



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Al final de la orilla: Novela ilustrada de misterio y comedia.
Segunda parte.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Fernández Valero, Eva

Tutor/a: Pleguezuelos Rodríguez, María Isabel

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Al final de la orilla es una novela ilustrada en dos formatos, analógico e interactivo, realizada como trabajo de fin de grado. Se ha realizado junto con Laura Campoy Elvira.

En esta memoria se aborda el proceso creativo que he desarrollado para llevar a cabo el diseño de personajes y las ilustraciones del proyecto. Asimismo se aborda el trabajo de investigación previo necesario y el desarrollo de un prototipo de web cuya finalidad es publicitar la obra.

Palabras clave: Novela ilustrada; Ilustración; Diseño de personajes; Diseño web; Floriografía

SUMMARY

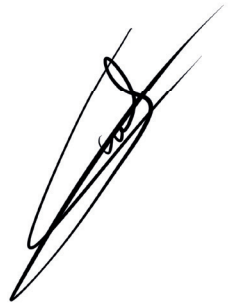
At the end of the shore is an illustrated novel in two formats, analog and interactive, made as a final degree project. It has been done together with Laura Campoy Elvira.

This memory tackles the creative process that I have developed to carry out the character design and illustrations of the project. Likewise, the necessary preliminary research work and the development of a web prototype whose purpose is to publicize the work.

Keywords: Illustrated novel; Illustration; Character design; Web design; Floriography

CONTRATO ORIGINALIDAD

EL presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. Concepto de la novela ilustrada	5
1.2. Objetivos	6
1.3. Metodología	6
1.4. Desarrollo de la idea	7
2. MARCO CONCEPTUAL	8
2.1. Novela Gráfica	8
2.1.1. Definición	8
2.1.2. Importancia en el proyecto	9
2.2. Manga	9
2.2.1. Definición	9
2.2.2. Importancia en el proyecto	10
2.3. Manhwa	10
2.3.1. Definición	10
2.3.2. Importancia en el proyecto	10
3. REFERENTES	11
3.1. Por tema	11
3.2. Por estilo gráfico	12
4. DESARROLLO TEÓRICO	14
4.1. Sinopsis	14
4.2. Las flores y su simbología	14
4.2.1. Concepto	14
4.2.2. Aplicación al proyecto	15
5. DESARROLLO GRÁFICO	17
5.1. Punto de partida	17
5.2. Diseño de personajes	17
5.3. Concepto ilustraciones	22
5.4. Arte final	23
5.4.1. Ilustraciones	23
5.4.2. Portada y contraportada	24
6. PROTOTIPO WEB	25
7. FUTURO DEL PROYECTO	26
8. CONCLUSIONES	27
9. BIBLIOGRAFÍA	28
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	30
11. ANEXOS	32

1. INTRODUCCIÓN

Casi desde el inicio de la carrera he tenido presente la idea de realizar una novela junto con mi compañera Laura Campoy Elvira, siendo yo la encargada de realizar la parte gráfica del proyecto referente a la ilustración. En mi caso, siempre he estado interesada en el mundo de la novela gráfica y del manga, llevo años consumiendo obras de ambos géneros y se han convertido en gran parte de mi vida. Por ello la decisión de llevar a cabo una novela ilustrada fue sencilla, es decir, podía cumplir la pequeña fantasía de crear una novela y al mismo tiempo dar el salto a la ilustración aplicada a la narración.

Teníamos claro que queríamos contar una historia no muy extensa sobre la relación entre dos personas desde una perspectiva juvenil, sin embargo, decidimos no renunciar en cierto modo a la seriedad que se merece hablar sobre temas delicados y personales. De esta forma nació *Al final de la orilla*, una novela ilustrada que habla sobre las relaciones y el perdón.

Un rasgo característico de nuestro proyecto es que las ilustraciones giran en torno a diferentes especies de flores, las cuales están ligadas a cada escena por su simbología.

Esta memoria recoge el proceso de creación y diseño de los personajes, así como el desarrollo completo del proyecto, que tiene una extensión de noventa y dos páginas, para las que se han desarrollado un total de treinta y cinco ilustraciones. Asimismo, contiene una extensa investigación sobre la simbología de las flores para poder aplicarlas de manera correcta y con sentido. También abordamos la creación del prototipo de una web como plataforma para publicitar nuestra obra.



fig.1 Portada de la novela ilustrada *Strawberry Moon. La hija de la luna* (Laia López).

1.1. CONCEPTO DE LA NOVELA ILUSTRADA

La novela ilustrada es un término utilizado para describir un formato de libro en el cual la ilustración acompaña al texto, de modo que el lector puede visualizar mejor lo que está ocurriendo, poniéndole cara y diseño a los personajes de la historia. Es un medio en el cual podemos unir dos de las siete bellas artes, la literatura y la pintura.

En este formato de libro, la narración de la historia mediante la escritura tiene un peso mayor al de la ilustración, pues esta solo está presente en ciertas escenas. Sin embargo, aunque su porcentaje es menor, gana importancia gracias a un diseño y arte bien desarrollado y aplicado.

Podríamos decir que es un medio en el cual podemos disfrutar de la narración de una historia de dos formas totalmente distintas, pero que se complementan a la perfección.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es desarrollar completamente las ilustraciones que acompañarían a los ocho capítulos de la novela. Para ello me he tenido que enfrentar al proyecto de una manera profesional y seria, teniendo en cuenta que era la primera vez que desarrollaba un trabajo de esta longitud y cuya carga de trabajo era mayor a lo que estaba acostumbrada.

El trabajo de investigación previo, tanto de referentes visuales como de la simbología que se utilizaría en las distintas escenas a través de la representación de flores, era primordial para lograr dar vida a una historia con personajes carismáticos que lograra enganchar mediante el arte a los posibles lectores. Se buscaba alcanzar la creación de una experiencia visual que estuviese a la altura de la historia, que consiguiera que aquellos que leyeran la novela vieran a los personajes correctamente representados en las ilustraciones. Era sumamente importante mantener la coherencia entre el texto y la imagen, ya que considere ese equilibrio como un pilar fundamental del proyecto.

Asimismo, como añadido, queríamos diseñar el prototipo de una web que sirviera como medio para publicitar nuestro proyecto. A pesar de que era lo último que íbamos a desarrollar, pues consideramos que era primordial la finalización de la novela, nos pareció una parte del proyecto que merecía importancia debido a que su finalidad iba a ser informar sobre nuestra obra y darnos a conocer.

En general, tenía que poner en práctica todos mis conocimientos y desarrollar nuevas capacidades a medida que iba avanzando.

1.3. METODOLOGÍA

Para realizar la parte de ilustración de este proyecto he seguido unas pautas de trabajo muy marcadas, ya que no quería que la desorganización me hiciera pasar una mala jugada.

En primera instancia, efectuamos una encuesta para conocer ligeramente la opinión popular sobre nuestra idea. El cuestionario era mayormente relacionado con la narrativa de la obra, sin embargo, en una pregunta se cuestionó sobre la opinión que merecían las ilustraciones en un libro. La respuesta fue muy positiva, siendo prácticamente unánime que enriquecían al texto.

A partir de la ficha de personaje que ejecutamos en conjunto, ya que teníamos que desarrollar tanto la parte visual de los personajes como su personalidad, llevé a cabo el diseño de los diferentes personajes que aparecerían en la novela.

Posteriormente, leí varias veces la obra tomando notas de las diferentes interacciones de los personajes, puesto que quería captar con exactitud las emociones de cada escena para poder plasmarlas de forma adecuada a la hora de ilustrar. Mi compañera me envió ciertos *storyboards* sencillos de algunos de los momentos que tendría que desarrollar, por ello me centré sobre todo en entender que quería transmitir esos puntos de la historia en concreto.



fig.2 Arte oficial para la serie de animación japonesa *Fruits Basket* (Natsuki Takaya).

Tras esto, comencé a investigar sobre la simbología de las flores, de modo que pudiera escoger la adecuada para cada página. Este paso fue quizás el más tedioso pero a su vez interesante, ya que me enfrentaba a un ámbito totalmente nuevo y el cual desconocía completamente.

Una vez tuve un esquema de cómo abordaría cada ilustración, pude empezar a abocetar, para posteriormente poder realizar el *lineart* y por último los detalles finales, como pueden ser sombras y luces.

El prototipo de web fue lo último que se efectuó, de manera que cuadrara con el estilo de la novela.

1.4. DESARROLLO DE LA IDEA

El proyecto que se ha presentado para el trabajo de final de grado consiste en una novela ilustrada finalizada con una extensión de ocho capítulos.

Desde antes de desarrollar la historia, se habló con mi compañera de realizar un libro en conjunto. Teníamos la pequeña fantasía de escribir e ilustrar una historia en la que se pudiera abordar la evolución de la relación entre dos personajes. Ambas somos muy aficionadas a consumir series y animes donde la narrativa esté bien desarrollada, y en las que las dinámicas estuvieran bien construidas. Obras como *Fruits Basket* de *Natsuki Takaya* nos encendían la llama de generar un universo bien modelado, en el que la carga emocional y moral de la serie estuviera ejecutada de manera adecuada. Por ello, cuando nos surgió la oportunidad de realizar el trabajo de final de grado en conjunto decidimos llevar a cabo este proyecto.

El primer paso en el desarrollo de esta obra fue la concepción de la idea. En nuestro caso teníamos claro que queríamos crear una historia juvenil con un toque paranormal. En este momento del proyecto fue en el único en el que participe con relación a la parte literaria, es decir, ambas decidimos cuál iba a ser la naturaleza de la historia y qué ocurriría a lo largo de los capítulos.

Los dos personajes principales se originaron basándonos en nuestras personalidades, de modo que este proyecto paso a tener un carácter personal e íntimo. Esta novela ilustrada no es solo una historia de ficción, sino una forma de mostrar la importancia de la comunicación en las relaciones interpersonales, y como las emociones y los sentimientos de ambas partes deben ser primordiales tanto en las relaciones románticas como platónicas.

En este punto, con los dos personajes principales desarrollados, decidimos que la historia tendría lugar en la universidad, concretamente en una pequeña aula de la facultad de bellas artes. Nos gustaba la idea de que la obra se desarrollara principalmente en una sola habitación, y que esta se convirtiera en cierto modo en el refugio de los protagonistas.

Como he mencionado anteriormente, queríamos introducir fantasía en la obra, por lo que decidimos que los protagonistas pudieran ver más allá del plano terrenal, añadiendo una trama paranormal. De este modo jugamos con el concepto de la muerte y cómo esta nos afecta en nuestro día a día, aplicándolo sobre todo a las conversaciones que nunca se pudieron tener.

A través de la búsqueda de referentes me encontré con varias ilustraciones que utilizaban flores como ornamento. Este hecho me fue indiferente al principio, sin embargo, me percaté de que podría ser una buena manera de introducir algo propio al proyecto, una característica que le daría en cierto modo identidad a la novela. De esta manera, llegué a la idea de emplear las flores como simbología en cada escena. Generalmente están incluidas de forma no diegética, salvo en un par de escenas que si forman parte del propio universo. A simple vista puede parecer una decoración sin significado, pero lo cierto es que están escogidas a conciencia. Somos conscientes de que comúnmente el significado de las flores no es conocido, más allá de que las rosas son reconocidas como un símbolo de amor, por ello en la web que se emplearía para publicitar y dar a conocer un poco más el pequeño mundo que hemos creado, habría un apartado para acercar este ámbito a aquellos que estuvieran interesados.

Tras esto ya tenía todas las bases para comenzar a diseñar y a ilustrar, lo cual ha sido la parte más amplia de mi proyecto.

2. MARCO CONCEPTUAL

Para lograr un tipo de ilustración que acompañase a la novela, investigué sobre los tres medios que suelo consumir con regularidad, y que al haberme prácticamente criado con ellos han influido en gran medida en mi forma de ilustrar.

2.1. NOVELA GRÁFICA

2.1.1. Definición

La novela gráfica es un término que surgió durante los años setenta, con el objetivo de distinguir ciertas obras, ya que se buscaba que fuera en cierto modo una obra de calidad literaria que tuviera el formato de cómic. Es por ello que ambos géneros son difíciles de diferenciar, sin embargo, la novela gráfica posee ciertas características propias que hacen de ella una variedad de historia distinta al cómic. La principal diferencia es que este tipo de obra cubre una historia completa, a diferencia de su contrincante que suelen ser pequeñas historias, las cuales estaban destinadas a ser editadas en entregas mediante una publicación periódica. Esto otorga a los autores de novelas gráficas cierta independencia de las editoriales, ya que les permite contar su historia de manera completa, e incluso si hubiera secuelas serían independientes y autoconclusivas. Sin embargo, hoy en día, con la popularización del género, esta diferencia se disemina cada vez más y podemos ver obras como *Heartstopper* de *Alice Oseman* que se desarrollan en diferentes volúmenes, como si fuera una saga de libros.



fig.3 Portada de la novela gráfica *Teen Titans. Raven*. (Kami García, Gabriel Picolo).

Existen también diferencias notorias en cuanto al formato de edición, sin embargo, ya que yo me encargo de la parte de ilustración, he decidido no abordarlas.

2.1.2. Importancia en el proyecto

La novela gráfica fue nuestra primera opción a la hora de pensar en el formato que tendría nuestra obra. Sin embargo, teniendo en cuenta que queríamos llegar a realizar y entregar una historia completa, optamos por realizar una novela ilustrada por falta de tiempo, ya que no queríamos quedarnos a medias y solo entregar un prototipo. No obstante, algunos referentes de este género, que se abordarán en el siguiente apartado, fueron de suma importancia.

2.2. MANGA

2.2.1. Definición

La primera definición académica que llegó a occidente vino de la mano de *Frederick L. Schodt*, quien en su libro definió este género de la siguiente forma: “La palabra manga puede significar caricatura, cartoon, tira cómica, cómic book o animación. Acuñada por el artista japonés Hokusai en 1814 está formada por los ideogramas man (involuntario o a pesar de uno mismo) y ga (dibujo). Era evidente que Hokusai estaba tratando de describir algo como dibujos caprichosos. Pero es interesante notar que el primer ideograma tiene una segunda acepción como moralmente corrupto”¹.

El manga está dirigido a todo tipo de público debido a su gran variedad de géneros: *shonen*, *shojo*, *seinen*, *gore*, *isekai*, etc. Es por ello que no solo el tipo de historia varía, sino que el estilo de dibujo es totalmente distinto. Con el paso de los años, la manera en la que los autores ilustran sus obras ha cambiado considerablemente, por ejemplo, si comparamos dos obras del mismo género pero con una diferencia de publicación de treinta años, encontraremos distinciones considerablemente notorias respecto al arte. En primer lugar, *Yū Yū Hakusho*, escrita e ilustrada por Yoshihiro Togashi, tiene un estilo que corresponde más propiamente a la definición de manga, teniendo un diseño de personajes con características como ojos grandes en comparación con la nariz y la boca, además de peinados extravagantes y voluminosos. Por su parte, *Chainsaw Man*, escrita e ilustrada por Tatsuki Fujimoto, tiene un estilo de dibujo más sencillo que el anterior, en el que las proporciones de la cara son mucho más realistas que antiguamente, asimismo sus escenas de acción son más crudas y sucias.

Por tanto, este medio está en constante evolución. A día de hoy existe tal variedad de géneros y de estilos de ilustración que difícilmente podemos encerrarlo en una categoría.

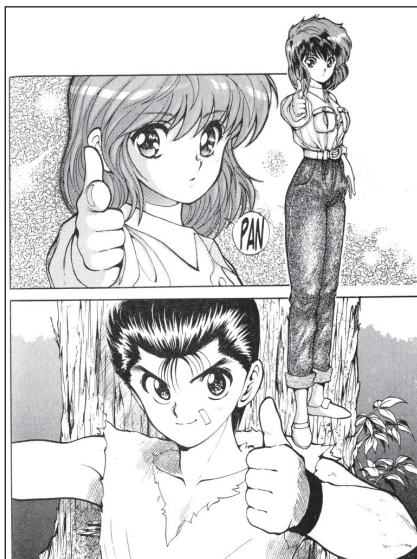


fig.4 Escena perteneciente al manga *Yū Yū Hakusho* (Yoshihiro Togashi).

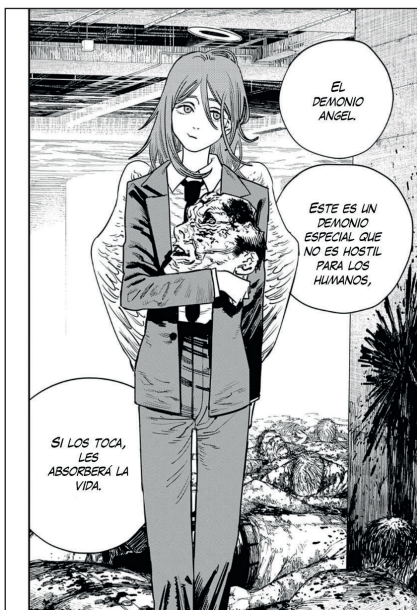


fig.5 Escena perteneciente al manga *Chainsaw Man* (Tatsuki Fujimoto).

1. Schodt, F. L. (1984). *Manga! Manga!: the world of Japanese comics*. Kodansha International.

2.2.2. Importancia en el proyecto

Al haberme criado consumiendo obras de este ámbito, mi estilo de dibujo se ha ido forjando en base a mis autores favoritos. Además, muchos de los artistas a los que haré referencia claramente también han sido influenciados por la cultura del manga. Es por ello que las ilustraciones de *Al final de la orilla* tienen un estilo más estilizado, el cual hace una ligera referencia en algunos de sus elementos al estilo manga.

Aún así no buscaba algo muy detallado, sobre todo en los rostros, por ello también busqué inspiración en *Blue Flag*, obra de la cual hablaré en el apartado de Referentes.

2.3. MANHWA

2.3.1. Definición

La palabra *manhwa* hace referencia a las tiras cómicas e historietas que se producen en Corea del Sur.

Tiene su origen en la combinación de la caligrafía y el dibujo que solía ser empleado para crear pequeñas poesías. Nos encontramos tres obras que serían consideradas las bases de este género. En primer lugar, *Bomyeongsi-pudo*, una obra que está compuesta por diez ilustraciones que nos relatan la historia de un monje y su camino hacia la verdad, datada en la época de *Goguryeo*. En segundo lugar, nos encontramos con *Samganhengsildo*, un libro perteneciente al budismo durante la dinastía *Joseon*, que nos cuenta los tres principios morales básicos mediante distintas fábulas ilustradas. Por último, nos encontramos con *Euiudo* durante la dinastía *Joseon*, se trata de cuatro viñetas que nos narra la historia de una vaca fiel. En estos documentos nos encontramos la característica de que la hoja se divide en “cuadrados” y la imagen ilustra el texto.

Actualmente, este medio ha evolucionado y comparte ciertas similitudes con el manga, sin embargo, cada uno es fácilmente reconocible por separado.

2.3.2. Importancia en el proyecto

La principal característica de este medio que he empleado en nuestro proyecto es el aire. Al contrario que en el manga, el *manhwa* generalmente mantiene una viñeta por línea, lo cual dota de mucho más aire a la hora de diseñar su maquetación. Mientras que el manga prácticamente utiliza todo el espacio de la página, siendo este un diseño más conglomerado.

Queríamos que nuestro proyecto tuviera un estilo sencillo y no muy saturado, por ello la forma en la que el *manhwa* dispone sus viñetas nos pareció ideal y decidimos en cierto modo adaptarla para que fuera una combinación de los tres medios que he explicado, siendo este al que más referencia hace.



fig.6 Portada del manhwa *Solo Leveling* (Chugong).

3. REFERENTES

Al haberme encargado de la parte de ilustración del proyecto, utilicé una mayor cantidad de referentes por estilo gráfico que por narrativa, sin embargo, como se podrá ver a continuación, he querido destacar dos referentes por trama que me han ayudado en gran medida a poder transmitir lo que quería expresar a través de las viñetas.

3.1. POR TEMA

Jibaku Shōnen Hanako-kun

Cuenta la historia de una academia, la cual es conocida por ser el lugar donde habitan los “siete misterios” y por los sucesos paranormales popularizados a través de los rumores de los estudiantes. Nene Yashiro es una estudiante que decide contactar con el séptimo misterio de la academia, Hanako, esto desencadena toda una serie de acontecimientos que unirán a estos dos personajes. Este manga, además de ser mi obra favorita de este género, fue una de las principales inspiraciones para el proyecto. Cuenta con personajes carismáticos y divertidos, que a través del estilo de ilustración único por parte de la autora *Aidairo* dota a las escenas más importantes de emoción y sentimiento. Las expresiones de los personajes están increíblemente bien trabajadas, con solo un vistazo puedes entender perfectamente lo que se quiere transmitir en cada momento. Otro rasgo en común es que en esta historia los personajes tienen también un pequeño sitio donde generalmente comienza cada arco argumental. Ese sentimiento de refugio es lo que me propuse mostrar en las ilustraciones de nuestra novela, un pequeño lugar colmado de paz y tranquilidad.

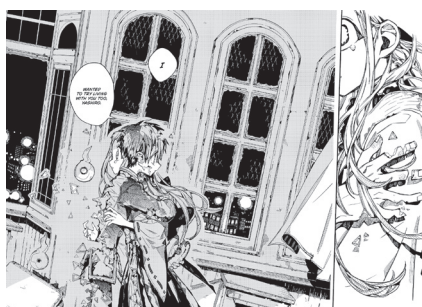


fig.7 Escena perteneciente al manga *Jibaku Shōnen Hanako-kun* (Aidairo).

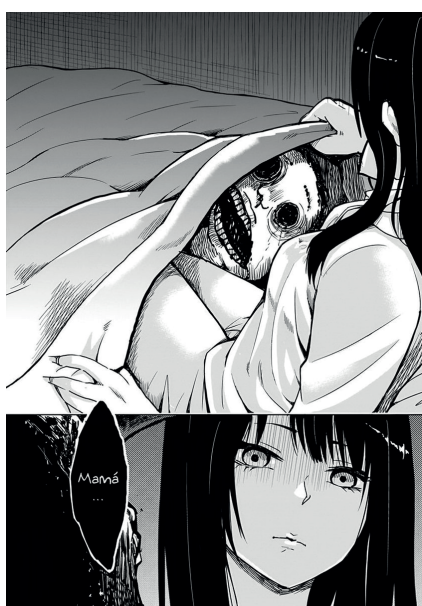


fig.8 Escena perteneciente al manga *Mieruko Chan* (Tomoki Izumi).

Mieruko chan

Esta obra, escrita e ilustrada por Tomoki Izumi, trata de una joven que de pronto puede ver monstruos grotescos a su alrededor. Al percatarse de que es la única que puede percibirlos, toma la decisión de ignorarlos. Este manga me fue de gran ayuda gracias a cómo muestra diferentes reacciones al poder ver espíritus. En *Al final de la orilla*, Nico es un personaje que es capaz de ver más allá de lo terrenal desde que tenía uso de razón, por ello está más acostumbrado a ver sombras, criaturas o personas que no deberían estar. Sin embargo, Angelo es nuevo en todo este mundo paranormal, es una persona que a pesar de no estar acostumbrada a los espíritus, por su orgullo decide actuar lo más normal que le sea posible. Es por ello que busqué inspiración en *Mieruko chan*, ya que la protagonista aunque por motivos distintos también busca actuar con normalidad, por ello fue de gran ayuda para estudiar las diferentes expresiones y reacciones que se tendrían en estos casos.

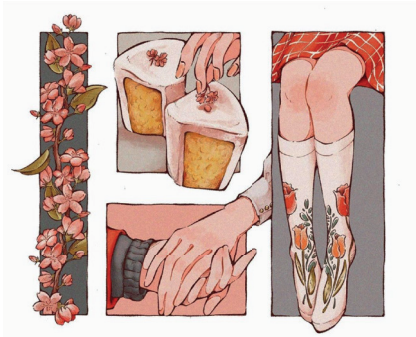


fig.9 Ilustración de la artista Trym Hinano.

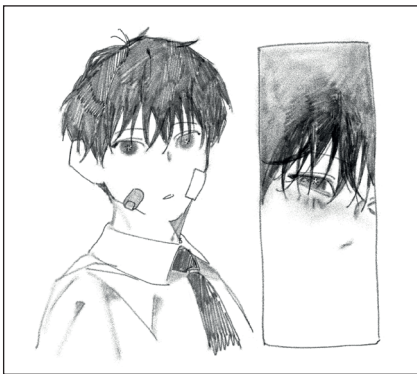


fig.10 Panel de un cómic realizado por Dokumanga.

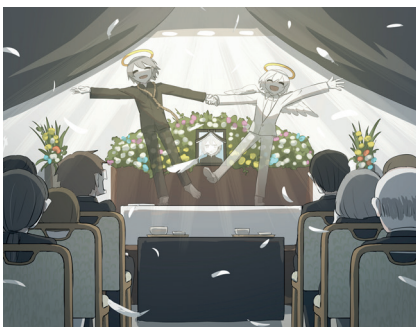


fig.11 Ilustración del artista Avogado6.

3.2. POR ESTILO GRÁFICO

Trym Hinano

Esta artista japonesa fue la que me inspiró a la hora de idear el concepto de las flores. Sus ilustraciones generalmente son independientes y se siente como una ráfaga de cotidianidad. Emplea generalmente un formato por viñetas en las cuales podemos encontrar distintos elementos, como pueden ser delicados postres o la representación de manos realizando alguna actividad. Usa una paleta de colores muy suave, pero que no deja de ser alegre, combinando a la perfección las tonalidades frías con las cálidas.

Todas sus ilustraciones tienen ciertos componentes en común, siendo las flores las más utilizadas. A simple vista, sus ilustraciones buscan simbolizar la feminidad, siendo la representación de mujeres otro de los recursos más empleados.

En general, el aire de delicadeza y serenidad que transmitía su arte me pareció muy interesante y confortador. El uso de primeros planos de distintos elementos relacionados entre sí, hacía que tres viñetas pudieran contarnos una pequeña historia de una manera simple pero bella.

Dokumanga

Dokumanga es un artista japonés no muy conocido, que generalmente sube su arte a Twitter. En este caso no me inspiré tanto en sus ilustraciones sino en sketches de cómics que encontré por Pinterest. A través de unas pocas viñetas no muy detalladas podías leer perfectamente el ambiente de la escena.

Generalmente hace mucho hincapié en los primeros planos de las miradas. A pesar de que su dibujo es simple, esto no impide que transmita a la perfección las emociones de los personajes. Otro punto a destacar es que al ser un sketch está en blanco y negro, lo cual me dio la idea de optar por unas ilustraciones que fueran monocromáticas.

Avogado6

Avogado6 es un ilustrador de origen japonés, quien a través de su arte refleja los males e inquietudes que acechan en la sociedad, como pueden ser la depresión, la falta de tiempo y el vacío detrás del consumismo.

Sus obras son muy conocidas por redes sociales, ya que reflejan el dolor y la crudeza que se respira en la sociedad moderna. Usa un estilo de ilustración que podríamos decir que hace referencia al anime o manga, lo cual en cierto modo ha sido el principal causante de su popularidad.

El artista refleja escenas muy duras, llegando al punto de representar el suicidio. Sin embargo, su estilo de ilustración es en cierto modo una antítesis, ya que se trata de personajes o escenarios, que a pesar de ser tétricos, son agradables y con un diseño *cartoon* y *redondo* que en otro contexto podrían ser categorizados como *lindos*. Lo más interesante de esto es que a pesar de representar problemas sociales graves y crudos desde un arte agradable



fig.12 Ilustración realizada por Andrhomeda.

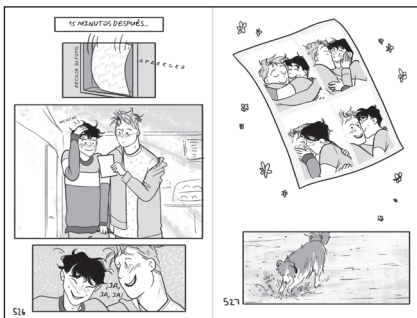


fig.13 Páginas de la novela gráfica *Heartstopper* (Alice Oseman).

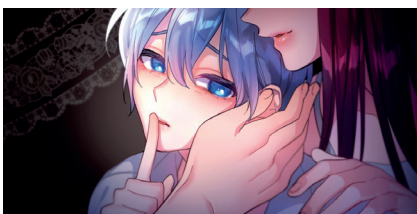


fig.14 Arte oficial del *manhwa Secret Alliance* (Lero).

y bello, el mensaje no se ve comprometido e incluso algunas ilustraciones se sienten como un grito de ayuda. Este hecho fue el que me pareció interesante para tomarlo como referente, ya que en nuestra novela también se tratan temas delicados y dolorosos, y en cierto modo también he buscado ese equilibrio.

Andhromeda

Andhromeda es un artista italiano activo principalmente en Twitter e Instagram. Este ilustrador fue uno de mis primeros referentes debido principalmente a un cómic de una página sobre la identidad. Me pareció que representó de una manera preciosa y simple en tan solo cinco viñetas, un sentimiento tan complicado como es aceptarte completamente.

En su perfil podemos ver diferentes cómics que ha realizado a lo largo de su carrera, generalmente podemos ver ciertos elementos en común, como son el uso de primeros planos para añadir detalle al escenario en el que se encuentran los personajes. Asimismo, encontramos ilustraciones en las que se encuentra un individuo rodeado de elementos abarrotados por el suelo, sobrecargando la escena para transmitirnos el agobio que siente el personaje.

En general me centré principalmente en algunos de sus cómics monocromáticos, en los cuales a través de la representación de elementos del escenario nos cuenta una breve historia que nos hará reflexionar.

Heartstopper

Escrita e ilustrada por Alice Oseman. Es una novela gráfica sobre una historia de amor, pero a su vez sobre el descubrimiento y la aceptación. Es una obra sencilla sobre la relación de dos jóvenes y de cómo esta irá cambiando a la vez que ambos descubren quiénes son en realidad.

El arte de esta obra acompaña a la historia que nos cuenta mediante un dibujo sencillo, lo que nos proporciona un respiro de paz. Es simple, sin demasiados detalles, pero adecuado y correcto. No necesita ser detallista ni en sus fondos, ni en sus personajes para expresarse tal y como es. Esto fue lo que me fascinó de esta novela, transmite de una forma brillante las alegrías, angustias y los momentos de paz sin saturarnos.

Secret Alliance

Este *manhwa*, cuyo creador es Lero, nos cuenta la historia de una joven que tiene problemas para relacionarse debido a ciertos acontecimientos que le sucedieron en el pasado. He tomado esta obra principalmente como referente ya que al tratarse de un *manhwa*, me parecía interesante la manera en la que estaban dispuestas las viñetas. Diferentes planos con algunos segundos de separación que logran crear una sensación de continuidad, y a su vez proporcionan un diseño limpio y con aire.



fig.16 Litografía en color *Langage des Fleurs* (Alphonse Mucha).

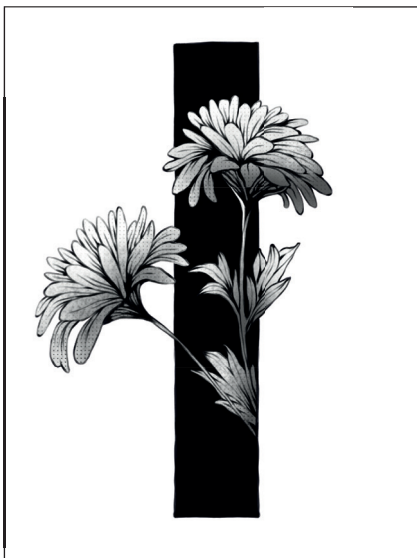


fig.17 Representación de un crisantemo.



fig.18 Representación de una camelia.

sabemos que el significado de una flor se invertía si esta se encontraba volteada. Asimismo, existía un modo de responder al mensaje, recibir una flor con la mano derecha se traduce como una respuesta positiva, mientras que recibirla con la izquierda se interpreta como negación.

Actualmente, la mayoría de los significados de este lenguaje se han olvidado, sin embargo, las flores aún mantienen su significado. Es decir, por ejemplo, las rosas rojas aún se asocian cómo amor romántico.

El primer diccionario que recopilaba una lista que contenía los nombres de las flores asociados a las definiciones simbólicas fue el *Dictionnaire du langage des fleurs* que fue publicado por Joseph Hammer-Purgstall en 1809.

Esta manera de expresarse también fue utilizada en la literatura y en el arte. Shakespeare usó la palabra “flor” más de 100 veces en sus obras y sonetos. En su obra *Hamlet*, un personaje llamado Ofelia explica el significado simbólico de las flores pensamiento, romero, hinojo, margaritas y violetas, tres de las cuales también aparecen en nuestro proyecto.

También se conoce que este lenguaje varía según la zona demográfica en la que nos encontremos, por ejemplo en Japón se le conoce como *Hanako-toba*.

4.2.2. Aplicación al proyecto

En primer lugar, tras realizar una investigación previa para conocer el contexto de este lenguaje, analicé las treinta y una escenas que tendría que ilustrar y otorgué una serie de emociones a cada una de ellas. Posteriormente, me dispuse a seleccionar a través de distintos diccionarios de floriografía una serie de flores y a investigarlas individualmente para concretar si su aplicación a la novela era correcta.

Esta fue una tarea complicada, ya que me enfrentaba a un abanico de opciones exageradamente amplio, además me propuse no utilizar dos veces la misma especie de flor, lo cual fue un objetivo difícil de cumplir pero que finalmente se llevó a cabo de manera efectiva. Finalmente, seleccioné un total de treinta y una flores, para las que ejecuté el mismo número de ilustraciones.

Crisantemo violeta: Representa un insoportable dolor por perder a la persona amada. Asimismo, refleja el miedo a la soledad y a no tener a una persona con quien compartir la vida.

Junquillo oloroso: Esta flor transmite el deseo de que vuelva el afecto.

Clavel amarillo: El color amarillo de esta flor rompe con el significado de belleza y orgullo que tiene el clavel, transmitiendo en su lugar un sentimiento de desprecio.

Ciclamen: El lado negativo de esta planta hace referencia a la desconfianza y al desaliento, esto fue inspirado probablemente debido a que sus tubérculos son venenosos para el hombre.

Geranio oscuro: Expresa melancolía.

Pensamiento: Símbolo de inocencia, modestia y decencia debido a su pequeña corola, la cual parece dudar en salir de su cofre de hojas.

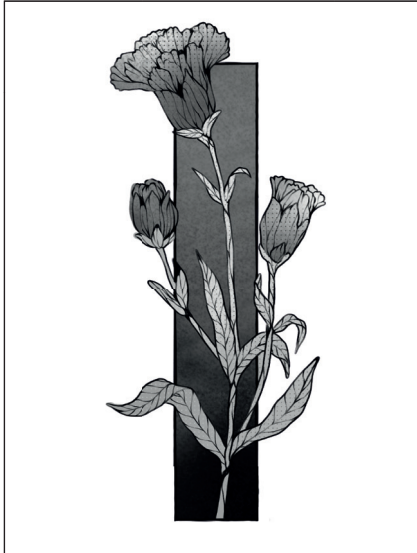


fig.19 Representación de un clavel.

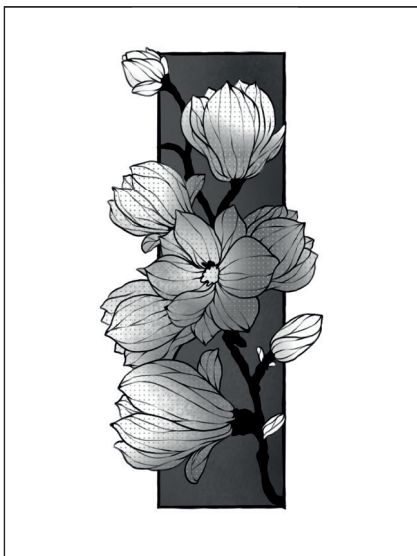


fig.20 Representación de una flor de cerezo.

Freesias: Popularmente se dice que su esencia proporciona esperanza y valor para afrontar los contratiempos.

Romero: Uno de los significados de esta planta es el recuerdo, probablemente debido a que está asociada científicamente con el aumento de la memoria, ayudando a alentar los recuerdos del pasado.

Myosotis: Comúnmente conocida como *nomeolvides*, es sinónimo de fidelidad y amor eterno.

Zinnias: El significado de esta flor incluye la aclamación, el afecto, la amistad, el amor eterno, el recuerdo y el homenaje.

Camelia rosada: Simboliza el deseo de tener más cerca a la persona a quien se regala.

Tulipán negro: Está asociado con la depresión, el miedo y el pesimismo. Es una forma de expresar “estoy sufriendo mucho”.

Lavanda: Transmite un mensaje de calma y tranquilidad.

Petunia: Puede simbolizar el resentimiento.

Iris: Representa la unión entre el mundo terrenal con el celestial.

Clavel: Puede representar la paz y la pureza, el amor sincero o la amistad.

Amaryllis blanco: Simboliza la feminidad, la pureza y la inocencia.

Cala blanca: Se considera la flor de la pureza y la compasión. También es considerada como una representación de la belleza.

Lycoris radiata: Conocida popularmente como la flor del infierno, simboliza el amor no correspondido, el amor imposible o el suicidio.

Brezo blanco: Se asocia a la protección ante las adversidades.

Margarita: Son símbolo de pureza, inocencia, de amistad incondicional y de amor puro.

Rosa carolina: Puede asociarse con el amor peligroso.

Edelweiss: Desde la antigüedad ha simbolizado el valor, el coraje, el honor y el amor eterno.

Jacinto púrpura: Hace referencia a un profundo sentimiento de tristeza y la necesidad de pedir disculpas.

Hortensia: Hay mitos que dicen que estas flores son las que atraen las peores energías. Suelen relacionarse con la soledad y con la introspección.

Rododendro: Simboliza el peligro y el cuidado.

Narciso: Puede ser una representación del egoísmo, asimismo puede significar un regalo de doble filo.

Sakura: La caída de los pétalos de cerezo representa la transitoriedad de la vida.

Dalia: Tiene distintos significados, los cuales son una declaración de amor, ofrecer agradecimiento y expresar amor duradero y leal.

Agapanthos: Hace referencia directa a la palabra griega *Agape* que se traduce literalmente como *Amor*, y *Anthos* que se traduce en *flor*. Por tanto esta flor se conoce como *la flor del amor*.



fig.21 Pruebas gráficas iniciales de Nico y Angelo.



fig.22 Diseño descartado de Angelo.

5. DESARROLLO GRÁFICO

El desarrollo gráfico del proyecto es la parte primordial de mi trabajo. Tras realizar tanto el estudio previo de referentes, como la investigación de la simbología de las flores, pude comenzar a realizar bocetos y pruebas del diseño de los personajes y de las posibles ilustraciones.

5.1. PUNTO DE PARTIDA

Tras analizar los referentes y generar ciertos esquemas respecto a los elementos que quería que estuviesen presentes en la parte artística del proyecto, comencé a realizar bocetos o pruebas gráficas para comenzar a darle forma a la obra. Empecé a hacer pruebas de posibles diseños de personaje o posibles momentos para experimentar con distintos estilos gráficos.

Debido a que la relación que tenían los dos personajes era muy característica, hice un ejercicio que me ayudaría a poder entender cómo estos dos personajes interactuarían entre sí, ya que consideré que era muy importante comprender bien sus dinámicas. Para ello realicé bocetos de escenas no canónicas para poder representar de manera correcta su relación.

Para ejecutar la estructura narrativa visual del proyecto, hice varias pruebas mezclando los rasgos principales de mis referentes del marco conceptual, teniendo como principal el manhwa. Generando viñetas que contenían elementos del escenario o expresiones de los personajes, añadí cierto dinamismo a las ilustraciones, respetando generalmente una de las bases que establecí para el estilo gráfico, que las páginas tuvieran aire.

5.2. DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de personajes representa las bases del proyecto, ya que no podía empezar a trabajar en el arte final hasta que no realizase el concept art de los personajes que aparecerían físicamente en la obra.

En esta fase del trabajo ejecuté un gran número de pruebas, puesto que me dediqué a experimentar con diferentes estilos gráficos. En una primera instancia, no conseguía hallar el adecuado y no cesaba de rozar los extremos, es decir, o muy detallado o muy simple. Ocasionalmente me desviaba del estilo manga que buscaba y me dirigía hacia uno más occidental, rozando el *cartoon*, sin embargo, los resultados no me convencían. Fue entonces al aboquetar algo en mi cuaderno, sin la menor intención de que se utilizase para el proyecto, cuando llegué a un diseño que logró alcanzar mis ideales.

Basándome en este boceto, definí características comunes para el diseño de todos los personajes. Las caras serían angulares, con ojos proporcionalmente más grandes que el resto de elementos faciales. La parte inferior de estos estaría marcada dando un aspecto que puede asemejarse a una ojera. La nariz de los personajes estaría dibujada de una manera sutil, remarcando mediante detalles el puente. La boca sería sencilla, generalmente una línea

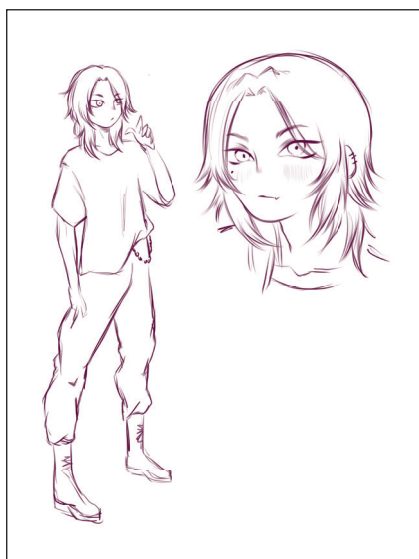


fig.23 Diseño inicial de Nico.



fig.24 Diseño final de Nico.

con las comisuras ligeramente marcadas. El cabello de los personajes tendría como punto en común algunos mechones despeinados. Los cuerpos serían estilizados, más realistas que el rostro, característica muy habitual en los *manhwas*. Por último, decidí añadir como rasgo general en todos los personajes un ligero sonrojado. Cabe destacar que en un principio los personajes tendrían un rubor que sería representado por un círculo en sus mejillas, sin embargo, fue sustituido por pequeñas rallas con una opacidad reducida, para que tuviera un aspecto más sutil.

Una vez terminé de definir las bases del diseño, me dispuse a realizar el *concept art* de los distintos personajes, comenzando por los protagonistas, y posteriormente con los secundarios en orden cronológico.

Al haberme encargado principalmente del desarrollo gráfico, abordaré de manera muy breve y concisa las características relacionadas con el desarrollo narrativo de los personajes, priorizando el proceso del diseño visual.

Nico

Es el protagonista de la obra. Se trata de un muchacho joven de unos veinte años. Es una persona empática y sensible y precisamente debido a estos rasgos de su personalidad, siente la necesidad de ayudar a aquellos que lo necesiten. Su relación con Angelo en un principio es complicada debido a un conflicto que tuvieron en el pasado, sin embargo, lentamente comienzan a congeniar y a perdonarse mutuamente.

Su cabello es largo y azabache con un corte a capas, el cual le proporciona un aire desenfadado. Viste con ropa generalmente ancha y cómoda. Sus ojos, los cuales generalmente lucen cansados debido al insomnio que padece, son celestes con largas pestañas.

No tuve muchos problemas en crear a Nico, ya que desde el principio tuve una imagen mental muy clara respecto a su diseño. Principalmente, me centré en intentar representar a una persona joven que luciera ligeramente amenazante, esto fue posible gracias a que su peinado le da un aire “punk” y a sus marcadas ojeras. Aunque en un inicio su diseño iba a ser levemente distinto, su pelo se mantendría sutilmente despeinado, pero estaría cortado sobre los hombros. El boceto anterior se descartó cuando realicé una prueba del personaje con coleta, optando por ponerle una melena más larga. Asimismo, decidí que tuviera flequillo, ya que en un principio su frente iba a estar despejada. Mencionar que otro de los diseños descartados era una coleta parcial que recogía la parte superior de su cabello y en el cual tenía un flequillo de cortina. También se desechó la idea que tuviera una mecha blanca en la parte izquierda de su cabello. Otra característica que fue añadida cerca del final fue la incorporación de un lunar bajo su ojo derecho, el cual es una sutil referencia a mi compañera de proyecto.



fig.25 Diseño inicial de Angelo.



fig.26 Diseño inicial de Angelo.

Angelo

Angelo es el segundo protagonista de la novela. Es un joven introvertido quien no disfruta particularmente de las interacciones sociales, generalmente permanece callado analizando el entorno y prefiere no involucrarse directamente. Sin embargo, con Nico muestra una faceta más abierta, aunque principalmente sus conversaciones suelen ser pasivo-agresivas y acusatorias, realizando comentarios irónicos contra el otro protagonista.

Respecto a su apariencia física, se trata de un muchacho de complexión delgada y no muy alto. Sus ojos son grandes y redondos con más pestañas en el párpado superior, son de un color verdoso y bajo ellos se encuentran dos lunares simétricos, siendo este su rasgo más característico. Tiene el cabello anaranjado, con un corte *mullet* a la altura de los hombros y con un flequillo a la altura de las cejas. Generalmente se mantiene serio, salvo cuando realiza alguna broma hacia Nico. Su ropa es ligeramente andrógina, vistiendo principalmente con cárdigan, jerséis y chalecos de punto.

El diseño de Angelo fue el más complicado de ejecutar, siendo este el que más cambios ha sufrido. Lo único que permaneció inmutable a lo largo de las diferentes modificaciones fue el *mullet*. En un principio, su cabello iba a ser rubio ceniza y tendría una mecha turquesa cerca de su flequillo, además de reflejos anaranjados. Sus ojos serían violetas. También se consideró la idea de que apareciera en ciertas escenas con gafas, aunque finalmente se descartó. Otra característica la cual fue modificada era que su diseño iba a ser mucho más alegre, es decir, el personaje sería más jocoso y divertido. A pesar de que siempre se consideró que Angelo tuviera lunares, estos estarían posicionados en sitios distintos a los que finalmente fueron escogidos, siendo estos bajo el ojo derecho y en la parte izquierda de la barbilla. Generalmente, los diseños anteriores hacían que el personaje se viera más alegre y simpático, por lo que decidí dotarle de una presencia más fría.

Enzo

Enzo es uno de los personajes secundarios perteneciente al primer arco de la novela. Se trata de un joven con una personalidad dulce pero vergonzosa que acude a los protagonistas debido a que siente pavor al verse acosado por una presencia sin rostro.

Es un muchacho con un rostro más aniñado que el resto de personajes. Tiene el cabello corto y con la raya del pelo hacia el lado derecho, siendo rubio claro al igual que sus pestañas, las cuales son densas y largas. Sus ojos son grandes y de color ámbar. Es de complexión pequeña al igual que Angelo y viste con un chaleco de punto sobre una camisa habitualmente remangada.

Con Enzo buscaba crear un personaje cuyas expresiones y movimientos corporales dieran a entender el nerviosismo que padecía. Gestos como entrelazar los dedos de las manos, o mirar hacia los laterales como si estuviera buscando ayuda son los más característicos del personaje y los que lograron en cierto modo que con un simple vistazo pudieras comprender su inquietud.



fig.27 Diseño inicial y final de Enzo.

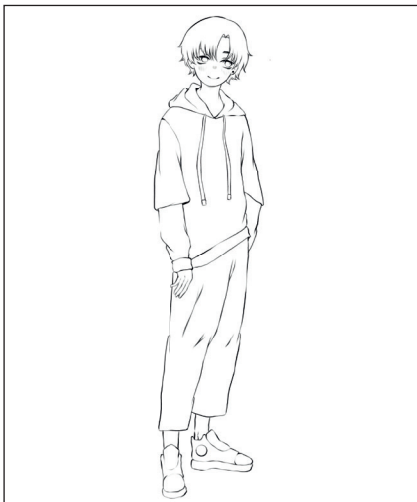


fig.28 Diseño final de Leo.



fig.29 Diseño final de Oliver.

En general, los diseños de los personajes secundarios no fueron sometidos a cambios drásticos. En el caso de Enzo decidí darle un aire menos infantil, además de cambiarle el color del pelo, ya que anteriormente era castaño.

Leo

Leo es el hermano mayor de Enzo, es un joven que en un principio tiene una apariencia agradable, pero que esconde una faceta antipática y borde.

Es un muchacho alto y de compleción normal. Tiene el cabello de una tonalidad un poco más oscura que su hermano, teniendo la raya del pelo en el lado contrario a este. Sus ojos son rasgados y del mismo color que Enzo, sin embargo, sus pestañas son mucho más finas y oscuras.

La aparición de Leo es breve, ya que este solo aparece en una escena, tanto en las ilustraciones como en la historia. Sin embargo, nos pareció importante que se transmitiera visualmente su personalidad altiva y egocéntrica al sentirse amenazado por los protagonistas, por ello busqué que tanto su mirada como el gesto de levantar ligeramente la cabeza transmitiera esa sensación.

Su diseño, al igual que el anterior personaje, únicamente sufrió un cambio de color de cabello, siendo el previo más oscuro.

Oliver

Oliver era un amigo de Enzo que falleció en un accidente de coche. Mantenían una relación muy sana y estrecha. Se trataba de un joven sensible y amable.

Se presenta como una masa oscura sin rasgos definidos. Según avanza la historia, su rostro se detalla y finalmente se puede ver su verdadera apariencia. Era un chico con rasgos andróginos y suaves. Tenía unos ojos grandes de color castaño, los cuales estaban rodeados por largas pestañas. Su cabello, largo y cobrizo, estaba recogido en una coleta alta que dejaba escapar los mechones delanteros. Tenía un lunar bajo el labio en la parte izquierda del rostro. Generalmente se le ve con una bufanda alrededor de su cuello.

En cuanto a Oliver, tuve su diseño claro desde un inicio, siendo este uno de los pocos personajes que no fue sometido a ningún cambio. Buscaba que su rostro reflejara la apariencia de una persona afable y atenta. Finalmente, opté por dotarle de gestos como inclinar la cabeza al sonreír, lo cual le proporcionaba un aspecto entrañable y dulce.

Tori

Es un personaje que pertenece al segundo arco argumental de la novela. Se trata de una muchacha que parece estar sometida a mucho estrés y ansiedad.

Tiene el cabello corto y anaranjado, lleva flequillo y su mechón delantero derecho es más largo que el izquierdo. Sus ojos, los cuales son de un color miel, son caídos y con visibles ojeras. Viste con ropa ancha y femenina.

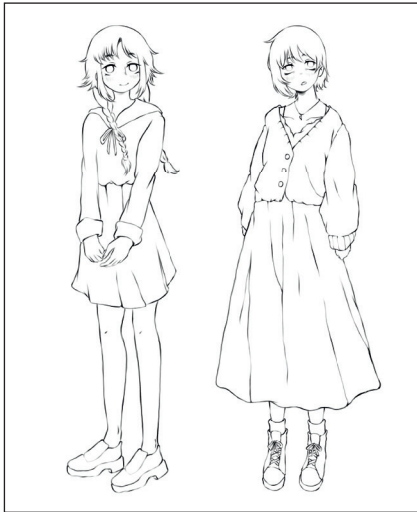


fig.30 Diseño inicial y final de Tori.

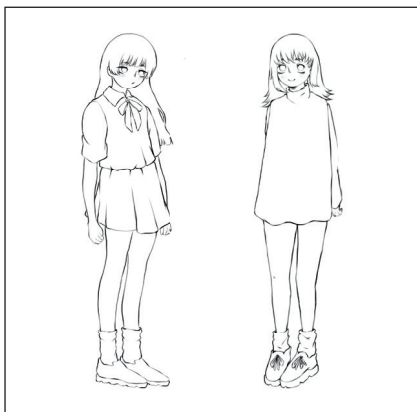


fig.31 Diseño inicial y final de Iris.



fig.32 Diseño final de Selena.

Con Tori se buscaba reflejar a una persona cansada y desesperada, por ello se modificó su anterior diseño, en el cual aparecía menos agotada y con una ligera sonrisa, dándole un aire más alegre. Asimismo, su cabello era considerablemente más largo y estaba recogido en dos trenzas.

Iris

Iris es una niña que falleció años atrás. Se trataba de una amiga de la infancia de Tori, sin embargo, murió después de que se separaran una noche debido a una discusión. Ha permanecido al lado de Tori como espectro todos estos años.

Físicamente tiene una altura mucho menor a la del resto de los personajes. Al tratarse de una niña, su rostro es más redondo y con unos ojos grandes y almendrados. Su cabello azabache y por debajo de los hombros es liso, sin embargo, tiene las puntas despeinadas. Viste con una camisa de cuello vuelto que le llega por los muslos, debajo de la cual hay unos shorts que no son visibles debido a la longitud de esta.

Para el diseño de este personaje quise representar a una niña con una apariencia común que no destacara. Inicialmente, tendría el cabello más largo, prácticamente por las caderas, pero finalmente decidí que fuera más corto y ligeramente alborotado en la parte inferior.

Selena

Selena es una muchacha franca y tranquila, se presenta en el tercer arco argumental debido a un peculiar dolor que la acecha desde la noche que falleció su novio.

Es una muchacha alta y delgada. Su cabello es castaño con mechas doradas en las puntas. Lo lleva corto, aproximadamente por la altura de los hombros. Tiene un flequillo de cortina que le llega por encima de las cejas. A lo largo de los capítulos se la ve con dos conjuntos, siendo el primero más sencillo.

Con Selena se buscaba transmitir un personaje directo y asertivo, para ello se le dio una apariencia relajada y una mirada fuerte.

Su diseño anterior era ligeramente más femenino, llevando un vestido largo sobre una blusa. Finalmente, opté por darle un atuendo más neutro para alejarla del diseño de Tori. Asimismo, su cabello iba a ser pelirrojo, pero finalmente fue modificado a castaño.

Isaac

Se trata del novio de Selena, quien supuestamente se suicidó tras una discusión que tuvieron una noche meses atrás. Es un joven agradable y divertido.

En cuanto a su diseño, es un muchacho alto y de complexión media. Su cabello, el cual es rubio ceniza, le llega por debajo de las orejas, teniendo una pequeña parte recogida en una trenza lateral. Tiene un el flequillo con la raya



fig.33 Diseño inicial y final de Isaac.



fig.34 Diseño final de la forma humana del espíritu siniestro.

en el lado derecho. Su ropa es sencilla, siendo esta un jersey acompañado de unos vaqueros oscuros.

El diseño de Isaac debía transmitir a un joven jovial y agradable. Su primera aparición logra transmitir esta sensación, gracias a una pose desenfadada y alegre.

La única modificación que se realizó al personaje fue recortar su cabello, ya que este anteriormente le llegaría por los hombros.

Espíritu siniestro

Este espíritu de identidad desconocida es el antagonista del último arco, quien atenta contra la vida de Angelo.

Inicialmente, se trata de un joven con rasgos faciales difusos. Su rostro está cubierto por tiritas y vendas, proporcionándole una apariencia magullada. Su cabello es ondulado y ligeramente despeinado, de un color rubio oscuro. Tiene unos ojos rasgados con marcadas ojeras, las cuales acentúan su extraña y peculiar mirada. Tras ciertos acontecimientos en la historia su apariencia cambia drásticamente, transformándose en una misteriosa amalgama negra en la que solo una sonrisa siniestra es visible.

Este personaje fue diseñado en último lugar, apareciendo brevemente en la historia, pero de manera significativa. Para darle un aspecto confuso y singular, opté por difuminarle el rostro para que sus facciones estuvieran borrosas. Finalmente se consiguió un resultado misterioso y tétrico, tanto en su forma humana, la cual tiene un aire inquietante, como en su forma real.

5.3. CONCEPTO ILUSTRACIONES

Una vez finalizado el diseño de personajes y teniendo a mano el *concept art* de cada uno de ellos, me dispuse a desarrollar las ilustraciones. En primer lugar, tenía que concretar qué quería que transmitiesen, para ello hice uso de los referentes, los cuales fueron de mucha ayuda ya que, como he mencionado en su apartado, me facilitaron una visión más clara del estilo que quería alcanzar. Buscaba un arte limpio y fresco, que rozara la cotidianidad y la tranquilidad, quería que mis ilustraciones emanaran en cierto modo una sensación de paz. Para lograrlo incluí elementos del escenario para proporcionar continuidad y realismo. Por ejemplo, un primer plano de una persona caminando y posteriormente abriendo la puerta, le añadía coherencia a la escena, dando a atender de manera clara y concisa las acciones que realiza el personaje.

Además, opté por utilizar las viñetas solo para los detalles y para recalcar las expresiones de los personajes, por lo que generalmente en cada ilustración hay una representación de un personaje que se encuentra fuera de estas. Esto se empleó para darle más dinamismo y movimiento. La inclusión de las flores y la integración de pequeñas partículas como son las estrellas, daba al proyecto un aire etéreo y onírico muy interesante, el cual acentuaba en cierto modo el carácter puro y delicado de la obra.

5.4. ARTE FINAL



fig.35 Mockup del epílogo de *Al final de la orilla*.



fig.36 Mockup del capítulo uno de *Al final de la orilla*.

5.4.1. Ilustraciones

A partir de un breve storyboard de ciertas escenas que me proporcionó mi compañera, realicé el boceto de las ilustraciones. En primer lugar, escogí la disposición en las que estarían colocadas las viñetas, teniendo como objetivo primordial no saturar la escena. Para ello establecí un máximo de paneles por ilustración, generalmente solo tendría que representar un pequeño fragmento, por lo que me pareció que cinco sería un número adecuado.

Quería lograr una maquetación dinámica y sencilla que fuera fácil de leer. Por ello, seleccioné los movimientos y acciones más importantes de cada momento, prioricé destacar los hechos que consideraba esenciales, centrándome sobre todo en las expresiones de los individuos y en sus dinámicas o interacciones con el entorno o con el resto de personajes. Al ser una novela que gira en torno las relaciones y lo que conllevan, consideré que esta decisión era acertada y acorde.

Una vez tuve claro lo quería representar en cada escena, comencé a aboquetar las distintas ilustraciones, teniendo siempre en cuenta el sentimiento asociado a cada momento. Decidí añadir distintos elementos ornamentales que podrían considerarse en cierto modo como la identidad del proyecto, al igual que las flores. Estrellas para añadir emoción, líneas enrevesadas unas con otras para introducir tensión y angustia. Estos detalles, a priori insignificantes, fueron los encargados de darle personalidad y brillo propio a las ilustraciones.

Tras realizar los bocetos empecé la etapa del delineado. Emplee un trazo de diferente grosor y fuerza para añadir identidad. Utilicé un pincel ligeramente rugoso y jugué con la opacidad para añadir luz a las líneas. Procuré ser perfeccionista a la hora ilustrar, ya que el resultado final debía ser limpio y firme. El fondo de la ilustración podía ser blanco o negro en función de la escena representada. Cabe destacar que todo el proceso artístico lo desarrollé en la aplicación Procreate del Ipad.

Debido a que terminé las ilustraciones con cierto margen de tiempo, pude proporcionarle a estas unos últimos detalles, siendo estos sombras, luces y texturas de grano y tramas de puntos.



fig.37



fig.38



fig.39



fig.40

5.4.2. Portada y contraportada

Al diseñar la portada tenía claro que quería realizar algo sencillo y con mucho aire, de modo que cuadrara con las ilustraciones. Por ello decidí utilizar el concepto que mi compañera empleó para escribir la novela, es decir, el libro comienza y termina con la misma frase, lo que proporciona a la obra una estructura circular. De esta forma, encontraríamos a Nico representado en la portada siguiendo el estilo de las ilustraciones del interior del libro y con una gama de colores fríos. Y en la contraportada nos encontraríamos a Angelo en una esquina, siguiendo las mismas tonalidades para dar unidad al proyecto.

fig.41 Mockup de la parte exterior de *Al final de la orilla*.

Para llevar un paso más allá el concepto de la obra, tomé la decisión de incluir en la primera página y en la última, aquellas que estarían directamente detrás de la portada y la contraportada, una ilustración del personaje contrario al que se encontraba en el diseño exterior de la novela. De esta manera, se acentúa la concepción de que el libro termine y empiece con ambos, habiendo aprendido el uno del otro y logrado avanzar juntos.



fig.42 Ilustración de Angelo.



fig.43 Ilustración de Nico.

6. PROTOTIPO WEB

El objetivo de crear una web era dar a conocer nuestra obra, publicarlo de una manera atractiva y original. Nuestra web se divide en cuatro secciones muy diferenciadas.

En primer lugar, tenemos el *Inicio*, en el cual hablamos brevemente de la novela ilustrada y de nosotras como sus creadoras. A continuación nos encontramos con una sección denominada *Descubre*, la cual contiene información más detallada sobre la historia y proporciona a los posibles lectores, la oportunidad de disfrutar de la versión interactiva de nuestro proyecto, realizada por mi compañera. En el siguiente apartado nos encontramos con *Personajes* que, como su propio nombre indica, nos muestra información sobre los protagonistas y demás personajes de *Al final de la orilla*. La última sección se denomina *Flores*, en esta parte explicamos de manera sencilla y breve el contexto de la floriografía, asimismo los posibles lectores podrán descubrir las distintas flores que aparecen en las ilustraciones y conocer su simbología.

El estilo que se ha desarrollado para la web es sencillo y ligado al arte de la novela. Está diseñada de manera monocromática en blanco y negro, las únicas tonalidades que no se encuentran dentro de ese espectro son los tonos rosados y azulados que poseen ciertas ilustraciones.



fig.44 Diseño final de la sección *Inicio* del prototipo de web.



fig.45 Diseño final de la sección *Flores* del prototipo de web.

En mi caso me he encargado de las secciones *Inicio* y *Flores*, que son las que más ligadas están a mi parte del proyecto.

Inicio

Lo primero que podemos visualizar al entrar en la web es el banner de la misma. Este se encuentra dividido en dos partes del mismo tamaño, una de ellas negra y la otra blanca. Asimismo, el título de la obra se encuentra dividido en dos líneas, colocado sobre cada una de las secciones con el color opuesto. En los laterales, encontramos dos ilustraciones de los protagonistas de la obra. El concepto de este diseño es representar en cierto modo las personalidades y dinámicas de los dos personajes principales, siendo opuestos y complementarios al mismo tiempo. La manera en la que esta maquetada esta sección también hace alusión al Ying Yang.

En la parte inferior nos encontramos con un apartado, el cual tiene el fondo negro, donde se encuentran representaciones ilustradas de mi compañera y de mí, junto a una pequeña descripción de nuestro papel en el proyecto.

El footer es sencillo, teniendo únicamente iconos que enviarían a los posibles lectores a nuestras redes sociales.

Flores

Esta sección se compone por un carrusel de imágenes, en las cuales podemos conocer las flores del proyecto ordenadas de forma alfabética. Es un apartado mucho más sencillo que el anterior pero que mantiene la estructura del *banner*.

7. FUTURO DEL PROYECTO

El último objetivo que llevaríamos a cabo en un futuro es dar a conocer nuestro proyecto, llevando a cabo el prototipo de la web. De esta forma, si logramos captar la atención del público podríamos llevar nuestra obra a diferentes ferias de autoedición.

También hemos considerado la opción de enviarlo a concursos o certámenes de novelas juveniles.

8. CONCLUSIONES

A largo del desarrollo de este proyecto hemos logrado cumplir prácticamente todos los objetivos propuestos. Haber podido crear desde los cimientos una novela ilustrada en un periodo de tiempo tan corto ha sido agotador, pero altamente satisfactorio. Al trabajar bajo la presión de llegar a tiempo a los plazos, fui consciente de cómo he evolucionado artísticamente durante estos cuatro años. A través de esta carrera y de sus diferentes asignaturas, he recopilado distintas habilidades y competencias que me han sido útiles para lograr el resultado de este trabajo de fin de grado.

Es cierto que me he tenido que enfrentar a muchos baches y problemas que iban surgiendo a lo largo del proceso. Lo más complicado fue encontrar el estilo gráfico que se utilizaría en la versión final. Ningún diseño que llevaba a cabo correspondía con la imagen mental que buscaba, lo cual era tremendamente frustrante. Sin embargo, con paciencia llegué al resultado deseado y a partir de ese momento el proyecto prácticamente fue sobre ruedas.

Al realizar esta obra he sido consciente de lo complicado que es desarrollar una novela ilustrada, ya no solo por lo que conlleva idear y diseñar tanto los personajes como las propias ilustraciones, sino también por el trabajo de investigación previa que he tenido que desarrollar para llegar al producto final. Sin embargo, una vez terminado y al poder observarlo desde fuera, puedo decir que ha sido una experiencia tanto interesante como enriquecedora, por los temas abordados y por las capacidades que he logrado desarrollar.

Asimismo, haber trabajado con mi compañera, Laura Campoy Elvira, ha sido una aventura única e inmejorable. Desde el inicio del grado hemos participado en distintos proyectos juntas, sin embargo, nunca nos habíamos enfrentado a un proyecto de esta amplitud, sumado a que nos encontrábamos en bloques distintos, lo cual ha sido todo un reto a la hora de cuadrar horarios. Considero que trabajar con una persona en la que confías plenamente es una experiencia magnífica, nos ha permitido comunicarnos a la perfección, lo cual nos proporcionaba la capacidad de alabar nuestras fortalezas o corregir nuestros fallos, sin caer en discusiones innecesarias. En general, haber podido desarrollar este proyecto a su lado ha sido lo más gratificante que he realizado durante la carrera.

9. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Aidalro. (2021). Aidalro Illustrations: Toilet-Bound Hanako-kun. Yen Press LLC.

Aidalro. (2020). Toilet-bound Hanako-kun, Vol. 1 (A. Nibley, Trans.). Yen Press.

Bergado, R. (2016). Cómics: manual de instrucciones. Astiberri.

Greenaway, K. (1986). El Lenguaje de Las Flores. Elfos, Ediciones, S.L.

Ishida, S. (2019). Tokyo Ghoul Zakki : Re (A. Indei & P. Fernande, Trans.). Glénat.

KAITO. (2020). Blue Flag, Vol. 1 (A. Beck, Trans.). VIZ Media LLC.

Millidge, G. S. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica. Editorial Paidotribo.

Oseman, A. (2019). Heartstopper. Hodder Children's Books.

Pler, A. (2019). Hanakotoba. Satori.

Schodt, F. L. (1984). Manga! Manga!: the world of Japanese comics. Kodansha International.

Tomoki, I. (2022). Mieruko-Chan (Vol. 1). Ivrea.

Van Baarle, L. (2016). The Art of Loish: A Look Behind the Scenes (3. 3DTotal Publishing, Ed.). 3dtotal Publishing.

Wager, L. (2017). La Paleta perfecta: combinaciones de colores inspiradas en el arte, la moda y el diseño. Promopress.

SITIOS WEB

須田, 景. (n.d.). アボガド6 (@avogado6). Twitter. Recuperado el 14 de marzo de 2022, de:

<https://twitter.com/avogado6>

あいだいろ@17巻発売中! (@aidairo2009). (n.d.). Twitter. Recuperado el 9 de marzo de 2022, de:

<https://twitter.com/aidairo2009>

Caruso, E. C. (n.d.). noathesis hell (@andrhomeda_). Twitter. Recuperado el 10 de marzo de 2022, de:

https://twitter.com/andrhomeda_

Floriografía: cuando las flores susurraban al oído - EL BLOG DE LA TABLA. (2022, Marzo 26). - EL BLOG DE LA TABLA. Recuperado el 4 de febrero de 2022, de:

<https://www.elblogdelatabla.com/floriografia-lenguaje-flores-simbolismo-plantas/>

Izumi, T. (n.d.). Mieruko-chan. Wikipedia. Recuperado el 11 de junio de 2022, de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Mieruko-chan>

La floriografía o el misterioso lenguaje de las flores. (2021, Noviembre 16). Revista Rambla. Recuperado el 13 de febrero de 2022, de:

<https://www.revistarambla.com/la-floriografia-o-el-misterioso-lenguaje-de-las-flores/>

Manhwa. (n.d.). Wikipedia. Recuperado el 10 junio de 2022, de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Manhwa>

Novela gráfica. (n.d.). Wikipedia. Recuperado el 10 de junio de 2022, de:

https://es.wikipedia.org/wiki/Novela_gr%C3%A1fica

Qué es la floriografía (o el lenguaje de las flores). (n.d.). Savia Bruta. Recuperado el 2 de febrero de 2022, de:

<https://saviabruta.com/que-es-floriografia-lenguaje-flores/>

Takaki, H. (n.d.). Jibaku Shōnen Hanako-kun. Wikipedia. Recuperado el 22 de marzo de 2022, de:

https://es.wikipedia.org/wiki/Jibaku_Sh%C5%8Dnen_Hanako-kun

Wirgman, C., Shishido, S., Suzaki, I., Nagamatsu, T., Shimada, K., & McCloud, S. (n.d.). Manga. Wikipedia. Recuperado el 10 de junio de 2022, de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Manga>

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

fig.1 Portada de la novela ilustrada *Straberry Moon: La hija de la luna*. Escrita e ilustrada por Laia López.

fig.2 Arte oficial para la serie de animación japonesa *Fruits Basket*, escrita e ilustrada por Natsuki Takaya.

fig.3 Portada de la novela gráfica *Teen Titans, Raven*. Escrita por Kami García e ilustrada por Gabriel Picolo.

fig.4 Escena perteneciente al manga *Yū Yū Hakusho*, escrito e ilustrado por Yoshihiro Togashi.

fig.5 Escena perteneciente al manga *Chainsaw Man*, escrito e ilustrado por Tatsuki Fujimoto.

fig.6 Portada del manhwa *Solo Leveling*, escrito e ilustrado por Chugong.

fig.7 Escena perteneciente al manga *Jibaku Shōnen Hanako-kun*, escrito e ilustrado por Aidairo.

fig.8 Escena perteneciente al manga *Mieruko Chan*, escrito e ilustrado por Tomoki Izumi.

fig.9 Ilustración de la artista Trym Hinano.

fig.10 Panel de un cómic realizado por Dokumanga.

fig.11 Ilustración del artista Avogado6.

fig.12 Ilustración realizada por Andrhomeda.

fig.13 Páginas de la novela gráfica *Heartstopper*, escrita e ilustrada por Alice Oseman.

fig.14 Arte oficial del manhwa *Secret Alliance*, escrito e ilustrado por Lero.

fig.15 Fragmento del libro *Language of Flowers* de Kate Greenaway.

fig.16 Litografía en color *Langage de Fleurs* ilustrada por Alphonse Mucha.

fig.17 Ilustración de un crisantemo en blanco y negro, realizada para el prólogo de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.18 Ilustración de una camelia rosada en blanco y negro, realizada para el capítulo de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.19 Ilustración de un clavel en blanco y negro, realizada para el capítulo 4 de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.20 Ilustración de una flor de cerezo en blanco y negro, realizada para el capítulo 8 de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.21 Pruebas gráficas iniciales de Nico y Angelo, personajes principales de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.22 Diseño descartado de Angelo, personaje principal de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.23 Diseño inicial de Nico, personaje principal de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.24 Diseño final de Nico, personaje principal de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.25 Diseño inicial de Angelo, personaje principal de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.26 Diseño final de Angelo, personaje principal de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.27 Diseño inicial y final de Enzo, personaje secundario de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.28 Diseño final de Leo, personaje secundario de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.29 Diseño final de Oliver, personaje secundario de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.30 Diseño inicial y final de Tori, personaje secundario de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.31 Diseño inicial y final de Iris, personaje secundario de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.32 Diseño final de Selena, personaje secundario de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.33 Diseño inicial y final de Isaac, personaje secundario de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.34 Diseño final de la forma humana del espíritu siniestro, personaje secundario de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.35 Mockup del epílogo de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.36 Mockup del capítulo uno de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.37 Ilustración final del capítulo uno de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.38 Ilustración final del prólogo de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.39 Ilustración final del capítulo dos de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.40 Ilustración final del capítulo cinco de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.41 Mockup de la portada y la contraportada de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.42 Ilustración final para el interior de la portada de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.43 Ilustración final para el interior de la contraportada de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.

fig.44 Diseño final de la sección Inicio del prototipo de web.

fig.45 Diseño final de la sección Flores del prototipo de web.

11. ANEXOS

1. PDF de la novela ilustrada *Al final de la orilla*.
2. Vídeo del prototipo de la web. Se puede encontrar en el siguiente enlace:
<https://youtu.be/1fy8CQ8T7nQ>
3. Vídeo de la versión interactiva del prólogo y de los dos primeros capítulos realizada por Laura Campoy Elvira. Se puede encontrar en el .zip y en el siguiente enlace:
https://www.youtube.com/shorts/am9iG-_pu1Y