

**TRABAJO FIN DE GRADO
BELLAS ARTES**



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.

El trabajo de final de grado consiste en la realización del diseño conceptual tanto de personajes como de entornos para una novela gráfica de acción y terror de la cual somos autores.

La novela gráfica es un tipo de medio para contar historias en el cual se emplean tanto imágenes como textos. Se suele distinguir entre novela gráfica y cómic en que la primera suele ser de mayor extensión y sus tramas habitualmente cuentan con mayor complejidad. Somos de la opinión de que las novelas gráficas emplean su apartado artístico y gráfico para intentar transmitir emociones de mayor intensidad, por lo que normalmente se destinan a un público adulto.

Por otra parte, el proyecto se desenvuelve en torno al terror y a diferentes vertientes del mismo que hemos estudiado. Uno de estos, se trata del terror rural. Este tipo de horror se caracteriza por un importante estudio del *folklore* y tradiciones de entornos alejados de la civilización, en los que el temor a lo desconocido se intensifica.

Otro género estudiado es el horror cósmico, cuyo mayor exponente es H.P. Lovecraft, con obras como *La llamada de Cthulhu* (1928). Esta vertiente del terror se caracteriza por presentar abominaciones cósmicas más antiguas que la humanidad, cuya existencia desafía a la comprensión del ser humano, lo que suele provocar que los protagonistas acaben cayendo en la locura al conocer de primera mano estas abominaciones. Este género intensifica el temor a lo desconocido, y a la vez acentúa el sentimiento de insignificancia del ser humano en relación a la existencia misma.

Este medio de expresión, la novela gráfica, cuenta con mayor trascendencia en zonas de occidente como Estados Unidos o en países orientales como Japón o Korea. En España, aun contando con grandes autores internacionales como Paco Roca y Carles Esquembre, se presenta un panorama menos favorable en el que la popularidad y la comercialización de estas historias son un privilegio exclusivo para unos pocos autores.

De esta manera, el proyecto de fin de grado, sería nuestra aportación a este medio artístico, en el que, si bien se han explorado gran cantidad de géneros, consideramos que el terror, en todas sus vertientes, carece de tanta presencia en la industria hispana, en comparación con otras.

En cuanto a las técnicas empleadas, hemos llevado a cabo todos los diseños e ilustraciones por medio de *software* digital.

1.2. OBJETIVOS.

1. Realización de un mínimo de 3 diseños de personajes para la obra.
2. Presentación de un mínimo de dos diseños de entornos con sus respectivas pruebas cromáticas.
3. Presentación de expresiones faciales de los diferentes personajes, así como un estudio de pruebas de color.
4. Realizar un estudio preciso de las leyendas, y el *folklore* de las criaturas del entorno rural, así como de sus cultos.
5. Realizar un estudio de los referentes formales, otorgando mayor importancia y peso a la figura de Mike Mignola, en particular en su uso del dibujo y el entintado.



2. REFERENTES.

2.1. REFERENTES TEMÁTICOS.

2.1.1. *La Bruja* (Robert Eggers):

La bruja (2015) es una película de terror protagonizada por Anya Taylor-Joy, del director Robert Eggers, autor de obras como *El faro* (2019). En este se presenta la historia de una familia cristiana que es desterrada de la civilización, y deben empezar una nueva vida en el bosque. Allí sufren la desaparición de uno de sus hijos, por parte de una bruja que ronda los bosques, y que, progresivamente hará enloquecer a la familia entre paranoia y sospechas.

Lo impactante del film es el estudio del *folklore* fantástico que lleva a cabo el director. Y es que Robert Eggers, retoma los relatos antiguos sobre la figura misteriosa y decrepita de la bruja, sus capacidades y anhelos, y es capaz de trasladarlo a una película de la actualidad que rezuma de este *folklore* oscuro. El resultado, es una obra en la que la figura de la bruja acaba en segundo plano, y se hace énfasis en cómo los personajes tienen que lidiar con la paranoia, la locura, y la inminente ruptura de su familia.



Imagen 1: Robert Eggers, Portada *La Bruja* (2015), Película.

2.1.2. H.P Lovecraft:

Del autor H.P. Lovecraft se tomó su interpretación del terror. Como padre del horror cósmico, este autor juega con el temor del humano a sentirse insignificante con el todo. De esta manera, Lovecraft presenta criaturas fantásticas, que son aún más antiguas que la existencia del humano, y en muchos casos, más que el propio universo. Así, la mera existencia de dichas criaturas dimensionales, es una amenaza catastrófica para la existencia de la raza humana, quienes representan en los relatos un estorbo minúsculo para dichos seres.

De este autor hicimos énfasis en cómo el humano reacciona a la existencia de estos seres, quienes solamente con su presencia (no necesariamente física), provocan la caída en la locura y la paranoia de la civilización.



Imagen 2: H.P. Lovecraft, Ilustración de *Los mitos de Cthulhu*, Ilustración.

2.1.3. *Doom patrol* (serie de TV):

Se ha escogido el referente temático de la serie de *Doom Patrol* de DC debido a que por una parte, se emplea constantemente el concepto paranormal, y más importante, debido a que en esta se tratan a los personajes de una forma interesante.

En esta serie, unos variopintos personajes presentados como desechos sociales y monstruos no tienen otra opción que unirse y hacer frente a gran cantidad de sucesos y enemigos paranormales.

Los personajes de la serie de televisión son tratados como perdedores obligados a vivir una vida que no quieren, transformados en monstruos excluidos de la sociedad. Debido a esto, muchos de estos sufren problemas de depresión en los que constantemente se plantea la opción de desvivirse.

Por otra parte, la serie emplea el drama para desarrollar a sus personajes, todo ello mediante *flashbacks* individuales en los que se representa la trágica vida de cada uno, y cómo acabaron en la situación en la que están, una en la que en gran cantidad de ocasiones, ni siquiera quieren permanecer juntos.



Imagen 3: Jeremy Carver, Portada alternativa de *Doom Patrol* (2019), Serie de TV.

2.1.4. *Devilman Crybaby* (serie de TV):

La serie de *Devilman Crybaby* (2018) de Netflix es una serie que trata sobre la percepción del ser humano y del monstruo. En esta, el personaje principal, Akira, es fusionado con Amon, un demonio que le otorga poderes, los cuales emplea para matar a los demás demonios, en un mundo plagado de excesos, placeres y lujuria. De este referente, una de mis características favoritas, y parte de lo que le dota de tanta personalidad al producto, es el cambio repentino de tono, los cuales crean una reacción de perplejidad en el espectador. Un ejemplo de esto es una pelea en el anime, en el que en mitad de la lucha encarnizada, se cambia bruscamente a una escena sexual en cuestión de segundos.



Imagen 4: Masaaki Yuasa, Fotograma de *Devilman Crybaby* (2018), Serie de TV.

2.2. REFERENTES FORMALES.

2.2.1. *Hellboy* (Mike Mignola):

Como principal referente formal, Mike Mignola es un artista de cómic occidental, cuya obra más importante es *Hellboy* (1993). Por una parte, temáticamente representa los estudios de criaturas y *folklore* previos, y por otra parte, formalmente, su estilo oscuro. Mignola tiene un estilo, por el que, resumidamente, emplea la geometrización de las formas, y los contrastes de colores saturados, con los neutros. A su vez, refleja las sombras y los oscuros por medio del negro puro.

Una de las cosas que más me apasionan de este artista es la maestría en el dibujo. Sus ilustraciones sufren de una simplificación de formas y una caricaturización, que dan la sensación al espectador de ser realizados rápidamente, sin embargo, esta simplificación se sirve de los abundantes negros para dibujar a su vez las formas de los elementos.

Este negro que tanto caracteriza a su obra, forma parte de los personajes, y a su vez, se funde en imágenes impactantes y dramáticas que se clavan en la retina.



Imagen 5: Mike Mignola, Ilustración de *Hellboy* (1993), Cómic.

2.2.2. *Resident Evil 4* (Videojuego):

Este videojuego de terror de la compañía Capcom trata cómo el protagonista, Leon F. Kennedy, es encargado de una misión en la que debe infiltrarse en un pueblo rural español con la finalidad de encontrar a la hija del presidente de los Estados Unidos.

Lo que más nos interesa del juego es su ambientación, en la cual se representa una versión exagerada de un poblado antiguo español, en el que los habitantes han sucumbido a un arma biológica que los convierte en zombies salvajes.

Este concepto tan interesante se trata de representar mediante el proyecto planteado.



Imagen 6: Yasuhiro Anpo y Kazunori Kadoi, Imagen de *Resident Evil 4 Remake* (2023), Videojuego.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

El proyecto de fin de grado nace de la necesidad de aportar nuestra idea a una industria que ha marcado tanto nuestra vida.

Y es que desde siempre nos hemos sentido atraídos por esta forma de contar historias desde un punto de vista más adulto, como es el caso de *Watchmen* (1986), escrito por Alan Moore, e *Invencible* (2003), de Robert Kirkman.

Posteriormente estudiamos la importancia del escritor H.P. Lovecraft y su trabajo en el horror cósmico. Sus creaciones eran seres descomunales que hacían lucir a la humanidad insignificante.

Tras estudiar estas obras, nos sentimos atraídos por las historias de Mike Mignola y el estilo de sus ilustraciones tan diferenciador. Estas aportaban un tono caricaturesco, a la vez que oscuro a sus historias de terror como *Hellboy* (1993). En estas se marcaban grandes contrastes entre colores saturados y poco saturados, a la vez que se empleaban claros oscuros violentos con grandes manchas de color negro que dibujaban las formas mediante las sombras. Al consumir estas historietas, nos percatamos del tinte terrorífico, a la vez que satírico que logró Mignola en las historias, en las que unía tanto las historias de superhéroes, como el horror paranormal, referenciando en muchas ocasiones el trabajo de H.P. Lovecraft.

Finalmente se optó por tomar de referente sobre todo el trabajo de Mignola, y nos interesamos por crear una historia con personalidad que tratara lo paranormal desde un punto de vista adulto, trágico y misterioso. Así fue como se desarrolló el motivo de nuestro proyecto.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.

En cuanto al proceso de producción del proyecto, este ha sufrido una serie de cambios a lo largo del tiempo. De esta manera, lo comenzamos con la finalidad de realizar un proyecto de cómic del que realizar una serie de páginas definitivas, de cuyos personajes posteriormente se llevarían a cabo sus *concept art*. Sin embargo, el proyecto ha sufrido una serie de cambios en un proceso de adaptación al tiempo estimado de realización del mismo. Por lo que finalmente terminamos desarrollando este plenamente en el campo del *concept art*, sustituyendo totalmente las páginas de cómic. Aún así consideramos estos cambios una evolución positiva.

4.1. DOCUMENTACIÓN.

En la fase de Documentación se llevó a cabo un estudio de los referentes anteriormente mencionados.

En primer lugar se decidió abarcar la historia de la novela gráfica a contar, y sobre la misma cimentar los demás componentes formales. Es por ello que comenzamos con un planteamiento de referentes temáticos. De todos ellos se agruparon los componentes terroríficos que más interesantes resultaron, centrándonos en el el terror rural, mezclado con toques de horror cósmico.

En segundo lugar, una vez tomados los temas de terror a tratar, se realizó un segundo estudio, tanto de referentes formales, como de autores de cómic, por los que se terminó por desarrollar una estética formal.

Sin embargo, los referentes relacionados con el cómic, al realizar el cambio en pleno desarrollo del proyecto, fueron sustituidos por un denso estudio de *concept art* y artistas que trabajan con el mismo. Además, a la hora de realizarlos, incluidos los diseños de entornos, resultó vital el estudio previo de la materia tutelada en la asignatura de *Pintura y Literatura*.

4.2. MOODBOARD.

Tanto para la concreción del físico de los personajes y el entorno, como de su comportamiento, resultó imperativa la realización de diferentes *Moodboard* que se separaron en los cuatro personajes.

DR. EIBON: Comenzando con el personaje principal, se introdujeron componentes *steampunk*. Por otra parte se hizo referencia a su posible morfología y a la apariencia de la dimensión de la inconsciencia. De esta manera, los colores que hacen referencia a la apariencia del mismo son ocres y terrosos, mientras que los demás son más saturados.

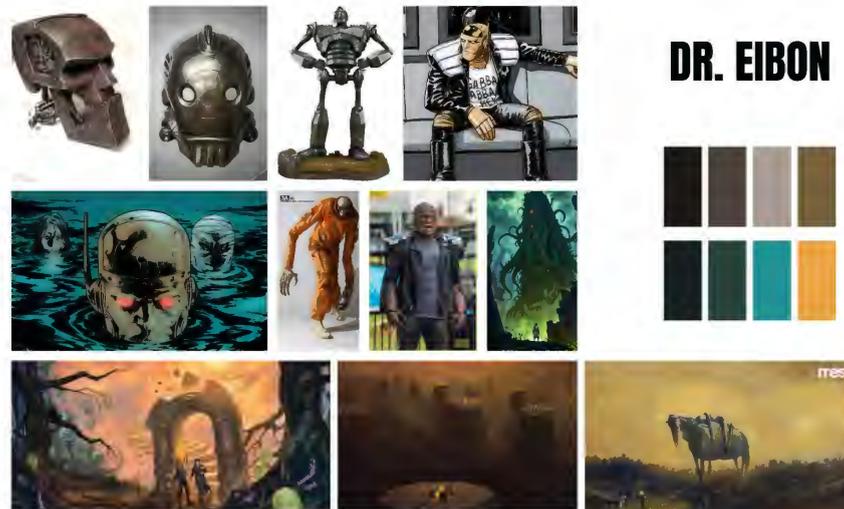


Imagen 7: Moodboard 1.

EL NOVATO: Del segundo personaje principal se retomaron diferentes referentes que concretaron el carácter, la morfología del mismo, así como del diseño del traje. Por otro lado se hizo referencia al poder paranormal que porta el mismo. Los colores resultantes son cálidos y saturados, relacionados a la ansiedad que padece el personaje.

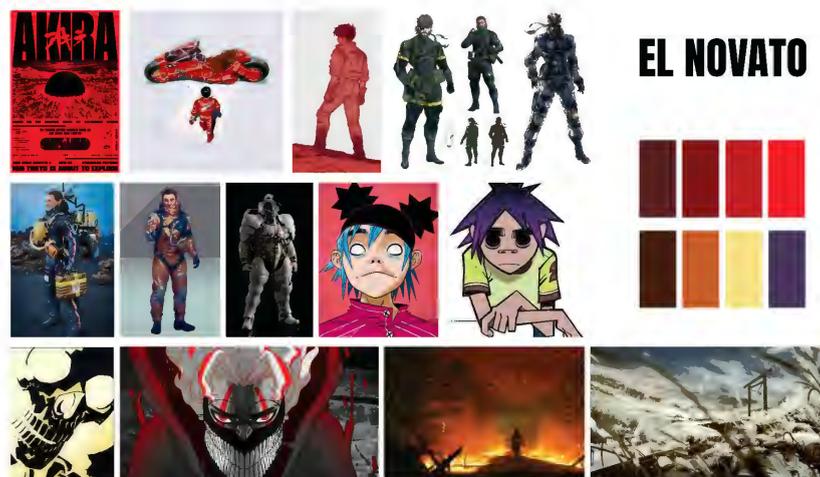


Imagen 8: Moodboard 2.

4.3. NARRACIÓN.

Teniendo en cuenta la importancia de una trama en el proyecto final, se trató de concretar, en primer lugar, la historia, y en segundo lugar, el momento de esta que representarían las páginas que en primera instancia iban a realizarse. Por ello se escribió en un documento una narración, que daría con el tono de la historia.

PROYECTO TFG

ESCENA I

Silas quedó en la puerta de la casa del informador "¿Buscar evidencias paranormales?", ciertamente parecía una excusa para alejarlo de la información que ofrecería el testigo. ¿por qué el Doctor no confiaba en él?

No podía culparle, la desconfianza era mutua. Sin embargo, Silas observaba en él una hostilidad que lo hacía ver como un estorbo. Así, el joven dio media vuelta y comenzó a caminar por el pueblo.

Este era de lo más rústico que había encontrado. Las casas eran plenamente de piedra y tabloneras de madera sñeja. Parecía un milagro que aquellos refugios tuvieran ventanas de cristal. Silas percibió cómo poco a poco tímidas luces comenzaban a encenderse en el interior de los hogares, provenientes de rudimentarias velas y lámparas. En cuestión de minutos la oscuridad nocturna sería plena.

Silas encontró un puente sobre un río. Más allá, una plaza con un pozo en el centro. Los habitantes parecían extremadamente tímidos, ocultos en sus hogares, y dejando las calles totalmente abandonadas. La imagen era tan siniestra y misteriosa, que le recordaba a un cuadro de Chirico.

Silas se percató de una figura en el centro de la plaza, un niño con una pelota hecha con montones de trapos prensados y envueltos. ¿Su primer interrogatorio?

El niño centraba toda su atención en la pelota que chutaba contra el muro de piedra del pozo. ¿Por qué estaría solo?

Silas se sentó de cuclillas poniendo su cabeza a la altura de la del niño.

- Hola colega, ¿Cómo te llamas?- El niño le observó con mirada ensombrecida sin dar respuesta. Los ojerosos ojos del joven se escondían tras unos mechones de pelo descuidados que caían sobre su faz.

- ¿Habrás que ir a por ella, no?- Silas miró al niño, su sorprendente cara de felicidad había evolucionado a una de pavor, acompañada por un tono de piel pálido. Terror.
- Oye, si te da miedo, puedo ir yo. Quédate aquí, vuelvo enseguida.- dio dos pasos y se encontró diciendo: -¿Aún tienes que responder a mis preguntas, recuerdas?

Silas oyó tras de sí unos veloces pasos, y cuando se giró, vio al niño, huyendo despavorido. "Mierda", se dijo. Sin información, y ahora a recoger un balón rancio. Mientras caminaba, durante unos segundos cuestionó la utilidad de introducirse en un juego de críos, y suspiró ante la "investigación" que en teoría estaba llevando a cabo.

Cuando hubo alcanzado la parte trasera de la caseta, el novato se percató del oscuro cielo nocturno, totalmente opaco, ninguna estrella acompañando a la solitaria luna. Se aproximó hacia la primera hilera de árboles que anunciaban la inminente aproximación al denso bosque. Desde su posición observaba cómo se aproximaba a la grisácea pelota descendiendo bajo la oscuridad de los pinos que se alzaban sobre ella.

Cuando la alcanzó, la pelota yacía bajo sus pies, pero la cabeza de Silas estaba en otro lugar. La extrañeza y la duda le invadió. Aquel joven, recordaba esa mirada perdida, más bien la conciencia, ojos hundidos en un mar de terror y oscuridad que acababan en sus ojeras, unos jóvenes ojos que parecían paralizados en un instante en bucle, reviviéndolo sin parar, impidiéndole el sentimiento, impidiéndole vivir, su mirada de infante había observado lo que miles de ancianos nunca presenciaron, la pervivencia del trauma. Silas recordó el momento en el que observaron cómo el balón voló por los aires cayendo tras la cabaña, y la consiguiente cara aterrada del joven. ¿Qué sentido tenía que un niño natal de aquel pueblo hubiera despavorido de la oscuridad del bosque?, ¿De algo tan banal?

"¡UN MOMENTO!". Mientras Silas continuaba con la vista perdida en aquel balón volvió a pensar en la imagen de la cara del joven observando tras haber chutado la pelota a la lejanía. Su mirada se quedó pasmada en la trayectoria que siguió en los cielos. No tenía sentido que se asustara por un poco de oscuridad, ¿y si se asustó de otra cosa?...

Imagen 11: Fragmento de guion literario.

4.4. REALIZACIÓN DE STORY BOARD.

Tras escribir la narración de la trama que iba a tener lugar en las páginas, procedimos a adaptarlo a modo de página de cómic, con sus respectivas viñetas. Sin embargo, tras haber dedicado tiempo al esquema de las viñetas, por razones de tiempo, y debido a que el resultado no era el esperado, se cambió el rumbo del proyecto a un *concept art* pleno de esta historia.

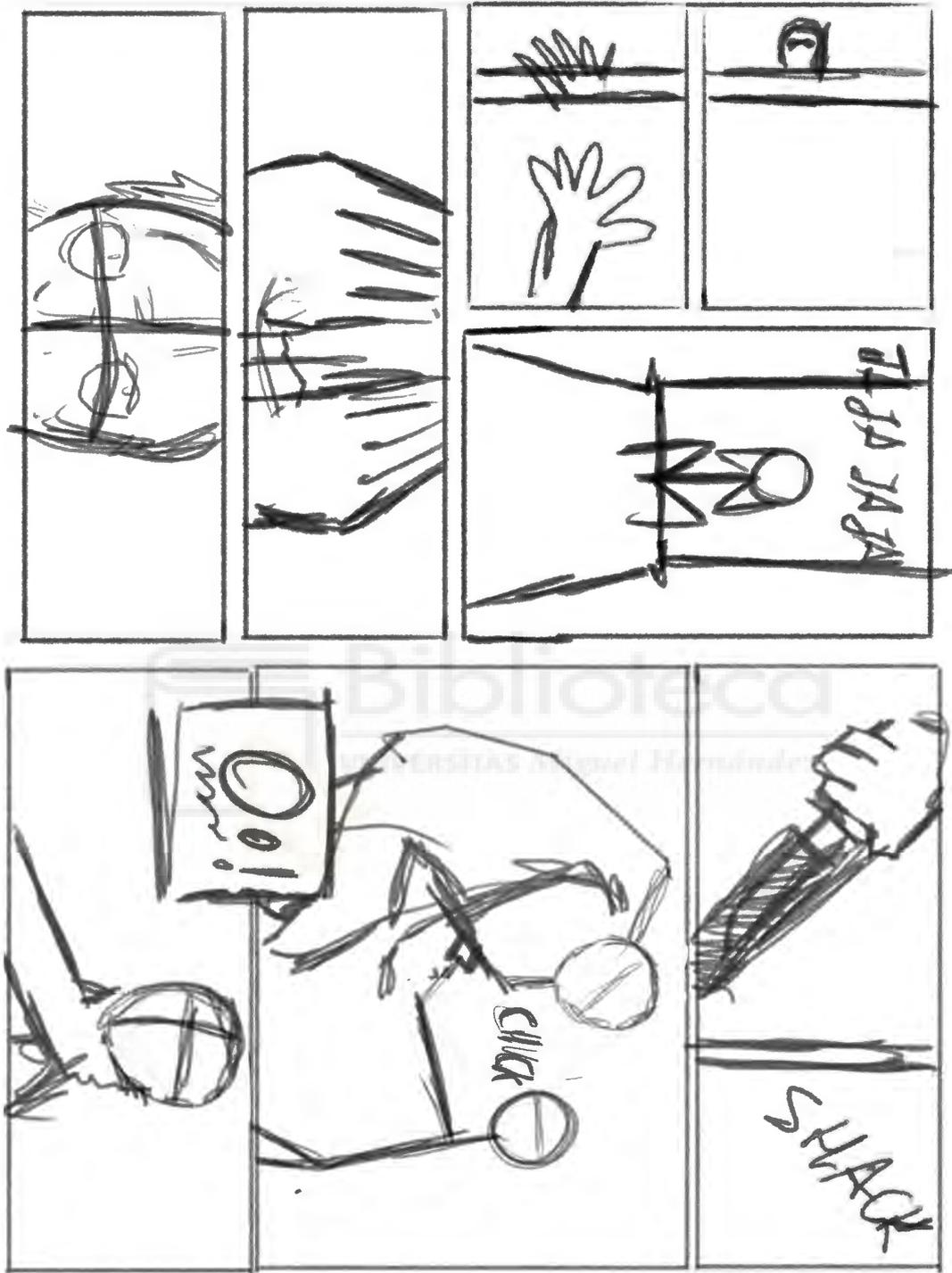


Imagen 12: Fragmento de Storyboard 1.

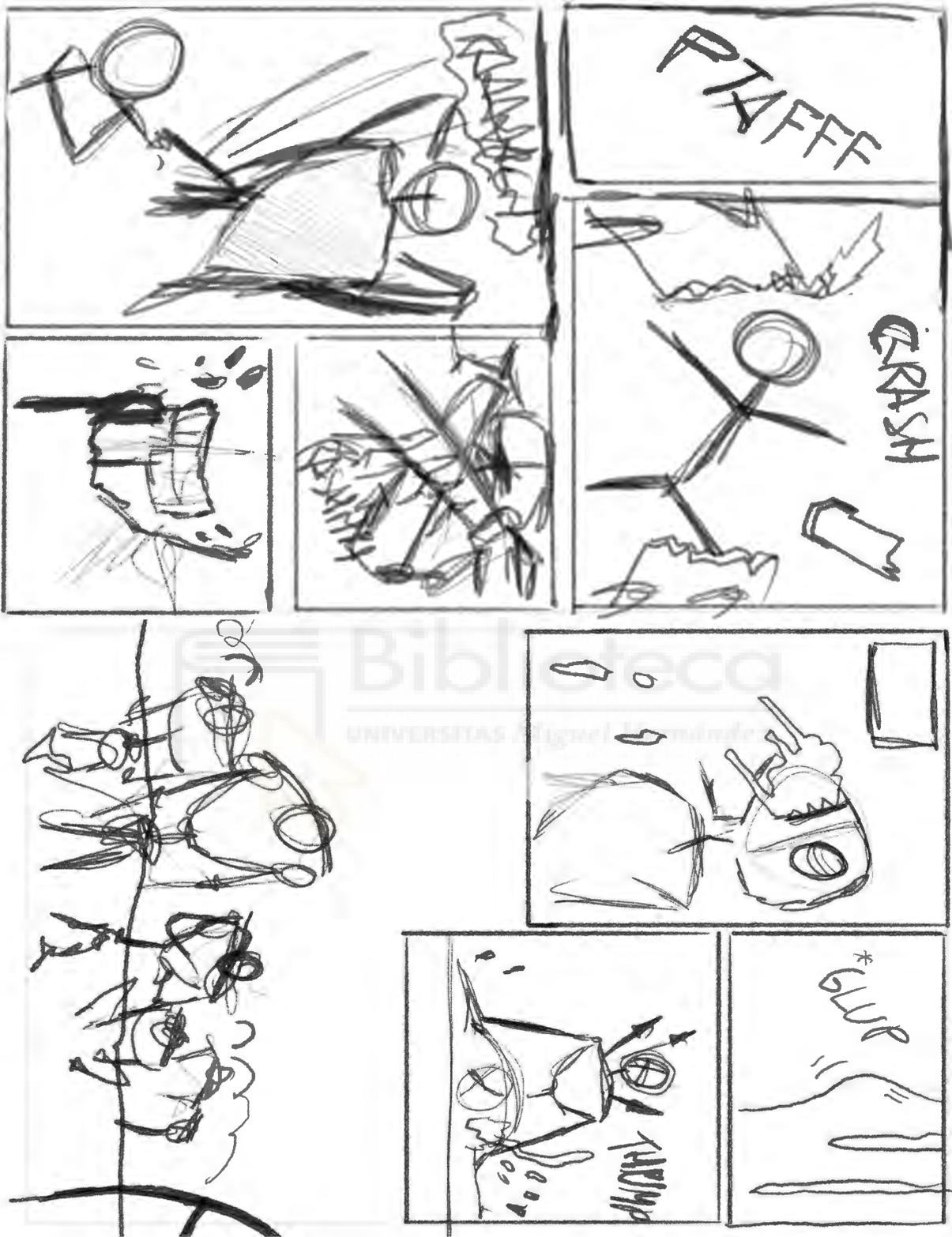


Imagen 13: Fragmento de Storyboard 2.

4.5. BOCETOS DE SILUETAS.

Tras realizar el *storyboard* y tener una idea del comportamiento de los diferentes personajes, se llevaron a cabo bocetos de las siluetas de los mismos. De estas, posteriormente se desarrollaron más sus formas.

En cuanto al diseño de los personajes principales, se realizaron diferentes pruebas teniendo en cuenta sus constituciones.

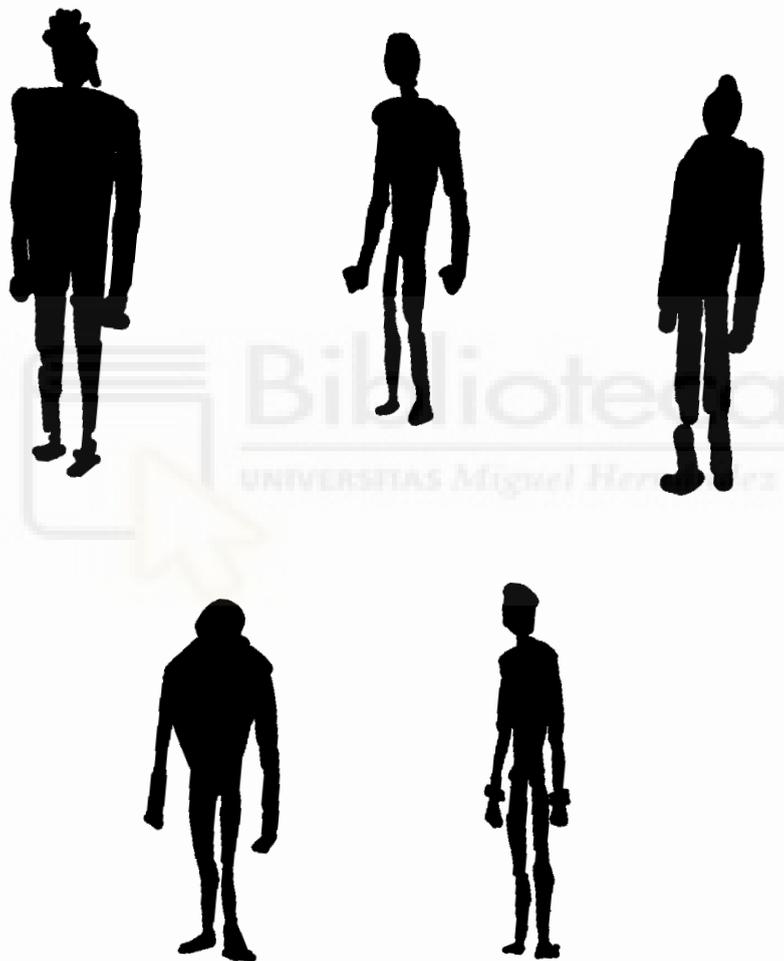


Imagen 14: Siluetas del personaje del Novato.

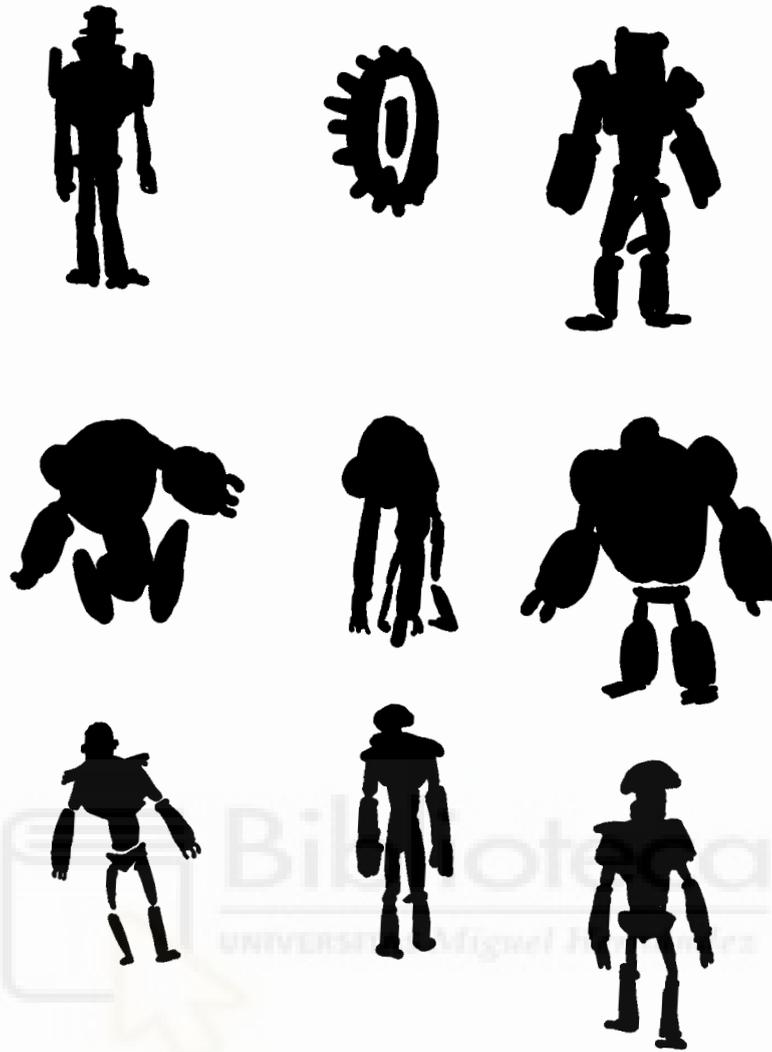


Imagen 15: Siluetas del Dr. Eibon.

En cuanto a los personajes antagonistas, para el Wendigo se continuó con el estudio de sus posibles formas, mientras que con los habitantes del pueblo se llevaron a cabo diferentes variaciones, debido a que engloban diferentes personajes con variaciones en su morfología. De esta manera encontramos variaciones como un lobo, un búho, y un oso.

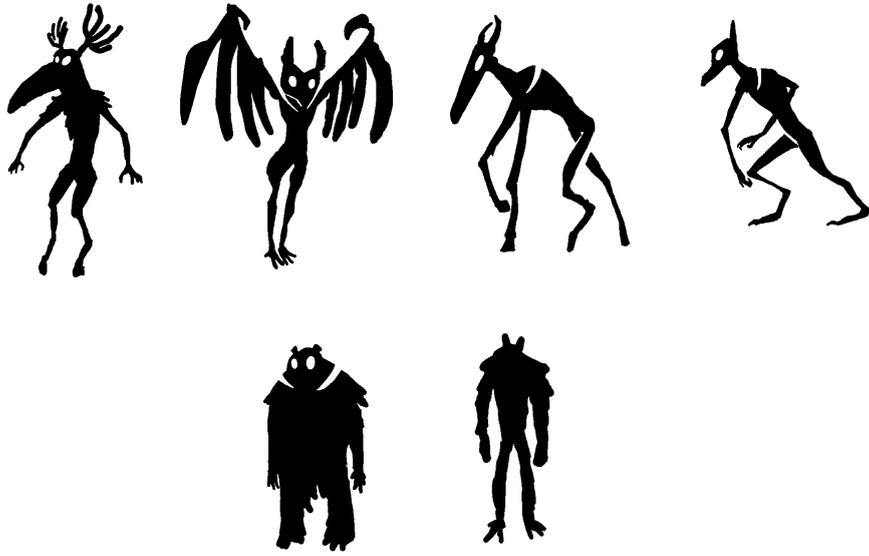


Imagen 16: Variaciones de las siluetas del pueblo.

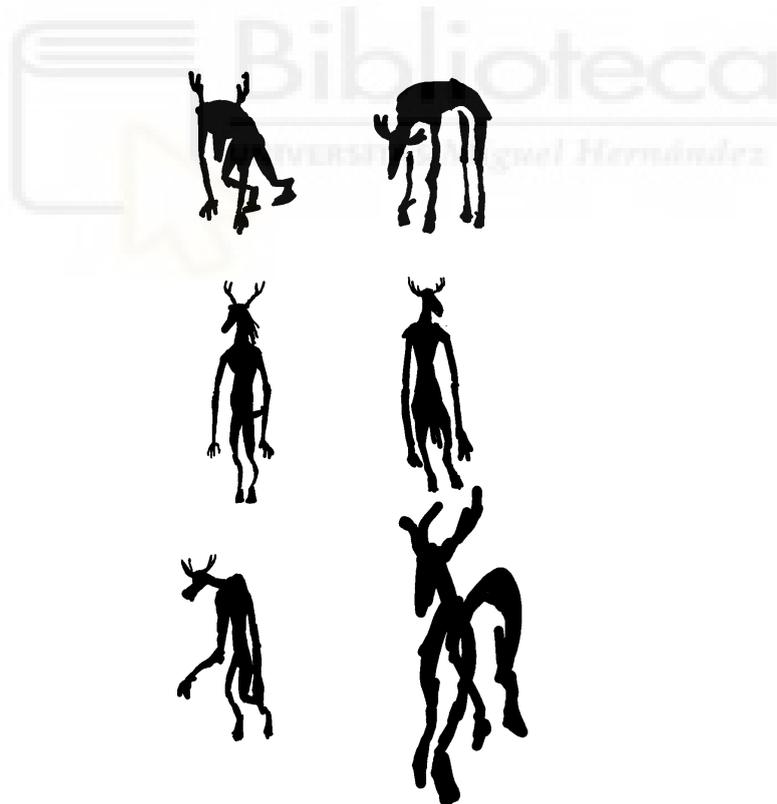


Imagen 17: Variaciones de las siluetas del Wendigo.

4.6. BOCETOS DE LOS PERSONAJES.

En este apartado se agrupan todos los bocetos realizados, tanto de los personajes (que parten de las pruebas realizadas con las posibles siluetas), como de los entornos.

4.6.1. EL NOVATO.

En este personaje protagonista, tras realizar sus diferentes siluetas y seleccionar la más indicada para la personalidad tímida y ansiosa del personaje, realizamos una serie de bocetos sobre el uniforme oficial de la agencia que portará el mismo. En este proceso se comenzó por realizar un diseño similar a un traje espacial.

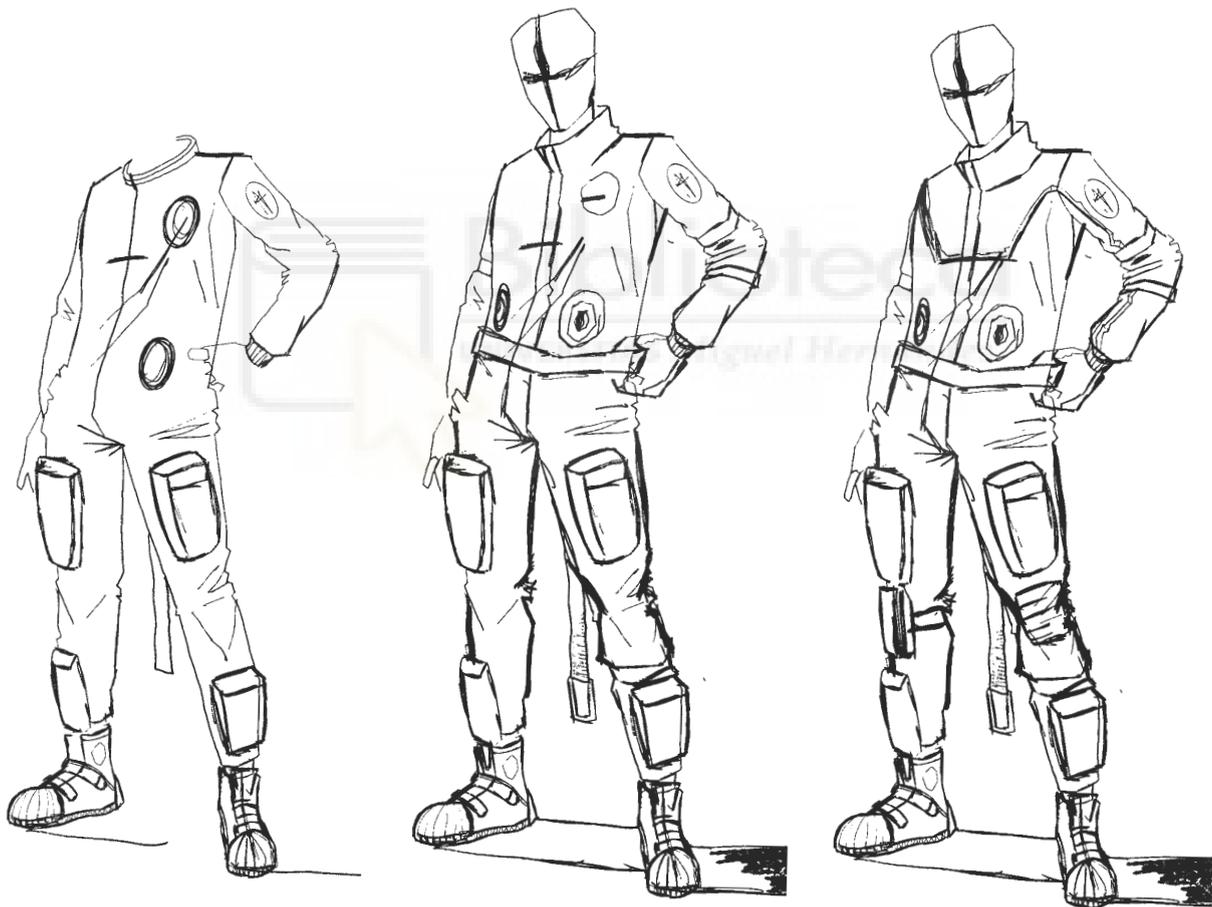


Imagen 18: Evolución bocetos del traje.

Sin embargo lo lógico sería que el personaje portara un traje que le permitiera movilidad, como uno de espía. De esta manera, se tomaron como referencias los diseños de trajes de Yoji Shinkawa, principal artista y diseñador en la saga de videojuegos de espionaje *Metal Gear Solid*. Así, se tomó como referencia su estilo, en el que se fusiona la ropa militar, con decoraciones de tintes futuristas, dando como resultado unos trajes cargados de texturas diferentes. Para dar lugar a un estilo similar, en nuestro diseño se empleó una amplia cantidad de cinturones y cintas que decoran el mismo, como los bolsillos, en los que el personaje guardará artilugios.



Imagen 19: Boceto final del traje.

Posteriormente se realizaron bocetos faciales del personaje. En primer lugar partimos con la idea de que el novato luciera unas facciones que transmitieran depresión. Así se llevaron a cabo una serie de bocetos en los que el personaje portaba una mirada de tristeza. Fue posteriormente que, tras tomar inspiración en el estilo de las ilustraciones de la banda *Gorillaz*, optamos por cambiar totalmente el diseño, suprimiendo por completo las pupilas y cambiando el pelo a uno más asimétrico. Esto permitió al personaje transmitir la ansiedad que se buscaba en su mirada.



Imagen 20: Boceto de evolución de aspecto facial.



Imagen 21: Boceto de aspecto facial final.

Tras dar lugar a la forma definitiva que tendría el personaje, se plantearon diferentes variaciones. En este caso se hizo hincapié en la transformación que sufre el personaje en mitad de la historia. Esta transformación tiene lugar cuando el personaje es controlado por el espíritu de un asesino japonés que murió quemado. Así se trató de representar esto mediante el despliegue de llamas, y una máscara japonesa que conforma el cráneo de un águila.



Imagen 22: Boceto de transformación 1.



Imagen 23: Boceto de transformación 2.

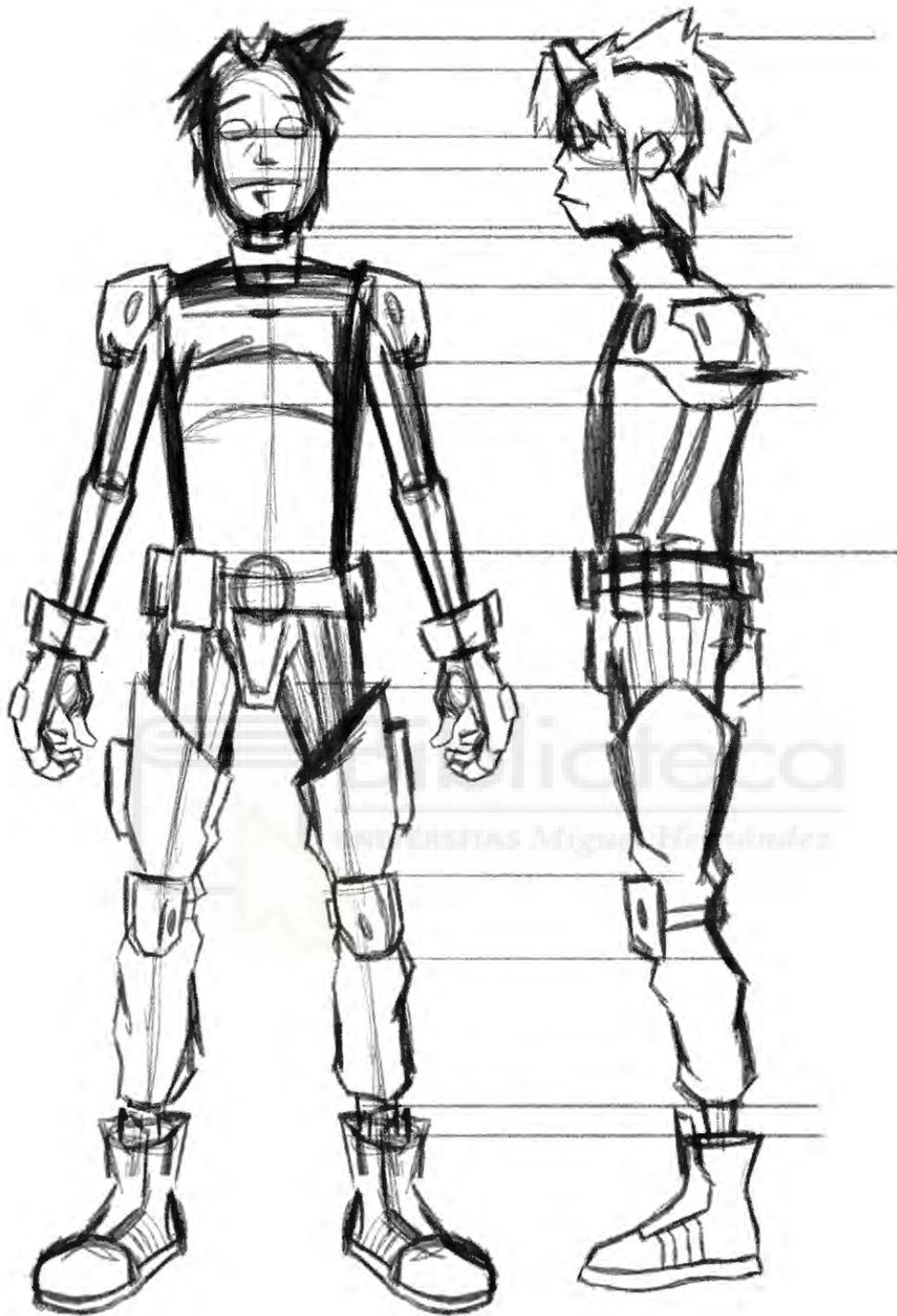


Imagen 24: Boceto del aspecto final.

4.6.2. DR. EIBON.

Para este personaje se mantuvo la estética *steampunk* que se deseaba desde el principio y comenzaron a realizarse bocetos en torno a esta. La idea que teníamos era la de llevar a cabo un diseño que aparentase cierto equilibrio entre humano y máquina. Sin embargo, al comenzar a realizar los bocetos, notamos demasiado parecido con Robot Man de *Doom Patrol*, y una falta total de expresividad. Es por eso que se continuaron realizando bocetos, hasta el definitivo.

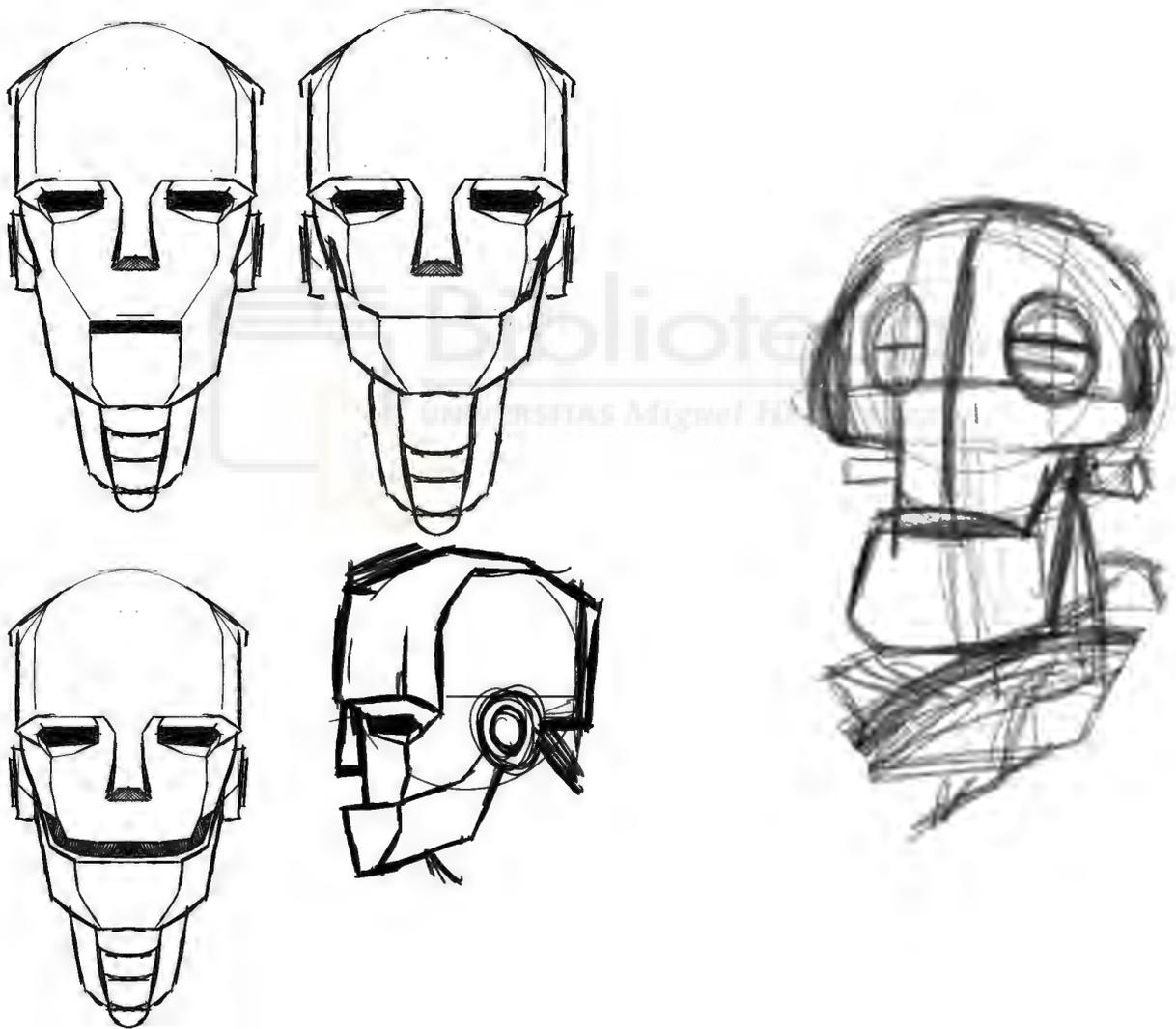


Imagen 25: Bocetos de la evolución del aspecto facial.

En cuanto al diseño final, se trasladó el diseño del traje del protagonista, a la del Doctor, de una forma óptima, consiguiendo un uniforme que se adaptara a la forma física del mismo, y que a la vez conservara el estilo del original. Por otra parte se le añadió al personaje un pañuelo que se empleará para lograr contrastes de color entre los tonos neutros del robot, y los saturados del pañuelo.

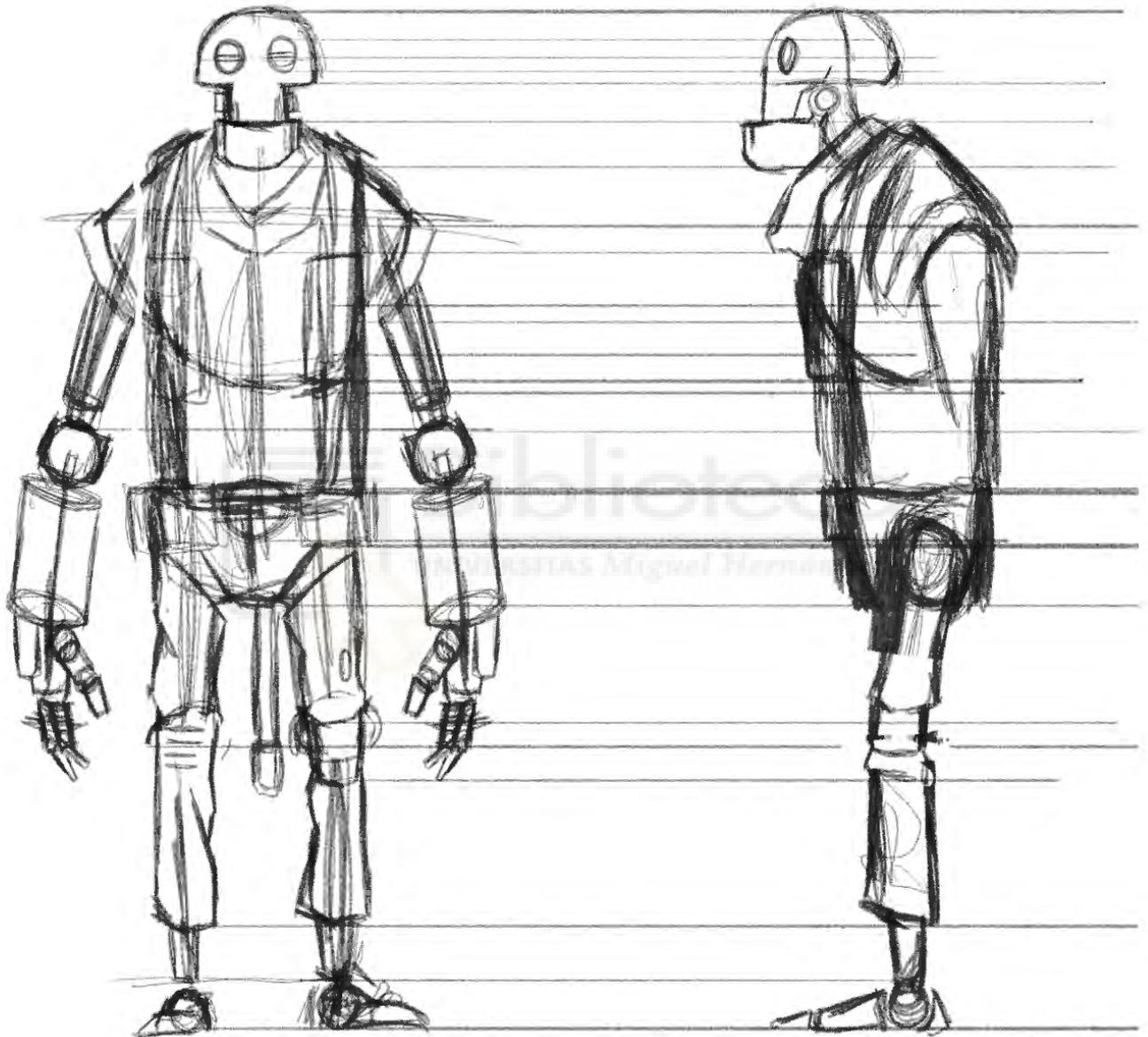


Imagen 26: Boceto de aspecto final.

4.6.3. EL PUEBLO.

Para los habitantes del pueblo, tras haber realizado los diseños de las siluetas, planteamos la idea de que todas estas fuesen formas que llevarían los diferentes personajes al sufrir el embrujo del Wendigo, que los transforma en seres salvajes. En apariencia, esta transformación los dota de un pelaje oscuro y de máscaras tribales siniestras. Sobre esta apariencia general, tratamos de hacer hincapié en los siguientes bocetos.



Imagen 27: Boceto de prueba de aspecto 1.

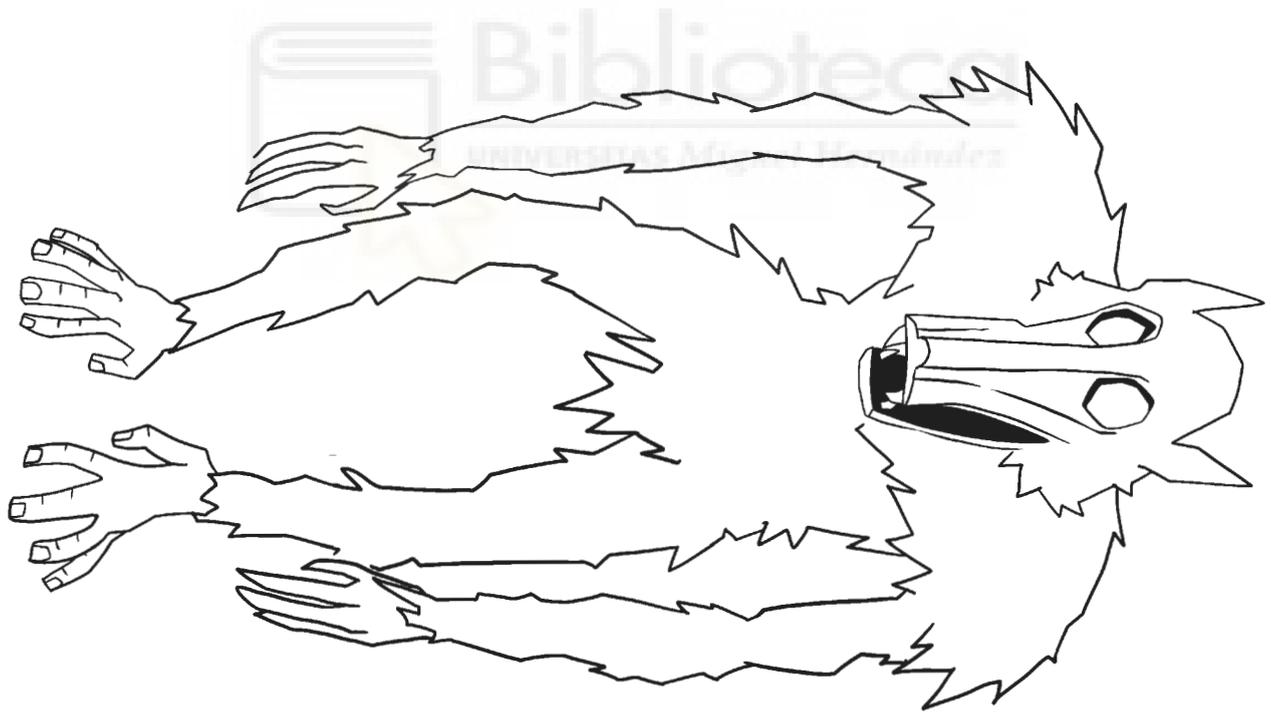
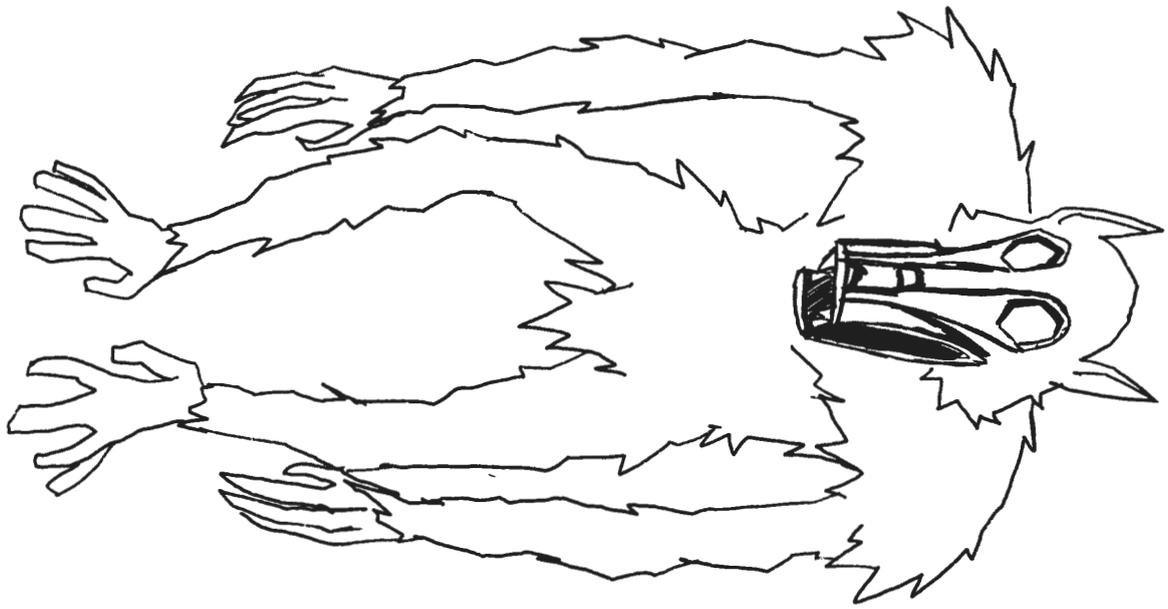


Imagen 28: Boceto de prueba de aspecto 2.

Estos bocetos evidenciaron lo necesario que sería trabajar en una característica unificadora de todos los habitantes transformados. Por ello se llevó a cabo un boceto de diferentes máscaras que portarían los mismos. Para estos tuvimos en cuenta diferentes apariencias, como el de una vaca, un águila, y un conejo, mientras que otros, fueron realizados teniendo en cuenta máscaras tribales que pudieran suscitar “naturaleza” o “instinto”.

Finalmente, para el resultado final, se decidió ahondar en una de las siluetas, la del oso, realizando bocetos con el mismo y una de las máscaras ya ideadas.



Imagen 29: Boceto del aspecto final.

4.6.4. EL WENDIGO.

Para el Wendigo, desde un inicio se planteó una forma que reuniera todas las características de su personaje. En primer lugar debía ser una criatura con siglos de edad, que en un inicio fuese humana, pero que, al igual que con los mitos, al ingerir carne humana, se convirtió en lo que es en la actualidad, por lo que su apariencia debía ser la de un cuerpo en descomposición, pero con ciertas características físicas que se asimilaran como propias de la criatura mitológica. Por ello, su tamaño, sus extremidades largas y su cráneo en forma de ciervo resultaron de gran importancia.

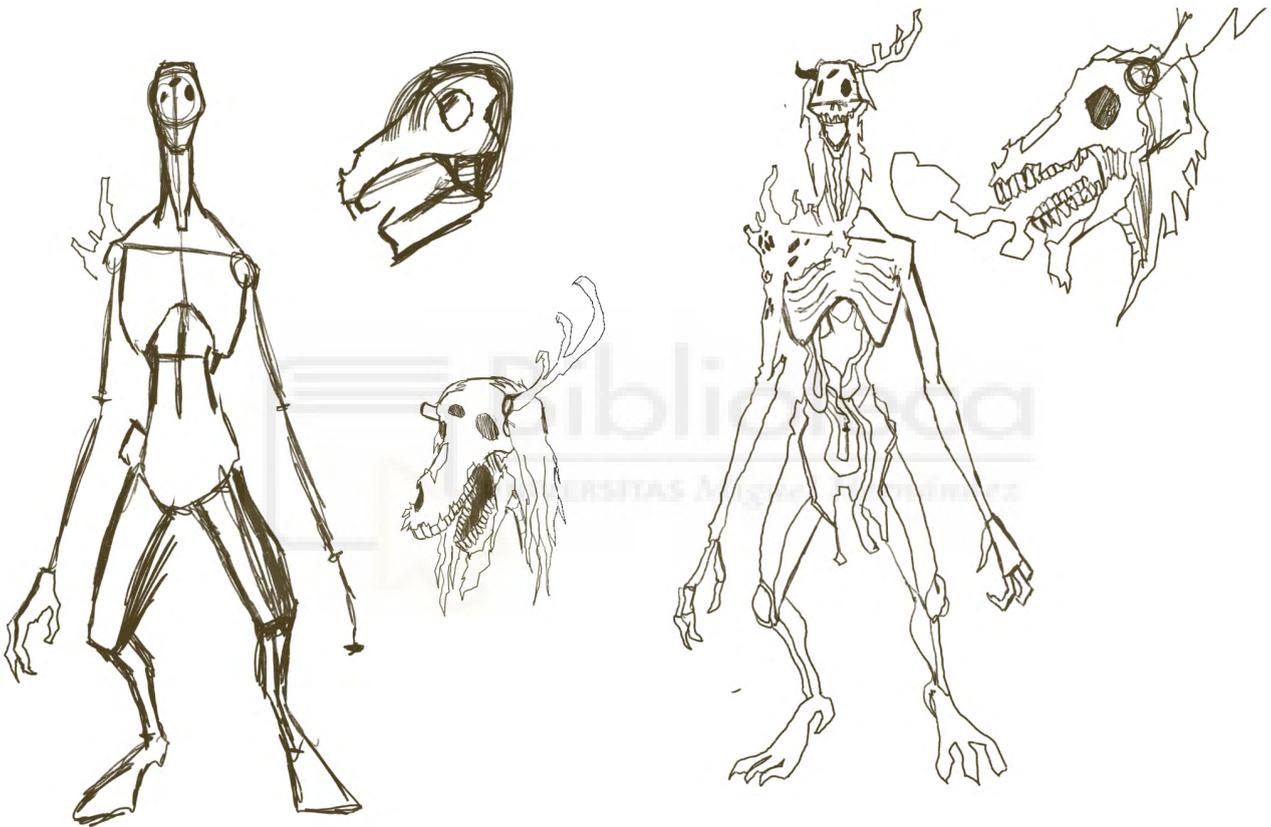


Imagen 30: Boceto del aspecto final.

4.6.5. ENTORNOS.

En cuanto a los entornos, se realizaron bocetos de dos. El primero es un plano general del pueblo, con sus casas antiguas y un pozo en mitad del plano. En esta zona es en la que tiene lugar el enfrentamiento del novato contra los habitantes del pueblo.



Imagen 31: Boceto final del pueblo.

El segundo entorno es la dimensión de la inconsciencia. El personaje del Dr. Eibon tiene la capacidad de habitar en la inconsciencia de los individuos con los que interactúa, tanto vivos, como muertos. Cuando el Doctor se introduce en este plano, su cuerpo se vuelve una sombra, y su entorno se vuelve volátil como el pensamiento. La escena tiene lugar cuando el personaje se introduce en una cueva plagada de cadáveres secos. Al tocar a uno de estos, se introduce en el mundo de la inconsciencia del muerto. En este plano surrealista se representan las vivencias del individuo antes de morir. En este caso el individuo fue un habitante de una tribu asentada en el lugar, que fue masacrada por unos conquistadores. De esta manera, se representa la imagen de su pueblo como mártir, un terreno desértico desolado, y un rostro en los cielos, llorando por. Esta es una representación del dios de los bosques que veneraba la tribu, hasta que fue destruida.



Imagen 32: Boceto final del plano de la inconsciencia.

4.7. PRUEBAS DE COLOR.

Una vez desarrollados los bocetos, se llevaron a cabo diferentes pruebas de color de cada diseño planteado. La mayoría de las pruebas realizadas son de colores poco saturados, debido a que hemos buscado un contraste de color entre los saturados y los poco saturados.



Imagen 33: Pruebas de color de los protagonistas.

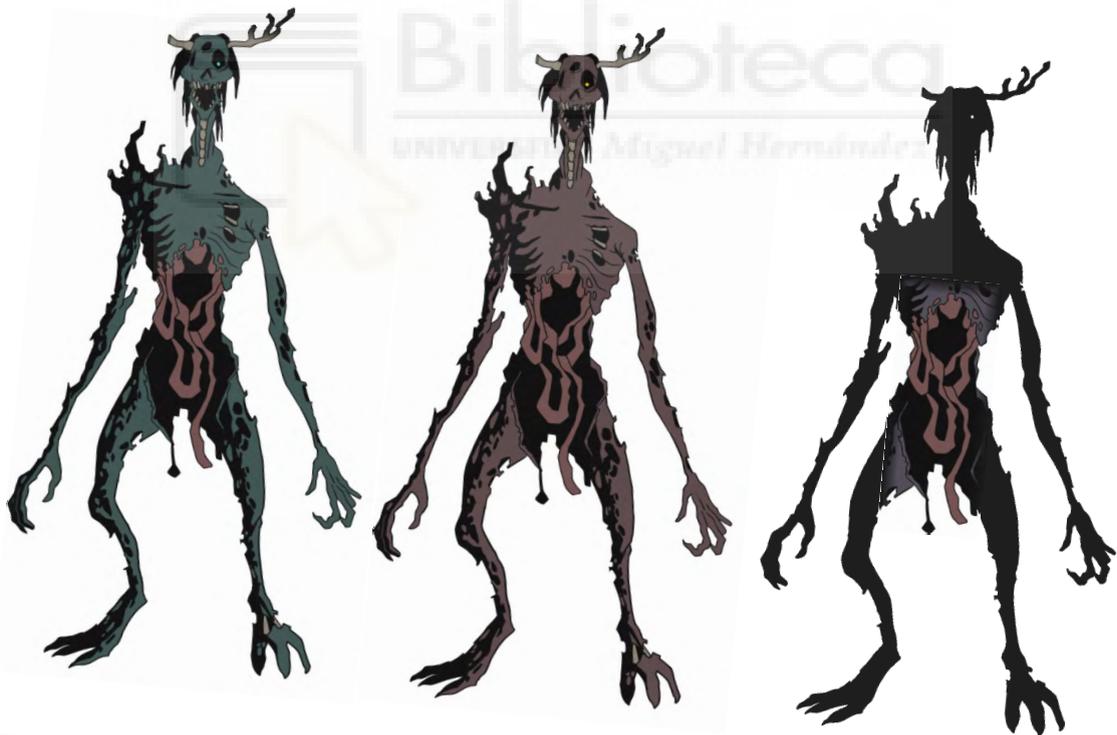
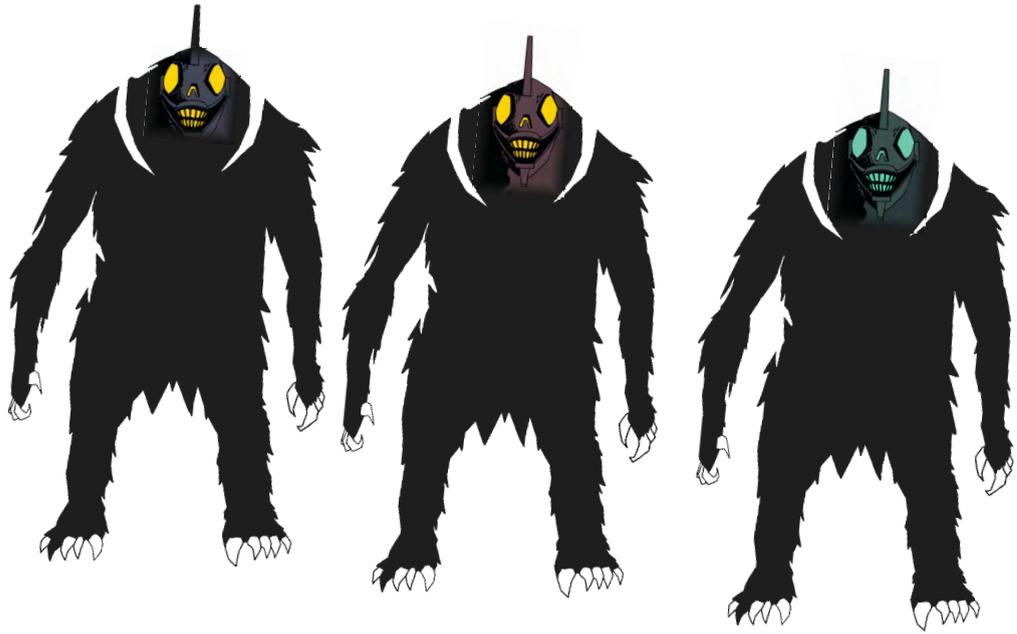


Imagen 34: Pruebas de color de antagonistas.

Por otra parte se realizaron pruebas de color se los diferentes entornos realizados. Por una parte el pueblo, y por otra, el plano de la inconsciencia al que accede el personaje del doctor.

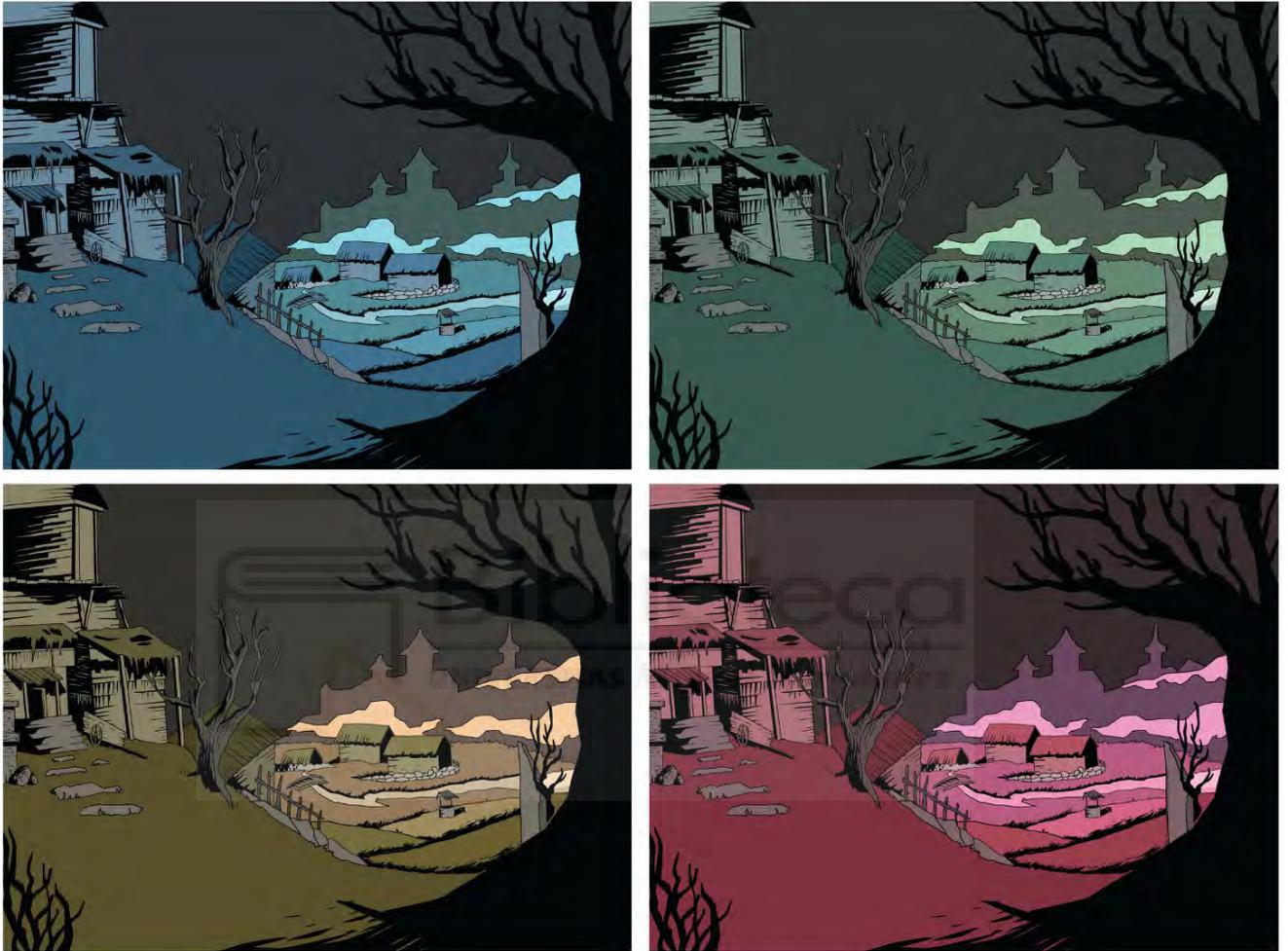


Imagen 35: Pruebas de color del pueblo.



Imagen 36: Pruebas de color del plano de la inconsciencia.

5. RESULTADOS



Imagen 37: Concept art del personaje del Novato.

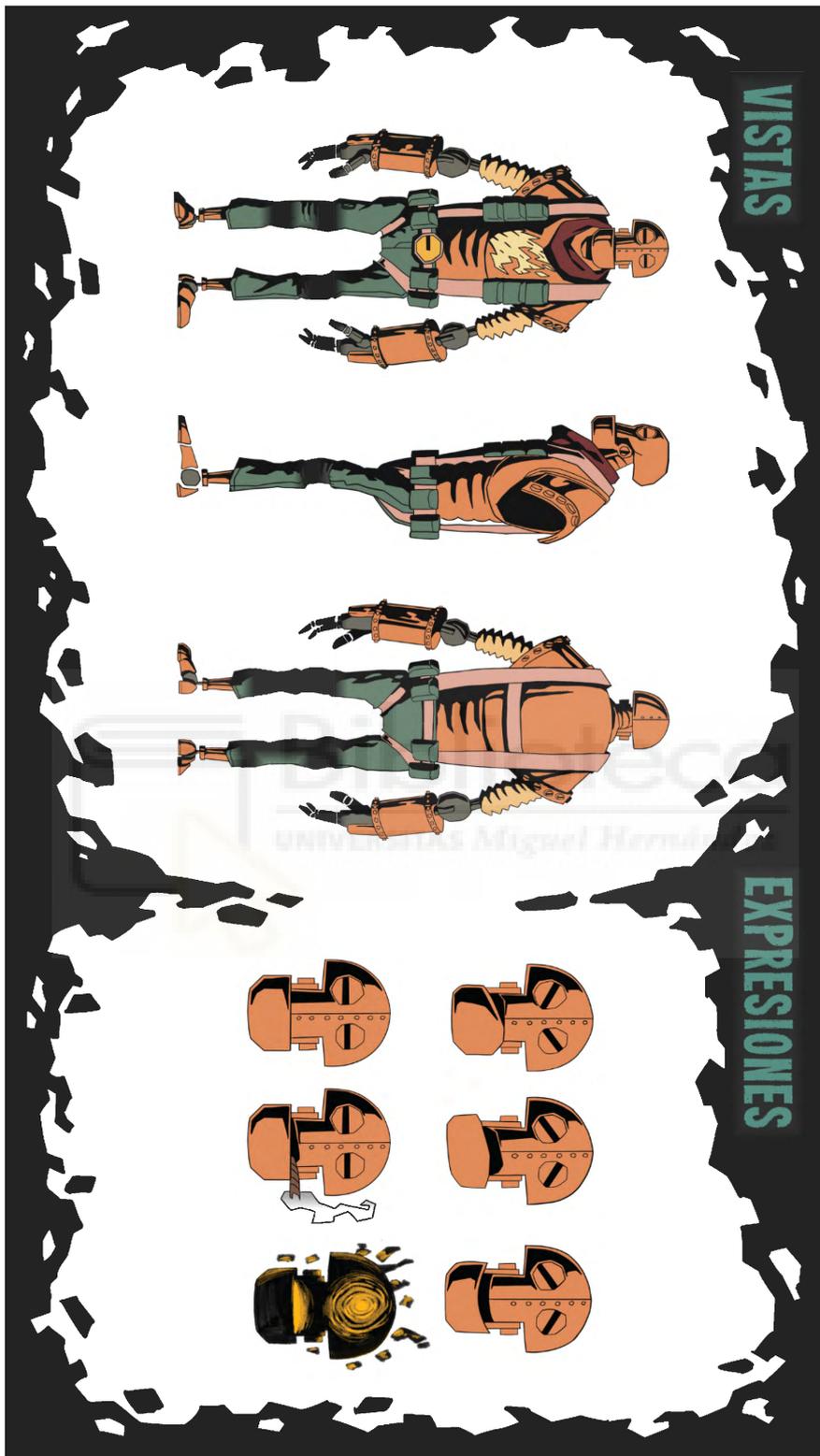


Imagen 38: Concept art del personaje del Dr. Eibon.



Imagen 39: Concept art de los personajes del Pueblo.

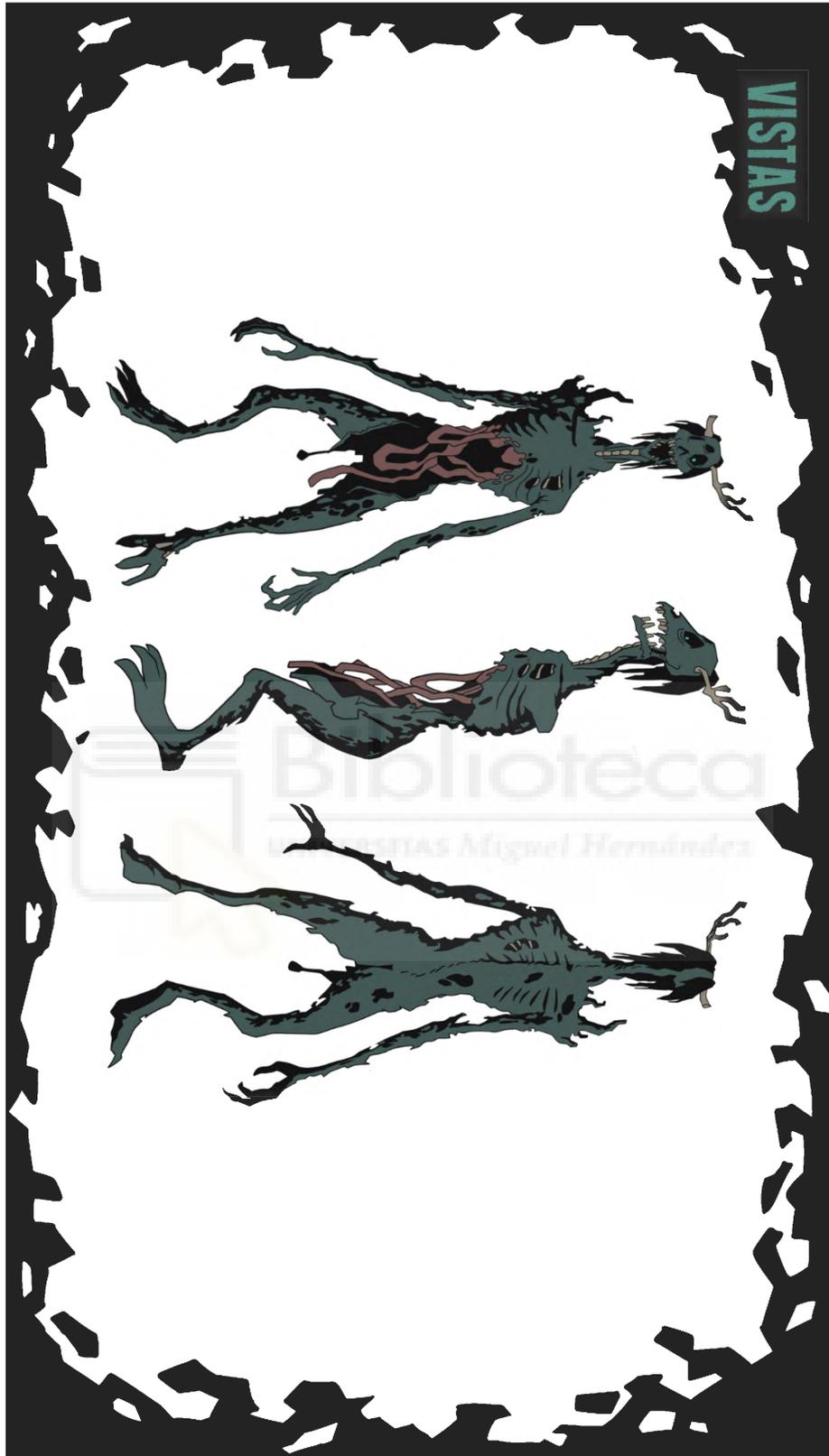


Imagen 40: Concept art de los personajes del Wendigo.



Imagen 41: Concept art del entorno del pueblo.



Imagen 42: Concept art del entorno del plano de la inconsciencia.

6. BIBLIOGRAFÍA.

Lovecraft, H. P. (2022). *Los Mitos de Cthulhu*. Editorial Alma.

Mignola, M. (2011). *HELLBOY. EDICIÓN INTEGRAL* (Vol. 1). Norma Editorial, S.A.

Kirkman, R. (2023). *Invincible (New Edition)* (Vol. 1). Image Comics.

Wendigo. (n.d.). Wikipedia.

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

Cuesta, L. (2023, April 24). *Novela gráfica y cómic: dos formas de ilustrar una historia – Junior Report*. Junior Report. Retrieved June 2, 2025, from

<https://junior-report.media/novela-grafica-y-comic-dos-formas-de-ilustrar-una-historia/>

Eggers, R. (Director). (2015). *The witch* [La bruja] [Película]. A24.

Carver, J. (Director). (2019). *Doom Patrol* [TV series; Max].

Yuasa, M. (Director). (2018). *Devilman Crybaby* [TV series; Animación]. Science SARU.

Anpo, Y., & Kadoi, K. (Director). (2023). *Resident Evil 4 Remake* [TV series]. Capcom.