



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

“Aunque todo parezca perdido”

Proyecto de Novela Gráfica

"Even if all seems lost"

Autor/es

Sandra Sánchez Torres

Director/es

Soledad Córdoba Guardado

Facultad de CC.SS y Humanas

Universidad de Zaragoza

Campus de Teruel

Grado en Bellas Artes

Curso 2022-2023



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
¹
Universidad Zaragoza

RESUMEN

En esta memoria de TFG se hace un recorrido por el proceso de creación de una novela gráfica hasta llegar a un resultado que se pueda autopublicar.

Se muestran distintas ilustraciones donde se aprecia una clara relación entre ellas, el carácter de lo mágico, lo fantasioso e imaginario donde se refleja un claro interés por los personajes femeninos y seres mitológicos como la figura del dragón, la cual estará muy presente en los trabajos mostrados a continuación.

En primer lugar, se introduce la propuesta a desarrollar con su consiguiente trabajo de investigación en cuanto a referentes y, se fijan los temas a tratar para la creación de la historia.

Posteriormente, se hace una breve introducción de la novela gráfica y dentro de esta, las ilustraciones, a modo de contexto.

Continuamos con el desarrollo técnico de todo el proyecto tratando el proceso de creación del guion, storyboard, diseño de personajes y todos los procesos prácticos que se han llevado a cabo para conseguir un resultado profesional de novela gráfica para el Trabajo Final de Grado de Bellas Artes.

Y, finalmente, se concluye con una autoevaluación del tema tratado.

A lo largo de este trabajo, se muestra un sentido interés por los medios digitales, esas ilustraciones detalladas y trabajadas con colores vivos y brillantes las cuales se pueden trasladar a cualquier formato y trabajar sin la necesidad de gastar ningún material, simplemente instalando los programas más adecuados para lo que se quiera realizar. El programa de Adobe, Photoshop, y una tableta gráfica de pantalla como la Huion Camvas 20 pro, con la que se realizaron las ilustraciones que aparecen en este trabajo, permiten dibujar como se haría con los métodos tradicionales.

Se crean imágenes a partir de una historia con un aspecto mágico y fantasioso tomando el recurso del diseño y la ilustración para su desarrollo.

Palabras clave: realismo, historias, mágico, fantasioso, cinematografía, ilustración, arte visual, novela gráfica, digitalización.

SUMMARY

In this TFG report a journey through the process of creating a graphic novel to reach a result that can be self-published.

Different illustrations are shown where a clear relationship between them, the character of magic, fantasy and imaginary where there is a clear interest in female characters and mythological beings such as the figure of the dragon which will be very present in the works shown below.

First of all, the proposal to be developed is introduced with its consequent research work in terms of referents, and the topics to be dealt with for the creation of the story are established.

Subsequently, a brief introduction of the graphic novel is made and within this, the illustrations, as a context.

We continue with the technical development of the whole project dealing with the process of creating the script, storyboard, character design and all the practical processes that have been carried out to achieve a professional result of graphic novel for the Final Degree Project of Fine Arts.

And, finally, it concludes with a self-evaluation of the topic covered.

Throughout this work, it shows a sense of interest in digital media, those detailed illustrations and worked with bright and vivid colors which can be transferred to any format and work without the need to spend any material, simply by installing the most appropriate programs for what you want to do. The Adobe program, Photoshop, and a screen graphic tablet such as the Huion Camvas 20 pro, with which the illustrations that appear in this work were made, allow drawing as one would do with traditional methods.

Images are created from a story with a magical and fantasy aspect taking the resource of design and illustration for its development.

Keywords: realism, stories, magical, fantasy, cinematography, illustration, visual art, graphic novel, digitalization.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, deseo expresar mi agradecimiento a mi tutora de este proyecto final de grado, Soledad Córdoba Guardado, por la dedicación, orientación, atención y apoyo que ha brindado a este trabajo. Asimismo, agradezco a mis compañeros del Grado de Bellas Artes por el camino que hemos compartido estos cuatro años de carrera.

Gracias a mi familia, especialmente a mis padres, quienes siempre me han apoyado para que estudiase aquello que me gusta. Ellos me han animado en mis proyectos y me han dado fuerza para crecer en el ámbito personal y profesional.

Gracias a mis amigos, que siempre me han prestado un gran apoyo moral, necesario en los momentos difíciles de este trabajo y esta profesión.

Sin su apoyo este trabajo nunca se habría escrito y, por eso, este trabajo es también el suyo.

A todos, muchas gracias.

ÍNDICE

1. Introducción	
1.1. Itinerario curricular.....	Pág 7
1.2. Objetivos planteados.....	Pág 8
2. Descripción de la propuesta	
2.1. Idea inicial.....	Pág 9-12
2.2. Sinopsis.....	Pág 12
2.3. Cronograma.....	Pág 12-15
3. Marco conceptual	
3.1. Fundamentación de la idea.....	Pág 15
3.2. Referentes.....	Pág 15-18
4. Breve contextualización de la novela gráfica.....	Pág 18-20
5. Desarrollo técnico	
5.1. Guion.....	Pág 22-23
5.2. Storyboard.....	Pág 24-25
5.3. Diseño de personajes.....	Pág 25-28
5.4. Paletas de colores, trazos, materiales, técnicas utilizadas (decisiones técnicas).....	Pág 28-32
5.5. Maquetación y tipografías.....	Pág 32-33
5.6 Muestra de arte final.....	Pág 34
6. Materialización y difusión	
6.1. Presupuesto.....	Pág 35
6.2. Publicación y medios de difusión.....	Pág 36
7. Conclusiones	
7.1. Comentarios, análisis de los resultados obtenidos y valoración personal.....	Pág 36-37
8. Referencias bibliográficas y fuentes consultadas.....	Pág 38-39
9. Índice de imágenes e índice de tabla.....	Pág 39-40
10. Anexos.....	Pág 40-56

1. INTRODUCCIÓN

La decisión de hacer una novela gráfica como Trabajo Final de Grado fue fácil ya que, durante los últimos años de carrera, el arte digital ha sido una gran parte mi vida (tanto como consumidora como autora). La asignatura de Taller de Ilustración impartida por Soledad Córdoba, mi actual tutora de TFG, me ayudó mucho a la hora de realizar ilustraciones organizadas, limpias y trabajadas. Gracias a numerosos ejercicios como la creación de ilustraciones o recreación de escenas a partir de textos conseguí más agilidad a la hora de organizar las ideas y el trabajo según el tiempo que disponía. A la hora de ilustrar aquello que está en mi cabeza esos ejercicios me servían para mejorar mi técnica y métodos de trabajo.

Esta memoria, muestra el proceso de trabajo realizado a la hora de hacer dicha novela gráfica, pasando por cada una de sus etapas, desde la concepción de la idea, desarrollo del guion, creación de personajes y escenarios, planificación de páginas, storyboard, escritura de diálogos y realización de la historia con acabado final hasta su publicación. Todo ello, combinado con un proceso de trabajo introspectivo paralelo al análisis de los recursos de la novela gráfica y la ilustración para realizar una búsqueda de estilo en cuanto a estética narrativa y visual que se adapte a su trabajo.

La novela, tendrá una extensión de 42 páginas a color, tres personajes principales y un tema de género fantástico y misterioso. Se narra una pequeña historia sobre el encuentro de un personaje protagonista con una criatura mágica que proviene de otro lugar a través de ilustraciones acompañadas de texto o diálogo con distintos estilos y ritmo narrativo de acuerdo a las escenas y las acciones de los mismos personajes.

Tras cuatro años en la carrera de Bellas Artes en Teruel realizando proyectos con tiempos muy delimitados bajo presión siguiendo las rígidas pautas de cada asignatura, planteo un proyecto al cual dedicarle tiempo, paciencia, delicadeza y trabajo con el objetivo de disfrutar del mismo proceso, sin preocuparme por seguir pautas y temáticas exigidas por nadie que no fueran las mías propias.

Mi pasión por la creación de historias a través de ilustraciones surge en tercero de carrera, anteriormente no había tocado esta rama artística tan a fondo, simplemente creaba imágenes por medios tradicionales que generalmente contasen una historia, pero sólo se quedaba en una imagen. Por suerte, en tercero de carrera cursé la asignatura de Taller de Ilustración durante un año realizando varios proyectos enfocados en la creación de álbumes ilustrados, cómics, diseño de portadas de libros y Cds, y por último, una novela gráfica. Proyectos, en los que disponía de total libertad en cuanto a temática, técnicas y medios, es aquí, dónde me doy cuenta de que todos mis trabajos acababan siendo secuencias narrativas de género mágico con criaturas mitológicas con la técnica de dibujo digital, la cual me permitía conseguir ilustraciones muy atractivas visualmente con las que descubrí mi inclinación a usar la técnica digital para contar historias.

1.1. ITINERARIO CURRICULAR

Siempre he sentido interés por los medios digitales, ya que me permiten trabajar en cualquier formato consiguiendo colores vivos y brillantes sin la necesidad de gastar ningún material, simplemente instalando los programas más adecuados para lo que se quiera realizar. Por eso, utilizo la aplicación de Adobe, Photoshop, y mi tableta gráfica de pantalla, Huion Camvas 20 pro, que me permite dibujar como se haría con los métodos tradicionales.

Disfruto con la creación de imágenes a partir de ideas ofreciendo mi toque artístico, centrándome en temas clave para mí como personajes cinematográficos o animales. Busco que mis imágenes cuenten historias, es por ello, que encuentro mi lugar en el diseño gráfico y la ilustración, con las que pretendo seguir trabajando.

En cuanto a mi formación académica, ya desde muy pequeña sentía curiosidad por el dibujo y la pintura así que me matriculé en la escuela de arte y superior de diseño en Soria, es allí, donde realizo el bachillerato artístico. Hoy en día, me encuentro terminando el Grado de Bellas Artes en Teruel, grado, que me ha proporcionado una base en artes plásticas. Durante los dos primeros años mi formación estaba centrada en procedimientos más tradicionales y clásicos (pintura, escultura, dibujo), mientras que, en estos dos últimos años, tercero y cuarto de carrera, he cursado asignaturas más específicas relacionadas con mis gustos más tecnológicos, un arte más novedoso con asignaturas como diseño gráfico en segundo de carrera e ilustración, fotografía, serigrafía, diseño web o animación en tercero de carrera.

En estos dos últimos años tras matricularme en las asignaturas anteriormente nombradas, logré tener más conocimiento de técnicas, métodos y programas. Me introduje en el mundo laboral con la empresa “VisualTeruel” y continué en el mismo campo del diseño gráfico con distintas empresas y asociaciones¹ para la creación de sus marcas corporativas y difusión de eventos con la creación de carteles y flyers.

¹.-Trabajo con la asociación de A.J.A. de Ágreda para la elaboración de carteles, (desde el 24/02/2022 hasta el día de hoy).

-Prácticas externas en la empresa de rótulos VisualTeruel, Teruel (06/04/2022 – 03/06/2022)

-Diseñador y creador de logotipos; trabajo con la empresa Jufascas, Ágreda (Soria) para la creación del logotipo de empresa, 2021.

-Exposición “Cosas Nuestras” Sala Palacio de los Castejones, Ágreda (Soria), (27/07/2022)

-Exposición “Oscillato”, sala de exposiciones del Edificio de Bellas Artes, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel (08-04-2022)

-Exposición “Metalchelo”, sala de exposiciones del Vicerrectorado para el Campus de Teruel) (27-03-2021).

1.2 OBJETIVOS PLANTEADOS

Este proyecto plantea llegar a la finalización de una novela gráfica de 42 páginas siguiendo un método de trabajo y desarrollo profesional. Por primera vez, me he enfrentado a la creación de una historia de mayor longitud a la que normalmente estoy acostumbrada. La asignatura de Taller de Ilustración me puso en contacto con los medios digitales (Programa de Adobe; Photoshop) y con los que he trabajado concienzudamente hasta dominarlos para este proyecto de novela gráfica y siempre aprendiendo en el proceso.

GENERALES Y ESPECÍFICOS.

3.1. Generales.

El objetivo principal de este proyecto final de grado es crear una novela gráfica partiendo del género de fantasía implementando un trabajo profesional que se pueda publicar en un futuro como obra propia y que pueda incluir en su portfolio.

3.2. Específicos.

- Poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera.
- Encontrar un estilo propio.
- Indagar sobre la ilustración y la novela gráfica para iniciar la búsqueda de su estilo personal con la visión de distintos recursos narrativos.
- Contar una historia a través de una narración escrita y visual.
- Explorar técnicas y referentes relacionados con la novela gráfica y la ilustración.
- Creación de personajes y escenarios, personajes bien desarrollados en cuanto a personalidad que interactúen entre ellos y, escenarios verosímiles y naturales conseguidos con el uso de referencias fotográficas.
- Creación de un proyecto autoconclusivo.
- Desarrollo de un guion y storyboard completo para seguir una estructura y una metodología organizada.
- Profundizar en el conocimiento del programa de Adobe, Photoshop, para un mejor manejo de las herramientas y así lograr el resultado deseado.
- Exploración personal de sus capacidades.

2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

2.1. IDEA INICIAL

Partir de una idea es el primer paso para crear una novela gráfica, ya sea por medio escrito o mediante dibujos combinando ambos con un proceso de documentación e investigación para dar firmeza y solidez al proyecto.

Investigación sobre referentes relacionados con el tema o que destaque por un estilo de ilustración en particular, documentación sobre la novela gráfica, tipos de ilustraciones, escenarios a recrear, paletas de colores, estudio de los personajes (anatomía, rasgos del dragón, gestos, expresiones), estructura de la novela, y muchas más cosas a tener en cuenta para llegar a un buen resultado como es el caso del estudio del target el cual será de entre 6 y 23 años.

Desde el principio, solo he tenido clara una cosa, quería hacer una novela gráfica, pero quedaba por determinar el tema a tratar, de qué quería hablar, una historia breve sin muchos giros narrativos que me permitiera realizarla en un período de seis meses y, que a su vez, me permitiera crear ilustraciones de género fantasioso.

Para iniciar el proyecto, se hace una lluvia de ideas a modo de mapas mentales que permitan una organización para comenzar a tomar ideas o descartarlas y, con ello, formar finalmente una sinopsis de la idea.

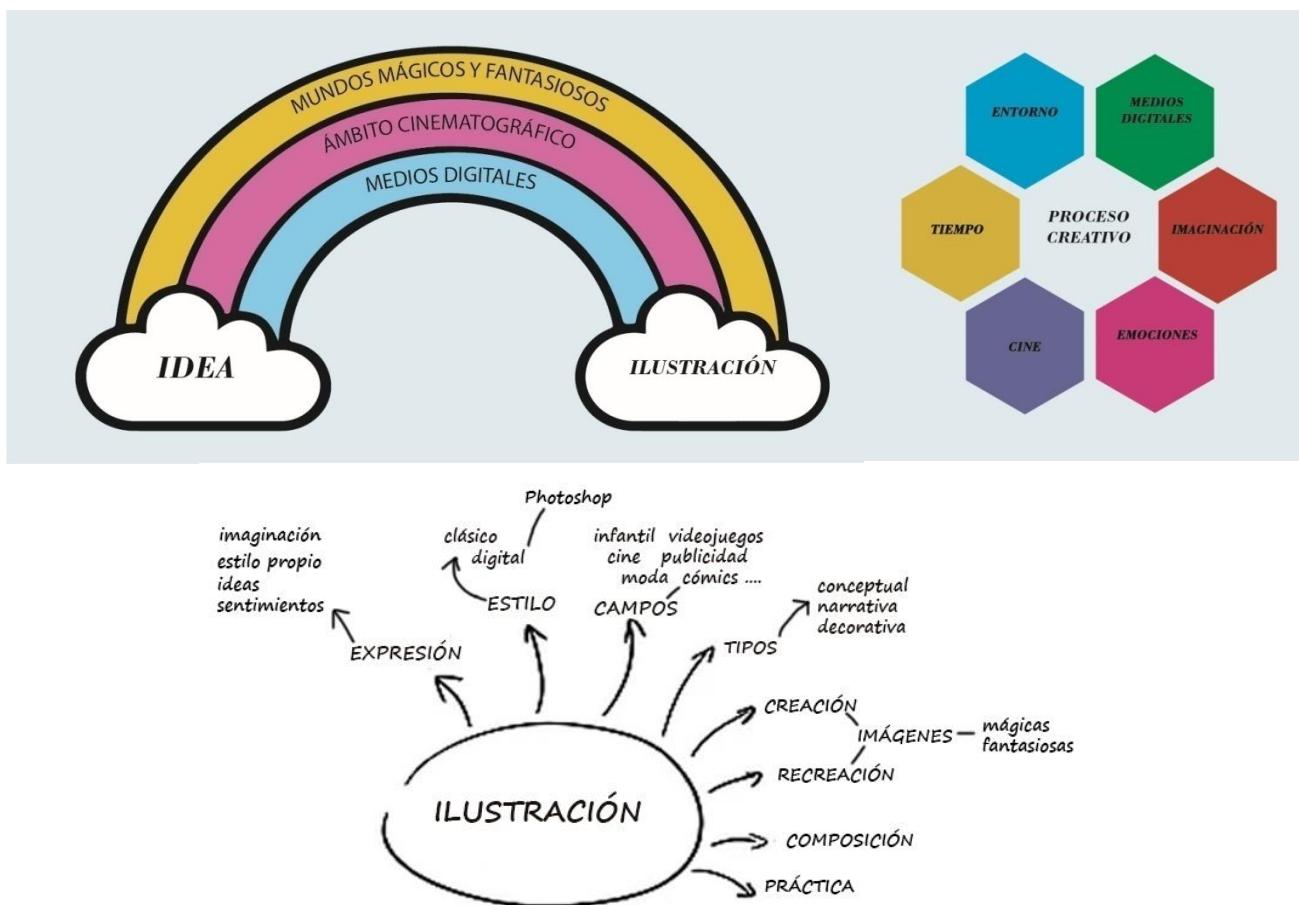


Fig 1-2. Imagen archivo. Mapas conceptuales, arcoíris, panal y arbóreo

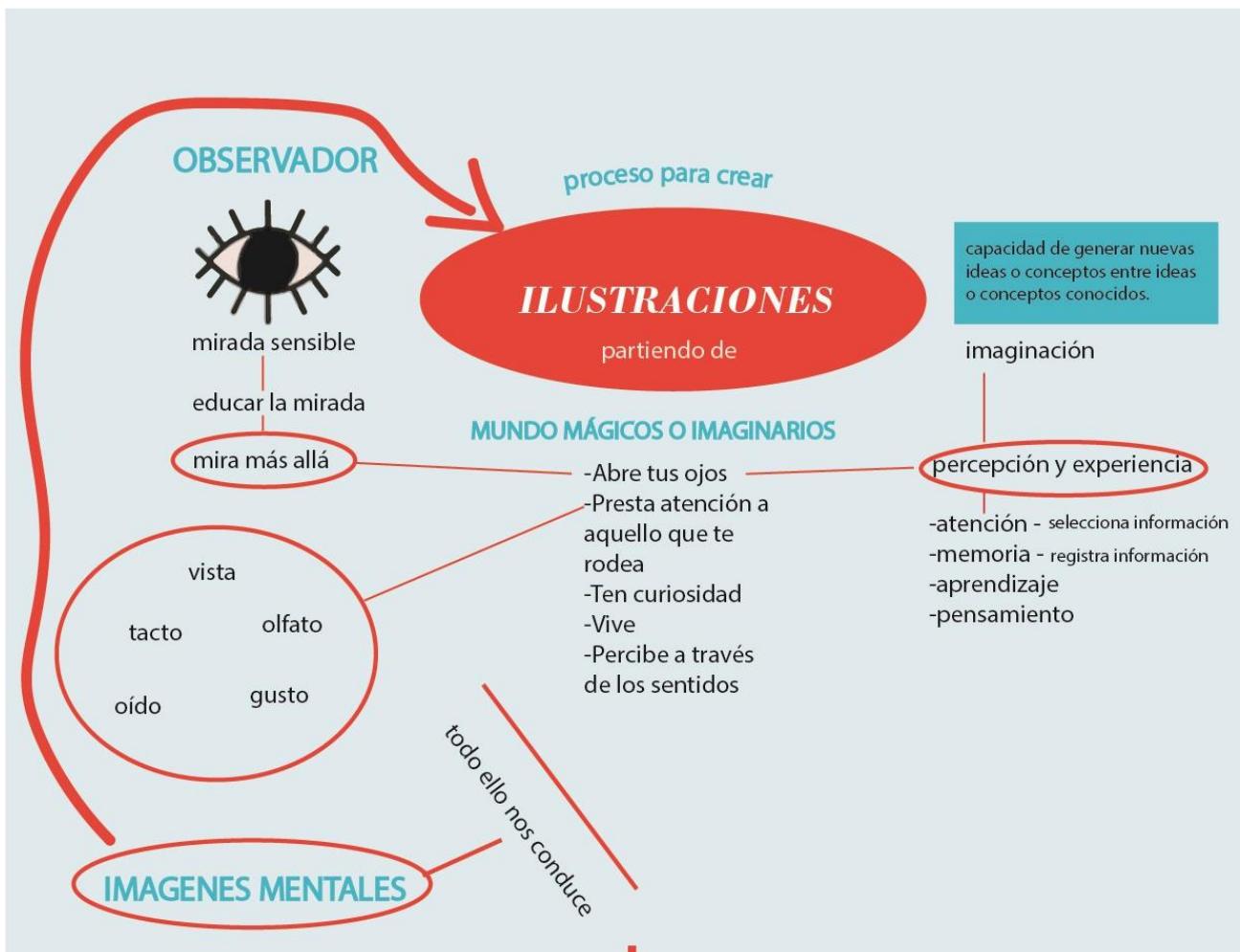


Fig 3. Imagen archivo. Mapa conceptual. Lluvia de ideas inicial al proyecto

En estos mapas mentales, se muestra el proceso de trabajo de una forma visual para organizar y representar la información de una manera gráfica, analizar los conceptos y comunicar información de manera efectiva.

Desde mi niñez, veía el mundo como algo mágico como si se tratara de una película, algo que siempre he tomado de inspiración a la hora de llevar a cabo mi proceso artístico, de este modo, utilizo como método y a modo de inspiración el visionado de contenido cinematográfico relacionado con el género fantástico. Es por ello, que se parte de ideas relacionadas con mundos mágicos y fantasiosos como la saga cinematográfica de "Alicia en el país de las maravillas" dirigida por Tim Burton 2010-2016, "Las Crónicas de Narnia" de C.S.Lewis 2005-2010, "Cómo entrenar a tu dragón" 2010-2019 dirigida por Chris Sanders y Dean DeBlois, la serie televisiva "Juego de Tronos" 2011-2019 producida por la cadena HBO desarrollada por David Benioff y D.B.Weiss caracterizada por el drama y la fantasía medieval; la película "Eragon" 2006 dirigida por Stefen Fangmelen, cuando el protagonista encuentra una gema de dragón y al eclosionar junto a él quedan vinculados y se convierte en jinete de dragón para salvar a su reino del rey Galbatorix.

Quería trabajar el vínculo que puede tener un animal con un humano ya que, en este caso, al ser el protagonista un dragón, normalmente, veríamos la figura del dragón como un monstruo, un animal salvaje y peligroso, pero ¿y si no lo fuera? Un animal solo ataca cuando se siente amenazado, cuando trata de proteger algo o a alguien, o cuando intentan atraparlo como sucede en esta historia.

Para llegar a la ilustración, primero se realiza una lluvia de ideas a modo de mapas mentales de tipo arbóreo, panal o arcoíris lanzando conceptos al aire teniendo en cuenta el interés por los mundos mágicos o imaginarios que son tratados a través de la ilustración mediante herramientas como el cine y lo imaginario.

Una vez que el tema está definido, se lanzan al aire nuevos conceptos relacionados con este campo; tipos de ilustración, campos, estilo o técnica, ilustración para expresar algo, un modo de creación o recreación, ilustración donde es importante la composición y su práctica.



Fig 4-5. Portada y contraportada del álbum ilustrado de "La Vida De Pi"

-Primer ejercicio de álbum ilustrado, adaptación de la novela fantástica de Christopher Paolini "Eragon".

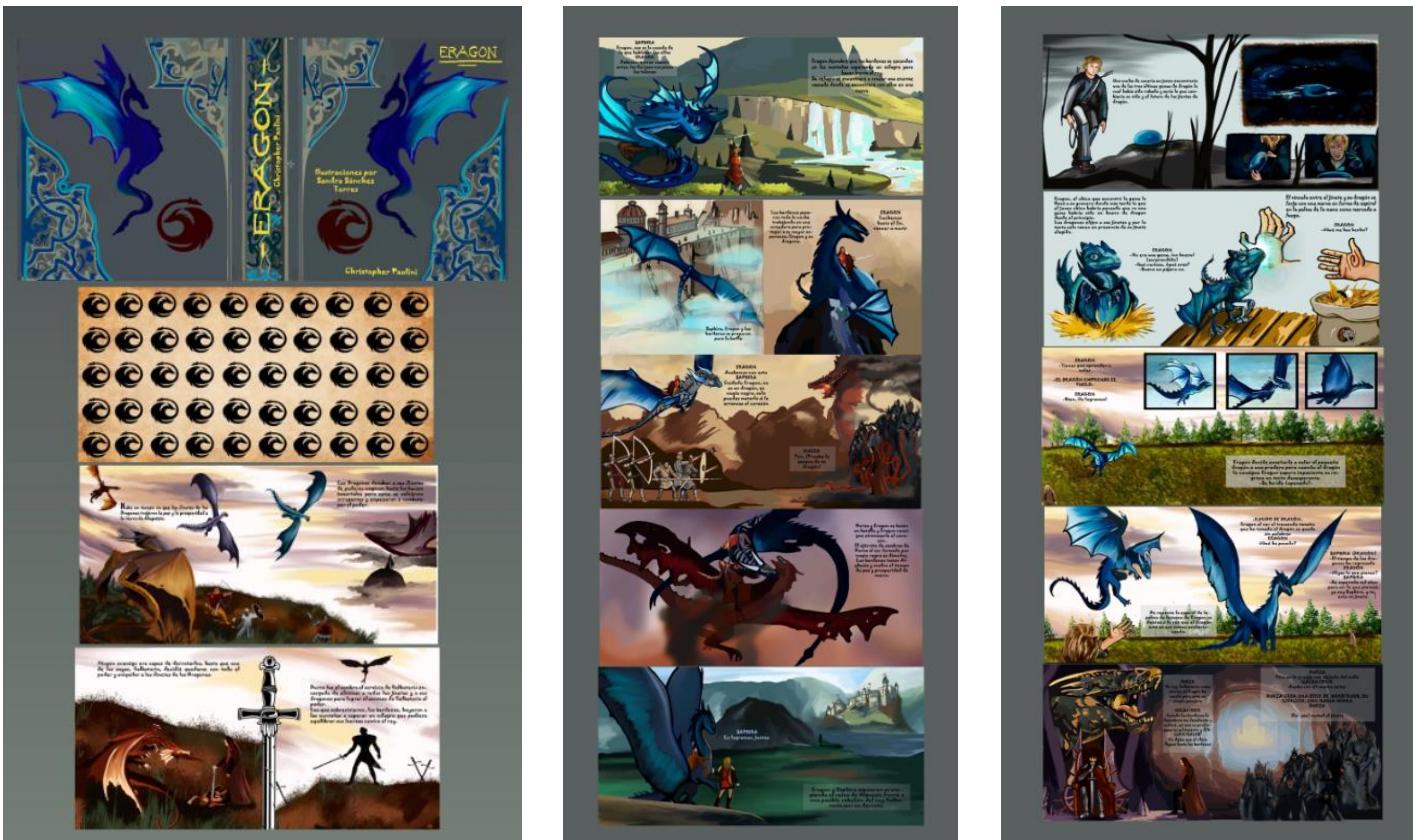


Fig 6-8. Álbum ilustrado adaptación a la novela "Eragon" de Christopher Paolini

CARACTERÍSTICAS MÁS DESTACADAS DEL ESTILO DE ESTOS PROYECTOS:

- Prima el color frente al dibujo.
- Escenas a sangre.
- Colores degradados / mancha.
- Contornos definidos.
- Género fantasioso.
- Presencia de la figura del dragón.

2.2. SINOPSIS DE "AUNQUE TODO PAREZCA PERDIDO"

Dana, al ver que su amiga Ellyn lleva todo un día frustrada ante su bloqueo artístico le propone hacer un plan improvisado y se adentran en el bosque donde vive una tarotista famosa, van en su busca y en búsqueda de saber su futuro. Las cartas, les avisan de que algo misterioso las espera, y es que, hace muchos años existían dragones en la zona en la que viven y los humanos trataban de capturarlos y domarlos para convertirlos en armas de guerra.

Ellyn, se verá inmersa en una aventura con un dragón que aparece mágicamente en los prados donde ella va a relajarse y pintar.

Cuando un cazador ve al dragón interactuar con Ellyn da la alerta y no tardan en capturar al dragón para convertirlo en una atracción de circo. El dragón se libera y escapa por la ciudad. Ellyn, para evitar que vuelvan a atraparlo, o incluso, matarlo por suponer una amenaza, decide huir con él lejos de todo peligro.

2.3. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA ORGANIZACIÓN TRABAJO DE TFG

En un principio, el programa de organización se planteó para finalizar el proyecto en el mes de abril, pero debido a que se prolongó el número de paginado de treinta y dos a cuarenta y dos, se amplió el plazo de realización del proceso de arte final al mes de mayo.

	MESES (semanas)					
	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
DESARROLLO DE LA IDEA	■■■					
CONSULTA DE REFERENTES	■■■					
BÚSQUEDA DE ESTILOS, PALETA Y ESCENARIOS		■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	
GUIÓN				■■■■■	■■■■■	
STORYBOARD				■■■■■	■■■■■	
CONCEPT ART				■■■■■	■■■■■	
ARTE FINAL				■■■■■	■■■■■	

Fig 9. Imagen archivo. Cronograma para la organización del proyecto de TFG

El trabajo se divide en distintas fases:

2.3.1.-Desarrollo de la idea.

Se van anotando una serie de conceptos que más adelante se utilizan o se desechan para establecer el tema, el cual es la creación de una serie de ilustraciones que narre una historia de amistad, la aparición de una criatura mitológica, un dragón, y el desarrollo del tema del maltrato animal.

Se realizan mapas mentales² y una vez que se fija un tema, se determina la viabilidad de esta idea y el equipo necesario para su desarrollo. Se trabajará con el programa de Adobe, Photoshop, y una tableta gráfica, en este caso, la Huion Kamvas 20.

Desde un inicio, la idea se ha mantenido constante aunque siempre hay que estar abierto a ajustes y adaptaciones, por lo que, la trama varió a lo largo de los meses, puesto que en un principio, la criatura mitológica protagonista iba a ser capturada por los militares para convertirla en un arma de guerra, pero esa idea evolucionó a que la criatura sería capturada por unos aficionados y convertida en una atracción de circo.

2.3.2.-Consulta de referentes.

Los referentes más afines a la propuesta siempre han sido los referentes cinematográficos ya que el proceso más costoso fue definir la historia a contar. En cuanto a temática, los referentes serían las sagas cinematográficas de índole fantástico.

Con respecto a la gráfica, se han buscado artistas que desarrollan ilustraciones de gran detalle con un perfecto tratamiento de colores, luces, sombras, y proporciones con composiciones creativas y novedosas, como es el caso de Laia López con su estilo inocente y colorido. En la Fig.10, se muestra un ejemplo de ilustración, perfecto para mostrar todo aquello que se quiere perseguir en este proyecto en cuanto a estilo.



Fig 10. Ilustración "Strawberry Moon, la hija de la luna" Laia López, literatura fantástica, 2019

2.3.3.-Búsqueda de estilo, paleta de colores, escenarios.

Se persigue un estilo de ilustraciones inocentes con una paleta de colores vivos, saturados y en su mayoría cálidos con unos escenarios verosímiles (prado, bosque, circo, espacio urbano, etc.) tratados con estilo de ilustración.

2.3.4.-Realización del guion.

Se estructura la historia en tres partes, introducción (las dos amigas hacen un plan improvisado y visitan a una tarotista), nudo (Ellyn se encuentra con la criatura misteriosa mientras pinta por el bosque y la gente del circo capture a la criatura), desenlace (la criatura escapa y Ellyn decide llevarla lejos de la ciudad). Una vez que la historia está definida se trata página por página la acción que se va a realizar.

² Mostrados en el apartado, “-2.1. Idea Inicial”.

2.3.5.-Storyboard

En un cuaderno, se esboza la forma de la página y dentro de la forma bocetada de esta página se va estructurando en orden las viñetas de cada página, si son a sangre o no, en qué parte de la página irá el diálogo, qué acción ilustrar en cada viñeta, dónde se posicionarán los personajes, qué expresión y pose tendrán en la viñeta, etc., en definitiva, indicaciones visuales, un método que es útil a la hora de estructurar la trama y definir en cuántas páginas se desarrollará la historia.

2.3.6.-Concept art

Se desarrollan los personajes³ y los escenarios (prado, bosque, circo, espacio urbano).

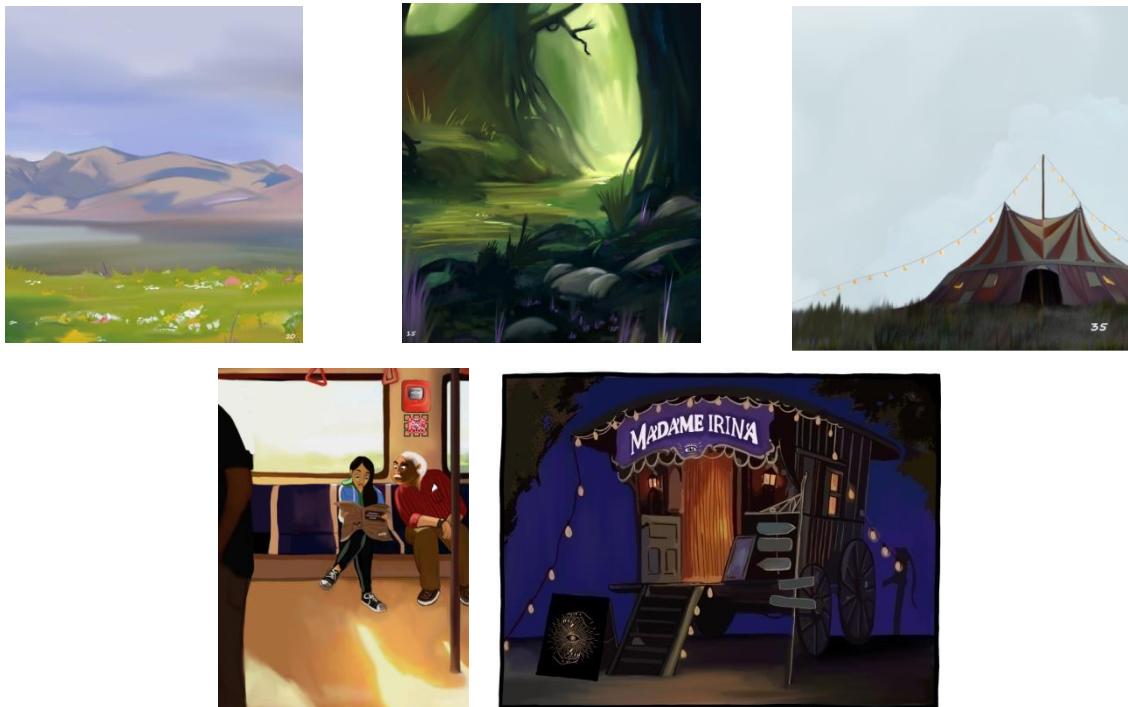


Fig 11-15. Imagen archivo. Concept Art. Diseño de escenarios

2.3.7.-Arte final

La fase de arte final de una novela gráfica es la última etapa en la creación de la obra. Durante esta fase, se realizan los dibujos definitivos y las ilustraciones finales que serán utilizadas en la publicación de la novela gráfica. Es la fase en la que se finalizan todos los detalles, sobre todo, brillos y luces, y se lleva a cabo la producción de la obra.

³ Se muestra más información en el apartado “5.3.Diseño de personajes”.

Se trabaja sobre el storyboard y, se llevan los bocetos y diseños conceptuales a su versión final. Se trabaja el coloreado y el sombreado final de los dibujos, la composición de las viñetas y se agrega el diálogo (resaltado con unos bocadillos blancos redondeados) y la voz del narrador (resaltados por un marco de color blanco con opacidad de 86% para que se insinúe la ilustración por debajo del mismo texto).

Para el desarrollo de las ilustraciones, no se realiza un boceto previo más allá de lo que se realiza en el storyboard ya que dichas ilustraciones se realizan directamente en el programa de Adobe, Photoshop, a través de una serie de capas sobre las cuales se va trabajando y realizando las pertinentes modificaciones y correcciones.

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. Fundamentación de la idea.

Para la creación de la novela gráfica no solo es importante la carga visual de las propias ilustraciones, sino la creación de una historia que convueva al lector y tenga un trasfondo, en este caso, una historia breve que lance y promueva una serie de mensajes.

Los temas principales tratados a lo largo de esta historia son el vínculo de amistad, el sacrificio y el maltrato animal.

El gran vínculo de amistad que poseen Dana y Ellyn es latente a lo largo de toda la historia aunque, más tarde, Ellyn decide hacer un gran sacrificio y dejar atrás todo lo que ella conocía y amaba como su amistad con Dana, su hogar y su familia, todo ello, porque en ese momento final de la historia, ella, era la única que podía hacer algo para salvar a la criatura misteriosa, por lo cual, decide alejarse con el dragón y llevarlo a un lugar donde no sufra ningún daño ni peligro.

Con la aparición de la criatura misteriosa se manifiesta el egoísmo, la maldad y el afán de poder y riqueza de la gente del circo, quienes fueron capaces de acabar con la libertad de un ser que no representaba amenaza alguna para beneficiarse económicamente de él convirtiéndolo en una atracción de feria.

Tratándose de una historia de fantasía, este tema no se aleja mucho de la realidad ya que podemos ver la misma situación en animales que se encuentran en el circo o los zoos, animales que deberían estar libres en su hábitat. Esta novela gráfica, trata de transmitir el mensaje de que los animales no son objetos de entretenimiento sino seres vivos que necesitan sus propias necesidades y el derecho de ser respetados.

3.2. Referentes

3.2.1. Referentes por temática:

Referencias cinematográficas:

- La saga cinematográfica de “Alicia en el país de las maravillas” dirigida por Tim Burton.
- “Las Crónicas de Narnia” de C.S.Lewis.
- “Cómo entrenar a tu dragón” dirigida por Chris Sanders y Dean DeBlois.

- La serie televisiva “*Juego de Tronos*” producida por la cadena HBO desarrollada por David Benioff y D.B.Weiss caracterizada por el drama y la fantasía medieval.
- La película “*Eragon*” cuando el protagonista encuentra una gema de dragón y al eclosionar junto a él quedan vinculados y se convierte en jinete de dragón para salvar a su reino del rey Galbatorix.
- “*La forma del agua*” de Guillermo del Toro por la aparición de una criatura mágica que capturan y tratan de someter.
- - “*Cómo entrenar a tu dragón*” de la productora “Dreamworks” por la figura de los dragones.

3.2.2. Referentes por gráfica:

Todos estos referentes trabajan el formato digital, técnica primordial para la creación de la novela gráfica.

3.2.2.1.-Laia López,

Laia López (Barcelona, 1994) tiene un estilo artístico muy particular, el cual, es caracterizado por el uso de colores pastel y tonos cálidos, y la creación de ilustraciones inocentes en las cuales la figura femenina es protagonista en numerosas ocasiones incluyéndola, a su vez, como ser mitológico, una sirena. Destaca por el perfecto uso de luces y reflejos, sobre todo, en las escenas del mar como se puede ver en la portada de su libro “Strawberry Moon: la hija de la luna”⁴. Sus historias suelen estar marcadas por vínculos de amor entre dos jóvenes, un chico y una chica, ilustrados como si se trataran de dibujos animados y, en alguna ocasión, de un romance entre una joven y una criatura similar a una gárgola. Las criaturas mitológicas estarán presentes en las ilustraciones de Laia por lo que será uno de los referentes más adecuados para este proyecto de novela gráfica por la integración de otra criatura mitológica, el dragón.

3.2.2.2.-Michael Kutsche,

Michael Kutsche (Berlín, 1977) realiza diseños basados en las famosas películas de “El libro de la selva”⁵, “Dumbo”⁶, “El Rey León”⁷ y “Alicia en el País de las maravillas”. Aunque se tratan de ilustraciones hiperrealistas donde prima el detalle y el claroscuro de los tonos, todas ellas siguen la misma temática de fantasía, magia y misterio.

4. “Strawberry Moon: la hija de la luna” Libro de literatura fantástica de Laia López, 2019

5. “El libro de la selva” película de animación distribuida por Walt Disney Motion Pictures, dirigida por Wolfgang Reitherman, 1967

6. “Dumbo” largometraje animado de Walt Disney Pictures estrenado el 23 de octubre de 1941 por RKO Radio Pictures.

7. “El Rey León” película animada producida por Walt Disney Feature Animation y distribuida por Walt Disney Pictures dirigida por Roger Allers, Rob Minkoff.

3.2.2.3.-Miranda Meeks,

Miranda Meeks persigue un estilo hiperrealista, sus trabajos se basan en convertir lo oscuro, lo misterioso y sombrío en algo bello.

Realiza composiciones con animales, naturaleza viva y mil historias que tendrán que ser reveladas por el espectador. La esencia de los trabajos de Miranda, se plasmarán en las escenas del encuentro de las dos amigas, Ellyn y Dana, con la tarotista ya que se cambiará a un escenario más lúgubre que en el resto de escenas.



Fig 16 Ilustración a digital Laia López

Del personaje Hutao, 2021



Fig 17 Ilustración a digital Michael Kutsché

"Caterpillar" 2008



Fig 18 Ilustración a digital Miranda Meeks

"Todo lo que es oro" 2021

3.2.2.4.-Olivia Lomenech Gill,

Sus ilustraciones, serán de referencia puesto que concuerdan con este proyecto tanto en gráfica como en temática. Trata la misma temática que las ilustraciones de Michael Kutsché, aunque con unos estilos muy distintos, mientras que Kutsché persigue un estilo hiperrealista, Lomenech establece un estilo más pictórico e ilustrativo, de modo que Lomenech sigue la misma técnica que se trata en este proyecto.

Olivia Lomenech, llevó a cabo la versión ilustrada de “Animales fantásticos y dónde encontrarlos”⁸ por petición de la mismísima J.K.Rowling.

3.2.2.5.-Lois van Baarle aka Loish,

Utiliza personajes femeninos para dar rienda suelta a su imaginación y crear su mundo de fantasía, o bien, recrear escenas rutinarias del día a día. El trazo de sus ilustraciones es similar al acabado que se puede conseguir con el trabajo de pintura al óleo utilizando, en gran medida, tonos azules, morados y rosas.

3.2.2.6-Laura Brouwers aka Cyarin,

Una de sus peculiaridades es que crea ilustraciones inspiradas en sus “looks”, y después para mostrar la comparación de la referencia fotográfica y la ilustración suele hacer un collage donde sale su foto y la versión ilustrada de sí misma. Generalmente, con pocas excepciones, suele retratar personajes femeninos o autorretratarse así misma con un estilo de dibujo animado y la técnica del claroscuro para el tratamiento de los tonos.

8. Animales fantásticos y dónde encontrarlos” es un libro de 2001 escrito por la autora británica J. K. Rowling sobre las criaturas mágicas de Harry Potter.

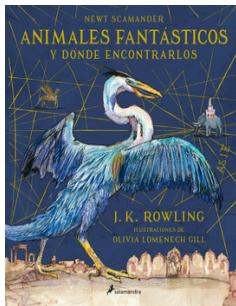


Fig 19. Portada ilustrada de Olivia Lomenech para el álbum ilustrado de "Animales fantásticos y dónde encontrarlos" 2027



Fig 20. Ilustración a digital Lois Van Baarle para su libro "Style os Loish HC" Finging your artistic voice, 2022



Fig 21 Ilustración a digital Laura Brouwers

4. BREVE CONTEXTUALIZACIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA



Fig 22. La broma asesina de Alan Moore Pág 37, Pág 30
Fig 23. Persepolis de Marjane Satrapi, Pág 30
Fig 24. V de Vendetta de Alan Moore, Pág 113

La Novela Gráfica, según el artículo de Fernando Machuca⁹, es un género de literatura que narra una historia combinando elementos de la narrativa tradicional mediante ilustraciones y viñetas. Las novelas gráficas se desarrollan en distintas partes, el tema, la estructura y la longitud acompañada de personajes bien desarrollados, un diálogo sofisticado y sobre todo, fuerte presencia visual.

Algunas de las novelas gráficas más destacadas son "La broma asesina" (Alan Moore, 2016) y "V de Vendetta" (Alan Moore, 1982), "Persepolis" (Marjane Satrapi, 2000).

- La Ilustración es uno de los elementos que compone la novela gráfica y es de vital importancia en la actualidad por su fuerte comunicación visual, valor estético, atracción y retención de la atención-

Podríamos definir la ilustración como el arte de crear imágenes según Paula Bonet. Sus orígenes se remontan a la prehistoria con las pinturas rupestres en Altamira, Lascaux y Chauvet, cuando los artistas de ese momento a modo de ritual sagrado utilizaban pigmentos naturales, carbón o sangre en sus cuevas para ilustrar todo aquello que les rodeaba como es el caso de la fauna.

9. Home blog. Descubre qué es la novela gráfica y cuáles son sus diferencias con los cómics. Fernando Machuca 17/05/2022

Las formas predominantes de este tipo de arte han sido ilustraciones en revistas, libros o periódicos, aunque también destacan en el campo gráfico en la creación de anuncios o carteles (como los del famoso cartelista Alfons Mucha), como una forma de narrar visualmente o apoyar un texto, como ícono o imagen de marca.



Fig. 25. 10 tipos de ilustración que debes conocer de Eduardo Dondé

-Destacan por su labor informativa, educativa, su acción inmediata y originalidad.

Debemos tener en cuenta los tonos (cálidos o fríos), las formas (rígidas o más redondeadas), planos (más abiertos o más cerrados) y la distribución de los elementos (ordenado o caótico).

Puede ser o bien ilustración digital, o bien, tradicional.

Según el blog de ilustración, diseño, creative media y mucho más de Noemí La Rosa, encontramos distintos tipos de ilustración:

- Caricaturas e ilustración humorística.

Son ilustraciones que tratan todo tipo de temáticas siempre desde un tono humorístico o satírico. Suelen usar metáforas visuales para presentar las ideas.

- Ilustración para cómics.

Es una categoría de ilustración compleja que habitualmente requiere a más de una persona para trabajarla ya que requiere un conocimiento de diversos elementos como diseño de personajes, uso de color y storytelling.

-Ilustración para cine o videojuegos.

-Ilustración editorial. Novelas, cuentos, textos escolares

Aquellas ilustraciones presentes en revistas o periódicos para acompañar a los artículos. Es un tipo muy comercial de ilustración. También entra en esta categoría el diseño de portadas.

- Ilustración publicitaria y de productos. Carteles, envases, productos, etiquetas.

Es una amplia categoría que engloba cualquier medio cuya intención sea vender un producto y que busca controlar de alguna forma la forma de pensar del espectador. Es una industria muy impulsada por intereses comerciales, por lo que los artistas que trabajan en esta categoría apenas tienen libertad creativa.

- Ilustración de portadas y libros infantiles.

La rama de la ilustración cuya meta es crear imágenes para libros dirigidos a niños y jóvenes a través de las cuales contar una historia. Trata de ser un medio de apoyo para que los niños puedan identificar y conocer a los personajes, adentrarse en la historia y entenderla más fácilmente. Por esta razón, los dibujos deben resultar claros y ser llamativos para captar rápidamente su atención. El artista debe hacer suya la historia por medio de las ilustraciones. Normalmente hay una mayor libertad creativa.

-Ilustración científica. Ingeniería, medicina o arquitectura

Su propósito es servir de apoyo visual para los trabajos de los investigadores de diversas áreas como la arquitectura, la biología, medicina, botánica... Los dibujos deben representar y sintetizar la información de manera precisa y objetiva ya que en muchas ocasiones serán el único medio para interpretar un concepto científico.

-Ilustración de modas.

- Arte conceptual.

Sirven como adelanto de la apariencia del que será el producto final. El trabajo del artista conceptual es representar un concepto o idea para que sirva como guía visual y permita facilitar posteriormente el trabajo del equipo de diseño.

Actualmente la ilustración es un recurso muy importante en numerosos ámbitos y disciplinas ya que resulta crucial para la comunicación y el lenguaje visual. El desarrollo de las nuevas tecnologías supuso un antes y un después en el mundo de la ilustración, y, mientras que ayudó a facilitar el trabajo de los ilustradores y a hacer más sencilla la difusión y exposición de sus obras, también hizo mucho más complicado el poder destacar debido a la diversidad de obras y competición. Las herramientas digitales proporcionan infinitas posibilidades a los creadores, y han supuesto un cambio en el medio y en la forma de crear. La ilustración ha pasado de servir de apoyo a textos a ser una declaración en sí misma. Existen tres modos de ilustrar: el tradicional (creaciones hechas a mano con diversos materiales), digital (hechas con softwares y recursos digitales) o mixto (una mezcla entre los dos anteriores).

5. DESARROLLO TÉCNICO DEL PROYECTO

Se llevan a cabo los pasos previos de preparación de la novela gráfica: búsqueda de estilos (escenarios, paletas de color), desarrollo de guion y storyboard.

El proceso creativo resultó ser el más lento y costoso de todos y al que se le ha dedicado mucho más tiempo.

5.1. Guion literario

La estructura del guion y el storyboard se realizó de forma simultánea ya que una vez que se iba escribiendo la historia era necesario recrearla visualmente de forma paralela. De esta manera, no solo se centraba en que las ilustraciones estéticamente resultaran atractivas sino que trabajaba, a su vez, la historia puesto que es la parte que más cuesta desarrollar y, de este modo, evitar una historia vacía.

El guion, sufrió innumerables cambios, sobre todo, en la parte del desenlace ya que no se pretendía cerrar la historia de una voz tajante y fría sino que se pretendía insinuar que la historia continúa. Hasta que la historia y los diseños quedaron cerrados definitivamente no se pudo poner el título. El título, “*Aunque todo parezca perdido*”, hace alusión a Ellyn, la protagonista, que nunca renunció a salvar a su amigo el dragón.

5.1.2. Estructura de la trama

Un útil primer paso inmediatamente antes de hacer el guion puede ser estructurar la trama de forma eficaz de manera que se facilite la sucesión de los acontecimientos.

Se divide en tres fases: Introducción, nudo y desenlace.

1.- Introducción: Dana le propone a su amiga Ellyn hacer algo diferente y se adentran en el bosque donde encuentran el carrusel de Madame Irina, una bruja que les echa las cartas y les avisa de que algo misterioso las rodea.

2.- Nudo: Días después Ellyn mientras pinta en su cuaderno por el bosque se encuentra con un dragón con el que entabla un vínculo de amistad. Un cazador ve la situación y alerta a sus amigos del circo quienes capturan al dragón.

3.- Desenlace: El dragón escapa del circo siguiendo perseguido por cazas y se reúne con Ellyn la cual toma la decisión de irse con él y llevarlo lejos para garantizar su protección y libertad.

5.1.3. Creación guion literario

Página 1. REUNIÓN DE LAS AMIGAS, DANA LE REGALA UNA PULSERA
A ELLYN, SÍMBOLO DE SU AMISTAD.

PÁGINA 2. DANA PROPONE UN PLAN IMPROVISADO.

PÁGINA 3. EN EL BOSQUE AVISTAN LA CABAÑA DE LA TAROTISTA.

PÁGINA 4. HABLAN CON LA TAROTISTA Y LES ECHA LAS CARTAS.

PÁGINA 5. CARTAS

PÁGINA 6. CARTAS

PÁGINA 7. LES CUENTA LA HISTORIA PASADA DE LOS DRAGONES.

PÁGINA 8. LES CUENTA LA HISTORIA PASADA DE LOS DRAGONES.

PÁGINA 9. LAS AMIGAS SALEN AL BOSQUE A TOMAR EL AIRE.

PÁGINA 10. ELLYN PASA TODA LA NOCHE INVESTIGANDO A CERCA DE
LA HISTORIA DE LOS DRAGONES Y SE QUEDA DORMIDA EN EL SOFÁ
JUNTO CON SU MASCOTA.

PÁGINA 11. ESCENAS DEL BOSQUE.

PÁGINA 12. ESCENAS DEL BOSQUE.

PÁGINA 13. ELLYN SALE A PINTAR POR EL BOSQUE.

PÁGINA 14: ANIMALES DEL BOSQUE DIBUJADOS POR ELLYN.

PÁGINA 15. ELLYN VE ALGO BRILLANTE EN EL PRADO, SE ACERCA Y SE
ENCUENTRA CON EL DRAGÓN.

PÁGINA 16. INTERACTÚA CON EL DRAGÓN

PÁGINA 17. INTERACTÚA CON EL DRAGÓN

PÁGINA 18. INTERACTÚA CON EL DRAGÓN

PÁGINA 19. INTERACTÚA CON EL DRAGÓN

PÁGINA 20. UN CAZADOR LOS VE Y ALERTA POR TELÉFONO A SUS
AMIGOS DEL CIRCO.

PÁGINA 21. EL CAZADOR ALERTA A SU AMIGO DEL CIRCO

PÁGINA 22. ATRAPAN AL DRAGÓN

PÁGINA 23. ELLYN VE EL FOLLETO DEL CIRCO ANUNCIANDO QUE HAN
APRESADO A SER MONSTRUOSO.

PÁGINA 24. ELLYN ACUDE AL CIRCO Y VE AL DRAGÓN TRISTE Y
DEPRIMIDO.

PÁGINA 25. EL DRAGÓN ESCAPA DEL CIRCO

PÁGINA 26. EL DRAGÓN ES PERSEGUIDO POR CAZAS.

HOJA 27. EL DRAGÓN ANDA SUELTO POR LA CIUDAD EN BUSCA DE
ELLYN HASTA QUE LA ENCUENTRA.

HOJA 28. ELLYN SE DESPIDE DE DANA Y SE VA CON EL DRAGÓN
VOLANDO LEJOS.

5.2. Storyboard

Para el storyboard se dibuja una primera composición de las viñetas muy esquemática, en dibujo digital con el programa de Adobe, Photoshop, lo que permite que se vean bocetos limpios y más definidos. Aquí, se marca la composición de las páginas, la pose de los personajes, orden de las viñetas y todo tipo de indicación visual para tomarlas en cuenta en el proceso de arte final. Adobe Photoshop, en caso de querer realizar una nueva reorganización del orden de viñetas de la página permite con una simple selección de capas mover las viñetas a nuestro antojo sin la necesidad de redibujar de nuevo. Más adelante, se integran en unos bocadillos los diálogos respectivos de cada página y la voz del narrador.

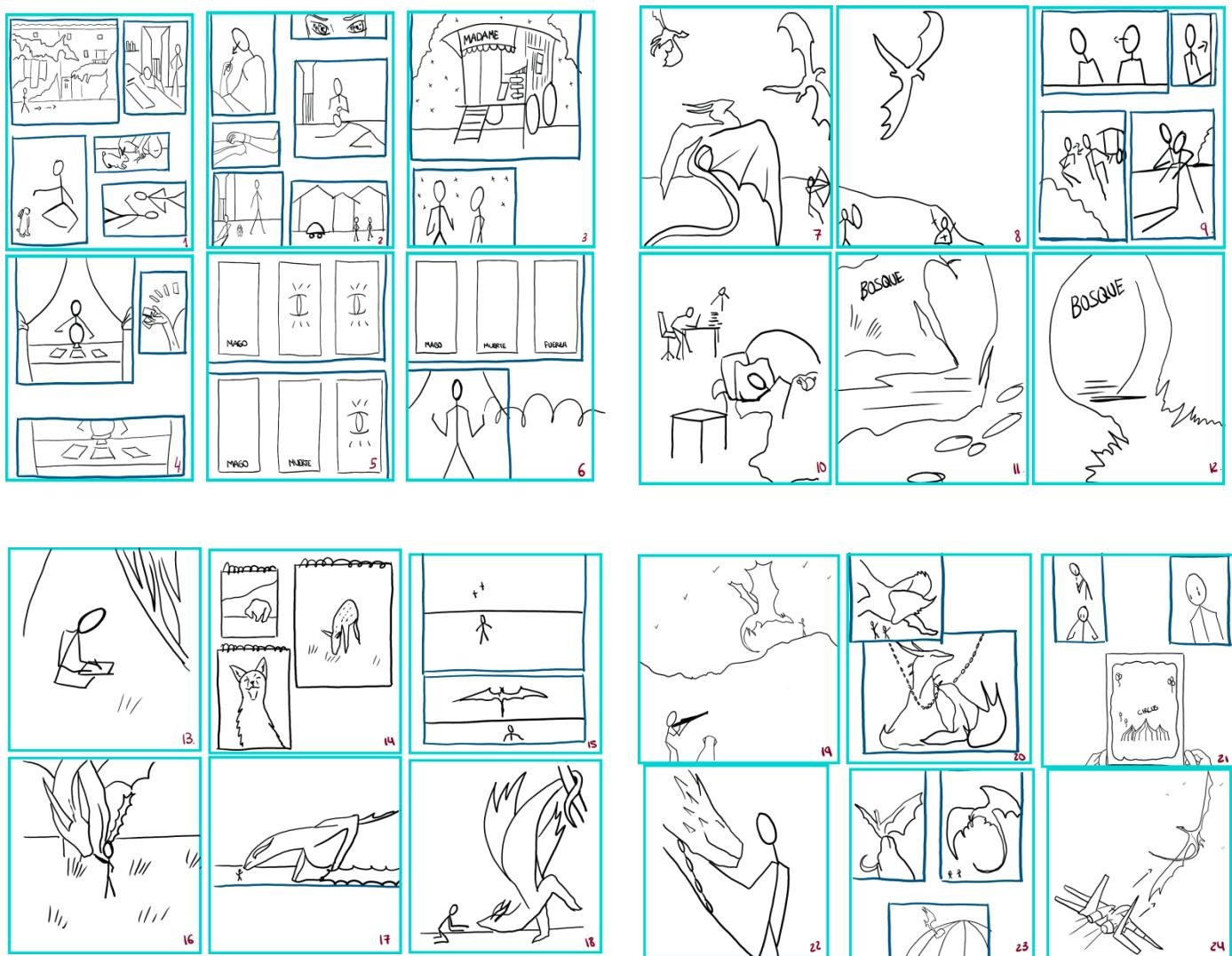
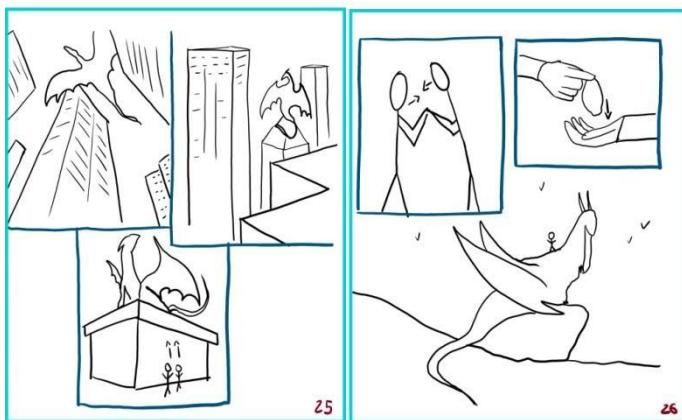


Fig 26-29. Proceso de creación del storyboard. TFG



En el storyboard que se muestra a continuación, se pueden ver algunas indicaciones de texto o flechas junto a los personajes para indicar hacia dónde se dirigen o a dónde miran.

Seguidas de estas escenas se amplió en número de páginas realizando ocho ilustraciones más.

Fig 30. Imagen archivo. Storyboard. TFG

5.3. Diseño de personajes



Para el desarrollo del diseño de personajes se hace uso de la plataforma, Pinterest¹⁰ para recopilar imágenes que cuadren con el estilo de personajes que se busca y que sirvan de inspiración para crear a las dos amigas tomando de referencia un moodboard¹¹ de todas la imágenes recopiladas.

Fig 31. Búsqueda del estilo de personaje. Ellyn

Fig 32. Búsqueda del estilo de personaje. Dana

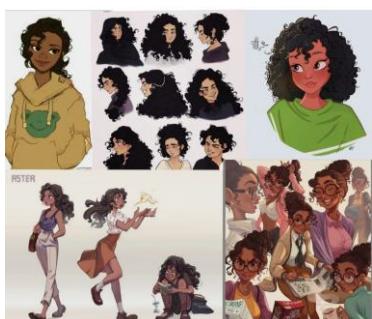


Fig 33. Búsqueda del estilo de ambos personajes. Ellyn y Dana

10. Pinterest es una plataforma que permite a los usuarios crear y administrar en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, aficiones y mucho más. (<https://www.pinterest.es/>)

11. Moodboard es una herramienta creativa que consiste en una visualización rápida de imágenes y palabras a modo de lluvia de inputs que nos ayudan a preparar el cerebro para la fase de ideación de un proyecto.

Se comienza con el diseño de ambas chicas directamente con la técnica digital en Photoshop, seguido de un line up¹², en estos diseños se centra en el aspecto físico de ambas y expresiones fáciles. Se posiciona a ambas en conjunto antes de centrarse en diseños individuales para ver la relación entre ellas y lograr que se aprecie la diferencia visual entre ambas aunque tengan el mismo estilo de dibujo.

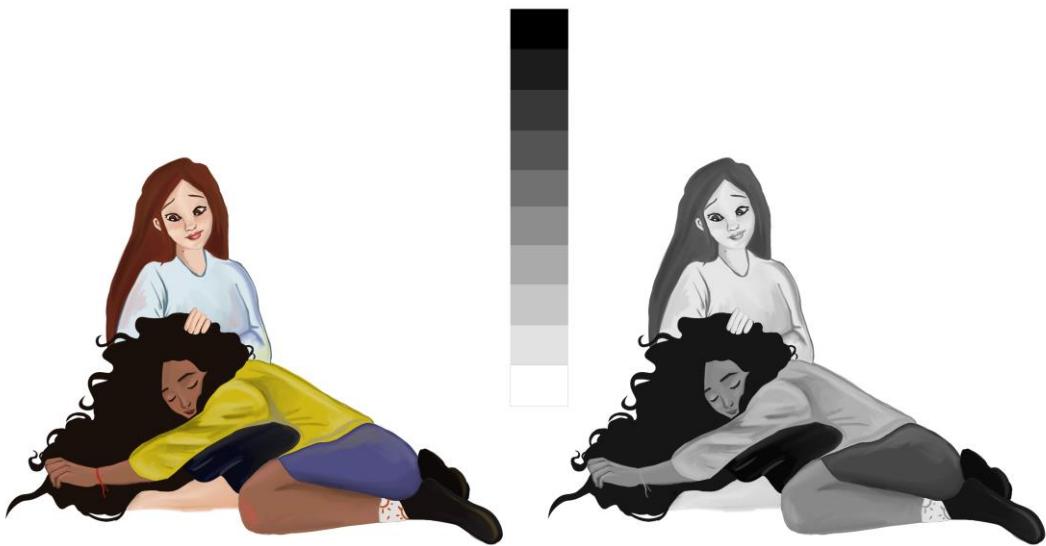


Fig 34. Line up de los personajes principales. Dana y Ellyn. TFG

Ambos personajes tienen diferencias en cuanto a complejión, altura y rasgos fáciles para evitar hacer personajes similares y, de esta manera, poder diferenciar ambos personajes a simple vista, es por ello que, cada personaje a pesar de tener la misma forma ovalada del rostro, ojos y cejas, tienen distintos tonos de piel, de cabello, de ojos, labios y vestimenta.

5.3.1. Personajes principales:

- Ellyn

Se trata del personaje principal, protagonista de la historia que se narra entre la joven y el dragón. Es una artista que habitualmente pasa su tiempo libre pintando en el bosque, un personaje inspirado en parte en la autora de la novela gráfica en cuanto a rasgos físicos y personalidad ya que la autora tiene mismo color chocolate de piel con un tono de piel muy pálido y, actualmente se encuentra finalizando el grado de Bellas Artes



Fig 35. Imagen archivo. Diseño de personaje Ellyn. Novela Gráfica. TFG

12. Line up. Imagen en la que aparece el diseño de cuerpo entero de todos los personajes alineados en la que se puede apreciar la relación de tamaño y formas entre ellos así como rasgos de su personalidad mediante su pose.

- Dana

Dos años mayor que Ellyn, Dana será otro de los personajes principales quien tendrá mayor aparición al principio de la historia y en las páginas finales a la hora de la despedida de su mejor amiga, Ellyn.

No se habla de sus hobbies pero muestra una personalidad muy activa y alegre ya que siempre trata de animar a su amiga y la empuja a hacer planes distintos



Fig 36. Imagen archivo. Diseño de personaje Dana. Novela Gráfica. TFG

- Dragón

Criatura mitológica de esta novela gráfica, destaca por su potente color rojo vivo como si el dragón se tratara del mismo fuego con algo detalle con colores naranjas y amarillos en la zona de la cola y cuernos, pero a pesar de todo ello y de sus potentes ojos verdes penetrantes se trata de una criatura que no muestra un carácter agresivo ni amenazante. En la siguiente imagen podemos ver la versión ilustrada de la criatura con su consiguiente paleta de colores o, incluso, el tamaño que puede tener en comparación con el tamaño humano.

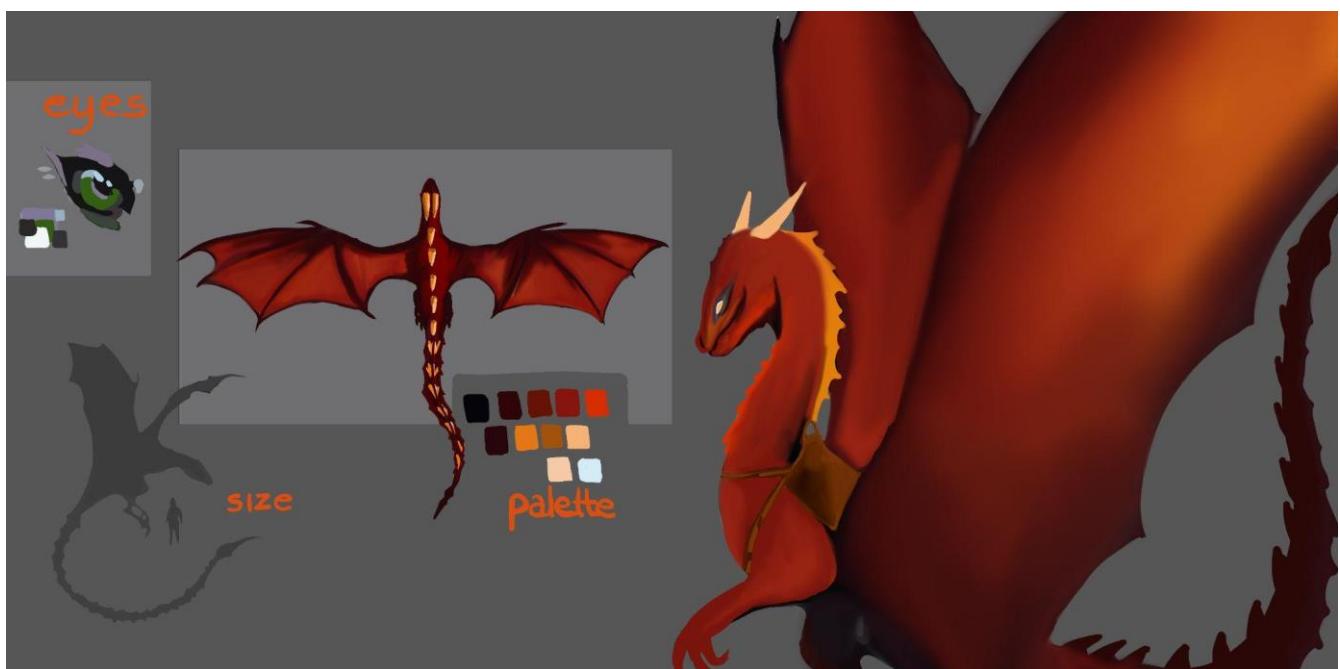


Fig 37. Imagen archivo. Diseño de personaje Dragón. Novela Gráfica. TFG

5.3.2. Personajes secundarios (una o dos apariciones):

- Cazador

Hombre de unos 60 años que va de cacería con su perro, un setter inglés.

- Gerente del circo

Hombre de negocios rudo con un deseo obsesivo de acumular dinero y riquezas



Fig 38. Imagen archivo. Diseño de personaje Gerente del circo/Cazador. Novela Gráfica.TFG

5.4. Paletas de colores, trazos, materiales, técnicas utilizadas (decisiones técnicas)



Fig 39. Imagen archivo. Paleta de colores. Novela Gráfica.TFG

Una vez establecidas las paletas de color de cada personaje y escenario, el siguiente paso era definir la técnica y cómo sería el trazo al aplicar los colores.

La técnica es digital y para la aplicación del color en los diseños se hace uso de la técnica del claroscuro como si estuvieran realizadas con la técnica del óleo.



Fig 40. Estilo de trazo. Proyecto de Novela Gráfica. TFG

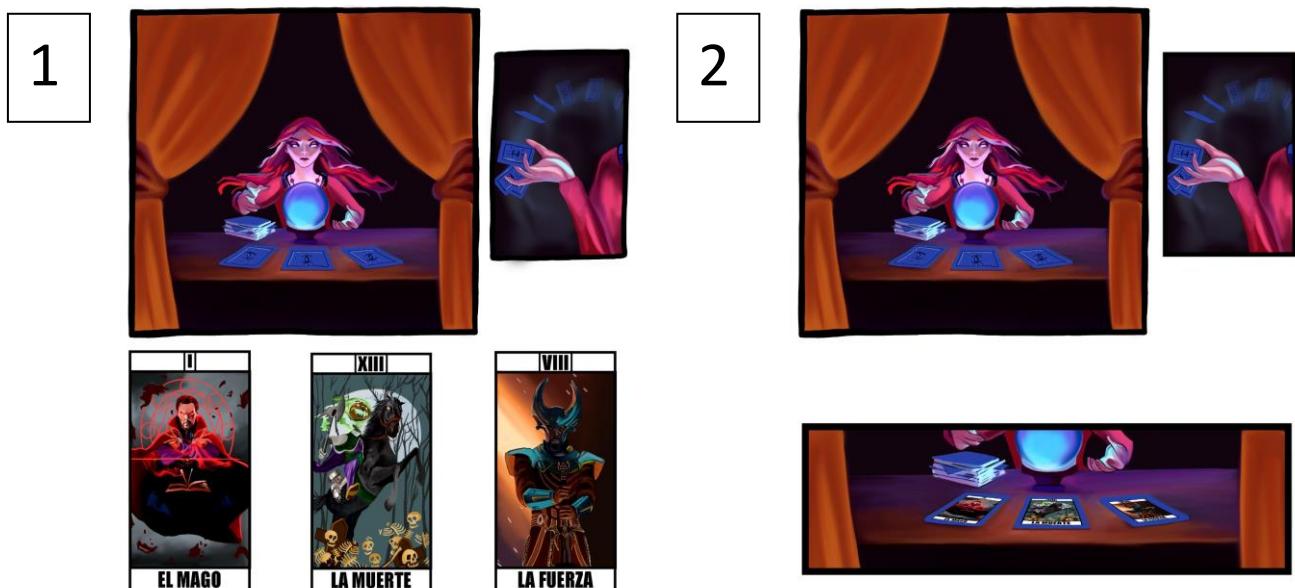
Los materiales utilizados son los siguientes:

- Huion Kamvas 20
- Asus Zenbook 14
- Programa de Adobe, Photoshop



Fig 41. Materiales de trabajo. Proyecto de Novela Gráfica. TFG

PRUEBAS DE ESTILO EN VIÑETAS:



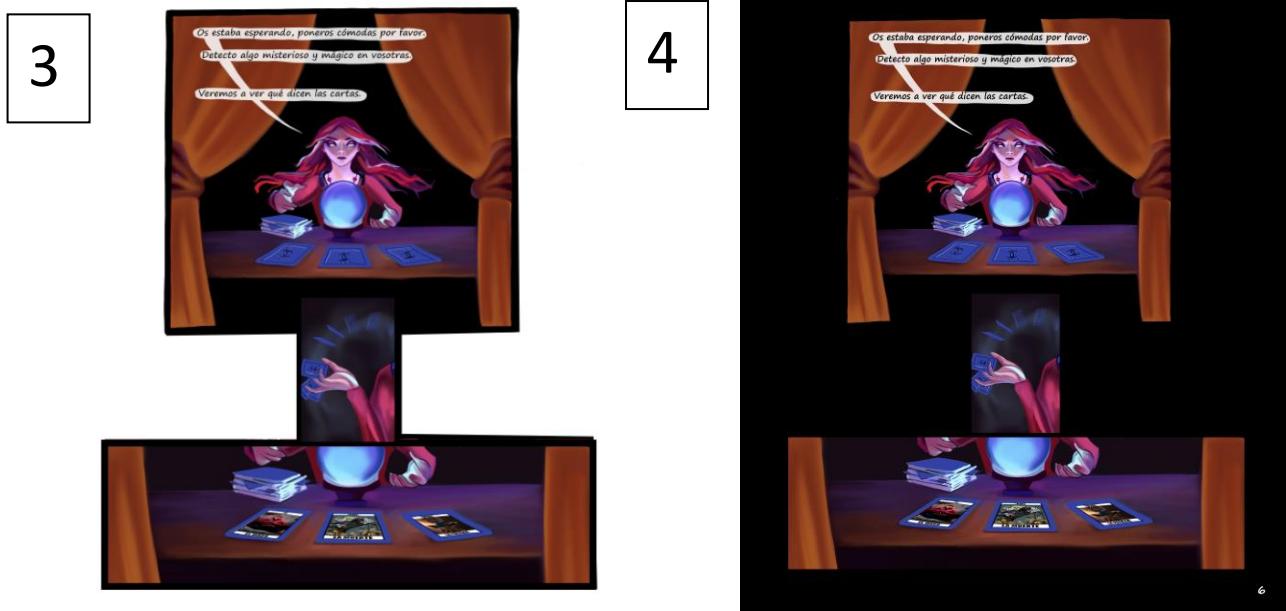


Fig 42-45. Viñetas Pág 6. Proyecto Novela Gráfica. TFG

Esta página fue la que más ha ido modificándose, ya que no se sabía muy bien cómo ilustrar la escena de las cartas volando o sobre la mesa así que se realizaron varios cambios en las mismas escenas y, en cuanto a su organización dentro de la página. Finalmente, se las dotó a cada una de ellas de un ritmo diferente. El color negro de fondo ayudaba a cambiar a un escenario más sombrío y misterio.

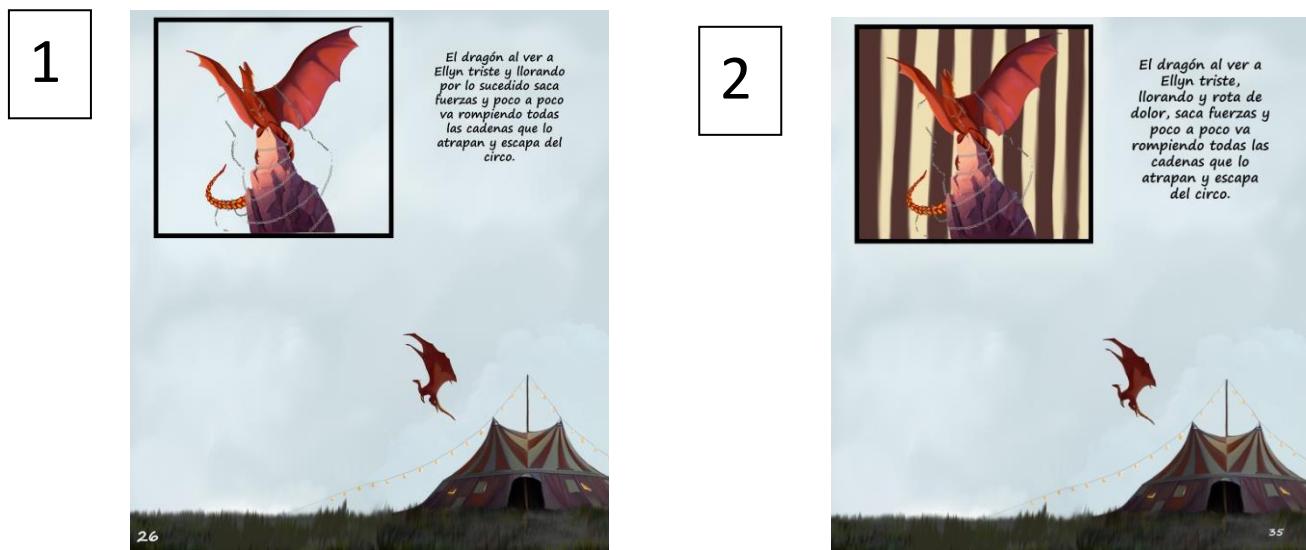


Fig 46-47. Viñetas Pág 35. Proyecto Novela Gráfica. TFG

El error de la primera viñeta de la página fue poner el mismo fondo que el de la ilustración a sangre puesto que da a entender que se trata de la misma escena cuando ambas suceden en escenarios y momentos distintos, la primera en el interior del circo y, la segunda, en el exterior al aire libre.

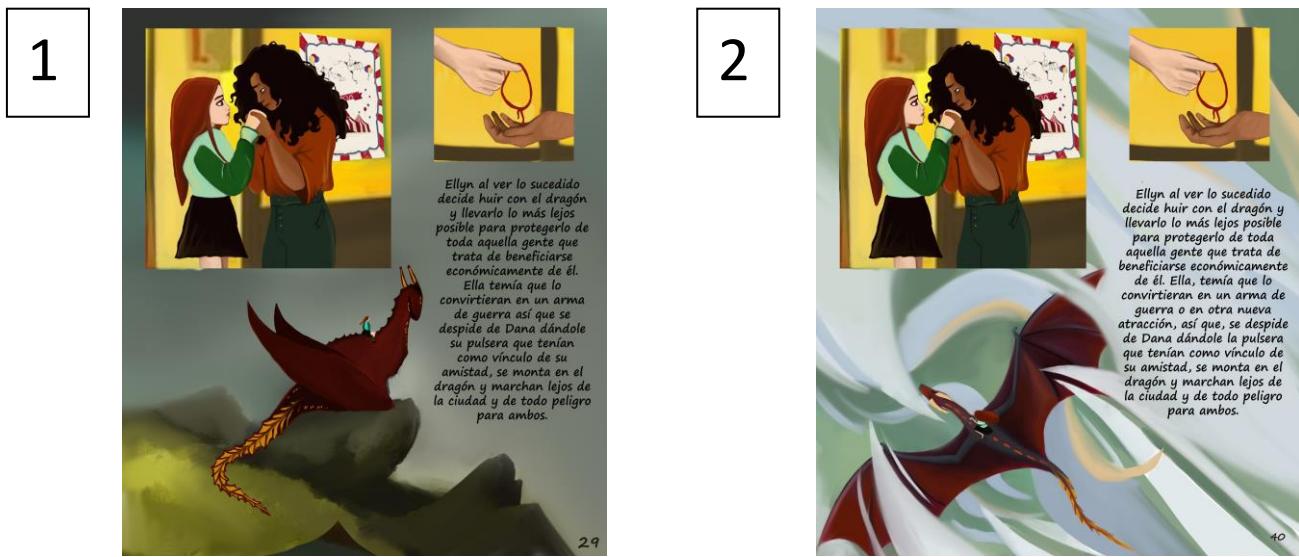


Fig 48-49. Viñetas Pág 40. Proyecto Novela Gráfica. TFG

El estilo de la primera página no quedaba muy acertado con el resto de viñetas y resultaba ser un diseño muy poco trabajado, poco esbozado y muy esquematizado para cerrar la historia, así que, se opta por realizar un diseño completamente distinto más dinámico y creativo recreando el vuelo de la partida de Ellyn con el dragón.



Fig 50-51. Viñetas Pág 11-12. Proyecto Novela Gráfica. TFG

3

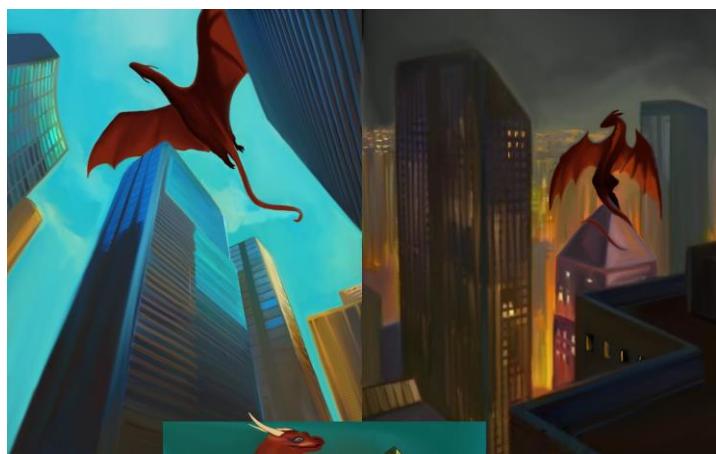


Fig 52-53. Viñetas Pág 11-12. Proyecto Novela Gráfica. TFG

Otra de las páginas que tuvo más cambios es la siguiente, la cual acabó dividiéndose en una doble página eliminando el fondo blanco que saca de contexto las ilustraciones y se hace el cambio situarlas en el escenario del bosque con la integración del carrusel de Irina de fondo.

5.5. Maquetación y tipografías

Todo proyecto necesita una buena maquetación y, en este caso, las viñetas deben tener una coherencia visual. Se ha utilizado el programa de Adobe, Photoshop.



La organización de las viñetas dentro de las páginas cambió mucho la visión de la misma.

Se puede ver en la primera propuesta la visión de unas ilustraciones desorganizadas, sin un orden como si se hubieran colocado sin sentido.

No siguen un orden de lectura, e incluso, nuestra visión puede ver primero la última ilustración que se encuentra en tercer lugar cuando deberíamos fijarnos en la primera.



El dragón desolado logra despistar a los cazadores subiendo a gran altura y vuelve a la ciudad en busca de Ellyn.

En cambio, en la segunda propuesta vemos una serie de escenas ordenadas que sugieren un orden de lectura, se ven mucho más limpias y nuestro ojo no se ve tan saturado al ver imágenes de tanto detalle tan juntas y solapadas

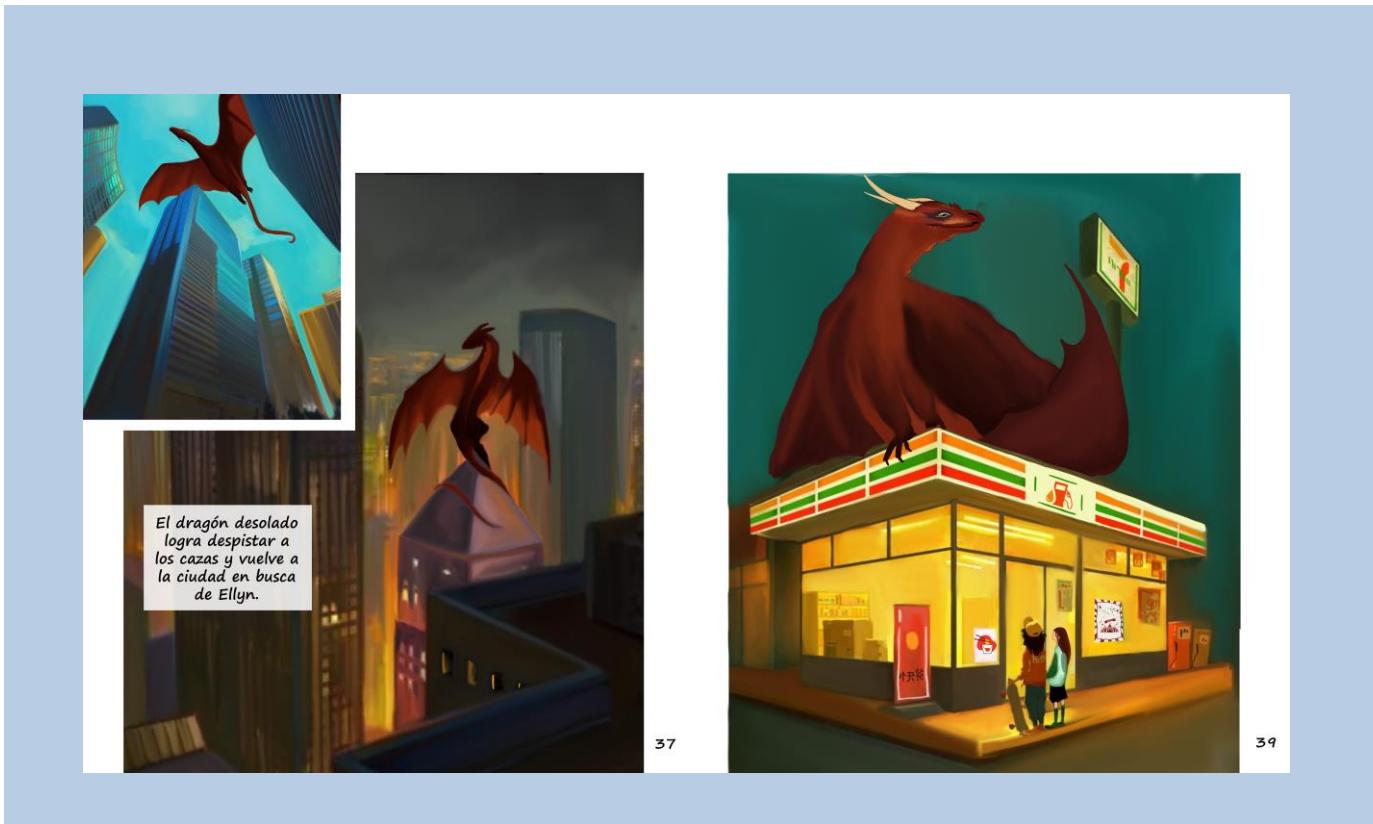


Fig 54-55. Viñetas Pág 37-39. Proyecto Novela Gráfica. TFG



Fig 56. Estilo de tipografía. Proyecto Novela Gráfica. TFG

5.5.1. Tipografía

La tipografía utilizada es Segoe Print Bold, estilo enfocado.

La selección de este estilo de tipografía se debe a que parece un estilo de escritura similar al que se puede hacer a mano alzada y combina con el estilo de personajes ilustrados y la misma trama.

En cuanto a los tamaños:

- Tamaño títulos: 30pt
- Tamaño de diálogos y voz de narrador: 24pt/ 20pt (para escenas con demasiado texto)
Un tamaño de letra ni muy grande para evitar que eclipse las ilustraciones ni muy pequeña para evitar forzar la vista del lector o, que incluso, sea imposible continuar la lectura por ser extremadamente pequeño.
- Párrafo interlineado,
se selecciona este estilo de párrafo ya que, el estilo de párrafo justificado quedaba demasiado formal para la dinámica de la historia

Todos los textos añadidos a las ilustraciones están enmarcados en bocadillos blancos con una opacidad de 86% con bordes circulares en caso de los diálogos y cuadrados y rectángulos en el caso del narrador. La reducción de la opacidad se realiza para que se vea ligeramente detrás del texto y el bocadillo la ilustración.

5.6. Muestra de arte final

Una vez decidida la composición de las páginas pasamos a la última fase de la parte práctica, la realización de los artes finales.

Para estas páginas, una vez tenía un boceto esquematizado del storyboard, el proceso de trabajo fue enteramente digital. En un principio, se pensó realizar en papel de trescientos gramos para utilizar la técnica de la acuarela, una técnica que da gran dinamismo a las escenas con el juego de la mancha y, más tarde se escanearía, pero, se optó por el dibujo digital para ofrecer un resultado más definido en las ilustraciones.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de páginas de la novela gráfica.



Fig 57-59. Imagen archivo. Pág 24. Pág 14. Pág 36. Proyecto Novela Gráfica. TFG

6. Materialización y difusión

6.1. Presupuesto

Otro de los objetivos de este proyecto era llevar a cabo una serie de impresiones para tener la novela gráfica en formato físico, en papel, la imprenta es “LLAR Digital”.

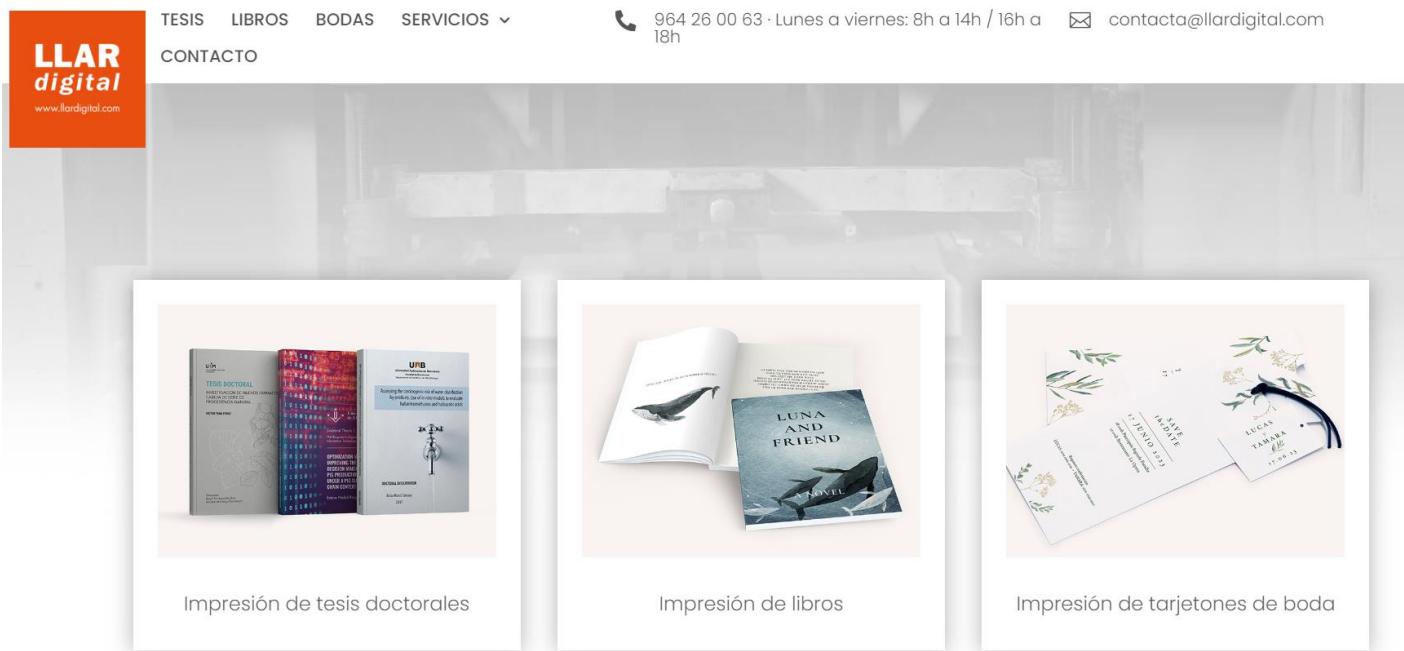


Fig 60. Página web LLAR Digital. Impresión de libros. TFG

CALCULA TU PRECIO

Tamaño	Nº de páginas
A5/14x21cm/12	42
Encuadernación	Papel
Tapa Blanda con	Couche 135gr
Color impresión	Unidades (min.10):
Color	15

Total: 119,92€
IVA incluido

Muestra Gratuita

El formato físico de la novela gráfica será en A5, con solapa donde se pueda leer información sobre la autora. Además, la idea es realizar la impresión de 15 libros (por un presupuesto de 119,92 €).

Fig 61. Presupuestos de impresión. Página web LLAR Digital. Impresión de libros. TFG

6.2. Publicación, edición y medios de difusión

En un futuro este proyecto se publicará, en un principio, en la editorial “Apctitud”.



Fig 62. Imagotipo de la Editorial Apctitud

Como principales medios de difusión públicos y gratuitos se cuenta con la aplicación de Instagram, una de las redes sociales más populares de todo el mundo que cuenta con millones de usuarios activos diarios, y en la página web personal creada en la plataforma Wix, de este modo se puede mostrar la novela gráfica al completo y de forma más profesional.

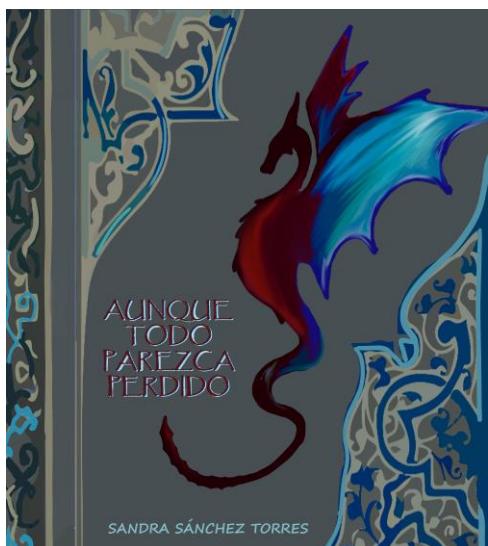


Fig 63. Portada Proyecto de Novela Gráfica



Fig 64. Presentación visual del proyecto de Novela Gráfica. TFG

7. Conclusiones

7.1. Comentarios y análisis de los resultados obtenidos y valoración personal

La creación de esta memoria ha servido para ordenar las ideas y entender que la línea de trabajo a seguir es la creación de ilustraciones de temática fantástica a través de dibujo digital. Las técnicas de ilustración digital permiten trabajar como se haría con las técnicas tradicionales, con programas como Adobe Photoshop se permite difuminar y conseguir efectos realistas y detallados similares al óleo.

Llegar a trabajar este campo de la ilustración digital ha sido un proceso lento y costoso puesto que siempre me he hecho uso de las técnicas tradicionales como el carboncillo, lápiz de grafito, lápices de colores, pasteles, óleos, acrílico o tinta. Sigo practicando estas técnicas más tradicionales, pero estos dos últimos años me he decantado por el campo de lo digital.

Encuentro mi lugar en la ilustración digital y me interesa la posibilidad que ofrecen las ilustraciones creadas digitalmente de ser trasladadas a distintos formatos. Además, he descubierto mi interés por los personajes femeninos al igual que una de mis grandes referentes, Lois Van Baarle, donde las protagonistas de estas

historias son dos jóvenes chicas con un vínculo de amistad muy fuerte. También tengo un gran interés por los dragones, he realizado varias ilustraciones de estos seres fantásticos en trabajos anteriores.

He aprendido a disfrutar no solo del resultado sino del proceso al trabajar temas de mi interés como es el caso de la recreación de escenas de películas o series. Además, también he aprendido a ser paciente y tomarme con más tranquilidad todo el proceso de dibujo y así estar atenta a los detalles, e incluso si me encuentro dispersa trato de dejar la obra unos días y retomarla cuando crea que sea el momento de continuar.

Me habría gustado realizar más ilustraciones y que la historia fuera de mayor longitud, pero finalmente he realizado 42 páginas. Debido a la complejidad de la historia ya que mi intención era hacer ilustraciones muy detalladas así que comprendí que era mejor la calidad de las ilustraciones a la cantidad.

La parte de la historia más costosa de resolver ha sido la parte final puesto que no sabía cómo ni con qué ilustración finalizar cambiando de idea por completo en numerosas ocasiones.

Seguiré realizando este tipo de proyectos con el mismo género de fantasía y magia puesto que es ahí, donde encuentro mi lugar. Gracias a este proyecto he desarrollado una metodología ordenada y coherente para la creación de novelas gráficas y he definido mi propio estilo artístico.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Trabajadora	Terca
Detallista	Timidez (a la hora de hablar en público)
Implicación	Nerviosa
Esfuerzo	

Fig 65. Tabla de Fortalezas y Debilidades. Proyecto de Novela Gráfica. TFG

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y FUENTES CONSULTADAS

Aparaschivei, L. (2022, 23 de Febrero). FamousIllustrators and theWorld of IllustrationExplained. Vectornator. <https://www.vectornator.io/blog/famous-illustrators/>

ARTEINFORMADO. (s. f.). *El arte de crear imágenes, Curso, abr 2020 / ARTEINFORMADO.*

Arteneo. (2015, 21 de Septiembre). Concept Art: ¿qué es y por qué es tan importante?.Arteneo. <https://www.arteneo.com/blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

Arteneo. (2015, 8 de Abril). Definición de ilustración y tipos de ilustraciones. Arteneo.

Carranza, A. (2022, 5 de Abril). +35 tipos de ilustraciones para impulsar tu portafolio con proyectos únicos. Crehana. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/20-tipos-de-ilustraciones/>

Centro Pixels. (2022, 28 de Septiembre). Diferencia entre concept art e ilustración. Centro Pixels. <https://centropixels.com/diferencia-entre-concept-art-e-ilustracion/#respond>

CMYK Escuela de Ilustración Digital. (2021, 14 de Abril) La ilustración infantil y sus características. CMYK Escuela de Ilustración Digital.

Dondé, E. (2022, 10 de Febrero). 10 Tipos de Ilustración Que Debes Conocer. Industria Animación. <https://www.industriaanimacion.com/2022/02/10-tipos-de-ilustracion-que-debes-conocer/>

Ecuela Superior de Dibujo Profesional [ESDIP]. (2022, 4 de Febrero). Ilustración digital: las ventajas de dibujar con Ctrl+Z .ESDIP. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/ilustracion-digital-nuevas-posibilidades-y-mercados/>

Herrera, A. (2020, 11 de Septiembre). Ilustración científica: la ilustración ayuda a la ciencia. Pixartprinting. <https://www.pixartprinting.es/blog/ilustracion-cientifica/>

<https://www.arteinformedo.com/agenda/f/el-arte-de-crear-imagenes-188327>

<https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

<https://www.escuelacmyk.com/la-ilustracion-infantil-y-sus-caracteristicas/>

Marisol F.R. (2016, 21 de Agosto). El arte de la ilustración. Artedivague <https://artedivague.wordpress.com/2016/08/21/el-arte-de-la-ilustracion/>

Marketing. (2019, 15 de Mayo). ¿Qué es la Ilustración digital? Herramientas y técnicas. Xcolme. <https://xcolme.es/ilustracion-digital/#:~:text=Ilustraci%C3%B3n%20tradicional%3A%20es%20el%20tipo,para%20la%20producci%C3%B3n%20de%20im%C3%A1genes.>

Martinez, L. (2022, 3 de Mayo). Qué es la ilustración infantil: ideas para dibujar con niños. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil-ideas-para-dibujar-con-ninos>

Migoya, M.A. (s.f.). ¿Qué es la ilustración científica?.Illustraciencia. <https://illustraciencia.info/que-es-la-ilustracion>

Pérez, A. (2021, 27 de Febrero). Ilustración infantil: ¿qué es y cómo dibujar para niños?. ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/ilustracion-infantil-que-es-y-como-dibujar-para-ninos>

ninos#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20infantil%20es%20la,historia%20a%20trav%C3%A9s%20de%20dibujo
s.

Plata, S. (2021, 15 de Agosto). El arte de la ilustración en la actualidad. La Magazin.
<https://lamagazin.com/index.php/2021/08/15/la-ilustracion-en-la-actualidad/>

Rota, M. (2021, 11 de Mayo). Understandingyourmarket as anillustrator. Artrepreneur.
<https://artrepreneur.com/journal/understanding-your-market-as-an-illustrator/>

Siamgodh . (s.f.) 30 Tipos de Ilustraciones para decidir qué tipo de ilustrador eres. Siamgodh.
[https://www.industriaanimacion.com/2022/02/10-tipos-de-ilustracion-que-debes-conocer/\[scg1\]](https://www.industriaanimacion.com/2022/02/10-tipos-de-ilustracion-que-debes-conocer/[scg1])

9. ÍNDICES DE FIGURAS E ÍNDICES DE TABLAS

Fig 1-2. Imagen archivo. Mapas conceptuales, arcoíris, panal y arbóreo.....	Pág 9
Fig 3. Imagen archivo. Mapa conceptual. Lluvia de ideas inicial al proyecto.....	Pág 10
Fig 4-5. Portada y contraportada del álbum ilustrado de “La Vida De Pi”.....	Pág 11
Fig 6-8. Álbum ilustrado adaptación a la novela “Eragon” de Christopher Paolini.....	Pág 11
Fig 9. Imagen archivo. Cronograma para la organización del proyecto de TFG.....	Pág 12
Fig 10. Ilustración“Strawberry Moon, la hija de la luna”.....	Pág 13
Fig 11-15. Imagen archivo. Concept Art. Diseño de escenarios.....	Pág 14
Fig 16 Ilustración a digital Laia López del personaje Huta, 2021.....	Pág 17
Fig 17 Ilustración a digital Michael Kutsche “Caterpillar” 2008.....	Pág 17
Fig18 Ilustración a digital Miranda Meeks “Todo lo que es oro” 2021.....	Pág 17
Fig 19. Portada ilustrada de Olivia Lomenech para el álbum ilustrado de “Animales fantásticos y dónde encontrarlos” 2027.....	Pág 18
Fig 20. Ilustración a digital Lois Van Baarle para su libro “Style os Loish HC” Finging your artistic voice, 2022.....	Pág 18
Fig 21 Ilustración a digital Laura Brouwers artistic voice, 2022.....	Pág 18
Fig 22.La broma asesina de Alan Moore Pág 37, Pág 30.....	Pág 18
Fig 23.Persepolis de Marjane Satrapi, Pág 30.....	Pág 18
Fig 24. V de Vendetta de Alan Moore, Pág 113.....	Pág 18
Fig. 25. 10 tipos de ilustración que debes conocer de Eduardo Dondé.....	Pág 19
Fig 26-29. Proceso de creación del storyboard. TFG.....	Pág 24
Fig 30. Imagen archivo. Storyboard. TFG.....	Pág 25
Fig 31. Búsqueda del estilo de personaje. Ellyn.....	Pág 25
Fig 32. Búsqueda del estilo de personaje. Dana.....	Pág 25
Fig 33. Búsqueda del estilo de ambos personajes. Ellyn y Dana.....	Pág 25

<i>Fig 34. Line up de los personajes principales. Dana y Ellyn. TFG.....</i>	<i>Pág 26</i>
<i>Fig 35. Imagen archivo. Diseño de personaje Ellyn. Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 26</i>
<i>Fig 36. Imagen archivo. Diseño de personaje Dana. Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 27</i>
<i>Fig 37. Imagen archivo. Diseño de personaje Dragón. Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 27</i>
<i>Fig 38. Imagen archivo. Diseño de personaje Gerente del circo/ Cazador. Novela Gráfica.TFG.....</i>	<i>Pág 28</i>
<i>Fig 39. Imagen archivo. Paleta de colores. Novela Gráfica.TFG.....</i>	<i>Pág 28</i>
<i>Fig 40. Estilo de trazo. Proyecto de Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 29</i>
<i>Fig 41. Materiales de trabajo. Proyecto de Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 29</i>
<i>Fig 42-45. Viñetas Pág 6. Proyecto Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 30</i>
<i>Fig 46-47. Viñetas Pág 35. Proyecto Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 30</i>
<i>Fig 48-49. Viñetas Pág 40. Proyecto Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 31</i>
<i>Fig 50-51. Viñetas Pág 11-12. Proyecto Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 31</i>
<i>Fig 52-53. Viñetas Pág 11-12. Proyecto Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 32</i>
<i>Fig 54-55. Viñetas Pág 37-39. Proyecto Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 33</i>
<i>Fig 56. Estilo de tipografía. Proyecto Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 33</i>
<i>Fig 57-59. Imagen archivo. Pág 24. Pág 14. Pág 36. Proyecto Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 34</i>
<i>Fig 60. Página web LLAR Digital. Impresión de libros. TFG.....</i>	<i>Pág 35</i>
<i>Fig 61. Presupuestos de impresión. Página web LLAR Digital. Impresión de libros. TFG.....</i>	<i>Pág 35</i>
<i>Fig 62. Imagotipo de la Editorial Apctitud.....</i>	<i>Pág 36</i>
<i>Fig 63. Portada Proyecto de Novela Gráfica.....</i>	<i>Pág 36</i>
<i>Fig 64. Presentación visual del proyecto de Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 36</i>
<i>Fig 65. Tabla de Fortalezas y Debilidades. Proyecto de Novela Gráfica. TFG.....</i>	<i>Pág 37</i>

10. ANEXOS

10.1. Proceso de creación del diálogo:

A continuación, se muestra el primer prototipo de diálogo el cual fue reformulándose hasta llegar al que se muestra en la parte práctica del proyecto.

PÁGINA 1:

- Viñeta 2: Pero bueno Ellyn, ¿se puede saber que hacer ahí tan tarde? .-Dana

- Llevo aquí toda la tarde y no soy capaz de dibujar nada en concreto, estoy bloqueada sin ningún tipo de motivación .-Ellyn

- Viñeta 3: Necesitas despejar la cabeza, ¡mira quién vino a saludar!, ¡ven con nosotros!.- *Dana*
- Viñeta 5: Traje algo para ti.- *Dana*

PÁGINA 2

- Viñeta 1: ¡Qué detalle tan bonito! ¡¡Muchas gracias Dana!! .- *Ellyn*
- Viñeta 3: Es una pulsera como símbolo de nuestra amistad .- *Dana*
- Viñeta 5: Hagamos algo diferente, ségueme .- *Dana*
- Viñeta 6: ¿Dónde vamos?.- *Ellyn*

-Es una sorpresa.- *Dana*

PÁGINA 3

Narrador: Dana y Ellyn salen de la ciudad y se adentran en el bosque dónde se ven rodeadas por una inmensa oscuridad y un profundo silencio azotado por alarmantes sonidos como el crujido de las ramas de los árboles al ser pisadas, el sonido de los búhos y el aullido de los lobos. De esa oscuridad emerge una cabaña de madera apenas iluminada.

- Viñeta 2: Está todo muy oscuro.- *Ellyn*
- Ya hemos llegado, es aquí.- *Dana*

PÁGINA 4

- Viñeta 1: Os estaba esperando, poneros cómodas por favor .- *Madame Irina*
- Detecto algo misterioso y mágico en vosotras.- *Madame Irina*
- Viñeta 2: Veremos a ver qué dicen las cartas.- *Madame Irina*

PÁGINA 5

-La primera carta es el mago, comienza una nueva etapa de vida con cambios favorables, nuevos comienzos, nuevos caminos misteriosos.- *Madame Irina*

-Como segunda carta tenemos la MUERTEEE, no puede ser, pero tranquilas no tiene por qué ser muerte necesariamente, puede indicar un cambio radical, la llegada de algo o alguien o cambio de ideas o creencias que teníamos como ciertas.- *Madame Irina*

PÁGINA 6

-Viñeta 1: Como última carta tenemos la fuerza, representa la resistencia, la voluntad de sobrevivir, el deseo de vivir o capacidad de vencer obstáculos con gran fuerza de voluntad.- *Madame Irina*

-Viñeta 2: Os contaré una historia...- *Madame Irina*

PÁGINA 7: NADA

HOJA 8: - Hubo un tiempo en el que en esta zona habitaban dragones, muchos de ellos entablaron amistad con los humanos aunque algunos aprovechaban ese vínculo para causar caos y destrucción queriendo acaparar poder e instaurar la ley del miedo persiguiendo a aquellos que se sublevaban sus órdenes.- *Madame Irina*

PÁGINA 9

Viñeta 1: Dragoneees?? , pero, ¿existen de verdad?.-*Ellyn*

Viñeta 2: Tomemos el aire.-*Dana*

Viñeta 3: -De verdad, ¿vas a creerte esas chorradas? Los dragones son un mito.-*Dana*

-Estoy asustada, qué historia tan terrorífica.-*Ellyn*

Viñeta 4: Olvida esas tonterías, descansa un poco y despeja la mente.-*Dana*

PÁGINA 10

Viñeta 1: del ordenador sale texto “mitos acerca de dragones”, “los dragones son seres mágicos”, “el misterio del dragón”, “cuándo se vieron por última vez...”

PÁGINA 11

Narrador: Ellyn pasa todo el día por el bosque dibujando toda la fauna que encontraba a su alrededor, lo que no sabía es que se toparía con un animal que no había visto antes.

PÁGINA 12-13-14- NADA

PÁGINA 15- Narrador: Al atardecer algo deslumbra a Ellyn al final de una pradera de lavanda. Poco a poco esa luz se le acerca a toda velocidad y se posiciona frente a ella.

PÁGINA 16 NARRADOR: Pronto Ellyn y el dragón crean un vínculo tras numerosos encuentros por el bosque.

PÁGINA 17 NADA

PÁGINA 18 NADA

A PARTIR DE ESTAS PÁGINAS HABLA EL NARRADOR:

PÁGINA 19 Una de esas tardes de encuentro con el dragón un cazador queda horrorizado al ver semejante criatura volando por los campos por los que el caza y más gente de la zona transita por lo que decide avisar a un amigo cercano del circo.

PÁGINA 20 El dragón sin fuerzas para luchar es abatido por la gente del circo con la ayuda de dardos tranquilizantes los cuales provocan que el dragón estuviese aturdido y mareado.

PÁGINA 21 A todas las casas de la ciudad llegan sin parar folletos alertando que se ha capturado a un monstruo que tienen encerrado en una cúpula en el circo y el cual se puede ver comprando una entrada de un módico precio de 40€.

PÁGINA 22 Ellyn al enterarse de lo sucedido decide ir a ver a su dragón como si fuera una visitante de la “atracción” que habían montado.

PÁGINA 23 El dragón al ver a Ellyn triste y llorando por lo sucedido saca fuerzas y poco a poco va rompiendo todas las cadenas que lo atacan y escapa rompiendo la cúpula de cristal que lo atrapa.

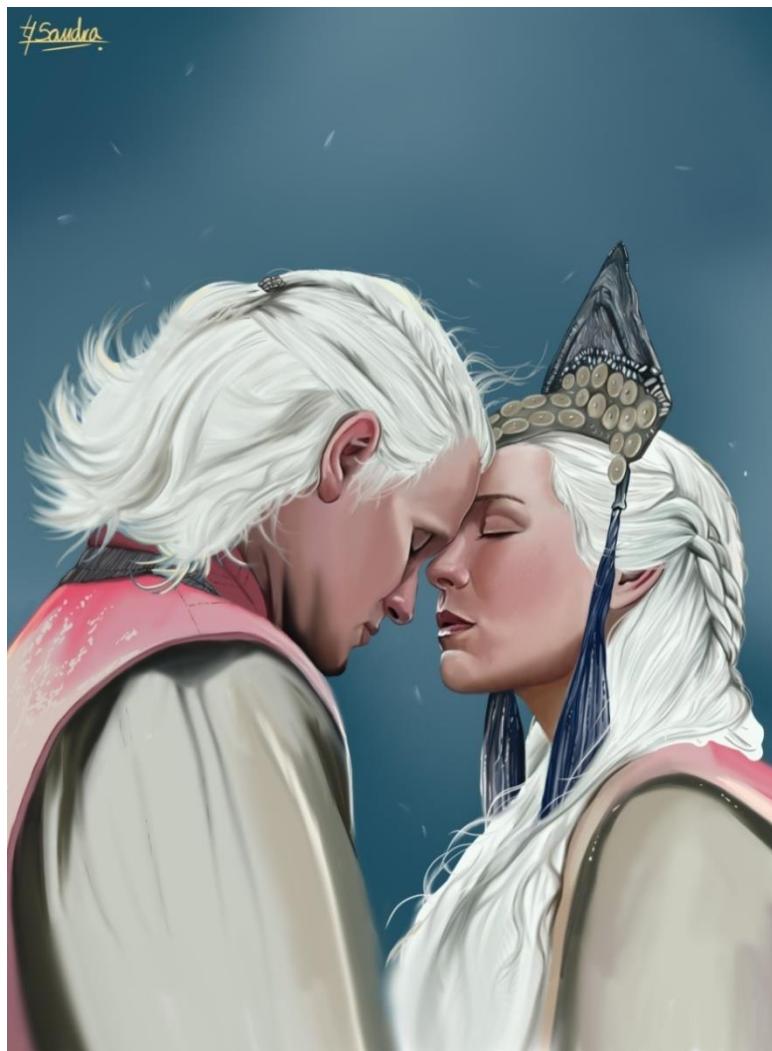
PÁGINA 24 Gran cantidad de cazas tratan de eliminar al dragón de la ciudad.

-(diálogo saliendo del caza) si no podemos controlarlo tiene que ser eliminado, es una amenaza.

PÁGINA 25 El dragón desolado logra despistar a los cazas subiendo a gran altura y vuelve a la ciudad en busca de Ellyn.

PÁGINA 26 Ellyn al ver lo sucedido decide huir con el dragón y llevarlo lo más lejos posible para protegerlo de toda aquella gente que trata de beneficiarse económicamente de él. Ella temía que lo convirtieran en un arma de guerra así que se despide de Dana dándole su pulsera que tenían como vínculo de su amistad, se monta en el dragón y marchan lejos de la ciudad y de todo peligro para ambos.

10.2. Trabajos relacionados con la figura del dragón, ser mitológico de esta novela gráfica.



Recreación en técnica digital de la escena de casamiento de Rhaenyra y Daemon Targaryen.

Escena de la serie producida por HBO “La Casa Del Dragón”.

Para la creación de esta ilustración se definen los contornos, se avivan los colores sobre todo de la piel, la zona del cabello y ropajes, se aplica cierta iluminación y se aplica un fondo degradado de color azul oscuro para destacar a ambos personajes.

Fig 66. Rhaenyra y Daemon Targaryen, La Casa Del Dragón

10.3. Trabajos previos en relación a la ilustración digital

Primeras muestras de ilustración con la técnica digital:

-CARTAS DEL TAROT



Fig 67-71. Spiderman/Joker/Batman/Thor/Pesadilla antes de Navidad

Cada personaje cinematográfico está vinculado con los conceptos de las cartas del tarot; la escena de spiderman y MJ fundiéndose en un beso; el estado alocado del Joker; el espíritu justiciero de Batman; Heimdall como figura de la fuerza puesto que es el encargado de proteger el reino de Asgard; el personaje Jack en la película de Tim Burton siempre se sitúa en un escenario nocturno cantando junto a la luna.

-PERSONAJES CINEMATOGRÁFICOS/ PORTADAS DE YCDS



Todas estas ilustraciones tienen en común el ámbito cinematográfico:

Spiderman, Joker, Batman (el caballero oscuro), Heimdall (Thor), Jack (Pesadilla antes de navidad), Venom, La vida de Pi, Los Aristogatos, Reina Roja (Alicia en el país de las maravillas), Rhaenyra y Daemon Targaryen (La casa del dragón), Eragon.

Todas ellas coinciden en el mismo estilo de colores saturados e intensos, figuras detalladas donde prima el color al dibujo, ilustraciones conducidas al realismo de índole cinematográfico rozando lo mágico y fantasioso.

Fig 72. Venom. Técnica digital



Fig 73-74. Portada y contraportada del CD "Los Aristogatos"

Poco a poco la recreación de varios personajes cinematográficos provocó que ambos campos de cinematografía y novela gráfica se aúnan en uno.



Fig 75. Reina Roja, Alicia en el País de las maravillas

10.4. Obra final “Aunque todo parezca perdido”, Proyecto de Novela Gráfica



Fig 76. Portada y páginas 1-2 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 77. Páginas 3-4 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 78. Páginas 5-6 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 79. Páginas 7-8 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 80. Páginas 9-10 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 81. Páginas 11-12 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 82. Páginas 13-14 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG

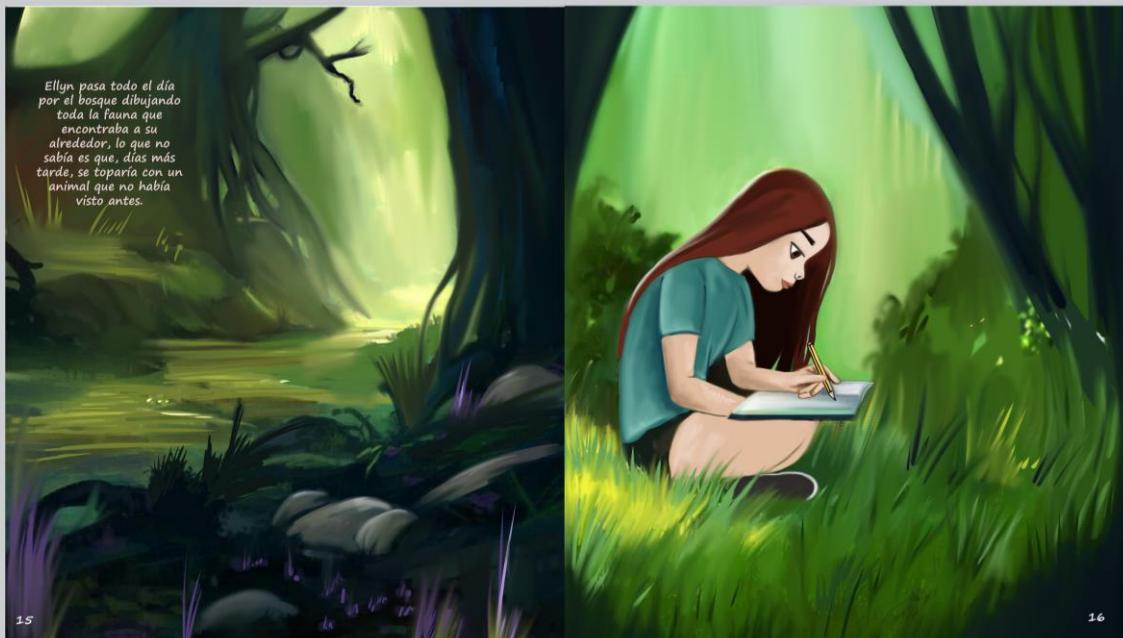


Fig 83. Páginas 15-16 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG

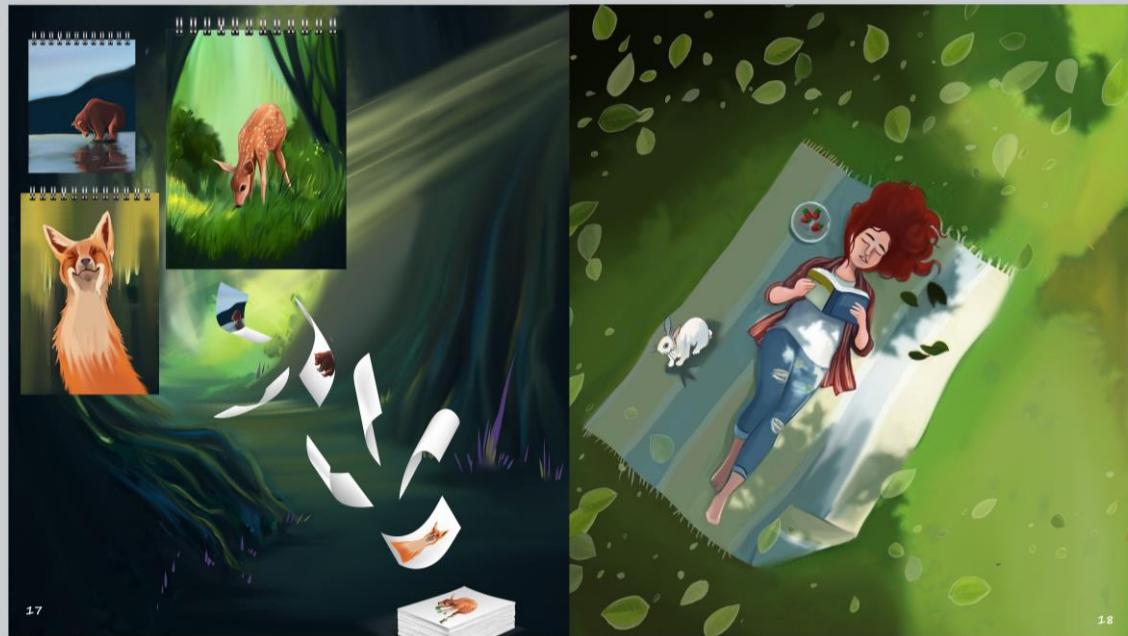


Fig 84. Páginas 17-18 de "Aunque todo parezca perdido" Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 85. Páginas 19-20 de "Aunque todo parezca perdido" Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 86. Páginas 21-22 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 87. Páginas 23-24 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG

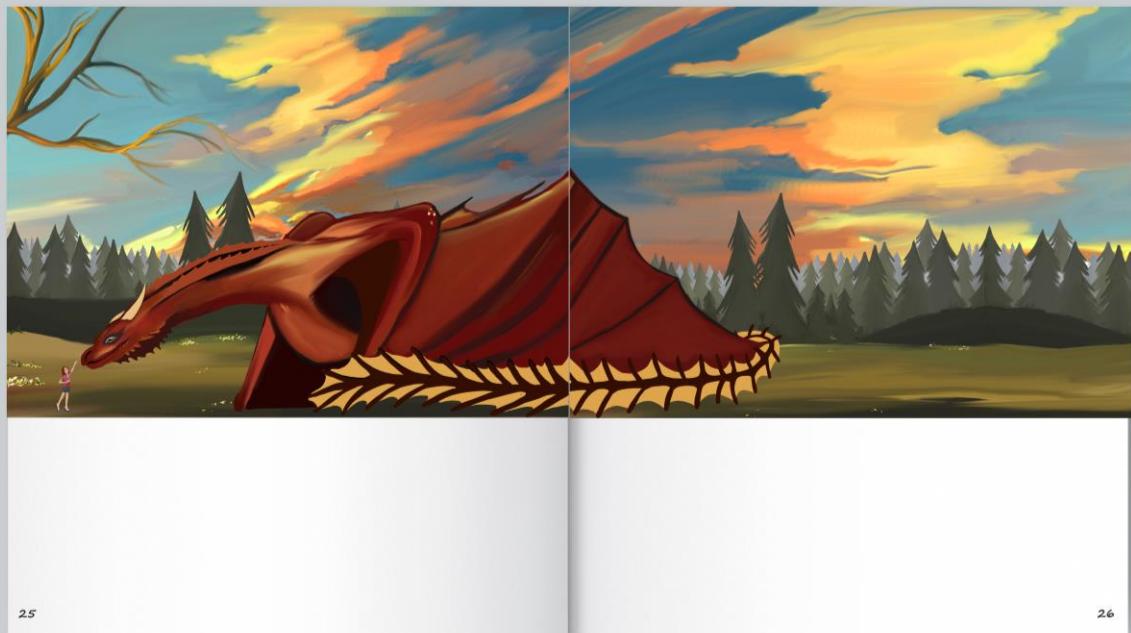


Fig 88. Páginas 25-26 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 89. Páginas 27-28 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 90. Páginas 29-30 de "Aunque todo parezca perdido" Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 91. Páginas 31-32 de "Aunque todo parezca perdido" Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 92. Páginas 33-34 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG

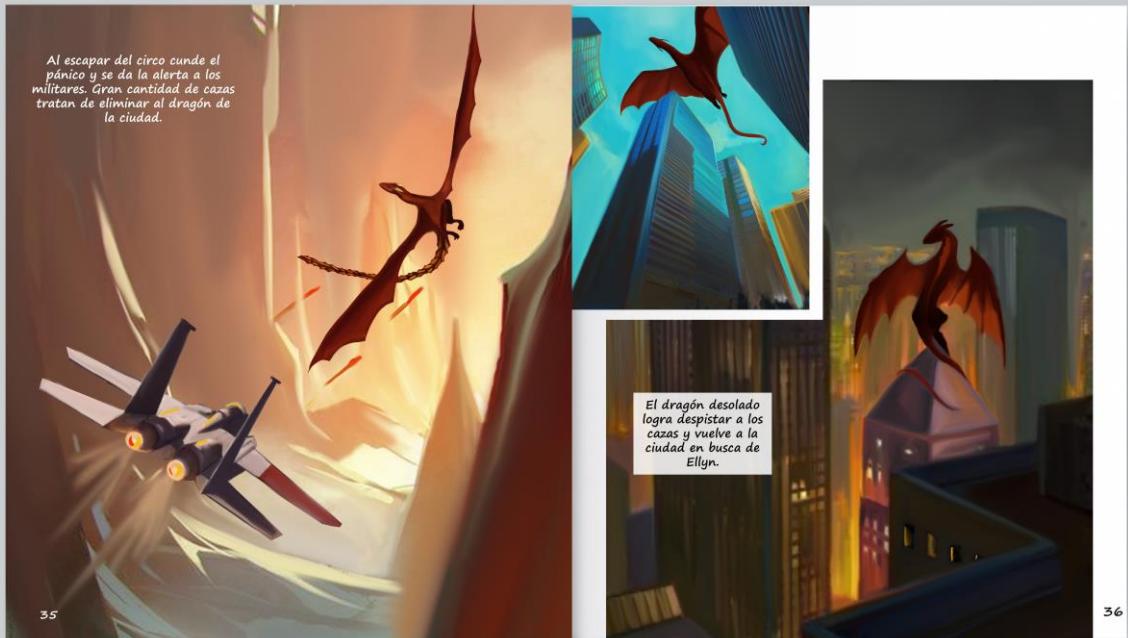


Fig 93. Páginas 35-36 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG

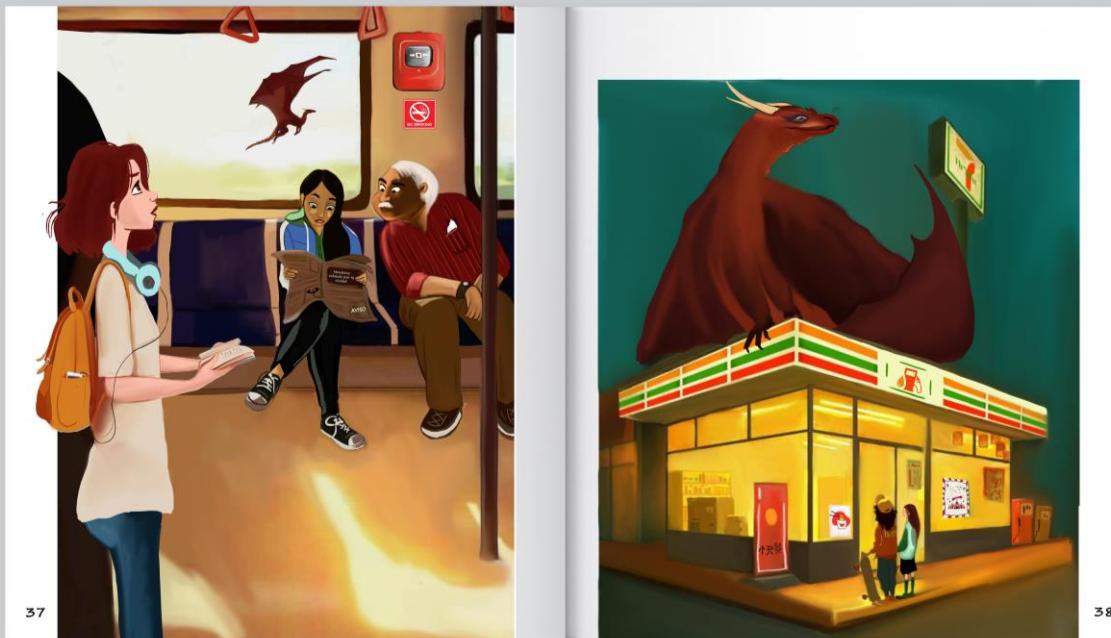


Fig 94. Páginas 37-38 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG



Fig 95. Páginas 39-40 de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG

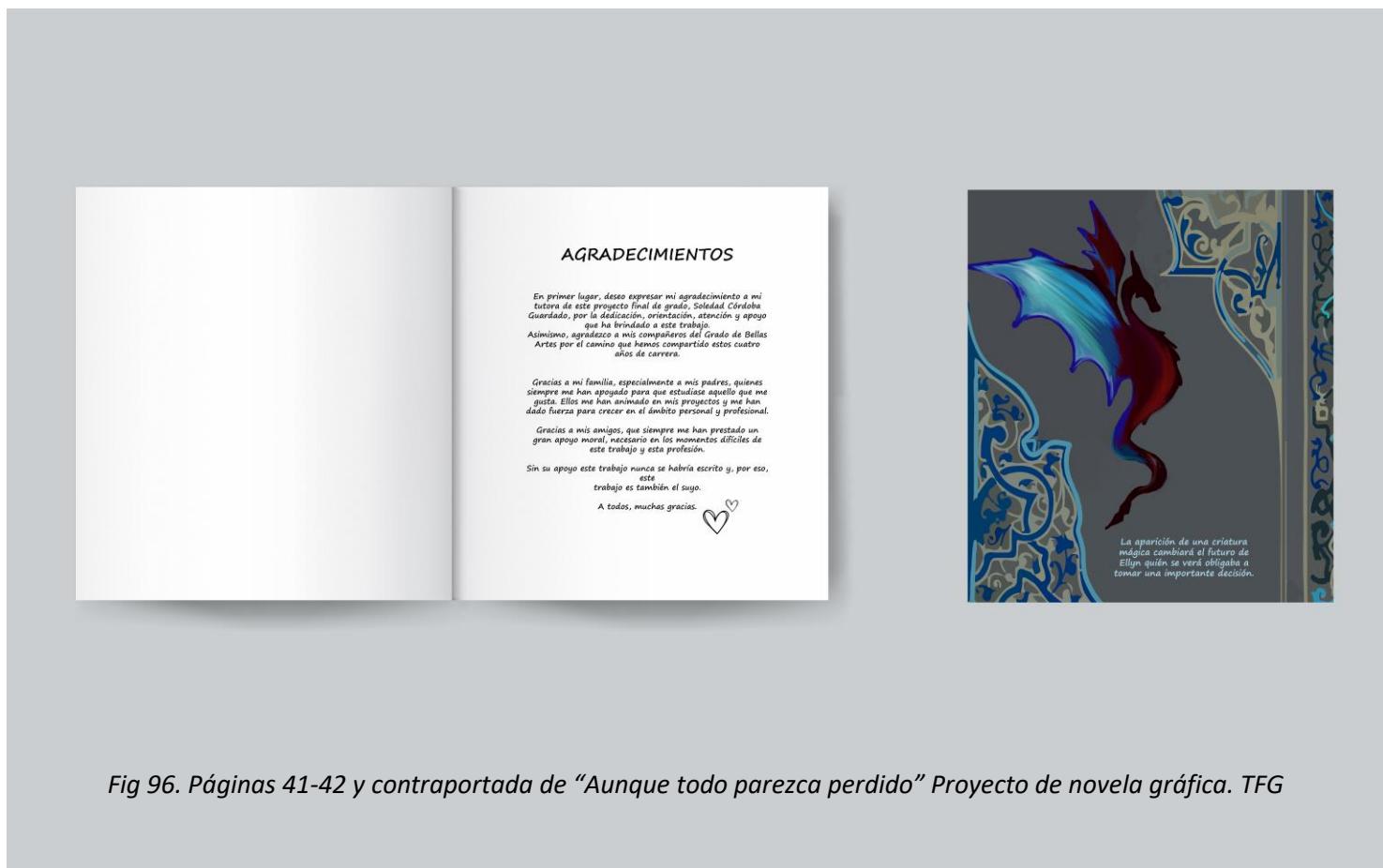


Fig 96. Páginas 41-42 y contraportada de “Aunque todo parezca perdido” Proyecto de novela gráfica. TFG

Enlace de flipbook¹³ en la página web “issuu”¹⁴:

https://issuu.com/sandrast22/docs/mesa_de_trabajo_34_4_

13. Flipbook, libro con secuencia de imágenes que al holgarse rápidamente crea la ilusión de movimiento. Animación en formato libre.

14. Issuu, es un servicio en línea que permite publicar, compartir y descubrir contenido como revistas, libros, catálogos y más, de forma interactiva y accesible.