



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Creación de un portfolio artístico profesional: concept art e ilustración

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Muñoz Jurado, Neus

Tutor/a: Pleguezuelos Rodríguez, María Isabel

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Este trabajo fin de grado recoge de manera práctica y teórica los procesos necesarios para realizar un portafolio de calidad centrado en los conocimientos en materia de dibujo (*concept art*, ilustraciones, ...) adquiridos a lo largo de los años en el Grado en Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. El objetivo prioritario de este proyecto consiste en presentar una propuesta original que permita reunir todas las aptitudes y capacidades artísticas del alumno en un solo portafolio para su posterior proyección profesional. Además, se pretende fomentar con este proyecto un aprendizaje personal y profesional. Es decir, se busca alcanzar un aprendizaje desde una perspectiva personal y una especialización en el uso de su producción artística mediante el uso de una metodología adecuada que permita el desarrollo de capacidades creativas (inspiración), adaptativas (gestión del tiempo) y técnicas.

PALABRAS CLAVE

Concept art; ilustración; profesional; creación; portafolio

SUMMARY

This end-of-degree project collects in a practical and theoretical way the necessary processes to make a quality portfolio focused on the knowledge of drawing (concept art, illustrations,...) acquired over the years in the Degree in Fine Arts of the Polytechnic University of Valencia. The priority objective of this project is to present an original proposal that allows all the artistic skills and abilities of the student to be brought together in a single portfolio for later professional projection. In addition, this project aims to promote personal and professional learning. That is, it seeks to achieve learning from a personal perspective and a specialization in the use of their artistic production through the use of an appropriate methodology that allows the development of creative (inspiration), adaptive (time management) and technical capacities.

KEY WORDS

Concept art; illustration; professional; creation; portfolio

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	5
3. METODOLOGÍA	6
3.1 PORTAFOLIO	6
3.2 CV ARTÍSTICO	7
3.3 OBRA	8
4. ESTUDIO DE REFERENTES EN CONCEPT ART E ILUSTRACIÓN	9
4.1 EMPRESAS	9
4.2 ARTISTAS PROFESIONALES	13
4.3 ARTISTAS DE OTRAS DISCIPLINAS	17
5. CREACIÓN DEL PORTAFOLIO	22
5.1 SELECCIÓN DE OBRA	22
5.2 MAQUETACIÓN	25
6. CONCLUSIÓN	27
7. BIBLIOGRAFÍA	29
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	32

1. INTRODUCCIÓN

Cuando pensamos en un portafolio, ¿qué se nos viene a la cabeza? Un folleto donde se recogen las obras de un artista, un currículum, la trayectoria temporal en obras, la evolución como autor, ... Realmente el portafolio recoge todos estos conceptos o ideas, pero también algo aún más importante, ya que es la mejor manera para mostrar lo que hacemos y cómo trabajamos, siendo este aspecto aún más relevante para nosotros, los artistas. Desde una perspectiva muy personal, un portafolio bien estructurado y con obras representativas de uno mismo tiene que mostrar en un instante lo mejor de nuestro trabajo, lo mejor de nosotros, y, en este caso, de mi propio trabajo.

Pero surgen muchas dudas en torno a qué hacer y cómo mostrar nuestro trabajo, qué podemos ofrecer y cómo podemos destacar en un mundo tan competitivo. Estas dudas se pueden disipar si tenemos claro el concepto de *qué es un portafolio* (falta averiguar *cómo hacer uno*, y que además esté a la altura de uno profesional, sin tener aún esa experiencia). Suena complejo, pero todos nos enfrentamos a esta situación cuando acabamos nuestros estudios o carreras. En los grados universitarios nos enseñan a trabajar, a estudiar, a buscar soluciones y a seguir creciendo profesionalmente... Y, como estudiante, antes de abordar el tema en su profundidad, he realizado una extensa búsqueda, recopilando aquellos puntos en común (y de interés para mí) que tienen en concreto los portafolios profesionales artísticos. El primer paso es establecer unos objetivos previos.

En mi caso era muy importante que se configurara como un catálogo de obra donde ver diversos estilos, a poder ser obras recientes para que estén a la altura del nivel artístico actual, y utilizarlo como soporte para añadir otros datos relevantes. Teniendo esto claro, y para presentarlo de la manera más directa y clara posible, debería de contener los diversos apartados o puntos: una portada, contraportada, unas 10 obras (tampoco queremos que sea demasiado largo y se haga pesado) y que además contenga cierta información curricular, como competencias, títulos, etc. Todo esto para que el portafolio sea lo más conciso e informativo posible.

Este trabajo final de grado se ha de entender como un estudio personal en torno a la creación de un portafolio y su puesta en práctica, cuya finalidad es crear esa trayectoria hacia lo profesional, siguiendo los pasos que otros antes han recorrido y que les ha ayudado a estar donde están.

2. OBJETIVOS

Para este proyecto me centraré en todos aquellos aspectos que puedan hacer que mi idea de portafolio profesional funcione. En mi caso el portafolio está dirigido hacia dos sectores concretos de industrias culturales, es decir, está dirigido a empresas editoriales, e incluso publicitarias, y a empresas vinculadas con el mundo de los videojuegos, por lo tanto, el portafolio debería reflejar esta dicotomía: la ilustración y el *concept art*.

La ilustración me es útil a la hora de optar a alguna editorial como dibujante, tanto de portadas como de ilustraciones o viñetas dentro de los propios libros. En este campo se busca la versatilidad, el control del dibujo y el cuidado al detalle. El *concept*, por otro lado, se enfoca más en la propia utilidad del artista para resolver problemas y generar obra rápidamente, con el objetivo de agilizar procesos de creación y diseño. La metodología empleada en este campo me da la oportunidad de optar al diseño de personajes, entornos, *props*, ... Y me es útil a la hora de poder acceder tanto a una empresa centrada en videojuegos, como a una centrada al desarrollo de películas, tanto de animación como de acción real.

Tanto el *concept* como la ilustración son estudios que tienen diferentes funciones, pero que se complementan de manera perfecta, generando un artista creativo, eficiente y con control del dibujo y diversas técnicas. Todas estas características de los dos campos artísticos me puede abrir las puertas a otros sectores, como al publicitario y del diseño.

Ahora aclarado el principal objetivo que me guía hacia quién va a ir dirigida la obra que voy a generar en este portafolio, hay que centrarse en abarcar otras secciones esenciales de este. Como bien comentaba al principio de este trabajo, otros de nuestros objetivos es el conseguir un portafolio que hable de mí como artista, que sea profesional y que recopile lo mejor de mi trabajo, para demostrar las capacidades adquiridas a lo largo de la carrera.

Planteados mis objetivos prioritarios, que son hacia dónde dirigir toda mi atención, empiezo a cuestionarme otros conceptos, como qué debería mostrar exactamente, en qué estilo, con qué formato, y como presentarlo.

Para resolver todas estas dudas que van a ir apareciendo a lo largo del proyecto, ha sido necesario un periodo de investigación tanto teórica como práctica, que se desarrollará en las siguientes secciones de este trabajo de fin de grado, donde las iré aclarando.

Ahora ya, establecido hacia quién va dirigido este portafolio y con qué funciones, debería centrarme en estos conceptos y a desarrollar en consecuencia. Se establece un punto de partida.

3. METODOLOGÍA

En este apartado del proyecto me centraré en cómo realizar todas las tareas necesarias para llevar a cabo un portafolio profesional. Ya teniendo claro todo lo mencionado anteriormente en objetivos, procedo a realizar una búsqueda exhaustiva relacionada con maquetación, preferencias del mercado artístico y presentación laboral. Esta investigación tiene como objetivo poder hacer una regla general en la cual apoyarme para la realización del portafolio, centrándome en tres puntos: el portafolio en sí, el *curriculum vitae* artístico y la propia obra.

3.1 PORTAFOLIO

Esta búsqueda empieza por la parte material del proyecto, en esta caso el portafolio como conjunto. Durante la investigación observo que las empresas buscan adaptabilidad, eficiencia y claridad cuando realizan entrevistas, y que, para lograr esos objetivos, se tiene que realizar una preparación previa para tener la garantía de que vas a poder exponer tu trabajo, ya que de media, la duración de estas entrevistas es de 20 minutos.

Por esto, en este trabajo voy a optar por dos puntos de vista diferentes, para poder adaptarme a los diferentes formatos y exigencias requeridas para cada entorno, esto conlleva la realización de una versión digitalizada del propio portafolio (en este trabajo me centraré en dicha versión), pero también estudiar la posibilidad de una versión en físico. Como inciso, (a mi opinión) no

sería necesario utilizar una portada para la versión en físico, ya que el formato de transporte se realizaría en un archivador donde estarán protegidas las obras, aportándoles durabilidad y profesionalidad (sistema cómodo y de mejor calidad que unas simples fotocopias). Todo este estudio es para lograr las mayores oportunidades posibles de cara a la contratación en una empresa, estos conocimientos me permitirían el acceso por dos vías diferentes, tanto por el apartado digital, teniendo la oportunidad de tener una versión editable de tu propio trabajo (formato PDF), como de una versión física que poder llevar contigo encima fácilmente y la cual poder mostrar a cualquiera que requiera visualizar en vivo mi trabajo, además de conocer ciertos criterios útiles para las entrevistas, aportando cierta preparación a la hora de optar a un puesto. El desarrollo en profundidad de estos apartados los iré trabajando en el punto centrado exclusivamente a la maquetación.

3.2 CV ARTÍSTICO

Otro de los puntos más importantes en un portafolio (y que por desgracia puede llegar a pasar desapercibido), es el *curriculum vitae*. Ya que, solo con este, no se puede ofrecer toda la información requerida para optar a un puesto o presentarse a una entrevista enfocada al sector laboral artístico.

Gran parte de las aptitudes a un posible empleo son visuales, (en el caso de los artistas, es lo más relevante) por eso, nos hemos tenido que adaptar para generar un formato curricular más extenso, el portafolio. Pero aunque mis principales herramientas sean visuales, complementarlas con cierta información relevante me otorga cierta ventaja a la hora de optar a un puesto, por esto, este punto es casi necesario para completar un portafolio de índole profesional.

Para la realización de un *curriculum vitae* artístico, he empezado por la búsqueda de ejemplos y bases ya diseñadas por otros profesionales¹. He recopilado suficiente variedad como para tener información relevante para cada tipo de entorno artístico donde se pueda requerir un curriculum más extenso. Estos ejemplos otorgan información relevante y consejos para las entrevistas o para ayudar en el enfoque del mismo.

¹ Para esta fase de investigación me he basado en el repertorio artístico de mis referentes, visualizando su desarrollo laboral y sus portafolios.

Pero pese a tener toda una lista de bases ya pre construidas de diferentes tipos de *currículum*, para mi propio portafolio busco las claves que me permitan destacar, y eso solo se consigue diseñando uno mismo la base, (en mi caso, me apoyaré en bases curriculares realizadas durante la carrera) eso si, siempre utilizando de respaldo la información y conocimiento adquirido en esta investigación, para mantener un ritmo de trabajo ágil y seguir con otros apartados más complejos.

3.3 OBRA

Para el apartado de obra, el objetivo es centrarme en mi propio trabajo y como este expone mis mayores virtudes como artista, evidentemente busco dar a conocer lo mejor de mi obra y que puede decir esta de mí.

Como comentaba antes en el apartado de objetivos, en los campos que para optar es necesario demostrar ciertas aptitudes (para ser lo más atractiva posible para las empresas centradas en los sectores comentados), es necesario generar obra enfocada hacia dichas empresas.

Aunque solo pueda exponer una muestra de mi obra, esta tiene que ser representativa a mi propio estilo, nivel y que además con un breve vistazo al portafolio, cualquiera que la visualice, pueda comprobar si tengo las cualidades necesarias para optar al empleo, o que, al menos, consiga captar la atención necesaria para generar un interés, pudiendo así demostrar que puedo ser una artista trabajadora, profesional y con capacidad para seguir aprendiendo, pese a que carezco de experiencia previa.

Para lograr estos objetivos, se recomienda que el portafolio albergue unas 10 obras como mínimo, hasta llegar a un máximo de 15, en estas obras se mostraran competencias en *concept*, ilustración y requiere de una composición de obra clara, atractiva y funcional. El estilo de las obras y su acabado en el portafolio, se desarrollarán más adelante en el apartado centrado a la obra y la maquetación que se encuentra en este mismo trabajo.

En mi caso particular, mis mejores competencias son: el diseño de personajes (por el alto nivel de creatividad que poseo), el tener un estilo propio reconocible (trabajado desde el bachiller), el control del trazo (pulcritud al delinear), y el control de diversas técnicas, tanto en formato digital como en tradicional. Para mostrar con eficacia estas competencias, añadiré en el portafolio diversas obras sobre personajes diseñados por mi misma, junto a

procesos de bocetaje, diseño y obra final realizada con estos. Dando como resultado una cantidad decente de obra de la cual podré seleccionar las mejores, y con la que se generará una temática que se cohesionará con mi estilo propio, para dar unidad al portafolio.

Pero para entender mi estilo propio, también es necesario analizar el origen de este; esto, lo mostraré trabajando alrededor de los referentes que he ido asimilando a lo largo de mi vida, dando sentido a ciertas preferencias estética y justificando la obra que acabará entrando en mi portafolio.

A continuación, trataré en profundidad los referentes más relevantes en mi carrera artística, como parte de la sección de estudio e investigación de este trabajo y que va a respaldar mi obra para este portafolio.

4. ESTUDIO DE REFERENTES EN CONCEPT ART E ILUSTRACIÓN

Desde mi punto de vista, un portafolio es una muestra personal, única e intransferible de la propia esencia artística, de nuestro propio trabajo, de nosotros mismos como persona, como ya he comentado anteriormente. Por eso, en este apartado voy a tratar de explicar mi trayectoria artística, basándome en los referentes influyentes que han guiado mi carrera hasta llegar al punto donde nos encontramos ahora mismo. Para organizar la sección he decidido dividirla en tres apartados, donde se recopilarán los referentes más relevantes de cada sección.

4.1 EMPRESAS

En este apartado trataré sobre las organizaciones que han ayudado a modelar la artista que soy a día de hoy, unas a temprana edad (que han marcado mi trayectoria) y otras que me han apoyado a lo largo de esta por su extensa comunidad artística, en la cual me he respaldado y generando un apoyo.

La primera de estas empresas y la más relevante a niveles personales es, sin duda, Studio Ghibli. Una empresa japonesa dedicada a la animación



Fig. 1. Portada de la película *El viaje de Chihiro* (2001).

Fig. 2. Ilustración sin título (2015), Neus Muñoz Jurado, ilustración inspirada en la película *El viaje de Chihiro* (2001).



Esta conclusión surgió de mi comparación de otras películas que había visualizado, en mi caso, de las clásicas de Disney. Donde la figura humana tan idealizada no conseguía transmitirme y en las cuales estaba más interesada en los personajes secundarios, que solían ser más libres e interesantes a nivel narrativo y visual. Este planteamiento se fue reforzando conforme iba desarrollando mis gustos propios y seguí visualizando otros títulos de este estudio.

Evidentemente en el rango de edad entre los 5 y los 16, también tuve acceso a otras empresas de la animación como Dreamworks o Pixar, pero que

² El término *worldbuilding* es utilizado en ámbitos relacionados con el *concept art*, se traduce como creación de mundo o desarrollo de mundo y es parte esencial del proceso de diseño.

al igual que Disney, no han sido tan relevantes o reveladoras como para dedicar una sección propia en el apartado de referentes.

Después de indagar en el inicio del desarrollo artístico que tuve en estas primeras etapas, empezaré a comentar los siguientes referentes que en un plano más actual han refinado esta predilección por ciertas características estética o temáticas concretas. Pero, a parte de empresas, también han habido redes sociales que han influido a mi desarrollo artístico al descubrirme otros artistas, estilos y otros puntos de vista diferentes. Una de las más relevantes ha sido Instagram, una red social centrada en la publicación fotográfica, que en un origen, servía de álbum que podía ser compartido con más gente, pero, rápidamente, fue reclamado por la comunidad artística como galería personal o portafolio, dando una oportunidad a artistas menos conocidos o de otros países de compartir influencias, gustos y estilos entre ellos. Sería como las reuniones artísticas que realizaban los impresionistas al margen del Salón de París, o como las que organizaban los bohemios, pero en la actualidad y con artistas de todos los rincones del mundo.

En mi caso, toda esta actividad artística impulsó mis objetivos, generándome un interés por aprender y descubrir otras formas de expresión, gracias a este apoyo, respaldado por la enorme comunidad de artistas emergente, tomé la decisión de que quería seguir aprendiendo y centrarme de manera profesional como artista, finalizando en la selección del grado que actualmente estoy cursando. Pero pese a que Instagram ha sido una de las más influyentes para mí, también ha habido otras redes sociales más centradas en lo artístico que han colaborado en este desarrollo personal, como: DeviantArt, ArtStation y Pinterest.

Ahora ya establecidas las bases de la motivación y de la decisión de embarcarme en el mundo del arte, partiré a hablar sobre otras empresas que en este caso han apoyado mi viaje en el grado y que me han expuesto a otros tipos de representación y metodologías diferentes, refinando así a la artista que soy hoy.

Esta siguiente empresa se añadió a mi lista de referentes para ciertos trabajos de la carrera en el tercer año de esta (a causa de que realicé la asignatura de *Ilustración 3D y concept art* del grado de BBA). Riot Games es una empresa dedicada al desarrollo de videojuegos, que consiguió establecerse



Fig. 3. Imagen publicitaria del juego *League of Legends* (2009).

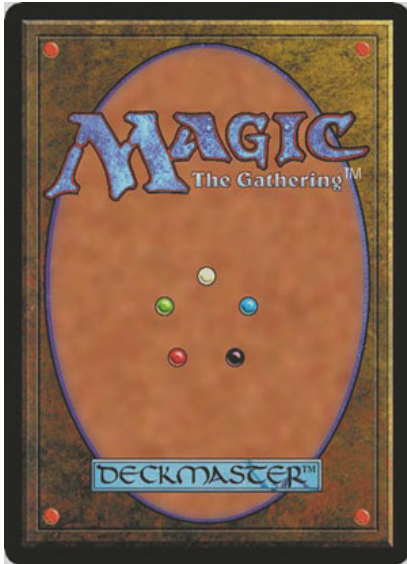


Fig. 4. Imagen del reverso de una carta de *Magic the Gathering*.



Fig. 5. Imagen del anverso de una carta de *Magic the Gathering*.

en la industria del videojuego a través de un juego *indie*³ llamado *League of Legends* (conocido como LoL). Hoy en día desde hace ya más de 10 años que tiene una de las comunidades de jugadores más extensas del mundo, teniendo hasta sus propias competiciones profesionales.

Para mantener un juego durante tanto tiempo, la desarrolladora empezó a generar *worldbuilding* alrededor del juego, añadiendo tanto *lore* como arte de este, generando interés en la comunidad de jugadores. Actualmente es una de las empresas con más relevancia en el ámbito del *concept art*, ya que de manera activa contrata artistas, genera y muestra estos procesos de diseño de mundo y personajes, dándonos así una oportunidad a artistas como yo, interesados en el *concept*, de poder visualizar los procesos y metodologías de artistas profesionales a cargo de una empresa de videojuegos líder en el sector.

Por las mismas razones, pero esta vez enfocadas a la ilustración y al *storytelling*⁴, otra de las empresas que se han convertido en un referente actual para mi propio trabajo es Wizards of the Coast, responsable, entre otras cosas, del famoso juego de rol⁵ *Dungeons and Dragons* y del aclamado juego de cartas *Magic: The Gathering*. Esta empresa se convirtió en mi referente gracias a este último, ya que parte fundamental de este juego de cartas es la ilustración detallada que ocupa la gran mayoría de la superficie de esta, donde se describe o ilustra algo relacionado con el título de la misma o que está sucediendo en el texto de la parte inferior. Por la naturaleza de las cartas con las que se juega, tiene una comunidad de artistas (en este caso centrados en ilustración) en constante crecimiento, con artistas tanto profesionales como otros más casuales y en la que se promueve y se buscan distintos estilos de representación. En mi caso, Wizards of the Coast me otorga un catálogo de artistas de diferentes niveles, procesos de creación, diseño de mundos y diversos estilos artísticos.

³ El *League of Legends* empezó como una versión alternativa hecha por fans del videojuego *DotA*. Por sus orígenes humildes se le denominaba juego *indie*.

⁴ El término *storytelling* se utiliza para referirse a la capacidad de contar una buena historia, para que llegue al espectador. En este contexto me refiero a la capacidad de narración que tiene una obra artística.

⁵ Un juego de rol (del inglés *role-playing game*), se basa en la interpretación, juegas a interpretar otro papel que no es el tuyo propio.

4.2 ARTISTAS PROFESIONALES

En este apartado dedicado a artistas profesionales, comentaré su trabajo, parte de sus inspiraciones, el por qué de su selección de carrera y cómo llegaron a estar donde están. En mi caso, estos artistas han sido más que simples referentes, han sido para mí unos modelos a seguir, son artistas con capacidades extraordinarias, con varias décadas dedicadas a su obra y que han generado un antes y un después en la vida de otros muchos artistas, y que en mi opinión lo seguirán haciendo para generaciones futuras, porque sus obras ya forman parte de la cultura pop⁶.

Primeramente, comentaré los tres artistas más famosos de esta sección y los que más experiencia tienen en sus campos. La primera es Terryl Whitlatch, científica americana especializada en zoología y que aprendió a realizar ilustraciones académicas a causa de su trabajo, y que gracias a sus altos conocimientos en anatomía animal acabó trabajando en diversas empresas dedicadas al desarrollo cinematográfico, como diseñadora de personajes e ilustradora. Pero esta curiosidad por el funcionamiento del mundo y la representación de este empezó en su propio hogar. En su biografía cuenta que su madre era ilustradora y que su padre era científico, por lo que ella misma fusionó los dos empleos de sus padres.

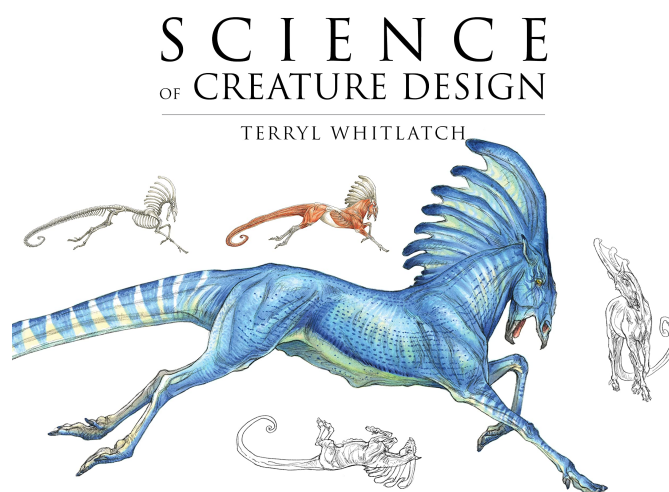


Fig. 6. Fotografía de la artista Terryl Whitlatch.



Fig. 7. Sin título, 2016. Neus Muñoz Jurado. Ilustración.

Fig. 8. Portada del libro *Science of creature design: Understanding Animal Anatomy*.



⁶ El término cultura popular o cultura pop, se refiere a toda la información que consumimos la clase popular a través del arte y la escritura y por los medios como la televisión o el internet. Es la información a la que estamos expuestos en nuestro día a día.



Fig. 9. JAR JAR BINX, 1996. Terry Whitlatch. Ilustración.

Ha trabajado para diversas empresas como Disney o Pixar, pero la que la hizo famosa fue la empresa Lucas Films, creadora de la saga Stars Wars, donde realizó el diseño de numerosas criaturas de este universo cinematográfico, siendo una de estas en mi opinión la más emblemática de la saga, Jar Jar Binks. Terry Whitlatch se convirtió en mi referente cuando me empecé a interesar por el diseño de personajes, ya que siempre he tenido un interés especial por los animales (me han fascinado desde que tenía uso de razón). Por eso, esta artista me ha proporcionado una salida a todos los conocimientos que he ido recopilando sobre anatomía animal a lo largo de los años y como desarrollarlos para crear algo nuevo.

El siguiente artista del que hablaremos es Wayne Douglas Barlowe, escritor, pintor y *concept artist* que ha dedicado su vida al diseño y creación de paisajes y criaturas alienígenas. Ha trabajado como *concept artist* para la película *Avatar* (2009), y de diseño de criaturas junto a Guillermo del Toro para *HellBoy* (2004) y ha encabezado el apartado de diseño de criaturas para la película *Pacific Rim* (2013). En mi caso, Wayne Barlowe se ha convertido en todo un referente del *concept* por como desarrolla su obra, inspirándome a diseñar criaturas que rompan con la anatomía terrestre convencional. Además, la influencia de las obras en las que él ha trabajado ya me inspiraron antes incluso de conocer su nombre, por lo que su trabajo ha trascendido a su nombre.



Fig. 10. Sin título, 1998. Wayne Douglas Barlowe. Ilustración.

Y el último de los más famosos en esta lista de artistas profesionales es Rhalp McQuarrie, ya que no se puede hablar de Stars Wars sin hablar de Rhalp McQuarrie, también diseñador del icono más relevante de esta saga, Darth Vader. Como comentan diversos expertos en el campo del *concept art*, se le denomina “un genio del *concept design*”.

“Su participación fue más allá de la propuesta gráfica diseñando desde cero a personajes como Chewbacca y Darth Vader, además del ilustrar detalles precisos que tenían que ver con el funcionamiento y estética visual de muchos componentes como lo fue el icónico casco de Darth que no solo diseñó para ser imponente sino para tener la facultad de montar un respirador o implantar una bocina en él. Este grado de precisión aplicó también en las armas como los sables láser que hicieron las batallas completamente creíbles, además en sus



Fig. 11. Fotografía del artista Rhalp McQuarrie.



diseños maquetó elementos que ayudaron al trabajo de otros departamentos como el de vestuario.”⁷

Toda su obra vital estuvo dedicada a diseñar y crear, personajes, planetas, vehículos, paisajes e incluso las mismas escenas para la saga cinematográfica de Stars Wars, convirtiendo su obra en la estética de esta saga, que ahora ya forma parte de la cultura popular de todo una generación.

Fig. 12. *Sin título*, sin fecha. Rhalp McQuarrie. Ilustración.

Para continuar con mis referentes, comentaré a otros artistas, que pese a no ser tan famosos, no por eso han marcado menos mi trayectoria artística. Uno de ellos sería Scott Flanders, que además de ser artista especializado en el diseño de personajes, también es desarrollador de videojuegos. Esta pasión por los videojuegos lo han guiado a la hora de embarcarse en su trayectoria artística y lo han marcado desde la juventud, en su biografía en la plataforma donde es más activo (ArtStation) nos comenta algunas otras de sus inspiraciones y pasatiempos aparte de los videojuegos, “Me apasiona el contar una buena historia, el arte, leer, los cómics, juegos, la historia antigua, la paleontología, los animales salvajes, la naturaleza, el trabajar con buenos amigos, pasar tiempo con la familia y mantener un estilo de vida equilibrado.”⁸

También al ser un artista más joven ha tenido la oportunidad de adaptarse a los nuevos métodos de distribución, es decir, posee numerosas cuentas en diversas redes sociales, por lo que se puede observar gran parte de su trabajo desde una perspectiva casi íntima, sus preferencias, metodologías y referentes y todo desde estadios iniciales en cada uno de los procesos. Esta cantidad de

⁷ GÓMEZ, S. (2022). “Ralph McQuarrie | Un genio del Concept Design” en *ArtStation*, 4 de febrero. Disponible en <<https://www.artstation.com/blogs/mstdesignschool/O6er/ralph-mcquarrie-l-un-genio-del-concept-design>>

⁸ Fragmento extraído de su biografía en ArtStation y traducido por mí. Disponible en <<https://www.artstation.com/scottflanders/profile>>



Fig. 13. Fotografía del artista Scott Flanders.



Fig. 14. Portada de su vídeo de Youtube, *Creature Design*.



Fig. 15. Sin título, 2012-2015. Scott Flanders. Boceto.

obra tan trabajada expuesta al público cumple una función a mi parecer educativa, y no solo eso, también dispone de diversos videos en la plataforma Youtube⁹, donde enseña desde cero sus propios procesos de diseño y donde da consejos a artistas en formación. En mi caso, en mis últimos años de carrera, este ha sido el artista que más he revisado y estudiado su obra, no solo por la numerosa y variada cantidad de contenido que tiene a disposición del público, sino también por su estilo de trabajo, que es libre, orgánico y creativo. Para mí, es un ejemplo a seguir en el campo del *concept art* y un artista en el que me he visto reflejada.

Al siguiente artista le tengo un aprecio especial, Julián del Rey, ya que es el único artista de origen español de mis referentes y que además se encuentra trabajando en Riot Games. Gracias al apartado de publicación de sus procesos de diseño que hace esta empresa, pude visualizar el trabajo de este artista y empecé a seguirlo en sus numerosas redes sociales, ya que su metodología y forma de trabajar era muy parecida a la mía. Aparte de esto, Julián del Rey se ha convertido en un referente muy relevante en mis estudios, por el ejemplo de esfuerzo y superación que ha mostrado a la hora de seguir sus sueños. En una entrevista para el periódico El Plural, comentó como acabó trabajando para esta empresa tan exigente y profesional que es Riot Games. “Nos ha contado cómo fue la primera vez que le enseñó su portfolio al *recruiter* de RIOT, y cómo este le rechazó, el *recruiter* le cogió aparte y le dio una charla dándole consejos de cómo debería ser un portafolio y qué es lo que buscaban.

⁹ Véase *Creature Design with Scott Flanders* (Lightbox Expo Demo) en Youtube. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=wS8VibUItpk>>



Fig. 16. *the Grand General*, 2019. Julián del Rey. Ilustración digital.

Fig. 17. *Render front and back for Nunu and Willump* Champion development, 2018. Julián del Rey. Ilustración digital.



Fig. 18. Fotografía del artista Julián del Rey.



4.3 ARTISTAS DE OTRAS DISCIPLINAS

En este apartado me voy a centrar en diversos artistas o autores profesionales en sus respectivas disciplinas, algunas artísticas y otras relacionadas con otros nichos laborales, pero aun así igual de relevantes para mí como para formar parte de esta lista de referentes. Primero mencionar los más relacionados con el arte, en mi caso, albergo una lista de pintores, estudiados durante la carrera y otros descubiertos por mi naturaleza curiosa, que tienen ciertas características de estilo o morfología que me han ayudado a

¹⁰ CONTRERAS, D (2021). "Entrevista a Julián del Rey, Concept Artist de RIOT Games" en *El Plural*, 25 de mayo. Disponible en <https://www.elplural.com/el-telescopio/gaming/entrevista-julian-rey_267217102>



Fig. 19. *Infierno musical*, fragmento del tríptico "El Jardín de las Delicias" 1500-1505.

Fig. 20. *El Jardín de las Delicias*, 1500-1505. El Bosco, óleo sobre tabla.

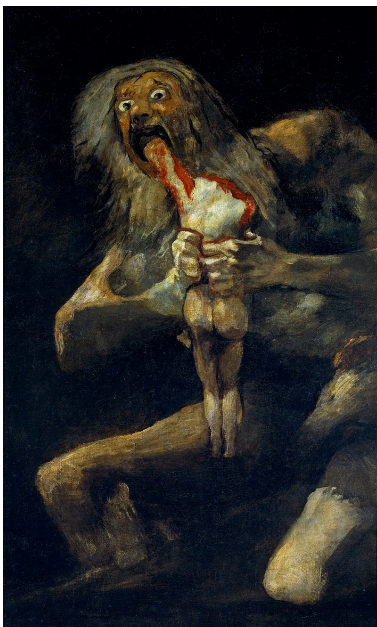


Fig. 21. *Saturno devorando a su hijo*, 1820-1823. Francisco de Goya, óleo a partir de fresco.

refinar o descubrir nuevos planteamientos para mi propio trabajo. El primero de esta lista es El Bosco (Jeroen van Aeken, nombre de origen Holandés), en concreto, lo que hizo que mi curiosidad y admiración por este artista surgiera, fue cuando tuve la oportunidad de ver sus obras en persona en el Museo del Prado (Madrid). Me fascinó en concreto su cuadro llamado El Jardín de las Delicias, un tríptico donde nos muestra su interpretación del paraíso y el infierno. Esta obra es bulliciosa, repleta de vida, llena de fantasía y con muchísimos detalles que la hacen una de las obras más curiosas con las que me he encontrado a lo largo de mis estudios sobre historia del arte. Esta imaginación exuberante en los diseños de diversos "demonios" que podemos encontrar en estas obras me han aportado inspiración y han estimulado mi motivación a la hora de generar obra nueva.

Otro de estos artistas que también ha motivado mis ganas de crear a sido Goya, en concreto por sus "obras negras", estas obras siendo justamente opuestas a *El jardín de las delicias* del Bosco. Obras oscuras, turbias, solitarias e inquietantes. Podríamos decir que el infierno musical del Bosco y que las pinturas negras de Goya albergan cierto parecido por su punto inquietante. Pero en mi opinión en las obras de Goya se siente esa soledad, desconcierto e incluso ira en ciertos momentos. Este periodo de obra, con una carga emocional tan fuerte, me ha inspirado y me ha ayudado a focalizarme en momentos de duda e incertidumbre, enseñándome a utilizar mi capacidad creativa a mi favor y con esto generar obra con la que sobrepasar los momentos difíciles o los sentimientos fuertes, al igual que creo que hizo Goya al crear estas obras.



Fig. 22. *El caminante sobre el mar de nubes*, 1818. Caspar David Friedrich, óleo sobre lienzo.

Para terminar comentaré a los dos últimos pintores de la lista, estos dos siendo fuertes referentes centrados en lo visual y la estética. Uno de ellos es Caspar David Friedrich, pintor romántico reconocido mundialmente por sus obras de paisajes. Una de sus obras más conocidas a nivel mundial es *El caminante en el mar de nubes*, pero lo que hace que este artista en concreto sea un referente muy importante para mí es la atmósfera de sus obras. “Sus cuadros deben su extraordinaria fuerza menos a los símbolos que a su sutileza visual, una manera única de contemplar y de representar, esa extraña e intensa polaridad de la proximidad y la distancia, del detalle preciso y el aura sublime. El punto de mira rara vez es el de un naturalista con los pies en el suelo. Con Friedrich lo usual es que nos encontremos suspendidos en el aire.”¹¹

Lo que más me llama la atención son sus paisajes solitarios, donde se puede apreciar el cuidado del emplazamiento de cada elemento que aparece en sus obras, con una atmósfera casi cinematográfica y con una narración propia. Se puede percibir el abandono, soledad, quietud y en cierto modo fantasía. Ha sido un gran referente de entornos, por qué a mi opinión, sus obras funcionarían perfectamente como *concept* para una película o videojuego, como una ilustración o portada para un libro, pero con ese toque romántico y original que tienen sus cuadros, y que los hace tan especiales.



Fig. 23. *El soñador*, 1835. Caspar David Friedrich, óleo sobre lienzo.

El siguiente y último artista es nada más ni nada menos que Vincent Van Gogh, pintor neoimpresionista con un estilo muy característico y único entre los pintores de su misma corriente. Este estilo vibrante, lleno de movimiento y perspectivas enfocadas a lo visual. “Van Gogh debería de ser considerado como un artista de propuesta expansiva extrañamente personal. El dormitorio en Arlés (1888) funge muy bien como un ejemplo ilustrativo. Casi sin formación académica, su obra resulta sumamente llamativa al tacto: el manejo de los volúmenes es tal que pareciera que la recámara, en este caso, estuviese chueca, volcada sobre sí misma, en un equilibrio incierto que remite a una realidad desfasada, a punto de colapsar sobre el espectador.”¹² Estas obras que rozan lo ilustrativo (no buscan la realidad, se alejaba de esta con una estética más figurativa y sensible), mezcladas con ese movimiento y espontaneidad de los entornos que propone, lo han convertido en un elemento muy importante

¹¹ HONOUR, H. (1981). *El Romanticismo* Madrid: Alianza Editorial.

¹² FISCHER, A. (2017). “Dormitorio en Arlés” en HA!, 25 de noviembre. Con referencia al libro de FLETCHER, A. (2014). *The Art Book*. Londres: Phaidon.

en mis referentes visuales, ya que anima a la experimentación personal, al uso de las perspectivas creativas y exageraciones, y al planteamiento de la teoría del color. Todo esto ayudando a generar obras rápidas, frescas (sales de tu zona de confort) y exentas de restricciones, con el objetivo de fomentar el desarrollo de la mente creadora.



Fig. 24. *El dormitorio en Arlés*, 1888. Van Gogh, óleo sobre lienzo.

Para continuar con esta sección de artistas de otras disciplinas, ahora procederé a presentar otro tipo de referentes, en este caso llegados desde la creación de narrativa secuencial, o normalmente denominada cómic.

En este apartado solo se encuentran dos artistas y cada uno poseó un estilo totalmente diferente. Para empezar comentaré al primero que conocí, Mike Mignola, artista estadounidense con una dilatada experiencia en el mundo del cómic y la ilustración, donde su extensa carrera le ha permitido desarrollar un universo propio al rededor de su obra. Lo que hizo que me llamara la atención a temprana edad era el estilo tan sintético y al mismo tiempo detallado que consigue con el claroscuro tan famoso que le da personalidad a su estilo, generando volumen y profundidad con sus líneas limpias y sus contrastes de luz. A causa de este estilo tan marcado y único se ha ganado el análisis e intento de explicación de diferentes personalidades que han estado en contacto con su obra, comentándonos que Mike Mignola “tiene un estilo de dibujo muy marcado, hasta el punto de que *Alan Moore* califica su estilo



Fig. 25. Ilustración publicitaria de Hell Boy, realizada por Mike Mignola.

así: *Expresionismo Alemán que conoció a Jack Kirby*¹³. Esto conseguido por la combinación de colores planos y vivos junto a manchas magistralmente generadas de sombreados de negro puro.

Este estilo tan único, con su metodología tan metódica y estudiada, ha fomentado un desarrollo en mi propia obra, que impulsado por ciertas similitudes en los gustos que comparto con este artista, (viejos edificios encantados, gente rana, fantasmas, estatuas, esqueletos, científicos locos, monstruos a lo Jack Kirby y horrores lovecraftianos, como comenta el mismo), me ha apoyado para fomentar y generar un estilo propio, y que pese a que yo tenga un gran bagaje de referentes en los cuales me apoyo estéticamente y metodológicamente, llegue el momento en el que pueda generar a lo largo de mi desarrollo artístico (durante toda mi vida,) un estilo que llegue a ser tan reconocible o propio como el de Mignola. Generando así una meta y motivación a largo plazo.

Y ya para finalizar completamente esta sección trataré sobre dos escritores que han generado con su influencia, un afán por lo fantástico, gracias a su dedicación a la creación de universos únicos. Estos dos últimos escritores son Patrick Rothfuss, creador de la trilogía de *El Nombre del Viento* (2007) (Crónica del Asesino de Reyes) y John Ronald Reuel Tolkien que como se explica en su biografía, “El hobbit fue el punto de partida de un ambicioso ciclo épico que se concretó en la trilogía de El señor de los anillos (1954-1955), dividida en tres volúmenes: La comunidad del anillo (1954), Las dos torres (1954) y El retorno del rey (1955). Dirigida a un público adulto, la obra de Tolkien encontró a mediados de la década de 1960 una gran acogida, hasta el extremo de convertirse en libro de culto y dar lugar a un género en alza, la «alta fantasía»¹⁴.” Siendo ahora el padre del universo medieval fantástico más influyente de la cultura popular.

En mi caso, estos dos referentes, pese a que no tengan que ver directamente con el mundillo artístico (el escribir para mí, es un arte en sí, por eso he matizado con directamente). Han generado unas bases estéticas y creativas al rededor de sus libros, atrayendo a partes iguales a lectores y

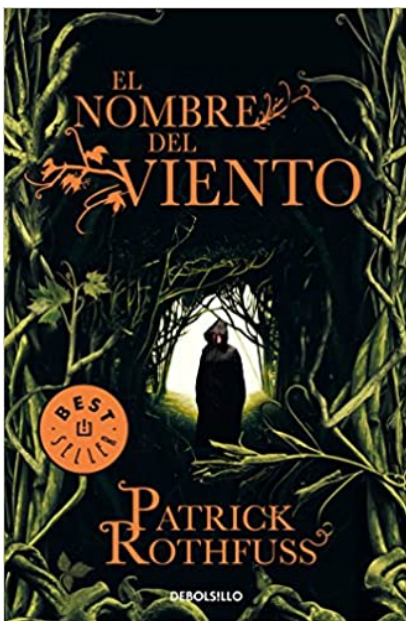


Fig. 26. Portada del libro *El Nombre del Viento*, 2007.

¹³ NEOVERSO (2014). “Mike Mignola y el Expresionismo Sobrenatural de *Hellboy*”, en *Neoverso*, marzo. <<https://neoverso.com/mike-mignola-el-padre-de-hellboy/>>

¹⁴ FERNÁNDEZ, T., TAMARO, E. (2004). “Biografía de John Ronald Reuel Tolkien” en *Biografías y Vidas*. <<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/t/tolkien.htm>>

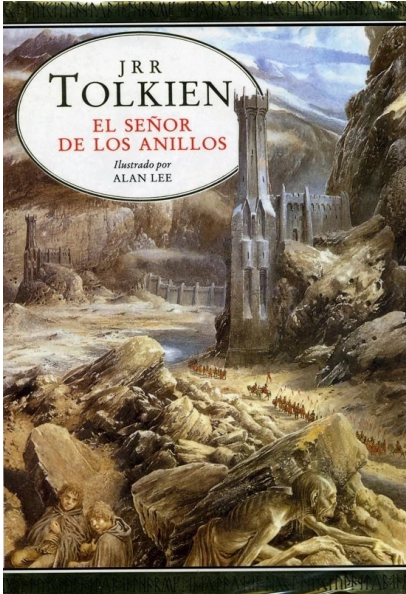


Fig. 27. Portada del libro *El señor de los anillos*, 1954.

artistas que se han apoyado en sus obras para crear. Esta influencia tan importante ha generado ya un estilo y corriente propio. Por eso estos escritores también son mis referentes, enfocados al *storytelling* y al *wolrdbuilding*.

Como conclusión a este apartado de referentes, cabe decir que todos y cada uno de estos han sido indispensables e irremplazables para mi completo desarrollo artístico, siendo necesarios para entender mis aspiraciones y objetivos que actualmente albergo.

5. CREACIÓN DEL PORTAFOLIO

En esta sección trataré la parte más práctica de este trabajo, donde mostraré la obra que acabará perteneciendo a mi portfolio profesional, exponiendo la metodología que he utilizado para este, la temática de las obras, el por qué de cada una, la revisión y corrección de estas, todo esto desde una perspectiva crítica.

5.1 SELECCIÓN DE OBRA

Con esto comentado y con el apoyo de los referentes de los cuales he hablado en la sección anterior, trataré sobre la temática y por ende estética que va a tener las obras de este portfolio. Mi idea para generar un portfolio muy personal y que hable de mí como artista es mediante la utilización de un proyecto personal que lleva en proceso desde hace años (una de las primeras obras se realizó en 2015), que ha ido desarrollándose y creciendo junto a mí durante mi carrera (me he apoyado en esta especie y su temática durante mi formación académica), incluso llegando a ser mi logo artístico. Este proyecto personal está centrado en el diseño de una *original specie*¹⁵ que creé ya de manera oficial en 2016. Al disponer de obra repartida en el lapso de siete años, tengo a mi disposición información, numerosos diseños y obras finales con los cuales explicar mi propia metodología y trayectoria.



Fig. 28. *Fijuk*, 2016. Neus Muñoz Jurado, delineado a partir del diseño original del 2015.

¹⁵ Original specie es un término en inglés muy utilizado en la comunidad artística de internet para referirse a una serie de obra dedicada al diseño de una especie diseñada por el autor.

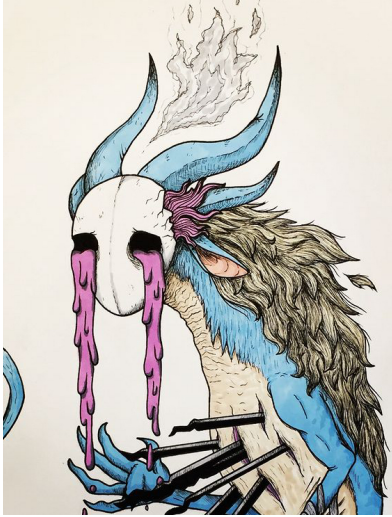


Fig. 29. Ilustración exploratoria de la original specie (2016).

Fig. 30. Pruebas de diseño de la criatura. Formato digital (2022).



Fig. 31. Fase de boceto de un arte final. Formato digital (2022).

El objetivo de dicho proyecto era generar un *original character*¹⁶ para incluir en un relato propio en el que estaba trabajando en aquel momento, pero conforme iba realizando concepts y desarrollando la historia del personaje a lo largo del tiempo, empecé a plantearme el desarrollo de una especie completa.

Comentando la parte metodológica propia del proyecto, ya en 2016 se realizó el primer proceso de *brainstorming*¹⁷, para añadir un trasfondo y sentido a la especie. La estética estaba guiada por estas palabras clave: fascinación e intriga que derivó en desconocido y finalmente acabó en espacio exterior, explicando la relación de la criatura con el sol y la luna, folclore que derivó en leyenda y esta a su vez se relacionó con la palabra fantasía, palabras relacionadas a la naturaleza mítica y semirealista de la criatura al ligarla a leyendas y cuentos populares que he recopilado de diversas regiones y países, para darle esa verosimilitud. Creé así a los Astral, una criatura metamórfica de origen sideral que habita en un universo igual que el nuestro, donde la magia realmente existe, pero no es algo conocido, y donde estos personajes cubren la mayoría de leyendas de diversos países como Japón (figura del zorro blanco, fuegos fatuos), África (máscaras demoníacas y deidades animales), China (dragones asiáticos, dioses del bosque) y Gran Bretaña (protectores de los cementerios y unicornios).

¹⁶ Original character o también denominado OC, es un personaje diseñado por un autor que tiene derechos de no representación y distribución.

¹⁷ El término *brainstorming* es utilizado en ámbitos relacionados con el *concept art*, su significado se traduce a lluvia de ideas. Este paso es necesario para iniciar un nuevo proyecto.



Fig. 32. Boceto rescatando el estilo antiguo (2020).

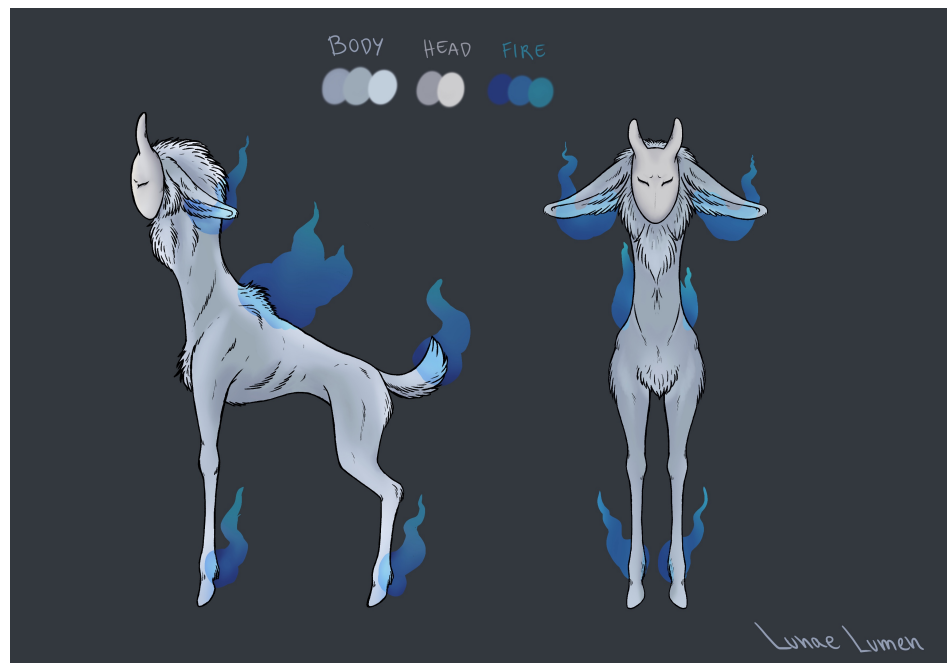


Con todas estas referencias y fuertemente inspirada por las películas “*La princesa Mononoke*” y “*El viaje de Chihiro*” de Studio Ghibli empecé a realizar los primeros bocetos que marcarían la estética de la especie.



Fig. 34. Fase de boceto de un arte final. Formato digital (2022).

Fig. 35. *Lunae Lumen*, 2022. Neus Muñoz Jurado, ficha de personaje actualizada, formato digital.



Con el apoyo de este proyecto personal, utilizando como referente la obra ya generada y el *worldbuilding* desarrollado a su alrededor, se añadirá al portfolio nuevas fichas de personaje actualizadas, bocetos de todas las fases evolutivas y obra finalizada de estas. Todo esto con el objetivo de demostrar



Fig. 36. *Lunae Lumen* 2022. Neus Muñoz Jurado, ilustración final, técnica digital.

mis aptitudes en diseño y *concept*, para finalmente mostrar el último objetivo del portafolio y de este trabajo: mis capacidades como ilustradora.

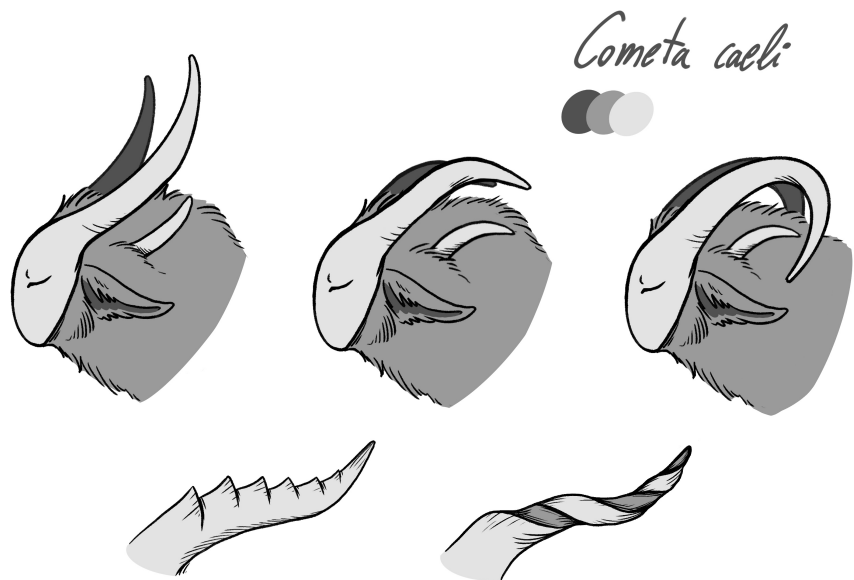


Fig. 37. Pruebas de diseño de máscara. Formato digital (2022).

5.2 MAQUETACIÓN

Ya con toda la obra planteada, realizada y revisada, el siguiente paso es su introducción en el portafolio. Para ello, antes hemos tenido que realizar una base inicial, en mi caso en el programa de escritura de Mac, Pages, por ser intuitivo y con el que más estoy acostumbrada a trabajar, pero se podría realizar sin problemas en Word o en Indesign, programa más dirigido a la maquetación.

Como comentaba al inicio de este trabajo, empezaré la maquetación de este por la portada. En mi caso, como quiero que mi trabajo se distinga del resto, voy a añadir directamente en la portada mi propio logo, dando carácter y continuidad al portafolio, ya que este logo es el que utilizo como fotografía de perfil en mis redes sociales. Con la portada aclarada, realicé una búsqueda en internet sobre las tendencias de color relacionadas con el concept art y los portafolios, a partir de la cual decidí que el color de la portada fuera de alguna tonalidad fría de gris, ya que es un color en relación con la temática y con connotaciones elegantes o profesionales (que es lo que quiero transmitir). Por esto mismo, la contraportada será del mismo color, englobando el contenido de este y dando finalidad al portafolio.

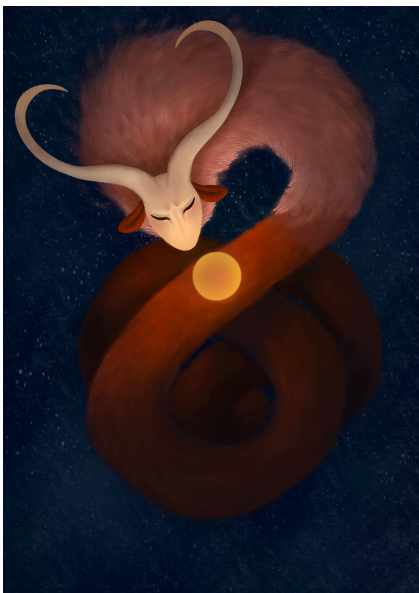


Fig. 38. *Solem Stellam*, 2022. Neus Muñoz Jurado, ilustración final, técnica digital.



Fig. 39. Portada del portafolio.

Fig. 40. Distribución en el portafolio de las obras y sus pliegos.

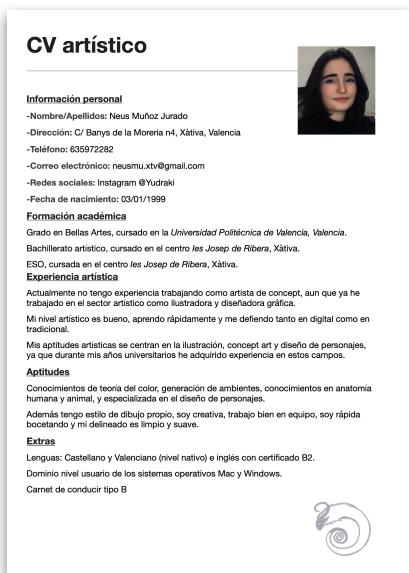
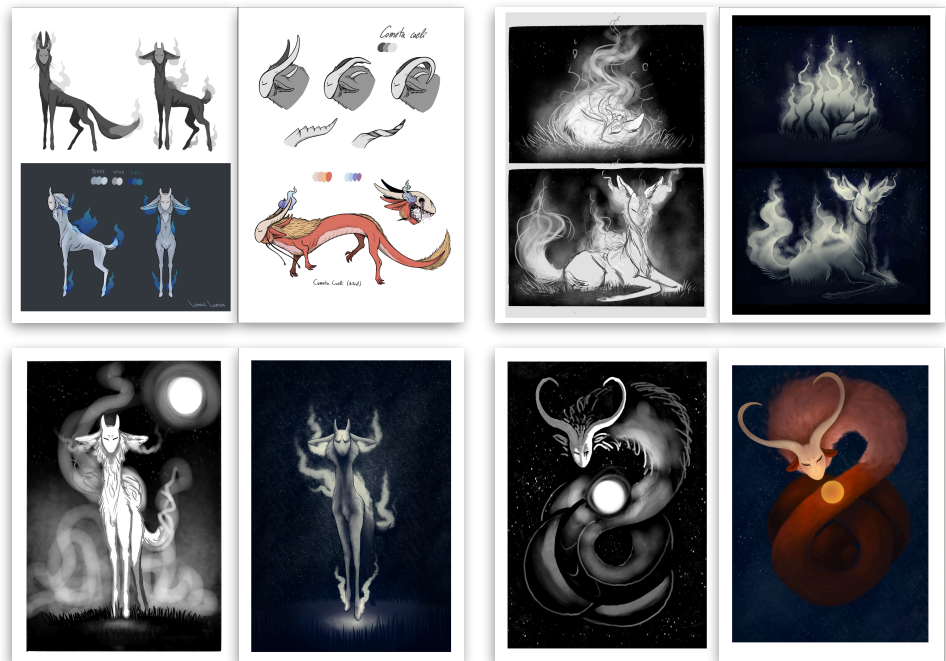


Fig. 41. Curriculum Vitae artístico que encabeza el portafolio.

Ahora, tratando el contenido interior, añadí el *curriculum vitae* artístico (utilizando como base el realizado previamente en la asignatura de Metodología de Proyectos), pero actualizado y revisado acorde a la información obtenida en el proceso de investigación, añadiendo nueva información personal relevante para las empresas a las cuales queremos optar, como nuestros conocimientos en dibujo digital y en diversas aplicaciones con este fin, estudios artísticos y especializaciones, y nuestros puntos fuertes de dibujo y diseño.

Para finalizar el apartado de maquetación comentar que este apartado no es tan técnico y tiene un planteamiento más funcional, por lo que las obras las distribuiré manera lógica y sencilla (con los parámetros de folio predeterminados), siguiendo los procesos naturales que sigue el *concept*, (boceto, entintado, color y obra final). En las dos primeras páginas se colocarán dos obras (estilo boceto) por folio A4, en el resto de páginas del portafolio se mostrará el proceso de planteamiento de las obras finales y las obras finales acabadas, que ocuparán la página completa, dándoles más relevancia y siendo más fácil su revisión al poder visualizarlas en un formato más grande.

En el caso del portafolio, para su visualización en físico se podría tanto utilizar el formato de portafolio ya descrito previamente, que es para la visualización en formato digital, imprimiéndolo en calidad alta y encuadernado para que su manipulación sea lo más funcional posible, o realizando una



Fig. 42. Contraportada del portafolio.

aproximación más sencilla dentro de un archivador, (eliminando la portada y la contraportada, ya que no sería un elemento necesario) como comentario en el apartado de metodología.

En mi opinión, refiriéndome a la realización del portafolio en físico, al prescindir de portada se podría añadir junto a esta encuadernación una tarjeta de visita (formato de fácil distribución, donde más gente puede ver tu trabajo) con el logo propio, redes sociales y un QR con la versión del portafolio en digital, reforzando así el carácter profesional que quiero transmitir. Pero en esta sección y por motivos de facilidad con la distribución del portafolio y entrega, he decidido centrarme exclusivamente en la versión digital, eso si, sin olvidar la investigación relacionada con la versión física, que podría ser útil más adelante en mi trayectoria profesional.

6. CONCLUSIÓN

Todos mis objetivos que comento al inicio de este trabajo se han ido desarrollando paulatinamente a lo largo de este, como el buscar los sectores del mercado a los que quiero que vaya dirigido este portafolio, el buscar mi propia esencia como artista, para poder reflejarlo en las obras que iba a realizar, y el planteamiento estético y morfológico de la maquetación para que transmitiera seriedad y profesionalidad. Pero pese a que los objetivos que se buscaban se han cumplido, me gustaría hacer un repaso de cuáles eran, recordando todo este proceso de trabajo que he realizado: en el inicio introduzco de manera muy personal qué es un portafolio, mostrando de forma general tanto la percepción externa de los mismos como la perspectiva artística; en objetivos y metodología centro toda mi atención en los objetivos principales teóricos, los puntos clave de este, y hablo de los portafolios en la industria, el *currículum* artístico, su importancia y la obra que tiene que ir en estos para conseguir el propósito de realizar un portafolio como el de un profesional; otro de los puntos más relevantes de este trabajo es el estudio propio junto a los referentes, el buscar el origen de mi obra, mis inspiraciones y el observar el trayecto de otros artistas que ya han adquirido experiencia en el sector. Para finalizar esta reflexión del trabajo, falta la parte más práctica de este, el apartado de creación de obra, donde hago el mismo proceso de estudio que con los referentes, pero de mi propio trabajo artístico, en este caso

desarrollado alrededor de un proyecto tan personal como el diseño de una especie original. También comento en esta sección un apartado un poco más técnico, como es la maquetación del portafolio, el cual he enfocado de manera más práctica y dirigida al entorno digital, explicando brevemente la organización de las páginas y como se distribuirán las obras en estas.

Pero todo esto es la parte más tangible del trabajo, falta, en mi opinión, la más personal, cómo se ha desarrollado el trabajo para descubrir mis propias motivaciones, redescubrir referentes, el por qué de mi trabajo y, por último, por qué decidí hacer como trabajo final de carrera un portafolio.

En un inicio la idea de realizar un portafolio te abre las puertas a diversos cursos de máster, te ayuda a focalizar tu obra en un archivo que puedes mostrar a otros artistas o empresas o incluso también te sirve como catálogo propio de tu obra, para tu uso y actualización. Además de todo esto, después de realizar la investigación y práctica del trabajo, he llegado a la conclusión de que este trabajo es mucho más relevante de lo que imaginaba, no siendo solo el final de mi viaje en el Grado de Bellas Artes, sino el inicio de mi carrera laboral. Este trabajo me ha puesto en situación, obligándome a trabajar con un horario estricto para poder alcanzar todas las etapas necesarias para su realización completa, forzándome a salir de mi zona de confort, a trabajar fuera de la línea a la cual estamos acostumbrados en la carrera: la gestión del tiempo, el estrés, las obras propias con tu estilo desarrollado y perfeccionado, el buscar tú mismo toda la información relevante, tanto en internet como en la biblioteca. Este esfuerzo de trabajo de campo, de investigación y satisfacción del trabajo bien hecho cuando por fin coges el fruto de todo tu esfuerzo entre tus manos, es una sensación que a cualquier artista le invade cuando sostiene su obra, pero, en mi caso, este trabajo es algo diferente. No es otro trabajo cualquiera, es mi llave, forjada con mi esfuerzo, donde mis años de estudio se ven reflejados y que al mismo tiempo solo es el inicio de mi viaje; porque este portafolio se seguirá actualizando y mejorando, hasta que ya no será el mismo que he realizado para este trabajo final de grado, pero todo ese bagaje que me sigue, todas las experiencias que he vivido estarán reflejadas en este, manteniendo mi personalidad.

Así que este trabajo, portafolio, y todo el proceso de realizarlo, me gustaría pensar que me ha hecho más consciente de mi misma, de mi obra, del mundo

que me rodea, del mercado profesional, un poquito más culta, con más conocimientos en *concept* y en ilustración, un poco más sabia, al conocerme un poco más a mi misma y a mis referentes; pero espero que todo esto no sea el final, quiero seguir aprendiendo, evolucionando, manteniendo la curiosidad hacia lo que me rodea, trabajar cada día en algo nuevo, aprender nuevas cosas todos los días. Este trabajo es la ilusión de un futuro que vendrá, y es mi apoyo para emprender el vuelo hacia lo desconocido (aunque ahora, ya no tanto). Buen viaje.

7. BIBLIOGRAFÍA

ANNE WHITLACTCH, T. (2010). *Animals Real and Imagined: Fantasy of What Is and What Might Be*. Estados Unidos de America: Design Studio Press.

ANNE WHITLACTCH, T. (2015). *Science of creature design: Understanding Animal Anatomy*. Estados Unidos de America: Design Studio Press.

ARTSTATION. *Terryl Whitlatch*.

<<https://www.artstation.com/terrylwhitlatch/following>>

[Consulta: 21 de julio del 2022]

BARNEBYS (2019). “La melancolía de: Caspar David Friedrich”, en *Bbys Magazine*, 5 de septiembre. <<https://www.barnebys.es/blog/la-melancolia-de-caspar-david-friedrich>> [Consulta: 21 de Julio del 2022]

BERGER. J. (2007). “Dibujo del natural” en *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

CONTRERAS, D (2021). “Entrevista a Julián del Rey, Concept Artist de RIOT Games” en *El Plural*, 25 de mayo. <https://www.elplural.com/el-telescopio/gaming/entrevista-julian-rey_267217102>

[Consulta: 21 de Julio del 2022]

FERNÁNDEZ, T. , TAMARO, E. (2004). “Biografía de John Ronald Reuel Tolkien” en *Biografías y Vidas*. <<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/t/tolkien.htm>> [Consulta: 24 de julio 2022]

FLETCHER, A. (2014). *The Art Book*. Londres: Phaidon.

FISCHER, A. (2018). “Arlés en amarillo” en HA!, 5 de enero.

<<https://historia-arte.com/obras/la-casa-amarilla>>

[Consulta: 19 de julio del 2022]

FISCHER, A. (2017). “Dormitorio en Arlés” en HA!, 25 de noviembre.

<<https://historia-arte.com/obras/dormitorio-en-arles>>

[Consulta: 22 de julio 2022]

GÓMEZ, S. (2022). “Ralph McQuarrie | Un genio del Concept Design” en

ArtStation, 4 de febrero. <[https://www.artstation.com/blogs/mstdesignschool/](https://www.artstation.com/blogs/mstdesignschool/06er/ralph-mcquarrie-l-un-genio-del-concept-design)

[06er/ralph-mcquarrie-l-un-genio-del-concept-design](https://www.artstation.com/blogs/mstdesignschool/06er/ralph-mcquarrie-l-un-genio-del-concept-design)>

[Consulta: 21 de julio del 2022]

LIGHT SPACE TIME. *How to Take your Art Career to the Next Level...*

<<https://lightspacetime.art/how-to-take-your-art-career-to-the-next-level/>>

[Consulta: 20 de junio de 2022]

LIVE CAREER. *Cómo Hacer un Currículum Artístico: Guía con Ejemplos.*

<<https://www.livecareer.es/curriculum-vitae/curriculum-artistico>>

[Consulta: 11 de julio de 2022]

LUZ VIAJERA. *Portfolios artísticos: una guía para entender su función y qué*

esperar de una revisión. <[https://www.luzviajera.com/single-post/portafolios-](https://www.luzviajera.com/single-post/portafolios-artisticos-una-guia-para-entender-su-funcion-y-que-esperar-de-una-revision)

[artisticos-una-guia-para-entender-su-funcion-y-que-esperar-de-una-revision](https://www.luzviajera.com/single-post/portafolios-artisticos-una-guia-para-entender-su-funcion-y-que-esperar-de-una-revision)>

[Consulta: 19 de junio de 2022]

NEOVERSO (2014). “Mike Mignola y el Expresionismo Sobrenatural de

Hellboy”, en *Neoverso*, marzo. <[https://neoverso.com/mike-mignola-el-padre-](https://neoverso.com/mike-mignola-el-padre-de-hellboy/)

[de-hellboy/](https://neoverso.com/mike-mignola-el-padre-de-hellboy/)> [Consulta: 22 de julio 2022]

PHOTO LUCIDA. *The Photography Review Festival How-to Guidebook.*

<<http://www.photolucida.org/images/PortfolioReviewGuide.pdf>>

[Consulta: 4 de julio de 2022]

WITHROW. S. y DANNER. A. (2009). “Diseño de personajes” en *Diseño de*

personajes para novela gráfica. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

HONOUR, H. (1981). *El Romanticismo* Madrid: Alianza Editorial.

WIKIPEDIA. *Salón de París*.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Sal%C3%B3n_de_Par%C3%ADs>

[Consulta: 19 de julio del 2022]

WIKIPEDIA. *Wayne Barlowe*.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Wayne_Barlowe>

[Consulta: 21 de julio del 2022]

WIKIPEDIA. *Exposiciones impresionistas*.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Exposiciones_impresionistas>

[Consulta: 19 de julio del 2022]

WITHROW. S. y DANNER. A. (2009). "Diseño de personajes" en *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

YOUTUBE, "Avatar: Creando el Mundo de Pandora" (Documental doblado) en *Youtube*.

<<https://www.youtube.com/watch?v=YLLWOWIbfME>>

[Consulta: 25 de mayo 2022]

YOUTUBE, "Creature Design with Scott Flanders" (Lightbox Expo Demo) en *Youtube*.

<<https://www.youtube.com/watch?v=wS8VibUltpk>>

[Consulta: 30 de mayo 2022]

ZETY. *Curriculum artístico profesional: paso a paso + ejemplos*.

<<https://zety.es/blog/curriculum-artistico>>

[Consulta: 11 de julio de 2022]

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Portada de la película *El viaje de Chihiro* (2001). Extraída de:
<<https://www.filmaffinity.com/es/film759533.html>>

Fig. 2. Ilustración sin título (2015), Neus Muñoz Jurado, ilustración inspirada en la película *El viaje de Chihiro* (2001). Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 3. Imagen publicitaria del juego *League of Legends* (2009). Extraída de:
<<https://store.epicgames.com/es-ES/p/league-of-legends>>

Fig. 4. Imagen del reverso de una carta de *Magic the Gathering*. Extraída de:
<<https://roldelos90.blogspot.com/2017/09/historiademagic1994.html>>

Fig. 5. Imagen del anverso de una carta de *Magic the Gathering*. Extraída de:
<<https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=544731>>

Fig. 6. Fotografía de la artista Terryll Whitlatch. Extraída de:
<https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Terryll_Whitlatch_-_Lucca_Comics_%26_Games_2014.JPG>

Fig. 7. *Sin título*, 2016. Neus Muñoz Jurado. Ilustración. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 8. Portada del libro *Science of creature design: Understanding Animal Anatomy*. Extraída de: <<https://www.amazon.com.mx/Science-Creature-Design-Understanding-Anatomy/dp/1933492562>>

Fig. 9. *JAR JAR BINX*, 1996. Terryll Whitlatch. Ilustración. Extraída de:
<<https://www.pinterest.es/pin/249527635579302098/>>

Fig. 10. *Sin título*, 1998. Wayne Douglas Barlowe. Ilustración. Extraída de:
<<https://twitter.com/peto23rock/status/1228055011969597440>>

Fig. 11. *Fotografía del artista Rhalp McQuarrie*. Extraída de:
<<https://comicvine.gamespot.com/ralph-mcquarrie/4040-73768/images/>>

Fig. 12. *Sin título*, sin fecha. Rhalp McQuarrie. Ilustración. Extraída de:
<<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g23299545/ralph-mcquarrie-starwars-art/?slide=7>>

Fig. 13. Fotografía del artista Scott Flanders. Extraída de:
<<https://www.patreon.com/shapecarver?l=es>>

Fig. 14. Portada de su vídeo de Youtube, *Creature Design*. Extraída de:
<<https://www.youtube.com/watch?v=wS8VlbUltpk>>

Fig. 15. *Sin título*, 2012-2015. Scott Flanders. Boceto. Extraída de:
<<https://www.artstation.com/artwork/X3LO0>>

Fig. 16. *the Grand General*, 2019. Julián del Rey. Ilustración digital. Extraída de:
<<https://www.artstation.com/artwork/axLgX>>

Fig. 17. *Render front and back for Nunu and WillumpChampion development*, 2018. Julián del Rey. Ilustración digital. Extraída de:
<<https://www.artstation.com/artwork/v22aBd>>

Fig. 18. Fotografía del artista Julián del Rey. Extraída de:
<<https://www.artstation.com/juliusking/albums/85490>>

Fig. 19. *Infierno musical*, fragmento del tríptico “El Jardín de las Delicias” 1500-1505. Extraída de: <<https://palios.wordpress.com/2018/02/11/el-jardin-de-las-delicias-2-el-infierno/>>

Fig. 20. *El Jardín de las Delicias*, 1500-1505. El Bosco, óleo sobre tabla. Extraída de: <https://es.wikipedia.org/wiki/El_jard%C3%ADn_de_las_delicias>

Fig. 21. *Saturno devorando a su hijo*, 1820-1823. Francisco de Goya, óleo a partir de fresco. Extraída de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Saturno_devorando_a_su_hijo>

Fig. 22. *El caminante sobre el mar de nubes*, 1818. Caspar David Friedrich, óleo sobre lienzo. Extraída de: <https://es.wikipedia.org/wiki/El_caminante_sobre_el_mar_de_nubes>

Fig. 23. *El soñador*, 1835. Caspar David Friedrich, óleo sobre lienzo. Extraída de: <<https://historia-arte.com/obras/el-sonador-las-ruinas-de-oybin>>

Fig. 24. *El dormitorio en Arlés*, 1888. Van Gogh, óleo sobre lienzo. Extraída de: <https://es.wikipedia.org/wiki/El_dormitorio_en_Arl%C3%A9s>

Fig. 25. Ilustración publicitaria de Hell Boy, realizada por Mike Mignola. Extraída de: <<https://www.culture.com/88699-el-creador-de-hellboy-mike-mignola-nos-habla-del-documental-drawing-monsters-sobre-su-obra>>

Fig. 26. Portada del libro *El Nombre del Viento*, 2007. Extraída de: <<https://www.amazon.es/nombre-del-viento-BEST-SELLER/dp/8499082475>>

Fig. 27. Portada del libro *El señor de los anillos*, 1954. Extraída de: <https://esdla.fandom.com/wiki/El_Se%C3%B1or_de_los_Anillos>

Fig. 28. *Fijuk*, 2016. Neus Muñoz Jurado, delineado a partir del diseño original del 2015. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 29. Ilustración exploratoria de la *original specie* (2016). Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 30. *Pruebas de diseño de la criatura. Formato digital (2022)*. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 31. Fase de boceto de un arte final. Formato digital (2022). Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 32. Boceto rescatando el estilo antiguo (2020). Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 33. *Cometa Caeli*, 2022. Neus Muñoz Jurado, ficha de personaje actualizada, formato digital. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 34. Fase de boceto de un arte final. Formato digital (2022). Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 35. *Lunae Lumen*, 2022. Neus Muñoz Jurado, ficha de personaje actualizada, formato digital. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 36. *Lunae Lumen* 2022. Neus Muñoz Jurado, ilustración final, técnica digital. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 37. Pruebas de diseño de máscara. Formato digital (2022). Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 38. *Solem Stellam*, 2022. Neus Muñoz Jurado, ilustración final, técnica digital. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 39. Portada del portafolio. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 40. Distribución en el portafolio de las obras y sus pliegos. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 41. *Curriculum Vitae* artístico que encabeza el portafolio. Autoría: Neus Muñoz Jurado.

Fig. 42. Contraportada del portafolio. Autoría: Neus Muñoz Jurado.