



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Dagon & Mika: The truth unfold. Diseño de personajes.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Segundo Torondel, Alba

Tutor/a: Poveda Coscollá, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

El siguiente trabajo se centra en la producción de un libro ilustrado basado en los personajes principales de un proyecto más grande: *DAGON AND MIKA*.

Consiste en un cuaderno creado desde cero, personalizado por completo, donde se recopila la información relevante, bocetos, ilustraciones y anécdotas donde el lector puede conocer mejor a los personajes de la historia principal.

Con una estética de cuaderno de campo, repleto de papeles usados donde se plasma con técnicas tradicionales a los personajes.

PALABRAS CLAVE

Personajes, libro de artista, ilustración, fantasía.

RESUM

El següent treball se centra en la producció d'un llibre il·lustrat basat en els personatges principals d'un projecte més gran:

DAGON AND MIKA.

Consisteix en un quadern creat des de zero, personalitzat per complet, on es recopila la informació rellevant, esbossos, il·lustracions i anècdotes on el lector pot conèixer millor als personatges de la història principal.

Amb una estètica de quadern de camp, replet de papers usats on es plasma amb tècniques tradicionals als personatges.

PARAULES CLAU

Personatges, llibre de artista, il·lustració, fantasia.

SUMMARY

The following work focuses on the production of an illustrated book based on the main characters of a larger project: DAGON AND MIKA.

It consists of a notebook created from scratch, completely personalized, where relevant information, sketches, illustrations, and anecdotes are compiled and where the reader can get to know better the characters of the main story. With a field notebook aesthetic, full of used papers where the characters are depicted with traditional techniques.

KEY WORDS

Characters,artist book, illustration, fantasy.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1 OBJETIVOS	7
2.2 METODOLOGÍA	7
3.1. GRAVITY FALLS	9
3.2 LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK	9
3.3 CINDER.....	10
3.4. PAULA BONET. LOS DIARIOS DE LA ANGIULA	11
4. PROCESO CREATIVO DE DAGON Y MIKA.....	12
4.1 MARCO TEÓRICO.....	12
4.1.1 <i>¿Qué se entiende como libro de artista?</i>	12
4.1.2 <i>¿Qué es el libro pop-up?</i>	13
4.1.3 <i>Diseño de personajes</i>	14
4.2 DAGON Y MIKA: ¿QUÉ ES?.....	16
4.3. PERSONAJES CONTRA EL MUNDO	17
4.3.1 <i>Dagon</i>	17
4.3.1.1 Collage: Músico anarquista.....	17
4.3.1.3 Portada	18
4.3.1.4 Ficha introductoria.....	18
4.3.1.5. Anécdota: adquisición de la guitarra.....	19
4.3.1.4. Taquillas.....	19
4.3.2 <i>Mikaello (Mika)</i>	20
4.3.2.1. Collage: Lector botánico	21
4.3.2.2. Portada	21
4.3.2.3. Ficha introductoria.....	21
4.3.2.4. Anécdota: Conociendo a Benedict	22
4.3.2.5. Armario de elegancia y riqueza	22
4.3.3 <i>Alyssa</i>	23
4.3.3.1. Collage: Mecánica en rosa	23

.....	24
4.3.3.2. Portada	24
4.3.3.3. Ficha introductoria.....	24
4.3.3.4. Anécdota: Brazo lleno de amor.	24
4.3.3.5. Armario futurista con <i>steampunk</i>	25
4.3.4 William	26
4.3.4.1. Collage: Vampiro adolescente	26
4.3.4.2. Portada	27
4.3.4.3. Ficha introductoria.....	27
4.3.4.4. Anécdota: Libreta hecha de esperanza	27
4.3.4.5. Armario oriental con sorpresa.....	28
6. CONCLUSIONES	29
7.REFERENCIAS	30
8. ÍNDICE DE FIGURAS	32
9. ANEXOS	34

1. INTRODUCCIÓN

DAGON & MIKA: The Truth Unfold nace de la necesidad de querer plasmar en un solo lugar, cuatro personajes que llevan acompañando a la artista varios años de su vida en libretas pequeñas y servilletas. Personajes no demasiado definidos pero que vivían en su mente desde siempre. También se buscaba querer plasmar dichos personajes, en un libro creado totalmente desde cero debido a que es un interés bastante grande de la artista.

La idea era crear dicho libro de artista de forma que el espectador pudiese interactuar con el libro. Para conseguir tal propósito, se decidió optar por el camino de los libros *pop-up*, un tipo de libros que desde la infancia siempre se han visto y jugado con ellos, pero nunca, la artista los había visto propuestos en un trabajo más artístico. Con una idea clara el medio para transmitir solo faltaba buscar la mejor forma de plasmar en páginas de gran grosor a los personajes, de una forma tanto artística como literaria, queriendo mezclar ambos ámbitos en el libro.

La longitud del trabajo se encuentra reducida, debido a que esta obra es solo una pequeña pieza para mostrar a unos personajes, donde su origen está en una historia gráfica, aún por escribir. Dejando la posibilidad de extender este proyecto en un futuro. Por eso, el título tiene el apunte de ser “Una verdad que se desvela” (traducción literal del título *The Truth Unfold*) debido a que en este libro de artista solo se comenta muchos aspectos de los personajes para llegar a conocer de mejor manera su verdad pero sin llegar a contar toda.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

El **objetivo general** de este trabajo de fin de grado es crear un libro de artista donde se muestre de forma creativa como son los protagonistas de una historia ilustrada.

Con el objetivo claro, nos planteamos una serie de **objetivos específicos** para poder dirigir con facilidad el proyecto:

- Encontrar la forma más creativa y profesional de elaborar un libro de artista.
- Desarrollar en profundidad los personajes para facilitar su caracterización.
- Conseguir transmitir con claridad al lector las personalidades de cada personaje y como interactúan entre ellos.
- Introducir el armario como recurso gráfico importante a la hora de expresar la personalidad del personaje.
- Profundizar en los tipos de *libros pop-up* y tipos de solapas.
- Profundizar en el uso de las técnicas mixtas, especialmente la acuarela.

2.2 METODOLOGÍA

La metodología utilizada para realizar el proyecto se divide en varias fases para poder completarlo con éxito.

En primer lugar, se investiga sobre los diferentes tipos de libros de artista que hay para poder tener una idea del concepto de libro de artista y decidir que estilo se alinea mejor con el artista.

Después, se investiga sobre los tipos de libros *pop-up* para combinarlo con el libro de artista, al ser un tipo de libros con el que se utilizará como inspiración para los diferentes mecanismos de los armarios de los personajes.

Con el medio con el que se puede trabajar y sus diferentes mecanismos claros, se elige el concepto que envuelve al libro, en este caso, la presentación de unos personajes

Se eligen a dichos personajes, en este caso son cuatro, y luego se recopila información de cada personaje sobre el tipo de criaturas que son, su raza cultura, sus propios intereses, etc. Construyendo mejor a los personajes planteados. Hecho esto, se empieza a establecer mejor a los personajes con la

creación de *moodboards*, bocetear a los personajes y diseñar el elemento más destacado del libro: los armarios.

Con todo establecido y definido se empieza a experimentar y crear las páginas de los libros, buscando su diseño final, la distribución de la información y dibujos. Dividiendo en libro en cuarto apartados importantes: *collage*, ficha de personaje, anécdota acompañada de una ilustración y el armario.

Con todo el cuerpo del libro creado, con las páginas elegidas con su diseño final se empieza a maquetar a mano y se finalizan las páginas, cosiéndolas una por una.

Finalizando con la creación de una portada.

3. REFERENTES

3.1. GRAVITY FALLS

Gravity Falls es una serie de televisión animada estadounidense creada por Alex Hirsch entre 2012 y 2013, producida por Disney Channel y Disney XD. La serie trata sobre las vacaciones de verano de dos hermanos gemelos: Mabel y Dipper Pines. Éstos son enviados por sus padres al pueblo Gravity Falls, ubicado en el estado de Oregón, donde vivirán con su tío abuelo Stan. Los hermanos se enfrentan tanto a las criaturas extrañas que habitan el pueblo, como a misterios y conspiraciones de los habitantes aparentemente normales de Gravity Falls. A simple vista los argumentos de los capítulos no parecen estar conectados, pero al final de la serie nos percatamos de que todo forma parte de una trama principal.



Fig.1. Escena de la serie Gravity Falls (2012).

Esta serie sirve como referente principal en la estética del libro, debido a que uno de los protagonistas, Dipper Pines tiene en su custodia el diario de criaturas de un escritor, en primeros episodios anónimo, donde se recopilan la gran variedad de criaturas que hay descubiertas por el momento y el cuaderno tiene multitud de páginas en blanco las cuales rellenara Dipper y otros personajes de la serie. La estética de libreta escrita, los colores y temáticas de la serie inspiran principalmente a intentar crear un cuaderno de campo más artístico parecido al de la serie. Además, la recopilación de criaturas y como intervienen los personajes en el libro es lo que llamó la atención para tenerlo de referente.

3.2 LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK

Las crónicas de Spiderwick (en inglés: *The Spiderwick Chronicles*) es una película estadounidense de fantasía, suspense y aventura de 2008, adaptada de la saga de libros Crónicas de Spiderwick escritos por Holly Black y Tony DiTerlizzi, producida por Nickelodeon Movies.

Está protagonizada por Freddie Highmore, Sarah Bolger, Mary-Louise Parker, Martin Short, Nick Nolte y Seth Rogen.

La película se centra en la vida de una familia recién mudada a la casa de su abuelo tras la reciente ruptura del matrimonio. Una madre, hija mayor y gemelos viven en esta casa con diferentes opiniones sobre la decisión de la madre. Uno de estos gemelos, el más rebelde y el menos conforme con la mudanza, encuentra en el ático un libro repleto de criaturas fantásticas y entre todos deberán evitar que el libro escrito por su abuelo acabe en malas manos.

Esta película, igual que la anterior, es referente principal en la estética del libro, siendo este un cuaderno de campo donde la información de las criaturas está presentada de una forma bastante artística y llamativa. Los colores del libro, como están presentadas las criaturas en el libro con bocetos e información detallada sobre cada uno de ellos, sirvieron como inspiración para poder crear



Fig.2. Cartel de la película Las crónicas de Spiderwick (2008).

el concepto general de mi proyecto y además de ayudar a decidir qué tipo de distribución quería que tuviese mi libro de artista.



Fig.3. Escena de la película *Las crónicas de Spiderwick* (2018).



Fig.4. Escena de la película *Las crónicas de Spiderwick* (2018).

3.3 CINDER

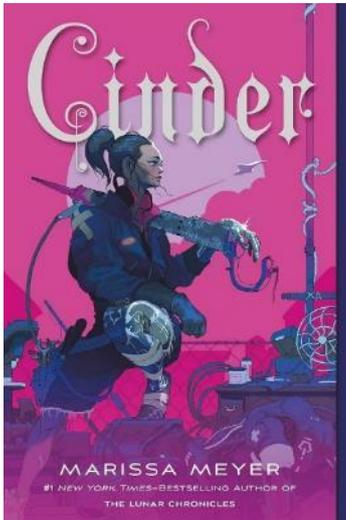


Fig.5. Portada de libro *Cinder* (2012).

Cinder es un libro publicado en 2012, siendo el debut en ciencia ficción adulto juvenil de la escritora americana Marissa Meyer, publicado por Macmillan Publishers a través de Feiwel & Friends. Marissa Meyer es una escritora estadounidense. Nacida en Tacoma (febrero de 1984), asistió a la Pacific Lutheran University, donde se tituló en escritura creativa. Antes de escribir *Cinder*, la primera de sus *Crónicas Lunares*, Meyer trabajó como editora de libros durante cinco años y escribió relatos de ficción basados en el manga *Sailor Moon* con el seudónimo de "Alicia Blade". Sus obras más conocidas son las novelas *Cinder* y *Winter*, primer y antepenúltimo libro de la saga literaria futurista titulada *Crónicas Lunares*. La historia está basada en el clásico cuento de hadas de *La Cenicienta*, pero adaptada a un mundo futurista y fantástico. La historia se centra en una joven llamada Linh Cinder la cual es una joven *cyborg*, con un brazo y una pierna robóticas, trabaja en una tienda reparando robots, convive con una madrastra horrible, dos hermanastras, una más afable con ella que la otra y su único sueño es poder salir de allí. Su vida dará un cambio drástico el día que el príncipe de su nación aparezca por la puerta de su tienda con un robot en sus manos y la súplica de que ella lo repare.

Este libro su motivo más importante para estar entre mis referentes fue la construcción del mundo de fantasía mezclado con lo futurista. Marissa Meyer presenta este fantástico mundo de forma fascinante, siendo un gran referente y los personajes que hay. Además, la forma tan peculiar de presentar su mundo y problemáticas también llamó mucho la atención y ayudó a que la eligiera como uno de mis referentes. Siendo su protagonista una inspiración clara para ayudarme a construir a uno de mis personajes principales.

3.4. PAULA BONET. LOS DIARIOS DE LA ANGUILA

Paula Bonet es una pintora y escritora de Villareal, nacida en 1980 Licenciada en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia, especializada en pintura y escritura. Formada además en Chile, Italia y Nueva York, desde 2009 Bonet centró su carrera artística en la ilustración, desarrollando en poco tiempo un estilo inconfundible. Sus dibujos combinan rostros femeninos, textos poéticos y varias técnicas para crear un universo íntimo y personal en el que se vincula palabra e imagen. Con un gran número de libros publicados bajo su nombre, los cuales se encuentran *La Sed* (Lunwerg, 2016), *Roedores / Cuerpo de embarazada sin embrión* (Literatura Random House, 2018) y *La anguila* (Anagrama, 2021). En 2018 recibe la Alta distinción de la Generalitat Valenciana siendo galardonada con la Medalla al Mérito Cultural. Desde entonces dirige el Taller La madriguera, un espacio de creación y aprendizaje en el que se desarrollan técnicas vinculadas con la gráfica y con la literatura. Publica con carácter quincenal y dominical una columna de opinión en la sección cultural del diario El País

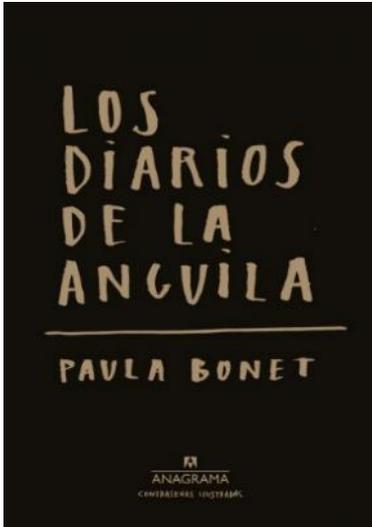


Fig.6. Portada del libro *Los diarios de la anguila* (2012).

Aunque el libro escogido para tomarlo como referente es *Los diarios de la anguila* se narra el viaje que hace a Santiago de Chile ella sola, otra vez después de tantos años creando una fusión entre la escritura y la pintura de todas las vivencias que le ocurren en el viaje, lugares, encuentros, pensamientos reflexiones. Retrata en estas páginas a todas esas personas que se encuentra en ese viaje, especialmente, como un gran retrato colectivo que le ayuda a imaginarnos su propio retrato. Páginas llenas de sentimientos de negatividad, lucha interna y karmicos.

Este libro es referente en el apartado de estética como inspiración principal de cómo puede ser y verse un libro de artista. Completamente a gusto del artista con páginas repletas de ilustraciones hechas de acuarelas, imágenes y lápiz llenos completamente de sentimientos donde se nota el movimiento del pincel y tienen un gran peso pictórico que me llamó muchísimo la atención. El uso de las manchas, de la gama de colores fueron elementos llamativos que hicieron que escogiera a esta referente y que me hicieran descubrir a una gran artista.



Fig.7. Imágenes del libro *Los diarios de la anguila* (2012).



Fig.8. Imágenes del libro *Los diarios de la anguila* (2012).

4. PROCESO CREATIVO DE DAGON Y MIKA

4.1 MARCO TEÓRICO

4.1.1 ¿Qué se entiende como libro de artista?

El libro de artista es un medio de expresión artístico con criterios totalmente distintos a los tradicionales, como la pintura, la escultura u obras literarias. Es interdisciplinario y que posibilita mezclas entre distintos campos del arte y el diseño. Se toma conciencia del libro como una entidad artística propia e independiente dentro del arte contemporáneo.

Muchas entidades referentes al arte tienen una opinión diferente relativa a lo que es el libro de artista, pero David Blamey, comisario de la exposición *Work and Turn*, en cuyo catálogo ha expresado una opinión que concuerda con mi trabajo:

“Los libros de artista son obras de arte originales, generalmente publicadas de modo individual o en estrecha colaboración con asistentes técnicos. Esos libros deben ser considerados como un conjunto; estilo y contenido se fusionan para formar una experiencia alternativa de lectura. Su historia puede desarrollarse en sólo unas pocas palabras o a lo largo de cientos de páginas. Invariablemente el libro-obra traspasa las fronteras que demasiado a menudo existen entre las disciplinas artísticas y parece permanecer en la mente tanto por su no convencionalismo como por su mensaje. El mejor libro-obra es aquel que aspira a interrumpir la monótona corriente de boba imagería que nos envuelve con obras cuidadosamente consideradas que desafían al espectador hacia una nueva conexión con la página impresa”¹

A finales del siglo XIX, existen precedentes del concepto de libro de artista en los trabajos de los futuristas rusos, surrealistas y la vanguardia americana. En el 1897 la revista *Cosmopolis* publicó un ensayo *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* del poeta Stéphane Mallarmé. Según el poeta, el libro tiene la capacidad de utilizar su forma e instaurar las relaciones entre sus elementos, donde el texto se integra con el soporte con el movimiento y su disposición. Más cerca de nuestros tiempos, el trabajo de Filippo Tommaso Marinetti, *Les Mots en Liberté Futuristes (Las palabras futuristas en libertad)* 1919. Y el trabajo de Dyla Golosa *El Lissitzky 1923 y Las cuatro funciones aritméticas, 1928*).

Aunque se le atribuye a Edward Rusca, el creador del primer libro de artista contemporáneo, con su obra *Twentysix Gasoline Stations* tratándose de un libro



Fig.9. Imágenes del libro de artista *El Lissitzky* (1923)

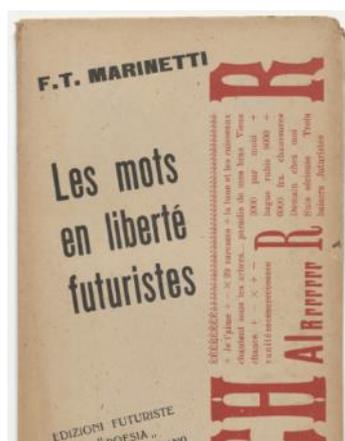


Fig.10. Imágenes del libro de artista *Les Mots en Liberté Futuristes* (1919)

1. BLAMEY, David. *WORK & Turn: artists' Bookworks from the United Kingdom*. London, Open, 1992, p. 1

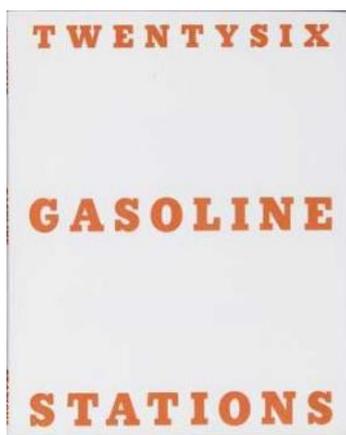


Fig.11. Portada del libro de artista *Twentysix Gasoline Stations* (1963).

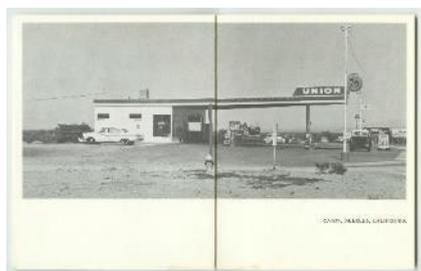


Fig.12. Imágenes del libro de artista *Twentysix Gasoline Stations* (1963)

de la ruta 66, sin un orden de diseño establecido y con poco texto, señalando solamente que gasolinera es en un pie de foto. Con este primer precedente, el libro de artista aparece como una alternativa a las artes tradicionales intentando escapar al control del sistema de galerías, críticos, museos e instituciones.

Teniendo en cuenta varias definiciones del artículo de Salvador Haro González, *TREINTA Y UN LIBROS DE ARTISTA Una aproximación a la problemática y a los orígenes del libro de artista editado (2013)*, he escogido dos elementos que hacen a mi obra un libro de artista:

- La estructura: el artista es quien crea toda su obra, juega con su contenido y construye como quiere su propio discurso, tan complicado o sencillo como se desee. Además, el hecho de que su tamaño pueda ser portable o no, lo convierte en una forma de arte bastante dinámica fácil de trabajar con él y que llegue de mejor forma al espectador.
- El material: la gran variedad de materiales permite jugar con las posibilidades del libro de artista, de tal forma que no existe límite ni en la estructura ni en contenido. Sin embargo, hay que tener en cuenta la elección de materiales empleados debido a que será un elemento clave para que el tipo de mensaje que pretenda transmitir el artista.

4.1.2 ¿Qué es el libro pop-up?

El libro “pop-up” es aquel que contenga en sus páginas elementos tridimensionales o movibles que permiten la interacción física entre el libro y el lector. Algunos de estos mecanismos tridimensionales pueden ser despletables como pestañas, lengüetas, figuras tridimensionales, entre otros; que pueden estar hechos, tanto de papel distintos tipos y texturas, como de cualquier otro material: tela, plástico, etc.



Fig.13. Imágenes del libro “pop-up” *The Pop-Uo Mickey Mouse* (1933)

En 1932, la empresa Blue Ribbon Press, de Nueva York (Estados Unidos), utilizó por primera vez el término “pop-up”, el cual acuñó y registró como marca posteriormente. Pero los libros “pop-up” tienen siglos de antecedentes, en el siglo XII, el primer ejemplo encontrado de este tipo de libros fue el “Liber Floridus” (“El libro de las flores”), una enciclopedia medieval compilada entre 1090 y 1120 por Lambert, el canónigo de Saint-Omer. Contiene una historia geográficos, historia filosófica y natural, hacia el año 1119. Otro ejemplo de libro “pop-up” son las obras del monje benedictino Matthew Paris (Londres) en 1250. Creó lo que se considera el primer libro móvil con volvelles (Una volvelle una de las formas más primitivas de computación analógica) superpuso círculos



Fig.14. Imagen del libro "pop up" *Chronica Majorca* (1250)

concéntricos o ruletas en una página para calcular las fechas de las festividades cristianas en su obra "Chronica Majora", así como el uso de solapas de borde de página para asignar las peregrinaciones de Inglaterra a Tierra Santa y Jerusalén

Tras el cuño del término libro "pop-up", la gente descubrió que los libros "pop-up" eran más interesantes y valiosos, y la producción de libros se hizo popular en Europa y Estados Unidos. Los maestros del papel comenzaron a explorar más la presentación de este tipo de libros para hacerlos más interesantes, llamativos y divertidos. A mediados del siglo XX, el maestro del papel Lothar Megendorf en Munich, Alemania, llevó los libros "pop-up" a su punto máximo, con formas tridimensionales en sentido estricto, conocido como el "padre de la edición de libros pop-up".

En ediciones más modernas, los libros "pop-up" están catalogados como libros infantiles, aunque antes solamente sus temas se centraban en la astronomía y la navegación, la adivinación y la religión. Pero este tipo de libros pueden ser para todo tipo de lectores de edades variadas como por ejemplo "Sailing Ships" (Intervisual, 1984) Ron fue el primer ingeniero en introducir los libros en tres dimensiones al mercado adulto con éxito.

También se pueden llegar a ver este tipo de elementos móviles hechos de papel en libros de artista como David Pelham y su libro de poemas *Trail* (2007).

Teniendo en cuenta este género de libro tan interesante, se integró ciertos elementos "pop-up" en el trabajo para hacer más llamativa la propuesta. Sobre todo, se escogieron sobre todo una gran variedad de solapas.²

4.1.3 Diseño de personajes

Según Sergio Pablos, animador y guionista español "los personajes son una herramienta para poder contar una historia."³ Recalcando, además en esta entrevista donde está sacada la cita, la importancia del aspecto psicológico de los personajes. Muchos artistas especializados en la creación de personajes, sobre todo de animación, destacan repetidas veces lo fundamental que es transmitir a la perfección la personalidad y emociones de los personajes.

El diseño de personajes marca muy fuertemente el tono de una película, un videojuego, un cómic o en este caso, un libro de artista, por eso hay que ser muy consciente de cómo vas a crear a tus personajes, transmitir bien como es a través de su diseño para poder llegar mejor al lector o espectador.

Para facilitar crear un personaje que complete los tres grupos principales de características (características físicas, psicológicas y sociales) se utiliza muchísimas veces la ficha de los personajes. La ficha de personajes es un

2. Prolongación lateral de la cubierta o camisa de un libro, que se dobla hacia adentro y en la que se imprimen algunas advertencias o anuncios.

3. The SPA Studios [The SPA Studios] (2016) *The SPA Studios | Character Design Tips from Sergio Pablos* Youtube. https://youtu.be/vNqI37skf1o?si=O-A_3RiJBRgKqiOz



Fig.15. Imágenes del libro "pop-up" *Trail* (2007).



Fig.16. Ficha de diseño de los personajes Lydia y Klaus de la película *Klaus* (2007).

The form is a comprehensive character sheet divided into several sections:

- Background:** Includes fields for Name, Ethnicity, Birthdate, Social Standing, Health, and Guardians.
- Physique:** Includes fields for Height, Weight, and Misc.
- Mental & Personality:** Includes fields for Mind, Type, and Personality.
- Interpersonal:** Includes fields for Social Standing, Romantic Status, Family, and Morals & Beliefs.
- Skills:** Includes fields for Skills, Interests & Ambitions, and Occupation.
- Priorities:** Includes fields for Priorities and Ambitions.

Fig.17. Ejemplo de ficha de personaje creador por *shycustis*.

documento que contiene la caracterización, es decir, descripciones detalladas tanto físicas, psicológicas y sociales de un personaje. Con lo que, dentro de la ficha encontraremos datos esenciales como: nombre, edad del personaje, su género, personalidad, contextura física, y su objetivo.

Tras una clara ficha donde se vea como son dichos personajes, se inician con los bocetos para ver su aspecto y como poder con su personalidad de la mejor forma posible.

Pero tampoco hay que olvidar en el entorno donde viven, en este trabajo toma gran importancia debido a que es un mundo fantástico. En el diseño de personajes no se le puede olvidar el entorno según Byron Howard, citando a John Lasseter en cuanto al proceso de *Enredados* (2010) "Creo que lo que John Lasseter siempre nos pide es que creemos mundos. Incluso cuando estás presentando nuevas ideas, eso es lo primero que dice: 'Piensa en el mundo', porque si creas un mundo, en lugar de sólo un personaje o una historia, puedes verlo, y puede desarrollarse y resolverse dentro de tu vida de chicas, y sentir que quieres volver para que la gente sienta que [la película es] una experiencia completa en la que pueden perderse..."⁴

Para este trabajo en concreto, se contaba con la ventaja de tener una ficha y esquema claro de cómo iban a ser los personajes, no estaban del todo cerrados, pero se podía vislumbrar como iban a ser, siendo estos personajes, a parte del soporte donde iban a estar plasmados, parte importante a tomar en cuenta para poder llevar a cabo un gran trabajo.



Fig.18. Ilustración de Rapunzel de la película *Enredados* (2010).

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

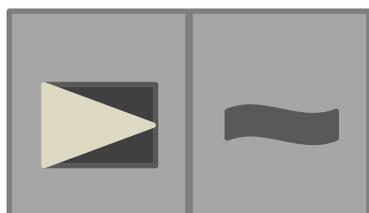
Fig.19. Diseño página *collage*.

Fig.20. Diseño página portada.

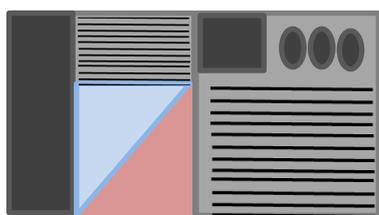
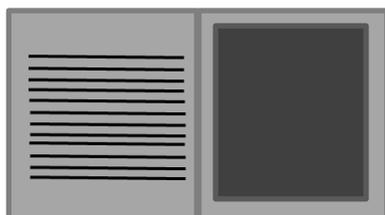
Fig.21. Diseño página
ficha de personaje.

Fig.22. Diseño página anécdota.



Fig.23. Diseño página armario.

4.2 DAGON Y MIKA: ¿QUÉ ES?

La idea inicial de este proyecto es el deseo de recopilar la información más importante de cuatro de personajes principales. Se tenía planteado desde un primer momento crear un libro recopilatorio configurado en el género de libro de artista, al no tener una estructura parecida a otros libros y querer disponer de la mayor libertad para crear el libro al gusto de la artista. Además, de querer hacer el libro desde cero, diseñar las hojas, pintarlas y coserlas junto con una portada, todo completamente a mano sin ayuda de ninguna imprenta.

La historia que envuelve a los personajes se basa principalmente en la tierra en un futuro hipotético donde todas las mitologías habladas por los seres humanos fuesen reales, donde dichas criaturas viven entre los humanos hasta que un fatídico día, tras ser imposible contener una gran oposición a favor de la destrucción de la humanidad y de querer vagar por la tierra por libertad, liderados por una criatura medio demonio medio ángel, se inicia una guerra donde se necesitará ayuda humana junto con la fuerza de la tecnología.

Los protagonistas que aparecen en el libro viven en una tierra siglos después de esta guerra y tendrán que librar su propia batalla cuando la verdadera naturaleza de los dos hermanos protagonistas empieza a revelarse.

Los capítulos más importantes que se tuvieron en cuenta para hacer el libro y definir de la mejor forma a los personajes principales fueron: un *collage* pintado, una ficha de personaje mínima, anécdota que ayude a definir mejor como es el personaje y su alrededor, acompañada de una ilustración.

Por lo tanto, fue de las primeras que se diseñaron, junto con los personajes.



Fig.24. Moodboard del personaje Dagon.

4.3. PERSONAJES CONTRA EL MUNDO

4.3.1 Dagon

Dagon es uno de los personajes principales en la historia, hermano gemelo de Micaello, con una personalidad rebelde, anarquista, energética y deseosa de jugar. Tiene el pelo negro, perilla, pecas y un gran número de piercings. Su estética nos recuerda a la utilizada en los fans de la música punk de las décadas 70-80 pero un tanto modernizada, llevada a un estilo más simple y no tan sobrecargada como los punks originales. El color que más le caracteriza es el rojo y el negro, cosa que es notable durante el capítulo dedicado para él. Para poder llegar hasta su versión final, se tuvo el apoyo de *moodboards*⁵ y ficha de personaje. Además, se crearon un gran número de bocetos explorativos para llegar hasta el diseño del rostro final del personaje.

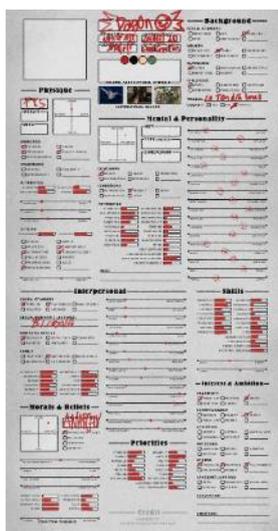


Fig.25. Ficha del personaje Dagon.



Fig.26. Bocetos del personaje Dagon

4.3.1.1 Collage: Músico anarquista

El primer apartado que nos aparece en el libro para cada uno de los personajes es una especie de collage. El *collage*, creado por un conjunto de elementos pintados, nos sirve para poder introducir de manera simple y rápida el capítulo que vamos a ver, dando a entender fácilmente de quien es. En este caso, de Dagon. Al ser un personaje que se rodea de música de una determinada época, con un espíritu rebelde, fan de los ruidos fuertes y emociones atrevidas se intentaron poner dichos elementos en el *collage*. Representándolos con ayuda del *cassette*, la silueta de la guitarra, la estrella y el letrero que dice *stay punk*. Pintado con acuarela, acrílico y detalles finales hechos con rotulador.



Fig.27. Collage del personaje Dagon.

4. Del inglés, recurso visual que sirve para comunicar ideas a través de collages de imágenes, texturas, frases, fotografías y otros elementos compositivos.

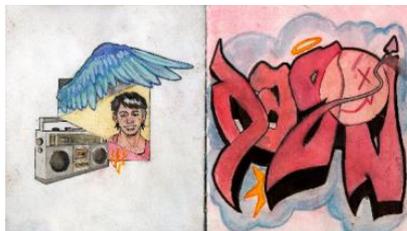


Fig.28. Portada del personaje Dagon.

4.3.1.3 Portada

La página de la portada es un apartado bastante simple. Pensada para que este dividida en dos partes, en la página de la izquierda, hay un pequeño cuadrado con elementos que representan a Dagon, junto con su rostro al medio. En la página de la derecha, se ve su nombre para a saber con exactitud qué personaje se va a leer en ese capítulo.

El nombre está caracterizado con algún tipo de fuente o estética para ayudar a caracterizar aún más el capítulo y ayudar a poder entender mejor el estilo del personaje y personalidad. En el caso de Dagon, se eligió pintar su nombre con un estilo de *graffiti* al ser un elemento que le caracteriza y que acompaña su estética de persona rebelde y antisistema. Pintado con sus dos colores más llamativos: negro y rojo. Repitiendo otra vez el método de acuarela y rotulador. Para todo el libro se decidió utilizar estas dos técnicas tradicionales por su rapidez de secado y facilidad para poder pintar el libro en cualquier lado.

4.3.1.4 Ficha introductoria

El capítulo de la ficha introductora sirve para que el lector pueda saber a mayor profundidad al personaje con sus datos principales, familia, cosas que le gustan y no le gustan junto con una pequeña introducción de cómo es, acompañada de un dibujo de cuerpo entero del personaje para saber como es físicamente, así nos da una idea de su estilo gracias a la vestimenta. También, se proporciona un dibujo del retrato de personaje, teniendo al lado, varias expresiones para saber como se expresa en diferentes situaciones y que suelen ser las emociones que más caracterizan al personaje. Con un añadido especial, donde se ve en una esquina un dibujo de polaroid, dando a entender que tiene un secreto.



Fig.29. Ficha introductoria del personaje Dagon.

En el caso de Dagon, en la página de la izquierda aparece su nombre completo, edad, fecha de nacimiento sin el año, su signo zodiacal junto con su luna y ascendente, además de su ideología: el anarquismo junto con su sexualidad. Después, principales miembros de su familia, su hermano gemelo Micaello y sus dos madres adoptivas.

El siguiente apartado son sus preferencias, en una esquina hay dos emoticones que marcan la zona de cosas que le gustan y la zona de cosas que no le gustan, recalcado además por el color verde y el color rojo. En el apartado de gustos, Dagon ama su guitarra, la música punk, las arañas y el *graffiti*. En el otro apartado, se recalca su odio hacia la autoridad con el uniforme de policía, la música clásica, el pescado y los elfos. En la página de la derecha, se ve su

rostro, sus tres emociones más características y su breve descripción junto con su secreto.

4.3.1.5. Anécdota: adquisición de la guitarra.

En la sección de la anécdota, la idea principal era poder ayudar a profundizar aún más en la vida del protagonista, al seleccionar contar cómo consiguieron un objeto en específico que siempre llevan encima o alguna criatura que siempre le acompaña. Juntando un apartado de texto explicando la situación junto con una ilustración que lo acompaña y señala mejor de lo que se está hablando.

En el caso de Dagon, la anécdota escogida para contar fue como consiguió su más preciado objeto: la guitarra. Elemento que lo caracteriza y acompaña su estética de fan de la música punk.

Fig.30. Anécdota del personaje Dagon.



4.3.1.4. Taquillas

El apartado más interesante para crear fue la sección de los armarios. El motivo por el cual se eligió añadir este capítulo fue debido a que la idea de que un armario puede ayudar bastante a saber cómo es una persona, dependiendo del tipo de armario que tenga, su decoración, su estado (si la persona lo tiene organizado, desorganizado o casi vacío). Siendo una variante a las famosas habitaciones que a veces se crean para ayudar así a poder caracterizar a los personajes. Teniendo en mente que con los armarios se pudiesen interactuar, así el libro podría tener más juego y que no fuese solo un libro que se pueda leer y que tenga dibujos.

En el caso de Dagon, su armario son unas taquillas, debido a que aparentaban ese estilo *underground*, característico de la música punk, siendo un par de taquillas repletas de dibujos y pintadas, donde el personaje puede poner un gran número de objetos de forma desordenada, dejando claro al espectador el tipo de persona que es. Solo teniendo limpio el lugar donde está puesta la guitarra, al ser lo único que le tiene estima y quiere cuidar. Las partes que el espectador puede interactuar son las puertas de las taquillas de la parte derecha, donde tras abrirlas se ve el desorden que tiene Dagon dentro, junto con unos pósteres pegados en las puertas y donde las pintadas que había fuera, continúan dentro de la taquilla. La otra parte interactiva está en la taquilla izquierda, hecho con un trozo de plástico duro, dibujando por la parte de atrás los objetos que se van a mostrar. Gracias a un trozo de cartulina amarilla, se puede ver con claridad los objetos pintados, que se puede mover de lado a lado

Fig.31. Taquillas del personaje Dagon.



con apariencia de ser una luz de una linterna. Creando la ilusión de “iluminar” la taquilla. Cuando se mueve la linterna se puede ver; una rueda, una señal, una criatura desconocida y dos estanterías con botellas de cristal con formas graciosas.

A partir de este punto, con los apartados definidos del libro para cada personaje, solo queda explicar las decisiones tomadas para cada uno de los personajes. Cada decisión en los diferentes apartados se tenía muy clara desde el principio, entonces el proceso de creación de los capítulos se llevo de una forma muy rápida.



Fig.32. Moodboard del personaje Mika

4.3.2 Mikaello (Mika)

Micaello, o Mika es de los personajes principales en la historia, junto a su hermano gemelo Dagon, con una personalidad tranquila, organizada, dispuesto a luchar por lo que es justo, de forma civilizada y un gran fanático de la botánica. Tiene el pelo rubio muy clarito, pecas idénticas a las de su hermano y un piercing en la oreja izquierda, imitando el de Dagon. Su estética es una más limpia, con camisa y traje, al querer aparentar ser alguien más formal. Los colores que más le caracterizan son los colores tierras, pero sobre todo el color ocre. Colores notables durante el capítulo dedicado para él. Para poder llegar hasta su versión final, se tuvo el apoyo de *moodboards* y ficha de personaje.

Además, se crearon un gran número de bocetos explorativos para llegar hasta el diseño del rostro final del personaje. Aunque para el caso de los gemelos, se dibujaron muchos bocetos donde ambos rostros estuvieran a la par para poder encontrar el mejor rostro para ambos.

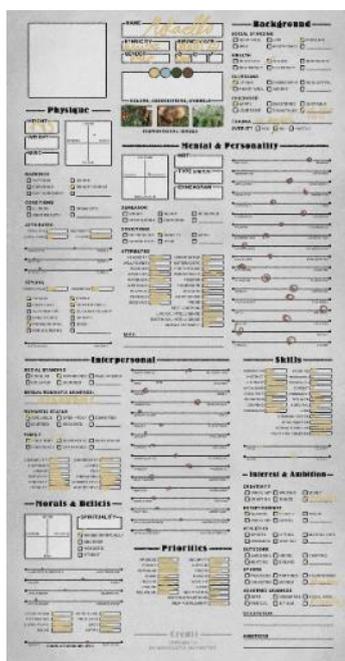


Fig.34. Bocetos de Mika y Dagon

Fig.33. Ficha del personaje Mika



Fig.35. Collage del personaje Mika

4.3.2.1. Collage: Lector botánico

En el *collage*, de Mika, se decidió crear una pradera con árboles y un pequeño montículo, con el fondo siendo un piano, instrumento que Mika toca, siendo una contraposición de su hermano, con la diferencia de que Mika no es tan devoto al su instrumento. Junto con una estantería con libros para remarcar su afición de leer y su pequeña mascota. El color verde es el dominante en esta página para remarcar el amor a la naturaleza que tiene este personaje en concreto.

4.3.2.2. Portada

La portada de Mika, repite el mismo patrón que el de Dagon, al tener en su izquierda un cuadrado con dos elementos que le representan, siendo una comparativa entre hermanos, señalizada por las alas que ambos hermanos poseen en esta página. El nombre está caracterizado con una fuente más medieval y clásica, para seguir remarcando aún más las diferencias entre los hermanos. Con un esquema de colores bastante claro y definido para saber detectar a este personaje.



Fig.36. Portada del personaje Mika

4.3.2.3. Ficha introductoria.

En la ficha introductoria de Mika, comparte características parecidas con su hermano, su fecha de nacimiento y familia. Aunque su signo zodiacal cambia al haber nacido a una hora diferente que su hermano. Y su creencias son totalmente al contrario que Dagon, Mika tiene una fuerte admiración a todo lo relacionado con la ciencia y solo cree en lo que ve y en lo que esta científicamente probado.



Fig.37. Ficha introductoria del personaje Mika

En su siguiente apartado son las preferencias, en una esquina hay dos emoticones que marcan la zona de cosas que le gustan y la zona de cosas que no el gustan, recalcado además por el color verde y el color rojo. En el apartado de gustos, separados por una línea recta para marcar lo ordenado que es el personaje, Mika ama sus plantas, la música clásica, la ciencia, su mascota Benedict y el escribir. En el otro apartado, se recalca su odio hacia las películas de terror, el uniforme de policía, la música clásica, la leche y los dragones. En la página de la derecha, se ve su rostro, sus tres emociones más características y su breve descripción junto con su secreto, igual que su hermano.

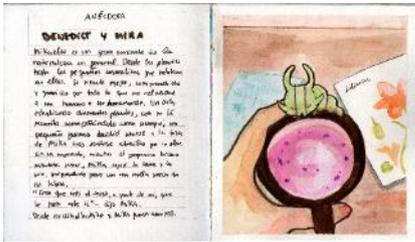


Fig.38. Anécdota del personaje Mika

4.3.2.4. Anécdota: Conociendo a Benedict

La anécdota para conocer mejor a Mika, es como conoció a su mascota actual Benedict, para poder enseñar sus gustos característicos y como su mente piensa debido a su amor por la naturaleza. Debido a que, podría haberse asustado con el bicho. Pintando el elemento que une a ambos, el té que tiene Mika en la mano, de un color completamente llamativo para llamar la atención del lector y que luego se centre en el pequeño insecto.



4.3.2.5. Armario de elegancia y riqueza

El armario de Mika, sí que es un armario a diferencia de Dagon, con un estilo clásico y casi de la realeza, basado en armarios de la época renacentista, pero sin llegar a ser exactos. Al contrario de casi todos los armarios de los personajes, la única parte más llamativa para conocer a Mika es la parte superior de su armario, debido a que esta repleta de plantas que ha ido consiguiendo durante los años. Queriendo dar a entender que, dentro de los cajones, todo está limpio, ordenado y que solo hay ropa, además de que da a entender que Mika es una persona más reservada que su hermano al solo mostrar una parte de su armario



Fig.39. Armario del personaje Mika.



Fig.40. Moodboard del personaje Alyssa.

4.3.3 Alyssa

Alyssa es la única mujer protagonista principal dentro de este libro. Con una personalidad fuerte, organizada, siendo la cabeza pensante dentro de este grupo de amigos, ayudando a sacarles de más de un problema. Siendo alguien muy fan de la moda, boxeo y la robótica, tanto moderna como la estética *steampunk*. Tiene azul y corto, el cual ama llevar en varios estilos. Su estética es una mezcla entre funcional y bello, queriendo siempre lucir con las mejores prendas pero que tengan numerosos bolsillos para sus herramientas. Su color es el azul, debido a su pelo y el color que más recuerda a lo digital, aunque el rosa también es característico, pero, de una manera más sutil. Para poder llegar hasta su versión final, se tuvo el apoyo de *moodboards*⁵ y ficha de personaje. Además, se crearon un gran número de bocetos explorativos para llegar hasta el diseño del rostro final del personaje.

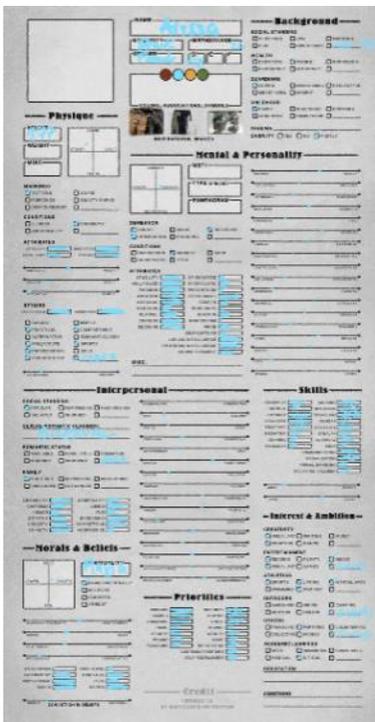


Fig.41. Ficha del personaje Alyssa.



Fig.42. Bocetos del personaje Alyssa.

4.3.3.1. Collage: Mecánica en rosa

En el collage de Alyssa, se decidió pintarlo con el color azul de fondo como color dominante. Entrelazado con los tonos rosas y amarillos, característicos del *steampunk*. Queriendo plasmar en este collage las tres cosas que más ama Alyssa: la robótica, la moda y el *steampunk*. Destacando en grande un brazo robótico, brazo que luego se sabrá que es el suyo, elemento que caracteriza bastante al personaje y tiene bastante importancia para ella.



Fig.43. Collage del personaje Alyssa.



Fig.45. Portada del personaje Alyssa.

4.3.3.2. Portada

En la portada, siguen los tonos azules característicos del personaje de Alyssa. Con su nombre escrito aparentando una fuente pixelada de ordenador para dejar claro, otra vez su fascinación por a la tecnología y el tipo de persona que es. Dejando cualquier comparativa con los hermanos, vemos en su cuadrado de elementos su rostro, encima suya ella vestida con un precioso vestido para recalcar de esta forma su feminidad e interés por la moda. Bajo suya, una mochila donde posee todas sus herramientas y demás objetos necesarios para cualquier emergencia.



Fig.46. Ficha introductoria del personaje Alyssa.

4.3.3.3. Ficha introductoria

En la ficha introductoria de Alyssa, seguimos viendo la información ya vista en los dos personajes anteriores, personalizado a su persona. Siendolo más llamativo el estado de su familia, queriendo recalcar la muerte el padre para demostrar que Alyssa le tenía un gran aprecio.

En el apartado son sus preferencias, en una esquina hay dos emoticones que marcan la zona de cosas que le gustan y la zona de cosas que no el gustan, recalcado además por el color verde y el color rojo. En el apartado de gustos, Alyssa ama los gatos, el boxeo, la moda (elementos repetidos por todo su capítulo) y Barbie. En el otro apartado, se ve el odio que tiene al ketchup, las montañas, el arte minimalista y al ajo. En la página de la derecha, se ve su rostro, sus tres emociones más características y su breve descripción.

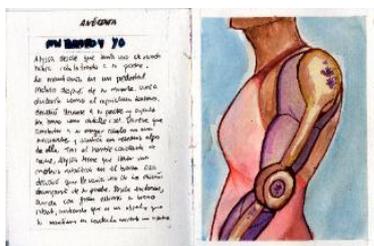


Fig.47. Anécdota del personaje Alyssa.

4.3.3.4. Anécdota: Brazo lleno de amor.

Para conocer más a Alyssa y su elemento más recalculable: su brazo, había que contar en su anécdota como acabo teniendo que llevar esta prótesis para siempre. Pintando su ilustración con los colores más característicos de ella: azul, rosa y amarillo. Con el añadido del morado.

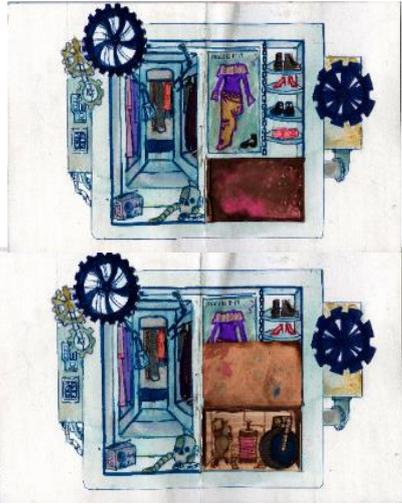


Fig.48 Armario del personaje Alyssa.

4.3.3.5. Armario futurista con *steampunk*

El armario de Alyssa fue el más complicado de diseñar al no saber con exactitud que poner dentro. Su armario tiene un aspecto futurista, mezclado con elementos un tanto rústicos para poder complementar con su gusto por el estilo *steampunk*. Esta decisión de mezclar ambos estilos tan diferentes entre sí, ese estilo moderno con un más cercano a una mecánica anterior a nosotros es para contar los dos aspectos que tiene Alyssa, sus gustos que se podrían considerar más femeninos como es la moda, con gustos que se podrían considerar más masculinos. la robótica y el boxeo. Alyssa se caracteriza por sus contradicciones, al igual que los gemelos se caracterizan por ser dos almas completamente opuestas.

En el armario se pueden ver engranajes, para recalcar lo rústico de la tecnología que le gusta a Alyssa, con una pantalla donde se muestra un tipo de vestido y la gran capacidad del armario, al contrario de los demás personajes que sus armarios no poseían demasiado espacio para la ropa. Si no que, guardaban más espacio para sus pasiones.



Fig.49. Moodboard del personaje William.



Fig.50. Ficha del personaje William.

4.3.4 William

William es el último personaje que aparece en el libro, al ser, de cierta forma, el más pequeño de los tres. Con una personalidad bondadosa, miedica, dispuesto a regalar amor y felicidad a sus amigos, con una gran pasión por el arte. Tiene el pelo muy negro, ojos rojos y un colmillo más grande que el otro. imitando el de Dagon. Su estética es una más infantil, dejando claro su nivel de madurez y su estado mental. Los colores que más le identifican son el rojo, el negro y el amarillo, siendo el amarillo un color que contrasta bastante con los otros dos, para querer separar su personalidad vampírica por una más alegre. Para poder llegar hasta su versión final, se tuvo el apoyo de *moodboards*⁵ y ficha de personaje. Además, se crearon un gran número de bocetos explorativos para llegar hasta el diseño del rostro final del personaje.



Fig.51. Bocetos del personaje William.

4.3.4.1. Collage: Vampiro adolescente



Fig.52. Collage del personaje William.

Para representar el collage de William, se decidió mezclar su identidad vampírica con elementos tenebrosos con objetos más infantiles y colores alegres, para recalcar otra vez esa contrariedad.

En todos los *collages* de los personajes se ha querido que se puedan ver una variedad de objetos que les representen, junto con una parte de su cuerpo. El rostro de Dagon y William, las manos de Mika y el cuello de Alyssa.



Fig.53. Portada del personaje William.

4.3.4.2. Portada

La portada de William continúa con la idea de su condición de vampiro con elementos infantiles.

Las letras están pintadas con formas más redondas para representar esa niñez, con el color amarillo, el color que más lo representa. Al ser un color que puede llegar a representar la luz, en contraposición de sus facciones más oscuras y la oscuridad que le da su familia abusiva.

4.3.4.3. Ficha introductoria

La ficha introductoria de William, su parte más destacada es el apartado de la familia. Al ser una familia de vampiro, son una familia bastante grande, queriendo marcar con corazones los dos miembros de la familia que más le importan a William: su hermano mayor y su hermana pequeña. Al ser los dos únicos familiares que le quieren comparado con el resto que son más abusivos con él, sobre todo su madre, cosa que se remarca en el apartado de cosas que no le gustan. Apartado creado con líneas muy irregulares para demostrar la inestabilidad de William. Sus gustos se basan en los alimentos dulces, dibujar, los peces koi y los girasoles. Quedando en la zona de cosas que más detesta la sangre de verdad, los relámpagos y Halloween



Fig.54. Ficha del personaje William.

4.3.4.4. Anécdota: Libreta hecha de esperanza

Para la anécdota de William, se ha querido contar la relación tan importante que tiene con su hermano Sebastian, al ser el único hermano que lo quiere y lo defiende en una familia que lo trata mal por no ser como ellos. Rectos, limpios, estrictos, movidos por la lógica y el dinero.

En la anécdota, se recalca la libreta que tiene William en las manos al ser la primera libreta que consigue de verdad, debido a que antes su única opción para dibujar eran hojas sueltas que encontraba o que los gemelos le daban.



Fig.55. Anécdota del personaje William.

4.3.4.5. Armario oriental con sorpresa

Para el armario de William, la idea crear un armario más formal y tradicional chino, basado en los muebles del siglo XIX, sin llegar a ser una copia exacta. Se eligió este tipo de armario debido a la ascendencia china de William, aunque él no tenga rasgos tan marcados.

Su armario juega con el gris y negro, colores que representa la tristeza que le da su familia, con las pinceladas más marcadas para representar el espíritu artista de William. Colocando un pequeño compartimento secreto, pintado de amarillo para demostrar como la verdadera personalidad de William se mantiene secreta delante de su familia.



Fig.56. Armario del personaje William.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo de fin de grado me ha ayudado a reforzar mis conocimientos previos sobre el libro de artista y diseño de personajes. Me ha permitido reflexionar sobre ambos conceptos para poder adaptar mi propuesta y llevar a cabo este proyecto.

Este proyecto ha sido uno de los más grandes abordados durante la carrera donde se han podido completar muchos de los objetivos planteados al principio del trabajo. Se ha podido encontrar la forma más adecuada para crear el libro de artista dentro de mi estilo, se ha podido profundizar con los personajes y el lector puede entender a la perfección el tipo de personajes que se muestran en el libro y como es su personalidad. Además, he podido profundizar en la técnica de la acuarela, técnica que aprendí en una de las asignaturas de este curso, pero no se pudo explorar con total libertad y este trabajo me ha permitido utilizarla como yo quería. El apartado de armario es la parte que más feliz me hace, aunque me hubiese gustado profundizar aún más en los estilo *pop-up* pero al ser algo que aprendía por primera vez, me quede solo en la parte más fáciles de hacer, al no tener el tiempo necesario para aprender todo lo que hay que aprender a la perfección.

Además, esta obra tiene cierto valor sentimental al poner en un mismo lugar a cuatro personajes que llevo años conmigo, creando y moldeando desde los cree y llevan creciendo conmigo. Teniendo apenas 43 páginas, se ha podido al fina, llevar a cabo el proyecto después de tener tantos problemas de organización, algo que he podido comprobar que es uno de los campos donde más problemas tengo, pero para futuro proyectos de tanta envergadura se llevara a cabo una mejor valoración de tiempo y reproducción para facilitar el trabajo. Aunque es una obra que al final le he pillado cariño, es un trabajo que me da rabia mirar al sentir que podría haber hecho más.

Pero estoy satisfecha, porque el apartado que más me importaba era crear el libro y que a través de él, se pudieran entender y ver a la perfección mis personajes.

7.REFERENCIAS

REVISTAS

Antón, Emilio J. (s.f.) *El libro de artista*. Merzmail.

<https://www.merzmail.net/libroa.htm> [Consultado el 19 de junio de 2024]

Revista Código (14 de septiembre de 2018). *8 libros de artista*

<https://revistacodigo.com/8-libros-de-artista/> [Consultado el 19 de junio de 2024]

Haro González, S. (2013). *Treinta y un libros de artista*. Fundación Museo del Grabado Español Contemporáneo. https://www.bbaa.uma.es/blog/wp-content/uploads/2013/10/31_libros_de_artista_S_Haro.pdf [Consultado el 19 de junio de 2024]

Maffei, Giorgio; Maderuelo, Javier, *¿Qué es un libro de artista?* Heras (Cantabria): Ediciones la Bahía, 2014

<https://www.edicioneslabahia.com/blobs/producto/34/archivo.pdf>

LIBROS

Drucker, J. (1995). *The Century Of Artist Books*.

https://monoskop.org/images/9/9c/Drucker_Johanna_The_Century_of_Artists_Books_1995.pdf [Consultado el 19 de junio de 2024]

Colección de Ana María Ortega y Álvaro Gutiérrez. *Arte pop-up. Libros de arte móviles y desplegados*. (2011) Ed. Ayuntamiento de Langreo-Pinacoteca Municipal de Langreo Eduardo Úrculo.

<https://issuu.com/pandiellayocio/docs/artepopup> [Consultado el 19 de junio de 2024]

TESIS

Escribano, Alejandra (2020). *El libro de Artista como recurso didáctico innovador y su potencial terapéutico*. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario III), págs. 137-166,

<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra3.5705> [Consultado el 19 de junio de 2024]

POLO PUJADAS, M. *El libro como obra de arte y como documento especial*.

Anales de Documentación, 2011, vol. 14, nº 1. Disponible en:

<<http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/120151>> [Consultado el 19 de junio de 2024]

Serrano Sánchez, M. (2015). *¡Pop-up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Digibug.

<http://hdl.handle.net/10481/49073> [Consultado el 19 de junio de 2024]

Tae Lopez, C. (2020). *FUNDAMENTOS TÉCNICOS PARA UN DISEÑO DE*

PERSONAJE CONSCIENTE Y EFICAZ [Tesis doctoral, Universidad Nacional Diego

Quispe Tito]. Studocu. <https://www.studocu.com/pe/document/escuela-superior-autonoma-de-bellas-artes-diego-quispe-tito-del-cusco/disenografico/fundamentos-tecnicos-para-un-disenode-personaje-consciente-y-eficaz/70317474> [Consultado el 19 de junio de 2024]

VIDEO

The SPA Studios [The SPA Studios] (2016) *The SPA Studios | Character Design Tips from Sergio Pablos* Youtube. https://youtu.be/vNqI37skf1o?si=O-A_3RjJBRgKqiOz [Consultado el 19 de junio de 2024]

PÁGINAS WEB

Página web de la artista Paula Bonet <https://paulabonet.com/>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

- Pág 9 - Fig.1. Escena de la serie Gravity Falls (2012).
- Pág 9 - Fig.2. Cartel de la película Las crónicas de Spiderwick (2018).
- Pág 10 - Fig.3. Escena de la película Las crónicas de Spiderwick (2018).
- Pág 10 - Fig.4. Escena de la película Las crónicas de Spiderwick (2018).
- Pág 10 - Fig.5. Portada de libro Cinder (2012).
- Pág 11 - Fig.6. Portada del libro Los diarios de la anguila (2012).
- Pág 11 - Fig.7. Imágenes del libro Los diarios de la anguila (2012).
- Pág 11 - Fig.8. Imágenes del libro Los diarios de la anguila (2012).
- Pág 12 - Fig.9. Imágenes del libro de artista El Lissitzky (1923)
- Pág 12 - Fig.10. Imágenes del libro de artista Les Mots en Liberté Futuristes (1919)
- Pág 13 - Fig.11. Portada del libro de artista Twentysix Gasoline Stations (1963).
- Pág 13 - Fig.12. Imágenes del libro de artista Twentysix Gasoline Stations (1963)
- Pág 13 - Fig.13. Imágenes del libro “pop-up” The Pop-Uo Mickey Mouse (1933)
- Pág 14 - Fig.14. Imagen del libro “pop up” Chronica Majorca (1250)
- Pág 14 - Fig.15. Imágenes del libro “pop-up” Trail (2007).
- Pág 14 - Fig.16. Ficha de diseño de los personajes Lydia y Klause de la película Klaus (2007).
- Pág 15 - Fig.17. Ejemplo de ficha de personaje creador por shycustis.
- Pág 15 - Fig.18. Ilustración de Rapunzel de la película Enredados (2010).
- Pág 16 - Fig.19. Diseño página collage
- Pág 16 - Fig.20. Diseño página portada
- Pág 16 - Fig.21. Diseño página ficha de personaje.
- Pág 16 - Fig.22. Diseño página anécdota.
- Pág 16 - Fig.23. Diseño página armario.
- Pág 17 - Fig.24. Moodboard del personaje Dagon.
- Pág 17 - Fig.26. Ficha del personaje Dagon.
- Pág 17 - Fig.27. Collage del personaje Dagon.
- Pág 18 - Fig.28. Portada del personaje Dagon.
- Pág 18 - Fig.29. Ficha introductoria del personaje Dagon.
- Pág 19 - Fig.30. Anécdota del personaje Dagon.
- Pág 19 - Fig.31. Taquillas del personaje Dagon.
- Pág 20 - Fig.32. Moodboard del personaje Mika
- Pág 20 - Fig.33. Ficha del personaje Mika
- Pág 20 - Fig.34. Bocetos de Mika y Dagon
- Pág 21 - Fig.35. Collage del personaje Mika
- Pág 21 - Fig.36. Portada del personaje Mika
- Pág 21 - Fig.37. Ficha introductoria del personaje Mika

- Pág 22 - Fig.38. Anécdota del personaje Mika
- Pág 22 - Fig.39. Armario del personaje Mika.
- Pág 23 - Fig.40. Moodboard del personaje Alyssa.
- Pág 23 - Fig.41. Ficha del personaje Alyssa.
- Pág 23 - Fig.42. Bocetos del personaje Alyssa
- Pág 23 - Fig.43. Collage del personaje Alyssa.
- Pág 24 - Fig.44. Portada del personaje Alyssa.
- Pág 24 - Fig.45. Ficha introductoria del personaje Alyssa.
- Pág 24 - Fig.46. Anécdota del personaje Alyssa.
- Pág 25 - Fig.47. Armario del personaje Alyssa.
- Pág 26 - Fig.48. Moodboard del personaje William
- Pág 26 - Fig.49. Ficha del personaje William.
- Pág 26 - Fig.50. Bocetos del personaje William.
- Pág 26 - Fig.51. Collage del personaje William.
- Pág. 27 Fig.52. Portada del personaje William.
- Pág 27 - Fig.54. Ficha del personaje William.
- Pág 27 - Fig.55. Anécdota del personaje William.
- Pág 28 - Fig.56. Armario del personaje William.

9. ANEXOS

Anexo 1. ODS

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

Explicación

Para el proyecto, se ha seleccionado el Objetivos de Desarrollo Sostenible: y Alianzas para lograr objetivos. En baja medida, debido a que en mi trabajo la historia plasmada de los cuatro protagonistas se trata de unirse para poder llegar a cumplir sus objetivos, tanto comunes como individuales. Y en el libro, se pueden ver dichas diferencias entre los protagonistas, con sus diferentes gustos, personalidades y preferencias, pero aun así poder llegar a unirse por un bien común, realizar compromisos y llevar a cabo acciones para conseguir resultados entre los miembros del grupo.



Fig.59. Detalle del armario del personaje Dagon.



Fig.60. Detalle del armario del personaje Dagon.



Fig.61. Detalle del armario del personaje Dagon.



Fig.62. Detalle del armario del personaje William.

Anexo 2. Ilustraciones extra de los personajes



