



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Aislin. Concept art y diseño de un artbook para una novela
gráfica

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Costa Hernández, Pilar

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este proyecto consiste en el desarrollo visual de una novela gráfica con posibilidad de adaptación cinematográfica titulada *Aislin*, para la posterior maquetación en formato artbook de la totalidad de la producción gráfica generada. Se tratan temáticas oníricas propias del género fantástico incidiendo en la percepción psicológica de los personajes, adentrándose así en el estudio de las magias oscuras y el ocultismo mediante una aproximación al papel del concept artist.

Basándose en la combinación de una estética naif y los recursos propios del terror psicológico, *Aislin* pretende infundir en el lector las emociones representadas por la novela. Se presenta un trabajo a nivel de director de arte y guión en el que una variedad de personajes, escenarios, props y storyboards se llevan a cabo con la intención de visualizar un arco argumental previo.

Existen referencias claras al *worldbuilding* y diseño de la saga de libros *Fairy Oak* por *Elizabeth Gnone*, así como la trama y esencia de *Alicia en el País de las Maravillas*. También directores como Satoshi Kon e ilustradoras como Núria Tamarit en su novela gráfica *Duerme Pueblo* son referentes.

PALABRAS CLAVE

Novela gráfica, concept art, magia, juvenil, fantasía, artbook, diseño de personajes.

ABSTRACT

This project consists of the visual development of a graphic novel with the potential to be adapted to animation entitled *Aislin*, for the subsequent layout in artbook format of the entire graphic production generated. Typical oneiric themes of the fantastic genre are dealt with, influencing the psychological perception of the characters, thus delving into the study of dark magic and the occult through an approach to the role of the concept artist.

Based on the combination of a naive aesthetic and the resources of psychological terror, *Aislin* aims to instill in the reader the emotions represented by the novel. A work at the level of art director is presented in which a variety of characters, settings, props and storyboards are carried out with the intention of visualizing a previous plot arc.

There are clear references to the worldbuilding and design of the *Fairy Oak* book saga by *Elizabeth Gnone*, as well as the plot and essence of *Alice in Wonderland*. Also, directors like Satoshi Kon and illustrators like Núria Tamarit in her graphic novel *Duerme Pueblo* are references.

KEYWORDS

Graphic novel, concept art, magic, youth, fantasy, artbook, character design.

AGRADECIMIENTOS

Muchísimas gracias a mis reales de la carrera Javi, Ana y Julio por ayudarme siempre en todo y ser los mejores amigos que tengo.

A Paco, por el curro de tutorizar y formar a tanta gente y apreciar tanto lo que hago.

A mi José por todos los consejos y la implicación en hacer que este proyecto salga el doble de bonito. Por estar tan presente incluso en la distancia.

A mis padres por confiar ciegamente en mí, y sobre todo a mi madre Pilar, porque me hace muy feliz que esté orgullosa.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	8
3.1. LA MIRADA FANTÁSTICA DE LO ONÍRICO	
3.1.1 Aproximaciones al sueño en la historia	9
3.1.1.1 Los sueños en el psicoanálisis	10
3.1.1.2 Surrealismo y sueño	11
3.1.2 Sueño y Ocultismo	
3.1.2.1 Jung y las ciencias esotéricas	
3.1.2.2 Médiums	12
3.1.3 El género fantástico	13
3.1.3.1 La dicotomía entre la realidad y el sueño	14
3.1.3.2 Sueños lúcidos	
3.2. LA PSICOLOGÍA DE LOS CUENTOS	15
3.2.1 El Cuento Europeo	
3.2.2 Magia y talismanes en los Cuentos de Hadas	16
3.2.3 La Psicología de los personajes como Character Artist	18
3.3. CONCEPT ART Y STORYTELLING	19
3.3.1 El Álbum Ilustrado y la Novela Gráfica	20
3.3.2 El Artbook	21
3.4. REFERENTES	
3.4.1 La narración visual en Paprika y Fairy Oak	
3.4.2 La gráfica naive de Núria Tamarit y Mary Blair	23
4. AISLIN: DESARROLLO Y RESULTADOS	24
4.1. IDEA	
4.2. EL ANTEPROYECTO	25
4.3. TÉCNICA Y ESTILO	
4.4. METODOLOGÍA	26
4.4.1 Brainstorming y Mapa conceptual	
4.4.2 Briefing	27
4.4.3 Moodboard	30
4.5. PRODUCCIÓN	
4.5.1 Concept Art	
4.5.1.1 Exploración y definición	
4.5.1.1 Resultados finales	31
4.5.1 Implementación y Artbook	33
5. CONCLUSIONES	36
6. BIBLIOGRAFÍA	37
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	40
8. ANEXOS (Descargar archivo pdf de la aplicación EBRON)	42

1. INTRODUCCIÓN

Mi intención es hacer un proyecto de Concept Art orientado a la preproducción de una novela gráfica personal. Se trata de visualizar gráficamente personajes, escenarios y props de la propia historia, la cual girará en torno a la vida de una protagonista que se encuentra relacionada con una temática onírica, similar a la de los cuentos de hadas.

Esto sería posteriormente maquetado en forma de libro de arte. El trabajo comprendería el diseño de los 4 o 5 personajes, 4 escenarios con un par de subescenas o variaciones climáticas de estos, 4 props y varias escenas que aúnen y resuman todos los elementos de la historia. Me siento especialmente atraída hacia los libros autoconclusivos y desde pequeña he fusionado mi gusto por el dibujo y la escritura. He tenido motivaciones para crear historias algo desaprovechadas mientras cultivaba mi técnica artística.

Contemplo con ilusión la oportunidad de retomar esa antigua pasión imaginativa, que ha supuesto la razón por la que mi consumo de películas de animación siga presente a día de hoy e inspira mis proyectos más ambiciosos. Quiero salirme de la comodidad de la ilustración estática para poder plasmar alma e historia en mis dibujos, tocando tanto figura como paisaje, animales y movimiento.

Con ello, pretendo alcanzar un dominio sobre el proceso de trabajo de un concept artist, organizar un proyecto con potencial editorial y conseguir poner en práctica mis conocimientos en la ilustración y dibujo digital, a la vez que optimizar la producción para adaptarme a grandes cantidades de trabajo y de gestión de ideas.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Como objetivo principal, nos planteamos compilar todo el proceso de preproducción visual como Concept Artists de una novela gráfica original.

Para el desarrollo en profundidad de este proyecto nos planteamos los siguientes objetivos específicos:

- Estudiar el marco teórico que contextualiza la narración visual de la historia.
- Analizar los recursos del cuento europeo y las fantasías de carácter onírico gracias a referentes fílmicos y teóricos.
- Realizar un briefing y sinopsis argumental para la posterior producción de concept art y storyboard.
- Diseñar 4 personajes principales en profundidad acompañados de unos respectivos environments y varios props.
- Estudiar los roles de concept artist, desarrollador visual y director artístico.
- Indagar en la psicología de los personajes y en el rol de character artist.
- Alcanzar un dominio de las claves estéticas utilizadas que permita desarrollar una obra visual coherente.
- Optimizar la producción a través de técnicas digitales para conseguir calidades pictóricas y orgánicas.
- Crear un artbook donde se recoja la totalidad de la producción artística, aprendiendo a vender una idea creativa.

La metodología fundamental utilizada para este proyecto, de naturaleza teórico-práctica, parte de la aprendida en la asignatura de *Concept Art y Pintura*, donde se originó la idea de *Aislin* y se dieron sus primeras aproximaciones. Se plantea una producción artística que ponga en valor el proceso, la creatividad y el aspecto visual de la obra, así como un análisis y estudio de su marco teórico. El argumento de *Aislin* referencia una serie de temas que encarnan la esencia del proyecto, como son el género fantástico, las experiencias oníricas y la magia. Para representar con coherencia la dicotomía entre realidad y sueños es necesario una búsqueda previa.

Comenzamos con la integración de los conceptos del psicoanálisis y la interpretación de los sueños, donde Jung y Freud aportan las teorías consultadas. Los surrealistas y la unión del arte con lo onírico es la premisa desde la que parte el proyecto. La simbología del inconsciente contiene las claves teóricas y artísticas.

Del mismo modo, en el género fantástico y las historias de hadas y brujas se encuentran puntos en común desde los que estudiar la magia y el ocultismo. Sus prácticas serán una amplia referencia que se aplica en la narración visual de *Aislin*. Indagando acerca de los distintos roles que existen en el campo de preproducción de las novelas gráficas o la animación, nos

adentraremos en simular los de director de arte, concept artist y character artist, siendo la consulta de las teorías relativas a la psicología de los personajes imprescindible.

La producción gráfica del proyecto se divide en una serie de fases principales que permitirán una construcción progresiva del mundo y los personajes involucrados en la novela, creando a su vez una base sólida de storytelling desde el que trabajar. Se detalla un briefing en el que se plantea la historia a contar, pudiendo resumirse en una sinopsis argumental clara. Esta será la base para comenzar el desarrollo visual.

Distribuiremos imágenes con las que acercarnos a la abstracción visual de la idea a modo de moodboard a la vez que proponemos una serie de bocetos y pruebas de colores para cada uno de los elementos de la historia a representar, incidiendo en contenidos como las fichas de personaje compuestas por poses claves y expresiones, los environments y los props. Llegando así a completar una serie de artes finales que contextualizan e ilustran la estética final del proyecto.

Es entonces cuando generamos una serie de páginas de lo que se consideraría un tráiler de la producción, ayudándonos de la asignatura de Cómic para generar esta demo de la historia. Para finalizar la parte práctica, recopilaremos el concept art realizado en un artbook. Este reflejará el proceso del trabajo práctico e incluirá tanto los primeros bocetos, como las aproximaciones finales.

Para realizar este trabajo y llegar a las fechas se ha seguido la estructura de un cronograma para dividir las diferentes tareas durante este periodo de clases.

3. LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS

A la hora de llevar *Aislin* acabo, nos sumergemos en el mundo del *concept art* y el *worldbuilding*, dos disciplinas esenciales en la creación de universos ficticios. Como afirma Mark J.P. Wolf en su libro *Building Imaginary Worlds*, estos campos se entrelazan para dar vida a mundos imaginarios detallados y coherentes que cautivan la imaginación de los espectadores y lectores. El concept art se encarga de visualizar y materializar las ideas y conceptos clave de estos mundos, mientras que el worldbuilding se adentra en la creación de la estructura y los fundamentos que sostienen dichos mundos, incluyendo su historia, cultura, geografía y personajes. Wolf considera que crear mundos es una actividad humana que hacemos desde pequeños:

“Imaginary worlds are enjoyed not only by those who visit them, but also by those who invent them, and world-building activities often occur from a very young age onward” (Wolf, 2012, p. 7).

Por ello, este proyecto busca satisfacer una necesidad creativa que inspire y sorprenda a un público capaz de empatizar con esta experiencia.

3.1 LA MIRADA FANTÁSTICA DE LO ONÍRICO

Las experiencias humanas con lo onírico y su relación con la psicología, así como su interpretación, son aspectos de estudio que se remontan a la Grecia Antigua, cuando los sueños eran considerados de origen divino (Sun, 2010). Es el amplio interés de este fenómeno un desencadenante de todo lo artístico que se ha producido en base a él.

Los sueños se definen como un proceso químico universal en el que se produce una serie de estímulos y experiencias de carácter emocional, sensorial y cognitivo mientras dormimos, pues nos encontramos en un estado de conciencia concreto donde el cerebro procesa muchas de nuestras vivencias y padeceres (Walker, 2009).

A pesar de haber sido estudiado por expertos de diferentes ámbitos durante varios años, nos encontramos ante un panorama donde todo lo que se sabe sobre el sueño parece solamente la punta del iceberg (Gómez, 2005). Es por eso que hay distintos enfoques acerca de éste. Por un lado tenemos los neurocientíficos, que se interesan más por las funciones y estructuras presentes al soñar, cómo estas son organizadas y narradas. Sin embargo, la rama psicoanalista quiso ir más allá para plantearse la posibilidad de poder otorgarles un significado dependiendo de los elementos simbólicos y el contexto de la historia del paciente, con el fin de dar sentido a sus preocupaciones.

Cuando se habla de la simbología en los sueños, nos referimos a la comparativa de muchos informes de sueños de personas, en los que parecían indicar experiencias similares que refieren a acontecimientos y palabras clave comunes. Aunque las temáticas en los sueños sean amplias y variadas, las frecuencias de algunas de ellas en la población configuran estos sueños típicos¹ (Legg, 2020).

La fantasía ha hecho uso en sus relatos de todos los conceptos del mundo inconsciente gracias a sus ambigüedades y a las infinitas posibilidades que ofrece. El diverso carácter con el que cuentan los sueños tiende a que presenten una serie de elementos que se oponen entre sí, pues no hay sueños reconfortantes, divertidos y pacíficos sin las pesadillas, marcadas por los sentimientos angustiosos, los miedos y las ansiedades. Aunque ambos necesarios y pertenecientes a una misma realidad, repiten de nuevo el patrón de muchas de nuestras historias, relatos y moralejas: el *ying* y el *yang*. Muchos hemos empezado a soñar un evento agradable que en cuestión de segundos se transforma en una experiencia más bien aterradora. Tal dualidad y riesgo constituyen una premisa fértil para los artistas.

1. Sueños similares a los reportados por un alto porcentaje de las personas que sueñan.

3.1.1 APROXIMACIONES AL SUEÑO EN LA HISTORIA

En todo el tiempo en el que hemos sido sociedad, la importancia y prevalencia de los sueños ha variado y se ha colocado en ambos extremos de la balanza. Las sociedades previas al auge del desarrollo tecnológico e industrial, se regían por convicciones puramente espirituales, menos arraigadas a lo físico y material. Sabemos que desde las ciencias herméticas, que constituyen lo esotérico de las religiones, se introdujo la concepción del estado de sueño como un “mundo paralelo”, tan real como el que vivimos de forma consciente:

“El Mundo de los Sueños forma parte de un vasto continente en el que el hombre habitó antes de ser encerrado en su realidad material y física” (Sun, 2010, p. 12).

Se le ha dado como nombre *mundo astral* o *primer cielo* (Sun, 2010), y es una especie de ventana a nuestro destino y camino divino. Esta separación de la psique humana y el llamado ser trascendente, explicaba que las personas menos conectadas a través de sus sueños se alejaran de su doble naturaleza espiritual:

“Los sueños fueron los consejeros y guías de la humanidad (...), los inspiradores de los crímenes de los hombres y de su moral” (Sun, 2010, p. 15).

Al dotar al sueño de esta trascendencia espiritual, se le consideraba fuente principal de inspiración de la política y el arte. En las sociedades primitivas el hombre se dejaba guiar completamente por las jerarquías que habitaban en el mundo de los sueños. Se creía que al soñar, el alma dejaba de forma temporal su cuerpo, alejándose tanto como para conversar con otros espíritus o con familiares muertos. Unas prácticas muy relacionadas con la metodología de los médiums.

Lo visto en sueños tenía la misma o más fiabilidad que lo visto en el mundo sensible, sino que los actos que el soñador cometía y las decisiones que tomaba tenían consecuencias a nivel legal una vez conscientes:

“Si un hombre sueña que cometió una falta con la mujer de su amigo, es punible. En caso de conocerse, es necesario que pague una multa, o por lo menos soporte que se le injurie violentamente” (Sun, 2010, p. 20).

Todas estas ideas primitivas de tinte profético y fundamentalmente religioso, fueron más tarde tomadas por filósofos clásicos. El enfoque se colocó en la oniromancia², pues creaba una imperiosa necesidad por parte de estos estudiosos de traducir e interpretar a través de su propia reflexión los mensajes escondidos en lo soñado (Sun, 2010).

Freud y Jung surgieron más tarde para incluir una revisión psicoanalítica en la interpretación de los sueños.

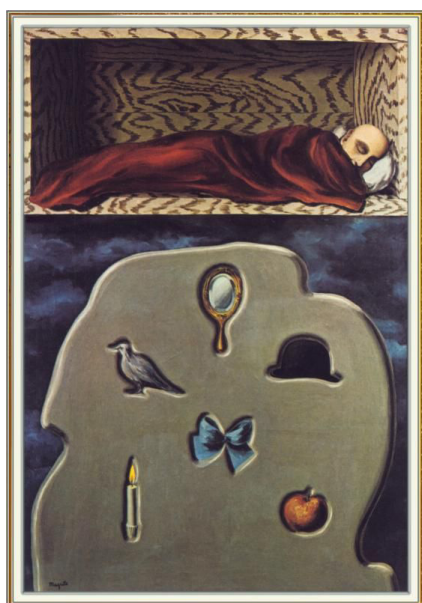


Fig.1
Rene Magritte: *El Durmiente imprudente*
1898-1967

2. Adivinación por medio de los sueños.

3.1.1.1 Los sueños en el psicoanálisis

Fue a través de su famoso libro *La interpretación de los sueños*, que Freud redefinió en el 1900 el valor de los sueños. La contribución de su obra fue fundamental para el desarrollo del psicoanálisis en la era moderna.

Freud encontró en las concepciones oníricas más arraigadas en la superstición lo más cercano a la verdad. Descartó el sentido trascendente de los sueños para definirlos, en su lugar, como un mensaje que los sentidos mandaban a la consciencia, ya que según su sistema filosófico, el hombre siempre es movido por dos grandes fuerzas opuestas: la que le impulsa a gozar y la que le impulsa a reprimirse por cuestiones éticas:

“Los deseos que el sueño nos muestra realizados no son siempre deseos actuales. Pueden ser también deseos pasados, agotados, olvidados y reprimidos, a los que sólo por su resurgimiento en el sueño hemos de atribuir una especie de supervivencia”(1900, p. 14).

La oniromancia fue entonces tomada en cuenta como proceso de terapia para los padeceres emocionales. En su libro, Freud resume las teorías de sus contemporáneos sobre las posibles fuentes oníricas: algunos creían que los sueños sucedían por excitaciones sensoriales externas, como darse un golpe al dormir, o por excitaciones internas, como el zumbido de los oídos (Maury, 1861).

La teoría de Freud detalla, en conclusión, la fuente de los diferentes tipos de deseos, establece las distinciones entre la psicología infantil y adulta, y discute la importancia del “trabajo del sueño”, un proceso mental que transforma los deseos inconscientes en imágenes y símbolos que podemos experimentar conscientemente. Es cierto que la información de los sueños no serviría de nada si el soñador no tuviera la capacidad de interpretarlos, y es por eso que la simbología onírica es algo vivo, de manera que adopta un significado y valor distintos dependiendo de quien sueñe.

Lo que haría polémico a Freud fue su obsesión por atribuir a represiones sexuales casi todos sus análisis de sueños. En contraposición a Jung, su discípulo, que propuso una unión de ciencia y espiritualidad en sus teorías del inconsciente. Lo definía como un océano de conocimientos planeando sobre nosotros y que se dedicaba a buscar sus materiales psíquicos para mantener una reserva espiritual:

“Lo inconsciente es esa psique que va desde la claridad diurna de una conciencia espiritual y moral hasta ese sistema nervioso denominado simpático (...) Es un sistema extremadamente colectivo” (Jung, 1964, p. 25).

Todo el psicoanálisis y en general los estudios de los sueños poseen una mezcla inclasificable de ciencia y espiritismo. No queda definido si los sueños son un portal a un conocimiento superior, o una proyección de la mente como propuso Lewin (1946), o un estado idéntico a la vigilia según Adler (1975), o simplemente una respuesta cognitiva a la actividad del día a día.



Fig.2
Remedios Varo: *La Llamada*
1961



Fig.3
Paul Delvaux: *Mujer ante el espejo*
1961

Desde ésta última teoría, se reevalúa la importancia del sueño para concluir que soñar es una característica de naturaleza tanto psicológica como biológica (Méndez, 2002) y que los métodos de decodificación del inconsciente hacen uso de ellos, con mayor o menos misticismo, para intentar ayudarnos mediante este natural fenómeno de cambios neurofisiológicos que es el sueño.

3.1.1.2 Surrealismo y sueño

Los surrealistas vieron en el material onírico una fuente ilimitada de posibilidades. Entendían que existía un enfrentamiento entre conceptos como arte y sociedad, fantasía y realidad, sueño y vigilia, y que presentaba una necesidad la integración de ambas realidades en una misma propuesta (Jiménez, 2018).

Desde sus inicios en la poesía, los surrealistas vieron en lo plástico un medio donde plasmar mediante sus recursos productivos y estrategias visuales conceptos e imágenes alejadas de las reglas del mundo consciente. Los sueños y las investigaciones freudianas comportaron un punto de partida en algunos casos para los autores, que se sintieron con el poder de descifrar y aportar valor a las experiencias del inconsciente. Los vanguardistas encontraban el universo onírico interesante porque, aparte de ofrecer unas características visuales inherentes al sueño, se trataba de un mundo donde no rige ni la moral ni la razón. Sería el sueño el motor para su creación artística automática. Para ello, recurrían a la asociación libre, la ocurrencia puntual, la intuición irrepitible o el recuerdo involuntario (Maurizio, 2018).

Los surrealistas se limitaron a representar figurativamente sus sueños ni pretendían una manifestación fiel de estos, pues de alguna manera sería como una copia de la realidad. En su lugar, elaboraron un material plástico a partir de teorías y recuerdos alejados de la razón, con una referencia onírica que servía como premisa:

“Representar plásticamente un sueño no significa sin más copiarlo, la utilización de los materiales oníricos en las artes demanda un proceso de transcripción, de elaboración secundaria de los mismos” (Jiménez, 2010, p. 13).

El surrealismo plantea un concepto onírico de gran evocación en el arte: el de la intimidad. Sus imágenes son individuales, pues las visiones oníricas son propias ya que nadie más a parte del autor puede comprobarlas. Personalmente, este críptico resultado es el que constituye gran parte de su atractivo.

3.1.2 SUEÑO Y OCULTISMO

3.1.2.1 Jung y las ciencias esotéricas

La gran diferencia que encontramos con Jung respecto a Freud es su interés por ciertas prácticas y filosofías ancestrales y esotéricas que suponían para él la necesidad de integrar algunos de sus conceptos a las teorías cientí-

ficas sobre la personalidad.

Las divulgaciones astrológicas y el tarot siempre han tenido una lectura más psicológica que fue tomada por Jung y reformulada en cuanto a sus aproximaciones al inconsciente. Para él, estas experiencias arcaicas han conformado un conocimiento humano innato desde los antepasados que se ha ido heredando hasta nuestros días, constituyendo lo que él llama el *inconsciente colectivo*³ (Jung, 1964). Considera que el lenguaje de éste es un sistema simbólico transpersonal de arquetipos: la madre, el héroe, el líder...

“Se presentan los arquetipos como personalidades actuantes en los sueños y las fantasías. (...) El proceso simbólico es un vivenciar en imagen y de la imagen” (Jung, 1964, pp. 44-45).

A la hora de armonizar los mundos de la psicología analítica y el ocultismo, y tras fijarse en la existencia de esta serie de modelos y patrones de los que el hombre siempre se ha servido para contar sus historias, como es el caso de los mitos (Jung, 1964, p. 11), Jung retoma los sueños como el espacio inconsciente en el que aparecen todos estos símbolos para decodificar así la personalidad del individuo en doce arquetipos.

Estas identidades han sido ampliamente usadas en relatos como cómics, novelas, películas, con sus propias representaciones personales, ya que el arquetipo no es el contenido, sino la forma:

“Hay un error en pensar que los arquetipos están determinados en cuanto a su contenido cuando es sólo formalmente” (Jung, 1964, p. 74).

Es un conocimiento interesante para un creativo que trabaje con la fantasía y desde luego comporta una ayuda para el desarrollo de personajes psicológicamente profundos.

3.1.2.2 Médiums

Esta relación con el realismo mágico y lo oculto de Jung podía haberse visto influenciada por el hecho de que en su entorno familiar se consideraba que su madre, percibida como inestable, podría ser médium, ya que se practicaban sesiones espiritistas en su casa (Sánchez, 2022). Ésta facultad, definida en profundidad por Allan Kardec en el *Libro de Los Médiums*, contempla el ser capaz de comunicarse con espíritus:

“Los Espíritus se comunican por medio de los médiums, que les sirven de instrumento y de intérpretes” (Kardec, 1861, pregunta 49, Ítem 9°).

El consultar lo relativo a esta práctica religiosa se debe a que la antagonista de *Aislin* se comunica con su hija después de morir, como espíritu. En el pasado fue una poderosa médium y esa misma destreza parece compartir con su hija, sin ella saberlo. Pues según Kardec, la mediumnidad es posible

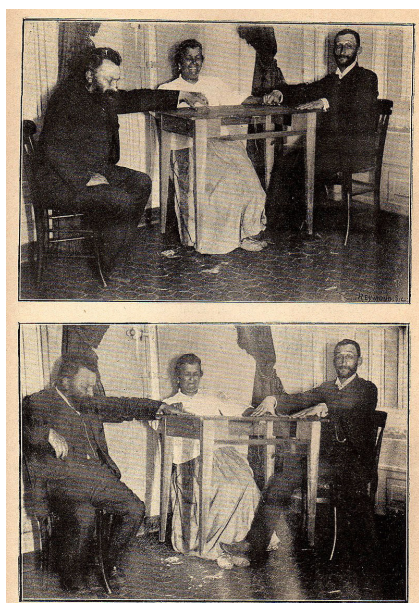


Fig.4
Fotografía de una médium con dos hombres en el siglo xix.

3. Estructuras de la mente inconsciente compartidas entre los miembros de la misma especie.

en casi todos los individuos.

Existen muchos tipos de médiums así como de tipos de comunicaciones, y todos parten de la premisa de la separación entre cuerpo y alma, siendo el primero una envoltura física y la segunda la esencia de la personalidad y la mente, y que al morir simplemente vaga desnuda. El médium ejerce su capacidad de una manera diferente dependiendo de su identidad: es por eso que Kardec diferencia entre Médiums imperfectos o de mala fe y los Buenos Médiums (Kardec, 1861, pp. 253 - 255).

La comunicación que se produce en el relato entre madre hija de forma involuntaria puede deberse a su característica de Médium Sonámbula, de la que también nos habla Kardec, e inspira esta fusión entre ocultismo, médiums, psicología y sueños:

“Sucede muchas veces que el estado de desprendimiento en que se halla el alma durante el trance sonambúlico torna más fácil aquella comunicación” (Kardec, 1861, p. 223).

He encontrado una gran fuente de inspiración en unir lo esotérico y lo psicológico, y cómo prácticas tan místicas se acercan a estudios profundos de sus mecánicas y sus límites. Esto se puede adaptar a una historia coherente que, a pesar de expresar temas mágicos, no se sitúe sólo en lo aleatorio y puramente fantasioso.

3.1.3 EL GÉNERO FANTÁSTICO

La aplicación de estos conceptos oníricos a una historia resulta, por mi parte, un producto fantástico. Mi intención es estirar los aspectos oníricos hasta un punto en el que vayan entrando en las narrativas de un género plagado de elementos imaginarios como es la fantasía.

Sabemos que la obra fantástica mezcla elementos muy diversos como la magia y la mitología, y sus personajes se encuentran en contacto con ellos, familiarizados o no, pero siempre ofreciendo una aventura destacable. Todorov lo menciona de la siguiente manera:

“Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural” (Todorov, 1980, p. 19).

Si concretamos el subgrupo dentro del género fantástico, así como el modelo de mundo en el que se inscribe mi proyecto, diríamos que se trata de una fantasía épica dentro de un mundo paralelo⁴. El origen de la fantasía épica, cuyo referente más inmediato es J. R. R. Tolkien, con su obra *El hobbit* (1937), se remonta a la literatura épica de la Antigüedad, con los libros de caballerías del ciclo artúrico.



Fig.5
Peter Jackson: *El hobbit*, 2012

4. Existencia de un lugar fuera del mundo primario al que se accede mediante un medio mágico o místico.



Fig.6
Victor Fleming: *El mago de Oz*, 1939

3.1.3.1 La dicotomía entre la realidad y el sueño

Al querer dar forma a un mundo paralelo y siendo el tema principal del proyecto el sueño, me pareció lo más lógico el dotar al proceso onírico de una frontera y un mundo fantástico, como si solamente mediante el sueño se pudiera acceder a él. Esta idea se ha visto planteada de forma más o menos literal en muchas historias y se ha desarrollado desde distintos enfoques.

Para comparar las aproximaciones visuales del cine a la experiencia onírica, es necesario que nos remontemos a *El Mago de Oz* (1939). En la obra, planteada de manera sutil, empezamos a ver la confusa dicotomía que existe entre lo que es mundo consciente o inconsciente, y de cómo la lucidez de la aventura que la protagonista vive le hace replantearse hasta qué punto se trata de un sueño o una vivencia “real”.

Dorothy, tras un gran tornado que la deja inconsciente, pasea al despertar por las colinas de este nuevo mundo, y se va encontrando con varios personajes que casualmente recuerdan a variantes de personas con las que la niña pasaba su día a día en la granja de Kansas. Es esta representación mental y el despertar final de la protagonista lo que hace intuir que el mundo fantástico presentado se trataba de un producto onírico de Dorothy.

Los universos paralelos del sueño se ven claramente presentados en el argumento de la película *Inception* (2010), de Christopher Nolan. Es evidente que ha habido en ella un estudio de los conceptos relativos al inconsciente, pues se propone la posibilidad de compartir sueños y extraer de ellos una información que traspasa la frontera onírica y se funde con la realidad.

Aunque el filme tenga una presencia obviamente fantástica, parte de una premisa realista y cercana a prácticas empíricas: los sueños lúcidos.

3.1.3.2 Sueños Lúcidos

Parece paradójico pensar que algo producido por el inconsciente pueda, si se entrena lo suficiente, ser percibido por la consciencia hasta el punto en el que ésta pueda tomar decisiones que alteren este estado onírico. Los sueños lúcidos, cuyos mecanismos para inducirlos se remontan a enseñanzas tibetanas, en 1935, esbozan diversos métodos para “comprender la naturaleza del estado de sueño” (es decir, inducir sueños lúcidos). Celia Green describió al sueño lúcido como “un sueño en el cual el sujeto es consciente de estar soñando” (Green, 1982, p. 15).

En el libro de Stephen LaBerge *Explorando el mundo de los sueños lúcidos* se detalla cómo iniciarse en este fenómeno raro y poco entendido. Es a través de estudios de la dirección de los movimientos de los ojos del soñador durante la fase REM que descubren que estos soñadores lúcidos habían mirado en la misma dirección durante el sueño, según informaban al despertar (LaBerge, 1991).

A la vez que el autor promueve los beneficios de introducirse en la práctica de despertar en el mundo de los sueños, advierte de las obsesiones y adicción que puede suponer. Comenta:

“Debido a que no hay ninguna fuente externa estable de estímulos a partir de la cual construir su mundo experiencial, los sueños son mucho más cambiantes que el mundo físico” (LaBerge, 1991, p. 25).

Conclusión que explica la característica inestabilidad de los sueños en su representación mediática, así como el por qué de padeceres como las pesadillas y las parálisis del sueño.

3.2 PSICOLOGÍA DE LOS CUENTOS

Siguiendo la línea temática de lo psicológico, es necesario profundizar en uno de los medios que se utilizan para introducir estos conceptos del mundo interior emocional humano bajo la sutileza de la fantasía, las historias y los personajes ficticios: los cuentos.

Empezamos a llamar cuentos a todas estas historias populares orales que acabaron siendo recopiladas por escritores, ofreciendo colecciones que perduran a día de hoy. Autoras del realismo mágico como Silviana Ocampo consideran el cuento como una pequeña joya literaria y autores como Julio Cortázar así:

“El cuento es un orden cerrado. Para que nos deje la sensación de haber leído un cuento que va a quedar en nuestra memoria, que valía la pena leer, ese cuento será siempre uno que se cierra sobre sí mismo de una manera fatal” (Cortázar, 2013, pp. 29,30).

Sabemos que el catálogo se ha ampliado, siendo los de ciencia ficción y fantasía, en los que enfocaremos nuestra atención como documentación para el proyecto. El ofrecer una visión psicoanalítica de estos cuentos es útil para explorar la mente humana, los arquetipos universales y la simbología de emociones, deseos y conflictos humanos, que al ser atemporales, se ven representados de forma subyacente en estas historias. Es muy esclarecedor reevaluar estas obras clásicas con el fin de encontrar un hilo conductor en el carácter y motivaciones de sus protagonistas.

3.2.1 EL CUENTO EUROPEO

Nos introducimos en la rama europea de la gran extensión de esta literatura popular. El género literario en cuestión se desarrolló a lo largo de los siglos en el continente y consiguió su apogeo una vez las historias orales de la Edad Media se recopilaron. Como ejemplo, tenemos los relatos de las *Mil y una noches*, del siglo XIV, pero son los cuentos de los hermanos Grimm y sus adaptaciones cinematográficas en los que pondremos el foco.

Igualmente, es importante introducir brevemente la época que produjo el apogeo de los cuentos, el Medioevo. En él, se dieron lugar las obras de Don Juan Manuel o Giovanni Boccaccio. Existieron unas colecciones que destacan del resto de cuentos europeos del siglo XIV. Nos resuenan, por ejemplo, títu-



Fig.7
Walt Disney: *Blancanieves y los siete enanitos*, 1937

los como el *Conde Lucanor* (s.XIII-XV) o *Los Cuentos de Canterbury* (1387) Se resumen gracias a todos estos relatos el establecimiento de la novela renacentista. (Galé, 2013)

Entre 1812 y 1822, se publicó por los hermanos Grimm su colección de relatos provenientes de distintas tradiciones. Estos escritores alemanes, llamados Jacob y Wilhelm, adaptaron sus relatos con la intención de hacerlos más adecuados para la lectura, y configuraron títulos atemporales, como son *Hansel y Gretel* (1812) o *Blancanieves* (1827), adaptación de la que hablaremos en profundidad más tarde por su relación con mi proyecto personal. Los Cuentos de Grimm contienen historias que fueron unas de las principales fuentes de inspiración de las producciones de Walt Disney. (Fernández, 2003)

3.2.2 MAGIA Y TALISMANES EN LOS CUENTOS DE HADAS

Mi proyecto tono planteado en el cuento europeo, pero además presenta una estética propiamente trabajada en las producciones de fantasía o en los cuentos de hadas.

El interés por crear un mundo coherente de las características de este subgénero es especialmente tratado en el ensayo de J. RR Tolkien titulado *On Fairy Stories* y publicado en 1947. Se trata de un escrito de amplia influencia sobre la naturaleza de estos relatos y sobre cómo de importantes resultan para la cultura literaria. En él, podemos ver una mención a un tipo muy concreto de cuento: las historias oníricas (dream stories) como la narrada en *Alicia en el País de las Maravillas* (1865) de Lewis Carroll, referente para Aislin.

Uno de los conceptos en los que Tolkien incide de una manera especial, es en la curiosa relación de esta literatura con los aspectos humanos y la filosofía, a pesar de que se suponen diferentes y distantes. Los cuentos de hadas son definidos por él de la siguiente manera:

“Its leading sense is said to be a tale about fairies, or generally a fairy legend; with developed senses, an unreal or incredible story, and a falsehood” (Tolkien, 1947, pp. 1-2).

Tolkien hace un profundo análisis de los aspectos morales de lo mágico. Los cuentos de hadas nos hablan del mal y del bien, de conflictos personales y de la pérdida:

“Faërie contains many things besides elves and fays, and besides dwarfs, witches, trolls, giants, or dragons: it holds the seas, the sun, the moon, the sky...” (Tolkien, 1947, p. 4).

Cualquier concepto profundo es envuelto en este aura fantástica y orgánica, motivando las decisiones de los personajes, que viven en estos enclaves oníricos y mitológicos. Existe una inclinación en estas narraciones hacia los buenos finales repentinos o lo que Tolkien llamada eucatástrofe (Tolkien, 1947, p.33), que no es más que otra referencia a la idea de que incluso en medio del sufrimiento y la adversidad, siempre hay una posibilidad de reden-



Fig.8
Arthur Edward Waite: *El Mago*. Tarot Rider-Waite, 1910



Fig.9
Peter Jackson: Trilogía cinematográfica de *El Señor de los Anillos*, 2001-2003

ción y restauración.

La literatura de fantasía no se limita a los cuentos de hadas, sino que incluye cualquier obra que involucre elementos imaginarios o sobrenaturales, y es por eso que es un claro referente para mi proyecto.

A la hora de construir mundos imaginarios, que Tolkien llama *secondary worlds*⁵ (Tolkien, 1947, p.18), las leyes que imponemos en ellos deben ser creídas inmediatamente por el que las lee:

“The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed” (Tolkien, 1947, p. 18).

Es por eso que, para conservar la sensación de “hechicería” que se busca en la literatura de fantasía, necesitaba de la consulta de estudios acerca de la magia y los objetos mágicos o talismanes. Lo mágico y su conexión con las brujas se ve remontado a las culturas paganas antiguas, cuyos creyentes adoran todo lo natural y suponían la existencia de figuras sobrenaturales capaces de ejercer control sobre ella. La magia se define como “el conjunto de prácticas que intentan dominar las fuerzas de la naturaleza por medio de ritos, símbolos, acciones, gestos y palabra” (Álvarez, 2015).

Estas prácticas se vieron rápidamente necesitadas de símbolos de protección o poder, usando materiales cuyas propiedades espirituales pudieran elevar o propiciar ciertas características del que los porte: los talismanes o amuletos. El talismán lleva mucho tiempo importando en diferentes culturas religiosas o espirituales:

“Los talismanes son vistos como fuentes de poder positivo, elementos que pueden traer suerte, fuerza o éxito a su usuario. Son proactivos, atraen activamente energías y resultados positivos hacia la persona que los usa” (Equipo WOA, 2023).



Fig.10
John William Waterhouse: *El círculo mágico*, 1849–1917

Podemos ver su presencia clara en la tradición europea, donde se utilizaban objetos como la varita mágica, el caldero, la escoba o el libro de hechizos, supuestamente utilizados por brujas para realizar sus conjuros y rituales.

La protagonista del proyecto porta un colgante de cianita entregado por su madre desde pequeña. Esta piedra es conocida por sus propiedades beneficiosas psíquicas, y es que los amuletos o talismanes mágicos eran en muchas ocasiones piedras tratadas para llevar encima constantemente a modo de colgante o anillo, como portadoras de poderes mágicos que podían ser potenciados por medio de inscripciones y símbolos cabalísticos o astrológicos (Silvestre, 2023).

En resumen, es el amuleto o talismán el móvil mediante el que se introduce el aspecto mágico en *Aislin*, aprovechando así sus supuestas propiedades potenciadoras para presentar sucesos mágicos o sobrenaturales.

5. Mundo o escenario creado consistente y ficticio.

3.2.3 LA PSICOLOGÍA DE LOS PERSONAJES COMO CHARACTER ARTIST

Rescatando de nuevo la importancia del psicoanálisis del cuento, debemos citar a Bruno Bettelheim en su obra *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, de 1976. Cuando la literatura fantástica había formado parte del crecimiento de niños y adultos, se pudo comprobar cómo estas historias, y sobre todo, sus personajes, estaban cargados de psicología y aprendizajes profundos:

“Todo cuento de hadas es un espejo mágico que refleja algunos aspectos de nuestro mundo interno y de las etapas necesarias para pasar de la inmadurez a la madurez total” (Bettelheim, 1976, p. 345).

Dotar a estas obras literarias de una utilidad mayor que el entretenimiento era una idea que también compartía Tolkien, pues la infantilización de lo mágico y fantástico sólo impedía observar la obvia herramienta que suponían:

“Otros investigadores, con una orientación profundamente psicológica, hacen hincapié en las semejanzas entre los fantásticos sucesos de los mitos y cuentos de hadas y aquéllos de los sueños y fantasías de los adultos” (Bettelheim, 1976, p. 42).



Fig.11-12
Comparación villano - héroe.
Walt Disney: *Hércules*, 1849–1917

Las tramas y los simbolismos que forman parte de estos cuentos pueden verse desde una perspectiva psicoanalítica para encontrar en ellos los arquetipos psicológicos que anteriormente mencioné con Jung, como el arquetipo de la madre (Jung, 1964, p. 74). La representación del mal y el bien en estos cuentos es polarizada para despertar en el niño la distinción entre el bien y el mal, pero es cierto que representan, en última instancia, facetas del individuo. Encarnan los deseos, necesidades y conflictos que existen en él.

Tras tener en cuenta todos estos conceptos, el proceso de creación de personajes, así como su diseño y sus características psicológicas, se da teniendo en cuenta los arquetipos universales, los conceptos visuales y estéticos.

Un *character artist*⁶ tiene que tener en cuenta que la personalidad y rol que un protagonista juega en una historia puede verse reflejada en cada de-

6. Que se dedica al diseño de personajes en el ámbito de la animación, cómic o videojuego.

cisión que se toma sobre su presentación más visualmente inmediata. Las poses, su mirada y su forma sintética son esos aspectos que dictan casi por completo cómo un personaje va a ser percibido por el público. Se tiende, por ejemplo, a villanos más angulosos, de tonalidades frías, y a héroes redondeados y cálidos (Droujko, 2022). Es importante que trabaje sobre cómo se relaciona así como sus expresiones, hasta abarcar todo su abanico psicológico. La silueta que presente debe ser atractiva desde un inicio, que lo diferencie del resto y sea así rápidamente reconocible (Droujko, 2022). En conclusión, se trata de un rol íntimamente relacionado con el estudio humano en todas sus facetas, y es además el resultado en el que desemboca esta unión de diseño, imaginación, storytelling y psicología.

3.3 CONCEPT ART Y STORYTELLING

Una vez revisados los conceptos teóricos sobre los que se envuelve la historia del proyecto, es interesante conocer las bases de la disciplina práctica en la que basará el relato. El *concept art* busca resolver problemas narrativos o estéticos haciendo uso de recursos visuales que ayuden a dar forma y coherencia a una historia. Desde un planteamiento inicial, el *concept art* ayuda a explorar y definir la imagen visual, así como los elementos de diseño característicos del proyecto. Esta tarea se aplica a videojuegos, animación y cómic (Fraisie, 2019).

Se sabe que algunos de los primeros ejemplos de *concept art* aparecieron en los primeros días del cine, como los bocetos que Georges Méliès creó para idear los efectos especiales en películas como *Viaje a la luna* (1902). Sin embargo, esta tarea cogió relevancia y profesionalidad en películas como *Star Wars* (1977) y *Alien: El Octavo Pasajero* (1979), de la mano de sus respectivos artistas Ralph McQuarrie y H.R. Giger.

Es un cargo de responsabilidad en el sentido de que se desarrolla de forma muy cercana con la dirección, y es la guía de inspiración inicial con la que informar a las siguientes fases del proyecto del resultado que debe alcanzar (Parente, 2015).

Los *concept artist* pueden pertenecer a muchísimos campos, ya que es una destreza que necesita de conocimientos técnicos, anatómicos, gráficos, de composición, de luz y de modelaje. Estas capacidades, una vez unidas para ofrecer un producto completo de gran calidad artística y de una potente evocación del relato que se está presentado, dan lugar a los *keyframes*: imágenes finales que resuelven historia y estética, utilizadas para decidir y el tono y ambiente de la escena seleccionada (Fraisie, 2019).

Es por esto que decimos que la relación entre el *concept art* y el *storytelling*⁷ es muy estrecha, ya que el arte conceptual a menudo se utiliza para ayudar a contar la historia de un proyecto visual.



Fig.13
Ralph McQuarrie: Concept art para *Star Wars*, 1977

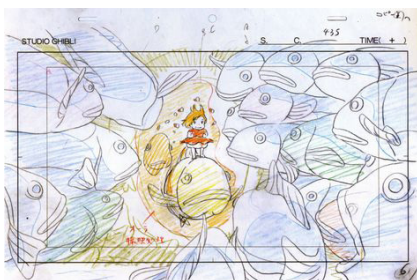


Fig.14
Studio Ghibli: Layout para *Ponyo en el acantilado*, 2009

7. El arte de contar, desarrollar y adaptar historias utilizando elementos específicos.

En el recopilatorio *The Art and Flair of Mary Blair* (2003) de John Cane-maker, éste describe cómo Mary Blair creó muchos de los diseños y paletas de colores icónicos de las películas de Disney, que se han convertido en una parte integral de su legado. Destaca que los artistas de concepto ayudan a dar vida a los personajes y escenarios antes de que se animen y se creen las escenas finales de la película, y cómo el *concept art* es una parte esencial de cualquier producción que quiera ofrecer imágenes memorables.



Fig.15
Studio Ghibli: *Arrietty y el mundo de los diminutos*, 2010

3.3.1 ÁLBUM ILUSTRADO Y NOVELA GRÁFICA

Mi trabajo de *concept art* tiene la intención de dar un desarrollo previo a la creación del producto final que uniría la historia con imágenes: la novela gráfica. Es por esta razón que es necesario comprender el lenguaje del cómic y el de otras propuestas como las de los álbumes ilustrados.

Por un lado, el álbum ilustrado es una tipología de libro principalmente compuesto por imágenes para contar una historia dirigida a un público infantil. Las ilustraciones tienden a ocupar gran parte de la página ya que poseen la mayor cantidad de información acerca de la historia, colocando el texto en un lugar estratégico compositivamente, a modo de apoyo. Suelen tener un carácter educativo (Martínez, 2019).

En el caso de la novela gráfica, es un formato de historieta que contiene una narración unitaria, donde se presentan temas generalmente profundos e historias extensas (García, 2010, p. 218-219). Sin embargo, su target suele ser más juvenil y adulto y el formato y su lenguaje es mucho más parecido al cómic que en el caso del álbum ilustrado.

Suelen tratarse de tomos autoconclusivos y extensos, con temáticas más desafiantes. Mientras que las novelas convencionales suelen tener una longitud mayor, alrededor de las cien páginas, los cómics suelen tener una extensión más corta, con una media de treinta páginas y están diseñados para una lectura fácil y rápida.

En el caso de mi proyecto *Aislin*, tomo de referencia un tipo de novela gráfica más enfocada al género fantástico, que en muchas ocasiones contaba con personajes juveniles como protagonistas. Un ejemplo muy conocido de



Fig.16
ND Stevenson: Página de *Nimona*, 2015



Fig.17
Loish: *The Sketchbook of Loish: Art in progress*, 2018



Fig.18
Dreamworks: Artbook de *Cómo entrenar a tu dragón*, 2010

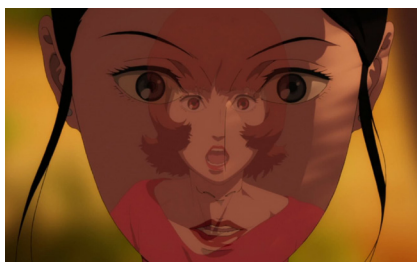


Fig.19
Satoshi Kon: *Paprika*, 2006

este tipo de historias es *Hilda* (finales s. XX), creada por Luke Pearson, que narra las aventuras de una niña curiosa y aventurera en un mundo de fantasía.

Este tipo de novelas son ideales para lectores jóvenes y permite disfrutar de una emocionante fantasía y aventuras, a la vez que se tratan subliminalmente temas más serios e ilustran con frescura estos mundos personales.

3.3.2 ARTBOOK

Después de recopilar una gran cantidad de material gráfico en la fase de desarrollo visual, un producto al que se dedica un gran cuidado como contenido adicional de muchas obras audiovisuales o gráficas es el artbook, que ofrece una interesante visión a las fases previas del proyecto. Se trata de un eficiente método de *merchandising* que pone en valor todo ese trabajo previo y a veces invisible de cualquier producción.

Su contenido son ilustraciones, bocetos y diseños descartados de todos los elementos visuales que han formado parte de la obra, indagando así en el proceso creativo de los *concept artists*, y en su toma de decisiones.

A la hora de maquetar un artbook, es necesario comprender qué factores lo convierten en un producto de calidad que merezca la pena poseer como contenido complementario y recopilatorio de procesos exclusivos. En un artbook se busca introducir al lector en las fases de preproducción, por lo que la información y detalles que se introduzcan deben favorecer esa comprensión. Comenzar con los primeros pasos en el desarrollo visual y jerarquizar las páginas de una manera que podamos de un vistazo tener un recorrido completo de la exploración es la forma correcta. Su diseño debe ser atractivo, y coherente con el tono estético de la obra. Los artbooks son importantes porque ofrecen una mirada detrás de escena al proceso creativo y al trabajo que hay detrás de una obra de arte. Ver cómo se desarrollaron todas estas ideas puede ser una fuente de inspiración para los artistas que buscan mejorar sus habilidades y aprender de los profesionales. Artbooks como el de *Cómo entrenar a tu dragón* (2010) de Dreamworks poseen todas estas claves y consultarlos es indispensable en la evolución creativa del *concept artist*.

3.4 REFERENTES

3.4.1 LA NARRACIÓN VISUAL EN PAPIKA Y FAIRY OAK

Paprika - Satoshi Kon

Satoshi Kon fue un reconocido director de películas, entre las que se encuentran *Perfect Blue* (1997) y *Paprika, detective de los sueños* (2006), dos filmes de animación que comparten una serie de características que motivan mis proyectos en términos de guión y storytelling.

Toda la obra de este reputado autor se caracteriza por la complejidad psicológica, los personajes realistas, los diseños de escenarios y la mezcla de la realidad y los sueños. Es considerado una de las más grandes mentes del anime.

Las protagonistas femeninas inspiran mundos interiores complejos y

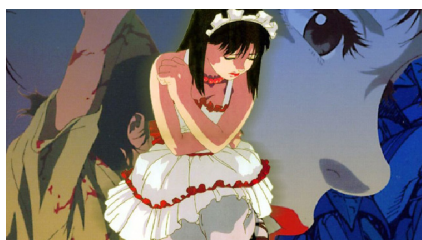


Fig.20
Satoshi Kon: *Perfect Blue*, 1997



Fig.21
Elizabeth Gnone: *Fairy Oak*, 2003



Fig.23
Elizabeth Gnone: *Fairy Oak*, 2003

con varias capas, cuyas historias son tratadas con intimidad, dramatismo y toques de terror psicológico en ciertos momentos.

No sólo me llama atención la temática común de su obra, sino que también encuentro atractivas sus decisiones estéticas, predominando sobre todas ellas la cromática. Es tan fácil como mirar en las imágenes la diferencia entre *Perfect Blue* (la paleta más fría, con predominio del azul) y *Paprika* (donde el rojo anaranjado predomina a lo largo de toda la obra).

Satoshi cuenta con un estilo cercano al manga pero con mucha capacidad para ser distorsionado y deformado a su gusto. Presenta una gran facilidad para crear unas sensaciones de ambientes que rodean a los personajes e impregnan las escenas de un discurso centrado en las emociones de los protagonistas, capaz de generar una empatía por parte del público. A la hora de componer sus escenas, utiliza recursos como espejos o reflejos que permiten a las diferentes realidades que plantea convivir; es también un gran descriptor de las personalidades, como en sus escenas más costumbristas, en las que mediante colores y props da indicios del tipo de personaje que estamos conociendo sin contarlos con palabras.

Fairy Oak - Elizabeth Gnone

Se trata de una saga de libros ilustrados en los que se configura un mundo fantástico de hadas cuyos elementos visuales conviven con el texto dotándolos de una personalidad muy distintiva. *Fairy Oak* es un claro referente en cuanto a su worldbuilding, la maquetación de las páginas del proyecto, los rasgos estilísticos del dibujo y la creación única y distintiva de sus personajes. El libro presenta las ilustraciones junto a superposiciones de escrituras, manchas de tinta, fotos rotas, etc... para así dotarlo de un aspecto de diario lleno de secretos, de intimidad. El costumbrismo es otro concepto que se repite a lo largo de las ilustraciones, plagadas de elementos naturales y líneas curvas que generan ambientes mágicos sutiles.

Me motiva utilizar como referente esta forma de dotar de una representación visual a una historia y una serie de descripciones: “*Fairy Oak* era un pueblo precioso. Las casas de piedra tenían verandas y jardines de flores protegidos por tapias cubiertas de zarzamoras y rosales” (Gnone, 2003, p. 11).

La mezcla de esa estética naive y fantástica, *fairy*, donde los ropajes y los detalles marcan una diferencia, forman parte de mis intereses y de los elementos que más quiero trabajar.

Mi proyecto de novela gráfica busca también importar recursos gráficos orgánicos, me interesan la moda, las flores, los animales, y que éstos sean parte de lo que rodea la historia que se está contando. Esto generará un ambiente y hará el mundo generado más realista y con una identidad más concreta, lo que lo diferenciará de otros proyectos novelísticos.

Fig.24
Mary Blair: Concept Art para *Alicia en el país de las maravillas*, 1964



Fig.25
Tim Burton: *Alicia en el país de las maravillas*, 2010

3.4.2 LA GRÁFICA NAIF DE NÚRIA TAMARIT Y MARY BLAIR

Mary Blair - Alicia en el País de las Maravillas

Esta obra está considerada una de las mejores novelas del género del Sinsentido. Su narrativa y estructura, junto con sus personajes, han sido una gran influencia tanto en la cultura popular como en la literatura, sobre todo en el género fantástico.

Alicia y en concreto la interpretación cinematográfica de Tim Burton (2010) de la novela son un punto de partida para el *worldbuilding* de mi proyecto final de carrera. El mundo de Alicia aúna ese aspecto natural y vegetal, húmedo, pero con una intención de sobreexplotar lo naive volviéndolo ligeramente macabro. Encuentro en común, al igual que el resto de referentes, no sólo el hecho de que su protagonista se ve embarcada en un viaje onírico y surrealista, sino la cantidad de simbolismos que rodean a los personajes con los que se encuentra y los aprendizajes que cada uno va aportando a lo largo de su viaje.

Mary Blair, la concept artist de *Alicia en el País de las Maravillas* (1951) de Disney, utiliza un estilo muy sintetizado, de colores vibrantes y oscuros en conjunto, donde sus patrones de plantas y flores generan un juego compositivo de gran interés. Tener como referencia a una clásica que visualizó una idea tan aparentemente dulce para dotarlo de una personalidad y un trasfondo tan sutilmente oscuro presenta un gran aprendizaje y un camino claro metodológico para seguir en el futuro.

Núria Tamarit - Duerme Pueblo

Núria se trata de una artista que se ha profesionalizado en el mundo del *concept art* y la ilustración, habiendo publicado una gran variedad de fanzines, portadas de libros y carteles. Se formó en la Universidad Politécnica de Valencia y en 2016 publicó en La Cúpula su primera novela gráfica, *Duerme Pueblo* (2023). Ésta resume una etapa de su producción artística en la que trató en su estilo de generar un discurso orgánico, de paletas cálidas, y de calidades gráficas cercanas al lápiz de color. Ella tiene también una excelente

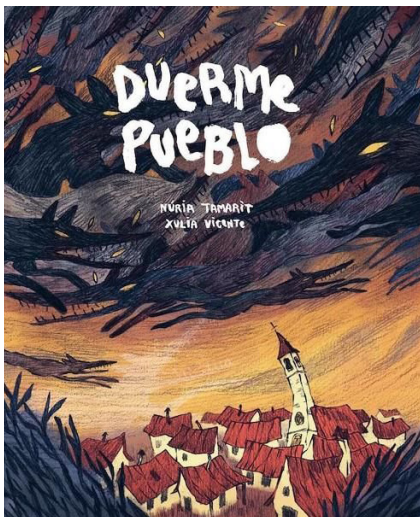


Fig.26
Núria Tamarit, Xulia Vicente: *Duerme Pueblo*, 2016



Fig.27
Núria Tamarit, 2015

capacidad compositiva, que mediante repeticiones de patrones, elementos vegetales y rayados, domina.

Núria trata temas diferentes pero que siempre encuentran una unión en su trazado desenfadado, en sus texturas y en su capacidad de crear movimiento con anatomías muy simplificadas y alargadas.

En su proceso de creación, que muchas veces comparte en sus redes sociales, se puede ver como la línea predomina sobre el resto de elementos gráficos. Acaba dando ciertos toques de degradado para generar las sombras y ciertas luces con un pincel de textura granulada, un recurso pictórico que también utilizo en mi propia obra.

4. AISLIN: DESARROLLO Y RESULTADOS

4.1 LA IDEA

Aislin es un proyecto visual que nace de una propuesta de worldbuilding y narrativa en la asignatura de *Concept Art y Pintura* en tercero de carrera. Mediante un proceso de brainstorming salieron temas y recursos que formaban parte de mi imaginario visual y sensibilidades artísticas, los cuales, tras ser agrupados, daban lugar al punto de partida para la narración visual. Conceptos oníricos, psicológicos y surrealistas, así como estéticas del cuento europeo y de fantasía conforman el marco teórico-estético de la obra. Tras consultar las claves temáticas anteriormente presentadas, así como después de nutrir la obra de los referentes estilísticos y narrativos ya mencionados, se desarrolló las piezas visuales que compondrían la totalidad de la obra artística. Me sentía especialmente atraída por unir una historia con su presentación visual, así como por definir personajes y su psicología, abstrayendo lo creativo para dar lugar a un relato y producción creíble.



Fig.28
Costa Hernández, P. 2022
Arte final del anteproyecto



Fig.29
Costa Hernández, P. 2022
Boceto personaje

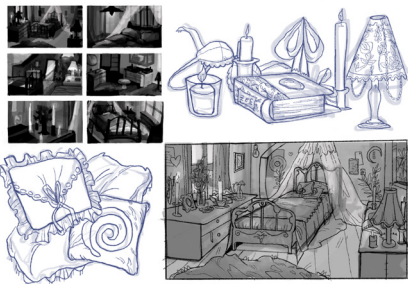


Fig.30
Costa Hernández, P. 2022
Exploración escenario



Fig.31
Brittany Myers: Character Design para *The Magician's Elephant*, 2023

El proyecto se define finalmente como desarrollo visual de una narrativa transmedia, siendo un tipo de relato en el que la historia se desenvuelve por medio de diversos canales y plataformas de comunicación (Jenkins, 2006). Se trata de un producto apto tanto para largometraje animado, novela gráfica o videojuego.

4.2 EL ANTEPROYECTO

Al tratarse de un proyecto que fue propuesto de febrero de 2022 a junio de ese mismo año, el desarrollo en producción de *Aislin* ha sufrido muchos cambios tras su revisión en septiembre del 2022, ya que había decidido que sería mi propuesta como trabajo final de carrera.

Mi intención revisando este proyecto es la de actualizar, perfeccionar y profundizar en la producción de la totalidad del mundo visual que rodea a la obra, aportando decisiones basadas en los conceptos que aprendí mientras surgía la idea por primera vez. Esta nueva visión, con más experiencia acerca del diseño de personajes, el color y el *storytelling*, permite la elevación de una extensa cantidad de trabajo a un punto en el que es coherente con mis capacidades e inquietudes.

Entrena además una reflexión analítica que filtra los diseños, eliminando así decisiones pasadas que siento que restaban al proyecto, pero a la vez inspirándome de todas las exploraciones que se llevaron a cabo en los primeros meses, y que acabé incorporando en mi proyecto final como la base indispensable de la que partir.

4.3 TÉCNICA Y ESTILO

El medio que utilicé para aproximarme estéticamente al proyecto ha sido la pintura digital. Tras una formación tradicional en materia de dibujo, anatomía, claroscuro y color pictórico, ha sido esencial para mí introducir esos hábitos tradicionales dentro de mi producción artística digital. He trabajado con un iPad Pro y el programa de dibujo *Procreate*, una aplicación muy apreciada por su potencia, versatilidad y rendimiento fluido. Es ampliamente utilizada por artistas profesionales y aficionados para la creación de ilustraciones, pinturas digitales, cómics y diseños.

Investigar sobre las posibilidades de la herramienta que utilizo para el desarrollo del proyecto garantiza una mayor calidad en los resultados, y es por eso que dispuse de packs externos de pinceles y texturas, con la intención de alcanzar unos resultados alejados de la experiencia plana y monótona que presentan muchas imágenes digitales. No dejo de inspirarme de propuestas gráficas o acabados como los de Brittany Myers, una diseñadora de personajes que ha producido obra en proyectos como *Over the Moon* (2020) de Glen Keane, siendo sus últimos diseños para *The Magician's Elephant* (2023) de Netflix una gran inspiración a la hora de recrear volúmenes en los personajes

a través de la mancha. Mi estilo presenta una gran importancia en la línea en sus primeras fases, creando efectos parecidos al del “garabato” o el grabado. Coloreando siempre uso manchas de bastante textura, y colores vibrantes aunque pasteles. Me gusta contornear mucho las formas, fuerzo la curva y lo orgánico incluso en elementos más rígidos.

Nunca elimino del todo el boceto, pues considero que muchas de las líneas presentes aportan mucha profundidad a la ilustración final. Dispongo la línea donde considero que se necesita, teniendo muy en cuenta el sistema de capas para más tarde colorear como lo haría en un cuadro. Evito los tonos negros, las pinceladas de color plano, e intengo integrar los colores en toda la composición para lograr un acabado visual potente y cohesionado. Cuando he dispongo luces y sombras, termino con un proceso de *renderizado*, en el pinto en la capa superior sobre las demás, para incidir en un acabado pictórico, definir la imagen, o eliminar errores.

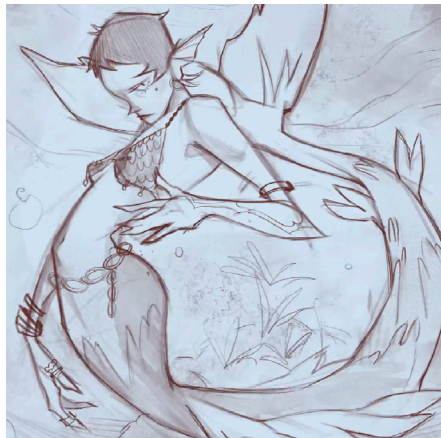


Fig.32-33
Costa Hernández, P. 2022
Proceso ilustración y muestra de estilo

4.4 METODOLOGÍA

La producción consta del establecimiento de un mapa conceptual que defina los principales elementos de la obra, para más tarde explorar visualmente cada uno de ellos con el fin de dar una cohesión estilística al concept art de la historia, definiendo a sus personajes, props y escenarios principales. Para desempeñar un desarrollo visual de calidad, es necesario observar y adoptar una metodología concreta.

La metodología usada en *Aislin* fue considerada gracias a la asignatura de *Concept Art y Pintura*, de gran ayuda para construir un desarrollo constante y coherente del proyecto, poniendo en gran valor el proceso, la prueba y el error, y relacionando entre sí cada fase de diseño que daría lugar a los resultados finales.

4.4.1 BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL

Para comenzar a establecer la línea argumental del proyecto, se precisó de una práctica conocida como *brainstorming* o tormenta de ideas, una técnica definida por Alex Osborn cuya finalidad es crear un conjunto de ideas

Fig.36
Costa Hernández, P. 2022
Line Up



Personajes

La historia presenta cuatro personajes en total, teniendo una presencia principal de su protagonista Aislin, y su antagonista La Madre, que describiré brevemente:



Fig.37
Costa Hernández, P. 2023
Retrato Aislin

Aislin: Una chica melancólica, solitaria, pero con mucha curiosidad. Ha tenido una mala relación con su madre y está pasando por una ruptura reciente con Hugo. Es obsesiva y muy sensible hacia los elementos que la vinculan a su pasado familiar. Es impaciente y valiente. Tiene los ojos verdes, pecas sobre la nariz y una expresión preocupada. Es de ojos grandes y una cara ligeramente redondeada y su ropa es muy característica. Siempre lleva calcetas en sus piernas largas y una chaqueta que le viene demasiado grande, así como lazos en sus trenzas.

La Madre: Victimista y amenazante, de gran misterio y muy fría. Una mujer mayor, con unas facciones arrugadas, con brazos largos y una apariencia lánguida, pelo largo trenzado y una ropa holgada. También posee un collar y un atuendo que le da una apariencia mística. Es capaz de distorsionarse y alterar su aspecto al moverse alrededor del escenario de las pesadillas, haciéndose mayormente grande y agresiva. Presenta tonos grisáceos y liláceos, y presenta ojos sin pupilas, al estar fallecida.

Hugo: Ex de Aislin. Pertenecía a su vida reciente y vive muy cerca de ella. Es bastante tímido, humilde y mucho menos conflictivo que Aislin. Pálido, de ojos caídos y verdes, pecas y vestido con un gran jersey bordado, sigue teniendo mucho cariño por su expareja.

Danu: Asustado, perezoso, y miedica. Acompaña a Aislin en el Mundo de los Sueños como figura protectora. Es una especie de mascota/espíritu, es como un conejo antropomorfo. Sus caras son muy expresivas, es de color blanco roto y azul oscuro, con orejas grandes de conejo, cubierto de un pelo mullido. Sus ojos son azul intenso.

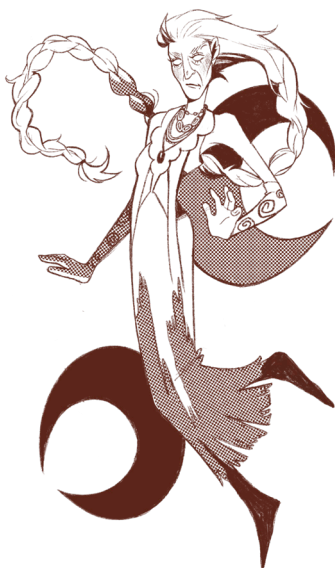


Fig.38
Costa Hernández, P. 2023
Arte final La Madre



Fig.39
Costa Hernández, P. 2023
Arte final prop: Caja



Fig.40
Costa Hernández, P. 2022
Boceto prop



Fig.41
Costa Hernández, P. 2022
Siluetas escenario: El Mundo de los Sueños

Props

Los props son importantes de definir en esta historia ya que algunos desencadenan los acontecimientos principales del relato.

Por un lado tenemos el talismán de Aislin, que fue un regalo de su madre desde pequeña, se trata de un colgante de oro con una piedra preciosa, la cianita, de grandes propiedades psíquicas según los ámbitos de la espiritualidad y la metafísica. La cianita está pulida y enfrascada en una forma fácil de llevar.

Por otro lado, el Libro de los Sueños que recoge Aislin de la biblioteca es de un aspecto viejo, medio roto por algunas zonas, con hojas arrugadas y con polvo, inscripciones, dibujos y anotaciones hechas aleatoriamente. De gran tamaño, con una cubierta dura de cuero, desgastada. Posee una cianita incrustada en la mitad de la cubierta. Es a través de este que Aislin descubre conceptos oníricos y espirituales con los que su madre podría haber estado relacionada desde que ella era pequeña.

Otros props menos presentes son su conejo, que es la versión animal del personaje de Danu, y la Caja del altar de su madre, que presenta una especie de metáfora sobre la curiosidad de Aislin de conocer acerca de los secretos de la vida pasada de su madre.

Escenarios

En el mundo del proyecto, definir los escenarios ayudaba a enmarcar el storytelling de Aislin en unos entornos concretos y diferenciados. A parte del mundo normal de Aislin, que es un pueblo Irlandés de calles pequeñas y edificios de ladrillo, cuya biblioteca de gran antigüedad es el sitio donde la protagonista más tiempo pasa, tenemos tres escenarios esenciales.

Por un lado, la habitación de Aislin. En ella, podemos ver como se refleja toda su identidad, y es donde ella más tiempo pasa, debido a su vida solitaria. Es además, donde duerme, y por tanto, donde sueña.

En El Mundo de los sueños, se produce ese primer contacto con la realidad paralela que se plantea en la historia. Se trata de un entorno exaltado, con formas imposibles, colores vivos e inocencia. Todo lo contrario al mundo de Las Pesadillas, mucho más apagado, con elementos que en un principio parecen aleatorios pero hacen referencia a las condiciones de la muerte de La Madre. Es ahí donde Aislin se verá atormentada.



Fig.42
Costa Hernández, P. 2023
Arte final La Habitación de Aislin

4.4.3 MOODBOARD

Como primer acercamiento a la línea estética de la obra, se realizó una serie de moodboards para cada elemento previamente mencionado. Busqué aportar de un vistazo un entendimiento general del rol de cada elemento, su paleta de color aproximada, así como los materiales y recursos que se utilizarían para componerlo más tarde en la fase de bocetos. (ver ANEXO 3)

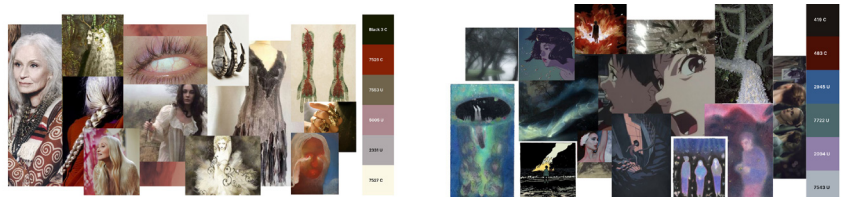


Fig.43-44
Costa Hernández, P. 2022
Moodboards La Madre y Mundo de las Pesadillas

4.5 PRODUCCIÓN

Para generar una cantidad de material adecuada que diera una idea completa del proyecto en un sentido artístico y visual, tomé la decisión de limitar las fases de producción a tres: una fase de exploración, una fase de definición, y por último los resultados finales. Estas mismas fases las aplico a personajes, props y escenarios, ampliando si es necesario estudios de los elementos que lo precisen.

4.5.1 CONCEPT ART

4.5.1.1 Exploración y definición

En esta primera fase, el uso del boceto y la búsqueda de diferentes diseños y aproximaciones es lo que marca la toma de decisiones final de cada propuesta.

Comienzo siempre con una fase de siluetas, que ayuda a entender qué formas siento cercanas a la idea que tengo en mente, intentando que de por sí sean interesantes y evoquen lo que pretendo sin llegar a definir lo que hay dentro de ellas. Esta técnica del diseño por siluetas está presente en muchas producciones de animación, y en personajes icónicos que son fácilmente reconocidos a través de ellas. Disney, por ejemplo, creía que la silueta de un personaje era esencial para su reconocimiento y para la capacidad de comunicar su personalidad de manera instantánea (1920).

Siempre busco acotar cada vez más la variedad de opciones en el diseño, pues empiezo con seis variaciones hasta que acabo quedándome con dos en cada fase de bocetos. Es importante no dejarse llevar por las posibilidades, y analizar las mejores propuestas de forma crítica y realista. Me resultaba especialmente útil partir de garabatos simples tras crear sus siluetas, para así sentir una motivación en ofrecer una vista más detallada y óptima de los esbozos que más habían captado mi atención.

En los personajes me resulta imprescindible aproximarme al retrato, para concretar los volúmenes que más tarde me ayudarán a definir sus expresio-



Fig.45
Costa Hernández, P. 2023
Exploración escenario I

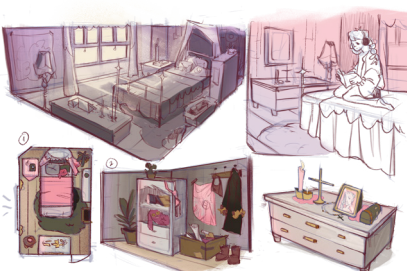


Fig.46
Costa Hernández, P. 2023
Exploración escenario II



Fig.47
Costa Hernández, P. 2023
Bocetos Hugo

nes. En los props, me interesa ver su tamaño en cuanto a otros elementos, como interaccionan con los personajes y el entorno, para entender así su utilidad e importancia en la narración visual. Los escenarios, aunque no pretendo ofrecer un desglose técnico de las estancias, es de ayuda unos esbozos del espacio que permitan entender la disposición de los elementos en él.

A la hora de definir, me enfrento a una idea muy aproximada del diseño final de la pieza, o quizás necesito algún dibujo de análisis o más técnico, un estudio de color o una serie de paletas de colores. Concluyo con un lineart que dicta los detalles y el diseño final en los diferentes dibujos. Para esta fase utilizo el Pincel 6B de Procreate, que me sirve para ofrecer un efecto más cartoon, sin perder el boceto, al que le bajo la opacidad y coloreo de tonos rosados, para que más tarde se integre que con los colores y volúmenes en el resultado final.

En desarrollos como el de la habitación de Aislin, necesité de varios estudios que me ayudaran a definir la forma en la que querría construir esta ilustración, pues al tratarse de un interior necesitaba de unos conceptos de perspectiva concretos además de una mayor rigidez en sus formas y espacios.

Por último, me preocupo de generar una serie de paletas de colores ayudándome de los moodboards previos. Coloco colores planos en la totalidad de las propuestas, mientras que en las ilustraciones de las escenas y los escenarios procuro adelantarme levemente a la disposición de las luces y el ambiente principal que ilumina los elementos dibujados.

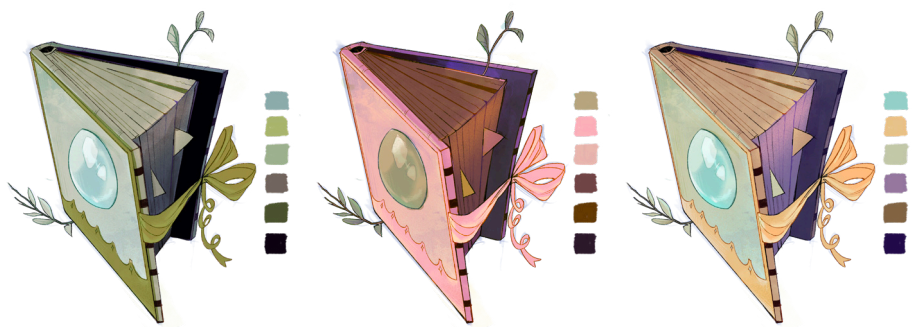


Fig.48-49-50
Costa Hernández, P. 2023
Paletas de colores

4.5.1.2 Resultados finales

En la fase de renderizado de los diseños, me interesaba mantener una cohesión estética entre todo los elementos e incidir en el hecho de que pertenecen a un mismo mundo y relato. Es por esto que los diseños presentan un rango de colores similar, y he seguido el mismo sistema de coloreado. Colores planos, un sombreado en tonos fríos y lilas, así como toques de luz concretos donde los materiales de la ropa o los props lo necesiten. Me interesaba detallar con precaución pintando por encima en algunas partes del pelo de los personajes, o aportando grafismos y texturas con el lápiz, como el rayado en algunas zonas de sombras que aparecen sobre todo en props y en las ilustraciones finales de los escenarios y de las escenas.

Por un lado, los personajes y props son dispuestos como artes finales junto a un fondo plano de colores complementarios y una sombra proyectada,



Fig.51
Costa Hernández, P. 2023
Arte final Mundo de las Pesadillas



Fig.52
Costa Hernández, P. 2023
Arte final prop: Conejo

para ayudar a ofrecer una sensación de disposición en el espacio. Los personajes presentan una vista de espalda, tres expresiones principales y una serie de poses clave, lo que permite en pocos dibujos ofrecer una visión general de su arquetipo y rol en la historia. Un elemento característico de los props es la luz que emana de ellos, pues incluso el conejo posee esta aura mágica que les aporta una identidad dentro de la narración visual.

Finalmente, escenarios y escenas son finalizados con un grado pictórico más elevado, atendiendo a la importancia de los claroscuros y de la profundidad en sus representaciones. He querido mantener una imagen orgánica pero actual, aportando un color key diferenciador en cada una de las ilustraciones finales. Al tratarse de dos escenarios exteriores y dos interiores, he querido denotar esas diferencias exagerando especialmente las formas naturales del exterior. Las escenas finales aportan esta unión de los elementos en una sola propuesta, para defender así el potencial narrativo, evocador y de impacto de la obra. Cada una posee una energía y ritmo diferentes, que aportan una variedad de emociones, aunque manteniendo una cohesión en el estilo gráfico.

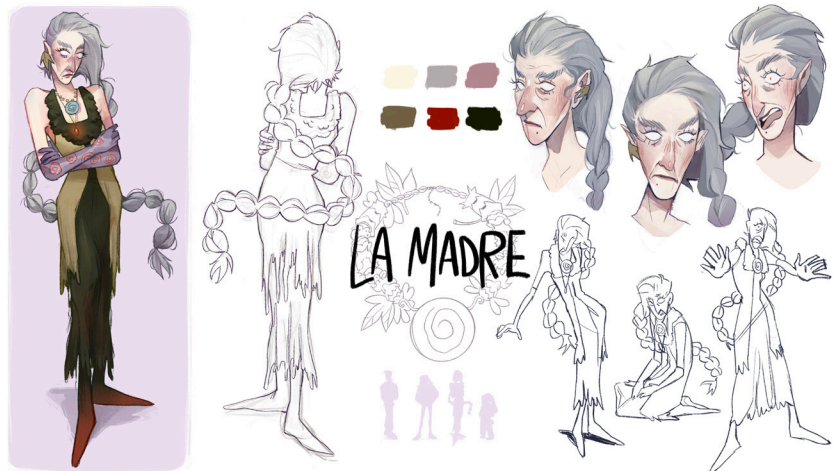


Fig.53
Costa Hernández, P. 2023
Carta de personaje La Madre

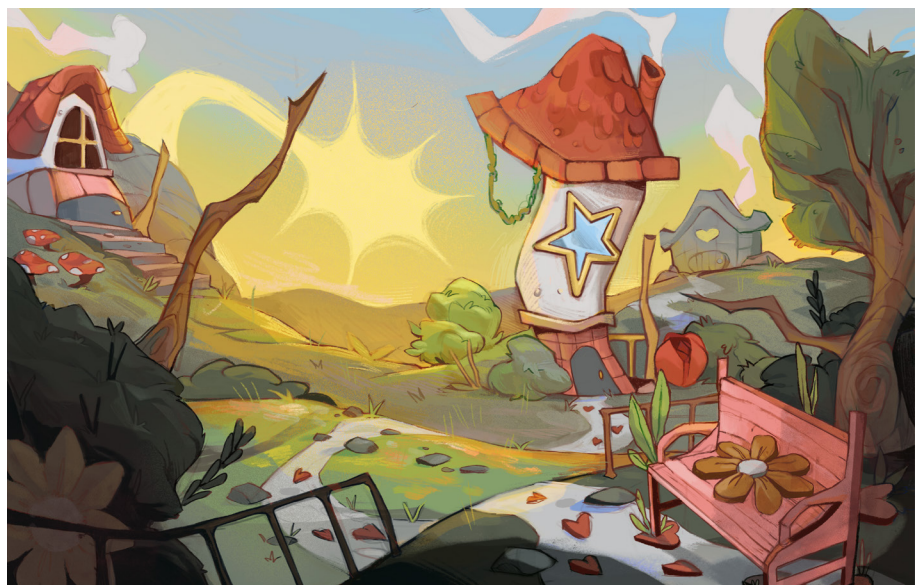


Fig.54
Costa Hernández, P. 2023
Arte final Mundo de los Sueños



Fig.55
Costa Hernández, P. 2023
Portada cómic *Aislin*



Fig.56
Costa Hernández, P. 2023
Página cómic *Aislin*

4.5.2 IMPLEMENTACIÓN Y ARTBOOK

Para implementar el proyecto, decidí transformarlo en una mini historia cómic de diez páginas. Esta elección me permitió dar vida a los personajes y escenarios en un formato más narrativo y secuencial. Consciente de las particularidades del cómic, ajusté los colores a tonos más planos y las líneas a trazos más simples para lograr una estética adecuada al medio de implementación.

La adaptación del estilo de diseño de los personajes y escenarios para el formato de cómic fue crucial para mantener la coherencia visual y garantizar una experiencia agradable para los lectores. Tuve que considerar la legibilidad de las ilustraciones en un espacio más reducido y asegurarme de que las expresiones y acciones de los personajes fueran claramente reconocibles en cada viñeta. Visualizar mi proyecto en forma de cómic fue un paso importante para explorar su potencial transmedia. Al verlo en un formato concreto, pude analizar cómo se traduciría a otros medios. Me permitió identificar las fortalezas y debilidades de la historia y los personajes, y aprovechar al máximo su potencial narrativo.

Para añadir un carácter promocional a mi proyecto, decidí desarrollar la imagen en la asignatura de *Serigrafía* y crear una serie de postales promocionales con los personajes de la obra. Estas presentaban un estilo visual diferente, lo que ampliaba las posibilidades estéticas del proyecto, sirviéndome como un medio de difusión y permitiéndome alcanzar a un público más amplio y generar interés en la historia.

Además de las postales, creé un cartel promocional que funcionaba como portada del proyecto. Inspirado por estéticas esotéricas como el tarot, que capturaba la esencia misteriosa y surrealista de la obra.

Esta serie de productos se pondría a la venta junto al diseño de unas pegatinas y *packaging* coherentes con la propuesta. La creación de este merchandising simulado tiene como objetivo generar una sensación de popularidad y entusiasmo en torno a la obra. Al proporcionar a los seguidores la oportunidad de poseer objetos relacionados con el proyecto, se establece una conexión más íntima y personal. Esta estrategia también permite que la historia trascendiera su medio original y se convierta en algo más tangible y memorable. (ver ANEXO 2)



Fig.57
Costa Hernández, P. 2023
Carpeta y postales *Aislin*, Serigrafía



Fig.58
Costa Hernández, P. 2023
Mock up Artbook *Aislin*

Para la realización del artbook de mi proyecto, encontré inspiración en el magnífico trabajo de Loish. Su habilidad para combinar colores vibrantes, personajes expresivos y una narrativa visual cautivadora me sirvió como referencia para llevar a construir mi propia recopilación del proyecto. Decidí utilizar Adobe InDesign como herramienta principal, ya que me permitía gestionar de manera eficiente la presentación de mi proyecto.

Para desarrollar el artbook efectiva aboceté una primera disposición de las páginas, además de elegir un formato que me pareciera accesible a la vez que adecuado para que la disposición de mi producción gráfica luciera visualmente.



Fig.59
Costa Hernández, P. 2023
Cartel | *Aislin*

Con el artbook, mi objetivo era mostrar de manera atractiva y ordenada todo el universo que había construido. Quería que cada página fuera una invitación visual para los espectadores, a la vez que contara la historia del relato que había creado. Tomé especial cuidado en la composición de las ilustraciones y diseños, disponiéndolas de manera estratégica para crear un flujo narrativo coherente, jugando con jerarquías visuales y elementos gráficos que direccionen la vista del lector.

En general, me enfoqué en mantener un equilibrio entre la estética y la claridad narrativa, asegurándome de que cada elemento contribuyera a la comprensión y el disfrute del relato. Con el artbook finalizado, siento que he logrado no solo capturar visualmente mi proyecto, sino también transmitir su esencia y envolver al lector en el mundo mágico de *Aislin*.



Fig.60
Costa Hernández, P. 2023
Arte final escena I



Fig.61
Costa Hernández, P. 2023
Arte final Danu

5. CONCLUSIONES

Aislin ha sido un proyecto que ha removido una serie de necesidades e inquietudes que desconocía en mi perfil artístico y que a día de hoy me han brindado la oportunidad de conocer más acerca de mi camino profesional y personal como dibujante.

El proceso de perfeccionar mi capacidad de diseño de personajes y props ha sido gratificante, ya que me ha permitido dotar a mis creaciones de personalidad y profundidad.

Además, la aplicación del *color key* ha sido fundamental para evocar emociones y establecer una atmósfera adecuada, algo en lo que no reparaba, y que realmente añade capas de significado y enriquece la narrativa visual del proyecto.

La búsqueda de referentes estéticos relacionados con lo onírico, místico y fantástico ha conformado una fuente de inspiración constante en mi trabajo. Estos referentes me han permitido explorar nuevas formas de expresión visual y expandir mis límites como creativa. Las diferentes fuentes de información para la definición del marco teórico han definido conceptos que existían de forma difusa en mi mente y que ahora pueden ver la luz en este y otros proyectos personales.

Aunque reconozco que me hubiera gustado ofrecer unos estudios más técnicos del *worldbuilding* del relato, puedo sentirme satisfecha con la propuesta personal y cohesionada que he presentado. A través del desarrollo visual de la novela gráfica, he logrado transmitir mi visión artística y narrativa de manera efectiva, ayudándome a desenvolverme mejor como futura profesional en el ámbito del *concept art*.

6. BIBLIOGRAFÍA

Baarle, V. L. (2018). *The Sketchbook of Loish: Art in progress*. Worcester: 3DTotal Publishing.

Bettelheim, B. (1995). *Psicoanálisis de Los Cuentos de Hadas*. Barcelona: Critica Editorial.

Carroll, L., & Lacombe, B. (2018). *Alicia en el País de las Maravillas*. México: Progreso.

Freud, S. (2013). *La Interpretación De Los Sueños*. Barcelona: Akal.

Green, C. (1968) *Lucid Dreams*. Oxford: Institute of Psychophysical Research.

Jung, C. G. (2004). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.

LaBerge, S. (2014). *Exploración de los sueños lúcidos: la guía más completa teórica y práctica*. Barcelona: Arkano.

Sun, S. (2005). *El significado de los sueños*. Barcelona: Planeta.

Tamarit, N., & Vicente, X. (2022). *Duerme Pueblo*. Valencia: La Cúpula.

Tolkien, J. R. R. (2008). *Tolkien on Fairy-stories*. Londres: HarperCollins.

Kardec, A. (1989). *El Libro de los Médiums*. Málaga: Amelia Boudet.

Wolf, J.P. (2012). *Building imaginary worlds. The theory and history of subcreation*. New York: Routledge.

Web

Álvarez, S. (2015, 26 Mayo). *Amuletos, talismanes y magia en la antigüedad*. Mistérica. Recuperado 15 de Junio, 2023, de <https://www.misterica.net/amuletos-talismanes-y-magia-en-la-antigüedad/>

Bombus S.R.L, & Gnome, E. (2012). *Fairyoakpedia | Fairy Oak By Bombus*. Fairyoakpedia. Recuperado 19 de mayo de 2022, de <https://www.fairyoakpedia.net/>

Droujko J. (2022) *How to make a Character Design Portfolio*. [Vídeo] Recuperado 20 de Octubre, 2022 de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=hHoFS-PyS5M&t=764s>

Ediciones La Cúpula. (2017). *Núria Tamarit*. La Cúpula. Recuperado 19 de mayo de 2022, de <https://www.lacupula.com/autor/nuria-tamarit/>

Equipo WOA. (2023, 9 Mayo). *Papel de los amuletos y talismanes en la espiritualidad moderna*. World of amulets. Recuperado 15 de Junio, 2023, de <https://es.worldofamulets.com/Blogs/amuletos/papel-de-los-amuletos-y-talismanes-en-la-espiritualidad-moderna>

Fernández, Tomás y Tamaro, Elena (2004) *Biografía de Hermanos Grimm*. En *Biografías y Vidas*. La enciclopedia biográfica en línea. Recuperado 5 de Mayo, 2023 de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/grimm.htm>

Fraisse, J. (2019). *¿Qué es el Concept Art?* Domestika. Recuperado 20 de abril, 2023, de <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

Galé, E. (2013). *Cuento*. Literatura Europea. Recuperado 18 de abril, 2023, de <https://www.literaturaeuropea.es/generos-subgeneros/cuento/>

García, C. (2021). *El sueño a lo largo de la historia*. NeuroClass. Recuperado 14 de Junio, 2023, de <https://neuro-class.com/el-sueno-a-lo-largo-de-la-historia/>

Grupo Planeta. (2023, 14 Marzo). *¿Pero existe una diferencia entre cómic y novela gráfica?* Planetadelibros. Recuperado 20 de abril, 2023, de <https://www.planetadelibros.com/blog/resenas/19/articulo/que-son-las-novelas-graficas/401>

Gorchakova Barga, S. (2020) *CHEMTRAILS*. Concept art para serie de animación 2D. Trabajo Final de Grado. Universidad Politécnica de Valencia. Facultat de Belles Arts de Sant Carles. Recuperado 12 de Noviembre, 2023, de <https://riunet.upv.es/handle/10251/128858>

JFRteam. (2016, 25 Octubre). *Artbooks de videojuegos*. Meristation. Recuperado 15 de Junio, 2023, de https://as.com/meristation/2016/09/28/reportajes/1475042400_158072.html

Legg, T. J. (2020, Diciembre 22). *Los sueños: origen, tipos, significado, qué son y mucho más*. Medical News Today. Recuperado Abril 14, 2023, de <https://www.medicalnewstoday.com/articles/es/suenos>

Revelando el Velo En Español. (2021, 31 diciembre). *Jung y el Ocultismo: Arquetipos, Sombra y proceso de individuación*. [Vídeo]. Recuperado 20 de abril de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=xAY9FVetAtI>

Maurizio, P. (2018). *¿Qué es el Surrealismo? - Características, obras y artistas*. Enciclopedia de Historia. Recuperado 17 de Abril, 2023, de <https://enciclopediadehistoria.com/surrealismo/>

Orero, E. C. (2021, 18 enero). *La importancia de la novela gráfica*. Entrevista a Enrique García Ballesteros. Visualidades enfrentadas. Recuperado 19 de mayo de 2022, de <https://visual.hypotheses.org/170>

Pérez Cayetano, B. (2019) *Nido de Agujas*. Proyecto de álbum ilustrado. Trabajo Final de Grado. Universidad Politécnica de Valencia. Facultat de Belles Arts de Sant Carles. <http://hdl.handle.net/10251/130225>

Proko. (2021, 4 noviembre). *Stylization Exercise with Loish (LIVESTREAM)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CNjr3XUKfVw>

Jiménez, J. (2018). *El surrealismo y el sueño* [Vídeo] Museo Thyssen. Recuperado 17 de Abril, 2023, de <https://www.museothyssen.org/thyssen-multimedia/surrealismo-sueno>

Pacios, J. (2013, 16 Octubre). *El surrealismo y el sueño - Tarántula Cultura*. Revista Tarántula. Recuperado 17 de abril, 2023, de <https://revistatarantula.com/el-surrealismo-y-el-sueno/>

Parente, D. (2015, 8 Mayo). *Roles en la creación de videojuegos (III): El arte*. DeVuego. Recuperado 20 de abril, 2023, de <https://www.devuego.es/blog/2015/05/08/roles-en-la-creacion-de-videojuegos-iii-el-arte/>

Sánchez, E. (2022, 1 Diciembre). *Curiosidades de Carl Jung*. La Mente es Maravillosa. Recuperado 17 de Abril, 2023, de <https://lamenteesmaravillosa.com/curiosidades-carl-jung/>

Sarrió, C. (2016, 9 Septiembre). *Los cuentos populares y su función terapéutica en los niños*. Psyciencia. Recuperado 18 de abril, 2023, de <https://www.psyciencia.com/los-cuentos-populares-y-su-funcion-terapeutica-en-los-ninos/>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig 1 Rene Magritte: El Durmiente imprudente 1898-1967
<https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-reckless-sleeper-1927>
- Fig. 2 Remedios Varo La Llamada 1961
<https://arthive.com/es/remediosvaro/works/296060~Call>
- Fig. 3 Mujer ante el espejo, de Paul Delvaux 1936
<https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/delvaux-paul/mujer-espejo>
- Fig. 4 Fotografía de una médium con dos hombres en el siglo XIX
<https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9dium>
- Fig. 5 Peter Jackson: El hobbit, 2012
<https://www.europapress.es/cultura/critica-00656/noticia-hobbit-viaje-inesperado-tarda-arrancar-20121214111453.html>
- Fig. 6 Victor Fleming: El mago de Oz, 1939
<https://cracked.tumblr.com/post/161550091359/in-the-1939-the-wizard-of-oz-dorothy-is>
- Fig. 7 Walt Disney: Blancanieves y los siete enanitos, 1937
<https://i.pinimg.com/originals/f5/41/da/f541da77bde8c43c8331bf-245d594e6b.jpg>
- Fig.8 Arthur Edward Waite: El Mago Tarot Rider-Waite, 1910
<https://es.wikipedia.org/wiki/Magia>
- Fig.9 Peter Jackson: Trilogía cinematográfica de El Señor de los Anillos, 2001-2003
<https://www.pinterest.es/pin/769904498771734727/>
- Fig.10 John William Waterhouse: El círculo mágico, 1849–1917
<https://historia-arte.com>
- Fig.11-12 Comparación villano - héroe. Walt Disney: Hércules, 1849–1917
<https://twitter.com/DisneyStudiosLA/status/731257752916512768>
<https://www.pinterest.es/pin/726486983638375949/>
- Fig.13 Ralph McQuarrie: Concept art para Star Wars, 1977
<https://www.doctorojiplatico.com/2012/03/ralph-mcquarrie.html>
- Fig.14 Studio Ghibli: Layout para Ponyo en el acantilado, 2009
https://twitter.com/gen_ghibli/status/702777624536477696
- Fig.15 Studio Ghibli: Arrietty y el mundo de los diminutos, 2010
<https://www.pinterest.es/pin/344595808986030884/>
- Fig.16 ND Stevenson: Página de Nimona, 2015
<https://tvandshow.com/2016/06/03/nimona/>
- Fig.17 Loish: The Sketchbook of Loish: Art in progress, 2018
<https://www.pinterest.es/pin/382031980902035256/>
- Fig.18 Dreamworks: Artbook de Cómo entrenar a tu dragón, 2010
<https://tienda.notodoanimacion.es>

- Fig.19 Satoshi Kon: Paprika, 2006
<https://www.themoviedb.org/t/p/original/mefgUKOGPip8KscjvAHAas-rOeWj.jpg>
- Fig.20 Satoshi Kon: Perfect Blue, 1997
<https://www.antigosnerd.com/2021/10/perfect-blue-de-satoshi-kon-e-um-anime.html>
- Fig.21 Elizabeth Gnone: Fairy Oak, 2003
<https://www.pinterest.es/pin/833025262309163747/>
- Fig.23 Elizabeth Gnone: Fairy Oak, 2003
<https://www.pinterest.es/pin/576883033539272239/>
- Fig.24 Mary Blair: Concept Art para Alicia en el país de las maravillas, 1964
<https://thedisneyblog.com/2015/06/23/animated-tribute-to-disney-artist-mary-blair/>
- Fig.25 Tim Burton: Alicia en el país de las maravillas, 2003
<https://www.elperiodico.com/es/tele/20141222/alicia-tim-burton-lasexta-3787564>
- Fig.26 Núria Tamarit, Xulia Vicente: Duerme Pueblo, 2016
<https://www.amazon.es/Duerme-Pueblo-Nueva-Edici%C3%B3n-Tamarit/dp/8417442782>
- Fig.27 Núria Tamarit, 2015
<https://www.behance.net/nuriatamarit>
- Fig.28 Costa Hernández, P. 2022 Arte final del anteproyecto
- Fig.29 Costa Hernández, P. 2022 Boceto personaje
- Fig.30 Costa Hernández, P. 2022 Exploración escenario
- Fig.31 Brittany Myers: Character Design para The Magician's Elephant, 2023
https://www.brittanymyersart.com/9i736ef7mf1ouv4um_a87paekolc51p
- Fig.32-33 Costa Hernández, P. 2022 Proceso ilustración y muestra de estilo
- Fig.34 Costa Hernández, P. 2022 Muestra del proceso de Brainstorming
- Fig.35 Costa Hernández, P. 2022 Mapa Conceptual
- Fig.36 Costa Hernández, P. 2022 Line Up
- Fig.37 Costa Hernández, P. 2023 Retrato Aislin
- Fig.38 Costa Hernández, P. 2023 Arte final La Madre
- Fig.39 Costa Hernández, P. 2023 Arte final prop: Caja
- Fig.40 Costa Hernández, P. 2022 Boceto prop
- Fig.41 Costa Hernández, P. 2022 Siluetas escenario: El Mundo de los Sueños
- Fig.42 Costa Hernández, P. 2023 Arte final La Habitación de Aislin
- Fig.43-44 Costa Hernández, P. 2022 Moodboards La Madre y Mundo de las Pesadillas
- Fig.45 Costa Hernández, P. 2023 Exploración escenario I

- Fig.46 Costa Hernández, P. 2023 Exploración escenario II
- Fig.47 Costa Hernández, P. 2023 Bocetos Hugo
- Fig.48-49-50 Costa Hernández, P. 2023 Paletas de colores
- Fig.51 Costa Hernández, P. 2023 Arte final Mundo de las Pesadillas
- Fig.52 Costa Hernández, P. 2023 Arte final prop: Conejo
- Fig.53 Costa Hernández, P. 2023 Carta de personaje La Madre
- Fig.54 Costa Hernández, P. 2023 Arte final Mundo de los Sueños
- Fig.55 Costa Hernández, P. 2023 Portada cómic Aislin
- Fig.56 Costa Hernández, P. 2023 Página cómic Aislin
- Fig.57 Costa Hernández, P. 2023 Carpeta y postales Aislin, Serigrafía
- Fig.58 Costa Hernández, P. 2023 Mock up Artbook Aislin
- Fig.59 Costa Hernández, P. 2023 Cartel I Aislin
- Fig.60 Costa Hernández, P. 2023 Arte final escena I
- Fig.61 Costa Hernández, P. 2023 Arte final Danu

9. ANEXOS

Los anexos de imágenes corresponden al Art Book que recoge toda la producción del proyecto. Además, hay una memoria del cómic y del merchandising, así como el anexo de las ODS. Están disponibles en EBRON y en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/1oJawi-li8oPJIEHQ-u7DtkdUEQCR9XLj?usp=sharing>