



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Meredith. Diseño de personajes

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Rodríguez Pérez, Sara

Tutor/a: Poveda Coscollá, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024



## RESUMEN

Este trabajo de final de grado se centra principalmente en la creación y el desarrollo del diseño de personajes para la novela "Meredith".

Por lo tanto, en este proyecto nos adentraremos a definir las claves estéticas de la novela, diseños de los personajes que la protagonizan y algunos de sus props, trabajando así en el desarrollo creativo previo a la publicación de una novela.

A través de esta serie de personajes que he desarrollado partiendo de una idea propia original, pretendo conseguir transmitir la esencia de la historia que será narrada próximamente, así como sus cualidades estéticas, su atmósfera, las cuales le relacionan con lo lúgubre, lo siniestro y lo oscuro.

## SUMMARY

This final degree project focuses mainly on the creation and development of the character design for the novel "Meredith".

Therefore, in this project we will delve into defining the aesthetic keys of the novel, designs of the characters that star in it and some of their props, thus working on the creative development prior to the publication of a novel.

Through this series of characters that I have developed based on my own original idea, I intend to convey the essence of the story that will be told soon, as well as its aesthetic qualities, its atmosphere, which relate it to the gloomy, the sinister and the dark

## **PALABRAS CLAVE**

Diseño personajes

Ilustración

Fantasmas

Amor

## **KEYWORDS**

Character design

Illustration

Ghosts

Love

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	6
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	7
2.1. Objetivos	7
2.2. Metodología	8
<b>3. MARCO TEÓRICO</b>	9
<b>4. DESARROLLO DE “MEREDITH”</b>	11
<b>4.1. Descripción de “Meredith”</b>	11
4.1.1. Referentes	12
4.1.1.1. Glen Keane	12
4.1.1.2. Jin Kim	13
4.1.1.3. Deanna Marsigliese	15
4.1.1.4. Laia López	16
4.1.1.5. Charlie Bowater	17
4.1.1.6. La novia cadáver	17
4.1.2. Argumento y estética	19
<b>4.2. Personaje de Meredith</b>	20
4.2.1. Introducción del personaje	20
4.2.2. Bocetos previos y estudios	21
4.2.3. Props	23
4.2.4. Expresiones y poses	23
4.2.5. Line up	25
<b>4.3. Personaje de Ewan</b>	25
4.2.1. Introducción del personaje	25

4.2.2. Bocetos previos y estudios	26
4.2.3. Props	28
4.2.4. Expresiones y poses	29
4.2.5. Line up	30
<b>4.4. Personaje de Carmichael</b>	<b>31</b>
4.2.1. Introducción del personaje	31
4.2.2. Bocetos previos y estudios	32
4.2.3. Props	33
4.2.4. Expresiones y poses	34
4.2.5. Line up	35
<b>4.5. Personaje de Cornelia</b>	<b>35</b>
4.2.1. Introducción del personaje	35
4.2.2. Bocetos previos y estudios	36
4.2.3. Props	37
4.2.4. Expresiones y poses	38
4.2.5. Line up	40
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>41</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>42</b>
<b>7.REFERENCIAS</b>	<b>44</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>45</b>
<b>8.1. ODS</b>	<b>45</b>
<b>8.2. Meredith Artbook</b>	<b>45</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto parte de una idea propia original que obtuve a partir de un sueño y se centra en la creación y desarrollo del diseño de personajes para una futura novela, "Meredith". En esta memoria se encontrarán los objetivos principales de este proyecto, como definir las claves estéticas de la novela, diseñar los personajes que la protagonizan y algunos de sus props, llevando a cabo el desarrollo creativo necesario centrado en sus protagonistas previo a la publicación de la obra.

La historia de estos personajes se caracteriza por una atmósfera sombría, amenazante y oscura, elementos que se reflejarán de cierta manera en el diseño de sus personajes. A través de este trabajo, se pretende transmitir la esencia de la historia, explorando sus cualidades estéticas y temáticas mediante sus protagonistas. Cada personaje ha sido desarrollado a partir de mi visión personal, con la intención de demostrar a nivel técnico el manejo y el control sobre el dibujo, la anatomía humana y el movimiento.

Se incluyen también en este trabajo una descripción del argumento de la narrativa de los personajes, sus referentes, moodboard<sup>1</sup> de cada uno de los protagonistas acompañados de una introducción sobre estos, bocetos previos, prop<sup>2</sup>, expresiones faciales, expresiones corporales, ciertos diseños de vestimenta y line up. Este proyecto permitirá una comprensión integral del universo de "Meredith" y su representación visual, estableciendo una base sólida para la eventual publicación de la novela.

1. *Moodboard*. Un collage con imágenes, cuyo objetivo es transmitir una idea.
2. *Prop*. Elementos físicos que los personajes usan o llevan en una película, una serie, una obra de teatro o un videojuego.
3. *Line up*. Personaje puestos en fila para mostrar su diseño final.

## 2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

En cuanto a los objetivos planteados, el primero es el desarrollo completo tanto estético como psicológico de 4 personajes, basados en una historia propia original para una futura novela.

Estos cuatro personajes son Meredith, Ewan, Carmichael y Cornelia, y su proceso de desarrollo seguirá unas partes concretas, como la creación de sus respectivos moodboards, indagar en sus características emocionales, espirituales, atributos y actitudes, además de la ejecución de multitud de bocetos para entender las formas de su cuerpo, su estilo, sus expresiones, etc.

En segundo lugar, busco que estos cuatro personajes transmitan la esencia de la historia, tanto a nivel estético como psicológico. Esta historia recibe el nombre de su protagonista, “Meredith”, y su esencia principal se relaciona con una atmósfera lúgubre y oscura, pesimista y decadente, es por eso que de alguna manera se manifiesta en sus personajes a través de los colores poco saturados y grises, además de mediante sus expresiones corporales y faciales.

Como tercer objetivo se encuentra realizar una serie de bocetos expresivos, gestuales y con movimiento de los 4 personajes, es decir, aplicar los conocimientos sobre la expresión corporal a través de ellos. En mi historia son importantes los sentimientos y como se manifiestan a través de los personajes, por lo que es fundamental que sean estos creíbles para el espectador, pues eso es algo que sin duda nos permite darle vida.



## 2.2. METODOLOGÍA

La metodología a la hora de llevar a cabo este proyecto comenzará a desarrollarse en primer lugar a través de una investigación y documentación profunda por diferentes referentes, tanto cinematográficos como narrativos para complementar y saber sobrellevar la idea que yo principalmente tenía en la cabeza.

Tras haberme alimentado de muchas referencias visuales, realizaré un brainstorming<sup>3</sup> sin pensar mucho con palabras que me vengan a la cabeza al pensar sobre estos personajes y su historia.

El siguiente paso consistirá en realizar una especie de briefing<sup>4</sup>, es decir, comenzaré a escribir profundamente sobre la vibra de la historia, sus claves estéticas, como yo percibo a los personajes, cómo son sus personalidades...etc. Indagaré tanto en la representación formal de estos, como en la emocional y la contextual por lo que una vez terminado este paso, llevaré a cabo un mapa conceptual<sup>5</sup> sobre ellos y su historia, además de una serie de moodboards.

Tras esto, al fin empezaré a desarrollar la parte práctica, realizando diferentes bocetos y estudios sobre el aspecto de cada uno de los personajes, expresiones faciales, gestos, actitudes corporales, estudios de peinado, de su mirada y de gran diversidad de cosas. Una vez finalizada la práctica de los personajes, brevemente indagaré en los props de cada uno de los personajes y posteriormente a todo esto le seguirá su correspondiente estudio del color.

3. *Brainstorming*. Técnica de pensamiento creativo para aportar nuevas ideas y resolver problemas.

4. *Briefing*. El briefing de un proyecto es una breve descripción de los elementos clave del mismo.

5. *Mapa conceptual*. Representaciones visuales de información donde las ideas quedan organizadas.

### 3. MARCO TEÓRICO

El diseño de personajes a través del *concept art*<sup>6</sup> es un componente esencial en la creación de novelas visualmente enriquecidas. El objetivo principal es desarrollar personajes que no solo sean visualmente atractivos, sino también coherentes con la narrativa y capaces de comunicar emociones y personalidades de manera efectiva. Digamos pues que en las novelas, estos personajes deben ser capaces de transportar a los lectores al mundo ficticio, además de servir como una base sólida para la visualización y el desarrollo posterior de la historia.

La evolución del diseño de personajes en la literatura ha sido influenciada por la ilustración, y más recientemente por el *concept art*, una disciplina que combina elementos de diseño y narrativa visual pues se trata de una parte integral en el desarrollo de una historia.

A la hora de crear unos personajes existen unos principios fundamentales que guían su diseño como que un personaje debe ser reconocible por su forma básica, ayudando a que sea memorable y fácilmente identificable. Por otro lado también este debe tener una paleta de colores específica, los cuales deben reflejar la personalidad del personaje, su rol en la historia, sus estados emocionales o características especiales.

A su vez se debe tener en cuenta las proporciones y la anatomía, las cuales deben estar en consonancia con su rol y contexto dentro de la historia, ya sean más realistas o estilizadas según el tono de la novela. También la ropa, los accesorios y las características distintivas (como cicatrices o tatuajes) pueden proporcionar información adicional sobre la historia y la personalidad del personaje.

El proceso de diseño de personajes para novelas y *concept art* sigue varias etapas: en primer lugar para iniciar un proyecto de diseño de personajes, lo primero es tener una idea y sin lugar a dudas, el objetivo es desarrollarla al máximo,

6. *Concept art*. Ilustraciones que ayudan a transmitir ideas claras de manera visual.

explorando todas las posibilidades y creando conceptos que ayuden a dar vida a esas ideas iniciales sobre el supuesto diseño final. No es necesario que estas primeras ideas sean completamente claras; el desarrollo busca definir claramente lo que puede surgir de un rasgo, una forma, un color, un concepto o incluso un atributo psicológico, la información necesaria para empezar a esbozar y dibujar es mínima.

Se debe también realizar una investigación de referentes, recolectando referencias visuales y contextuales que inspiren el diseño del personaje, considerando aspectos históricos, culturales y estilísticos. Se debe, tras esto, esbozar las ideas iniciales, explorando diferentes direcciones para el personaje, hasta acabar refinando los bocetos iniciales en dibujos más detallados, definiendo aspectos clave como postura, expresiones faciales y detalles de vestimenta. Agregar color y detalles para darle vida al personaje experimentando con técnicas de sombreado, es muy importante para la visualización final del proceso.

Digamos que el diseño de personajes consiste en una exploración y estudio constantes de cómo podría verse el resultado final, donde se modifican y prueban diferentes características físicas, de ropa e incluso de personalidad, pero es crucial definir la personalidad al comienzo del desarrollo, ya que puede aportar muchas cualidades que enriquecen el dibujo y el diseño. Se refleja esto en el personaje, provocando así que a través de dicho proceso, fácilmente puedas descubrir la historia de este, lo que ha vivido, cómo ha reaccionado y cómo ha cambiado a partir de sus experiencias. Además de los rasgos psicológicos, es igualmente interesante ver cómo se relaciona con su entorno, lo cual puede referirse a su situación y localización, que sin lugar a dudas, influyen en su aspecto visual o en su interacción con otros personajes.

A modo de conclusión, el diseño de personajes y el concept art son disciplinas multifacéticas que combinan arte, psicología y narración. Comprender sus principios y procesos es crucial para crear personajes que no solo sean visualmente

atractivos, sino que también se conecten emocionalmente con los lectores y enriquezcan la narrativa de la novela. Estas disciplinas, cuando se integran de manera efectiva, pueden transformar una historia escrita en una experiencia visual y emocionalmente envolvente.

## 4. DESARROLLO DE “MEREDITH”

### 4.1. Descripción de “Meredith”

Este Trabajo de Final de Grado surgió a través de una idea personal a partir de un sueño que tuve hace muchos años y que ha ido madurando en mi mente desde entonces. Soñé con una joven que hablaba bajo las estrellas con su amado, el cual era un fantasma que reposaba sentado en la barandilla a su lado. La elección de la ilustración y el diseño de personajes como soporte artístico en este proyecto se debe a que estas son las disciplinas que más disfruto y en las que encuentro mi mayor inspiración y creatividad.

Además, una de las influencias más importantes a la hora de llevar a cabo este trabajo fueron las asignaturas de dibujo y movimiento que cursé a lo largo de toda la carrera, y que han sido especialmente influyentes en mi estilo de dibujo, proporcionándome las herramientas y técnicas necesarias para capturar la esencia de los personajes que tanto buscaba transmitir, dotándolos de vida y movimiento, haciéndolos no solo visualmente atractivos sino también emocionalmente resonantes y llenos de dinamismo<sup>7</sup>. A través de este proyecto, he profundizado también en definir las claves estéticas de la novela que en un futuro será desarrollada más detenidamente, y detalladamente mediante los diseños de los personajes principales y algunos de sus accesorios, asegurándome de que cada elemento refleje la atmósfera que caracteriza a "Meredith". Este proceso no solo ha sido una

7. *Dinamismo*. Sensación de movimiento, acción o energía.

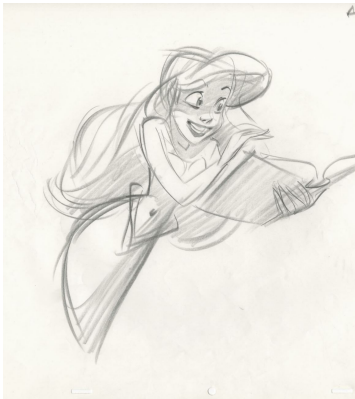


Fig 1, Glen Keane: *Boceto de Ariel para "La Sirenita"*.



Fig 2, Glen Keane: *Estudio poses "Enredados"*



Fig 3, Glen Keane: *Estudio expresiones de Rapunzel para "Enredados"*.

exploración artística, sino también una profunda inmersión en la narrativa y en el mundo que he creado.

Cada trazo y cada diseño en este proyecto buscan transmitir la pasión que siento por el dibujo y el cariño que mantengo por estos personajes, preparando así el terreno para su futura publicación. Espero que, al dar vida a estos personajes y su mundo, pueda compartir con otros la fascinación y la ilusión que inicialmente me inspiraron a soñar con "Meredith". Este proyecto es una culminación de mis pasiones, habilidades y el viaje personal de transformar un sueño en una realidad visual y narrativa.

#### 4.1.1. Referentes

##### GLEN KEANE:

Glen Keane, nacido el 13 de abril de 1954 en Abington, Pensilvania, es un animador, autor, ilustrador y director estadounidense. Keane es famoso principalmente por su trabajo animando personajes para Walt Disney Studios y además, es hijo de Bill Keane, el conocido creador de la popular tira cómica *Family Circus*.

En 1974, Glen Keane se unió a Disney, y trabajó en los estudios hasta 2012, año en que decidió renunciar.

El interés de Keane por el arte se cultivó desde que era niño, al observar el trabajo de su padre como caricaturista<sup>8</sup>.

Ha participado en una gran variedad de proyectos como "Bernardo y Bianca", "Pedro y el dragón Elliot", "Policías y ratones", "Oliver y su pandilla", "La sirenita", "Bernardo y Bianca en Cangurolandia", "Aladdín", "La bella y la bestia", "Pocahontas", "Tarzán", "El planeta del tesoro", "Enredados".

Finalmente, como hemos mencionado, fue el 23 de marzo de 2012 cuando después de haber trabajado alrededor de 37 años en Disney, Glen Keane dejó Walt Disney Animation Studios.

He escogido a Glen Keane como uno de mis referentes en este proyecto porque su obra siempre ha influido indudablemente

8. *Caricaturista*. Dibujante de caricaturas.

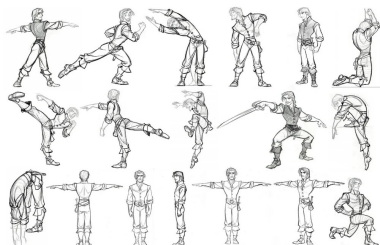


Fig 4, Glen Keane: *Estudio expresión corporal de Flynn Ryder para "Enredados"*.



Fig 5, Jin Kim: *Estudio expresiones de Elsa para "Frozen"*.



Fig 6, Jin Kim: *Estudio expresiones de Anna para "Frozen"*.

en mi manera de dibujar. Admiro mucho su fluidez en el dibujo, su línea dotada de personalidad y la frescura de todos sus bocetos. Realiza un estudio brutal del movimiento y del gesto, algo que en mis dibujos trato de lograr también. Adoro como juega con el lápiz, con tan solo ver sus bocetos puedes imaginar los movimientos de su mano al realizarlos.

### JIN KIM:

Jin Kim es un animador coreano que lleva trabajando en Walt Disney Animation Studios desde 1995, siendo así el primer coreano en formar parte del equipo de animación de Disney. Ha contribuido al diseño de personajes en la mayoría de las películas recientes, como "Tiana y el sapo", "Enredados", "Frozen", "Big Hero 6" y "Vaiana". En sus primeros años como animador, participó en películas como "Hércules", "Tarzán", "El emperador y sus locuras" y "El planeta del tesoro". Es uno de los animadores más destacados por sus diseños conceptuales y hojas de expresión facial de personajes de Disney.

Algo importante a destacar es que Kim sufre de daltonismo rojo-verde<sup>9</sup>. y debido a las políticas de admisión en las universidades coreanas de la época, no pudo ingresar a una escuela de arte, por lo que terminó estudiando economía en la universidad. A pesar de ello, admirablemente persistió en desarrollar sus habilidades de dibujo y finalmente logró iniciar una carrera como animador.

En 2016, Hong Sung-ho, presidente de Locus Studios, convenció a Kim para que regresara a Corea del Sur y asumiera el rol de director creativo ejecutivo en el largometraje de animación "Red Shoes", que se estrenó en julio de 2019. Según Hong, en ese momento, Kim sentía que ya no tenía nada nuevo que diseñar en Disney, ya que el estudio se enfocaba en desarrollar secuelas en lugar de películas originales, además, Kim estaba encantado de trabajar nuevamente con un equipo de animación coreano

9. *Daltonismo rojo-verde*. Variedad más frecuente de deficiencia de visión de colores en seres humanos.



Fig 7, Jin Kim: *Boceto de Vaina para "Vaiana"*.

por primera vez desde su experiencia inicial en la industria de la animación en Corea del Sur.

En mayo de 2018, Kim volvió a Los Ángeles para trabajar en la película de Netflix "Over the Moon", dirigida por el también animador ya mencionado de Disney, Glen Keane. Para agosto de 2019, Kim se había unido a un nuevo proyecto en Disney, contribuyendo a las películas "Raya y el último dragón" y "Encanto".

He escogido también a Jin Kim como referente por motivaciones parecidas con respecto al anterior artista mencionado, la expresividad de sus dibujos es extraordinaria, el estudio del movimiento y del gesto son también dos de sus puntos fuertes que más logran captar mi atención. Debo señalar que personalmente también consigue gustarme mucho el orden dentro de su desorden, es decir, el hecho de que sus dibujos luzcan tan limpios a pesar de ser simples bocetos y estudios a lápiz, poseen una personalidad muy especial.

Pero sin lugar a dudas, lo que más caracteriza a este artista es su capacidad para estudiar a la perfección las expresiones faciales, es reconocido fundamentalmente por este motivo en el mundo artístico. Me resulta muy inspirador pues es algo en lo que con hincos busco mejorar notablemente.



Fig 8, Jin Kim: *Serie de bocetos de Flynn Ryder para "Enredados"*.



Fig 9, Deanna Marsigliese: *Estudio vestimentas para "Los Increíbles".*



Fig 10, Deanna Marsigliese: *Estudio expresiones faciales para "Luca".*

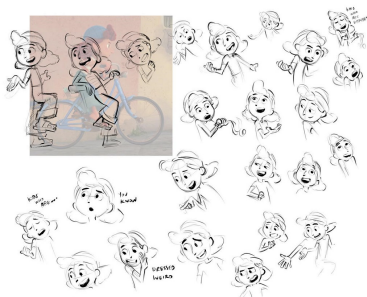


Fig 11, Deanna Marsigliese: *Estudio expresiones corporales para "Luca".*

## DEANNA MARSIGLIESE:

Deanna Marsigliese es una directora de arte de animación italo-canadiense que reside en San Francisco, CA.

Especializada en narrar historias a través del diseño de personajes, Marsigliese es famosa por haber trabajado en Pixar Animation Studios desde 2012, en proyectos como "Soul", "Onward", "Toy Story 4", "Los Increíbles 2", "Bao", "Del Revés" y "El viaje de Arlo". Pero es importante destacar que, recientemente, Deanna desempeñó el papel de directora de arte de personajes y artista principal de los bocetos de animación para la película "Luca" de Pixar.

Antes de unirse a Pixar, Marsigliese trabajó como animadora 2D y diseñadora de personajes independiente, en diversos proyectos de cine, televisión y comerciales, además también fue profesora de Animación Clásica en Seneca College en Toronto, Canadá, durante seis años.

Actualmente, Marsigliese disfruta dirigiendo talleres, dando conferencias y participando en paneles de discusión a nivel mundial, con el objetivo de inspirar a otros con su pasión por la animación y el diseño.

Si algo es importante a destacar de Deanna es que esta es una gran aficionada a la moda vintage y posee una predilección por la bisutería de gran tamaño. Cuando necesita inspiración, se dedica a viajar por el mundo con una mochila sorprendentemente pequeña, saltando a la pura aventura.

Lo que más he tratado incorporar en mi trabajo teniendo a Deanna Marsigliese como una de mis referentes es el estudio de la personalidad característica de sus personajes. Me encanta su diseño de ropa, telas y trajes, su simpleza y pulcritud. Como grata fan de diseñar vestuario y ropa para personajes, me resultaba imposible no incorporar a esta artista como una referencia a la hora de crear a mis protagonistas.





Fig 12, Laia López: *Bocetos personajes para "Royalty Witches"*.

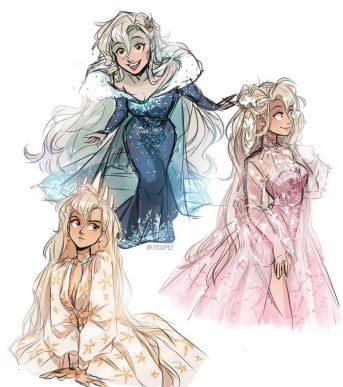


Fig 13, Laia López: *Bocetos vestimenta de Diana "Strawberry Moon"*.



Fig 14, Laia López: *Bocetos expresiones faciales de Mulán.*

### LAIA LÓPEZ:

Nacida en Barcelona en 1994, Laia López es una destacada ilustradora española. Graduada en Bellas Artes, ha desarrollado su estilo artístico único de manera autodidacta, además sus creaciones han ganado gran popularidad gracias a las redes sociales, acumulando más de un millón de seguidores en Instagram. Regularmente actualiza sus cuentas con bocetos y fanarts, compartiendo su proceso creativo tanto en medios digitales como tradicionales, y hoy en día indudablemente se encuentra entre las ilustradoras más reconocidas de España.

En 2018, publicó su primer artbook titulado "Gleaming", una colección de sus ilustraciones inéditas, y desde entonces, ha lanzado sus dos propias novelas gráficas, "Strawberry Moon" y "Blue Moon".

Además de sus propios proyectos, Laia es reconocida por ilustrar obras muy famosas de otros autores, como Laura Gallego y Marta Álvarez.

Laia es mi ilustradora favorita desde que comencé a dibujar seriamente, descubrí sus dibujos online y desde entonces se ha convertido en mi mayor inspiración. Es por ello que en general su estilo de dibujo ha influido notablemente al mío. En muchas características, mis personajes se ven muy influenciados por su estilo.

Personalmente me gusta mucho su tipo de línea y su manera de colorear, lo agradable visualmente que son sus dibujos además de lo bien dibujados que están sus personajes, en cuanto a proporción, expresividad, personalidad y movimiento. El arte de Laia me ha ayudado a crecer mucho como artista, y es por ello que es una de mis referencias más importantes.

### CHARLIE BOWATER:

Nacida en el Reino Unido en 1988, Charlie Bowater recibió su mayor inspiración y aprendizaje a partir de dibujos animados



Fig 15, Charlie Bowater: Bocetos personajes para concept art.

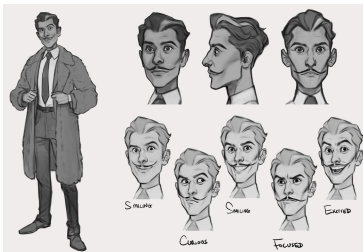


Fig 16, Charlie Bowater: Diseño de personaje 1 para concept art.

de los 90 y películas de Disney. Actualmente, trabaja como artista conceptual e ilustradora independiente a tiempo completo, habiendo participado en una variedad de proyectos, que incluyen arte conceptual y de marketing para videojuegos, trabajos editoriales, tutoriales, ilustraciones y portadas de libros.

En 2017, ganó el premio a la mejor portada de libro para adultos jóvenes de Goodreads por "An Enchantment of Ravens". Entre algunos de sus clientes más reconocidos se encuentran Penguin Random Hous, Houghton Mifflin Harcourt, HarperCollins, Simon & Schuster y Bloomsbury.

Charlie Bowater es una artista que conocí recientemente, pero no pude evitar incorporarla como una de mis referentes en este proyecto. Su concept art es espectacular, su diseño de personajes impecable. De nuevo en ella también destaco la pulcritud de sus bocetos finales, aspecto que también trato de otorgar a los míos. Su uso de los grises y de una línea ciertamente transparente, resultan una influencia importante en la mayoría de mis bocetos.



Fig 17, Charlie Bowater: Diseño de personaje 2 para concept art.

“LA NOVIA CADÁVER”- TIM BURTON:

"La novia cadáver" es una película estrenada el 23 de septiembre de 2005 en Estados Unidos. Esta se basa en un cuento popular ruso-judío del siglo XIX y está ambientada en



Fig 18, Tim Burton: *Frame 1* "La novia cadáver".

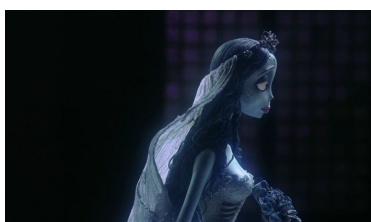


Fig 19, Tim Burton: *Frame 2* "La novia cadáver".

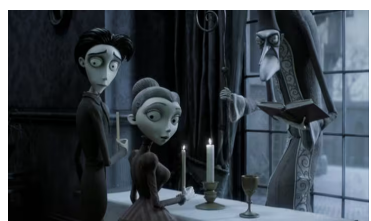


Fig 20, Tim Burton: *Frame 3* "La novia cadáver".

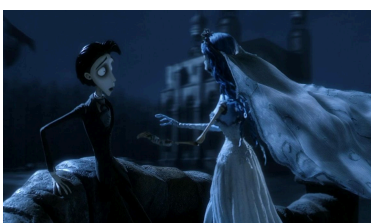


Fig 21, Tim Burton: *Frame 4* "La novia cadáver".



Fig 22, Tim Burton: *Frame 5* "La novia cadáver".

un pueblo ficticio de la era victoriana. Es dirigida por Tim Burton y Mike Johnson, filmada en los estudios 3 Mills utilizando la técnica de stop motion. Johnny Depp presta su voz al protagonista, Víctor Van Dort, marcando su debut como actor de doblaje, junto a Helena Bonham Carter, quien interpreta a Emily, la novia cadáver.

Ambientada en una aldea europea del siglo 19, esta película de animación cuenta la historia de Víctor, un joven que es llevado repentinamente al inframundo al casarse accidentalmente con una misteriosa novia que es un cadáver. La película refleja el estilo y los temas macabros distintivos de Tim Burton, explorando la interacción entre la luz y la oscuridad y el conflicto de estar atrapado entre dos mundos irreconciliables. La vida se presenta como un lugar monótono y gris, en contraste con la muerte, que en la película es retrata como colorida y alegre. La película guarda similitudes con anteriores obras de Burton, como "Pesadilla Antes De Navidad" y "Beetlejuice", especialmente en las escenas que muestran al inframundo y sus habitantes.

La novia cadáver se encuentra indudablemente entre una de mis referencias pues es una de mis películas favoritas, de las que más me marcó cuando era niña. Al instante quedé hipnotizada y seducida por su atmósfera oscura, macabra siniestra y lúgubre por lo que, desde luego en este proyecto, a nivel estético resulta una de las referencias más importantes y de la que más ha influido la historia y sus personajes. Mientras los diseñaba y pensaba en su entorno, me venía continuamente a la mente la cinematografía de esta película. Soy una gran admiradora de todas las obras de Tim Burton en general, de su manera de contar historias y grandes reflexiones humanas a través de una sensación específicamente siniestra y peculiar.

### 4.1.2. Argumento y estética

El argumento de esta novela se centra en Meredith, una joven médium<sup>10</sup> perteneciente a una familia de la alta sociedad victoriana que ayuda a las almas de las personas ya fallecidas atrapadas en el plano astral a deshacerse de las cosas que todavía tienen pendientes, pues son estas las que les impiden liberarse y poder ascender hacia la luz.

A sus 19 años, entrando en una dura etapa de conocimiento de ella misma, Meredith encuentra por los caprichos del destino a Ewan, un joven fantasma que vaga desdichado al no recordar nada de su anterior vida, tratando de descubrir quien fue una vez, que es lo que tiene pendiente y por que aún sigue atrapado en ese horrible limbo.

Sus dos corazones quedan para siempre entrelazados y poco a poco a lo largo de esta historia van descubriendo, junto al resto de personajes, lo que implica ser humano, crecer, sufrir y amar con toda nuestra alma a los demás.

Una de las características fundamentales de esta historia es su atmósfera, pues es el medio por el cual conseguiremos conectar con ella en totalidad.

Su atmósfera es siniestra, oscura, misteriosa y repleta de luces tenues... en algunos puntos llega a ser macabra y enigmática.

Los colores poseen poca saturación y todos se inclinan hacia tonos grisáceos. El ambiente se siente muy frío y en las escenas principales no hay mucha iluminación.

Es importante destacar que esta historia se ubica en la Inglaterra del 1800, en otoño, época en la que durante la plena revolución industrial los humanos aún parecen ser esclavos de su muy equivocada moral. Dicho contexto influye indudablemente en la novela, y es por esto que sus escenas parecen estar dotadas de un extraño pesimismo y desesperanza. Sobre todo esta sensación tan específica se ve reflejada en su protagonista principal, Meredith, sumergida en un mar de melancolía, desesperanza y sufrimiento.

10. *Médium*. Persona que supuestamente puede ponerse en comunicación con el espíritu de un muerto.

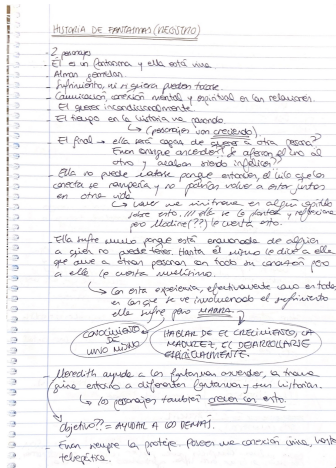


Fig 23: Anotaciones personales para el argumento "Meredith".

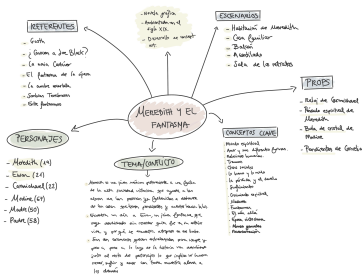


Fig 24: Mapa mental para el desarrollo de "Meredith".



Fig 25: Moodboard sobre la historia "Meredith".



Es médium desde que era una niña y se dedica a ayudar a los fantasmas que vagan desdichados, permitiendo a estos descubrir lo que tenían pendiente para así poder sus almas ir hacia la luz y ascender a un plano superior.

Meredith recibió una educación muy estricta en casa, por lo que siempre ha estado bastante oprimida y cohibida. A pesar de ello, la caracteriza el hecho de tener una mente muy abierta para su edad, gracias a todo lo que ha aprendido de los espíritus.

Es melancólica, inocente, amable, humilde, comprensiva, sensible, independiente, soñadora, reservada, generosa, solitaria, espiritual, inteligente... Es una joven que reflexiona demasiado y siente las cosas emocionalmente mucho.

Cuida mucho de todo el mundo, tanto a vivos como a muertos, buscando siempre aliviar todo sufrimiento ajeno. Meredith está enamorada de Ewan, el joven fantasma que un día apareció en su vida buscando como el resto, ayuda y consuelo, sin llegar a esperar que ambos acabarían perdidamente enamorados el uno del otro y, sin lugar a dudas, condenados a vivir un amor imposible.

#### 4.2.2. Bocetos previos y estudios

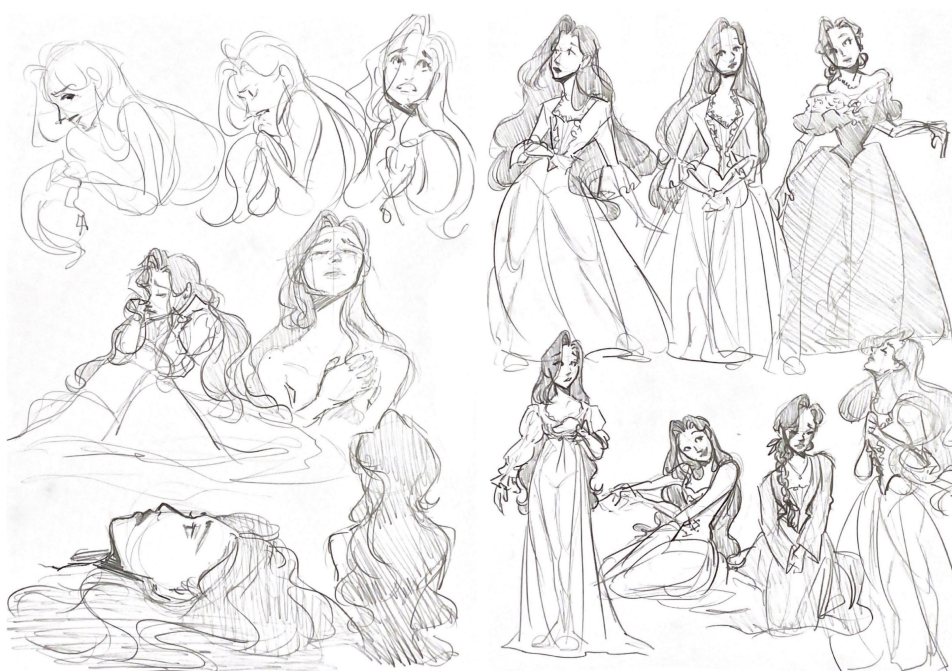


Fig 27: Bocetos y estudios previos de Meredith 1

Los siguientes bocetos están realizados con lápiz y muestran un estilo suelto y expresivo, a través de un trazo fluido y ligero, permiten capturar el movimiento y las emociones de Meredith eficazmente. Las líneas no están completamente cerradas ni muy definidas, lo que aporta un sentido de dinamismo y naturalidad a las poses. Las líneas delgadas y sutiles se combinan con trazos más oscuros para resaltar características importantes, como los ojos, la boca y las manos.

Digamos que en conjunto, a través de la técnica de estos bocetos, he conseguido capturar la esencia de Meredith, mediante un sentido claro de movimiento y emoción.

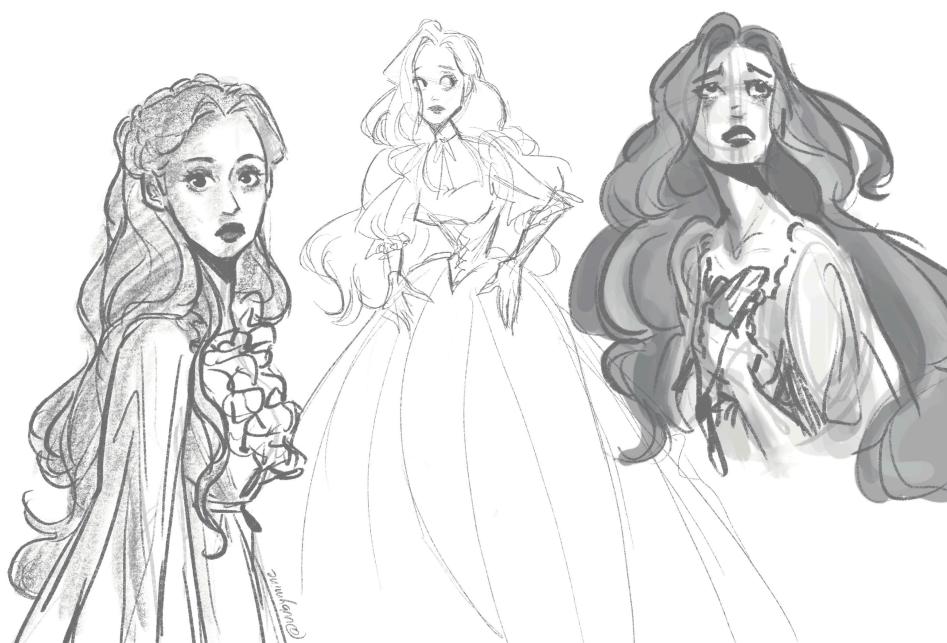


Fig 28: Bocetos y estudios previos de Meredith 2

### 4.2.3. Props



Fig 29: Prop de Meredith

Este collar, diseñado como un amuleto de médium, es una pieza clave para la protagonista. Consta de una cadena delicada que sostiene un colgante en forma de gota, adornado con intrincados detalles ornamentales en la parte superior. El centro del colgante está embellecido con una piedra azul brillante, rodeada por un marco decorativo. En esta piedra es donde la protagonista concentra todas sus energías positivas, utilizándola como protección en situaciones críticas contra espíritus de baja vibración. El diseño del amuleto refleja su función esencial, combinando belleza y simbolismo en una joya que es tanto un accesorio, como una herramienta vital para su seguridad espiritual.

### 4.2.4. Expresiones y poses

Este estudio de expresiones tanto faciales como corporales de Meredith, destaca por sus trazos sueltos y fluidos. Las



expresiones varían desde la sorpresa y tristeza hasta la felicidad y la ira, utilizando líneas definidas y sombreados sutiles para resaltar los rasgos faciales clave. El cabello, dibujado con líneas ondulantes, acompaña y realza cada expresión, aportando dinamismo.

Los trazos son ligeros y expresivos, dando vida a cada postura con un sentido claro de acción y emoción. En conjunto, este estudio demuestra mi cierta habilidad técnica para capturar y comunicar emociones de manera efectiva y estilísticamente coherente.

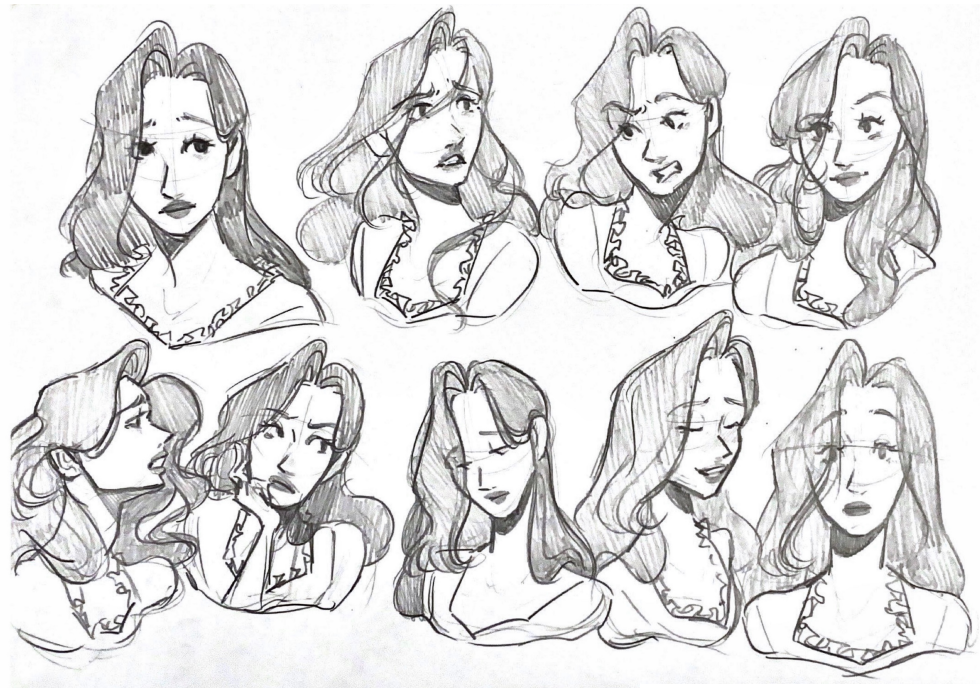


Fig 30: Expresiones faciales de Meredith

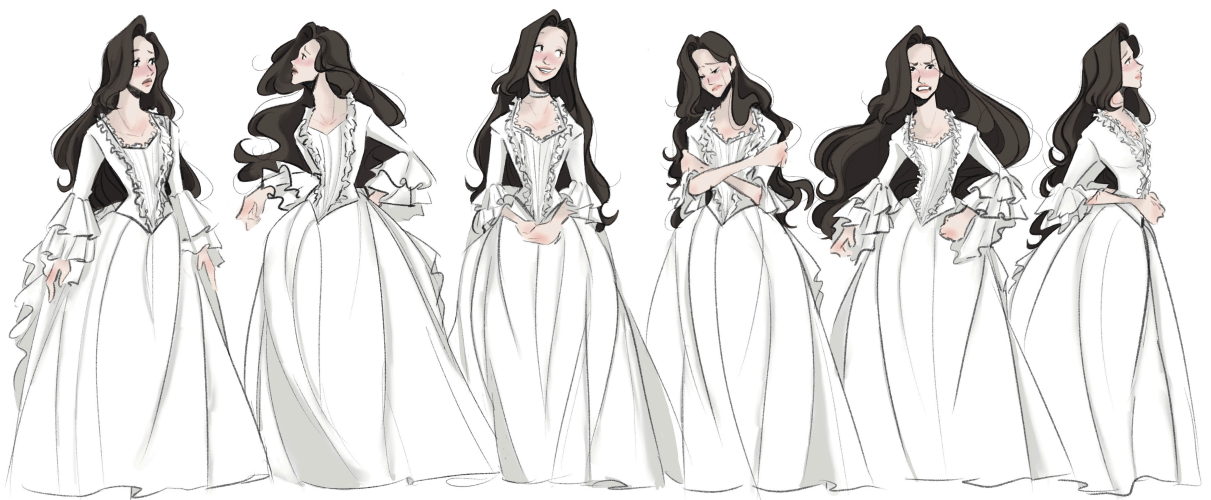


Fig 31: Expresiones corporales de Meredith



Ewan es el segundo protagonista más importante de este proyecto.

Es un joven de 20 años de complexión delgada y muy pálido, tiene una melena más o menos larga. Al ser un fantasma puede flotar y atravesar todo tipo de objetos.

Ewan es un joven honesto y directo pero muy reflexivo, al igual que Meredith. Le caracteriza su gran valentía y su carácter decidido. Al mismo tiempo es muy tranquilo y dulce, muy empático y sensible.

Efectivamente, Ewan está muerto, pero no recuerda absolutamente nada de su reciente vida, ni quién era ni cómo murió. Debe descubrir que es lo que tiene pendiente para poder ascender, como el resto de espíritus atrapados en ese horrible limbo de incertidumbre.

Ewan es un joven muy carismático, positivo, lleno de esperanza y ansias por vivir. Posee tanta vida dentro que resulta difícil aceptar que está muerto.

Ewan despertó como fantasma a los pies de un acantilado, sin entender lo que había pasado y sin capacidad para recordar nada.

Ewan y Meredith se ayudarán mucho mutuamente a lo largo de su historia y descubrirán, a través del auténtico amor, las lecciones de vida más importantes.

#### 4.3.2. Bocetos previos y estudios

De nuevo, en estos bocetos busqué capturar al personaje a través de la soltura y el movimiento, jugando con que este es un fantasma y posee más ligereza y versatilidad. Las poses dinámicas sugieren movimiento y flexibilidad, mientras que la variación en las expresiones faciales añade dinamismo al personaje. Quise experimentar también con el uso de un fondo negro y dibujar encima con trazos blancos para crear un efecto más dramático y fantasmagórico, destacando la fluidez y el dramatismo en la representación del personaje.

A pesar de dibujar de una manera más suelta, se mantienen los detalles de la vestimenta, identificando claramente a Ewan.

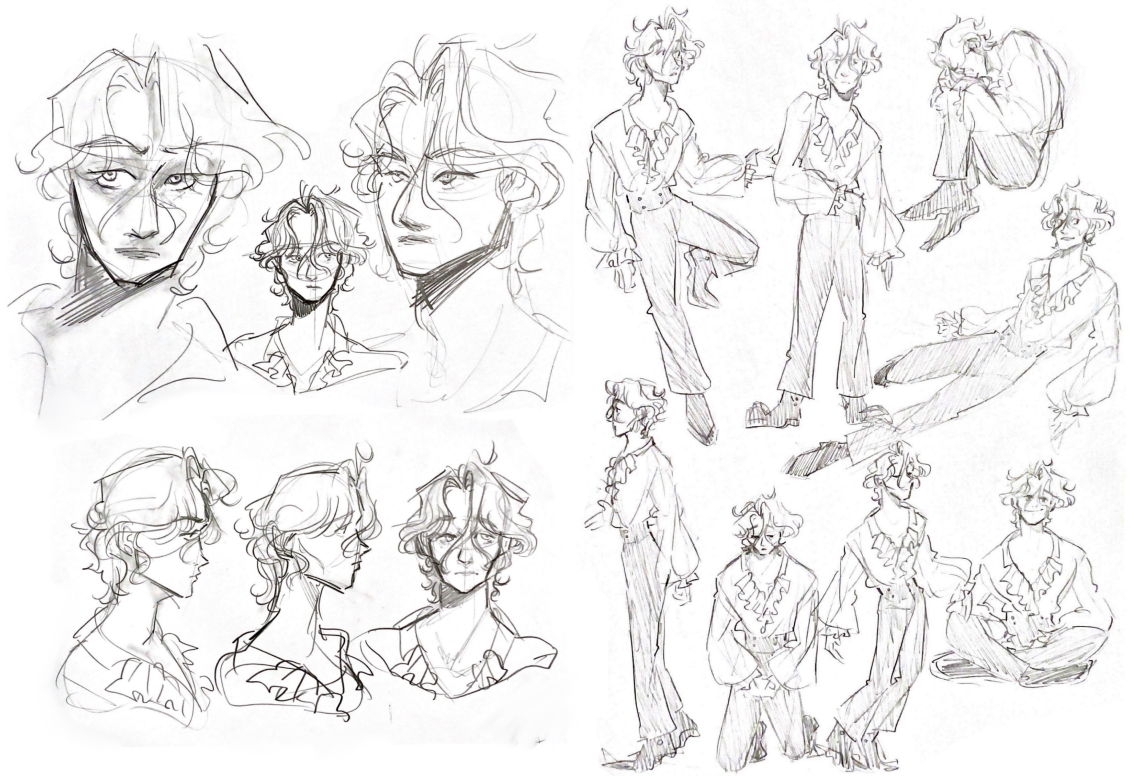


Fig 34: Bocetos y estudios previos de Ewan 1

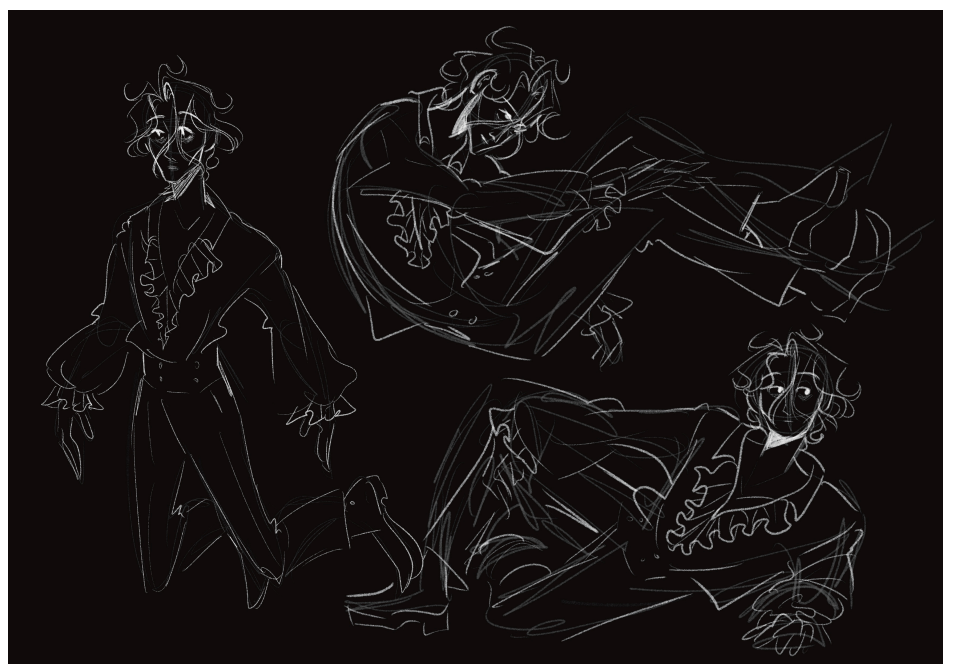


Fig 35: Bocetos y estudios previos de Ewan 2

## 4.3.3. Props



Fig 36: Prop de Ewan

Este cuaderno perteneció a Ewan cuando estaba vivo, utilizado por este para anotar sus descubrimientos, inquietudes y dilemas más emocionales. La cubierta es de cuero marrón envejecido, con manchas y parches que muestran su uso constante, además se encuentra atado con una correa para proteger su contenido. En su interior se observan páginas amarillentas llenas de escritos densos y dibujos, incluyendo diagramas y esbozos importantes, incluso algunos papeles sobresalen, indicando adiciones apresuradas. Este prop no solo se trata de un objeto de uso diario para Ewan cuando aún conservaba vitalidad, sino que también es un testimonio tangible de la vida y los pensamientos de este antes de convertirse en un fantasma. Representa su legado y la profundidad de su carácter, añadiendo una capa emocional y significativa a su historia.

#### 4.3.4. Expresiones y poses

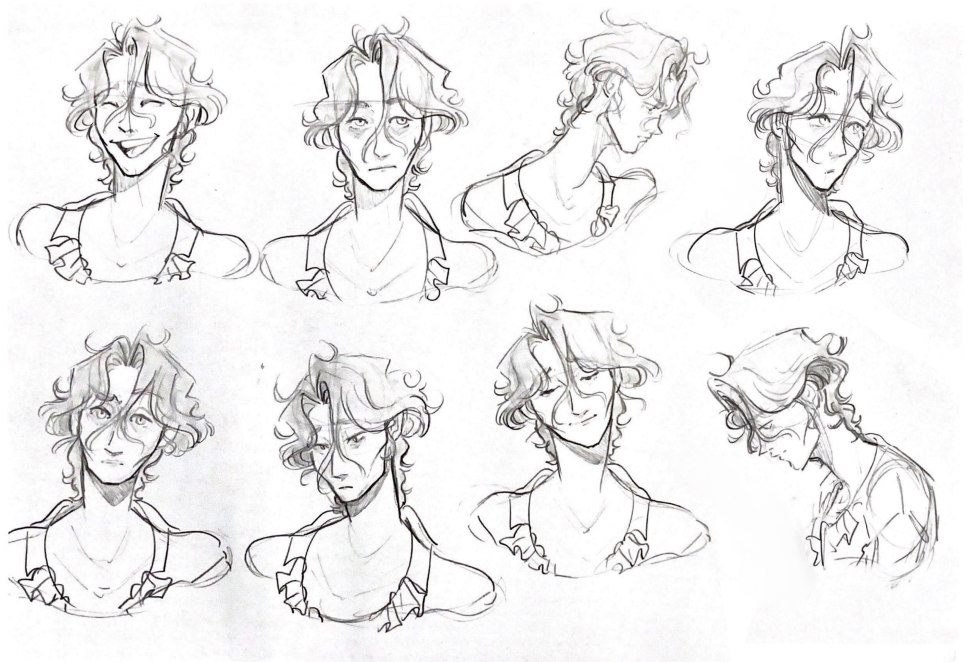


Fig 37: Expresiones faciales de Ewan



Fig 38: Expresiones corporales de Ewan

Este análisis de las expresiones faciales y corporales de Ewan, destacan por su fluidez y movimiento, pues son sus trazos

sueltos junto con sombreados sutiles los que subrayan los rasgos más importantes del personaje. A través de este estudio se demuestra una habilidad técnica notable para infundir vida y movimiento a cada postura del personaje y desde luego, este conjunto de bocetos demuestran cierto entendimiento del movimiento y la anatomía humana.

Es importante señalar que en el caso de Ewan, he utilizado tonos azulados y grises para conseguir transmitir la idea de que es este un fantasma.

#### 4.3.5 Line up

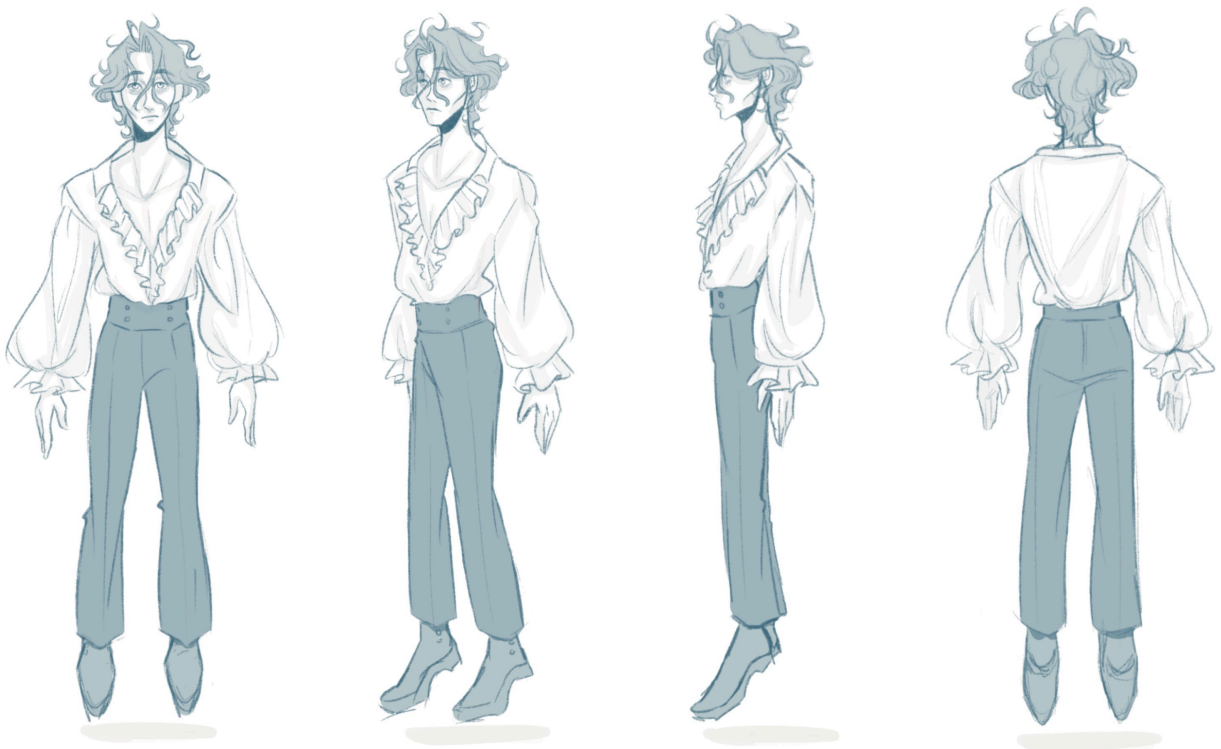


Fig 39: Line up de Ewan





confort únicamente con su presencia. Es capaz de entregar su corazón en un puño a todos los que ama y luchar por el bienestar de estos antes que por el suyo propio.

Es una persona muy determinada, tiene muy claros sus objetivos y no se rinde hasta ser capaz de poder llevarlos a la realidad. Lo que más desea Carmichael es la paz y la estabilidad, encontrar a alguien a quien ame con quien compartir su vida y vivir en sencillez.

Será en la historia un apoyo fundamental para Meredith, quien le aportará claridad y cariño incondicional, y será Carmichael sin duda el personaje que más aportará realismo y conciencia dentro de una trama repleta de caos emocional.

#### 4.4.2. Bocetos previos y estudios

Estos bocetos de Carmichael se caracterizan especialmente por la exhaustiva búsqueda para llegar a comprender sus expresiones faciales y su estructura corporal. Sin duda, al tratarse de un personaje más robusto, el uso de un trazo más oscuro y algo más grueso, permite que estos dibujos demuestren un poco más de firmeza y determinación.

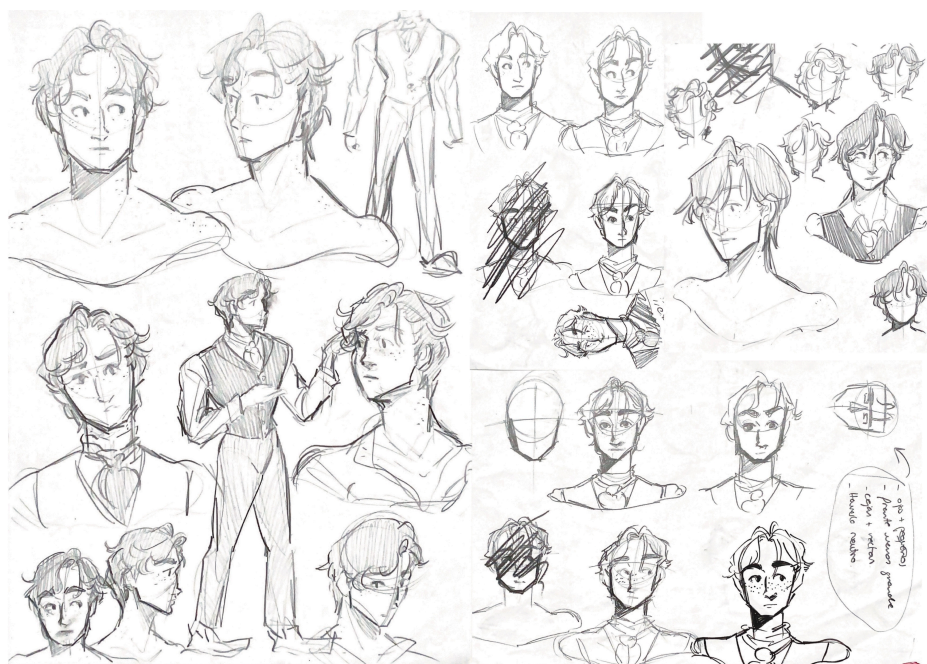


Fig 41: Bocetos y estudios previos de Carmichael 1

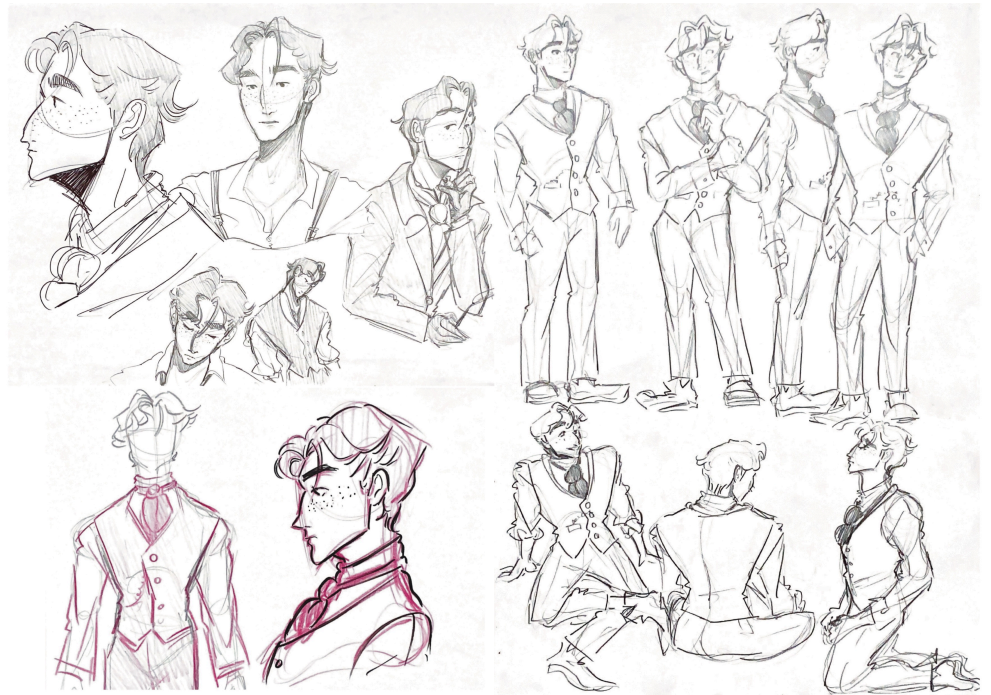


Fig 42: Bocetos y estudios previos de Carmichael 2

#### 4.4.3. Props

El prop de Carmichael es un reloj de bolsillo antiguo de oro, en cuya esfera de cristal se encuentra un grabado en el que se puede leer “tempus fugit”. Este reloj fue un regalo significativo de una vecina anciana a quien Carmichael apreciaba mucho en su niñez, transmitiéndole la enseñanza de que este debía recordar valorar el tiempo. Posee para el personaje un gran valor sentimental.



Fig 43: Prop de Carmichael

#### 4.4.4. Expresiones y poses

De nuevo, bocetos dinámicos y frescos, exhibiendo una habilidad técnica para captar la esencia de la personalidad de Carmichael, demostrando una vez más un profundo entendimiento del movimiento. En estos últimos bocetos, se hace uso de tonos marrones y cálidos, pues son estos los que principalmente caracterizan al personaje.

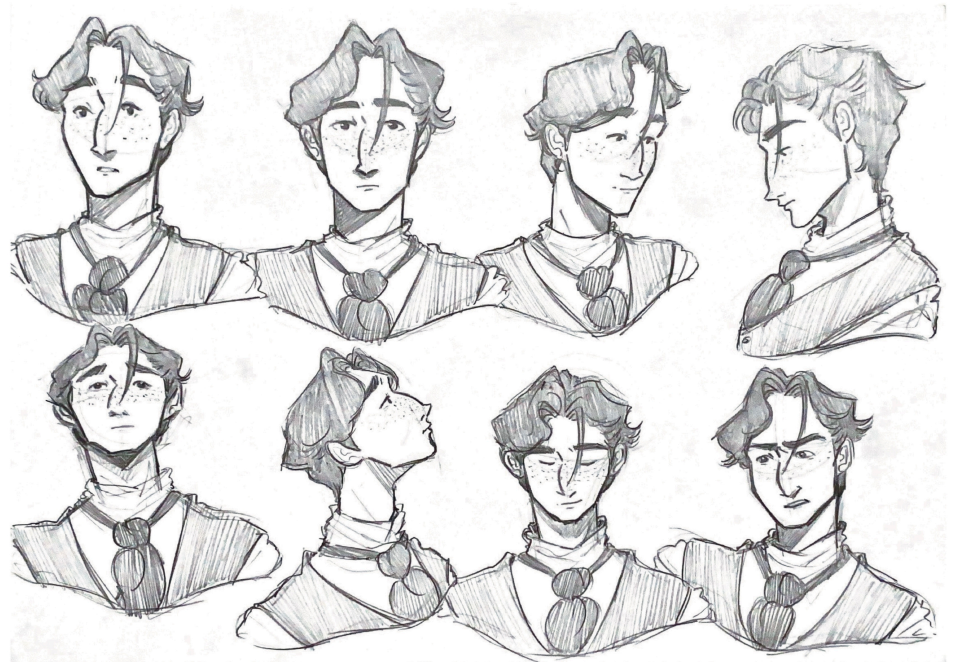


Fig 44: Expresiones faciales de Carmichael



Fig 45: Expresiones corporales de Carmichael

#### 4.4.5. Line up



Fig 45: Line up de Carmichael

#### 4.5. Personaje de Cornelia

##### 4.5.1. Introducción del personaje



Fig 46: Moodboard de Cornelia

Cornelia es la mejor amiga de la infancia de Meredith, son vecinas y sus familias son bastante importantes en la alta sociedad.

Es también una joven de 19 años, de complexión delgada y pelo pelirrojo brillante.

Es una persona muy coqueta a la que le encanta usar maquillaje, hacerse peinados elaborados y utilizar ropajes voluminosos, coloridos y femeninos.

Únicamente no es sólo contraria a Meredith físicamente sino que también su personalidad no podría ser más opuesta. Cornelia es muy risueña, expresiva, alegre e incluso llega a ser melodramática. Es muy extrovertida, energética y busca continuamente consuelo en las cosas externas. No posee un mundo interior muy cultivado, de nuevo al contrario que Meredith, digamos que es una persona mucho más superficial.

Está acostumbradas a seguir las reglas y está muy de acuerdo con los valores que le han inculcado desde que era pequeña, hasta el punto de que realmente su objetivo principal es llegar a casarse y formar una gran familia, dedicarse a su casa, a los lujos y a la comodidad.

A través de su relación con Meredith ambas descubrirán las polaridades humanas y los cambios dentro de las amistades, aprendiendo a cuestionar profundamente sus valores poco a poco a lo largo de la historia.

#### 4.5.2. Bocetos previos y estudios

Estos bocetos resultan ser más dinámicos y divertidos, debido a la vitalidad del personaje y sus voluminosos vestidos. A través de ellos se realiza un estudio del ropaje y las telas, de nuevo, a través de una línea fluida y llena de movimiento.

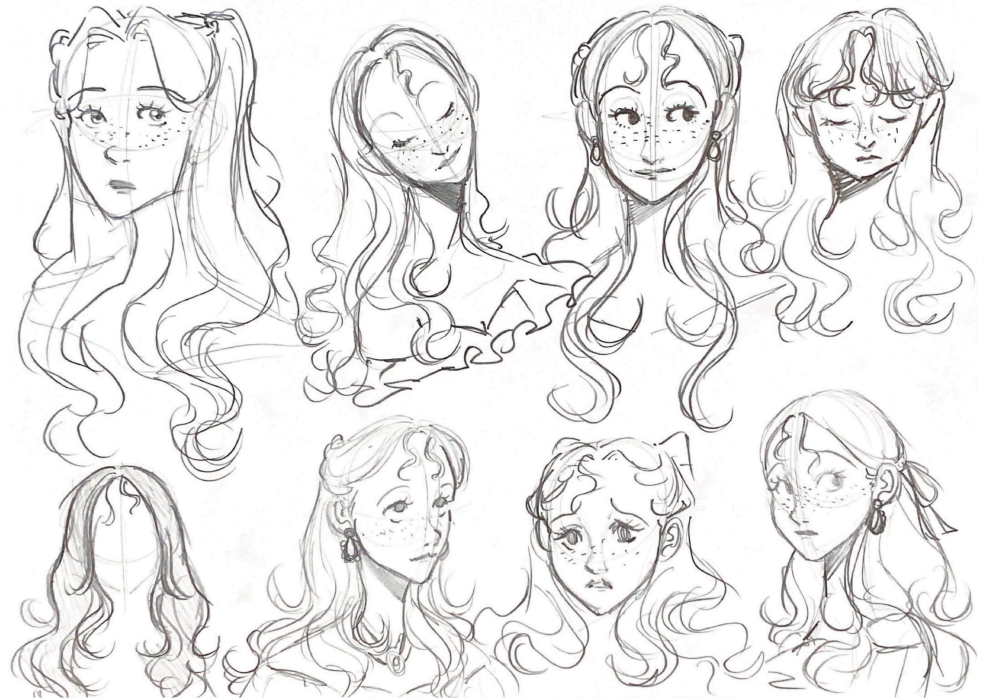


Fig 47: Bocetos y estudios previos de Cornelia 1

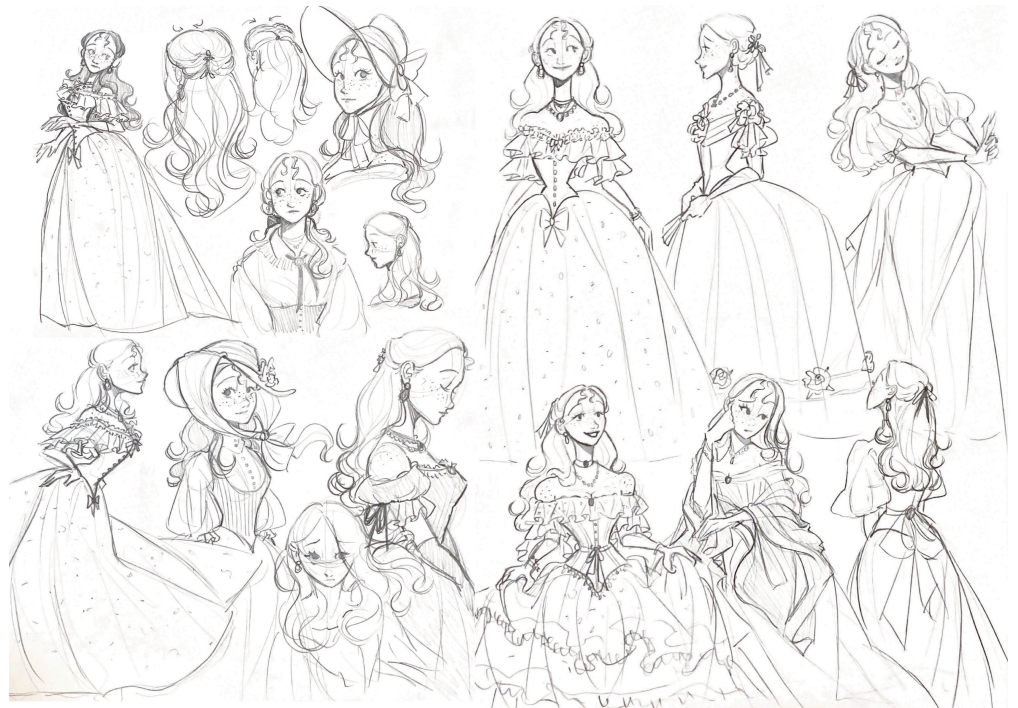


Fig 47: Bocetos y estudios previos de Cornelia 2

#### 4.5.3. Props

El abanico de colores pastel de Cornelia es una extensión de su personalidad coqueta, presumida y elegantemente refinada. Confeccionado con delicadas varillas de tonos

dorados y una tela pintada en tonos suaves de rosa, azul y verde, el abanico despliega una variedad de colores que complementan su estilo sofisticado y su alegre personalidad.

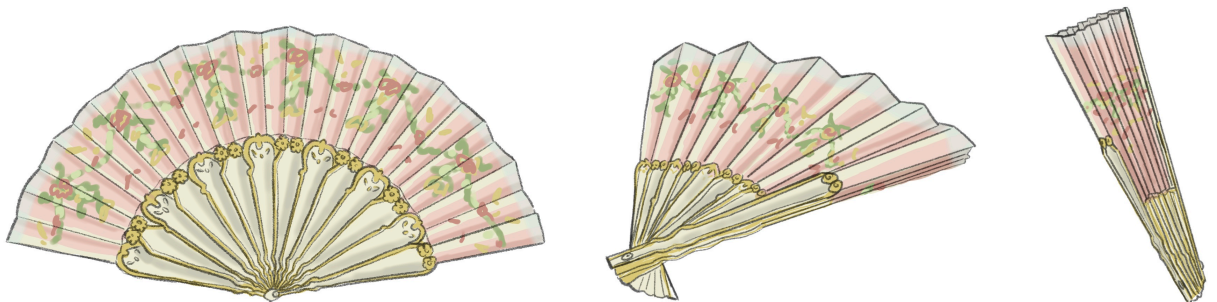


Fig 48: Prop de Cornelia

#### 4.5.4. Expresiones y poses

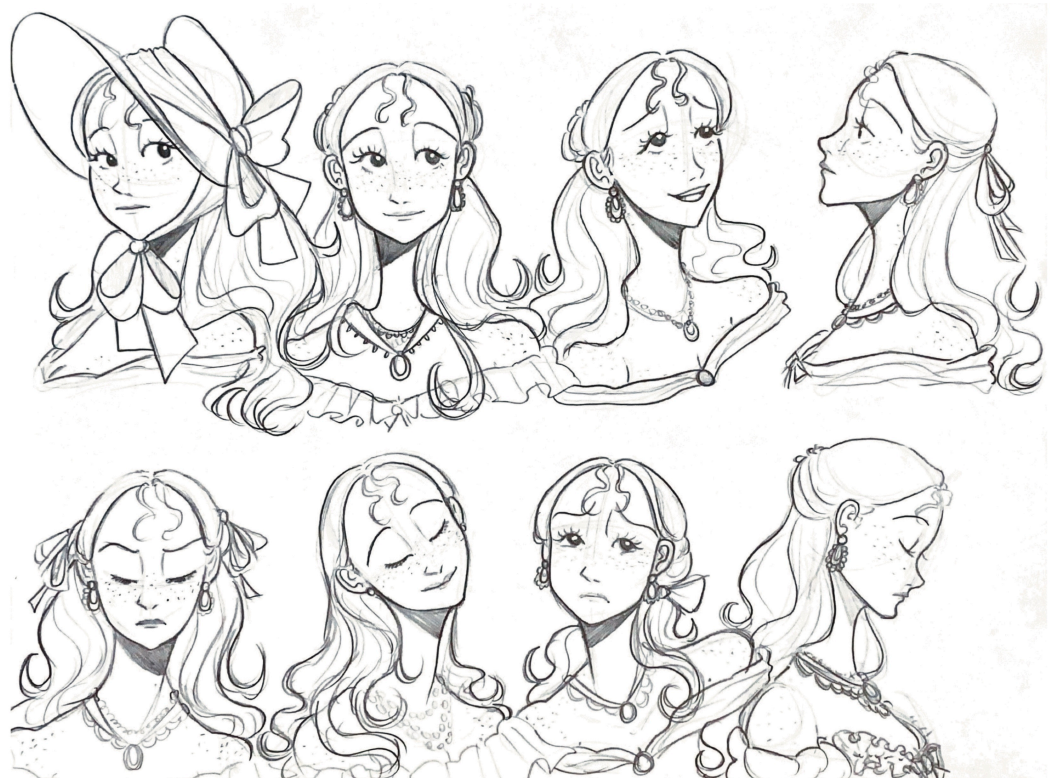


Fig 49: Expresiones faciales de Cornelia

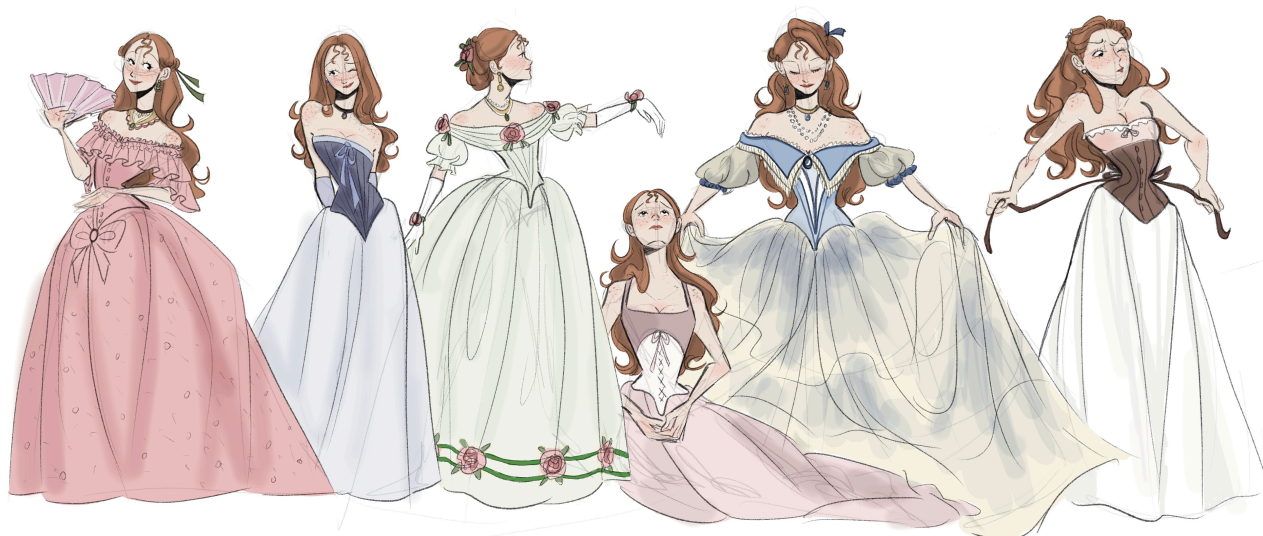


Fig 50: *Expresiones corporales de Cornelia*

El trazo en estos bocetos es suelto y lleno de movimiento, lo que le da vida y energía a cada ilustración, tanto en las que hacen referencia a las expresiones faciales del personaje como a las corporales.

En las últimas poses, Cornelia es representada con diferentes vestidos elegantes y detallados, adornados con colores pastel y llamativos que reflejan su personalidad alegre. Su cabello está peinado de manera elaborada, con adornos florales o lazos, añadiendo un toque adicional de sofisticación y estilo.

El trazo suelto y lleno de movimiento, de nuevo, sugiere que las líneas no son rígidas ni estáticas, sino que fluyen con gracia y dinamismo. Esto podría reflejarse en cómo se representan las telas de sus vestidos, con pliegues y ondulaciones que dan la sensación de movimiento.



#### 4.5.5. Line up

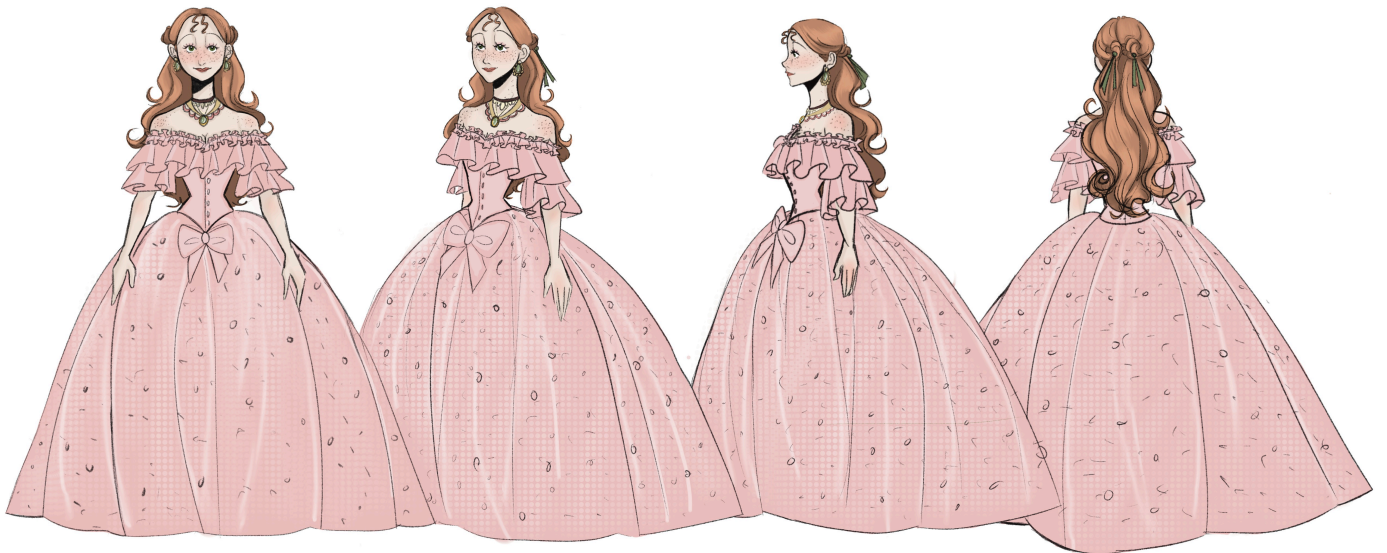


Fig 51: Line up de Cornelia

## 5. CONCLUSIONES

Leyendo de nuevo los objetivos fijados al principio del proyecto, puedo confirmar que se pudieron alcanzar casi todos. Se consiguió diseñar al completo los cuatro personajes basados en una historia propia original para una futura novela, mediante la creación de sus respectivos moodboards, indagar en sus características emocionales, espirituales, atributos y actitudes, además de la ejecución de multitud de bocetos para entender las formas de su cuerpo, su estilo, sus expresiones, etc. Se pudo lograr un resultado creativo de cierta calidad y se logró acercarse más a una definición del estilo personal gracias a toda la producción artística, recopilándola en un artbook con todas las fases completadas. Por otro lado se encontraron algunas dificultades al desarrollar este proyecto, como la complejidad para transmitir la esencia de la historia a nivel gráfico, pero de cierta manera, a través de los colores poco saturados y unas expresiones corporales específicas, si que se ha logrado alcanzar este objetivo.

Pero sin duda, el objetivo que se ha alcanzado a la perfección es el de realizar una serie de bocetos expresivos, gestuales y con movimiento de los 4 personajes, aplicando los conocimientos sobre la expresión corporal y la anatomía que aprendí a lo largo de mi formación artística. En mi historia son muy importantes los sentimientos y como se manifiestan a través de los personajes, por lo que la expresividad gráfica mediante el dibujo es algo que de manera fundamental nos permite darles vida.

Mis expectativas siguen siendo muy altas para este proyecto, por lo que pretendo seguir desarrollándolo hasta tener un buen contenido de alta calidad, preparado para ser publicado algún día. Poseo un profundo cariño por estos personajes y es por ello que realizar este proyecto me ha ayudado a conectar

aún más con ellos y a comprenderlos, a encauzar más su historia e indudablemente a mejorar mi manejo con el dibujo. Sin lugar a dudas, este proyecto de diseño de personajes me ha permitido comprender dónde me encuentro en el largo proceso de aprendizaje y la dedicación que conlleva la creación artística.

## 6.ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1, Glen Keane: <i>Boceto de Ariel para "La Sirenita"</i> .	12
Fig 2, Glen Keane: <i>Estudio poses "Enredados"</i>	12
Fig 3, Glen Keane: <i>Estudio expresiones de Rapunzel para "Enredados"</i> .	12
Fig 4, Glen Keane: <i>Estudio expresión corporal de Flynn Ryder para "Enredados"</i> .	13
Fig 5, Jin Kim: <i>Estudio expresiones de Elsa para "Frozen"</i> .	13
Fig 6, Jin Kim: <i>Estudio expresiones de Anna para "Frozen"</i> .	13
Fig 7, Jin Kim: <i>Boceto de Vaina para "Vaiana"</i> .	14
Fig 8, Jin Kim: <i>Serie de bocetos de Flynn Ryder para "Enredados"</i> .	14
Fig 9, Deanna Marsigliese: <i>Estudio vestimentas para "Los Increíbles"</i> .	15
Fig 10, Deanna Marsigliese: <i>Estudio expresiones faciales para "Luca"</i> .	15
Fig 11, Deanna Marsigliese: <i>Estudio expresiones corporales para "Luca"</i> .	15
Fig 12, Laia López: <i>Bocetos personajes para "Royalty Witches"</i> .	16
Fig 13, Laia López: <i>Bocetos vestimenta de Diana "Strawberry Moon"</i> .	16
Fig 14, Laia López: <i>Bocetos expresiones faciales de Mulán</i> .	16
Fig 15, Charlie Bowater: <i>Bocetos personajes para concept art</i> .	17
Fig 16, Charlie Bowater: <i>Diseño de personaje 1 para concept art</i> .	17
Fig 17, Charlie Bowater: <i>Diseño de personaje 2 para concept art</i> .	17
Fig 18, Tim Burton: <i>Frame 1 "La novia cadáver"</i> .	18
Fig 19, Tim Burton: <i>Frame 2 "La novia cadáver"</i> .	18
Fig 20, Tim Burton: <i>Frame 3 "La novia cadáver"</i> .	18
Fig 21, Tim Burton: <i>Frame 4 "La novia cadáver"</i> .	18
Fig 22, Tim Burton: <i>Frame 5 "La novia cadáver"</i> .	18
Fig 23: <i>Anotaciones personales para el argumento "Meredith"</i> .	19
Fig 24: <i>Mapa mental para el desarrollo de "Meredith"</i> .	19
Fig 25: <i>Moodboard sobre la historia "Meredith"</i> .	19

Fig 26: <i>Moodboard de Meredith</i>	20
Fig 27: <i>Bocetos y estudios previos de Meredith 1</i>	21
Fig 28: <i>Bocetos y estudios previos de Meredith 2</i>	22
Fig 29: <i>Prop de Meredith</i>	23
Fig 30: <i>Expresiones faciales de Meredith</i>	24
Fig 31: <i>Expresiones corporales de Meredith</i>	24
Fig 32: <i>Line up de Meredith</i>	25
Fig 33: <i>Moodboard de Ewan</i>	25
Fig 34: <i>Bocetos y estudios previos de Ewan 1</i>	27
Fig 35: <i>Bocetos y estudios previos de Ewan 2</i>	27
Fig 36: <i>Prop de Ewan</i>	28
Fig 37: <i>Expresiones faciales de Ewan</i>	29
Fig 38: <i>Expresiones corporales de Ewan</i>	29
Fig 39: <i>Line up de Ewan</i>	30
Fig 40: <i>Moodboard de Carmichael</i>	31
Fig 41: <i>Bocetos y estudios previos de Carmichael 1</i>	32
Fig 42: <i>Bocetos y estudios previos de Carmichael 2</i>	33
Fig 43: <i>Prop de Carmichael</i>	33
Fig 44: <i>Expresiones faciales de Carmichael</i>	34
Fig 45: <i>Expresiones corporales de Carmichael</i>	34
Fig 45: <i>Line up de Carmichael</i>	35
Fig 46: <i>Moodboard de Cornelia</i>	35
Fig 47: <i>Bocetos y estudios previos de Cornelia 1</i>	37
Fig 47: <i>Bocetos y estudios previos de Cornelia 2</i>	37
Fig 48: <i>Prop de Cornelia</i>	38
Fig 49: <i>Expresiones faciales de Cornelia</i>	38
Fig 50: <i>Expresiones corporales de Cornelia</i>	39
Fig 51: <i>Line up de Cornelia</i>	40

## 7. REFERENCIAS

### LIBROS

KURTTI, J. (2010) *The art of Tangled*. Chronicle Books.

### PELÍCULAS

TIM BURTON ( 2005) *La novia cadáver*.

### WEBS

DISNEY WIKI. *Glen keane*. [consultado 7-10-2019] Disponible en: <[https://disney.fandom.com/es/wiki/Glen\\_Keane](https://disney.fandom.com/es/wiki/Glen_Keane)>

WIKIPEDIA. *Glen Keane*. [consultado 6-5-2020] Disponible en: <[https://es.wikipedia.org/wiki/Glen\\_Keane](https://es.wikipedia.org/wiki/Glen_Keane)>

WIKIPEDIA. *Jin Kim*. [consultado 25-3-2019] Disponible en: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Jin\\_Kim\\_\(animator\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jin_Kim_(animator))>

IMDB. *Deanna Marsigliese*. [consultado 18-4-2017] Disponible en: <<https://www.imdb.com/name/nm2911070/bio/>>

LECTURALIA. *Laia López*. [consultado 13-9-2021] Disponible en: <<https://www.lecturalia.com/autor/22876/laia-lopez>>

CHARLIE BOWATER .*Charlie Bowater*. [consultado 1-2-2018] Disponible en: <<http://www.charliebowater.net/about-1>>

## 8. ANEXOS

### 8.1. ODS

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

Con respecto a los objetivos de desarrollo sostenible, se incluye indudablemente en este proyecto el ODS 3: Salud y Bienestar.

A través de estos personajes y su historia se tratarán temas de salud mental, como la depresión, la ansiedad entre otras cuestiones, creando así conciencia sobre su importancia y sin lugar a dudas, mediante la identificación con ellos, ayudar a reducir el estigma asociado.

Se podría hablar de salud y bienestar en este proyecto también haciendo referencia al concepto de apoyos comunitarios, además de a la resiliencia y superación.

Es decir, se muestra en el proyecto la importancia del apoyo social y comunitario por parte de tu entorno afectivo, en el proceso de sanación y bienestar. Los amigos y familiares son en este caso quienes ofrecen ayuda práctica y emocional.

Por otro lado, con respecto a la resiliencia y la superación, podemos señalar que la historia de estos personajes se centra especialmente en la superación del dolor y el duelo emocional por la pérdida. Sin lugar a duda este proyecto está dotado de personajes resilientes y de narrativas de superación personal. Puede resultar inspirador para todo aquel que conozca su historia, al mostrar la transformación y el crecimiento del personaje. En resumen, este proyecto sigue el ODS de Salud y Bienestar al enfocarse, a través de la historia de sus personajes, en el apoyo comunitario, la resiliencia, la superación, y los temas de salud mental, ofreciendo una narrativa poderosa y educativa que inspire a los lectores a comprender mejor y apoyar la salud mental en sus comunidades.

### 8.2. MEREDITH ARTBOOK