



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El Fan Art Como medio de promoción artística.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Romero Zurro, Carla Stefanía

Tutor/a: Millán Almenar, Enrique

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

TÍTULO:

El Fanart como medio de promoción artística.

Title:

Fan art as an instrument towards artistic promotion.

Titule:

El Fanart com a mitjà de promoció artística.

RESUMEN:

El estudio estético del fenómeno “Fanart” a partir de personajes relevantes en plataformas audiovisuales. Su rápida difusión en espacios mediáticos y redes sociales.

La realización de Fanart como forma de divulgación artística en las redes sociales. La aplicación de ilustraciones en productos propios para su venta sin vulnerar los derechos de propiedad intelectual e industrial.

El uso de la ilustración como elemento de difusión. Desde la investigación de conceptos, documentación, bocetos, proyecto final y difusión en los medios sociales.

SUMMARY:

The aesthetic study of the Fan art phenomenon based on emblematic characters from different audiovisual platforms. Its rapid dissemination in media spaces and social networks.

The realization of Fan art as a way of artistic disclosure in social networks. The application of illustrations in own products for sale without infringing intellectual and industrial property rights.

The use of illustration as an element of dissemination. From the research of concepts, documentation, sketches, final project and spreading in the social media.

PALABRAS CLAVES

Fanart; Personajes; Redes Sociales; Producto; Promoción; Divulgación; Ilustración; Dibujo; Comunicación.

KEY WORDS:

Fan Art; Characters; Social Networks; Product; Promotion; Publication; Illustration; Drawing; Communication.

2. AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a mi familia que ha sabido mantenerme motivada durante toda la duración de la carrera, animándome y apoyándome en los momentos duros, así como también celebrando conmigo los logros y aptitudes adquiridos.

Por otro lado, me gustaría agradecer al conjunto de profesores de la Universidad Politécnica de Valencia, quienes han compartido conmigo y mis compañeros sus conocimientos, que tanto me han aportado e influenciado en mi carrera profesional y en el ámbito personal.

No pueden faltar los agradecimientos a mis amigos y compañeros que tanto me han ayudado.

A mi marido por ser tan paciente conmigo ya que no es fácil desarrollarse en una carrera como la nuestra.

A mi tutor Enrique que ha hecho un trabajo excelente, resolviendo dudas, corrigiendo y motivándome en su tiempo, sobrepasando la distancia y la vida de padre.

A mis gatos Orión y Nymeria y mi perro Neko, que me acompañan cada día amenizando las horas de trabajo. A mi hermana que ha hecho de niñera para que pueda escribir un poco.

Y en especial a mi hijita Leah Aurélie, que me acompañó desde dentro y ahora a mi lado, durante todo este proyecto y por quien fue la motivación máxima para, al fin, terminar mi TFG.

3. ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
2.1. <i>Objetivos</i>	8
2.1.1. <i>Objetivos principales</i>	8
2.1.2. <i>Objetivos secundarios</i>	8
3. METODOLOGÍA	9
3.1. <i>La ilustración aplicada</i>	9
3.2. <i>Cronograma de trabajo</i>	10
4. MARCO TEÓRICO	11
4.1. <i>Definición de Fanart</i>	11
4.2. <i>Referentes</i>	12
4.2.1. <i>James Gurney</i>	12
4.2.2. <i>Aaron Blaise</i>	13
4.2.3. <i>Pernille Oorum</i>	14
4.2.4. <i>Loish</i>	14
4.2.5. <i>Steven Thompson</i>	15
4.2.6. <i>Amanda MacFarlane</i>	15
4.2.7. <i>Michael Relth</i>	16
4.2.8. <i>Jason Frenny</i>	17
5. PROYECTO	18
5.1. <i>Búsqueda de ideas/ Brainstorming</i>	18
5.2. <i>Moodboards y bocetos</i>	20
5.3. <i>Anatomía morfológica</i>	21
5.4. <i>Composición</i>	23
5.5. <i>Técnica</i>	24
5.6. <i>Estudio de la luz y el color</i>	25
5.7. <i>Verificación y exportación de los resultados</i>	25
5.8. <i>Publicación web</i>	26
5.9. <i>Creación de productos</i>	27
5.10. <i>Costes y desarrollo de productos</i>	29
6. CONCLUSIONES	29
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	30
8. BIBLIOGRAFÍA	32

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace del interés personal por aprender más sobre un medio en el que he estado trabajando desde el término de mi carrera y durante recorrido profesional.

La creación de personajes fantásticos mediante técnicas de ilustración es un espacio creativo que permite la experimentar, contar historias y transmitir valores.

En mi trabajo; me centro específicamente en el campo de la ilustración, conocido como Fan art.

El Fan art es un género propio de la cultura POP. Nace fruto de la necesidad de expresar una apreciación hacia un personaje/serie/película o libro en particular, de una manera personal y única. En mi trabajo concretamente se trata de interpretar personajes con un estilo propio. Esto significa que no hablamos de una copia sino de una interpretación, tomando como referencia ciertos aspectos del personaje que se quiere representar y re-dibujándolo desde mi propia perspectiva.

Esta difusión de imágenes basadas en referentes de la cultura popular, se ha convertido en un trampolín o medio de promoción artística. Al ser publicadas en diferentes redes sociales, otras personas que comparten el mismo interés por estos personajes populares los comparten o mencionan en sus propias redes, poniendo en conocimiento de otros usuarios mis ilustraciones. Gracias a este fenómeno, estas ilustraciones son susceptibles de ser aplicadas en distintos soportes y ser fácilmente comercializadas como distintos productos de manera online o física.

En el comienzo de mi carrera y durante los años de formación en Bellas Artes, pude conocer, experimentar y desarrollar distintas técnicas que influencian hasta el día de hoy mi trabajo. Las diferentes posibilidades técnicas me permitieron entender de una manera más profunda cómo funciona la luz, se traduce en color, contraste, composición... para crear profundidad, dinamismo e interés para el ojo humano. Los estudios de forma y anatomía, fueron esenciales para poder desarrollar un estilo de caricatura, deformar de manera apropiada y poder dar credibilidad a mis personajes. Las distintas técnicas para la creatividad propiciaron una fuente constante de producción artística y recursos para ayudar a desbloquear mi creatividad cuando así es necesario. El estudio de la retórica en la pintura también me ayudó a entender y crear personajes, ya que es necesario este conocimiento para dar una personalidad concreta a los mismos.

Durante mi carrera comenzó a resurgir mi interés previo por la animación, esto sucedió de manera espontánea, a pesar de que no pude participar en las asignaturas propias de este género. Por otro lado los conocimientos en diseño gráfico han sido muy útiles a la hora de desarrollar mi carrera profesional, por lo cual estoy muy agradecida de mi paso por la Facultad de Bellas Artes.

Gracias también a la posibilidad de realizar las prácticas con el programa Erasmus+, pude encontrar trabajo en Bélgica, donde apliqué mis conocimientos artísticos en un ambiente de diseño gráfico comercial, realizando ilustraciones y diseños para la venta directa al público. Estos clientes apreciaron mi trabajo, fue de vital importancia para desarrollarme de manera profesional. Muchos de ellos me siguen procurando con nuevos contactos y clientes hasta el día de hoy, y sirvieron para dar reconocimiento a mi proyección profesional. (Véase por ejemplo Renard Drinks <https://www.instagram.com/renarddrinks/?hl=en>, <https://www.carla-romero.com/renarddrinks>).



Fig.1. Realización de etiquetas para las botellas de la marca Renard Drinks. En este caso la botella Arnard Renard.

Fig.2. Realización de etiquetas para las botellas de la marca Renard Drinks. Botella Julien Renard.



Fig.3. Dirección artística para el evento Renard Drinks 2017.



Fig.4. Renard Drinks, bocetos.

En este proyecto participé en un principio realizando el diseño de las ilustraciones y posteriormente ofreciendo soluciones en cuanto a la parte técnica de la impresión de las etiquetas para terminar siendo directora artística del proyecto completo.)

Al mismo tiempo y de manera exponencial, mi interés por la animación y el diseño de personajes fue creciendo hasta el punto en el que trabajé en un pequeño estudio de animación, donde mi función principal era la creación de personajes, fondos, dirección artística y preparación de elementos para ser posteriormente animados por mis colegas. Durante este tiempo pude conocer las distintas etapas del Pipeline lo cual es vital para la fluidez de un proyecto de animación, en donde participan distintos creadores de distintos campos.



Fig.5., Fig.6., Fig.7., Frames de la animación realizada en colaboración con el estudio Whojo (Bélgica, 2018), para el videojuego de plataforma Hoverloop.

En mi tiempo libre comencé a dedicarme a la creación de Fanarts, al principio como un hobby aunque de manera secundaria se ha convertido en otra fuente de ingresos gracias a su popularidad. Es por ello que quiero dedicar mi trabajo final de grado al desarrollo y exploración de este género en concreto.

Fig.8. y fig.9. Fanart de Star Wars. Poe y Finn.



Fig.10. Fanart de Capitán Fantástico.

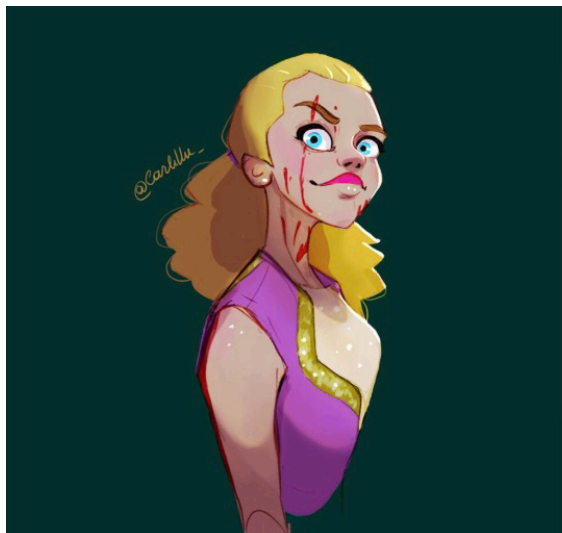


Fig.11. Fanart de Tonya.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

2.1. Objetivos principales

- Realizar una colección de ilustraciones enmarcadas en el género del Fan art.
- Creación de imágenes que evoquen un sentimiento nostálgico, dinámico y que el receptor se sienta identificado
- Promoción personal y desarrollo de negocio mediante la realización de Fanarts aplicados a productos que serán vendidos de manera activa (ferias) o pasiva (online).
- Promocionarlo mediante el uso de social media y plataformas online (website).
- Investigar el marco conceptual y referentes del fenómeno Fan Art.

2.2. Objetivos secundarios

- Conocer más sobre el fenómeno del Fan art.
- Conocer y estudiar autores
- Aprender a desenvolverme mejor en este ámbito de ilustración.
- Experimentar y prácticas con técnicas digitales.
- Ampliar conocimientos sobre la ilustración aplicada.
- Crear una colección coherente de ilustraciones.
- Realizar el proyecto desde una perspectiva feminista.
- Realizar un proyecto más allá del ámbito académico con una clara proyección profesional.

3. METODOLOGÍA

3.1. La ilustración aplicada

La metodología que se ha seguido para la realización de este proyecto de Fan art, es la propia de los proyectos de ilustración comercial. Esta se compone de una fase previa conceptual que parte del análisis de referentes, moodboards, estudios de anatomía, creación de bocetos, postproducción de la imagen definitiva con medios digitales, su promoción y distribución en las redes y la creación de productos comerciales. Todo ello trabajando de manera flexible y libre, dejando espacio a la experimentación por el propio carácter de la obra. Este proceso creativo culmina en una imagen que ha de ser visualmente atractiva, interesante, narrativa y que auto-exige una preparación previa. Ha de ser mencionada, qué para la rápida difusión del Fan art, se debe adherir a un Hype del momento. Esto puede necesitar de una aceleración del proceso creativo en algunos aspectos, como el de la toma de referentes y preparación estética.

Otro aspecto primordial es el de traducir estos referentes a un estilo personal asociado al cartoon. Este género necesita formarse en base a un estudio anatómico correcto para otorgarle veracidad al personaje. Por lo que un estudio de la anatomía a partir de referentes formales y metodología propia del dibujo es esencial.

- Gesto (Captura de las líneas de acción, aptitud y balance del personaje).
- Estructura (Conocimiento del esqueleto).
- Volumen (Definición de las principales masas musculares).
- Forma (Detallado final, estético y formal del personaje).

Gracias a los años invertidos en mi educación en la facultad de Bellas Artes, pude adquirir muchos de estos conocimientos que ahora se ven reflejados en mi trabajo.

Como se mencionó previamente, el factor tiempo es de real importancia, hay que generar imágenes en un tiempo muy breve a partir de una fase previa de toma de ideas y referentes.

Para ello se parte de un cronograma que debe contemplar cuatro fases básicas:

- Observación y toma de ideas.
- Desarrollo de la ilustración.
- Publicación web de las imágenes.
- Generación de productos derivados de ellas.

Para este proyecto deseo realizar una colección de 12 imágenes. Cada fase en

total llevaría una inversión de aproximadamente 3 meses. Es decir; 3 meses en toma de ideas y bocetos, 3 meses para generar el total de las ilustraciones, otros 3 meses en su publicación y post producción, ya que esto será dosificado a lo largo de este tiempo, permitiendo continuar creando nuevas imágenes y generar productos en función del éxito que van cosechando. Individualmente, este proceso llevaría por ejemplo: 1 semana para la toma de ideas y bocetos máximo, 8/12 horas para la realización de la ilustración, 1 hora para su publicación (Con tiempo entre una ilustración y otra para generar interés), 1 hora para la generación de productos con las ilustraciones aplicadas, 6 horas para su promoción y marketing.

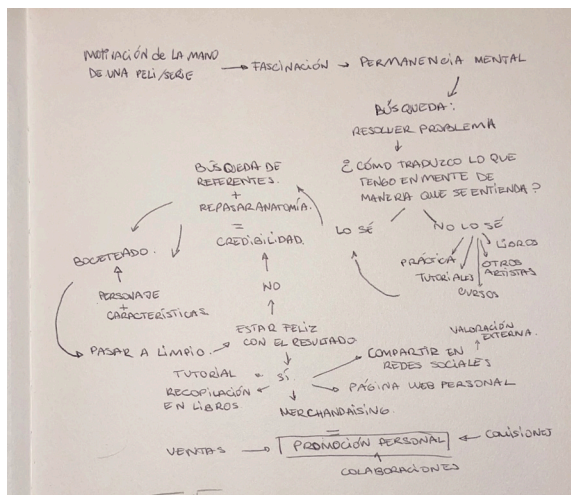


Fig.12. Proceso creativo.

3.2. Cronograma de trabajo

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Noviembre	Diciembre
2021											
IDEAS											
2022											
ILUSTRACIÓN											
PUBLICACIÓN											

Fig.13. Tabla que muestra el calendario de trabajo.

	IDEACIÓN	REALIZACIÓN	PUBLICACIÓN	PRODUCTOS
ILUSTRACIÓN	1 semana	8/12 hs	1 h	1 h

Fig.15. Tabla que muestra el tiempo de trabajo por ilustración.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Definición de Fanart

El Fanart es un concepto que proviene del inglés. Se utiliza para denominar aquellas obras de arte, de naturaleza visual, basadas en personajes, períodos del tiempo, vestimenta, o referentes creados por un tercero.

La intención del Fanart no es la de “copiar” el original, si no de crear una nueva narrativa.

Esta nueva concepción, se materializa mediante el dibujo del tipo como, manga, fotografía.

Estos elementos previamente existentes, generalmente proceden de la cultura de masas y de los medios de comunicación (televisión, libros, videojuegos, cómics, Anime entre otras).

Originalmente, el fanart era una manera de designar la obra de un artista o aficionado que creaba su obra en base a el tema por el cual sentía admiración, con gran popularidad entre los géneros de fantasía y ciencia ficción.

El fanart, por definición (arte hecho por un fan), no puede existir sin ser un subordinado de un universo existente, que el autor “adopta” de otro creador, reinterpretándolo con su propio estilo.



Fig.14. Andy Warhol es un claro ejemplo de un artista que fruto de su admiración por Marilyn Monroe produjo numerosas obras basadas en su retrato.

¹GURNEY, JAMES, (1992). *Dinotopia*., New-York, USA: Simon + Schuster Inc.

²WISE, KIRK, (1991). *La Bella y la Bestia/ Beauty and the Beast*., Hollywood (CA), USA.

³CLEMENTS, RON, MUSKER, JOHN, (1992). *Aladdin/ Aladdin*, Hollywood (CA), USA.

⁴BLAISE, AARON,. WALKER, ROBERT, (2003). *Hermano Oso/ Brother Bear*, Hollywood (CA), USA.

4.2. Referentes

4.2.1. James Gurney

James Gurney es un artista y autor estadounidense más conocido por su serie de libros ilustrados *Dinotopia*¹, que se presenta en forma de diario de un explorador del siglo XIX desde una isla utópica en la que conviven humanos y dinosaurios.

Este artista ha sido de vital referencia en nuestro proyecto en cuanto al uso de la luz y creación de volumen mediante el uso de la teoría del color. Fig.15., Fig.16.



Fig.15. James Gurney, astronauta.



Fig.16. James Gurney, en su estudio.

4.2.2. Aaron Blaise

Aaron Blaise (nacido en 1968, EE. UU.) es un pintor, animador, director de cine e instructor de arte estadounidense. Es conocido por su trabajo en *La Bella y la Bestia*², *Aladdin*³ y *Hermano Oso*⁴. Fue nominado al Oscar a la mejor película de animación por *Hermano Oso*. Trabaja con personajes que se caracterizan por ser muy expresivos y en él me he basado para poder darle esa intención que las caricaturas necesitan para tener una personalidad que los haga destacar entre otros. Fig.17., Fig.18.



Fig.17. Aaron Blaise, Moby Dick, personaje.

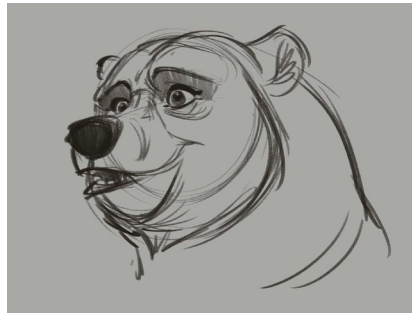


Fig.18. Boceto Aaron Blaise

4.2.3. Pernille Oorum

Pernille Ørum es una ilustradora y diseñadora de personajes danesa que vive como autónoma en Copenhague, Dinamarca. De ella puede verse una gran influencia en cuanto a la simplificación y estilización de los personajes. Fig.19., Fig.20.



Fig.19. La Mujer Maravilla, Pernille Oorum



Fig.20. Spiderman, Pernille Oorum

4.2.4. Loish

Ilustradora y animadora. Nacida y criada en los Países Bajos, Lois Van Barle, alias Loish, es una artista conceptual, ilustradora y animadora independiente. Ha trabajado para Blizzard, Guerrilla Games, Lego y Pigmental Studios, entre otros. El uso del color y el storytelling es también otro punto de referencia importante para este proyecto. Fig.21., Fig.22.

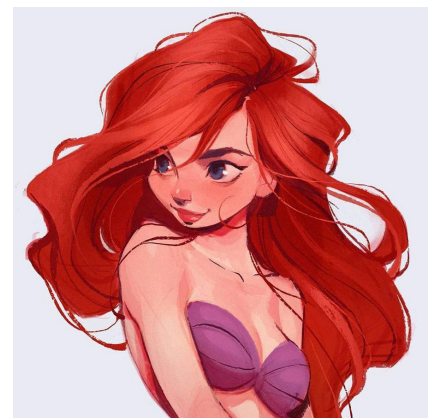


Fig.21. La sirenita Fanart, Loish

Fig.22. Bella Fanart, Loish

4.2.5. Steven Thompson

Diseñador principal de *The Walt Disney Company*. Hábil en Storyboarding, animación de personajes, desarrollo de productos, diseño de productos y diseños de personajes. Sólido profesional de las artes y el diseño graduado en el Instituto de las Artes de California. Su obra tiene un alto contenido de Fanart, su estilización y las referencias a los clásicos de Disney, consolidando un esquema artístico en el cual basarnos. Fig.23., Fig.24.



Fig.23. Rapunzel, Steven Thompson



Fig.24. Bella, Steven Thompson

4.2.6. Amanda MacFarlane

Amanda Macfarlane, es una artista independiente autodidacta. Ha trabajado para empresas como *Hasbro*, *Big League Chew*, y *Warner Bros*. Es un punto de referencia en cuanto al Fanart, ya que ha dedicado casi toda su carrera a la creación de los mismos, sirviendo de inspiración para este proyecto. Fig.25., Fig.26.



Fig.25. Fanart Starwars, Amanda Macfarlane



Fig.26. Fanart Profesora Trewllany, Harry Potter, Amanda Macfarlane

4.2.7. Michael Relth

Michael Relt, es un animador, ilustrador y diseñador independiente, que trabaja en Santa Mónica, California. Entre algunos de los clientes con los que ha colaborado se encuentran Disney, Riot Games, Netflix y VMAs. El interés con respecto a su obra es el uso de la luz, la textura y su expresión narrativa. Fig.27., Fig.28

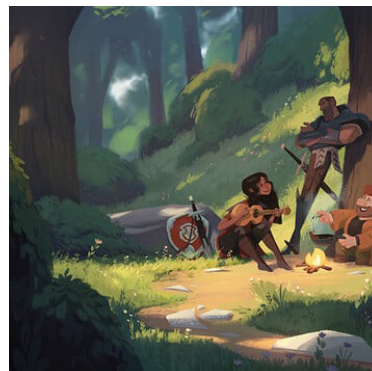


Fig.27. Michael Relth

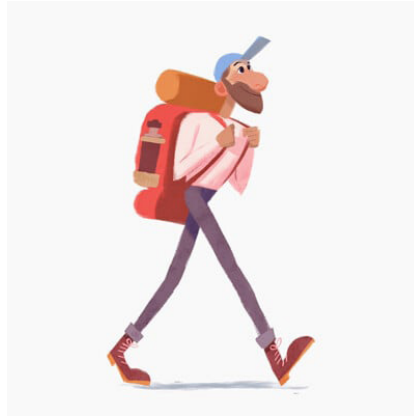


Fig.28. Hiker, Michael Relth

4.2.8. Jason Freeny

Jason Freeny (nacido en 1970) es un artista estadounidense especializado en escultura, juguetes de diseño e imágenes generadas por ordenador. Es propietario del estudio *Moist Production*, que actúa como principal editor y distribuidor de sus obras. Es más conocido por su arte anatómico, en el que realiza dibujos recortados y esculturas de objetos inanimados (normalmente de juguete), como un hombre de *Lego*, una muñeca *Barbie*, el pez animado *Nemo* o un perro con globos.

Como referente es interesante desde un punto de vista anatómico, ya que aunque las figuras en las que se basa son estilizadas, sus proporciones no dejan de ser correctas. Fig.29., Fig.30.



Fig.29. Hello kitty, Jason Freeny



Fig.30. Baby Cupid, Jason Freeny

5. PROYECTO

5.1. Búsqueda de ideas/ Brainstorming

La motivación principal para dibujar personajes nace de un fuerte sentimiento de admiración por alguna de sus características particulares. Por ejemplo, valentía, agilidad, actitud ante la adversidad, humor, ciertos valores con los que me identifico, etc.

Principalmente, el objetivo de mis ilustraciones son mujeres. Como mujer nacida a finales de los años 80 durante mi infancia y parte de mi adolescencia, no pude encontrar casi personajes femeninos o referentes con los cuales pudiese sentirme identificada y aprender de su manera de ser para enfrentarme a mis propios problemas. Esto para mí y muchas otras personas es un punto importante en el desarrollo de nuestra personalidad. Rodeada de un mundo particularmente enfocado en la idea de que las mujeres son delicadas, sumisas y que debemos ser (equivocadamente) “femeninas” para ser aceptadas socialmente, supuso un impacto muy grande en mi propio desarrollo. Es por eso, que sentí la necesidad de crear personajes con una cierta actitud y valores que pueden ser como el simple hecho de apreciar su propia sensualidad, a valores más complejos, como el de huir de las normas establecidas por una sociedad opresora. La idea es crear más difusión de estos personajes para que otras personas puedan encontrar una guía, respaldo y referente conceptual.

La ilustración es un medio visual y las creaciones deben tener cierto “appealing”, concepto que se define como interés o atractivo. Pensemos en el personaje como un elemento de diseño que debe atraer en primer lugar la mirada del espectador para después introducirle en sus aspectos narrativos. Hemos de mencionar, que estas ilustraciones Fan art, van dirigidas principalmente a personas que ya son fans de estos personajes. Pero no excluyen generar interés de personas que los desconocen, creando, tal vez, un incógnito

que a través de la lectura del texto que acompaña o del nombre, nos puede llevar a realizar su propia investigación y conocer el trasfondo del personaje.

Otros espectadores que esperamos alcanzar serían los cazatalentos o directores de arte, ya que podrían ser clientes potenciales para futuros proyectos remunerados.

Las ideas vienen siempre trabajando y para mantener el proceso creativo en marcha, toda idea y observación sobre personajes susceptibles de ser adaptadas a mis creaciones, quedan reflejadas en mi sketchbook. A menudo realizo anotaciones, bocetos rápidos o gestuales para no olvidar estas ideas y poder volver a ellas cuando así lo deseo.

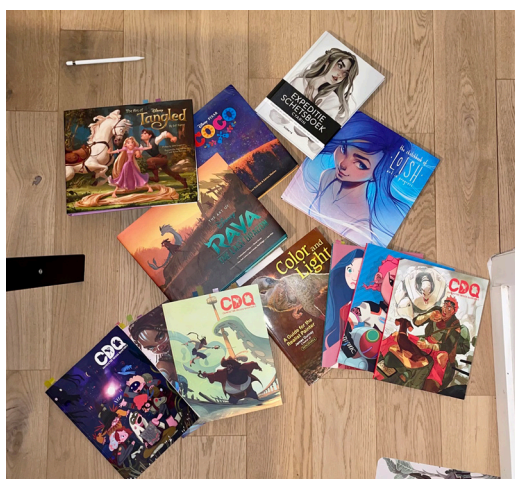


Fig.31. Algunos libros y revistas donde busco inspiración.



Fig.32. Bocetos recopilados en el libro *EL ARTE DE ENREDADOS*, Jeff Kurtui

¹ WILLIAMS, RICHARD, (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber edition.

Los bocetos son una parte experimental en la que disfruto mucho, la libertad creativa es infinita y crea una cierta expectación que me motiva para ver el resultado final del mismo.



Fig.35. Distintos bocetos para Harley on fire.

5.3. Anatomía morfológica (La deformación creativa del cuerpo humano)

Para la realización de mis ilustraciones desde el momento en el que comienzo a definir los bocetos, debo tener en cuenta y a lo largo de todo el proceso, la anatomía detrás de cada personaje. Existen varios aspectos que necesitamos considerar con respecto a la misma. Lo primero, es que para deformar, hay que conocer. Observar y aprender la anatomía del cuerpo humano o de cualquier otra criatura que querríamos recrear. Necesitamos conocer cómo y dónde se encuentran los huesos, que nos servirán para dar estructura a nuestros personajes. Cada músculo, que comprenderá las partes blandas del personaje, siendo estos los que a menudo sufrirán la deformación caricaturesca propia del estilo cartoon. Ha de tenerse en cuenta que aunque este estilo con muchísima libertad, existen algunas normas que deben mantenerse. Tomando como referente, por ejemplo, a Jason Frenny y Richard Williams. Cómo podemos observar en la comparación entre el cuerpo humano y la obra de Jason Frenny, aunque deformes, los personajes siguen manteniendo un sentido anatómico, lo cual los hace 100% creíbles. En la gran mayoría de sus esculturas se repite esta idea de exponer los órganos y esqueletos de cada personaje, siendo evidente un conocimiento previo anatómico que ha sufrido una transformación. Por otro lado tenemos Richar Williams, animador profesional y creador del libro-biblia "*The Animator's Survival Kit*"¹.

¹ HAMPTON, MICHAEL, (2010). *Figure Drawing: Design and Invention*. London: Titan Books Ltd; Facsimile edition

² LOOMIS, ANDREW, (1943). *Figure Drawing: For All It's Worth*, London: Titan Books Ltd; Facsimile edition

³ LOOMIS, ANDREW, (1956). *Drawing the Head and Hands*. London: Titan Books Ltd; Facsimile edition

⁴ KIRILL, CHIKALIN, (2022). *L'Ecorché App*

⁵ ULDIS, ZARINS., 2017 *Anatomy of Facial Expressions*. Anatomy Next, Incorporated

⁶ PLASENCIA CLIMENT, CARLOS., 1998 *El rostro humano*. Universidad Politécnica de Valencia

Williams señala muy bien al principio del libro que es imprescindible que cualquier aspirante a animador aprenda las habilidades fundamentales de dibujo, en particular el dibujo del natural y los conocimientos de anatomía.

Otro conjunto de recursos que consulto con cierta periodicidad son *Figure Drawing: Design and Invention*¹, por Michael Hampton (gran libro de anatomía artística); *Figure Drawing: For All It's Worth*², por Andrew Loomis; *Drawing the Head and Hands*³, por Andrew Loomis; ciertas aplicaciones y páginas webs llenas de recursos como por ejemplo *L'Ecorché App*⁴. Aplicación con referentes anatómicos muy completa; etc. Otra de mis fuentes de información es el dibujo del natural, práctica que intento realizar con cierta continuidad para seguir adquiriendo conocimiento mediante la observación. Esta fase la realizo normalmente, sobre papel, para conceptualizar frente a los resultados. Cuando dibujo algo lo analizo y lo comprendo mejor. Estudio de expresión facial y exageración



Fig.36. El estudio anatómico permite que las deformaciones que realicemos se vean realistas.

Tan importante es desarrollar la expresión corporal como la facial. Ambos deben ir en consonancia con el gesto del modelo, transmitir acción, estados anímicos, etc. Aquí las normas anatómicas vuelven a estar presentes. Hay que considerar el movimiento natural del cuerpo para poder representar las expresiones de una manera creíble. Un gran autor al que admiro por su caricaturizaron de principalmente, animales, es Aaron Blaise. Animador y creador de personajes, enseña cómo crear expresiones cargadas de significado y emoción desde el simple dibujo más básico de la misma (puntos y líneas) hacia una expresión facial completa y compleja. También empleo como referencia la magnífica colección de imágenes de *Anatomy of facial expressions*, Zarins Uldis, 2017 ⁵. y la recopilación de esquemas expresivos propuesta y recopilada por el Catedrático de dibujo Carlos Plasencia Climent en su libro *El rostro Humano*, 1988 ⁶.

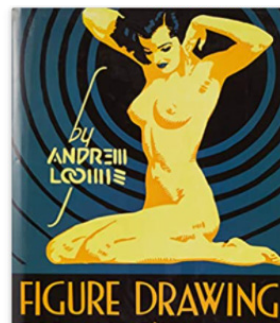


Fig.37. Imagen de portada del libro *Figure Drawing: For All It's Worth*. ANDREW LOOMIS.



Fig.38. Imagen de portada del libro: *El rostro humano*. PLACENCIA CLIMENT, CARLOS.

5.4. Composición

La composición es un conjunto de elementos colocados en un determinado espacio y elemento vertebrador de la imagen. Sin una buena disposición de los elementos, difícilmente se comprenderá la personalidad, actitud y, acción entre otros muchos conceptos.

Para componer la ilustración de un personaje debemos analizar sus pesos visuales, la forma y proporción de sus extremidades, torso, cabeza, etc. Yendo desde lo general hacia lo particular. Estas proporciones se repetirán durante todo el proceso y si queremos dibujarlo en diferentes posturas, acciones y perspectiva, tendrán que ser respetadas. En caso de que este personaje no

esté solo y vaya acompañado, estas proporciones serán válidas en la nueva figura en la misma cantidad pero tal vez dispuestas de una manera diferente. De este modo ambos pertenecerán a una misma realidad, permitiéndonos darle veracidad al conjunto. (Véase imagen donde más de un personaje con las mismas proporciones). Cabe mencionar, que es en este momento donde el balance debe ser acertado. Respetar el eje de gravedad le dará a nuestro protagonista, un lugar en el espacio. (Imagen con eje y personaje, correcto y fuera de balance).

5.5. Técnica

Aunque en general mis bocetos empiezan siempre de manera tradicional, la digitalización se convierte en un paso obligatorio. El motivo por la elección de esta técnica no es otro más que su versatilidad. Absolutamente todos mis dibujos podrían ser creados con gouache, acrílicos, tinta, acuarelas... y aun así obtener resultados muy similares y la apreciación del público. Pero lo que marca mi preferencia es su portabilidad. Con una tablet Wacom puedo trabajar cómodamente desde casa, exportar las imágenes a la resolución necesaria, editar mis dibujos de manera rápida y mantener un orden, todo en un mismo lugar. A la hora de viajar, en lugar de tomar todas mis pinturas o material, solo necesito mi iPad y mi Apple pen. También puedo documentar mi proceso artístico de una manera efectiva. Esto sirve para ver mi progresión durante los años y para crear contenido extra para las redes sociales. En general utilizo Procreate, Photoshop y Paint Studio, aunque el primero es el de mayor preferencia ya que está específicamente dirigido a la creación de ilustración digital.

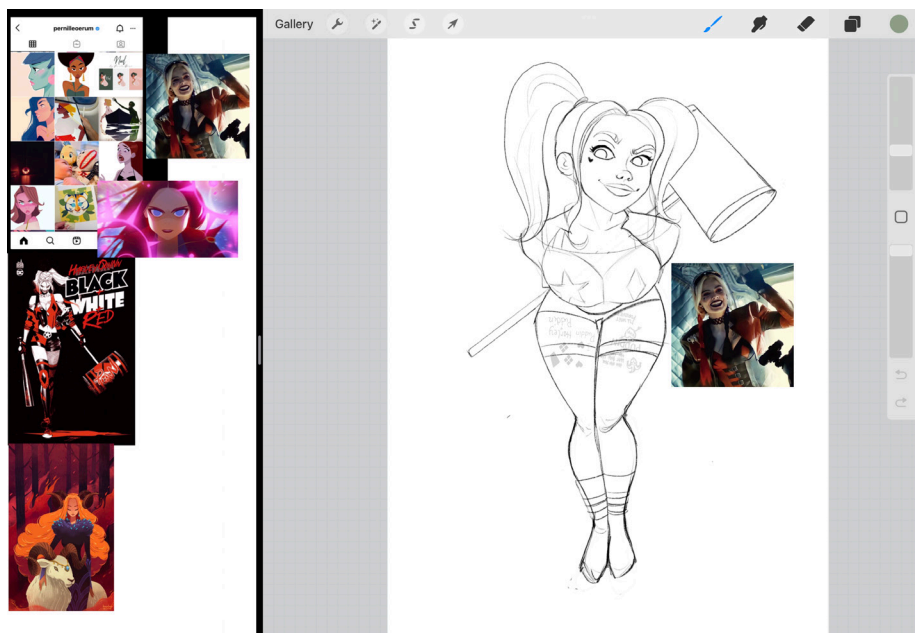


Fig.39. Pasando a limpio el boceto final de Harley on fire.



Fig.40. Imagen extraída de la aplicación L'Ecorché App.

5.6. Estudio de la luz y el color

Como se menciona anteriormente, es importante que las ilustraciones sean “eye catcher”, que llamen la atención desde un principio. La luz juega un papel importante en la composición. Es lo que va a diferenciar una imagen aburrida de una intensa. Antes de comenzar su digitalización, procedo a realizar unas miniaturas de cómo se verá la luz proyectada en la imagen. Me limito a tres valores en escala de gris para simplificar al máximo y no perderme en los detalles. En este momento busco generar contraste y resaltar la figura principal. A partir de este momento cuento con dos posibilidades para seguir con el desarrollo de mi obra:

- Trabajar en escala de grises y aplicar posteriormente la paleta de colores que escogí con anterioridad, experimentando primero sobre las miniaturas.
- Trabajar directamente con una paleta elegida y creando bloques de color superpuestos unos con el otro.

Esto dependerá en gran parte del estado creativo de ese momento. Con ambas opciones se obtienen resultados similares, pero tal vez la segunda puede ser más arriesgada, ya que requiere de una previsualización mental de cómo se verá con color.

5.7. Verificación y exportación de los resultados

Una vez que estoy contenta con el nivel de acabado de la imagen, y trabajar sobre los niveles de la misma hasta que sea de mi agrado, procedo a darla por finalizada. Claramente y dependiendo para el formato que iba a ser dirigida, se eligió previamente una configuración determinada (digital, web o impresión).

- Web /social media: Formato JPEG. Nivel de compresión digital medio.
- Impresión soportes impresos: Formato PDF. Considerando los requisitos de la imprenta y el sistema de color de la misma.
- Impresión sobre productos, (tazas, pullovers, agendas, etc...) Formato PNG. Este formato permite una compresión mínima y conservando una alta calidad de imagen, y mantener capas de transparencias si así se desea.

Para mis productos he elegido un sistema en el que tengo un poco menos de control sobre el proceso de impresión pero que me permite una gran libertad e independencia gracias a su automatización. Para garantizar a mis

clientes que un producto tiene una calidad por la que vale la pena adquirir el producto, siempre encargo una prueba de impresión y análisis si hay que realizar algunos cambios o no. Esto puede parecer una pérdida pero en realidad se trata de una inversión para garantizar la calidad y la vuelta de los clientes.

5.8. Publicación web

A la hora de divulgar mis creaciones de manera digital, tengo en cuenta varios factores adquiridos mediante el aprendizaje y experimentación con las redes sociales.

Instagram mediante la herramienta del hashtag se puede filtrar nuestro contenido a quién pueda compartir un mismo interés.

Si bien esta es una de las plataformas más utilizadas por millones de usuarios, en el transcurso de los años ha habido un cambio radical en la intencionalidad de la misma. Esto ha complicado con creces la comunicación entre público y artistas. Su algoritmo actualmente basa la capacidad de descubrir el contenido en imágenes en movimiento (videos, reels, etc) y en la venta de productos. Con el impacto que esto supone para la comunidad artística, no hay más remedio que adaptarse y producir imaginaria que pueda ser mejor

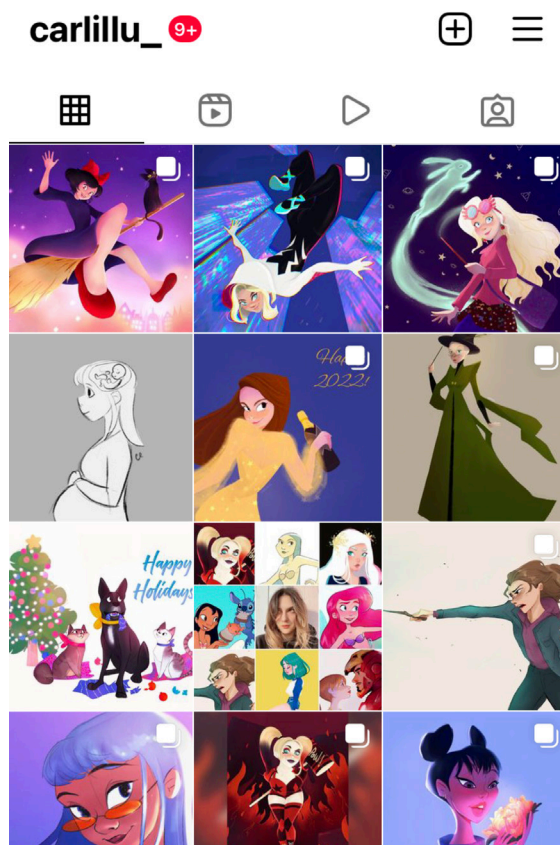


Fig.41. Captura de pantalla del perfil de Instagram.

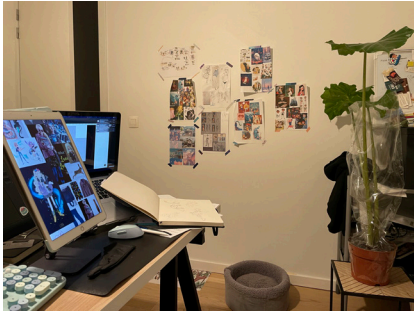


Fig.42. Estación de trabajo utilizando el iPad.

transmitida, y/o explorar otras plataformas.

LinkedIn puede ser muy útil para ser descubierto por otros artistas y profesionales en el ámbito de la animación e ilustración. Pero nuestra intención es llegar a un sector de aficionados que compartan el mismo interés y que puedan convertirse en potenciales consumidores de nuestro producto en cuestión.

ArtStation tiene una base de usuarios también orientado al sector profesional, cuenta con su propia tienda online, donde usuarios pueden poner precio a sus obras y permitir su consumo.

Pinterest y *TikTok*, son una herramienta muy útil para la redirección de usuarios hacia una página web personal u otras plataformas.

Por tanto, en el caso concreto de mis obras que entrarían en la categoría de Fanart, publico con cierta regularidad en Instagram, como mínimo una o dos veces por semana. A continuación realizo un video que puede servir como contenido tanto para los reels de *Tik Tok*, asegurar una afluencia más grande de fans y por último, publico mis posts en *Pinterest* para su difusión pasiva entre fans que serán potencialmente redirigirlos a Instagram y tienda online.

5.9. Creación de productos

Después de un tiempo publicando en Instagram, comencé a recibir mensajes de algunos de mis seguidores preguntando si iba a vender mis ilustraciones. Entonces vi la oportunidad de hacerlo. Comencé con *Society6*⁵, una plataforma de venta de productos en diferentes formatos. Pero las ventas eran muy poco probables, ya que hay demasiada información y opciones para los clientes.

Es por eso que decidí formarme más profundamente en la venta de productos online y al cabo de un tiempo, decidí invertir en ampliar mi suscripción web en *Squarespace* a e-commerce. Esto supuso una mayor inversión de dinero anual, pero con la idea de poder recuperar ese dinero invertido. Como en el día a día con mi trabajo no tengo demasiado tiempo, decidí automatizar al máximo la producción y venta de mis ilustraciones. Por ello y tras una exhaustiva comparativa de plataformas de venta, me decanté por asociar mi tienda online a *Printful*.

En cuanto a la disponibilidad en el mercado, los medios inmediatas que puedo utilizar sin la necesidad de invertir y crear una tienda física, son tres:

- Venta online directa (*Printful*). Esta plataforma permite que los clientes realicen una compra desde mi sitio web, se procese su pago y reciban un producto en los siguientes 10 días, sin la necesidad de que ten-

ga que desplazarme al servicio de distribución o tener que coordinar ninguna impresión o factura. Esto supone también un alto cargo de comisión de parte de la empresa, por lo que el precio de la venta para ser lucrativo tiene que elevarse sobre el coste inicial. Por ejemplo, la realización de una camiseta a precio de coste son 14,50€, con gastos de envío, sin tasas incluidas. Sobre este precio queremos ganar un 21,6% de comisión, por lo que el precio de venta final sería de 18,50€. Es decir, sobre unos 100€ ganaría un total de 21,60€. El otro 78,4% son gastos derivados de la tienda online, producción, material, administración, tasas, comisiones de pago, servicio de suministros, etc. Esto sería un método de venta “pasivo”.



Fig.43. Ejemplo de ilustración aplicada a una camiseta.

- Venta directa en stand. El margen de ganancia es del 100%. Utilizando el mismo método de impresión puedo obtener a precio de coste los productos. (A más unidades encargadas, menor es el precio por el que lo obtendría). La diferencia es que al venderlos en una feria ganaría la totalidad del precio del producto de vuelta. A esto hay que restar el precio de la mesa contratada en la feria, por ejemplo unos 150€ por tres días. El margen de ganancia es la resta del total de beneficios frente a los gastos de cada día, pudiendo resultar más rentable que la primera opción, pero no es dilatada en tiempo. Algunas de las ferias más populares a nivel local son Facts (verano e invierno) y la Comic con de Bruselas. (En el anexo podemos observar una tabla con las ferias, fechas, precios, etc. de Bélgica).
- Venta a tiendas físicas. Esta opción sería la menos rentable de las anteriormente mencionadas. La idea consiste en vender una cantidad mínima de mercancía a una tienda existente, por ejemplo unos 300€ en productos para poder obtener un beneficio real. De estos se debe

deducir la comisión de la tienda (un 30 ó 40% sobre la base final). Mi beneficio se limitaría a un 60% al que se debe restar los gastos de producción del producto.

5.10. Costes y desarrollo de productos

Producto	Precio coste	Precio final
Toalla grande	21,93	29,99
Bolsa tote	14,50	18,50
Camiseta unisex	14,50	18,50
Taza enamel	12,50	16,50
Taza normal	10,50	14,50

Precios actualizados a fecha 10 de febrero del 2022. Proveedor: *Printful*.

6. CONCLUSIONES

Este proyecto ha servido como recopilación de información, métodos y procesos a los que poder volver cuando así lo deseemos. Conceptos con los que he ido familiarizándome en los últimos años. Tener la posibilidad de dar un orden y un lugar a toda esta experiencia es sin duda algo enriquecedor.

Cómo profesional de una actividad artística me veo a diario envuelta en una rutina de trabajos externos. Atender a las necesidades de un cliente y responder con una serie de recursos gráficos predeterminados. Una dinámica que comenzó en mi periodo formativo y que por sus exigencias me alejaba del TFG.

La elaboración de este trabajo fin de grado me ayuda a reflexionar, contemplar mi trabajo y con la premisa de explicar a otros su metodología. No solo quiero transmitir mi conocimiento, también ha sido una experiencia enriquecedora para fortalecer, repasar y actualizar conceptos ligados al mercado de la ilustración/diseño. Desde este momento me planteo seguir revisando las metodologías que voy a seguir adquiriendo con la práctica profesional.

Durante años la principal motivación para mejorar en el dibujo ha sido la necesidad de crear personajes de un aspecto veraz, que funcionen mejor con respecto a su propia realidad fantástica. Estudiando siempre la anatomía artística y también por el hallazgo fortuito o por recomendación de ciertos

artistas. Todo ello referente en mi obra de ilustración aplicada y recopilada en este proyecto de fin de grado.

Por otro lado también buscaba un objetivo secundario que es cada día más patente en el perfil de graduado de Bellas Artes: La promoción artística en redes acompañada de su explotación comercial. Recopilar todo el trabajo descrito que hay detrás de cada proyecto junto a los gastos prácticos de promoción y venta de productos.

Para concluir, podemos afirmar que este proyecto ha sido de utilidad para tener un memorándum del trabajo diario, su valor económico y temporal, así como desde un punto de vista histórico y sentimental. Todo ello me ayudará sin duda a ser más eficaz en próximos retos profesionales.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1. Realización de etiquetas para las botellas de la marca Renard Drinks. En este caso la botella Arnand Renard.

Fig.2. Realización de etiquetas para las botellas de la marca Renard Drinks. Botella Julien Renard.

Fig.3. Dirección artística para el evento Renard Drinks 2017.

Fig.4. Renard Drinks, bocetos.

Fig.5., Fig.6., Fig.7., Frames de la animación realizada en colaboración con el estudio Whojo (Bélgica, 2018), para el videojuego de plataforma Hoverloop.

Fig.8. y fig.9. Fanart de Star Wars. Poe y Finn.

Fig.10. Fanart de Capitán Fantástico.

Fig.11. Fanart de Tonya.

Fig.12. Proceso creativo.

Fig.13. Tabla que muestra el calendario de trabajo.

Fig.15. Tabla que muestra el tiempo de trabajo por ilustración.

Fig.14. Andy Warhol es un claro ejemplo de un artista que fruto de su admiración por Marilyn Monroe produjo numerosas obras basadas en su re-

trato.

Fig.15. James Gurney, astronauta.

Fig.16. James Gurney, en su estudio.

Fig.17. Aaron Blaise, Moby Dick, persona

Fig.18. Boceto Aaron Blaise

Fig.19. La Mujer Maravilla, Pernille Oorum

Fig.20. Spiderman, Pernille Oorum

Fig.21. La sirenita Fanart, Loish

Fig.22. Bella Fanart, Loish

Fig.23. Rapunzel, Steven Thompson

Fig.24. Bella, Steven Thompson

Fig.25. Fanart Starwars, Amanda Macfarlane

Fig.26. Fanart Harry Potter, Amanda Macfarlane

Fig.27. Michael Relth

Fig.28. Hiker, Michael Relth

Fig.29. Hello kitty, Jason Freeny

Fig.30. Baby Cupid, Jason Freeny

Fig.31. Algunos libros y revistas donde busco inspiración.

Fig.32. Bocetos recopilados en el libro *El Arte de Enredados*, Jeff Kurtui

Fig.33. Estación de trabajo con CintQ.

Fig.34. Moodboard para la ilustración de Luna Lovegood.

Fig.35. Distintos bocetos para Harley on fire.

Fig.36. El estudio anatómico permite que las deformaciones que realicemos se vean realistas.

Fig.37. Imagen de portada del libro *Figure Drawing: For All It's Worth*. Andrew Loomis.

Fig.38. Imagen de portada del libro: *El rostro humano*. PLASENCIA CLIMENT, CARLOS.

Fig.39. Pasando a limpio el boceto final de Harley on fire.

Fig.40. Imagen extraída de la aplicación L'Ecorché App.

Fig.41. Captura de pantalla del perfil de Instagram.

Fig.42. Estación de trabajo utilizando el iPad.

Fig.43. Ejemplo de ilustración aplicada a una camiseta.

8. BIBLIOGRAFÍA

BROUERS, LAURA, (2019). *Inspiration and Skills for Your Artistic Journey*. Oregon, USA: Blue Star Press

GURNEY, JAMES, (2010). *Color and light.*, New York, USA: Simon + Schuster Inc.

GURNEY, JAMES, (1992). *Dinotopia.*, New York, USA: Simon + Schuster Inc.

GURNEY, JAMES, (2016). *Imaginative Realism.*, New York, USA: Simon + Schuster Inc

HAMPTON, MICHAEL, (2010). *Figure Drawing: Design and Invention*. London: Titan Books Ltd; Facsimile edition

KRYSTOPHER FAKIR, MYCHAL (2020) *My Artistic Expression on Fan Art.*, Independently published

LOOMIS, ANDREW, (1943). *Figure Drawing: For All It's Worth*, London: Titan Books Ltd; Facsimile edition

LOOMIS, ANDREW, (1956). *Drawing the Head and Hands*. London: Titan

Books Ltd; Facsimile edition

MC CLOUD, S. (1995) *Entender el cómic.*, Bilbao: Astiberri.

MC CLOUD, S. (2007) *Hacer cómics.*, Bilbao: Astiberri.

MONSA, EDICIONES. (2019) *Game Of Thrones –Tribute.*, Barcelona: Instituto Monsa de Ediciones

PLASENCIA CLIMENT, CARLOS, (1998). *El rostro humano.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia

RICKITT, RICKARD, (2006) *Diseño de monstruos y personajes de películas.*, Barcelona: Editorial Océano.

ULDIS, ZARINS, (2017). *Anatomy of Facial Expressions.* USA: Anatomy Next, Incorporated.

WILLIAMS, RICHARD, (2001). *The Animator's Survival Kit.* London: Faber and Faber edition.

WUCIUS, W., (1988). *Principios del diseño en color,* Barcelona: GG, Editorial Gustavo Gili.