

# TFG

---

## EDÉN: LIBRO ILUSTRADO DE MITOLOGÍA Y FANTASÍA. PROYECTO DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN APLICADO

Presentado por Tianqi Zhu Qiu  
Tutor: Alberto Carrere González

Facultat de Belles Arts de San Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Este proyecto se titula *Edén: Libro Ilustrado de Mitología y Fantasía*, consiste en crear un libro ilustrado dedicado al tema mitológico y fantástico. Es un trabajo de profundización y profesionalización en diseño e ilustración, utilizando todas las habilidades así como los conocimientos teóricos y prácticos obtenidos durante los cuatro años del estudio del Grado en Bellas Artes.

El proyecto se constituye en dos grandes bloques: El primero presenta los objetivos y la metodología del trabajo. El segundo indaga sobre el desarrollo y la producción del proyecto. El segundo bloque se divide en dos fases, la fase del estudio y la fase de la producción. La fase del estudio consiste en la indagación para la búsqueda de ideas entorno al tema de las ilustraciones, de la mitología, y también en el estudio de los referentes y antecedentes relacionados con el tema y el tipo de ilustración que se desarrolla. La fase de la producción presenta la producción y el proceso de las ilustraciones, el diseño del logotipo, las aplicaciones al diseño editorial y la elaboración del prototipo del libro ilustrado. Al final, el proyecto termina con la conclusión, la bibliografía, el índice de las imágenes y el anexo donde aparecen las presentaciones visuales de las ilustraciones y del prototipo del libro ilustrado.

**Palabras clave:** *Libro ilustrado, Diseño Gráfico, Ilustración, Edén, Mitología, Fantasía.*

## SUMMARY

The title of this project is *Edén: Mythology and Fantasy Illustrated Book*. The project is about creating an illustrated book, a fairy tale and a fiction. It's a piece of work of deepening and professionalizing the design and illustration, using all of the abilities as well as the theoretical and practical knowledge that we've learned during the four-year study of the Fine Arts.

This project is built into two chapters: the first one is to present the objectives and methodology of the work. The second chapter describes and builds the main part of this work. While the second chapter is divided into two parts, one of the studying part and the other of the production. The studying part describes how those ideas of the topics of the illustrations come out as well as the study on those references and the precedents related to both the topic and the drawn illustrations. The other part presents the process of those illustrations, design of the trademark, those applications for the editorial design and the elaboration of the prototype of the illustrated book. In the end, there's a conclusion, reference, an index of those pictures and an appendix where shows the visual presentations of the illustrations and the prototype of the illustrated book.

**Keyword:** *Illustrated Book, Graphic Design, Illustration, Eden, Mythology, Fantasy.*

## **AGRADECIMIENTO**

En este apartado, quería mucho dar mi sincero agradecimiento a todos los profesores y a todos los amigos que me han ayudado durante la realización de este trabajo final del grado y la realización del libro ilustrado, sin su ayuda, no los podría llevar a cabo satisfactoriamente. Aquí, quería mencionar sus nombres: Alberto Carrere González, Rodrigo Pérez Galindo, Geles Mit (María Ángeles Parejo Sánchez), María Nuria Rodríguez Calatayud, María del Mar Hernández, Emilio Espí Cerdá. Puedo decir que son los excelentes profesores que me han llevado al mundo del diseño y la ilustración, me han portado conocimientos preciosos y me han dirigido la dirección en el mar del estudio.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>7</b>
2.1. Objetivos	7
2.2. Metodología	7
2.2.1. <i>Briefing</i>	7
2.2.2. Metodología	8
2.2.3. Transmisión del mensaje	10
<b>3. DESARROLLO Y PRODUCCIÓN</b>	<b>12</b>
(CUERPO DE LA MEMORIA)	
3.1. Fase del estudio	12
3.1.1. Generación de ideas	12
3.1.2. Referentes	13
3.1.3. Antecedentes	16
3.2. Fase de la producción	16
3.2.1. Producción de la ilustración	16
3.2.1.1. Bocetos	17
3.2.1.2. Procesos de la producción	18
3.2.1.3. Descripción y símbolos	18
3.2.2. Diseño del logotipo	29
3.2.2.1. Ideas y planteamientos	29
3.2.2.2. Estudios de la etimología de la palabra Edén	30
3.2.2.3. Producción del Logotipo	30
3.2.3. Aplicación al diseño gráfico y editorial	31
3.2.3.1. Estructura del libro	31
3.2.3.2. Elementos del diseño	36
3.2.4. Elaboración del prototipo	39
3.2.4.1. Elección del papel y los materiales	39
3.2.4.2. Impresión	39
3.2.4.3. Encuadernación	40
3.2.4.4. <i>Packaging</i> y presentación	41
<b>4. CONCLUSIÓN</b>	<b>43</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>44</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>46</b>
<b>7. ANEXO (DOCUMENTO APARTE)</b>	

# 1. INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en diseñar un libro ilustrado con representaciones de seres mitológicos, legendarios y fantásticos. Se basa en la recreación y en la creación de ilustraciones de la mitología griega, china, japonesa, nórdica, hindú, así como de los seres fantásticos.

La idea del proyecto fue el fruto de un impulso de rehacer y recrear sus imágenes con técnicas y metodología. Se trata de ilustrar a los dioses, los seres mitológicos y los seres fantásticos que cuentan en la mitología de forma actual y con estilo personal con una técnica de ilustración variada.

El proyecto se titula *Edén*, la cual viene del “El Jardín del Edén”: Según el Génesis bíblico cuenta, fue el lugar donde el Dios creó al hombre (*Y Yave Dios plantó un huerto en Edén, al oriente; y puso ahí al hombre que había formado*). Pues de esta manera yo también quise crear mis propias ilustraciones sobre mi propio Edén que trata de ser este libro ilustrado.

El libro ilustrado tendrá una extensión de 102 páginas sin contar la cubierta, las guardas y las páginas de respeto, con más de 33 obras de ilustraciones de personajes, y series de ilustraciones gráficas. En el proyecto se ha dedicado a la ilustración, el diseño del logotipo, el diseño gráfico, el diseño editorial, el estudio de la composición y la tipografía, el diseño de la cubierta, el diseño del estuche del libro ilustrado, la elección del papel, la impresión, la encuadernación, y las sesiones de fotografía de paisaje y de producto. El Color blanco, negro, ocre y el color iris (degradación de colores) son los colores dominantes del proyecto.

Para realizar el proyecto he planteado dos partes del proceso:

La primera parte (capítulo 2: Objetivos y Metodología) explicará los objetivos del proyecto y las aplicaciones de la metodología del proyecto, donde voy a realizar todo el proceso de estudios de la teoría y metodología de diseño del proyecto para luego aplicarlas en el desarrollo y la producción del proyecto. En esta parte explicaré la elaboración del *briefing* con el cronograma y las informaciones bases del proyecto, y otros estudios sobre la transmisión del mensaje del emisor al receptor en el diseño gráfico.

La segunda parte (capítulo 3: Desarrollo y Producción) es el cuerpo principal del proyecto intentando visualizar y explicar de manera profundizada y detallada cada parte del proyecto, utilizando la metodología y los estudios anteriores. Este dicho capítulo se divide en 2 fases: la primera es la fase del estudio donde explica cómo han surgido las ideas del proyecto, los referentes artísticos o filosóficos y los antecedentes. La segunda es la fase de la producción, se mostrarán algunos bocetos de las ilustraciones del libro ilustrado, el proceso y los pasos de alguna ilustración del libro, la definición de todas las ilustraciones realizadas para el libro ilustrado, las aplicaciones de las ilustraciones al diseño editorial, y las explicaciones de forma detallada de todos los procesos de la elaboración del proyecto, desde el surgimiento de las ideas hasta la elaboración del prototipo definitivo del proyecto.



## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

El objetivo de este proyecto es crear un libro ilustrado que constituya un trabajo profesional de diseño e ilustración. Este libro será un lugar donde, tras estudiar ejemplos de las representaciones mitológicas, intentaré crear mi propio y libre mundo fantástico e imaginativo. Todo ello llega a conocer y practicar de forma profesional los elementos de diseño que complementa al proyecto tanto el formato, la composición, la calidad del imagen, la tipografía, el color y el acabado.

### 2.2. METODOLOGÍA

En este apartado se realiza el estudio de la metodología, la organización de los procesos del proyecto, la recopilación de información y documentación sobre el tema, los elementos que se utilizan en el desarrollo del proyecto y también las personas y situaciones implicadas. En relación a esto, un proyecto de diseño e ilustración trata, sobre todo, de la profesionalización en el uso de imágenes. Por ello es importante no solo el estudio de textos escritos, sino también de referencias visuales. Como por ejemplo las revistas, los catálogos, todos los elementos que componen la ciudad urbana y el mundo del internet.

La era del internet cambia mucho nuestra forma de hacer las cosas, porque cuando no existía el internet, para poder consultar imágenes se necesitaba acudir a las revistas de papel, sin embargo, actualmente, con la ayuda del internet podemos acceder a las imágenes de manera instantánea, de esta manera rentabiliza los trabajos de un diseñador y de un ilustrador.

Los estudios realizados en este apartado son estudios de la metodología que se aplicarán al proyecto en la fase del estudio del capítulo 3 el Desarrollo y la Producción del proyecto.

Lo primero es elaborar un *briefing* antes de los estudios y las organizaciones del proyecto. El *briefing* es donde se describen las informaciones necesarias para realizar el proyecto, luego se presentará una metodología genérica donde se indicarán los pasos a seguir para realizar el proyecto, y por último está el estudio de transmisiones de comunicación y la relación del proyecto hacia al público.

#### 2.2.1. BRIEFING

El *briefing* es un informe del punto de partida de todos los proyectos de diseño, y deberían contener toda la información necesaria para planificar,

investigar y complementar con éxito el proyecto.<sup>1</sup>

La definición y el objetivo:

Este proyecto es el trabajo final del grado para el Grado en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia, el que dirige hacia el ámbito del estudio y profesionalización en la producción en diseño e ilustración, tratando de crear una serie de ilustraciones dedicadas a los temas mitológicos y fantásticos de diferentes culturas y aplicar las ilustraciones al diseño para crear un libro ilustrado titulado *Edén: Libro Ilustrado de Mitología y Fantasía*.

Cronograma:

El cronograma es un método utilizado para organizar el estudio, el desarrollo, la producción y la presentación del proyecto.

Este proyecto fue planteado en octubre de 2013 para ser entregado en la primera semana de julio de 2014.

Fase del estudio

1 de octubre: inicio del proyecto.

15 de octubre - 15 de noviembre: planteamiento y generación de ideas.

16 de noviembre - 20 de diciembre: estudio sobre los referentes y antecedentes.

Fase de producción

21 de diciembre - 20 de enero: elaboración de bocetos de las ilustraciones.

21 de enero - 4 de mayo: elaboración y producción de ilustraciones definitivas.

5 de mayo - 2 de junio: aplicación al diseño editorial.

3 de junio - 18 de junio: impresión, encuadernación y *packaging*.

19 de junio - 29 de junio: sesión de fotografía del prototipo.

30 de junio - 5 de junio: revisión general del proyecto.

7 de julio: entrega del proyecto.

### **2.2.2. Metodología**

Antes de todo, es crucial plantear ideas, organizarlas y realizar una reflexión mental para marcar un buen punto de partida y de cualquier fase del desarrollo y de la producción. Según Leonard Neil (2012) y Ambrose Gavin (2012):

La investigación es lo que guía un proyecto de diseño: proporciona la dirección y el enfoque precisos y determina la calidad de los resultados. El diseño gráfico es una forma de solucionar problemas; gracias a la investigación podemos encontrar las herramientas necesarias para llegar a la solución. Dicho de otro modo, una buena investigación equivale a un buen diseño. (LEONARD, N.; AMBROSE, G. *Bases del diseño gráfico 02: Investigación en el Diseño*, p.10).

1. LEONARD, Neil; AMBROSE, Gavin. *Bases del diseño gráfico 02: Investigación en el Diseño*, p.70.

En el ámbito del diseño es muy importante tener una naturaleza inquisitiva y tener fe de mejorar lo que tienes ahora mismo y de superar lo que te bloquea.

Los elementos o componentes del diseño gráfico y de la ilustración son: naturaleza inquisitiva, fe de mejorar, ideas, innovación, originalidad, creatividad, motivación, atracción, actitud de resistencia, la fortaleza, etc.

Los tres métodos de investigación Según Leonard Neil y Ambrose Gavin:<sup>2</sup>

Investigación primaria, es un proceso de investigación generado por uno mismo, puede considerarse una fase previa de la producción como hacer bocetos rápidos de las ideas propias del diseñador, o hacer fotos como una vía para extraer ideas de ellas. Y se le considera el mejor método entre todos los métodos para un desarrollo de un proyecto de diseño creativo ya que es un método activo.

Investigación secundaria, que ya han implementado ideas y procesos de la investigación.

Investigación terciaria, resumen o revisión de un conjunto de investigaciones.

#### 2.2.2.1. La metodología del proceso de creación y producción del proyecto.

El proceso del proyecto se dividen en dos fases, la primera es la fase del estudio y la segunda es la fase del desarrollo y la producción:

- *Fase del Estudio*

**1. Generación de ideas:** es el primer paso de los proyectos de la investigación primaria, cómo generar las ideas. Las ideas las podemos extraer desde nuestros intereses por algo, de los recuerdos, de las experiencias que hemos tenido o de las inspiraciones del entorno en el mundo en la que vivimos, etc.

**2. Los referentes:** son la fuente de inspiración del proceso de trabajo, la cual nos sirve como para guiar la dirección del proyecto. Pueden ser obras, pensamientos, técnicas o estilos de otros autores que han servido para el proyecto.

**3. Los antecedentes:** son referentes antecesores del proyecto. Más concreto, para este proyecto puede ser una obra de libro ilustrado anterior o antigua, por ejemplo *La Iconografía* (1709) de Cesare Ripa. A través del estudio de los antecedentes podemos ver cómo han elaborado libros ilustrados de diferentes variedades.

---

2. LEONARD, Neil.; AMBROSE, Gavin. *Bases del diseño gráfico 02: Investigación en el Diseño*, p. 18.

- *Fase del desarrollo y la producción:*

**4. Producción de la ilustración:** es el paso donde se realiza el contenido principal visual del libro ilustrado. La ilustración se basa en unir la idea principal, los objetivos planteados, los referentes y los antecedentes. El primer paso de la producción se dedica a elaborar bocetos, donde se hará el estudio de la forma de representación del personaje ilustrado. El segundo paso es mejorar el boceto que ya se ha hecho anteriormente hasta que sea una base de la ilustración, en cierto nivel perfecta pero no definitiva. El siguiente paso se trata de pintar el dibujo realizado mediante herramientas informáticas mientras que el último paso consiste en perfeccionar todos los detalles que componen una ilustración definitiva.

**5. Diseño del logotipo:** en este paso se dedicará específicamente al título del proyecto, que consiste en la explicación del surgimiento de idea del nombre del proyecto, la búsqueda de los referentes del nombre y la elaboración del logotipo del libro ilustrado.

**6. Aplicación al diseño gráfico y editorial:** las ilustraciones se aplicarán como elementos del diseño en la composición. A parte se diseñarán todos los diseños del libro. Junto con las creación de las ilustraciones se constituirán el cuerpo principal del proyecto. En este apartado configurarán la estructura base del libro teniendo en cuenta todos los elementos de diseño, como ello, el formato, la composición, la tipografía, el imagen o la ilustración y el color corporativo.

**7. Elaboración del prototipo:** es el último paso del desarrollo y de la producción del libro ilustrado, se puede considerar el acabado del proyecto. Este paso consiste en elaborar un prototipo físico del libro ilustrado, incluye la elección del papel para el prototipo, el proceso de las pruebas de la impresión, la impresión definitiva del libro, la encuadenación así como el *packaging* del libro ilustrado definitivo para la presentación.

### **2.2.3. TRANSMISIÓN DEL MENSAJE**

Según Hara (2006), transmitir una “información visual” es lo que deben hacer los diseñadores gráficos, para ello, se sugiere una lista de dos importantes conceptos en la metodología de la investigación en diseño: La claridad y la creatividad. Además de cumplir los dos dichos conceptos imprescindibles también añadiremos otro concepto importante, que es el humor, o lo podemos entender como la conexión sensorial o emocional.<sup>3</sup>

#### **La claridad:**

Es la base de la información que va a ser transmitida, es decir, el mensaje que se quiere transmitir debe ser directo y comprensible al público, e incluso

---

3. HARA, Kenya. *Design of Design*, p. 194.

HARA, Kenya. *Beniya Mukayu (Have & not Have)* (2000).



en algunos casos utilizando los elementos adecuados proporcionamos una transmisión de mensaje más claro y eficaz hacia el público. Si hubiera un encargo de diseño con unos mensajes muy incomprensibles y al mismo tiempo con calidad regular, lo que debe hacer un diseñador es ordenar la información, mediante su experiencia en el diseño, reestructurar la base y volver a construir para que el mensaje sea más claro y directo.

#### La creatividad:

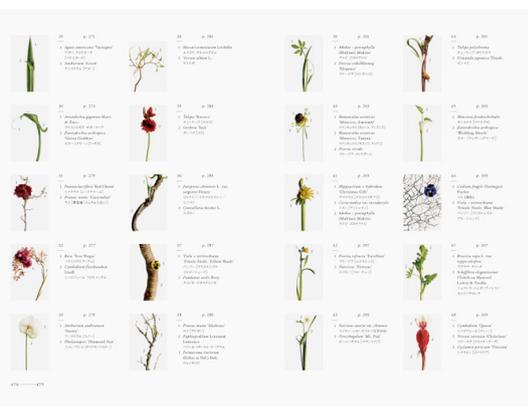
La creatividad es utilizar ideas nuevas que no sean demasiadas obvias o muy utilizadas. Aunque la claridad sea muy importante, con la escasez de la creatividad el mensaje se puede caer en algo obvio pero no atractivo. En el momento de producir un proyecto de diseño hay que poner la claridad y la creatividad en un balance equilibrado, e incluso a veces hay que arriesgarse para lograr un resultado claro y creativo.

Además tenemos el **humor** o la **conexión sensorial** o **emocional**, en un nivel más profundo del anterior, si el espectador no logra entender el significado del contenido, no habrá alteraciones en su estado afectivo. Una vez que el espectador logra captar otro significado del diseño además del mensaje principal puede ser que el diseño logre su mayor función “atraer a las personas”, si logran la función del humor y a la vez manteniendo la claridad y la creatividad, el mensaje del diseño puede llegar a ser transmitido de manera más adecuada, atractiva y de mayor eficacia.

El diseño es como un viaje, podemos acceder de diferentes formas, ir en avión, en tren, en coche, en bici, incluso caminando. Y de todas esas formas de viajar, podemos subdividir las vías, podemos elegir el camino que queramos, cada vía de acceso tendrá su propia vista. Resumiendo todo esto, el diseño se debe poder ver desde diferentes puntos de vista, es como dejar un poco de espacio de imaginación para que el espectador perciba de otros puntos de vista, que no solo vea el mensaje que el diseñador quería transmitir.

Kenya Hara dijo: “Producir la materia a partir de cero, evidentemente es una creación; Si embargo la desfamiliarización de la materia conocida, o dicho de otra manera, la recreación de la materia conocida es otro nivel de creación más elevado.”<sup>4</sup>

HARA, Kenya. *Encyclopedia of Flowers* (2012).



4. HARA, Kenya. *Design of Design*, p. 39.

## 3. DESARROLLO Y PRODUCCIÓN

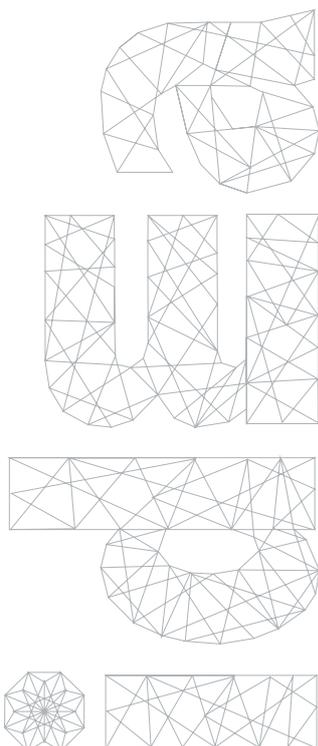
Este bloque se considera el cuerpo principal del proyecto, donde explicará detalladamente todos los elementos que componen el trabajo. El bloque se divide en dos grandes fases:

La primera es la fase del estudio, donde explicarán las aplicaciones al proyecto de la metodología y los objetivos. En esta fase se detallará cómo han generado las ideas principales del proyecto, los referentes artísticos visuales y los antecedentes visuales.

La segunda es la fase de la producción. Se considera la fase central del desarrollo del proyecto, donde se presentará la elaboración del proceso de las ilustraciones junto con sus descripciones correspondientes. Aparecerán al mismo tiempo un apartado específico dedicado a la elaboración del logotipo del título, las aplicaciones de los elementos al diseño editorial, y el proceso de la elaboración del prototipo del libro ilustrado.

### 3.1. FASE DEL ESTUDIO

La fase del estudio se considera una fase importante previa al cuerpo de la producción del proyecto, ya que si tenemos una buena base antes de empezar la práctica del proyecto, mejorarán los resultados. Los estudios teóricos del capítulo anterior sobre la metodología se aplicarán en esta fase del estudio del desarrollo del proyecto. Describiré cómo y de dónde han surgido las ideas principales, los referentes artísticos y los antecedentes.



#### 3.1.1. GENERACIÓN DE IDEAS

Las ideas surgen cuando uno ha invertido tiempo en los trabajos, y cuando uno se ha esforzado en sus estudios y en sus trabajos diarios, y las ideas no surgen por sí mismas. Albert Einstein consideró que: *“Los éxitos del individuo consisten en uno por cien de inspiración más un noventa y nueve por cien del sudor”*, esta frase nos implica que una persona no puede lograr el éxito tumbado en la sofá esperando la aparición de las ideas, sino que, las ideas parten de las acumulaciones de sus experiencias y los conocimientos profesionales que va acumulando con el tiempo.

Para ello, la elección del ámbito general fue el primer paso del proyecto, he escogido un proyecto que se dedica a hacer ilustraciones creativas aplicadas al diseño y crear un libro ilustrado.

Desde la infancia hasta el tiempo presente siempre he tenido gran interés por los temas fantásticos y mitológicos. Me interesaba que me contaran historias sobre temas misteriosos y legendarios, y todo esto serían mis primeros surgimientos de ideas.

Mediante diferentes maneras logré obtener conocimientos sobre una gran variedad de mitologías y teogonías, como por ejemplo leer libros, con-

sultar artículos en internet, ver películas o documentales, jugar a videojuegos y ver series que contaban de forma recreada y fantástica las historias de la mitología griega, china, japonesa, nórdica, hindú o de los temas fantásticos.

Me interesan cosas en serie o de colecciones, y me gusta coleccionar cosas, como libros, postales, billetes, monedas, etc. Además de coleccionar cosas físicas también me fascina hacer una colección virtual. Colecciono *Pocket Monsters* en los videojuegos de *Game freak*, por ejemplo, el *Pokémon Version X*. De pequeño ya me interesa ilustrar y recrear los *Pocket Monsters*, al mismo tiempo hago mis propias creaciones de los especies de *Pocket Monsters*, les coloco una identidad propia a cada una de ellas y creo mi propio libro ilustrado para tener mi propia colección.

Y como resultado, la idea se aplicará al proyecto que quiero desarrollar, quiero crear un libro ilustrado que ilustran los personajes o especies que implican a las mitologías, las fantasías o las creaciones propias.

### 3.1.2. REFERENTES

#### 3.1.2.1. KENYA HARA

Diseñador japonés, nacido en 1958, quien es una de las primeras figuras del diseño, ha puesto mucha importancia no sólo en el diseño de lo matérico, sino también en lo conceptual. En 2000, a través de su exposición “RE-DESIGN · Vida cotidiana en el siglo XXI”, propuso el hecho de que existían innumerables recursos de diseño en los frívolos que estaban ligados por miles de lazos con nuestra vida cotidiana. En 2002, empezó su trabajo como director de arte, desempeñando el cargo de miembro en la Comisión Consejo de MUJI. En 2004, gestionó una otra exposición con el tema “HAPTIC · Despertamiento de los cinco sentidos del ser humano”, desvelando que estaban durmiendo en los sentidos humanos infinitos recursos de diseño. Al mismo tiempo, Kenya HARA también toma la responsabilidad de muchos trabajos que tienen mucho que ver con la cultura japonesa: el diseño de los recuerdos de la Inauguración de los Juegos Olímpicos de Nagano (Japón), el diseño de los carteles oficiales de la Exposición Mundial, Aichi de Japón de 2005. En 2011, sus exposiciones se extendieron por Asia, una exposición con el tema “DESIGNING



HARA, Kenya. *Beniya Mukayu (Have & not Have)* (2000).

HARA, Kenya. *MUJI 2003 “Horizon” Campaign* (2003).



DESIGN, Kenya HARA, 2011, China” logró exponerse exitosamente por China desde Beijing. Sus obras “Diseño del diseño”, “Blancura” se han publicado en diversas lenguas internacionalmente que son dos libros que me hizo pensar en el blanco. Sus cargos sociales en Japón fue como, Representante del Centro del Diseño de Japón, Profesor titular de la Universidad Artística Musashino, Presidente de la Comisión del Diseño de Japón y Vicepresidente de la Asociación del Diseñador Gráfico.

La elección de este referente artístico es porque la forma de diseñar las cosas la encuentro muy cercana, la referencia que me interesa de este diseñador es “Blanco”, sus obras dejan que los usuarios o los espectadores respiran y dejar una sensación y un estado de Zen (meditación). Y quiero que alguna parte de mi proyecto pueda crear esa sensación de respiración y esa naturaleza de un estado de Zen. Tiene una gran capacidad creativa y filosófico que a mi me llama la atención. Tiene mucho que ver con la cultura oriental como el propio Zen (la meditación). Su estilo de trabajo siempre tiende a un caracter muy limpio y con un toque de elegancia y eso también es lo que me hace acercar de él y conocer sus trabajos. Tiene un proyecto muy sencillo pero me llama mucho la atención sobre juego de palabra y de los caracteres orientales, reflejados en su obra “Have & not Have” (existir o tener & no existir o no tener), en esta obra aparece tres caracteres la primera es not Have mientras el último siendo el Have y la del medio es una transición de ambas caracteres. Ese toque filosófico se podría relacionar con la teoría filosófica de Descartes sobre la duda de la propia existencia.

### 3.1.2.2. YICHUI SU

Ilustrador chino, que realiza las ilustraciones con técnicas combinadas de ilustraciones modernas mientras que su forma de ilustrar es un acercamiento



SU, Yichui. *La doncella de nieve* (2002)



SU, Yichui. *La doncella* (2003)



SU, Yichui. *Noche de florecer* (2003)

hacia la tradición oriental. Me interesa su talento en la expresión mediante ambientación romántica de los espacios y la manera de expresar los sentimientos de los personajes en los trabajos.

Sus ilustraciones tienden a crear una sensación de serenidad, feminidad, tranquilidad, armonía y sentimental. El color que aplica es suave y limpio, tiene una forma de colorear muy fantasmal como si los personajes fueran espíritus volando, para que crean una sensación de un mundo idealizado y fantástico. En sus ilustraciones juega mucho con espacio imaginario, deja fondos lisos para que el espectador imagine.

Y para terminar, también en sus trabajos se acentua las marcas de la pintura china tradicional, como ello, arte caligráfico, utilización de símbolos como las flores de Mei, las montañas, los caballos y los guerrero tradicionales. El vestimenta de los personajes también llevan puestas con ropas de diferentes épocas y periodos de la historia China.

### 3.1.2.3. DUSTIN PAPOW

Dustin Papow, un ilustrador americano de Nueva York, un ilustrador encantador por su forma de colorear e ilustrar. Me interesa su forma de colorear y su forma de ilustrar, me interesan su uso de los colores atractivos, junto a líneas marcadas con variación del grosor. Lo principal de él es la técnica. Dustin dijo: *“él tiene una misión de buscar la pasión de la belleza, le gustan los cuentos, películas, su idea principal era compartir sus formas de ver el mundo y ayudar a los demás también encuentre su mundo.”* Debe ser muy emocional y sentimental para dar esa color tan bonito. He elegido a este artista por la técnica que se emplea y su forma de dibujar incluso sus escenas y la forma de colorear.



PAPOW, Dustin. ilustración, *Hombre y ciervo*.



PAPOW, Dustin. ilustración, *Hombre y tigres blancos*.

### 3.1.3. ANTECEDENTES

Como hemos mencionado en el apartado anterior, los antecedentes son referentes antecesores del proyecto. A través del estudio de los antecedentes podemos ver cómo han elaborado libros ilustrados de diferentes variedades.

Los antecedentes de este trabajo, podemos contar con los libros ilustrados antecesores o antiguos libros de mitología clásica o cuentos de hada. Los referentes antecesores del proyecto son los siguientes:

*Iconología*, el libro ilustrado de Cesare Ripa, en el que aparece gran variedad de iconografías y símbolos ilustrados acompañados de textos y tipografías.



RIPA, Cesare. *Iconología*, 1709.  
Parte del del libro ilustrado Cesare Ripa:  
Iconología.



*Imágenes del Barroco* de Mario Praz (2005), el libro que recoge ilustraciones y grabados tradicionales de símbolos y de iconologías.

*The Legend of Zelda: Hyrule Historia*, el libro ilustrado de Shigueru Miyamoto (2012), que ilustra todas las ilustraciones desde la creación del juego hasta la actualidad, en el cual aparece ilustraciones de símbolos y personajes e incluso los lugares y las escenas donde se accionan los personajes.

## 3.2. FASE DE LA PRODUCCIÓN

Es la fase donde se encuentra el mayor trabajo del proyecto, se presentan la producción y proceso de la creación de las ilustraciones, el diseño del logotipo, el estudio de los elementos de diseño, las aplicaciones al diseño editorial así como la elaboración del prototipo del libro ilustrado.

### 3.2.1. PRODUCCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

Las ilustraciones están dedicadas a temas mitológicos y fantásticos, en ellas aparecen dioses de la mitología y también seres mitológicos o fantásti-

cos. Algunas ilustraciones han sido dibujados a mano, se escanean y se pintan en *Photoshop* mientras que otras directamente se trabajan en el ordenador. El último paso de las perfecciones de todas las ilustraciones se ha realizado mediante *Photoshop* por capas.

### 3.2.1.1. BOCETOS

Los bocetos o los estudios previos se han hecho a mano sobre el papel. En este trabajo he puesto algunos bocetos que he hecho. Véase los siguientes bocetos:



ZHU QIU, Tianqi. *BOCETOS*, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

### 3.2.1.1. PROCESOS DE LA PRODUCCIÓN

Se muestra un ejemplo de la ilustración del proyecto de *Edén: Libro ilustrado de mitología y fantasía*. El ejemplo que se va a mostrar es la ilustración del dios Eros de la mitología griega con ocho pasos generales del proceso.

Paso 1, Boceto;

Paso 2, dibujo base definitivo de la ilustración;

Paso 3, mancha general del color de la piel;

Paso 4, sombra del cuerpo;

Paso 5, luz del cuerpo;

Paso 6, pelo y el chal celestial;

Paso 7, las alas (color de la base de alas, las sombras y los brillos);

Paso 8, complementos (arcos, flechas...), el acabado y el perfeccionamiento.



ZHU QIU, Tianqi. *PROCESOS DE ILUSTRACIÓN, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*. (2014)

### 3.2.1.2. DESCRIPCIÓN Y SÍMBOLOS

En este apartado se presentan los símbolos, los elementos y los objetos representativos de cada ilustración, la relación que guarda la ilustración con sus antecedentes. La presentación se basa en primer lugar en la descripción breve de cada ilustración, como información previa de la ilustración; en segundo lugar en la representación de la ilustración donde se impartirá las ex-



ZHU QIU, Tianqi. CAOS, *EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*. (2014)

plicaciones y los significados de los símbolos, los elementos y los objetivos utilizados para la ilustración, incluso algunas incluyen la influencia del estilo o la técnica aplicada sobre la ilustración.

Las ilustraciones están clasificadas por secciones de diferentes culturas, que se estructuran de la siguiente manera: Mitología griega, china, japonesa, nórdica, hindú y los seres fantásticos.

La presentación de las ilustraciones se marca en función del orden de las páginas del libro *EDÉN: Libro ilustrado de mitología y fantasía*.

#### MITOLOGÍA GRIEGA

##### CAOS

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo es la personificación del vacío en unos casos; de la mezcla de informe, en otros. Al comienzo no hay nada más que espacio, nada orgánico, nada podría ser descrito, y más tarde de mismo Caos nacen los primeros dioses de la mitología griega como Gea la Tierra, Eros el Amor y la Sexualidad, Tártaros el Inframundo, Érebo las Tinieblas y Nix la Noche.<sup>5</sup>

**REPRESENTACIÓN:** está inspirada en el cubismo. Está representada con fragmentos de color blanco y negro plano, el blanco representaría la *materia* mientras que el negro la *antimateria* del Universo. Caos es el dios primordial que personifica el vacío y el desorden, el que la ilustración quiere expresar. La ilustración es algo abstracto que representaría la etapa antes de que formase el mundo.

##### GEA

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo es la diosa primordial de la Tierra y fue engendrado por Caos. Es la madre tierra de la que surgen todas las razas divinas, como se sabe, la madre de los titanes y abuela de Zeus.<sup>6</sup>

**REPRESENTACIÓN:** en la ilustración la diosa Gea aparece representada como una mujer embarazada de la planeta Tierra. Aparte de ser la diosa de la tierra también es la diosa de la fertilidad porque se le considera la madre de todos los dioses griegos. En la ilustración aparece la diosa como si surgiera de la mapa terrestre simbolizando la personificación de la propia Tierra.

##### EROS

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo es el dios alado del amor y la atracción sexual de la antigua Grecia. Gracias a la influencia de Eros, generó una unión



ZHU QIU, Tianqi. GEA, *EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*. (2014)

5. FALCÓN MARTÍNEZ, C.; FERNÁNDEZ GALIANO, E.; LÓPEZ MELERO, R. *Diccionario de mitología clásica 1 (A-H)*, p. 123

6. WILLIS, Roy. *Mitología del mundo*, p. 129



ZHU QIU, Tianqi. EROS, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

entre Érebo y Nix, por lo que nacen Éter la luz y Hémera el día. Mientras que algunas versiones más aposteriori cuenta que es hijo de Afrodita y Ares.<sup>7</sup>

**REPRESENTACIÓN:** en la ilustración se refleja como un varón joven adolescente alado sujetando el arco y la flecha, también lleva puesto un chal celestial que simboliza que es como un ser celestial. Las alas que lleva Eros en la ilustración son de color arco iris sutil, representando la relación del amor como cuentos de la fantasía.

### ÉREBO

**DESCRIPCIÓN:** El dios primordial que personifica las tinieblas, hijo engendrado a partir del Caos, hermano de Gea y Nix, y esposo de Nix la Noche, padre de Éter la Luz y Hémera el Día. Según la mitología griega las tinieblas de Érebo son tan densas que no dejan cruzar la luz y con la ayuda de Nix cubren el mundo bajo la oscuridad.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración está representado como una sombra humana desvaneciendo en la oscuridad. Técnicamente es ilustración vectorizada con fotomontaje fotográfico retocado de un bosque oscuro representado el dios de la oscuridad total.

### ÉTER

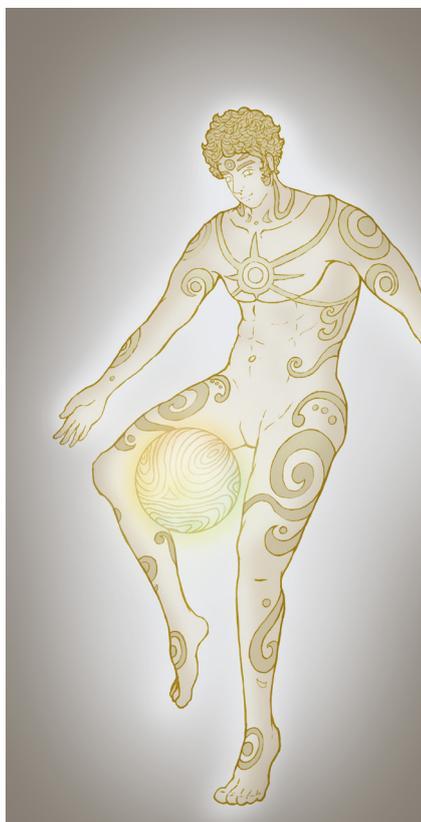
**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo es el dios de la luz pura o luz clara, es hijo del dios Érebo la Tiniebla y la diosa Nix la Noche. Éter es un elemento más puro y más brillante que el aire, y a la vez la región que ocupa este elemento. También es la personificación del dicho elemento. Según Homero Éter es la luz y el aire que reciben el lugar donde vive Zeus, es decir el Monte Olimpo, incluso el lugar donde se sitúa el Sol.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración se representa un hombre joven con una cara pacífica, está representado con un cuerpo desnudo, el que representaría su pureza. Su cuerpo está lleno de emblemas de la luz, la que él necesita para cargar el poder. También lleva una bola de luz, una luz primordial que no es lo mismo que la luz del Sol. La Bola irradia una luz deslumbrante que calma y purifica las almas.

### HÉMERA

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Hémera es la diosa del día, hija de Érebo la Tiniebla y Nix la Noche, y hermana de Éter la Luz.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración está representado como una mujer joven mirando hacia el cielo y hacia el Sol con el brazo derecho puesto sobre



ZHU QIU, Tianqi. ÉTER, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

7. FALCÓN MARTÍNEZ, C. *Op. Cit.*, p. 215



ZHU QIU, Tianqi. *URANO*, EDÉN: *Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*. (2014)

la frente disfrutando de la luz deslumbrante del día soleado, acompañada por los girasoles que representan el Sol, la luz, la alegría, y la esperanza. La perspectiva de esta ilustración es cenital, representada con una diferencia entre el grosor de la línea respecto la cercanía al espectador. La técnica aplicada es ilustración al acuarela.

### URANO

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Urano es el dios del cielo, hijo y esposo de Gea, padre de los *Titanes* y abuelo de Zeus. Urano fue el primer gobernante de los dioses que más tarde fue destronado por su hijo Cronos y así sucesivamente Zeus también destronó a Cronos convirtiéndose en el rey de los dioses, el dios supremo, mientras que Cronos y Urano son encerrados en el *Tártaros*.

**REPRESENTACIÓN:** El dios está representado como un guerrero alado y armado que lleva unas tablas con símbolos de los ástros (Signos del Zodiaco de *Ptolomeo*) que representan al cielo. Las circulaciones de color naranja que recorre por todo el cuerpo hacen que aparezca mucho más poderoso. La técnica aplicada es ilustración digital.

### AFRODITA

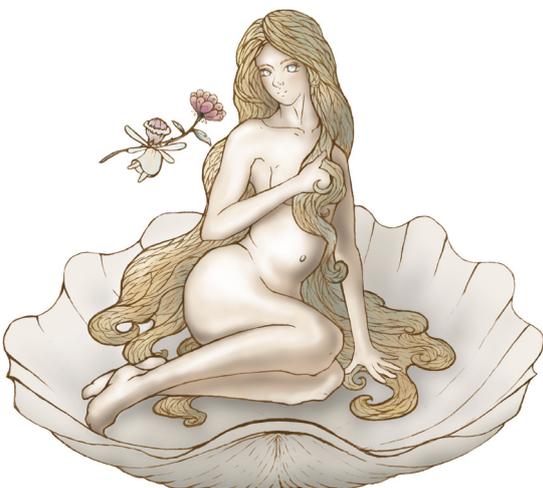
**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Afrodita es la diosa del amor y la belleza. El nacimiento de la diosa ha sido transmitido como que el dios Urano cuyos genitales son castrados por Cronos y éste lo arrastro al mar y la diosa se engendró y surgió de la espuma del mar, Céfiro el dios del viento le llevó hacia la costa de la isla de Chipre donde fue acogida por las Horas.<sup>8</sup>

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración está representada como una mujer bella sentada sobre una concha del mar. Está desnuda con el pelo arrastrado por todo el cuerpo y llegando a la superficie de la concha. A su lado está una hada floral con intención de brindar una flor a la diosa.

### ZEUS

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Zeus es el dios de la luz, del relámpag, el rey de los dioses, el dios de los dioses, el dios supremo de la mitología griega, hijo de Cronos y Rea, y esposo de Hera.

**REPRESENTACIÓN:** en la ilustración aparece coronado de una forma especial, la corona en lugar de puesta en la cabeza, se sitúa detrás de la cabeza con doble corona simbolizando que es el dios que ilumina y reina a los demás dioses. La corona también se refiere a la luz, ya que en la corona se aparece



ZHU QIU, Tianqi. *AFRODITA*, EDÉN: *Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*. (2014)

8. FALCÓN MARTÍNEZ, C.; FERNÁNDEZ GALIANO, E.; LÓPEZ MELERO, R. *Diccionario de mitología clásica 1 (A-H)*, p. 19

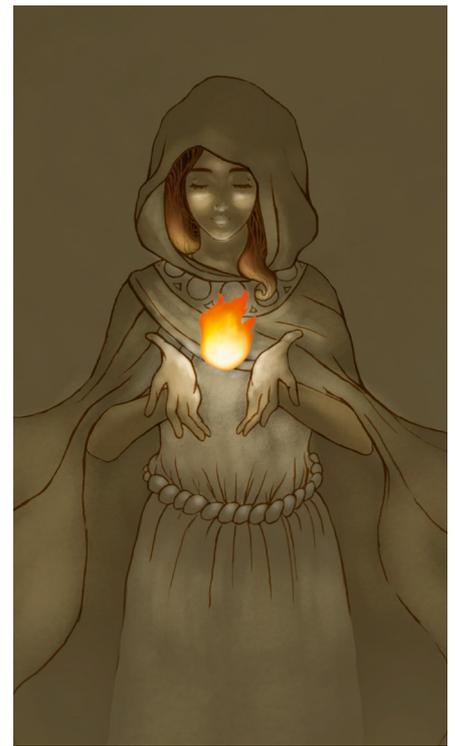
un anillo de aureola con formas radiantes. Zeus está representado como un hombre fuerte y masculino agarrando un haz de rayo que le simboliza como el dios del rayo y de los relámpagos. Y el espacio donde se sitúa, es entre nubes de lluvia que hace recordar que Zeus también es el dios que manipula el clima, y el fondo del cielo estrellado representaría al rey del Cielo.



ZHU QIU, Tianqi. ZEUS, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

ZHU QIU, Tianqi. POSEIDÓN, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

ZHU QIU, Tianqi. HESTIA, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)



### POSEIDÓN

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Poseidón es el dios y el gobernante de los mares, océanos, ríos y los lagos, hijo de Cronos y Rea, y hermano de Zeus. También se le considera el dios de las tormentas y como “Agitador de la Tierra” de los terremotos en la mitología griega.

**REPRESENTACIÓN:** Está representado como un hombre fuerte sujetando el Tridente, el símbolo del dios griego del mar. Las marcas del color que lleva en el brazo derecho funcionan como su poder de la controlación del agua.

### HESTIA

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Hestia es la diosa del fuego y del hogar. Es una diosa que tiene un carácter muy pacífico. Siendo la diosa que cedió el puesto en el consejo de los doce Olimpos cuando Dionisio el dios del vino fue admitido en el Olimpo, se dedicó por completo al cuidado del fuego sagrado del Olimpo.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración la diosa está representada como una mujer meditadora y pensativa, que lleva puesta una capa que simboliza la



ZHU QIU, Tianqi. *APOLO*, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

protección del hogar. En sus manos brilla el fuego sagrado del Olimpo. Y la técnica aplicada son las *grisallas* digitales.

#### **APOLO**

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Apolo es el dios del Sol, la luz, la verdad, la belleza masculina, la armonía, el arte, la razón, la medicina, la caza, la música, etc. Es hijo de Zeus y de Leto, hermano gemelo de la diosa de la luna Artemisa.

**REPRESENTACIÓN:** Está ilustrado como un hombre muy pensativo de cara en perfil. Sabemos que el perfil de la cara perdura más que de la cara en frontal. En la mano del dios se sujeta una lira, el famoso instrumento de la antigua Grecia, que simboliza que es el dios del arte y la música. El cabello del dios es peculiar, porque es de la llama del Sol. La luz que brilla el cabello de Apolo guía a los seres humanos hacia la razón y la verdad. Al dios se le añade una corona del Sol en color sutil de arco iris simbolizando y acentuando que es el dios del Sol y de la luz.

#### **ARTEMISA**

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Artemisa es la diosa de la luna y la caza. Es hija de Zeus y de Leto, hermana gemela de Apolo. Es la diosa protectora de las vírgenes y de los cazadores.

**REPRESENTACIÓN:** Está ilustrada como una mujer sentada de forma relajada sobre la media luna, que tiene la función de ser un arco de artemisa. En la mano de la diosa se sujeta una flecha que demuestra que es la diosa de la caza. La técnica aplicada es ilustración de acuarela con un acabado digital mediante el programa *Adobe Photoshop*.



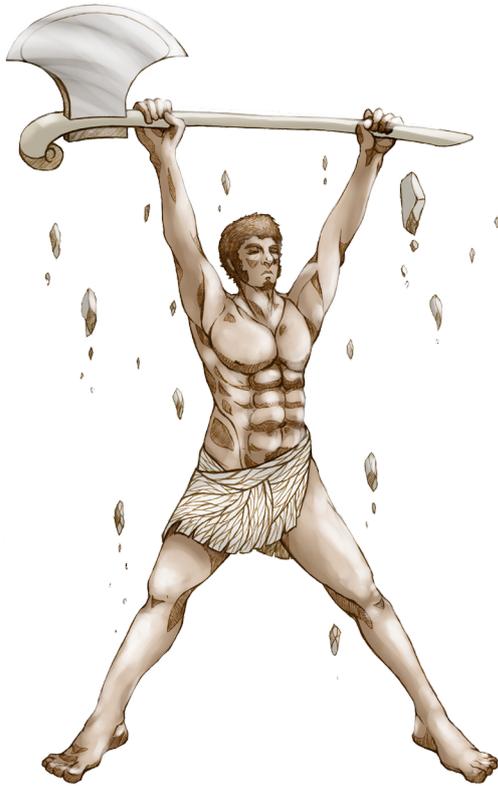
ZHU QIU, Tianqi. *ARTEMISA*, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)



#### **ATENEA**

**DESCRIPCIÓN:** Según Hesíodo Atenea es la diosa de la Victoria, de la sabiduría y de la guerra. Es hija de Zeus y de Metis la diosa de la sabiduría. Al ser una de las diosas más amadas por los antiguos griegos, la capital de la Grecia

ZHU QIU, Tianqi. *ATENEA*, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)



ZHU QIU, Tianqi. PAN GU, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

recibe el mismo nombre que la diosa (Athena, nombre de la diosa en Griego).

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración está representada en estilo de grabado, con aspecto de una mujer seria y concentrada, sujetando en la mano derecha un arma ofensivo mientras que en la mano izquierda se sujeta un arma defensiva. La falda se interactúa con el monte Olimpo haciendo un juego de efecto visual simbolizando como una diosa del Monte Olimpo.

### MITOLOGÍA CHINA

#### PAN GU

**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología China, en el principio no había nada en el Universo salvo un caos conocido como *Wuji* y un dios primitivo dentro de él llamado Pan Gu. Es inconcebible para el hombre imaginar una situación donde no existe nada. El caos comenzó a fusionarse en un huevo cósmico durante dieciocho millones de años. Dentro de él, los principios opuestos del *Yin* y *Yang* se equilibraron y Pan Gu salió del huevo partiéndolo con una hacha. Pan Gu normalmente se representa como un gigante primitivo vestido salvaje. Pan Gu emprendió la tarea de crear el mundo: dividió el *Yin* del *Yang* con su hacha gigante, creando la tierra del *Yin* y el cielo del *Yang*. Para mantenerlos separados permaneció entre ellos empujando el cielo hacia arriba.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración Pan Gu está representado como un hombre fuerte con músculos expresivos. Al ser un dios primitivo y antiguo se le vestimenta simplemente tapando la parte de los órganos sexuales con un tonelete. La posición es como si hiciera un esfuerzo para romper el huevo cósmico y recién salido del huevo con la ayuda de la hacha. La técnica es dibujo sobre papel y pintado digitalmente mediante el programa.

#### NÜ WA

**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología china Nü Wa es la diosa que protege y repara la muralla celestial en la mitología china tradicional y es la que da vida a los seres humanos mediante los barro de la tierra, por lo tanto, a veces también la representan como la diosa de la tierra y de la fertilidad. Cuentan que después de la guerra del dios del fuego y del agua causarón la caída de la muralla celestial, y esta con sus poderes hizo las piedras de arco iris y lo reparó el hueco de la muralla.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración Nü Wa está representada con el cuerpo superior de mujer y con el cuerpo inferior de serpiente. La vestimenta de la diosa se basa en las vestimentas de mujeres nobles de la *dinastía Han* y *dinastía Tang* y está enrollada de una chal celestial siendo como complemento de la vestimenta principal muy típico de la antigua China. En la mano izquierda de la diosa se llevan las piedras de arco iris que utiliza la diosa para reparar el hueco de la muralla celestial que causarón por otros dioses de la



ZHU QIU, Tianqi. NÜ WA, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

mitología. La técnica aplicada es ilustración digital.



ZHU QIU, Tianqi. CANG JIE, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

### CANG JIE

**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología china Cang Jie es una figura legendaria de la antigua China, aclamado por ser el inventor de los caracteres chinos y también decían que tenía cuatro ojos.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración Cang Jie está representado como un hombre con cuatro ojos en la cara, vestido basado en la vestimenta masculina de la *dinastía Han* de la antigua China. En la mano derecha lleva un pincel chino simbolizando que es el hombre que creó los caracteres chinos y en la mano izquierda se lleva el abanico de las plumas. Según las tradiciones chinas los sabios de la antigua china llevaban estos abanicos, como por ejemplo el sabio famoso *Zhu Ge Liang* de la historia de *Las Tres dinastías*.

### DRAGÓN (CHINO)

**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología china el dragón es uno de los símbolos de las bestias sagradas más importantes de la cultura China, siendo un animal que representa al rey de los dioses el *Emperador Jade*. El dragón chino simboliza lo masculino el *Yang* mientras que el fénix chino representa lo femenino el *Yin*. Hay varias versiones para representar el dragón, se especifica una versión en este trabajo. Normalmente se le considera como unión de nueve animales formado por el cuerpo largo de los serpientes, las garras como las águilas, la cola y la escama del pez, las melenas de león, los cuernos de ciervo, la nariz de buey, el morro del perro, los bigotes de siluriformes y los ojos de la langosta.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración el dragón está formado de algunos animales descritos en la descripción del dragón. La técnica aplicada es digital mientras que el estilo es una ilustración más vectorizada y pintada en *Adobe Photoshop*.

### FÉNIX (CHINO)

**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología china el Fénix Fenghuang es la bestia sagrada que simboliza el fuego, y representa a la Reina celestial. El fénix chino (*fènghuáng*) es un pájaro mitológico chino que reina sobre las demás aves. Los machos son llamados *Feng* y las hembras, *Huang*. En la actualidad ya no se hace esa dicotomía de géneros y los dos se engloban en un único género femenino *Yin*, que puede ser aparejado con el dragón chino, que se considera macho *Yang*. Fenghuang domina con el poder de fuego y su cuerpo irradia una luz mística. La lágrima del Fenghuang puede curar cualquier herida. Esta es la razón por la que éste se considere el símbolo de la resurrección y de la inmortalidad.



ZHU QIU, Tianqi. FÉNIX (CHINO), EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)



ZHU QIU, Tianqi. *AMATERASU*, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración Fenghuang aparece como si estuviera bailando sobre el fuego para resucitar después de su ceniza. La técnica es dibujo a mano y escaneado, luego se elaboran las llamas del fondo.

#### MITOLOGÍA JAPONESA

##### AMATERASU

**DESCRIPCIÓN:** Es la diosa del Sol naciente de la mitología japonesa. Es la diosa más prestigiosa de la mitología. Hay una diferencia cultural entre Japón y muchos otros países, la representación del Sol es femenino mientras que la Luna es masculina en la cultura japonesa.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración la diosa está representada como una mujer joven con pelo oscuro, liso y largo, con maquillaje de *Geishas*. Lleva puesto un kimono de color blanco y lleva un abanico japonés en la mano derecha. En la parte trasera de la cabeza aparece el Sol del estilo japonés y ella está poniéndose de pie sobre un barco en el mar (el fondo del mar pertenece a la obra de Uki Yoe). En la ilustración los barcos representan las cuatro islas de Japón (*Honshu, Kyushu, Shikoku y Hokkaido*), y de esta forma la diosa Amaterasu ilumina éstas islas.

#### MITOLOGÍA NÓRDICA

##### ODÍN

**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología nórdica Odín es el rey de los dioses. Es el dios de la guerra y padre de Tor el dios del trueno nórdico, se reside en el *Asgard*, el lugar más elevado y sagrado de *Yggdrasil*.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración es una recreación del dios, se le representa como un hombre maduro, vestido de armaduras de acero, con el casco alado de cuernos. Lleva dos alas pequeñas en el brazo izquierdo junto con una capa. Las botas sirven para flotar sobre el nieve. Lleva una lanza que puede descargar un poder tremendo que puede destruir una ciudad entera.

##### SKADI

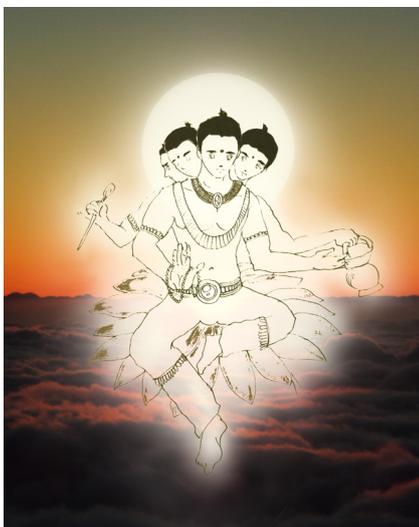
**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología nórdica Skadi es la diosa del invierno y de la caza.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración se le representa como una mujer rubia con ojos azules claros llevando una vestimenta que cubre todo el cuerpo. El acabado es un fotomontaje de una vista de nieves.

#### MITOLOGÍA HINDÚ

##### BRAHMA

**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología hinduista Brahma es el dios creador del Universo y miembro de la *Tri-murti*, la tríada conformada por Brahma (dios



ZHU QIU, Tianqi. *BRAHMA*, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)



ZHU QIU, Tianqi. SHIVA, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

creador), Visnu (dios preservador y protector) y Shiva (dios destructor). Es el dios que surgió de una flor de loto. Brahma es el esposo de Sáraswati la diosa del conocimiento.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración está representado como un hombre de cuatro cabezas, cuatro brazos y dos piernas sentado sobre el flor loto. En la cabeza aparece una aureola que ilumina al mundo.

### SHIVA

**DESCRIPCIÓN:** Según la mitología hinduista Shiva es el dios destructor y miembro de la *Tri-murti*, la tríada conformada por Brahma (dios creador), Visnu (dios preservador y protector) y Shiva (dios destructor). Dicen que Shiva tiene un tercer ojo, cuando Shiva abra el tercer ojo llegará el fin del mundo y Brahma volverá a crear el mundo y así sucesivamente forman el ciclo de la vida, el tiempo y el espacio.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración se le representa como un hombre con el cuerpo descubierto, tapada la parte del órgano sexual con un tonelete. Tiene cuatro brazos y dos piernas bailando sobre un fondo de Sol. Aunque el Sol sea necesario para la vida, una vez que convierta en la *Supernova* será destructiva, y esto simboliza la destrucción de Shiva.

### SERES FANTÁSTICOS

#### MERMAID

**DESCRIPCIÓN:** En español lo traducimos como sirena, según la mitología griega son ninfas o deidades marinas, y se les describen como mujeres hermosas con una cola de pez y hechizaban a los marineros con sus hermosos cantos.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración la representación está basada en el contorno de la *sirenita Ariel* de *Disney*, pero recreado. El personaje tiene un gesto de intentar salir hacia la superficie según los cuentos de hadas de *Disney*.

#### FRESS

**DESCRIPCIÓN:** Fress es un personaje inventado y creado por mí, es el espíritu que simboliza el nieve y el invierno. Normalmente se habitan en las zonas de montañas nevadas, se dice que cuando alguien pierden la dirección cruzando en las montañas nevadas, éste simple intenta guiarle hasta que esté a salvo. Y se le considera la protectora de las montañas nevadas. También canta durante los días del invierno cuando nieva.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración el personaje tiene un aspecto de una niña con ojos grandes y brillantes de las hadas, lleva puesto un chal cuya fun-



ZHU QIU, Tianqi. MERMAID, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)



ZHU QIU, Tianqi. LUMINUX, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

ción es bufanda, también lleva campanillas en la mano izquierda que utiliza como para atraer a las personas y a los animales.

### LUMINUX

**DESCRIPCIÓN:** Luminux es un personaje inventado y creado por mí. Se dice que Luminux es la esencia de la luz, el color de la luz proviene de ella. Todos los seres de la oscuridad se alejan hasta donde la luz de Luminux no llegue. Luminux tiene el poder de controlar la naturaleza, disipar la oscuridad, y purificar tanto el mundo físico como el mundo espiritual. Su aura es tan pura que puede calmar a cualquier ser.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración Luminux se le representa con un cuerpo de colores de la luz. La luz fluye recorriendo por todo su cuerpo, cambiante, policromo. Tiene una gran cola preciosa, unos cuernos enormes y elegantes, y una corona de luz situado en el centro de los cuernos, que emite una luz deslumbrante. Lleva unas bolas de luz en los cuernos que son frutos crecidos desde su alma, se dicen que estas frutas de luz purifican las almas oscuras.

### AELOS

**DESCRIPCIÓN:** Aelos ha sido un ser inventado y creado por mí. Es el espíritu del viento y el aire puro, puede invocar los vientos más violentos desde los altos cielos, pero como tiene un carácter muy pacífico solo atacan cuando está en apuros. El personaje vive en las praderas y los jardines tranquilas y elegantes. Se dedica a cuidar las flores, las vegetaciones y el agua del entorno del lugar donde habita y tiene poder de purificar la contaminación del medio ambiente. Cuando llega la primavera, baila debajo de los árboles de flor de cerezo para celebrar la llegada de esta estación y para atraer el viento primaveral. Aelos puede hablar con todas las especies de aves y también puede comunicarse con el ser humano mediante la telepatía.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración Aelos tiene un aspecto de cuerpo de un hombre, los brazos tienen forma de alas del cisne y una cola elegante de un pavo real. El rostro superior es de pavo real mientras que el inferior es de un hombre joven. Está dibujada a mano mediante un rotulador calibrado de color negro de punta fina.



ZHU QIU, Tianqi. AELOS, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

### DALFY Y DALFOS

**DESCRIPCIÓN:** Dalfy y Dalfos son seres inventados y creados por mí. Ambos son espíritus del bosque y del tiempo. Dalfy es el espíritu femenino del bosque que se dedica a cuidar y proteger las flores de todo el bosque para que el bosque mantenga la belleza. Cuando ésta canta, su voz tiene el poder de calmar la naturaleza y curar los daños producidos. Según la leyenda las lágrimas de Dalfy devuelven la juventud; Dalfos es el espíritu masculino del

bosque, se dedica a cuidar y proteger los árboles del bosque. Se dice que tiene el poder de cobrar la vida a los árboles con sus poderes mágicos. Cuando alguien amenaza al bosque, éste tiene el poder de dar órdenes a los animales y los árboles del bosque para defender de los intrusos. Y según la leyenda Dalfy y Dalfos son unos hadas que pueden viajar através del tiempo.

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración ambos están representados con el cuerpo de un ser humano, Dalfy con el de una mujer y Dalfos con el de un hombre, ambos llevan alas de mariposas que simbolizan la naturaleza.

### ÁNGEL DE FANTASÍA

**DESCRIPCIÓN:** Es un personaje creado por mí mismo basado en mí mismo. Quería crearlo como un ángel que lleva las alas llenas de ilustraciones que simbolizan el mundo fantástico.



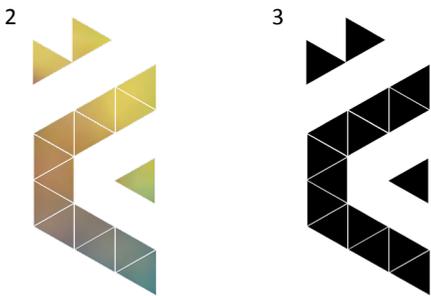
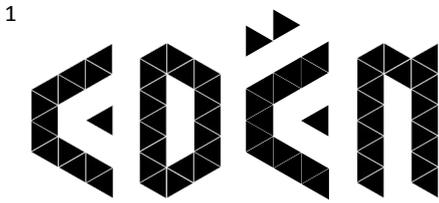
ZHU QIU, Tianqi. *ÁNGEL DE FANTASÍA (MY ART DREAM)*, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

**REPRESENTACIÓN:** En la ilustración el personaje aparece de perfil abriendo las alas con mucha fuerza para volar lo más alto, el blanco simboliza a la pureza. Es la última ilustración que aparecen en el libro ilustrado.

### 3.2.3. DISEÑO DEL LOGOTIPO

#### 3.2.3.1. IDEAS Y PLANTEAMIENTOS

El título del proyecto es *Edén*, tal como digimos anteriormente la idea del título ha surgido después de varias propuestas, *Edén* es la elección definitiva y se considera un título adecuado para este proyecto, puesto que en primer lugar se trata de un libro ilustrado de mitología y de fantasía, en segundo lugar *Edén* es una palabra sonora y clara en la expresión sobre temas mitológicas y fantásticas, y en tercer lugar el nombre *Edén* puede otorgar un mundo imaginativo donde se puede crear los propios seres mitológicos y fantásticos.



ZHU QIU, Tianqi. LOGOTIPO 1, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

ZHU QIU, Tianqi. LOGOTIPO 2, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

ZHU QIU, Tianqi. LOGOTIPO 3, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

ZHU QIU, Tianqi. LOGOTIPO ORIGINAL, EDÉN: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía. (2014)

### 3.2.3.2. ESTUDIOS DE LA ETIMOLOGÍA DE LA PALABRA EDÉN

El Jardín del Edén, es el lugar donde el Dios creó al hombre, un lugar maravilloso y fantástico. Según el diccionario bíblico, la traducción de la palabra *Edén* desde hebreo, significa paraíso, un lugar de la delicia y llena de armonía, felicidad y perfección.

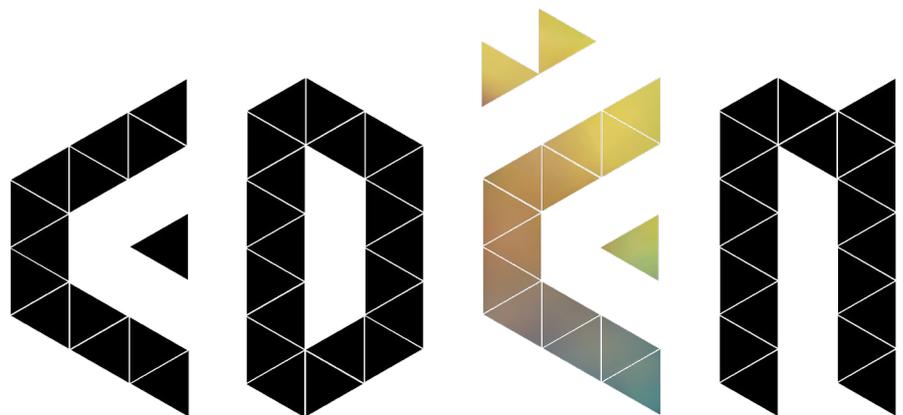
Según el diccionario de la Real Academia Española:

“edén”

(Proviene del hebreo. ‘ēden, delicia).

1. m. Paraíso terrenal, morada del primer hombre antes de su desobediencia.
2. m. Lugar muy ameno y delicioso.

Según el diccionario bíblico y la Génesis de la Biblia del antiguo testamento: “Región antediluviana en oriente donde Dios plantó un jardín como lugar para que vivieran Adán y Eva. Entre sus árboles, había dos especiales: el “árbol de la vida” y el “árbol de la ciencia del bien y del mal”. El fruto del primero perpetuaría la vida del hombre mientras tuviera acceso a él, el segundo fue puesto en el jardín para probar su lealtad a Dios. Al abstenerse de tocar el fruto prohibido de este último árbol, el hombre indicaba su disposición a obedecer a su Creador. Sin embargo, como Dios deseaba que el hombre fuera un ser moral libre, le dio la libertad de escoger entre la obediencia y la desobediencia (Según capítulo 2:9 de la Génesis de la Biblia del antiguo testamento “Y Jehová Dios hizo nacer de la tierra todo árbol delicioso a la vista, y bueno para comer; también el árbol de vida en medio del huerto, y el árbol de la ciencia del bien y del mal.” y 2:17 “mas del árbol de la ciencia del bien y del mal no comerás; porque el día que de él comieres, ciertamente morirás.”).



### 3.2.3.3. PRODUCCIÓN DEL LOGOTIPO

El logotipo de *Edén* está formado por la unión de las unidades de formas triangulares que simboliza los componentes primordiales del mundo, el cielo, la tierra y los mares. Al mismo tiempo la unión simboliza la Trinidad.

Hay cuatro versiones del logotipo que se puede utilizar: la versión original,

versión 1, versión 2 y la versión 3 (véanse los logotipos de ésta página).

Todas las letras del logotipo versión original están representadas con formas triangulares en color negro menos la letra É con acento, cuya representación es de color arco iris que representa la imaginación y la fantasía. Esto explica que *Edén* es un lugar de nuestra profunda imaginación, todas las personas tenemos una zona imaginativa y creativa, lo importante es saber cómo descubrirla. La *E* acentuada en este caso pertenece a la sílaba tónica de la palabra *Edén*, así que desde el punto de vista visual y fonética es la letra más destacada de toda la palabra. Por lo tanto, es la letra escogida para ser coloreada en un color especial que simboliza el Edén (el lugar imaginativa) de mi corazón.

### 3.2.4. APLICACIÓN AL DISEÑO GRÁFICO Y EDITORIAL

Las ilustraciones y el logotipo se aplicarán al diseño editorial para elaborar un libro ilustrado. Este apartado presenta la base de la estructura del libro y todos los elementos del diseño que constituyen el libro ilustrado.

#### 3.2.4.1. ESTRUCTURA DEL LIBRO

Para diseñar un libro ilustrado hay que tener en cuenta la estructura. El libro se estructura de la siguiente forma:



ZHU QIU, Tianqi. Cubierta de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.



ZHU QIU, Tianqi. Cubierta de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

#### LA CUBIERTA

En la cubierta se encuentra el logotipo del libro ya diseñado anteriormente (véase el punto 3.2.3. *El diseño del logotipo*). El logotipo de *Edén* aparece en el medio de la composición, en la parte inferior del logotipo está el subtítulo *Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*. En la parte superior de la composición aparece el nombre del autor *Tianqi Zhu Qiu* y en la zona inferior se encuentra el logotipo del editorial, en este caso es *Zeus Editorial*, que es una editorial creada para este proyecto. En el fondo de toda la cubierta se ve sutilmente un *pattern*



ZHU QIU, Tianqi. Guardas y Páginas de respeto de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

de estrellas que simboliza el mundo de la fantasía.

La cubierta es de tapa dura, tiene un tamaño ligeramente mayor que el interior, contando con una anchura de 237 milímetros por una altura de 310 milímetros mientras que el interior es de 228 por 304 milímetros. El grosor del lomo de la cubierta es de 18 milímetros.

#### LAS GUARDAS:

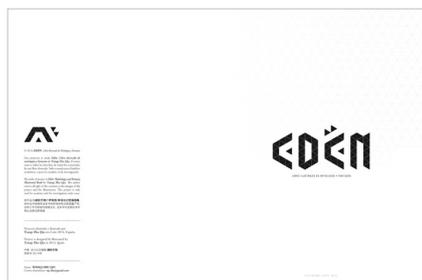
Las guardas del proyecto se presentan en color ocre neutro, una parte totalmente limpia que aparte de tener la función de solapar la cubierta con el cuerpo del libro en algunos casos, también sirve para que el espectador respire visualmente.

#### LAS PÁGINAS DE RESPETO

Antes de la portada interior se encuentran dos hojas de respeto: una hoja de papel vegetal con logotipo *Edén* en color negro, la otra hoja blanca sin ningún elemento visual.

#### PORTADA INTERIOR

En la portada interior se encuentran tres páginas: la primera con el logotipo de *Edén* en versión de color negro, la segunda con los datos de la protección de derechos del autor, el nombre del autor (*Tianqi Zhu Qiu*) así como con informaciones generales del libro, la última página con el logotipo del título del libro ilustrado *Edén* en versión de color negro, con el subtítulo *Libro ilustrado de mitología y fantasía* justo debajo del logotipo, y con el nombre del autor en la parte inferior de la dicha página.



ZHU QIU, Tianqi. Portada interior (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

ZHU QIU, Tianqi. Portada interior (fotografía) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.



#### PRÓLOGO

Después de la portada interior se encuentra el prólogo, formado por dos páginas: En la primera página se coloca un logotipo monocromo de color



ZHU QIU, Tianqi. Prólogo (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

negro centrado, en la segunda página se coloca el propio prólogo del libro.

El prólogo es la parte donde comienza a dar una definición breve o un resumen del contenido del libro.

## SUMARIO

El sumario que tiene este libro es de tipo visual. La clasificación ha sido estructurado por las diferentes culturas de la siguiente manera: Mitología griega, china, japonesa, nórdica, hindú y los seres fantásticos. Se aplica una imagen representativa a cada capítulo.

El libro ilustrado está formado por un prólogo, una lista de ilustraciones, una bibliografía, un agradecimiento y seis capítulos titulados como, Grecia: mitología griega; China: mitología china; Japón mitología japonesa; Escandinava: mitología nórdica; India: mitología hindú; y Fantasía: seres fantásticos.

Hay dos formas de indicar las páginas, una indica la página donde están los separadores (primera página de cada capítulo) con un número grande en

ZHU QIU, Tianqi. Sumario (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.



color negro mientras que la otra indica la primera página de cada capítulo.

## SEPARADORES

Los separadores son dos páginas que indican el inicio de un capítulo. Los separadores usan una imagen relacionada con la cultura correspondiente en el fondo. En la primera página de la izquierda se encuentra el título en el idioma original del tema correspondiente, mientras que en la segunda página de la derecha se pone el título de cada capítulo en español sobre un rectángulo blanco.

En el separador del capítulo de la mitología griega se refleja la imagen del Partenón en el fondo. En la primera página de la izquierda aparece escrita la palabra "Mitología griega" en el idioma original, en griego mientras que en la segunda página de la derecha se muestra el título en español. En el separador

del capítulo de la mitología china representa una imagen de un pueblo tradicional de China, en la de Japón se muestra una imagen de flores de cerezo, en la mitología nórdica se representa una imagen de *Asgard* de la película de *Thor* de *Marvel*, en la mitología hindú aparece una imagen del palacio *Taj Mahal* y en el último capítulo de los seres fantásticos se encuentra una imagen de la ilustración de *V de Vendetta*.



ZHU QIU, Tianqi. Separador de mitología griega (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

ZHU QIU, Tianqi. Separador de mitología china (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

ZHU QIU, Tianqi. Separador de mitología china (fotografía) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

## CUERPO DEL PROYECTO

Es la parte más importante del libro, donde se encuentra la información principal del libro. La información principal son las ilustraciones clasificadas por diferentes culturas y temas (véase el apartado de Sumario de punto 3.2.4.1. LA ESTRUCTURA DEL LIBRO). Las ilustraciones están acompañadas de los texto y los elementos gráficos (véase en el anexo para ver más contenidos del libro).



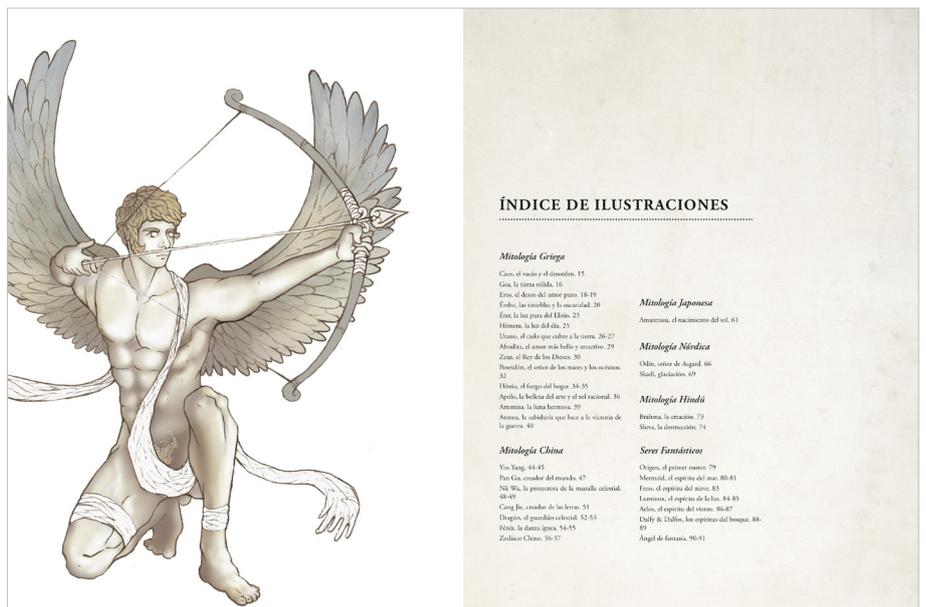
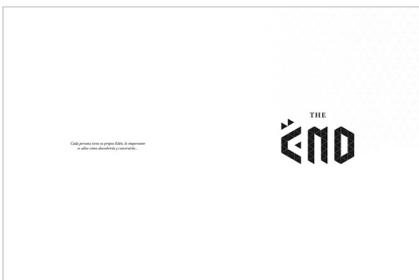
ZHU QIU, Tianqi. (fotografía) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

## EPÍLOGO

El epílogo tiene dos páginas, la primera se muestra una frase “*Cada persona tiene su propio Edén, lo importante es saber cómo descubrirla y construirla*”, mientras que la segunda está la palabra *The End*.

## LISTA DE ILUSTRACIONES

La lista de ilustraciones es la página donde se recogen todos los títulos de las ilustraciones del libro ilustrado. También indica el número de la página en la que se encuentra.



### ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

#### Mitología Griega

Cos, el caos y el desorden. 15  
Gaia, la tierra sólida. 16  
Eros, el dios del amor puro. 18-19  
Erebo, las tinieblas y la oscuridad. 20  
Eos, la luz por el amanecer. 23  
Héméra, la luz del día. 23  
Uranos, el cielo que cubre a la tierra. 26-27  
Atenea, el amor más bello y casto. 29  
Zeus, el Rey de los Dioses. 30  
Poseidón, el señor de las mareas y los océanos. 32  
Hestia, el fuego del hogar. 34-35  
Apolo, la belleza del arte y el racional. 36  
Artemisa, la luna hermosa. 39  
Atenea, la sabiduría que hace a la victoriosa de la guerra. 40

#### Mitología Japonesa

Amaterasu, el nacimiento del sol. 61

#### Mitología Nórdica

Odin, señor de Asgard. 66

Skadi, glaciación. 69

#### Mitología Hindú

Brahma, la creación. 73

Shiva, la destrucción. 74

#### Mitología China

Yan Yang, 44-45  
Fuxi, creador del mundo. 47  
Shi Wu, la protectora de la maravilla celestial. 48-49  
Cang Jie, creador de las bestias. 51  
Diuxian, el guardián celestial. 52-53  
Hua, la danza ligera. 54-55  
Zhuozi, Chuozhu. 56-57

#### Seres Fantásticos

Origen, el primer mundo. 79  
Moriandi, el espíritu del mar. 80-81  
Fico, el espíritu del nieve. 83  
Luzerna, el espíritu de la luz. 84-85  
Alicia, el espíritu del viento. 86-87  
Duffy & Duffin, los espíritus del bosque. 88-89  
Ángel de fantasía. 90-91

ZHU QIU, Tianqi. Epílogo (fotografía) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

ZHU QIU, Tianqi. Epílogo (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

ZHU QIU, Tianqi. Lista de ilustraciones (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

## BIBLIOGRAFÍA

Es la página en la que se presentan todos los libros bibliográficos utilizados para este proyecto, ordenados alfabéticamente. Hay que destacar que *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía* y este trabajo comparten la misma bibliografía.

## AGRADECIMIENTO

Al final del libro se encuentra el agradecimiento a los profesores y a los amigos que me han portado conocimientos y ayudas como para que pueda llevar a cabo este dicho proyecto.

ZHU QIU, Tianqi. Bibliografía (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

ZHU QIU, Tianqi. Agradecimiento (digital) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.



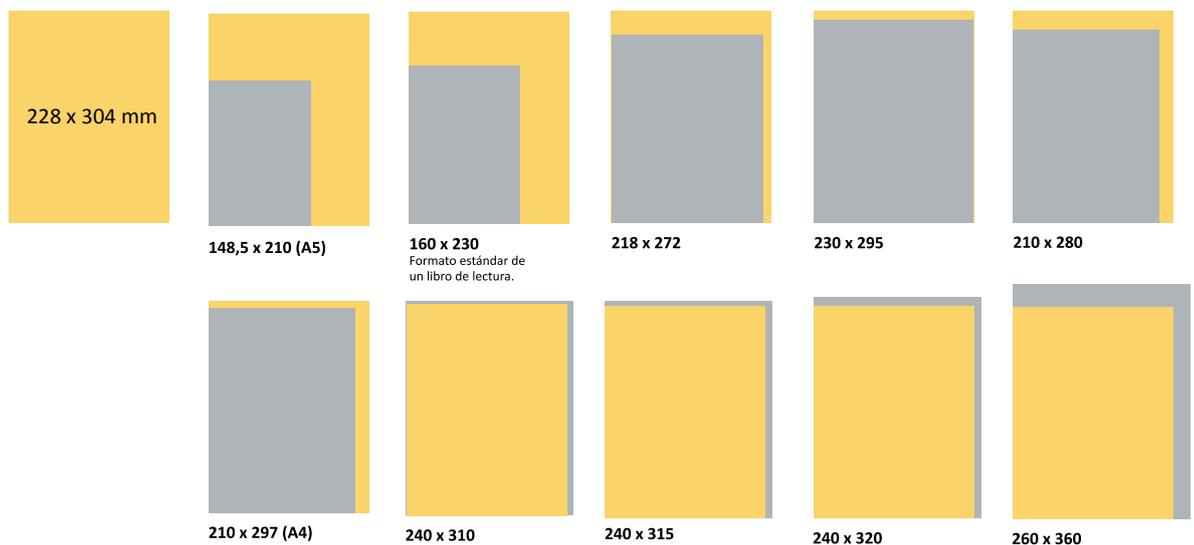
### 3.2.4.2. ELEMENTOS DEL DISEÑO

- **FORMATO**

La decisión del formato es un aspecto importante que influye el resultado del proyecto.

Las personas están acostumbradas a usar y a recibir formatos estándar en todo, desde revistas y periódicos hasta cartas y libros. Los formatos no estándar permiten a los diseñadores y a los ilustradores tener diferentes resoluciones y diferentes maneras de realizar su imaginación.<sup>9</sup>

Para el interior del libro ilustrado, la elección es la anchura de 228mm y la altura de 304mm.



- **COMPOSICIÓN**

La composición del libro consiste en el uso de las retículas. El libro muestra con dos cajas de textos, uno se coloca en el medio del espacio de la página con el margen superior de 40mm, inferior de 36mm, interior de 55mm y exterior de 55mm, con dos columnas de un medianil de 45mm, mientras que el otro tiene el margen superior de 40mm, inferior de 36mm, interior de 18mm y exterior de 18mm, con tres columnas de un medianil de 45mm.

En la zona superior del espacio del trabajo se especifican la leyenda del proyecto, especificando en qué apartado o en qué capítulo estás actualmente en el libro, mientras en la región inferior del espacio del trabajo se rige el título del libro junto con la página actual donde se sitúa.

Para hacer juegos visuales y manteniendo el ritmo, la creación de algunas guías encabezadoras fue un elemento importante, como ejemplo, la dos guías horizontales contando una distancia de 85 mm desde el encabezado de

9. AMBROSE, Gavin.; HARRIS, Paul. Bases del diseño: Metodología del Diseño, p. 154



ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 1234567890

Adobe Garamond Pro Regular

*ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 1234567890*

Adobe Garamond Pro Semibold Italic

**ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 1234567890**

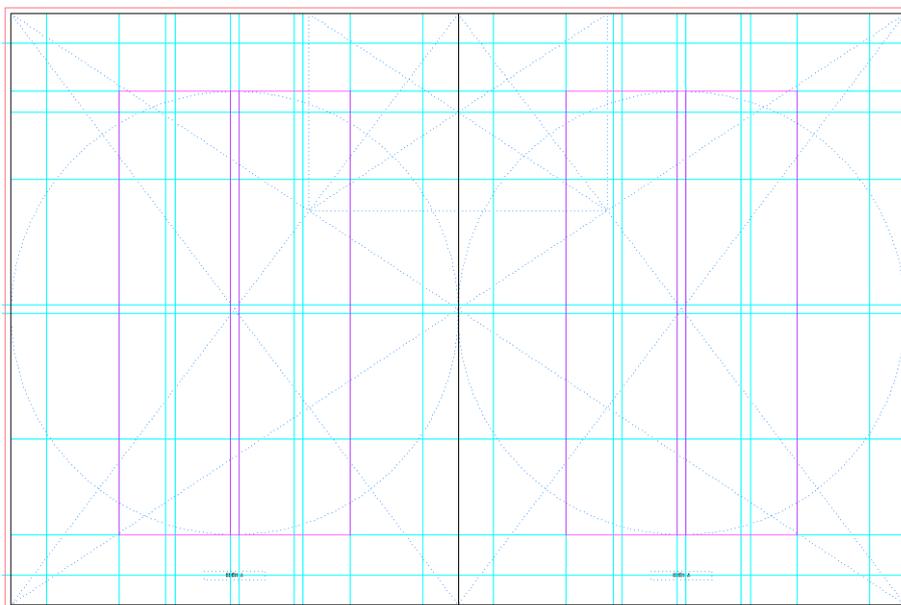
Adobe Garamond Pro Bold

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 1234567890

Univers Condensed 57

la página para la guía superior y desde el pie de la página para la guía inferior.

Y para finalizar este punto, he realizado una serie de ejemplos visuales de dibujos de composición de los textos y las imágenes.



#### • TIPOGRAFÍA

La tipografía principal del proyecto es la familia de *Adobe Garamond Pro* y la familia tipográfica complementaria es la del *Univers*.

*Adobe Garamond Pro* es una tipografía que pertenece a la familia de tipografía Romana, se caracteriza por modulación visible de los trazos, con trazos acabados en remates. Es una tipografía muy elegante, que integra muy bien con el resto de tipografías para componer y tiene una alta calidad descriptiva del carácter.<sup>10</sup>

La tipografía utilizada para el título de los capítulos del libro es *Adobe Garamond Pro Bold* con un tamaño de 22 pt.

Para el título de las ilustraciones se usa *Adobe Garamond Pro Bold* con un tamaño de 22 pt.

Para los subtítulos de los títulos principales de las ilustraciones y los capítulos, así como las leyendas se usa el *Univers Condensed 57* con tamaño de 10 pt, un interlineado de 13 pt.

Para algunos frases especiales se usa el *Adobe Garamond Pro Semibold Italic* con un tamaño de 11 pt y con un interlineado de 13 pt.

Para el texto general es *Adobe Garamond Pro Regular* con un tamaño de 10 pt y con un interlineado de 12 pt, con la alineación justificada.

También aparecen los caracteres orientales y símbolos especiales de otras

10. MARTÍN MONTESINOS, José. L.; MAS HURTUNA, M. *Manual de tipografía del plomo a la era digital*. p. 98

Blanco

Negro

Edén /  
PolicromoGris  
C 25, M22, Y20, K 18

ZHU QIU, Tianqi. Ejemplos del color Edén o policromo en las ilustraciones.

culturas como parte del proyecto pero de carácter complementario. Como por ejemplo pueden aparecer en las ilustraciones de la mitología griega, china, japonesa, nórdica, hindú y seres fantásticos. También se encuentran en las bibliografías de los libros extranjeros.

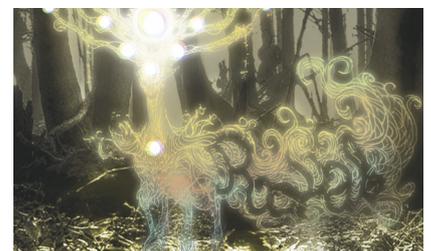
#### • COLOR CORPORATIVO

El color principal del proyecto es el color **blanco, negro e policromo** (junto con el color blanco y negro es el color identificativo del libro ilustrado), el blanco es el dominante, el negro es el complementario. Además de estos tres color está el color **gris**.

Siendo el color muy importante para mí, el blanco tiene un caracter que deja una sensación de aire y pureza, y simboliza el espacio libre de creatividades para las imaginaciones. En el proyecto el color negro se ha usado para la mayoría de los textos, también se ha utilizado en el diseño del logotipo.

El *color de Edén*, o el color policromo, es el color formado por la mezcla de transición suavizado de varias colores de la escala cromática. El color de Edén puede tener varias versiones. Está aplicada a la letra **É** con acento del logotipo del libro ilustrado. La distribución del color se divide en tres campos: la zona amarilla, la zona roja y la zona azul. Los amarillos se sitúan en la parte superior del logo, porque son los colores de mayor luminosidad, los azules se sitúan en la parte inferior, siendo el color oscuro y frío de la escala cromática, mientras que los rojos se sitúan en el medio del cuerpo del logotipo. Los colores secundarios naranja, verde y violeta de la sustracción tienen la función de transición de una zona a la otra. También ha utilizado en algunas ilustraciones.

El color gris se ha aplicado a los elementos gráficos complementarios como líneas de separación y para algunos pocos textos, por ejemplo, las leyendas.



### 3.2.4. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO

Es la última fase de la producción, se dedica a la elaboración del proyecto de una obra física, se detalla desde las elecciones de papeles, las pruebas de impresiones, la encuadernación, el *packaging* hasta la presentación.

#### 3.2.4.1. ELECCIÓN DEL PAPEL Y LOS MATERIALES

Para el cuerpo del libro y todos los contenidos he elegido un papel especial llamado *Tintoretto* de 140 gramos de color blanco natural como el soporte para la impresión del proyecto. El papel tiene una textura especial, que a simple vista parece lisa pero al tener contacto tiene un tacto muy especial. El papel tiene un color blanco natural neutro, que no es un blanco artificial como los papeles satinados (catché y cartulina blanca) de fotocopia ni tan amarillo ni oscuro como los del reciclado. El papel *Tintoretto* tiene un carácter bastante absorbente que deja una impresión perfecta, y es un papel que resiste bien y encoje bien en las encuadernaciones encoladas.

Para las guardas he escogido el papel *Cançon* de color ocre natural neutro que tiene la función de unir la cubierta con el interior.

Alguna página especial ha utilizado el papel vegetal para la impresión.

Para la cubierta se han usado planchas de cartón con el acabado de papel de *Tintoretto* de 140 gramos de color blanco glasofonado. Y para el *Packaging* se han utilizado los mismos materiales como la de la cubierta.

#### 3.2.4.2. IMPRESIÓN

La impresión es una de las fases muy importantes de los procesos de la producción del prototipo del libro, hay que elegir el papel adecuado para el proyecto e incluso para la máquina de impresión y el acabado de la impresión. La impresión del interior del proyecto está impresa sobre el papel de *Tintoretto*. Antes de la impresión final se ha hecho varias pruebas de impre-

ZHU QIU, Tianqi. Luminux (fotografía) de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.



siones sobre diferentes papeles para ver el aspecto que interactúa.

La impresión del interior están impresas a páginas sueltas a doble cara sobre papel *Tintoretto*. Todas las páginas tienen un sangrado de 3 milímetros de reserva, por lo tanto la impresión es de 228 por 304mm más 3mm de espacio de reserva a cada página sobre el papel de Din-A3 de *Tintoretto* de 140 gramos.

La cubierta está impresa con el plóter sobre papel de *Tintoretto* de 140 gramos de tamaño 700 por 1000mm y con el acabado del glasofonado. La impresión del estuche para el *packaging* del libro es la misma técnica de impresión.

#### 3.2.4.3. ENCUADERNACIÓN

La encuadernación es una de las últimas cuestiones que hay que decidir para terminar el libro ilustrado. Entre varias opciones he optado por la encuadernación rústica del encolado de tapa dura. La elección del papel es un proceso muy importante, porque para las encuadernaciones de rústica del encolado el papel ha de tener un gramaje adecuado para obtener un mejor resultado. El contenido y la cubierta están unidos mediante las guardas de papel de *Cançon* de color ocre marrón.



ZHU QIU, Tianqi. Fotografía del prototipo de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.

#### 3.2.4.4. PACKAGING Y PRESENTACIÓN

La última fase de la producción del proyecto es la empaquetación y presentación del prototipo. El libro tiene un estuche de color blanco, que tiene las mismas características de papel que la de la cubierta. En la cara que mira hacia delante del estuche aparece el logo original de *Edén* en un tamaño de 80 milímetros de altura con la anchura proporcional situado en el centro de la composición.



ZHU QIU, Tianqi. Fotografía del prototipo de *Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía*.



ZHU QIU, Tianqi. Fotografía del prototipo de Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía.

## 4. CONCLUSIÓN

El proceso del proyecto me ha hecho reflexionar todo lo que he aprendido en los cuatro años de la carrera en la Facultad de Bellas Artes de la UPV. Y me ha ayudado a saber plantear un proyecto, su desarrollo, producción y acabado.

He trabajado desde el Noviembre del año 2013 con los planteamientos de las ideas principales del proyecto y llevar a cabo este trabajo acumulado de día a día hasta hasta terminarlo correctamente.

Durante el proceso han surgido dificultades en la elección de una técnica de ilustración hasta encontrar la solución de cómo hacer cada ilustración del proyecto.

Desde hace tiempo quería tener un libro ilustrado propio, y ahora he cumplido mi objetivo planteado anteriormente. Y quisiera que a las personas que vean mi proyecto de libro ilustrado estén a gusto y disfrutando de las ilustraciones y del libro ilustrado en sí mismo, y hacerles sentir el lugar fantástico e imaginativo que yo tengo en mi Edén.

He aprendido mucho mediante los procesos del proyecto, leyendo libros para buscar ideas, siendo cada vez más maduro en resolver con los problemas encontrados durante el proceso, buscando la manera de mejorar la forma de ilustrar digitalmente, cuestionando sobre las jerarquías visuales, elegir una vez y otra vez en la elección del papel haciendo pruebas de impresiones y los acabados, pensar en cómo encuadernar el libro y cómo presentar el proyecto todo eso me hizo reflexionar y perfeccionar mis conocimientos y habilidades obtenidos durante la carrera.

E intenté lograr mejor resultado del proyecto, trabajando horas y horas diarias para que el trabajo tenga un buen resultado. Y espero que se refleje el gran esfuerzo de trabajo que invertí en este Trabajo Fin del Grado.

Y finalmente quiero terminar con una frase: “Como el Edén para Adam y Eva, este libro ilustrado se considera mi propio paraíso en el que se han plantado semillas de imaginaciones y fantasías, que voy a cultivar con mi sudor para que crezcan y florezcan”.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- AMBROSE, Gavin.; HARRIS, Paul. *Bases del diseño: Metodología del Diseño*, Badalona (Barcelona), Parramón Arts & Design, 2013.
- ASENSIO, Paco. *Minimanga: Cómo dibujar chicas paso a paso*, Barcelona, Maomao publications, 2012.
- ASENSIO, Paco. *Minimanga, Cómo dibujar personajes de Fantasía paso a paso*, Barcelona, Maomao publications, 2012.
- BONET, Paula. *Qué hacer cuando en la pantalla aparece The End*, Barcelona, Lunweg Editores, 2014.
- CAMPOS, Cristian. *La nueva ola de la ilustración japonesa*, Barcelona, Norma Editorial, 2010.
- CORKETT, Tom. et al, *Imprint 2: diseño de libros, folletos y catálogos*, Barcelona, Promopress, 2013.
- DHANJAL, Beryl. *Signos y Símbolos*, Shingapur, Lismas Ediciones SL, 2009.
- DEL HOYO, Javier. *Etimologicón: el sorprendente origen de nuestras palabras y sus extrañas conexiones*, Barcelona, Ariel, 2013.
- EVANS, Peter. *Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía*, Norma Editorial.
- FABRY, Glenn. *Anatomía para dibujantes de fantasía*. Norma Editorial.
- FALCÓN MARTÍNEZ, C.; FERNÁNDEZ GALIANO, E.; LÓPEZ MELERO, R. *Diccionario de mitología clásica 1 (A-H)*, Madrid, Alianza Editorial, 2004.
- FALCÓN MARTÍNEZ, C.; FERNÁNDEZ GALIANO, E.; LÓPEZ MELERO, R. *Diccionario de mitología clásica 2 (I-Z)*, Madrid, Alianza Editorial, 2004.
- GU, Yue. *Zhongguo Chuantong Wenyang Tujian*, Beijing, Dongfang Editorial, 2010.
- HARA, Kenya. *Design of Design*, Jinan, Shandong People's publication House, 2006
- HUANG, Hui. *Zhongguo Lidai Fuzhi Fushi*, Nanchang, Jiang Xi Fine Arts Editorial, 2011.

- KINFOLF: Discovering new things to cook, make and do.* Kinfolk Magazine 328 NE Failing Street Portland, Oregon 97212: Kinfolk, 2013, Volumen Eight, ISBN 13: 978-1-941815-00-7
- LEONARD, Neil.; AMBROSE, Gavin. *Bases del diseño gráfico 02: Investigación en el Diseño*, Barcelona, Parramón Arts & Design, 2013.
- LI, Wei. *Zhongguo Chuangtong Fushi Tujian*, Beijing, Dongfang Editorial, 2010.
- LI, Xiaoshan. *Signs of China: China traditional culture concise illustrated handbook*, Chang Sha, Hu Nan Fine Arts Editorial, 2012.
- LIN, Guilan. *Tiao Shi De She Ji (Design picky eaters)*, Jinan, Shandong People's Publications House, 2007.
- LIPPINCOTT, Gary. A. *Técnica de ilustración de fantasía*, Norma Esitorial.
- LUPTON, Ellen. *Intuición, acción, creación: Graphic Design Thinking*, Barcelona, Gustavo Gili, 2012.
- LUPTON, Ellen. *Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*, Barcelona, Gustavo Gili, 2013.
- MARTÍN MONTESINOS, Jose. L.; MAS HURTUNA, M. *Manual de tipografía del plomo a la era digital*, Valencia, Campgráfico, 2011.
- MIYAMOTO, Shigeru.; AONUMA, Eiji.; HIMEKAWA, Akira. *The Legend of Zelda: Hyrule Historia (3ª Edición)*, Barcelona, Norma Editorial, 2012.
- MONTERO PLATA, Laura. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki (2ª Edición)*, Dolmen Editorial, 2012.
- PRAZ, Mario. *Imágenes del Barroco: Estudios de emblemática*, Madrid, Ediciones Siruela, 2005.
- RIPA, Cesare. *Iconologia: or, Moral Emblems*, Londres, Printed by Benz Motte, 1709.
- SIMBLET, Sarah, *Anatomía para el artista*, Barcelona, Blume, 2012.
- VALODE, Philippe. *Historia de las civilizaciones: Desde el Neolítico hasta la unión Europea*, Barcelona, Editorial De Vecchi S. A. U., 2006.
- WILLIS, Roy. *Mitología del mundo*, Barcelona, Blume, 2011.
- ZAPPATERRA, Yolanda. *Diseño Editorial: periódicos y revistas*, Barcelona, Gustavo Gili, 2008.

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Este índice de imágenes indicará los autores de la imagen que se ha usado para este trabajo, están ordenados alfabéticamente.

- **Imágenes de otros autores**

HARA, Kenya

*Beniya Mukayu (Have & not Have)* (2000). p.11, 13

*Encyclopedya of Flowers* (2012). p.11

*MUJI 2003 "Horizon" Campaign* (2003). p.13

PAPOW, Dustin

*Hombre y Ciervo*. p. 15

*Hombre y tigres*. p. 15

RIPA, Cesare.

*La Iconología* (1709). p. 16.

SU, Yichui

*La doncella de nieve* (2002). p.14

*La doncella* (2003). p. 14

*Noche de florecer* (2003). p. 14

- **Imágenes propios**

ZHU QIU, Tianqi

*Edén: Libro ilustrado de Mitología y Fantasía* (2014). p. 7, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42.