

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	<input type="text"/> - <input type="text"/>
2. Referentes	<input type="text"/> - <input type="text"/>
3. Justificación de la propuesta	<input type="text"/> - <input type="text"/>
4. Proceso de Producción	<input type="text"/> - <input type="text"/>
5. Resultados	<input type="text"/> - <input type="text"/>
6. Bibliografía	<input type="text"/> - <input type="text"/>

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS:

1.1 propuesta

El trabajo de final de grado consiste en el desarrollo del apartado visual de un proyecto de cómic. Por una parte hemos realizado el proceso de diseño conceptual de un personaje principal, y de forma menos exhaustiva, de varios personajes secundarios del cómic, así como de un escenario donde se ubicará la historia.

Por otra parte, nos hemos propuesto realizar una serie de páginas de cómic, llevadas a su etapa final de producción, que abarcarán los últimos momentos del prólogo de nuestra historia. Estas páginas narrarán el contexto en el cual nuestro protagonista, el Capitán James Gibbons comienza a relatar las hazañas que inundan sus recuerdos.

El título "TALES THAT DEAD MEN TELL" es una deformación de la expresión "*Dead men tell no tales*". Esta expresión proviene de la creencia popular y la superstición marítima de que los muertos no pueden contar sus historias o revelar secretos. Con esta alteración de la expresión nuestro objetivo es hacer alusión al legado que los fallecidos transmiten a través de las historias y secretos que dejan atrás, reflejando la importancia de los eventos pasados y su influencia en la trama del cómic.

El material gráfico ha sido producido teniendo como principal inspiración las convenciones formales del cómic estadounidense, y en particular de algunos de sus artistas destacados. Nos propusimos reflejar las siguientes características del cómic estadounidense en esta obra:

- El uso de paneles secuenciales para crear fluidez narrativa
- Composiciones de página dinámicas
- El empleo de viñetas de acción enmarcadas con énfasis en los movimientos
- Uso de colores llamativos, vibrantes y contrastantes para realzar la acción.
- Estética visualmente impactante, para captar la atención del lector, a través de ilustraciones detalladas y perspectivas dinámicas.

Hemos intentado que este trabajo de final de grado nos permita explorar la estética pirata, los paisajes marinos, la vestimenta de la época y los detalles históricos para intentar ofrecer una experiencia inmersiva a los lectores.

Nuestra propuesta, en términos narrativos, ofrece un nuevo enfoque a la cultura pirata, alejándose de la representación tradicional que los presenta como los "malos" de la historia. En cambio, hemos intentado sumergirnos en un mundo lleno de luces y sombras, explorando las motivaciones y las complejidades de algunos de los personajes más célebres de la época que queremos describir.

1.2 Objetivos

- **Crear** un universo visualmente cautivador y rico en contenido: A través de la narración, la ilustración digital y la atención al detalle en la conceptualización de personajes y escenarios, intentando sumergir al lector en un mundo visualmente impactante.
- **Narrar**, mediante las páginas de cómic, el contexto en el cual el protagonista, el Capitán James Gibbons, comienza a relatar sus hazañas, siendo un primer acercamiento a esta historia y a este universo que hemos desarrollado en el trabajo de final de grado.
- **Incorporar** características del cómic estadounidense en una historia que combina hechos históricos, relacionados con el mundo de los antiguos piratas, con la ficción.
- **Analizar** el contexto histórico en el que se desarrolló la Edad de Oro de la Piratería: realizar una investigación histórica exhaustiva y presentar con cierto detalle el contexto en el que se desenvuelve la historia.
- **Adquirir** experiencia y conocimientos en el campo de la ilustración de cómic y el arte conceptual, aprovechando esta oportunidad para expandir nuestras habilidades y explorar nuevas técnicas y enfoques creativos.

2. REFERENTES:

En el proceso de creación de este trabajo de final grado intentamos tomar en consideración diversos referentes para enriquecer tanto el aspecto visual como la narrativa de la historia. Estos referentes se dividen en “conceptuales”, que se centran en el estilo de dibujo y diseño de páginas, y en “temáticos”, que abordan los conceptos y la profundidad de los personajes en sus propias historias.

A través de la exploración de estos referentes, intentamos buscar inspiración y aprendizaje para llevar nuestra obra a un nivel más completo y significativo. Estos son los referentes:

LEE BERMEJO:

El autor Lee Bermejo tiene la facultad de mostrar una visión corrompida de los actos más banales. Mediante su trazo, logra plasmar una versión desgastada, sobrecargada y corrupta incluso de los entornos más idílicos, en sintonía con los personajes que retrata en sus relatos. Estos personajes suelen ser individuos de moral y apariencia cuestionables. Estas características tan marcadas en la obra del ilustrador son algunos de los rasgos que pretendemos que definan la estética de este trabajo de final de grado.

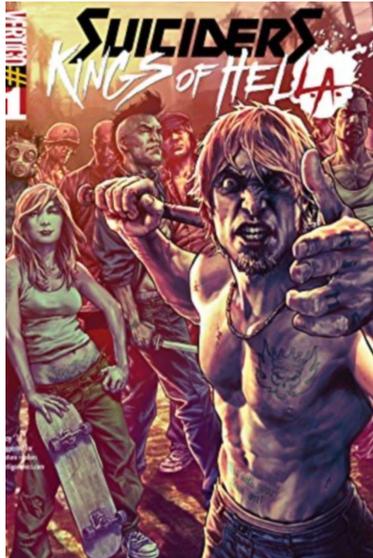


Fig.1: *Suiciders: Kings of Hel.L.A. #1*, Lee Bermejo, 2016, Portada de cómic

Fig.2: *Detective Comics #1023*, Lee Bermejo, 2020, Portada de cómic

GARY FRANK:

Nos propusimos incorporar la influencia de Gary Frank en la estética visual y la atención al detalle en nuestro trabajo de final de grado. El reconocido artista de cómics ha sido una referencia clave para nosotros durante todo el proceso. Nos inspiramos en su estilo artístico, caracterizado por trazos precisos, elaborados entramados y acabados detallados, y nos esforzamos por adaptar y refinar esos elementos en nuestro trabajo de final de grado.



Fig.3 :*Batman Urban Legends #17*, Gary Frank, 2022, Portada de cómic

Fig.4 :*Batman Earth one vol.3*, Gary Frank y Geoff Johns, 2021, Comic p.152

ILUSTRADORES “CON NATURALIDAD”: Mathieu Lauffray, Steve Dillon, Darick Robertson...

Nos hemos propuesto diseñar viñetas con escenas más “humanas y naturales” de las que se suelen diseñar en el cómic estadounidense, con el objetivo de que la espectacularidad la proporcione el dinamismo de los elementos, el escenario o la ambientación. Para nuestro proceso creativo, esta fue la premisa para transformar el guion en imágenes, una forma más simbólica e indirecta, evitando abusar del recurso de grandes peleas o cuerpos y trajes irreales. Así, nos inspiramos en la oportunidad que muchos artistas tienen de representar lo humano y lo natural en los cómics, y nos esforzamos por incorporar esa visión en nuestro trabajo de final de grado. Ejemplos de esta aproximación al diseño lo encontramos en la obra de dibujantes como Mathieu Lauffray, Steve Dillon, Darick Robertson.



Fig.5: AMC Special Edition Preacher, Steve Dillon, 2016, Portada de cómic



Fig.6: Long John Silver Deluxe Edition, Mathieu Lauffray, 2008. portada de cómic

KURT SUTTER (SONS OF ANARCHY):

Hijos de la Anarquía, al igual que el icónico referente de la literatura pirata, *La Isla del Tesoro*, destacan no solo por su emocionante historia que entretiene en todo momento, sino por lograr que la figura de los criminales trascienda la codicia y la maldad. Nos plantean intereses tan humanos que nos hacen cuestionarnos hasta dónde estaríamos dispuestos a llegar por aquello que realmente deseamos. Al mismo tiempo, en nuestro trabajo de final de grado, nos propusimos reflejar, al igual que la obra de Kurt Sutter, un sistema jerárquico y social creado por hombres libres, al margen de las leyes convencionales establecidas por la sociedad actual.

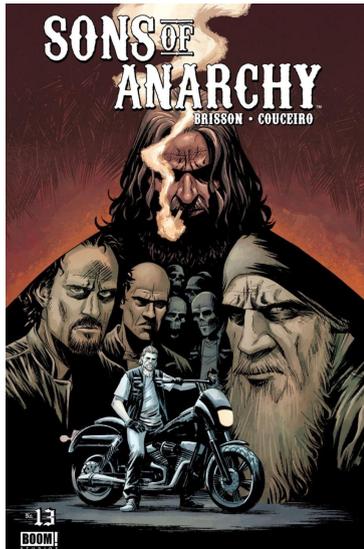


Fig.7:Sons of Anarchy #13, Ed Brisson y Dani Couceiro, 2014, Portada de cómic
 Fig.8:Sons of Anarchy temporada 6, Kurt Sutter, 2013, Póster promocional de temporada

GARTH ENNIS:

Por último, entendemos como un referente de este trabajo final de grado el trabajo de Garth Ennis, quien va más allá de ser solo un dibujante o un ilustrador, sino un novelista. Este escritor logra, a través de sus estructuras narrativas, adentrarse en la psique y los demonios internos de los propios personajes.

Sus largas conversaciones se desarrollan en escenarios poco convencionales, como coches, sofás o barras de bar, y nos permiten explorar de manera profunda las motivaciones y los conflictos de los protagonistas. En nuestro trabajo de final de grado nos inspiramos en la habilidad de Garth Ennis para desarrollar personajes a través de diálogos intensos y escenas cotidianas, buscando transmitir esa misma profundidad psicológica en nuestras propias creaciones.



Fig.9:Preacher #1: Dead or Alive, Garth Ennis y Steve Dillon, 1995, comic p.2
 Fig.10:The Boys #71, Garth Ennis y Darick Robertson, 2012, comic p.152

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

Durante años, nos hemos propuesto adquirir conocimientos en el ámbito de la ilustración y la escritura. Hemos estudiado técnicas de dibujo, composición visual y narrativa para poder plasmar nuestras ideas de manera efectiva en el papel. Este trabajo de final de grado ha permitido poner en práctica estas capacidades, ampliando nuestras habilidades a través de la investigación y el estudio de obras de referencia en el ámbito del cómic y la literatura. Estos conocimientos, desde nuestra perspectiva, nos han permitido desarrollar una propuesta sólida y coherente para este proyecto.

El cómic es un medio artístico que combina elementos visuales y narrativos de manera única. Como afirmó Scott McCloud, "El cómic es una forma de lenguaje que nos permite expresar ideas de una manera que ningún otro medio puede igualar". Esta cita respalda nuestra elección del cómic como medio para transmitir nuestra historia. A través de la combinación de ilustraciones y diálogos, podemos capturar la atención del lector y sumergirlo en un universo visualmente cautivador y narrativamente enriquecedor.

La figura del pirata, al igual que el cómic, ha sido otro objeto de fascinación a lo largo de nuestra carrera artística. En este proyecto, hemos decidido explorar la época de la Edad de Oro de la piratería y enaltecer la figura del "bribón americano". Esta elección se basa en la riqueza narrativa y visual que este contexto histórico ofrece. Los piratas simbolizan la idea de la libertad, la aventura y la rebeldía, lo que permite explorar una gama amplia de emociones y situaciones en nuestra historia. Además, la temática pirata ha sido fuente de inspiración en el ámbito literario, cinematográfico y artístico, lo que demuestra su atractivo y vigencia.

A pesar de los avances tecnológicos y los nuevos medios de comunicación, el cómic sigue siendo un medio de expresión viable y relevante en la sociedad contemporánea. Como afirma Neil Gaiman, "Los cómics son palabras e imágenes. Son acerca de la comunicación y la narración. Y en ese sentido, son como todas las demás formas de arte". El cómic tiene la capacidad de capturar la atención de diferentes audiencias, transmitir mensajes profundos y generar una conexión emocional única con el lector. Su combinación de elementos visuales y narrativos permite contar historias de manera impactante y efectiva.

El cómic también ofrece una gran versatilidad en términos de formatos y géneros. Puede abordar temas tanto contemporáneos como históricos, explorar realidades alternativas o crear universos de fantasía. Por otro lado, el cómic ha evolucionado y se ha adaptado a las nuevas tecnologías, con la aparición de cómics digitales, y aplicaciones interactivas que amplían aún más las posibilidades creativas.

El cómic es un medio de expresión gráfica que combina palabras e imágenes en una secuencia narrativa para contar una historia o transmitir información. Es una forma de arte que puede abarcar una amplia gama de temas y estilos, y tiene el poder de comunicar de manera efectiva ideas, emociones y experiencias a través de su combinación única de elementos visuales y textuales.

Eisner, W. (1985). El cómic y el arte secuencial. Poorhouse Press. (p.9)

En cuanto a este trabajo de final de grado, "Tales That Dead Men Tell" representa un primer paso formalizado en el mundo de la ilustración y la escritura de forma más profesionalizada. A través de este proyecto, buscamos consolidar nuestras habilidades y adquirir experiencia en la creación de un cómic completo. Es un desafío que nos permitirá aplicar todos los conocimientos recolectados durante el periodo de aprendizaje y explorar nuevas técnicas y enfoques creativos.

En conclusión, esta historia y este trabajo de final de grado se justifica en base a nuestros conocimientos adquiridos en el campo de la ilustración y la escritura, la elección del cómic como medio de expresión, la elección de una historia de piratas como temática y la continua viabilidad del cómic como medio artístico en la sociedad contemporánea. A través de este trabajo de final de grado, nos hemos propuesto transmitir una historia emocionante y visualmente cautivadora, explorar la figura del "bribón americano" en la época de la Edad de Oro de la piratería y demostrar nuestro compromiso y habilidades en el mundo de la ilustración y la escritura.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN:

En la fase de producción de este proyecto, se han seguido unas pautas específicas con las que llevar a cabo el trabajo de desarrollo conceptual, guion e ilustración para obtener la materialización del proyecto. Estas son las pautas que hemos decidido seguir:

4.1. DOCUMENTACIÓN:

A través de la búsqueda de referentes en diversos medios, como documentos históricos, películas, literatura y cómics, entre otros, hemos podido realizar un análisis detallado y extraer pautas comunes que enriquecerán el tema de este proyecto. Estas obras nos han proporcionado una visión amplia y diversa de la estética visual, los elementos narrativos y los personajes presentes en el contexto de la piratería. Algunos de estos referentes han sido:

- *Historia general de los piratas*. Tratado histórico
- *La isla del tesoro*. Novela
- *Long John Silver*. Cómic
- *Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra*. Película.

Inspirados en los referentes mencionados, podemos destacar que, a nivel visual, se caracterizan por el uso de grandes contrastes de luces y sombras, elementos detallados en la representación de escenarios y vestimenta, composiciones dinámicas de página o plano, y perspectivas que evocan intensidad. En cuanto a los aspectos narrativos, se centran en el desarrollo de personajes complejos, la exploración de la dualidad moral, giros argumentales sorprendentes y narración desde la perspectiva de un protagonista carismático y ambiguo. Estos elementos comunes ofrecen una base sólida para crear un cómic cautivador y visualmente atractivo en el género de la piratería.

4.2. CONCRECIÓN DE LA IDEA:

Basándonos en el análisis de la estética, narrativa y desarrollo visual de los diferentes referentes empleados, hemos establecido una serie de ideas y normas básicas que rigen el mundo que iba a crear en nuestra obra:

Guion e historia:

- Mundo de violencia, misterio, batallas, contrabando, delincuencia, colonialismo y piratería.
- Introducción al escenario y presentación del Capitán James Gibbons, un protagonista carismático y ambiguo, en su etapa actual como narrador de sus memorias piratas.
- Objetivo central: búsqueda de un tesoro legendario.

Desarrollo de escenarios:

- Detallada representación de un escenario relacionado con el mundo pirata, una taberna ubicada en mitad de un puerto marítimo.

Estética del cómic:

- Estética visual impactante y detallada: contrastes de luces y sombras.
- Composiciones dinámicas de página y planos para transmitir movimiento e intensidad.
- Inspiración en el cómic americano y su enfoque estilístico.

Desarrollo de personajes:

- Diseño visual detallado del personaje principal y secundarios.
- Vestimentas y accesorios que reflejen el estilo pirata de la época.
- Expresiones faciales y gestos que transmitan emociones y personalidades únicas.
- Caracterización visual que refleje la dualidad moral y complejidad de los personajes.
- Marcas distintivas para cada personaje, como tatuajes, cicatrices o peinados

4.3. ESTUDIO DE ESCENARIOS:

Moodboards

Antes de emprender el proceso de esbozo y diseño, es fundamental desarrollar una serie de *moodboards*, recopilación visual de imágenes que reflejan el estilo y la ambientación de un proyecto, que representen el escenario en el que se ambientará nuestra historia. Estos *moodboards* nos permitirán generar una sensación auténtica tanto en el interior como en el exterior del establecimiento, capturando la esencia y la atmósfera deseada. Mediante esta etapa inicial de visualización y planificación, sentaremos las bases para crear un entorno convincente y envolvente en nuestro cómic.



Fig.11: Moodboard del escenario con una primera paleta de colores

Procedimientos Semi-aleatorios y Thumbnails

Una vez establecido el punto de partida, iniciamos el proceso de diseño empleando diversas técnicas. En primer lugar, utilizamos los *procedimientos Semi-aleatorios*, que consiste en superponer collages digitales para crear nuevas imágenes y generar efectos visuales impactantes. Además, empleamos la técnica del *Thumbnail*, que implica ilustraciones a escala reducida en escala de grises para resaltar la profundidad, luces y sombras dentro de la composición.

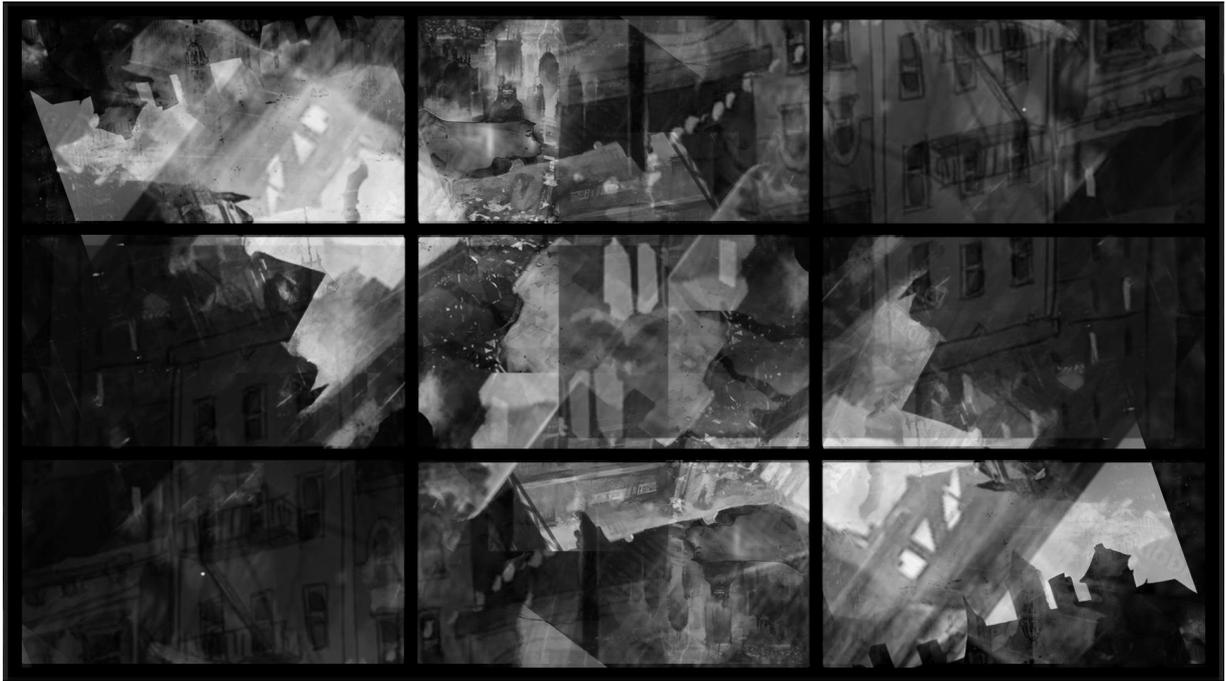


Fig.12: Procesos semi aleatorios

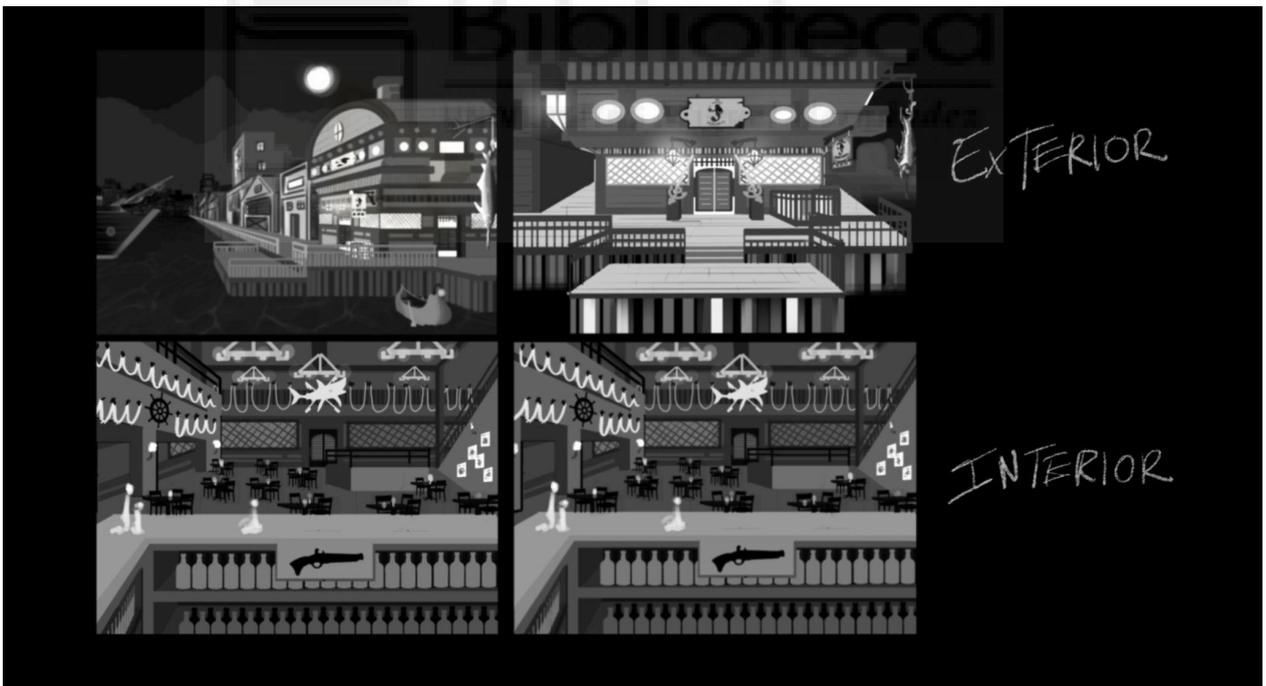


Fig.13: Thumbnails de escenario

Primeros bocetos

A medida que avanzamos en el desarrollo, nos enfocamos en refinar los detalles del diseño utilizando técnicas de dibujo más cercanas a la metodología empleada en el cómic estadounidense, buscando una coherencia con el resto de los diseños.



Fig.14: Escenario primera mancha



Fig.15: Escenario ilustración a línea

Variaciones de color

Por último, realizamos diversas pruebas de color, experimentando con tonos y saturaciones, hasta encontrar la combinación que mejor se ajuste a nuestras necesidades estéticas y narrativas. Este proceso nos permite lograr un resultado visualmente en armonía con el conjunto de la obra.



Fig.16: Escenario variación de colores

4.4. ESTUDIO DE PERSONAJES:

En el apartado de Desarrollo de Personajes, se destaca a James Gibbons, un veterano y curtido pirata que muestra características como: ser audaz, astuto, planificador y superviviente. Es un personaje inestable y obsesivo, con un temperamento irónico y sarcástico. Gibbons es inteligente y misterioso, con un carácter excéntrico y bélico.

Además, es un narrador anecdótico, capaz de tejer historias sombrías y cautivadoras. A pesar de su aspecto desaliñado y cansado, Gibbons pretende emanar un carisma inquietante y siniestro. Es un charlatán con una personalidad ajada y una presencia intrigante en el relato del cómic.

Moodboards

El *moodboard* es crucial para el desarrollo del personaje, ya que recopila elementos visuales que representan su esencia y atmósfera. Permite definir su apariencia, estilo y personalidad, brindando cohesión y claridad en su representación visual. Es una guía inspiradora durante todo el proceso.

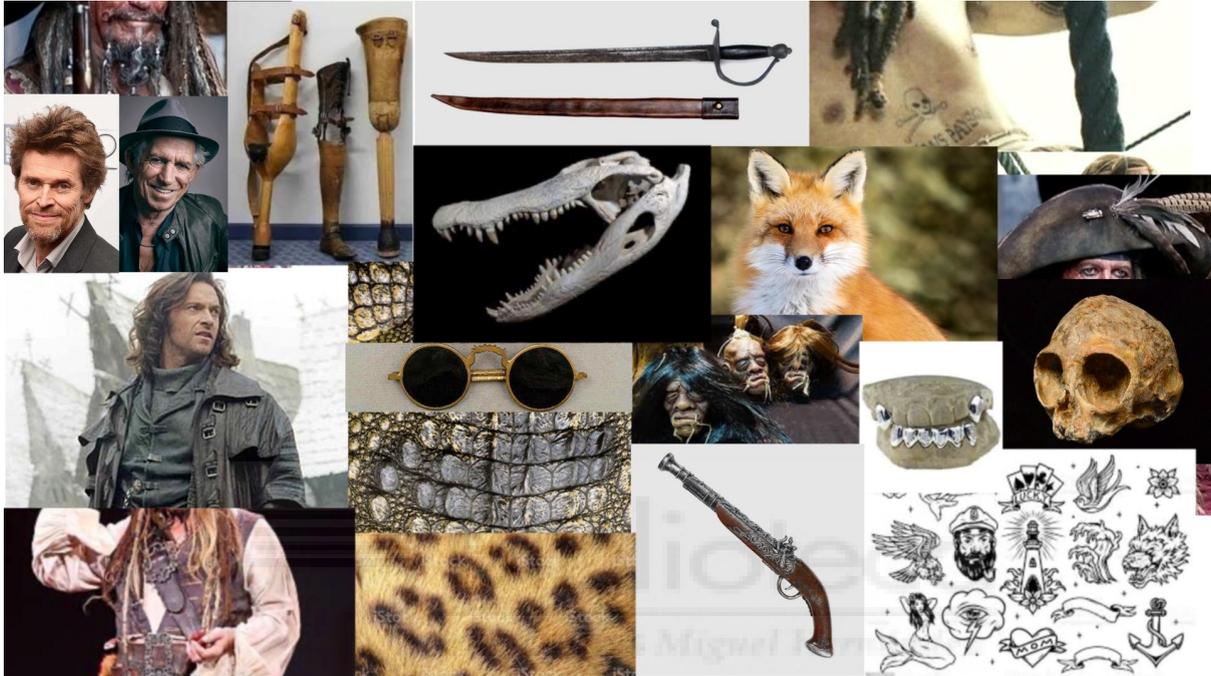


Fig.16: Moodboard del personaje principal de la historia

Thumbnails

Los *thumbnails* son la siguiente pauta en el proceso de diseño del personaje. En esta etapa, se exploran diversas ideas y composiciones de forma rápida y esquemática. Esto ayuda a tomar decisiones sobre la pose, expresión facial y otros elementos visuales fundamentales del personaje, allanando el camino hacia el diseño final.



Fig.17: 20 Thumbnails básicos de personaje



Fig.17: 10 Thumbnails más elaborados de personaje

Primeros Diseños

Los diseños preliminares actúan como una especie de lienzo en blanco, donde podemos probar y descartar diferentes ideas antes de llegar a un diseño más refinado. Es común realizar múltiples bocetos para explorar diversas opciones y encontrar la combinación perfecta de elementos visuales. En este caso el uso de gafas, sable y capa o gabardina son de los elementos más icónicos en los diseños elaborados.

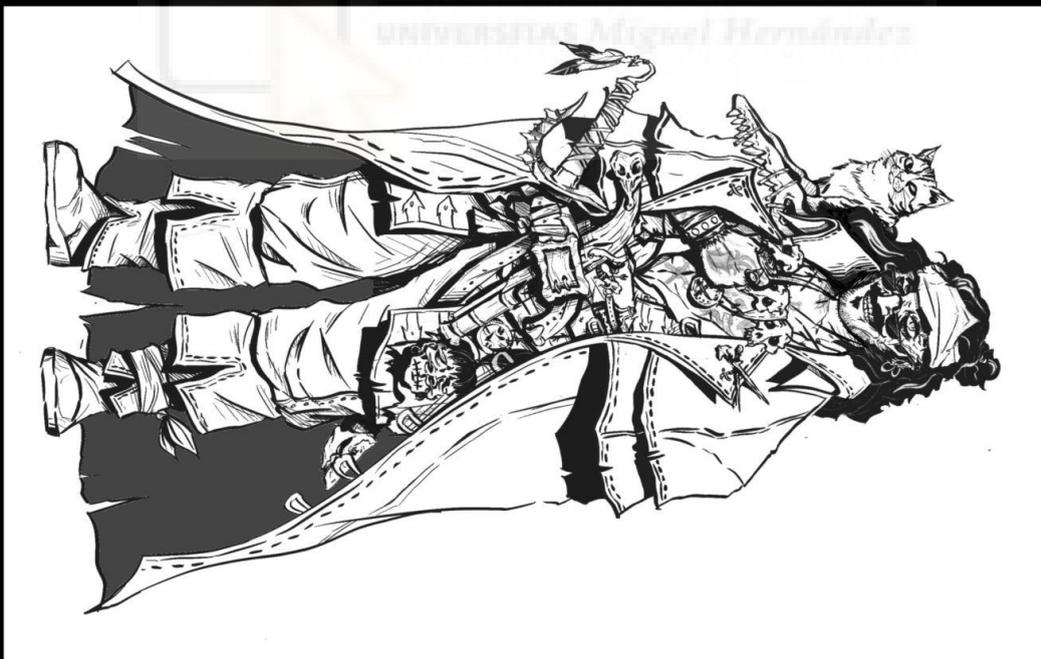


Fig.18: Ilustraciones iniciales de James Gibbons

Detalles faciales

El diseño de marcas y vello facial en los personajes aporta carácter e historia, transmitiendo simbolismo y estilo de vida. A través de bocetos exploramos opciones para encontrar la combinación que realce su apariencia única y añada autenticidad al diseño general.



Fig.19: Propuestas de vello facial de James Gibbons



Fig.20: Propuestas de marcas faciales de James Gibbons

En cuanto a las cicatrices y tatuajes, sirven para que exploremos la dimensión visual de nuestro personaje, añadiendo elementos que reflejan su historia, personalidad y experiencias.

Las cicatrices narran las batallas vividas, mientras que los tatuajes representan símbolos, creencias o momentos significativos en su vida. Estos elementos no solo añaden detalles estéticos, sino que profundizan en la identidad del personaje, enriqueciendo su apariencia y brindando una conexión visual con su pasado y emociones.

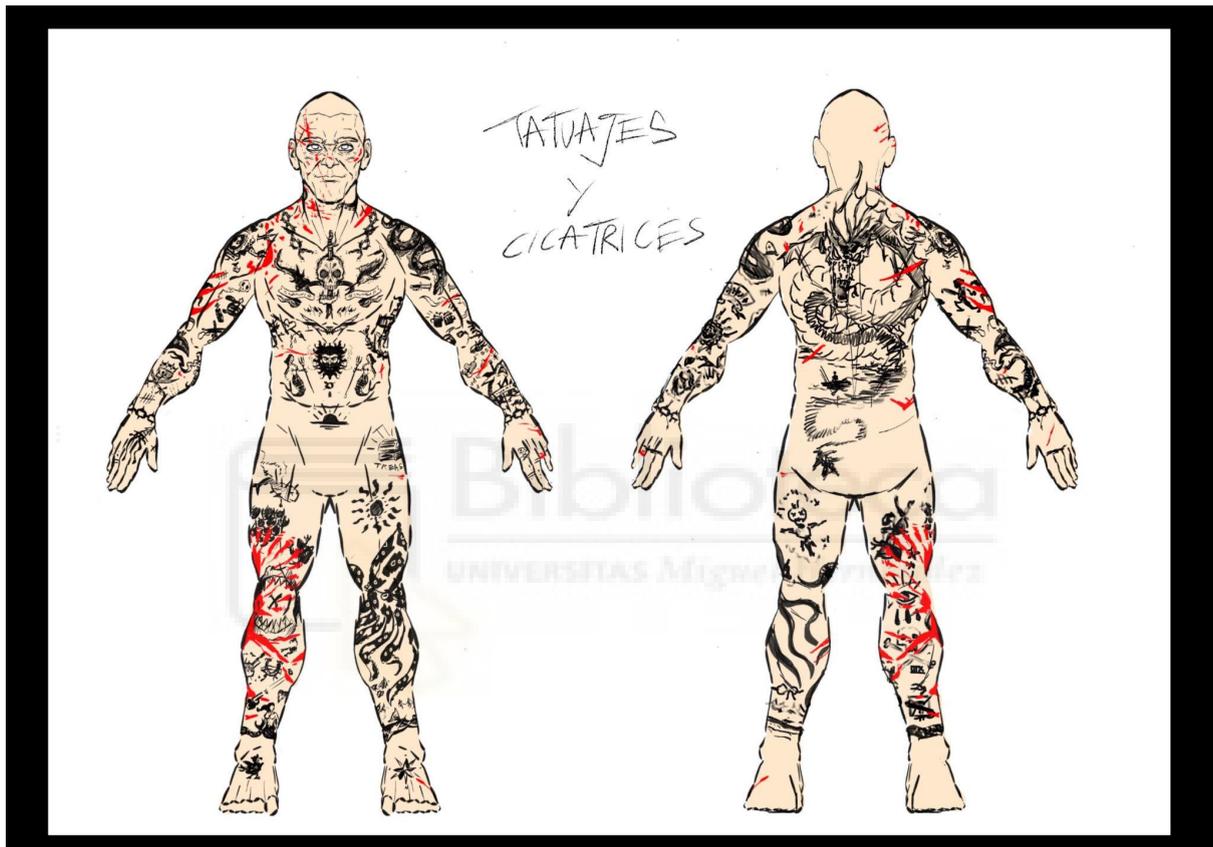


Fig.21: Mapa de cicatrices y tatuajes de James Gibbons

Definición del diseño

En esta etapa de definición del diseño, nos enfocamos en perfeccionar los aspectos que hemos ido modificando a lo largo del proceso. Pulimos los detalles, ajustamos proporciones, trabajamos en la coherencia visual y hacemos los últimos retoques para asegurarnos de que el diseño del personaje esté completo y listo para su implementación en la obra.

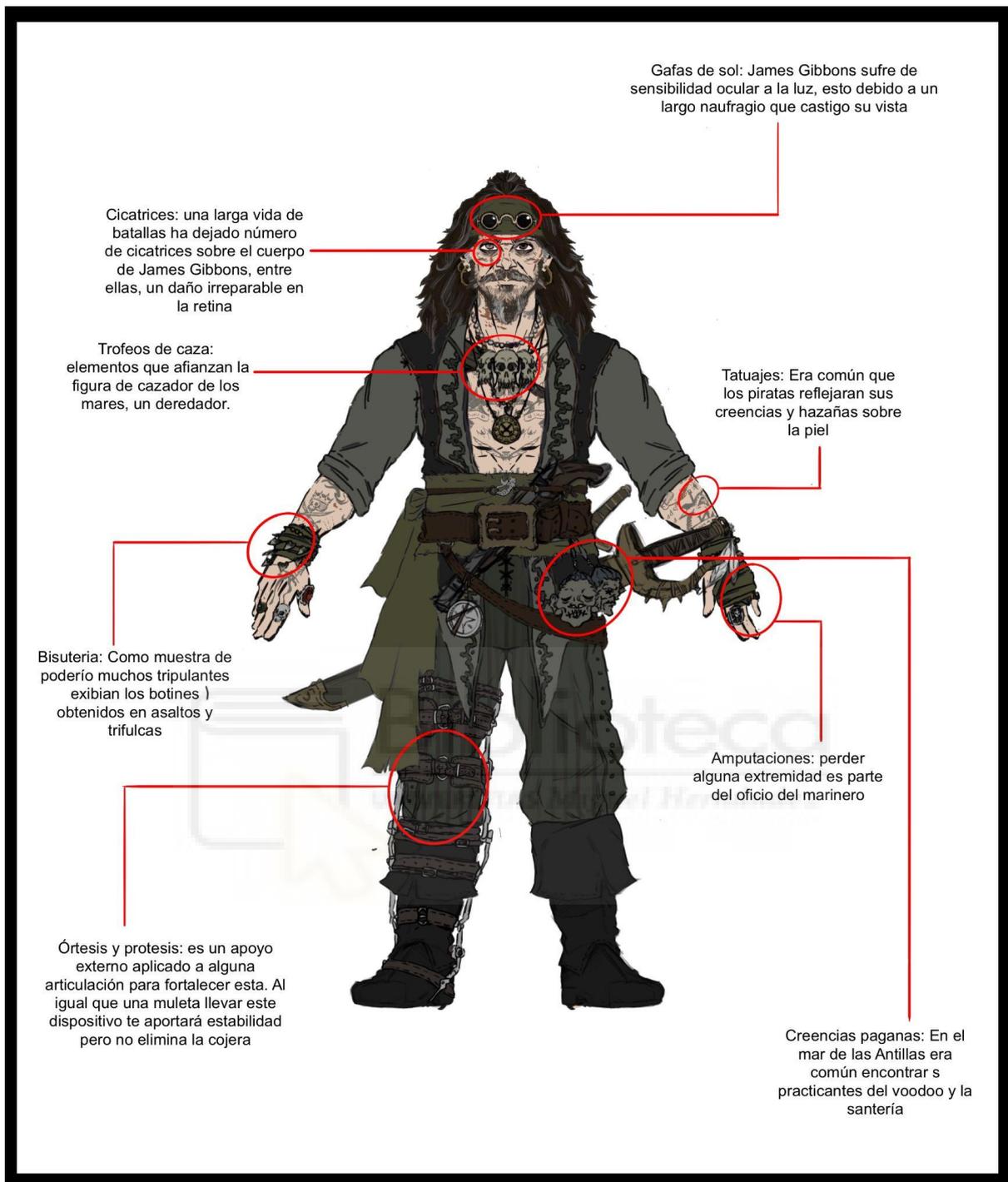


Fig.22: Esquema de detalles del personaje

Variación de color

En las variaciones de color, buscamos dar personalidad y estilo al personaje. Manteniendo una estética tonal similar al material original, exploramos diferentes paletas que resalten características distintivas y transmitan emociones, contribuyendo así a la narrativa visual y manteniendo la fidelidad al personaje.



Fig.23: Variaciones de color del personaje

Otros

En el marco de este proyecto, no solo se ha dedicado un extenso desarrollo al protagonista principal, sino que también se ha prestado atención a la conceptualización de los personajes secundarios. Estos personajes, aunque con un grado de desarrollo menor debido a limitaciones temporales, han sido cuidadosamente concebidos para enriquecer la historia y aportar profundidad al universo narrativo.

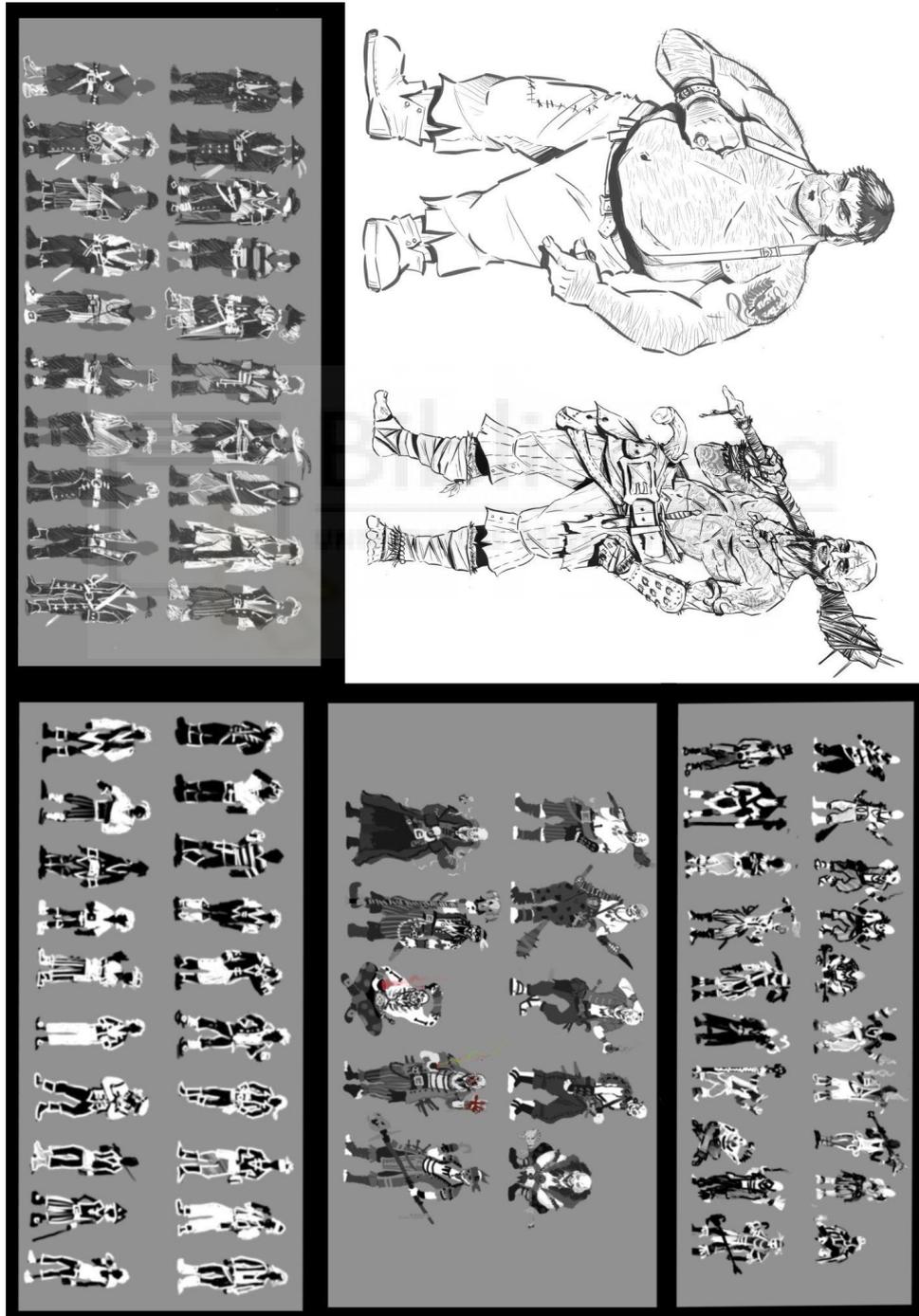


Fig.24: Proceso de desarrollo de personajes secundarios

4.5. MAQUETACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS:

En el apartado de diseño de página y maquetación, hemos tomado decisiones, con la intención de crear una experiencia visual impactante y coherente con la historia que deseamos contar. A través de la realización de storyboards, hemos pulido los diseños de viñeta y las disposiciones, intentando que cada página transmita la narrativa de manera efectiva y dinámica. Las elecciones de cada diseño de viñeta se han basado en la intención de destacar momentos clave, generar ritmo y fluidez, y capturar la atención del lector. Asimismo, hemos tenido en cuenta la importancia de mantener una estructura y flujo visual que permita una lectura fluida y una comprensión clara de la historia. Con cada iteración, hemos pretendido pulir los detalles para lograr una maquetación que realce la estética general y aporte un sentido de armonía y equilibrio a lo largo de la obra.

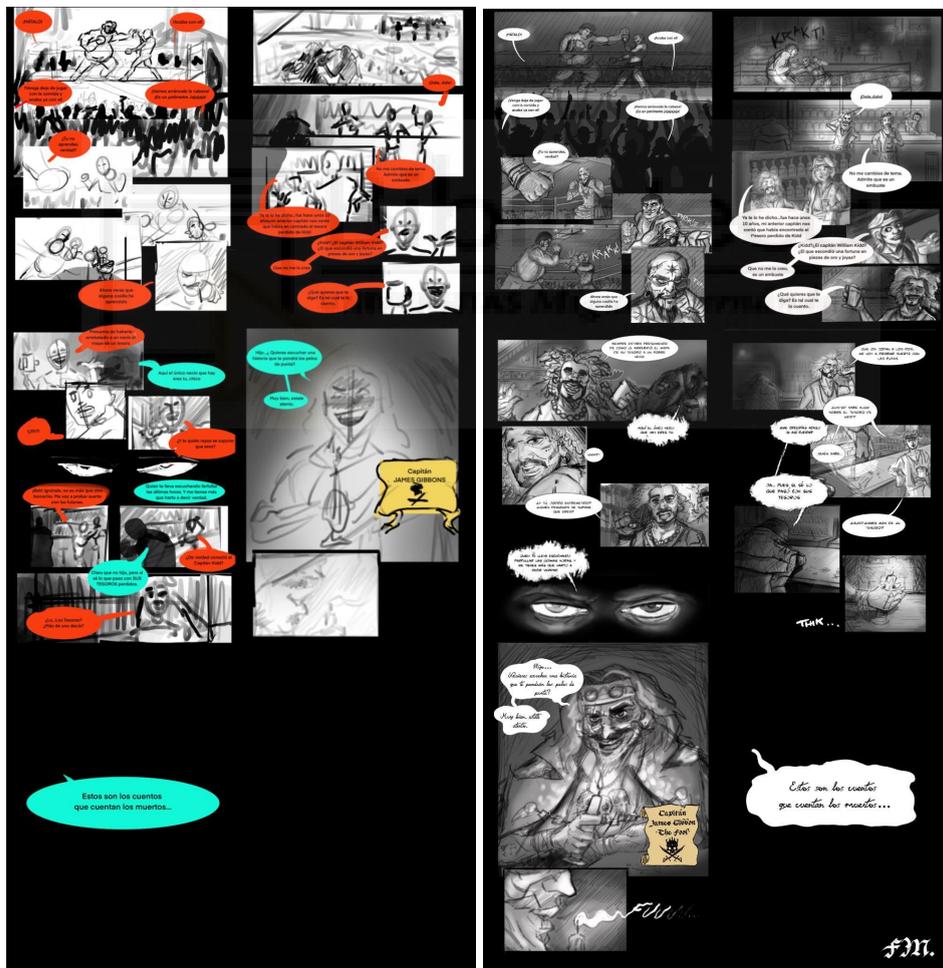


Fig.25: Storyboards de *Tales of dead men tell*

Tipografía

La elección de la tipografía "Comic Book Comando" se fundamenta en nuestra intención de capturar la esencia y el estilo característico de los cómics de acción y aventura. Además, su diseño se inspira en las letras de los cómics clásico. Al utilizar la tipografía "Comic Book Comando", buscamos sumergir al lector en el mundo vibrante y emocionante de nuestra obra, brindando una experiencia visual cohesiva y auténtica.

También, hemos empleado una versión distorsionada y personalizada para el personaje de James Gibbons. Esta variante de la tipografía presenta un acabado desgastado y siniestro, reflejando la personalidad ambigua y misteriosa del protagonista.



Fig.26: Tipografía *Comic Book Comando*.

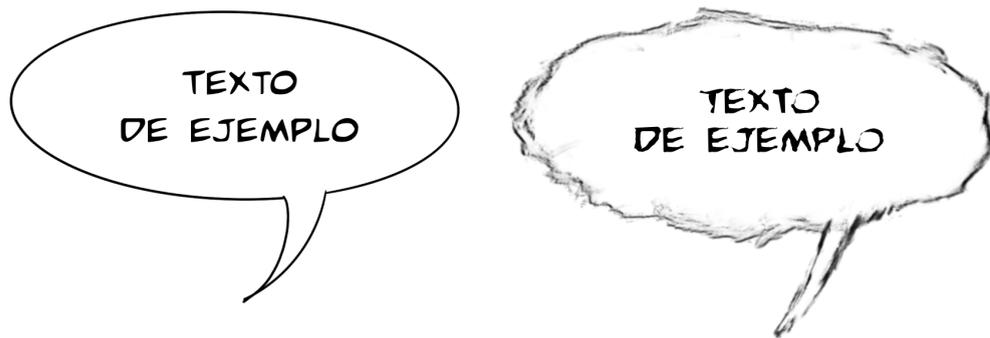


Fig.27: Pruebas tipográficas aplicadas en globos de texto

En el apartado de tipografías, hemos utilizado una variedad de estilos para enriquecer la lectura. Hemos empleado fuentes manuscritas, con la intención de integrar de manera orgánica en los paneles, creando una atmósfera única. Además, hemos utilizado tipografías específicas para las onomatopeyas, siguiendo la tradición del cómic americano y resaltando los efectos sonoros, como puede ser el de un impacto, de manera visual.



Fig.28: Ejemplos de las onomatopeyas manuscritas empleadas.

Evolución del proceso

Pequeña presentación de cómo ha evolucionado la concepción de las diferentes páginas de cómic que hemos elaborado en este proyecto.

5. RESULTADOS

En este apartado presentamos los diferentes elementos gráficos que forman parte del proyecto. Se ha creado una completa hoja de personaje que detalla las características y peculiaridades del protagonista, ofreciendo una visión detallada de su personalidad y aspecto físico. Además, se ha realizado una serie de ilustraciones, unas que presentan variaciones estéticas del personaje, un retrato del Capitán Gibbons y una ilustración que representa la imponente taberna pirata, escenario principal donde se desarrolla la historia, intentando capturar la esencia y atmósfera de dicho entorno de manera visualmente impactante.

Asimismo, se han creado un total de 6 páginas de cómic a todo color, con el objetivo de ejemplificar cómo sería el resultado definitivo de nuestro proyecto.





Fig.29: Página 1



Fig.30: Página 2



Fig.31: Página 3



Fig.32: Página 4



HIGO...
¿QUIERES ESCUCHAR
UNA HISTORIA QUE TE
PONDRÁ LOS PELOS DE
PUNTA?

PUES, PRESTA
ATENCIÓN

Capitán
James Gibbons
"The Fool"



Fool's

Fig.33: Página 5



Fig.34: Página 6

Hoja de personaje



Fig.36: Hoja de personaje



Fig.37: Hoja de personaje, variación de aspecto



Fig.38: Capitán James Gibbons ilustración final



Fig.39: Capitán James Gibbons ilustración final, variación de aspecto



Fig.40: Carta de expresiones

Busto de personaje



Fig.41: Ilustración del personaje, busto de James Gibbona

Escenario



Fig.42: Ilustración del escenario, Taberna pirata.

BIBLIOGRAFÍA

- *Historia general de los piratas*, Daniel Defoe, 1724, Tratado histórico, Curtis & Watts.
- *La isla del tesoro*, Robert Louis Stevenson ,1883, Novela,Cassell & Co.
- *Long John Silver* , Xavier Dorison y Mathieu Lauffray, (2007-2014), Dargaud Comics.
- *Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra*, Bruckheimer, J. (Productor), y Verbinski, G. (Director),2003, Película,Walt Disney Pictures.
- *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto*, Bruckheimer, J. (Productor) & Verbinski, G. (Director). 2006, Película, Walt Disney Pictures.
- *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*, Bruckheimer, J. (Productor) & Verbinski, G. (Director). 2007, Película, Walt Disney Pictures.
-
- *Piratas del Caribe: Mareas misteriosas*, Bruckheimer, J. (Productor) & Marshall, R. (Director). 2011. Película. Walt Disney Pictures.
- *Suiciders: Kings of Hel.LA.*, Lee Bermejo, 2016. DC Comics
- *Batman Earth one vol.3*, Gary Frank y Geoff Johns, 2021, DC Comics
- *Sons of Anarchy*, Ed Brisson y Dani Couceiro, 2014, Boom Entertainment Comics
- *Sons of Anarchy*, Kurt Sutter (Director y Productor), 2008, FX Productions
- *Preacher: Dead or Alive*, Garth Ennis y Steve Dillon, Vertigo Comics
- *The Boys*, Garth Ennis y Darick Robertson, 2012, Dynamite Entertainment Comics
- *Assassins Creed's Black Flag*, Ubisoft, 2013, Playstation 4
- *Black Sails*,Jonathan E.Steinberg y Robert Levine, 2014-2017, Starz TV
- *The Art of Assassin's Creed: Black Flag*, Paul Davies ,2013, Titan Books.
- *El cómic y el Arte secuencial*, Will Eisner, 1985, Poorhouse Press
- Imágenes de referentes extraídas directamente de *Artstation* y *Pinterest*:
- <https://www.pinterest.es/>
- https://www.artstation.com/?sort_by=community&dimension=all