

TFG

PROYECTO DE DISEÑO DE PERSONAJES PARA UN CÓMIC. MONSTER AGE

Presentado por M^a Cristina García Ordóñez
Tutora: Marina Pastor

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este documento de TFG se presenta un proyecto de diseño de personajes para un cómic, situado en el ámbito del concept art¹.

La temática del cómic se centra en un futuro aparentemente utópico fruto de un pasado realmente atroz. A lo largo de la historia se hará referencia a cuestiones sociales que se relacionan con nuestro mundo actual. De este modo se intenta criticar el mundo que habitamos y cuestionar nuestra esencia como especie. La finalidad de dicho cómic no es otra más que proporcionar entretenimiento y hacer reflexionar al lector sobre nuestra sociedad y nuestra identidad como seres humanos.

PALABRAS CLAVE: realidad, crítica, diseño, personajes, cuestionar

ABSTRACT

This TFG document presents a character design project for a comic, located in the field of concept art.

The plot focuses on an apparently utopian future emerged from an atrocious past. Throughout history, reference will be made to social issues that relate to our world today. In this way the world we inhabit is questioned, as well as . The purpose of this comic is none other than to provide entertainment and make the reader reflect on our society and our identity as human beings.

KEY WORDS: reality, criticism, design, characters, question

¹ Concept art: imágenes visuales que tienen el objetivo principal de dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en cómic, videojuegos o animación.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dedicar unas palabras a aquellas personas que han cambiado mi vida. En primer lugar, quiero agradecer a mis padres todo lo que han luchado para que hoy pueda estar donde estoy, por confiar y creer siempre en mí a pesar de que muchos otros no lo hacían. En segundo lugar, a mi hermana, por quererme tal y como soy, por cuidarme siempre y

servirme de guía en este mundo tan complejo que vivimos. En tercer lugar, a Manuel, mi futuro cuñado, por apreciarme y estar siempre ahí para ayudarme. Y por último, pero no menos importante, a todos los amigos, compañeros y profesores de quienes he podido aprender y madurar en estos cuatro años de carrera y que sin ellos no sería lo que soy. Gracias a todos de corazón.

ÍNDICE

1. INTRODUCCION

2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

2.1 OBJETIVOS

2.1.1 *Objetivos generales*

2.1.2 *Objetivos específicos*

2.2 METODOLOGÍA

3. CONCEPT ART

3.1 CONCEPT ART EN EL CÓMIC

3.2 PROCESO DE TRABAJO DEL CONCEPT ART EN EL CÓMIC

4. REFERENTES

4.1 REFERENTES LITERARIOS

4.1.1 *1984*

4.2 REFERENTES ARTÍSTICOS

4.2.1 *Blacksad*

4.3 REFERENTES TEMÁTICOS

4.3.1 *Serial experiments Lain*

5. DESARROLLO DEL CÓMIC

5.1 DISEÑO DE LOS PERSONAJES

5.1.1 Luna

5.1.2 Nina

5.1.3 Dark Moon

5.2 CONTEXTO HISTÓRICO

5.3 CONTEXTO HISTÓRICO DE LA HISTORIA

6. CONCLUSIONES

7. FUENTES

7.1 BIBLIOGRAFÍA GENERAL

7.2 PÁGINAS WEB

8. INDICE DE IMAGENES

9. ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

En este TFG el lector encontrará una serie de diseño de personajes para un cómic. Dichos rediseños parten de unos dibujos que hice cuando era pequeña.

La memoria se divide en tres grandes partes, y cada una se compone de distintos apartados.

La primera parte se hace referencia al trabajo teórico y el lector encontrará información acerca del concept art, así como su definición y su aplicación en el cómic. También se explicarán los objetivos generales del proyecto, es decir, qué se pretende alcanzar con el TFG.

En la segunda parte se encuentran los referentes que nutren el trabajo y que han servido de inspiración para llevar a cabo los diseños y la temática del cómic. Aquí se explica en profundidad las influencias recibidas de cada uno de ellos acompañado de una breve sinopsis de las obras.

En la tercera parte se desarrolla la fase práctica del trabajo. El lector encontrará el grueso de la memoria, donde se explica paso por paso la creación de los diseños, el origen de cada personaje, sus personalidades y posteriormente parte de la historia.

En esta memoria de TFG hago uso de la primera persona del singular dado que se trata de un trabajo de producción creativa y personal en el que resulta muy forzada la utilización del plural mayestático.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

2.1.1 *Objetivos generales*

Desarrollar una serie de personajes para una historia de cómic, la cual está inspirada en la sociedad y estado actual de nuestro mundo. Trata de cuestionar nuestra esencia como humanos, así como nuestro modo de vida

2.1.2 *Objetivos específicos*

Diseñar un *concept art* sobre los personajes principales de la historia, detallando los aspectos más característicos de cada uno de ellos, como la personalidad y lugar de procedencia, ya que cada uno es de una especie diferente.

Explicar el origen de cada personaje e indagar en sus historias dentro de un mundo aparentemente utópico.

Construir las relaciones de cada personaje en relación a su entorno y las demás especies que habitan el mundo.

2.2 METODOLOGÍA

Para realizar este proyecto de TFG decidí empezar por el trabajo práctico en primer lugar. Esto se debe a que, a la hora de redactar, me es más fácil explicar el trabajo y los pasos que he seguido. Para llevar a cabo dichos procedimientos empecé por trabajar primero los diseños. Fui trabajando día a día, y no me ceñí a un horario concreto, ya que previamente me hice un plan de trabajo y no me fue útil. Nunca llegaba a las fechas que me proponía porque el proceso de diseño era muy complejo y necesitaba mucho más tiempo de lo que pensaba. Además, no podía trabajar en el diseño de un personaje más de dos o tres días seguidos, ya que terminaba estancándome y no fluían las ideas. Por lo tanto, los iba alternando; cuando me cansaba de uno pasaba al otro, y así sucesivamente. Para llevar a cabo los diseños me apoyé en los referentes que busqué previamente. Como he mencionado antes, los diseños presentados parten de unos dibujos que hice cuando tenía 13 años, por lo que la búsqueda del *concept* es un poco más reducida que si partiesen de cero. Aun así, se puede ver un gran

cambio y evolución en los diseños finales. Como ya tenía una idea de cómo quería que fuesen los personajes busqué referentes que se adaptasen a los conceptos que tenía en mente.

El siguiente paso fue la realización de los primeros bocetos a partir de los referentes seleccionados para, posteriormente, realizar el diseño definitivo. Antes de llegar a los personajes definitivos tuve que construir su carácter, objetivos, vivencias y relaciones para que los diseños fuesen acorde a su aspecto. Finalmente, tras llegar al diseño final, desarrollé las expresiones y *turn around*² para terminar de darles personalidad. Esta serie de diseños se han llevado a cabo mediante soporte digital para darles un acabado más limpio. El formato empleado es un A3 vertical y horizontal. Con estos últimos pasos finaliza la parte práctica.

La fase teórica consta de dos partes: una en la que hablo del concept art, modalidad en la que se haya este proyecto, y la segunda; donde se encuentra el origen de cada personaje y explicación de sus diseños, así como el grueso de la historia. Respecto a la historia, no parto de cero, pero sí que ha ido cambiando a lo largo de los años. Por lo tanto, establecí parte de los puntos clave de la historia, los sucesos ocurridos y sus consecuencias. Dado que esto es el comienzo del proyecto la historia no está terminada, por lo que solo tengo redactado una parte del argumento y es de lo que voy a hablar.

3. EL CONCEPT ART

Este proyecto de TFG presenta una serie de diseños de personajes para un cómic, situado dentro del ámbito del concept art. “El concept art es la disciplina de crear imágenes visuales con el fin de representar un diseño, idea o estado de ánimo para resolver las problemáticas de una historia” (Fraisie. J, 2019, extraído de la página web *Domestika*).

Sin embargo, en esta disciplina podemos encontrar dos tipos de concept, cada uno destinado a un tema en concreto. En este apartado del TFG explicaré el proceso de trabajo que se lleva a cabo en el cómic. El concept art es un trabajo de gran importancia, ya que es el concept artista quien se encarga de realizar la parte estética. Dentro de esta se incluyen personajes, escenarios, ambientes, iluminación... que ayudarán a expresar las emociones del cómic hacia el espectador.

² Turn aroun: representación de un personaje en cuatro vistas: frontal, perfil, tres cuartos y espaldas. Se usa en animación y videojuegos con el fin de que los modeladores 3D y los dibujantes se sirvan de ellos como referencia visual.

3.1 CONCEPT ART EN EL CÓMIC

El resultado final de un cómic es solo la punta del iceberg. Para que un cómic se vea acabado es necesario llevar a cabo un gran proceso de desarrollo e investigación. Cómo se verán los personajes, por dónde se moverán, qué ambientes se sentirán... todo esto es trabajo de concept, disciplina encargada de aportar la información visual necesaria para desarrollar un proyecto artístico, ya sea un cómic, animación o videojuego. Para ello, el *concept artist*³ emprende un arduo trabajo de investigación y recopilación de datos. Para que un cómic tenga coherencia narrativa el diseñador debe empaparse de todo lo relacionado con el espacio que va a representar. Por ejemplo, si la historia va a estar inspirado en la antigua China recopilará toda la información posible acerca de la cultura, las costumbres de aquella época, cómo vestían, así como el nivel económico del país para que se sienta lo más fiel posible a la realidad. Toda ficción tiene parte de realidad.

El *concept art* permite visualizar de manera general una idea o concepto. Un simple boceto hecho a mancha o línea ya es *concept art*, porque el *concept* implica “búsqueda”. La principal función del *concept artist* es mostrar qué estética visual va a tener el cómic a nivel conceptual y emocional. Antes de empezar a diseñar deben solventar las primeras cuestiones, como, por ejemplo, qué carácter presentarán los personajes. Los diseños varían mucho dependiendo de si el personaje es alegre, melancólico o agresivo, por lo que es un aspecto esencial a la hora de diseñar. Se suelen emplear formas redondeadas para personajes de carácter dulce, alegre o tierno. Sin embargo, las formas puntiagudas se suelen emplear más para personajes malvados. Si el cómic va a ser a color será importante asignar la gama cromática que se empleará en cada escenario, qué atmósfera se quiere transmitir o qué formas van a predominar. Estas cuestiones son muy importantes para dar el siguiente paso, que son los primeros bocetos. Esta fase es la más emocional y artística del concept. La gestualidad del trazo, el uso de los colores a modo de mancha para encontrar formas interesantes... hasta llegar a un diseño base que posteriormente se desarrollará más a fondo.

El *concept art* no se puede encasillar como una modalidad destinada a un aspecto en concreto, sino que tiene varias aplicaciones. Como ya he mencionado anteriormente, el concept tiene varias funciones; una que sería más emocional; y otra que es más técnica. Plasmar los personajes dentro de un escenario, cómo se comportan dentro de ellos, cómo se percibe el ambiente... estamos hablando de la ilustración. El concept como ilustración es muy útil a la hora del desarrollo del estilo visual del cómic y la narrativa. Es muy común el uso

³ *Concept artist*: profesional encargado de diseñar los personajes, *props* y escenarios para un proyecto artístico.

de encuadres cinematográficos, ya que estos expresan ciertas emociones según en qué contexto se empleen. Para ello suelen representar escenas importantes del cómic, es decir, como los *keyframes*⁴ de una animación. Aquí el *concept artist* se encarga de darles vida: el ángulo de los personajes, cómo incide la luz en ellos, cómo es el ambiente del lugar, qué estilo va a tener el cómic, etc.

Por otra parte, existe otra modalidad donde los diseños están destinados a servir como modelos anatómicos para modelaje en videojuegos o incluso animación. En el caso del cómic, esto se aplica para facilitar el proceso de dibujado de los personajes. Es por eso por lo que requiere de un trabajo de diseño muy completo de los *props*⁵ o personajes que se quieran representar. Por ejemplo, dentro de este ámbito encontraremos el desarrollo completo de las vistas de un personaje, también conocido como *turn round*. También incluye el desarrollo de las expresiones emocionales para informar acerca del comportamiento del personaje. El *concept artist* debe aportar la mayor información posible del personaje o escenario que se vaya a representar, con el fin de que el dibujante tenga buenas referencias visuales.

Mi proyecto contiene trabajo de ambas modalidades, aunque está más enfocado al *concept* puro. La razón de que me sienta más cómoda con el *concept art* puro es por el acto de crear un personaje de cero, ya que eres tú quien le va dando vida poco a poco. Diseñar su figura, después sus expresiones, sus vistas... es un proceso creativo que requiere mucho trabajo de reflexión, y es por eso que resulta muy satisfactorio una vez llego al resultado final. Sin embargo, también me gusta mucho generar sensaciones mediante el uso del color y la línea, que el espectador pueda sentir lo que está viendo. De hecho, este aspecto es de gran relevancia en cuanto al cómic se refiere y es por eso que he creído conveniente aportar contenido de este tipo al TFG.

3.1 PROCESO DE TRABAJO DEL CONCEPT ART EN EL CÓMIC

Por lo general el proceso de creación de un cómic no difiere mucho con respecto a cualquier proceso artístico, aunque cada industria tiene un método a la hora de trabajar. Aun así, dentro del cómic se siguen unos pasos básicos que todo autor debe seguir, independientemente de su modo de trabajo.

⁴ *Keyframe*: fotograma clave de una animación o storyboard. Representa una escena importante de la historia de un cómic, videojuego o animación.

⁵ *Props*: : todos aquellos elementos que forman parte de un escenario, como lo pueden ser una silla, un sofá, una llave, etc.

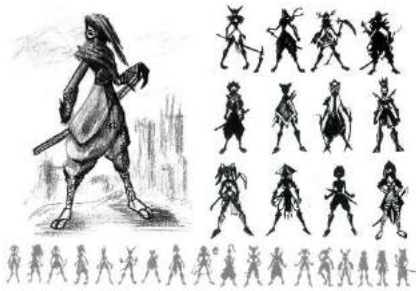


Fig.1 Ejemplo de concept art. Imagen extraída de Google imágenes.



Fig.2 Ejemplo de *concept art* definitivo de Elsa, *Frozen*, 2013, The Walt Disney Company

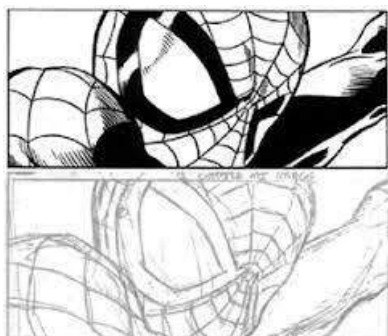


Fig.3 Ejemplo de entintado de una viñeta del cómic *Spiderman*, 1962, Stan Lee.

Estos pasos básicos son muy similares a los empleados en animación o desarrollo de videojuegos. Se pueden distinguir hasta cuatro fases: idealización, pre-producción⁶, producción y publicación.

En la fase de idealización todavía no hay nada claro acerca del proyecto a desarrollar: ni diseños, ni estética, ni historia. Es el momento de la lluvia de ideas. Mediante este proceso se generan propuestas sobre la elección del género del cómic: fantasía, ciencia acción, comedia, aventuras... con este dato básico se comienza a desarrollar bocetos. Aquí es donde más contenido artístico se genera, pues la búsqueda del concept implica mucho trabajo de investigación. Precisamente por este motivo es que los bocetos suelen ser dibujos mu rápidos y expresivos. Tan solo sirven para hacerse una idea general del concepto que se quiere plasmar, por lo que no exige un alto nivel de detalle. Aun así, es una tarea que requiere de una gran rapidez a la hora de ejecutar los dibujos. Con estos bocetos rápidos el equipo se hace una idea general de dónde va a suceder la historia, cómo se vería y los personajes que aparecerían. Tras una selección de bocetos, algunos de ellos se llevan a una fase mucho más rigurosa en pre-producción, donde el *concept artist* comienza a definir las formas, iluminación y ambientación o *mood*⁷.

En la fase de preproducción ya se tiene una idea más o menos definida de lo que va a ser el cómic. Sin embargo, ahora le toca ser al *concept artist* quien lleve a cabo la mayor parte del trabajo, ya que de él depende la estética final. Aquí comienza la búsqueda de los diseños definitivos. Los personajes estarán mucho más detallados y se decidirán sus indumentarias, gestos, peinados, complementos, etc. Tras realizar los bocetos previos, se llevan a cabo estudios anatómicos, como, por ejemplo, el *turn around*. El *turn around* representa al personaje en sus cuatro vistas: frente, perfil, tres cuartos y de espaldas. También se incluyen estudios faciales y corporales para estudiar el comportamiento de los personajes y realizar sus expresiones. Todo esto servirá para que los dibujantes puedan servirse de ellos como referencia visual y aportar todo el realismo posible a los personajes. Sin embargo, aún hay trabajo por terminar. Tras haber desarrollado el diseño de los escenarios y los personajes, se procede a la fase documentación. Aunque un cómic sea ciencia ficción este debe ser coherente y verosímil. Para esto se buscan referentes tanto en la literatura como el cine, e incluso internet, otros cómics o de la realidad misma. De esta forma se genera una historia bien documentada y creíble. También es muy importante organizar el espacio-tiempo de la historia, cómo va a ser narrada y cuándo serán

⁶ *Preproducción*: : La preproducción es el proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra, u otra presentación. Una producción se divide en tres partes: preproducción, producción y posproducción. La preproducción termina cuando finaliza la planificación y el contenido comienza a ser producido.

⁷ *Mood*: palabra inglesa cuya traducción al español significa estado emocional. En el *concept art* hace referencia a lo que se desea transmitir a través del dibujo y el color.



Fig.4 Ejemplo de viñeta coloreada tras el entintado. Sergio Cerón



Fig.5 Ejemplo de *mockup* de un cómic.

las entregas. Y por último, pero no menos importante, el guion. El guion es la base del cómic junto al dibujo, y debe estar bien planteado y estructurado.

Con los diseños y el guion definitivos se pasa a la última fase, la producción. En esta fase se realizan bocetos del guion mediante el uso de diversos métodos. El desarrollo del guion a modo de *storyboard*⁸ ayuda a darle visibilidad al guion técnico mediante el dibujo y la puesta en escena. La ventaja de realizar un *storyboard* es que se genera un guion visual que sirve de referencia a la hora de dibujar las escenas definitivas del cómic. A veces una imagen vale más que mil palabras, por lo que es muy importante saber cómo enfocar las acciones en las viñetas, y por lo tanto, el guion. La característica principal del cómic es que el texto no existe sin los dibujos y viceversa. Es por eso que he tomado como ejemplo la siguiente cita de Paul Williams: “Y definitivamente no es el caso de que las palabras hagan el trabajo pesado mientras que las imágenes brinden ornamentación” (Goodrum, 2021). Cuando el *storyboard* está terminado se procede al encaje a lápiz de la viñetas y dibujos que, posteriormente serán entintadas. Si no hay color entonces se daría por terminado la producción de la obra, pero si lo hubiese, darle color sería el último paso. Este puede ser tanto con medios tradicionales como digitales.

Aunque el trabajo ya está terminado aún queda promover su publicación mediante el *marketing*⁹. El arte final es lo que se conoce como la preparación del archivo final para que este sea impreso o publicado en la web. Con la ayuda de *mockups*¹⁰ el artista crea una visualización del producto, en este caso un cómic, para emplearlo como imagen promocional y dar visibilidad a su trabajo.

4. REFERENTES

4.1 REFERENTES LITERARIOS

4.1.1 1984

Aunque la historia en sí surgió de la necesidad de “expresar” la idea de la importancia de pensar y cuestionarse la realidad, otros autores lo hicieron mucho antes que yo. Es por eso que investigué sobre las distopías de George

⁸ *Storyboard*: conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia y que se utilizan como guía para entender una historia, para previsualizar una animación o para seguir la estructura de una película antes de realizarla o filmarla.

⁹ *Marketing*: conjunto de instituciones y procesos para crear, comunicar, entregar, e intercambiar ofertas que tienen valor para los clientes, socios y la sociedad en general.

¹⁰ *Mockup*: modelo o un prototipo que se utiliza para exhibir o probar un diseño

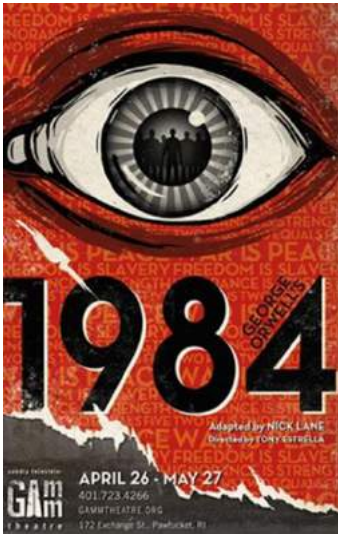


Fig. 6 George Orwell, 1984, 1949
Portada del libro, bajo la
dirección de Bill Bernbach

Orwell, un escritor que criticó muy duramente las dos grandes dictaduras habidas hasta el momento, la de Hitler y Stalin. Posteriormente, tras escribir “1984”, se le consideró un gran visionario. La sociedad representada en la novela no dista mucho de la nuestra: una sociedad que vive engañada por la información que el Gran Hermano¹¹, dirigente de El Partido, se encarga de manipular, y lo hace mediante un dispositivo muy similar al teléfono móvil, la “telepantalla”¹². Son dispositivos usados por los gobiernos para controlar la vida y sentimientos de las personas. Con esto tienen asegurado el control absoluto de las mentes humanas, de este modo manipulan sus vidas y les hacen creer que el Gran Hermano vela por su seguridad. Como consecuencia, cualquier persona que diese indicios de atacar contra el estado, este se encargaba personalmente de hacerlo desaparecer.

Lógicamente nuestra sociedad no se encuentra en la misma situación, pero sí que comparte muchas similitudes como que nos encontramos vigilados por cámaras por toda la ciudad. A veces no hace ni falta que nos vigilen, porque somos nosotros mismos quienes ponen la información al servicio del sistema mediante las redes sociales.

El gran parecido que muestra la sociedad creada por Orwell con la nuestra me ha inspirado para crear mi propia “falsa utopía”. La idea es crear una crítica social que cuestione nuestra sociedad y que haga reflexionar al lector sobre aquello que nos rodea. Es por eso que he tomado a Orwell (entre otros) como referente literario a la hora de construir el universo por el que se moverán los personajes.

4.2 REFERENTES ARTÍSTICOS

4.2.1 *Blacksad*

En cuanto a referentes artísticos escogí a *Blacksad*, un famoso cómic de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido. Este cómic de género policíaco nos muestra la vida como detective de John Blacksad, un gato negro que vive en los Estados Unidos. La historia se sitúa en los años 50, tras la segunda guerra mundial, en los principios de la Guerra Fría. Aunque cada tomo narra un caso distinto, todos comparten dos temas concretos y que están presentes en la actualidad; véase el racismo y el machismo.



Fig. 7 Ilustración de Juanjo Guarnido, 2014. Ilustración incluida dentro del quinto tomo de *Blacksad*, Amarillo

¹¹ *Gran Hermano*: término empleado en la obra para referirse a un ente superior que gobierna en Oceanía. Hace referencia a la figura del dictado Stalin.

¹² *Telepantalla*: dispositivo similar a los teléfonos móviles y a la televisión. Se tratan de pantallas de un metro aproximadamente que actúan a modo de cámara de vigilancia. Aunque guarda mucha similitud con una televisión esta no produce imágenes. Su principal misión es vigilar a los ciudadanos y está constantemente hablándoles, como si de una conferencia virtual se tratara. Están repartidas por todos los hogares y no se dejan un rincón por vigilar.

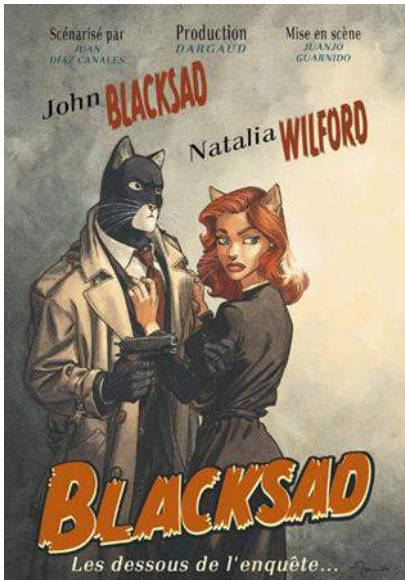


Fig. 8 Ilustración de Juanjo Guarnido, 2001. Portada del segundo tomo de la serie de cómics *Blacksad*

La característica principal de esta obra es que los personajes presentan forma zoomorfa¹³. La razón de esto es que el autor podía jugar con los estereotipos que los animales representan (por ejemplo, el policía es un perro, el traficante de droga es un camello, el detective es un gato) o bien le permitía romper con dichos estereotipos (una hiena que ejerce como abogado y que resulta ser buen tipo, un zorro policía).

Blacksad es sin duda una obra maestra del cómic. Sin embargo, no me centraré en su contenido literario, sino en su dibujo y diseños. A nivel conceptual Blacksad es justamente lo que estaba buscando; animales antropomorfos. Dado que la protagonista de mi cómic es una chica medio animal necesitaba referentes visuales de cómo podría diseñar un personaje mitad humano mitad animal. A mi parecer, Blacksad lo borda a la perfección. Aunque algunos son más animales que humanos, en el caso de los personajes femeninos se asemejan más a humanos, por lo que en cierto modo me beneficiaba. La forma que tiene de emplear y romper los estereotipos es algo que me resulta muy interesante y que también quiero añadir en mi cómic. Sin ir más lejos, Luna, la protagonista de la historia, es mitad lobo. Este animal tiene mala fama por estar asociado a la oscuridad y al diablo en la simbología cristiana. Sin embargo, Luna es amable, alegre y bondadosa. De hecho, este recurso es de gran importancia en el cómic, ya que uno de los mensajes que quiero transmitir es que no todo es lo que parece ser.

4.3 REFERENTES TEMÁTICOS

4.3.1 *Serial experiments Lain*

Parte del contenido del cómic toma inspiración de un anime japonés: *Serial experiments Lain*, emitida en el año 1998. Esta historia nos muestra la vida de una joven estudiante de secundaria, Lain. Vive una aparente vida normal con sus padres y hermana, aunque desde el primer capítulo notamos algo raro en ellos, como si lo que estamos viendo no fuese del todo real. Y de esto mismo trata la serie. La historia comienza con el suicidio de una joven que va al mismo instituto que Lain. Sin embargo, varios compañeros, incluido la protagonista, reciben un mail misterioso de la joven fallecida días después de su suicidio. En este mail la joven aseguraba seguir viva, que Dios existía y que se encontraba con él en ese momento. Tras este suceso, Lain comienza a adentrarse en las profundidades de Internet mediante el uso de ordenadores inteligentes o Navi, como lo llaman en el anime, con el fin de comunicarse con su compañera fallecida. Sin embargo, su completa inmersión dentro del metaverso hizo que

¹³ Zoomorfa: que presenta forma de animal



Fig. 9 Fotograma del anime *Serial experiments Lain*. Lain en metaverso

esta alcanzara ciertos niveles divinos, tales son la omnipotencia y la capacidad de alterar el espacio-tiempo. Tal es así que los usuarios de dicho metaverso la consideran la diosa de internet. Todo se vuelve confuso cuando vemos que lo que se nos muestra carece de explicación; por ejemplo, la hermana de Lain, Mika, ve ante sus ojos como los niños de su alrededor comienzan a elevar los brazos al cielo, y de entre las nubes aparece la figura divina de Lain.

Serial experiments Lain trata temas teológicos y psicológicos de manera compleja, y no solo eso, sino que se adelantó a su época (por ejemplo, se ve representada la realidad virtual¹⁴), por lo que se le considera un anime de culto. La historia deja las puertas abiertas a la imaginación y cada uno puede interpretar los sucesos a su manera, ya que en ningún momento el espectador sabe si lo que está viendo es real. Sus temáticas tan poco vistas en el cine o literatura fue lo que me inspiró a la hora de elegir los sub temas a tratar dentro de la historia de mi cómic. Temas como la existencia de Dios ya no como concepto divino basado en la fe, sino como una entidad abstracta que consiga unificar las mentes humanas en una sola; es decir, Internet como el nuevo Dios.

Esta serie escrita por Chiaki Konaka y dirigida por Ryūtarō Nakamura plantea una cuestión principal: ¿dios existe? En caso de que así fuese, ¿sería tal y como la fe indica? ¿Podría considerarse Internet como tal? La forma que tiene de actuar no se aleja mucho del concepto de Dios: es omnipotente y siempre está vigilando lo que hacemos. Además del concepto de Dios, también se plantean otras cuestiones como la identidad, el uso de la tecnología y su impacto en el ser humano, algo que también quiero reflejar en mi universo. Lo que más me ha inspirado de *Serial experiments Lain* es el planteamiento de estas cuestiones que, a mi parecer, han sido poco exploradas. Sin embargo, mi intención es darles un enfoque más reflexivo y, sobre todo, emocional. Si bien *Serial experiments Lain* trata los temas de forma muy abstracta y abierta, en *Monster Age* tendrán un sentido emocional que proviene de los personajes. Estos temas les afectará directa o indirectamente, y muchas veces serán ellos quienes se planteen dichas cuestiones.



Fig 10 Ilustración empleada para la exposición online *eXhibition*, 2020.

¹⁴ *Realidad virtual*: conjunto de técnicas informáticas que permiten crear imágenes y espacios simulados en los que una persona, mediante un dispositivo visual, tiene la sensación de estar y poder desenvolverse dentro de ellos.



Fig. 11 Fotograma extraído del opening de *Digimon*, 1997

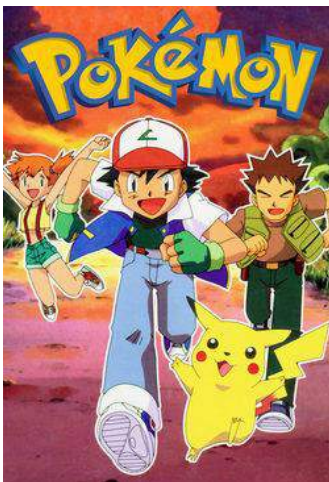


Fig. 12 Portada de promoción del anime *Pokemon*, 1999

5. DESARROLLO DEL CÓMIC

Este proyecto nació cuando tenía 13 años. Tanto la historia como las motivaciones personales han ido cambiando a lo largo del tiempo, sin embargo, hay ciertos aspectos que aún se mantienen.

Todos los artistas comienzan representando en sus trabajos aquello que más les fascina o, simplemente, aquello que necesitan expresar. Pero, al crecer lo más normal es que se exploren otros caminos y se abandone lo que representaban en sus inicios. Algo similar me sucedió a mí a los 13 años. Siempre me han fascinado los animales, y representarlos era mi gran pasión. Es por eso que series como *Digimon* o *Pokemon* me influenciaron mucho en mi infancia y adolescencia. Sus diseños simplemente me maravillaban, y sentía la necesidad de dibujarlos a todas horas. Eran criaturas inspiradas en animales, por lo que llegó un punto en el que me dispuse a crear mis propias bestias siguiendo los dos ejemplos anteriormente mencionados.

Sin embargo, cuando fui creciendo empecé a sentir otras inquietudes, quería representar algo diferente que no fuesen bestias, y de este modo comencé a crear otro tipo de personajes, algunos más humanos que otros. Aquí fue cuando comencé a incluir personajes humanos en mi repertorio, que hasta el momento solo habían sido animales. He de decir que en esta época no había buen ambiente en mi casa, cosa que afectó considerablemente a mi estilo de dibujo. No sé muy bien cómo surgió, pero comencé a dibujar criaturas que se asemejaban a muñecos voodoo, entre otras cosas, y considero que estos personajes representan una parte mi pasado. Muy a menudo recurría a ellos como vía de escape por los malos momentos que pasaba en casa, dando como resultado criaturas inquietantes que siempre estaban sonriendo, pero que por dentro estaban sufriendo., que era justo como me sentía por aquel entonces.



Fig. 13 Personajes de *Digimon* y *Pokemon*, que servían de referente en mi infancia



Fig. 14 Ejemplo de muñeco voodoo empleado como referente para el diseño de los andorides.

Ahora bien, el abanico de personajes y estilos empezó a abrirse considerablemente, y aunque en aquella época dejé bastante de lado la representación de bestias, no quería que estos trabajos se quedasen olvidados. Es por eso que me planteé la idea de hacer un cómic en la que la representación tanto de personajes humanos, bestias y muñecos voodoo coexistiesen en un mismo universo. Evidentemente la historia que desarrollé en aquel entonces no tiene nada que ver con la de ahora. Tras estudiar la primera y segunda guerra mundial, cobré conciencia sobre nuestro mundo. Algo me removió por dentro, comencé a cuestionar nuestra sociedad y fue aquí cuando me dije: “¿y por qué no utilizar los personajes de mi cómic para crear algo que también remueva a la gente? Algo que puedan disfrutar leyendo pero que a la vez les haga cuestionar el mundo que vivimos.” Fue así como emprendí un largo camino en el desarrollo de este cómic.

5.1 PERSONAJES

5.1.1 LUNA

Luna es la protagonista de esta historia. Su aspecto antropomorfo se debe a que forma parte de una especie humana artificial creada por científicos en una era pasada. Sin saberlo, la finalidad de su creación era que estos sustituyeran a los seres humanos. El mundo estaba sufriendo grandes cambios y crisis, por lo que una joven decidió poner fin al sufrimiento humano y del planeta con un plan genocida. El plan era crear una raza humana artificial capaz de sentir dolor ajeno, que fuese capaz de vivir de aquello que le diese la madre Tierra y que, sobre todo, se respetasen entre sí. Es decir, volver al principio, al origen, pero sustituyendo a los humanos. Este pasado fue ocultado.

Luna es sin duda un personaje muy flexible. Su rasgo más notable es la empatía, siempre trata de ponerse en el lugar de los demás con el fin de comprenderlos mejor. Es muy emocional y a veces puede cambiar de estado de ánimo con mucha facilidad. Destaca por ser fiel, fuerte y valiente, por lo que aquellos que la conocen piensan que tiene buenas dotes de líder. No suele fiarse de los extraños, pero con la gente que quiere se muestra siempre servicial y dispuesta a ayudar. Tiene un fuerte espíritu aventurero y le gusta investigar todo lo que tenga que ver con los humanos, aunque en esa época se sabe bien poco de ellos.



Fig. 15 dibujo original de Luna en 2013



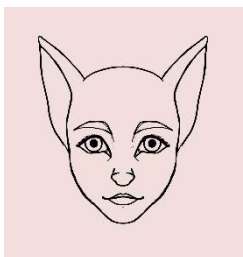
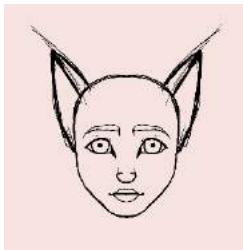
Figs. 16 y 17 Expresiones de Luna.



Fig. 18 Foto de un lobo usado como referente

Descendiente de los antiguos Allant¹⁵, Luna vive en el bosque con su familia, acompañada de otras familias asentadas alrededor de su zona. Es una joven alegre y tranquila a quien le gusta pasar el tiempo con la naturaleza y los suyos. A veces emprende viajes cortos en busca de restos arqueológicos de la era de los humanos; como botes de plástico, latas, utensilios de cocina, e incluso ha llegado a encontrar pinturas que sobrevivieron al paso del tiempo.

Para su diseño me inspiré en los lobos, animales independientes y de apariencia feroz pero tranquila. Lo combiné con un ave llamada quebrantahuesos, también conocido como el pájaro dragón. Es un buitre de aspecto imponente, como bien su nombre indica, pero no solo escogí a este animal por su fiereza. Su plumaje, que varía entre marrones grisáceos y naranjas, me resultó cuanto menos interesante para integrarlo con los colores del lobo. En cuanto a su diseño tomé diferentes partes de cada animal y los integré en una figura humana femenina. El objetivo era diseñar un personaje que se viese tan animal como humano, pero que fuese más notable la parte humana (ya que no dejan de ser humanos las orejas, morro y ojos).



Figs. 19 y 20 Bocetos del diseño de la cara del personaje.



Fig. 21 Pruebas de pelo del personaje.

Si Luna es mitad lobo y ave, decidí emplear cada animal para una función concreta. Para componer el cuerpo de Luna utilicé al lobo como base, mientras que la forma del ave solo se percibe en las alas que tiene en su espalda. Los rasgos más animales de Luna se evidencian en el rostro. Aunque la boca es más humana, su hocico es prácticamente el de un lobo, al igual que sus orejas. Esto

¹⁵ *Allant*: especie humana artificial creada por humanos en una era remota.

le permite tener una gran agudeza auditiva y olfativa, muy útiles a lo largo de su aventura. Sin embargo, los ojos también son una parte fundamental de su diseño. Grandes para ver más allá de donde otros no ven, y coloridos para acentuar su mirada animal. Las extremidades superiores no presentan grandes variaciones excepto las manos, que poseen largas y afiladas uñas. En la zona abdominal, sus altas y anchas caderas dejan paso a dos potentes piernas caninas de aspecto robusto y fuerte, perfectas para correr, saltar e incluso golpear. Por último, coloqué una larga cola en la parte superior de la cadera para terminar de resaltar su forma animal.



Fig. 22 Pose en movimiento del personaje



Fig. 23 Pruebas de color del personaje



Fig. 24 Foto de un quebrantahuesos empleada como referencia

Ahora bien, si he empleado al lobo para la base del cuerpo, al quebrantahuesos lo utilicé como base de color y retoque de detalles estéticos. El quebrantahuesos presenta tonos marrones grisáceos en el lomo, alas y cola, mientras que el cuerpo varía entre gamas anaranjadas y amarillas hasta el blanco. Como marca de distinción esta ave presenta un conjunto de plumas negras alrededor de sus ojos a modo de antifaz, coronado con una membrana roja que rodea el borde de los globos oculares llamado esclerótica. Me resultó bastante complejo hacer que Luna se viese realmente como una mezcla de tres seres vivos, sobre todo porque su forma animal principal es la del lobo. Me preocupaba que las alas quedasen desconectadas del diseño y se convirtiesen en un mero recurso estético, pero al dividir cada animal para una función concreta creo que he llegado al objetivo. Los colores del quebrantahuesos aportan a Luna esa carencia del ave en su diseño, y ayuda a unificarlo todo en conjunto. Hay detalles del quebrantahuesos que he incorporado en Luna, como, por ejemplo, el borde rojo de los ojos. E incluso he añadido plumas que recubren su pecho a modo de “ropa”.



Fig. 25 Turn around del personaje



Fig. 26 Diseño anatómico del personaje

Tanto el lobo como el quebrantahuesos son dos animales que comparten rasgos similares en cuanto aspecto y carácter; son fieros, solitarios y elegantes. Si bien Luna no está diseñada para tener un aspecto feroz e intimidante, estos rasgos se harán notar en momentos de tensión, pudiendo llegar a inquietar no solo a los personajes, sino al propio lector. Por lo tanto, de estos tres rasgos he tomado como rasgo principal la elegancia. A pesar de ser un personaje muy alegre y vigoroso, decidí que la elegancia primara por encima de la fuerza. La razón de esto es que quiero enfatizar esa “idealización” de la belleza en contraste con el oscuro pasado de su propio origen. A lo largo de la historia se desarrollarán capítulos desagradables e incluso macabros, por lo que esa estética tan elegante de los Allant hará que el lector perciba esa belleza como algo irreal.

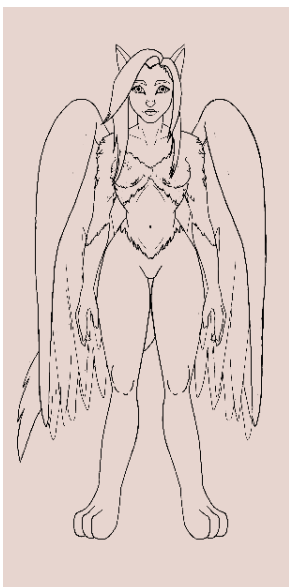


Fig. 28 Diseño final a color de Luna



Fig. 29 Pose en movimiento de Nina

5.1.2 NINA

Nina es uno de los personajes que acompañará a Luna en su aventura. Aunque ella no lo recuerda, su origen se remonta a cientos de años atrás, cuando la humanidad todavía existía. En alguna parte del mundo, Nina era una joven de entre 12 y 14 años que vivía con su familia. Tristemente, una enfermedad incurable se le despertó a temprana edad, por lo que el único camino que tenía era la muerte. Sin embargo, los médicos le ofrecieron una oportunidad de vivir, una oportunidad que solo se les ofreció a unos pocos. Los países estaban en guerra, por lo que algunos gobiernos se movilizaron para crear nuevas armas de guerra. El país en el que vivía Nina desarrolló un nuevo tipo de armas; andróides¹⁶ de guerra que llevan implantados cerebros humanos de militares. Si algún militar se encontraba al borde de la muerte los cirujanos retiraban sus cerebros para implantarlos en estas máquinas, de modo que podían seguir combatiendo. Algunos modelos estaban defectuosos, por lo que fueron retirados de la zona de combate y almacenados en un desguace. Pese al estado de los robots, estos aún podían moverse adecuadamente y cumplir ciertas funciones como andar, correr o hablar. La oferta de uno de los médicos (que también colaboraba con los militares para sanar a otros miembros del cuerpo) no fue otra que retirar el cerebro de Nina para implantarlo en uno de estos organismos defectuosos. Fue una propuesta bastante descabellada, pero no era la primera vez que se proponía algo así. Es más, ya había casos en los que algunas familias ya lo habían aceptado. Incluso ya era posible crear “clones humanos” artificiales, es decir, robots idénticos a humanos, con este tipo de fines. Evidentemente el coste de esta operación solo la podían pagar los más ricos. En cambio, el uso de un robot defectuoso que no guardaba ningún tipo de parecido con los humanos era mucho más barato. Su función como arma de guerra era inútil, por lo que las posibilidades de que esta pudiese hacer daño a alguien eran escasas o nulas. Eso sí, habría consecuencias. Por mucho que Nina fuese creciendo, se vería obligada a vivir con el mismo aspecto para siempre. Además de esto, Nina no podría morir de forma natural, ya que los andróides están controlados por chips, que es lo que los mantiene vivos. La única manera que había de morir es pidiendo autorización para la desactivación del chip, o bien despedazar su cuerpo en pedazos. Los padres de Nina estaban divididos; su madre, por una parte, no quería dejarla marchar, pero tener a su hija metida dentro de un trozo de tela y metal para el resto de su vida era demasiado cruel. Sin embargo, su padre se negaba a perderla. La decisión recaía en

¹⁶ *Androide*: robot con aspecto, movimientos y algunas funciones propias del ser humano

los padres, ya que Nina era menor de edad. Finalmente, se llevó a cabo la operación.

En cuanto a carácter, Nina es un personaje muy carismático. Vivaracha, impetuosa y con un fuerte carácter, Nina será un gran apoyo para el quipo, sobre todo para Luna, con quien estrechará un gran vínculo fraternal. No dudará en decirte lo que piensa, te guste o no, y a veces puede resultar un tanto irritante si algo le molesta. Casi siempre está riendo y saltando, aunque también es fácil enfurecerla.



Fig. 30 Expresiones de Nina

Despertó en un lugar remoto hace muchos años, y vagó por el continente sin rumbo aparente, preguntándose siempre quién era y de dónde venía. Tras muchos años vagando por tierras desconocidas, encontró una casa cerca de un río que parecía traerle paz y tranquilidad, por lo que decidió establecerse ahí.

Su diseño está inspirado en una muñeca de trapo, y de los tres personajes presentes en el TFG este es el que menos ha cambiado. Mantiene bastantes características del diseño original, como son la forma de la cara, los ojos, y el cuerpo. Prácticamente tiene la misma personalidad que le

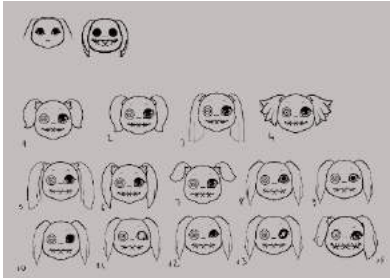


Fig. 31 Bocetos de caras del personaje

asigné la primera vez que la creé, y es por eso que, en el rediseño, he querido que el físico se adecuase a la personalidad. La idea era conseguir un diseño que transmitiese dulzura y energía, ya que Nina suele ser muy impetuosa.

Busqué referentes de muñecas de trapo y voodoo, para escoger los elementos que quería cambiar. Empecé por hacer varias versiones de caras, para ver cuál se adecuaba más a lo que estaba buscando. Después elegí las que más me gustaban y las coloqué sobre el cuerpo, diseñado previamente. Esto me permitía ver de forma general cómo funcionaba cada una de las caras.

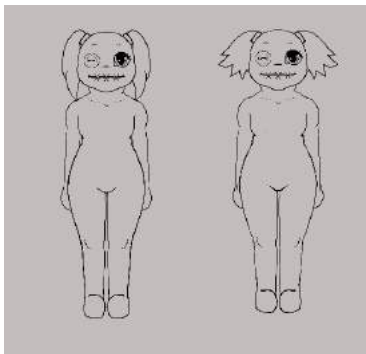


Fig. 32 Pruebas de cara y cuerpo del personaje

Una vez elegida la cara definitiva, me dispuse a diseñar el vestido. En un principio el vestido iba a ser de una sola pieza, y la idea era que fuese rojo. El rojo es un color muy potente, y este personaje tiene mucha energía, por eso me pareció buena idea incluir este color. Sin embargo, tras realizar el primer boceto del vestido no quedé satisfecha. El resultado no era el que tenía en mente, por lo que decidí cambiar el diseño del vestido. Tras consultar los referentes de muñecas encontré varias que llevaban un vestido separado en dos módulos, cada uno de un color. Esto me pareció muy interesante, ya que podía jugar más con la combinación de colores. Utilicé gamas complementarias para hacer las pruebas de color, y terminé por escoger la gama de naranjas y morados, una pelta bastante alegre y luminosa, tal y como es el personaje.

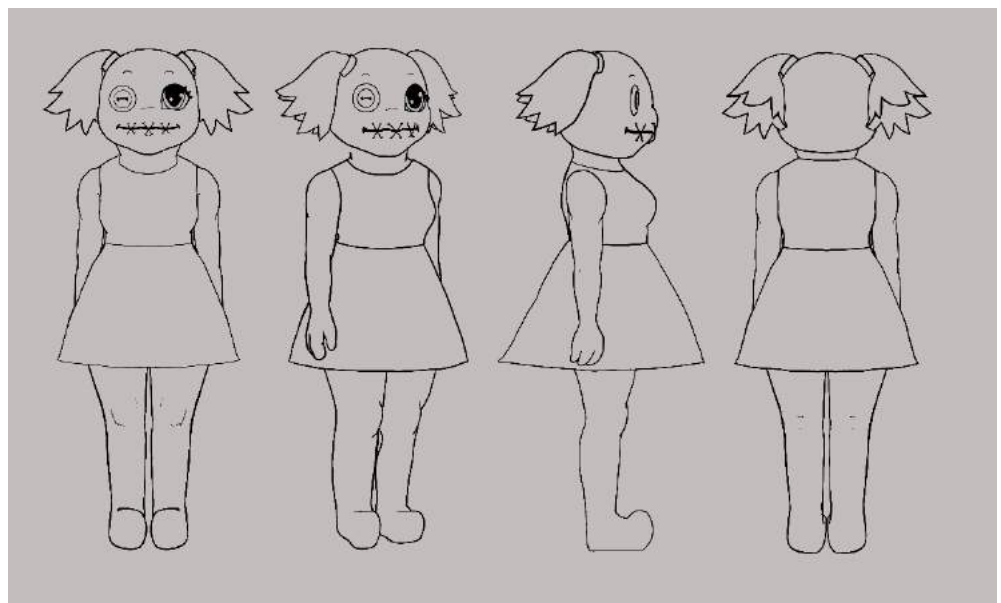


Fig. 33 Turn around

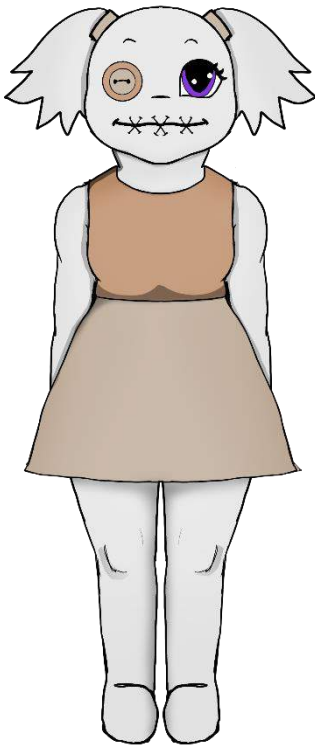


Fig. 35 Diseño final a color de Nina

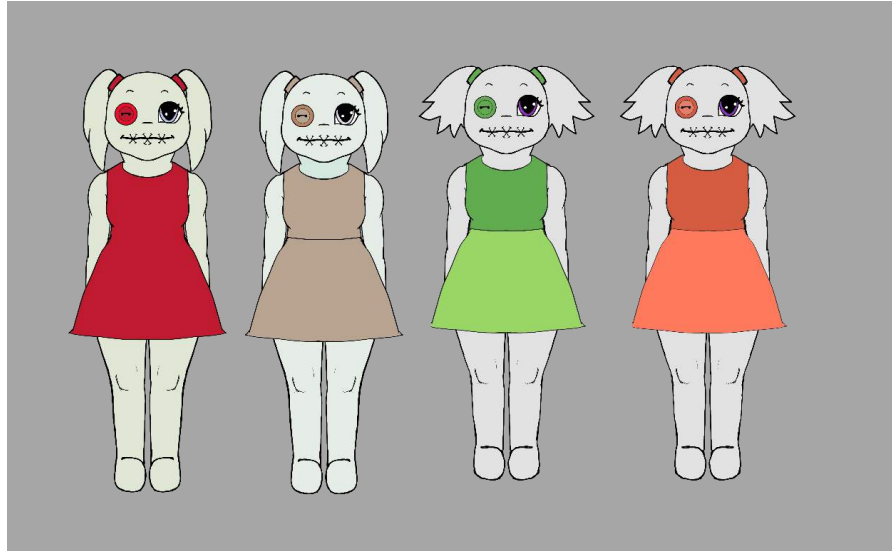


Fig 34 Pruebas de color del personaje

5.1.3 DARK MOON

Dark Moon es, junto a Nina, otro de los personajes principales. Pese a no recordar nada de su pasado, conserva ciertas imágenes que parecen estar ligadas a la era de los humanos. Son imágenes sueltas, como la de un edificio en llamas, un joven sonriéndole y una habitación llena de niños jugando con muñecos. Los personajes están destinados a descubrir la verdad, y, como consecuencia, sus pasados. Dark Moon en realidad era un niño llamado Vlad que perdió a su familia en la guerra. Un militar lo encontró bajo los escombros de un edificio en llamas y lo trasladó a un hospital junto a más huérfanos de guerra. Los orfanatos estaban llenos y poca gente se podía permitir el lujo de adoptar una boca más que alimentar, por lo que los hospitales tenían autorización para cuidar de los niños que no pudiesen ser acogidos. Vlad pasó allí su infancia hasta los 13 años, edad en la que los militares tomaron su custodia y trasladaron a la base con tal de instruirlo como ayudante en el cuartel. Sin embargo, lo que descubrió al llegar allí era una historia completamente diferente. La mayoría de los jóvenes con los que había vivido en el hospital habían sido utilizados como cobayas de laboratorio por parte de militares y científicos. Se habían aprovechado de su situación para llevar a cabo un experimento; la creación de androides de guerra que emplearan cerebros humanos. Los niños huérfanos eran carne de cañón para ese tipo de experimentos, y Vlad no fue diferente. Lo sedaron en contra de su voluntad y procedieron a la cirugía. Tras años de experimentos fallidos,



Fig. 36 Diseño original

Vlad fue el primer ser humano que logró sobrevivir a un trasplante cerebral dentro de un androide de guerra.

En cuanto a carácter, Dark Moon es muy tranquilo y divertido. Pese a que la historia del cómic es muy oscura y dramática, este personaje se encargará de equilibrar la balanza. Alegre, despreocupado e inocente, generará situaciones cómicas en las que el lector pueda disfrutar de momentos tranquilos y poco serios. Aunque no lo muestre de forma afectiva, es muy cariñoso y se preocupa mucho por los demás, especialmente si es alguien importante para él. Su carácter despreocupado ante algunas situaciones es algo que Luna y Nina llegan a detestar. Y a veces resulta inquietante la frialdad que puede llegar a mostrar cuando algo le molesta.



Fig. 37 Expresiones de Dark Moon



Fig. 38 Muñeco voodoo empleado como referente

A diferencia de Nina, Dark Moon vive a su aire. Nunca ha estado asentado definitivamente en un lugar, sino que ha ido viajando de un sitio a otro según le apeteciese, y siempre evitando a otros androides que pudieran resultar violentos.

El diseño de Dark Moon fue el más complejo y de los que más cambios ha presentado a lo largo del proceso de rediseño. El diseño original no tiene nada que ver con el resultado final y me costó bastante llegar a un resultado satisfactorio. Igual que con Nina, quise plasmar la personalidad en el diseño, que de un vistazo se pudiese percibir su carácter.

Para ello hice una recopilación de datos de cómo iba a ser el personaje. La personalidad es prácticamente la misma que cuando lo creé por primera vez, así que esto me facilitó el trabajo. La característica principal de este personaje es la bondad, por lo que su diseño debía verse achuchable y tierno.



Fig. 40 Pruebas de flequillo y color

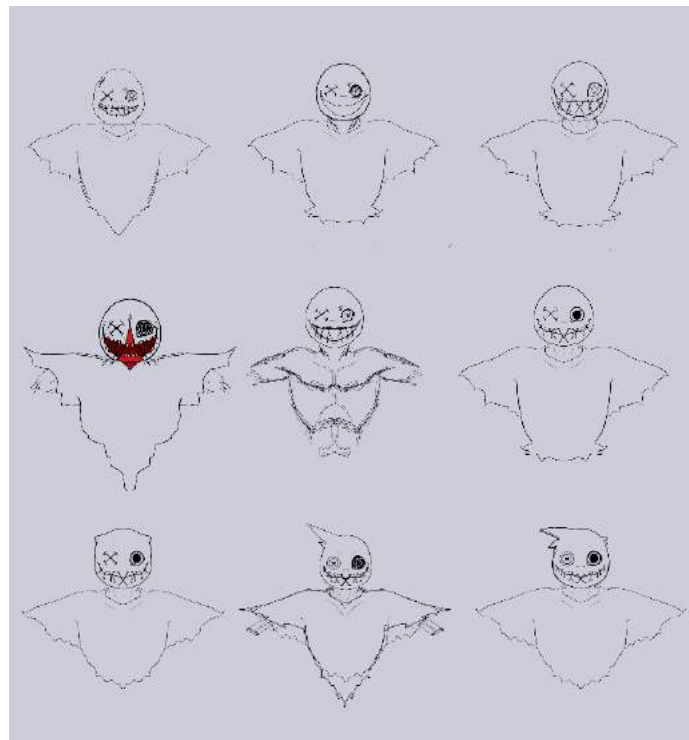


Fig. 39 Bocetos de Dark Moon

Usé como referentes a los muñecos voodoo y al robot Pepper. Este último es un robot de compañía creado en Japón que se emplea como mascota o incluso un miembro más de la familia. Su diseño de aspecto amigable me ayudó a enfocar la estética de Dark Moon. Pese a que este tipo de personajes son androides, no me interesaba demasiado que lo pareciesen. Es más, la idea era que no se viesen como tal, aunque algunos de ellos presentan desmembramientos, y es ahí cuando se ve realmente lo que son. Empecé creando un modelo base a partir del dibujo antiguo, y de ahí fui modificando lo que más me convenía. El cuerpo no fue tan complicado, pero la cabeza era lo más difícil. No terminaba de verse tierno y carismático, por mucho que modificara la cara no daba la talla como personaje principal y se quedaba muy genérico. Hasta que se me ocurrió modificar la forma de la cabeza. Tenía que tener algo que los demás modelos estándar no tuviesen, por lo que, tomando como referencia los sacos de patatas, se me ocurrió incorporarle dos salientes



Fig. 41 Pepper, empleado como referencia

en los extremos a modo de “pelo”. Hice varias versiones, escogiendo la que tiene el flequillo hacia abajo. Por último, realicé pruebas de color. La primera prueba de color era en naranja y negro, colores que se asocian a Halloween; el naranja de las calabazas y el negro de la muerte. Sin embargo, no terminaba de convencerme y probé otras gamas de color, escogiendo finalmente un azul oscuro para la túnica y un blanco amarillento para la cabeza. Los colores son bastante fantasmagóricos, aportándole un toque tétrico que tanto caracteriza a estos androides.



Fig. 43 Diseño final de Dark Moon

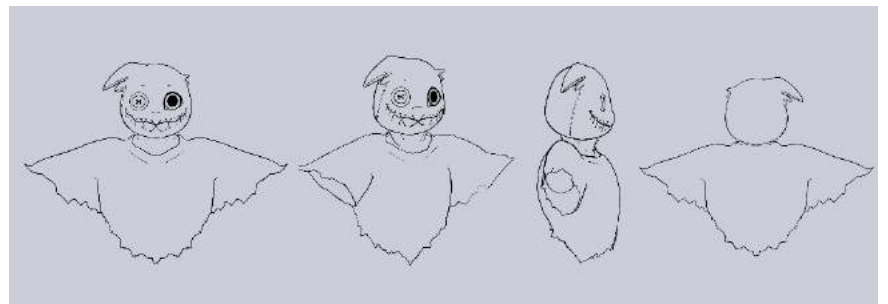


Fig. 42 Turn around del personaje

5.2 CONTEXTO HISTÓRICO

La tecnología hace avanzar nuestro mundo, y por consiguiente, nuestras vidas. Si comparamos nuestra sociedad actual con la de hace 100 años nos damos cuenta enseguida de que la presencia de aparatos tecnológicos como son los electrodomésticos era prácticamente nula hasta su desarrollo en los años 20. Esto marcó un antes y un después en la vida de las personas junto con la invención del teléfono y, posteriormente el internet. Quiero hacer especial mención sobre estos dos últimos, ya que actualmente son los pilares fundamentales de nuestra sociedad, queramos o no admitirlo. La influencia que tiene internet sobre nosotros es enorme, es un espacio infinito con información de todo tipo donde podemos elegir qué tipo de contenido queremos consultar. La procedencia de dicha información es a veces desconocida y hay que ser cautelosos a la hora de analizar el contenido, ya que

a veces se nos quiere manipular. Internet y los más media han tenido mucho que ver en esto último, proporcionando información dudosa que se contradice en muchos casos dependiendo de la cadena de televisión o de página web. Un claro ejemplo de dicha manipulación puede encontrarse en una famosa novela de George Orwell. “2+2=5”. En la novela se hace referencia a esta operación como símbolo de poder y manipulación por parte de Smith O’ Brien hacia Winston, quien se niega a creer semejante disparate. Winston se aferra a sí mismo y defiende la realidad irrefutable de que “2+2=4”, a lo que O’ Brien le contesta: “Algunas veces sí, Winston; pero otras veces son cinco. Y otras, tres. Y en ocasiones son cuatro, cinco y tres a la vez.” (Orwell G. , 1984, 1949, Reino Unido, págs. Parte tercera, capítulo II,)

5.3 CONTEXTO HISTÓRICO DEL CÓMIC

El contexto histórico del cómic que quiero realizar se sitúa en el año 4000 d. C aproximadamente, y es un futuro utópico fruto de lo citado anteriormente, entre otras cosas. La manipulación a la que los humanos fueron sometidos pasó factura a nuestra sociedad, creándose numerosos bandos unos contra otros. Dicho enfrentamiento termina con un final completamente amargo para los humanos, siendo estos reemplazados intencionadamente por una especie humana artificial creada por científicos. Dicha especie artificial mitad animal mitad humano, también conocida como Allant, es completamente ajena al destino que sufrieron los humanos 1000 años atrás, hasta que un terrible suceso despierta la sospecha entre los Allant de que algo serio pasó, y eso podría acarrear serias consecuencias.

A rasgos generales el estado del planeta en aquella época era bastante deplorable. Se estaba produciendo un gran cambio climático natural del proceso terrestre, sin embargo, la contaminación que provocaban los humanos ayudaba a que esto se agravase más. Parte del planeta estaba contaminado, aunque parecía haber surgido vida adaptada a dicha contaminación. Por otro lado, los gobiernos ejercían un fuerte control sobre las personas mediante el uso de la tecnología. De hecho, había llegado un punto que las relaciones entre las personas se habían distorsionado tras ir perdiendo progresivamente la capacidad de hablar cara a cara. Por si fuera poco, todos los humanos eran obligados a llevar chips implantados en el cerebro. Estos chips son una fusión entre los teléfonos y las telepantallas (1984), incluyendo un sistema red que conecta al usuario directamente a internet. Se supone que dichos chips (deben que esté justificado) puede ocasionar graves problemas al individuo, desde pagar una multa hasta llevarlo a juicio.

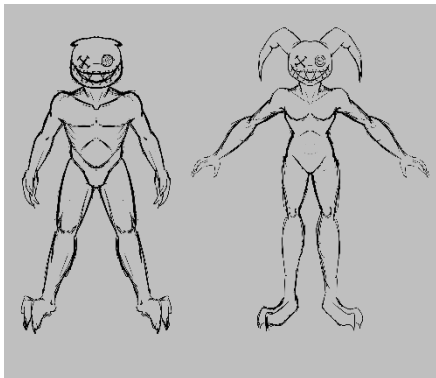


Fig. 44 Bocetos masculino y femenino de los Szellem.



Fig. 45 Boceto a color de uno de los androides

En cuanto a la problemática mundial se crearon dos bandos: el primero propone la red (Internet) como vía de escape al estancamiento humano; el segundo aboga por volver al estado de la vida, dar un paso atrás y reconectar con la naturaleza

El panorama mundial no era mucho mejor: guerras entre naciones, empleo de robots de guerra... Esto último provocó una gran preocupación, ya que hubo un momento que se empezó a perder el control sobre estos y comenzaron a atacar por su cuenta. Empleados para llevar a cabo matanzas a gran escala entre la población civil, tienen una peculiaridad, y es que estos robots poseen cerebros humanos. A estos androides se les bautizó con el nombre de Szellem, término de procedencia húngara cuya traducción al español sería "espíritu". Este nombre hace referencia a su única parte humana, lo que aporta vida y alma al androide; el cerebro.

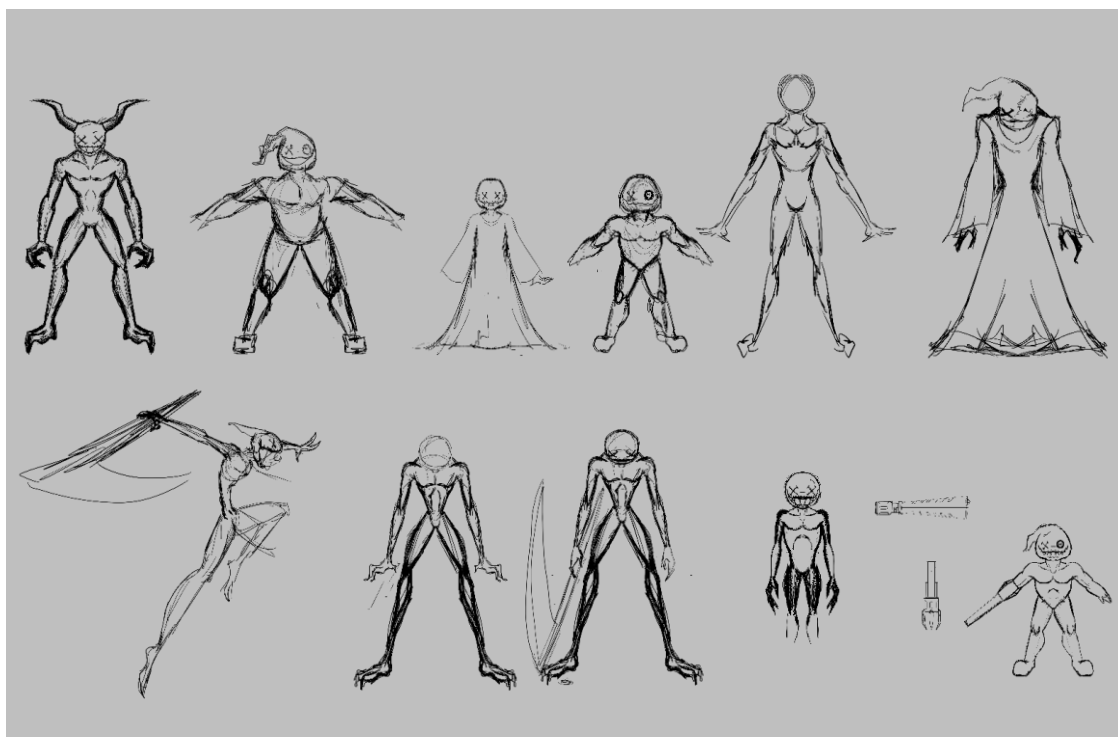


Fig. 46 Bocetos generales de los Szellem.

Aunque la tecnología avanzaba muy rápido y el uso de androides automáticos era un hecho, los científicos se proponían metas más altas que incluso desafiaban a Dios. Querían experimentar con los cerebros humanos, querían lograr que un humano consiguiese sobrevivir a un trasplante cerebral fuera de su propio cuerpo. No había otro propósito más que el de demostrar que podían



hacer cualquier cosa, a costa de las vidas humanas. Los sesos empleados pertenecían a militares que estaban a punto de perder la vida, por lo que los científicos aprovechaban sus cerebros aún vivos para implantarlos en estos nuevos organismos. Generalmente esto se hacía en contra de la voluntad de los militares, por eso, cuando despertaban en sus nuevos caparazones no podían evitar sentir odio hacia la propia raza humana por haberlos convertido en monstruos sádicos. En realidad, esta información fue censurada para el resto de la población, por lo que para la inmensa mayoría tan solo eran máquinas macabras sedientas de sangre. Para evitar que los humanos encerrados en dichos androides hablaran y contasen la verdad, a menudo se les cosía la boca y controlaban mediante chips para anestesiarse su memoria. Aunque de vez en cuando les venían flashazos de su vida pasada y no podían evitar llorar y gritar de la impotencia.

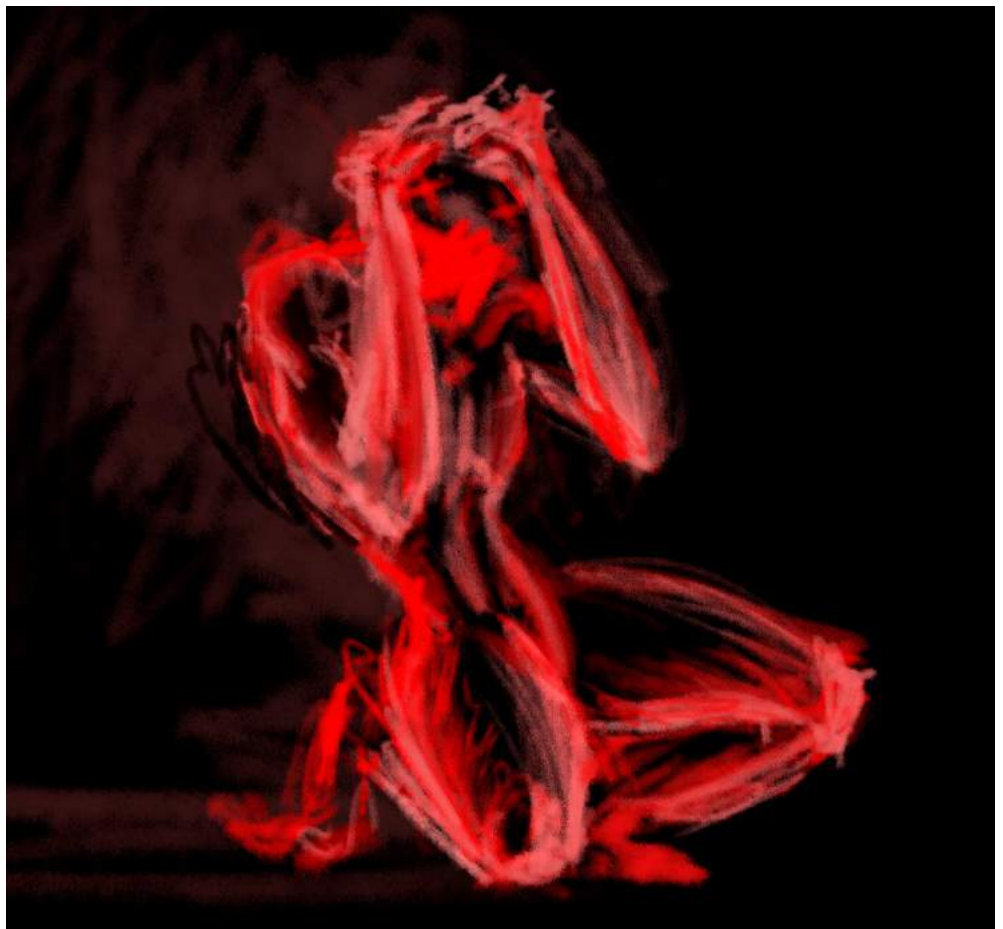


Fig. 47 y 48 Ilustraciones que representan el sufrimiento de los humanos convertidos en androides.



Fig. 49 Ilustración ambientada en el universo de *Monster Age*

Ante tal panorama mundial, un grupo de científicos decidió llevar a cabo un plan para acabar con la situación. Estos científicos, que abogaban por la vuelta al estado de la vida, al origen, creó una especie humana artificial con el fin de que estos sustituyesen a los humanos. Consideraban que los humanos no tenían remedio y que iban encaminados a la autodestrucción. Sin embargo, querían hacer una obra maestra, querían ser como Dios y crear la mayor obra de arte e ingeniería que los seres humanos podían crear: vida. Modificarían seres humanos con el fin de traer a la vida una especie artificial capaz de sentir dolor ajeno, que pudiese vivir de lo que la madre Tierra le diese sin necesidad de adaptar el medio para sí y que se respetasen todos entre sí. Sin embargo, los humanos debían morir en su lugar para que esta especie artificial bautizada como Allant pudiese prosperar, evitando de esta manera que estos contaminasen sus mentes con ideas humanas. El plan genocida fue un éxito, y los Allant poblaron el mundo pasados unos mil años, desconociendo la tragedia por la que pasaron los humanos.

Habiendo cogido a George Orwell como principal referencia en cuanto a distopías se refiere, he seguido su procedimiento creativo, es decir, crear a partir de la realidad y desarrollar un pensamiento crítico sobre esta. De esta forma podría aportarle algo más de realismo a la historia y a los personajes, que al fin y al cabo era una de las intenciones principales.



Fig.50 Detalle extraído de la ilustración.



Fig. 51 Detalle extraído de la ilustración.



Fig. 52 Detalle extraído de la ilustración



Fig. 53 Ilustración ambientada en el universo de *Monster Age*.



Fig. 54 Detalle extraído de la ilustración



Fig. 55 Ilustración ambientada en el universo de *Monster Age*.

6. CONCLUSIONES

Este proyecto ha significado mucho para mí. Me gustaría llevar a cabo el cómic entero algún día, y siento que haber hecho este TFG me ha ayudado a dar un gran paso para ello. Siempre me había dado miedo enfrentarme a algo tan grande como lo es este trabajo; no sabía qué es lo que debía hacer ni por dónde empezar. Simplemente tenía todo en mi cabeza, pero no sabía cómo iniciar el punto de partida. Intentaba ponerme delante del ordenador con la intención de empezar a escribir la historia, pero siempre me saltaban dudas: ¿Empiezo por el presente? ¿Introduzco la historia desde el pasado? Se me pasaba el tiempo y lo único que conseguía era tener más miedo y las páginas en blanco. Con los personajes no era diferente. Es más, hubo otros intentos de rediseño 4 años atrás, pero no al nivel de este último. La principal razón de esto fue que me ceñía demasiado a los diseños originales, me gustaban mucho y en mi opinión se veían bastante bien: “Haré las figuras más anatómicamente correctas y ya estarían listos”, esto era lo que de verdad pensaba. Pero si hay algo que hayamos aprendido a lo largo de estos 4 años de carrera es que no nos quedemos con el primer resultado que nos guste. Hay que probar, probar y probar. Esto fue lo que me hizo plantearme seriamente hacer un buen rediseño de cada uno de los personajes del cómic. Aun así, seguía teniendo el mismo problema: ¿Cómo empiezo? ¿Qué aspecto quiero que tengan los personajes? Proponer estos rediseños como proyecto de TFG me dio obligó a dar ese primer paso tan aterrador. Me informé acerca de los procesos de creación de personajes y de cómics, y poco a poco fui generando mi propio método de trabajo.

Es por eso que diseñar estos personajes me ha aportado mucha información en base a cómo desarrollar un proyecto y seguir una metodología efectiva y ordenada. Mi objetivo es ser concept artist, por lo que este proyecto de concept me ha aportado mucho conocimiento sobre lo que implica este trabajo. Además, he aprendido a manejar Photoshop a un nivel mucho más avanzado y considero que he mejorado mis habilidades a la hora de trabajar con programas digitales.

El resultado final ha sido muy gratificante, y no podría haber llegado a alcanzar la calidad que me exigía de no haber cursado esta carrera. A lo largo de estos cuatro años he adquirido muchísima experiencia no solo a nivel práctico y ejecutivo, sino a la hora de trabajar y saber organizar el tiempo y los proyectos. Eso es algo que he de agradecer especialmente al profesorado que ha sabido orientarme en todo momento.

7. FUENTES

7.1 BIBLIOGRAFÍA GENERAL

ORWELL, G. (1949). *1984*. Reino Unido: Debolsillo

VON CLAUSEWITZ, K. (1832). *De la guerra*. Berlín: Librodot.

DEL REY CABERO E. GOODRUM M. & MORLESÍN MELLADO J. (2021). *How to Study Comics & Graphic Novels: A Graphic Introduction to Comics Studies*. Oxford Comics Network

DÍAZ CANALES. J (2001) *Blacksad*. Francia: Norma Editorial.

ARROYO REDONDO. S (2012) *Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico*. Universidad de Alcalá

ANÓNIMO, *Programa de formación del profesorado, El cómic*.

ANÓNIMO, *Narrativa visual, PRIMERA PARTE*

GUBERN R. (1979) *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Edición Península

ARENDT H. (2005) *Sobre la violencia*, Fernández Ciudad, S L: Alianza Editorial

7.2 PÁGINAS WEB

AQKIRA CÓMICS. Blacksad, origen de un gato detective, 2019. Disponible en: <https://www.akiracomics.com/blog/blacksad-origen-gato-detective> [consulta: 2021-04-08]

DOMESTIKA. ¿Qué es el concept art? 2019 Disponible en : <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art> [consulta: 2021-03-13]

KULTURKLIK PRO. ¿Cómo se hace un cómic? El proceso creativo de la narrativa gráfica 2017 [Consulta: 2021- 05-11] Disponible en: <https://www.kulturklik.euskadi.eus/noticia/20160912115255/como-se-hace-un-comic-el-proceso-creativo-de-la-narrativa-grafica/kulturklik/es/z12-detallep/es/>

GOOGLE IMÁGENES Blacksad (estética visual y referencia) [consulta: 2020-08-13] Disponible en: https://gatosyrespeto.files.wordpress.com/2015/04/blacksad_3.jpg?w=611

GOOGLE IMÁGENES. Muñecos voodoo (estética visual y referencia) Disponible en: <https://www.pinterest.com.mx/nikitaibarra/mu%C3%B1ecos-raros/>

WIKIPEDIA Karl Von Clausewitz [consulta: 2021-03-28] Disponible en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Carl_von_Clausewitz

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1 Ejemplo de concept art. Imagen extraída de Google imágenes., pág. 9

Fig.2 Ejemplo de concept art definitivo de Elsa, *Frozen*, 2013, The Walt Disney Company pág. 9

Fig.3 Ejemplo de entintado de una viñeta del cómic *Spiderman*, 1962, Stan Lee pág. 9

Fig.4 Ejemplo de viñeta coloreada tras el entintado. Sergio Cerón pág. 10

Fig.5 Ejemplo de mockup de un cómic. pág. 10

Fig. 6 George Orwell, *1984*, 1949. Portada del libro, bajo la dirección de Bill Bernbach. pág. 11

Fig. 7 Ilustración de Juanjo Guarnido, 2014. Ilustración incluida dentro del quinto tomo de *Blacksad*, Amarillo. pág. 11

Fig. 8 Ilustración de Juanjo Guarnido, 2001. Portada del segundo tomo de la serie de cómics *Blacksad* pág. 12

Fig. 9 Fotograma del anime *Serial experiments Lain*. Lain en metaverso. pág. 12

Fig 10 Ilustración empleada para la exposición online eXhibition, 2020. pág. 13

Fig 11 Fotograma extraído del opening de *Digimon*, 1997 pág. 14

Fig. 12 Portada de promoción del anime *Pokemon*, 1999 pág. 14

Fig. 13 Personajes de *Digimon* y *Pokemon*, que servían de referente en mi infancia pág. 14

Fig. 14 Ejemplo de muñeco voodoo empleado como referente para el diseño de los androides. pág. 15

Fig. 15 dibujo original de Luna en 2013. pág. 15

Figs. 16 y 17 Expresiones de Luna. pág. 15

Fig. 18 Foto de un lobo usado como referente pág. 16

Figs. 19 y 20 Bocetos del diseño de la cara. pág. 16

Fig. 21 Pruebas de pelo del personaje. pág. 16

Fig. 22 Pose en movimiento del personaje pág. 17

Fig. 23 Pruebas de color del personaje pág. 17

Fig. 24 Foto de un quebrantahuesos empleada como referencia pág. 17

Fig. 25 Turn around del personaje pág. 18

Fig. 26 Diseño anatómico del personaje pág. 18

Fig. 27 Diseño final del personaje pág. 18

Fig. 28 Diseño final a color de Luna pág. 18

Fig. 29 Pose en movimiento de Nina pág. 19

Fig. 30 Expresiones de Nina pág. 19

Fig. 31 Bocetos de caras del personaje pág. 20

Fig. 32 Pruebas de cara y cuerpo del personaje pág. 20

Fig. 33 Turn around del personaje pág. 20

Fig. 34 Pruebas de color del personaje pág. 22

Fig. 35 Diseño final a color de Nina pág. 22

Fig. 36 Diseño original de Dark Moon pág. 22

Fig. 37 Expresiones de Dark Moon pág. 23

Fig. 38 Muñeco voodoo empleado como referente pág. 23

Fig. 39 Bocetos de Dark Moon pág. 24

Fig. 40 pruebas de flequillo y color del personaje pág. 24

Fig. 41 Pepper, empleado como referencia pág. 25

Fig. 42 Turn around del personaje pág. 25

Fig. 43 Diseño final de Dark Moon pág. 25

Fig. 44 Bocetos masculino y femenino de los Szellem. pág. 26

Fig. 45 Boceto a color de uno de los androides pág. 26

Fig. 46 Bocetos generales de los Szellem.. pág 27

Fig. 47 y 48 Ilustraciones que representan el sufrimiento de los humanos convertidos en androides. pág 28

Fig. 49 Ilustración ambientada en el universo de Monster Age pág 29

Fig. 50 Detalle extraído de la ilustración. pág 29

Fig. 51 Detalle extraído de la ilustración. pág 29

Fig. 52 Detalle extraído de la ilustración pág 30

Fig. 53 Ilustración ambientada en el universo de Monster Age. pág 30

Fig. 54 Detalle extraído de la ilustración pág 30

Fig. 55 Ilustración ambientada en el universo de Monster Age. pág 30

9. ANEXOS

Como anexo a este proyecto, se ha creado un portfolio con toda la producción artística realizada a lo largo del proceso de creación. Este portfolio sirve como carta de presentación para empresas de la industria de los videojuegos o animación.