

tf g
bellas artes **memoria**

2019-2020



ESTUDIANTE: Guillén Castro, Jaume

DIRECTOR/A: Maravall Llagaria, Jose Luis

PALABRAS CLAVE: Concept Art, Comic Manga, Diseño de Personajes, Híbridos, Fantasía.

RESUMEN:

Diseño conceptual de 5 personajes humanoides para un futuro proyecto Manga Shonen, un tipo de comic japonés orientado generalmente hacia el público adolescente.

Indice

pág/s.

1. Propuesta yObjetivos	5	-	6
2. Referentes	7	-	12
3. Justificacióndelapropuesta	13	-	14
4. Proceso deProducción	15	-	17
5. Resultados	18	-	23
6. Bibliografía	24	-	24



1. Propuesta y Objetivos

El Trabajo de Final de Grado que presentamos se ha orientado hacia el diseño conceptual de 5 personajes humanoides para un manga del género Shonen, siendo el manga un tipo de comic japonés y el Shonen una de las categorías que adopta este género narrativo.

Este Manga, que recibe el nombre de Pandora y del cual somos autores, forma parte de un mundo mucho más amplio a desarrollar pero que, por limitaciones temporales del Trabajo de Fin de Grado, hemos tenido que enfocarnos en la elaboración de cinco personajes los cuales tendrán gran relevancia en nuestra historia.

El Manga es un tipo de novela gráfica o cómic compuesto por viñetas en blanco y negro y en su menor medida ilustraciones a color, generalmente para darle inicio a cada volumen.

Este nació en Japón durante los años 50, llegando en la década de los 80 a los mercados occidentales y ganándose un hueco como una de las mayores tradiciones historietísticas de la Historia, junto al cómic estadounidense y al comic franco-belga. El Manga ha evolucionado de tal manera que tiene géneros dentro del mismo incluso adaptaciones al mundo audiovisual como animes, películas o incluso videojuegos. El género el cual versa nuestro proyecto manga es el Shonen, caracterizado por centrarse en terrenos como la acción o la aventura, siendo generalmente obras largas que presentan un amplio mundo y una serie de personajes los cuales tienden a tener una personalidad fija e inamovible.

En cuanto al desarrollo procesual y gráfico del proyecto cabe destacar que se ha llevado a cabo completamente con medios digitales, lo cual nos ha permitido adentrarnos en el mundo de la ilustración digital y dar grandes pasos en cuanto a conocimiento de técnicas y herramientas en un breve lapso de tiempo.

El uso de medios digitales se debe al enfoque de nuestra propuesta, la cual se consolida en la ilustración y el diseño de personajes. Debido al avance de la tecnología y los medios de producción, ahora todo el proceso de elaboración de un Manga se lleva mediante digital, desde la creación conceptual de los personajes hasta la futura edición y maquetación del respectivo, convirtiéndose en un terreno el cual es inevitable realizarlo de otra manera que no sea mediante el uso de aplicaciones electrónicas.

En conclusión, nuestro Trabajo de Fin de Grado nos permitirá adentrarnos en los medios de producción y elaboración de personajes, dándoles un enfoque distinto a los que solemos conocer debido a la incorporación de rasgos animales.

Desde el punto de vista narrativo y temático también pretendemos darle un cambio a la receta tradicional, haciendo que los personajes sufran experiencias que nos muestren su humanidad y el lado mas profundo de sus sentimientos. Queremos que crezcan a lo largo de la historia, aprendiendo de sus errores y realizando una evolución en sus modelos de conducta, pretendiendo así alejarnos del modelo de Manga Shonen convencional.

OBJETIVOS

- Realizar el diseño conceptual de cinco personajes bajo una estética manga.
- Analizar distintos métodos para la creación de personajes y sistematizarlos, mejorando así la eficiencia durante la producción.
- Estudiar y comparar las distintas variables estéticas dentro de un diseño (Cabellos, ropajes...).
- Analizar y comparar la aplicación de color en diversos animes para elegir un modo de trabajo eficiente.
- Dotar a los personajes de una personalidad propia la cual se exprese con su apariencia.

2. Referentes

El referente genérico como podemos observar son los mangas japoneses y el estilo artístico que se ha ido generando y puliendo conforme los años, en especial dentro del género Shonen. Como ya hemos mencionado, estos se caracterizan por las grandes dosis de acción y batallas épicas que incorporan en su trama, implementando también muchas veces ciertas pinceladas de humor o romance.



Figura 1: Magi:The Kingdom Of Magic (Shinobu Ohtaka 2009)

Fuente: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Manga/MagiLabyrinthOfMagic>

Como referente principal dentro del Manga Shonen, tanto a la hora del concepto, de la narrativa o del propio estilo de personajes, tenemos la obra "Magi: The Kingdom Of Magic", creada por la autora Shinobu Ohtaka . Esta obra es relativamente nueva, puesto que vió la luz al mercado en el 2009, alcanzando un total de 37 volúmenes.

El motivo principal de la elección de este manga como referente principal fue el soplo de aire fresco que le dió a la industria. El detalle de que su escritora y creadora original fuese una mujer, provocó un cambio en las reglas fijadas al genero Shonen, donde la gran mayoría de sus escritores eran hombres. Esto lo podemos observar por ejemplo en sus personajes, los cuales se plantean las situaciones que ocurren a su alrededor y haciendo que aprendan de ello, omitiendo así al típico protagonista descerebrado el cual se lanza a la batalla sin pensar. También realiza una crítica directa a diversas cuestiones sociales, como la desigualdad económica entre el pueblo y sus gobernadores o la esclavitud, siendo Magi una trama mucho más compleja que la batalla entre héroes y villanos.

Una vez explicado el referente principal del cual surgió la idea para crear la historia, pasamos a los siguientes referentes los cuales se dividirán en narrativos y artísticos.



Figura 2: Hunter x Hunter (Yoshihiro Togashi 1998)

Fuente: <https://35milímetros.es/hunter-x-hunter-y-la-importancia-de-los-villanos/>

Empezando por el apartado narrativo, tenemos el Manga de género Shonen "Hunter x Hunter". Este manga el cual lleva desde la década de los 90 serializándose, ha recibido una adaptación al género audiovisual con forma de anime y es, para muchos profesionales dentro de este mundo, una de las mayores obras maestras que ha nacido dentro del género Shonen.

Esto se debe a que su estructura narrativa tanto en el trasfondo de los personajes como en el uso de poderes tiene una fuerte base consolidada.

En todas las historias dentro del género Shonen existe una fuente principal de magia o poder mediante la cual los personajes desarrollan sus habilidades a la hora de pelear (Ki, Chakra, Frutas del Diablo...). En esta se llama Nen, y el poder es estructurado y explicado de tal forma que provoca que los personajes deban usar la lógica a la hora de combatir, puesto que el Nen los limita a tener habilidades reales (No pueden lanzar rayos de las manos o lanzar una onda de energía que destruya un planeta porque sí), provocando esto que exista una escala de poderes real en la cual precisen de originalidad y entrenamiento para ascender en ella.

Como hemos mencionado, Hunter x Hunter lleva en producción desde la década de los 90, aunque no haya sido tan relevante como sus compañeros dentro del género, podemos observar que si analizamos detenidamente las fuentes de poder de cada manga Shonen posterior, muchas han tomado referencia del mencionado Nen.

En cuanto a los personajes, no llaman la atención estéticamente en una primera instancia pero como hemos mencionado, sus objetivos e inspiraciones se desarrollan de tal manera durante la trama que cuando realizan una acción, no dejan lugar a dudas de porque lo han hecho, debido a que el autor desarrolla de tal manera sus motivos durante la historia que llegas a conocer sus intenciones y el porqué de sus acciones. Hunter x Hunter a nivel narrativo ha demostrado ser una obra de sobresaliente, destacando por no tener vacíos de guión ni ningún argumento cogido por las pinzas. Lo que nosotros pretendemos en nuestra obra es aprender de la fórmula que nos dejó Hunter x Hunter, haciendo que los combates tengan cierta lógica y los argumentos estén bien hilados.



Figura 3: Monster Hunter (Capcom 2004)

Fuente: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/642342-monster-hunter-3-ultimate/60264237>

Pasamos al apartado artístico o visual y en esta empezamos por la saga de videojuegos "Monster Hunter", desarrollada por la compañía Capcom y lanzada al mercado en todo tipo de plataformas digitales, siendo su mayor público las consolas domésticas.

En estos videojuegos asumimos el rol de un cazador al cual le damos nombre para acto seguido enfrentarnos a terribles criaturas mediante misiones que nos ofrecen en nuestra aldea. El objetivo principal del juego y la causa de su incorporación a los referentes visuales es la caza y recolección de objetos de estos monstruos, con los cuales te puedes crear múltiples armas y armaduras, volviéndote así un guerrero más fuerte.

Tanto los monstruos como las armaduras gozan de diseños muy atractivos y laboriosos, los cuales han servido de inspiración a la hora de incorporar rasgos animales o armas varias a nuestros personajes.



Figura 4: Yu-Gi-Oh (Kazuki Takahashi 1996)

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/799318633841594353/>

Finalmente y dentro del mismo apartado, encontramos el Manga de Yu-Gi-Oh, creado por Kazuki Takahashi y el Manga de BeyBlade, creado por Takao Tomi. Ambos mangas los presentamos a la vez ya que guardan muchas relaciones entre si.

No solo guardan relación en la manera que nos han inspirado, también guardan similitudes entre ellas por la manera que han ejecutado sus proyectos de cara al mundo. Encontramos por ejemplo, la producción de medios de ocio más allá de los mangas, siendo juegos de cartas y peonzas respectivamente, los cuales también tuvieron un fuerte impacto en el sector occidental.

También destacan por haber ido produciendo sagas que han tenido su adaptación posterior al anime con distintos personajes e historias, pero manteniendo siempre la misma base narrativa, siendo como hemos mencionado, las cartas y las peonzas respectivamente.

La principal influencia que hemos obtenido de ellos es la creación formal de sus personajes y la ejecución del color y el control de luces, acudiendo siempre a las tintas planas.



Figura 5: Beyblade (Takao Tomi 2004)

Fuente: https://beyblade.fandom.com/wiki/Beyblade_Burst_Evolution

En cuanto a los personajes, nos llama mucho la atención como abordan el tema del rostro, creando peinados estrambóticos con distintos colores y diversas marcas en los rostros, lo cual en conjunto les da un toque de fantasía a sus personajes que los diferencia de otras producciones dentro del mismo mercado.

El como los materializan a color también ha sido fundamental a la hora de nuestros respectivos, ya que hemos utilizado colores planos pero aplicándolos de una manera lógica, creando capas de luz y sombra para así darles volumen.

Las vestimentas y ropajes utilizados por los personajes de ambas franquicias también han sido objeto de estudio para aplicarlo posteriormente, debido a como estas adoptan formas las cuales destacan por tener numerosas curvas o acabar en picos, adoptando un estilo menos realista pero más alegre y animado.

3. Justificación de la Propuesta

El Manga se ha vuelto la exportación cultural más importante que ha tenido Japón a lo largo de su Historia. Gracias a este, muchos interesados en la cultura japonesa pudieron introducirse en ella y para muchos otros, el manga o su adaptación posterior a la televisión, el anime, sirvió como puerta de entrada al mundo Oriental y sus costumbres, enganchándonos a la mayoría desde bien pequeños a este tipo de arte y estilo de dibujo.

El Manga ha ido creando con el tiempo su propio hueco en el mercado, puesto que es un producto con una calidad notable el cual se puede conseguir de una manera sencilla en las tiendas y a un precio razonable. Esta facilidad de acceso al producto y su gran variedad de estilos tanto artísticos como narrativos ha conseguido que el Manga llegue a todo tipo de públicos y edades, no solo centrándose en un margen de edad, convirtiendo a Japón en uno de los mayores exportadores de productos culturales del planeta.

Esto se debe a que cada Manga cuenta con su propio autor y por lo tanto, su propia Idea y su propio mundo, sus propios personajes contruídos de la manera que el autor ha deseado y los cuales en muchos casos alcanzan tal nivel de humanización que el lector llega a empatizar con ellos.

Tal como menciona Teiji Hayashi, antiguo Director de la División de Planificación de Relaciones Públicas, del Departamento de Relaciones Públicas y Asuntos Exteriores de Japón "el Manga cuenta con un amplio espectro de seguidores, desde niños pequeños a personas mayores, debido a que sus argumentos són comprensibles y sus personajes de una profunda humanidad. Esto provoca que no solo sean utilizados para el entretenimiento, sino que también mediante explicaciones sencillas hablen sobre situaciones complicadas como la Historia, las ciencias naturales o las cuestiones sociales."

Con todo esto lo que queremos demostrar es que el Manga es un producto que ha alcanzado de manera internacional, a todo tipo de espectadores y se ha vuelto un producto a partir del cual muchos artistas han tomado de ello influencia para crear sus propias obras, volviéndose así el manga algo más que un producto de ocio, sino un estilo de dibujo, un modo de creación. Actualmente hay artistas que trabajan a partir de esta estética para crear sus propios proyectos. El estilo Manga está en auge y aunque para los artistas más tradicionales sigue siendo algo complicado, ya ha establecido su propia competencia y mercado dentro del mundo de las bellas artes, consiguiendo así que se pueda trabajar aplicando este estilo y no necesariamente para la creación de un manga japonés, vease por ejemplo el diseño conceptual de personajes o escenarios para videojuegos, otra tendencia la cual está en auge.



4 Proceso

Fase 1: Documentación y Referentes

El primer paso que realizamos a la hora de empezar nuestro proyecto es la búsqueda, recolección y análisis de numerosos mangas y artistas que emplean este estilo, para acto seguido establecer una serie de Moodboard a partir de los cuales empezemos el proceso de experimentación de nuestros personajes. Un Moodboard es un tipo de presentación visual generalmente formado por imágenes, el cual se utiliza para recoger todos los referentes o conceptos que tienes en mente y conseguir así un proceso de trabajo más eficiente.

Fase 2: Construcción Conceptual

Una vez tenemos nuestros Moodboard adaptados a cada personaje, siendo estos un total de 5, realizamos una construcción de personalidades para cada uno. Teniendo ya unos referentes visuales con los cuales partir, establecemos una serie de 30 preguntas fijas con las cuales conseguiremos pulir la personalidad de nuestros personajes (Ejemplo: Se despierta en medio de un bosque sin sus herramientas y sin saber como ha llegado hasta ahí, ¿cual sería su reacción?). Con esto lo que conseguimos es tener unos referentes tanto estéticos como literarios con los cuales pasamos a la realización de los Thumbnail.

Fase 3: Thumbnail

Los Thumbnail Sketches ("Dibujos Miniatura") es un método frecuentemente utilizado por ilustradores o diseñadores para establecer rápidamente varios conceptos partiendo de una misma Idea. En nuestro caso, hemos realizado un Thumbnail Sketch a cada uno de nuestros personajes para así tener un espectro más amplio de formas sobre las cuales poder elegir.

Fase 4: Diseño de Personajes

Una vez hemos escogido la miniatura de cada personaje, descartando las demás o quedándonos con pequeños detalles, pasamos a la experimentación estética a partir de cada una de estas.

Empezamos otra vez con una nueva serie de Thumbnail, pero esta vez con un número reducido de formas y centrándonos sobretodo en el apartado de la vestimenta, buscando el conjunto que mejor definiese la personalidad del personaje.

Durante este proceso, conseguimos solucionar ciertas dudas que teníamos en cuanto a los diseños. Una de ellas era por ejemplo como conseguir que el personaje principal resultara simpático pero que también tuviese un semblante serio que ofreciese respeto. Esto lo conseguimos mezclando distintos atuendos, alternando entre vestimentas más adaptadas a zonas calurosas y otras que ofrezcan una leve sensación de alto estandarte.

Fase 5: Aplicación de Color

Como último paso, tenemos la aplicación del color y la presentación final de los personajes. Para este proceso, como mencionamos en los referentes, tomamos el método de sagas como Yu Gi Oh y Beyblade para introducir color y volumen, recurriendo a tintas planas con las que aplicar el color base y las escalas de luces respectivas.

Fase 6: Consultas

Durante todo el proceso, se van realizando ciertas reuniones con el tutor, para así solventar dudas y hacer revisiones de nuestro trabajo.

A



B



C



D



E



Proceso de Diseño de Personaje

- A: Moodboard con Imágenes.
- B: Thumbnail Sketches/Dibujos Miniatura.
- C: Reajuste de Thumbnail Sketches.
- D: Primeras aplicaciones de Color.
- E: Acabado de nuestro Personaje.

Figura 6: Proceso de Diseño de Personaje

Resultado

Finalmente, hemos obtenido los resultados que deseábamos, siendo estos un total de 5 Model Sheet los cuales se muestran los personajes principales de este Trabajo Final de Grado que se basa en el Concept Art de un proyecto Manga Shonen. Pensamos que los resultados han sido satisfactorios, puesto que uno de los objetivos era que reconocer las personalidades de estos basándote en un primer vistazo al físico, adoptando estereotipos también típicos de este género manga.





Figura 7: Diseño de Personajes - Nayru, Protagonista.



Figura 8: Diseño de Personajes - Luna, Aliada.



Figura 9: Diseño de Personajes - Ramsés, Aliado.



Figura 10: Diseño de Personajes - Maka, Enemiga.

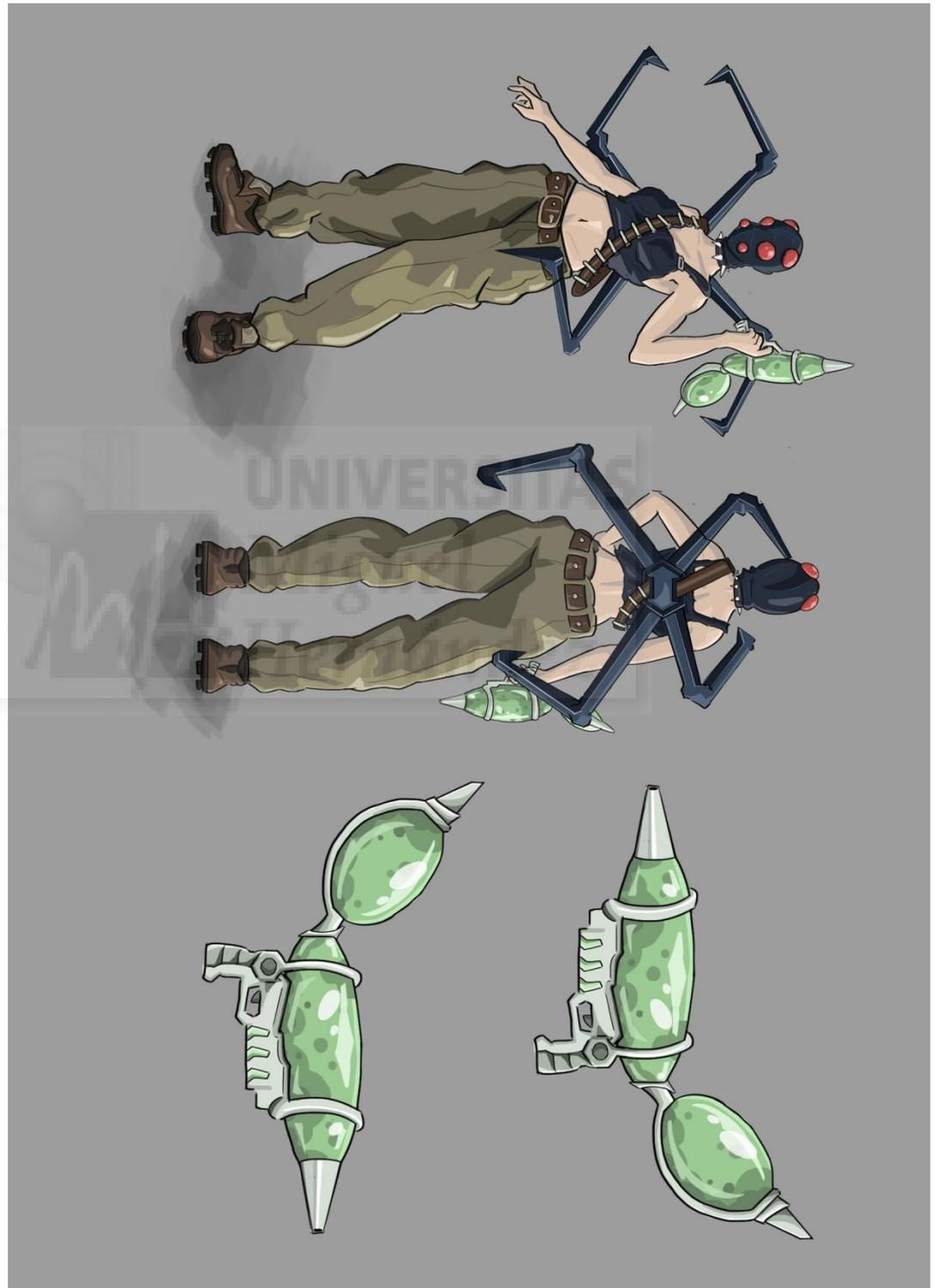


Figura 11: Diseño de Personajes - Soldados de Maka, Enemigos.

Bibliografía

Libros:

- Shigeru Miyamoto, Eiji Aonuma, Akira Himekawa (2011) The Legend Of Zelda: Hyrule Historia. Japón.
- Paul Gravett (2004) Manga: La era del nuevo cómic. Londres.

Internet:

- Me Dicen Dai (Canal de Youtube) 2018 URL:
https://www.youtube.com/channel/UCK_dc2R_JcwP9IY419BNMOA/videos

Estudios:

- Nippon Animation (Estudio de Animación) (1998, 2002) Hunter x Hunter, BeyBlade. Producción de Animes, Japón.
- Toei Animation (Estudio de Animación) (1998, 1998, 1999) One Piece, Yu-Gi-Oh, Digimon. Producción de Animes, Japón.
- Lay-Duce (2016) Magi: The Kingdom Of Magic. Producción de Animes, Japón.
- Studio Ghibli (1997) La Princesa Mononoke. Producción de películas Anime, Japón.

Ludografía:

- Capcom (Compañía de Videojuegos) (2004) Monster Hunter. Producción de Videojuegos, Japón.
- Nintendo (Compañía de Videojuegos) (1996, 2006) Pokémon, The Legend Of Zelda: Twilight Princess. Videojuegos, Japón.
- Square Enix (Compañía de Videojuegos) (1992) Final Fantasy X. Videojuegos, Japón.

