

# TFG

---

## CREACIÓN DE PORTFOLIO PERSONAL DE ILUSTRADOR Y CONCEPT ARTIST PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Presentado por Eduardo José García Andrade  
Tutor: Elías Pérez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## **AGRADECIMIENTOS**

A Elías Pérez por la tutorización de este trabajo, puesto que a pesar de los cambios en la concepción del proyecto siempre me ha guiado con aportaciones y consejos que me han ayudado sumamente. Además, su constante valoración de mi trabajo artístico ha sido muy estimulante para seguir desarrollando esta práctica.

A los profesores que durante estos años me han aportado críticas constructivas y me han enseñado sus distintas herramientas.

A mi familia y amigos, por el acompañamiento en este camino que es la carrera, y a Rafa, por ser el primero en abrirme la puerta a una perspectiva profesional de mi trabajo y sus aportaciones sinceras y objetivas.

Gracias a todos.

## RESUMEN

En esta memoria, se muestra el proceso para la realización de un portfolio de ilustración digital para cine y videojuegos, utilizando como medio el estudio del dibujo y la pintura y la posterior realización de las obras a ordenador.

Surge de la experiencia de los últimos años en el Grado de Bellas Artes, con dibujos y pinturas realizadas tanto en diversas asignaturas en la universidad como fuera de ella a modo de experimentación y estudio de diferentes estilos y técnicas para llegar a este trabajo final, que lo conforman varias ilustraciones digitales, donde pretendo plasmar versatilidad técnica y artística y flexibilidad a la hora de afrontar diferentes proyectos.

Palabras clave: Concept Art, Dibujo, Arte digital, Arte tradicional, Sketchbook.

## ABSTRACT

In this report, it is shown the process of making a digital illustration portfolio for cinema and videogames, using the study of drawing and painting as a way to get it and the following production of the pieces with the computer.

This work is born from the experience of the last years in Fine Arts, with drawings and paintings made both in various subjects at university and out of it as a way of experimentation and study of different styles and techniques in order to get to this final work, formed by digital illustrations, where I pretend to show technical and artistic versatility and flexibility to face different projects.

Key words: Concept Art, Drawing, Digital Art, Traditional Art, Sketchbook.

## **INTRODUCCIÓN**

## **OBJETIVOS**

## **METODOLOGÍA**

### **1.MARCO TEÓRICO**

#### **1.1. CONCEPT ART E ILUSTRACIÓN DIGITAL**

*1.1.1. El concept art y la ilustración digital*

*1.1.2. Rol del concept artist en el estudio*

*1.1.3. El concept art como salida profesional y personal*

#### **1.2. IMPORTANCIA DEL ACADEMICISMO Y APLICACIÓN AL CONCEPT ART**

*1.2.1. Definición*

*1.2.2. Estudio y aplicación de los fundamentos del dibujo:*

1.2.2.1. Luz

1.2.2.2. Perspectiva

1.2.2.3. Volumen y forma

1.2.2.4. Línea/mancha

*1.2.3. Dibujo del natural y Sketchbook*

#### **1.3. REFERENTES**

*1.3.1. Artistas*

1.3.1.1. Joaquín Sorolla (1863-1923)

1.3.1.2. Edgar Payne (1883-1947)

1.3.1.3. Andrew Wyeth (1940-2009)

1.3.1.4. Egon Schiele (1888-1918)

1.3.1.5. Bill Sienkiewick

1.3.1.6. Nicolás Uribe

### **1.3.2. Concept Artists**

1.3.2.1. Erikas Perl

1.3.2.2. Piotr Jablonski

1.3.2.3. Stéphane Wootah Richard

1.3.2.4. Germán Reina Carmona

### **1.3.3. Videojuegos**

1.3.3.1. Ghost of Tsushima

1.3.3.2. Horizon Zero Dawn

1.3.3.3. Gris

1.3.3.4. God of War IV

1.3.3.5. Assassin's Creed

### **1.3.4. Otras referencias**

1.3.4.1. Culturas no occidentales

1.3.4.2. Ciencia ficción

## **2.MARCO PRÁCTICO**

### **2.1. PROCESO**

### **2.2. ARTES FINALES**

## **3.CONCLUSIONES**

## **4.BIBLIOGRAFÍA**

## INTRODUCCIÓN

Desde siempre he sentido interés por el dibujo y la creación de personajes. Añadido a mi afición por los videojuegos, me llevó a descubrir la industria que es el Concept Art. La realización de la carrera en dos universidades: la Universidad de Sevilla, una escuela academicista y tradicional, y la Universitat Politècnica de València, que apuesta más por los nuevos medios y amplía el conocimiento artístico a más terrenos, me ha hecho valorar lo mejor de las dos vertientes, siendo muy enriquecedor el uso de ambas.

En estos dos últimos años de carrera he aprovechado las asignaturas de Ilustración 3D. Concept Art, Modelado digital 3D para Videojuegos y Taller de Interacción de Videojuegos como especialización en este campo impartidas en Valencia y otras muchas relacionadas con el dibujo y la pintura como Fundamentos de la Anatomía y Dibujo al Natural realizadas en Sevilla o Paisaje, Dibujo y Expresión o Retórica de la Pintura también en Valencia con el fin de mejorar la técnica y la visión artística. Sumado a la investigación personal de estilos y herramientas, conforman lo que es el trabajo presentado a continuación.

Este trabajo es el rastro que deja un proceso de constante evolución artística y de ampliación de la biblioteca visual propia, con el fin de poder realizar un portfolio final que me abra las puertas a empresas y estudios de cine y videojuegos.

## OBJETIVOS

### Crear un portfolio con aplicación a cine y videojuegos

El portfolio es la carta de presentación hacia un cliente o una empresa. En él se ha de mostrar los intereses y habilidades de uno mismo. Lo que busco conseguir con este proyecto es **desarrollar mi propia carta de presentación de una manera profesional de cara a la industria del entretenimiento.**

Es importante poder presentar el trabajo de diversas formas, para ello, me dispongo a **realizar un portfolio físico y uno digital**, pudiendo utilizarlo tanto en postulaciones online como en conferencias y congresos donde acudan productoras y estudios.

### Desarrollo de un lenguaje visual atractivo y personal

Lo más importante en un portfolio, sin duda es ser capaz de mostrar habilidades en el campo que la empresa requiera: diseño de personajes, de escenarios, props, 2D, 3D, polivalencia...

En este trabajo, desde el diseño de personajes y escenarios, voy a **realizar ilustraciones con diversas técnicas y lenguajes** con el fin de **descubrir nuevas posibilidades a la hora de pintar, demostrar habilidad con varios estilos, y encontrar con cuál trabajo mejor.**

Existen dos posibilidades a la hora de enfocar el portfolio: una de manera general, con todo tipo de concepts (personajes, escenarios, vehículos, criaturas...), y otra de manera más específica, centrándose uno en dos o tres disciplinas.

Mi intención es la de, centrándome casi exclusivamente en personajes y escenarios, **trabajar dibujos e ilustraciones que cubran un doble objetivo: demostrar mis capacidades como ilustrador y concept artist y experimentar con nuevas técnicas y estilos nunca utilizados por mí para así conseguir así una mayor versatilidad y capacidad de adaptación a diferentes proyectos con buenos resultados.**

## METODOLOGÍA

Para la realización de este proyecto, se ha seguido una metodología más personal guiada por la intuición y el deseo de aprender en lugar de una metódica y organizada. Alejandro Rodríguez nos hablaba en sus clases de *Dibujo y expresión* del proceso de aprendizaje no como un proceso lineal o escalonado sino como un proceso de eterno cambio en el que constantemente se avanza, se retrocede, se sube, se baja, como si de una maraña de hilos se tratase del cual hemos de extraer un conocimiento consciente e interiorizado, para poder así aplicarlo a nuestra obra.

Por otra parte, al ser uno de los objetivos la experimentación de distintos estilos artísticos, cada pieza se ha abordado individualmente, lo que significa que no se ha impuesto un estilo concreto a ninguna, lo cual no sería productivo. Bill Sienkiewicz dice: “puedo tener plenitud de ideas y planes sobre cómo quiero que sea, pero cuando estoy realmente en el momento y el trabajo me dice lo que hacer...el trabajo sabe cómo quiere ser.” Sienkiewicz,B.(2018).

La producción se ha basado en infinidad de dibujos a lápiz, bolígrafo y técnicas húmedas de dibujo como las acuarelas o la nogalina, a la vez que de manera paralela se ha hecho hincapié en la producción de obras digitales. Estas ilustraciones digitales se han utilizado como objetos para cumplir los objetivos anteriormente mencionados con el uso del programa de Adobe, Photoshop y una tableta digital Wacom Intuos.

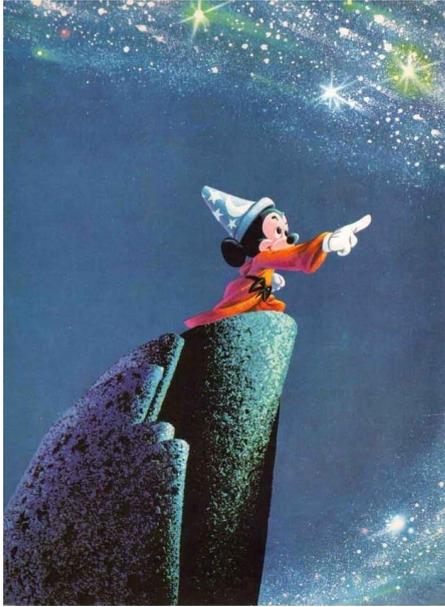


Figura 1: Concept art para *Fantasia*, de Disney. 1940

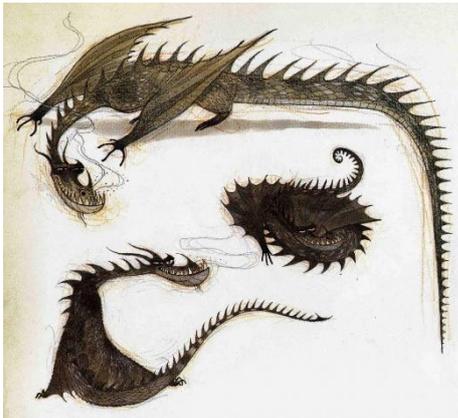
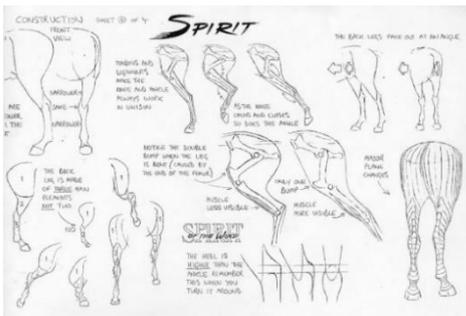


Figura 2: Concept art para *¿Cómo entrenar a tu dragón? 2*, película de DreamWorks, 2014



# 1. MARCO TEÓRICO

## 1.1. CONCEPT ART E ILUSTRACIÓN DIGITAL

El término “Ilustración digital” hace referencia a la técnica de crear arte original con herramientas digitales. Los artistas utilizan desde software de ilustración hasta de edición de imagen, haciendo piezas artísticas únicas con ordenadores, tablets, iPads... Esta disciplina artística nace en el S. XX con la aparición de nuevas tecnologías.

Puede realizarse de dos maneras: una creando una imagen vectorial, la cual se forma mediante planos y líneas de manera matemática; y otra y la más común en fotografías e imágenes sin tintas planas, la imagen de mapa de bits, en la cual se otorga un valor RGB<sup>1</sup> a cada uno de los píxeles que conforman la imagen.

La ilustración digital es generalmente la herramienta más utilizada en el *concept art*, aunque para este fin también se han utilizado métodos tradicionales como dibujos a lápiz o acuarelas como para la película de animación *Cómo entrenar a tu dragón* o muchas de las películas de Disney.

El concept art aparece con la necesidad de crear mundos a partir de ideas para la realización de una producción visual. Una definición acorde a lo que es el concept art sería el conocido dicho “Una imagen vale más que mil palabras”, ya que el concept art es el lenguaje por el cual unas ideas desarrolladas en el comienzo de la preproducción se traducen en imágenes visualmente narrativas y explicativas.

Con estas imágenes, no solo se representa el aspecto e idea de un escenario, un personaje o un prop, también se explica desde el funcionamiento de un arma hasta las articulaciones animadas de un personaje o el montaje de algún elemento o máquina como hacía el mismo Da Vinci.

Figura 3: Concept art de funcionamiento muscular para animación de *Spirit*, película de DreamWorks, 2002

<sup>1</sup> Según la RAE: es la composición del color en términos de la intensidad de los colores primarios de la luz.



**Figura 4:** Concept art para *Assassin's Creed III*, 2012

Últimamente, con la popularización de este arte, también ha pasado a ser un elemento de marketing y merchandising. Muchos concepts (a veces posteriormente mejorados para mayor similitud al videojuego como muestro en el apartado 1.3.3.4. “God of War IV”) se utilizan como método de publicidad y difusión para una producción, y hoy día cualquier videojuego o película en el que haya un trabajo de concept art detrás tiene su propio *Libro de Arte* o *Artbook* en el que se muestran distintos trabajos del equipo y una breve explicación del proceso. De no ser así, ya sean los artistas o el estudio mismo publica ciertos trabajos en redes sociales como Instagram o ArtStation como en el caso de *Gris*<sup>2</sup>.

Espero tener la oportunidad pronto de trabajar en un estudio como concept artist, ya que considero que este mundo puede ser muy enriquecedor si se aborda con pasión y estás a gusto en tu trabajo. Con los pequeños trabajos de clase que he realizado y entrevistas y conferencias que he visto, de cada proyecto y cada equipo puede ser una gran fuente de aprendizaje en varios campos. Por ejemplo, en cualquier proyecto se realiza una exhausta labor de investigación y documentación de referencias fotográficas para llevar a cabo diseños con mejor acabado y coherencia, lo cual para una persona curiosa y que disfruta aprendiendo es enriquecedor; el feedback<sup>3</sup> y flujo de ideas que tiene lugar al trabajar en un equipo con mismos intereses y diferentes perspectivas es otro factor importante a la hora de evolucionar como artista.

Algo bueno también, en mi opinión, es que en disciplinas artísticas en general, ya sea en las artes plásticas o escénicas, en la música, etc, se valora al artista por su trabajo y no por sus títulos académicos, lo cual equilibra en cierta manera el número de oportunidades a la hora de encontrar trabajo. Sin embargo, un aspecto negativo es que toda la educación académica que se especializa en concept art es privada y bastante cara, aunque hay mucho material online gratuito y de bajo coste en páginas como Gumroad, Patreon, Doméstika, 3dtotal o el mismo Youtube

<sup>2</sup> Videojuego producido por *Nomada Studio*, desarrollado en punto 1.3. REFERENTES/ 1.3.3. *Videojuegos*

<sup>3</sup> Término anglosajón que se refiere a la reacción, respuesta u opinión que nos da un interlocutor sobre un asunto determinado.

## 1.2. IMPORTANCIA DE LA REALIZACIÓN ACADÉMICA Y APLICACIÓN AL CONCEPT ART

### 1.2.1. DEFINICIÓN

Para ser capaz de transmitir ideas rápida y resolutivamente de tu imaginación al papel hay que seguir una serie de pasos que comentaré en este proyecto, sin embargo, considero remarcable la importancia de los fundamentos del dibujo y la pintura académica en función de conseguir los mejores resultados posibles.

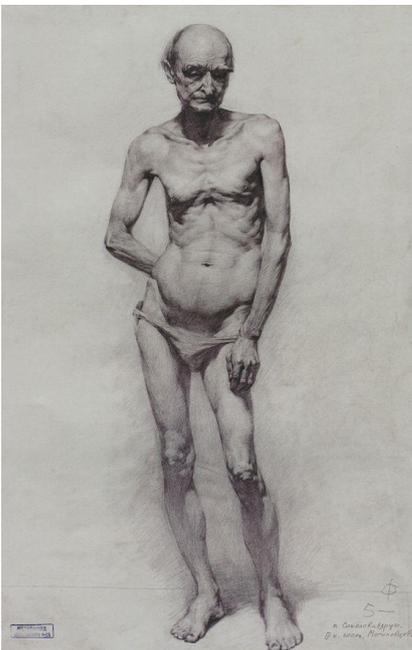


**Figura 5:** Jean-Léon Gérôme:  
*Police verso, 1872*

El academicismo se refiere al estilo de pintura, dibujo y escultura que se popularizó en las academias de arte de Europa bajo la influencia de la Academia Francesa de Bellas Artes. Esta se fundó en 1648 con el nombre de *Academia Real de Pintura y Escultura*, y tras su supresión durante la Revolución Francesa se anexionó, en 1816, a la *Academia de Música* y a la *Academia de Arquitectura*. Dicho método se asoció posteriormente al Neoclasicismo y al Romanticismo.

La pintura y el dibujo académico no constituye una mera forma de representación, sino un proceso intelectual y de entendimiento *con* y *del* objeto a pintar.

La adquisición de estas bases en los primeros años de estudios artísticos es fundamental para poder llegar a ser un buen concept artist en un futuro debido que en la industria se valorará la funcionalidad y rapidez. Esto significa que cuanto más rápido y con mejor resultado consigas transmitir las ideas, más ágil va a ser el proceso de preproducción del proyecto, por lo que los conocimientos



**Figura 6:** Dibujo de la *Rapin Academy*

de dibujo, perspectiva, luz, composición...han de estar completamente interiorizados para no perder el mínimo de tiempo en reflexionar sobre el dibujo.

“Quienes no lo dominan se ven forzados a diseñar lo que saben dibujar, en lugar de dibujar lo que saben diseñar” (Martínez, 2010)

Es igual que un músico a la hora de improvisar. El control de dicha habilidad se basa en la práctica, en la insistencia, en la repetición, pero entendiendo que en toda repetición hay variación, interiorización, vivencia. Al igual que un músico de jazz conoce las escalas más apropiadas para las distintas armonías a la hora de improvisar, para dibujar y pintar es esencial tener soltura a la hora de trabajar. En el libro *Lo que la pintura da* (2018), José Saborit plasma en un pequeño escrito lo que es la soltura, y perfectamente podría hablar tanto de la improvisación como de la pintura y el dibujo:

Será una actividad mental, sin duda, pero pintar es algo que se hace con las manos, con el cuerpo entero, y en la compleja trama de relaciones y coordinaciones que pone en marcha, en el múltiple flujo de energías que moviliza, es la soltura que otorga la práctica continuada (como el músico, que se *hace uno* con su instrumento) lo que permite a los procesos marchar y desarrollarse con fluidez. (p.168)

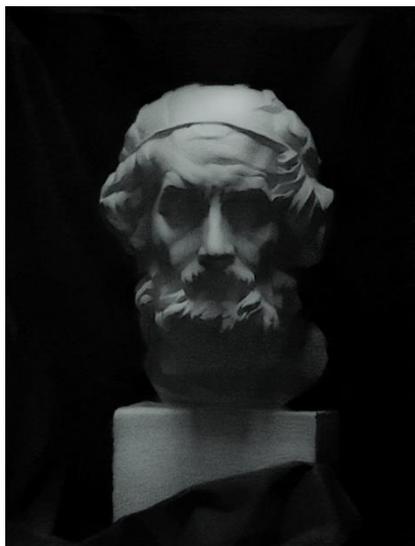
A continuación, explicaré la que considero la mejor vía de conseguir dichos fundamentos.

### **1.2.2. Estudio y aplicación de los fundamentos del dibujo**

El dibujo es el primer elemento de análisis y de transmisión de datos. En el proceso del concept art se entiende el dibujo como lenguaje, y resulta crucial bien para organizar ideas o para marcar puntos clave en la evolución y flujo del pensamiento. Es por esto, que cuan mayor sea el grado de capacidad de representación, mayor y mejor será la traducción que podamos hacer de un lenguaje a otro (Martínez, 2010). El profesor y pintor José Saborit (2018, p.30) se refiere al dibujo como una declaración de inteligencia, un formidable ejercicio de selección, ya que nos obliga a resumir todo aquello que la mirada abarca en un trazo, y a situar líneas donde no las hay.

Desde el comienzo del arte en la prehistoria, la figura humana ha estado presente de diversas maneras y de diversos fines. Mi intención es hablar de la utilidad de la figura humana como objeto para el aprendizaje.

El dibujo de la figura humana es más que una mera representación del individuo y de los detalles de lo observado. Es un proceso de entendimiento, síntesis y



**Figura 7:** Dibujo de acceso de Christian Durán Garrido para Barcelona Academy of Art, curso 2014-15

selección de información. Kan Muftic (2017, p.30) divide este proceso en tres pasos: *Observar, Procesar y Aplicar*

Ayuda a desarrollar dos tipos de habilidades: una técnica y otra mental.

Es por esto que he escogido el dibujo de la figura humana como la herramienta utilizada más didáctica para esta tarea.

#### 1.2.2.1. Luz y sombra

Un aspecto fundamental para darle corporeidad a un dibujo es saber cómo influye la luz en cada uno de sus puntos. Si tiene sombra propia, o es reflejada, la intensidad la sombra que proyecta, cómo refleja la luz... Además, es un elemento con el que poder jugar en las composiciones y conseguir grandes resultados.

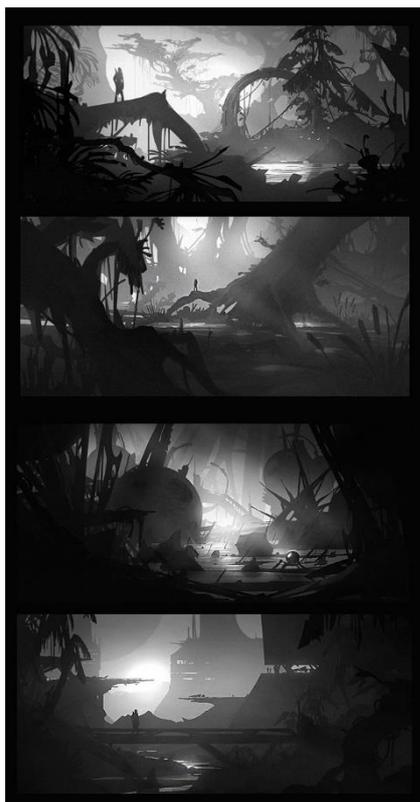
En los dibujos de cuerpos, además, se trabaja con distintos tonos, debiendo tener en cuenta de dónde procede el foco de luz, cómo inciden y la distancia de estos para con cada plano, contraste que provoca en cada parte del cuerpo...

Un perfecto ejemplo de la buena aplicación de la luz y la sombra podríamos decir que es el claroscuro. Maestros del Renacimiento como Rembrandt o Caravaggio, posteriormente en el S. XIII Wright of Derby o actualmente el italiano Roberto Ferri son ejemplo de los grandes resultados que nos puede ofrecer esta técnica.

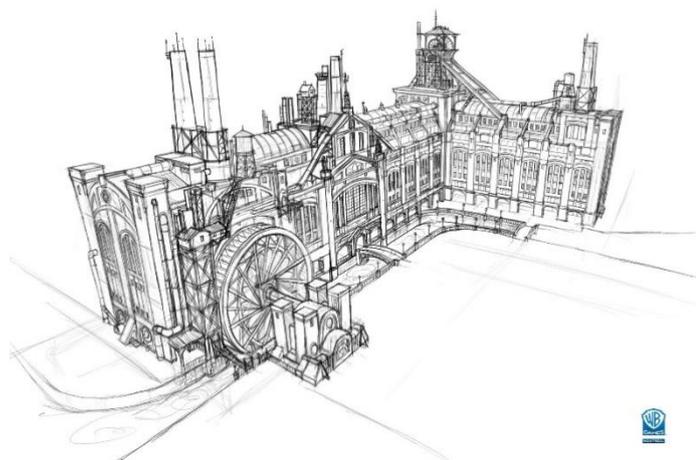
Este factor es muy útil a la hora de crear los primeros esbozos para escenarios. Lo primero que se hace normalmente son pequeñas pruebas (miniaturas o *thumbnails* en su término inglés) en escala de grises para conseguir una idea de composición y valores tonales.

#### 1.2.2.2. Perspectiva

La perspectiva es una característica básica que ha de tener un concept artist. Ha de poder manejarla para realizar unos entornos creíbles o escenas desde todo tipo de puntos de vista para jugar con la composición. También, para ciertos entornos o diseño de props, es necesario un dibujo estrictamente técnico y analítico para que llegue claro al equipo de producción, como podemos ver en la Fig. 9.



**Figura 8:** Thumbnails en escala de grises de Nikolay Razuev, 2015



**Figura 9:** Concept art de Meinert Hansen para *Batman: Arkham Origins*

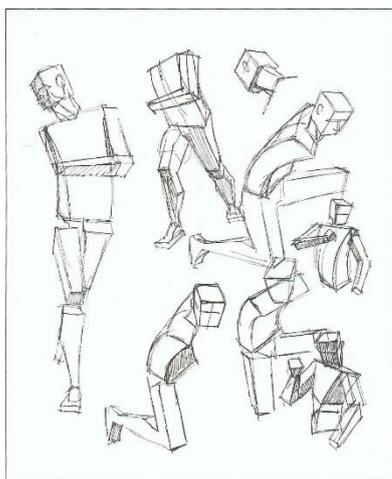
Al sintetizar el cuerpo en objetos geométricos se pone en práctica el uso de perspectiva, así como al dibujar escorzos o situar la figura y sus puntos de apoyo en el espacio. Aun así, es necesario ejercitar la noción de perspectiva con apuntes en la calle de edificios y calles, con objetos cotidianos...en realidad, con cualquier tipo de elemento se puede trabajar la perspectiva. Es cierto que hoy día, las herramientas digitales nos ofrecen soluciones para adecuar la perspectiva, ya sean en 2D como pinceles con forma de estrellas radiales para situarlos en el punto de fuga y disponer ya de todas las líneas de referencia como ayuda, o el mismo cada vez más común uso del 3D, el cual permite testear muchos puntos de vista diferentes en menor tiempo, sin necesidad de dibujarlos uno a uno.

### 1.2.2.3. Volumen

El volumen se refiere a la tridimensionalidad de un objeto. Cuando se dibuja el cuerpo humano es necesario conocerlo y observarlo detalladamente puesto que posee inmensidad de variantes.

El ejercicio de sintetizar las partes del cuerpo en volúmenes geométricos también ayuda a desarrollar la visión espacial, y nos será muy útil para poder dibujar elementos desde cualquier tipo de vista sin necesidad de referencia fotográfica.

Además, se trata de un proceso en el que, mediante el uso de degradados o acotaciones tonales diferenciadas, transferimos un volumen físico y tridimensional a un plano bidimensional, obteniendo el volumen gráfico (óptico). (Martínez y Plasencia, 2017. p.96)



**Figura 10:** Dibujo de figura humana sintetizado en bloques



**Figura 11:** Dibujo de Jordi Diaz Alama en *Barcelona Academy of Art*



**Figura 12:** Dibujo de Kan Muftic en su libro *Figure Drawing for Concept Artist*, 2017

#### 1.2.2.4. Línea y mancha

Como en todo, el conocimiento se adquiere a través de la práctica, y el dibujar el cuerpo humano es una manera muy útil de aprender a utilizar la línea y la mancha correctamente.

El dibujo está intrínsecamente vinculado a la línea. Ya sea para abocetar, estudiar o hacer un dibujado acabado siempre se aborda con la línea. Por otra parte, la mancha puede ser casual o intencionada. La primera depende del azar, siendo su aspecto no del todo controlable, y la segunda son el resultado de una planificación previa, pudiendo ser de tintas planas, aguadas, degradadas, texturizadas, etc. (Martínez y Plasencia, 2017, p. 22) Tanto la línea como la mancha son los elementos que conforman todo dibujo, y han sido utilizados de diversas formas por los artistas con el fin de crear distintos lenguajes artísticos, por ello es importante investigar las posibilidades que ofrecen.

Estas bases son técnicas y se adquieren mediante práctica, sin embargo, la adquisición de estos conocimientos también supone un proceso mental y la capacidad de entender el dibujo desde una conceptualización analítica.

A la hora de representar la figura humana, representamos lo exterior, pero lo visible a su vez no es otra cosa que una fina lámina producto de un compuesto de músculos y huesos subyacentes con sus correspondientes mecanismos, flexiones y extensiones. Esto y el trasladar todos estos elementos propios de las tres dimensiones a un plano de dos dimensiones supone un proceso intelectual muy conveniente para convertirse en un buen dibujante.

### **1.2.3. Dibujo del natural y Sketchbook**

#### 1.2.3.1. Dibujo del natural

Lo que todos los concept artists recomiendan esencialmente es el dibujar el día a día allá por donde vayas. Dibujar en una pequeña libreta las cosas que te llamen la atención tal y como las ves. Esto ayudará a aprender a dibujar elementos cotidianos como son ventanas, postes de la luz, vehículos, sillas... y aumentar así la biblioteca visual para evitar necesitar tantas referencias fotográficas. Saborit (2018) escribe acerca del dibujo:

Qué distinto es dejar que la mirada vague por encima de las cosas, rozándolas sin detenerse apenas, y mirar la realidad dibujándola, dialogando con ella y

descubriendo sus entresijos, la incertidumbre de las proporciones, la extrañeza que habita en el seno de lo cotidiano, todo eso que sólo vemos cuando dibujamos. Lápiz en mano se afila la atención. Y con la atención, nuestra empatía con el fragmento de mundo que dibujamos. (p.30)

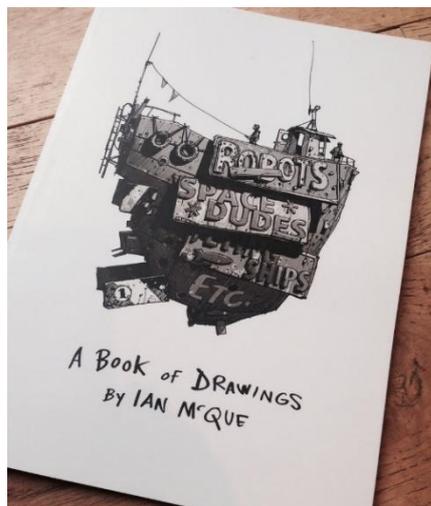
Puesto que muchos de los elementos dibujados no permanecerán fijos, es además una herramienta con la que aprender a focalizar en los puntos importantes, al igual que con las poses rápidas en dibujo de figura humana, y desarrollar la capacidad retentiva e interpretativa para así completar el dibujo. Al observar a nuestro alrededor, vemos formas, sombras, texturas, líneas, profundidad, gestos, momentos...podemos llegar a un gran nivel de observación, y a la hora de pasar esto al papel, se ha de rellenar todos los huecos en blanco que van apareciendo con elementos de la biblioteca visual y mental. Se ha de recurrir a recursos gráficos y conceptuales que tengamos o mejor aún, que no tengamos y debamos aprender, de una manera ágil y a conciencia. Para dar un carácter más atractivo al dibujo y usarlo de una forma mucho más didáctica, al igual que con el dibujo de la figura humana, es bueno empatizar con el entorno y ver más allá del objeto presente. John Ruskin menciona en su libro *The Elements of Drawing* (1859, p.67) la “verdad vital” de las cosas. Existen líneas claves que no se aprecian visualmente, pero están ahí, en la esencia del objeto, como el parecido y la expresión de un retrato. Hablan del pasado y la acción presente del objeto. En una nube o en una ola, muestran la dirección que tomarán a causa del viento, la vaporización del agua en distintos momentos del día o la densidad de las nubes. Ruskin dice respecto a las cosas dibujadas:

Tu parte boba piensa que simplemente están ahí, y las dibuja todas mezcladas; tu parte sabia ver el cambio o cambios en ellas, y las dibuja como tal (el animal en su movimiento, el árbol con su crecimiento, la nube en su curso, la montaña en su erosión). (p.65)

Desde mi punto de vista, el llevar una libreta e ir apuntando a modo de dibujos pequeños momentos, cosas y personas que te llamen la atención tiene una belleza y un carácter particular. Es, en cierto modo, una manera de mezclar lo que ves con lo que sabes y con lo que te gustaría ver.

### 1.2.3.2. Sketchbook

La palabra *sketchbook* significa literalmente *cuaderno de bocetos*. Hoy en día se utiliza el término anglosajón en mayor medida debido al reiterado uso de la palabra en conferencias, congresos y artículos acerca del concept art ya que la gran mayoría de contenido sobre este tema es en inglés.



**Figura 13:** *A book of Drawings*, sketchbook editado de Ian McQue

A la edad de aproximadamente el año y medio comenzamos a hacer garabatos que supondrán los precursores del dibujo y la escritura en un futuro. Es a partir de los dos años y medio cuando estos trazos empiezan a adoptar forma y a los tres años se pueden distinguir objetos y personas. Desde que somos niños nos relacionamos con nuestro entorno dibujándolo, cada uno a su manera, bajo su propia interpretación, pero todos dibujamos. Sin embargo, según vamos creciendo se nos implantan normas y reglas a lo que en un principio era algo instintivo. También nacen las inseguridades de cómo saldrá o no saldrá el dibujo, si será bonito, si gustará... El sketchbook es el sitio donde desprenderse de todo ello.

Se podría decir que el sketchbook ha de funcionar como un laboratorio móvil. Consiste en un espacio en blanco en el que practicar, practicar y practicar.

Es un espacio en el que probar nuevas habilidades, sin preocupación por el resultado, pues no es este su fin sino enfrentar el reto de dibujar distintos espacios, personas diferentes y en movimiento, objetos variados... Es una manera de completar la biblioteca visual, esencial para conseguir unos buenos concepts y versatilidad en los diseños.

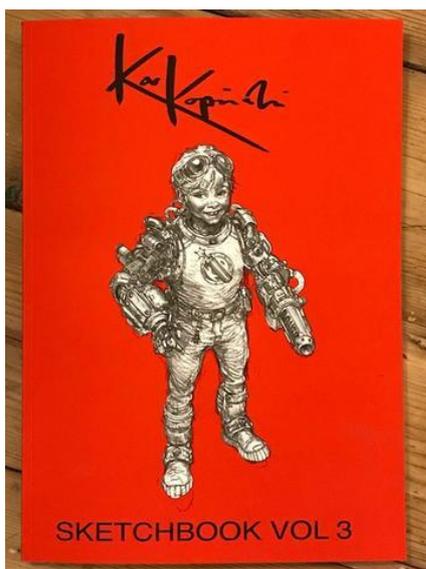
Es bueno utilizar un bolígrafo, pues no da pie a errores y te fuerza a concentrarte más mientras dibujas.

Un factor muy importante es el poder comparar los nuevos dibujos con los antiguos y ver las diferencias.

Se trata de ir salir de la zona de confort y perfeccionar los errores que se vayan notando.

Por ejemplo, si lo único que se hace son personajes, el probar a hacer este mismo personaje con props y en diferentes ambientes no solo ayudará a reforzar las habilidades de perspectiva y narrativas, sino que nos llevará a ejercitar el cerebro y resolver problemas con facilidad.

Se trata de algo muy personal, y ello ha hecho que en varias ocasiones los sketchbooks de los artistas sean muy valorados como herramientas de aprendizaje e inspiración. Tanto en diseño gráfico como en pintura o dibujo, existen recopilaciones de las libretas personales de uno o más artistas, donde podemos ver los procesos de trabajo de cada uno y adquirir nuevas ideas muy útiles para nuestro workflow<sup>4</sup>.



**Figura 14:** *Sketchbook Vol.3*, sketchbook editado de Karl Kopinski

<sup>4</sup> Flujo de trabajo

## 1.3. REFERENTES

### 1.3.1. Artistas

He separado los artistas de los concept artists puesto que considero que, aunque en el grueso se consideren artistas, se diferencian en que los primeros trabajan con un objetivo más personal, ya sea alcanzar un nombre en el mercado del arte o el disfrute individual, y los concept artists trabajan por y para la industria del entretenimiento.

#### 1.3.1.1. Joaquín Sorolla (1863-1923)

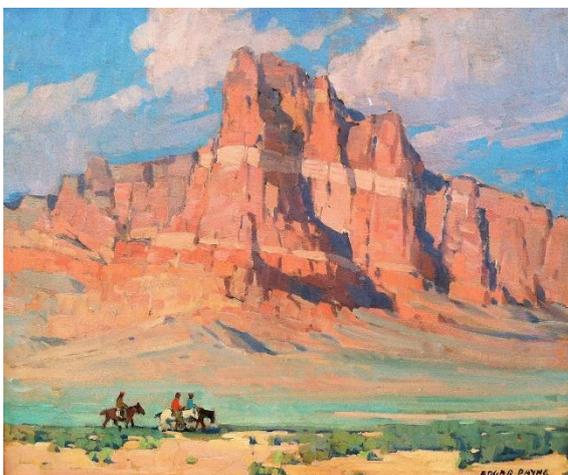
Sorolla es sinónimo de luz cuando hablamos de su obra. Su estudio de la luz de los interiores del Alcázar y de las escenas de playa valencianas me ha ayudado a comprender mucho mejor cómo utilizar la claridad y oscuridad, los contrastes y el color. Su uso del blanco y la amplia gama cromática tanto en las sombras como en las luces es único.

#### 1.3.1.2. Edgar Payne (1883-1947)

Como maestro de los paisajes y el uso de la composición y color, el pintor americano Edgar Payne es un referente casi obligatorio para un concept artist. Además de que, personalmente, me gustan los paisajes del oeste americano, Payne juega perfectamente con las masas de color, la profundidad y la escala. Su paleta es una de mis preferidas. Utiliza de manera magistral los colores complementarios para crear grandes contrastes con colores poco saturados.



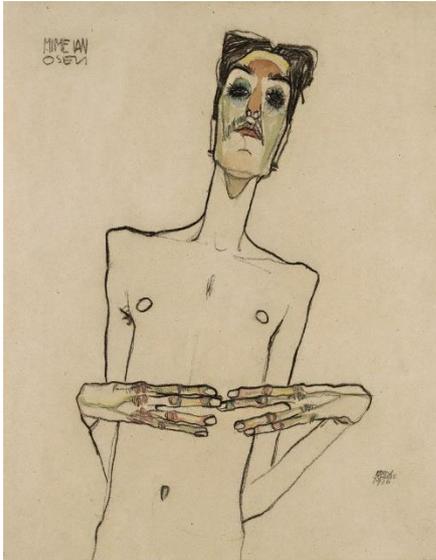
**Figura 15:** Joaquín Sorolla: *Rincón del Grutesco del Alcázar de Sevilla*, 1910



**Figura 16:** Edgar Payne: *Arizona Mesa*, 1925-1935



**Figura 17:** Andrew Wyeth: fragmento de *The Mill*, 1959



**Figura 18:** Egon Schiele: *Mime van Osen*, 1910

### 1.3.1.3. Andrew Wyeth (1940-2009)

Las pinturas y acuarelas de este realista estadounidense tienen un carácter roto y desgastado que contrasta con la síntesis de sus composiciones tanto de interiores como de exteriores. Con una paleta que oscila entre los grises, blancos y sepías en su mayoría, maneja las texturas y las siluetas a su antojo, con un resultado formidable.

### 1.3.1.4. Egon Schiele (1888-1918)

El uso sensible de la línea que hace Schiele y sus grotescas figuras humanas han sido una parte muy importante en mi enseñanza artística, pues me sirvió para liberarme del miedo a la hora de dibujar y soltar la mano. Utiliza la línea interna en la figura muy sutil y acertadamente, y le da una riqueza anatómica y estilística al dibujo únicas, como podemos ver en el estudio de manos de la Fig.19.



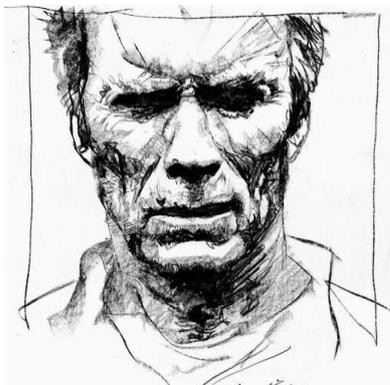
**Figura 19:** Fragmento de *Estudio de manos* de Egon Schiele, sin fecha, colección privada



**Figura 20:** Bill sienkiewick:  
*Batman*

### 1.3.1.5. Bill Sienkiewick

Es un dibujante de cómic americano conocido por su trabajo en Marvel y DC Cómics entre otros. En su trabajo combina varias técnicas como collage, tinta, óleo, lápices... El estilo subversivo y oscuro que utiliza Sienkiewicz muestra otra perspectiva de los objetos que dibuja, así de las icónicas figuras que utiliza como Batman, Daredevil o Elektra. En sus dibujos se puede ver un uso muy agresivo de la línea a la vez que controlado y sensible. La manera de utilizar el color, las texturas, las manchas, las luces y las sombras y la narrativa de sus ilustraciones son únicas.



**Figura 21:** Bill Sienkiewicz: *Clint Eastwood*, 2014

### 1.3.1.6. Nicolás Uribe

De este artista americano me llama su idea de sketchbook y su dibujo de retratos. Utiliza los dibujos como procesos de aprendizaje en cada una de sus etapas, siendo estas tres: dibujo a lápiz, grisalla con tierra sombra natural y por último, pintura (*Fig. 22*).

Personalmente, me atrae sus dos primeras etapas, siendo sobre todo el proceso del dibujo lo que he utilizado como referencia para realizar retratos y estudios anatómicos.



**Figura 22:** Proceso de trabajo en sketchbook de retrato de Nicolás Uribe



**Figura 23:** Erikas Perl: *Mr. Red*, 2018. Ilustración parte del proyecto *Cult* de Goodname Digital Art Studio.

### 1.3.2. Concept Artists e Ilustradores digitales

Dentro de los concept artists, cada uno tiene métodos de trabajo y estilos diferentes. A continuación, hablaré sobre algunos que me han inspirado no tanto por las temáticas o procesos sino por sus estilos gráficos.

#### 1.3.2.1. Erikas Perl

Lead Artist en el estudio de concept art Goodname, crea ilustraciones tanto de personajes como de escenarios. Su obra de pincelada suelta asemeja la pintura tradicional, elemento que enriquece sus ilustraciones de escenarios y paisajes.



**Figura 24:** Erikas Perl: *Lucky Seven*, 2017



**Figura 25:** Piotr Jablonski: *Elric*, 2017

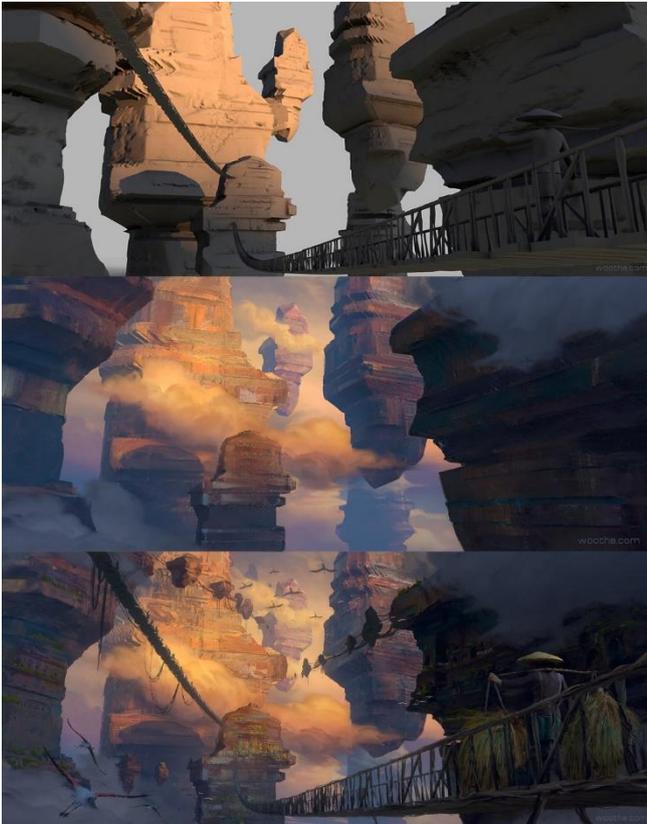
#### 1.3.2.2. Piotr Jablonski

Artista que utiliza un estilo realista y pictórico en sus ilustraciones con una paleta de colores desaturados y un estudio de luz que salta a la vista en casi todas ellas. Su uso de la mancha es formidable tanto para la construcción de las sombras como para la composición de la obra.

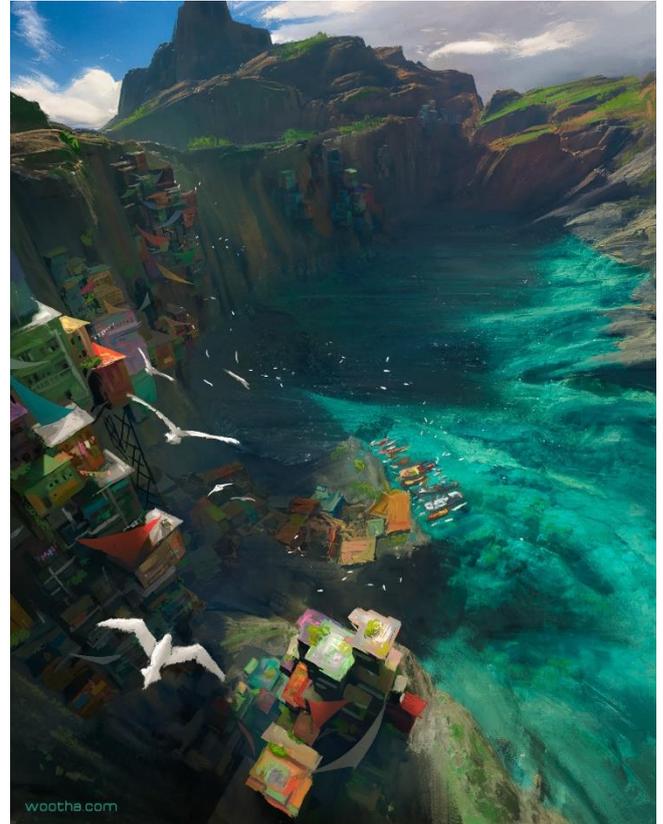
#### 1.3.2.3. Stéphane Wootah Richard

La razón de escoger a este concept artist e ilustrador francés es sobre todo por sus escenarios. En ocasiones oníricos con un aspecto algo siniestros, otros con colores pastel brillantes y otros con la mancha negra como único elemento creador de volumen, sus escenarios tienen cierto atractivo peculiar. Además,

combina un estilo muy realista en algunas de las ilustraciones con pinceladas de color visibles. Su método de trabajo es la construcción en Zbrush en 3D de la base de la ilustración renderizado con Keyshot y pintado posteriormente encima con Photoshop.



**Figura 26:** Proceso de trabajo utilizando 3D para concept de Stéphane Wootah



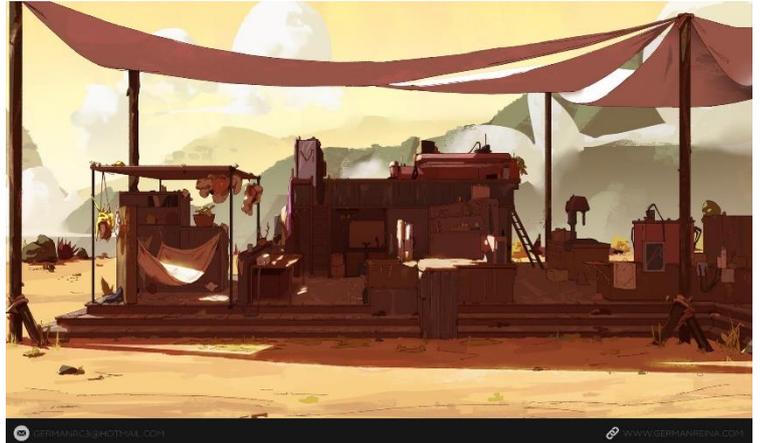
**Figura 27:** Stéphane Wootah: *Fishing Port*, 2016

#### 1.3.2.4. Germán Reina Carmona

Concept artist e ilustrador estudiante de la UPV. Me interesa cómo utiliza la luz en sus escenarios con estilo cartoon-realista y su dibujo, tanto anatómico como de objetos y fluidos, dota de realismo y movimiento a estos de una manera asombrosa. Se puede ver en su portfolio una gran variedad de estilos y una experimentación continua necesarios para un aprendizaje constante.



**Figura 28:** Concept para videojuego, Germán Reina, 2018



**Figura 29:** Germán Reina: *Background para cortometraje "Las niñas terribles"*, en proceso por Weba Studio

### 1.3.3. Videojuegos

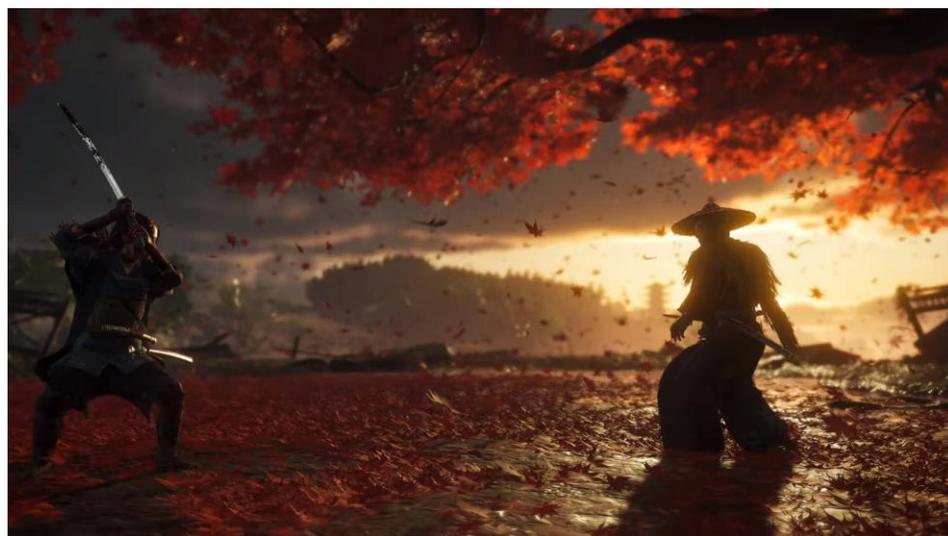
Los videojuegos son una importante fuente de referencia para mi trabajo. Por una parte, la temática de muchos y los diseños a partir de estas son muy útiles para coger ideas y ver cómo han resuelto ciertos aspectos como pueden ser el diseño de personajes, vestimentas o entornos. Otra surge a partir del arte de los videojuegos, el cual, como he dicho antes, se promociona mucho hoy día y ayuda a ver recursos gráficos utilizados por los artistas, del proceso hasta alcanzar ciertos diseños o incluso de presentación del trabajo realizado para conseguir un resultado más profesional.

#### 1.3.3.1. Ghost of Tsushima

Este videojuego todavía no ha sido sacado a la venta y solo hay tráileres y concepts publicados. Se trata de un videojuego en el Japón feudal, en el que como samurai, has de proteger a tu país de la invasión de los mongoles. La ambientación y escenarios que muestran en las cinemáticas me parecen muy atractivas. El cómo consiguen trasladarte a la época con un tratamiento del entorno y una iluminación muy bien conseguidos. En concreto, el uso de las partículas que se ve en el tráiler y la estética visual tanto de los concepts como de los vídeos con ese aspecto misterioso y algo fantasmagórico en ese entorno natural particular de la isla asiática es lo que despierta mi interés por este futuro título.



**Figura 31:** Concept de criatura para *Horizon Zero Dawn*



**Figura 30:** Fotograma del tráiler gameplay de *Ghost of Tsushima*, videojuego desarrollado por Sucker Punch Productions.

### 1.3.3.2. Horizon Zero Dawn

Este juego de *Guerrilla Studio* está ambientado en un futuro en el que los animales han sido sustituidos por máquinas salvajes con las mismas características que estos. A pesar de representarse en el futuro, la sociedad es una sociedad tribal, y la protagonista deberá pasar una prueba para ser aceptada en su tribu. La ambientación, la vestimenta de los personajes, la ornamentación, o las mismas máquinas son elementos de los que hago memoria al hacer ciertos dibujos.

Es el escenario en el que la ciencia ficción se fusiona de manera espectacular con el entorno natural, con un diseño de máquinas único que hacen referencia a animales actuales y prehistóricos de manera muy acertada (*Fig. 31*). Además, los concepts art que realizan los artistas para este juego tienen un estilo muy suelto y asemeja bastante la ilustración plástica (*Fig. 32*).



**Figura 32:** Fragmento de concept de tribu para *Horizon Zero Dawn*

### 1.3.3.3. Gris

Se trata de un juego indie cuyo director artístico es el ilustrador barcelonés Conrad Roset. Es una oda a la belleza tratada con exquisita delicadeza. Con toda su parte visual realizada a mano (animación de personajes, escenarios, texturas...) es un juego en el que se buscan las emociones del jugador. Acuarelas, tinta, mancha y línea son elementos muy bien utilizados en este juego, y es la técnica que uso de manera digital en la ilustración del guerrero con el águila, fan art de AC Odyssey. También realicé algunos pequeños sketches de personajes inspirados en la protagonista.



**Figura 33:** Captura de pantalla de *Gris*, videojuego producido por Nomada Studio, 2018



**Figura 34:** Concept art para *Gris* por Conrad Roset

### 1.3.3.4. God of War IV

Se trata del cuarto juego de la saga *God of War* de *Santa Monica Studio* y cuenta cómo Kratos, protagonista de la saga, ha de llevar las cenizas de su difunta mujer a lo más alto de una montaña con su hijo Atreus. Está ambientado en la mitología nórdica, y sus entornos están basados en los paisajes de Islandia y el



**Figura 35:** Concept art de Luke Berliner para *God of War*

resto de países escandinavos. Este es el primer juego de la saga que me llama especialmente la atención ya que tiene una ambientación e iluminación con un carácter mágico y muy natural.

Los escenarios son bosques y montañas con detalles mitológicos y fantásticos que le dan al mundo del juego un misticismo peculiar. Además, el diseño de personajes, vestimentas, armas y objetos bebe también de estas características mencionadas lo que hace de este un producto con el que identifico mi trabajo. En estos concepts podemos ver lo que he mencionado antes respecto a la realización de diferentes tipos de concept art. Las *Fig.34* y *Fig.35* son ejemplos de concept de preproducción y la *Fig. 36* son concepts promocionales.



**Figura 36:** Concept art de Luke Berliner para *God of War*



**Figura 37:** Concept art promocional de Jose Daniel Cabrera Peña para *God of War*

#### 1.3.3.5. Assassin's Creed

La conocida saga de UBISOFT siempre me ha servido como inspiración. Tanto en la parte artística como en la temática y la documentación. Puesto que todos sus juegos tienen lugar en momentos determinados de la historia, guarda tras de sí un amplísimo trabajo de documentación y reinterpretación. Esto los hace una buena biblioteca de referencia a la hora de abordar algún tema relacionado.

Sus dos últimos juegos han sido ambientados en civilizaciones con una cultura, historia y arte muy ricos y extensos: *Assassin's Creed Origins*, ambientado en Egipto y *Assassin's Creed Odyssey*, en la Grecia Antigua.

En lo que al arte de este juego se refiere, los concepts de esta saga me han servido de inspiración para mi obra en muchos aspectos.

**Figura 38:** Concept art para Assassin's Creed Origins, Ubisoft.



**Figura 39:** Concept Art para Assassin's Creed III, Ubisfot.



Las composiciones que utilizan son muy interesantes, puesto que narran muy bien el no tanto la psicología en sí de los protagonistas sino la manera que tienen estos de relacionarse con el entorno, el tipo de combates al que se enfrentará el jugador o el misticismo de lugares tanto reales como imaginarios. Todo tratado con un estilo gráfico realista pero sin perder la soltura en los trazos ni el carácter plástico propio de la pintura y con unas perspectivas y planos muy bien utilizadas.

### **1.3.4. Otras referencias**

#### **1.3.4.1. Culturas no occidentales**

Con esto quiero referirme a todo lo que gira en torno a las creencias, tradiciones, arte y cultura de tribus y pueblos del mundo menos occidentalizados. Esto ha sido algo que siempre me ha fascinado. Supongo que por sus tradiciones y

distintas maneras de vivir más conectadas con la naturaleza que la habitual en occidente. Aunque no sea lo único que trato, sobre todo me atrae la idea de sabios ancianos o guerreros que no transmitan ni ira ni rabia, sino templanza y respeto. Un ejemplo de ello puede ser los sadhus o los samurais. Seres que se relacionan con su entorno desde el respeto y la calma.

#### 1.3.1.4. Ciencia ficción

Este género se refiere a aquel que sitúa acción en realidades y un espacio-tiempo diferente al nuestro, aunque se asemeje, e integra de manera racional avances científicos, tecnológicos y sociales y su impacto en la sociedad. *Star Wars*, *Avatar*, *Destiny* y *Borderlands* son ejemplos de películas y videojuegos de ciencia ficción.

Tanto de estos títulos como de muchos otros, me atrae la estética que surge de la fusión entre la ciencia ficción y lo tratado en el apartado anterior. La ciencia ficción más mecánica como podemos ver en los talleres de Tatooine de *Star Wars*, oxidada y envejecida como en el post-apocalíptico universo de *Borderlands* o en un popurrí de todo esto mezclado con hechicería y guerreros como en *Destiny*. Un ejemplo de esta mezcla también es el corto de Oats Studios, llamado *Adam*, en el que aparece un personaje robot pero con aspecto de jefe tribal.



Figura 40: Fotograma de  
*Adam*

## 2.MARCO PRÁCTICO

El desarrollo práctico se dividirá en dos grandes apartados: uno en el que se mostrarán dibujos realizados en el proceso de aprendizaje y otro para las ilustraciones más finalizadas y que compondrán el portfolio final.

### 2.1. PROCESO

Este apartado lo considero el más importante del trabajo, pues supone parte de la base de mis conocimientos artísticos y habilidad gráfica.

A la realización de este portfolio le preceden numerosos dibujos, ensayos, apuntes, etc. Que constituyen la base de mis conocimientos artísticos y destreza gráfica. Dibujos de esculturas y cuerpos realizados en los dos primeros años del grado que me han ayudado a asentar habilidades que me permitan seguir evolucionando.

A continuación, se enseñará una selección amplia de dibujos organizados de diferentes maneras, con el único punto de unión en la intención de su realización: el aprendizaje. Se han utilizado diversos tipos de técnicas y soportes.

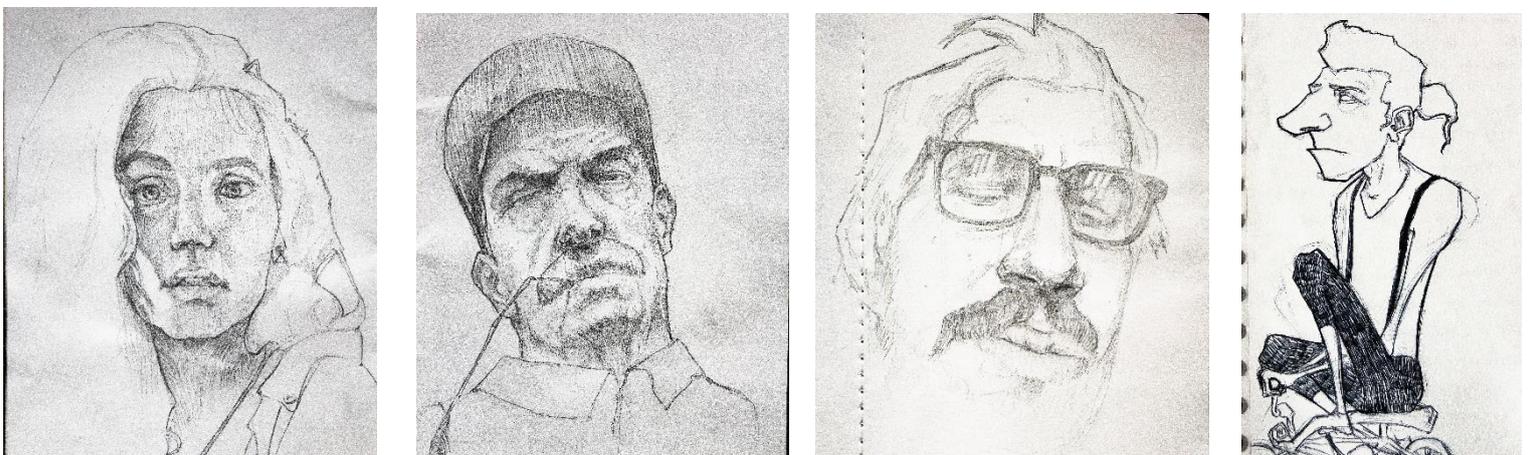
#### 2.1.1. Estudio de la figura humana

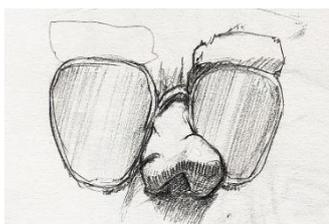
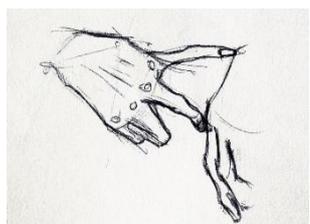
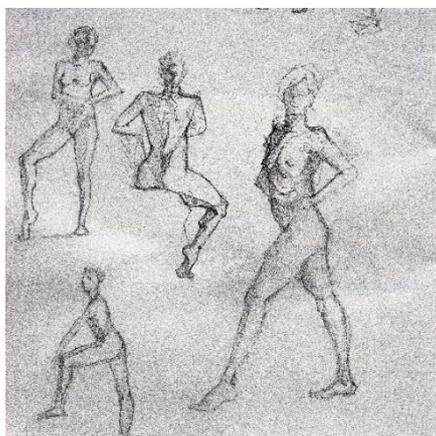
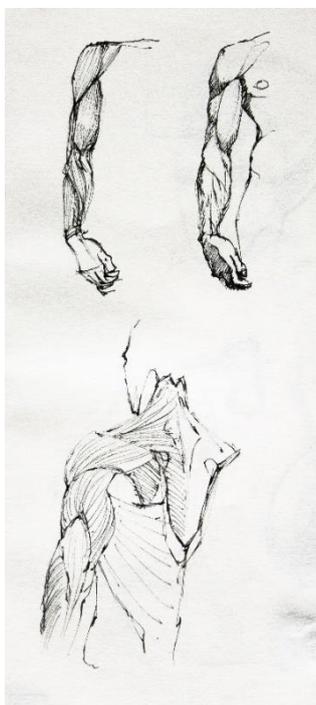
Como menciono en el punto 1.2.2. *Estudio y aplicación de los fundamentos del dibujo*, considero el dibujo de la figura humana como método básico y fundamental para el aprendizaje de un artista, de este modo, en este apartado mostraré dibujos en torno al estudio de la figura humana, tanto de cuerpo entero como fragmentos del mismo. Los dibujos que se muestran a continuación están realizados a partir de referencias fotográficas, modelos al natural, apuntes de personas por la calle o directamente de la imaginación.

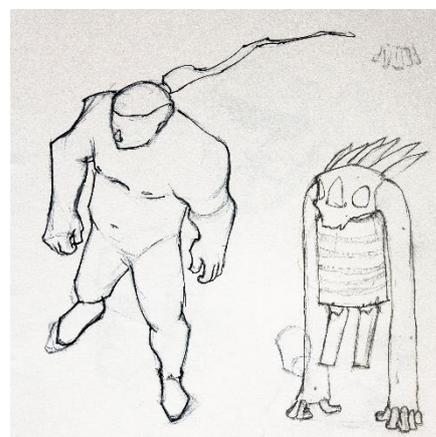
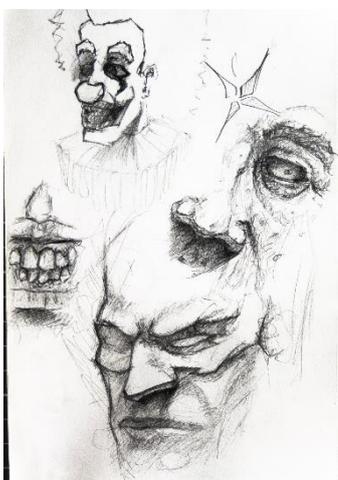




Concept de personaje y estudios anatómicos para asignatura de Modelado 3D para videojuegos



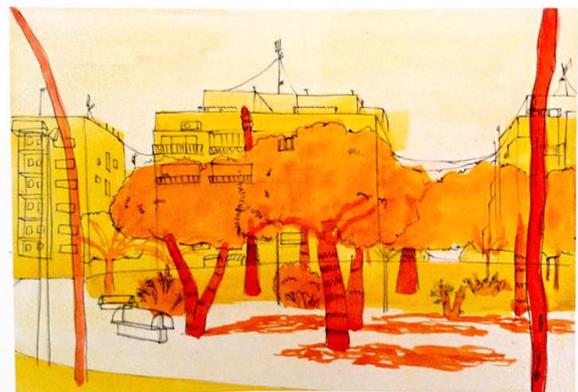
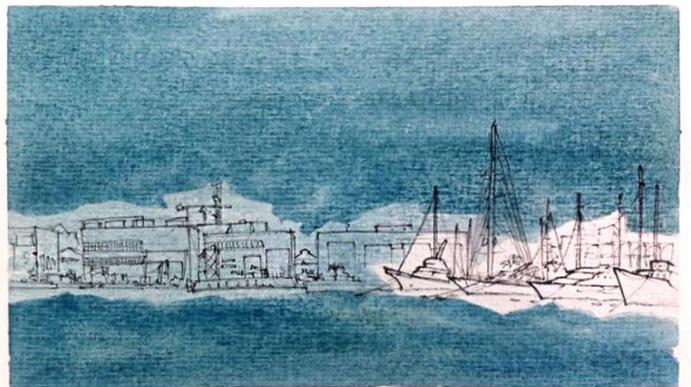
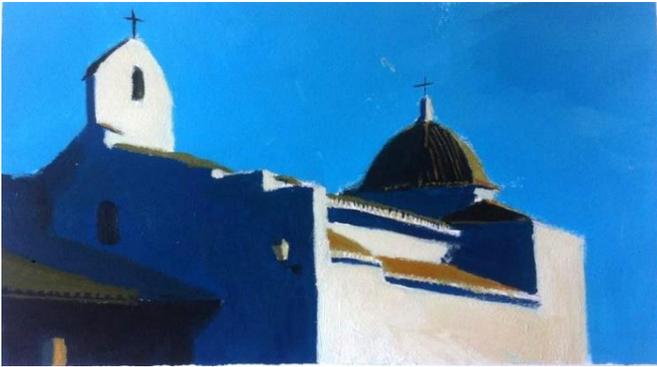


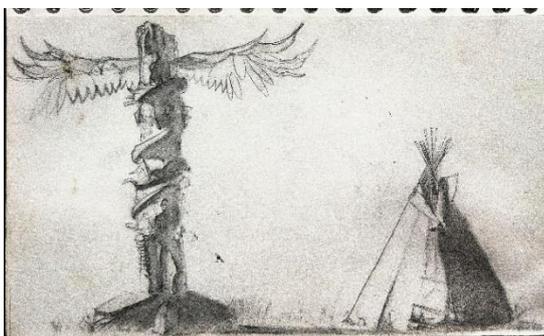
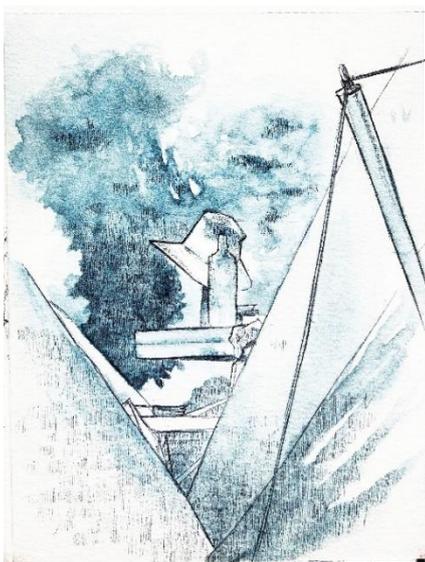
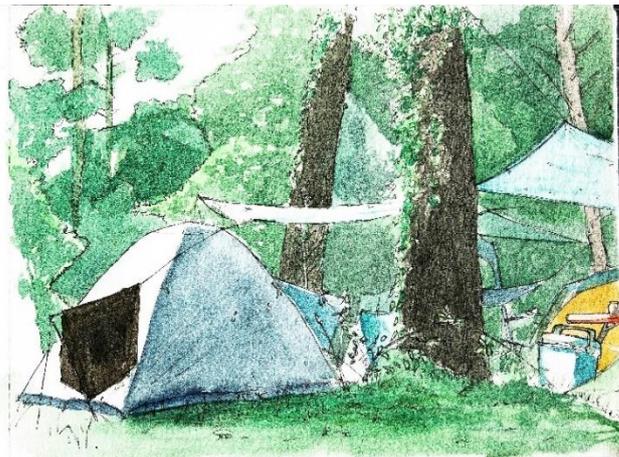


### 2.1.2. Apuntes del natural

Para los siguientes apuntes, se han utilizado técnicas secas como el boli y el lápiz y técnicas húmedas como acrílicos, acuarelas y nogalina, mezclándolas en alguna pieza. Se ha buscado una representación realista en el dibujo de las imágenes representadas jugando con la técnica para probar diferentes efectos y atmósferas. La asignatura de *Paisaje* supuso sin duda un punto de inflexión en mi estudio del entorno, aprendiendo a mejorar el uso de la luz y la sombra y del color, algo que se me atragantaba a la hora de pintar.

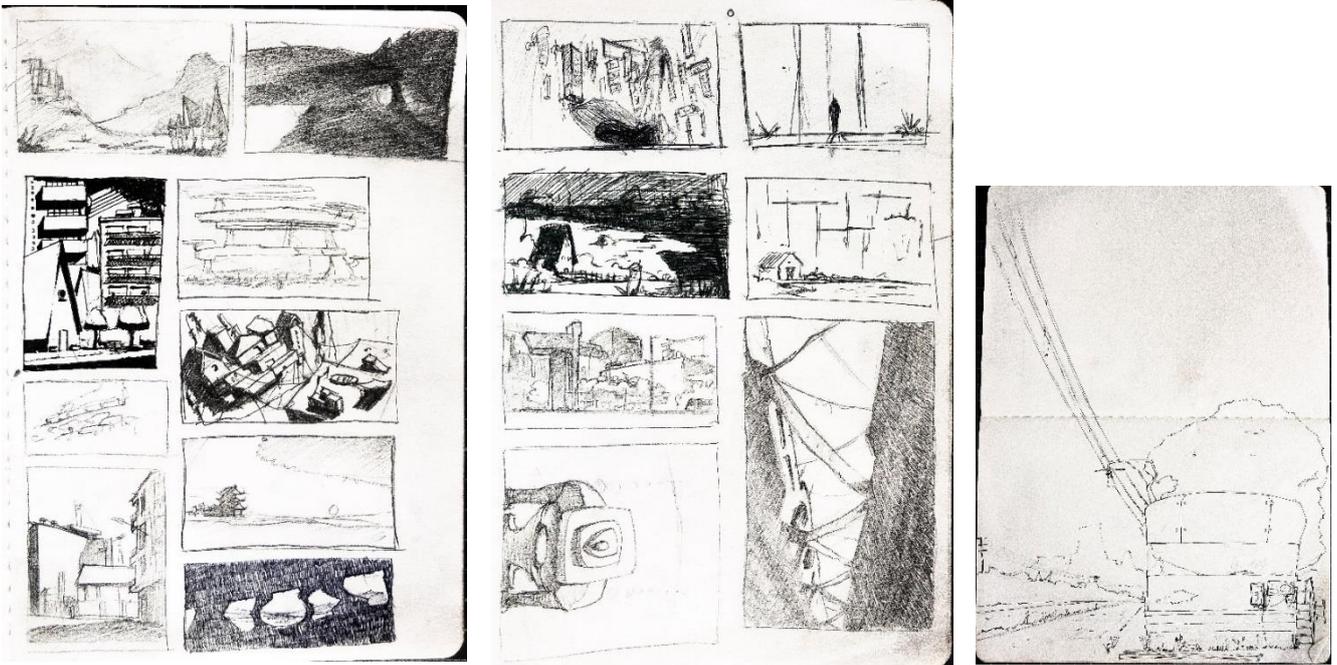
Además, era un campo que nunca había tocado, y el hacerlo me ha abierto una puerta a una vía de aprendizaje sumamente útil y fundamental.





### 2.1.3. Creación de escenarios

Este punto se compone de pequeños bocetos para la posterior realización de una ilustración digital, un boceto digital avanzado y tres óleos realizados con la intención de aprender la pintura de atmósferas y de la luz sobre fondo oscuro, siguiendo la premisa de aprender a pintar con las herramientas tradicionales antes que con las digitales. En este punto quiero remarcar la importancia de la asignatura *Retórica de la Pintura*, en la que pinté los tres óleos que se muestran a continuación y donde por primera vez toqué la pintura de paisaje y de atmósferas. Por primera vez tenía que traducir un elemento heterogéneo como es el humo y el aire atmosférico con pintura y pincel.





#### 2.1.4. Proyectos de videojuegos

En el siguiente apartado se muestran bocetos, concepts de personajes, escenarios, props y escenas y elementos in game<sup>5</sup> diseñados para dos proyectos de videojuego de las asignaturas de *Ilustración 3D* impartida por Paco de la Torre y en el tercer curso y *Taller de Videojuegos* impartida por Paco Martí y Moisés....

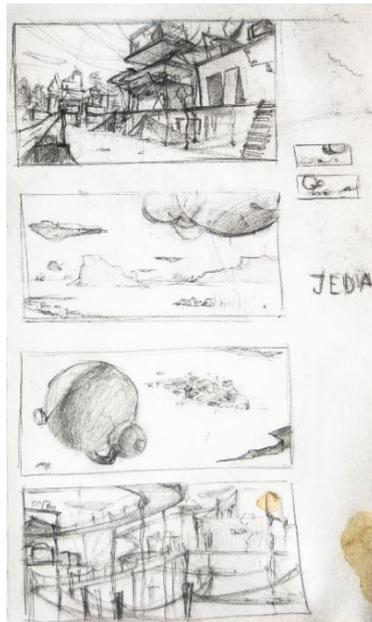
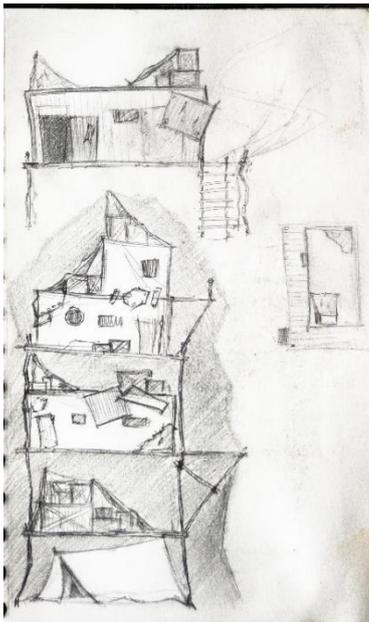
##### **Videojuego para Ilustración 3D:**

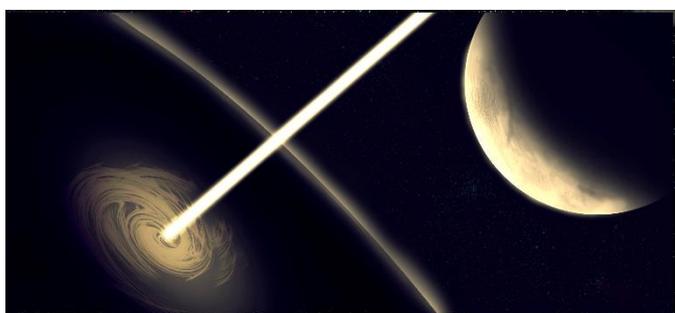
Como pequeña sinopsis del juego para mejor comprensión de los diseños, se trata de un videojuego ambientado en un planeta desierto cuyos habitantes viven bajo tierra y recogen energía solar mediante unos globos y pequeños asentamientos en la superficie. Dicha energía la canalizan por unos cristales sagrados que poseen, y cada cien años realizan un ritual en el que lanzan un gran rayo de luz al espacio exterior, lo que llama la atención de unos alienígenas invasores que vendrán a intentar hacerse con sus preciados cristales.

Respecto a los diseños de este proyecto, una parte se realizó en el tercer curso y la otra a comienzo del cuarto, y personalmente creo haber evolucionado desde entonces tanto en técnica digital como en el uso del color especialmente. Sin embargo, creo oportuno mostrar un fragmento de dicho trabajo como parte del proceso de aprendizaje que trato en este proyecto.



<sup>5</sup> Adjetivo que indica que pertenece a la propia acción del juego, tal y como tomará parte el jugador, y que no se trata de una animación o escena pregrabada.



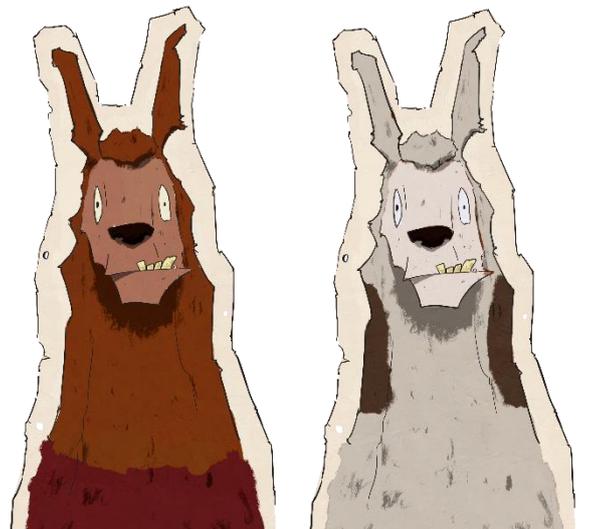
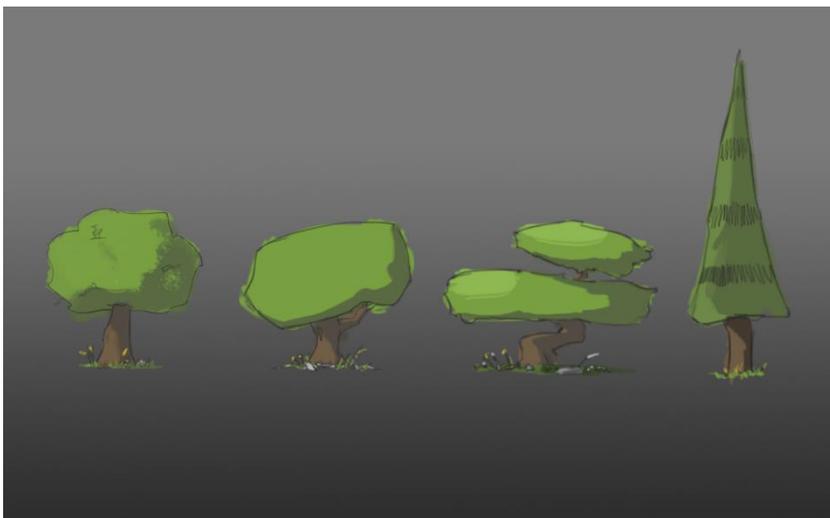
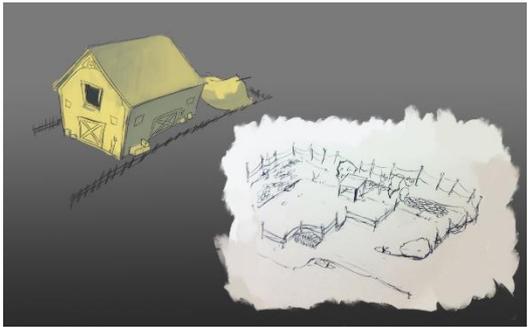
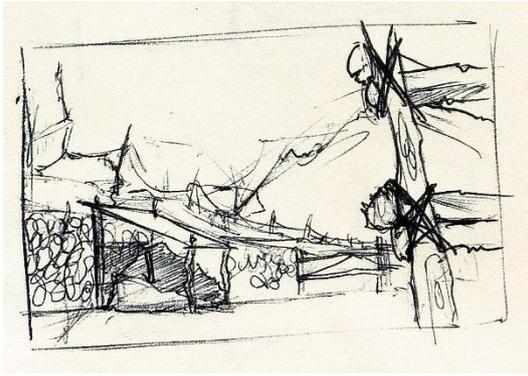


**Videojuego para Taller de Videojuegos:**

Este juego sería un battle royale<sup>6</sup> semejante al *Fortnite*<sup>7</sup>, con llamas como protagonistas disparándose entre sí con escupidajos ambientado en una granja. Al final, se propuso un nivel de práctica de tiro en el que había que dar a dianas móviles como demo del juego en sí. Mientras que en el otro juego intentaba conseguir un aspecto más realista, en este opté por un estilo entre lo realista y lo cartoon.

<sup>6</sup> Tipo de videojuego en el que varios jugadores luchan entre sí bien de manera individual o por equipos en una arena o escenario.

<sup>7</sup> Videojuego online desarrollado por la empresa *Epic Games, Inc.*





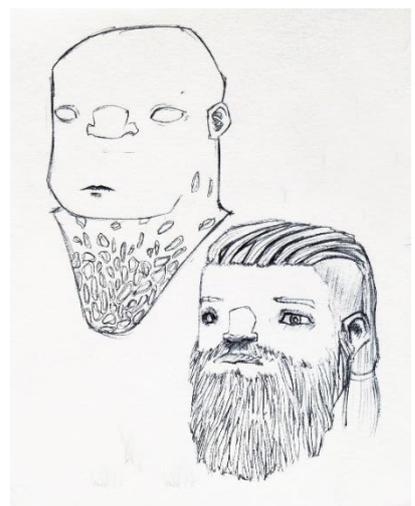
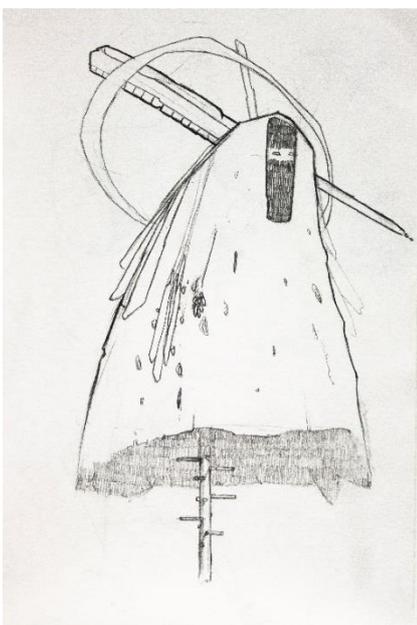
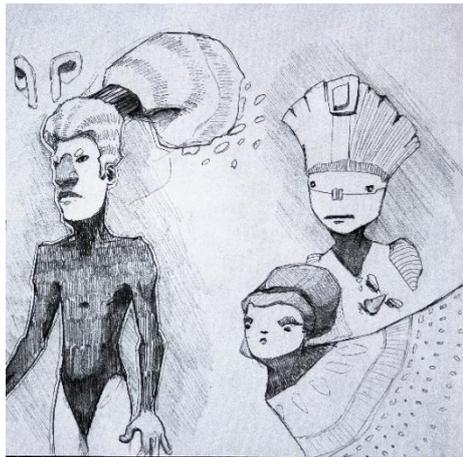
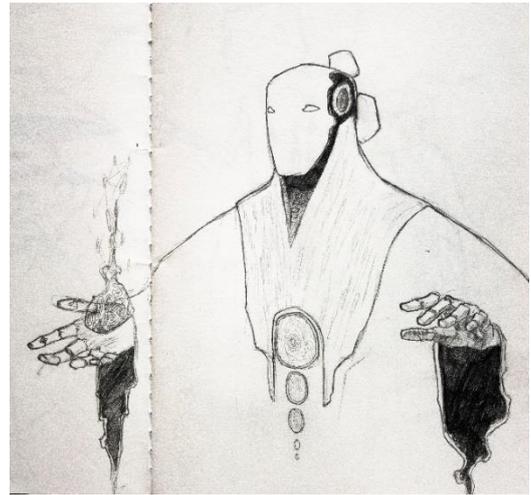
### 2.1.5. Creación de personajes

Un personaje es un elemento con el cual se pueden contar mil historias con solo una imagen. Mediante la vestimenta, la actitud corporal o los complementos, se puede transmitir el carácter, la cultura o incluso eventos en la vida del personaje. Una muestra de lo que se puede comunicar con una simple imagen de un individuo son los retratos de Steve McCurry y Sebastião Salgado o las fotografías de tribus del mundo de Jimmy Nelson.

A la hora de dibujar personajes, me gusta crearlos yo mismo al igual que crearlos a partir de referencias de otros personajes ya existentes. Personalmente, son los diseños con los que más disfruto.

A continuación, mostraré dibujos físicos exclusivamente con bolígrafo, lápiz y acuarela en algún caso.



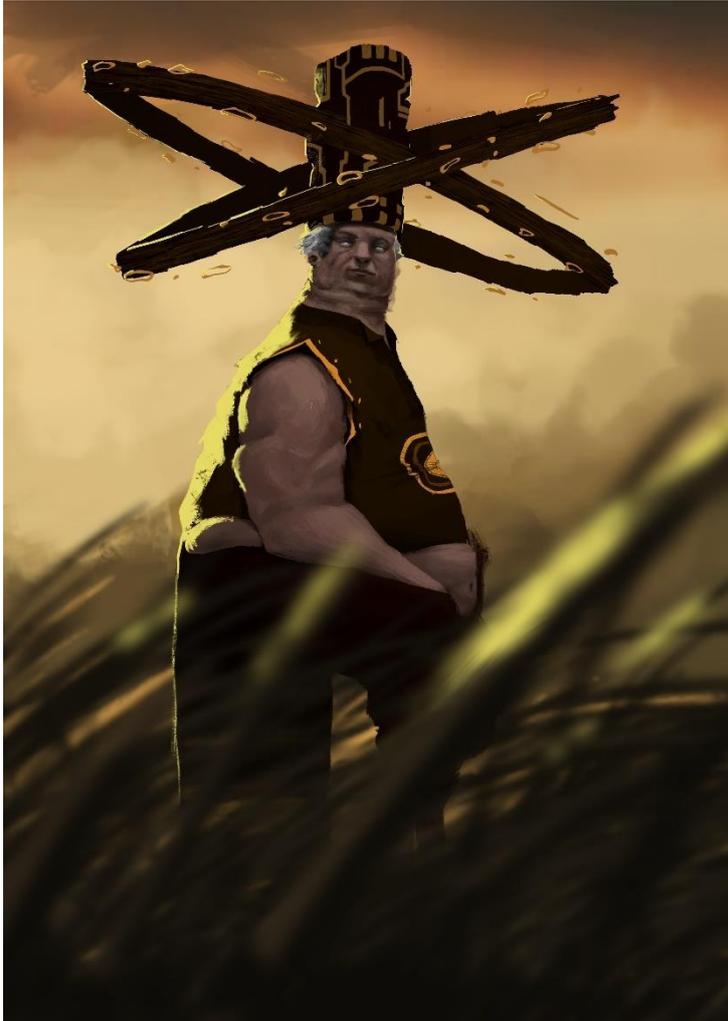


### 2.1.6. Ilustraciones digitales no incluidas en el portfolio

Durante el proceso de creación del portfolio, también he realizado ilustraciones digitales de diferentes estilos a modo de testeo para aprender técnicas y maneras de representación digital. En este caso, todas han sido realizadas a partir de referencia fotográfica.

Además, este proceso ha sido muy útil para un factor muy importante en la ilustración digital, el uso de pinceles para conseguir diferentes texturas y efectos.





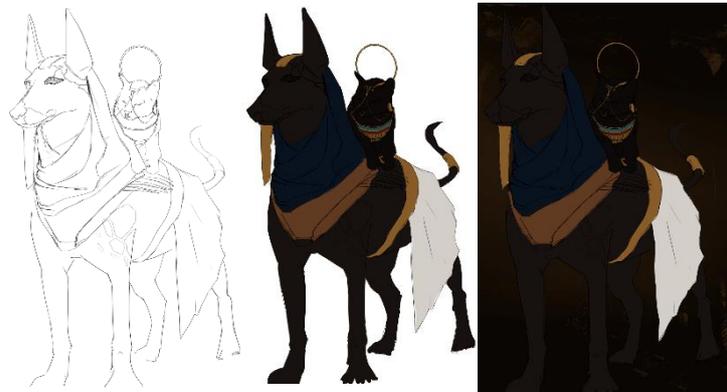
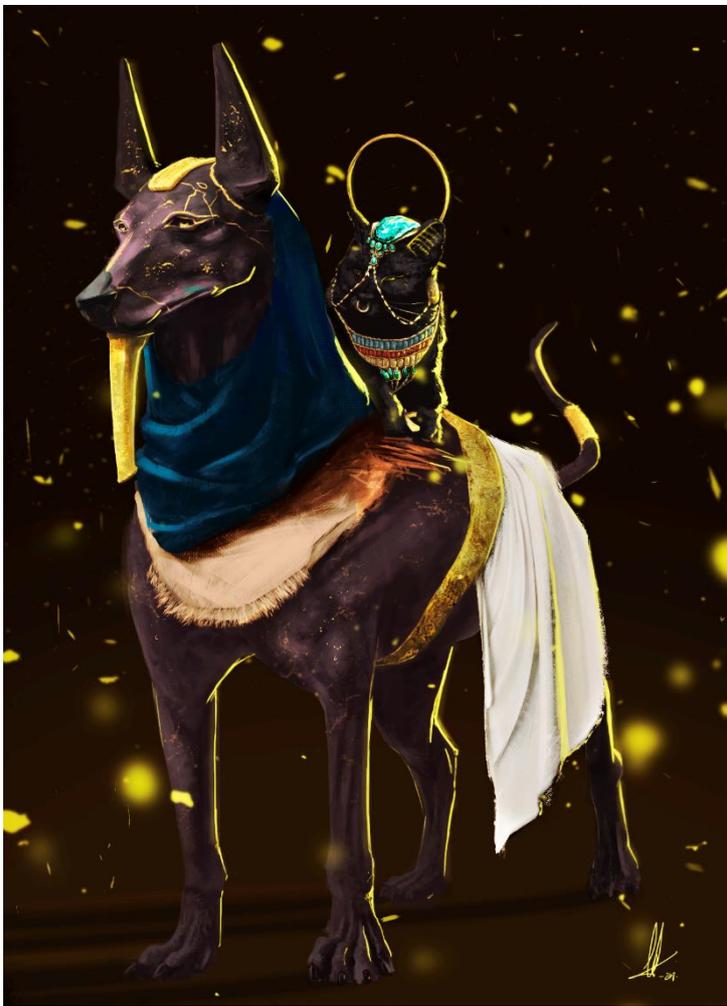
## 2.2. ILUSTRACIONES PARA PORTFOLIO

Finalmente, en este apartado mostraré las ilustraciones que compondrán actualmente el portfolio final que se presentará a empresas y estudios de la industria del entretenimiento. Este portfolio está en constante desarrollo, por lo que es posible que el objeto físico presentado en la defensa de este trabajo varíe y amplíe el mostrado en este punto actualmente.

En la realización de las siguientes piezas se han aplicado los conocimientos y referentes anteriormente citados, con el único fin de investigar y desarrollar recursos obteniendo un resultado de calidad. Se explicará brevemente el proceso e intención específica en cada

ilustración. La ilustración que se muestra en la izquierda superior se realizó a sobre el dibujo a su derecha inferior, mostrado en el anterior apartado de *Creación de personajes*, mientras que la de la parte inferior de la página es a partir de distintas fotografías con el estudio de color y ambientación propio.



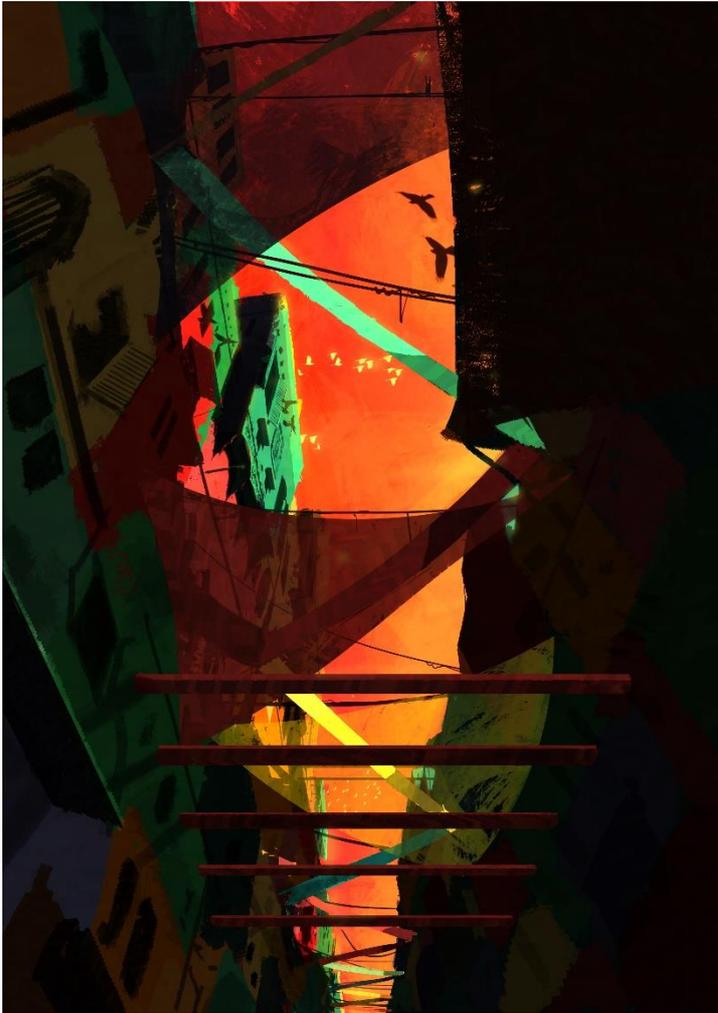


Estas dos ilustraciones se han realizado utilizando los *Assassin's Creed* antes comentados en los referentes. En uno vemos el proceso por el cual primero se trabaja el dibujo a línea, después el color base y el fondo y después para finalizar texturas y efectos de luces y sombras. En la ilustración de la derecha, aunque la figura pertenece a uno de los personajes de *Assassin's Creed Odyssey*, se ha pretendido estudiar el uso de texturas de acuarela y la línea al estilo de *Gris*.

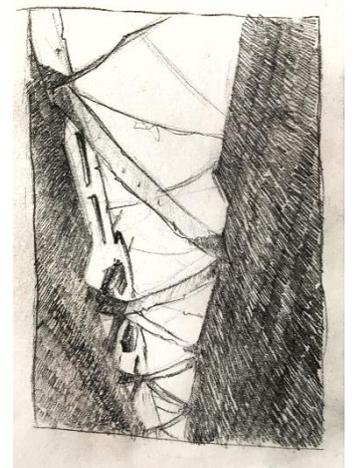


Para este concept de personaje, también se ha utilizado uno de los dibujos mostrados en el apartado de personajes anterior, sin embargo, el estilo buscado ahora tiene un carácter más cartoon con la pincelada más visible en el fondo y un filtro de ruido para conseguir una textura similar al papel.





Por último, en este escenario se buscó el uso de colores llamativos e integrarlos en un ambiente urbano, jugando con el color del cielo como fondo que permite este plano picado. Se pintó a partir de un boceto a lápiz, y anteriormente a la ilustración final se probó otra combinación de color diferente, pero no funcionaba de esa forma.



### 3. CONCLUSIONES

La realización de este trabajo ha sido sin duda un perfecto colofón a la carrera de Bellas Artes. He tenido la oportunidad canalizar e interiorizar desde una perspectiva más madura artísticamente hablando mucho de los conceptos y enseñanzas tratados en mi paso por la Universidad.

Desde luego, el sentarse a reflexionar y escribir sobre el trabajo de uno mismo es una práctica que personalmente no suelo llevar a cabo pero ayuda a ser más consciente del camino artístico de uno mismo y ver tu obra desde una perspectiva un tanto diferente que de costumbre.

A parte, al tratarse de un proceso de experimentación artística e investigación tanto de técnicas como de mis propias capacidades, me ha hecho ser mejor conocedor de mis capacidades y mis límites, por lo que resulta un punto de inflexión en mi carrera artística con perspectivas de una evolución constante y fructífera.

Considero que ambos objetivos planteados al comienzo de este TFG se han cumplido: he creado un portfolio que, a pesar de necesitar una continua renovación, me servirá como introducción a la industria de los videojuegos y el cine, y, en segundo lugar, el desarrollo y prueba de diversos estilos, pudiendo demostrar una versatilidad con resultados atractivos y funcionales.

Para finalizar, destacar el feedback que se obtiene durante un proceso de producción artística como este tanto de compañeros como de profesores de la facultad, lo cual considero indispensable para la evolución de un artista ya sea plástico o de cualquier otra disciplina.

## 4. FUENTES REFERENCIALES

### BIBLIOGRAFÍA

Muftic, K. (2017) *Figure Drawing for Concept Artists*. Worcester: 3dtotal Publishing.

Lilly, E. (2015) *The big bad world of concept art for video games*. Design Studio Press.

Mellem, J. (2009) *Sketching people: Life drawing basics*. North Light Books

Lance Martínez, M. y Plasencia Climent, C. (2017). *Fundamentos del dibujo y anatomía*. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València.

Ruskin, J. (1859) *The Elements of Drawing*. Recuperado de <http://www.gutenberg.org/files/30325/30325-h/30325-h.htm#page001>

### WEB

Academic Art: Characteristics, History: Fine Arts Academies. (2016) Recuperado 19 junio 2018, de <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/academic-art.htm>

French Academy of Fine Arts: History, Salon Controversy. (2016) Recuperado 19 junio 2018, de <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/french-academy.htm#history>

Introducción a la ciencia ficción. Biblioteca Nacional de España. (s.f.). Recuperado 11 junio 2019, de <http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/Introduccion/>

Redondo, M. (2014). *Ilustración digital: diseño y autoedición*. Recuperado de [http://descargas.pntic.mec.es/mentor/visitas/ilustracion\\_digital.pdf](http://descargas.pntic.mec.es/mentor/visitas/ilustracion_digital.pdf)

### VIDEOGRAFÍA

Martínez Torán, MB. (2010). *La importancia del dibujo*. <http://hdl.handle.net/10251/7952>

Sienkiewicz, B. (2018). *Bill Sienkiewicz's Creative Process*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=d4QU\\_qALzg](https://www.youtube.com/watch?v=d4QU_qALzg)

## IMÁGENES

Fig. 1: Concept art para *Fantasia*, de Disney. (1940). Recuperado de <https://www.buzzfeed.com/summeranne/50-beautiful-pieces-of-concept-art-from-classic-di>

Fig. 2: Concept art para *¿Cómo entrenar a tu dragón? 2*, película de DreamWorks (2014). Recuperado de <https://www.iamag.co/how-to-train-your-dragon-100-original-concept-art-collection/>

Fig. 3: Concept art de funcionamiento muscular para animación de *Spirit*, película de DreamWorks (2002). Recuperado de <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-2/spirit-stallion-of-the-cimarron>

Fig. 4: Concept art para *Assassin's Creed III* (2012). Recuperado de <https://www.deviantart.com/okmer/art/Connor-s-Hidden-Blades-337030202>

Fig. 5: Gérôme, J.L. (1872) *Police verso*. Recuperado de <https://www.wikiart.org/es/jean-leon-gerome/pollice-verso-1872>

Fig. 6: Dibujo de *Rapind Academy*. (s.f.). Recuperado de <https://www.pinterest.es/vladimirvenkov/repin-academy/>

Fig. 7: Durán, C. (2014) Dibujo de acceso para *Barcelona Academy of Art*. Recuperado de <https://academyofartbarcelona.com/galeria/dibujo>

Fig. 8: Razuev, N. (2015) *Thumbnails en escala de grises*.

Fig. 9: Hansen, M. (s.f.). Concept art para *Batman: Arkham Origins*. Recuperado de <http://conceptartworld.com/news/batman-arkham-origins-concept-art-by-meinert-hansen/>

Fig. 10: Dibujo de figura humana sintetizado en bloques. (s.f.). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/462885667924265720/visual-search/?x=16&y=16&w=530&h=655>

Fig. 11: Alama, J. (s.f.). Dibujo en *Barcelona Academy of Art*. Recuperado de <https://academyofartbarcelona.com/galeria/dibujo/>

Fig. 12: Muftic, K. (2017) Dibujo en *Figure Drawing for Concept Artist*.

Fig. 13: Portada de *A book of Drawings*, sketchbook editado de Ian McQue.

Fig. 14: Portada de *Sketchbook Vol.3*, sketchbook editado por Karl Kopinski.

Fig. 15: Sorolla, J. (1910) *Rincón del Grutesco del Alcázar de Sevilla*.

Fig. 16: Payne, E. (1925-1935) *Arizona Mesa*.

Fig. 17: Wyeth, A. (1959) fragmento de *The Mill*.

Fig. 18: Schiele, E. (1910). *Mime van Osen*.

Fig. 19: Schiele, E. (s.f.). Fragmento de *Estudio de manos*

Fig. 20: Sienkiewicz, B. (s.f.) *Batman*

Fig. 21: Sienkiewicz, B. (s.f.). *Clint Eastwood*

Fig. 22: Uribe, N. (2018). Proceso de trabajo en sketchbook de retrato.

Fig. 23: Perl, E. (2018). *Mr. Red*.

Fig. 24: Perl, E. (2017). *The Lucky Seven*.

Fig. 25: Jablonski, P. (2017). *Elric*.

Fig. 26: Wootah, S. Proceso de trabajo para concept art

Fig. 27: Wootah, S. (2016) *Fishing Port*

Fig. 28: Reina, G. (2018) *Background para cortometraje "Las niñas terribles*, de Weba Studio.

Fig. 29: Reina, G. (2018) Concept para videojuego

Fig. 30: Fotograma del tráiler gameplay de *Ghost of Tsushima* (2018).

Fig. 31: Concept art para *Horizon Zero Dawn*, (s.f.).

Fig. 32: Fragmento de concept art para *Horizon Zero Dawn* (s.f.).

Fig. 33: Captura de pantalla del videojuego *Gris* (2018)

Fig. 34: Roset, C. (s.f.). Concept art para *Gris*.

Fig. 35: Berliner, L. (s.f.). Concept art para *God of War*

Fig. 36: Berliner, L. (s.f.). Concept art para *God of War*

Fig. 37: Cabrera, J. (s.f.). Concept art promocional para *God of War*

Fig. 38: Concept art para *Assassin's Creed Origins* (s.f.).

Fig. 39: Concept art para *Assassin's Creed III* (s.f.).

Fig. 40: Fotograma del cortometraje *Adam* (2016).