



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Agua, fuerza y sal

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Rodríguez Aguilera, Fernando

Tutor/a: Vidal Alamar, M^a Dolores

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este TFG nace de nuestra relación con el mar, por ser surfista, y de nuestra admiración por las obra sobre el mar de los pintores románticos. En nuestro trabajo se reinterpreta el tema clásico de los naufragios desde una perspectiva contemporánea. Así, además de representar la naturaleza se ha articulado una historia mediante el recurso cinematográfico de planos narrativos, dónde el espectador acaba sintiéndose identificando con el protagonista de la escena.

Con este recurso se ha buscado que el espectador, al observar las ilustraciones sienta de manera cercana el mar, empatizando con la experiencia del protagonista de estar sepultado bajo el agua.

Las ilustraciones que componen este TFG han sido creadas mediante programas digitales, se presentan como una colección en una carpeta maquetadas y reunidas en una carpeta a modo dossier atendiendo a dos premisas: que cada una de ellas funcione independientemente como ilustración y que su conjunto tengan una lectura continuada de una historia acaecida en el mar.

PALABRAS CLAVE

Mar; Ilustración; Tormenta; Paisaje; Romanticismo

SUMMARY

This TFG is born from our relationship with the sea, being a surfer, and from our admiration for the sea works of the romantic painters. Our work reinterprets the classic theme of shipwrecks from a contemporary perspective. Thus, in addition to representing nature, we have articulated a story through the cinematographic resource of narrative shots, where the spectator ends up identifying with the protagonist of the scene.

With this resource, the aim is for the spectator, on observing the illustrations, to feel the sea close to them, empathising with the protagonist's experience of being buried under the water.

The illustrations that make up this TFG have been created using digital programmes, and are presented as a collection in a folder, laid out and brought together in a folder as a dossier with two premises in mind: that each one of them works independently as an illustration and that as a whole they have a continuous reading of a story that takes place in the sea.

KEYWORDS

Sea; Illustration; Storm; Landscape; Romanticism

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradecer a Ismael y Alberto Pons por el apoyo y el continuo feedback durante la realización de este TFG.

También agradecer a mí tutora María Dolores Vidal por mostrar interés en mí trabajo desde el primer momento y ayudarme a encontrar soluciones para materializar todo el proyecto.

Por último agradecer el apoyo incondicional de mi padre por creer en mi trabajo hasta cuando no hubo motivos para ello.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1. OBJETIVOS	7
2.1.1. Objetivos conceptuales	7
2.1.2. Objetivos procedimentales	7
2.1.3. Objetivos actitudinales	7
2.2. METODOLOGÍA	8
3. MARCO TEÓRICO	10
3.1. EL ENTORNO CONTRA EL INDIVIDUO	10
3.2. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	11
3.2.1. Principios de la perspectiva	11
3.2.2 El punto de vista y el observador	12
3.2.3. Perspectiva atmosférica	13
3.2.4. Recursos narrativos: El plano o Encuadre	14
3.2.4.1. Gran plano general	14
3.2.4.2. Plano general	14
3.2.4.3. Plano de detalle o de recurso	15
3.2.4.4. Plano subjetivo o primera persona	15
3.3. REFERENTES	16
3.3.1. Leonardo da Vinci	16
3.3.2 Grandes maestros románticos	17
3.3.2.1. Jopseph Mallor William Turner	17
3.3.2.2. Jonh Constable	21
3.3.2.3 Caspar David Friedrich	22
3.3.3 Artistas contemporáneos	23
3.3.3.1. Sean Layh	23
3.3.3.2. Rembert Moltand	23
3.3.3.3 James Gourney	24
3.3.3.4 David Hockney	24
4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	25
4.1. Definición del proyecto	25
4.2. El comienzo de la idea	25
4.3. Compilación de referencias visuales	27
4.3.1. Moodboards	27
4.3.2. Paletas de color	28
4.4. Storyboard	29
4.5. Primeras ilustraciones	30
4.5.1 Estudio de olas	30
4.5.2 Estudios del interior del agua	31

4.5.3 Estudio nubes y su forma	32
4.5.4 Ideas descartadas	32
4.6 Arte final	33
4.6.1 Ruptura en puerto	34
4.6.2 Fuga en altamar	36
4.6.3 Impacto	37
4.6.4 Sepultura	39
4.6.5. Los Restos	41
4.6.6. Luz de inocencia	42
4.7 Carpeta-colección: Maquetación	43
5. Conclusiones	44
6. Fuentes referenciales	46
6.1 Monografías	46
6.2 Webgrafías	46
6.3 TFG	47
7. Índice de imágenes	48
8. Anexos	50
8.1 Carpeta - colección	50
8.2 Bocetos e ideas descartadas	50
9. OSD	51

1. INTRODUCCIÓN

Agua, Fuerza y Sal es una colección de ilustraciones digitales que ordenadas de acuerdo a una narrativa en el tiempo espacio, desarrollan la historia de un naufrago. Se presenta de manera que el espectador pase de contemplar la escena desde afuera a identificarse con el protagonista, viviéndola en primera persona.

En este se utilizan los planos cinematográficos aplicados a la pintura como una herramienta para transmitir las sensaciones de una manera más íntima, creando así, un marco narrativo como con la excusa de contar vivencias personales dentro del mar. Gracias a este recurso la serie adquiere integridad, otorgándole una lectura en conjunto, pero manteniendo a su vez la individualidad de cada ilustración. Estas imágenes están concebidas de ambas maneras para que el espectador pueda o bien disfrutar del contenido plástico de cada ilustración, o quiera entenderlo como una experiencia en el océano.

El planteamiento de traer al espectador a la primera persona y convertirlo en el protagonista nace surfando. En época de lluvia es muy habitual entrar a surfear ya que las olas aumentan su fuerza, pero también el crece el riesgo al estar dentro del agua. Estando dentro del mar en plena gota fría, vinieron a mí las imágenes de los naufragios clásicos, era como estar viviendo en escena de los cuadros. Representar las sensaciones que genera el mar se volvió algo recurrente dentro de mis obras y posteriormente se convirtió en la idea de querer ilustrar este evento, llevando al espectador un paso más cerca de la acción, aportando la visión de estar en dentro del mar en plena tormenta.

Para el desarrollo de estas ilustraciones ha sido especialmente importante el estudio de composición, perspectiva y color; estos campos de estudio son los que otorgan verosimilitud a los paisajes. Haciendo buen uso de ellos se puede entender el comportamiento de la naturaleza, cómo representar el espacio, hasta entender cómo se distribuye la luz por el entorno y qué sensaciones generan en nosotros. Practicar estos campos de estudio hace mucho más sencilla la tarea de representar las imágenes que guardamos en la memoria, siendo especialmente útil al crear espacios.

Por otro lado, para el estudio de estos conceptos se ha tenido en cuenta a grandes artistas, destacando sobre ellos los grandes maestros del romanticismo, J. M. William Turner, John Constable y Friedrich. De ellos se han analizado obras y estudiado la filosofía de su arte con objetivo de dar a este proyecto esa pasión por los elementos teñida con capas de simbología.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

El objetivo principal del trabajo es producir una colección-carpeta de ilustraciones en torno al tema de las tormentas en el mar con el propósito de, que el observador se identifique con el protagonista de la escena y que en su conjunto narren una historia completa, que se recogen en una carpeta.

2.1.1- Objetivos conceptuales

- Analizar en obras maestras las soluciones pictóricas del cielo y el oleaje del mar.
- Explicar cómo los personajes inmersos en la tormenta perciben esta dramática situación.
- Adaptar las obras clásicas de tormentas y naufragios a una visión personal y contemporánea, cercana a nuestras vivencias

2.1.2- Objetivos procedimentales

- Investigar nuevas perspectivas para incorporarlas en las obras.
- Resolver la estructura narrativa el orden de planos cinematográficos basados en el color y la composición aplicados al mar.
- Desarrollo y aprendizaje de las herramientas digitales enfocadas en la ilustración.

2.1.3- Objetivos actitudinales

- Mostrar la admiración personal que tenemos por el trabajo de los pintores del romanticismo, como J. M. W. Turner, J. Constable o G. D. Friedrich e interiorizar su visión del mundo y de la pintura.
- Lograr sustituir la visión pasiva del observador por una visión activa, identificándose con el personaje de la escena.

2.2 METODOLOGÍA

El proceso de este TFG fue cuanto menos un reto realizar lo, con gran cantidad de ideas descartadas a lo largo del proceso. La idea comienza sobre la tabla de surf. Estar en mitad del mar frente al oleaje transmite muchas sensaciones. Desde las experiencias más idílicas típicas de la costa californiana, hasta algunas llenas de ansiedad y pánico; estas ilustraciones hablan de lo segundo. En la primera etapa exploró esto de una manera puramente clásica, donde el contenido trataba temas clásicos y mitológicos explorando la idea de la talasofobia.

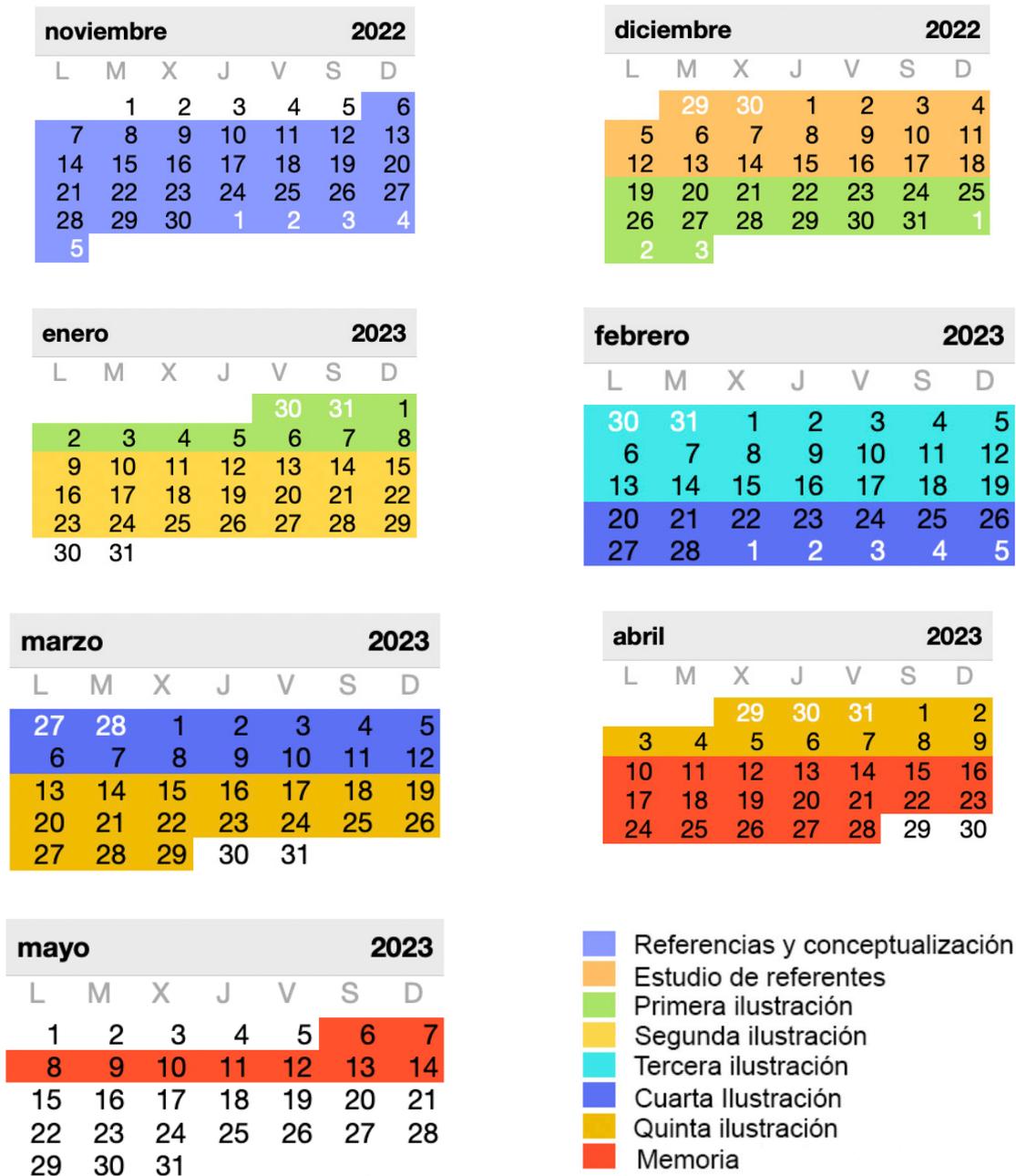
En la segunda etapa se viró el rumbo del TFG con el objetivo de dar una visión más personal, y así se pasó de describir escenas de naufragios a contar una historia a través de apuntes y dibujos dónde se habla de las experiencias personales vividas en el mar.

También, se realizó una búsqueda de referentes de grandes maestros de la pintura tanto clásicos como contemporáneos. De aquí se realizaron algunos moodboards dónde se recopila referentes visuales e ideas. En la elección de referentes se aplicó un proceso de investigación sobre los campos teóricos que se iban a emplear en la serie: perspectiva, story telling, paisaje, representación de atmósferas, entre otros.

Esta investigación fue realizada de teorico-práctica, mientras se aprendía de los campos teóricos se buscaba aplicar estos conocimientos al tema del mar. Estos estudios tienen el objetivo de comprender de manera plástica los elementos naturales. No se buscaba imitar lo que vemos, sino que se reflexionó sobre los elementos naturales para después desarrollarlos en las ilustraciones con total confianza sin necesidad de referencias exactas.

Esta colección se ha realizado fundamentalmente por medios digitales, destacando Photoshop como herramienta principal, y dejando la posibilidad de que estas obras sean representadas en óleo para un futuro. Los medios digitales han supuesto una potente herramienta respecto a las técnicas pictóricas clásicas. Gracias al ahorro de tiempo que supusieron los medios digitales en el apartado técnico (Desaparición de tiempos de secado, todas las herramientas disponibles desde el inicio, entre otros.) y se propuso en llevar al máximo las capacidades con las herramientas digitales.

Por último se maquetó una carpeta con las ilustraciones a modo de dossier con el objetivo de presentarlo como una colección de ilustraciones. Funcionando como producto para exposiciones y tiendas online.



(Fig 1.) Planning Inicial

3. MARCO TEÓRICO

3.1 - EL ENTORNO CONTRA EL INDIVIDUO

Este trabajo se enfoca en cómo las fuerzas de la naturaleza reducen al individuo y este se enfrenta al entorno en una batalla perdida.

La elección de trabajar esta idea surge a raíz de la experiencia de surfear en el Mediterráneo. Debido a la escasez de olas es frecuente entrar al mar en los periodos de gota fría donde se aprovecha la bravura de las tormentas y las olas que esta genera. Dentro del mar en tormenta, las olas pierden su periodo, dando como resultado “depresiones” entre ola y ola. Es en este punto donde se siente la magnitud de ola y lo pequeño que eres para enfrentarla. En un mal día, las olas te golpean repetidamente sin apenas tiempo de saber dónde te encuentras físicamente; una situación de agobio muy dura si no se tiene apenas experiencia. Es muy frecuente perder la cognición de lo que es arriba y abajo mientras eres arrastrado por la ola. Una vez que sales a la superficie gracias al flote de la tabla, estás completamente perdido debido a la pérdida de los puntos de referencia que se tenían además de la similitud de todos los colores hay el entorno. Un día completamente tapado por las nubes acaban siendo todo una escala de grises.



(Fig 2.) Théodore Géricault
La balsa de la Medusa, 1819
Museo del Louvre, París.
Óleo sobre lienzo
491 x 717 cm

Esta experiencia personal, combinada con el inicio en la asignatura de paisaje, hizo meditar en las representaciones de los naufragios a lo largo de la historia del arte. En ellas el observador tiene una visión alejada de la acción, como si estuvieran observando a través de una ventana, sin mucha implicación en la escena. Un ejemplo claro de esto es la tan aclamada *La Balsa de la Medusa* de Théodore Géricault (1791 -1791) **(Fig.2)**. Si se reflexiona, es una mirada indiscreta a los enloquecidos náufragos apenas cuerdos en unos escasos tablones en mitad del mar. Pero, ¿Y si la mirada fuera desde dentro de la balsa? ¿Y si este cuadro estuviera acompañado de fragmentos de las visiones de estos náufragos?



(Fig 3.) J.M. William Turner
Tormenta de nieve: Un vapor a la entrada del puerto, 1842
Tate Gallery, Londres.
Óleo sobre lienzo
91,5 x 122 cm

En otro ejemplo vemos la misma idea, cuadro en concreto en 1842 de William Turner; *Tormenta de nieve- Vapor en la Boca del Puerto*. **(Fig.3)** En esta obra Turner buscaba el contacto directo con la tormenta, quería transportar su experiencia al cuadro. Haciendo al espectador sentir que está dentro de ese barco luchando por llegar al puerto.

3.2- ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Para el desarrollo de la serie fue necesario entender los conceptos básicos de perspectiva y narrativa de planos. Son los dos pilares fundamentales que articulan la composición y dan sentido narrativo a las ilustraciones.

“Definir la posición de visualización o punto de vista es esencial para controlar el dibujo en perspectiva. Ten en cuenta que la fotografía se está replicando en los dibujos; por lo tanto, es esencial definir dónde se encuentra uno, la dirección de visualización y la perspectiva que se están utilizando. Esta información se aplicará a la perspectiva estimativa. Hay que conocer las reglas para saber cuando se están rompiendo.”¹

Con esta es la definición de Scott Robertson da comienzo de la perspectiva según el punto de vista. Una amable invitación para aprender algunas bases antes de comenzar a hacer ilustraciones con efectos dinámicos más complejos.

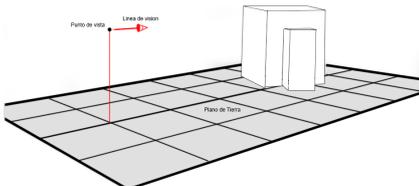
3.2.1- Principios de la perspectiva

Comprender como se organiza el espacio tridimensional en un plano, es fundamental para representar entornos. La perspectiva es una poderosa herramienta que para conseguir organizar el espacio en profundidad, hacia adentro. Es imposible conseguir una representación real de lo que se ve. Esto se debe a que los seres humanos cuentan con visión binocular y nos da la sensación de profundidad. Pero es la perspectiva el poder representar el mundo (3D) en el papel (2D).

En la pintura paisaje de marinas no se encuentran demasiados elementos que estén íntimamente ligados a la perspectiva como podrían ser edificios o carreteras. Pero si es importante tener en mente algunos elementos fundamentales básicos para sugerir la atmósfera:

Plano de tierra o geométral

Sencillamente es el plano donde se apoya el espectador, lo que coloquialmente conocemos como suelo. Este punto se puede complicar en algunas situaciones. Representaciones aéreas, espaciales o submarinas carecen de este apartado. **(Fig 4.)**

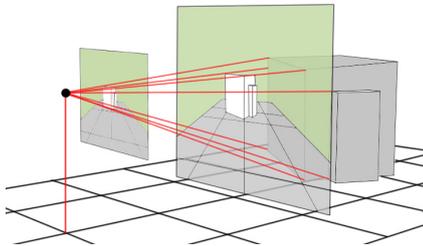


Línea de visión

Es la dirección en la que mira el espectador. Determinará tanto la dirección como la inclinación de lo que vamos a representar. **(Fig 4.)**

(Fig 4.) Fernando Rodríguez Aguilera
Ilustración Plano Geométral.

¹Robertson, S. (2014) Cómo crear objetos y entornos con imaginación. Grupo Anaya S.A
Espacio de diseño . P. 22



(Fig 5.) Fernando Rodríguez Aguilera
Ilustración Plano de Cuadro.

3.2.2- El punto de vista y el observador

Plano de cuadro

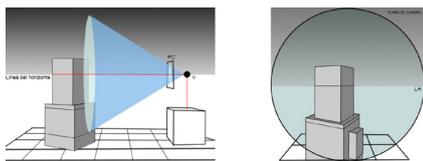
El plano de cuadro es una superficie en 2D posicionada en perpendicular a nuestro plano geométrico, en la cual se representan las imágenes. Un papel, un lienzo, una pantalla etc. Alejar o acercar el Plano de cuadro no afectará a la perspectiva, simplemente hará que el dibujo sea más o menos grande. (Fig 5.)

Punto de vista

Es dónde vamos a ubicar y determinar la altura de la cámara. Hay que entender que es un punto en el espacio y carece de dirección.

Cono de Visión

El cono visual viene a representar el espacio donde se capta la imagen aún nítida. Un símil de esto, en el mundo real, es el tipo de objetivo que utilizan las cámaras fotográficas. Un tele-objetivo permite captar imágenes lejanas, pero a cambio distorsionará los elementos más cercanos. En cambio, un objetivo gran angular, captará mucho más campo de visión de manera nítida pero a cambio se pierde distancia. (Fig 6.)

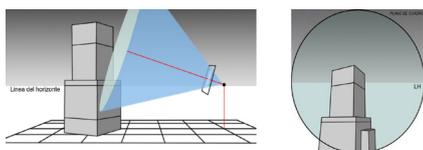


(Fig 6.) Fernando Rodríguez Aguilera
Ilustración Cono de visión horizontal.

Entender el cono de visión es fundamental para crear distintos tipos de sensaciones en el plano. Con la ayuda de la distorsión se pueden crear los planos subjetivos más realistas. Pero el problema no fue solo representar este cono de visión. La verdadera cuestión fue: ¿Qué ocurre si no existe el plano Geométrico. ¿Cómo se puede conseguir captar la profundidad sin él? Pues gracias a la línea de horizonte.

Línea de horizonte

Lo más importante de la línea del horizonte es que indica la posición del espectador, da rigidez al espacio e indica lo que está arriba y abajo. Esta línea es plana, al contrario de las demás líneas las cuales muestran convergencia hacia un punto de fuga. Hay que tener en cuenta que la línea de horizonte va a variar en función de la altura que se encuentre el espectador.



(Fig 7.) Fernando Rodríguez Aguilera
Ilustración Cono de visión inclinado. (Contrapicado)

Por otro lado, cuando inclinamos la cabeza hará que nuestra línea de horizonte se mantenga, pero el plano de cuadro y el cono de visión varíen conjuntamente con la línea de visión. (Fig 7.) Este juego con estos dos ejes afectará a las líneas que convergentes. Inclinación de la línea de horizonte aportará mucha tensión en nuestros planos de cuadro, consiguiendo así, una narración visual mucho más dinámica. Este recurso se ha visto en la historia del arte llamado como plano holandés o plano aberrante en el mundo del cine.



(Fig 8.) Fernando Rodríguez Aguilera
Parque eólico Hiperion II.

3.2.3- Perspectiva atmosférica.

Una vez que comprendidas los principales fundamentos de la perspectiva, comenzó el estudio sobre como representar esto en términos más pictóricos.

La perspectiva atmosférica es la forma en la que cambia el aspecto los objetos al verlos de lejos a través de las capas de aire iluminado y como los colores oscilan su tono y saturación en función de la distancia del espectador.

Como todos sabemos los colores de los objetos se alteran de forma predecible a medida que se que se alejan en la distancia y las áreas más oscuras de manera general se vuelven más claras y azuladas. Esto lo podemos experimentar al contemplar un paisaje con árboles; el color verde de la vegetación de la vegetación del primer término, al alejarse pierde saturación, tornándose en color azulado, gris o violeta.

El tono de colores más cálidos como naranjas y amarillos pierde rápidamente su valor tonal volviéndose pálidos y fríos aunque necesitan más distancia que los tonos oscuros para verse alterados. En determinado momento los tonos de las partes iluminadas y oscuras se fusionan creando siluetas en el horizonte. (Fig 8.)

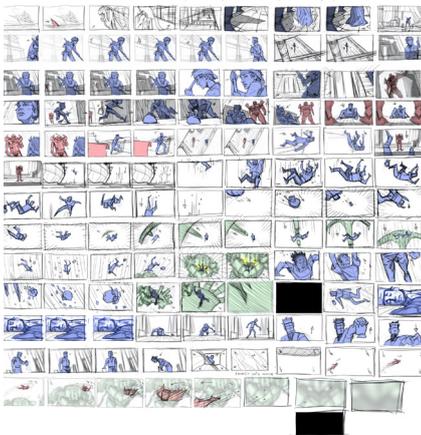
De manera curiosa, los elementos con color blanco a medida que se alejan se tornan cálidos. La luz blanca a medida que se acerca al horizonte cambia sus colores a naranjas y rojos, casi incandescentes. En el elemento donde más podemos notar esto son en las nubes. Al aproximarse cada vez más a la línea del horizonte adquieren un valor más oscuro hasta que se acaba mezclando con el tono general del cielo donde la luz pierde su fuerza. Los elementos blancos, como casas, molinos, diferentes tipos de rocas, etc aguantarán más distancia sin llegar a fundirse con los demás elementos.



(Fig 9.) James Gourney
Vista Este desde el Castillo de Osbourne,
2010
Óleo sobre lienzo
30,5 x 40,64 cm

En el cuadro *Vista Este desde el Castillo de Osbourne*, (Fig 9.) por James Gourney se aprecia como hace recurso de esto. Mantiene pardos, rojizos y verdes oscuros para el primer plano. A medida que se aleja del espectador entran colores más saturados y vibrantes, reservados para el 2º plano. Una vez se acerca a la línea del horizonte se va perdiendo saturación y se mantiene un tono celeste que inunda la atmósfera. La excepción son las casas que mantienen su silueta por su color blanco, mientras otros elementos de tono mas oscuros pierden su legibilidad. Los colores del cielo a medida que se acercan a la línea del horizonte tornan a los colores característicos de un comienzo de anochecer.

La perspectiva atmosférica solo funciona si el aire está iluminado. Si por ejemplo una nube proyectara una sombra, se vería que en ese área los colores tendrían otra naturaleza y tenderían a ganar saturación.



(Fig 10.) Rembert Moltand
 Story Board: Rise from the deep, 2022

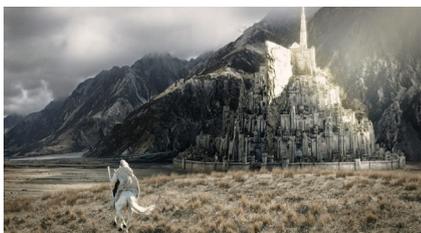
3.2.4- Recursos narrativos: El plano o encuadre.

Una vez se comprendida la manera en la que el entorno se va a comportar, el siguiente elemento de estudio es la narrativa. Aquí hubo que entender los dos problemas que podían ocurrir.

Las ilustraciones tienen que mantener una composición autónoma. Esto quiere decir que la imágenes presentadas tienen que funcionar visualmente sin estar acompañadas del resto de las obras.

El segundo problema es: ¿Como manteniendo la composición de las ilustraciones se crea la sensación de continuidad entre las obras?

En el papel parece complicado, pero en la práctica se ve constantemente. En la pre-producción del cine, animación y publicidad es continuo el uso de storyboards dónde se analizan los diferentes encuadres y composiciones. Tras ver los trabajos de Rembert Moltand, artista para la empresa de videojuegos Riot Games, se comprendió que a la hora de crear trailers, con un nivel de acción muy intenso, se empieza con planos generales que describen el entorno. Después se empieza a trabajar la acción de la escena con planos más concretos para finalmente volver a un plano más general dónde vuelve la calma. **(Fig 10.)**



(Fig 11.) Peter Jackson
 El Señor de los anillos: El retorno del Rey
 Gran plano general, Minas Tirith, 2003

Ahora el objetivo era determinar que tipo de plano íbamos a utilizar para narrar visualmente una historia en 6 ilustraciones, teniendo en cuenta que al menos en dos de ellas se utilizaría la “visión en primera persona”. Cribando las posibilidades se comprendió que había que usar 4 tipos de planos.

3.2.4.1- Gran plano general

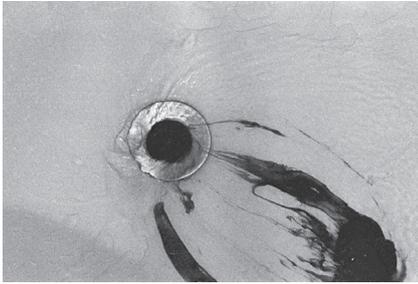
El gran plano general tiene un carácter descriptivo de la escena y nos sirve para presentar en el espacio que transcurre la escena la historia. Ubica al espectador en dónde ocurre la historia y por lo general no tiene porqué aparecer personajes y si llegan a aparecer es desde una gran distancia y son apenas reconocibles.



(Fig 12.) Quentin Tarantino
 Django Desencadeado Plano general, 2012

3.2.4.2- Plano general

El plano general ya es más concreto, aparece el personaje pero no ocupa mas de 1/3 de la pantalla. Se lo muestra dentro de un entorno y el espectador lo ubique. Sirve para comenzar acciones dónde se requiere que se vea el cuerpo entero y a su vez sigue manteniendo una descripción del entorno. En definitiva contextualiza de manera más precisa el plano de cuadro.



(Fig 13.) Alfred Joseph Hitchcock
Psicosis Plano de Detalle, 1960

3.2.4.3- Plano de detalle o de recurso.

Muestra objetos, detalles o acciones muy específicas de la escena. Puede mostrar también partes del cuerpo de una persona como manos, pies, etc que no están ligadas a las expresiones directamente. La utilización de este plano es dar protagonismo a elementos indispensables en la narrativa de la escena. Además de ser un plano que da juego a cambiar el punto de vista en la historia con gran facilidad.

3.2.4.4- Plano subjetivo o primera persona.

Este encuadre posiciona al espectador en los ojos del protagonista, como si fuera él. También conocido en inglés como POV (point of view). La idea de este plano es que el espectador se sienta como el protagonista dentro de la escena. Esta vista es bastante usada en documentales y deportes ya que sumerge al espectador dentro de las sensaciones que está viviendo el actor. En la industria del videojuego es un elemento muy recurrente ya que el jugador además de ser el "piloto" de la acción lo estará viviendo desde una manera más íntima.



(Fig 14.) Fernando Rodríguez Aguilera
Fragmento de vídeo surfeando.

El uso de todos estos elementos de manera conjunta es lo que va a dar integridad a la serie. Es tedioso repasar elementos tan triviales, pero son fundamentales para una buena producción. El avanzar como artista no solo es seguir buscando ideas y conceptos nuevos que susciten el interés de manera creativa. Hay mucho trabajo que realizar dentro de los fundamentos del arte. Son campos de estudio abrumadoramente grandes y, por si fuera poco, se retroalimentan entre sí. Un artista completo no es solo el que más innova, sino el que vuelve una y otra vez a los fundamentos para mejorar como profesional y en los momentos de inspiración es capaz de plasmar sin problemas sus inquietudes. Con el tiempo, desarrolla nuestras capacidades para plasmar sin dificultad nuestras ideas.



(Fig 15.) Leonardo Da Vinci
Estudios de agua salvando obstáculos y cayendo en un estanque, 1508-1509
Castillo de Windsor, Royal Collection
Punta de plata
29,8 x 20,7 cm

3.3- REFERENTES

3.3.1- Leonardo Da Vinci.

El agua para Leonardo fue una obsesión a lo largo de su vida. Su primer dibujo datado, en 1473, es un paisaje que muestra un río cayendo en cascada sobre unas rocas, para después continuar ladera abajo hasta llegar a un valle.

Veinticinco años más tarde, el gobierno de Florencia planeó hacer canales navegables que cruzaban la ciudad, para esto Leonardo comenzó a ingeniar diferentes sistemas hidráulicos en los cuales podemos ver una gran intención en captar el movimiento del agua. Parece que Leonardo querría haber averiguado cosas de lo que hoy se conoce como ingeniería de fluidos.

El caso es que dentro de estos apuntes hay mucho empeño en captar las direcciones que adopta el agua. Como si los líquidos estuvieran predispuestos a seguir un orden a la hora de moverse. Pero si nos fijamos en estos apuntes, cuanto más empeño hace Leonardo da Vinci en ordenar la forma de las olas, más se alejan de parecer agua y cuando los hacía con una intención menos científica y más natural estos dibujos se entienden mejor, pero son más caóticos.

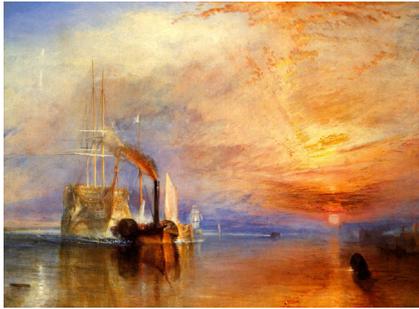
De estos apuntes se elaboró en cierta manera la técnica que se utilizó en este TFG para representar el agua embravecida, ordenarla en las formas más grandes (el cuerpo de la ola) y desordenar la en sus formas más pequeñas (La espuma que se arremolina al rededor de la ola).



(Fig 16.) Leonardo Da Vinci
Estudios de agua salvando obstáculos y cayendo en un estanque, 1509
Castillo de Windsor, Royal Collection
Pluma y tinta
8,4 x 29,7 cm

3.3.2- Grandes maestros Románticos

Para poder crear obras con cierto grado de rigurosidad siempre es recomendable el estudio de los grandes maestros y que conceptos se han trabajado a lo largo de la historia. Es sorprendente como los artistas dentro de lo estricto que ha sido la Historia con ellos, se cuelan entre los vacíos de las leyes y consiguen llegar a resoluciones que parecen contemporáneas a la par que sutiles para su época. Pintando solo por conmovir su pasión artística.



(Fig 17.) J.M. William Turner
El Temeraire remolcado a dique seco, 1839
National Gallery, Londres.
Óleo sobre lienzo
91,5 x 122 cm



(Fig 18.) John Constable
La carreta de heno, 1821
National Gallery, Londres.
Óleo sobre lienzo
130,2 x 185,4 cm



(Fig 19.) Caspar David Friedrich
Abadía en robledal, 1809
Alte Nationalgalerie, Berlín.
Óleo sobre lienzo
110,4 x 171 cm

El paisaje siempre a lo largo de la historia se ha categorizado como pintura de segunda. Los pintores que habían consagrado su existencia a raíz de pintar vistas de las residencias campestres, parques o perspectivas pintorescas no eran considerados seriamente como artistas. Esto no cambió hasta finales del XVIII con artistas que propusieron elevar el paisaje como género a una nueva dignidad. En este punto hay que destacar dos paisajistas ingleses que decidieron abordar este problema con determinación pero con resoluciones casi antagónicas dentro del género. Estos dos artistas son Joseph Mallord William Turner (1774-1851) y Jonh Constable (1776-1837). Ambos artistas fueron realmente aclamados por la academia, pero el desarrollo de su pintura siempre fue dirigido por su amor genuino al paisaje más que el querer complacer a la academia. No fue casualidad que estos dos pintores consiguieran convertir el paisaje en un arte de primera categoría en Inglaterra, fue trabajo y pasión.

El último gran maestro de la pintura paisaje que se utilizó como objeto de estudio fue Caspar David Friedrich (1774-1840). Mientras que Turner y Constable captaban lo objetivamente lo visible y de ahí desarrollar su idea, Friedrich decidió plasmar la poética del mundo. Con su pintura consiguió hablar de conceptos mucho más abstractos y personales, íntimamente ligados a la poesía romántica. En ocasiones llegando a recordar a las ilustraciones de paisajes características de Asia.

3.3.2.1- Jopseph Mallor William Turner (1774-1851)

De J.M.W Turner podríamos hablar largo y tendido, pero este trabajo no se enfoca en su capacidad por representar paisajes, más bien en su habilidad por plasmar la atmósfera y el movimiento. Se ha tomado como estudio un cuadro de Turner en concreto, además de la fascinación personal que se ha tenido sobre este pintor a lo largo de la carrera.

La obra de la que se habla es: *Tormenta de nieve: Un vapor a la entrada del puerto (1842)*. Para entender pero antes hay que entender el contexto en el que se desarrolló Turner. William donó sus cuadros a la nación con la condición de que uno de ellos estuviera expuesto al lado de Claude Lorrain (1600-1682). Esto se puede entender claramente por cómo se había desarrollado la pintura de Turner.

Se aprecia la gran influencia que tubo Lorrain en el destacando los motivos clásicos. Por otro lado la academia también tubo gran influencia sobre Turner en sus comienzos. Pero este no es el estilo con el que marcó un antes y un después en la historia del arte. Cuando hablamos de Turner se viene a la cabeza movimiento, tormentas y atmósferas dramáticas. Las ideas por un mundo bello, lleno de color y naturaleza exuberante siempre se mantuvieron en sus obras, pero hubo un detonante en su manera de pintar que lo cambió todo: el movimiento. Aunque, esto es ya es en una etapa mas avanzada de su carrera pictórica.



(Fig 20.) Claude Lorrain
 Paisaje y sacrificio a Apolo, 1662-1663
 Abadía de Anglesey, Cambridgeshire
 Óleo sobre lienzo
 174 x 220 cm



(Fig 21.) J.M. William Turner
 Dido fundando Cartago, 1815
 National Gallery, Londres.
 Óleo sobre lienzo
 155,6 x 231,8 cm

Estudiando el origen de Turner se puede llegar a la conclusión de que además de artista e intelectual, era una persona con una pasión por el arte inmensa. Su evolución más orgánica, muchas veces conmovida por la curiosidad natural del artista. La etapa que se ha tenido en mayor consideración para este TFG es a partir del 1835, dónde los cuadros sus cuadros dan el paso hasta casi la abstracción. En sus obras se puede ver reflejado su interés por el movimiento y los eventos naturales. Hacía uso de todas las técnicas que había practicado durante su vida para llegar a plasmar esas ideas en el lienzo.

Esta última etapa de Turner está perfectamente reflejada en el cuadro *Tormenta de nieve: Un vapor a la entrada del puerto*. Este cuadro tenía por objetivo sobrecoger al espectador utilizando todos los recursos de los que Turner disponía si era necesario. Esto podría haber sido un gran fracaso en su carrera, pero no. Estas obras tan atrevidas de Turner tuvieron gran acogida tanto por la academia, como por el público en general.



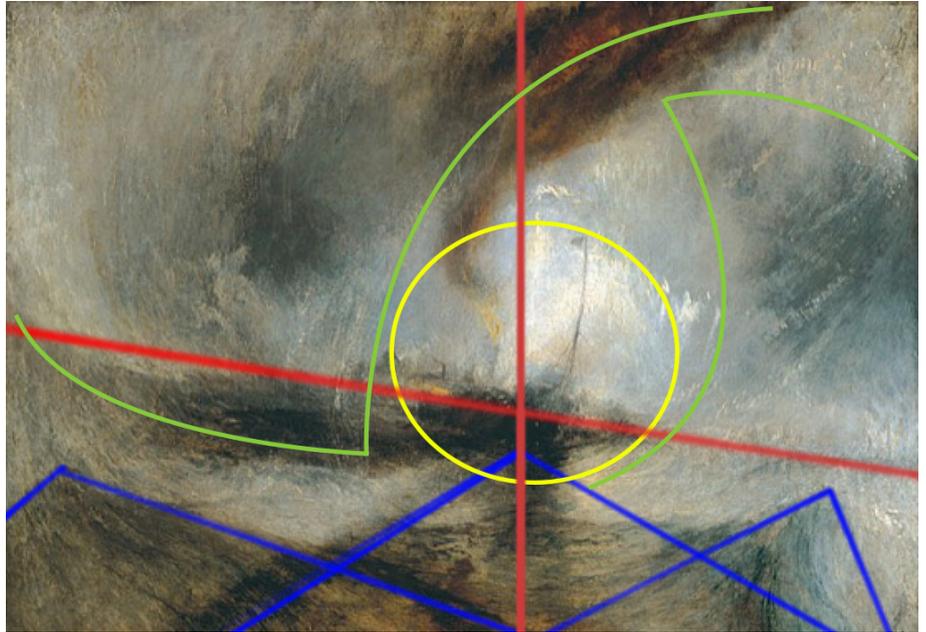
(Fig 3.) J.M. William Turner

Tormenta de nieve: Un vapor a la entrada del puerto, 1842
Tate Gallery, Londres.
Óleo sobre lienzo
91,5 x 122 cm

Esta obra es una lucha del mar furioso contra la tormenta, todo esto remarcado por la sombría luz ambiental. En medio del caos aparece una contrastada columna de humo y cenizas del barco en llamas. El único el foco de luz está alejado, en el fondo, como una pequeña ventana a la calma.

Esta manera de representar la naturaleza como una fuerza implacable y sobrecogedora es lo que ha servido de inspiración para crear esta propuesta. Podríamos hablar de más obras de como *Anibal cruzando los Alpes* o *Lluvia, vapor y velocidad. El gran ferrocarril del Oeste*. Pero es en esta obra donde Turner dónde intenta crear un plano subjetivo, como si estuviéramos dentro de la tormenta. No se puede tampoco decir que es un plano subjetivo al uso, pero si que existe la intención en captar una visión subjetiva.

Hay notas que dicen que William Turner, para realizar este cuadro, se ató a un mástil de un barco por 4 horas en la tormenta llegando temer por su vida. Solo para observar detenidamente la lucha de los elementos. Después con esa imagen grabada en la memoria representar la experiencia de estar en esa batalla contra la naturaleza.



(Fig 22.) Análisis compositivo de las líneas de fuerza.

En el análisis de composición, se puede ver cómo emplea la línea de horizonte inclinada para generar inestabilidad, provocando así incomodidad al espectador. Creando tensión al conjunto. Por otro lado en primer plano se utiliza la geometría del triángulo como elemento de perspectiva, generando de manera artificial unos pseudo puntos de fuga los cuales guían el fluir de las olas. Esto asienta el primer término del cuadro y le otorga profundidad. Finalmente podemos ver dos planos que contrastan entre si y se torsionan formando un círculo, el cual es el que contiene la mayor información dentro de la obra. En este círculo es donde podemos ver mayor definición en sus pinceladas, pasando de la abstracción a una figuración.

En cuanto al color es un completo juego de colores complementarios. A la derecha juega con tonos azules que tornan a verde y a la izquierda usa tonos naranja que tienden a rojo. Además que en las zonas de luz y sombra hace de nuevo otro juego de equilibrios entre blancos y negros. Si entrecerrásemos los ojos el cuadro se vería como una especie de nebulosa gris por ese constante juego de contrarios.

Lo que se aprecia en este cuadro es una dualidad, tanto en lo técnico como en lo conceptual. Al final de la tormenta llega la calma. Mantener el foco pese a la adversidad. Estos recursos que empleaba Turner son completamente sorprendentes para la época, asemejándose más a un estilo modernista que romántico. Es por eso que a Turner se le cataloga como un completo adelantado a su época.



(Fig 23.) John Constable
Troncos de árboles, 1821
Museo Victoria and Albert, Londres.
Óleo sobre papel
24,8 x 29,2 cm

3.3.2.2- Jonh Constable

Jhon Constable era un pintor paisajista inglés coetáneo y rival de J.M William Turner. *Agua, Fuerza y Sal* está mucho mejor representado por la psicología de Constable y la forma en la que miraba al mundo. Pese a que lo podamos catalogar como un pintor académico en forma, el concepto que hay detrás de su representación artística no nos lo parece. Jhon Constable quería pintar su visión, es decir, pintar lo que veía con sus propios ojos en el más sentido literal. Para Constable el querer rivalizar con la academia o incluso superarla, cómo si lo hacía Turner, no era más que un engorro. Lo que deseaba Constable ere representar la verdad. Una cita de Jonh a un amigo fue:

“El gran vicio de nuestra época es la audacia, el intento de hacer algo más allá de la verdad. Hay espacio suficiente para un pintor normal.”²

Es por esta humildad, el no querer perder su visión del mundo, sumado a su pasión por la pintura y el dibujo, es lo que cala en mí de la manera más profunda.

La obra que más destaca esto es un estudio que realizó llamado ahora *Troncos de árboles*. **(Fig 23)** Los paisajistas ingleses del XVII seguían poniendo como modelo de lo bien hecho a Claude Lorrian, estableciendo algunos preceptos de cómo se debía pintar un paisaje. Se estableció un gran número de recursos de como se debían pintar las nube, el cielo, los árboles, teorías de como componer el espacio, etc. Todas estas estructuras formales fueron completamente despreciadas por Contable en este cuadro. Avanzó el árbol a un primer término desde un punto de vista subjetivo, dejó los elementos que añadían profundidad en el centro y colocó como elemento de contraste a un señor de ropas blancas de elemento de atención. A nivel de color utilizó colores pardos y dorados en toda la obra mientras que según las normas estos solo estaban reservados para el primer termino. De esta manera hizo que los verdes obtuvieran mucha mas vibración al estar sobre estos pardos.



(Fig 24.) Troncos de árboles en retícula
3/3.

Si se recapacita sobre lo que pintó aquí Constable, está representada la ley de los tres tercios a la perfección. Llenando dos puntos de atención izquierdos con el árbol, en este caso el elemento de estudio. Añade otro elemento menos definido en punto de atención derecho superior, añadiendo equilibrio a la obra y deja el 4 vacío, dejando que la obra respire. Esta manera de entender el plano se sigue usando a día de hoy constantemente y Constable la decidió usar en el XVII para un paisaje, es simplemente genial.

²E.H. Gombrich: (1950) La Historia del Arte Phiadon Press Limited P. 495

Lo más bonito es que John Constable es que hacía todo esto por su amor al arte. No buscaba ni conmover, ni sorprender, tampoco buscaba innovar con conceptos ni cargas conceptuales pretenciosas. Solo quería aportar su visión al mundo. De hecho sus estudios y apuntes eran mucho más atrevidos que las obras finales, pero el mundo no estaba aún preparado para catalogar los bocetos como obras dignas.

3.3.2.3- Caspar David Friedrich

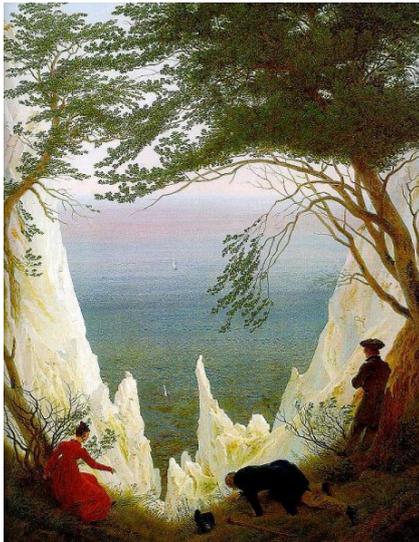
Friedrich de nuevo, representa ese afán por convertir el paisaje en algo más, el querer hacer de él sus propias ideas. El paisaje en Alemania, de igual manera que en Inglaterra, estaba en un mal lugar, calificado como un arte de categoría inferior dentro de la pintura. Un filósofo alemán Friedrich Wilhelm Schelling dijo fríamente;

“No se representa nada más que el envoltorio, el verdadero tema, la idea, queda sin forma y es el espectador el que debe descubrirlo en los seres etéreos y amorfos.”³

Y pese a lo duro que pueda sonar, así es como se veía la pintura paisaje en la sociedad del siglo XVII. En un estadio entre lo más valorado, que era la pintura histórica, y lo que menos prestigio tenía, que eran los bodegones.

Esta era la definición del filósofo alemán, pero nuestro pintor Caspar nunca le hubiera dado la razón. Caspar David Friedrich fue otro de esos poetas-pintores que haría del paisaje su mundo. De Friedrich no se verán tempestades, ni efectos dramáticos. En su obra se puede contemplar la calma, el desasosiego, el infinito. A esto le añade un elemento más: el pasado. Se reitera en pintar ruinas, túmulos y elementos de épocas pasadas. Friedrich en sus escritos nos desvela que la naturaleza era la manera que Dios se comunica, y de ahí su interpretación del paisaje como la calma, la eternidad y el infinito.

Es esto último, la idea de infinidad y calma y como lo representa Friedrich es lo que se tomó como elemento de estudio. El cómo presenta a sus personajes más o menos de espaldas en un entorno que invita al espectador a sentirse como ellos, a imitarlos.



(Fig 25.) Caspar David Friedrich
Rocas cretáceas en Rügen, 1818
Museo Oskar Reindhardt, Winterthur.
Óleo sobre lienzo
90 x 70 cm



(Fig 26.) Caspar David Friedrich
Dos hombres en el mar al crepúsculo,
1817
Museo Oskar Reindhardt, Winterthur.
Óleo sobre lienzo
66 x 51 cm

³Rose-Marie & Rainer Hagen: (2016) Los secretos de las obras de arte. 100 obras maestras en detalle. TASCHEN Biblioteca Universalis P. 546

3.3.3- Artistas contemporáneos.

Dentro de los artistas contemporáneos se buscaron referentes los cuales diesen soluciones a los problemas que se encontraron a la hora de realizar el presente TFG. Acabados plásticos, composición, tratado de la luz, la manera de entender el arte, entre otros.

3.3.3.1- Sean Layh

Sean Layh es un pintor que actualmente reside en Australia, Melbourne y está especializado en la técnica del óleo y técnicas secas como el carbón, barras grasas como el conté y pasteles. Después de un parón de 10 años se ha vuelto de dedicar en tiempo completo al arte. En 2023, Sean fue anunciado como uno de los 20 finalistas en el 25º concurso internacional de la Sociedad de Retratos de América. Sean también ha tenido la oportunidad de exponer en el Museo Europeo de Arte Moderno (MEAM) en Barcelona y Arcadia Contemporary en Nueva York.



(Fig 27.) Sean Layh
The Wreck, 2015-2018
Colección privada.
Óleo sobre tabla
124 x 177 cm



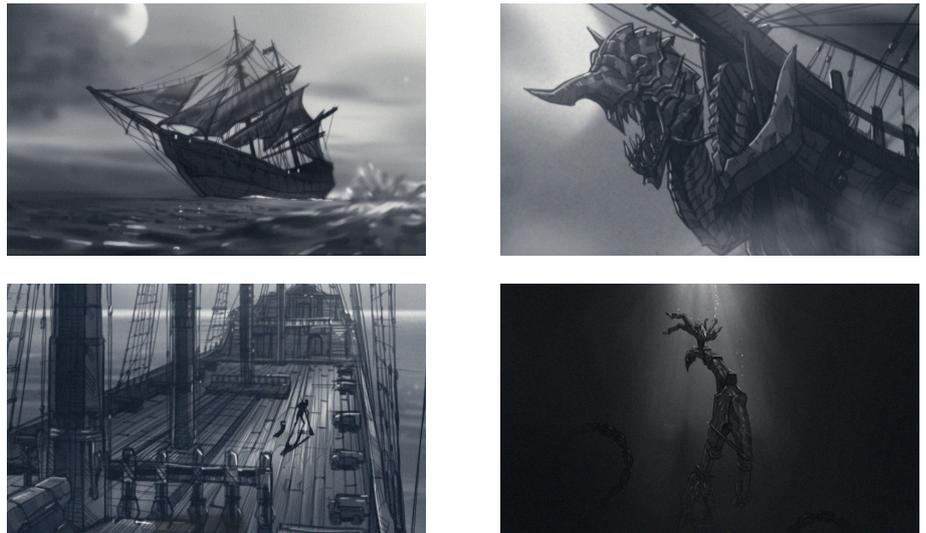
(Fig 28.) Sean Layh
Joan of Arc Heard Voices, 2022
Melbourne, Australia.
Conté y pastel sobre papel
48 x 91 cm

De Sean sea ha tomado como inspiración en el acabado de sus obras ya que es un acabado realista, pero respeta la plasticidad de la pintura, dejando un acabado entre lo pictórico y realista muy interesante. Obras como *The Wreck* (**Fig. 27**) o *Joan of Arc heard Voices* (**Fig. 28**) han sido fundamentales para comenzar este TFG. Este artista es una renovación perfecta de lo que es continuar con la pintura tradicional pero aportando una visión y una composición características del siglo XXI. Utiliza muchos elementos contemporáneos y entiende la imagen como los medios audiovisuales que se consumen a día de hoy y esto se ve en: El uso de panorámicas, el foco directo en la acción, los elementos que están en movimiento completamente definidos, etc. Una cosa más de este artista a destacar, es la poética que contienen sus obras, recordando en muchas ocasiones a Friedrich.

3.3.3.2- Rembert Moltand

Rembert Moltand considera que la mejor manera de contar historias es mostrándolas. Estudió en Bruselas, Bélgica y más tarde en Gobelins, París. Después de trabajar en una variedad de cosas, incluidos guiones gráficos para películas animadas e incluso parques temáticos, decidió que Bélgica era demasiado pequeña para él. Desde entonces, ha vivido y trabajado en todo el mundo, incluidos Croacia, Alemania, Portugal y los EE. UU, donde durante los últimos tres años en Riot Games y también ha comenzado a realizar cursos Online de enseñanza.

De Rembert Moltand se estudió, aunque a un nivel muy básico, a cómo contar una historia, que planos escoger y cómo dar sensaciones más emotivas a los cuadros de manera narrativa. Aquí hay algunos segmentos de un storyboard suyo llamado *Rise from the deep*.



(Fig 29.) Rembert Moltand
 Algunas viñetas terminadas de *Rise from the deep*, 2022
 Técnica digital



(Fig 30.) James Gurney
 Waterfall City, 1988
 Colección privada.
 Óleo sobre tabla
 52,7 x 88,2 cm

3.3.3.3- James Gurney

Nacido en California en 1958, hijo de un ingeniero mecánico, aprendió a dibujar leyendo libros de los ilustradores Norman Rockwell y Howard Pyle. Estudió arqueología en la Universidad de California en Berkeley, recibiendo un título en antropología con honores Phi Beta Kappa. Impulsado por una aventura a través del país en trenes de carga, fue coautor de *The Artist's Guide to Sketching* en 1982. Durante el mismo período, trabajó como pintor de fondos para la película animada *Fire and Ice*, coproducida por Ralph Bakshi y Frank Frazetta.

De James Gurney sobretodo se aprendió a cómo entender la pintura. Es un veterano de la industria cinematográfica y la ilustración además de estar especializado en el óleo. Gurney tiene un gran interés en enseñar a pintar y brinda mucha información que hace muy divertido el aprender a pintar.



(Fig 31.) David Hockney
 Una salpicadura más grande, 1988
 Tate Britain. Londres, Reino Unido.
 Acrílico sobre tela
 243,8 x 243,8 cm

3.3.3.4- David Hockney

De Hockney se tomó como inspiración su trabajo de piscinas. Este pintor tiene una manera genuina de captar los instantes. El cuadro que se tubo en concreto de referencia fue *Una salpicadura más grande*. Donde nos muestra un paisaje exterior y una piscina sin mayor detalle. La protagonista principal es una gran salpicadura que emerge del agua. Esta simple estela hace que el cuadro cobre vida, funcionando como una pintura extradiegética. Omitiendo al sujeto pero haciendo evidente que está ahí. **(Fig. 31)**

4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

4.1 DEFINICIÓN DEL PROYECTO

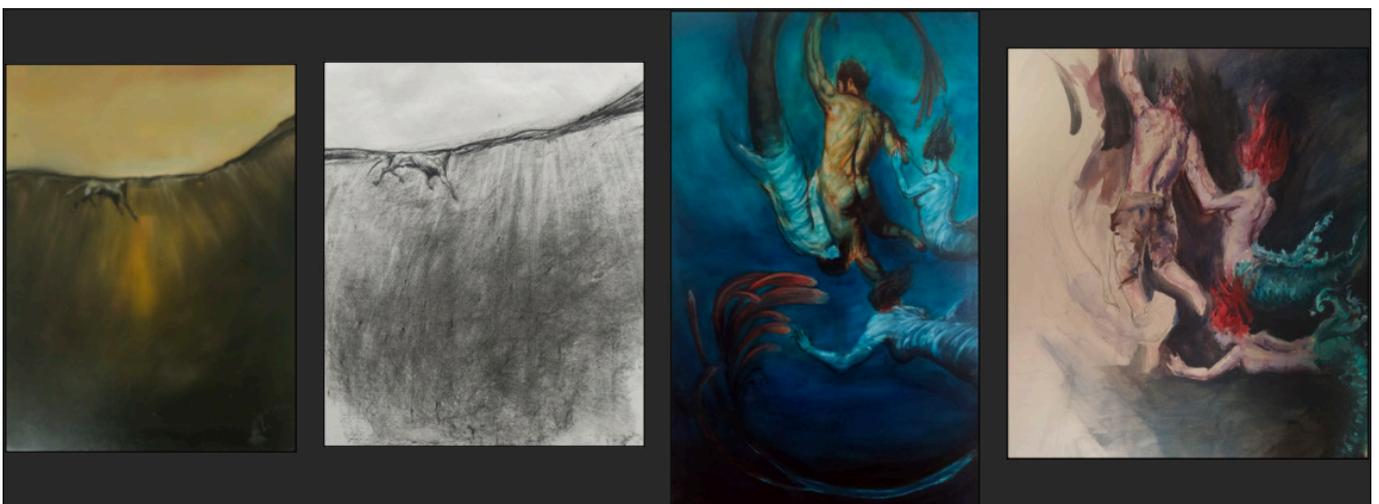
Esta colección narra el paso de una tormenta en el mar y como un pescador acaba enterrado bajo las olas. Este marco da pie a contar las diferentes experiencias personales que ocurrieron dentro del agua y expresarlas de una manera más grácil, estas ideas se apoyan en las ideas de los grandes maestros románticos para su desarrollo.

Las ilustraciones han sido creadas mediante programas digitales, y después maquetadas y reunidas en una carpeta a modo dossier.

4.2 EL COMIENZO DE LA IDEA

En origen, la idea de *Agua, Fuerza y Sal* era bastante amplia. Las dos conceptos principales que se mantuvieron hasta el final fueron: reinterpretar los naufragios clásicos y acercar las experiencias personales vividas dentro del mar a la pintura.

Se comenzó creando múltiples bocetos dónde barajaron gran cantidad de ideas distintas. El nexo era contar las diferentes acciones que podían suceder bajo una tormenta en el mar. Todo esto ambientado en con un tono iba a fantástico. También se trabajó el concepto de la talasofobia, (miedo a la profundidad del mar). Si bien estas ideas acabaron completamente descartadas, si que ya había una intención en representar la experiencia de estar enterrado bajo el agua.



(Fig 32.) Fernando Rodríguez Aguilera
Primeras ideas, dibujos al carbón y óleo, Talasofobia.

A la vez que se trabajó el concepto de talasofobia se realizaron diversas ideas sobre naufragios, pero se descartaron por ser demasiado clásicos.

Estos naufragios fueron la primera toma de contacto en representar el mar. Su representación era sencillamente imaginar posibles escenarios y el objetivo: divertirse pintando. Se jugó a difuminar colores muy saturados para después utilizar diferentes texturas que describiesen de alguna manera las formas de las olas y la espuma.



(Fig 33.) Fernando Rodríguez Aguilera
Ilustraciones al óleo, tema naufragios.

Se consultó el tema con María Dolores Vidal y desembocó en transportar la obra al formato digital donde los resultados tenían mejor acabado y en menor tiempo. Todas las energías fueron enfocadas en tornar estas ideas a algo más contemporáneo y con un sentido conjunto.

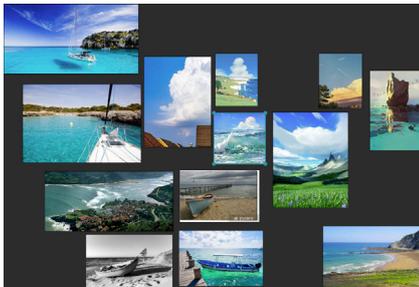
4.3 COMPILACIÓN DE REFERENCIAS VISUALES

4.3.1 Moodboards

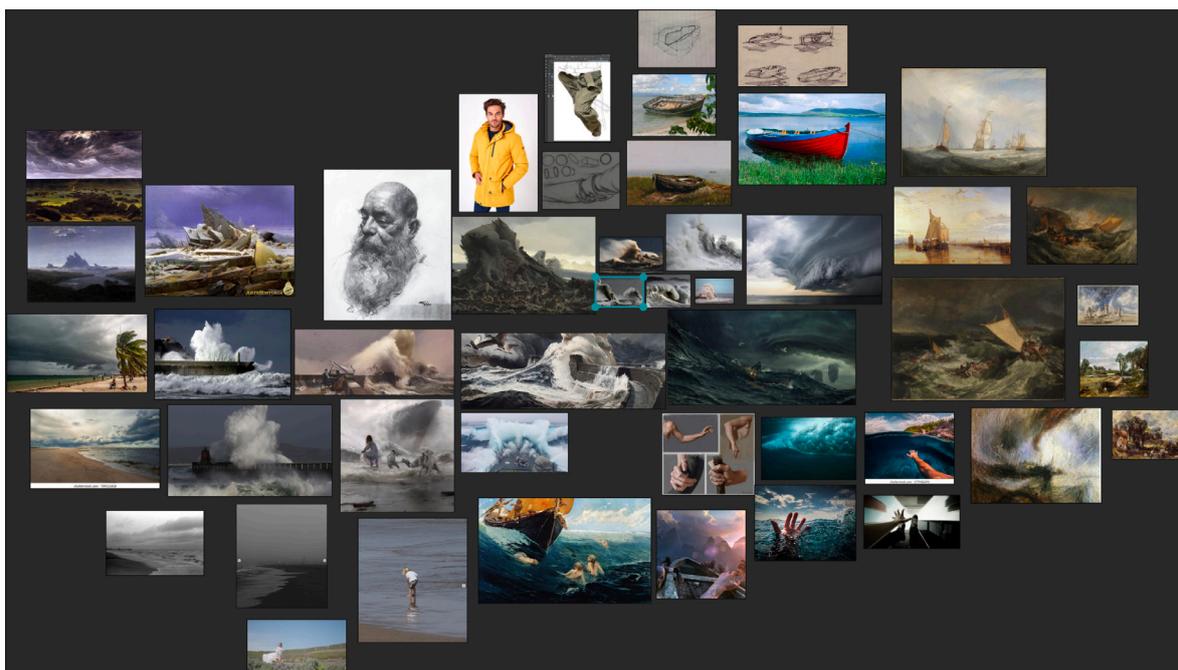
En este punto se reestructuró el TFG de nuevo. Se crearon *Moodboards* con objetivo de mejorar el producto y la plástica de las imágenes. Con esto también se llegó a un estilo más uniforme y una mejor relación entre obras. Los Grandes Maestros tenían mecenas que les aseguraban todo tipo de modelos de casi todo lo que nos podamos imaginar. En el siglo XXI existe internet y la mayor revolución de la imagen a nuestras espaldas.

Un moodboard es una pizarra o tablero de inspiración dónde colocar las imágenes a modo de esquema. Esto permite sintetizar y proyectar después mejor las ideas, haciéndolas más concretas y precisas. Realmente pueden estar compuestos por cualquier imagen, solo es necesario que guíe o inspire de alguna manera al profesional. Puede haber tantos moodboards como se quiera. En este caso, al comenzar el proyecto, se utilizaron varios dónde se buscaba más bien una atmósfera concreta (**Fig. 34**). Una vez encontrada esta atmósfera, se continuó expandiendo el mismo moodboard hasta el final del proyecto (**Fig. 35**) ya que cubría todas las necesidades: texturas, rostros, materiales, objetos, etc.

Para poder gestionar estos moodboards se utilizó PureRef, un programa especializado de uso libre que permite crear tableros digitales. Se pueden mover y expandir las imágenes a voluntad sin perder calidad y es realmente sencillo para moverse a través de las imágenes.



(Fig 34.) Moodboard inicial.

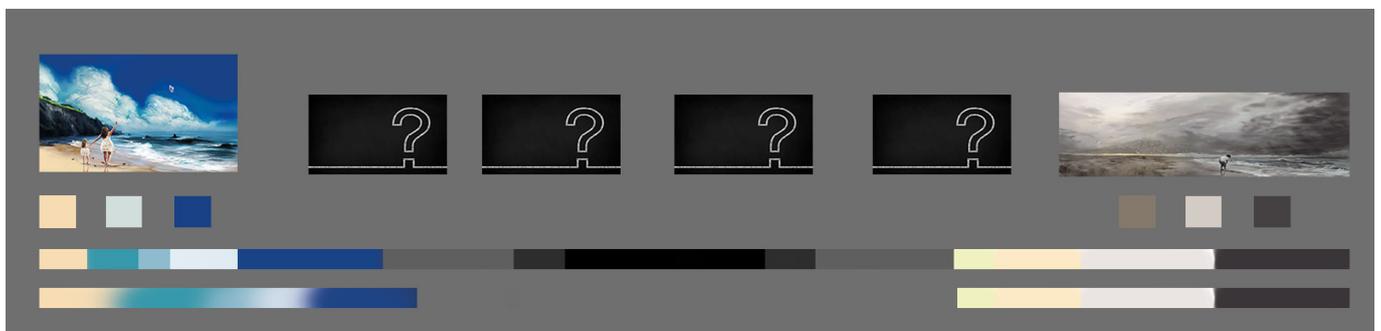


(Fig 35.) Moodboard Final.

4.3.2 Paletas de color

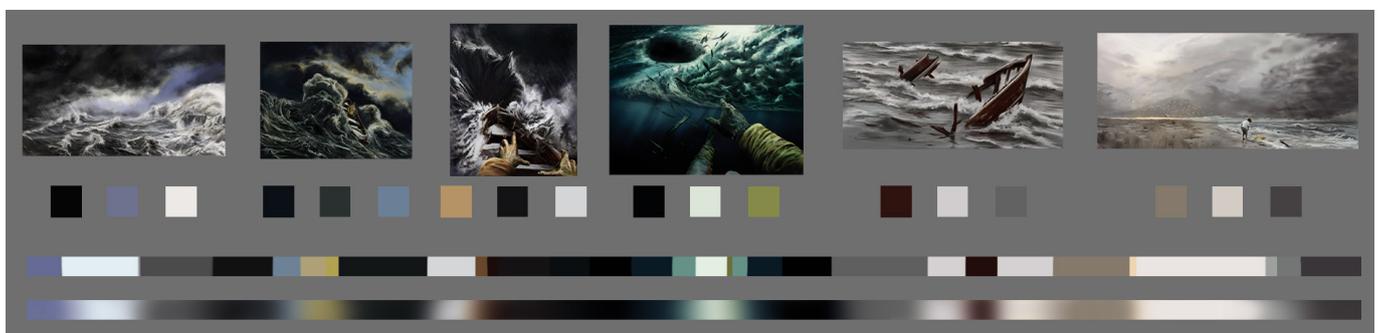
En este momento la serie aún no tenía forma. Eran ideas sueltas que se elaboraban sin tener una cohesión entre si. Para solventar este problema y que la serie cogiera un sentido de unidad se creó una historia. Un marco dónde poder representar la agonía en el mar embravecido.

Para comenzar a articular la historia se empleó los *Color Scrip*, una herramienta utilizada en el mundo del cine para ver cómo cambia el color a lo largo del metraje. Con esto se consigue saber ,gracias a la teoría del color, qué sensaciones se generan a medida que avanza la historia.



(Fig 36.) Color script inicial.

En principio la idea era comenzar la historia con colores saturados dando un ambiente más alegre y a medida que el espectador avanza a través de las ilustraciones, perder saturación y luminosidad. En el centro de la historia iba a haber un uso del negro/azules ultramarinos, representando la profundidad. Después a medida que llegábamos al final de la serie, aparecían colores luminosos, pero desaturados. Representando así la vuelta a la superficie pero no a la felicidad.



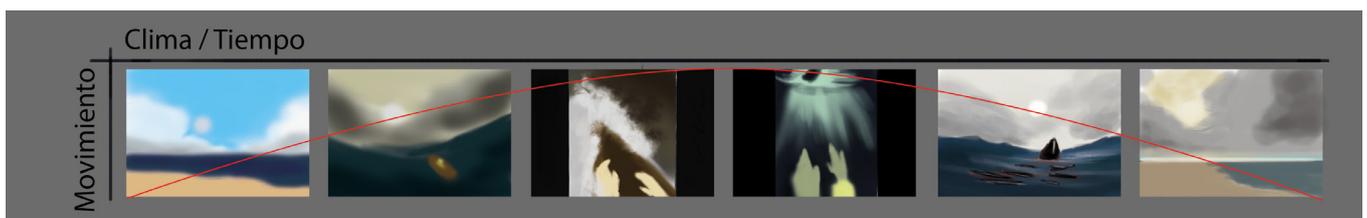
(Fig 37.) Color script final.

Los Color Scrip fueron usados para crear un orden y relación entre imágenes. Pero a la hora de crear las ilustraciones se priorizó antes la forma y el acabado como ilustración que la relación entre ellas como historia.

El recurso de saturación se empleó finalmente como un recurso de composición en vez de narrativo. Utilizado para resaltar los elementos que tenían que destacar sobre el fondo y guiar así el ojo del espectador. Sí que se mantuvo el negro a mitad de la narración para expresar la profundidad, pero fuertemente contrastado con luces, las cuales describen el espacio “ingrúvido” del agua, representando lo que es arriba y abajo. Por otro lado, se idearon las ilustraciones con mayor luminosidad para el principio y el final de la colección, representando la entrada y la salida de la tormenta.

4.4 STORYBOARD

En esta fase se comenzó a crear ideas mucho más concretas. En este punto se realizó un storyboard de las diferentes ilustraciones, aplicando los conocimientos aprendidos del artista Rembert Moltand.



(Fig 38.) Storyboard en color.

- Primera ilustración: Para comenzar la historia se planteó como un **gran plano general**. Con este plano se contextualiza el lugar de la historia.
- Segunda Ilustración: Se continuo con un **plano general**, donde se concretó la escena añadiendo el protagonista de la historia.
- Tercera ilustración: El plano pasa a ser un **plano subjetivo**, haciendo que el espectador pase a estar en la piel del protagonista.
- Cuarta ilustración: Se continuo usando un **plano subjetivo** pero esta vez en **contra-picado** acentuando la sensación de inmersión.
- Quinta ilustración: Se vuelve a la superficie, esta vez, mostrando un **plano de detalle** de los restos de la barca. Generando la sensación de pérdida, mostrando solo los restos y eliminando al protagonista.
- Sexta ilustración: De nuevo nos encontramos en un **gran plano general** que explica la escena, volviendo a la calma y un con final poco explícito, abierto a meditar.

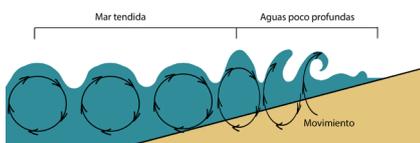
Este storyboard ayudó en gran medida a la realización de las obras, obteniendo mucha más fluidez, a excepción de la primera ilustración. El cómo comenzar a contar la historia fue un autentico quebradero de cabeza. Las ideas quedaban demasiado alejadas de la obra final y no terminaba de encajar con las imágenes posteriores.

El proceso creativo de las imágenes no siguió el orden cronológico de la colección. Se comenzó realmente por el final de la historia, y el proceso creativo en lo que respecta a la narrativa fue completamente inverso al que se cuenta en las ilustraciones. Las ilustraciones comenzaron contando un problema, el encuentro con los restos de un naufragio. Posteriormente se fue hilando una historia centrada en el porqué llegaron esos restos ahí. Una idea bastante parecida a cuando un libro utiliza como recuso narrativo la anacronía.

4.5. PRIMERAS ILUSTRACIONES

4.5.1. Estudios de olas

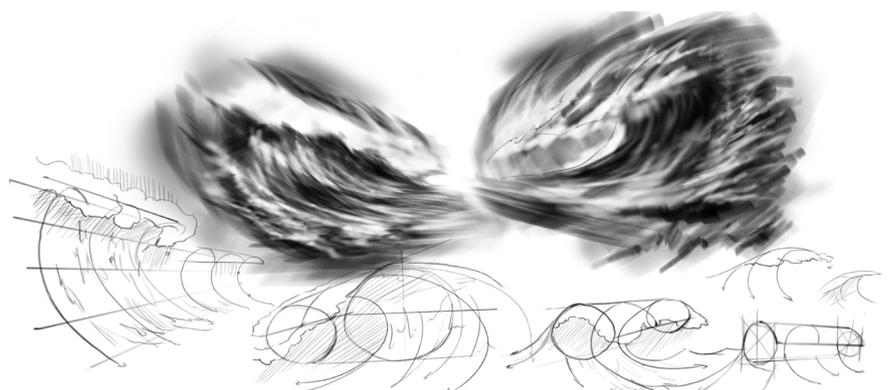
Para crear las ilustraciones finales se realizaron varios estudios con el objetivo de entender como se comporta la naturaleza. La perspectiva de los fluidos en movimiento, los ambientes atmosféricos y como afecta la temperatura tonal al ambiente, la luz del cielo al color del mar...



(Fig 39.) Fernando Rodríguez Aguilera
Movimiento de ondas, tema olas.

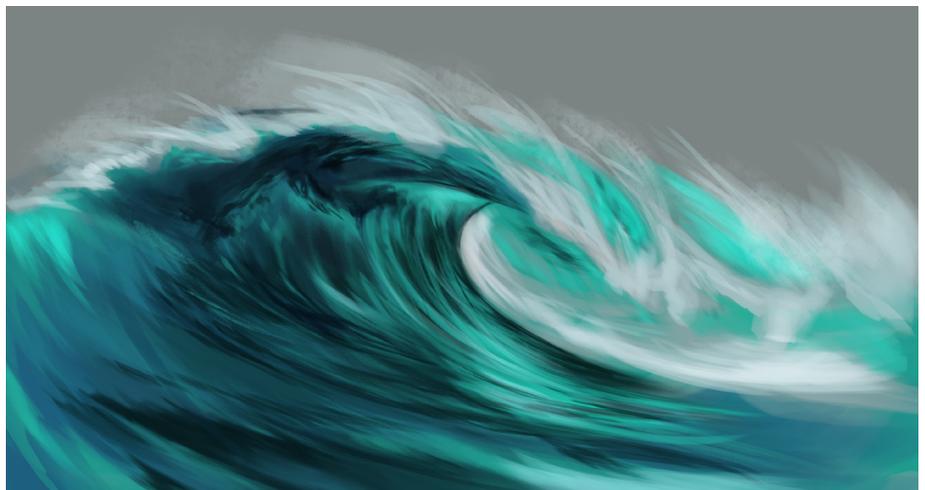
En los estudios de olas el objetivo de estudio era en comprender cómo se elevan las olas y como se mueven a través del mar. Una ola es una onda que se genera dentro del océano, cuando esta onda choca contra el fondo marino se levanta. Si el fondo fuese uniforme, como el de una playa por ejemplo, la ola ganará la misma altura que el tamaño de la longitud de onda que esté chocando con el fondo. Una vez que la ola es tan grande que no es capaz de sostener su peso cae, generando una forma cilíndrica en el interior. Un factor importante es el viento, si este entra por el frente de la ola empujará la pared haciendo que esta se mantenga más distancia y generando así olas mas grandes. (Fig 39)

La textura que se genera en el interior de la ola, toma la dirección de la corriente de la ola. Entender como funciona esta textura es lo que realmente ayudó a comprender la forma de las olas. La textura en cuestión tiene forma estriada en dirección de la corriente y destaca sobretodo en las luces y las sombras; las estrías serán mas alargadas si la corriente tiene más velocidad. Esta textura es lo que en esencia permite representar cualquier cosa como si estuviera compuesta por agua.



(Fig 40.) Fernando Rodríguez Aguilera
Estudio de perspectiva, tema olas.

En la tercera figura sobre olas (**Fig 41.**) se estudió el agua como un material. El agua, cuando se encuentra en gran cantidad, funciona como un elemento semitransparente. Se comprendió como semitransparente porque en determinado momento adquiere color, y este color va a depender directamente del foco lumínico, el entorno y la cantidad de agua. El agua torna más oscura en función de las partículas disueltas en ella, y de igual manera, se oscurecerá dependiendo de la distancia que esté el fondo. Si tenemos un foco de luz fuerte que retro ilumina el agua, generará un efecto “incandescente” pareciendo que en determinado momento emite luz. Por otro lado si iluminamos de frente un gran volumen de agua, el material actuará más parecido a un espejo y encontraremos reflejos del entorno en su textura. Es por eso que si contemplamos olas en un atardecer, estas van a parecer casi naranjas en sus crestas y a medida que resbala la luz por la superficie se crea un juego de luces muy particular. Como resultado se observarán contrastes entre luz máxima y sombra muy repentinos. También si se observa el interior de la ola se pueden ver una gran variedad de colores grandiantes a medida que esta se levanta de la superficie, perdiendo opacidad y ganando color en función del grosor que tiene la pared de agua y desde dónde esta iluminada.



(Fig 41.) Fernando Rodríguez Aguilera
Estudio de material, tema olas.



(Fig 42.) Fernando Rodríguez Aguilera
Estudio de profundidad.

4.5.2 Estudios interior del agua.

Al comienzo de este apartado ya se habló del concepto de la talasofobia y ya se experimentó el tema del interior del agua. Pero este boceto se enfocó más en como interpretar el agua en un sentido técnico. Cómo se funde la luz hacia la profundidad y cómo esta dispersa la luz en forma de cono, hasta que progresivamente se funde a negro. Además se evaluó en como los elementos se tiñen por el color del agua iluminada. Entender este concepto facilitó el crear la atmósfera subacuática.



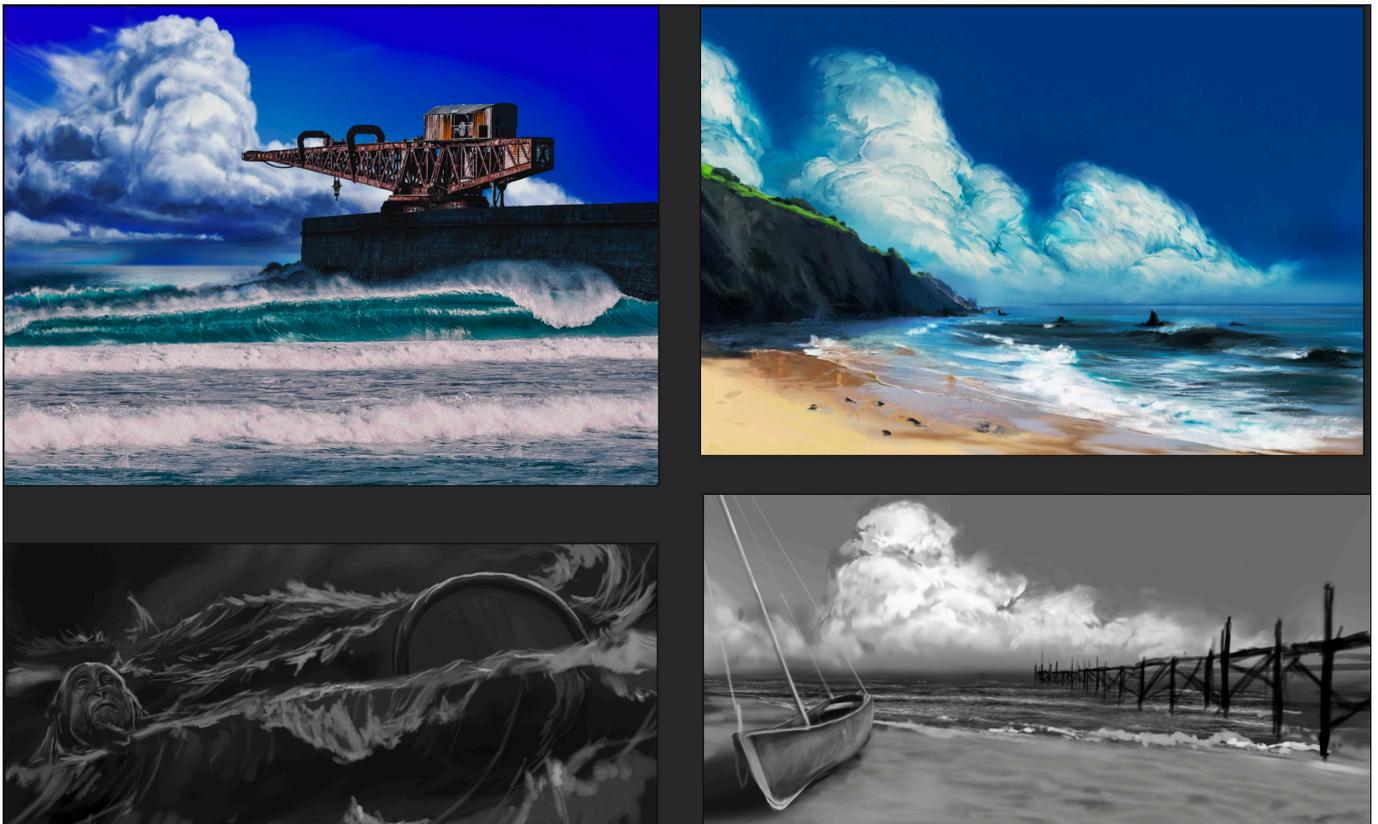
(Fig 43.) Fernando Rodríguez Aguilera
Estudio de nubes.

4.5.3 Estudios nubes y su forma

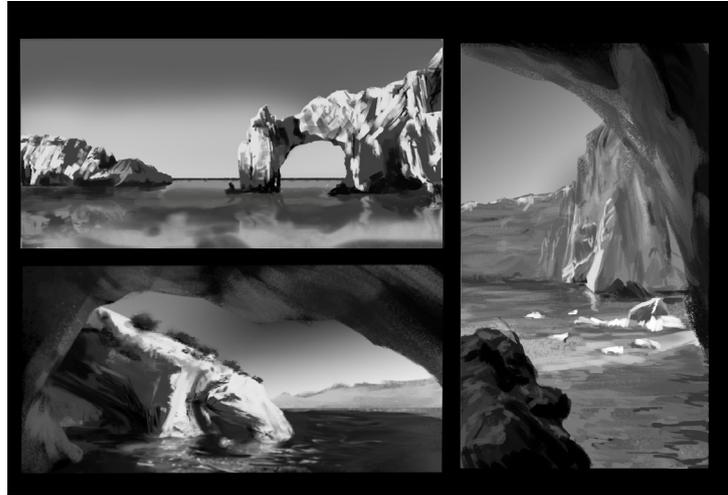
Un idea descartada fue utilizar las formas orgánicas de las nubes como líneas de fuerza, que guiase al espectador a través de la ilustraciones. Pero al final se emplearon como un elemento compositivo que ayudara a crear contraste en determinadas áreas del cuadro, ayudando así con la perspectiva atmosférica.

4.5.4 Ideas descartadas.

En este apartado hay gran cantidad de bocetos descartados. Hay que resaltar estos apuntes por el aprendizaje que suponen. Entender el fallo como un maestro es la manera mas llevadera para continuar creando sin temor a acabar cansado de la actividad de pintar y dibujar. Algunas imágenes llegaron ha estar completamente finalizadas y se descartaron por el hecho de no encajar con el marco narrativo o compositivo de este TFG.



(Fig 44.) Fernando Rodríguez Aguilera
Matepainting e ilustraciones descartadas.



(Fig 45.) Fernando Rodríguez Aguilera
Estudio de costas en grisalla.



(Fig 46.) Fernando Rodríguez Aguilera
Ilustración finalizada descartada.

El terminar muchas de las ilustraciones aún sabiendo que no llegarían a salir en la colección es algo a destacar. Esto ha llevado a practicar muchísimo más con las herramientas digitales explorando diferentes expresiones artísticas. En definitiva, esto se traduce en un mejor producto final.

4.6 ARTE FINAL

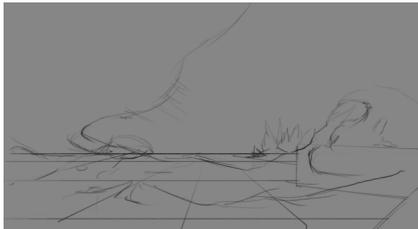
A continuación se explican los pasos realizados para la creación de las seis ilustraciones finales, a su vez se explicará que sensaciones quieren crear las diferentes ilustraciones y que diferentes planos se han utilizado para ello.

Es importante señalar que se han evitado el uso de la edición fotográfica como balances de color, ajustes de tono o contraste. El objetivo de esto es que el resultado final tuviera esa naturalidad característica de los cuadros clásicos.

Todas las ilustraciones se han realizado de con técnica digital, en la herramienta de Photoshop, pero hay que destacar que su proceso creativo a se ha respetado la técnica de la pintura tradicional.

4.6.1 Ruptura en puerto

En primer lugar se realizaron varios bocetos hasta encontrar un Gran plano general que describiese la escena. Se aplicando en esta búsqueda los conceptos básicos de perspectiva ya mencionados. **(Fig 47.)**



(Fig 47.) Trabajo a línea, primera ilustración.

Color:

Seguidamente se realizaron campos de color y manchas muy difusas para explicar de manera sencilla el esquema del paisaje. Los colores elegidos buscaban tener tonos neutros, siendo prácticamente grises con cierto tono cromático.

Los tonos más claros dibujaban la escena, describiendo la espuma del mar con ligeros degradados y las formas sensibles de la ola. Los tonos más oscuros creaban el contraste para describir elementos que tendrían más importancia posteriormente, jugando con el concepto de figura fondo.



(Fig 48.) Trabajo campos de color, primera ilustración.

Composición:

Compositivamente esta ilustración sigue un esquema clásico en el paisaje. 1/3 de tierra y 2/3 de cielo. Las líneas fundamentales de fuerza son horizontales otorgando al cuadro estabilidad típica del paisaje y se emplearon las diagonales y curvas a la hora de componer las olas y nubes. Esto con el fin de dar tensión y movimiento al cuadro. Por ultimo se posicionaron las olas y el la tormenta ocupando los dos tercios verticales exteriores dejando el centro vacío, manteniendo la sensación de amplitud.



(Fig 49.) Detalle del proceso, primera ilustración.

Realizados los campos de color se continuó añadiendo texturas a la escena. Teniendo siempre en presente las referencias. Para producir estas texturas se técnicamente se planteo como la técnica a la prima aplicado a la técnica digital. Grandes degradados para el comienzo, machas mas pequeñas valorando los tonos y buscando dar volumen a la obra. A continuación con pinceles texturizados daba detalle a las formas, como la espuma de mar, la silueta que tiene la ola encima del blanco, etc. Y finalmente se trabajaban las sombras máximas y las luces máximas, terminando así de darle el volumen a las figuras. **(Fig 49.)**

El final de la producción de la ilustración fue trabajar el cielo. En los paisajes tradicionalmente se trabaja de fondo a primer término. Pero en esta ilustración se entendió el cielo como una figura y no como un fondo. Ya que en la composición, el cielo, está ocupando el lugar del protagonista.



(Fig 50.) Proceso del cielo, primera ilustración.



(Fig 51.) Primer acabado, primera ilustración.

Al comienzo el cielo quería representar una cortina de lluvia. Como el frente nuboso que avanza. Probando diferentes formas curvas y triángulos (Fig 50.), pero la idea del cielo de expansión finalmente fue rechazada por el acabado. Le quitaba movimiento a la escena más que otorgárselo, quedando como un elemento muy plano y masivo en la composición en general.

Finalmente se optó porque ocupase todo el ancho de la ilustración funcionando como una diagonal que rompe con el horizonte. Esta diagonal se reforzó dando saturación al color del cielo y su finalidad es guiar al espectador de izquierda a derecha por todo el cuadro, terminado el lado derecho donde se encuentra la mayor cantidad de información. (Fig 51.)

La forma de las olas están construidas como líneas paralelas con un punto de fuga en medio justo de la ilustración, después estas paralelas se curvaron para darles el efecto caótico típico de las tormentas. En el primer término para dar proximidad se utilizaron colores más oscuros para dar peso y definición. Las olas más cercanas al horizonte se mezclaban con el azul del cielo y blanco utilizando aplicando la perspectiva atmosférica, dando como resultado una profundidad más verosímil.



(Fig 52.) Fernando Rodríguez Aguilera
Ruptura en puerto, 2023
Ilustración digital.
63 x 116 cm

4.6.2 Fuga en altamar.

Esta ilustración se ha realizado de una manera muy similar a la primera, pero ha habido algunas diferencias técnicas que merecen ser comentadas. El inicio de esta ilustración nace haciendo modificaciones de un precuadro y no desde el dibujo. **(Fig. 53)** Esta ilustración acabó siendo alterada varias veces debido a su forma demasiado clásica y que no terminaba de encajar con la atmósfera propuesta en el resto de ilustraciones.

Composición:

En composición se terminó optando por dar inclinación a la línea del horizonte para acentuar la inestabilidad y la tensión, un recuso aprendido en el cuadro de J.M. William Turner *Tormenta de nieve: Un vapor a la entrada del puerto, 1842*. De la misma manera se intentó en el fondo de esta ilustración utilizar las dos curvas empleadas en dicho cuadro. Pero esto daba como resultado una amalgama de colores muy poco legible para esta ocasión.

Se terminó optando para realizar el fondo como referencia la obra de Rembrandt: *Tormenta en el mar de galilea 1633*, con un acabado mucho más limpio y legible. Los estudios sobre J.M William Turner se enfocaron sobretodo para interpretar las olas, su dirección y forma caóticas.

Color:

El color continuó siendo fundamentalmente grises, para mantener la atmósfera nubosa. Pero se utilizaron ocres para representar la luz del ocaso, marcando los límites de las nubes. De la misma forma se emplea el azul, indicando dónde está la salida de la tormenta, la cual poco a poco se cierra. La forma del bote y su color fueron repintados con tonos más vibrantes para que hiciera mayor contraste con el fondo y ganase presencia la figura. Los colores saturados en definitiva han sido empleados para remarcar los puntos atencionales de la ilustración.



(Fig 53.) Primer concepto, segunda ilustración.



(Fig 54.) Primer acabado, segunda ilustración.



(Fig 55.) Fernando Rodríguez Aguilera
Fuga en altamar, 2023. Ilustración digital.
38 x 49 cm.

4.6.3 Impacto.

En esta ilustración se resolvió la perspectiva desde un plano subjetivo. Aunque las cualidades de esta perspectiva serán desarrolladas en profundidad en la siguiente ilustración, porque se trabajan los mismos aunque desde un punto de vista más complejo.

En el primer boceto de esta ilustración se utilizó un programa de modelado 3D llamado Blender, el cual permite crear diferentes escenografías y añadir cámaras dentro de estos modelados 3D. Esto permite emular cualquier escenario. Esta imagen fue trabajada posteriormente en Photoshop para crear el fondo y las olas. (Fig 56.)



(Fig 56.) Primer boceto, tercera ilustración.

La ilustración se fue realizando capa a capa como se comentó la primera ilustración. Las espumas del mar se ideó para que pareciera sólida, tenía por objetivo hacer que esta ilustración diera la sensación de estar parada en el tiempo. Si que es verdad que hay mucho movimiento en la escena, pero la espuma de mar se le fue dando un aspecto masivo, inspirado en las esculturas barrocas. Con este aspecto vetusto y una iluminación teatral aporta a la escena la sensación de drama y ansiedad que buscábamos representar.



(Fig 57.) Proceso, tercera ilustración.

Composición:

En la composición se tomo como referencia a Jhon Constable y su estudio de Troncos de árboles, 1821. Aplicando de la misma manera su uso de la ley de los tres tercios, centrando toda la atención en las dos intercesiones de inferiores y llenado la intersección superior izquierda. La tercera se dejo deliberadamente vacía, reservada para pequeños detalles atmosféricos. Así la obra respira y deja que una línea de fuerza diagonal sea la que impere en la escena.

Color:

En esta ilustración se redujo el uso de tonos medios y haciendo uso sobretodo de los blancos y los negros para crear contraste. Se colorearon las superficies como si estuvieran iluminadas por un foco de luz artificial, generando un ambiente más teatral.

Se rehicieron las manos y la barca buscando un mayor acabado y mejor cohesión entre las imágenes. Para hacer las manos se realizó una escala de grises y sobre esta se comenzó a añadir capas de color con baja opacidad para ir tiñéndolas. (Fig 58.)

En los pasos finales se añadieron algunos detalles como mayor cantidad de lluvia, espuma de mar difuminada para crear una remarcar la sensación de estar dentro del mar y se añadieron blancos para crear un alto contraste y la luz consiguiera mayor dramatismo.



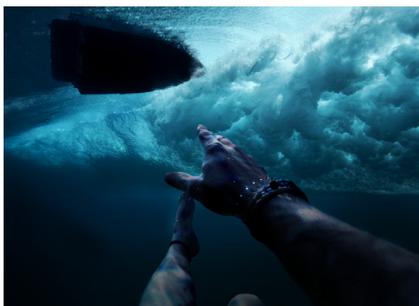
(Fig 58.) Manos en escala de grises, tercera ilustración.



(Fig 59.) Fernando Rodríguez Aguilera
Impacto, 2023. Ilustración digital.
46 x 38 cm.

4.6.4 Sepultura.

La cuarta ilustración fue un reto bastante interesante. Esta imagen representa el momento que más ansiedad puede generar mar: Cuando las olas caen sucesivamente encima de ti y estás atrapado por la fuerza de la corriente. Había que representar ese momento, y hacerlo a su vez bello. Si no fuera por esa ansiedad de estar enterrado en agua lo que veríamos puede ser de las escenas más majestuosas que podemos ver dentro del agua.



(Fig 60.) Primer boceto matepainting,
cuarta ilustración.

Se comenzó con la técnica del matepainting, que consiste en hacer un collage con diferentes fotografías y hacer que parezcan una gracias a la pintura digital. Esto serviría como primer boceto y tener así una idea muy concreta con lo que empezar a trabajar. (Fig. 60)

Composición:

Para crear una obra desde un plano subjetivo hay que ser muy conscientes de los elementos que recoge el cono de visión y como los distorsiona.



(Fig 61.) Primer paso, cuarta ilustración.



(Fig 62.) Segundo de paso, cuarta ilustración.

La información que vamos a representar tiene que nítida cuando se acerca a la línea del horizonte y a medida que los elementos de acercan al primer término deformar los sutilmente para dar esa sensación de proximidad. El orden de la composición es como en la primera ilustración pero invertido, dejando los 2/3 llenos la parte superior reforzando la sensación de inmersión. Hay dos líneas de fuerza que van guiando la mirada hasta la superficie y pasan por los elementos más importantes de la escena, la mano y el bote.

Color:

La paleta de color empleada aquí son azules ultramar, verdes y algo de amarillo para matizar las luces. Esta gama de color no pretender ser completamente realista, si no que busca que el espectador entienda lo que está viendo, haciendo mucho más sencilla la tarea de empatizar con el protagonista.

El proceso es como el de un paisaje normal, pintar de lo general a lo particular e ir definiendo poco a poco las formas. Se puso mucho empeño en la línea del horizonte, difuminando la línea en ciertas zonas y su definición en otras. Creando así el efecto de que la superficie parezca estar en movimiento. Como detalles finales se pintó la luz que se dispersa en el agua y unos tablones que enfatizaban la sensación de ingravidez. Estos dos elementos ayudar al espectador a situarse en la escena, ubicando la superficie y la profundidad.



(Fig 63.) Fernando Rodríguez Aguilera
Sepultura, 2023. Ilustración digital. 38 x 48 cm.

4.6.5 Los Restos.

La quinta ilustración se planeó como un puente narrativo entre la cuarta ilustración y sexta ilustración. Algo a destacar fue la realización de la arena, esta altera rápidamente su color en función de la cantidad del agua que esté pasando a través de ella. Esto hay que tenerlo en cuenta simultáneamente con los reflejos que el agua provoca. Para resolver esta textura se valoró con cuidado el tono de la arena, y encima de estos colores se añadieron las formas duras que generaban los reflejos. Hay que tener cuidado de respetar las luces máximas para no perder el efecto de brillo.

Composición:

Esta ilustración se ideó exactamente igual que un plano de detalle en el cine. Posicionando el objeto en el centro y subdividiéndolo en elementos más pequeños que ocupan dos intersecciones en la ley de los tres tercios.

Color:

La paleta vuelve a los grises pero esta vez en una clave luminosa más alta, generando la sensación de que la tormenta ya ha pasado. Los colores más saturados de nuevo se emplean para hacer destacar los elementos más importantes.



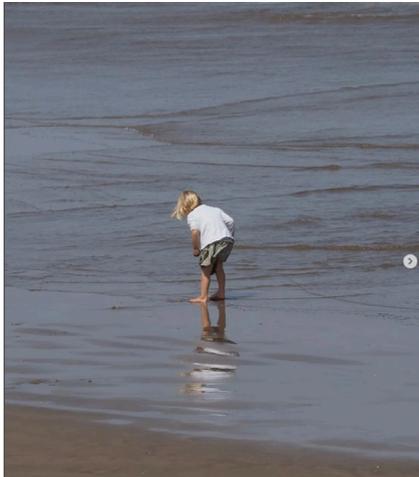
(Fig 64.) Proceso 1, quinta ilustración.



(Fig 65.) Proceso 2, quinta ilustración.



(Fig 66.) Fernando Rodríguez Aguilera
Los restos, 2023. Ilustración digital.
15,5 x 25,5 cm.



(Fig 67.) Miriam Antón
Fotografía en Laredo.

4.6.6 Luz de inocencia.

Para el desarrollo de la sexta ilustración se tomó como inspiración una foto hecha en la playa de Laredo, Cantabria se ve una niña anónima jugando con su reflejo en la arena. (Fig. 67)

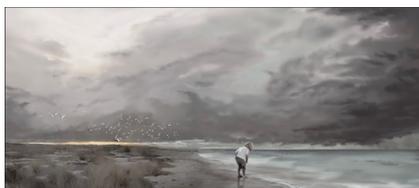
Esta imagen fue la inspiración para el comienzo de la colección. Es curiosa la manera en como percibe cada individuo un mismo ambiente. Para un pescador el lugar de trabajo. Para un surfista un lugar de ocio y competición. Esta reflexión acabó dando pie a querer contar las diferentes sensaciones que entraña el mar y después, esta idea, se transformara en contar mi propia experiencia.

Composición:

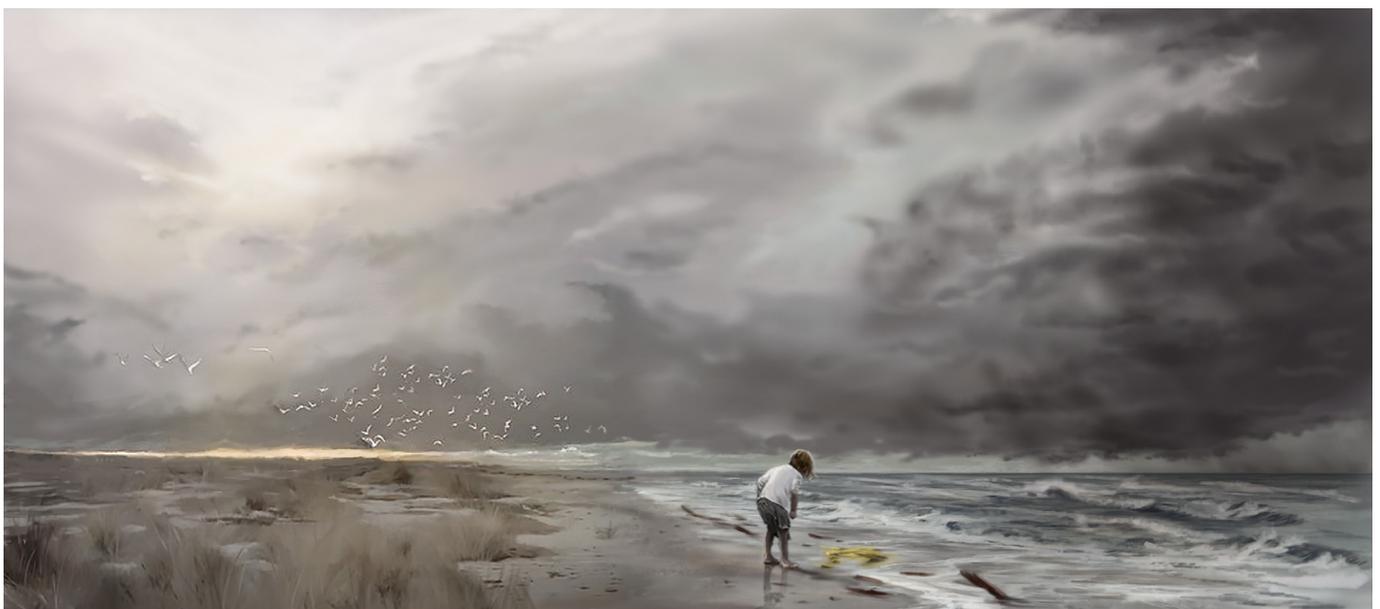
De este paisaje es el formato típico de líneas horizontales, pero a la hora de componer se dividió la ilustración por el eje central vertical, donde se encuentra la niña. Esta división genera la lectura dos escenas dentro de la imagen. A la izquierda se representará el amanecer de un nuevo día, con las palomas huyendo hacia ese nuevo día. A la derecha queda la tormenta desaparecido en el horizonte, dejando ver los primeros atisbos de cielo azul.

Color:

El ambiente de tranquilidad está reforzando por las luces tonales, donde cálida queda al lado izquierdo y la fría al derecho, mostrando una lectura de izquierda a derecha de que la tempestad está remitiendo y vuelve la calma.



(Fig 68.) Proceso, sexta ilustración.



(Fig 69.) Fernando Rodríguez Aguilera
Luz de inocencia, 2023. Ilustración digital.
25,5 x 55 cm.

4.7 CARPETA-COLECCIÓN: MAQUETACIÓN

La etapa final del proyecto fue la impresión de las ilustraciones y maquetación de una carpeta para que las contenga. *Agua, fuerza y sal* consta de una carpeta en tamaño A3 Plus, editada en cartulina sulfatada e ilustrada. También incluye las seis ilustraciones impresas en formato A3 en papel blanco de 200 gramos, liso, mate y una hoja de papel sulfurizado A3 con el texto de artista. Cada ilustración está firmada por el reverso, e indica el número de serie. La finalidad es la difusión y comercialización de las ilustraciones.

Para la impresión de las ilustraciones se ajustaron los valores de color, tamaño y resolución con el fin de abaratar su coste y facilitar su adquisición, además de reducir los gastos de envío.

El proyecto concluye con el producto de esta carpeta. Se barajaron varios estilos. Una vez decidido el diseño definitivo se maquetó en InDesing con las referencias para su producción y se llevó a imprenta.



(Fig 70.) Fernando Rodríguez Aguilera
Mukup 1, Diseño para: Carpeta-colección.



(Fig 71.) Fernando Rodríguez Aguilera
Mukup 2, Diseño para: Carpeta-colección.

5. CONCLUSIONES

Agua, fuerza y sal ha entrañado desarrollar muchas ramas del arte, desde la pintura y el dibujo más tradicional, hasta algo de diseño de producto y gran variedad de programas digitales de ilustración digital.

Este TFG ha supuesto un gran aprendizaje en diferentes ámbitos. En lo intelectual, aprender de los grandes maestros románticos y como entendían el mundo nos ha enriquecido sobretodo a nivel conceptual y simbólico. Por otra parte hemos aprendido la importancia que entraña una metodología de trabajo para desarrollar futuros proyectos. Un modo de trabajo que nos ha ayudado a desgranar las ideas que subyacen en las obras de grandes maestros y que deseamos trasladar a nuestro proceso creativo, logrando un estudio más reflexivo.

La mayor dificultad nos ha surgido en cómo implementar el plano subjetivo en las ilustraciones. En pintura existen pocas obras que aborde este tema directamente, y las ocasiones en las que se ha encontrado es de manera subjetiva, es decir, se supone que tiene que asumir el espectador de manera espontánea. Muchas veces no se sabe si el artista está utilizando este plano de manera consciente o aparece por pura imitación de lo que vemos. Al final ha habido que emplear recursos más contemporáneos donde este tipo de narración aparece de manera directa, sacando ideas relacionadas con el cine o los videojuegos, para después traducir estos lenguajes a la ilustración.

Profundizando en los aspectos técnicos, realizar este trabajo ha desarrollado en gran medida nuestras capacidades sobre herramientas digitales. El mayor desarrollo ha sido en software de pintura digital, pero ha habido que aprender también sobre programas de diseño, escultura o ilustración vectorial para sacar adelante facetas concretas del proyecto. Algunos ejemplos son: la creación de referencias visuales con modelos 3d, creación de mockups, realización de los troquelados, entre otros. Las herramientas digitales tiene sus propios recursos, como son la manera de representar texturas, crear diferentes pinceles y emular las luces. Comprender como funciona cada herramienta y que proceso está realizando dentro del software es algo fundamental para un artista digital que quiera abrirse paso en el mercado del arte. En el proceso de creación hemos comprobado que para llegar a un buen acabado hay que ser conscientes de que nos vamos a encontrar limitaciones, y hay aprender a cómo y donde encontrar la información para solventarlas.

Una cosa importante a destacar ha sido la ayuda que nos han proporcionado los compañeros de clase durante este trabajo. Ellos han optado por ramas diferentes a la nuestra como la serigrafía o diseño. Con ello, nos han proporcionado muchos detalles técnicos que nosotros hubiéramos pasado por alto, llegando así a un mejor acabado. Tener un equipo de compañeros que te apoya y tú a ellos es una de las cosas más importantes que nos podemos llevar la carrera.

La decisión de plantear el conjunto de las ilustraciones como una narrativa visual nos ha parecido algo muy interesante ya que a dotado a la colección de capas de profundidad en su apartado simbólico; además a otorgado unidad a las ilustraciones en su conjunto, definiendo una intención a sobre la que se ha sustentado el desarrollo de las mismas.

Creando esta colección se hemos podido dar vida nuestras experiencias, a nuestra manera de sentir el mar. Esto es algo que pueda sonar común en el ámbito de las Bellas Artes, sin embargo no ha sido hasta este trabajo final cuando nos hemos sentido preparados para hacerlo. Siempre habíamos procurado mantener las obras lejos de lo que es nuestra persona y este proyecto nos ha hecho romper con ese tabú que, nos habíamos inconscientemente autoimpuesto.

En conclusión, el desarrollo de este TFG ha sido una gran acercamiento al mundo profesional, sobretodo a la hora de materializar ideas y crear un perfil artístico más atractivo para las empresas que necesiten ilustraciones de manera asidua. Hemos crecido mucho en el dominio técnico de las herramientas digitales y sobre todo en desarrollo de ideas. Realizar este proyecto ha supuesto un gran reto, pero podemos decir que estamos satisfechos con el trabajo obtenido.

6. FUENTES REFERENCIALES

6.1 MONOGRAFÍAS

Rose-Marie & Rainer Hagen. *Los Secretos de las obras de arte 100 obras maestras en detalle*, Ed. TASCHN Bibliotheca Universalis.

Mary Hollingsworth. *Historia del arte, Tesoros del mundo*. Ed. TIKAL EDICIONES

Juan San Miguel, Concha Aguilera, Emilio Germán Muñiz y Ema Rosa Fondevila. *Historia universal del arte, El Siglo XIX Volumen 7*. Ed. SARPE

Juan San Miguel, Concha Aguilera, Emilio Germán Muñiz y Ema Rosa Fondevila. *Historia universal del arte, Biografías de artistas. Volumen 16*. Ed. SARPE

E.H Gombrich. *La historia del arte*. 16ª edición. Ed. PHIADON

James Gurney. *Luz y color*. Espacio de Diseño. Ed. Anaya Multimedia.

Scott Robertson & Thomas Bertling. *Cómo crear objetos y entornos con imaginación*. Espacio de Diseño. Ed. Anaya Multimedia.

Scott Robertson & Thomas Bertling. *Los fundamentos de la luz, la sombra y la reflectividad*. Espacio de Diseño. Ed. Anaya Multimedia.

Steven Huston. *Figure Drawing for Artists, Marking Every Mark Count*. Ed. Rockport Publishers.

Patick J.Jones foreword by Jeff Miracola. *Sci-fi & Fantasy. Oil Paintings Masterclass*. Ed. Korero Press.

6.2 WEBGRAFÍA

DOMESTIKA. *Tipos de planos cinematográficos y su importancia en la narrativa visual*. [Consulta: 2022-11-15] Disponible en:

<https://www.domestika.org/es/blog/4323-tipos-de-planos-cinematograficos-y-su-importancia-en-la-narrativa-visual>

ARTSTATION. Rembert Montald *Introduction to tthe Method*. [Consulta: 2022-11-17] Disponible en:

<https://www.artstation.com/learning/courses/8N/introduction-to-the-method/chapters/We8/introduction>

SCHOOLISM. Nathan Fowkes *Enviroment Desing workout* [CONSULTA 2022-12-24] Disponible en:

<https://schoolism.com/courses/concept-art/environment-design-workout-nathan-fowkes>

Jamer Gourney - Oficial Website [Consulta: 2023-02-14] Disponible en:

<https://jamesgourney.com>

Sean Layh Art [Consulta: 2023-04-23] Disponible en:

<https://seanlayh.com>

6.3 TFG

Ferrandiz Almagro, Azahar. *AETHER I: Concept art de un personaje y diseño de entornos*. UPV, Valencia 2021/2022

Lorente García, Paula. *A las 4:33. Pintura silente*. UPV, Valencia 2021/2022

Ismael Pons Pou. *Kaiyo, Diseño y creación de un personaje para League of legends*. UPV, Valencia 2021/2022

Amanda García Ordoñez. *Concept Art y diseño de personajes para el videojuego: The Rise of Thyra*. UPV, Valencia, 2017-2018.

Carlos Fernández Díaz-Salazar. *Apeiron Cards War*. UPV, Valencia 2016-2017

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1. Planning Inicial	9
Fig 2. Théodore Géricault La balsa de la Medusa, 1819 Museo del Louvre, París.	10
Fig 3. J.M. William Turner Tormenta de nieve: Un vapor a la entrada del puerto, 1842Tate Gallery,Londres.	10
Fig 4. Fernando Rodríguez Aguilera Ilustración Plano Geometral.	11
Fig 5. Fernando Rodríguez Aguilera Ilustración Plano de Cuadro.	12
Fig 6. Fernando Rodríguez Aguilera Ilustración Cono de visión Plano.	12
Fig 7. Fernando Rodríguez Aguilera Ilustración Cono de visión Inclinado, (Contrapicado.)	12
Fig 8. Fernando Rodríguez Aguilera Parque eólico Hiperion II.	13
Fig 9. James Gourney Vista Este desde el Castillo de Osbourne, 2010	13
Fig 10. Rembert Moltand Story Board: Rise from the deep, 2022	14
Fig 11. Peter Jackson El Señor de los anillos: El retorno del Rey Gran plano general, Minas Tirith, 2003	14
Fig 12. Quentin Tarantino Django Desencadeado Plano general, 2012	14
Fig 13. Alfred Joseph Hitchcock Psicosis Plano de Detalle, 1960	15
Fig 14. Fernando Rodríguez Aguilera Fragmento de vídeo surfearo.	15
Fig 15. Leonardo Da Vinci Estudios de agua salvando obstáculos y cayendo en un estanque, 1508-1509 Castillo de Windsor, Royal Collection	16
Fig 16. Leonardo Da Vinci Estudios de agua salvando obstáculos y cayendo en un estanque, 1509 Castillo de Windsor, Royal Collection	16
Fig 17. J.M. William Turner El Temeraire remolcado a dique seco, 1839 National Gallery, Londres.	17
Fig 18. John Constable Carreta de heno, 1821 National Gallery, Londres.	17
Fig 19. Caspar David Friedrich Abadía en robledal, 1809 Alte Nationalgalerie, Berlín.	17
Fig 20. Claude Lorrain Paisaje y sacrificio a Apolo, 1662-1663 Abadía de Anglesey, Cambridgeshire	18
Fig 21. J.M. William Turner Dido fundando Cartago, 1815 National Gallery, Londres.	18
Fig 22. Análisis compositivo de las líneas de fuerza.	20
Fig 23. John Constable Troncos de árboles, 1821 Museo Victoria and Albert, Londres.	21
Fig 24. Troncos de árboles en retícula 3/3.	21
Fig 25. Caspar David Friedrich Rocas cretáceas en Rügen, 1818 Museo Oskar Reindhardt, Winterthur.	22
Fig 26. Caspar David Friedrich Dos hombres en el mar al crepúsculo, 1817 Museo Oskar Reindhardt, Winterthur.	22
Fig 27. Sean Layh The Wreck, 2015-2018 Colección privada.	23
Fig 28. Sean Layh Joan of Arc Heard Voices, 2022 Melbourne, Australia.	23
Fig 29. Rembert Moltand Algunas viñetas terminadas de Rise from the deep, 2022	24
Fig 30. James Gurney Waterfall City, 1988 Colección privada.	24
Fig 31. David Hockney Una salpicadura más grande,1988 Tate Britain. Londres, Reino Unido.	24

Fig 32. Fernando Rodríguez Aguilera Ilustraciones al óleo y carbón, tema talasofobia.	25
Fig 33. Fernando Rodríguez Aguilera Ilustraciones al óleo, naufragios.	26
Fig 34. Moodboard inicial.	27
Fig 35. Moodboard Final.	27
Fig 36. Color script inicial.	28
Fig 37. Color script final.	28
Fig 38. Storyboard en color.	29
Fig 39. Fernando Rodríguez Aguilera Movimiento de ondas, tema olas.	30
Fig 40. Fernando Rodríguez Aguilera Estudio de perspectiva, tema olas.	30
Fig 41. Fernando Rodríguez Aguilera Estudio de material, tema olas.	31
Fig 42. Fernando Rodríguez Aguilera Estudios interior del agua.	31
Fig 43. Fernando Rodríguez Aguilera Estudio de nubes.	32
Fig 43. Fernando Rodríguez Aguilera Matepainting e ilustraciones descartadas.	32
Fig 45. Fernando Rodríguez Aguilera Estudio de costas en grisalla.	33
Fig 46. Fernando Rodríguez Aguilera Ilustración finalizada descartada.	33
Fig 47. Trabajo a línea, primera ilustración.	34
Fig 48. Trabajo campos de color, primera ilustración.	34
Fig 49. Detalle del proceso, primera ilustración.	34
Fig 50. Proceso cielo, primera ilustración.	35
Fig 51. Primer acabado, primera ilustración.	35
Fig 52. Fernando Rodríguez Aguilera Ruptura en el puerto, 2023 Ilustración digital.	35
Fig 53. Primer concepto, segunda ilustración.	36
Fig 54. Primer acabado, segunda ilustración.	36
Fig 55. Fernando Rodríguez Aguilera Fuga en alta mar, 2023. Ilustración digital.	37
Fig 56. Primer boceto, tercera ilustración.	37
Fig 57. Proceso, tercera ilustración.	38
Fig 58. Manos en gris, tercera ilustración.	38
Fig 59. Fernando Rodríguez Aguilera Impacto, 2023. Ilustración digital.	39
Fig 60. Primer boceto Matepainting, cuarta ilustración.	39
Fig 61. Primer paso, cuarta ilustración.	40
Fig 62. Segundo de paso, cuarta ilustración.	40
Fig 63. Fernando Rodríguez Aguilera Sepultura, 2023. Ilustración digital	40
Fig 64. Proceso 1, quinta ilustración.	41
Fig 65. Proceso 2, quinta ilustración.	41
Fig 66. Fernando Rodríguez Aguilera Los restos, 2023. Ilustración digital.	42
Fig 67. Miriam Antón Fotografía en Laredo.	42
Fig 68. Proceso, sexta ilustración.	42
Fig 69. Fernando Rodríguez Aguilera Luz de inocencia, 2023. Ilustración digital.	42
Fig 70. Fernando Rodríguez Aguilera Mukup 1, Diseño para: Carpeta-colección	43
Fig 71. Fernando Rodríguez Aguilera Mukup 2, Diseño para: Carpeta-colección	43

8. ANEXOS

8.1 CARPETA DE ILUSTRACIONES

Se adjunta un PDF con la maquetación lista para llevar a imprenta de la colección de *Agua, Fuerza Y Sal*. La maquetación de esta carpeta se ha realizado con Adobe InDesign y se compone por todas las obras finales.

8.2 BOCETOS E IDEAS DESCARTADAS

También se adjunta un segundo PDF con todas las imágenes realizadas durante el proyecto para que puedan ser apreciadas con mayor detalle.

9. OSD



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Este TFG nace por pura admiración al mar. Como surfista, he estado íntimamente relacionado con este. Todo este trabajo entraña un gran respeto a toda la vida y áreas marinas, de hecho los lugares donde este trabajo tendría mayor acogida serían asociaciones de surf, club náuticos o asociaciones de pecadores.

Gran parte de este TFG se basa en enseñar la naturaleza del mar y el porqué deberíamos respetarlo como medio. Más de tres mil millones de personas dependen de la biodiversidad marina para vivir. Desde las asociaciones de surf se realiza un gran trabajo en la educación y protección de las playas y costas. Haciendo que desde jóvenes seamos conscientes de los vertidos al mar, como plásticos y aguas residuales. No han sido pocas veces en las que aquí en Valencia, no ha sido posible entrar al agua como por ejemplo escapes de aguas fecales cerca de la Patacona o residuos del puerto cerca de Pinedo. Con esto quiero decir que como surfistas vivimos todas estas negligencias de primera mano y somos conscientes del daño que pueden causar.

Por otro lado ya hay personas que están trabajando en estos problemas, y si colaborásemos juntos el impacto positivo podría ser mucho mayor. Con este proyecto se puede llegar a un público que vive cerca del mar, pudiendo alentar a los ciudadanos de evitar el deterioro de las aguas costeras y playas. Toda acción cuenta para mejorar la calidad de nuestros mares.

OSD 3: Mantener las playas limpias mejora el bienestar y la salud de las poblaciones costeras, de la misma manera el turismo se vería beneficiado ya que las costas serían parajes más agradables.

OSD 6: Este trabajo muestra la naturaleza del mar y su belleza. Mantener este medio así es responsabilidad de todos, por eso dentro del surf, se hacen grandes esfuerzos en mantener las costas limpias. Se realizan diferentes actividades para mantener las costas limpias, desde los pequeños clubes deportivos hasta grandes asociaciones como la WSL (World Surfing League).

ODS 14: Este trabajo muestra los océanos como un medio ambiente vivo y salvaje. Con esto se expresa el mayor de los ecosistemas marítimos y oceánicos.

OSD 17: Uno de los principales lugares donde se puede exponer este trabajo son zonas donde la población este expuesta a estos problemas de una manera más cercana. Colaborar con asociaciones deportivas o portuarias plataforma muy adecuada para denunciar estos problemas medioambientales