famosos y reconocidos de esa época los cuales son *Lord Kitchener Wants You* de Alfred Leete y *I want you for the U.S. Army* de Montgomery Flagg, el cual muestra unas claras influencias al previamente mencionado.

4.1.3. HISTORIETAS BÉLICAS: DE NORAKURO A LOS SURCOS DEL AZAR

Se podría decir que las historietas bélicas ven su nacimiento con *Norakuro*, una historieta bélica japonesa creada por *Suihou Tagawa* que se empezó a publicar en 1931. Estas tiras comenzaron como episodios graciosos y entretenidos para niños en los que, el protagonista, un perro soldado llamado Norakuro, se iba promoviendo de recluta a sargento, no obstante, se acabó convirtiendo en propaganda contra China a raíz de la Segunda Guerra Sino-Japonesa, conflicto militar que tuvo lugar entre 1937 y 1945.

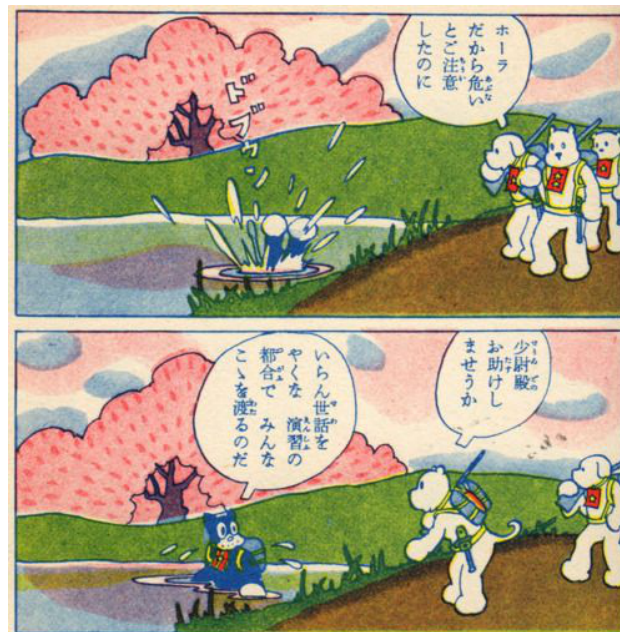


Fig. 11. Suihou Tagawa: *Norakuro* (1931)

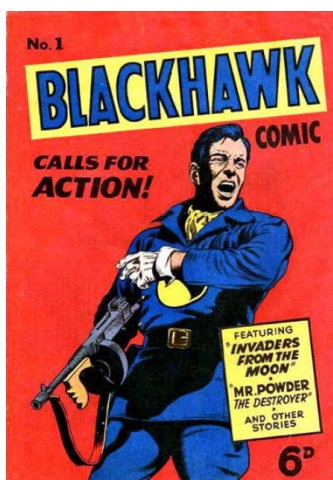


Fig. 12. Military Comics: *Blackhawk #1* (1941)

Poco después le siguió *Blackhawk*, una serie de cómics estadounidenses que comenzaron su emisión en 1941. Estos trataban sobre Blackhawk, uno de los mejores pilotos del mundo el cual, tras perder a su familia en la Segunda Guerra Mundial, jura vengarse contra el Eje formando un escuadrón de aviadores, llamados los Blackhawks, quienes consiguen cambiar el rumbo de la guerra luchando por la libertad y la justicia. Como detalla IGN en un análisis de la obra “Los tres creadores concibieron a Blackhawk como una figura del estilo Robin Hood, operando fuera de la estructura militar tradicional, pero contribuyendo a una lucha contra la Alemania nazi” (IGN, 2018).

Otros de los cómics que surgieron ese mismo año y, mucho más conocidos actualmente son, *Capitán América* y *La Mujer Maravilla*. Capitán América fue creado en un momento difícil para la sociedad, por ellos sus creadores Joe Simon y Jack Kirby, construyeron un personaje que reflejara esperanza, justicia y libertad hacia el pueblo estadounidense” (RPP, 2020). A su vez,

la Mujer Maravilla, fue creada como una heroína que fuera capaz de resolver conflictos sin violencia.

En España en los años sesenta debutaron los héroes y, tebeo del mismo nombre, *Johnny Comando y Gorila* (1958) de Eugenio Sotillos. Estos tebeos narraban las aventuras de un grupo de comandos bajo el mando de Johnny Comando y John T. Smith "Gorila". Los hechos narrados en estas historietas transcurren entre la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Corea.

Como estamos viendo, hasta este punto, todas estas historietas bélicas analizadas presentan personajes poderosos y capaces de lograr grandes hazañas contra sus enemigos, en muchos casos, usados como propaganda o a modo de ensalzamiento del país en el que fueron creados, en muchas otras ocasiones, intentando animar y dar esperanzas a la población, como veíamos representado en el caso del Capitán América. No obstante, a partir de este punto entramos en un terreno mucho más dispar, encontramos historietas bélicas que no tratan de ser positivas y empezamos a ver narrativas reales con todo lo que esto conlleva, como es el caso de las siguientes obras que se van a analizar.

Centrándonos en España, en 1979, tras la muerte de Francisco Franco comienzan a verse narrativas realizadas desde el punto de vista de los perdedores de la Guerra Civil.

En ese mismo año Antonio Hernández Palacios lanza el cómic *Eloy, uno entre muchos*, el cual narra la historia de Eloy, un joven que defendió a la República de la sublevación franquista en Madrid de 1936. En esta obra el tema tratado es visto con mucha más seriedad y realismo que las obras previamente mencionadas, adquiriendo una atmósfera mucho más lúgubre y pesimista.

En 1981 se publicaba la historieta de Roger y Montesol, *Camarada Emili Piula*, la cual se dividió en 5 episodios en los que se relataban historias inconexas de la Guerra Civil relatadas por el camarada Emili Piula el cual formaba parte de la CNT. En estas historietas se tratan temas como las revoluciones sociales, los ideales de solidaridad y la defensa de la libertad de la República, no obstante, también se habla de las traiciones y tensiones que conllevaron el final del movimiento revolucionario español.



Fig. 13. Roger y Montesol: *Camarada Emili Piula* (1981)

Como bien señala la teórica Francisca Lledó en su libro *Los Cómicos de la Transición*, en ambas obras observamos “una elección arbitraria de un personajes comprometido con una ideología y como tal padecerá las consecuencias del propio momento histórico” (2001, pp. 76-77).

Por otra parte, en Estados Unidos no fue hasta mediados de los ochenta cuando se percibió un cambio de mentalidad a la hora de tratar la guerra en los cómics. Esto fue debido a que muchos autores revistaron el tema de la Guerra de Vietnam, representándola de forma mucho más cruda y dura.

The Nam (1986) de Doug Murray y *Vietnam Journal* (1987) de Don Lomax son los mayores exponentes de este estilo. Por una parte *The Nam* narraba la historia de un soldado ficticio llamado Edward Marks durante la guerra. En estas publicaciones se representaban eventos reales de este conflicto como la Ofensiva Tet (1968), aunque también representaba las interacciones entre los soldados, los locales vietnamitas, las familias de los protagonistas, etc. *Vietnam Journal*, por su parte, relataba las pericias de Scott Neithammer, un reportero obsesionado con informar desde el punto de vista de las fuerzas armadas estadounidenses sean cuales sean las consecuencias.

Adelantándonos hasta 2003, Joe Sacco publica una historieta periodística llamada *El mediador, una historia de Sarajevo*. Esta narra la historia de Neven, un ex soldado del Ejército Popular Yugoslavo. Neven es un personaje muy carismático es cual se busca la vida aprovechándose de periodistas extranjeros a los que guía a través de los lugares más devastados por la guerra a cambio de comida, dinero o alcohol.

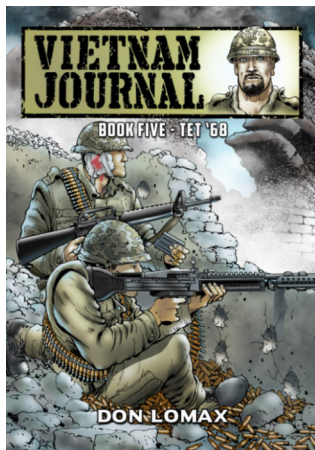


Fig. 14. Don Lomax: *Vietnam Journal* #5 (1987)

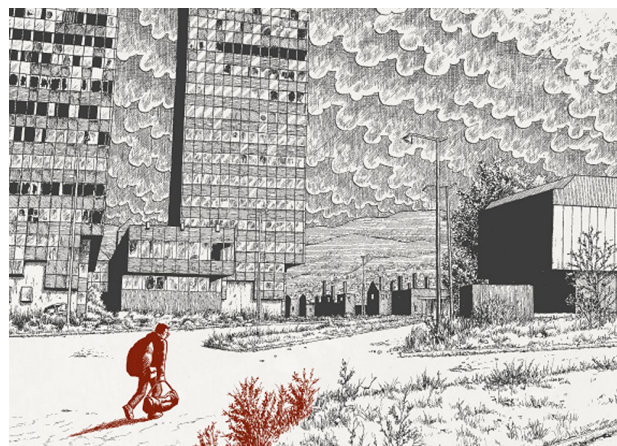


Fig. 15. Joe Sacco: *El Mediador, una historia de Sarajevo* (2003)

Por último, vamos a hablar de dos publicaciones españolas, *El arte de volar* (2009) de Antonio Altarriba y *Los Surcos del Azar* (2013) de Paco Roca.

Antonio Altarriba nos narra la historia de su padre, el cual se suicidó en 2001 arrojándose al vacío. Este hecho da comienzo a la narración la cual prosigue con la historia de su vida, en la cual la Guerra Civil toma una gran importancia, cuando pasa a formar parte de una Milicia confederal de la CNT.

Por otra parte, Paco Roca nos habla de La Nueve, una división del Ejército de la Francia Libre formada mayoritariamente por republicanos españoles,

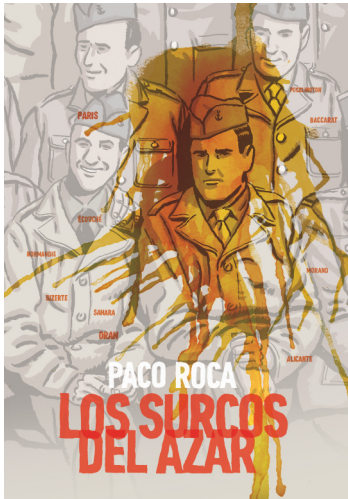


Fig. 16. Paco Roca: *Los surcos del azar* (2013)

los cuales rondaban los 20 años, durante el transcurso de la Segunda Guerra Mundial. En esta historia se recalca la contribución española por la lucha por la libertad durante este conflicto, sin embargo, no lograron ver a España libre del franquismo.

Citados todos estos ejemplos de historietas bélicas desde los años 30 hasta la actualidad hemos visto la evolución de estos mismos, como comenzaron como propaganda de guerra en la que se representaban personajes heroicos capaces de superar cualquier obstáculo a narrar historias mucho más realistas, biográficas y emocionales.

En mi caso, mi historieta aspira a ser realista sin ser fiel a ningún personaje que haya existido pero basada en un evento real, la batalla de Verdún. Aún así, no se trata de una obra pesimista centrada en los estragos de la guerra si no más bien de un relato centrado en la solidaridad y el compañerismo entre dos personajes enemistados todo tratado con un toque cómico.

4.2. REFERENTES Y CLAVES ESTÉTICAS.

ADAM ADAMOWICZ

Adam Adamowicz es uno de mis principales referentes dentro del mundo del concept art ya que es de los que más se acerca a mi estilo, temática, uso del color e iluminación, etc.

A pesar de tener una corta trayectoria profesional debido a que murió con solo 43 años debido a un cáncer de pulmón, tuvo una trayectoria muy exitosa y prolífica. Tanto fue así, que una vez dada la noticia de su fallecimiento, Bethesda, una de las empresas de videojuegos más potentes en la industria aun hoy, y para la que trabajaba, creó una página web en su honor alabando sus dotes, "His artwork and creativity denifned our games in so many ways [...] Only Adam could seamlessly transition from off-the-wall zaniness to extreme focus and come up with something that we still look in awe today" (*Bethesda Softworks*, 2015).

Trabajó en dos de mis videojuegos favoritos de *Bethesda*, *Fallout 3* (2008) y *Skyrim* (2011), siendo el único *concept artist* de *Fallout 3*, para el que realizó más de 800 *concepts* y el principal de dos *concept artists* de *Skyrim*, para el cual realizó unos 700 *concepts*. Ambos videojuegos me fascinan por la estética post apocalíptica y de fantasía, que está basada en los *concepts* realizados por Adamowicz.

Este tipo de escenarios de fantasía y universos post apocalípticos es bastante recurrente dentro de mi obra y, dentro de este proyecto ya que, a pesar de dejar de lado la fantasía, apoyando el realismo de la historia, la Europa posterior a la Primera Guerra Mundial se podría considerar como un ambiente post-apocalíptico, sobre todo, en las zonas en las que tuvieron lugar estas batallas.

Cabe destacar la influencia que ha tenido el artbook *The Art of Fallout 4*, el cual recopila los *concepts* del videojuego con el mismo nombre, publicado

en 2015, ya que, aunque no trabajó directamente en el desarrollo de este, muchos de sus concepts fueron empleados en el aun después de su fallecimiento.

Fig. 17. Adam Adamowicz: *Concept art de Skyrim.* (2008)

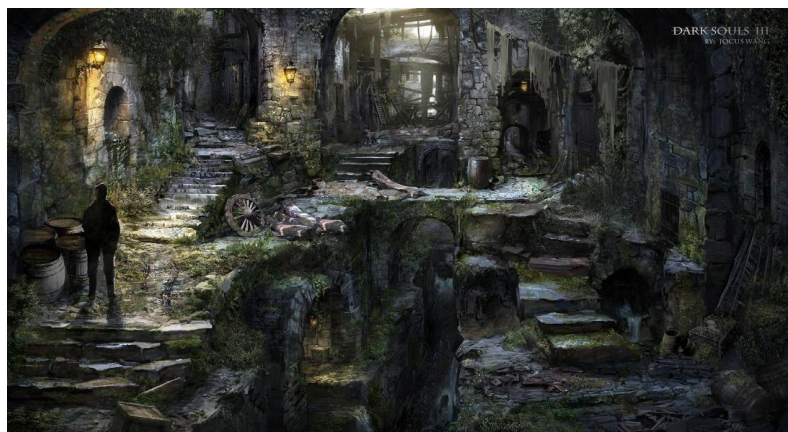


JOCUS WANG

Para este trabajo era imprescindible añadir a Jocus Wang, ya que pertenece al grupo de concept artists de la empresa *From Software*, cuyas obras para juegos como la saga *DarkSouls* (2011-2016), *Bloodborne* (2015) o *Sekiro* (2019), han sido, desde hace muchos años, mi mayor fuente de inspiración, en cuanto a bibliografía, cabe destacar los art books *Bloodborne: Artbook oficial* (2017) y *Dark Souls III: Design Works* (2018).

De estos videojuegos tengo varias series de obras propias que ya he mencionado en anteriores trabajos y muchas otras que he ido publicando en redes durante todos estos años. Jocus es de los más conocidos dentro de los *concept artists* de esta empresa ya que no hay casi información de ninguno de ellos y, de este, por lo menos puedes encontrar alguna clarificación y alguna obra concreta.

Fig. 18. Jocus Wang: *Concept art de Dark Souls III.* (2014)



Lo que más me inspira de estos *concepts* es lo complejos, detallados y oscuros que son, que es el objetivo a largo plazo que tengo yo personalmente, ya que, en mi obra siempre me preocupa mucho el detalle

ya que suelo hacer obras muy recargadas y llegar a este nivel sería mi principal objetivo o aspiración dentro de este mundo.

ART SPIEGELMAN: MAUS

En cuanto a la realización del cómic, mi principal referente ha sido *Maus* (1980), la novela gráfica de Art Spiegelman. En esta novela, Spiegelman narra la historia de supervivencia de su padre Vladek desde mediados de la década de 1930 hasta el fin del Holocausto.

Una de las características que más llama la atención de esta obra es la facilidad para crear una historia de forma gráfica sobre un suceso tan horrible de forma que mantenga su realismo y fidelidad a los sucesos reales, ya que trata una historia real.

Esto es uno de los aspectos que más me interesa, más que la forma gráfica de representar de Spiegelman, que no planteo seguir en mi cómic ya que va a ser mucho más sencillo y a color, con un toque humorístico para restarle peso al tema tratado.



Fig. 19. Art Spiegelman: Viñeta *Maus* (1980)

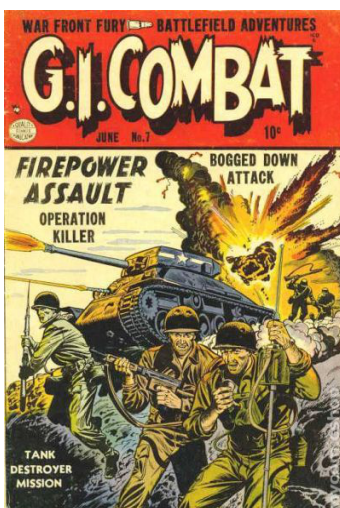


Fig. 20. Quality Comics: *G.I. Combat* #7 (1953)

G.I. COMBAT

G.I. Combat podría considerarse la primera serie de comics con temática bélica más reconocidos mundialmente. La primera edición data de 1952 y la última de 2013 por lo que han tenido una trayectoria de más de 60 años.

De estos comics hay dos aspectos principales que me interesan, el primero es la sintetización de las tintas ya que, en la mayoría de estos se emplean 5 o 6 tintas, siendo normalmente 3 las principales, además de la caricaturización o exageración de los sucesos que se narran de forma que se entienda que nos es una historia real pero sí históricamente estudiada.

En mi obra, a fin de ahorrar tiempos, he optado por una síntesis del color y de las sombras usando colores planos, de manera similar al uso del color en estos cómics por lo que el estudio de estos fue bastante esclarecedor a la hora de la realización de este proyecto.

5. LOVERS OF VERDUN

En el siguiente apartado revisaré el proceso de trabajo de *Lovers of Verdun* y presentaré el resultado de la producción artística.

5.1 ORIGEN DEL PROYECTO

El planteamiento de este trabajo surgió a través de mi interés personal por la historia, incidiendo especialmente en los conflictos bélicos, en este caso, la Primera Guerra Mundial, y, más concretamente, durante la batalla de Verdún la cual tuvo lugar entre el 21 de febrero y el 18 de diciembre de 1916. En esto ayudó el afán de crear mi propia historieta bélica basada en acontecimientos inventados pero realistas que podrían haber tenido lugar en el contexto espacio temporal de la época.

Para poder realizar este proyecto tuve que llevar un proceso de estudio que ya había empezado hace años, cuando mi interés por estos temas comenzó, no obstante, para realizar este trabajo de forma fidedigna tuve que ahondar en temas a los que no había prestado tanta atención como son la medicina de la época, el armamento y el equipamiento militar. Durante este proceso fueron muy útiles el libro *Historia de la Primera Guerra Mundial* (2004) de David Stevenson y el *Atlas ilustrados de la Primera Guerra Mundial* (1999) de los autores Antonella Astorri y Patrizia Salvadori.

Para la realización del cómic, fue vital la enseñanza impartida por uno de los docentes de la facultad, Alberto Sanz Mariscal, quien nos ayudó a entender el cómic y poder emprender nuestros propios proyectos de narrativa secuencial. Además de esto, el estudio de los cómics *G.I. Combat* (1952-2013) y *La Guerra de las Trincheras* (1993), de los mangas *Rainbow* (2003) de Masasumi Kakizaki y *Hellsing* (1997) de Kohta Hirano, los cuales estuve relejendo durante el proceso previo a la creación del cómic y que me ayudaron mucho a conformar un estilo homogéneo y me dieron inspiración, sobre todo de los fondos, los cuales me preocupaban mucho más en un principio. Por último, de las novelas gráficas *Maus* (1980), de Art Spiegelman y *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi, me ayudaron, no solo en cuanto a la composición de viñetas sino a cómo conseguir transmitir una idea o una historia de forma visual.



Fig. 21. Masasumi Kakizaki:
Rainbow. (2003)

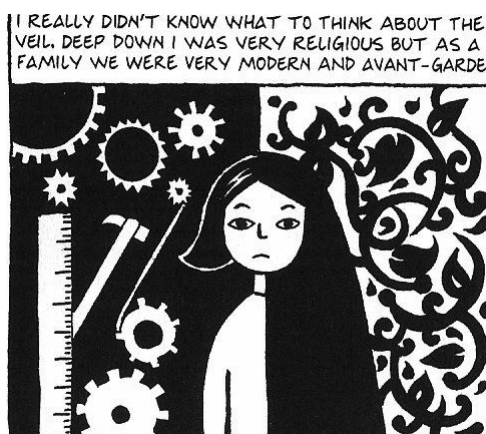


Fig. 22. Marjane Satrapi:
Persépolis. (2000)

En este apartado, además, me gustaría detallar en más profundidad este proceso de estudio durante el cual tuve que centrarme en varios aspectos importantes de este conflicto, que son los siguientes: la tecnología, es decir, la maquinaria creada durante principios del siglo XX con fines militares ya sea armamento, vehículos blindados, aviación, etc., la situación en las trincheras ligada a la experiencia de los soldados en ellas, la medicina de la época y la organización de los hospitales de combate, el contexto de la batalla de Verdún, sus escenarios y la consecuencia de la lucha y, por último, las vestimentas y uniformes de los diferentes bandos espacio-temporalmente.

A continuación, voy a describir el estudio previo necesario a la creación del mundo, los personajes y los props que confeccionan esta historia. Como ya ha sido mencionado previamente, los sucesos del cómic se contextualizan en la batalla más dura y larga de toda la guerra, la batalla de Verdún. Los bandos enemistados en esta eran los ejércitos alemán y francés y la batalla tuvo lugar al norte de Verdun-sur-Meuse, en el noreste de Francia. No obstante, aun estando localizada en un momento histórico concreto y buscando la veracidad y el realismo, esta historia no está basada en hechos reales, sino que, más bien, se trata de un hecho inventado pero que podría haber ocurrido dentro de este contexto.

Lo primero que quise investigar fueron los refugios, las trincheras y la tierra de nadie ya que en estos tres espacios es donde se desarrolla toda la trama de la historia que se ve representada en el cómic. En este proceso fue de gran ayuda el *Atlas Ilustrado de la Primera Guerra Mundial* (1999) ya que, aparte de darte descripciones, cuenta con imágenes reales tomadas en la época, "... la línea del frente es una secuencia ininterrumpida de trincheras, que transcurren sobre dos o tres líneas paralelas, comunicadas entre sí. En algunos puntos hay refugios bien protegidos y estructurados [...] Entre las trincheras de los contendientes corre una tierra de nadie de unos 200 o 300 metros" (Antonella Astorri y Patrizia Salvadori, 1999, p. 63).



Fig. 23. Don Trioani: Tropas alemanas preparadas para el combate, 1916.

Además, fue muy importante el estudio de las vestimentas ya que, dentro del propio conflicto, estas vestimentas fueron cambiando a lo largo de los años. En este proceso fueron cruciales dos libros de una misma colección llamada *Soldados de las Guerras del siglo XX*, (2001) de la editorial Osprey, además del libro *Preussisch-deutsche Uniformen von 1640-1918* (1991) de la



Fig. 24. Osprey: *Las Tropas de Asalto Alemanas en la I Guerra Mundial, Suboficial, Sturmabteilung Rohr, 1916.* (2001)

editorial Orbis Verlag, el cual, aunque estando escrito en alemán y no tan centrado en el periodo de la Gran Guerra, al final del libro tiene un apartado dedicado a esta en la que se encuentran varias ilustraciones de estos uniformes a lo largo del conflicto. Estos dos libros previamente mencionados de la editorial Osprey son *El Ejército Francés en la I Guerra Mundial, Cabo de Infantería, Verdún, 1916* (2001) y *Las Tropas de Asalto Alemanas en la I Guerra Mundial, Suboficial, Sturmabteilung Rohr, 1916* (2001). Ambos libros los considero cruciales si estás interesado en este conflicto ya que detallan con texto, imágenes reales e ilustraciones, las diferentes vestimentas, armas y condecoraciones de los soldados a lo largo de un periodo de tiempo. La vestimenta de Karl está sacada directamente del estudio de este libro, no obstante, es una versión un tanto menos detallado para facilitar su dibujo. En cuanto a Anne, el libro sirvió para contextualizar, pero no se veían representadas imágenes de mujeres enfermeras, por ello recurrí al estudio fotográfico, reconstrucciones y exposiciones de museo.

Por último, los props de Karl, la pistola Mauser C96 y el fusil Mauser 98, de igual manera, se apoyaron en el estudio de estos libros, pero, sobre todo, del estudio de imágenes reales y fechadas de la época para garantizar la credibilidad del relato.

En cuanto al kit médico de Anne, ya que encontré que eran muy variados en sus formas, decidí usar estas imágenes de inspiración y crear un kit realista, pero con elementos recopilados de estas fotografías.

5.2. BRAINSTORMING, MAPA CONCEPTUAL Y MOODBOARDS

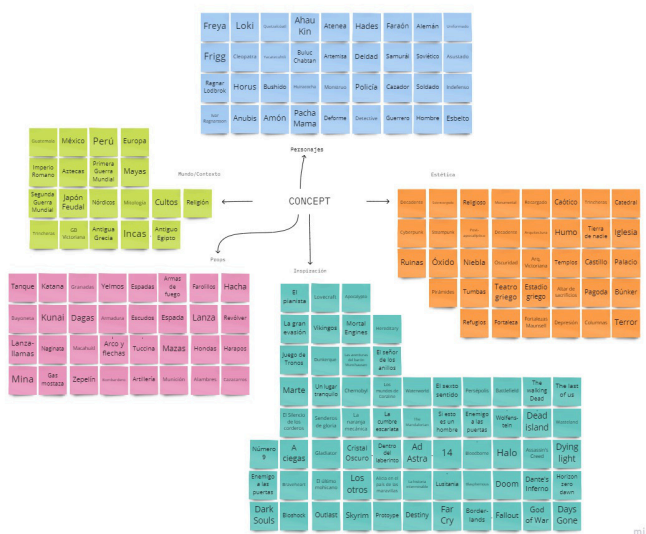


Fig. 25. Brainstorming, Paula Gil Garrido, 2021.

Para esta parte crucial y vital del proyecto usé lo aprendido en la asignatura “Ilustración 3D y Concept Art”. Durante la primera semana de clases comencé a realizar este brainstorming, para ello fui reuniendo todos



Fig. 26. Moodboard personajes, Paula Gil Garrido, 2021.

los conceptos que me iban resultando atractivos a la hora de realizar este proyecto, de entre los cuales destacaron temas como la Primera Guerra Mundial, el Japón feudal o el Antiguo Egipto.

A raíz de esta lluvia de ideas, que ya marcaba mi rumbo del proyecto de la asignatura y de este, por aquel entonces futuro, TFG, realicé un mapa conceptual en el que concretaba los diferentes conceptos que quería tratar, en concreto, el mundo, los personajes, los props, la estética y los referentes.

El último paso de esta fase fue la realización de los moodboards, dividiéndolos en personajes, props y escenarios. En estos recopilé fotografías reales de la época juntos con algunas reconstrucciones o restauraciones, además de algún modelo 3D, ilustraciones y cartelera de la época.

5.3. BRIEFING

En el *briefing*, en referencia al trabajo de concept art, mi objetivo principal fue delimitar el volumen de trabajo, delimitando el número de personajes, props, escenarios y escenas que se iban a realizar, lo cual durante la asignatura fueron 2 de cada, no obstante, para este TFG se extendió a 3. También quise concretar de forma mucho más precisa los diferentes elementos de la historia realizando una introducción de los personajes en la que se plantea su historia, su personalidad, sus rasgos físicos característicos, etc., de mismo modo que con los props, escenarios y escenas.

A continuación, voy a enumerar los personajes que se desarrollarán más profundamente en el anexo a este TFG:

ANNE AUCLAIR:

Nacionalidad: francesa.

Personalidad: valiente, muy decidida y temperamental.

Sobre el personaje: supo desde que empezó la guerra que debía participar y ayudar a su pueblo, por ello, decidió hacerse enfermera de primera línea. Además de esto, es muy dedicada cuando se trata de su trabajo, por lo que no teme a poner su vida en riesgo con tal de ayudar a los soldados heridos. En cuanto a su físico, Anne es una joven pelirroja de baja estatura y bastante delgada. De ella destacan sus brillantes ojos oscuros, sus dientes separados y las pecas de sus mejillas.

KARL VON BAUM:

Nacionalidad: alemán.

Personalidad: asustadizo, empático y torpe.

Sobre el personaje: fue instado por su padre a enrolarse en el ejército desde que era muy joven ya que este consideraba que su hijo necesitaba ser más masculino y rudo, para desgracia de su padre, alistarse en el ejército no cambió la personalidad de Karl haciendo que estos no tengan muy buena



Fig. 27. Arte final de Anne Auclair, Paula Gil Garrido, 2021.



Fig. 28. Arte final de Karl van Baum, Paula Gil Garrido, 2021.

relación. Karl es considerado poco masculino ya que es un chico muy asustadizo, empático y patoso, además de ser, desde muy pequeño, un chico muy delgado y alto. Otras características físicas de Karl son sus ojos azules y claros, su pelo rubio y su gran nariz puntiaguda.

En referencia al cómic, lo que se delimitaba en este briefing es el volumen de páginas, que se concretó en 8, el uso de una cubierta y, a modo de extra, la creación de 2 pósters, uno de cada personaje, que servirían como promoción de dicho cómic.

5.4. TÉCNICA

Este proyecto ha sido realizado, es su gran mayor parte, con técnicas digitales, no obstante, también fue empleada la serigrafía. Los programas empleados a la hora de realizar este proyecto han sido Procreate, en un iPad y Photoshop en ordenador.

En más profundidad, Procreate es una aplicación de pintura digital para iOS y iPadOS. Esta aplicación es cada vez más empleada en el ámbito de bellas artes ya que es muy intuitiva y portable, al poder ser usada en dispositivos iPad. Cada vez está ganando mejor reputación, en 2018 se convirtió en la aplicación más vendida en dispositivos iPad, y ha sido usada para realizar posters de *Stranger Things* (2016), *Blade Runner 2049* (2017), concept art oficial para *Star Wars* (2018), etc.

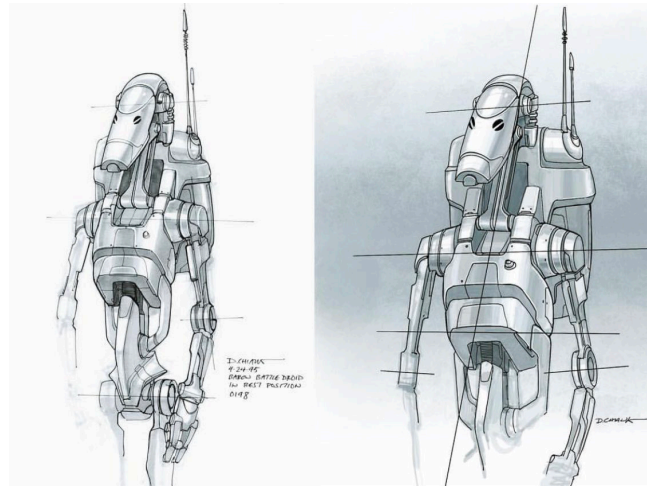


Fig. 29. Doug Chiang: Concept art para Star Wars (2019)

En mi caso, yo escogí esta aplicación y dispositivo por la portabilidad ya que no disponía de un portátil y tableta gráfica que llevar a la universidad, además de esto, tiene una interfaz muy sencilla y es muy intuitiva, haciendo que sea muy sencillo aprender a usarla y dando muy buenos resultados.

Photoshop, por otra parte, no lo empleé para el dibujo o la pintura ya que, como ya he explicado antes, no dispongo de una tableta gráfica. Sin embargo, lo usé para maquetar el cómic y colocar el texto de los bocadillos dentro de este.

En cuanto a la serigrafía, es una técnica de impresión que consiste en

transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco o bastidor. Debido a que cursé las asignaturas “Ilustración Aplicada” y “Serigrafía”, fui capaz de emplear esta técnica a lo largo de un curso entero por lo que acabé pudiendo realizar la parte manual de este proyecto de forma satisfactoria con la ayuda de los profesores David Heras Evangelio, Jonay Nicolás Cogollos van der Linden y Miriam del Saz Barragán.

5.5. PREPRODUCCIÓN, TRABAJO DE CONCEPT ART

Este trabajo de fin de grado consta de un elemento principal, el trabajo de *concept art*, el cual es vital para el desarrollo del mundo, los personajes, props, escenas, etc., Y conforma la preproducción. De este trabajo derivan el cómic y sus pósters promocionales.

La totalidad del conjunto de este proyecto ha sido creada a través del *concept art*, cuyo proceso comenzó en febrero de 2021 cuando dio comienzo la asignatura “Ilustración 3D: *Concept art*”, impartida hasta junio de ese mismo año.

El trabajo de esta asignatura me ayudó, desde bien pronto, a decidir que este era el proyecto que quería desarrollar como mi trabajo de fin de grado. El cual he seguido desarrollando hasta la actualidad, además de esto, el libro *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students* (2015) de Elliot Lilly y los vídeos de YouTube de Marc Brunet, Moderndayjames, Dave Greco y Victor Staris acerca del proceso de desarrollo de un proyecto de *concept art* fueron de mucha ayuda, sobre todo a principios del curso en 2021 cuando aún no entendía bien este proceso y su posterior desarrollo.

Centrándome en el proceso de creación de estos *concepts*, para empezar, empleé la técnica de la grisalla para los primeros bocetos de los escenarios, no obstante, al estar acostumbrada al uso de la línea en mi obra, deseché la mancha para los siguientes bocetos, los cuales desarrollé con una línea bastante pronunciada, estos fueron los bocetos de los personajes y props.

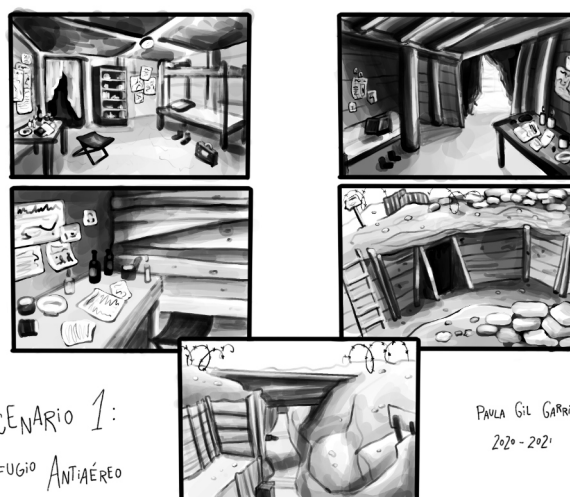


Fig. 30. Bocetos escenario nº1, Refugio Antiaéreo, Paula Gil Garrido, 2021.

En estos bocetos se busca una variación en los elementos, con fin de poder tener más opciones a la hora de elegir, aun así, buscando el realismo, hubo elementos que no daban pie a la experimentación, como son los props de Karl, la pistola semiautomática Mauser C96 y el fusil de cerrojo, Mauser 98, además de su uniforme militar y el uniforme de enfermera de Anne. En cuanto a los escenarios, no hubo problema en la experimentación ya que, aun siendo un escenario realista, no lo quería basar en ningún lugar concreto, por lo que hubo más libertad. En cuanto a Karl y Anne, con estos bocetos se quiso marcar sus personalidades, buscando bocetar a Karl en poses más vulnerables o asustadizas, mientras que Anne se representa en poses de dominancia o valentía, marcando rasgos característicos que quería que tuvieran, como la nariz puntiaguda y cuerpo delgado de Karl y las pecas y baja estatura de Anne.

A partir de la creación de los bocetos, teniendo claro el diseño de todos los elementos, se realizaron, en este orden, el *line art*, las grisallas, las paletas de color y, por último, los detalles.

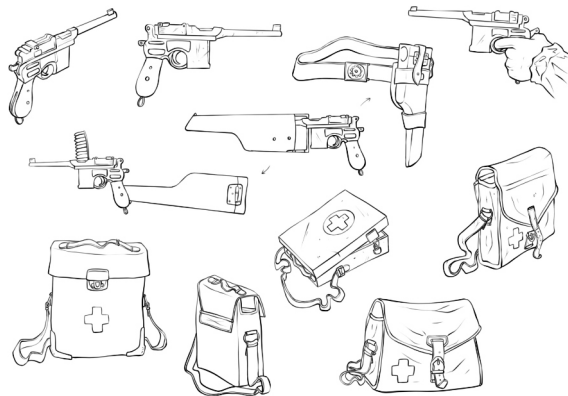


Fig. 31. Line art de los props, Paula Gil Garrido, 20021

La línea o *line art* es una de las partes cruciales en el desarrollo de mi obra por lo que quise dedicarles cierto empeño. La técnica que se siguió fue la de agrandar o ensanchar la línea en zonas de sombra y afinarla en zonas de luz para dar más profundidad al dibujo.

Una vez realizado el *line art*, pasamos a las grisallas, estas ayudan a ver el dibujo con más profundidad al añadir ya luces y sombras, además de agilizar el proceso de pintado. En estas grisallas, se añadió desde un principio todos los elementos como texturas, manchas, brillos, etc., ya que me interesaba tener un resultado muy detallado.

En las paletas de color, se volvió a presentar el dilema de la experimentación ya que, al ser fiel a la realidad, los uniformes no podían variar en color, no obstante, se realizaron algunas variaciones mínimas en estos como la tonalidad.

Una vez seleccionadas las paletas definitivas para cada elemento, mediante el uso de los modos de capa "multiplicar", para las sombras, y "aclarar" para las luces, estas fueron añadidas sobre las grisallas previamente realizadas, ahorrando gran parte del proceso de pintado que derivó en un trabajo de, mayoritariamente, acentuar las sombras y luces y retocar los colores mediante el uso de diversos pinceles para marcar los volúmenes.

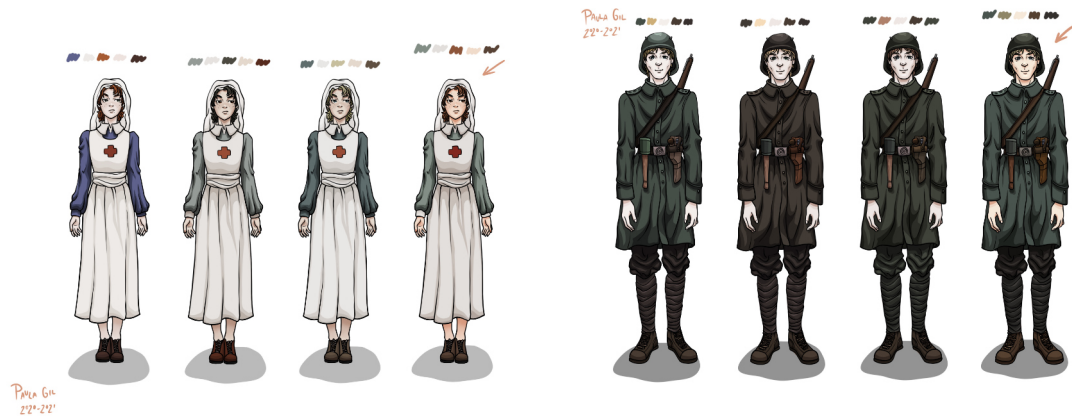


Fig. 32. Paletas de color de los personajes, Paula Gil Garrido, 2021.

La fase de la renderización es la que acaba de finalizar el trabajo, en esta última parte del proceso se añaden brillos en elementos de poco tamaño como botones, piezas metálicas, ojos, etc., además de esto, se añaden elementos como niebla, luces de ambiente o luces de contraste, para acabar refinando el proyecto.

Fig. 33. Escena final nº2, Paula Gil Garrido, 2021.



5.6. PRODUCCIÓN, EL CÓMIC Y PÓSTERS

Para la realización de este cómic se adaptó la metodología aprendida en la asignatura *“Ilustración 3D: Concept art”*, ya que se consideró muy útil y oportuna, empleando, además, la metodología aprendida en la asignatura *“Ilustración Narrativa: Cómic”*.

Para empezar este proyecto, se tuvo que realizar una planificación de la historia que se quería contar ya que, aun habiendo realizado un trabajo de concept art, la historia de los personajes y su mundo no había sido redactada hasta entonces.

Una vez redactada se planificaron las viñetas mediante un *storyboard*. La dimensión estaba ya escogida, 8 páginas, por lo que se planificaron las

viñetas para encajar un fragmento de la historia de los personajes, en concreto, cómo se conocieron, teniendo en cuenta estos factores.

Una vez realizado esto, se bocetaron las escenas dentro de sus respectivas viñetas atendiendo a la forma de estas, el espacio que ocupan en la página, dependiendo de la importancia, el dinamismo, la emoción y la lectura de estas.

Hechos los bocetos y siguiendo la metodología de *concept art*, los siguientes pasos, en este orden, fueron *el line art*, la grisalla, luces y sombras, maquetación, portada, pósters y páginas del cómic.



Fig. 34 y 35. Grisalla y color de las páginas 5 y 6, Paula Gil Garrido, 2022.

En cuanto a la línea y grisalla, hay que destacar que tuvo que ser simplificada ya que, al ser tantas viñetas y páginas, es muy difícil mantener el nivel de detalle de un trabajo de *concept art* al implementarlo en un cómic, en estos pasos se apostó por un estilo mucho más simple de colores planos creando volumen con el uso de la sombra.

Fig. 36. Portadas cómic, izq. Portada serigráfica, der. Portada digital, Paula Gil Garrido, 2021.

La maquetación, como ya se ha explicado previamente, fue realizada en Photoshop, mediante el cual se decidió usar diferentes fuentes para los dos personajes ya que hablan diferentes idiomas, Karl habla alemán mientras que Anne habla francés.



Por último, la portada y el cómic tienen dos versiones diferentes, las versiones a todo color realizadas de forma digital y la versión serigráfica a la que se incluyen los posters.

Para la portada se empleó una de las escenas finales del trabajo de *concept*.

5.6.1. SERIGRAFÍA

Hablando más en profundidad de esta técnica, es un proceso largo y complejo ya que, como he explicado previamente, se trata de una técnica de transferencia de tinta a través de una pantalla. Para preparar esta pantalla hay que seguir una serie de tediosos pasos que pasan por la limpieza de la pantalla, la aplicación de una emulsión fotosensible, la insolación y, por último, la estampación, teniendo en cuenta que, cualquier mínimo error en cualquiera de estos pasos puede arruinar el trabajo obligándote a empezar de cero, aun así, los resultados recompensan el arduo trabajo de preparación.

Por orden cronológico, lo primero que imprimí fue la portada o cubierta, la cual creé a partir de una de las ilustraciones desarrolladas en el trabajo de *concept art*, la cual simplifiqué en 3 colores, blanco, rojo y negro, los cuales fueron impresos siguiendo ese mismo orden.

Para los posters, el proceso fue similar, en este caso diseñé dos ilustraciones desde cero, tomando de inspiración los posters propagandísticos de la época, teniendo en cuenta el uso del color, del trazo y del texto empleado en estos, los cuales me causan especial interés por el poder de influenciar y mover a los ciudadanos, como define Violet Edwards, “propaganda es la expresión de una opinión o una acción por individuos o grupos, deliberadamente orientada a influir opiniones o acciones de otros individuos o grupos para unos fines determinados y por medio de manipulaciones psicológicas” (Julia Bachiega, 2014, p. 2). Empezando por el de Karl, el póster fue diseñado como un llamado a las armas a los ciudadanos alemanes, está diseñado con 3 tintas, naranja, verde y negro, no obstante, la mezcla del naranja y el verde dan un cuarto color, el marrón. El poster de Anne, por su parte, llama a las mujeres a alistarse como enfermeras de guerra y está diseñado, como el de Karl, en 3 colores, rojo, turquesa y negro, formando un tono azulado verdoso oscuro en la mezcla del turquesa y el rojo.

En cuanto a las páginas del cómic, para tener coherencia con la cubierta, fueron desarrolladas en colores muy similares, esta vez solo con 2, rojo y negro, para simplificar el proceso de impresión de las 8 páginas.

El principal problema a la hora de serigrafiar estas páginas fue derivado del casamiento de las tintas ya que, primero tenía que serigrafiar la roja y, por encima de esta la negra. La negra, la cual tiene la trama, la línea y el texto fue complicada de casar y, al tratarse de impresiones de dos caras, significando que ambas caras de la hoja iban serigrafiadas para poder maquetar bien el cómic, una vez había algún fallo en alguna de las hojas, se reducían las posibilidades de poder sacar páginas perfectas para la maquetación.

Una vez impreso el cómic, tuve que entalcar las páginas individualmente ya que la tinta usada en serigrafía, aun estando seca, tiende a adherirse, en



Fig. 37. Póster Anne Auclair, Paula Gil Garrido, 2021.



Fig. 38. Cubierta *Lovers of Verdun* en serigrafía, Paula Gil Garrido, 2022.

Fig. 39. Páginas 4 y 5 cómic *Lovers of Verdun* en serigrafía, Paula Gil Garrido, 2022.



este caso al tratarse de un cómic, sería un gran problema que las páginas se pegaran ya que podría incluso dar problemas al leerlo. El proceso del entalcado consiste en, con un algodón y un poco de polvos de talco, sellar todas las viñetas dando suaves toques. Una vez hecho esto tocó maquetar, para ello guillotiné las páginas y la cubierta para que fueran del mismo tamaño y, por último, decidí grapar las hojas al ser una impresión de pocas páginas.

6.CONCLUSIONES

Este proyecto ha sido el producto de más de un año trabajo intenso y constante. Desde su inicio en febrero de 2021 hasta su finalización en mayo de 2022 ha estado sujeto a muchos cambios, revisiones, pero, sobre todo, cabe destacar el progreso y la amplitud que este ha alcanzado partiendo de la base del trabajo de concept art.

A su vez, ha sido un proyecto que me ha ayudado a ampliar mis conocimientos en muchos campos, como ha sido el caso del marco teórico, el cual me ha servido para profundizar en mis conocimientos sobre conflictos bélicos en el siglo XX, en particular, la Primera Guerra Mundial, desde los antecedentes a su final, pasando por el estudio e investigación del armamento, las vestimentas, la medicina, infraestructuras, etc.

No obstante, el conocimiento no se limita a la teoría ya que, al tratarse de un proyecto tan extenso, me ha servido para practicar mi estilo de dibujo, mejorar, e incluso, aprender a sintetizar cuando ha sido necesario, como ha sido en el desarrollo de las páginas del cómic y la cubierta de este mismo. Además, he aprendido a organizarme los tiempos de manera mucho más

efectiva mediante el uso de cronogramas, lo que me ha ayudado a ser fiel a las fechas de entrega y llevar el proyecto de una forma más relajada y cómoda.

Además, las diferentes metodologías empleadas en asignaturas como “Ilustración 3D: Concept Art”, “Narrativa Secuencial: Cómic”, “Ilustración Aplicada y “Serigrafía”, me han ayudado a poder desarrollar un trabajo de forma rápida, efectiva y ágil en sus respectivos campos.

Aun así, me hubiese gustado profundizar más en el contexto de la historia de forma que se pudiera desarrollar de una forma más extensa para poder apreciar diferentes aspectos del conflicto que es la Primera Guerra Mundial, sometiendo a los personajes a diversos ambientes y situaciones. De todos modos, aun teniendo estas aspiraciones, entiendo perfectamente que el tiempo para realizar este proyecto es limitado cosa que no me quita el poder seguir produciendo y creando más elementos para esta historia una vez acabado este grado universitario con las bases del proyecto ya sentadas.

7. REFERENCIAS

7.1. BIBLIOGRAFÍA

AAVV, 2022. *Historia de la Guerra Especiales Nº3*. Zaragoza: HRM.

BETHESDA SOFTWARE, 2015. *The Art of Fallout 4*. Oregon: Dark Horse Comics.

ECHENOZ, Jean, 2013. *14*. Barcelona: Anagrama.

ELLIS, Deborah, 2002. *El Pan de la Guerra*. Zaragoza: Edelvives.

FROM SOFTWARE, 2017. *Bloodborne: Artbook oficial*. París: ManaBooks.

FROM SOFTWARE, 2018. *Dark Souls III: Design Works*. Ontario: Udon Entertainment.

HERNÁNDEZ, P. Antonio, 1979. *Eloy: Uno entre muchos*. Vitoria: Ikusager.

HIRANO, Kohta, 1997. *Hellsing*. Barcelona: Norma Editorial.

KAKIZAKI, Masasumi, 2003. *Rainbow, los siete de la celda 6 bloque 2*. Barcelona: ECC.

LLADÓ, Francisca, 2001. *Los Comics de la Transición*. Grenoble: Glénat.

LARSON, Erik, 2015. *Lusitania*. Nueva York: Crown.

LEVI, Primo, 1947. *Si Esto es un Hombre*. Barcelona: Austral

LILLY, J. Elliot, 2015. *The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*. California: Design Studio Press.

- LOMAX, Don, 1987. *Vietnam Journal*. Bethel: Apple Comics.
- MONTESOL, Roger, 1981. *Camarada Emili Piula*. Barcelona: La Cúpula.
- ORBIS VERLAG, 1991. *Preussisch-deutsche Uniformen*. Gütersloh: Orbis Verlag.
- MURRAY, Doug, 1986. *The Nam*. Nueva York: Marvel Comics.
- OSPREY, 2001. *Las Tropas de Asalto Alemanas en la I Guerra Mundial, Suboficial, Sturmabteilung Rohr, 1916*. Oxford: Osprey Publishing.
- OSPREY, 2001. *El Ejército Francés en la I Guerra Mundial*. Oxford: Osprey Publishing.
- QUALITY COMICS, 1952-2013. *G.I. Combat*. Burbank: Quality Comics (1952-1956), DC Comics (1957-1987, 2012-2013).
- REMARQUE, E. Maria, 1929. *Sin Novedad en el Frente*. Berlín: Propyläen Verlag.
- ROCA, Paco, 2013. *Los Surcos del Azar*. Bilbao: Astiberri.
- SPIEGELMAN, Art, 1980. *Maus*. Barcelona: Reservoir Books.
- SACCO, Joe, 2003. *El Mediador, una Historia de Sarajevo*. Barcelona: Planeta de Agostini.
- SATRAPI, Marjane, 2000. *Persépolis*. Barcelona: Norma Editorial.
- SOTILLOS, Eugenio, 1958. *Johnny Comando y Gorila*. Barcelona: Toray.
- STEVENSON, David, 2004. *1914-1918: Historia de la Primera Guerra Mundial*. Barcelona: Debate.
- SUSAETA, 2005. *Atlas Ilustrado de la Primera Guerra Mundial*. Madrid: Susaeta.
- TAGAWA, Suihou, 1931. *Norakuro*. Tokio: Shounen Club.
- TARDI, Jacques, 1993. *La Guerras de las Trincheras*. Barcelona: Norma Editorial.

7.2. ARTÍCULOS

- BERNAL, Meritxell. *Los grandes avances médicos de la Primera Guerra Mundial*. En: Geo Conocimiento [en línea]. Mundo-geo.es, 2021 [consulta: 12 marzo 2022, 13:03]. Disponible en: https://www.mundo-geo.es/conocimiento/grandes-avances-medicos-primera-guerra-mundial_248370_102.html
- BLAKEMORE, Erin. *¿Cuáles fueron las causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial?* En: National Geographic Historia [en línea].

Nationalgeographic.es, 2019 [consulta: 17 marzo 2022, 12:25]. Disponible en: <https://www.nationalgeographic.es/historia/2019/04/cuales-fueron-las-causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial>

CRIADO, M. Ángel. *Lo que la medicina le debe a la Primera Guerra Mundial*. En: Ciencia/Materia [en línea]. Elpais.com, 2014 [consulta: 13 marzo 2022; 10:49]. Disponible en: https://elpais.com/elpais/2014/11/07/ciencia/1415345652_291577.html

FERNÁNDEZ, Alba. Las consecuencias de la guerra. En: La Vanguardia Primera Guerra Mundial [en línea]. Lavanguardia.com, 2019 [consulta: 18 marzo, 9:24]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20181106/452685872563/primera-guerra-mundial-consecuencias-muertos-destruccion-nazismo.html>

IGN. *Blackhawk explicado: ¿quién es el personaje de DC que adaptará Steven Spielberg?* [en línea]. IGN.com, 2018 [consulta: 14 abril 2022, 14:20]. Disponible en: <https://es.ign.com/blackhawk/132082/feature/blackhawk-explicado-quien-es-el-personaje-de-dc-que-adaptara-steven-spielberg>

IMAGINARIO, Andrea. *Causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial*. En: Significados Historia [en línea]. Significados.com, 2019 [consulta: 17 marzo 2022, 10:32]. Disponible en: [https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-m](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)
[u](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)
[n](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)
[d](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)
[i](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)
[a](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)
[l](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)
[/](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)
[#~:text=Como%20consecuencia%20de%20la%20Primera,Imperio%20en%20la%20Gran%20Guerra.">#~:text=Como%20consecuencia%20de%20la%20Primera,Imperio%20en%20la%20Gran%20Guerra.](https://www.significados.com/causas-y-consecuencias-de-la-primera-guerra-mundial)

INSTITUTO DE RELACIONES INTERNACIONALES. *La propaganda como arma psicológica en el transcurso de la Gran Guerra* [en línea]. Iri.edu.ar, 2014 [consulta: 22 abril 2022, 19:12]. Disponible en: https://www.iri.edu.ar/revistas/revista_dvd/revistas/cd_revista_47/historia/Primera_Guerra_Parte_II.pdf

VEGA, Manuel. *La Salud y la Medicina durante la Primera Guerra Mundial*. En: Credencial Historia [en línea]. RevistaCredencial.com, 2015 [consulta: 12 marzo 2022; 12:15]. Disponible en: <https://www.revistacredencial.com/historia/temas/la-salud-y-la-medicina-durante-la-primera-guerra-mundial>

OPS/OMS. *Los orígenes de la quimioterapia antineoplásica: accidente e investigación* [en línea]. Paho.org [consulta: 10 marzo 2022, 12:28]. Disponible en: https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com_content=&view=article=&id=9583=&Itemid=1959=&lang=es

7.3. VÍDEOS

MARC BRUNET, “So you want to be a concept artist?” en YouTube [consulta: 25 febrero 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wQMs2-DX0Os>

MARC BRUNET, “How to color your drawings (in any software)” en YouTube [consulta: 11 marzo 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/>

[watch?v=Wvng0oPkNy4&t=1s](#)

MODERNDAYJAMES, “Character design 1: Thumbnailing” en YouTube [consulta: 13 marzo 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=D4mW-ZeXwtg&t=3s>

DAVE GRECO, “Character concept art tutorial – New series!” en YouTube [consulta: 3 de marzo 2021]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2tMagqFKQ9E>

VICTORI STARIS, “From sketch to final image (digital painting tutorial) concept art landscape” en YouTube [consulta: 2 abril 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yOWf1f7sp1c>

7.4. VIDEOJUEGOS

Skyrim (Versión 1.6.353, 2011). Bethesda Softworks. Obtenido de <tienda física GAME> [Consulta: 13 enero 2022, 16:03]

Fallout 3 (Versión 1.7.0.4, 2008). Bethesda Softworks. Obtenido de <tienda física GAME> [Consulta:]

Fallout 4 (Versión 1.10.75.0, 2015). Bethesda Sofworks. Obtenido de <https://store.playstation.com/es-es/product/EP1003-CUSA02962_00-FALLOUT4FULLGAME> [Consulta: 20 febrero 2022, 13:20]

Dark Souls Saga (2011- 2016). From Software.

- Dark Souls Remastered (Versión 1.03, 2018). From Software. Obtenido de <https://store.playstation.com/es-es/product/EP0700-CUSA08495_00-DARKSOULSHD000000> [Consulta: 15 marzo 2022, 10:15]

- Dark Souls II (Versión 2.02, 2014). From Software. Obtenido de <https://store.playstation.com/es-es/product/EP0700-CUSA01589_00-DARKSOULS2000003> [Consulta: 27 enero 2022, 19:07]

- Dark Souls III (Versión 1.15, 2016). From Software. Obtenido de <https://store.steampowered.com/app/374320/DARK_SOULS_III/> [Consulta: 23 noviembre 2021, 21:36]

Sekiro (Versión 1.06, 2019). From Software. Obtenido de <https://store.steampowered.com/app/814380/Sekiro_Shadows_Die_Twice_GOTY_Edition/> [Consulta: 17 octubre 2021, 12:12]

Bloodborne (Versión 1.07, 2015). From Software. Obtenido de <https://store.playstation.com/es-es/product/EP9000-CUSA03173_00-BLOODBORNE0000EU> [Consulta: 14 febrero 2022, 11:47]

7.5. WEBS

CHIANG, Doug. Twit de @PhilSzostak <<https://twitter.com/philszostak/status/1118539527243493377?lang=zh-Hant>> [consulta: 27 abril 2022, 16:58].

8. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. David Stevenson: *Historia de la Primera Guerra Mundial*. (2004)
https://elpais.com/cultura/2014/05/23/babelia/1400862120_552615.html
- Fig. 2. Jean Echenoz: *14*. (2012)
https://www.anagrama-ed.es/libro/panorama-de-narrativas/14/9788433978738/PN_843
- Fig. 3. Primo Levi: *Si esto es un Hombre*. (1947)
<https://www.casadellibro.com/libro-si-esto-es-un-hombre/9788499426976/6368842>
- Fig. 4. Copia británica del *Tratado de Versalles*. (1919)
<https://descubriolahistoria.es/2015/06/condiciones-y-consecuencias-del-tratado-de-versalles/>
- Fig. 5. William Orpen: *La firma de la paz en el salón de los espejos, Versalles*. (1919)
<https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/20780>
- Fig. 6. Mapa de Europa antes y después de la Primera Guerra Mundial.
<https://www.youtube.com/watch?v=5luejPHDEx8>
- Fig. 7. Un miembro de la Cruz Roja británica escolta a un soldado alemán herido a un hospital de campaña. Ca, 1914.1918.
<https://www.revistacredencial.com/historia/temas/la-salud-y-la-medicina-durante-la-primera-guerra-mundial>
- Fig. 8. Marie Curie en una de sus unidades móviles de rayos X, conocidos como "Petit Curie". Ca, 1917.
http://scielo.isciii.esscielo.php?script=sci_arttext&pid=S1887-85712019000100052
- Fig. 9. Alfred Leete: *Lord Kitchener Wants You*, 1914.
<https://www.bbc.com/news/magazine-28642846>
- Fig. 10. Montgomery Flagg: *I Want You for the U.S. Army*, 1917.
<https://www.loc.gov/resource/ppmsca.55870/>
- Fig. 11. Suihou Tagawa: *Norakuro* (1931)
<https://www.loc.gov/resource/ppmsca.55870/>
- Fig. 12. Military Comics: *Blackhawk #1* (1941)
<https://es.ign.com/blackhawk/132082/feature/blackhawk-explicado-quienes-el-personaje-de-dc-que-adaptara-steven-spielberg>
- Fig. 13. Roger y Montesol: *Camarada Emili Piula* (1981)
<http://misiinolvidablestebeos.blogspot.com/2017/08/camarada-emili-piula-de-roger-subirachs.html>
- Fig. 14. Don Lomax: *Vietnam Journal #5* (1987)
<https://www.amazon.com/-/es/Don-Lomax/dp/1545344191>

- Fig. 15. Joe Sacco: *El Mediador, una historia de Sarajevo* (2003)
<https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/arte/historias-de-joe-sacco-en-la-guerra-de-bosnia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
- Fig. 16. Paco Roca: *Los surcos del azar* (2013)
<https://www.astiberri.com/products/los-surcos-del-azar>
- Fig. 17. Adam Adamowicz: *Concept art de Skyrim*. (2008)
https://www.taringa.net/+skyrim/skyrim-concept-art-imagenes_rrujf
- Fig. 18. Jocus Wang: *Concept art de Dark Souls III*. (2014)
<https://www.resetera.com/threads/concept-art-for-dark-souls-iiis-previous-unreleased-iteration-have-leaked.384221/>
- Fig. 19. Art Spiegelman: Viñeta *Maus* (1980)
<https://otraformademirar.org/2010/03/01/maus/>
- Fig. 20. Quality Comics: *G.I. Combat #7* (1953)
https://www.whakoom.com/ediciones/382316/gi_combat-comic_book
- Fig. 21. Masasumi Kakizaki: *Rainbow*. (2003)
<https://www.zonanegativa.com/rainbow-1-3/>
- Fig. 22. Marjane Satrapi: *Persépolis*. (2000)
<https://www.casadellibro.com/libro-persepolis-3-ed-de-bolsillo/9788467916560/2401146>
- Fig. 23. Don Trioani: *Tropas alemanas preparadas para el combate, 1916*.
https://elpais.com/elpais/2016/02/19/album/1455913659_852628.html#foto_gal_6
- Fig. 24. Osprey: *Las Tropas de Asalto Alemanas en la I Guerra Mundial, Suboficial, Sturmbatallion Rohr, 1916*. (2001)
<https://www.iberlibro.com/TROPAS-ASALTO-ALEMANAS-GUERRA-MUNDIAL-SUBOFICIAL/30140758601/bd>
- Fig. 25. Brainstorming, Paula Gil Garrido, 2021.
- Fig. 26. Moodboard personajes, Paula Gil Garrido, 2021.
- Fig. 27. Arte final de Anne Auclair, Paula Gil Garrido, 2021.
- Fig. 28. Arte final de Karl van Baum, Paula Gil Garrido, 2021.
- Fig. 29. Doug Chiang: Concept art para Star Wars (2019)
<https://twitter.com/philszostak/status/1118539527243493377?lang=zh-Hant>
- Fig. 30. Bocetos escenario nº1, Refugio Antiaéreo, Paula Gil Garrido, 2021.
- Fig. 31. Line art de los props, Paula Gil Garrido, 2021.
- Fig. 32. Paletas de color de los personajes, Paula Gil Garrido, 2021.

Fig. 33. Escena final nº2, Paula Gil Garrido, 2021.

Fig. 34 y 35. Grisalla y color de las páginas 5 y 6, Paula Gil Garrido, 2022.

Fig. 36. Portadas cómic, izq. Portada serigráfica, der. Portada digital, Paula Gil Garrido, 2021.

Fig. 37. Póster Anne Auclair, Paula Gil Garrido, 2021.

Fig. 38. Cubierta *Lovers of Verdun* en serigrafía, Paula Gil Garrido, 2021.

Fig. 39. Páginas 4 y 5 cómic *Lovers of Verdun* en serigrafía, Paula Gil Garrido, 2022.

9. ANEXO

El anexo se puede consultar en el archivo “**Anexo_Paula_Gil_Garrido**” que acompaña a este trabajo en el correspondiente enlace de la plataforma.

Dicho anexo está conformado por tres partes:

- Anteproyecto.
- Proceso de elaboración del proyecto.
- Proyecto final de grado.