



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Itón. Elaboración de un libro ilustrado.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Silva Real, Alejandro

Tutor/a: Maestro Grau, María Carolina

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

ITON

ELABORACIÓN DE UN LIBRO ILUSTRADO

Presentado por Alejandro Silva Real

Tutora: Carolina Maestro Grau

Facultad de Belles Arts de San Carles

Grado en Disseny y Tecnologies Creatives

Curso 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto consiste en la elaboración de un libro ilustrado. Las ilustraciones y los textos se crean a partir de un personaje dentro de un mundo fantástico, a modo de cuaderno de campo. Dicho personaje se verá envuelto en una expedición a una tierra lejana y tomará nota de la fauna y flora del territorio. El libro busca representar un mundo de fantasía creíble y rico, además de generar el lector una sensación de inmersiva mediante la maquetación y una distribución general de las páginas, coherente con el contexto en el que se desarrolla.

Palabras clave: *Ilustración, Fantasía, Criaturas, Concept Art, Dibujo.*


SUMMARY

This project consists of the elaboration of an illustrated book. Illustrations and texts are created by a character within a fantastic world as a field notebook. This character will be involved in an expedition to a distant land and will take note of the fauna and flora of the territory. The book seeks to represent a believable and rich fantasy world in order to generate the reader a sense of immersion through the layout and a general distribution of the pages which is consistent with the context it develops.

Keywords: *Illustration, Fantasy, Creatures, Concept Art, Drawing.*

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.



Alejandro Silva Real

22-06-2022

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. JUSTIFICACIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1. OBJETIVO PRINCIPAL	6
2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS.....	6
2.3. METODOLOGÍA.....	7
3. MARCO TEÓRICO	8
3.1. EL GÉNERO DE LA FANTASÍA.....	8
3.1.1. Orígenes de la Fantasía	8
3.1.2. Fantasía Moderna	9
3.2. LA ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA MODERNA	10
3.2.1. Alan Lee y Jhon Howe	11
3.2.2. Frank Frazetta y Boris Vallejo	11
3.2.3. La ilustración actual	11
3.3. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS	12
4. DESARROLLO	14
4.1. BRIEFING	14
4.2. REFERENTES	14
4.2.1. Guía estética de las páginas	14
4.2.2. Referentes en el dibujo	15
4.2.3. Referentes en la pintura.....	15
4.2.4. Atmósfera y worldbuilding.....	16
4.3. PREPRODUCCIÓN	17
4.3.1. Trasfondo	17
4.3.2. Setting	17
4.3.3. Distribución de las páginas	18
4.3.4. Construcción del personaje	20
4.3.5. Textos y maquetación	21
4.4. ELABORACIÓN	22
4.4.1. Bocetos de Markus Vikten	22
4.4.2. Mapa	24
4.4.3. Bocetos de las bestias y escenarios	25
4.4.4. Ilustraciones a color	26
4.4.5. Cubierta y maquetación de las páginas	27
4.5. PRESUPUESTO	27
4.6. RESULTADOS.....	28

5. CONCLUSIONES.....	32
6. BIBLIOGRAFÍA.....	33
7. ÍNDICE DE FIGURAS.....	35
ANEXOS.....	37

1. INTRODUCCIÓN

La propuesta de producir un libro ilustrado de fantasía deriva de la inquietud desarrollada a lo largo de los años hacia los mundos fantásticos como la tierra media de Tolkien, la saga de videojuegos The Elder Scrolls o los videojuegos de la saga Souls dirigidos por Hidetaka Miyazaki. De esta curiosidad nace el deseo de aplicar los conocimientos artísticos adquiridos durante el grado y enfocarlos a crear un mundo atractivo a nivel visual confeccionado a través de ilustraciones de diversos estilos.

La línea general que sigue este libro es la de dar la impresión de que pertenece a un personaje que está dentro de este mismo universo. Este personaje, realiza una expedición en barco a una isla desconocida y comienza una extensa labor de documentación de la fauna, la flora, la arquitectura y la biografía del terreno.

En cuanto a su extensión, se pretende realizar una versión reducida de unas pocas páginas que sirva de guía ante la posibilidad de ser producido al completo.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Se ha elegido este proyecto como una manera óptima de aprovechar el desarrollo de un trabajo profesional, poniendo a prueba, de esta forma, las competencias adquiridas y demostrando el interés en la materia presentada.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVO PRINCIPAL

El objetivo principal de este trabajo es la creación de un libro ilustrado digital que ponga a prueba las diferentes aptitudes que necesita un ilustrador de fantasía profesional.

2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Concebir un libro que recopile ilustraciones sobre un mundo de fantasía original y consiga generar en el lector la sensación de que está ante un mundo interesante, vivo y creíble.
- Realizar una planificación bien estructurada de las páginas y el contenido.
- Crear las ilustraciones e integrarlas con un texto que adorne y aporte información al mismo tiempo.
- Experimentar con técnicas de dibujo y pintura digitales que emulen un resultado tradicional y den la sensación de que las ilustraciones han sido pintadas por el personaje.
- Maquetar las páginas de manera coherente con el mundo que se plantea.
- Llegar a hacer un total de treinta páginas como muestra de cómo sería el producto final.

2.3. METODOLOGÍA

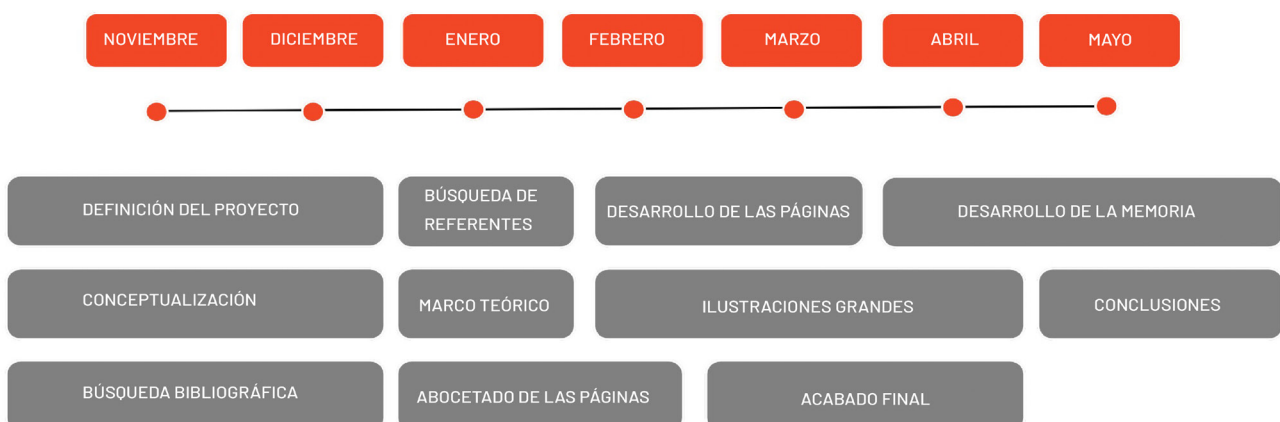
En primer lugar, se ha realizado la conceptualización de la idea con unos puntos clave de los que partir: la aparición de una isla, un explorador que recopila información y un misterio sin resolver.

Una vez definidos estos tres puntos, se ha realizado una fase de documentación y estudio del marco teórico que envuelve el proyecto, así como un análisis de los referentes no solo en el contexto de la ilustración fantástica, sino también en el ámbito de la creación de mundos ficticios en diversos campos como el cine, los videojuegos o las novelas de fantasía. Además, el alumno se ha documentado acerca de la vestimenta, la arquitectura y la geografía a la que quería hacer referencia para alcanzar cierto grado de familiaridad en los diseños.

Posteriormente, se ha estructurado el contenido del libro en diferentes tipos de ilustraciones y se ha distribuído a lo largo de las veinte páginas que se planteaban desde un principio. Cada ilustración o conjunto de ilustraciones ha pasado por un proceso de producción que, por lo general, ha constado de las siguientes fases:

- 1- Bocetado
- 2- Depuración de la idea
- 3- Desarrollo del texto
- 4- Integración del texto en el dibujo
- 5- Acabado final del dibujo
- 6- Añadidos

Cronograma de la metodología:



3. MARCO TEÓRICO

Este apartado se centra en el desarrollo del género de la fantasía, ilustración fantástica moderna y los fundamentos artísticos que influyen en la representación.

3.1. EL GÉNERO DE LA FANTASÍA

3.1.1. Orígenes de la Fantasía

Por definición, la fantasía¹ está íntimamente ligada a la civilización humana y a su cultura desde su origen. Los primeros humanos ya representaban ideales y fenómenos que no comprendían a través de imágenes que expresaban aquello que sentían.

Las artes, en efecto, transfieren la realidad objetiva a formas irreales de la construcción imaginaria. De este modo, el modelo artístico, verosímil, como hipótesis fantástica de la realidad, se consiente holguras y libertades muy especiales, que no se puede permitir el modelo cognoscitivo realista. Esas licencias se orientan, sobre todo, a dos fines distintos: proveer, primero, un tipo de conciencia sobre la realidad, en sectores de la experiencia que son inasequibles para el conocimiento mediante sensaciones y percepciones orientadas al conocimiento racional; y segundo producir, un tipo de reacciones bajo forma de emociones y de sentimientos, en las esferas ética y estética, que no podría activar nunca el conocimiento. (SERÉS, 1994)

Esta fórmula se ha repetido a lo largo de los siglos en todas las culturas sin importar el nivel de comprensión que la civilización tenía sobre su entorno y las leyes que lo regían. La mitología y la religión jugaron un papel fundamental en el surgimiento de este género, sin embargo no deben confundirse. La fantasía se nutre en gran medida de los relatos y creencias religiosas, creando mundos ricos y creíbles precisamente por su alto componente cultural, pero sin ser considerado algo real. Esto es lo que diferencia a la fantasía de la mitología. Aún así, esta diferenciación no siempre es fácil, y de alguna manera la fantasía tiene su origen en la propia mitología. El Poema de Gilgamesh, primer registro que se tiene de epopeya épica en la historia de la civilización humana, no deja de ser un relato con fuertes componentes mitológicos.

Si bien podríamos decir que la representación de elementos alegóricos tuvo su origen principalmente en la mitología y la religión, hoy en día está presente en un abanico mucho más amplio y ya no es solo una manera de dar represen-



Fig. 1. *Flateyjarbók*. s. XIII-XIV



Fig. 2. *Epopeya de Gilgamesh*. 2500-2000 a. C

1 Real Academia Española, s.f., definición 1



Fig. 3. DORÉ, Gustave. *Don Quijote leyendo libros de caballerías en su estudio*. 1863

tación a un ideal, sino también una ventana a crear aquello que no existe como forma de entretenimiento a través de un imaginario colectivo.

Este imaginario existe gracias a obras trascendentales desde la Grecia clásica, con las épicas de Homero, *La Ilíada* y *La Odisea*, pasando por los cantares y epopeyas como el *Poema de Beowulf*, el *Cantar de los nibelungos* o el *Cantar de mio Cid* hasta novelas caballerescas como *Don Quijote de la Mancha*. Todo ello sumado a los cuentos de transmisión oral de la cultura escandinava, los cuentos de hadas y las fábulas, suponen el caldo de cultivo donde nace la fantasía como género de la literatura moderna.

Con la llegada del Romanticismo a finales del siglo XVIII se refuerza el arte desde el punto de vista de las emociones. Lo subjetivo gana fuerza frente al pensamiento crítico, generando una corriente de poetas, escritores, pintores y escultores que echan una mirada nostálgica a la Edad Media y a todo este repertorio para crear obras con un fuerte componente fantástico e ilusorio. Escritores y artistas como Edgar Allan Poe, Victor Hugo o Gordon Byron construyeron un mundo onírico que escapaba de la razón y buscaba la exploración de lo irreal. Es importante mencionar esta etapa por su fuerte contribución a la concepción del artista como demiurgo². Este fenómeno da rienda suelta al artista para crear un mundo que no existe. Otros filólogos como Wilhelm Grimm y Jacob Grimm realizan una extensa labor de recopilación de cuentos. Concretamente, los hermanos Grimm publicaron su libro *Cuentos infantiles y del hogar*, donde se relatan leyendas del pueblo alemán tal y como habían sido narradas por los lugareños. En este recopilatorio se encuentran cuentos tan populares a día de hoy como *La Cenicienta*, *Hansel y Gretel* o *Blancanieves*.

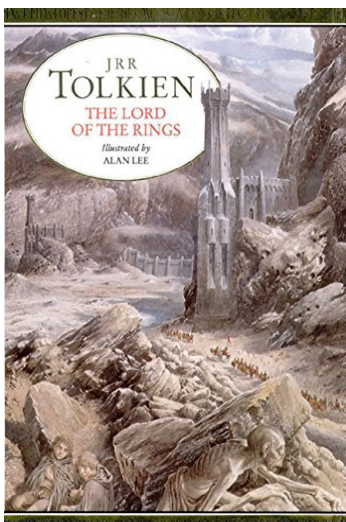


Fig. 4. TOLKIEN. *The Lord of the Rings*. 1991.

3.1.2. Fantasía Moderna

A principios del siglo XX, el género fantástico empieza a asentarse tal y como lo conocemos hoy en día, gracias a dos autores que construyeron las bases de la fantasía moderna, John R.R. Tolkien y Robert E. Howard.

J. R. R. Tolkien publica *El Señor de los Anillos* a principios de siglo, conformando el universo fantástico que más a marcado al género de la fantasía hasta la fecha. Tanto es así que sus descripciones de razas fantásticas siguen siendo referenciadas por infinidad de autores de renombre a la hora de desarrollar nuevos mundos. Su concepción de razas imaginarias como los elfos o los enanos son a día de hoy el estándar para creativos de todos los campos del entretenimiento que se enfrentan al reto de representar a estos seres.

² Del griego "Dēmiurgós", artesano. Dentro del pensamiento filosófico de Platón, término que referencia a un ente superior creador, hacedor de mundos.

Todos cosechamos en territorios abiertos por los pioneros de nuestro campo: Wells, Verne, Merritt, Haggard, Lovecraft, Shelley, Tolkien y tantos otros. Pero no estamos confinados a los lugares que descubrieron. Sólo son el punto de partida. ¿Cómo podríamos crear literatura de lo extraño si no saliéramos del territorio ya cartografiado? (SCOTT, 2013, p.29)

En esta misma línea, el escritor estadounidense Robert E. Howard³ publicó a en los años 1930 sus primeras aventuras fantásticas en la revista *Weird Tales*, para más tarde convertirse en el creador de uno de los personajes de fantasía más importantes de la historia, *Conan el Barbaro*.

Otros autores más recientes, que contribuyen al desarrollo de este género hacia nuevas fronteras, son algunos como Robert Jordan, escritor de *La Rueda del Tiempo*, George RR Martin, autor de la saga de libros *Canción de hielo y fuego* y Brandon Sanderson, considerado por muchos escritores de renombre como el Tolkien moderno. Algunos de estos autores ya han dado el salto a colaborar en la industria del videojuego, desarrollando universos ricos con un folclore profundo e inmersivo.

3.2. LA ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA MODERNA

Se ha mencionado el periodo del Romanticismo como una vuelta del interés por representar la mitología, las leyendas y los cuentos populares. Algunos de los pintores e ilustradores más remarcados de esta época son Gustavo Doré, William Waterhouse, David Friedrich o Eugène Delacroix.

A finales del siglo XIX comienzan a popularizarse los libros con ilustraciones de hadas y trolls. El ilustrador sueco Jhon Bauer publica *Entre los duendes y los trolls*, donde plasma una visión popular sobre estas criaturas mágicas que hoy en día tan bien conocemos, haciendo gran incapié en la naturaleza y los bosques mágicos. Su coetáneo, el británico Arthur Rackham, también ilustra para revistas y libros infantiles como *Peter Pan en Kensington Gardens* o *Alicia en el país de las maravillas*, además de *Cuentos de Hadas*, de los hermanos Grimm. Estos artistas y otros tantos como Theodor Kittlesen o Edmun Dulac, serán las bases de la iconografía fantástica que se desarrollará a lo largo del siglo XX en obras como *El señor de los anillos*, de J.R.R. Tolkien

Como se ha comentado anteriormente, debemos a Tolkien y a Robert E. Howard gran parte del repertorio visual que manejamos hoy día dentro de la fantasía, pero esto no habría sido posible sin la ayuda de los grandes artistas que ilustraron sus libros en ediciones posteriores.



Fig. 5. WATERHOUSE. *La Belle Dame sans Merci*. 1893.

³ Nacido en 1906, Texas, fue un escritor estadounidense de aventuras fantásticas y fue mayormente publicado por la revista *Weird Tales*. A él se le atribuyen personajes tan populares como Solomon Kane, Red Sonja o Conan.

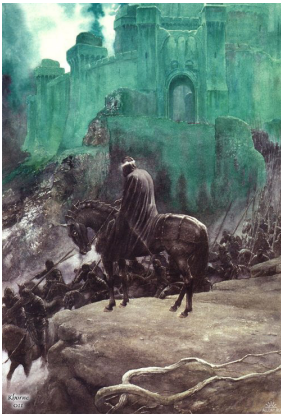


Fig. 5. LEE. *Nazgul*

3.2.1. *Alan Lee y Jhon Howe*

Alan Lee y Jhon Hoe son dos ilustradores clave en el desarrollo del mundo de la *tierra media*⁴ de Tolkien. Estos dos artistas han trabajado extensamente tanto en su obra escrita como en las posteriores adaptaciones cinematográficas de Peter Jackson⁵. Ambos siguen un proceso de trabajo similar y tabajan con bocetos a lápiz, oleos, acuarelas y acrílicos. Sus bocetos a lápiz pueden verse en recopilaciones como *Middle earth Traveler Sketches From Bag End to Mordor*, de Jhon Howe, o *Lord of the Rings Sketchbook*, publicado por Alan Lee.

3.2.2. *Frank Frazetta y Boris Vallejo*

Frank Frazzeta es, sin lugar a dudas, el máximo exponente de la ilustración fantástica en el siglo XX. Nacido en 1928 en Brooklyn, Nueva York, comenzó dibujando cómics de forma profesional a la edad de dieciséis años y tardó poco tiempo en empezar a ilustrar portadas de obras como *Conan* o *Tarzan*. Su estilo se popularizó tan rapido que grandes editoriales del mundo del cómic llegaron a crear historias basadas en obras ya terminadas del artista y es reconocido por su trazo con fuerza y composiciones dinámicas. Además, su representación del cuerpo femenino y sus llamativos diseños en todo tipo de guerreros y bestias tuvieron una fuerte influencia en películas, comics y juegos de rol.



Fig. 6. FRAZETTA. *Conan*. 1996.

Boris Vallejo nació en 1941, en Lima, Perú, pero emigró a los Estados Unidos a la edad de 23 años. Con un perfil similar al de Frazetta, Vallejo dibujó en su mayoría para portadas de ciencia ficción y fantasía en obras como *Barbarian Queen*, *Conan the Barbarian*, *Tarzan* o *Doc Savage*, entre otros. En su estilo predomina el realismo con gran énfasis en los personajes musculados y el erotismo femenino.

Estos dos artistas marcaron un antes y un despues en la industria de la ilustración y direon a la fantasía de dragones y mazmorras la personalidad que hoy en día se recuerda del periodo de los años ochenta. Esta estética tan marcada sufrirá mutaciones a lo largo de los años hasta llegar a lo que es hoy en día, se dejaran atrás muchos estereotipos.

3.2.3. *La ilustración actual*

A día de hoy, el género de la fantasía es más rico que nunca y de la misma manera, la variedad de ilustradores competentes en el sector es abrumadora.

⁴ Denominación que recibe el mundo donde se desarrollan los sucesos de *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*.

⁵ Director, guionista y productor neozelandés que dirigió la trilogía cinematográfica de *El Señor de los Anillos*.

Gracias a las redes sociales y la conectividad global, ser un ilustrador de fantasía prolífico es más accesible que nunca.

Si bien es cierto que la competencia también es un factor a tener en cuenta, los recursos para aprender e instruirse están a disposición de la mayoría. La práctica y el estudio necesarios para aspirar a trabajar como ilustrador profesional no son limitantes para desarrollar una buena metodología y un nivel competente. Además, la industria del videojuego ha posibilitado el acceso a nuevos métodos de trabajo a artistas interesados en la ciencia ficción y la fantasía, ya sea de *concept artist*, *environments artist*, *character artist*, *prop designer* y un largo etcétera.

3.3. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS

En el marco de los fundamentos que el ilustrador ha de dominar para desarrollar un nivel competente en la industria, profundizaremos en varias materias clave que se consideran las más importantes a nivel artístico, estas son: el dibujo de la forma, la perspectiva, el estudio anatómico, la comprensión del comportamiento de la luz y el color, y la composición.

El estudio y la comprensión de la perspectiva, y posteriormente la forma, es esencial para el resto de los fundamentos a desarrollar. Autores como Scott Robertson⁶ hacen una gran labor de recopilación de lo esencial en esta materia para un iniciado en el dibujo que quiera aplicar el dibujo en perspectiva de manera correcta. Ya lo escribía el propio Leonardo DaVinci en su *Tratado de Pintura*:

El joven debe aprender en primer lugar la perspectiva, después las medidas de todos los cuerpos. Más tarde, de la mano de un buen maestro, ejercitarse en las bellas proporciones, después practicar del natural para confirmar las razones de las cosas aprendidas, observar por un tiempo la mano de diferentes maestros, y habituarse a cultivar y practicar el arte.
(DA VINCI, 2013, p.111)

Una vez se comprenden el dibujo de las formas geométricas básicas, el estudiante puede iniciarse en el estudio anatómico. Esto es esencial, puesto que un ilustrador de fantasía requiere de conocimientos previos sobre lo que ya existe si quiere representar aquello que es irreal, ya que, como hemos dicho anteriormente, la fantasía no se genera de la nada, los diseños de elementos fantásticos beben directamente de la realidad y es mediante la modificación de la misma como puede el inventor crear la suya propia de manera creíble y familiar. El estudio del esqueleto y el entendimiento de las articulaciones es esencial a la hora de representar el cuerpo humano en el espacio. Una vez se domina el esqueleto como estructura que soporta el cuerpo, es cuando se pueden añadir los mús-

⁶ Nacido en 1966 en Oregon, Estados Unidos. Además de diseñador y dibujante, ha sido profesor durante más de 25 años en materia de diseño y dibujo. En su carrera ha publicado un total de 13 libros, entre los que se encuentran *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments* y *How to Render: the fundamentals of light, shadow and reflectivity*.

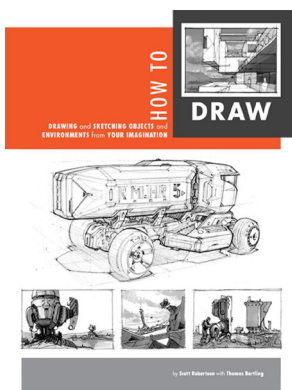


Fig. 7. ROBERTSON. *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments*, Scott Robertson. 2012

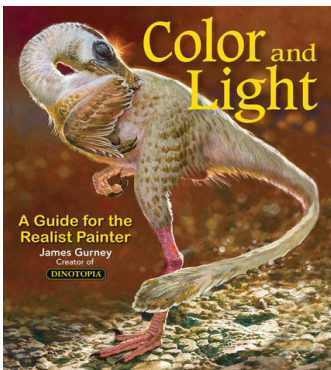


Fig. 8. GURNEY. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. 2010

culos y otras deformaciones para construir la forma y crear volumen. Entre los autores más referenciados a la hora de estudiar el cuerpo humano para su representación artística se encuentran Gottfried Bammes, Michael Hampton o George Bridgman. Entre otros, recursos online como los que aporta Stan Prokopenko⁷, pintor y profesor, son de un gran valor académico.

En cuanto a la luz, es imperativo el estudio de las formas bajo diferentes condiciones lumínicas, entendiendo las relaciones entre valores dentro de una misma composición. De la luz y su comportamiento se ha hecho estudio desde la pintura clásica hasta hoy, con el descubrimiento de técnicas a lo largo de la historia como el *chiaroscuro* o el *sfumato*. El ilustrador y pintor James Gurney recoge en sus libros *Luz y color* y *Realismo Imaginativo* todo lo necesario para comprender la materia y comenzar a profundizar en el estudio de manera sólida.

Por último, el ilustrador también debe prestar atención a la composición. La concepción de una composición satisfactoria ha sido perseguida desde los inicios del arte. A lo largo de la historia, las leyes compositivas han ido variando según el movimiento artístico que acompañaba. En la actualidad, el ilustrador tiene un amplio repertorio del que servirse para profundizar en la materia, libros como *Framed Ink*, *Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings*, y *Art Fundamentals*, entre otros.

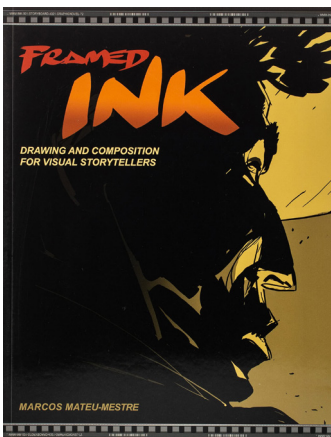


Fig. 9. MATEU-MESTRE. *Framed Ink*. 2010

⁷ Nacido en 1986, en Odessa, Ucrania. Stan Prokopenko es un reconocido pintor y dibujante que pasó a ser profesor de miles de estudiantes con su programa online de dibujo y anatomía. Sus cursos son referenciados por los profesionales de la industria de la ilustración y el concept art en todo el mundo por su gran valor educativo.

4. DESARROLLO

Este apartado profundiza en el proceso de trabajo que se ha seguido para conseguir un resultado óptimo, que se espera haber reflejado en los anexos presentados, estudiando el briefing inicial, el análisis de los referentes, el proceso de desarrollo y la estimación de los gastos.

4.1. BRIEFING

El eje central de este proyecto fue desde un primer momento la creación de un libro digital que pudiera ser descargado en pdf sin necesidad de ser impreso físicamente. En cuanto a su contenido, lo esencial era crear un cuaderno que recogiera una serie de ilustraciones, bocetos y algunas pinturas más acabadas, pertenecientes a un personaje dentro de un mundo fantástico. Se estimaba que el proyecto debía de tener una extensión aproximada de veinte páginas, suficientes para generar una muestra de cómo se vería el resultado final de un proyecto más grande. Además, el libro se ha hecho en su totalidad con herramientas digitales como Photoshop y Artstudio Pro. Los dibujos e ilustraciones han sido realizadas de manera artesanal desde el inicio, sin usar técnicas de modificación de imágenes o texturizado como el *photobashing*⁸. El diseño de las páginas, así como su maquetación y los textos que hay en cada una de ellas también han sido creadas desde cero.

4.2. REFERENTES

La dirección artística de este proyecto no estaba bien definida desde un primer momento, no fue hasta más adelante, mediante la investigación y la búsqueda de diferentes referentes artísticos y estilísticos que se llegó a encaminar la apariencia de las páginas y los dibujos hacia un estilo concreto.

4.2.1. Guía estética de las páginas

Para definir la guía estética de las páginas se ha referenciado principalmente la obra de *The Spiderwick Chronicles*, de Tony DiTerlizzi y Holly Black. Esta saga de libros infantiles narran la historia de una familia de tres hermanos que se mudan a una casa a las afueras. En ella descubren un cuaderno que pertenecía al anterior propietario del lugar y contiene apuntes sobre unas criaturas invisibles que viven en los alrededores. Esta obra ha sido de gran inspiración tanto por su

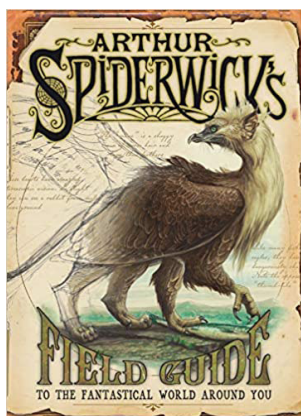


Fig. 10. BLACK-DITERLIZZI. *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*. 2005

⁸ Técnica que consiste en el uso de imágenes combinadas entre sí y editadas por el artista para generar ideas rápidamente y dar como resultado una pieza de concepto o ilustración que puede simular la pintura digital. Esta técnica es utilizada sobre todo por estudios de cine y videojuegos en proyectos de aspecto realista para acortar los tiempos de producción.



Fig. 11. BLACK-DITERLIZZI. *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*. 2005



Fig. 12. AMUNDSEN. *Grower*. 2022



Fig. 13. JIANG. *Lady Maria*. 2022

narrativa como por su estilo artístico. La saga de libros cuenta con una edición llamada *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*, que no es más que una recopilación de las criaturas que se describen en los libros y se vieron posteriormente en las películas. Este último libro recoge a la perfección la idea que se tenía en mente para el desarrollo del proyecto, páginas amarillentas con cierto desgaste, tipografía que simula la escritura a mano y textos rodeando al dibujo, como anotaciones hechas en el momento. La sensación general que transmite esta obra es la de un cuaderno de campo que el investigador llevaba consigo cuando veía esas criaturas, algo que era necesario plasmar en el proyecto.

4.2.2. Referentes en el dibujo

En cuanto al dibujo, se ha tenido como referente principal y casi de forma inconsciente al ilustrador y concept artist Even Mehl Amundsen. Even es un artista digital y tradicional que ha trabajado para Wizards of the Coast, Ubisoft, Blizzard, Blur, Guerrilla Games o Riot, entre otros. En sus años de desarrollo profesional, ha alcanzado un manejo del volumen y las formas, que dotan a la imagen de mucho dinamismo sin perder credibilidad. Su capacidad para deformar las figuras sin desproporcionarlas y darles personalidad es algo que se ha tenido siempre en cuenta a lo largo del proyecto y ha servido para tener un punto de apoyo al que dirigirse cuando algún boceto no alcanzaba el grado de calidad exigido para el trabajo final.

Otros artistas que el alumno ha tenido siempre en cuenta en lo relativo al dibujo son Karl Kopinski y Kim Jung Gi. Estos dos artistas no están tan enfocados exclusivamente al género fantástico, pero comparten con Even Amundsen un similar dominio de los volúmenes y el entendimiento de la perspectiva. Estos tres artistas suponen para el alumno un faro al que dirigirse a la hora de abordar un nuevo dibujo. De hecho, se ha utilizado una manera de generar ideas y bocetos similar a la que utilizan Kopinski y Amundsen cuando comienzan una nueva ilustración. Este proceso será descrito más adelante en el apartado correspondiente a la descripción del proceso de trabajo.

4.2.3. Referentes en la pintura

En lo referente a la pintura, se han escogido artistas que aún trabajando en digital, son capaces de emular un resultado tradicional. Entre ellos destaca principalmente Betty Jiang, quien ha trabajado como ilustradora y concept artist para estudios como Riot Games, Volta o Big Blue Bubble. Sus ilustraciones tienen ese enfoque románticista que engloba todo un mundo en el que se encuentra el personaje que dibuja este libro y encaja a la perfección con la atmósfera que se busca generar.



Fig. 14. JABLONSKI. *Three Under his Eye*. 2017

Otro artista muy presente en el apartado pictórico es Piotr Jabłoński, quien ha trabajado para Arkane Studios⁹ y colaborado con ellos para producir las dos entregas de los videojuegos de la saga *Dishonored*. Su estilo comparte muchas similitudes con el de Jiang, dejando ver pinceladas y espacios con menos detalle que se pierden en el fondo y dando protagonismo a ciertas zonas a propósito para dirigir la mirada del espectador. En general su trabajo es efectivo a la vez que espectacular, pero deja ver claramente su dominio de la luz, el color y los volúmenes.

4.2.4. *Atmósfera y worldbuilding*

La atmósfera que se busca generar con este proyecto bebe directamente del videojuego *Bloodborne*. Esta obra de FromSoftware sitúa al jugador en un mundo oscuro y siniestro, su estética gótica y victoriana derrocha personalidad y encaja a la perfección con un mundo sumido en una cacería constante contra las bestias que deambulan por Yharnam, el lugar donde trascurren los hechos. Conforme el jugador avanza en su partida comienza a entender que las bestias son una fachada que esconde misterios inspirados en los relatos de H.P. Lovecraft. De esta obra se ha referenciado principalmente el estilo de las vestimentas y la arquitectura, así como su forma de envolver misterios.



Fig. 15. *Bloodborne*. 2015

⁹ Estudio de videojuegos fundado en 1999 con sede en Lyon, Francia. Este estudio ha producido juegos de renombre como *Dishonored*, *Dishonored 2* o *Prey*.

4.3. PREPRODUCCIÓN

4.3.1. *Trasfondo*

Previo al diseño de las páginas, se ha ideado una historia a la que ceñirse, una trama que engloba al libro y al personaje, quien además, necesitaba de una motivación para explorar este territorio ajeno a la civilización a la que pertenece. La idea principal consiste en que al protagonista y creador del libro, Markus Vikten, se le ha contratado para prestar sus servicios de ilustrador en una expedición a una isla remota. Esta isla supone una incógnita para el protagonista porque, según los reportes, no debería estar ahí, de hecho, no figura en ningún mapa del continente. Aún así, él recibe el encargo a través de un amigo y compañero de profesión. Este encargo viene dado por parte de un grupo de buscadores, una profesión dentro de este mundo que consiste en captar alteraciones en el orden normal de las cosas, todo aquello que sea considerado extraño o paranormal es trabajo para los buscadores que, por lo general, acaban erradicando el problema. Esta no es más que la premisa del proyecto, un punto de partida que desencadena una trama y da pie a descubrir un lugar extraño al mismo tiempo que lo hace Markus.

4.3.2. *Setting*

En el proceso de definir con exactitud cual es el viaje que realiza y como es el mundo que lo rodea, se ha llevado a cabo una fase de brainstorming para clarificar el aspecto del entorno. Usando la herramienta PureRef, se ha montado un moodboard recopilando imágenes que pudieran dar una idea sobre este entorno, la tecnología de la época, las vestimentas, las costumbres, los escenarios y la atmósfera. Estas imágenes están incluidas en los anexos a tamaño completo.

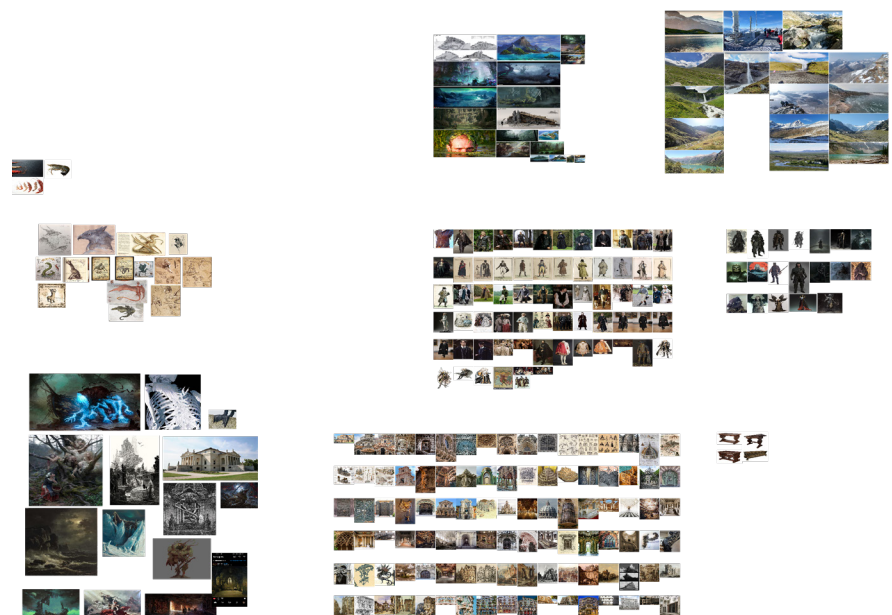


Fig. 16. Moodboard general. 2021

En cuanto a las referencias históricas que se han agregado al moodboard han sido, en su mayoría, aquellas que hacen referencia a los siglos XVIII y XIX, sobre todo para la vestimenta, sin prestar especial atención en la tecnología de estos siglos.



Fig. 17. Moodboard vestimenta.
2021



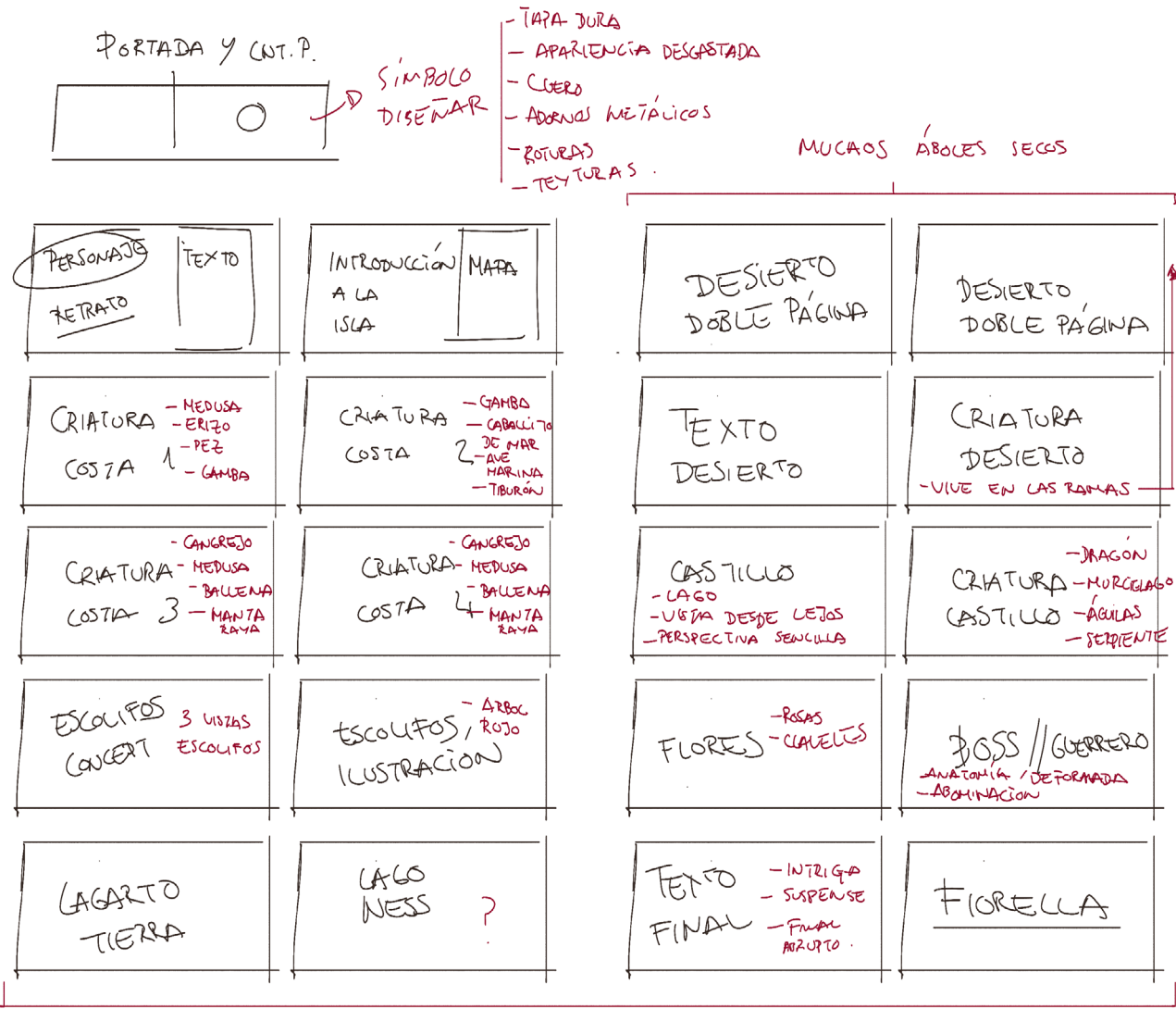
Fig. 18. Mapa de Iton. 2022

En lo arquitectónico no hay tanta restricción dado que todo el libro transcurre en esta nueva isla aparentemente deshabitada, de manera que la arquitectura del continente permanece desconocida para el lector en esta muestra de veinte páginas. Aún así, ha sido importante para la contextualización del protagonista, saber cómo es el lugar de donde viene, sus costumbres y su aspecto general. A grandes rasgos, los estilos gótico y barroco, son la principal inspiración. Es esencial la atención a los detalles y la ornamentación, el uso de ventanales de gran tamaño, la ostentación y el lujo. Esto hace contraste con barrios bajos que pueda haber en las grandes ciudades donde la desigualdad es más pronunciada.

4.3.3. Distribución de las páginas

Una vez el estilo y la ambientación estuvieron claros, se realizó un planteamiento de la estructura general de las veinte páginas, siguiendo una distribución lógica que tuviera concordancia con la travesía que realiza el protagonista a través de la isla. Por otra parte, se ha tenido que definir el territorio, diseñar un mapa de la zona que explora el personaje, elegir la fauna concreta de cada parte del trayecto y darle un sentido cronológico a las páginas. De esta manera, la fauna y flora de la costa está en las primeras páginas.

A la hora de esbozar las diferentes criaturas del proyecto se ha seguido el mapa anterior como guía para saber en términos generales que debía de haber en cada página. Más adelante se analizará el proceso seguido para diseñar cada página individualmente.



OTRANA DE LAS FLORES ~ BUSCADORES CULTAN / SABEN ALGO

Fig. 19. Mapa estructural de las páginas. 2022

4.3.4. Construcción del personaje

Con la disposición general del contenido y la ambientación bien definidas, fue necesario conceptualizar al personaje, adentrarse en su personalidad, aspecto, defectos y virtudes. Para ello se enumeraron una serie de características principales que debía de tener el personaje, así como un aspecto general y a partir de ahí se hicieron bocetos que encajaran con la descripción. Markus Vikten es un pintor frustrado, forzado a trabajar como ilustrador para trabajos menores por no ser capaz de vender ninguna obra de arte propia, a diferencia de su amigo. Su familia le recrimina su mediocridad y la falta de brillantez en su trabajo, es por esto que está aislado y no es una persona muy alegre. Es alguien sombrío, pero no demasiado. Su carácter es tranquilo y sosegado. Sin ser un cobarde, es bastante cauteloso y no suele correr riesgos, antes de actuar siempre imagina lo peor. En el continente vive solo, ha pasado por una mala racha y necesita desesperadamente algún trabajo para salir del paso. Este trabajo es algo que no haría si pudiera elegir, pero no tiene otra opción.



Fig. 20. Markus Boceto 1.
2022



Fig. 21. Markus Boceto 2.
2022

4.3.5. Textos y maquetación

Por último, ha sido fundamental la búsqueda de una tipografía y estilo concreto de las páginas del libro basados en los referentes anteriormente mencionados. Además, al ser el libro completamente digital, el objetivo ha sido integrar elementos para dar la sensación de que se está viendo un libro físico que también cuenta una historia por su aspecto y no solo por su contenido.

Más concretamente, para encontrar la tipografía adecuada ha hecho falta poner en una balanza la funcionalidad frente a la estética. Esto ha acarreado varios problemas que se han tenido que solventar mediante la experimentación y las variaciones. La principal problemática ha sido encontrar una tipografía que sea fiel a esta línea estética, basada en la escritura a mano, sin comprometer demasiado la comprensión lectora. La fuente elegida en un principio era muy difícil de leer y varias letras se confundían entre sí, y aunque el apartado estético era bueno, no cumplía con unos mínimos de funcionalidad.

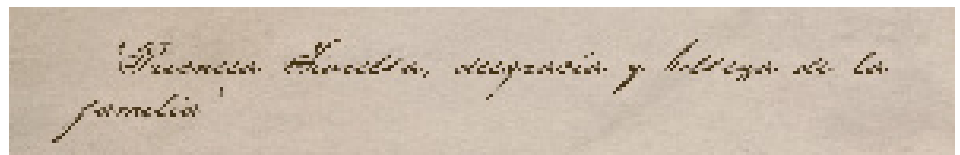


Fig. 22. Tipografía prueba 1. 2022

Tras probar diferentes tipografías se ha elegido la fuente *Emilly Austin*, que simula el estilo de una letra escrita a mano sin ser extremadamente confusa. No es la tipografía más clara ni funcional de todas las que se han probado, pero es lo suficientemente comprensible como para admitir ciertas ambigüedades y mantener el nivel estético deseado.

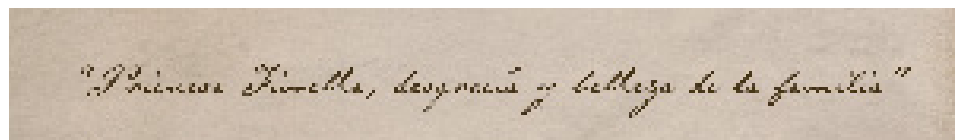


Fig. 23. Tipografía prueba 2. 2022

4.4. ELABORACIÓN

Para toda la elaboración del proyecto se han usado herramientas de dibujo digital tales como Photoshop y Artstudio Pro. Además, se han modelado algunas criaturas en programas de escultura digital como Zbrush para tener una idea más clara de la morfología.

4.4.1. Bocetos de Markus Vikten

Con la personalidad y el trasfondo del personaje realizadas, el siguiente paso fue abocetar una serie de dibujos para buscar el aspecto que mejor casaba con el personaje. Primero, se realizaron esbozos experimentando con la silueta, buscando transmitir esa personalidad en la postura y los gestos.



Fig. 24. Markus Boceto 3.
2022



Fig. 25. Markus Boceto 4.
2022



Fig. 26. Markus Boceto 5.
2022



Fig. 27. Markus Boceto 6.
2022

El objetivo es explorar ideas que no surgen desde un primer momento. Además, en esta parte del proceso no se busca definir los detalles de la ropa o los accesorios, tampoco las facciones de la cara o similares, lo importante es definir las masas principales que conforman la silueta. Aquellas siluetas que son más agresivas fueron descartadas desde el principio, también las que transmiten poder o autoridad.



Fig. 28. Markus Boceto 7.
2022

Tras hacer algunas variaciones dentro de una silueta elegida, se pasó a definir mejor el rostro del Markus. Para ello se tuvieron en mente personajes como Severus Snape, de la saga *Harry Potter*, o Viktor, de la serie *Arcane*.

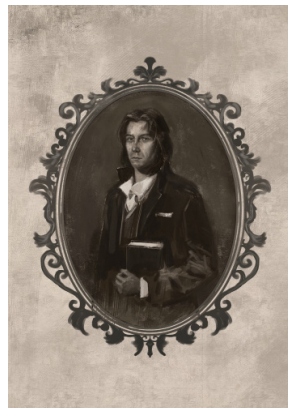


Fig. 29. Markus Boceto 8.
2022



Fig. 30. Markus Boceto 9.
2022

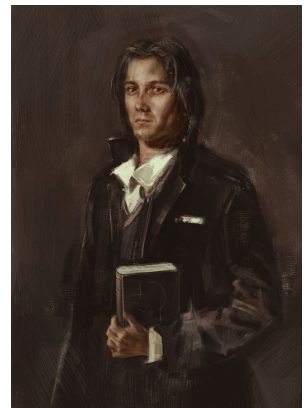


Fig. 31. Markus Boceto 10.
2022

Al principio se realizó un estudio en escala de grises sobre la postura, la expresión y el tono de la ilustración que tendría el libro representando a Markus. Una vez la prueba en escala de grises funcionaba correctamente, se le aplicó color mediante el uso de capas de Photoshop simulando el mismo proceso que se sigue cuando se realizan veladuras en óleo.

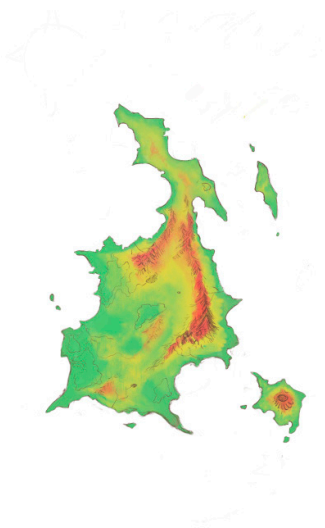


Fig. 32. Mapa topográfico de Iton. 2022

4.4.2. Mapa

En cuanto al diseño del mapa de la isla, se ha seguido un proceso similar al del desarrollo del personaje. En primer lugar, se testearon varios diseños posibles en una hoja de bocetos, de entre los que se eligieron varios para seguir explorando en esa dirección.



Fig. 33. Bocetos del mapa 1. 2022



Fig. 34. Bocetos del mapa 2. 2022

Una vez elegido el diseño más interesante se realizó un estudio topológico del terreno para definir mejor qué partes estarían más elevadas y cuales más próximas al nivel del mar.

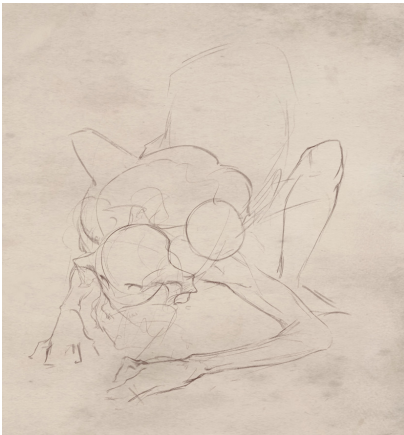


Fig. 35. Boceto criatura 1.
2022



Fig. 36. Boceto criatura 2.
2022



Fig. 37. Boceto criatura 3.
2022

4.4.3. Bocetos de las bestias y escenarios

A la hora de crear cada bestia, así como los escenarios y algunos objetos fundamentales en la trama, se ha realizado un proceso que aplica para todos estos elementos. Según el sujeto, el proceso ha podido tener algunas variaciones, pero por lo general todos han constado de tres fases. Este proceso está inspirado en los artistas mencionados en el apartado de referentes, más concretamente, la metodología usada se asemeja mucho a la de Karl Kopinski y Even Amundsen.

1. Exploración y definición de las masas a línea.

En esta primera fase el objetivo es jugar con las formas, crear masas que recuerden a otros elementos de la realidad e intentar definir la anatomía y la construcción de aquello que se quiere representar. Esta parte del proceso es de gran ayuda para aquellos que no visualizan el dibujo en su cabeza y necesitan hacer bosquejos antes de llegar a tener claro que es lo que se está buscando. Es importante no centrarse en los detalles complejos, el reto aquí es ir a lo general para luego poder ir a lo concreto. Además, mediante este acercamiento tan abstracto de la forma se pone el foco con mayor facilidad en aspectos como la perspectiva, el dinamismo y la línea de acción del personaje. Más adelante se definirán mejor estas masas y se concretarán las características del sujeto.

2. Refinamiento de la línea y definición

En esta segunda fase llega el momento de definir mejor todo aquello que se ha construido en la primera. Sin llegar a aplicar sombreado o dar volumen a ninguna forma en concreto, lo importante es clarificar bien la línea para que luego el trabajo de acabado sea lo más sencillo posible. Es aquí donde se ha explorado más con los accesorios, la armadura o los patrones que tiene cada sujeto. Para el correcto dibujo de ciertos elementos es fundamental el uso de referencias con el objetivo de comprender bien aquello que se quiere dibujar. En el momento en el que la materia ha sido demasiado compleja o se desconocía su forma construcción se han realizado estudios individuales con el único objetivo de saber aplicarlos correctamente al dibujo en el bestiario.

3. Renderizado

La última parte de este proceso ha sido la de renderizar el dibujo a línea resultado de la fase anterior. Aquí el trabajo de construcción es menor, lo importante es saber representar correctamente factores como la reflectividad de los materiales, el valor local de cada objeto en escala de grises o la dirección de la luz en todo momento. En definitiva, es un trabajo de dar volumen y realismo al dibujo que ha sido refinado anteriormente.

Este proceso ha sido fundamental para llevar un método aplicable a todo y no depender de la aleatoriedad en cada nuevo acercamiento. Además, es una metodología que aporta seguridad y confianza en el proceso, si algo no funciona en la primera fase, no lo hará tampoco en la segunda, de esta manera se van resolviendo los posibles problemas que se encuentren en el proceso de manera acotada. Los problemas de construcción, perspectiva y dinamismo serán visibles en la primera fase, aquellos referentes a la comprensión en profundidad de lo que se dibuja y el detalle de cada elemento serán acotados a la segunda fase y los problemas que sean derivados de un uso incorrecto de la luz y los valores serán pertenecientes a la tercera fase.

4.4.4. *Ilustraciones a color*

Si bien estas ilustraciones son escasas en el proyecto, han sido las más complejas y exigentes. Para la realización de estas ilustraciones se han aplicado todos los conocimientos adquiridos acerca de el comportamiento de la luz, los esquemas de color, la composición y perspectiva. La metodología aplicada a cada ilustración ha sido cambiante y compleja, pero ha consistido a grandes rasgos en una mezcla de todos los procesos anteriores a los que se le añade un cuarto paso de aplicación del color. En cada ilustración, una vez bien definida en escala de grises, se le ha realizado un estudio de varios esquemas de color diferentes a los que ceñirse a la hora de aplicar el color.



Fig. 38. Boceto ilustración .
2022



Fig. 39. Ilustración acabada.
2022

4.4.5. *Cubierta y maquetación de las páginas*

Ambos elementos del proyecto fueron diseñados desde cero mediante el uso de imágenes y texturas que simularan aquello que se quería representar. Al no ser un libro físico, el objetivo ha sido dar la sensación de que el lector está viendo en su pantalla el propio libro.

En el caso de las páginas, su aspecto se ha conseguido mediante el uso de imágenes con texturas de papel antiguo o deteriorado, algunas capas y modos de fusión, y algo de pintura digital. En cuanto a la cubierta del libro, se hicieron bocetos para generar los patrones que adornan la portada y la contraportada, estos fueron echos a mano dibujados mediante photoshop y posteriormente pintados. Las texturas de cuero, sin embargo, han seguido el mismo proceso que las páginas.

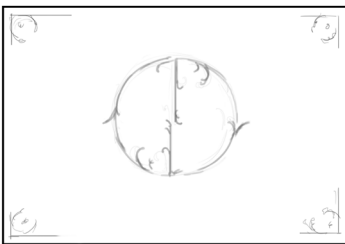


Fig. 40. Boceto cubierta delantera 1. 2022



Fig. 41. Boceto cubierta delantera 2. 2022



Fig. 42. Cubierta delantera final. 2022

4.5. PRESUPUESTO

En el caso hipotético de que alguna editorial o particular decidiera apoyar el proyecto, se estima que el presupuesto necesario para desarrollar un libro a mayor escala con una extensión aproximada de cien páginas, sería de unos 25.000 euros. Esta estimación se ha hecho en base a lo que equivaldría un salario anual para el artista. Un año es el tiempo aproximado que tomaría para el artista completar el proyecto con una extensión satisfactoria para su comercialización. Dado que el libro no tiene formato físico, no habría ningún coste de producción adicional, más allá de las horas que el artista emplea en el desarrollo del mismo.

Además, no se descarta la posibilidad de lanzar una campaña de kickstarter para aquellos que decidan apoyar el proyecto tras ver estas veinte páginas de muestra. Aun así, si bien otros artistas populares en las redes sociales han conseguido financiar sus proyectos de esta manera, estos cuentan con una fanbase previa que facilita su difusión, por lo que sería necesario un estudio de mercado y una buena campaña.

4.6. RESULTADOS



Fig. 43. Cubierta trasera.
2022



Fig. 44. Cubierta delantera.
2022

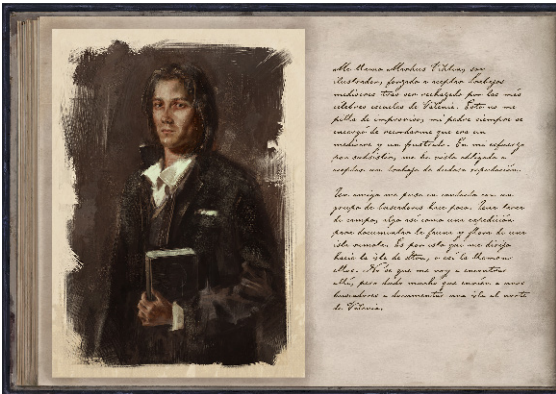


Fig. 45. Página 1. 2022



Fig. 46. Página 2. 2022

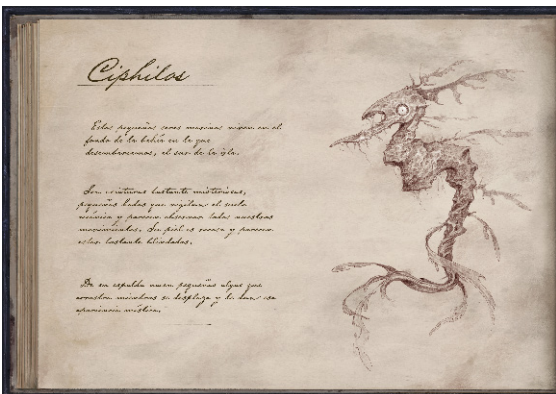


Fig. 47. Página 3. 2022

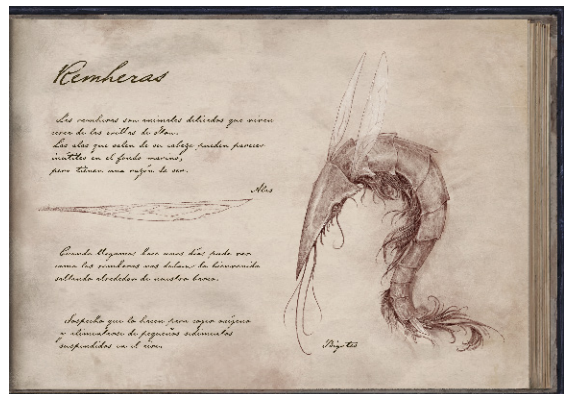


Fig. 48. Página 4. 2022

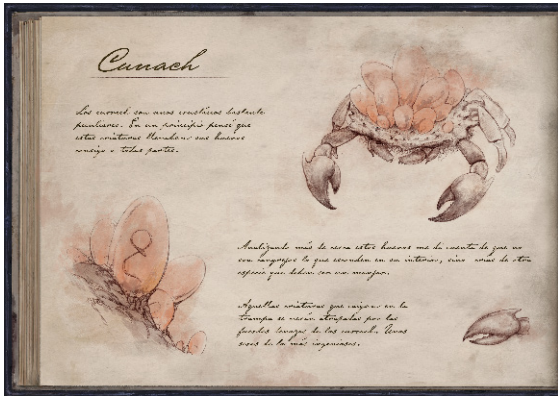


Fig. 49. Página 5. 2022



Fig. 50. Página 6. 2022



Fig. 51. Página 7. 2022



Fig. 52. Página 8. 2022



Fig. 53. Página 9. 2022

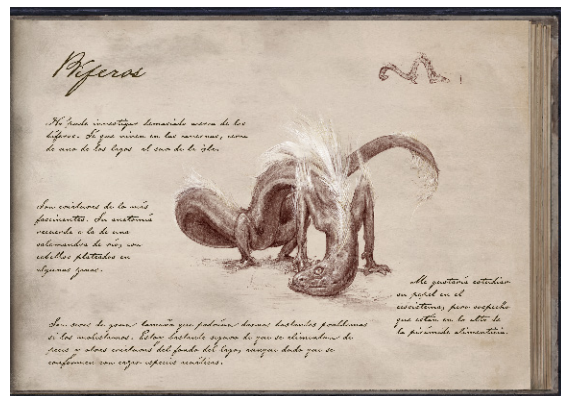


Fig. 54. Página 10. 2022



Fig. 55. Página 11. 2022



Fig. 56. Página 12. 2022

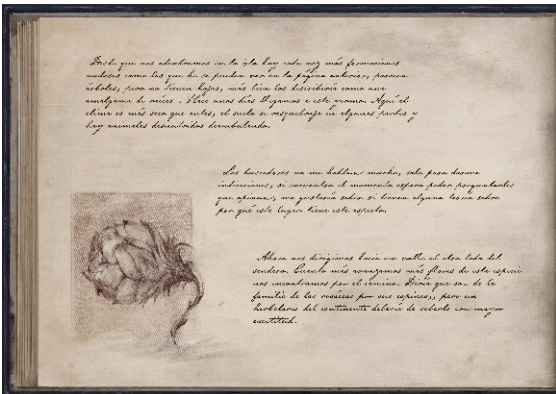


Fig. 57. Página 13. 2022



Fig. 58. Página 14. 2022



Fig. 59. Página 15. 2022



Fig. 60. Página 16. 2022



Fig. 61. Página 17. 2022



Fig. 62. Página 18. 2022

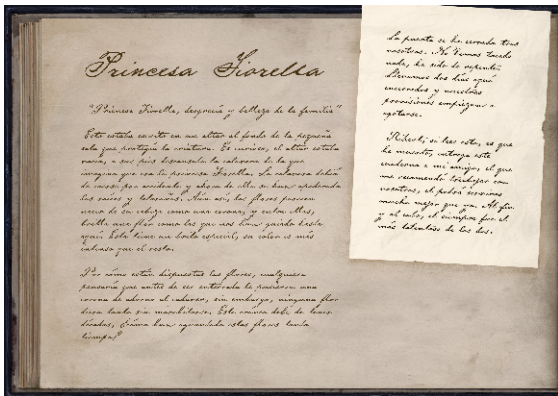


Fig. 63. Página 19. 2022



Fig. 64. Página 20. 2022

5. CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto ha puesto a prueba las competencias del alumno desde el primer momento. Antes que nada, ha exigido organización para elaborar un plan bien definido que englobe todas las fases del trabajo. Esto es algo que, aunque en un principio no se ve tan claro, puede ser la diferencia entre un proyecto completo y uno inacabado o incoherente. La búsqueda de unos referentes, la conceptualización y la preproducción, el análisis y la posterior elaboración, han tenido que preverse para medir bien los tiempos de producción y no verse sobrepasado.

Mediante el estudio de la historia de la ilustración fantástica más reciente, se ha ganado perspectiva sobre la materia y ha servido para ampliar la visión de lo que se entiende por ilustración. Además, el estudio de las técnicas usadas por aquellos que nos preceden ha inspirado algunas de las ilustraciones a color que están contenidas en el resultado final.

Por otra parte, se han expandido los horizontes creativos mediante la búsqueda de unos referentes concretos. La selección de guías o mentores a los que dirigirse para consultar conceptos, ha aportado nuevas ideas y seguridad a la hora de aplicar los fundamentos que previamente se habían estudiado. A su vez, se han contemplado muchos aspectos en los que el alumno aún carece de la habilidad suficiente y necesita reforzar mediante el estudio y la práctica.

La elaboración de un trasfondo para el libro tampoco ha sido tarea fácil, dada la inexperiencia en la materia. Este proyecto ha exigido horas de lectura acerca de la creación de mundos fantásticos coherentes y con un trasfondo que tenga sentido. Aún así, la corta extensión que tiene el trabajo difícilmente ayuda a poner en práctica estos conocimientos.

También ha sido difícil mantener un estilo consistente en las ilustraciones para que todas parezcan realizadas con los mismos medios y echas por un mismo personaje.

En general, ha sido muy gratificante el desarrollo de un proyecto tan exigente y completo que ponga en práctica todo lo que el alumno ha aprendido. Desde el principio hasta el final se ha enfocado el trabajo con la intención de emular un acabado profesional y se espera que el resultado no se aleje demasiado de esta aspiración.

6. BIBLIOGRAFÍA

ARTÍCULOS

SERÉS GUILLÉN, G. (1994) “El concepto de fantasía, desde la estética clásica a la dieciochesca”. *Anales de Literatura Española*. N. 10. ISSN 0212-5889, pp. 207-236

LIBROS

BELOLEIL, G. *et al.*(2021). *Fundamentos del Arte. Segunda Edición: Luz, forma, color, perspectiva, profundidad, composición y anatomía*. Madrid: 3dtotal Publishing.

DA VINCI, L. (2013). *Tratado de Pintura*. Madrid, España. Alianza Editorial.

GURNEY, J. (2009). *Realismo Imaginativo: Como pintar lo que no existe*. Madrid, España. Anaya

GURNEY, J. (2015). *Luz y Color*. Madrid, España. Anaya.

MATEU-MAESTRE, M. (2020). *Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales*. Madrid: Anaya Multimedia.

ROBERTSON, S. (2021) *Dibujo: Cómo crear objetos y entornos con imaginación*. Madrid, España. Anaya.

ROBERTSON, S. (2021) *Rende: Los fundamentes de la luz, la sombra y la reflectividad*. Madrid, España. Anaya.

SCOTT CARD, O. (2013). *Como escribir ciencia ficción y fantasía*. Madrid: Almut Ediciones.

PÁGINAS WEB

ARTSTATION: *About Scott Robertson*.
<<https://www.artstation.com/scoro/profile>>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>>

STAN PROKOPENKO: *About*.

<<https://stanprokopenko.com/about/#:~:text=In%202007%20Stan%20became%20the,generally%20being%20a%20baller%20artist.>>

TFG Y TFM

BUIGUES, I. 2021. *El Medallón del Arconte: Diseño de una edición ilustrada*. Trabajo de Fin de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://m.riunet.upv.es/handle/10251/170422>>

PERAIRE FERRERES, C. 2020. *Ilustración Fantástica: Orígenes y métodos de dibujo para representar lo imaginado*. Trabajo de Fin de Máster. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/148846>>

7. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. *Flateyjarbók*. s. XIII-XIV
- Fig. 2. *Epopeya de Gilgamesh*. 2500-2000 a. C
- Fig. 3. DORÉ, Gustave. *Don Quijote leyendo libros de caballerías en su estudio*. (1863)
- Fig. 4. TOLKIEN. *The Lord of the Rings*. 1991
- Fig. 5. WATERHOUSE. *La Belle Dame sans Merci*. 1893.
- Fig. 5. LEE. *Nazgul*
- Fig. 6. FRAZETTA. *Conan*. 1996.
- Fig. 7. ROBERTSON. *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments*, Scott Robertson. 2012
- Fig. 8. GURNEY. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. 2010
- Fig. 9. MATEU-MESTRE. *Framed Ink*. 2010
- Fig. 10. BLACK-DITERLIZZI. *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*. 2005
- Fig. 11. BLACK-DITERLIZZI. *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*. 2005
- Fig. 12. AMUNDSEN. *Grower*. 2022
- Fig. 13. JIANG. *Lady Maria*. 2022
- Fig. 14. JABLONSKI. *Three Under his Eye*. 2017
- Fig. 15. *Bloodbrone*. 2015
- Fig. 16. Moodboard general. 2021
- Fig. 17. Moodboard vestimenta. 2021
- Fig. 19. Mapa estructural de las páginas. 2022
- Fig. 20. Markus Boceto 1. 2022
- Fig. 21. Markus Boceto 2. 2022
- Fig. 22. Tipografía prueba 1. 2022
- Fig. 23. Tipografía prueba 2. 2022
- Fig. 24. Markus Boceto 3. 2022
- Fig. 25. Markus Boceto 4. 2022
- Fig. 26. Markus Boceto 5. 2022
- Fig. 27. Markus Boceto 6. 2022
- Fig. 28. Markus Boceto 7. 2022
- Fig. 29. Markus Boceto 8. 2022
- Fig. 30. Markus Boceto 9. 2022
- Fig. 31. Markus Boceto 10. 2022
- Fig. 32. Mapa topográfico del ton. 2022
- Fig. 33. Bocetos del mapa 1. 2022
- Fig. 34. Bocetos del mapa 2. 2022
- Fig. 35. Boceto criatura 1. 2022
- Fig. 36. Boceto criatura 2. 2022
- Fig. 37. Boceto criatura 3. 2022
- Fig. 38. Boceto ilustración . 2022
- Fig. 39. Ilustración acabada. 2022
- Fig. 40. Boceto cubierta delantera 1. 2022
- Fig. 41. Boceto cubierta delantera 2. 2022
- Fig. 42. Cubierta delantera final. 2022
- Fig. 43. Cubierta trasera. 2022
- Fig. 44. Cubierta delantera. 2022
- Fig. 45. Página 1. 2022
- Fig. 46. Página 2. 2022
- Fig. 47. Página 3. 2022
- Fig. 48. Página 4. 2022

Fig. 49. Página 5. 2022
Fig. 50. Página 6. 2022
Fig. 51. Página 7. 2022
Fig. 52. Página 8. 2022
Fig. 53. Página 9. 2022
Fig. 54. Página 10. 2022
Fig. 55. Página 11. 2022
Fig. 56. Página 12. 2022
Fig. 57. Página 13. 2022
Fig. 58. Página 14. 2022
Fig. 59. Página 15. 2022
Fig. 60. Página 16. 2022
Fig. 61. Página 17. 2022
Fig. 62. Página 18. 2022
Fig. 63. Página 19. 2022
Fig. 64. Página 20. 2022

ANEXOS

Junto a esta memoria se adjuntan dos archivos en formato pdf con anexos a los resultados del proyecto y a las figuras que por motivos de maquetación se ven a tamaño muy reducido. Se recomienda ver el anexo que contiene los resultados del proyecto a doble página.