

TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES

MENCIÓN

TÍTULO

ESTUDIANTE

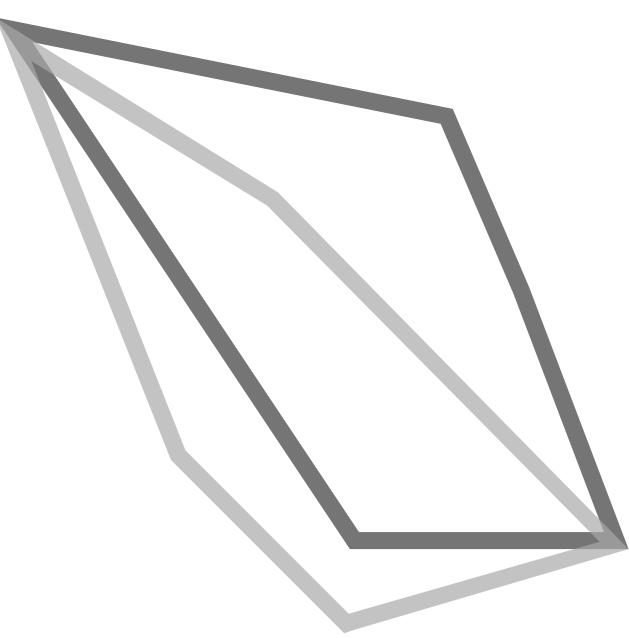
TUTOR/A





PALABRAS CLAVE

RESUMEN



INDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS
2. REFERENTES
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN
5. RESULTADOS
6. BIBLIOGRAFÍA

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

1.1. Propuesta

Este trabajo final de grado consiste en el desarrollo visual de un proyecto de cómic realizado mediante ilustración digital. Para ello, hemos realizado el diseño de los personajes protagonistas de la historia, así como de algunos de los escenarios donde se sitúa la historia. La historia que tratamos en estas primeras páginas se centra en un capítulo introductorio al contexto de la protagonista.

Las páginas que hemos producido han tomado gran inspiración del estilo de cómic europeo. Además hemos intentado, tanto mediante la línea y el dibujo de los personajes como mediante el coloreado con textura, simular la pintura tradicional realizada con acuarela, como el ilustrador Alessandro Barbucci. Nos propusimos reflejar las siguientes características del cómic en esta obra:

- El uso de paneles secuenciales para crear fluidez narrativa.
- El recurso de composiciones de página dinámicas.
- El empleo de diversos ángulos de la escena para guiar al lector y generar interés visual.
- El uso de colores fríos y oscuros para crear contrastes con los colores luminosos y cálidos.
- La introducción de una estética visualmente impactante, para intentar captar la atención del lector, a través de ilustraciones detalladas y perspectivas dinámicas.

Por otro lado, el desarrollo visual de los personajes consiste en la evaluación de las distintas posibilidades de concreción visual de cada uno de ellos a partir de las necesidades de la trama del cómic. La idea original del cómic y la trama de los personajes también se han realizado por nosotras, como tendremos ocasión de exponer en esta presentación.

El tipo de universo de fantasía que se plantea gira en torno a la fantasía medieval. Se ambienta en un mundo de características similares a la edad media europea, en este caso, nórdica, pudiendo incluir elementos y criaturas mágicas. Este género de fantasía suele estar también muy ligado a la épica, presentando hechos legendarios o imaginarios en torno a un héroe o caballero.

Este universo trata un mundo medieval nórdico, en el que los diferentes reinos han mantenido grandes eras de paz. Nuestra protagonista se sitúa en el próspero reino de Lyfberg que se encuentra en unas tierras fructíferas y elevadas. Estas poseen el mayor control mercantil marítimo conocido hasta la fecha en la región de Yggdrasil. No obstante, de la otra orilla, comienzan a llegar rumores, hasta que, finalmente, el rey de Lyfberg recibe un comunicado real de la otra orilla. Se trata de una amenaza: la estabilidad del comercio marítimo a cambio del *Pneuma*. Mientras tanto, nuestra protagonista se encuentra ajena a todo esto. Vive con su padre y sus dos hermanos como caballeros reales. Nunca en su vida se hubiera planteado abandonar la vida que ha llevado siempre junto a su familia. Pero oír hablar del *Pneuma* le hará replantearse esta decisión.

El desarrollo de nuestro proyecto se ha llevado a cabo mediante herramientas digitales, haciendo uso de distintas técnicas de ilustración digital y *concept art* como el *collage* para crear *thumbnails*, prestando atención a las siluetas de los personajes y lo que transmiten, la grisalla para controlar los contrastes y planos de la imagen y el coloreado por modos de fusión. También hemos puesto en práctica conocimientos de color y composición adquiridos durante el grado.

El grueso del TFG ha consistido en el desarrollo de los personajes, pero teniendo en cuenta que es una práctica extendida entre las editoriales de cómics evaluar un proyecto mediante un número de páginas limitado hemos decidido finalizar este TFG con las páginas de la primera escena.

1.2. Objetivos

- Realizar el desarrollo visual de los personajes protagonistas de la trama así como del universo en que se enmarca la historia.
- 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.
- Realizar esquemas de páginas con los que narrar de manera efectiva y fluida para el lector, evaluando las composiciones óptimas para el desarrollo de la trama de la escena.
- Narrar, mediante las páginas de cómic, el contexto en el que se encuentra la protagonista, Tyt, siendo este un primer acercamiento a la historia y el universo que hemos desarrollado en este proyecto.
- Evaluar los valores que aportan las diferentes tipografías a la historia o carácter de la narración y los diálogos.
- 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



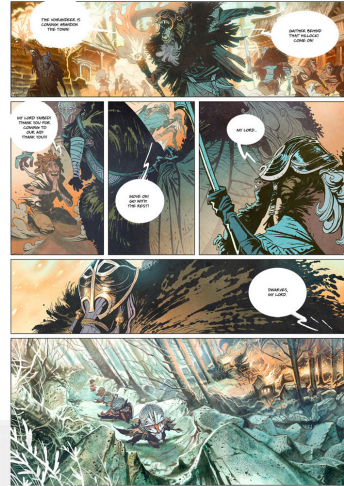
2. REFERENTES

Enrique Fernández – Brigada

Brigada nació como producto del *crowdfunding* que lanzó su autor en 2012 para la impresión del primer tomo y con otra campaña dos años más tarde lanzó el segundo de esta saga. Se trata de un cómic en formato europeo cuyo género es de fantasía épica y medieval. Debemos destacar su uso del color y las texturas, además de la personalidad y peso que aporta a sus personajes acompañado, por supuesto de llamativas composiciones, y encuadres. Ofrece una historia de vikingos y aventuras con un efecto impactante en el lector, siendo esto último, no sólo la estética que buscamos sino también lo que queremos transmitir.



Fig. 1: Portada del cómic Brigada
Fig. 2: Página 4 del tomo 1 Brigada



J. R. R. Tolkien

Un referente ineludible para un proyecto de fantasía medieval son las novelas de J. R. R. Tolkien. El autor toma ideas de las leyendas nórdicas y germánicas, y poesía y literatura de la épica británica y es innegable la riqueza con la que logra dotar de trans fondo y personalidad a toda la Tierra Media. Podemos destacar además las interrelaciones entre diferentes especie mágicas y fantásticas con los humanos, así como personajes “arquetípicos” como pueden ser el viajero misterioso que personifica Gandalf. En cuanto a su narrativa presente en *El hobbit* o *El señor de los anillos*, podemos destacar además el protagonismo que adquieren aquellas criaturas puras e inocentes que terminan por demostrar una valía heroica superior.



Fig. 3: Rivendell: The Last Homely House east of the Sea - Jerry Vanderstelt.



Fig. 4: Mirkwood - Alan Lee

Astrid Lindgren - Ronja, la hija del bandolero

La autora sueca, famosa por la conocidísima *Pipi Calzaslargas* es también autora de la novela infantil *Ronda, la hija del bandolero*. Astrid, en muchas de sus novelas dota de protagonismo a una niña que es capaz de todo, pero en esta ocasión es la encargada de solucionar años de confrontación entre dos grandes familias. El emotivo relato tiene como tema principal la libre decisión en la infancia, así como la relación y los conflictos con la familia.



Fig. 5: Astrid Lindgren (Autor), Katsuya Kondo (Ilustrador), Equipo Kókinos (Traductor) 2022

Fig. 6: Ronja, la hija del bandolero (2024). Netflix

Alessandro Barbucci

Un referente para nosotras a la hora de la creación de un cómic de estilo europeo ha sido la obra de Alessandro Barbucci. Destaca no sólo técnicamente por sus personajes expresivos que muy a menudo van dirigidos a un público más juvenil como *W.I.T.C.H* o *Las hermanas Gremillet*. En esta última resulta además un referente conceptual en cuanto a la narrativa, siendo el eje principal, la familia, la relación entre las tres hermanas y el vínculo que supone para ellas su madre. Es gran referente el primer tomo de esta serie en el cual descubrimos la importancia que tiene para las protagonistas la sinceridad y honestidad de su madre, así como la capacidad de expresar lo que uno siente cuando se encuentra en etapas tan complejas como son la niñez y la adolescencia.



Fig. 7: Ilustración del personaje Fourmille Gratule de la saga Ekhö, por Alessandro Barbucci

Fig. 8: Portada del cómic Las hermanas Gremillet. Ilustrado por Alessandro Barbucci

Enrique Jiménez Corominas

En cuanto a la fantasía medieval, podemos destacar el universo que desarrolla George RR Martin en la serie de novelas *Canción de hielo y fuego*, en la que la magia aparece en un segundo plano pero poco a poco va tomando importancia y protagonismo, manifestándose en ambos continentes de este universo.

Enrique Jiménez Corominas es además de un gran historietista, un excelente ilustrador. Destacamos su trabajo como ilustrador para la saga de George R. R. Martin mencionada anteriormente para la edición española publicada por Ediciones Gilgamesh. En su estilo no solo destaca su habilidad en el dibujo, sino el dramatismo, el ambiente y las escenas que recrea para esta edición. Se trata de portadas elaboradísimas y muy llamativas para cualquier fan de las novelas con un tono romántico y decadente.

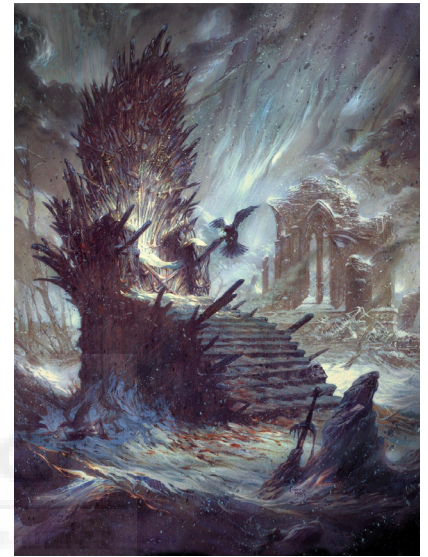


Fig. 9: Portada de Canción de hielo y fuego. Choque de reyes por Enrique Jiménez Corominas

Fig. 10: Trono de hierro por Enrique Jiménez Corominas

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El planteamiento de nuestro TFG se ha realizado tomando en cuenta los conocimientos adquiridos durante el grado de Bellas Artes, orientados a la ilustración digital y al diseño de personajes y entornos. Por ello se consideró la elaboración de un cómic en el que poner a prueba todo ello y también como oportunidad para ahondar y profundizar en la creación de una narrativa y sus personajes. A pesar de las posibilidades y formatos de publicación online como los webtoons, se ha optado por un formato más clásico que mantiene la posibilidad de ser presentado a una editorial.

La realización de este proyecto no sólo nos permite ampliar nuestro portfolio sino también tantear otros ámbitos más allá de la ilustración digital, pues en el cómic se pone en valor no solo la ilustración o el estilo, también el diseño de las páginas, el ritmo de la historia, la tipografía utilizada, etc. Esto también nos permite explorar un ámbito que va más allá de la ilustración y probar en qué consiste la elaboración de dicho cómic de principio a fin.

El cómic, por su parte, ofrece múltiples posibilidades. Existen innumerables formas de narrar una historia, y con ello hemos tenido la oportunidad de evaluar los mejores encuadres, posturas y maquetaciones con el fin de intentar enganchar al lector y crear un conjunto visual y narrativamente atractivo y coherente.

La fantasía medieval ha sido durante nuestra carrera artística objeto de fascinación siendo además un género muy popular y muy amplio que acoge un sinfín de posibilidades, desde la caballería más pura hasta las criaturas mágicas. Y no solo eso, sino que además es un género tan versátil que podemos encontrarlo en novelas, series, películas, juegos y cómics entre otros.



4. PROCESO PRODUCCIÓN

Para este proyecto se han establecido una serie de pasos a seguir para llevar a cabo el desarrollo conceptual y visual de los personajes y entornos, así como el guion e ilustración.

4.1. DOCUMENTACIÓN

A través de la búsqueda de referentes en literatura, películas y series hemos podido realizar un análisis detallado para extraer pautas con las que elaborar una visión amplia y diversa de la estética visual de los personajes y entornos en cuanto a una estética de carácter nórdico y sobre construcción del universo.

- *Vikingos* - serie de televisión 2013-2020. Creada y escrita por Michael Hirst
- *Como entrenar a tu dragón* - Película de animación 2010. Dream Works animation, basada en la saga de libros del mismo nombre de la autora Cressida Cowell
- *Vinland saga* - serie de anime 2019. Estudio MAPPA, basada en el manga del mismo nombre del autor Makoto Yukimura
- *La canción de la espada* - Bernard Cornwell
- *Canción de hielo y fuego* - George R.R. Martin

Teniendo en cuenta los referentes mencionados podemos destacar que, en cuanto a desarrollo visual prima el detalle en la vestimenta, tonos apagados, prendas toscas y variadas. Para aquellos personajes que toman un papel importante destacan con unas prendas más voluminosas y detalladas. En cuanto a la narrativa, aparecen personajes inocentes y puros que confrontan con la figura materna o paterna, haciendo que tomen decisiones en contra de lo establecido por los progenitores o incluso que, tras eventos trágicos, terminan por tornarse en un carácter más sombrío y más maduro. Se pone en valor el crecimiento y la adquisición de valores y habilidades del personaje al ponerse en contacto con el “mundo exterior” sin la sobreprotección de un padre. En cuanto a la construcción del universo, puede ser interesante la división en “bandos”, reinos o incluso pueblos y familias.

4.2. CONCRECIÓN DE LA IDEA

Tras el análisis estético, narrativo y técnico, comenzamos a concretar las normas que regirían el universo

Guión e historia:

- Es un mundo primeramente humano, en el que la magia se asume, pero toma un papel secundario.
- Mundo dividido en dos grandes regiones: el primero, Lyfberg, que posee la fuerza del *Pneuma*, de naturaleza más fría pero fructífera y el otro, al otro lado del mar, que está regularmente envuelto en guerras entre reinos vecinos, de tierras más áridas.
- Introducción al escenario y contexto de Tyt, una adolescente que comienza sentir las injusticias de su entorno
- Objetivo central: proteger el *Pneuma*, la fuerza mágica más codiciada al otro lado del mar, pues es capaz de mantener el orden y la calma en aquellas tierras donde se sitúa.

Desarrollo de escenarios:

- Detallada representación del entorno donde se desarrolla esta introducción

Estética del cómic:

- Estética visual impactante y detallada: contrastes de luces cálidas y sombras frías.
- Composiciones dinámicas de página y planos para transmitir movimiento e intensidad.
- Inspiración en el cómic europeo y un enfoque estilístico personal.

Desarrollo de personajes:

- Diseño visual detallado del personaje principal y secundarios.
- Vestimentas y accesorios que reflejen un estilo nórdico en el caso de la protagonista y su padre y más oriental en el caso de Minerva.
- Expresiones faciales y gestos que transmitan emociones y personalidades únicas.
- Caracterización visual que refleje la zona y el estrato social al que pertenecen, así como su parentesco



4.3. DESARROLLO DE ENTORNOS

Moodboards

Antes de empezar a abocetar se crean *moodboards* siguiendo las normas dictadas anteriormente. Un *moodboard* es una selección de imágenes que ayudan a crear una sensación o estado de ánimo específico, ayudando al proceso de diseño. Para el primer entorno se busca un ambiente neblinoso de fuertes acantilados

Se ha utilizado un procedimiento parecido en todas las imágenes generadas y a continuación incluiremos al menos un ejemplo de cada uno de los pasos.



Fig. 11: *Moodboard* del acantilado

En esta fase, para los entornos hemos utilizado las técnicas de creación de *thumbnails* aprendidas en la asignatura *Pintura y Literatura*. Se crearon una gran variedad de ellos en grupos de 9. Luego elegimos los más interesantes y refinamos el resultado en blanco y negro, de esta manera nos aseguramos de utilizar correctamente los valores de luces y sombras de los distintos planos de profundidad.



Fig. 12: Grupo de *thumbnails* creados a partir de imágenes distorsionadas y rotadas múltiples veces

Fig. 13: Proceso de pulido del *thumbnail* seleccionado

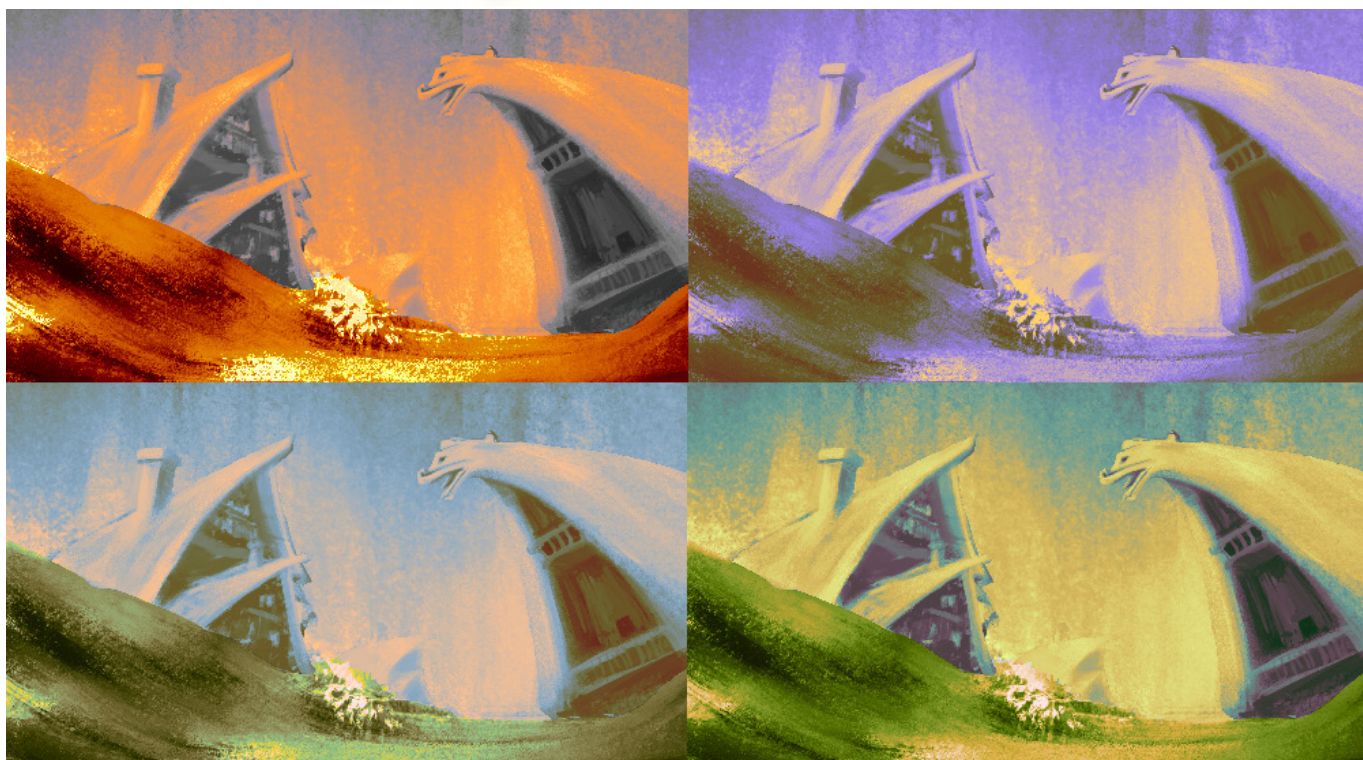
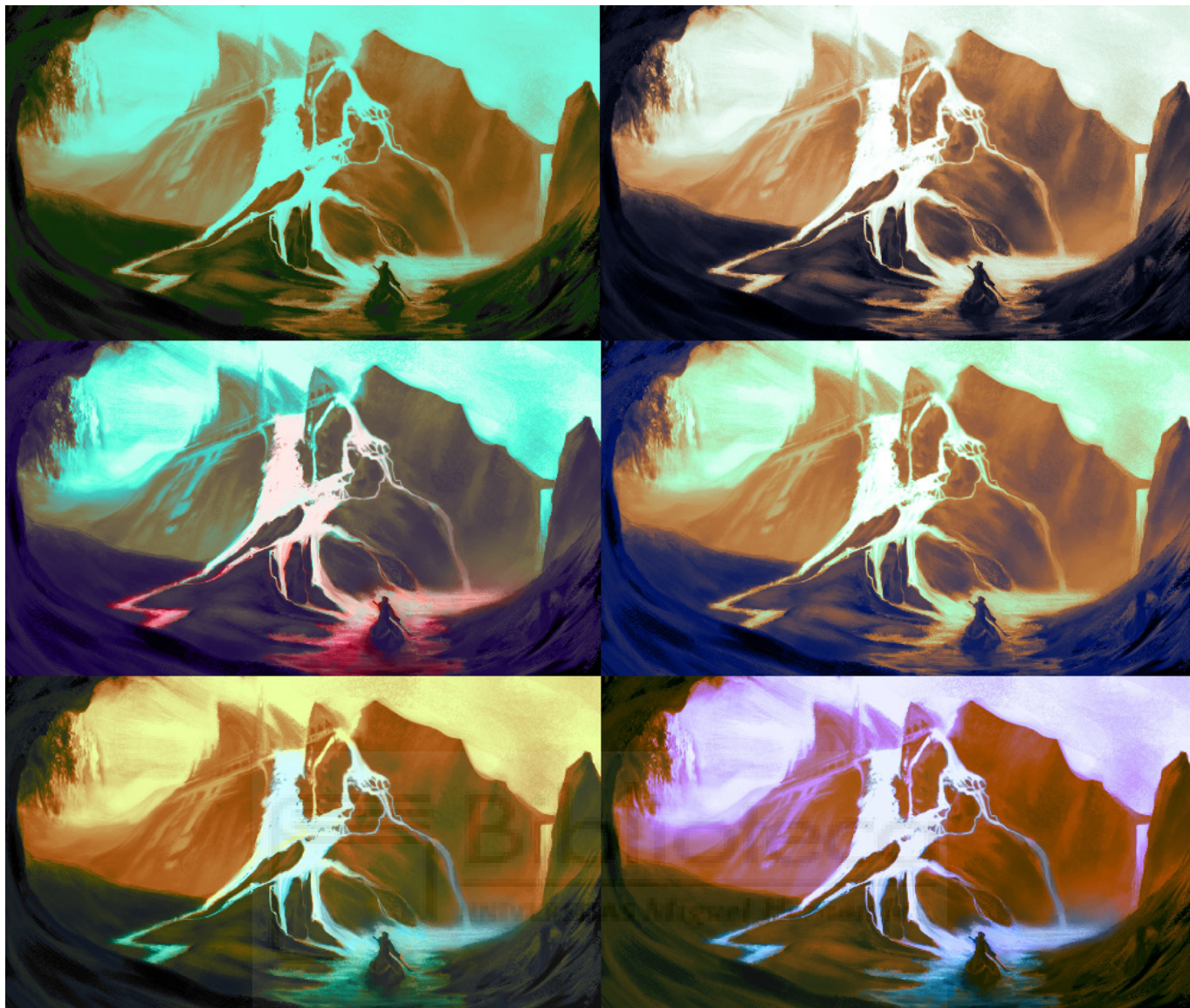


Fig. 14: Pruebas de color con mapas de degradado para el acantilado
 Fig. 15: Pruebas de color con mapas de degradado para la aldea de la protagonista

4.4. DESARROLLO VISUAL DE PERSONAJES

En el apartado de desarrollo de personajes destacamos a Tyt, una chica de carácter alegre y enérgico. Trabaja con su padre en el establo real. Cuidan de los mejores caballos y otros animales de establo. Siente gran conexión con los animales y es muy paciente, pero no puede evitar sentir que ese no es su lugar, ni el de los animales. Es algo ambiciosa y sueña con convertirse en una gran guerrera, pero sobre todo sueña salir del reino y explorar otras tierras. Su ingenuidad y nobleza propia de la adolescencia será el motor de la historia.

Moodboards

Al igual que con los entornos, la elaboración de un *moodboard* es esencial para el desarrollo de los personajes, ya que recopila la esencia y atmósfera de éste. Supondrá un acercamiento al estilo y apariencia que buscamos para cada personaje.

En el caso de Tyt, buscábamos que fuera un personaje inocente y ligado al mundo animal.

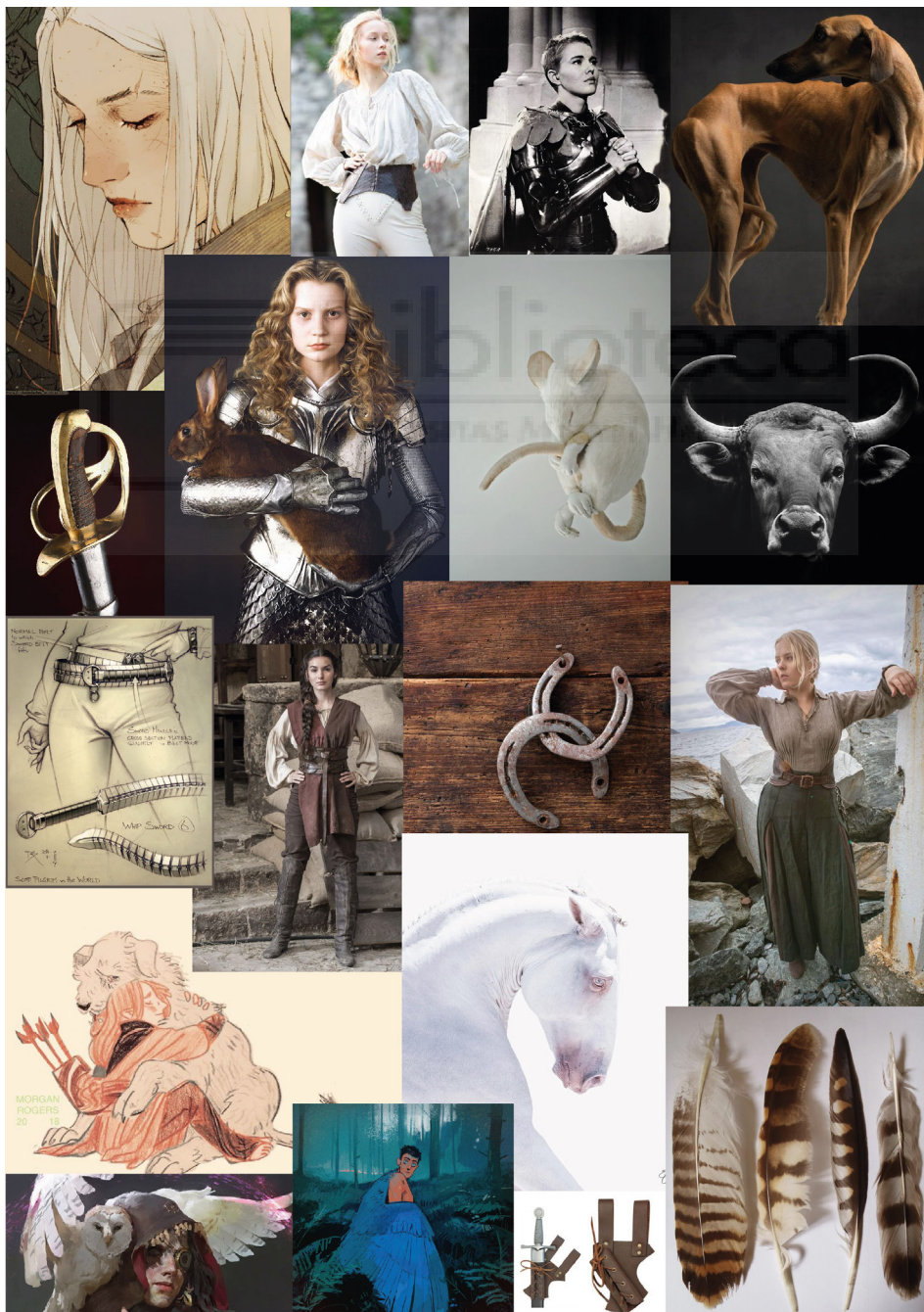


Fig. 16: Moodboard deTyt

Thumbnails

El siguiente paso en el diseño de los personajes es la elaboración de *thumbnails*. Aquí se exploran las diversas posibilidades y composiciones de forma rápida mediante siluetas. Esto nos ayuda a decidir qué tipo de pose, de carácter e incluso expresiones presentarán dichos personajes, acercándonos al diseño final.

Además, para algunos de los personajes se han realizado diferentes *thumbnails* de peinados y formas del rostro, para afinar aún más el diseño.

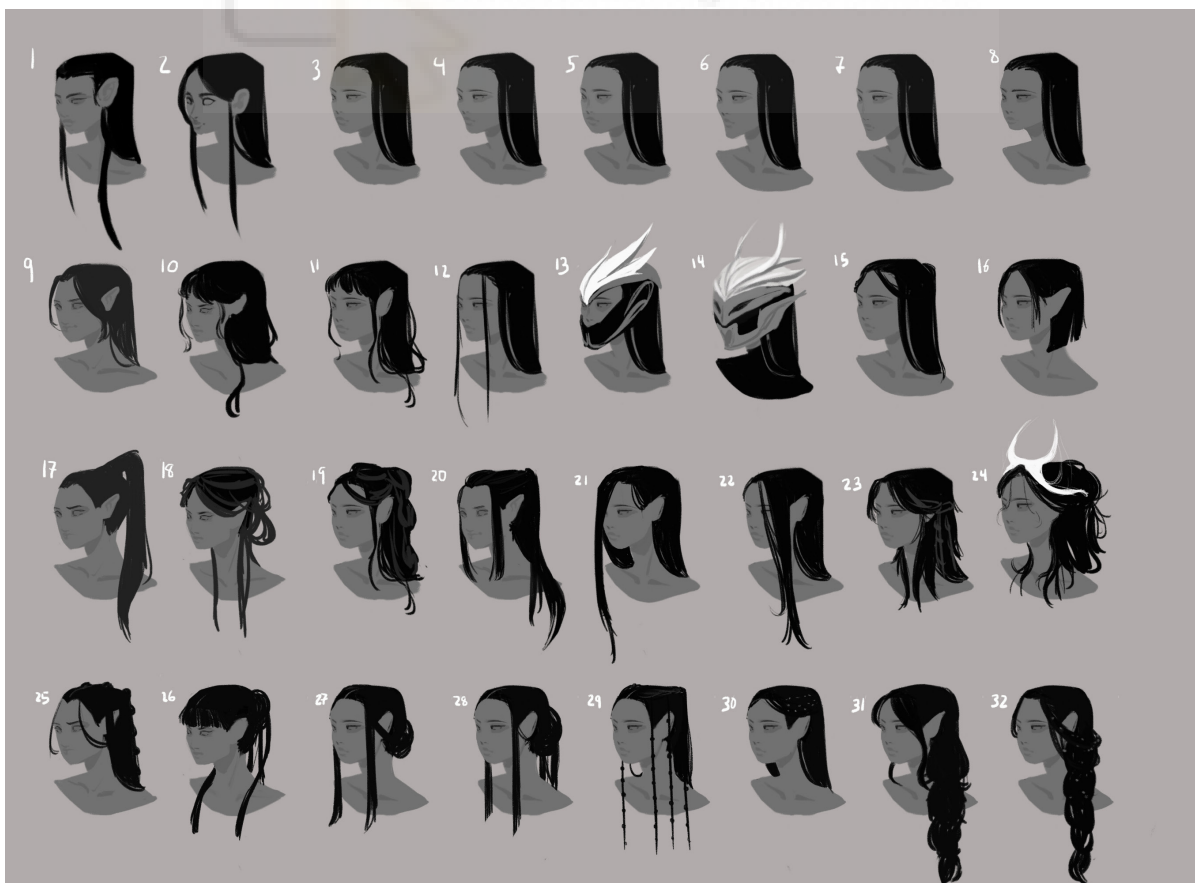


Fig. 17: *Thumbnails* a partir de siluetas para el desarrollo visual de Minerva
Fig. 18: *Thumbnails* de peinados y formas de rostro para Minerva

Primeros diseños

Estos diseños preliminares nos sirven para probar y descartar diferentes ideas antes de llegar a un diseño más refinado. En este caso realizamos pruebas de valores y combinación de colores para la armadura, la cimitarra y el cabello.



Fig. 19: Pruebas de valores.

Fig. 20: Pruebas de color en Minerva.

Carta de expresiones

Para la realización de un cómic y para completar el desarrollo visual de los personajes es imprescindible realizar una carta de expresiones. Con esta se asienta no sólo el carácter y emociones del personaje, sino que sienta las bases de su representación en escena.



Fig. 20: Carta de expresiones de Aimo, el padre de Tyt.

Definición del diseño

En esta fase de definición nos centraremos en concretar los diseños e incorporar las variaciones que hayamos considerado. Es momento de ajustar proporciones anatómicas y trabajar en la coherencia visual. Así nos aseguramos de su correcta implementación en la obra



Fig. 21: Carta de expresiones de Tyt.

4.4. MAQUETACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS:

En este 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. Comenzamos con la realización de *storyboards* de cada página, refinando los diseños de viñeta y disposiciones. De esta forma se intenta que cada página transmita una narrativa, destacando momentos clave que generen ritmo y fluidez, al mismo tiempo que llamen la atención del lector. Por otro lado, hemos tratado que cada composición permita la fácil lectura y comprensión de la historia, evitando que sea repetitiva o demasiado lenta.



Fig. 22: Storyboard de *Pneuma*. Introducción

Tipografía

Para el texto de los bocadillos se ha elegido la tipografía *Faded Frontiers*. Ya que esta tipografía presenta un trazado irregular y ancho nos evoca una época medieval o antigua y, al mismo tiempo, guarda similitud con otras tipografía muy utilizadas también en el cómic, como *Comic Book*.

FADED FRONTIERS BB REGULAR

WANDER
LONGSWORD
MISTY MOUNTAIN
SUNKEN KINGDOMS
MAP SCALE: 1/4" = 5'
GOLD COINS & GEMSTONES

FADED FRONTIERS BB ITALIC

QUESTS
BATTLEAXE
WEREWOLVES
HEALING POTIONS
TANKARDS & TALES
HERE THERE BE DRAGONS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
STUVWXYZABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTUVWXYZ1234
567890~`!@#%&*()_+
={}[|\;:'"/<>.,?/¡¢£¥`©®
,,éÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÑÒ
ÓÔÕÖØÙÚÛÜÞßÀÁÂÃÄÅ
ÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÑÒÓÔÕÖ÷ØÙÚÛ
ÜÞÿœœÿ!pP,,, ^v.u.o ~" --.
...€†‡÷«»<>²º¹¼½¾·¸™™
µ¶·¸¹º»¼½¾·¸º»¼½¾·¸º»¼½¾·
π⊙⊕×Δ◻◼◽◾◿

Fig. 23: Tipografía Faded Frontiers

Evolución del proceso

En este apartado mostraremos cómo ha evolucionado el proceso de las diferentes páginas que hemos elaborado en este proyecto.

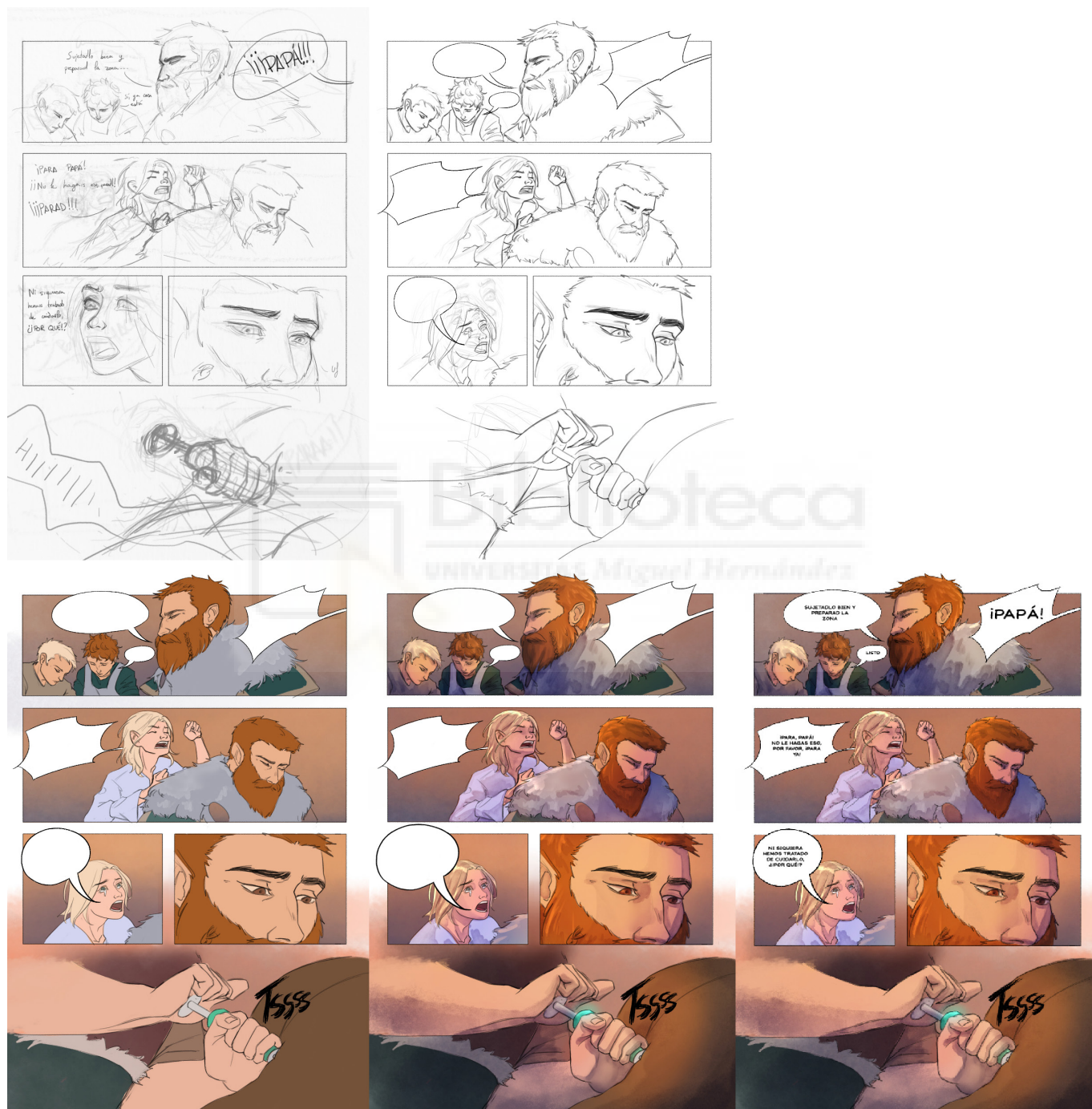


Fig. 24: Evolución de la realización de una de las páginas del cómic

5. RESULTADOS

En este apartado final presentaremos los diferentes elementos gráficos que forman parte del proyecto. Este se incluyen tres cartas de personaje con algunas anotaciones y expresiones faciales, tres entornos localizados en Lyfberg.

Finalmente, se han creado cuatro páginas del cómic a todo color para ejemplificar cómo sería el resultado definitivo de nuestro proyecto.



Fig. 25: Carta de personaje. Tyt Aberg

AIMO ABERG



Broche que conserva de su difunta esposa



Capa de piel de lobo

Bota de vino hecha por su hermano mayor



Broche que conserva de su difunta esposa

Capa de piel de lobo



Fig. 25: Carta de personaje. Aimo Aberg



Fig. 26: Carta de personaje. Minerva D'Ahn



Fig. 27: La llegada al reino

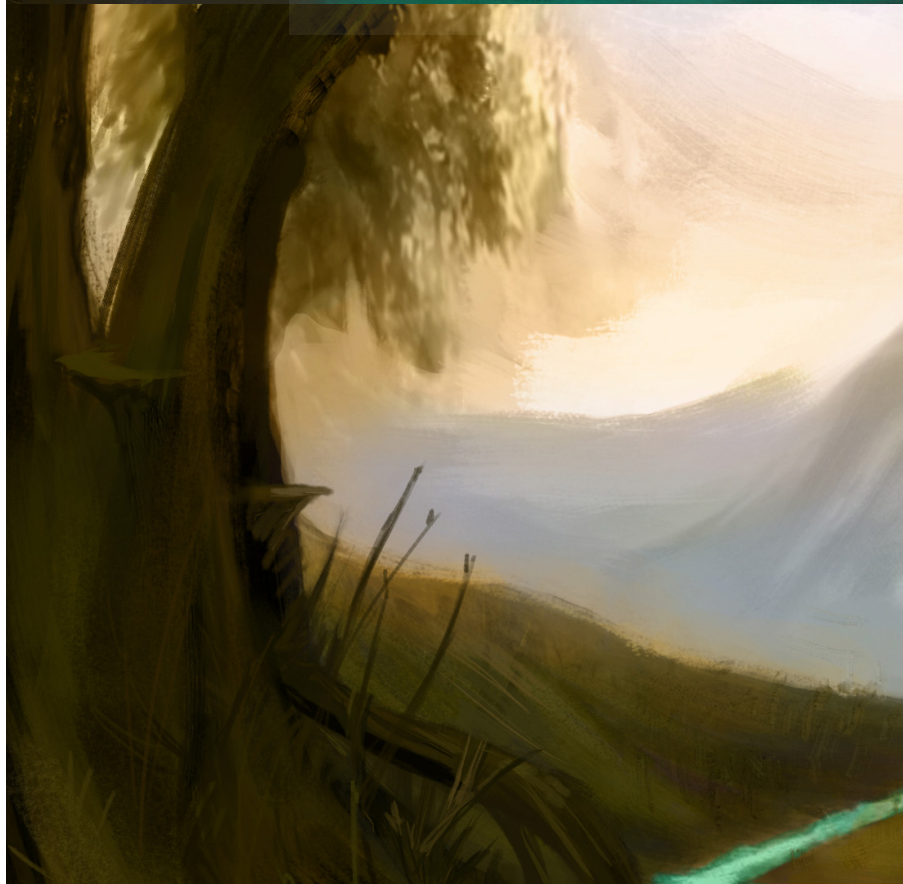


Fig. 28: Detalles de *La llegada al reino*

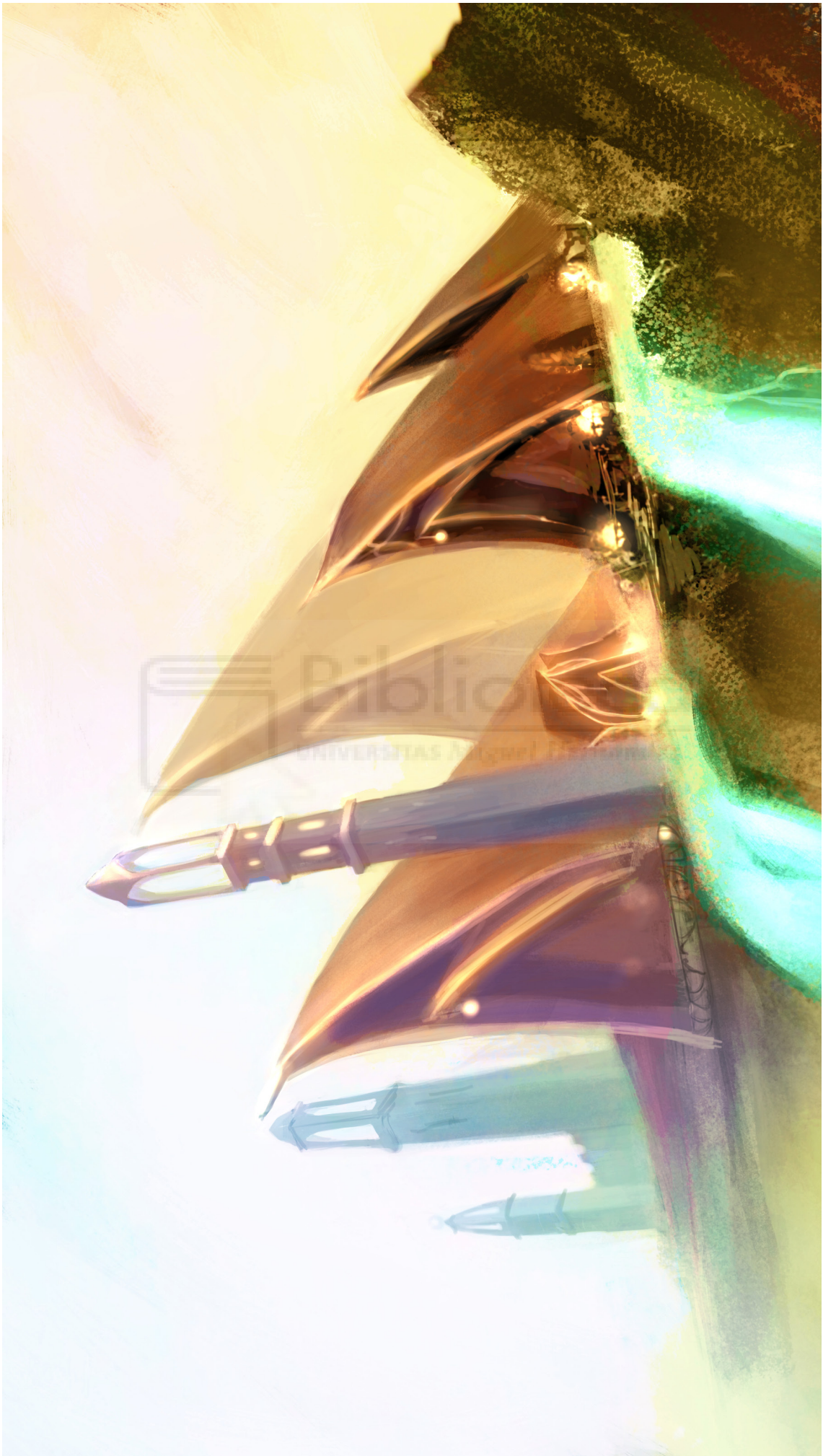


Fig. 29: Lyfberg en primavera

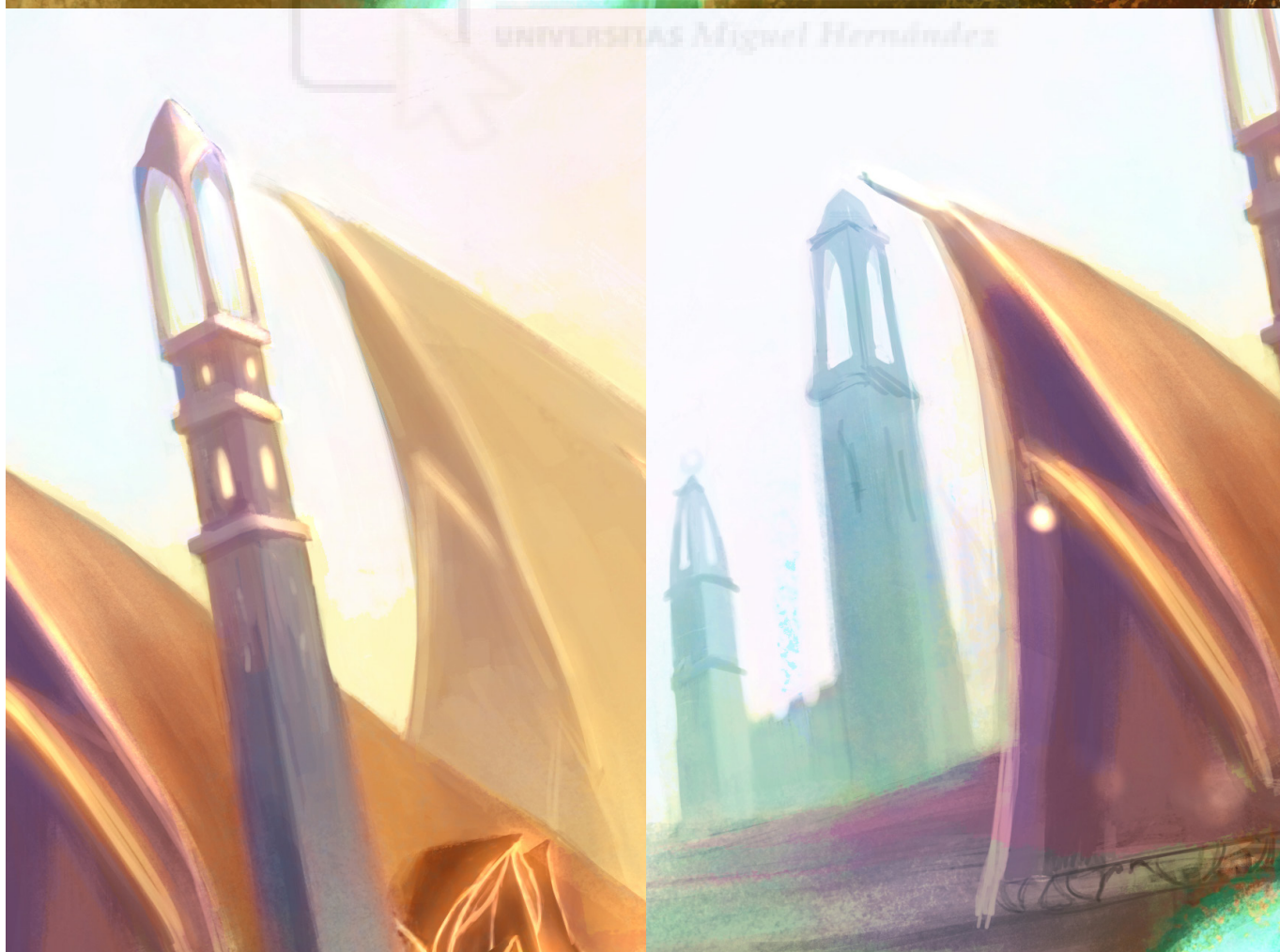
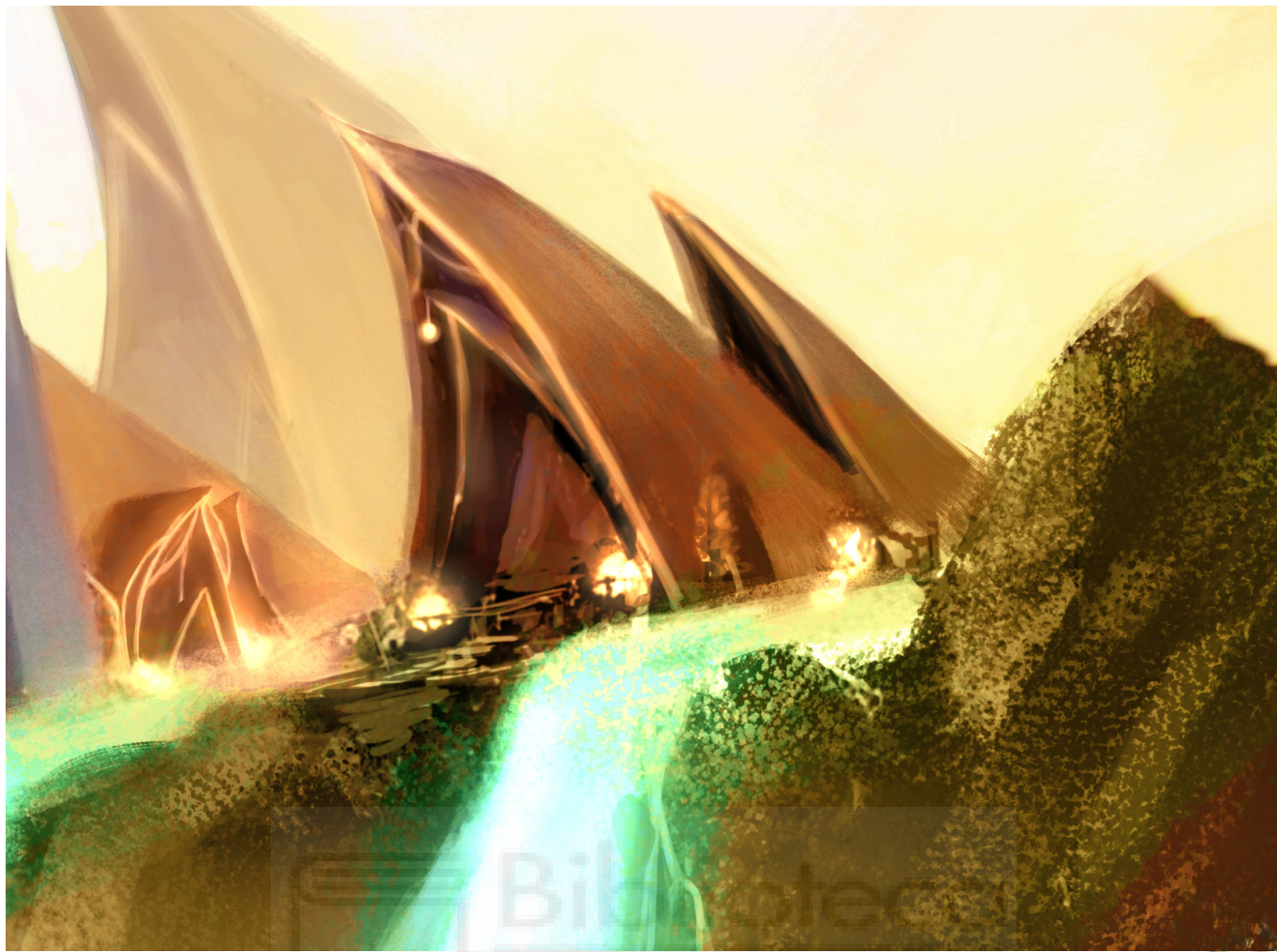


Fig. 30: Detalles de *Lyfberg en primavera*



Fig. 31: La aldea

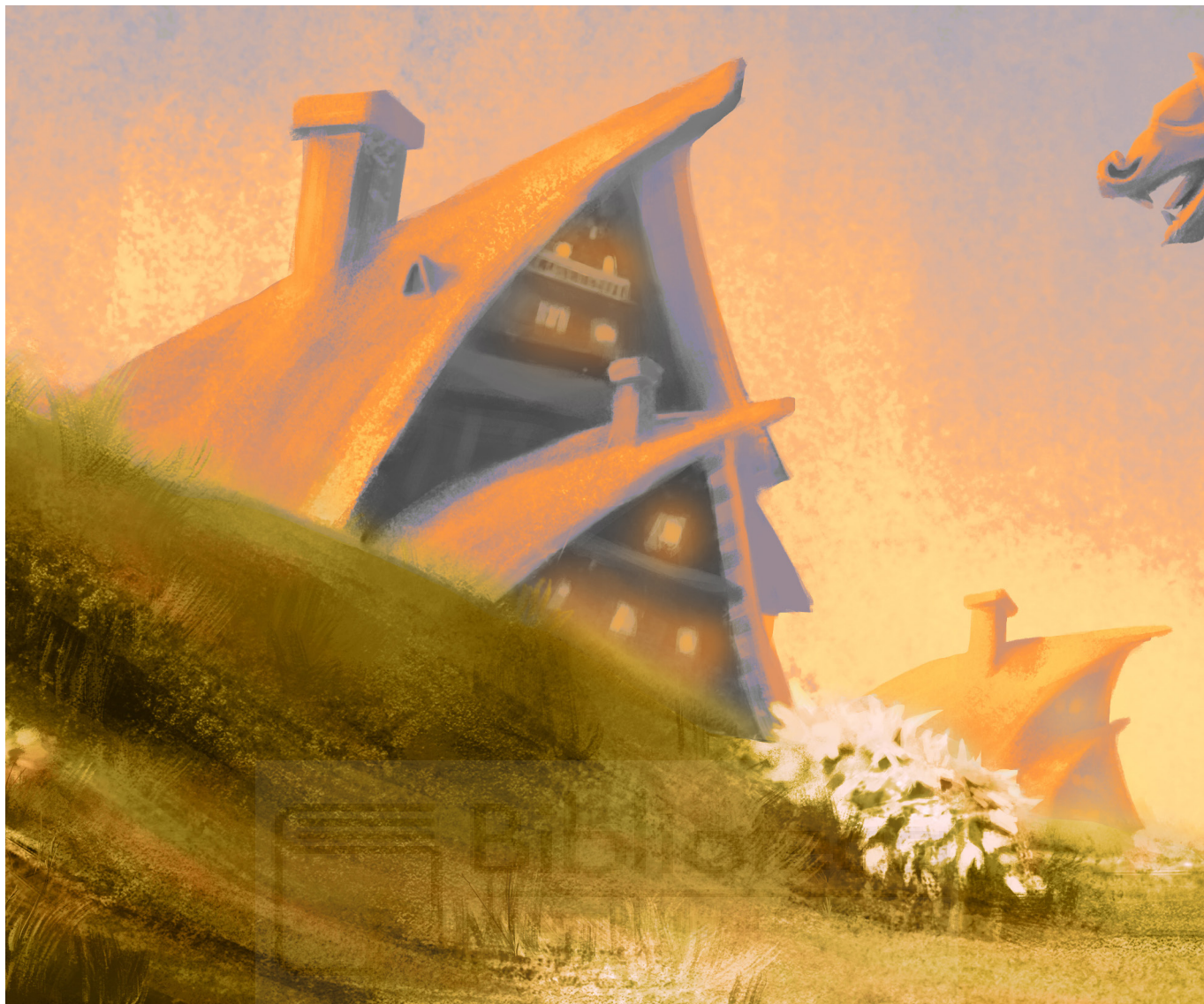


Fig. 32: Detalles de *La aldea*

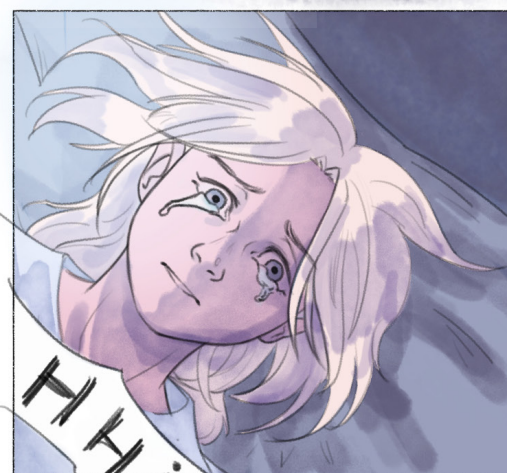


Fig. 33: Página 1

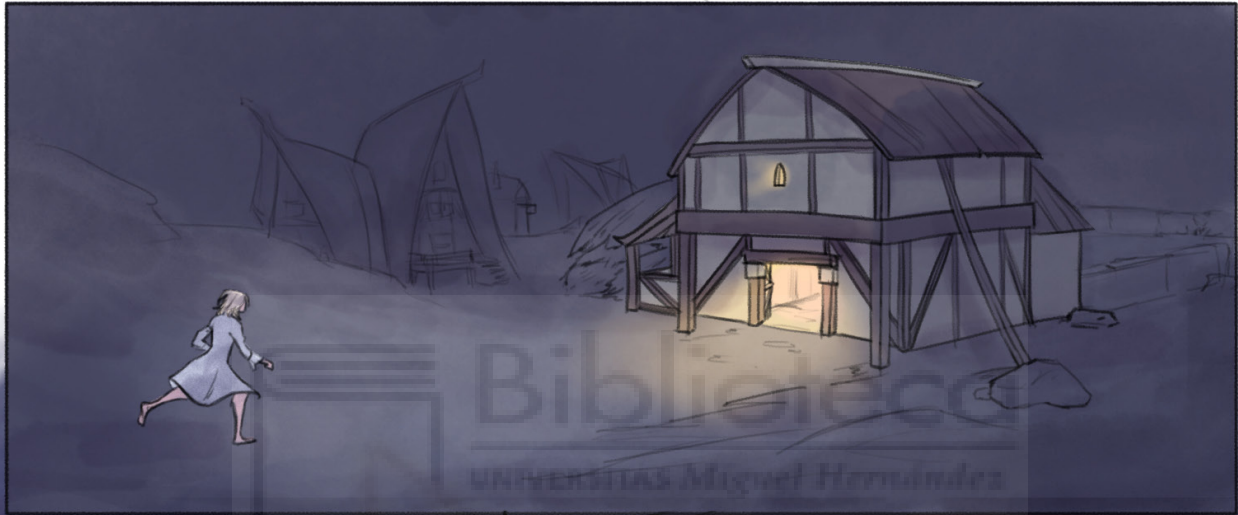
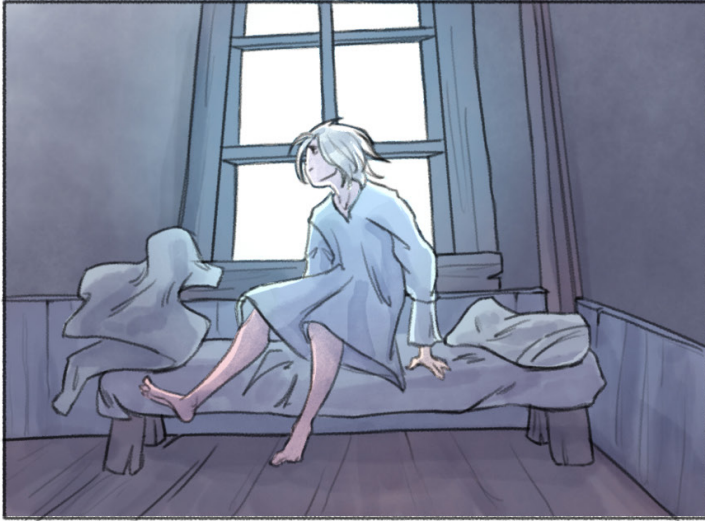


Fig. 34: Página 2

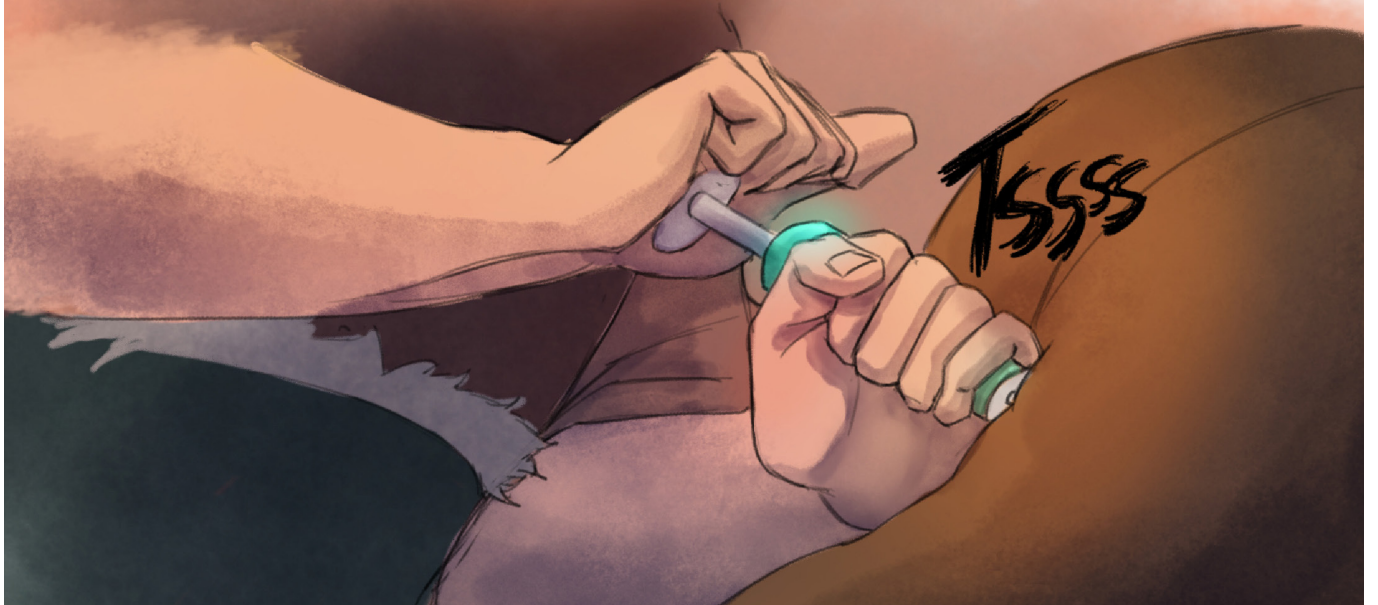
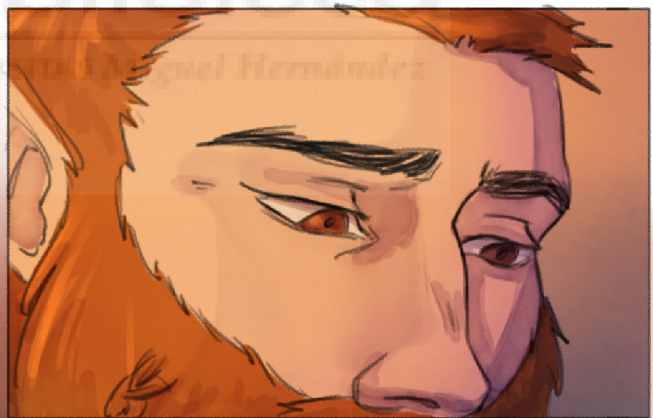
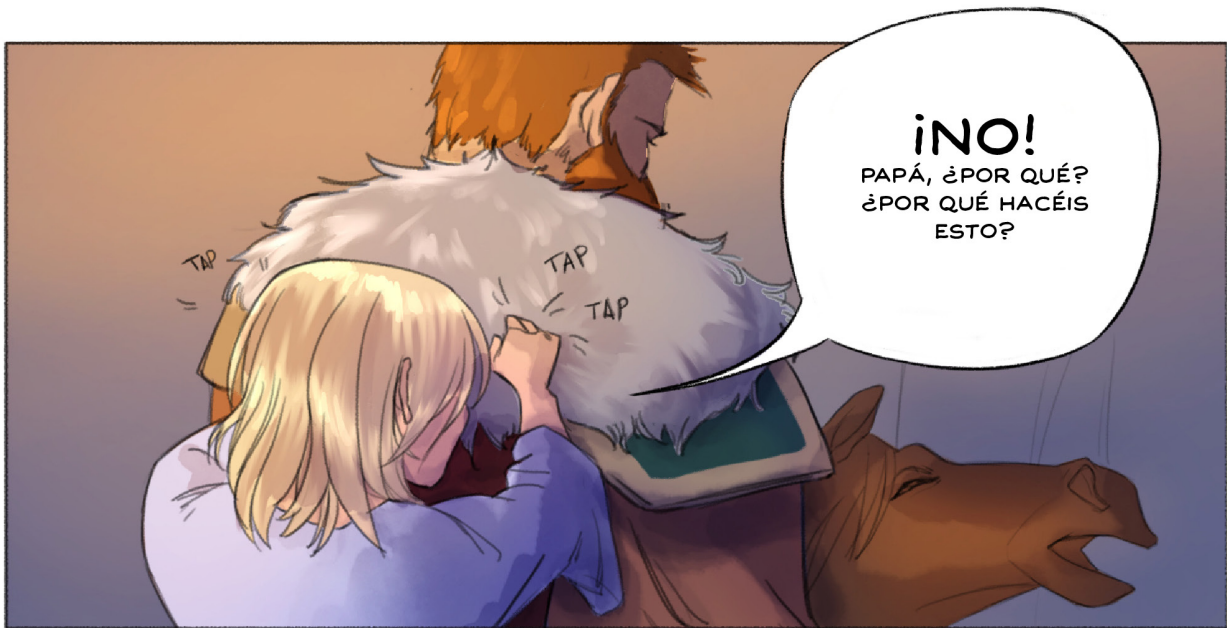


Fig. 35: Página 3



6. BIBLIOGRAFÍA

Barbucci, A., & Di Gregorio, G. (2024). *Las hermanas Gremillet #01: El sueño de Sarah*. Editorial Astronave

Martin, G. R. R. (2011). *Canción de hielo y fuego: Choque de reyes*. Gigamesh. Editorial Gigamesh.

Barbucci, A. (2020). *Ekho: Mundo espejo 9*. Norma Editorial.

Lindgren, A. (2023). *Ronja, la hija del bandolero*. Editorial Juventud.

Cornwell, B. (2009). *La canción de la espada (The Saxon Stories, Book 4)*. Editorial Planeta.

Tolkien, J. R. R. (2007). *El Silmarillion (2ª edición)*. Minotauro.

Tolkien, J. R. R. (2023). *El hobbit*. Minotauro

Ronja, la hija del bandolero (2024). Dirigida por Lisa James Larsson. Filmance International AB

Vikingos (2013-2020). Creada por Michael Hirst. Shaw Media

Cómo entrenar a tu dragón (2010). Dirigida por Dean DeBlois y Chris Sanders. DreamWorks Animation

Vinland Saga (2019). Dirigida por Yukimura Makoto [Director]. WIT Studio [Estudio]. (24 episodios). Distribuida por Netflix [Distribuidor]

Adobbato, Florencia (2015, 3 de junio). *Tipografía y narración: El lettering en el cómic*, <https://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2015/tipografia-y-narracion-lettering-comics/>

García, Cata, *Gramática para cómics*, <https://gcomics.online/blog/gramatica-para-comics/>

Editorial Norma. *Alessandro Barbucci*, <https://www.normaeditorial.com/autor/barbucci-alessandro>

<https://www.enrique-fernandez.com/>- Enrique Fernández

<https://vandersteltstudio.com/> - Jerry Vanderstelt

<https://www.artstation.com/dutchart>- Jerry Vanderstelt

<https://www.iamag.co/the-art-of-alan-lee/> - Classic- The art of Alan Lee

The art of Alessandro Barbucci (2017, 5 de febrero), <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-4/alessandro-barbucci>