

ANEXO I

Memoria artística

ÍNDICE

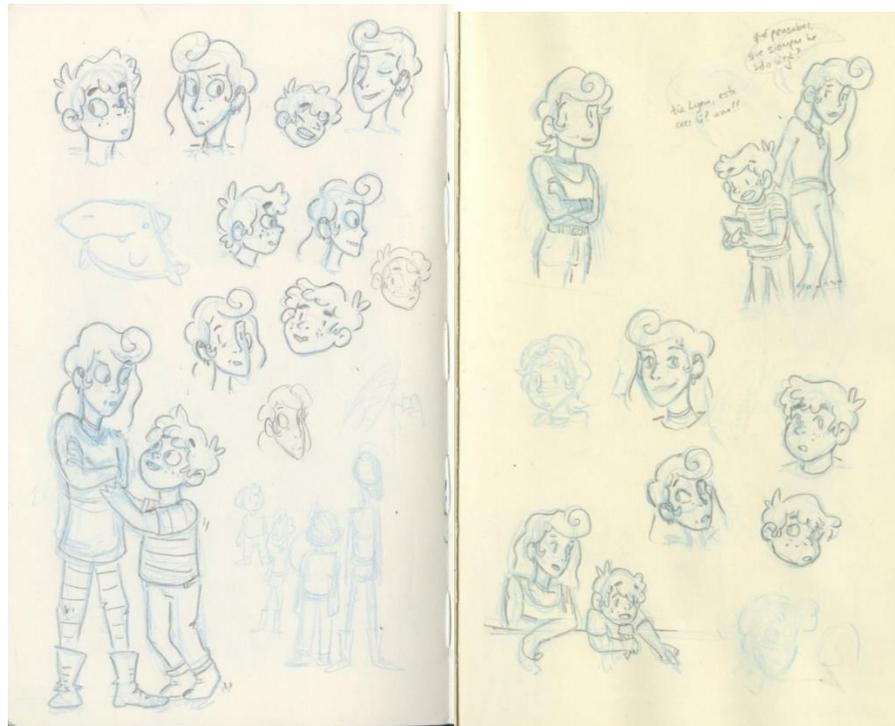
1. Diseño de personajes	2
1.1. Concept art y diseños previos	2
1.2. Diseños definitivos	6
1.1.2. Jules	6
1.1.2. Lynn	8
2. Diseño de escenarios.....	10
2.1. Moodboards y paletas.....	10
2.2. Concept art y diseños previos	13
2.3. Diseños definitivos. Casa de Lynn	17
2.3.1. Paletas de color	17
2.3.2. Planos	18
2.3.3. Pruebas de vistas.....	20
3. La historia	21
3.1. Sinopsis.....	21
3.2. Escritura de guion.....	22
3.3. Textos por página	22
4. Planificación de páginas	24
4.1. Thumbnails	24
2.1. Storyboard.....	25
2.1. Bocetos y entintados.....	26
2.1. Color	28
Texturas.....	28
Muestra de páginas coloreadas	28
2.1. Rotulación	29
2.1. Portada, contraportada y guardas	30
Portada	30
Contraportada.....	31
Guardas	32

1. DISEÑO DE PERSONAJES

1.1. CONCEPT ART Y DISEÑOS PREVIOS



Pruebas y bocetos a lápiz.



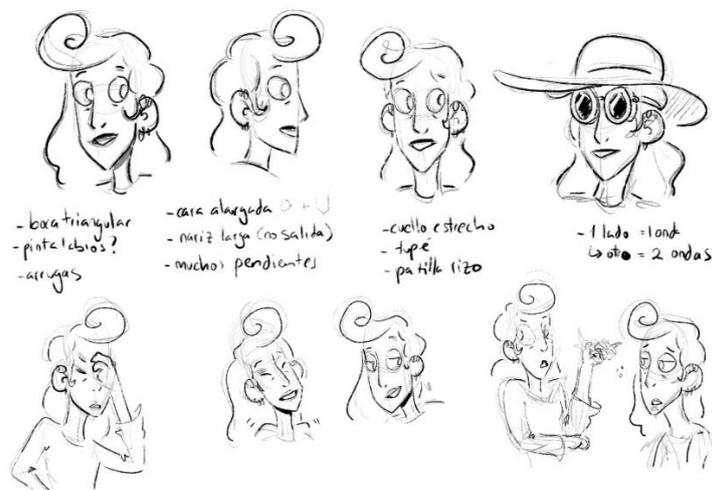
Pruebas y bocetos a lápiz.



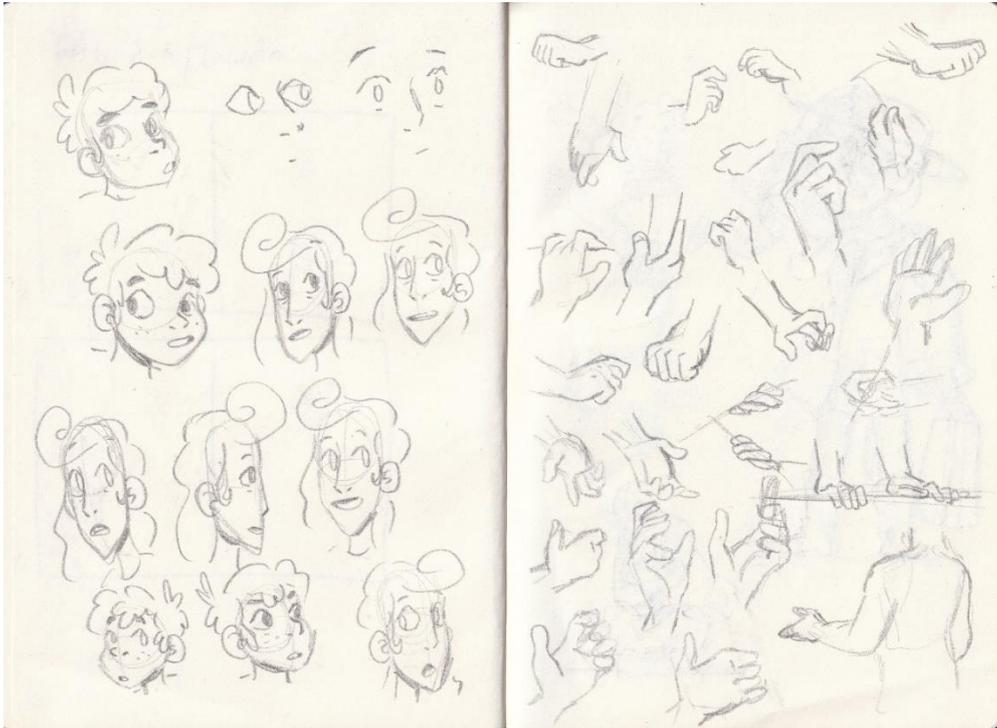
Prueba de expresiones de Jules, digital.



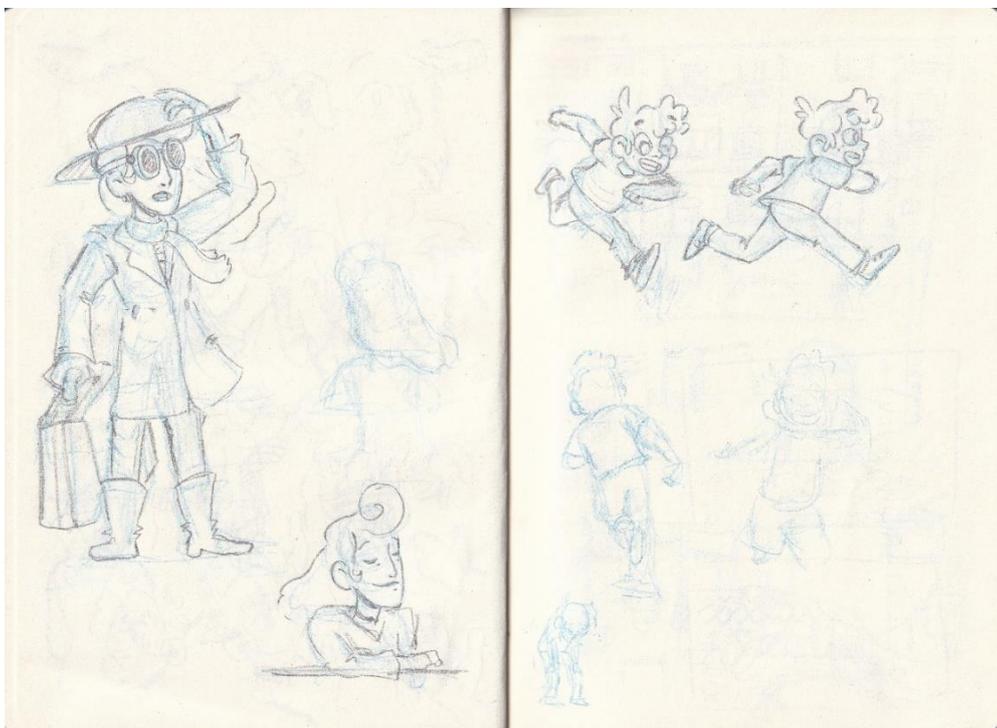
Prueba de expresiones de Jules, digital.



Prueba de expresiones de Lynn, digital.



Pruebas de caras y manos a lápiz.



Ideas de poses para el cómic, lápiz.

1.2. DISEÑOS DEFINITIVOS



Modelo de Jules y Lynn definitivos, versión con y sin gafas.

1.1.2. Jules



Turnaround de Jules.



Cambios de vestuario de Jules.

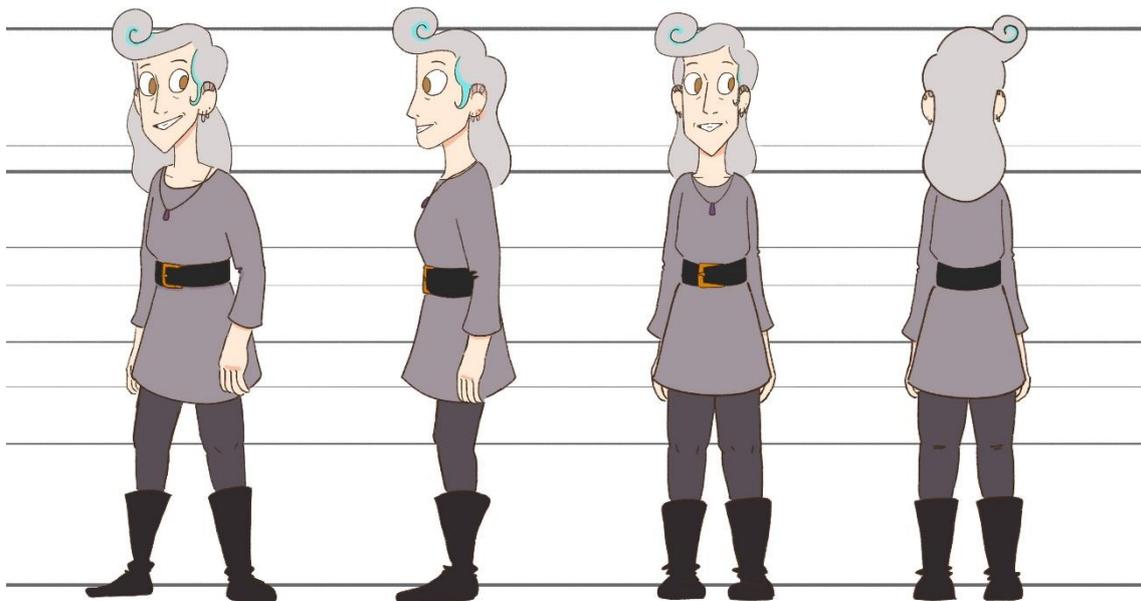


Paleta de colores de Jules.

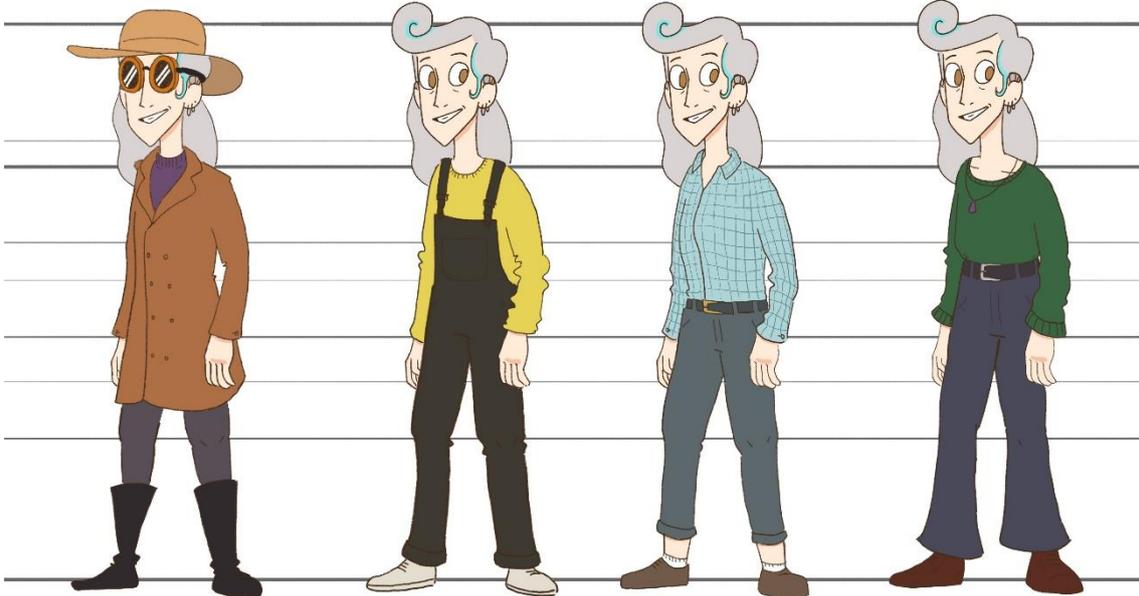


Hoja de expresiones de Jules con apuntes.

1.1.2. Lynn



Turnaround de Lynn.



Cambios de vestuario de Lynn.



Paleta de colores de Jules.



Hoja de expresiones de Lynn con apuntes.

2. DISEÑO DE ESCENARIOS

2.1. MOODBOARDS Y PALETAS



Moodboard pueblos asturianos.



Moodboard Cinque Terre, Italia.



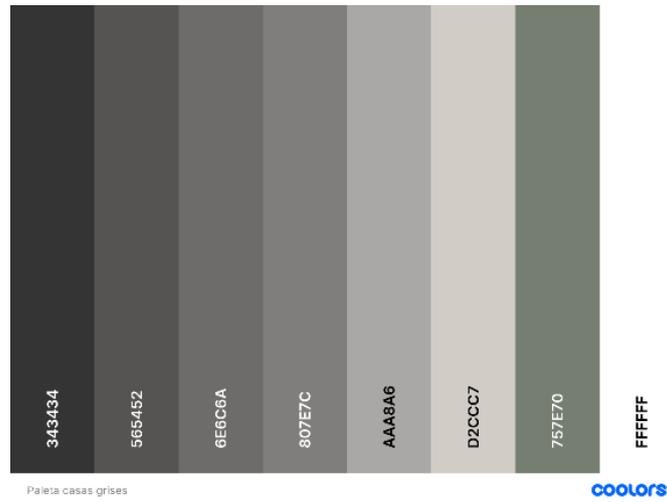
Moodboard de calles.



Paleta casas de colores.



Moodboard casas británicas.

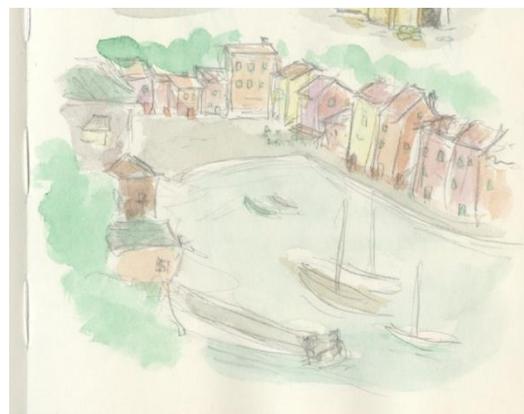
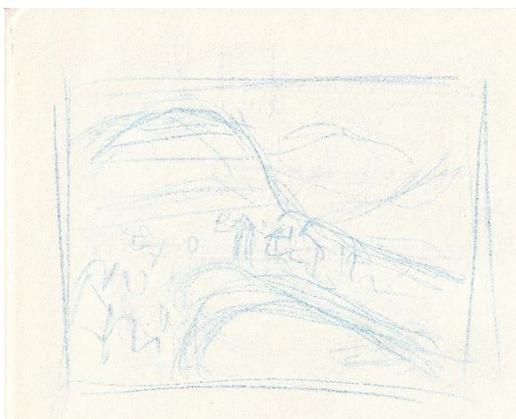


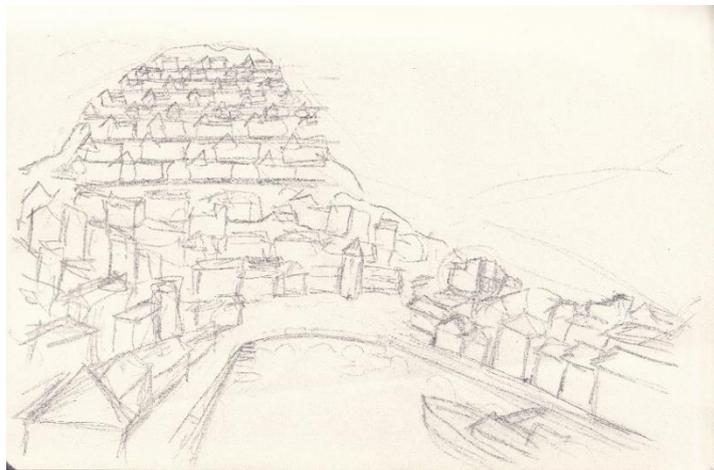
Paleta casas grises.



Moodboard barcos.

2.2. CONCEPT ART Y DISEÑOS PREVIOS





Pruebas de vistas de la postal de Porto Dubio, lápiz, lápiz y acuarela o digital.



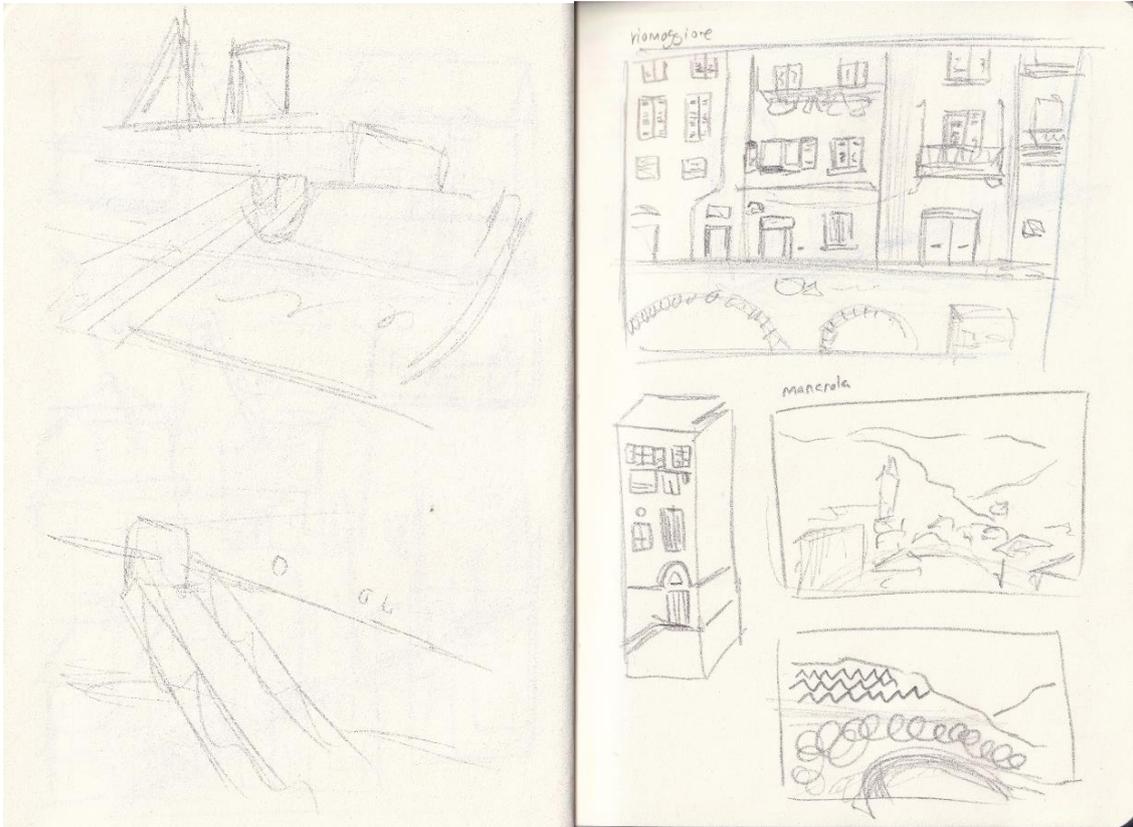
Pruebas de diseño de la casa, acuarela y lápiz.



Pruebas de planos de la casa a lápiz.



Pruebas para las casa de la urbanización y las calles del puerto, lápiz.



Pruebas de barcos y calles, lápiz.



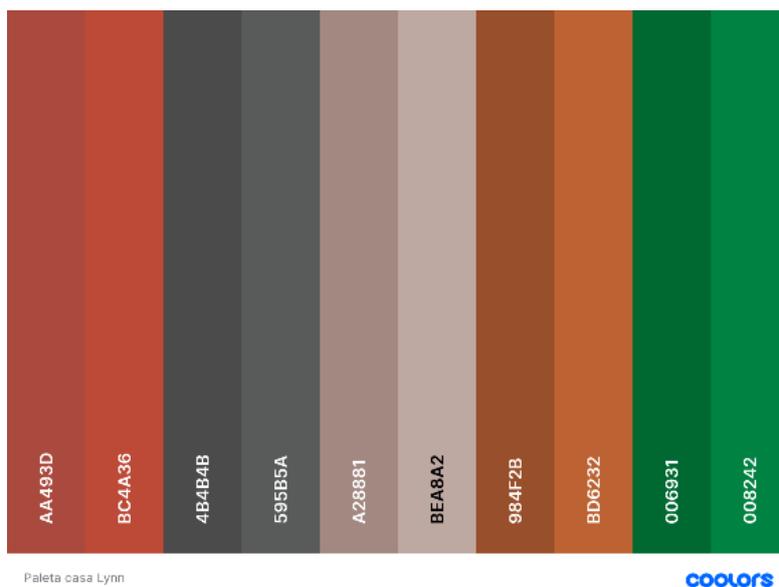
Pruebas de vista para la calle, lápiz.



Prueba de vista de viñeta a acuarela.

2.3. DISEÑOS DEFINITIVOS. CASA DE LYNN

2.3.1. Paletas de color

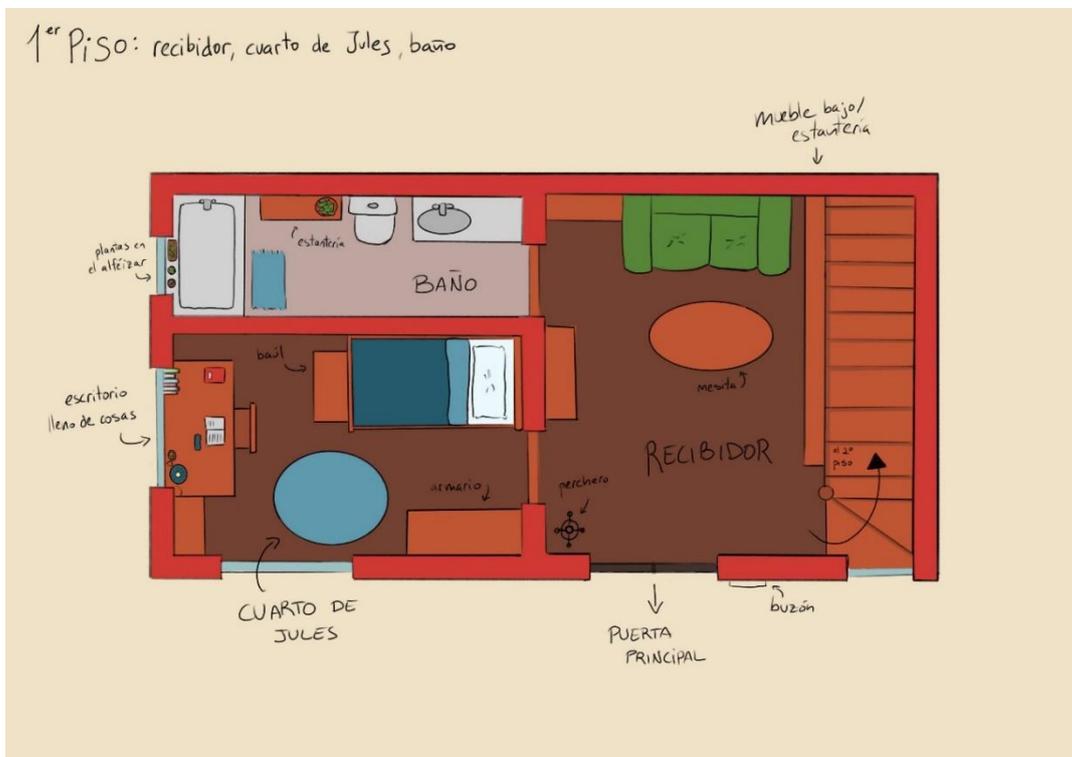


Paleta casa Lynn exterior (pared, ventanas, tejado, puertas)

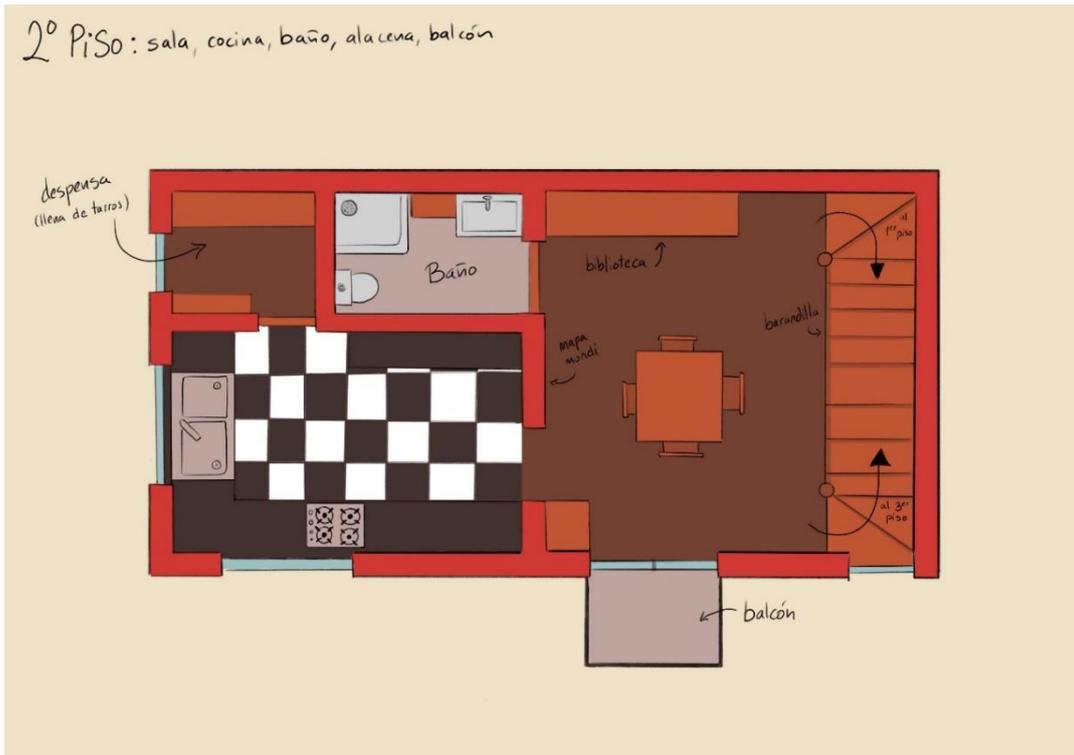


Paleta casa Lynn interior (suelos, paredes, puertas, muebles)

2.3.2. Planos



Plano de la primera planta con apuntes.



Plano de la segunda planta con apuntes.



Plano de la tercera planta con apuntes.

2.3.3. Pruebas de vistas



Vista interior de la sala.



Vista interior de la habitación de Lynn.



Vista interior de la fachada.

3. LA HISTORIA

3.1. SINOPSIS

“Porto Dubio” se sitúa en un pueblo costero del mismo nombre, dividido en dos zonas: la parte de arriba, donde todas las casas son iguales, grises, la gente solo trabaja y nunca está, no hay niños que jueguen ni nadie por la calle; y la parte baja, con el puerto y un constante trasiego de gente, paseando, hablando, niños jugando en la calle, y las casas son todas diferentes y de muchos colores.

En la parte alta vive Jules, un niño (el único) de ocho años curioso y hablador, pero que se siente muy solo. Sus padres nunca están en casa, no tiene a nadie con quién hablar, y no le dejan bajar a la parte baja. La única relación que mantiene es con su tía, Lynn, antigua profesora del

colegio del puerto, que desde que se jubiló viaja por el mundo. Aunque no se han visto en muchos años, mantienen correspondencia frecuente con cartas y postales; ella es la única que realmente le escucha.

Jules teme que cuando empiece el colegio después de ese verano, tenga que mudarse a la ciudad donde trabajan sus padres, ya que no hay colegio en la parte alta. En esa situación, Lynn decide darle una sorpresa y volver a su antigua casa en Porto Dubio Bajo, preparando una habitación para que Jules se pueda quedar e ir al colegio allí. En ese cambio de ambiente, Jules podrá ser más abierto y evolucionar sus sentimientos, para poder ser el mismo.

3.2. ESCRITURA DE GUIÓN

Para la escritura del guion, tuve que pensar en lo que quería mencionar, que fuera un avance de la historia. Esta tarea la he planteado como un primer capítulo o un prólogo del proyecto de cómic de "Porto Dubio", por lo que debía presentar la situación y adelantar cosas que iban a pasar posteriormente.

También me parecía lo más correcto escribir el guion desde el punto de vista de Jules por varias razones: al ser un cómic dirigido a niños, se puede empatizar y entender más fácil; y tenía sentido que él narrara la situación, para ir metiéndonos en la historia que es al final su vida, y ver la evolución y cambios a la vez que él.

Cosas que debían aparecer:

1. Diferencia entre Porto Dubio Alto y Bajo
2. Situación y sentimientos actuales de Jules
3. El personaje de tía Lynn, presente y pasado
4. Relación a través de las postales
5. Avanzar que empieza el colegio y quiere ir al del puerto
6. Mudanza de Lynn
7. La unión al presente a través de la postal, comienzo de la historia

3.3. TEXTOS POR PÁGINA

Pág. 1

Me llamo Jules, tengo 8 años y vivo en Porto Dubio...

Pág. 2-3 (general)

¡Porto Dubio es genial! Está lleno de casas de colores, todas son distintas y las calles se cruzan todo el rato. Tiene un puerto y siempre está lleno de gente que viene y va.

Bueno, eso es Porto Dubio Bajo, yo vivo en la parte alta. Es... un poco aburrida. Todas las casas y calles son iguales, y nunca hay gente con quien hablar.

Me gustaría bajar y conocer a toda la gente. Cuando sea mayor conoceré a un montón de gente súper interesante y viajaré por todo el mundo, ¡como mi tía Lynn!

Pág. 4-5 (mapa)

Mi tía Lynn vivía en Porto Dubio Bajo. Era profe en el cole del puerto. Yo no me acuerdo porque era muy pequeño. Cuando se jubiló se marchó y siempre está de viaje en sitios chulísimos.

Siempre se acuerda de mandarme una postal y contarme todas sus aventuras. Hablo mucho con ella, aunque las cartas se quedan cortas.

Pág. 6-7 (barco)

Me gustaría que un día volviese y me lo contase todo en persona.

O que me diese clase, ¡sería muy guay! Cuando acabe el verano empiezo el cole. Mis padres no me han dicho nada, supongo que iré al cole de la ciudad donde trabajan...

Ojalá conociese a alguien que viviese en Porto Dubio, así podría ir al cole allí.

Pág. 8-9 (Jules + mudanza)

En Porto Dubio Alto no hay otros niños con los que jugar... // ... solo hay mayores como mis padres que trabajan en la ciudad todo el día y solo vuelven para dormir.

A veces salgo a la calle y me siento en la acera y espero, por si acaso pasa la cartera... // ... tampoco hay mucho que hacer en verano

Papá y mamá me compran y traen libros. Me gustan mucho, sobre todo los de aventuras... // ... pero a veces me canso de sólo leer.

Me suelo asomar a la ventana y miro el mar... // No me dejan bajar al puerto porque está muy lejos, aunque no creo que lo esté tanto.

Pág. 10-11 (correos)

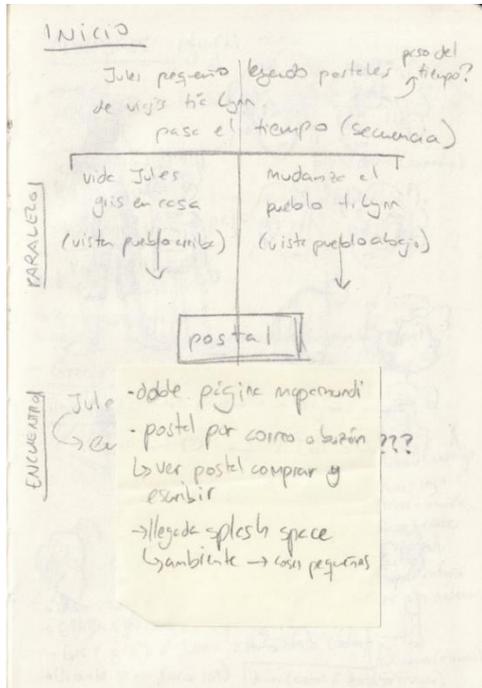
¿Tía Lynn... está en... ? // ¿Tía Lynn está en Porto Dubio!?

Pág. 12-13 (cuesta)

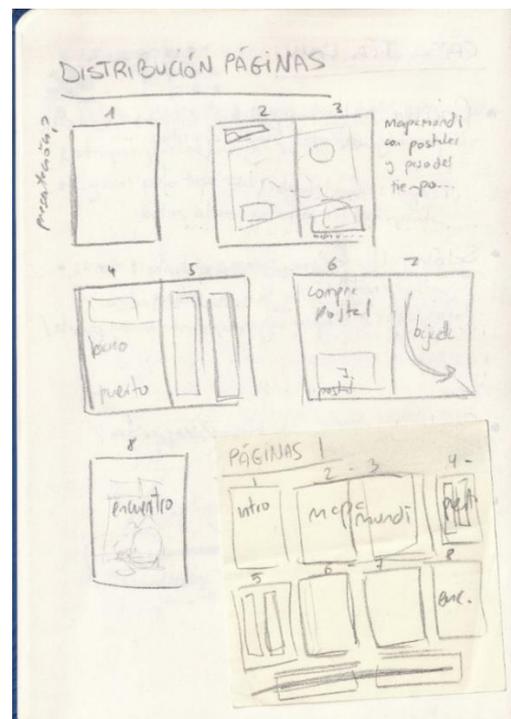
¡Tía Lynn está en Porto Dubio!! // ¡Estoy casi! // ¡Tía Lynn, itía Lynn, itía Lynn, itía Lynn, itía Lynn!!

4. PLANIFICACIÓN DE PÁGINAS

4.1. THUMBNAILS

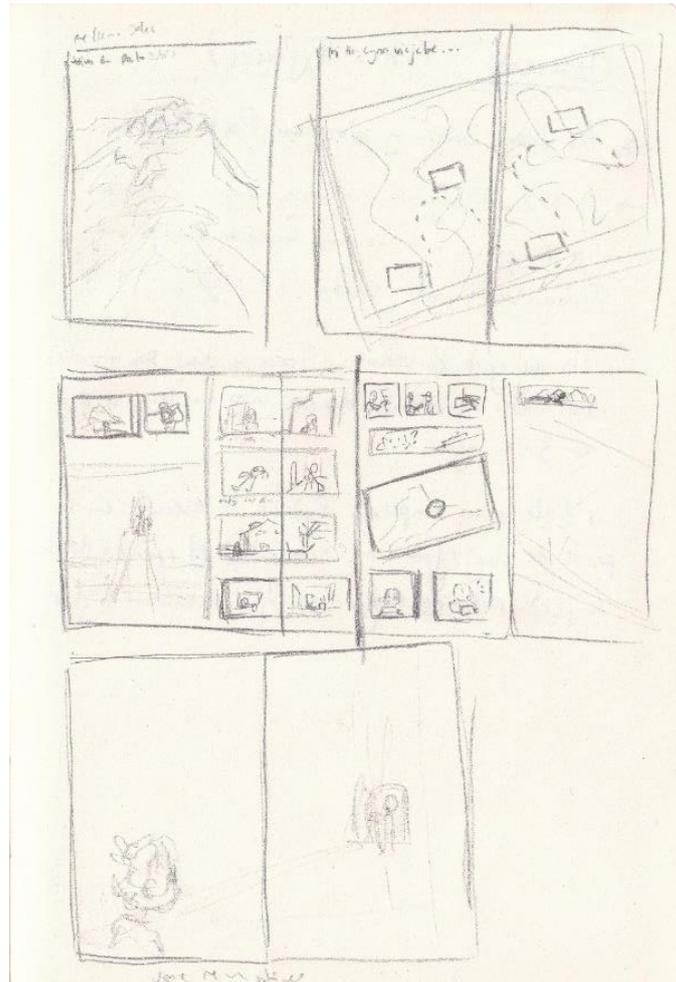


Esquema de la planificación de páginas y lluvia de ideas.

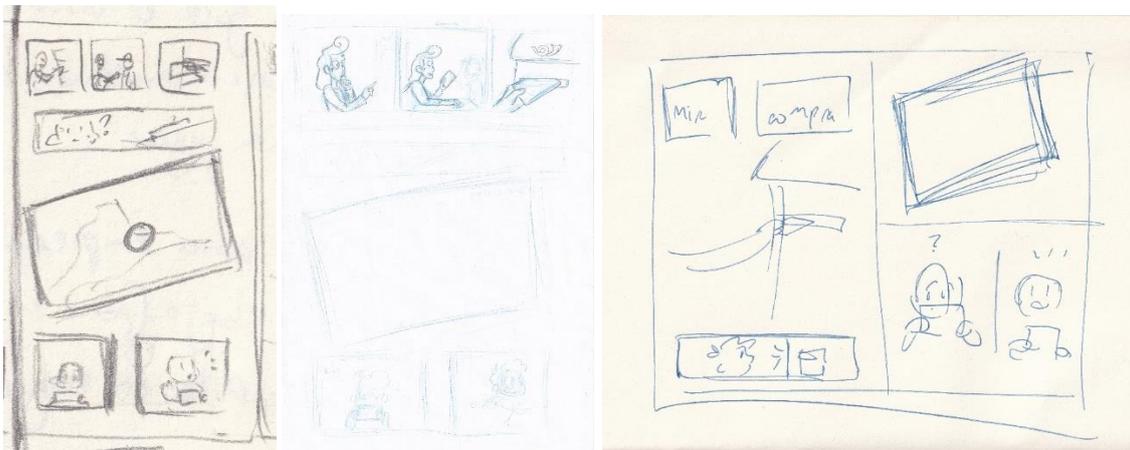


Secuencia de escenas y distribución de páginas.

2.1. STORYBOARD

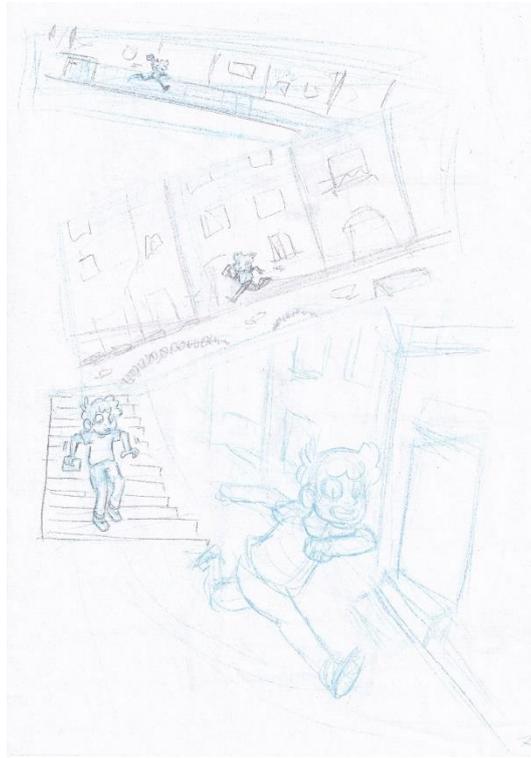


Apunte de storyboard.

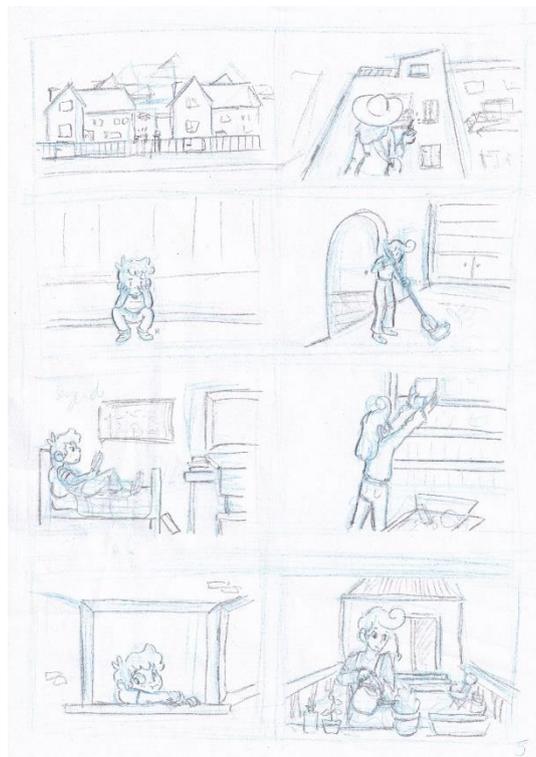


Apunte de corrección para las páginas 8 y 9.

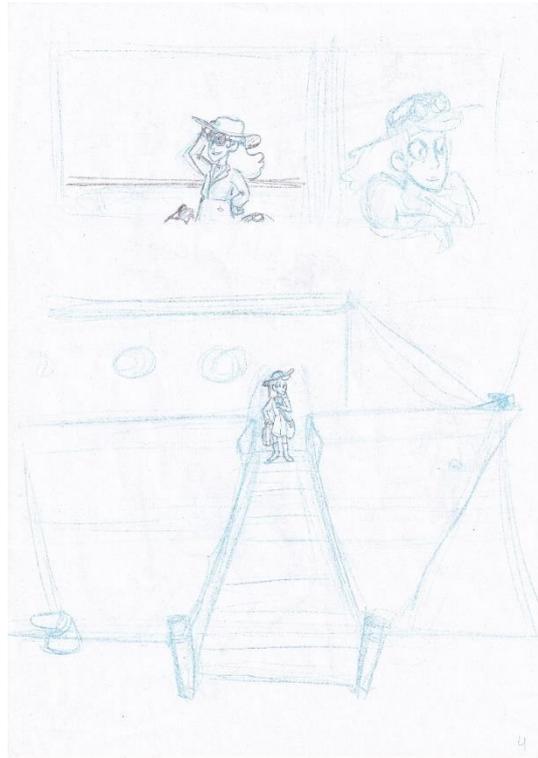
2.1. BOCETOS Y ENTINTADOS



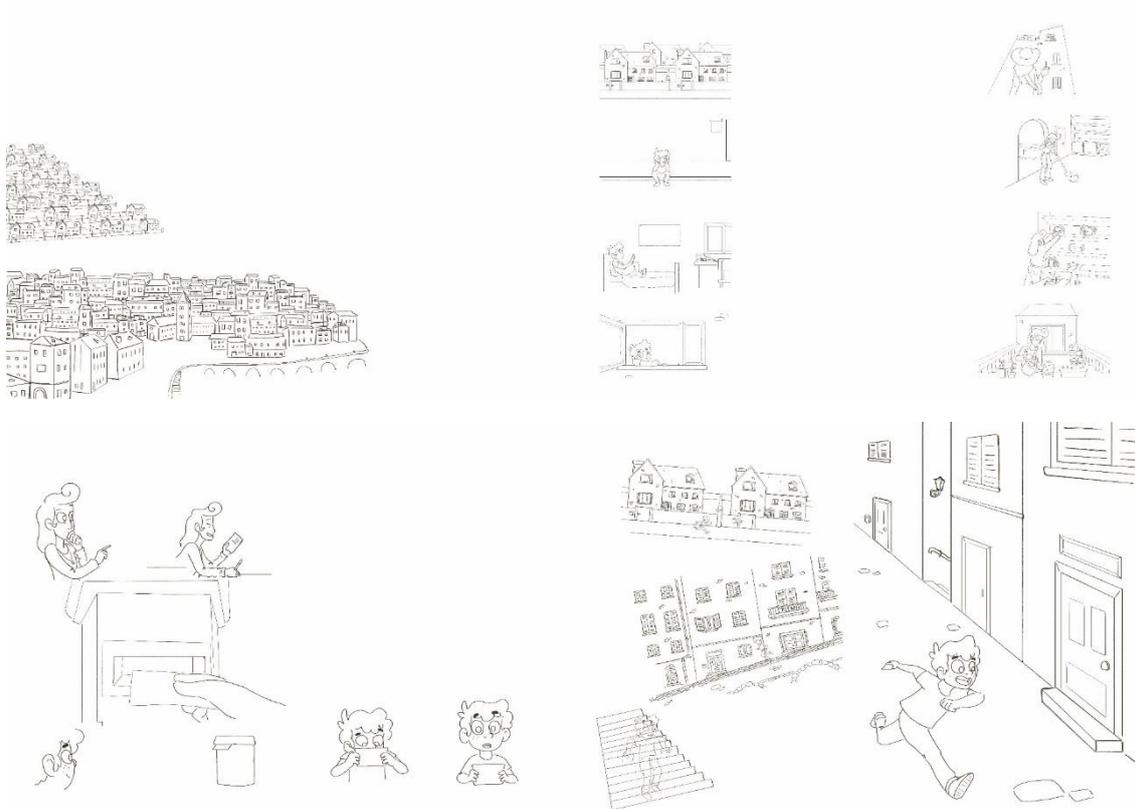
Boceto a lápiz de las páginas 12 y 13.



Boceto a lápiz de las páginas 8 y 9.



Boceto a lápiz de las páginas 6 y 7.



Muestras de entintado.

2.1. COLOR

Texturas



Láminas de distintos tonos de acuarela escaneados.

Muestra de páginas coloreadas



Páginas 8 y 9 con y sin entintado ni fondo.



Páginas 10 y 11 con y sin entintado ni fondo.



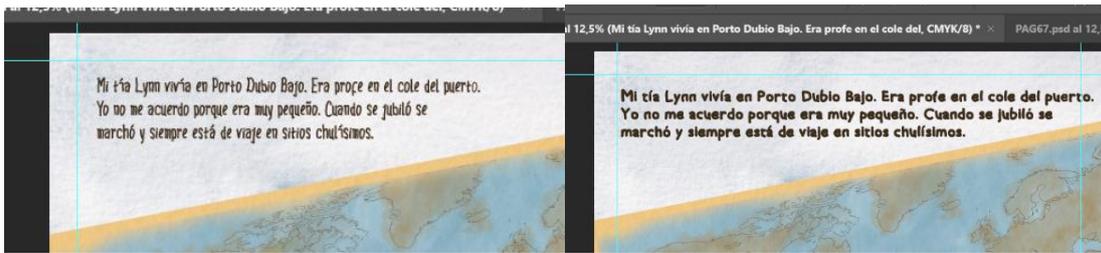
Páginas 12 y 13 con y sin entintado.

2.1. ROTULACIÓN

Se hicieron pruebas con fuentes que tuviesen un aire infantil, redondeado y espontáneo, y se decidió por “Neucha”, que era la que era más fácilmente legible teniendo esas características.



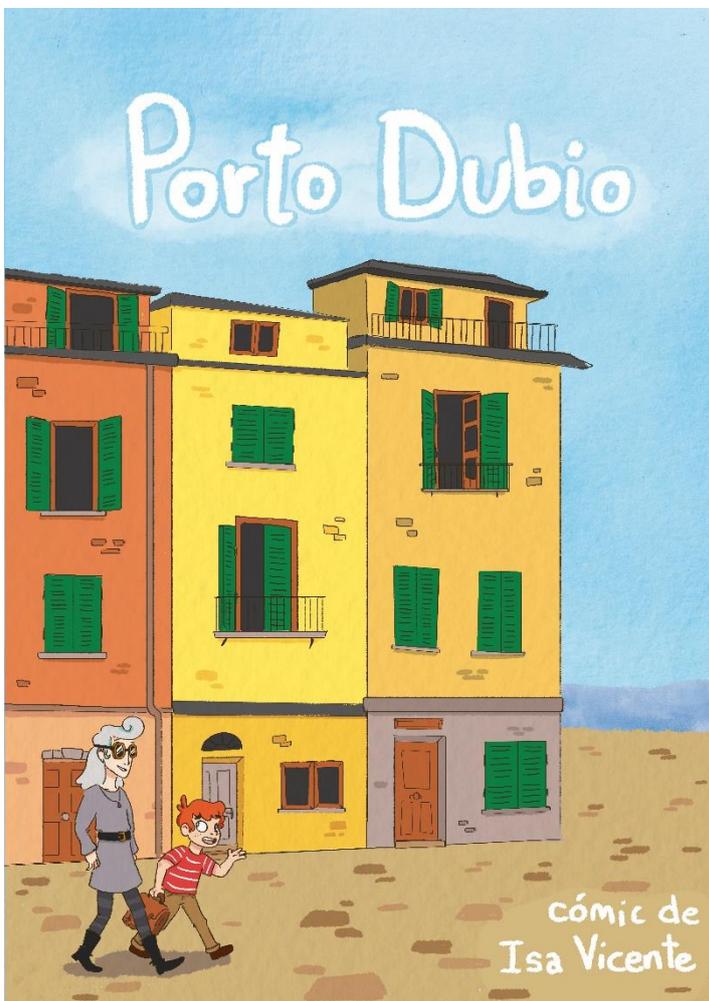
Fuente final.



Pruebas descartadas.

2.1. PORTADA, CONTRAPORTADA Y GUARDAS

Portada

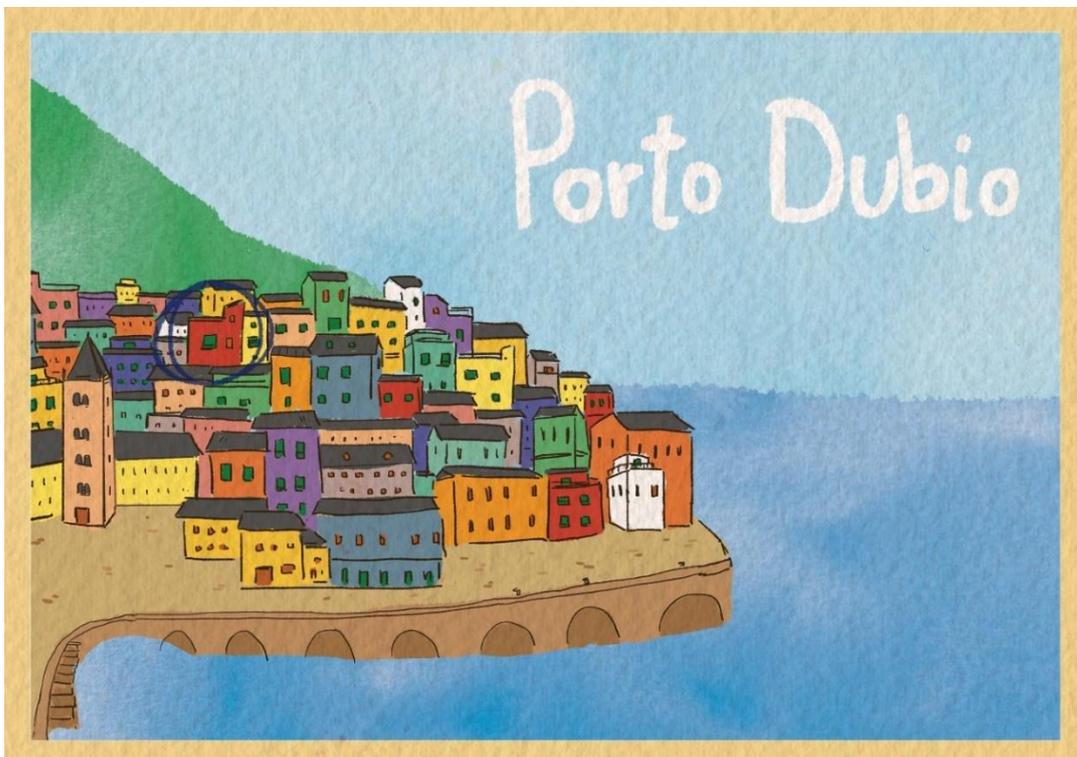


Portada del cómic.

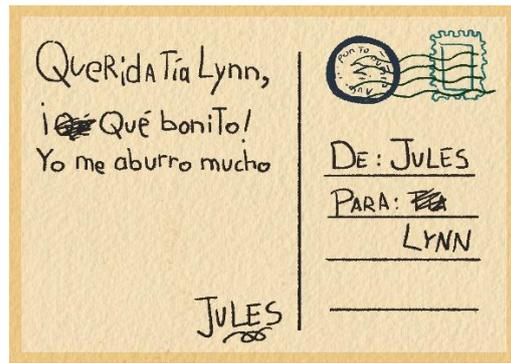
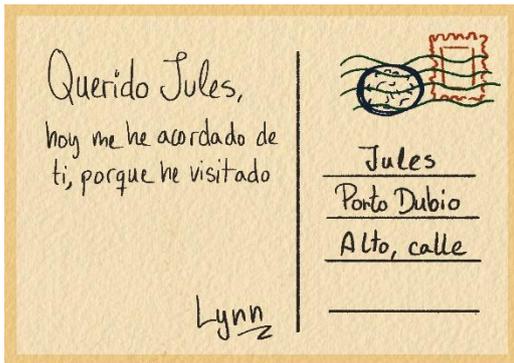


Proceso de entintado y coloreado de la portada.

Contraportada



Para la contraportada, se puso junto a la sinopsis la postal de Porto Dubio, ya que tiene importancia en la historia y da un guiño a lo sucedido en el primer capítulo y la relación entre Jules y su tía.



Postales que aparecen en el cómic, que se tuvieron como idea para poner en la contraportada.

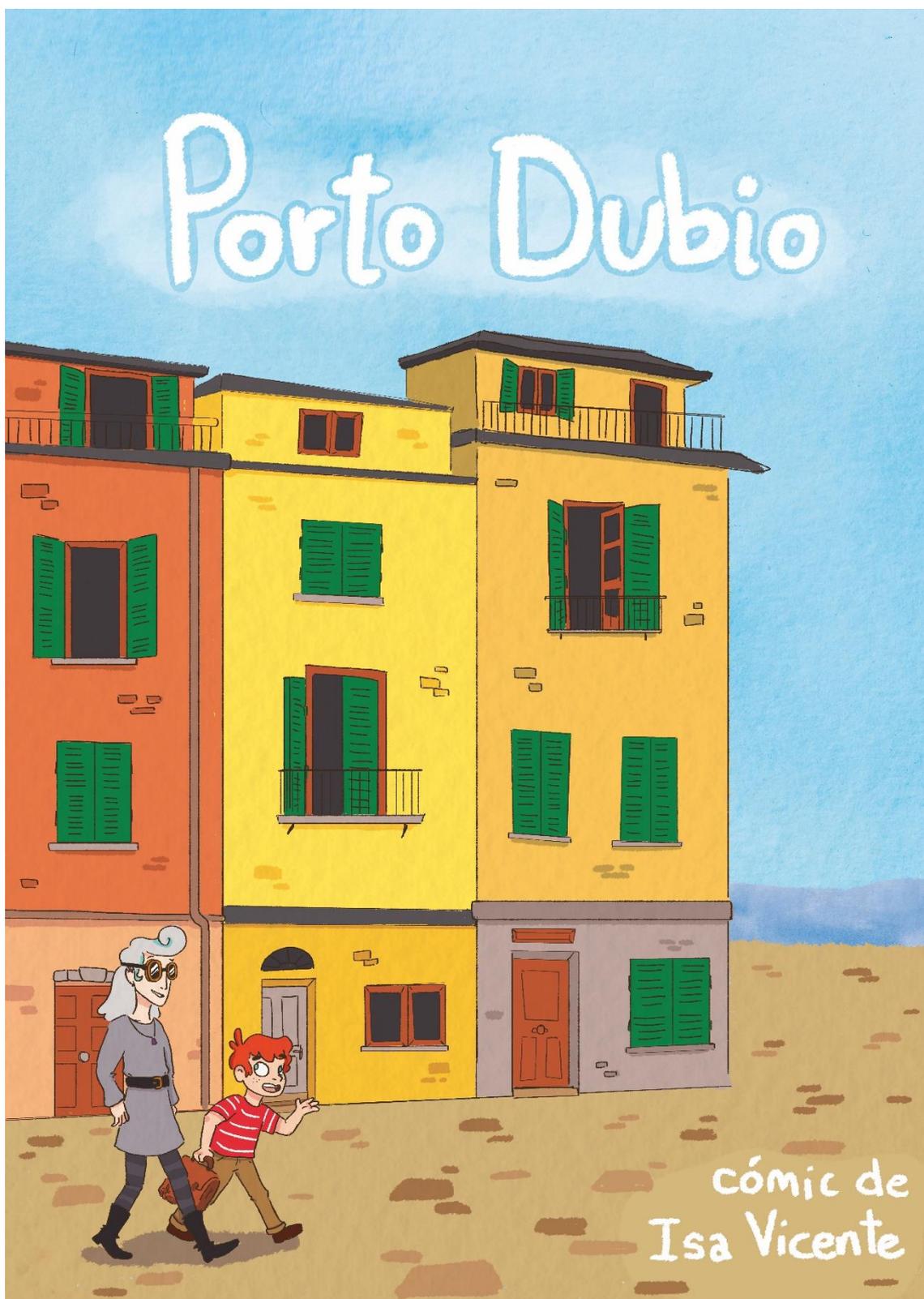
Guardas



Guarda de inicio y de cierre.

ANEXO II

Portfolio editorial



Ficha técnica

Título: Porto Dubio

Estilo de dibujo: cartoon, ilustrativo

Público: infantil-juvenil

Guion, ilustración, color, rotulación y maquetación: Isa Vicente

Estado del proyecto: fase de preproducción.

Se han realizado los diseños definitivos, pero faltaría la parte de desarrollo del guion completo y planificación de páginas para la producción.

Sinopsis:

“Porto Dubio” se sitúa en un pueblo costero del mismo nombre, dividido en dos zonas: la parte de arriba, donde todas las casas son iguales, grises, la gente solo trabaja y nunca está, no hay niños que jueguen ni nadie por la calle; y la parte baja, con el puerto y un constante trasiego de gente, paseando, hablando, niños jugando en la calle, y las casas son todas diferentes y de muchos colores.

En la parte alta vive Jules, un niño (el único) de ocho años curioso y hablador, pero que se siente muy solo. Sus padres nunca están en casa, no tiene a nadie con quién hablar, y no le dejan bajar a la parte baja. La única relación que mantiene es con su tía, Lynn, antigua profesora del colegio del puerto, que desde que se jubiló viaja por el mundo. Aunque no se han visto en muchos años, mantienen correspondencia frecuente con cartas y postales; ella es la única que realmente le escucha.

Jules teme que cuando empiece el colegio después de ese verano, tenga que mudarse a la ciudad donde trabajan sus padres, ya que no hay colegio en la parte alta. En esa situación, Lynn decide darle una sorpresa y volver a su antigua casa en Porto Dubio Bajo, preparando una habitación para que Jules se pueda quedar e ir al colegio allí. A raíz de eso, comenzaría el viaje emocional de Jules, ya que en ese cambio de ambiente, podrá ser más abierto y evolucionar sus sentimientos, para poder ser el mismo.

Diseño de personajes:



Jules es un niño de unos ocho años, que vive en la parte alta de Porto Dubio. Sus padres se pasan el día trabajando y pasa mucho tiempo solo. Al no conocer a otros niños, su mejor contacto son las postales que le envía su tía Lynn, a la que admira mucho. Aunque se siente muy tímido e inseguro, y muchas veces solo, realmente es una persona muy risueña, curiosa a la que le encanta hablar.

Lynn es una mujer de cincuenta “y pico” años. Era profesora en el colegio del puerto de Porto Dubio, pero cuando se jubiló se dedicó a viajar por todo el mundo, manteniendo contacto regular con Jules durante esos años. Tiene una casa llena de plantas y libros en la parte baja de Porto Dubio. Es una persona preocupada, por eso decide acoger y ayudar a su sobrino, aunque siempre va con una gran sonrisa.

Primeras páginas:

