



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Blazing Heart: diseño de un webtoon de género fantástico
mediante arte digital

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Buigues Martínez, Cristian

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

Cotutor/a: Castillo Triguero, Juan Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Este proyecto trata de la elaboración mediante arte digital de las primeras páginas del prólogo de un cómic de género fantástico titulado “Blazing Heart”; abarca desde su correspondiente guion, el diseño de personajes y fondos, hasta el storyboard, delineado, color, rotulación de las viñetas, y la portada de éste.

PALABRAS CLAVES

Ilustración, cómic, diseño de personajes, diseño de fondos, fantasía, arte digital.

ABSTRACT

This project is about the elaboration through digital art of the first pages of the prologue of a fantastic genre comic entitled “Blazing Heart”; It goes from its corresponding script and the design of characters and backgrounds, to the storyboard, outline, color and lettering of the panels, in addition to its cover.

KEYWORDS

Illustration, comic, character design, background design, fantasy, digital art.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por el alumno Cristian Buigues Martínez. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2018/2022 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

Fecha: 21 de junio de 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'C. Buigues Martínez', written in a cursive style.

AGRADECIMIENTOS

Quiero darle las gracias a los artistas que aparecen por mis redes sociales todos los días, son ellos los que me inspiran a seguir dibujando, creando, aprendiendo y explorando en mis obras.

Y quiero agradecer también a Youtube por acompañarme siempre en mis sesiones de trabajo, pese a que estaría bien que de vez en cuando me recomendara música distinta.

De forma ya un poco más seria, ahora con la mano en el pecho, quiero darle mil gracias a mi familia, a mis amigos y a mi tutor y co-tutor por su apoyo en este trabajo, cada uno a su manera me han ayudado a llegar a donde estoy. Eternamente agradecido.

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	8
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	9
2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES.....	9
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
2.3. METODOLOGÍA.....	9
3. MAPA CONCEPTUAL.....	12
4. MARCO CONCEPTUAL.....	13
4.1. DEFINICIÓN DE CÓMIC.....	13
4.2. EL <i>WEBTOON</i>	13
5. REFERENTES.....	15
5.1. <i>COVENANT</i>	15
5.2. <i>SUBZERO</i>	15
5.3. <i>LALIN'S CURSE</i>	16
5.4. <i>CASTLE SWIMMERS</i>	16
5.5. <i>THE RISING OF THE SHIELD HERO Y FATE/STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS</i>	16
5.6. <i>GENSHIN IMPACT Y LEAGUE OF LEGENDS</i>	17
6. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	18
6.1. IDEA Y SINÓPSIS.....	18
6.2. NAMING.....	18
6.3. GUIÓN.....	19
6.4. DISEÑO DE PERSONAJES.....	19
6.4.1. Roxanne Bouclier.....	20
6.4.2. Zenón Zurich.....	22
6.4.3. Olivia Mur.....	23
6.5. DISEÑO DE FONDOS Y AMBIENTACIÓN.....	24
6.6. STORYBOARD.....	25
6.7. DELINEADO.....	26
6.8. COLOR.....	26
6.9. ROTULACIÓN.....	27
7. PUBLICACIÓN ONLINE.....	28
8. CONCLUSIÓN.....	29
9. BIBLIOGRAFÍA.....	30

10. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	32
ANEXO I. BLAZING HEART: WEBTOON FINAL.....	
ANEXO II. BLAZING HEART: PROCESO DEL DISEÑO.....	

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto trata del diseño de un webcómic de género fantástico de sesenta viñetas de largo pensado para publicarse en la plataforma Webtoon, por lo que estará dividido en capítulos que van mucho más allá de lo presentado en este TFG. La razón detrás del número de viñetas es que es el máximo recomendado para un capítulo completo de Webtoon debido al peso máximo de los archivos a la hora de subirlos a la web, por lo que este TFG constaría del primer capítulo del cómic. Más concretamente, estas primeras viñetas conforman el primer capítulo del prólogo de la historia principal, el cual se puede definir como la introducción del prólogo teniendo en cuenta la clásica forma de dividir la trama de una historia: introducción, nudo y desenlace.

Este primer capítulo sirve para ofrecer al lector contexto sobre el mundo de la historia, pese a que suscita un gran número de preguntas a las que todavía no se les da respuesta, se pretende mostrar a quienes viven en el mundo, cómo se relacionan entre ellos, cómo hablan, cómo visten... Y, lo más importante, qué sucede que hace que todo se ponga en movimiento. En sí, preparar el escenario para posteriormente empezar la obra.

El estilo de dibujo es anime, a color y realizado mediante arte digital, el cual se rige enormemente por el hecho de que el cómic va a publicarse en Webtoon, es decir, debido a que seguramente se tratará de una publicación por capítulos semanal, el dibujo ha tenido que ser sencillo, al igual que la forma de colorear.

Esta memoria abarca todas las fases del proceso de reproducción y producción del cómic, desde la creación de la idea hasta la realización de las páginas finales del mismo.



Fig. 1. Logo de la web Webtoon (Naver Corporation/Line Corporation, 2018).

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

Tres fueron los objetivos que se plantearon a la hora de empezar con este proyecto, siendo éstos los siguientes:

- El primero de los objetivos principales es realizar sesenta viñetas de un *webtoon* en formato digital, con todo lo que ello conlleva, es decir, la ideación de una historia y la consecuente elaboración de un guion, el diseño de los personajes y fondos, el storyboard de las páginas y, finalmente, el arte final de las mismas (línea, color y rotulación).
- Este proyecto nace mucho antes del TFG, pero nunca fue más que un cúmulo de ideas y conceptos que nunca tomaban una forma clara. Así, fue antes de empezar este último año del grado que empecé a encaminarlo hacia una sólo dirección, por lo que, dada esta premisa, otro de los objetivos es adaptar mi proyecto personal a uno que esté a la altura de un TFG y con el que pueda demostrar el conocimiento y las habilidades adquiridas durante los cuatro años de carrera.
- Como tercer objetivo principal cabe nombrar el crear una cantidad decente de viñetas para poder contemplar la posibilidad de publicarlas en Webtoon y así iniciarme en el mundo del cómic digital.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Por otro lado, en lo que respecta a los objetivos específicos, se hallan los siguientes:

- Conseguir una estética general atractiva.
- Maquetar las páginas de tal forma que los elementos apoyen el ritmo de la historia.
- Crear una historia entretenida.
- Diseñar personajes con una personalidad marcada y que se diferencien entre sí.

2.3. METODOLOGÍA

A continuación se procede a explicar los pasos que conforman el proceso de trabajo de este *webtoon*, desde la generación de la primera idea hasta el acabado de las páginas finales del mismo, pasando por la escritura del guion, el diseño de los personajes y fondos y el storyboard de las páginas.

En primer lugar, todo proyecto empieza con un referente, pudiendo éste ser una frase, una imagen o una canción, cualquier elemento que sea capaz de provocar un chispazo y generar una idea. En este caso, un pequeño texto de un par de líneas, la descripción ya perdida de un objeto de un videojuego que narraba la existencia de una reina de hielo y un rey de sombras, fue lo que impulsó la creación de toda una historia, la cual ha ido evolucionando

De forma breve y concisa, estos son los programas de dibujo y maquetación empleados para llevar a cabo el diseño del webtoon: Procreate¹ (versión 5.2.6) para los primeros bocetos y el color final, Clip Studio Paint² (versión 1.12.1) para el storyboarding y el delineado, y Adobe Photoshop³ (versión 23.2.0) para la maquetación final de las páginas y la rotulación de las mismas.

Para finalizar cabe destacar que todo el proceso de trabajo se planificó de antemano para poder llevar a cabo el proyecto principalmente a lo largo del segundo semestre. Pese a que fui trabajando en ello poco a poco durante todo el curso de cuarto, este es el cronograma formal del tiempo dedicado a cada apartado:

	Enero		Febrero		Marzo		Abril		Mayo		Junio	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Referencias	■	■										
Diseño de pjs		■	■	■								
Diseño de fondos					■	■						
Gupón y Storyboard					■	■	■					
Delineado							■	■				
Color									■	■		
Rotulación											■	
Arreglos											■	

Fig. 5. Calendario de trabajo.

Fuente: elaboración propia.

1 Software disponible únicamente para dispositivos IOS, desarrollado por Software Interactive y lanzado en la App Store en el año 2011..

2 Aplicación de ilustración desarrollada por Celsis para dispositivos Mac OS y Windows, lanzada al mercado el 10 de agosto de 2001.

3 Software licenciado por Adobe principalmente usado para la edición de fotografías y gráficos, lanzado el 19 de febrero de 1990.

3. MAPA CONCEPTUAL



Fig. 6. Mapa conceptual del Trabajo de Fin de Grado.
Fuente: elaboración propia.

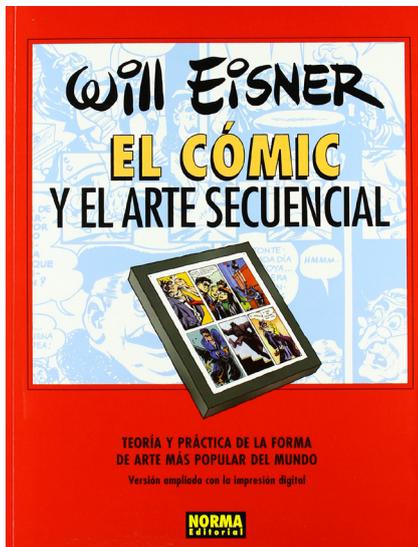


Fig. 7. Portada del libro *El cómic y el arte secuencial* (Will Eisner, 1985).

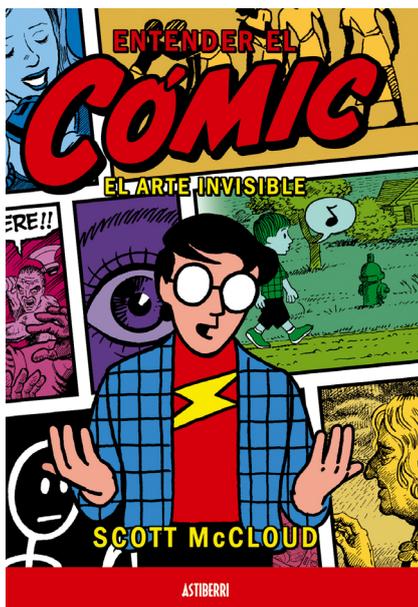


Fig. 8. Portada del libro *Entender el cómic: el arte secuencial* (Scott McCloud, 1993).



Fig. 9. Logo de la página web Daum (Daum communication, 2008).

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1. DEFINICIÓN DE CÓMIC

Es posible comprender el cómic como un relato o historia explicada mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones y en el que algunas o todas las viñetas pueden contener un texto más o menos breve. Si bien es una definición acertada para lo que es una historieta o cómic, tras haber pasado por un proceso de búsqueda y análisis, es conveniente mencionar que existen grandes figuras del cómic que ofrecieron en su momento definiciones mucho más acertadas, como es el caso de uno de los más grandes dentro de este mundillo, Will Eisner⁴ (1985), quien empieza definiendo el cómic como “arte secuencial”, y continúa añadiendo que dicho arte secuencial ha de entenderse como una “forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia y escenificar una idea” (p. 7).

Posteriormente, otro gran autor, Scott McCloud⁵ (1993), toma la definición de Eisner, con la cual está completamente de acuerdo, y la decide ampliar de tal forma que pueda así añadirse a un diccionario, y escribe lo siguiente: “Cómico. Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir y obtener una respuesta estética del lector” (p.9).

Mc Cloud (1993) también remarca un punto muy importante de los cómics mientras compara las viñetas de una historieta con los fotogramas de una animación, “cada cuadro consecutivo de una película se proyecta en el mismo sitio exactamente: la pantalla. Las viñetas de los cómics, sin embargo, ocupan cada una de ellas un espacio diferente. ¡El espacio es para los cómics lo que el tiempo para las películas!” (p.7).

4.2. EL WEBTOON

El *webtoon* destaca por tratarse de un género que recoge historias de cómic de cualquier estilo en unas pocas imágenes verticales para visualizarse de forma cómoda en un dispositivo móvil.

Este formato de cómic nació en Corea del Sur debido a la necesidad de leer historietas en el móvil de forma sencilla. Así, en 2003, la página web surcoreana Daum fue pionera en ofrecer un servicio de *webtoon* fusionando contenido accesible de forma gratuita, y otro únicamente de pago.

No pasaría mucho tiempo hasta que el *webtoon* saltase la frontera coreana y se volviera internacional con la creación de Naver Webtoon dos años más tarde. Es gracias a esto que este género se encuentra actualmente en

4 Influyente historietista estadounidense nacido el 6 de marzo de 1917 en Nueva York, Estados Unidos, y fallecido el 3 de enero de 2005 en Florida, Estados Unidos.

5 Autor, ensayista y teórico de cómics nacido el 10 de junio de 1960 en Boston, Estados Unidos.

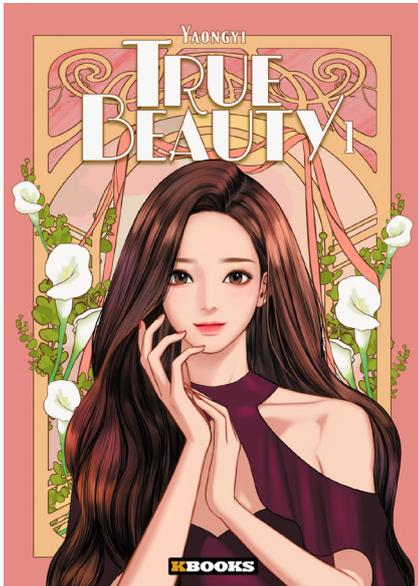


Fig. 10. Portada del primer tomo de tapa blanda del webtoon *True Beauty* (Yaongyi, 2021).



Fig. 11. Fragmento del banner del webtoon *My giant nerd boyfriend* (Fishball, 2019).

auge y existen un gran número de plataformas que facilitan su consumo.

Los *webtoon* no se ciñen a las clásicas normas de páginas y paneles como el resto de cómics, sino que lo más importante es colocar las viñetas de tal forma que el lector pueda realizar un *scroll* infinito hasta llegar al final del capítulo. Detalles como el hecho de que haya viñetas que ocupen más de una página, o que deba haber un determinado número de páginas son totalmente irrelevantes en este formato.

Otro detalle curioso de los *webtoon* es como los autores juegan con los espacios en blanco. Gracias a éstos se pueden crear pausas y añadir dramatismo en muchos momentos de la historia, o tal vez acelerar el ritmo y crear agobio durante la lectura, las posibilidades son muchas y son también muy exploradas.

El auge del *webtoon* ha ocasionado que aparezcan autores alrededor de todo el globo, creándose así una gran variedad de estilos y una diversidad muy sana dentro de este formato, lo que ocasiona que esté en constante transformación.

5. REFERENTES

Los referentes que han apoyado al diseño de este cómic son varios, desde cómics hasta videojuegos. A continuación, se procede a explicar cuáles son y cómo han influenciado cada uno de ellos.



Fig. 12. Imagen promocional del webtoon *Covenant* (Explodikid, 2020).

5.1. COVENANT

Covenant (2020) es un *webtoon* escrito e ilustrado por el artista Explodikid⁶, y cuyo protagonista es Ezra, un poderoso exorcista sin fé en Dios, a quien se le asigna la misión de proteger a un aparentemente normal humano de las fuerzas demoníacas.

Covenant ha ayudado en gran medida a la hora de definir el tamaño y la forma de las viñetas para las escenas de acción de la historia, o aquellas con una mayor intensidad. Además, la composición de sus planos, el estilo de las peleas y la paleta de colores que brinda una ambientación lúgubre al *webtoon* han servido para tomar ideas a la hora de realizar futuras páginas del cómic. Luego, los personajes han sido también un gran referente, debido al diseño de sus físicos, maduros y elegantes, y a sus personalidades, entre las que se mezclan algunas más serias y otras más vivas.



Fig. 13. Imagen promocional del webtoon *SubZero* (Webtoon, 2019).

5.2. SUBZERO

SubZero (2018) es una historia de Jupepurrr⁷, la cual gira en torno a Clove, la última princesa del casi extinto clan Dragón, quien se ve obligada a casarse con su mayor enemigo para así traer la paz a sus tierras.

La historia de romance de este *webtoon* es lo que le ha hecho brillar y uno de los motivos por los que es mencionado en esta memoria. Fue extremadamente útil el tener esta historia a mano para diseñar los romances dentro del propio cómic, los cuales no se muestran hasta mucho más adelante. Teniendo en cuenta estas primeras viñetas, *SubZero* ha servido para ayudar a modelar a los personajes, al igual que *Covenant*, los cuales cuentan con un aura mucho más erótica en esta obra, además del hecho de que los dos personajes principales no tienen una buena relación, lo que ha inspirado muchas tramas y personalidades para *Blazing Heart*.

Además, las grandes viñetas presentes sobre todo en los primeros capítulos han ayudado a definir las primeras hojas del cómic, en las cuales se usan planos enteros como fondo para las viñetas más pequeñas.

⁶ No se ha podido encontrar información acerca del verdadero nombre de este artista ni de su fecha de nacimiento, por lo que se le menciona como su usuario en redes sociales, concretamente, en *Instagram*.

⁷ No se ha podido encontrar información acerca del verdadero nombre de este artista ni de su fecha de nacimiento, por lo que se le menciona como su usuario en redes sociales, concretamente, en *Instagram*.



Fig. 14. Imagen promocional del webtoon *Lalin's Curse* (Isabel Terol Martínez, 2019).



Fig. 15. Imagen promocional del webtoon *Castle Swimmer* (Wendy Lian Martin, 2019).

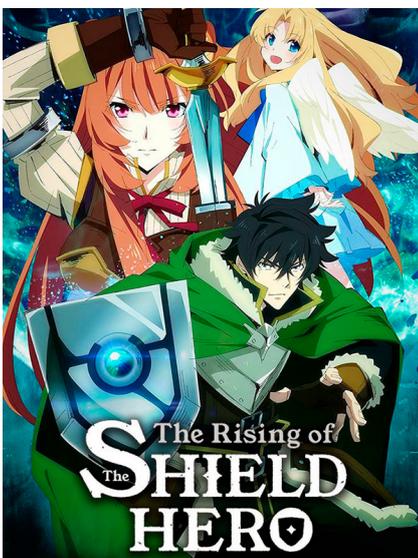


Fig. 16. Imagen promocional de la serie *The Rising of the Shield Hero* (Kinema Citrus, 2019).

5.3. LALIN'S CURSE

Lalin's Curse (2019) es un *webtoon* de Isabel Terol Martínez, o Isakytm en sus redes sociales. Su historia cuenta las aventuras de David, a quien se le puede considerar un verdadero creyente de lo sobrenatural, y quien siempre busca la existencia de cosas espeluznantes y misteriosas. Cuando David y su mejor amigo Félix se topan con pruebas de que definitivamente algo terrorífico está sucediendo en su pueblo, la caza de la maldición de Lalin da comienzo, y cambiará sus vidas para siempre.

Este es un *webtoon* en el que se han visto implicadas más de una persona, por lo que el acabado final está a un nivel mucho mayor que otros cómics del género. Por esta razón se incluye en la lista de referentes, pues ha ayudado a establecer unos límites a la hora de dibujar y pintar *Blazing Heart*, ofreciendo la realidad de un nivel muy difícil de alcanzar para una persona trabajando en capítulos de publicación semanal. Sin embargo, ser consciente de ello ha servido también para poder establecer metas, pues de este *webtoon* se extraen muchas ideas para la composición de planos, posibles usos del color y el ritmo de la historia.

5.4. CASTLE SWIMMER

El último de los *webtoon* es *Castle Swimmer* (2019), una historia de Wendy Lian Martin. La vida del protagonista está regida por la profecía, quien le obliga a ser el faro en la oscuridad de todas las criaturas del mar. Por otro lado, un joven príncipe tiene la misión de matar al guiado por la profecía para así salvar a su gente. Cuando los dos renuncian al destino que debían seguir es cuando se embarcan en aventuras tan grandes e impredecibles como el mismo océano.

La mayor influencia extraída de este *webtoon* es cómo la autora trata las expresiones de los personajes. Sus caras siempre muestran lo que piensan de forma muy precisa y, en muchas ocasiones, muy graciosa, lo que les da mucha personalidad. Es gracias a haber leído esta historia que se ha explorado en las expresiones faciales de los personajes del cómic, para siempre ofrecer con su rostro cuanta más información posible.

5.5. THE RISING OF THE SHIELD HERO Y FATE/STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS

Por un lado, *The Rising of the Shield Hero*⁸ (2019) cuenta cómo Iwatani Naofumi pasa de tener una vida normal a ser invocado en otro mundo para luchar como Héroe del Escudo contra hordas puntuales de monstruos, y cómo sale adelante tras ser humillado y perder el honor y el dinero en un

⁸ Historia original de Aneko Yusagi publicada desde el 2012 al 2015 como una serie de novelas ligeras ilustradas por Minami Seira. La serie de animación fue dirigida por Takao Abo y animada por los estudios Kinema Citrus, siendo su primer capítulo emitido el 9 de enero de 2019.



Fig. 17. Imagen promocional de la serie *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works* (Ufotable, 2014).



Fig. 18. Imagen promocional del videojuego *Genshin Impact* (Mihoyo, 2020).



Fig. 19. Imagen promocional del videojuego *League of Legends* (Riot Games, 2020).

mundo totalmente desconocido.

Por otro lado, *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works*⁹ (2014) narra la Guerra del Santo Grial, una pelea de siete magos que sirven como Maestros, todos con sus respectivos Sirvientes quienes luchan por ellos para alcanzar el cáliz sagrado, el cual tiene la capacidad de cumplir cualquier deseo.

Es conveniente juntar ambas series en un mismo apartado debido a que las dos han cumplido la misma función, la de influenciar el diseño de uno de los personajes del cómic, Roxanne. *The Rising of The Shield Hero* por las proporciones de los personajes a nivel general, y *Fate/Stay Night* por el peinado y la personalidad en concreto de uno de los personajes principales de la serie: Rin Tohsaka.

Más allá del prólogo para *Blazing Heart*, *Fate/Stay Night* es una fuente inmensa de referencias debido a la enorme cantidad y variedad de personajes de la serie, y también de otros títulos de la saga como *Fate/Grand Order* o *Fate/Zero*. Además, las tramas de estas series suelen contar con muchos giros de guion y momentos muy oscuros y tétricos que son perfectos para futuros puntos concretos del cómic.

5.6. GENSHIN IMPACT Y LEAGUE OF LEGENDS

Genshin Impact es un RPG de mundo abierto desarrollado y lanzado por Mihoyo el 28 de septiembre de 2020. Al estudio chino de desarrollo de videojuegos se le atribuyen otros títulos como *Honkai Impact 3rd* (2016) o juegos no todavía publicados como *Star Rail* (previsto para 2022) o *Zenless Zone Zero* (sin fecha de lanzamiento confirmada).

League of Legends (2009) es un MOBA¹⁰ desarrollado por Riot Games en el que dos equipos de cinco jugadores luchan entre sí para ser los primeros en destruir la base del rival.

Ambas compañías son conocidas por muchas cosas, por la calidad de los juegos que producen o la importancia que dan a detalles como las bandas sonoras, por ejemplo, pero una de las características más populares es su magnífico diseño de personajes, sobre todo por parte de Mihoyo, los cuales tienen un sinfín de personalidades que se mezclan entre sí de forma perfecta, además de distinguirse con colores propios que se armonizan de forma muy elegante entre sí. Dos grandes títulos que han apoyado a este proyecto desde la fase de diseño de personajes, e incluso desde la generación de la idea en el caso del *League of Legends*, pues, enlazando con lo comentado en el apartado de la metodología, fue la descripción de uno de los objetos de este videojuego la que generó la primera idea de la historia.

9 Serie de animación original dirigida por Takahiro Miura y animada por los estudios Ufotable, cuyo primer capítulo fue emitido el 4 de octubre de 2014 bajo la licencia de Aniplex America.

10 Multiplayer Online Battle Arena o Juego de Arena de Combate Multijugador en Línea.



Fig. 20. Portada del proyecto *Blazing Heart*.
Fuente: elaboración propia.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

A continuación se procede a explicar las diferentes fases del proceso de desarrollo de estas primeras páginas del prólogo.

6.1. IDEAS Y SINÓPSIS

El prólogo sigue la estructura más básica de una historia: introducción, nudo y desenlace. Estas primeras sesenta viñetas conforman la introducción, ofreciendo así contexto al lector acerca del mundo y de cómo son y cómo se relacionan los personajes entre sí, todo de forma breve pues todavía queda mucha información que dar más adelante. Al final, la idea a lo largo del prólogo es suscitar preguntas que se irán respondiendo durante el desarrollo de la historia.

Antes de proseguir con la sinópsis, es conveniente destacar ciertos aspectos acerca del mundo de *Blazing Heart* para así poder comprenderla mejor. Todos los hechos suceden en el Continente, una gigante masa de tierra dividida en dos por un gran muro, donde, en un lado, viven las sombras y los ángeles, y en el otro lado, las almas. Los personajes usan magia en su vida cotidiana y todos tienen un elemento al que son afines, pudiendo ser este: agua, tierra, viento o fuego.

El prólogo completo narra la llegada de la protagonista al Continente, caída del cielo cual cometa, durante la noche del Festival de Año Nuevo, y las dificultades por las que tienen que pasar las sombras para salvarla debido a las piedras que los ángeles les pondrán en el camino.

Estas primeras sesenta viñetas llegan hasta el punto en el que la protagonista cae al Continente y el jefe de policía es alertado y empieza a movilizarse.

6.2. NAMING

El título de la historia ha sido sin duda uno de los retos más grandes del proyecto, el cual estuvo sin nombre durante mucho tiempo, sobre todo en sus fases iniciales, hasta que la protagonista tomó forma y nombre, y pasó así a llamarse Alice Badfroze, al igual que ella. Pero éste era un título que no acababa de tener demasiado sentido debido a que la protagonista no cumple un papel tan importante como para pretender que la historia gira en torno a ella, esto es algo en lo que no se pretende profundizar debido a que no es relevante para estas primeras viñetas, pero no sobra comentarlo por encima para poder entender el por qué del título final.

Así, tras un gran número de lluvia de ideas, decidí decantarme por el título actual *Blazing Heart*; en primer lugar, es un nombre fácil de recordar, son dos palabras sencillas y “Heart” en concreto es una con la que un gran número de personas están familiarizadas, por lo que debería ser una tarea sencilla encontrar el cómic a través del buscador de Webtoon; luego, como ya he comentado anteriormente, la protagonista no es el personaje más importan-

te de la historia principal, fuera del prólogo, por lo que escogí un título que hiciera referencia al personaje que sí lo es, uno de los personajes secundarios que no aparecen hasta que el prólogo ha finalizado, pero que es lo suficientemente relevante como para que este título sí tenga sentido.

6.3. GUION

Como ya se ha comentado anteriormente, el guion es un proceso largo que se ha llevado a cabo al mismo tiempo que otros como el diseño de personajes y fondos, y storyboard. Todo el proyecto está siempre en constante cambio, pero el guion sobre todo, pues siempre cabe hacerle algún ajuste para que todo quede perfectamente encajado dentro del cómic.

La primera fase del guion consiste en estructurar la historia, escribiendo así frases para explicar qué sucede en cada momento. A continuación, se procede a dividirlo en escenas y a detallar las acciones y acontecimientos para, finalmente, formalizar el guion, escribiéndolo de forma correcta: detallando viñetas y añadiendo diálogos.

La estructura del guion ha sido extraída principalmente del artista Fred Van Lente, y ha sido inspirada por otros dibujantes de cómic como Steve Horton (popular creador de cómics del New York Times) o Todd Tevlin (artista que también tiene una gran experiencia en el mundo del cómic), quienes han escrito artículos al respecto y mostrado imágenes del proceso.

Véase el Anexo II para leer el guion al completo.

6.4. DISEÑO DE PERSONAJES

El estilo de los personajes tiene una indudable inspiración en el anime, es por ello que sus formas están estilizadas y simplificadas. Luego, la línea es clara y limpia, y no está excesivamente modulada, y están pintados siguiendo una técnica de colores planos con una capa de luz y un máximo de dos capas de sombra.

Existen varias razas dentro del mundo de esta historia: sombras, almas, ángeles y demonios. Los tres personajes en los que profundizaré más adelante se catalogan dentro de la raza de las sombras. Además, todos los personajes de la historia cumplen un rol característico de los personajes de videojuegos MMORPG¹¹ como pueden ser: luchador, mago, arquero, guerrero, sanador...

En cuanto a la ropa y sus peinados, están inspirados en la actualidad, en estilos modernos que se podrían ver por la calle durante el día a día, muchos de ellos siendo estilos asiáticos, concretamente, coreanos.

Luego, cada personaje tiene un color característico, que no único pues se puede repetir y de hecho se repite no sólo en estos tres personajes si no en varios más no presentados en este TFG. Sin embargo, lo que sí es único de

¹¹ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game o Videojuego de Rol Multijugador Masivo en Línea. Dentro de este género de videojuegos se encuentran títulos como el Final Fantasy XIV Online, Black Desert Online o World Of Warcraft, entre muchos otros.



Fig. 21. Diseño final del personaje Roxanne Bouclier.

Fuente: elaboración propia.



Fig. 22. *Concept art* de una versión alternativa de Roxanne Bouclier.

Fuente: elaboración propia.

cada uno es el tono del color.

Además, todos tienen un pasado que los caracteriza y es la razón por la que cada uno de ellos es como es. Esto no se ve reflejado al completo en estas primeras 60 viñetas, pues la intención no es exponer a los personajes desde el inicio, si no ir dando pistas de cómo son para poder ir sabiendo más acerca de ellos poco a poco.

Es conveniente explicar que los nombres de los personajes tienen inspiración principalmente en nombres o, en general, palabras inglesas, francesas y alemanas, habiendo también otros de inspiración musulmana, aunque no en gran medida. No todos ellos tienen un significado especial, muchos están escogidos al azar en función de si encajan con cómo se ve el personaje o no.

Para visualizar en más detalle el proceso de diseño de personajes consultar el Anexo II.

6.4.1. ROXANNE BOUCLIER

Roxanne es una joven de 22 años que forma parte del escuadrón de policía liderado por Zenón.

Es una chica activa, muy habladora, alegre, con una fuerte personalidad, deportista, muy fuerte, honesta y muy protectora hacia los suyos. En lo que respecta a su familia, Roxanne es huérfana, atesora los valores que le inculcó su padre, y las telas que le regaló su madre de pequeña para las coletas, a quien no llegó a conocer demasiado.

Está diseñada para asemejarse a los Berserkers¹², por lo que tiene muy poca paciencia, y a medida que la va perdiendo va ganando fuerza. Esto ayuda a que las armas asociadas a este personaje tengan sentido pese a su físico: un escudo y un hacha a dos manos, sus armas más habituales que nunca usará a la vez estando en un estado neutro, y dos hachas a dos manos que podrá

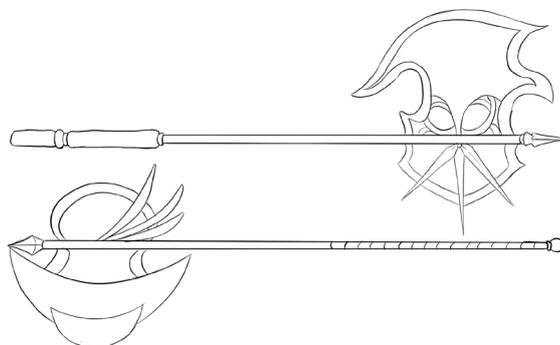


Fig. 23. *Concept art* de las armas de Roxanne.

Fuente: elaboración propia.

¹² Se conoce como berserkers a guerreros vikingos que combatían bajo un trance de perfil psicótico, con muy baja sensibilidad al dolor y de una fuerza comparable a la de un oso. En los videojuegos, este mito se ha traducido a un tipo de personaje caracterizado por la ira y la fuerza bruta, con elevado ataque y presencia física en combate.



Fig. 24. *Concept art* de Roxanne Bouclier.
Fuente: elaboración propia.



Fig. 25. Primer prototipo de Roxanne Bouclier.
Fuente: elaboración propia.

blandir al mismo tiempo una vez se encuentre enfurecida. Las armas no salen en el prólogo, ni tampoco se explica nada de su parentesco a los Berserk por lo que todo esto todavía está en forma de *concept art*.

Luego, es afín al elemento de la tierra, lo que encaja con su gusto por el verde y las tonalidades oscuras.

Cabe comentar que la gente no tiene una buena opinión de ella, lo que se deja ver en estas primeras viñetas, y a lo que se le dará su debida explicación cuando llegue el momento a lo largo de la historia.

Las referencias para Roxanne son varias, siendo Rin Tohsaka la principal, uno de los personajes del anime *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works*, por la personalidad de ella y su peinado. También encontramos a Lucia y a Lucia-Crimson Abyss del videojuego *Punishing: Gray Raven* (2019), por su diseño en general, además de Kamisato Ayaka, personaje del *Genshin Impact*, de nuevo, por su diseño general.



Fig. 26. Imagen de Rin Tohsaka extraída de la serie *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works* (Ufotable, 2014).



Fig. 27. Modelo 3D del personaje Lucia del videojuego *Punishing Gray Raven* (Kuro Game, 2019).



Fig. 28. Imagen de Kamisato Ayaka extraída del videojuego *Genshin Impact* (Mihoyo, 2021).



Fig. 29. Diseño final de Zenón Zurich.
Fuente: elaboración propia.

6.4.2. ZENÓN ZURICH

Tiene alrededor de treinta años y es el jefe de policía de la capital de Medianoche. Dentro de una sociedad que cataloga a sus habitantes en una escala numérica, él se encuentra en segunda posición, justo por debajo del líder de la nación de las sombras, por ello se le dirigen a él formalmente como Segundo.

Cumple un rol de mago, por lo que no destaca en el combate cuerpo a cuerpo.

Afín al elemento de la tierra, Zenón es calmado y serio, con un sentido del humor menor al de la media, respetuoso y muy confiable. Le encantan las plantas y todos los tipos de tés. Además, “formalidad” podría ser su segundo nombre, pues es un personaje que siempre busca la elegancia tanto en su físico como en sus palabras, por ello no suele usar contracciones y elementos demasiado coloquiales, pese a que a veces sí lo haga, pues no es algo que conscientemente evite. Cabe destacar, sin embargo, que nunca lleva su pelo perfectamente peinado salvo que se trate de una ocasión especial, debido a que es un pelo que de forma natural tiende a enredarse y ondularse, así contrarresta con su personalidad tan pulcra.

En cuanto a cómo viste, su armario está lleno de prendas elegantes como trajes, chalecos, camisas, corbatas y zapatos, principalmente de tonalidades terrosas.



Fig. 30. *Concept art* de una versión alternativa de Zenón Zurich.
Fuente: elaboración propia.



Fig. 31. Boceto de Zenón Zurich.
Fuente: elaboración propia.

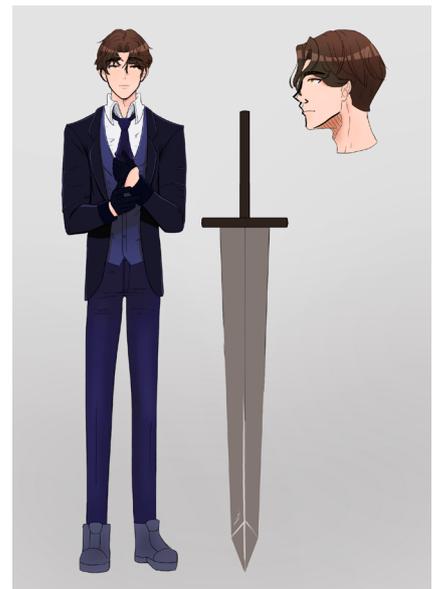


Fig. 32. Primera aproximación de Zenón Zurich.
Fuente: elaboración propia.



Fig. 33. Ilustración del personaje SilverAsh del videojuego *Arknights* (Hypergryph, 2019).

La mayor influencia en el proceso de creación de Zenón fue Zhongli, personaje del videojuego *Genshin Impact*, debido a varios factores, como la personalidad calmada y sosegada del personaje, su expresión facial siempre seria y su paleta de colores. Además de que Zhongli cumple un rol de protector en la historia del juego, lo que encaja también con Zenón al ser él jefe de la policía.

Otra referencia a destacar es SilverAsh, personaje del videojuego *Arknights* (Hypergryph, 2019), el cual ayudó a dar personalidad a Zenón gracias a su porte, su personalidad y sus diálogos dentro juego.



Fig. 34. Ilustración promocional del personaje Zhongli del videojuego *Genshin Impact* (Mihoyo, 2020).

6.4.3. OLIVIA MUR

Casi treinta años, un poco más joven que Zenón. Trabaja de secretaria en el cuartel de policía de Medianoche. Su número en la clasificación social no es notablemente alto, puesto que para ello se necesitan inteligencia y fuerza por igual, y Olivia no es un personaje que destaca por su destreza en combate. Sin embargo, su ingenio y manejo a la hora de fabricar artilugios y mecanismos es algo verdaderamente remarcable en ella. Viviendo siempre en la sombra de sus padres, dos inventores de gran renombre, Olivia se pasaba sus días en el garaje de su casa fabricando todos los inventos que veía en los planos de sus progenitores; una habilidad nata que le abrió las puertas al cuartel de policía y a la posibilidad de ayudar a los demás más allá de las puertas de su hogar.

Olivia es una mujer muy trabajadora, responsable y ordenada, pero muy indecisa y con una importante falta de autoestima, lo que hace que se derrumbe con facilidad ante situaciones de crisis.

No cree tener un color favorito concreto, pero sí le gusta mucho el verde y vestir ropa clara y ligera debido a su personalidad calurosa, incluso en pleno invierno.



Fig. 35. *Concept art* de Olivia Mur. Fuente: elaboración propia.



Fig. 36. Ilustración del personaje Rose del videojuego Elsword (Kog Studios, 2018).



Fig. 37. Imagen extraída del octavo capítulo de *Sound! Euphonium*. (Kyoto Animation, 2015).



Fig. 38. Imagen extraída del doceavo capítulo de *My Dress-Up Darling*. (Clover Works, 2022).

Debido a que este personaje cumple un rol de ingeniera¹³, la referencia principal es Rose, del videojuego Elsword (KOG Studios, 2007), no tanto por su diseño sino por su personalidad y el aura que desprende.

6.5. DISEÑO DE FONDOS Y AMBIENTACIÓN

Existen tres localizaciones distintas en esta primera parte del prólogo: el interior de la casa de Roxanne, las calles de la ciudad en pleno Festival de Año Nuevo y la oficina del jefe de policía.

Debido a su naturaleza de cómic digital y a la plataforma en la que se pretende publicar, Webtoon, los fondos no son predominantes a lo largo de las páginas, únicamente en momentos clave para situar a los personajes y ofrecer contexto al lector, pero siempre se intentan evitar en la mayoría de lo posible.

Así pues, los fondos están generalmente inspirados en localizaciones reales que han sido adaptadas al estilo anime, a excepción de la oficina, cuya idea ha sido tomada de una de las habitaciones presentes en el videojuego *Final Fantasy XIV Online* (Square Enix, 2010).

Empezando por la casa de Roxanne, los fondos provienen de fotografías tomadas de la realidad extraídas de Pinterest, las cuales han sido adaptadas al estilo de dibujo de la historia y cuyos colores provienen de varias paletas sacadas de ilustraciones de varios artistas.

En cuanto a las calles de la ciudad, se ha tomado de referente principal el Festival de Año Nuevo japonés, el cual ha sido adaptado a la historia eliminando muchos detalles para “occidentalizarlo” en la medida de lo posible, sin tampoco perder completamente su aura original. Para estos fondos se han tenido en cuenta series y películas como “Sound! Euphonium”¹⁴, “My Dress-Up Darling”¹⁵, “A Silent Voice”¹⁶ o “Shikimori’s Not Just a Cutie”¹⁷, por su forma de tratar la composición y el color de las escenas en las que se

13 En el ámbito de los videojuegos, los personajes ingenieros son aquellos con habilidades relacionadas a la creación de estructuras mecánicas (como torretas) o con el manejo de armas de fuego. Se les suele asociar con el estilo Steam Punk en un gran número de videojuegos.

14 Serie de animación japonesa dirigida por Tatsuya Ishihara y producida por Kyoto Animation, basada en la novela ligera escrita por Ayano Takeda e ilustrada por Nikki Asada. El primer capítulo de la serie de animación fue emitido el 7 de abril de 2015 bajo la licencia de Ponycan USA.

15 Serie de animación japonesa producida por Clover Works, dirigida por Keisuke Shinohara y licenciada por Crunchyroll y Funimation, cuyo primer capítulo fue lanzado el 8 de enero de 2022. Está basada en el manga creado por Shin’ichi Fukuda y publicado por primera vez el 19 de enero de 2018 junto a la editorial Square Enix.

16 Largometraje de animación japonés dirigido por Yaoko Namada y producido por Kyoto Animation, el cual se estrenó el 17 de septiembre de 2016 en los cines japoneses. Esta película está basada en el manga de la autora Yoshitoki Oima el cual empezó a publicarse el 6 de agosto de 2013 y finalizó el 19 de noviembre de 2014.

17 Serie de animación japonesa producida por Doga Kobo, dirigida por Ryota Ito y licenciada por Crunchyroll, cuyo primer capítulo fue lanzado el 9 de abril de 2022. Está basada en el manga de Keigo Maki que, bajo la editorial Kodansha, empezó a publicarse el 2 de febrero de 2019.



Fig. 39. Habitación de pasada del videojuego *Final Fantasy XIV Online* (Square Enix, 2010).

representaban momentos del Festival de Año Nuevo japonés. Además, se han empleado también fotografías de festivales reales para así obtener una ambientación mucho más creíble.

En cuanto a la oficina del jefe de policía, ésta ha sido inspirada en la habitación que se te ofrece como jugador en la posada de una de las principales ciudades del *Final Fantasy XIV Online*, Gridania. Esto se debe a su estilo rústico, con paredes y suelo de madera, además de un gran número de plantas y un enorme ventanal con luz; elementos que encajan con los gustos y la imagen que se le pretende dar a Zenón. Sin embargo, la habitación del juego tiene un estilo demasiado antiguo como para encajarlo en el cómic, por lo que se le ha dado un lavado de cara modernizando así la oficina en puntos como las paredes, el suelo o la puerta, entre otros. La paleta de estos últimos fondos giran alrededor de los ojos de Zenón, el jefe de policía y poseedor de la oficina, ojos de color anaranjados que configuran una muy buena atmósfera para el lugar.

6.6. STORYBOARD

El storyboard puede considerarse uno de los pasos más importantes a la hora de realizar un cómic, debido a que gracias a éste, el artista es capaz de visualizar toda su obra en un tamaño reducido, observar cómo encajan las viñetas entre sí y ser capaz de marcar y modificar los ritmos para que todo quede perfecto en las hojas finales. A su vez, se trata de un constante “prueba y error”, que por suerte se realiza con bocetos, pero que puede convertir a este proceso en uno de los más difíciles o, al menos, de los más largos.

Se empezó el storyboard dibujando viñetas sin tener en cuenta separación o número de hojas, todas una detrás de otra en tamaño pequeño, para generar la idea de cómo representar lo escrito en el guion. Posteriormente, se crearon lienzos de grupos de cinco hojas tomando como base el tamaño Webtoon pero ampliado para poder realizar posteriormente el dibujo acabado de forma más cómoda, lo que resultó en un tamaño de 1600 de ancho y 12800 píxeles de largo cada lienzo (1600x2560 píxeles cada hoja, lo que se reduciría a la mitad para encajar con las medidas que estipula Webtoon, las cuales se comentan en el apartado 7).

El formato Webtoon es un continuo *scroll* por las páginas, el lector no tiene por qué saber cuándo finaliza una y empieza la siguiente, por lo que una viñeta puede ocupar más de una página sin ningún problema, y esto se tuvo en cuenta durante el storyboarding, por esta razón se hicieron grupos de cinco hojas, para poder dibujar libremente en ellas sin excesiva preocupación por los márgenes (los grupos no fueron más grandes debido a la cantidad de memoria que ocupa el lienzo en el ordenador).

Para finalizar, destacar que se prestó especial atención al tamaño de las viñetas y a su forma, debido a que es importante que el cómic tenga ritmo gracias a las acciones y a los diálogos, pero también a las viñetas, pues una serie de viñetas del mismo tamaño y forma pueden resultar aburridas a la

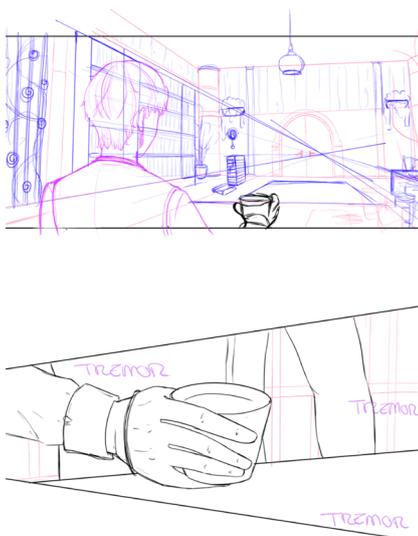


Fig. 40. Fragmento del storyboard de la última escena.

Fuente: elaboración propia.



Fig. 41. Fragmento del delineado de las primeras viñetas.

Fuente: elaboración propia.



Fig. 42. Fragmento a color de las primeras viñetas.

Fuente: elaboración propia.

vista y hacer que el lector deje de leer el cómic. Y, claramente, los espacios entre viñetas también son realmente importantes para enfatizar la velocidad a la que suceden las cosas, pues cuatro viñetas muy pegadas unas a las otras demuestran que las acciones que se representan en ellas suceden en un muy breve periodo de tiempo una tras otra, mientras que separarlas indica al lector que ha pasado una cantidad de tiempo relevante entre ellas.

Refiérase al Anexo II para visualizar el storyboard al completo.

6.7. DELINEADO

La línea de los dibujos es fina y limpia, con una modulación no muy marcada. Además, está coloreada con un tono más oscuro a aquello que envuelve, es decir, tomando como referencia el contorno de los brazos de Roxanne, éste está coloreado con un tono más oscuro que el de la piel, para así hacer que llame menos la atención y se funda más con el color.

6.8. COLOR

El color ya ha sido comentado a grandes rasgos en varios apartados de este punto, pero cabe enfatizar todavía un poco más en él.

La paleta que caracteriza al cómic es una de colores vivos, con una cuidada selección de colores para crear una cierta atmósfera en función del momento de la historia, como durante el atardecer cuando Roxanne sale de casa, por ejemplo. Se pretende crear una experiencia inmersiva tanto como sea posible, para que así el lector viva con aún más fuerza la historia, para que ayude a que sienta lo que los personajes sienten, que piense que podría estar ahí.

Así mismo, los colores giran en torno al personaje protagonista del momento; el verde de la falda de Roxanne sirve como centro para escoger el resto de colores para el baño, su habitación, la entrada de su casa y los fondos del festival, y el ámbar de los ojos de Zenón es el color a partir del que se escogieron el resto para su oficina.

Varias han sido las ilustraciones que han servido de apoyo para la creación de las paletas, obras de videojuegos como el Genshin Impact (Mihoyo, 2020) sin ir más lejos. Además, varias de las series nombradas durante el apartado de diseño de fondos fueron de gran ayuda para crear la ambientación necesaria en los mismos.

Respecto a cómo han sido coloreadas las viñetas, se ha empleado un sencillo pincel en el que se han dibujado unas pocas capas de sombras y una capa de luz sobre un color plano, empleando degradados en algunos puntos concretos para agilizar el proceso. Al final, este es un proyecto de cómic para Webtoon, por lo que sería pedir demasiado que contase con un nivel de coloreado demasiado elevado teniendo en cuenta que es un proyecto del que se encarga únicamente una persona, por lo que ha habido que buscar una técnica sencilla pero que todavía sea bonita a la vista.

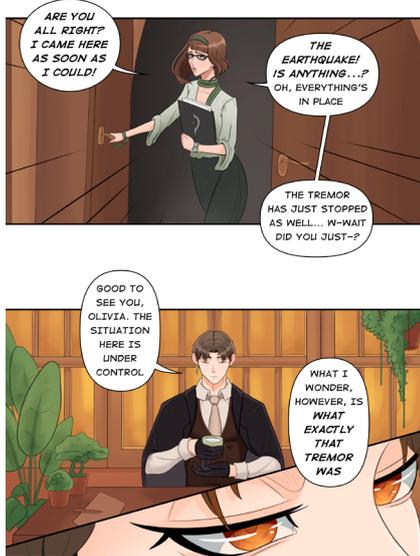


Fig. 43. Fragmento de una de las páginas finales con la rotulación añadida.
Fuente: elaboración propia.

6.9. ROTULACIÓN

Se ha escogido la fuente “Digital Strip” para los diálogos del cómic debido a su elevado uso entre artistas de cómic digital y a su fácil comprensión en este tipo de formato puesto que es un tipo de letra que sólo permite la mayúscula, por lo que se lee de forma muy sencilla y clara incluso en bocadillos pequeños. Sin embargo, no es posible usar tildes con esta fuente, por lo que habría sido imposible realizar el cómic en español.

Los bocadillos son simples círculos con línea negra y rellenos de blanco, adaptados al texto de forma sutil. Están colocados de forma que apoyan la dinámica de las viñetas y obligan al lector a moverse de un lado a otro, sin ser excesivamente pesado, para mantener un ritmo en la lectura del cómic.

La disposición de los bocadillos fue planteada durante el storyboarding, porque, como acabo de comentar, es un elemento más que acentúa el ritmo del cómic, por lo que debe tenerse en cuenta desde las primeras etapas del abocetado.

Destacar, por último, que se ha aprovechado el texto para enfatizar elementos claves del diálogo, como localizaciones por su importancia a la hora de saber dónde se encuentran o se encontrarán los personajes, o frases y palabras sueltas para marcar que el personaje las está diciendo con una mayor intensidad, y así hacer que el texto sea menos aburrido a la hora de leerlo.

La totalidad de las páginas finales del cómic se adjuntan en el Anexo I.

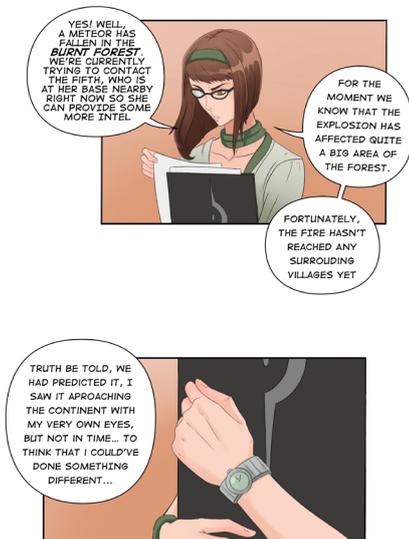


Fig. 44. Fragmento de una de las páginas finales con la rotulación añadida.
Fuente: elaboración propia.

7. PUBLICACIÓN ONLINE

La idea detrás de la producción de este cómic es empezar a publicarlo en Webtoon en un punto indefinido del futuro, sin esperar recompensa económica por ello debido a que se requiere tener 1.000 suscriptores y una media de 40.000 visualizaciones al mes, lo que es impensable para un cómic recién publicado. Dicho esto, el número recomendado de viñetas por capítulo fluctúa entre las 40 y las 60, por lo que la totalidad de este TFG sería un capítulo entero. Pero, ¿Cómo de viable realmente es la idea?

En primer lugar, lo más importante a la hora de publicar un *webtoon* es la constancia, esto es por lo que se pretende comenzar su publicación una vez se hayan acabado un cierto número de capítulos, puesto que es importante cuidar este punto especialmente en los primeros meses tras lanzar el cómic al público.

Seguidamente, el tamaño de las páginas es indicado por Webtoon para que el cómic se pueda subir y se vea bien en todos los dispositivos (800x1280px), pese a que el lienzo es más grande para poder trabajar mejor el dibujo, no existe problema para reducir su tamaño sin perder calidad.

Luego, no hay nada en el interior de las páginas que vaya en contra de las normas establecidas por Webtoon, por lo que es seguro publicar el cómic sin temor a que sea cancelado.

Sin embargo, en este proyecto no se incluyen el icono ni el banner del cómic para la web, pero son elementos fácilmente trabajables después de haber entregado el TFG puesto que el diseño de personajes total está en una etapa muy avanzada, y esto facilita el conseguir ideas y realizar bocetos para dar una buena imagen al cómic desde la pantalla de inicio.

Finalmente, en cuanto al resto de elementos a tener en cuenta para empezar a publicar un cómic en Webtoon, el género de éste ya está decidido (fantasía y acción), al igual que el nombre y la descripción, por lo que se puede concluir afirmando que, tras continuar trabajando en ello después del TFG, acabando lo que queda para tenerlo todo listo, la idea de publicar este cómic en la plataforma Webtoon es totalmente viable.



Fig. 45. Fragmento extraído de varias de las páginas finales del *webtoon*.
Fuente: elaboración propia.

8. CONCLUSIÓN

Durante el desarrollo de este proyecto se han cumplido todos los objetivos que se habían previsto, tanto los principales como los específicos, gracias a que ha sido una oportunidad para poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los cuatro años de carrera, en los que se han aprendido eficientes formas de trabajo, además de que han impulsado el desarrollo de las competencias necesarias para poder trabajar en proyectos de esta índole.

Ha sido también gracias a realizar estas primeras viñetas del cómic que se ha aprendido a observar con más cuidado y atención el trabajo de otros artistas, a estudiarlos más detenidamente y aprender mucho más sobre su metodología de trabajo al igual que su estilo y forma de ver el mundo.

Adicionalmente, *Blazing Heart* ha supuesto todo un reto a la hora de diseñar personajes y hacer que encajen entre sí tanto por sus proporciones y estilo de dibujo como por sus personalidades, lo que ha obligado a realizar una profunda búsqueda de referentes y a llevar a cabo un largo proceso de abocetado y extracción de ideas para poder diseñar a los personajes de la forma más adecuada.

Crear una historia tampoco es tarea simple, y este TFG ha obligado a detallar partes de la historia que incluso no se ve representada en estas primeras viñetas, pero que era necesario tener claro para que al final todo el cómic encaje entre sí.

Reto tras reto, la historia se ha ido escribiendo, los personajes han ido tomando forma, las páginas se han ido diseñando y los colores se han ido escogiendo para así realizar las páginas finales, un proceso que ha dejado bien claro cómo de duro es ser un artista de cómic, y cuánto todavía queda por trabajar y por aprender para poder llegar a lo más alto.

9. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial. <https://dibujourjc.files.wordpress.com/2018/03/arte-secuencial-will-eisner.pdf>
- Lauricella, M. (2016). *Anatomía Artística*. GG. <https://es.scribd.com/>
- Lauricella, M. (2018). *Anatomía Artística 2: Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática*. GG. <https://es.scribd.com/>
- McCloud, S. (2006). *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. ASTIBERRI. <https://es.scribd.com/>
- McCloud, S. (1993). *Entender el cómic: El arte invisible*. Ediciones B. <https://es.scribd.com/>

PÁGINAS WEB

- Explodikid. (2020, Agosto 30). *Covenant*. Webtoon. https://www.webtoons.com/en/action/covenant/list?title_no=2011&page=6
- Henrique, K. (s.f.). *¿Qué es Manhwa, Manhua y Manga? ¿Cuáles son tus diferencias?* Suki Desu. <https://skdesu.com/es/que-y-manhwa-manhua-y-manga-cuales-son-sus-diferencias/>
- *Hibike! Euphonium (Sound! Euphonium)*. (s.f.). MyAnimeList. https://myanimelist.net/anime/27989/Hibike_Euphonium
- Horton, S. (2016, Marzo 16). *Comics Writing 101: Getting Started in Sequential Storytelling*. Nerdist. <https://nerdist.com/article/comics-writing-101-getting-started-in-sequential-storytelling/>
- Isakym. (2019, Abril 18). *Lalin's Curse*. Webtoon. https://www.webtoons.com/en/supernatural/lalins-curse/list?title_no=1601
- Junepurrr. (2018, Octubre 22). *SubZero*. Webtoon. https://www.webtoons.com/en/romance/subzero/list?title_no=1468
- *Kawaii dake ja Nai Shikimori-san (Shikimori's Not Just a Cutie)*. (s.f.). MyAnimeList. https://myanimelist.net/anime/45613/Kawaii_dake_ja_Nai_Shikimori-san?q=shikimori&cat=anime
- *Koe No Katachi*. (s.f.). MyAnimeList. https://myanimelist.net/anime/28851/Koe_no_Katachi?q=a%20silent%20voice&cat=anime
- Martin, W. L. (2019, Enero 6). *Castle Swimmer*. Webtoon. https://www.webtoons.com/en/fantasy/castle-swimmer/list?title_no=1499
- *My Dress-Up Darling*. (s.f.). MyAnimeList. https://myanimelist.net/anime/48736/Sono_Bisque_Doll_wa_Koi_wo_Suru?q=my%20dress%20up%20darling&cat=anime
- Pons, Á., & Gil, J. (2021, October 1). *¿Qué es el webtoon? El cómic que se lee en el móvil*. Gráfica. <https://grafica.info/que-es-el-webtoon-el-comic-que-se-lee-en-el-movil/>

- *The Rising of the Shield Hero*. (s.f.). Crunchyroll. <https://www.crunchyroll.com/es-es/the-rising-of-the-shield-hero>
- *Steve Horton*. (2022, Febrero 22). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Steve_Horton
- Terol Martínez, I. (2022, Enero 3). *Isabel Terol Martínez (@isaky_tm)*. Instagram. https://www.instagram.com/isaky_tm/
- Tevlin, T. (s.f.). ABOUT – *Todd Tevlin – Children’s Drawing Classes and Artwork/Comic Books*. Todd Tevlin. <https://toddtevlin.com/about/>
- Tevlin, T. (2014, Marzo 8). *How to Write a Script for Your Comic*. MakingComics.com. <https://www.makingcomics.com/2014/03/08/write-script-comic/>
- Van Lente, F. (s.f.). *Writer at Large*. Fred Van Lente. <http://www.fredvanlente.com/bio.html>
- Webtoon. (s.f.). *Guía para creadores-WEBTOON CANVAS*. Webtoon. <https://www.webtoons.com/es/creators101/webtoon-canvas>

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Logo de la web de webtoon (Naver Corporation/Line Corporation, 2011).
- Fig. 2. *Concept art* de personaje nacido de las primeras lluvias de ideas.
- Fig. 3. *Concept art* de personaje nacido de las primeras lluvias de ideas.
- Fig. 4. Fragmento del esquema de la historia elaborado a partir de ideas y conceptos.
- Fig. 5. Calendario de trabajo.
- Fig. 6. Mapa conceptual del Trabajo de Fin de Grado.
- Fig. 7. Portada del libro *El cómic y el arte secuencial* (Will Eisner, 1985).
- Fig. 8. Portada del libro *Entender el cómic: el arte secuencial* (Scott McCloud, 1993).
- Fig. 9. Logo de la página web *Daum* (Daum communication, 2008).
- Fig. 10. Portada del primer tomo de tapa blanda del webtoon *True Beauty* (Yaongy, 2021).
- Fig. 11. Fragmento del banner del webtoon *My giant nerd boyfriend* (Fishball, 2019).
- Fig. 12. Imagen promocional del webtoon *Covenant* (Explodikid, 2020).
- Fig. 13. Imagen promocional del webtoon *SubZero* (Webtoon, 2019).
- Fig. 14. Imagen promocional del webtoon *Lalin's Curse* (Isabel Terol Martínez, 2019).
- Fig. 15. Imagen promocional del webtoon *Castle Swimmer* (Wendy Lian Martin, 2019).
- Fig. 16. Imagen promocional de la serie *The Rising of the Shield Hero* (Kinema Citrus, 2019).
- Fig. 17. Imagen promocional de la serie *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works* (Ufotable, 2014).
- Fig. 18. Imagen promocional del videojuego *Genshin Impact* (Mihoyo, 2020).
- Fig. 19. Imagen promocional del videojuego *League of Legends* (Riot Games, 2020).
- Fig. 20. Portada del proyecto *Blazing Heart*.
- Fig. 21. Diseño final del personaje Roxanne Bouclier.
- Fig. 22. *Concept art* de una versión alternativa de Roxanne Bouclier.
- Fig. 23. *Concept art* de las armas de Roxanne.
- Fig. 24. *Concept art* de Roxanne Bouclier.
- Fig. 25. Primer prototipo de Roxanne Bouclier.
- Fig. 26. Imagen de Rin Tohsaka extraída de la serie *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works* (Ufotable, 2014).
- Fig. 27. Modelo 3D del personaje Lucia del videojuego *Punishing Gray Raven* (Kuro Game, 2019).
- Fig. 28. Imagen de Kamisato Ayaka extraída del videojuego *Genshin Impact* (Mihoyo, 2021).

Fig. 29. Diseño final de Zenón Zurich.

Fig. 30. *Concept art* de una versión alternativa de Zenón Zurich.

Fig. 31. Boceto de Zenón Zurich.

Fig. 32. Primera aproximación de Zenón Zurich.

Fig. 33. Ilustración del personaje SilverAsh del videojuego *Arknights* (Hypergryph, 2019).

Fig. 34. Ilustración promocional del personaje Zhongli del videojuego *Genshin Impact* (Mihoyo, 2020).

Fig. 35. *Concept art* de Olivia Mur.

Fig. 36. Ilustración del personaje Rose del videojuego *Elsword* (Kog Studios, 2018).

Fig. 37. Imagen extraída del octavo capítulo de *Sound! Euphonium* (Kyoto Animation, 2015).

Fig. 38. Imagen extraída del doceavo capítulo de *My Dress-Up Darling* (Clover Works, 2022).

Fig. 39. Habitación de pasada del videojuego *Final Fantasy XIV Online* (Square Enix, 2010).

Fig. 40. Fragmento del storyboard de la última escena.

Fig. 41. Fragmento del delineado de las primeras viñetas.

Fig. 42. Fragmento a color de las primeras viñetas.

Fig. 43. Fragmento de una de las páginas finales con la rotulación añadida.

Fig. 44. Fragmento de una de las páginas finales con la rotulación añadida.

Fig. 45. Fragmento extraído de varias de las páginas finales del webtoon.