



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM

Trabajo Fin de Master

Título:

Novela gráfica, Gala y La llave de Enora.

Autor/a: M^a del Rocío Sogas Pérez

Tutor/a: Ignacio Belda Mercado

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM: Creación digital

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2020

TFM Trabajo Fin de Master

Título:

Novela gráfica, Gala y La llave de Enora.

Autor/a: M^a del Rocío Sogas Pérez

Tutor/a: Ignacio Belda Mercado

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM: Creación digital

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2020

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

D. M^a del Rocío Sogas Pérez
con D.N.I. nº 77200734-S, alumno/a del Master Universitario en Dibujo
en el curso académico 2019/2020, por el presente escrito asumo la autoría del
Trabajo Fin de Master titulado Novela gráfica, Gala y la llave de Enora
,
presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre, entendido como
un trabajo de elaboración propia habiendo citado todas las fuentes utilizadas para su
realización.
Y para que conste, firmo la presente Declaración en Granada, a 4/09/2020

Fdo.



ÍNDICE:

1.	Resumen/Abstract	5
2.	Palabras Clave.....	6
3.	Introducción.....	6
4.	Antecedentes.....	7
5.	Referentes.....	14
6.	Objetivos.....	21
7.	Público/Difusión.....	22
8.	Metodología.	23
	8.1. Investigación	23
	8.1.1. Narrativa Visual	24
	8.1.2. Novela gráfica	25
	8.2. Desarrollo	27
	8.2.1. Desarrollo práctico	28
	8.3. Diseño de personajes	37
	8.4. Dibujos finales	54
	8.5. Materiales	71
	8.6. Diseño de portada	71
9.	Conclusiones	78
10.	Galería de Bocetos	79
11.	Curriculum	82
12.	Bibliografía y Web Grafia.....	83

1. Resumen

El proyecto consiste en la elaboración de una novela gráfica, con el diseño de los personajes pertinentes sobre una historia original llamada “Gala y la llave de Enora”. Utilizando las características principales del formato de novela gráfica pretendo adaptar, esta historia clásica de aventuras y fantasía añadiendo ciertos aspectos autobiográficos e inspiración sacadas de la vida real para explorar temas y situaciones que resuenen con el público objetivo.

La historia estará contada desde el punto de vista de la protagonista para poder empatizar con el personaje y hacerla más cercana al público.

La técnica para desarrollar este proyecto será el dibujo digital utilizando herramientas como una tableta gráfica o un Ipad, combinada con el uso de programas de diseño como Photoshop o Procreate. Para la novela utilizaré un estilo de dibujo reminiscente del 2D cell shading, en el que utilizare líneas de diferente grosor y colores planos de base para luego ser sombreados.

El objetivo final es el producir una novela gráfica impresa en formato A5 con tapa blanda, aunque este primero proyecto contará con 20 páginas de la historia original más el diseño de los personajes principales y secundarios, además del desarrollo de la historia, curiosidades y bocetos de la misma

Abstrac

The project is about the elaboration of a graphic novel, with the design of the main characters, about an original story called “Gala and the Key of Enora”.

Using the main features of the graphic novel format I intend to adapt, this classic adventure and fantasy story adding certain autobiographical aspects and inspiration taken from real life to explore themes and situations that resonate with the target audience.

The story will be told from the point of view of the protagonist to be able to get more into the character and make it closer to the audience.

The technique to develop this project will be digital drawing using tools such as a graphic tablet or an Ipad, combined with the use of design programs such as Photoshop or Procreate. For the novel I will use a drawing style reminiscent of 2D cell shading, in which I will use lines of different thickness and base flat colors and then be shaded.

The ultimate goal is to produce a graphic novel printed in A5 format with paperback, although this first project will have 20 pages of the original story plus the design of the main and secondary characters, in addition to the development of the story, curiosities and sketches of it.

2. Palabras Clave - Key Words

Novela gráfica	Graphic Novel
Narrativa gráfica	Graphic Narration
Diseño de personajes	Character design
Ilustración	Illustration
Fantasía	Fantasy
Aventura	Adventure

3. Introducción

Este TFM, surge de la idea de crear una historia con el fin de adaptarla a una novela gráfica donde se vaya desarrollando la historia y vayan evolucionando sus diferentes personajes. Esta idea es la continuación de lo que fue mi proyecto de TFG, en la que solo incluí el diseño de los personajes más relevantes por aquel entonces en la trama y alguna de las ideas de lo que sería el mundo en sí en el que se desarrollaría toda la trama. Con la continuación de ésta, pretendo enfocar más este proyecto, no solo en el diseño de los personajes si no en el comienzo de la historia en sí. Para éllo, iré investigando diferentes puntos como son la narrativa visual y el concepto de novela gráfica y sus características para llegar a aplicarlas en la historia, haciéndola realidad. Dentro de este proyecto se verán los diferentes personajes y cómo se relacionan entre ellos, incluso podremos intuir qué papel podrán tener en la historia al principio de la misma.

En este proyecto, se pretende desarrollar mucho más el concept art de los personajes, más que en el trabajo previo, y empezar a introducir a los personajes en este mundo creado. Por eso se verá de que tratará la historia de los mismos con el comienzo de la novela gráfica. Para éllo se investigán los diferentes métodos que se utilizan en la narrativa visual de nuestros días para plasmar esas historias, cómo utilizar los diferentes planos para hacer la historia más interesante y de qué manera se podrían colocar las viñetas para hacer su lectura más fácil y acorde con la historia.

A pesar de ser una historia creada en un mundo ficticio pretendo que no sea algo sacado del todo de la nada, por lo que algunas localizaciones o algunas razas que puedan aparecer en la historia podrán tener rasgos o tradiciones típicas de nuestro mundo real. Al igual que las localizaciones, la raza de los personajes que aparezcan en la historia también podrán estar relacionadas con las diferentes etnias que existen con el fin de llevar problemas reales como el racismo o el machismo a esta historia e intentar hablar de estos temas en la historia. Con el fin de introducir diferentes temas de actualidad, aparte de los ya mencionados, también quiero tratar temas como la homofobia, los trastornos mentales, los trastornos de alimentación, además de introducir personajes que puedan tener

discapacidades y minusvalías con el fin de que los lectores de esta novela consigan identificarse con los personajes y les ayude a ver la vida de forma más positiva.

Por lo tanto, mi parte de investigación no sólo estará enfocada en la parte de la narración audiovisual sino que también investigaré y buscaré información sobre los diferentes temas en los que me gustaría basar alguno de los personajes, aunque sólo sea para saber cómo plasmarlos correctamente en la historia.

Esta historia comienza cuando Gala, nuestra protagonista, que está siendo atacada por unos atacadores es ayudada por Reith, un muchacho que sabe manejar la magia y que viene a cambiarle completamente su vida. Cuando Reith le cuenta la procedencia de su pulsera a Gala, como de necesaria es para él y el peligro que conlleva para ella misma, decide comenzar su aventura: buscar las dos piedras restantes de las runas que necesitan para abrir un portal hacia el lugar donde los antiguos brujos de Galean escondieron el poderoso libro de las runas. Por otro lado, Ademar y sus secuaces intentan ir detrás del libro para hacerse con su poder. Para ello envía a Elian a infiltrarse en el grupo de Gala y Reith en su busca del libro de las runas perdido. En su camino encontrarán diferentes personajes y problemas al igual que momentos en los que se mostrará parte de la historia de los personajes.

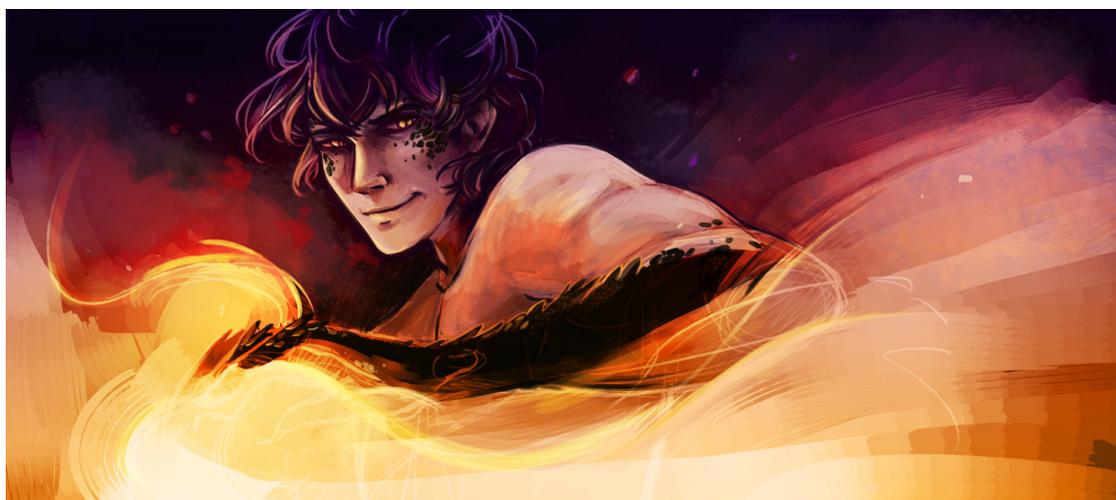
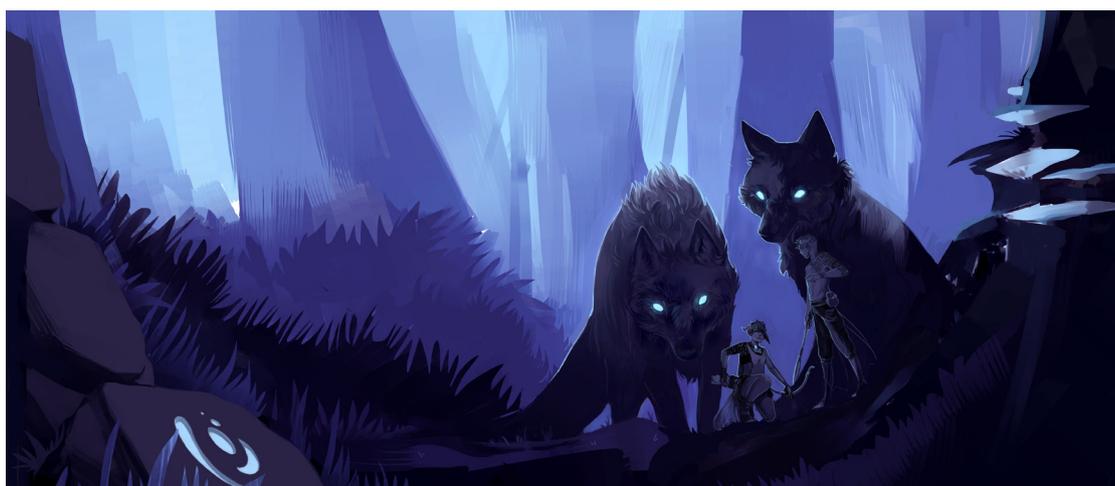
El formato en el que se presentara la obra será en un formato libro aunque este proyecto, al ser el comienzo de la novela como tal, sólo se presentará el primera capítulo junto al prólogo además del apartado de diseño de los personajes junto con algunas ilustraciones y curiosidades de los mismos. Conforme vaya continuando con la novela pretendo llegar en algún momento a tener las suficientes páginas de la misma para poder auto editarla y llegar a publicarla como el primer tomo de una gran historia.

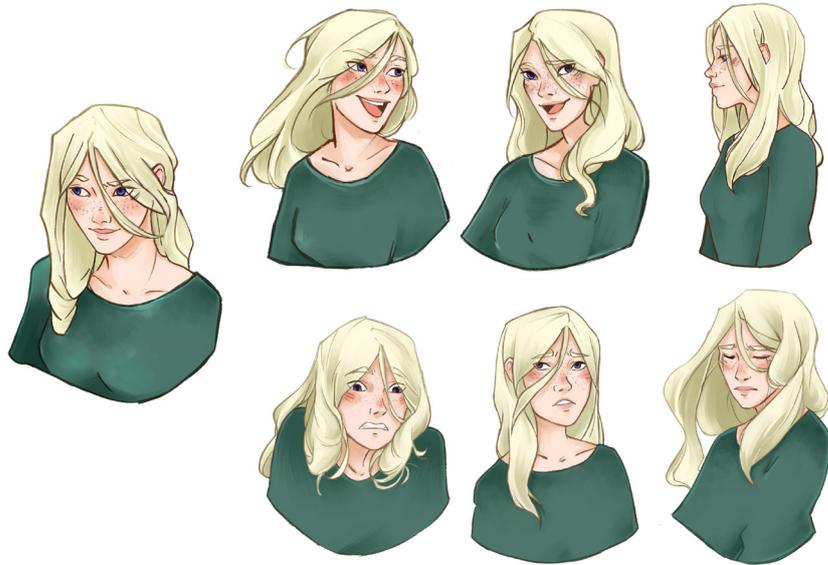
4. Antecedentes

Los antecedentes de este proyecto provienen de un interés personal por la literatura fantástica y de aventuras. Desde pequeña me ha encantado leer historias de aventuras desde clásicos como “El Señor de los Anillos” hasta libros mas actuales de aventuras, como “El nombre del viento”. Sobre todo me han atraído siempre los libros de temática medieval con algo de magia y misterio. Por ello comencé a plantearme la posibilidad de comenzar mi propia historia de aventura fantástica. A lo largo de mi trayectoria he ido recopilando información de diferentes fuentes en cuanto a historias de fantasía se refiere, no solo libros si no también películas, series e incluso videojuegos me han aportado mucha información en la que fijar las bases de mi propia historia, al igual que en su momento esos mismo referentes me aportaron las bases de lo que sería hoy mi propio estilo de dibujo, el cual sigue evolucionando y cambiando constantemente.

Para empezar, en referencia a mi estilo de dibujo he pasado por diferentes etapas. Primero experimenté con un dibujo más realista, realizando bocetos y dibujos a partir de fotos e incluso utilizando técnicas como el óleo que me llevaron en más de una ocasión a hacer exposiciones en mi ciudad. Conforme fui creciendo y conociendo diferentes formas en las que encaminar mi trabajo, fui entrando en la ilustración porque siempre me interesó el poder realizar dibujos sobre los libros que leía. Por lo que al entrar en la carrera de bellas artes empecé a centrar mi estilo en la ilustración y en crear un estilo propio característico.

Por eso mismo, los antecedentes de este proyecto provienen de diferentes etapas en las que, a base de la experimentación y de recabar información visual mediante libros, series y películas, incluso de mis propios compañeros, realicé el primer trabajo serio sobre esta historia y sus personajes llamado “Aedolon”. En él se encontraban sólo ciertos datos de los personajes y de la historia, principalmente de los diseño de personajes. La técnica utilizada fue parte en dibujo tradicional y parte en dibujo digital, adjuntando en el mismo libreto algunos bocetos e ilustraciones sobre los personajes. La impresión fue en papel reciclado con tapa blanda. Básicamente el libro consistía en un diseño de personajes simple, con algunos datos vagos sobre lo que aparecería en la novela.





Más tarde, después de terminar el TFG y la carrera, negándome a abandonar esta historia y mejorando mis técnicas de dibujo, tanto tradicional como digital, me propuse realizar un reto. El reto consistía en dibujar durante 31 días con una lista de palabras lo que se te ocurra en relación con esa palabra. Así fue como decidí hacer este reto con mis propios personajes y en diferentes situaciones que estaría relacionadas con la trama de la historia con sus 31 ilustraciones a tinta acompañando al texto. Esto fue un prelude a lo que quiero conseguir con este proyecto, pero desarrollando mejor la historia y respetando la cronología a los hechos que aparecen. En su momento lo publiqué en las redes sociales y descubrí que muchas personas estaban interesadas en este proyecto además querían saber más sobre ellos.

Por ese motivo, hice una pequeña tirada del álbum auto editándola y comercializándola entre las personas interesadas así como en diferentes salones del cómic con una aceptación y críticas muy positivas sobre el trabajo. Las ilustraciones están realizadas, como dije antes, en tinta negra y de color y también con un rotulador de punta flexible de tinta para la línea.





Más tarde realicé algunas páginas de comic sobre ellos, algo así como una práctica para saber cómo se me daría el colocar bien las viñetas o de como usaría el color en las diferentes escenas de la historia. También lo usé como práctica para saber con qué estilo quería dibujar la novela y con cuál sería más rápida.



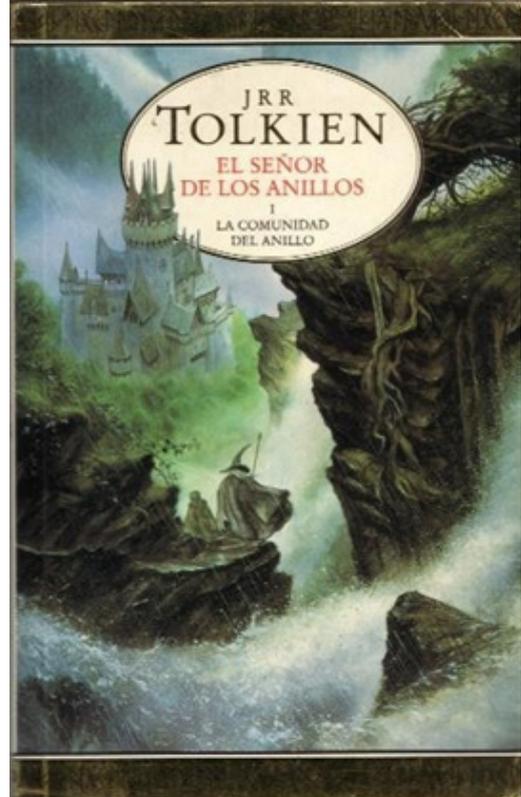
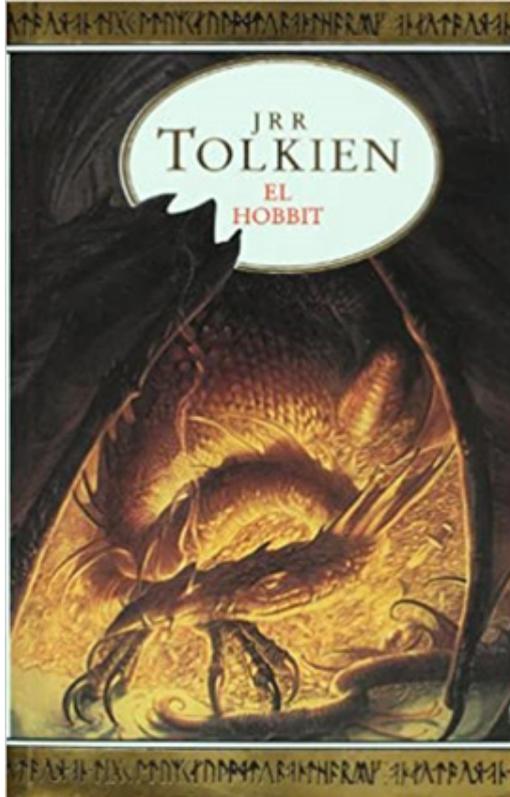


5. Referentes

Como se ha comentado con anterioridad, la idea de realizar este proyecto proviene de diferentes fuentes literarias y visuales. Podría poner una gran lista literaria que formaría la mayoría de mis referentes pero me voy a centrar en los más generales y en los que yo creo han tenido mayor influencia en mi manera de trabajar narrativamente y en cuanto a estilo de dibujo.

1. J. R.R. Tolkien

Como muchos creadores de temática de fantasía y aventura, Tolkien es uno de los referentes principales para esta historia. Para mí ha tenido una gran influencia a la hora de crear esta historia y todo lo que éllo comprende. Desde el hobbit pasando por El señor de los Anillos, Tolkien ha sabido crear un mundo completo de seres fantásticos y a su vez personajes con un desarrollo enorme a lo largo de la trama, la mayor parte basándose en las vivencias de él y sus compañeros durante la guerra. Por lo tanto, quería conseguir algo parecido a lo que él logró, crear una historia basándome en vivencias personales, diferentes situaciones o características de las personas que me rodean para hacer que los personajes tenga un carácter más real y a la vez reflejar algunas anécdotas o situaciones en la historia.



Portada de los libros de Tolkien, “El Hobbit” y “El señor de los Anillos”

2. Patrick Rothfuss.

Este escritor estadounidense es el creador de una maravillosa saga literaria llamada “Crónica del asesino de reyes” en la que relata la vida de Kvothe y que le llevo a acabar sus días como un simple tabernero. Rothfuss no sólo me ha influenciado con esta novela en cuanto a cómo quiero contar dicha historia sino también su modo de hacer sufrir a sus lectores, no acabando con personajes sino haciéndolos sufrir con problemas reales como la pobreza o de cómo pueden acabar con todos tus sueños y esperanzas en un abrir y cerrar de ojos. Quiero conseguir cautivar a mis lectores con este tipo de cosas haciéndolos empatizar y estar metidos completamente en la historia.

Otra cosa interesante de Rothfuss es que ha creado otras historias en las que llega a sorprender a los lectores con finales completamente inesperados como su obra “Las aventuras de la princesa y el señor Fu” una historia muy parecida a los cuentos de los hermanos Grimm.



Portadas de los dos libros de la saga “Crónica del asesino de reyes”

3. Jen Wang

Jen Wang, es una ilustradora y dibujante de comic en cuya obra trata temas interesantes en su novela gráfica “El príncipe y la modista” la cual he cogido como referencia, no sólo por el tema a tratar y por la representación que le da a la comunidad LGTBI+ sino por su manera de utilizar las viñetas para expresar las emociones y situaciones de los personajes, haciéndola una novela divertida y que te deja con una pequeña reflexión sobre el amor, el respeto y la tolerancia.



Portada e imágenes de la novela gráfica “El príncipe y la modista”

4. Alice Oseman.

Otra de mis referentes en cuanto a cómo aborda algunos de los temas de los que hablare en mi proyecto, como la tolerancia y el respeto, además de diferentes situaciones completamente normales entre las personas y de cómo se van superando poco a poco. Creo que sus historias tienen ese toque personal e inspirador que te hace conectar enseguida con los protagonistas y es algo que quiero conseguir con mis propios personajes. En su obra “Heartstopped” muestra temas tan relevantes como puede ser el bullying, la ansiedad, el miedo, la confianza en uno mismo entre otras ya mencionadas con anterioridad.

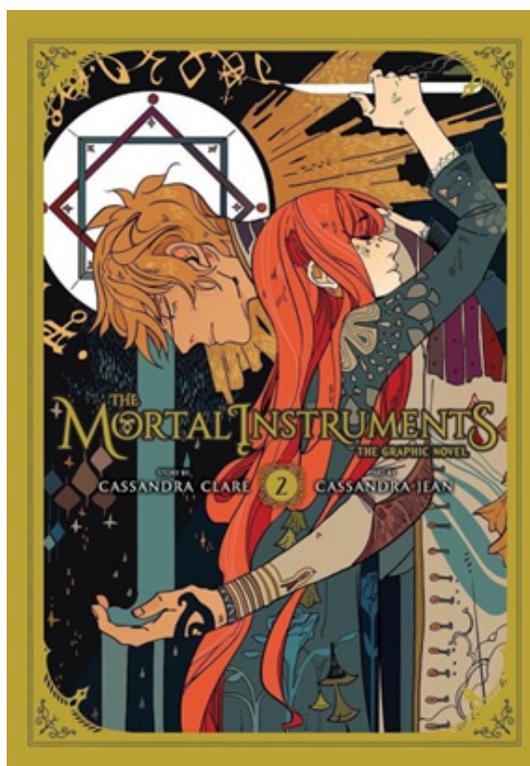


Portadas de la novela gráfica de “Heartstopper”

5. Cassandra Jean

Es una Ilustradora y dibujante de cómic. Siempre ha sido una gran inspiración para mi estilo de dibujo y mi trabajo. Ha hecho varias novelas gráficas basadas en libros juveniles, y actualmente está trabajando, entre otras cosas, en la novela gráfica sobre “Cazadores de Sombras” el primer libro de la colección de Cassandra Clare.

Empecé en su misma línea de dibujo cuando me propuse trabajar más aún en mi estilo hasta alejarme y encontrar mi propio estilo. A día de hoy sigo utilizándola como referente.



Portada de la novela grafica vol. 2 de “Shadowhunters”

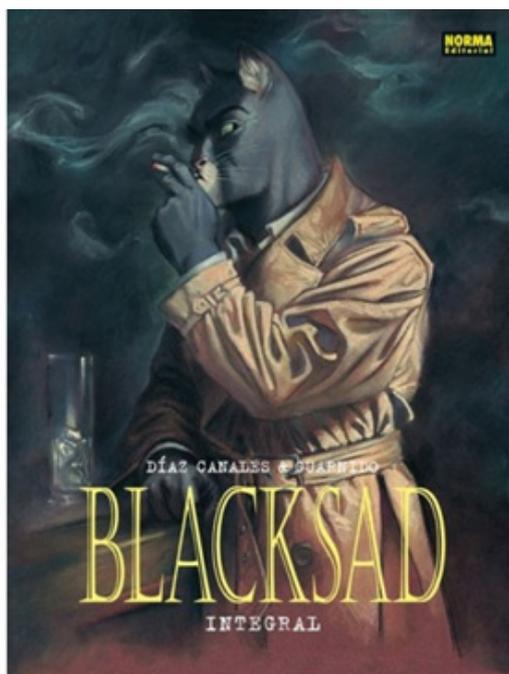


Ilustración sobre Alec y Magnus de “Shadowhunters”

6. Juanjo Guarnido.

Juanjo Guarnido, junto con Díaz Canales y su obra “Blacksad” han sido uno de mis más recientes referentes. Su manera de colocar las viñetas, cómo se desarrolla la trama en la historia, la propia historia y por supuesto, los magníficos detalles de escenarios y de personajes antropomórficos, hacen su obra muy inspiradora.

Me ha servido de ayuda para componer las diferentes viñetas de la historia y de cómo explicar la historia desde el punto de vista del personaje.



Portada de “Blacksad.Integral”



Bocetos sobre “Blacksad”

7. Jimmy Liao.

Liao es un ilustrador Taiwanés que se ha dedicado a escribir y a dibujar sus propias historias. Sus libros ilustrados para un público infantil y juvenil, tratan temas como la tristeza, la soledad, la superación, entre otros, utilizando en algunos de ellos la poesía y la metáfora haciéndolas obras perfectas y muy sensibles.

Liao es todo un referente para mí, en especial su manera de escribir y la forma de ilustrar sus pensamientos, lo que contribuye a crear historias realmente bellas y con pequeñas reflexiones sobre la vida.



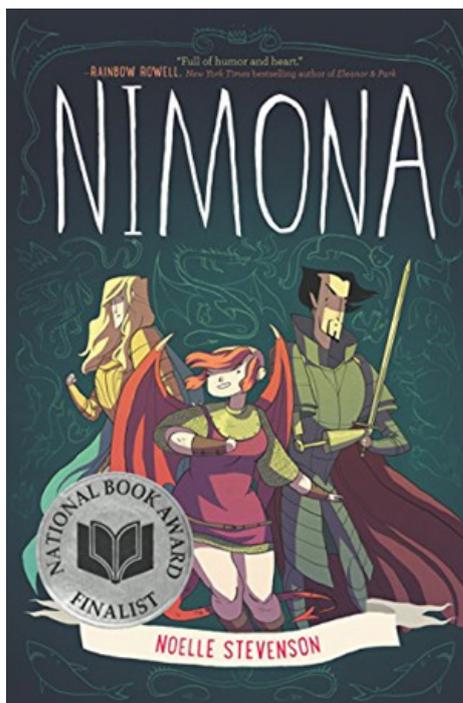
Ilustración de libro “Desencuentros”



Imagen del libro “El sonido de los colores”

8. Noelle Stevenson.

Es una ilustradora y dibujante de comics que ha ilustrado portadas para libros como el de “Fangirl” de Rainbow Rowel. Ganadora de dos premios Eisner por su novela grafica “Nimona”. y por la saga de Lumberjanes. Noelle utiliza personajes con mucho carisma en sus historias, detacando el humor y la acción en sus historias además de hablar de temas completamente contemporáneos en ellos y de relevancia. Actualmente trabaja en diferentes proyectos entre los cuales se incluye la adaptación de la serie de She-ra.



Portadas de “Nimona” y “Lumberjanes” de Noelle Stevenson.

9. Hayao Miyazaki

Otro referente importante en todo lo que este trabajo conlleva es Hayao Miyazaki y todas sus obras cinematográficas. Sobre todo de la película “La princesa Mononoke” y todos los valores que enseña sobre proteger la naturaleza . También me gusta cómo representa la figura de la mujer en todas las películas. Aunque me centré más en esta película, Miyazaki tiene diferentes producciones cinematográficas y un peculiar tratamiento y desarrollo de sus ideas que lo hacen un gran ilustrador.



Escena de lucha entre Mononoke y lady Eboshi la película de “La Princesa Mononoke”



Escena de la película “La Princesa Mononoke”

6. Objetivos

El objetivo fundamental de este proyecto es el de comenzar lo que acabará siendo una novela gráfica, que irá publicándose por capítulo vía online hasta llegar al final de la primera parte. La idea es realizar tres tomos de esta saga de aventuras en un futuro. Pero como objetivos generales para lo que quiero reflejar en conjunto sobre la novela serían los siguientes:

1. Diseñar diferentes personajes con sus respectivas características basadas en el estilo, etnia o nacionalidad adaptándolo a un mundo fantástico. Por el que utilizaré información recabada de las distintas nacionalidades y lugares del mundo, sacando ideas o curiosidades que formen parte de la historia.
2. Entender cómo funciona una novela gráfica y la narrativa visual. Utilizando diferentes planos o la disposición de las viñetas llegar a entender cómo funcionan y cómo hacerlas visualmente agradables además de leíbles para los lectores. Para ello utilizaré diferentes recursos que se usan en las novelas gráficas para crear una composición agradable.
3. Realizar un storyboard para una novela gráfica y realizar un guion atractivo para la historia. Recabando información sobre guiones, y sobre cómo realizar escalas de color en las diferentes páginas para reflejar los estados de ánimo de los personajes o del lugar y causar emociones en el lector sobre la misma historia.
4. Conseguir un resultado final profesional a la hora de la maquetación y la impresión de la novela. Al querer editar esta novela, quiero conseguir la mayor calidad posible, no solo en el dibujo sino también en cómo estarán maquetados todos los archivos relacionados con la misma, ya sea en cuanto diseño de personajes, escenarios u objetos relevantes en la historia.
5. Adaptar diferentes temas actuales y relevantes para un público juvenil temas como la religión, la política, los problemas mentales, LGTBI+, etc. Como ya se mencionó con anterioridad, quiero crear una obra en la pueda dar visibilidad a todos estos temas y con algunos de ellos hacer que más personas puedan sentirse identificadas o empatizar con dichos personajes y llegar a comprender la cuestión.

7. Publico/Difusión.

En principio, tiene como objetivo el llegar al mayor número de personas posible. Sin embargo, debido a ciertas partes que aparecerán más adelante en la historia, no será adecuado para el público infantil. Por lo tanto, estaría enfocado sobre todo a un público juvenil-adulto de 16 años en adelante. El idioma que utilizaría, en un principio, para su publicación sería el castellano, pero luego sería editado en inglés para que llegue a más lectores. Tampoco se descartaría en editarlo en otros idiomas si consiguiera cierta popularidad.

Como medio de difusión tradicional, usaría los convencionales salones del cómic o del libro para promocionar la novela. También se podría promocionar a través de carteles o proponiéndolo en tiendas de comics para que permitiera publicarlo o venderlo en físico.

Como medio de difusión digital se utilizaría internet, dado que las redes sociales captan hoy día el mayor potencial de visualizaciones y puede llegar a más personas en poco tiempo, pudiendo estar en contacto directo con las opiniones y posibles críticas de los lectores sobre la historia. Como principal red social para promocionar este proyecto usaría Instagram, dado que tiene mayor rapidez de visualización y de captar seguidores. Pero no descartaría el conseguir un enlace web personalizado o en su defecto abrir una cuenta en la plataforma de Patreon para enseñar páginas, bocetos y dibujos o curiosidades sobre el proyecto o la propia historia donde la gente pagaría un mínimo de dinero para ver en primicia dichas páginas de la novela o conseguir regalos exclusivos.

En principio, en cuanto a la publicación de la novela, a no ser que alguna editorial estuviera interesada en publicar esta historia, sería auto editado. Y utilizaría plataformas de mecenazgos como Kickstarter para recabar el dinero suficiente para imprimir dicha novela y lanzarla con regalos exclusivos sobre la misma.

8. Metodología

8.1 Investigación.

La investigación para este proyecto comprende varias etapas. Para empezar, conoceremos un poco más los términos de narrativa visual y novela gráfica. En que se diferenciaría la novela gráfica del cómic y cómo influye eso en el trabajo.

Como he dicho con anterioridad, en el proyecto abordaré diferentes temas actuales los cuales intentaré introducir a lo largo del desarrollo de la historia para darles visibilidad y normalizarlos. Entre esos temas intentaré introducir personajes con discapacidades, tanto mentales como físicas. Hace mucho me di cuenta de la poca visibilidad que tienen estos temas en los medios que consumimos, ya sean libros, series o videojuegos. También, introducir algunas experiencias personales sobre este tema, dado que tengo familiares que han trabajado en centros de cuidados de personas con discapacidad y también tengo amigos con familiares con discapacidades que no lo han pasado bien durante su crecimiento ya sea por burlas o porque había personas que han escondido estos casos como si fueran una vergüenza.

También me gustaría explorar más los casos de bullying en la infancia y de cómo afecta eso a la persona a la hora de relacionarse con otras y cómo les pueden afectar en el futuro. Muchas personas acaban desconfiando de los demás porque no han tenido una infancia fácil ni unos verdaderos amigos en los que confiar.

Otro tema que quiero introducir es la manipulación emocional y el maltrato, tratándola con mucho cuidado a la hora de exponerlo. Elian, por ejemplo, será uno de esos personajes que representarán este tipo de problemas familiares, dado que su padre lo manipulará durante la historia e incluso lo maltratará por no realizar las ordenes que le propone correctamente.

Además el tema Lgtbi+, el cual también quería que tuviera cierta relevancia en la historia dado que presentaré personajes de este colectivo y trataré de representar muchos de los problemas que viven actualmente en temas como la tolerancia, el respeto, el cómo los trata la sociedad, etc. Para éllo, usaré principalmente a Reith, un personaje homosexual, para representar a una parte del colectivo. También usaré a Elian dado que será un personaje Bisexual en la historia junto con otros personajes que representaran a los diferentes colectivos.

Aquí algunos ejemplos de series que muestran alguno de los temas que quiero aplicar en mi TFM y de cómo han sabido llevar a cabo con una gran sensibilidad dichas representaciones. Algunas de estas series, como She-ra y las princesas del poder, El príncipe Dragón o Avatar, la leyenda de Aang, representan personajes con problemas de actitud y emocionales y de cómo los van superando, diferentes

razas y culturas e incluso representaciones Lgtbi+ bien llevadas y siendo no sólo el cliché de la serie sino verdaderos villanos o protagonistas de la misma historia.



8.2. Narrativa visual

La narrativa visual, tal y cómo la conocemos, se basa en la capacidad de la imagen de contar historias, a través de un discurso visual que remite a la existencia de un mundo, al cual revela parcialmente, desde el punto de vista determinada interpretación. Un ejemplo de ello lo tenemos en las pinturas rupestres. Estas pinturas mostraban en las paredes de las cavernas sucesos tales como rituales o escenas de caza. Más tarde se añadiría las palabras que acompañarían a dichas imágenes, como podríamos ver en los jeroglíficos egipcios o en los manuscritos religiosos de la Edad Media. Además también podemos encontrar dicha narrativa visual en cuadernos de viajeros, o manuscritos científicos. El hombre siempre ha intentado explicar de una manera visual, diferentes situaciones, dado que es una manera directa de llegar al espectador y de contarle tal cual es.

Dependiendo de la manera que lo queramos contar, el texto y la imagen tendrán más o menos relevancia. En un cómic podemos ver cómo el texto complementa lo que se está contando mientras que en los libros ilustrados complementa lo que la imagen nos dice.

Aunque esta manera de interacción entre el texto y la imagen puede variar dado que depende de muchos factores.

La manera en la que participan el texto y la imagen puede llegar a ser compleja y variada, en la manera en que la llevemos a cabo, en su creación o en la manera en que lo puedan interpretar los receptores. El desarrollo mixto es la manera en la que se articula el texto y la imagen y es algo que podremos encontrar, entre otras, en las novelas gráficas. Dependiendo de cómo el autor quiera diseñar la página, puede hacer que la lectura tenga cierto grado interpretativo para el lector. Por ese motivo hay obras en las que la viñeta puede variar de tamaño o cambiar el plano de la escena para resaltar la importancia de la acción que se está llevando a cabo en la viñeta. Esto también se puede llevar al ámbito creativo, por ejemplo en la disposición de los elementos en la página.

Dentro de la narrativa visual encontramos la corriente literaria, en la que podremos encontrar a la novela gráfica junto al cómic y al álbum ilustrado. Cada una de ellas tiene su propia complejidad pero todas tienen en común la interacción entre el texto y la imagen; el texto, como conductor de la narrativa y la imagen como la parte que aporta elementos que no aparecen en el texto.

8.3. Novela gráfica.

El concepto de novela gráfica surge por los años 70 con el objetivo de adaptar obras literarias a un terreno más artístico pero sin perder la calidad literaria.

La novela gráfica tiene como características principales su carácter más serio y adulto, el formato en el que está hecho, los planos cinematográficos que pueden verse en las publicaciones o su carácter conclusivo, siendo en la mayoría de veces un solo tomo para una sola historia. La novela gráfica siempre ha intentado diferenciarse del cómic por su narrativa más literaria y su formato en forma de libro. Eso ha dado lugar a que muchos dibujantes e ilustradores entren en un eterno dilema sobre qué diferencia a los cómics de la novela gráfica.

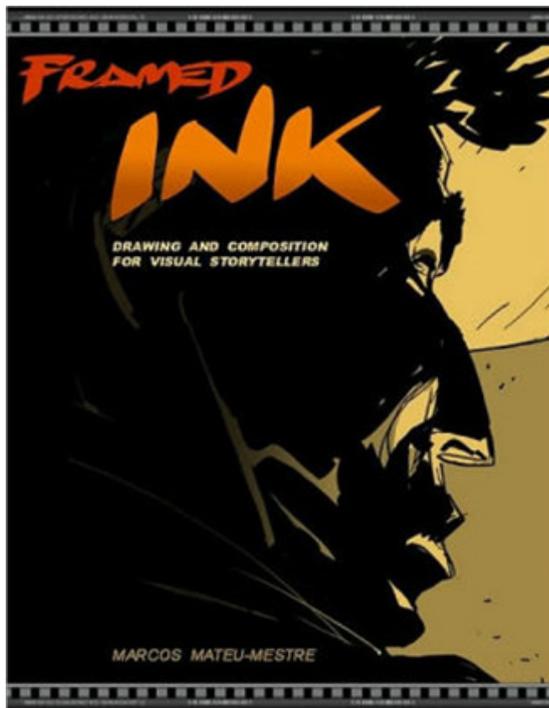
Con el fin de dotar al proyecto con cierta madurez decidí incluir los temas mencionados anteriormente.

Era necesario plasmar esas historias en forma de cómic por eso muchas veces el diferenciar entre cómic y novela gráfica es un tema bastante complicado.

Una de las características por las que se le distingue del cómic es que la novela gráfica cubre una historia entera mientras que el formato cómic va siendo editado por entregas. La novela gráfica también se ha caracterizado por tratar temas más adultos que los que podríamos encontrar en los cómics, aunque este tipo de características ha ido evolucionando a lo largo de su historia. Cada vez puedes encontrar más novelas gráficas que van por tomos.

Por lo tanto, este proyecto está más enfocado a ser una novela gráfica debido a que la intención es que la historia tenga una extensión de 3 libros, por los diferentes planos que se usarán en la historia teniendo un carácter más cinematográfico además de por el tratamiento que se le dará a algunos de los temas que tendrán visibilidad en la historia.

Por último, y sabiendo las bases del proyecto, quise buscar información sobre las diferentes planos que se usan en el cine y que a la hora de crear un cómic y una novela gráfica dan dinamismo a la historia y es una de las cosas que hace que el lector esté atento a lo que está pasando en la historia. Por eso busque información sobre las diferentes maneras de poner planos y encontré el libro llamado “Framed Ink” de Marcos Mateu-mestre, el cual explica muy bien cómo desarrollar un guion y como componer la escena para storytellers.



FRAME 2 If in the previous frame the characters still kept a "safe distance" from the house, now they have been visually engulfed, framed and surrounded by it, so that the building has the power now, not them. The election to use a wider lens adds to the distortion of the image and to the drama of it. Also, by lowering the camera, our perception of the moment is that we have been diminished or overwhelmed by all elements in the frame.



FRAME 3 Now we are completely with the characters, their acting, their reactions, and the apparent calm nature of their conversation that precedes the potential storm to come as they get closer to the house. The bike is still in the background, serving as a geographical anchor or point of reference.



En él, explica diferentes maneras de cómo hacer la composición de las viñetas más atractiva y que tengan sentido en la historia. Ha sido uno de los libros que más han ayudado en cuanto a cómo organizar el storyboard del primer capítulo de la historia y qué composiciones usar para los planos de las viñetas.

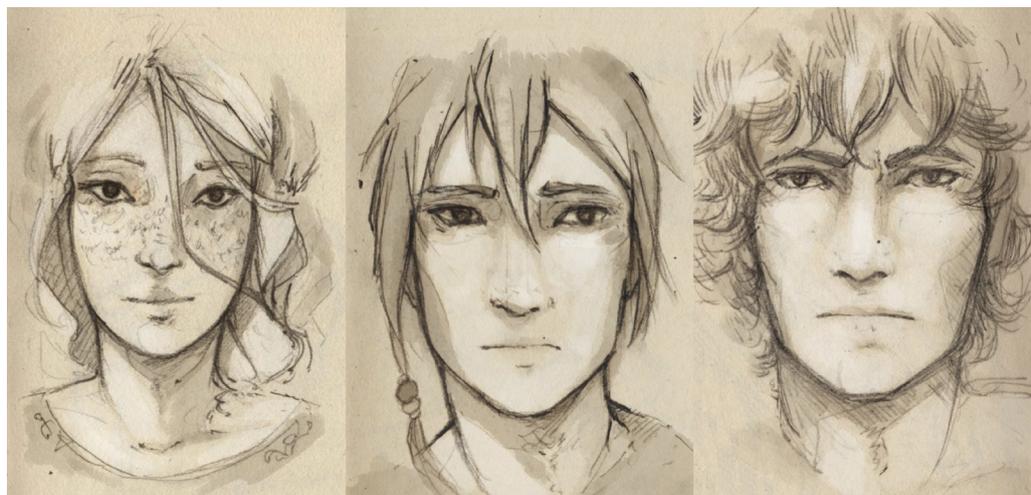
8.2 Desarrollo

Para desarrollar este proyecto, en un principio, comencé escribiendo toda la primera parte de la historia, aunque este TFM se centrará sólo en el primer capítulo. En el tendremos un primer contacto con los tres protagonistas principales de la historia pero sobre todo con Gala y Reith. También se presentan diferentes problemas y algunas de las habilidades de los personajes o sus intenciones.

Como resumen del capítulo, Gala lleva sufriendo una serie de sueños extraños cada vez más reales a la vez que se va sintiendo más extraña en lo que fue siempre su hogar y su familia. Esa mañana va al mercado con sus padres para ayudarlos y después de un día duro trabajando, mientras da una vuelta por la ciudad y hace un par de recados, unos matones intentan robarle. De repente, entre las cajas del puerto, aparece un muchacho que realiza un hechizo con los que consigue acabar con los ladrones. Cuando Gala se acerca al muchacho se da cuenta de que está herido y pide ayuda a los marineros del lugar para llevarlo con sus padres. Mientras, la escena es vista entre las sombras por Elian y los matones de su padre, Ademar y Livia, los cuales mandan a Elian a recuperar al brujo Reith.

Esta primera parte también cuenta con el prólogo de la novela, en la que veremos los sueños que sufre Gala y que el espectador podrá llegar a entender que son sueños premonitorios, en los que se deja caer la huida de Reith, el brujo, de la fortaleza de Amanto.

Como he mencionado antes, llevo varios años trabajando en esta historia y en su desarrollo, además de en el diseño de los personajes. Aquí muestro alguno de los dibujos iniciales de los personajes y cómo su diseño ha ido evolucionando a lo largo de todos estos años.



Primeros bocetos de Gala, Reith y Elian.



Segundo diseño de Gala, Reith y Elian para el TFG.



Diseños actuales de Gala, Reith y Elian.

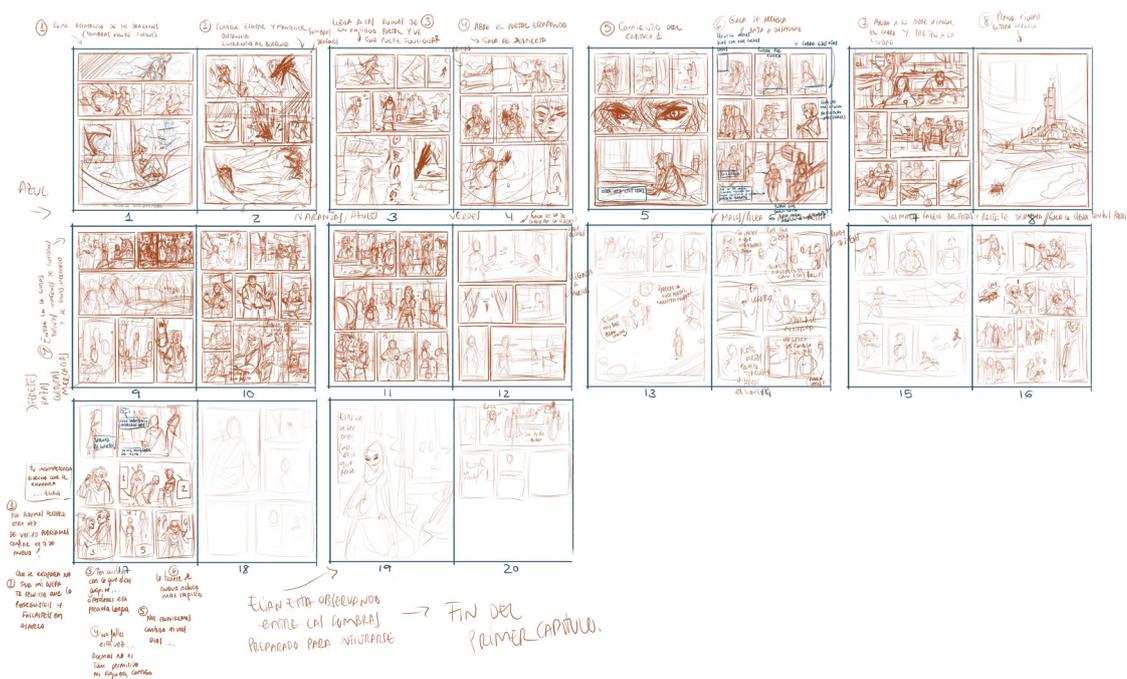
8.2.1. Desarrollo práctico

Conforme ha ido evolucionando mi estilo de dibujo y he ido rediseñando estos personajes y añadiéndole mayor personalidad a sus diseños, haciéndolos más reconocibles entre ellos. Incluso con los personajes secundarios que también han sido rediseñados sin alejarse mucho del concepto inicial, para mejorarlo en cuanto a anatomía y en base a su personalidad.

En cuanto al desarrollo de este primer capítulo, realicé un storyboard general para poder ver en amplitud como estarían dispuestas las viñetas y cuánto ocuparía el primer capítulo, teniendo finalmente 17 páginas en total. En este boceto del guion pueden verse las páginas en boceto y las páginas que quedaron eliminadas para darle un mejor final a este primer capítulo.

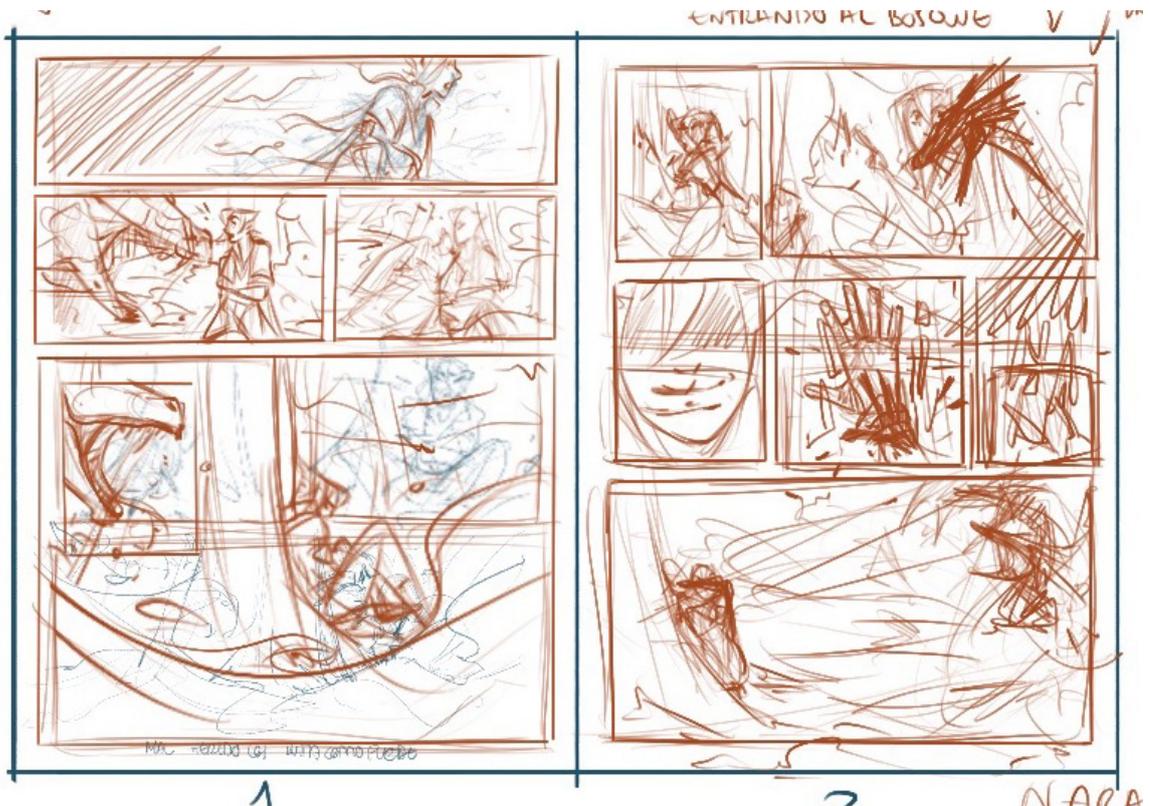
También pueden verse algunos de los diálogos de las mismas páginas pero, en general, he intentado que en algunos momentos las imágenes hablen por si solas y que el texto sólo sirva para revelar información sobre lo que la protagonista va viendo a lo largo de su camino y de lo que se siente respecto a ello. La idea era de que comenzara con la huida de Reith de las garras de sus secuestradores. En muchas ocasiones me planteé el poner diferentes escenas sobre ese momento, hasta que decidí que sería mejor enseñar sólo una parte y que más adelante se revelara más de lo que realmente ocurrió y de cómo acabó allí. Decidí que sería mejor que esas primeras páginas comenzaran cómo una especie de prólogo y así cuando volvieran aparecer ya se sabría algo de su destino.

Con el fin de resaltar el momento en el que se desarrollan algunas partes decidí hacer que ocuparan más espacio, quedando un ritmo en la composición de las viñetas.

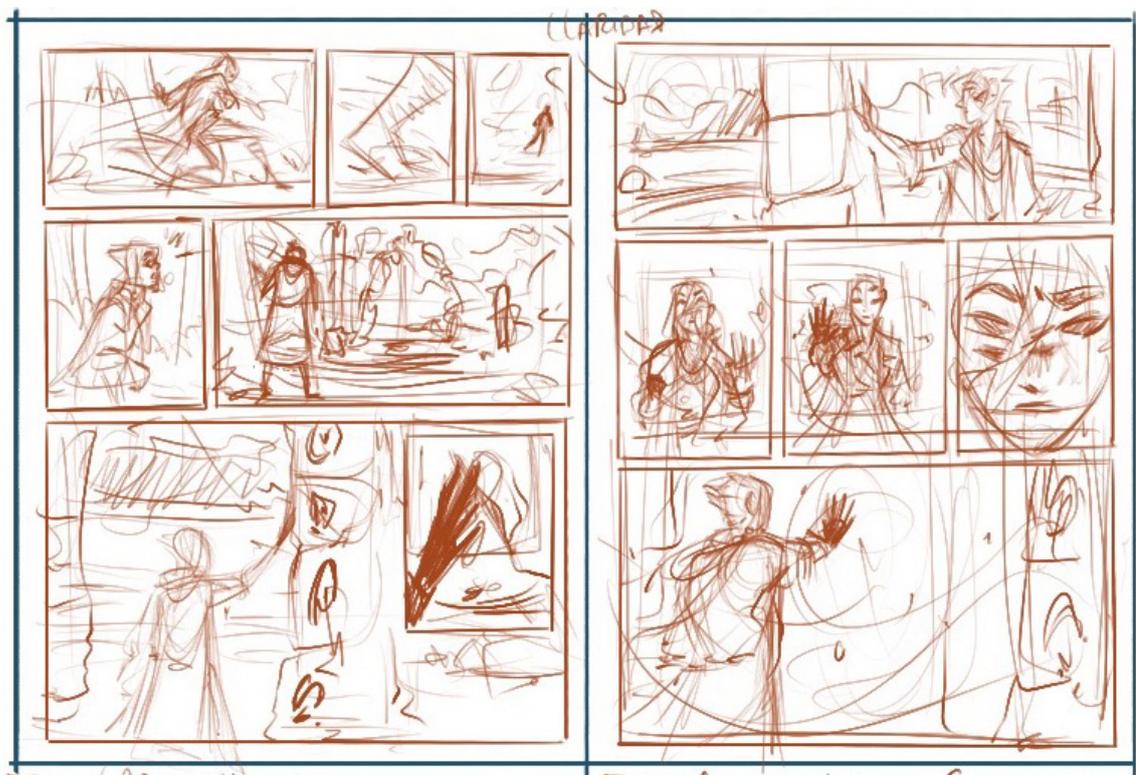


A la hora de desarrollar estos dibujos, primero realizo un boceto simple para posicionar los objetos y los personajes en el espacio. Para ello, utilizo un pincel de tipo sketch de color naranja con el que tenerlo de base para cuando haga el segundo boceto más definido de las viñetas.

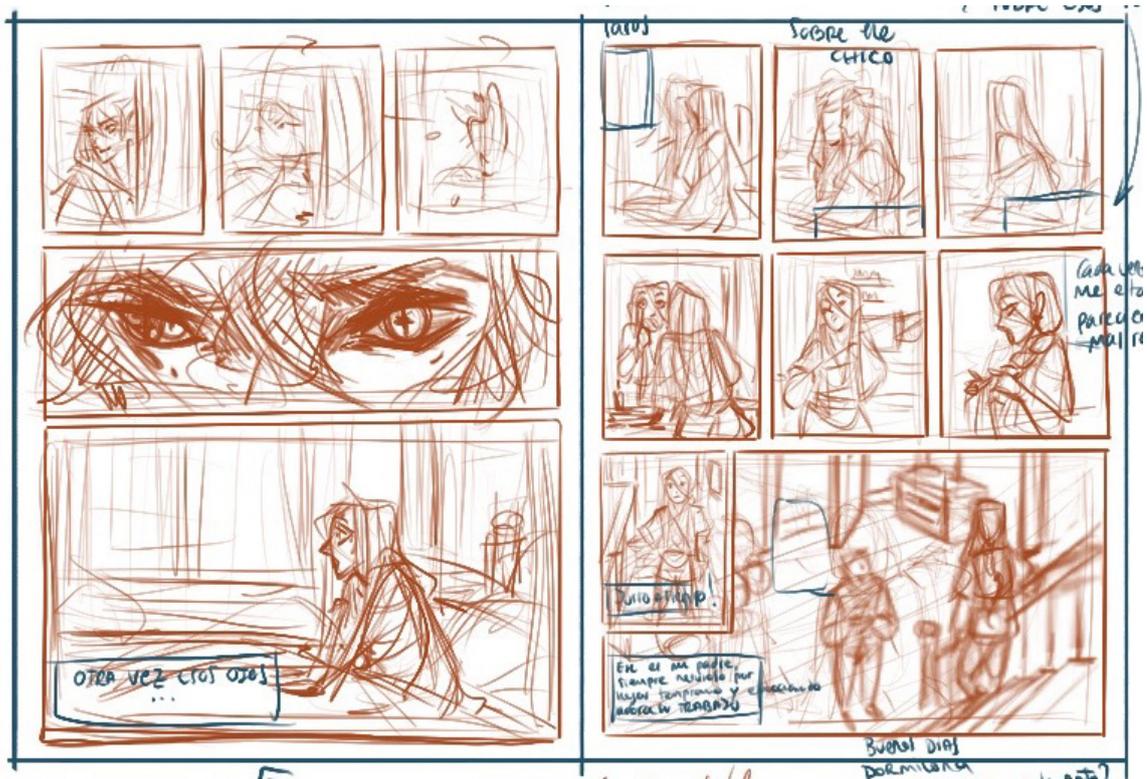
Como se verá a continuación, las primeras 5 páginas son para el prólogo de la novela y el resto para el desarrollo del primer capítulo.



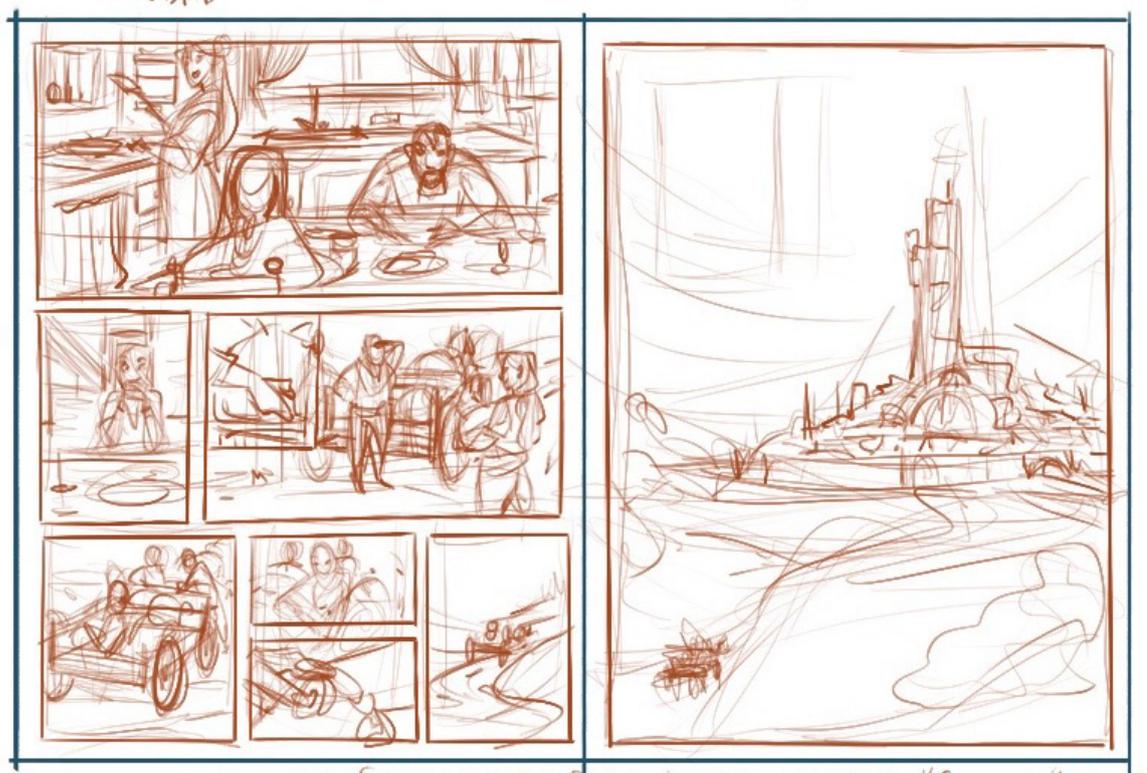
Páginas 1 y 2, Prólogo.



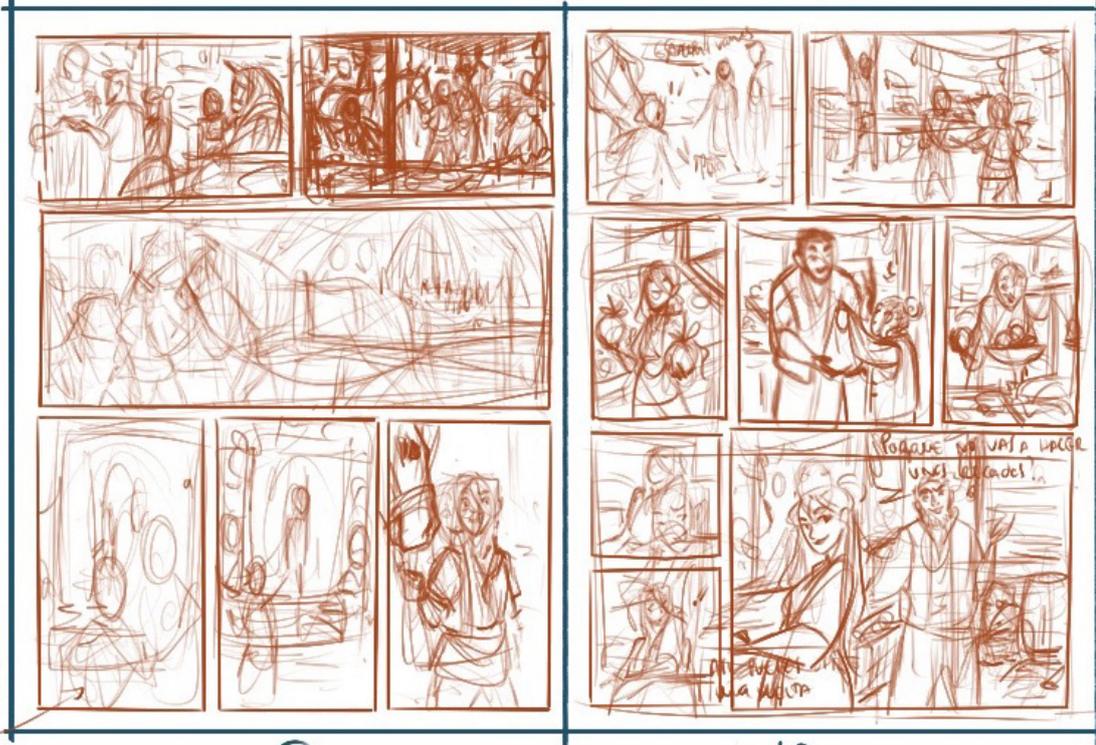
Páginas 3 y 4, Prólogo.



Páginas 5 (final del prólogo) y 6.



Páginas 7 y 8.



Páginas 9 y 10



Páginas 11 y 12

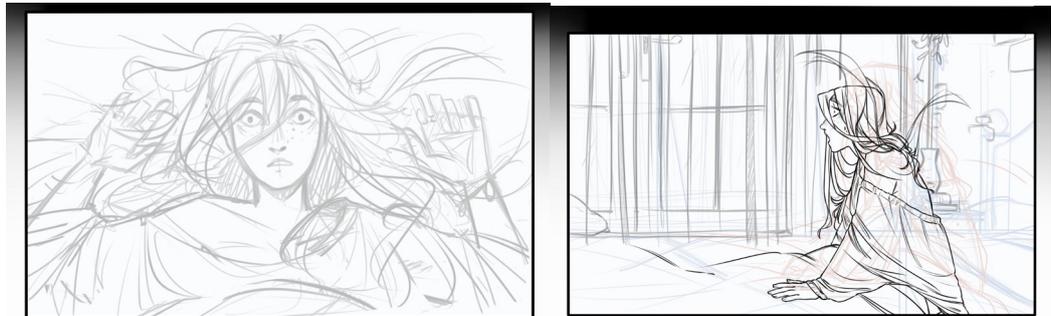


Páginas 17

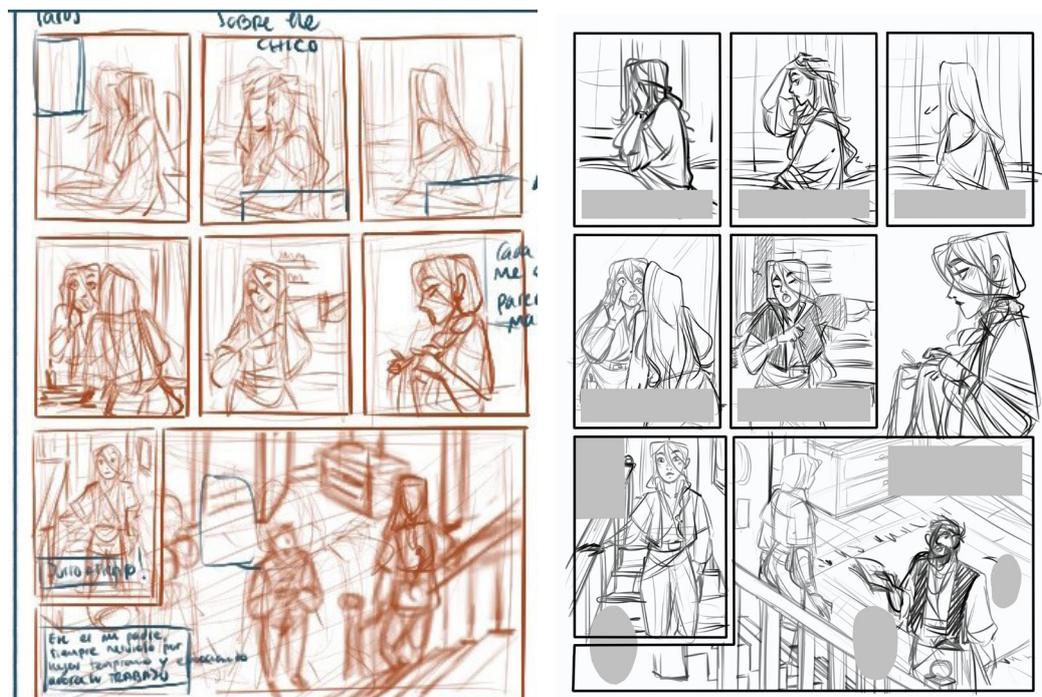
A partir de esos pequeños bocetos conseguí sacar otros más elaborados con los que empezar a hacer la novela. Algunos de ellos cambian durante el proceso y para algunas vistas de escena. Por ejemplo, en la página 2 se cambió la distribución de las viñetas centrales para hacer una secuencia más entendible.



También utilicé algunos recursos de referencias para realizar algunas perspectivas en las historia, por lo que algunas escenas también fueron cambiadas con el fin de darle sentido coherente a la composición de las viñetas. Un ejemplo de ello lo podemos ver en la página 5 o en la 6 donde la vista de algunas de las viñetas acabaron cambiadas de los bocetos iniciales para dar más efecto a la hora de expresar emociones o por el ritmo que seguiría la viñeta.



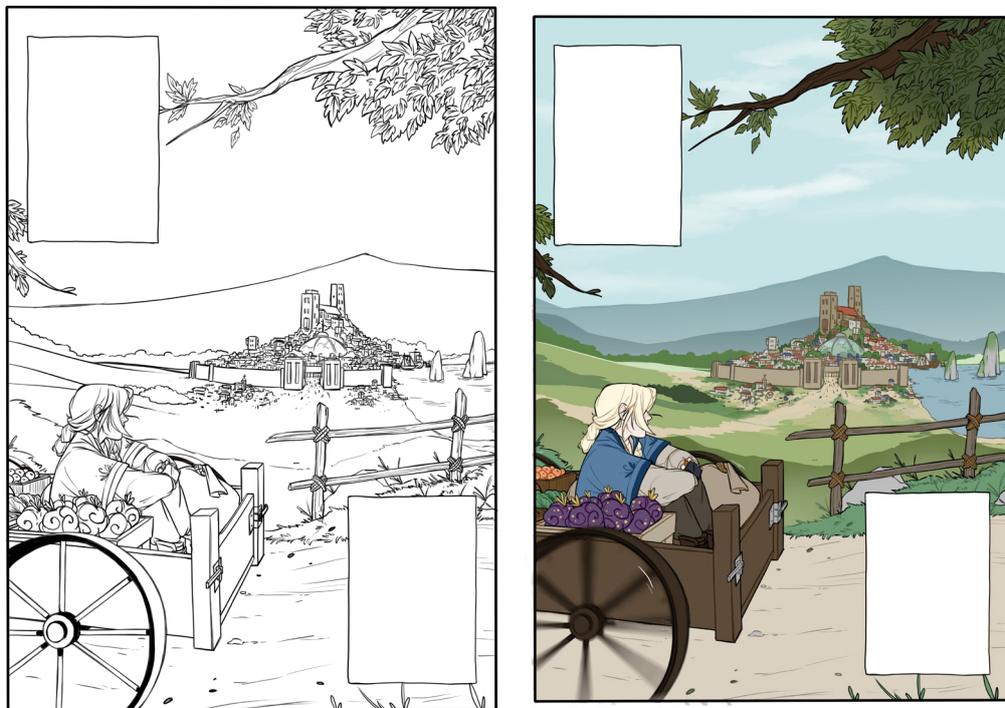
Boceto inicial, bocetos más limpios; El elegido fue el de la Izquierda, como final.



Página 6, boceto inicial y boceto más limpio

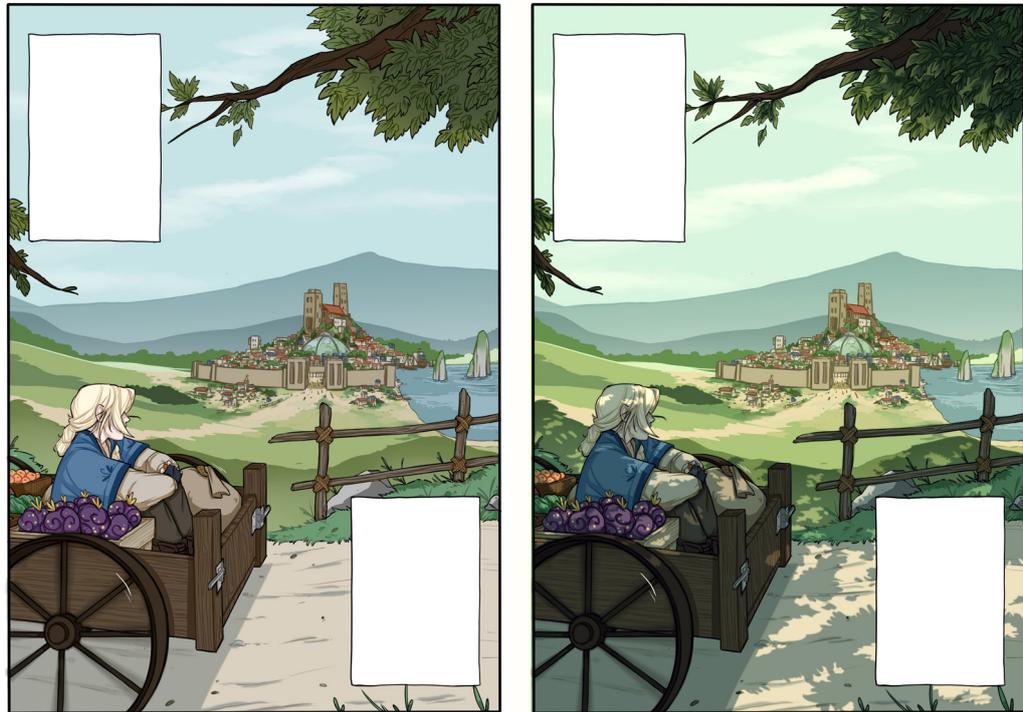
Como se puede ver, los cambios han dado mejor efecto a la hora de expresar los sentimientos de los personajes como se puede ver en la página 5 o en cómo ayuda a la continuidad de la narrativa en la página 6 al cambiar la escalera de un lado al otro.

Una vez tengo el boceto limpio empiezo a hacer el lineart del dibujo, la línea será importe durante todo el proyecto dado que es mi manera de trabajar. Una vez que está hecha la línea, procedo a utilizar una máscara de recorte de un color, para dar el color base a todo el dibujo. Cuando tengo la base de color, procedo a colorear la línea por el interior de un color más oscuro que el color base, dejando el borde y de vez en cuando, algunas zonas del dibujo con la línea negra para resaltar esa zona.



Una vez tengo hecha la base de color con la línea de color, procedo a añadirle una sombra general a todos los elementos del dibujo. Utilizo para ello, a veces, una capa nueva a parte o en raras ocasiones una capa con la opción de multiplicar bajándole un poco la opacidad de la misma.

Cuando tengo todas las sombras, si es necesario, le doy sombras más del tipo de iluminación que haya en ese momento, en este caso las sombras de los árboles y la luz más amarillenta de la mañana. Luego añado algunos efectos generales en todo el dibujo para corregirle el color o para difuminar o dar movimiento a los objetos, como podemos ver en la zona de la rueda.



8.3. Diseño de Personajes.

Estos son los protagonistas principales de la saga y a continuación algunos de los diseños de vestuario y gestos de los mismos. Más adelante se verán algunos diseños de los personajes secundarios y explicaré un poco de su papel en la trama.

Gala, Galathea



Gala es la protagonista de este mundo. Es una chica simple y normal o eso piensa ella. Desciende de una poderosa orden de brujos de la ciudad estado de Galean, la cual fue destruida cuando unos brujos de la misma orden quedaron cegados por el poder del libro de las runas.

En medio de este caos, los padre de Gala murieron y ella fue llevada a un sitio seguro junto con una pulsera formada por algunas de las runas que ayudarían a encontrar el libro que previamente sus padres habían escondido.

Gala no recuerda nada de esto pero sí que tiene ciertos poderes premonitorios por las habilidades de su descendencia, por lo que es capaz de ver en sueños algunas situaciones aunque, no controla esta habilidad. En el comienzo de la historia, Gala admite haber soñado varias veces con el mismo chico pero además con una

persona de ojos tenebrosos y llenos de maldad. Más adelante descubrirá que el chico con el que ha tenido esos extraños sueños se trata de Reith, un brujo de la ciudad de Galean, el cual reconoce las runas de su pulsera y la utilidad de la misma, por lo que intuye de donde viene Gala y cuáles son sus verdaderos padres.

Gala tiene el pelo rubio muy claro, es pálida y con muchas pecas en el cuerpo. Sus ojos son de un azul violeta y su cuerpo es redondeado en forma de pera. Suele llevar ropa holgada con el que ir cómoda y odia los vestidos. En cuanto a personalidad, es algo sarcástica cuando se lo propone y reservada. Eso hace que muchas veces espante a las personas por la manera en la que se muestra ante ellas. Ella no ha tenido muchas amistades, dado que sus padres siempre se han relacionado con mercaderes del puerto y la mayoría de los niños con los que se juntaba acababan yéndose cuando sus padres se iban. Está acostumbrada a estar sola e inmersa en el mundo de los libros y en las historias de su padre Barin, un mercader que viajaba por los diferentes mundos hasta que conoció a la madre de Gala, Elna. Estas personas fueron las que cuidaron de Gala cuando era un bebé aunque no son sus verdaderos padres. Los verdaderos padres de Gala se llamaban Loranne y Finnegard.



Elian

Elian es un chico de piel morena, pelo castaño oscuro y ojos de color miel. Tiene siempre una expresión divertida en la cara aunque detrás de sus sonrisas esconde malvados planes. Elian sufre una maldición heredada por su padre, Denan, dado que fue uno de los brujos de Galean que buscaron más poder sobre las personas y acabaron malditos en el enfrentamiento.

La maldición actúa como una enfermedad, va consumiéndose poco a poco y extendiéndose cada vez que buscan poder sobre algo, o realizan algo cruel. También se extiende si se transforman durante mucho tiempo en dragones, haciendo que se vuelvan más bestias sin raciocinio por lo que acaban volviéndose locos y mueren al poco tiempo. Elian tiene una complexión ancho y muy fuerte dado que suele entrenar cada día. Es hábil con la espada y las dagas en combate y sólo usa sus poderes de dragón cuando es estrictamente necesario.

Elian se une al grupo de Gala y Reith el día después de que emprenden el camino y de manera un tanto peculiar. De esta manera, acaba uniéndose al grupo pero su misión es clara: seguir a la llave y al mago para encontrar la localización de la isla flotante de Enora, donde se encuentra el libro de las runas. Durante el transcurso de la historia Elian tratará también de poner en contra a Reith y a Gala

de maneras poco éticas para poder hacerse más rápido con los deseos de su padre. Desde pequeño, Denan, el padre de Elian, culpó a éste de haber matado a su madre, por lo que le ha servido para manipular durante toda su vida al chico y por el cual Elian intenta contentar a su padre; por la culpa que siente por la muerte de su madre.



Reith

Reith tiene el pelo color avellana y los ojos verdes, es una persona alegre y muy culta. Le encantan los libros y el conocimiento, tiene una gran habilidad para aprender cosas además de una gran curiosidad.

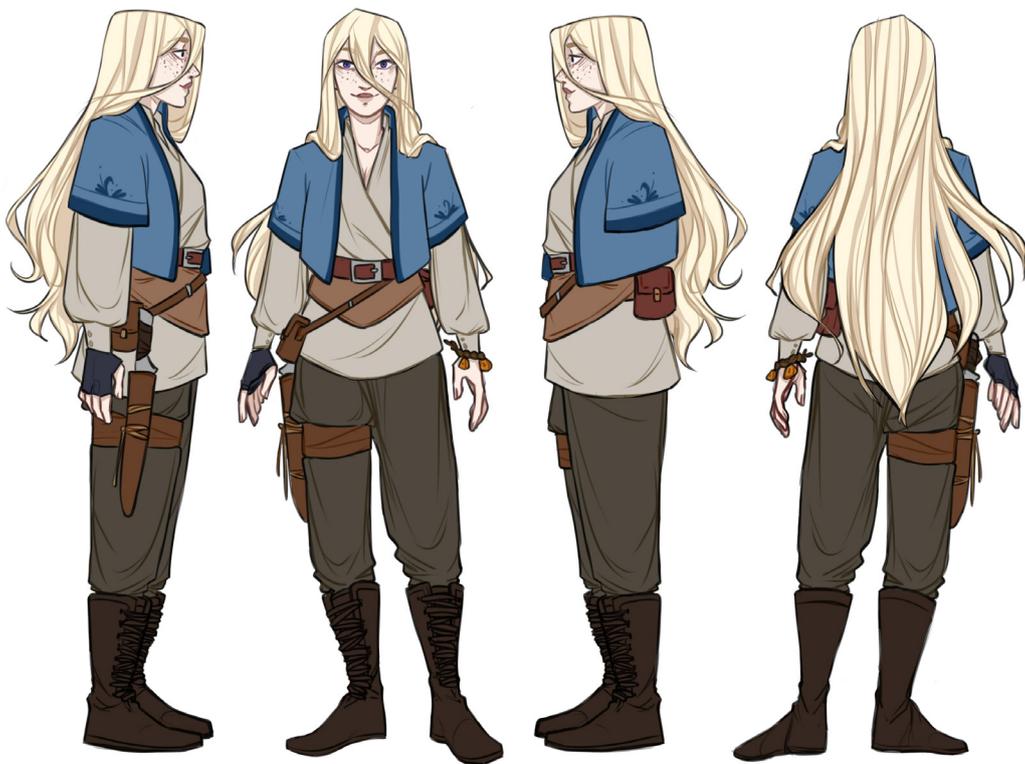
Reith tenía unos 3 años cuando la ciudad de Galean fue destruida. Su madre fue asesinada intentando protegerlo y su padre logró sacarlo de allí junto con la ayuda de Eirian, quien acabó siendo el mejor amigo de su infancia para posteriormente ser su pareja. Reith pasó la mitad de su vida huyendo de aquellos que destrozaron su tierra y aprendiendo junto con su padre el lenguaje de las runas y a cómo canalizar su magia. Por un descuido, los dragones acabaron encontrando a su grupo, donde su padre acabó siendo asesinado intentando defender a lo que quedaba de su pueblo y él acabó siendo un prisionero de Denan y sus comandantes. Su encierro duró varios días donde intentaron sacarle información sobre dónde se localizaba la llave y dónde se encontraba la isla de Enora, pero debido a un descuido fortuito, Reith logró escapar de la fortaleza algo herido. En su huida descubrió un antiguo portal donde. Tras conseguir abrirlo, huyó sin saber a dónde le llevaría.

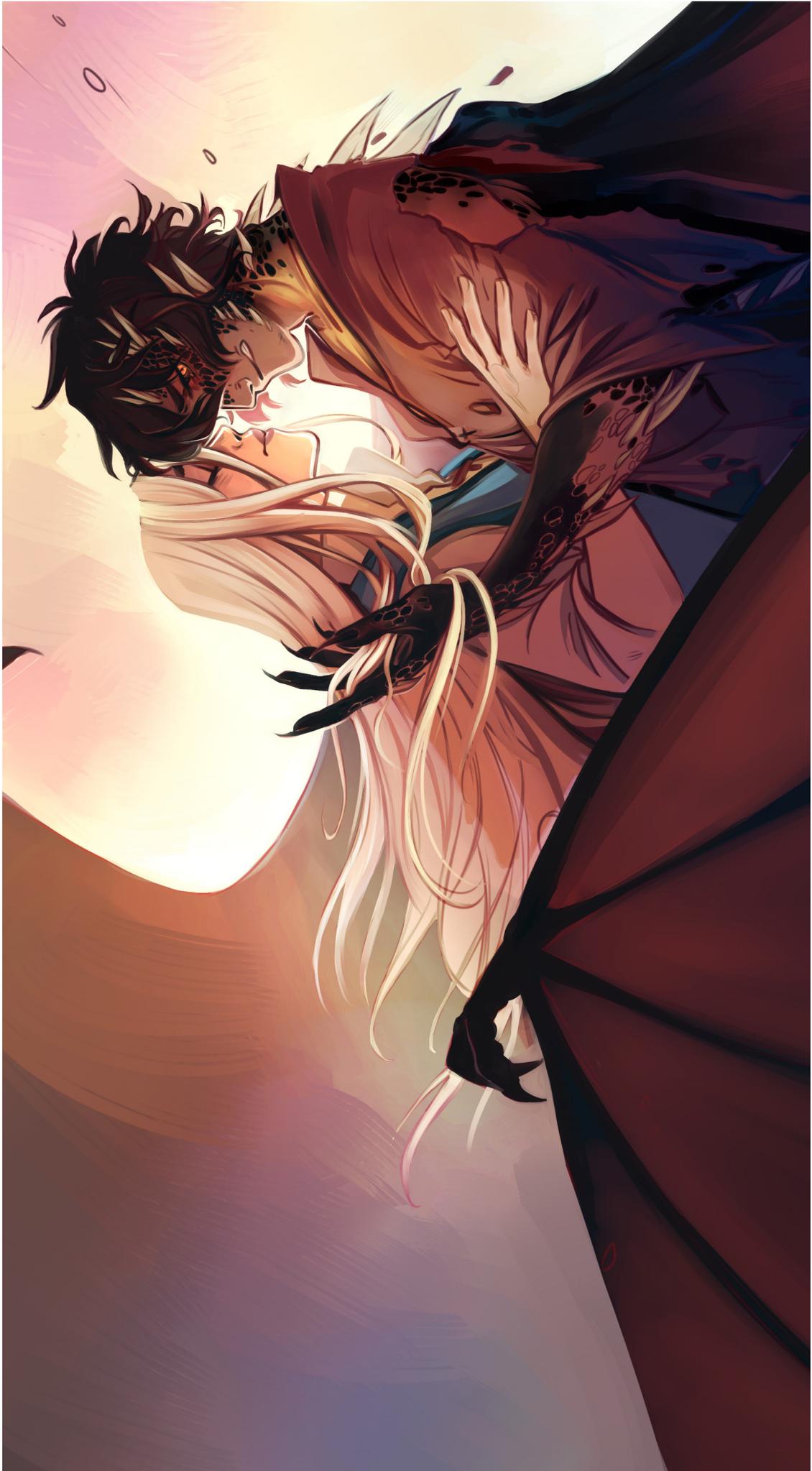
Ese portal le llevó a la ciudad de Tarent donde conoció a Gala, la portadora de la llave de Enora a la que pensaba muerta. Junto con ella, emprenden el viaje para conseguir las piedras restantes para abrir el portal de Enora y conseguir el libro antes de que caiga en malas manos.

Debido a convertirse en un pueblo nómada, la vestimenta de Reith ha cambiado mucho de la que solía usar, por lo que suele llevar ropas anchas y que no llamen mucho la atención.

• Diseños de Gala

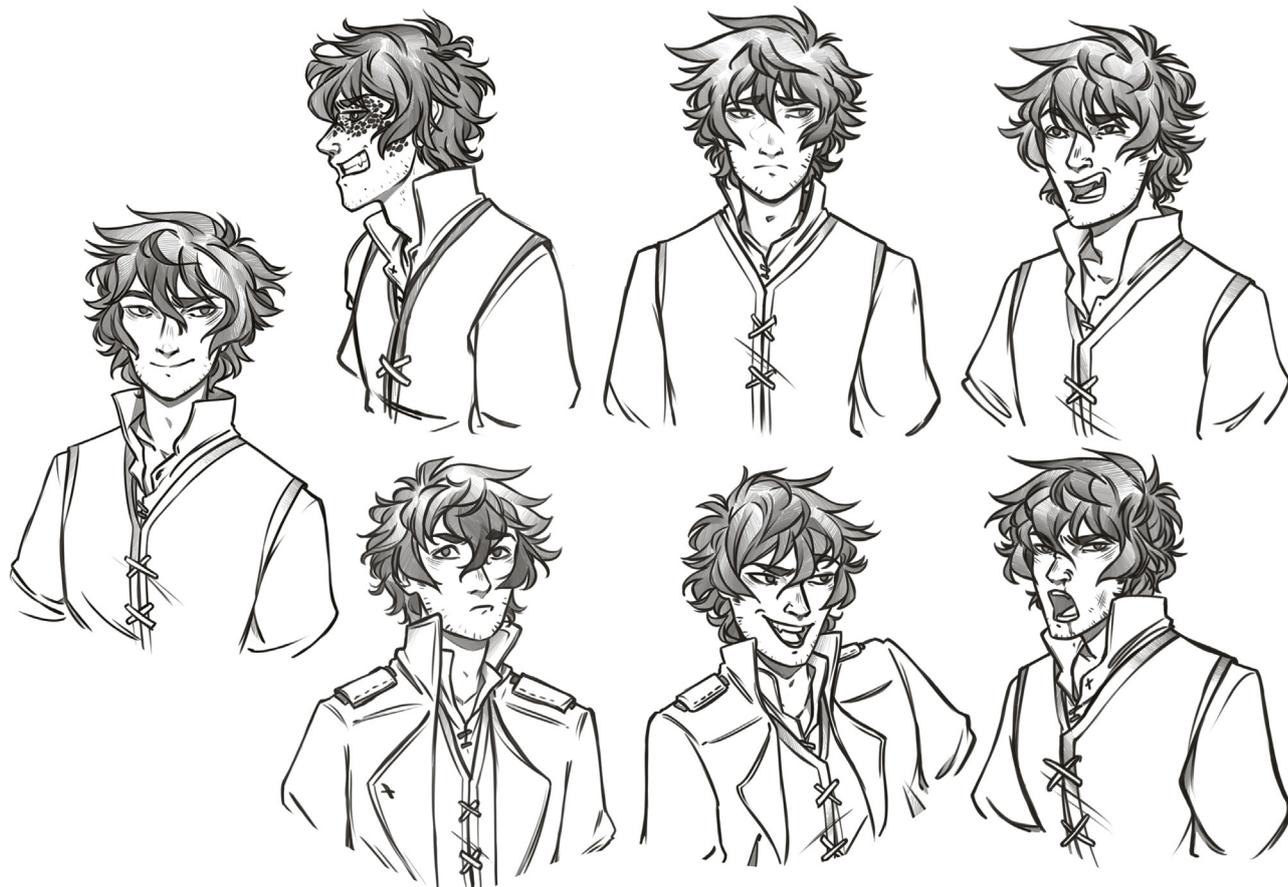


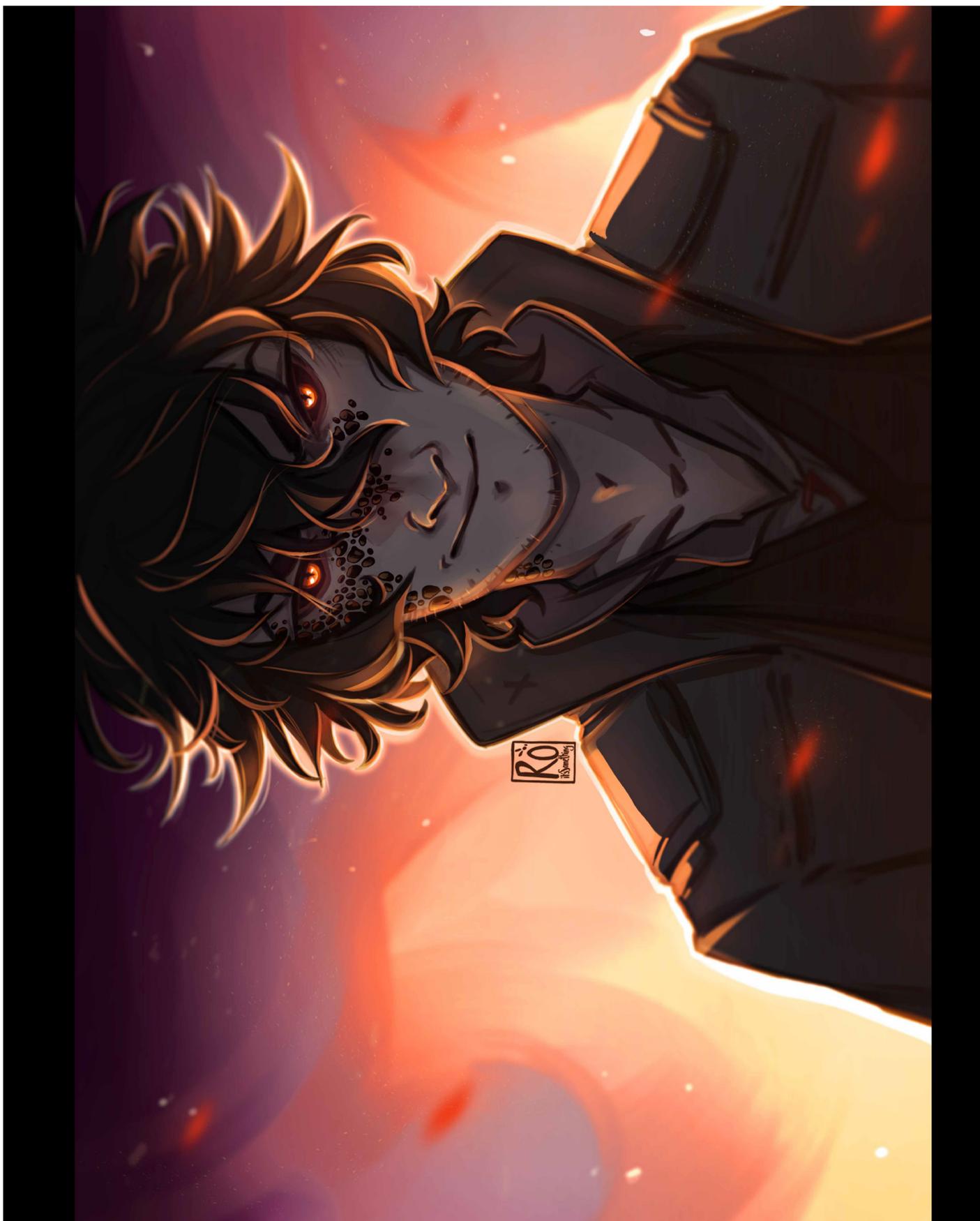




• Diseño de Elian

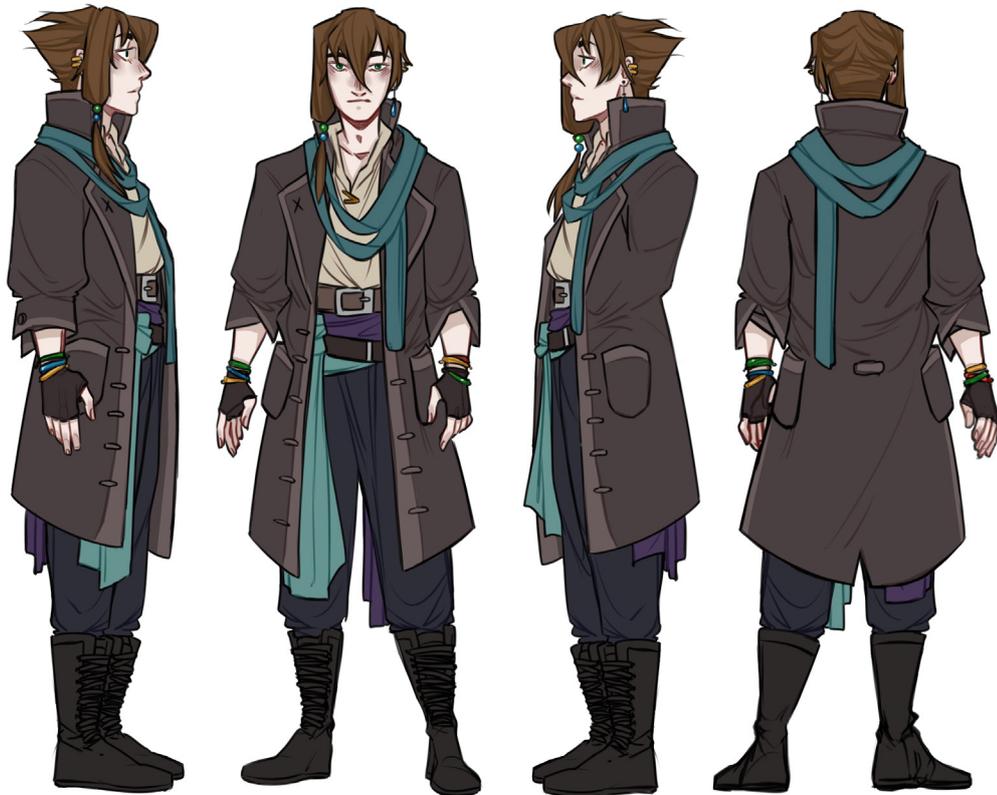
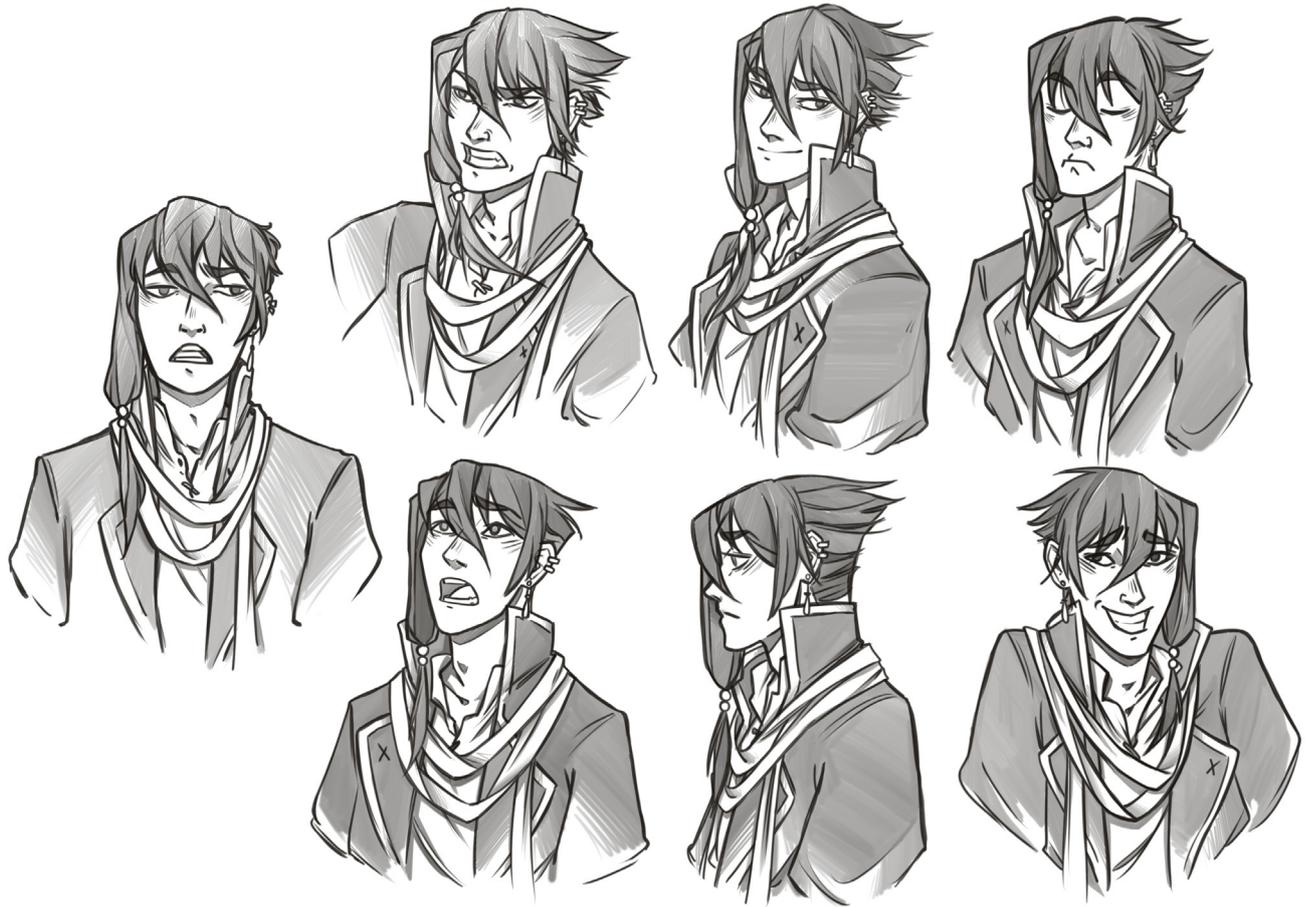






• Diseño de Elian







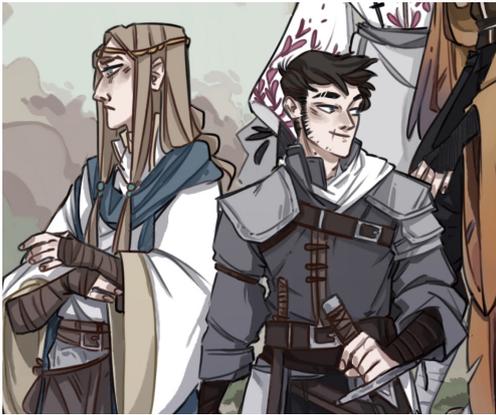
- **Personajes secundarios**





Los personajes de la izquierda serían Darem y Niara, de la tribu de los Pyroshis. Son una raza de piel rojiza y pelo color verdoso, algunos tienen un color más claro o más oscuro dependiendo del individuo. Darem y Niara son hermanos y conocerán a los protagonistas más adelante en una de las zonas que visitarán durante la historia.

Los Pyroshis viven en un mundo enorme, los árboles y las criaturas de su espacio son más grandes de lo normal, es por eso que pueden montar algunos animales. Las monturas características de los pyroshi son unos grandes zorros blancos y rojizos, cada pyroshi posee una de estas criaturas nada más nacer y las acompañan durante toda su vida hasta que la persona muere y el zorro pasa a ser liberado. El personaje que está justo al lado de cabello negro, es por ahora alguien que no parecerá hasta más adelante en la historia, en principio, sería la hermana de Elian y tendrá un papel neutral en la historia.



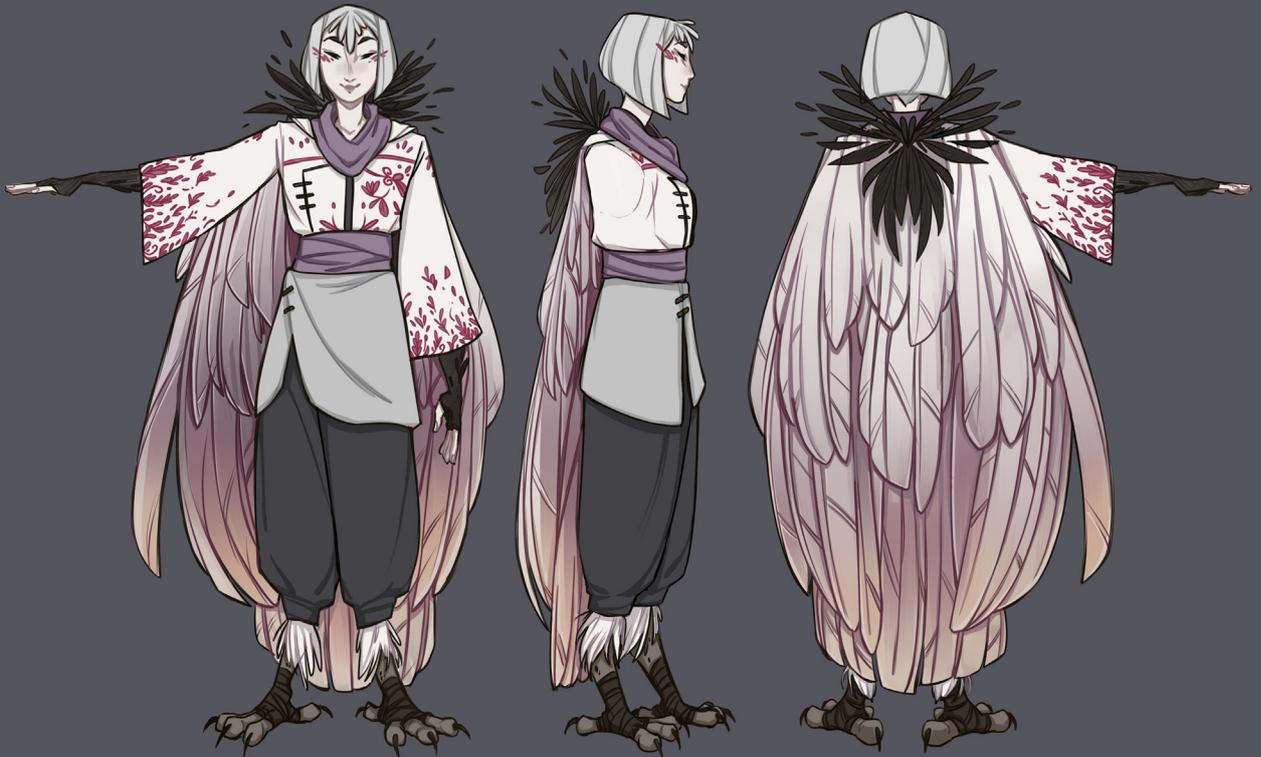
Los siguientes personajes de la izquierda que aparecen en el line up, son el padre de Reith, Jano y su pareja Eirian. Ambos forman parte de la vida de Reith hasta que se separan cuando es capturado. Durante ese enfrentamiento el Juno muere protegiendo lo poco que queda de sus compañeros y Eirian es capturado, por lo que Reith acaba pensando que ambos están muertos. Eirian es el guardián del padre de Reith y Juno no aceptará la relación entre Eirian y Reith por el motivo de mantener la sangre de los brujos blancos por el poder de controlar las runas y los

portales, un sacrificio por un bien mayor.

Como dije antes, realicé también algunas ilustraciones y diseños para algunos de los personajes secundarios que aparecerán a lo largo de la historia.

Por eso me decanté por empezar con la raza de los Fukuri, que tienen rasgos y patas de lechuzas. Son conocidos por conservar la mayor biblioteca del mundo, conteniendo información de muchísimas partes. Son monjes dedicados al conocimiento y gobernados por un emperador que lo provee de todo tipo de recursos para conservar toda esa sabiduría. También son conocidos por la tela mágica parecida a la pluma, con las cuales crean capas con las que son capaces de planear. Algunos individuos nacen con un don que les permite crear magia para poder volar con las capas.

Los siguientes personajes se llaman Odysea y Owlem, dos personajes que aparecerán en la historia para ayudar a nuestros protagonistas.





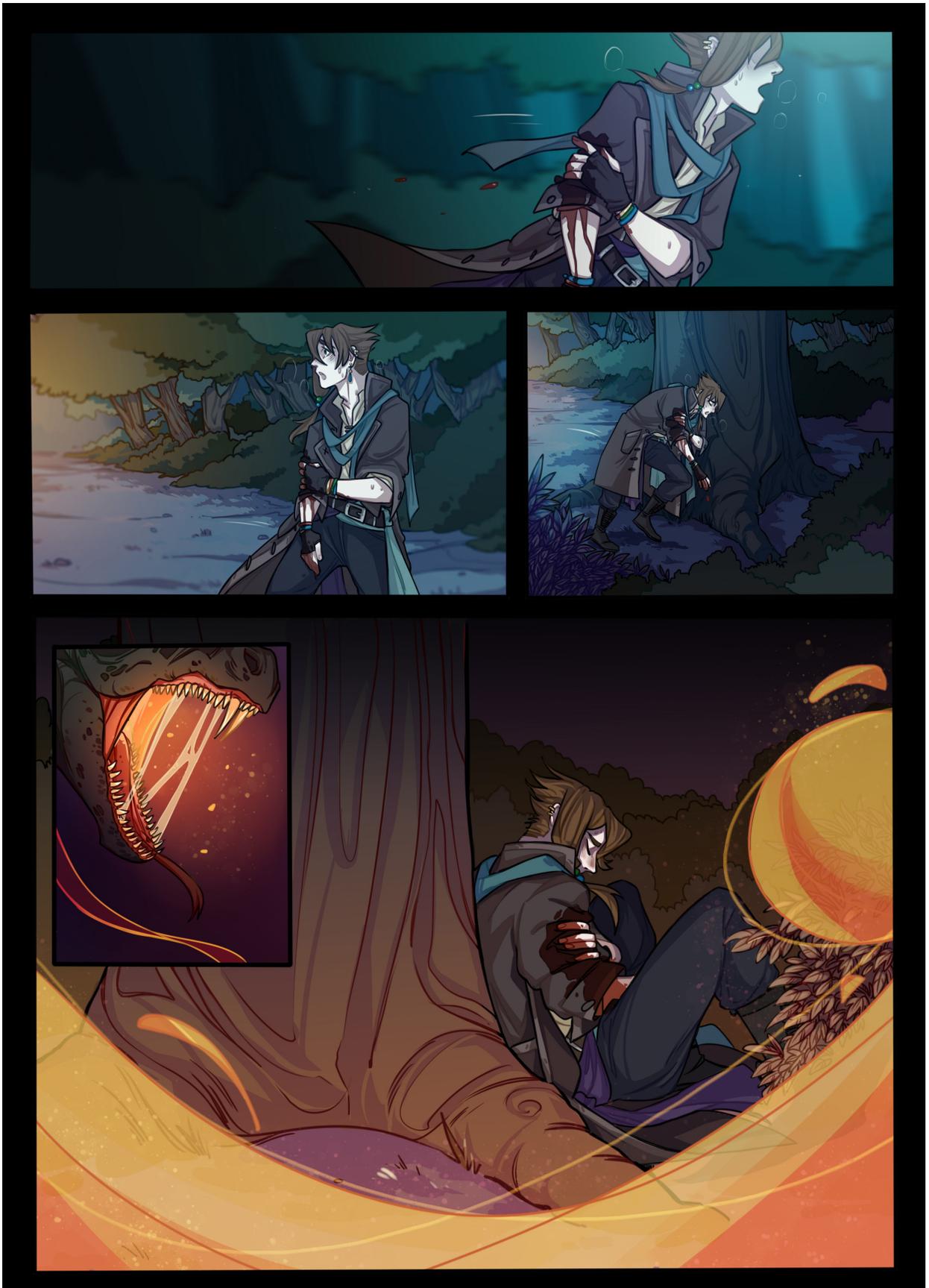


Esta última ilustración trata de la parte contraria, de los adversarios de nuestros protagonistas. Denan es el padre de Elian, un señor orgulloso y algo enloquecido desde que perdió parte de sus poderes como brujo por intentar coger el libro de las runas con fines oscuros. El padre de Gala, Finnegard, utilizó sus últimas fuerzas para invocar una maldición sobre Denan y sus secuaces antes de mandar el libro a un lugar seguro y eso lo llevó a la muerte. Desde entonces Denan ha vivido obsesionado buscando el portal que le llevará a Enora. La desgracia que había traído consigo mismo y los suyos le salió caro, dado que la maldición acabó con la vida de su mujer y culpó en su locura a su hijo. Denan se ha valido de ese miedo que le tiene Elian para manipularlo durante toda su vida consiguiendo que el muchacho hiciera todo tipo de cosas en pos de sus malvados planes.

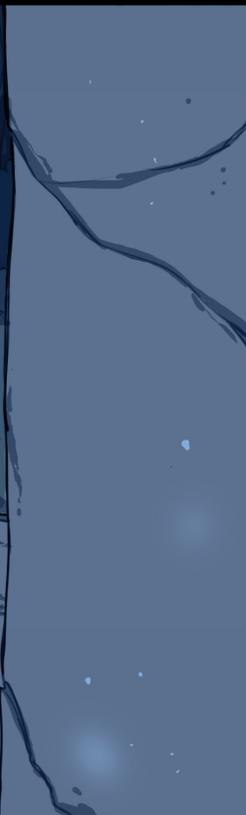
Por otro lado Livia y Ademar. Livia maniática y con cierta psicopatía, es otra de las personas que sufrió la maldición de Finnegard. Ella no tiene problemas de conciencia para transformarse en dragón dado que lo ve como un arma y no ve las consecuencias que producen sus transformaciones en su mente. Ademar es silencioso a pesar de su porte y estatura, suele llevar armas pesadas y es tan ágil con ellas como lo sería con un arma más ligera.

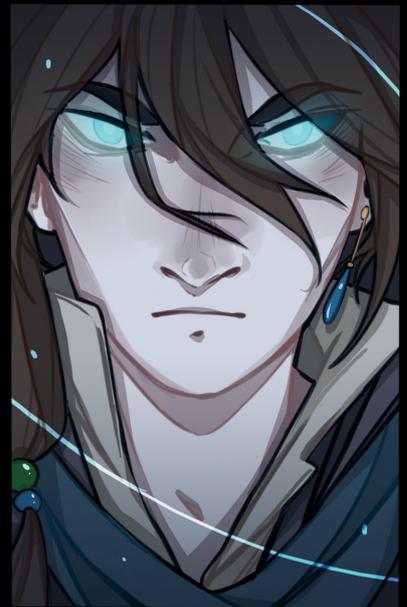
8.4. Diseños finales

Aquí el resultado del prólogo y el primer capítulo de la novela gráfica finales.











OTRA VEZ...



LLEVO VARIOS DIAS CON ESOS
EXTRANOS SUEÑOS...



CADA VEZ PARECEN MÁS REALES...



PERO SOLO SON SUEÑOS



ME LEVANTO CADA MAÑANA PENSANDO
"GALA, CADA VEZ PARECES DESENCAJAR
MÁS EN ESTA VIDA"



PERO, CADA DÍA PIENSO,
QUIZÁS...



...



PUEDA QUE
HOY SEA
DIFERENTE
...

JUSTO
A
TIEMPO



POR AHORA TOCA SEGUIR YENDO AL
MERCADO. MIS PADRES LLEVAN UN
PEQUEÑO PUESTO DE FRUTAS Y VERDURAS
EN EL MERCADO DE TARENT

TIENES
QUE
AYUDARME
CON UN
PAR DE
CAJAS

DESAYUNA
ALGO
ANTES DE
IRNOS



¿HAS DORMIDO BIEN
¡CIELO?

MI PADRE SE LLAMA
BARIN, CUANDO ERA
JOVEN VIAJABA POR
EL MUNDO, HASTA QUE
CONOCIO A MI MADRE
Y DECIDIÓ QUEDARSE
EN TARENT.
DE PEQUEÑA ME
CONTABA TODAS SUS
AVENTURAS Y YO
SOÑABA CON VIAJAR
CON EL

MI MADRE SE LLAMA
ELNA, ES CARINOSA
Y DIVERTIDA. NUNCA
ME AGOBIA Y SABE
ENTENDERME, ES MI
MEJOR AMIGA
SER HIJA DE
COMERCIANTES NO TE
DA MUCHAS
OPORTUNIDADES DE
CREAR GRANDES
LAZOS DE AMISTAD

ALGO
ASÍ
...



ESTAN HECHOS EL UNO PARA EL OTRO Y
LES ENCANTA SU TRABAJO.
PERO A VECES ME GUSTARIA ESCAPAR
DE AQUI...



YA ESTA
TODO,
ESTA ES
LA ULTIMA
PAPA

ESCAPAR LEJOS, A OTRAS CIUDADES Y
CONOCER OTRAS CULTURAS COMO HIZO MI
PADRE EN EL PASADO, DEJAR DE SENTIRME
COMO UN PEZ GRANDE EN UNA CHARCA
PEQUEÑA...



SE QUE NO ME
PONDRIAN
IMPEDIMENTO
ALGUNO PERO
A PESAR DE
TODO SIGO
PENSANDO...

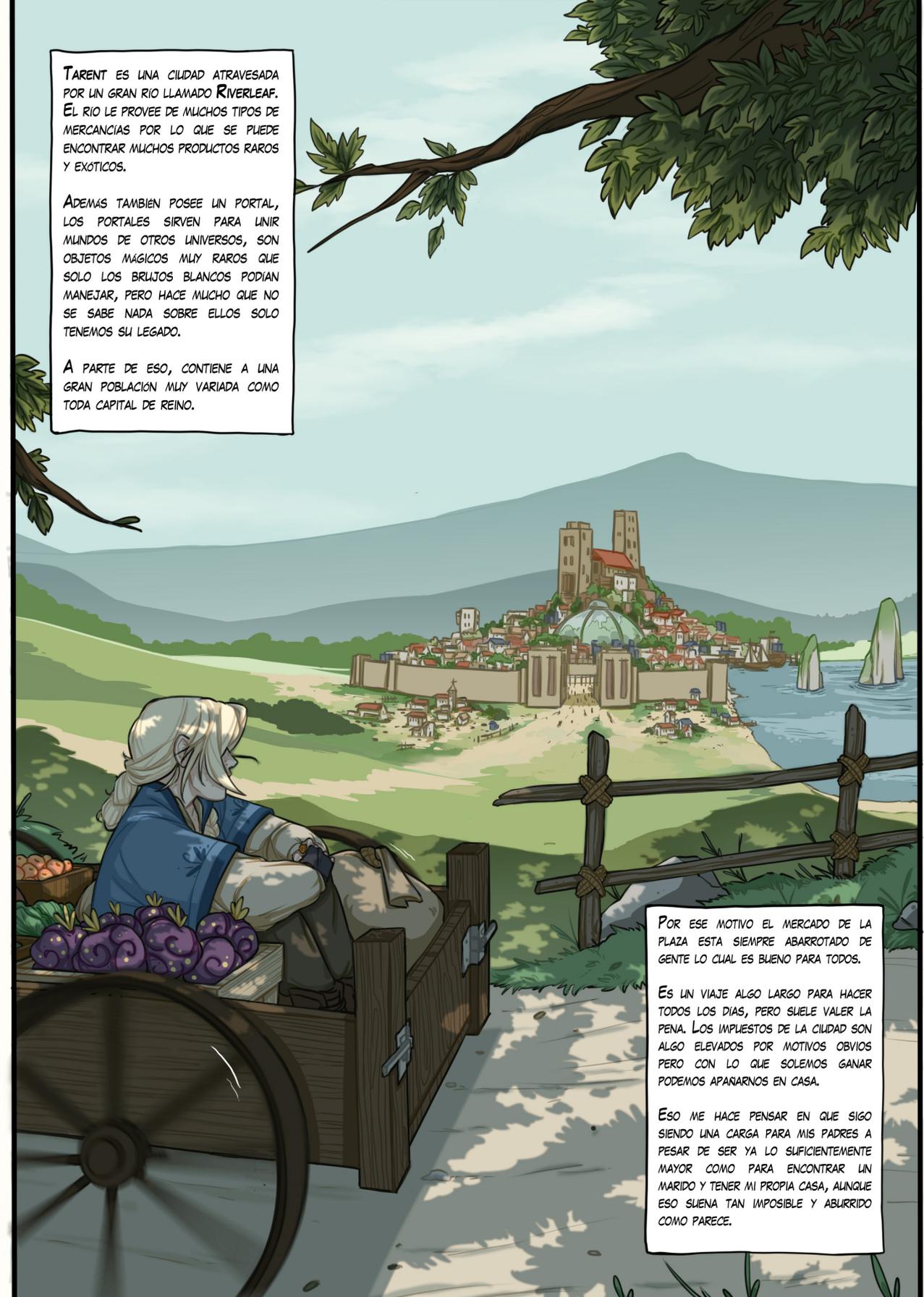
¡EN MARCHA!



...¿A QUE TIENES MIEDO?



ALGUN DIA ME IRE
LEJOS...



TARENT ES UNA CIUDAD ATRAVESADA POR UN GRAN RIO LLAMADO RIVERLEAF. EL RIO LE PROVEE DE MUCHOS TIPOS DE MERCANCIAS POR LO QUE SE PUEDE ENCONTRAR MUCHOS PRODUCTOS RAROS Y EXÓTICOS.

ADEMÁS TAMBIÉN POSEE UN PORTAL, LOS PORTALES SIRVEN PARA UNIR MUNDOS DE OTROS UNIVERSOS, SON OBJETOS MÁGICOS MUY RAROS QUE SOLO LOS BRUJOS BLANCOS PODÍAN MANEJAR, PERO HACE MUCHO QUE NO SE SABE NADA SOBRE ELLOS SOLO TENEMOS SU LEGADO.

A PARTE DE ESO, CONTIENE A UNA GRAN POBLACIÓN MUY VARIADA COMO TODA CAPITAL DE REINO.

POR ESE MOTIVO EL MERCADO DE LA PLAZA ESTÁ SIEMPRE ABARROTADO DE GENTE LO CUAL ES BUENO PARA TODOS.

ES UN VIAJE ALGO LARGO PARA HACER TODOS LOS DÍAS, PERO SUELE VALER LA PENA. LOS IMPUESTOS DE LA CIUDAD SON ALGO ELEVADOS POR MOTIVOS OBVIOS PERO CON LO QUE SOLEMOS GANAR PODEMOS APANARNOS EN CASA.

ESO ME HACE PENSAR EN QUE SIGO SIENDO UNA CARGA PARA MIS PADRES A PESAR DE SER YA LO SUFICIENTEMENTE MAYOR COMO PARA ENCONTRAR UN MARIDO Y TENER MI PROPIA CASA, AUNQUE ESO SUENA TAN IMPOSIBLE Y ABURRIDO COMO PARECE.



COMO EN TODA CIUDAD GRANDE, ES COMPLICADO SALIR O ENTRAR DE ELLA SIN QUE TE PIDAN DOCUMENTACION O REVISEN LA MERCANCIA



EN LA PLAZA DE TARENT PUEDES ENCONTRAR COSAS MUY INTERESANTES PERO LA QUE MAS DESPIERTA MI CURIOSIDAD ES...

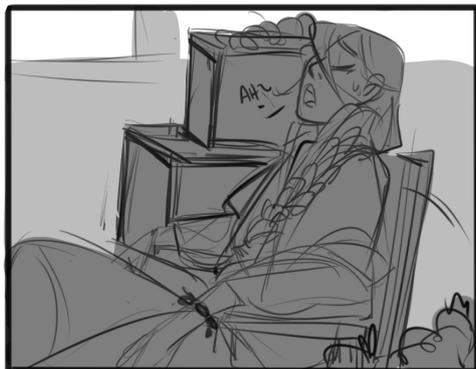


EL PALACIO DEL PORTAL, CADA DIA LO ATRAVIESAN CIENTOS DE PERSONAS ESPERANDO ENCONTRAR UNA NUEVA VIDA O TRAYENDO MERCANCIAS, Y POR SUPUESTO ESTA INCLUSO MEJOR VIGILADO QUE LA ENTRADA DE LA CIUDAD.



ME PREGUNTO COMO SERIA ATRAVESAR UNA DE ESAS PUERTAS Y QUE ENCONTRARIA EN EL OTRO LADO...







SIEMPRE QUE PUEDO ESCAPARME DE LA TIENDA APROVECHO PARA BUSCAR SITIOS OCULTOS EN LA CIUDAD

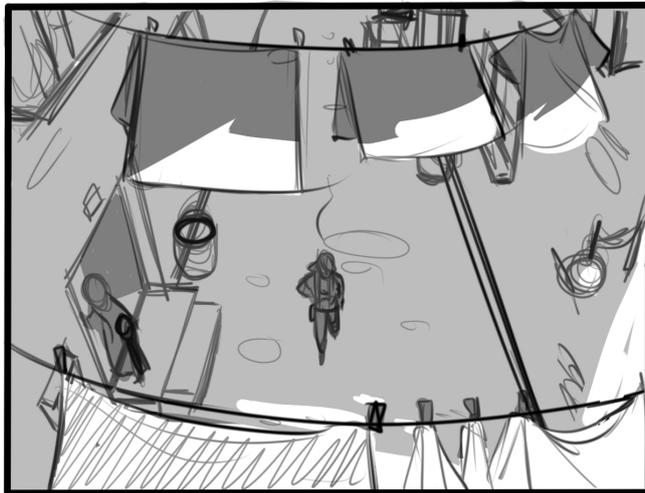


TODOS EN ESTA CIUDAD SON MUY CERCANOS Y TE HACEN SENTIR COMO SI ESTUVIERAS EN UNA GRAN FAMILIA. ES INCREIBLE COMO TODOS SE CONOCEN SIENDO UN LUAR TAN GRANDE





AUNQUE MI LUGAR FAVORITO DE TODA LA CIUDAD ES EL PUERTO. SE RESPIRA AIRE LIMPIO Y POR LA TARDE TIENE UNAS VISTAS ESPECTACULARES AL MAR



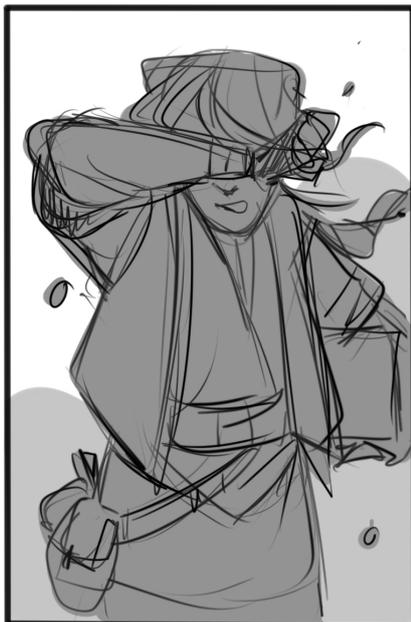
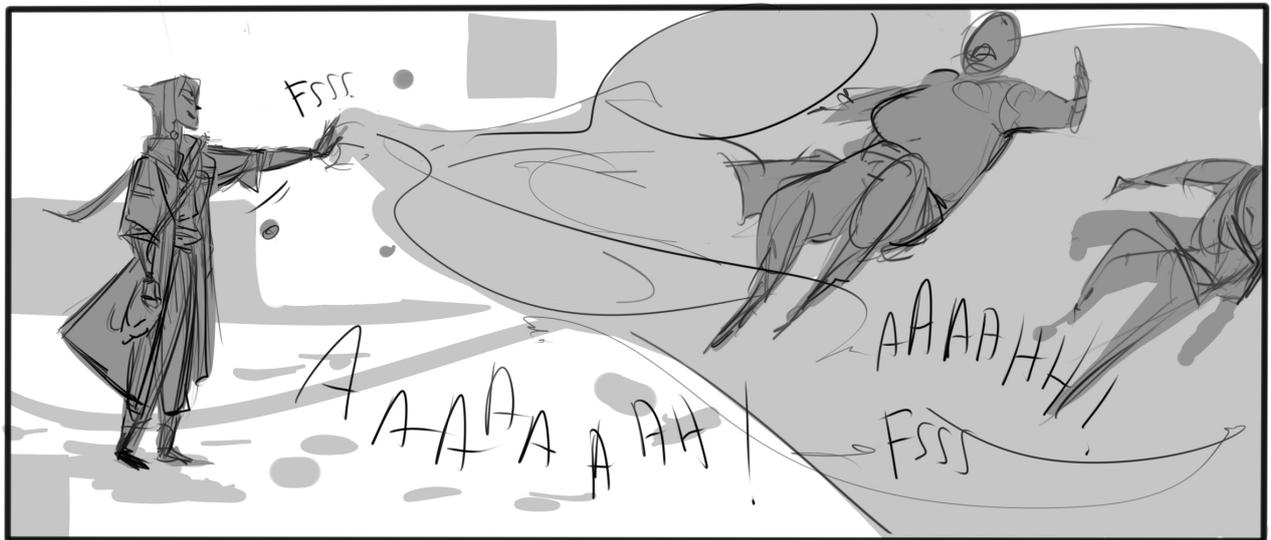
ES UN SITIO REALMENTE BONITO CUANDO ATARDECE

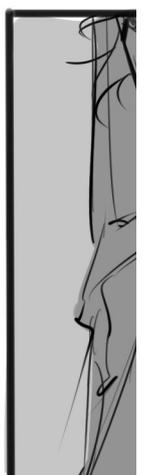


ME GUSTA QUEDARME AQUI UN RATO SIEMPRE, TE HACE SENTIR COMPLETAMENTE LIBRE











VAYA PARECE QUE NUESTRO BRUJO ESTA BIEN, SI QUE FUE FACIL ENCONTRARLO

ES NUESTRO BRUJO



NO LE HE FALLADO, ALGUIEN LO DEJO ESCAPAR

INTENTEMOS NO FALLARLE A TU PADRE OTRA VEZ, VERDAD, ELIAN?



¿ESTÁS CULPANDONOS A NOTROSTROS, GUAPITO?

ME LIMITO A REMARCAR LOS HECHOS



LIMITATE A HACER TU TRABAJO

TRAE AL MAGO DE VUELTA O, NO IMPORTA LO QUE TENGAS QUE HACER PARA CONSEGUIRLO, TU PADRE NO PERDONARA OTRO ERROR



LO TRAERE DE VUELTA Y ESTA VEZ NO VOLVERA A ESCAPAR

8.5. Materiales.

Los materiales utilizados en este proyecto son, en su mayoría, en soportes digitales. He utilizado diversas herramientas digitales como la Cintiq 13HD o el Ipad pro. También me he valido de programas como Paint tool Sai, Photoshop o Procreate para dibujar y darles efectos a mis dibujos.

Como he dicho antes, mi estilo de dibujo se centra sobre todo en la línea, por lo que es el elemento predominante y al que le dedico más tiempo de desarrollo, aunque haya momentos en los que pueda eliminarla o confundirla con el fondo. Luego de realizar la línea doy un color base al dibujo con la que creo diferentes máscaras de recorte y más tarde le doy la base del color correspondiente. Más tarde añado las sombras generales y después uso algún efecto que pueda requerir el dibujo tales como desenfoces o efectos de luz o color. Me decidí por este método sencillo por ser una manera rápida de resolver las páginas y que a su vez daba un gran resultado.

A parte de las herramientas digitales también he utilizado los métodos tradicionales aunque en muy pocas ocasiones, solo para algunos bocetos sobre los personajes y para practicar.

8.6. Diseño de portada.

Para la portada quería que se vieran a los tres personajes y a la isla de Enora, que son los protagonistas de la historia. Por eso hice 3 bocetos de posibles portadas para esta novela. Quería también que fuera algo conciso pero que se mostrara serio y algo épico, además de que se mostrara como una novela de aventuras.



Luego de hacer esos 3 bocetos, me decante por el primero de ellos, por lo que hice otro boceto un poco más limpio sobre esa base. No me gustó mucho el resultado que había conseguido así que sin perder la base de inicial decidí hacer un dibujo en el que los personajes estuvieran de medio cuerpo casi retrato y que atrás se siguiera viendo la isla.



Boceto limpio descartado



Boceto limpio elegido

Continuando con la idea, procedí a hacer la línea y decidí que en el fondo hubiera figuras geométricas que formaran una flecha señalando al texto y aparte me daba la posibilidad de encasillar a la isla de Enora al fondo sin perderla entre los personajes y traer a los personajes al frente.

También realicé una especie de patrón al fondo en las que se pueden ver algunas de las runas que pueden aparecer en el libro junto con algunos dibujos más. Dado que sólo era para el fondo la idea es que no destacara mucho del resto de componentes de la portada.







Me decidí por una portada con colores verdes y marrones, porque pensé que era lo adecuado para la temática de la historia. Como dije antes le reduje la opacidad de los dibujos del fondo para que sólo se intuyeran y de esa manera ocupara el fondo. Por la parte de la isla con las rocas que la rodean, elimine la línea para que no resaltara demasiado y añadí un degradado blanco por encima que se perdiera más en el fondo y pareciera más alejada.

A los personajes sólo les di un retoque del color para que estuvieran equilibrados con el fondo pero sin perder su color original, haciéndolos resaltar en la portada. Cada uno de los personajes contiene algo característico del mismo, Gala tiene la pulsera que es la llave que abre el portal a Enora, por lo que está en el centro de la composición. Elian está a un lado, invocando una llama, con un arma a la espalda y los ojos draconianos de la maldición que posee. Y por último Reith, como el portador del conocimiento y el manejo de las runas.

Una vez terminada la portada me propuse a buscar una tipografía sencilla pero a la vez que mostrara la epicidad y que estuviera enfocada a la temática de la misma portada, en este caso a la aventura en un mundo medio medieval. Entre las tipografías elegidas me decanté finalmente por la segunda dado que me resultaba más adecuada para el trabajo.

GALA

Y LA LLAVE DE ENORA

GALA

Y LA LLAVE DE ENORA



GALA

Y LA LLAVE DE ENORA

9. Conclusiones.

Este trabajo me ha hecho ver lo difícil que es el realizar una novela gráfica y de cuánto tiempo se puede tardar en hacerla parecer un trabajo serio y profesional. Aun así he disfrutado mucho y continuaré trabajando en ella en el futuro e incluso tengo grandes esperanzas en que llegue a ser una publicación editorial algún día.

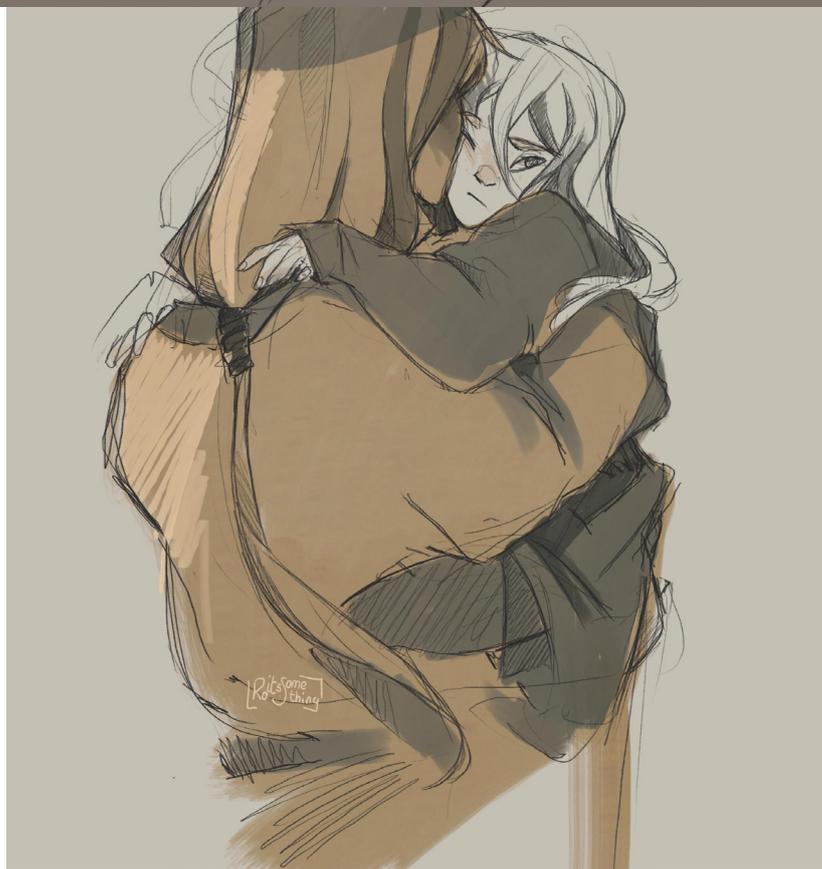
En general estoy muy contenta con el resultado de este proyecto y la experiencia que me ha aportado. También es gratificante ver cómo ha cambiado mi estilo desde los primeros dibujos y el TFG hasta llegar al TFM y cómo han cambiado todos estos personajes en cuanto a diseños, cómo se expresan o cómo son realmente con solo mirarlos. Los he visto crecer a la vez que yo crecía con ellos.

Creo que la mayoría de los objetivos se han cumplido, y solo faltaría el poder publicarlo algún día, ya sea de manera auto editada o con un sello editorial pero que pueda llegar a los lectores y que puedan apreciar la historia, además de sentirse identificados con los personajes que aparezcan. Espero llegar a saber representar cada una de los temas que quiero tratar de una manera adecuada conforme vaya creciendo este proyecto fuera de este primer capítulo y despertar algo en las conciencias de las personas que la vayan a disfrutar.

10. Galería de bocetos.







11. Curriculum

M^a del Rocío Sogas Pérez
29/04/1993; La línea de la Concepción, Cádiz.
DNI: 77200734-S
Correo electrónico: rociosogas@gmail.com

Título Académico: Graduada en Bellas Artes.

Idiomas:

Título oficial de B1 de Inglés por Cambridge.

Habilidades:

Adobe Photoshop: Intermedio
Adobe Indesign: Intermedio
Adobe After Effects: básico
Sai Paint tool: Mayor destreza
Toom Boom: Básico
Blender: Básico.
Medios tradicionales: Mayor destreza

Experiencia:

- Exposición “4x4” en “La Teteria” .2010 La Línea de la Concepción. Cádiz.
- Exposición “Imagen Latente” en 2015; Centro Cultural Universitario Casa de Porras, Granada.
- Exposición “a la calle” 2017. Espacio Puerta Real, Granada.
- Participación en las ediciones de Ficzone: Granada Gaming en los años 2017, 2018 y 2019.
- Participación en el evento del Salon del Manga de Jerez 2019
- Participación en el evento de ocio Japan Weekend Madrid en la edición de Febrero y Septiembre 2019.
- Participación en la Comic-con de Gibraltar. 2019
- 1º Premio Concurso Cartel, Salón del Manga y el Cómic de la Línea, Cádiz. 2019.
- Ilustradora Freelance.
- Diseñadora gráfica publicitaria para Coviran, Irish town, Gibraltar. 2019

12. Bibliografía y Web grafía

12.1. Bibliografía.

Libros de consulta:

- BRUCE-MITFORD, Miranda y WILKINSON, Philip. *Signos y Símbolos: Guía Ilustrada de su Origen y Significado*. España. Pearson Educacion. 2008.
- GURNEY, James. *Color and Light, a guide for the realist painter*. Kansas city, Missouri. McMeel Universal. 2010
- MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink, Drawing and composition for visual storytellers*. California. Design Studio Press. 2015

Libros de referencia:

- BALDWIN, Alec, JOYCE, William and ZAHED, Ramin; *The rise of the Guardians*; San rafael, California, EEUU. 2012.
- V.V.A.A., *The Art of Dragon Age Inquisition*, Milwaukee, United States, Dark Horse Comics, 2014.
- DAVIES, Paul, *The Art of Horizon: Zero Dawn*, London, United Kingdom, Titan Books Ltd, 2017.
- DIAZ CANALES, Juan y GUARNIDO, Juanjo; *Blacksad Integral*; Barcelona; Norma Editorial S.A. 2018.
- JULIUS, Jessica; *The art of Frozen II*; San Francisco, California, EEUU; Chronicle Books. 2019
- KURTTI, Jeff; *The art of Tangled*, San Francisco, California, EEUU; Chronicle Books. 2010.
- .WANG, Jen; *El principe y la modista*. Roca Editorial de libros, S.L.; Barcelona 2018.

12.2. Web grafía.

- <http://comunicaciongrafica-pucp.blogspot.com/2014/05/la-narrativa-visual.html#:~:text=La%20narrativa%20visual%20se%20basa,de%20vista%20de%20determinada%20interpretaci%C3%B3n>. **Fecha de consulta:** 3 / Agosto/ 2020
- <https://www.akiracomics.com/blog/que-es-una-novela-grafica>. **Fecha de Consulta:** 5/ Agosto/ 2020
- https://elpais.com/cultura/2017/03/15/ka_boom/1489574683_699396.html **Fecha de Consulta:** 10/ Agosto/ 2020

