

**TFG**

---

**LA NIÑA DEL MAR**  
**UN LIBRO ILUSTRADO**

**Presentado por Samuel Pérez Cacho**  
**Tutor: Miguel Vidal**

**Facultad de Belles Arts de San Carles**  
**Grado en Belles Artes**  
**Curso 2017-2018**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA**  
**FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## Resumen

En esta memoria presento mi trabajo de fin de grado de tipología práctica, consiste en crear un libro ilustrado dedicado a la temática del mar de carácter infantil.

Es un proyecto que se constituye en dos grandes bloques: El primero presenta la metodología empleada y los objetivos, siendo la educacional la principal. El segundo indaga sobre el desarrollo de los diferentes personajes y escenarios que se requieren para la elaboración de una serie de ilustraciones y la maquetación final del libro.

Una finalidad prioritaria del trabajo ha sido emplear todas las habilidades, así como conocimientos adquiridos durante el desarrollo del grado, dentro y fuera del plan de estudios de la titulación, con propósito de obtener un perfil profesional de artista de Concept Art e Ilustrador. Para ello he asumido la realización de los distintos elementos. Esto incluye el estudio e indagación de referentes y simbología, la elaboración de bocetos y el desarrollo final y maquetación del relato gráfico.

### **Palabras Clave:**

Libro ilustrado, diseño, ilustración, concept art, bocetos, relato gráfico, arte digital.

## Abstract

In this report I present my end-of-grade work of practical typology, is to create an illustrated book of children dedicated to the theme of the sea

It is a project that is constituted in two large blocks: The first one presents the methodology used and the objectives, with the educational being the main one. The second inquires about the development of the different characters and scenarios that are required for the elaboration of a series of illustration and the final layout of the book.

A priority of the work has been to use all the skills as well as knowledge acquired during the development of the development of the degree, inside and outside the degree's curriculum, with the purpose of obtaining a professional profile of artist of Concept Art and Illustrator. For this I have assumed the realization of the different elements. This includes the study and investigation of referents and symbols, the elaboration of sketches and the final development and layout of the graphic story.

### Keywords:

Picture Book, design, illustration, concept art, sketches, graphic story, digital art.

## AGRADECIMIENTOS

*A mi familia por su apoyo y sustento.*

*A todos los profesores que me han acompañado e instruido durante estos años.*

*A mi tortuga Charlie por escuchar mis delirios.*

*A todos mis amigos que me han motivado a continuar, por su apoyo constante y por aguantarme siempre.*

*Por estar en todo momento a mi lado, gracias*

## ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Objetivos y metodología	7
2.1 Objetivo General	7
2.2 Objetivos Específicos	7
2.3 Metodología	8
2.3.1 Mapa Conceptual	8
2.3.2 Briefing	8
2.3.3 Story Board	9
2.3.4 Diseño de Personajes	9
2.3.5 Diseño de las Ilustraciones	10
2.3.6 Diseño de Maquetación	10
3. Marco teórico y Referentes	11
3.1 Contexto histórico	11
3.2 Panorama actual	14
3.3 Libro Ilustrado	16
3.4 Concept Art	17
3.5 Referentes	18
3.5.1 Child of Light	18
3.5.2 Song of the Sea	19
3.5.3 Gake no ue no Ponyo	19
3.5.4 Adventure Time	20
4. Proceso Artístico	21
4.1 Producción	21
4.1.1 Referentes	21
4.1.2 Lluvia de Ideas y Briefing	22
4.1.3 Bocetos	24
4.1.4 Estudios	26
4.1.5 Artes Finales	32
4.1.6 Tipografía	37
4.2 Cronograma	38
4.3 Recursos	39
4.3.1 Equipo de Trabajo	39
4.3.2 Material de Trabajo	39
5. Conclusiones	40
6. Bibliografía	41
7. Índice de Imágenes	43
8. Anexo (DOCUMENTO APARTE)	

# 1. Introducción

La Niña del Mar es un libro que nace en una lluvia de ideas para una asignatura de tercero de carrera, en la cual se nos pedía que escribiéramos una breve historia como pretexto para desarrollar toda una serie de concept art en base a la historia.

El proyecto lo descarté precisamente por que me agradaba demasiado la idea inicial y no quería desarrollarla de manera nimia. Decidí retomar el trabajo para poder tratarlo desde el punto de vista de un diseñador e ilustrador. De esta forma podría abarcar no solo la parte del desarrollo de personajes sino también el acabado final con las ilustraciones, así como el progreso de la historia narrativa.

Está pensado para un público infantil o preadolescente por la literatura fácil, el hilo conductor sencillo y la simplicidad aparente de la historia. No obstante, el target puede tratarse también de un público que les interese este tipo de relatos y obras ilustradas.

La historia nace de la intención de concienciar a las personas desde muy temprana edad de la importancia de preservar, mantener y cuidar nuestros océanos y mares ya que suponen la base y sustento de toda la vida que contiene el planeta. Además, desarrolle una comparación entre los diferentes espacios con una lección o ayuda para la vida diaria. Mediante esta analogía no quiero hacer ver el conservar las aguas como una obligación sino más bien como una oportunidad para aprender de lo que la naturaleza tiene que enseñarnos para con nosotros.

El relato se desarrolla en el mar, transportándonos a escenarios completamente diferentes unos de otros pero comprendidos todos dentro del mar. El personaje principal se trata de una niña que sin decir palabra ni saber nada, decide emprender una travesía por aguas desde la costa hasta las profundidades. Con esto quiero hacer que el lector se deje llevar de la misma manera y empatice con la protagonista, al tener la misma edad y la misma actitud de no saber que va a ocurrir a continuación. Durante el transcurso de la historia se encontrarán diferentes personajes, todos ellos animales marinos que irán desvelando diferentes lugares al mismo tiempo que enseñanzas.

## 2. Objetivos y Metodología

Durante el desarrollo del proyecto se han cometido diferentes objetivos, los principales son:

### 2.1 Objetivo General

Uno de los objetivos principales es el desarrollo de un estilo visual alegre y sencillo, tanto con las imágenes en sus colores, formas y diseños, acorde con el relato y que faciliten a comprender y compartir la atmosfera por donde recorre y conseguir con este método que, aunque no transcurra en primera persona, resulte más fácil identificarse con la protagonista.

Plantear y elaborar una buena relación narrativa y gráfica entre los diferentes elementos que componen al libro, ya no sólo con las ilustraciones, sino también con la tipografía, la organización de los componentes, el peso y balance de los colores y el diseño de la página.

Exponer de forma clara y entendible para un público infantil las ideas y motivos expresadas en la narrativa a fin de que puedan conocer mi planteamiento y compartirlo, a saber, el cuidado de las aguas del mar y de las criaturas que lo habitan para poder llegar a tener una mejor calidad de vida.

### 2.2 Objetivos Específicos

Integrar y desarrollar las habilidades, así como los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante los cuatros años en el período formativo del Grado de Bellas Artes.

Proponer y estimular un instrumento educativo y didáctico a través de un medio audiovisual en valores éticos y morales; además de concienciar en la importancia del cuidado del medio ambiente.

Realizar un trabajo que se acerque bastante en la medida de lo posible a un producto de editorial logrando que se pueda distribuir y comercializar.

Experimentar y lograr una mejora con las técnicas digitales en el momento de la producción y diseño del trabajo.

## 2.3 Metodología

### 2.3.1 Mapa Conceptual

En primer lugar, realicé un mapa conceptual en el cual fui ordenando todas las ideas que se me iban viniendo según la conexión de temática, agrupándolas en lo que podrían ser distintas historias.

Todo esto se encuentra ordenado de tal forma que quede claro en un primer vistazo. Para ello se usan sólo las palabras claves de los conceptos, también podemos hacer uso de colores o formas que nos ayuden a una mejor aclaración de conceptos.

El propósito de esto es que de la manera más rápida posible podamos identificar todas las ideas para quedarnos con las que más nos guste y nos llame la atención.

### 2.3.2 Briefing

A continuación, es la realización a modo de resumen de un breve relato o briefing<sup>1</sup> que cuente la historia que se desarrollaría más adelante a fin de tener un contexto en el que posicionar los personajes y escenarios para su futuro desarrollo.

EL texto deberá de aportar también lo esencial para cada apartado o escena del libro, esto será muy importante para la realización del *Story Board*<sup>2</sup> que se hará más adelante, necesario para la elección de ilustraciones.

Lo más importante en este primer punto es especificar bien el lugar y describir lo más detalladamente posible el entorno. Además, se deberá dejar claro el estilo con el que se abordarán las ilustraciones, de esta manera, se asegura que haya una buena relación con el texto y concordancia unas imágenes de otras. El estilo puede variar desde el más realista como el fotográfico hasta el más caricaturizado como el *cartoon*.

Una vez aclarado esto, analizo bien los personajes y los lugares que van a aparecer en la historia. Dado que soy el autor de mi propio relato ya llevo una idea preconcebida de una pequeña imagen mental en como se verían, de todas formas, la descripción

---

<sup>1</sup> *Briefing*: Instructivo que sirve como punto de partida para una tarea. Estos informes sientan las bases para generar algún tipo de emprendimiento o campaña.

<sup>2</sup> *Story Board*: Conjunto de planos secuenciados que cuentan una historia, se acompaña normalmente de textos.  
<https://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>



me ayuda a la acotación y delimitación de sus características, y a mantener claro sus singularidades.

Es en este momento donde tiene lugar una exhaustiva búsqueda visual de referentes tanto en películas como en documentales e incluso otros libros ilustrados que puedan aportarme ideas para la definición de los rasgos.

Esta primera búsqueda me facilita buen material para comenzar con los primeros bocetos y conceptos generales.

### **2.3.3 Story Board**

En el siguiente apartado adapto el relato a un conjunto de imágenes o escenas que serían las que compondrían el libro, desde un punto de vista cinematográfico sito a los personajes en el espacio, creando diferentes poses y gestos para hacerse una primera idea en como se verían.

El hacer el Story Board es una tarea muy simple, no obstante, llega a ser de gran importancia para seleccionar las escenas más interesantes y los planos donde puede a ver mayor información gráfica, otorgándoles a estos mayor prioridad sobre otros donde no consigan este efecto en mayor medida.

### **2.3.4 Diseño de Personajes**

Para el diseño del personaje partí de elementos generales hasta ir ampliando a rasgos más específicos a raíz de los referentes recogidos acoplando las características que viera más acorde según el concepto especificado previamente.

La primera parte se basa en la creación de un mismo modelo a escala muy reducida, cambiando algún rasgo y profundizando en los que viera más interesantes. En esta fase importa más la cantidad, se trata de un momento de experimentación y de descubrir incluso nuevas peculiaridades que no se nos hubieran ocurrido en un primer bosquejo.

Seguido de esto vendría el momento de selección que iría a la par a medida que se va descartando se va ampliando el rango de definición hasta llegar al definitivo.

Para acabar habría que buscar de la misma forma que con la forma y las características, también paletas de colores acorde con nuestra idea ya definida. Ejecutar una prueba de color y pasar de igual manera por una selección hasta conseguir el modelo que más nos interese para la historia.

### 2.3.5 Diseño de las Ilustraciones

Partiendo que ya conozco que va a mostrar cada imagen gracias al Story Board realizado anteriormente, comienzo a esbozar la mejor composición de las imágenes. Estas se verán influidas por las vistas de los personajes.

La técnica utilizada será la misma que hasta ahora, siguiendo así con un mismo hilo narrativo por medio de lo visual. De esta manera consigo obtener una consonancia en la totalidad de la ilustración.

Las ilustraciones estarán compuestas por tanto de los personajes como papel protagonista, del texto que lo acompaña y complementa ya que cuenta la historia y de el fondo o Back Ground que ubica y posiciona a los personajes, además de mostrar de una forma visual el lugar. No obstante, para evitar suprimir la total imaginación del lector, el fondo he querido diluirlo lo máximo posible dejando meras pistas de cómo sería, para así poder implicar de una manera más activa a quien lo lee.

### 2.3.6 Diseño de Maquetación

En la parte de la búsqueda de referentes también se incluye el formato y orden donde irán dispuestos los diferentes elementos del libro, es decir la complementación del texto e imágenes.

Una mala organización puede llevar a un cansancio visual y agobiar al lector, por lo que es necesario un estudio en profundidad. Para evitar esto he tomado como referentes múltiples revistas, cuentos y libros gráficos.

En este apartado también entra el descarte de vistas de personajes para quedarse con aquellas que acompañen mejor al fondo y al texto. En este trabajo hay que recordar que lo poco es mejor, dado que el propio artista, por amor a su obra, le es más difícil la tarea de deshacerse de parte de su trabajo y que no quede implementado en proyecto final.

El color del fondo de las hojas también entra en juego, ya que de él dependerá que las imágenes obtengan mayor o menor protagonismo y que el texto quede de forma legible. Para ello se estudiarán y realizarán diferentes pruebas hasta tratar de llegar a la mejor resolución posible.

Dado que las ilustraciones ocuparan la totalidad de las páginas el texto tomará una parte importante en la ilustración teniendo que quedar bien armonizado para no interrumpir la composición de esta.

## 3. Marco Teórico y Referentes

### 3.1 Contexto histórico



Fig. 1: Pintura rupestre de un bisonte en las cuevas de Altamira (Cantabria, España)

En la civilización humana las imágenes han sido en todo momento uno de los medios de comunicación más importantes y utilizados, desde los tiempos primitivos con las primeras pinturas rupestres en las cuevas tales como las halladas en la península Ibérica hace unos 40.000 años aproximadamente de antigüedad hasta el día de hoy donde se perciben como un medio de información gráfica.

La narrativa visual se basa en la capacidad de la imagen de contar historias por medio de un discurso visual y secuencial que remite a la interpretación de un acontecimiento desde un punto de vista determinado por el autor. Un claro modelo y uno de los más antiguos de ello se trata de la columna de Trajano, en Roma. Este monumento conmemorativo de una envergadura de 30 metros de altura relata las distintas campañas en la conquista de Dacias como triunfo por parte del emperador Trajano.



Fig.2: Inscripción en papiro con textos jeroglíficos, hallados en el puerto arqueológico de Wadi el-Jarf.

En el origen del libro ilustrado nos remontamos a las paredes adornadas de la antigüedad hasta la interacción fundacional con el texto, iniciada en el Antiguo Egipto. Hasta la fecha se tiene constancia que uno de los ejemplares más antiguos que se conoce es un papiro egipcio conservado desde el 1980 a.C. Dado el carácter efímero de los materiales utilizados para registrar imágenes y palabras por parte de las culturas prehistóricas daban resultados de difícil conservación y poca durabilidad.

Esta misma técnica de ilustrar los textos es desarrollada y mejorada en los manuscritos religiosos durante la Edad Media, sustituyendo el papiro por pergamino y más tarde por vitelas hasta acabar con el papel. Sin embargo, la elaboración de los mismos seguía siendo muy costosa y laboriosa restringiéndose principalmente a obras religiosas, bien para dentro de la iglesia en Biblias para un altar o bien para dentro de la nobleza en los llamados Libros de Horas, que contenían plegarias para distintos momentos del día litúrgico.

Todo esto fue derivando en un declive tras la llegada de la imprenta, ya usada por los antiguos romanos alrededor de los años 440 a.C. o en China por el año 1040, no llegó a Europa hasta el siglo XV, gracias a esto se rompió una barrera permitiendo la

impresión viable en masa unificando a quienes poseían de suficiente poder adquisitivo como para poseer una representación a mano y los que no. Por esto podemos afirmar que la historia de la ilustración de libros está ligada y es directamente proporcional a una evolución de las sociedades y de sus avances tecnológicos en lo que a reprografía se refiere.

En 1658 el teólogo, filósofo y pedagogo Amos Comenio, Juan Carlos; publicó el que sería el primer libro ilustrado para niños de la historia, “*Orbis Sensualium Pictus*” abarcando una amplia gama de temas de ciencias naturales y sociales. Muestra un mundo visible en dibujos enfocado para el aprendizaje en latín.

De izquierda a derecha:  
 Fig.3: Sutra del Diamante, hallado en la cueva de Dunhuang (China). Se trata del documento impreso más antiguo conocido, 11 de mayo del 868.  
 Fig.4: Página que corresponde al libro “*Orbis Pictus*” (el mundo visible en imágenes) del 1658.



Pocos años después, nace la simbiótica de William Blake entre la ilustración y el texto. Dada la relación que existe en su obra entre la poesía y sus grabados de manera reciproca suele ponerse a Blake como ejemplo del “artista total”.

Para considerar la magnitud de su obra es imposible separar las dos disciplinas de la poesía y las artes visuales, pues para Blake consideraba estas dos como medios de un esfuerzo unificado y son inseparables para apreciar correctamente su trabajo.

En 1796, Aloys Senefelder empezó a experimentar sobre una piedra pulida, realizando dibujos con un lápiz graso. No fue sino el estado de pobreza en que se encontraba y su impulso por encontrar una forma barata de difundir sus obras de teatro, lo que le llevo a años más tarde, inventar la Litografía.

A mediados del siglo XIX fue un artista e impresor inglés George Baxter quien inventó un proceso para la impresión en color. Dicha técnica ya se había desarrollado siglos antes en China, sin embargo, no era comercialmente viable. Baxter se basó en los métodos de George Savage, los cuales mejoró y comenzó a experimentar por medio de bloques de madera.

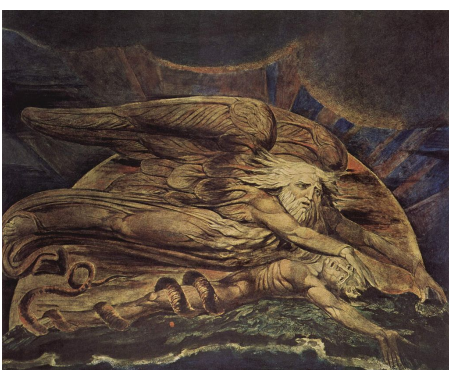


Fig.5: Elohim creando a Adán obra por William Blake realizada en 1795.

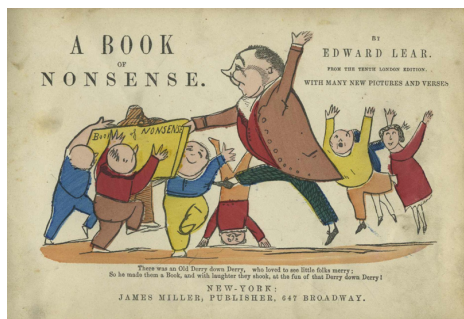


Fig.6: Portada del libro "Book of Nonsense" por Edward Lear en 1846.

Durante todo el siglo XIX fue un gran auge de las ilustraciones para libros infantiles. Entre los muchos autores cabe destacar a Edward Lear con su reconocido libro titulado "Book of Nonsense" editado en 1846. John Ruskin escribía en un artículo sobre sus 100 autores preferidos para revista *Pall Mall Magazine*.

*"Realmente no conozco ningún otro autor a quien le estoy la mitad de agradecido por mi vida ociosa que a Edward Lear. Le pondré en el primer lugar de mis autores preferidos"*<sup>3</sup>

También decía en ese mismo artículo sobre el libro *Book of Nonsense*, escribe:

*"... es el libro más benéfico e inocente de todos los libros jamás producidos."*<sup>4</sup>

Otro autor no menos importante fue el dibujante británico Sir John Tenniel, quien dibujó más de dos mil viñetas y caricaturas para la revista *Punch*, aunque se hizo más conocido gracias a sus ilustraciones para *Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, ambas obras de Lewis Carroll.

Este período comprendió entre el siglo XIX y principios del XX caracterizándose por sus avances tecnológicos lo que originó en la edad de oro de las ilustraciones de libros en Gran Bretaña y América lo que produjo un gran número de autores reconocidos.

Las diversas escuelas de arte que surgieron a mediados de los años 1960 formaron un gran número de artistas con estilos más diversos en contraposición al diseño gráfico establecido en años anteriores en lo referente a la tipografía, imágenes y conceptos.

Sin duda alguna, el escritor e ilustrador que más cabe destacar se trata de Maurice Sendak con su famoso libro "Where the wild things are" publicado en 1963 siendo sus imágenes de gran riqueza visual y poder narrativo dado los territorios en los que onda la obra como la dominación, la libertad, los deseos, los sueños, la oscuridad y las pesadillas. Por este motivo ha tenido gran controversia y duras críticas por los temas tratados para un público infantil, siendo, no obstante, bien recibido por estos.



Fig.7: ilustración de Sir John Tenniel para el libro de Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas.

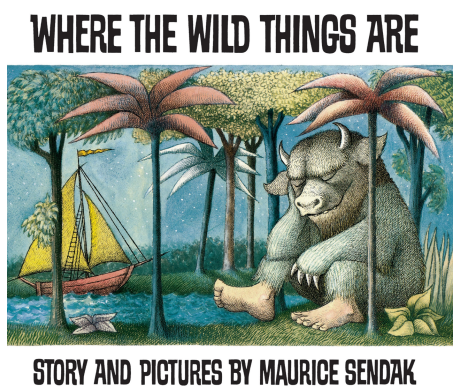


Fig.8: Portada del libro "Where the wild things are" obra de Maurice Sendak publicada en 1963.

<sup>3</sup> y <sup>4</sup> ASH, RUSSELL (1980) *Edward Lear's Book of Nonsense, Prologue*, pág. 6. J. M. Dent & Sons Ltd. London.

### 3.2 Panorama actual

Hoy en día sería difícil encontrar una única corriente artística dentro del mundo de los cuentos infantiles ilustrados dada la gran variedad de técnicas y estilos originados por los diferentes artistas que se encuentran en ese sector.

*“Los niños nunca habían tenido tantas imágenes donde escoger para introducirse en el mundo de los cuentos, y del conocimiento. La expansión de los medios de comunicación hace que nuestros hijos estén expuestos a más imágenes que nunca”<sup>5</sup>*

Tras el auge de la tecnología en el último siglo, e incluso en los últimos años a originado en una gran facilidad y rapidez en las comunicaciones internacionales. No obstante, esto no ha supuesto la destitución del libro ilustrado, pues no solo perdura, sino que se han abierto nuevos caminos para representar estos.

Si bien el auge de las industrias y empresas haya desplazado en gran medida al pequeño artista productor libre, sin embargo, aun se pueden destacar nombres como la artista catalana Meritxell Ribas quien ha desarrollado un estilo en claroscuro a cada trazo gracias a la técnica de *grattage*<sup>6</sup>, explora un mundo oscuro donde converge la fantasía, el misticismo y la inocencia infantil.



Fig.9: Ilustración de Meritxell Ribas "La Gramática del Amor" para la Editorial La Galera en 2011 mediante la técnica de grattage.

<sup>5</sup> SALISBURY, MARTIN, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, pág.16.

<sup>6</sup> Grattage: Técnica de la pintura surrealista que consiste en colocar capas de tinta sobre una base de madera que al rascar salgan las tintas puestas abajo.

El ilustrador francés Benjamin Lacombe ha logrado destacar gracias a sus característicos trazos a lápiz o pincel con predominación por los colores oscuros, así como la melancolía de sus personajes.



Fig.10: Ilustración y portada de Benjamin Lacombe para la obra Ondine publicada en 2012 en la editorial ELDELVIVES.

Otro artista español es Iván Alfaro que ha ganado importancia en el mundo de la ilustración infantil. Su técnica se inspira en el anime, y reinan en ella los colores brillantes y algunos sepias que dan profundidad a sus obras.



Fig.11: Portada del libro La cerillera de Hans Christian Andersen por Iván Alfaro publicado en 2012.

### 3.3 Libro Ilustrado

Libro - del lat. *liber, libri*.

1. m. Conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernados, forman un volumen.

Ilustrar - del lat. *illustrāre*.

1. tr. Dar luz al entendimiento. U. T. C. prnl.
2. tr. Aclarar un punto o materia con palabras, imágenes, o de otro modo.
3. tr. Adornar un impreso con láminas o grabados alusivos al texto.

Se conoce por libro-álbum a toda obra literaria, por lo general, dedicada al público infantil donde el texto y la imagen funcionan de manera inseparable construyendo una historia. Ambos se complementan, aportando conexión, coherencia y contenido a la obra literaria. El texto visual asume la gran parte de la responsabilidad narrativa.

Este formato de narrativa gráfica requiere de un rol activo por parte del lector en la interpretación del diálogo texto-imagen. Suelen ser sintéticos, pero no lineales sino ricos y múltiples en sus significados. Son atractivos, sencillos y complejos a la vez, permitiendo sucesivas lecturas en las que se van descubriendo distintos significados en cada aproximación.

Se trata de un estilo contemporáneo dado que el protagonismo que tiene la imagen es fruto de la propia cultura posmoderna. Pero si bien, estamos acostumbrados a “leer” imágenes, esto supone un nuevo reto en el que hay que prepararse e ir aprendiendo a leer ambos códigos en diálogo, el texto-imagen.

Al tratarse pues de una forma bastante reciente se puede decir que se encuentra en construcción y aún no ha conocido su máximo potencial dado que a día de hoy se siguen dando nuevas formas experimentales de correlacionar el texto con la imagen.

Fig.12: Ejemplo de imagen secuencial en un pliego. Ilustración de Nadie Shireen para el libro “Petit loup gentil” publicado en 2011.





### 3.4 Concept Art

Es una forma de ilustración usada para transmitir una idea para su uso en películas, videojuegos, animaciones, cómics u otros medios antes de ponerlos en el producto final.

Durante esta fase se desarrollan diversas obras de arte a modo de abocetar, acotar y especificar los personajes, objetos o ambientes utilizados para inspirar en el acabado final.

El término “*Concept Art*” fue utilizado por los inicios de la industria del cine de animación por los dibujantes de los estudios Disney ya en la década de 1930. Durante la fase de preproducción de las películas, algunos dibujantes hacían sketches (dibujos rápidos), intentando buscar un diseño concreto para un personaje, o intentando encontrar rasgos característicos de expresión que definieran el mismo.

El arte conceptual ha adoptado el uso de la tecnología digital dada la facilidad para conseguir programas para esto, así como el hardware, como las tabletas gráficas, lo que permite métodos de trabajo más eficientes.

No hay que olvidar que lo importante no es el grado de acabado. Esto no define una ilustración como tal por estar más o menos acabada. Lo que define un concept art es siempre su finalidad.

Los artistas que desarrollen esta disciplina utilizan la historia como contexto que darle a los personajes o escenarios que se utilizarán más adelante como guía para un proyecto completo.

Existe la especialización en este campo según diversas ramificaciones como Personajes, Criaturas, Entornos e Industrial, de todas formas, esto se reserva a nivel de profesionales independientes que han conseguido hacerse un nombre dentro de este mundo, que a los artistas en sí los cuales la flexibilidad es la clave y capacidad de adaptarse incluso a diversos estilos desde el más realista como el fotomontaje a el más estilizado.

Fig.13: Ilustración de Concept Art del personaje Ekko para el juego online League of Legends de la empresa Riot.



### 3.5 Referentes

En este apartado mostraré los distintos referentes que han influido en mayor medida debido a su temática o sus características estéticas y técnicas. Este punto es de gran importancia para la realización de mi proyecto, constituyendo la base de este.

#### 3.4.1 *Child of Light*

Es un videojuego de rol y plataformas desarrollado y publicado por Ubisoft. La trama tiene lugar en la mítica tierra de Lemuria donde Aurora, una niña, se encuentra ahí tras desaparecer de su casa. Para regresar a su mundo, deberá recuperar el sol, la luna y las estrellas robadas por Umbra la Reina de la Oscuridad.

Inspirado en las acuarelas usadas de la Edad de Oro de la Ilustración. Se inspiraron en antiguas ilustraciones del siglo XVIII, como en obras de la talla de John Bauer, Edmond Dulac, Georges Rackam. El resultado es un juego muy fluido y elegante que homenajea a las pinturas de años anteriores.

El escritor de la historia, Jeffrey Yohalmen, definió así el juego en una entrevista:

*“Child of Light es un poema jugable, que narra la aventura de una joven que irá creciendo. Es una historia de adolescencia. Realizar ese sueño de ser capaz de jugar en un cuadro con vida propia ver la mano de los artistas en el juego.”<sup>7</sup>*

Thomas Rollus, el director de arte declaraba lo siguiente:

*“El juego parece un cuadro animado y da la sensación de que vamos avanzando en un dibujo. Hemos apostado fuerte por el efecto acuarela, queríamos dar la impresión de estar dentro de un sueño bajo el agua.”<sup>8</sup>*



Fig.14: Speed Painting realizado por Yoshitaka Amano que se tomará como referente para el arte del juego.

Fig.15: Foto *in game* del juego Child of Light tratado como un cuadro.



<sup>7</sup> y <sup>8</sup> Making-of #1: Gameplay & Art – Child of Light <https://www.youtube.com/watch?v=jBqMdn7uf8&feature=youtu.be>

### 3.5.2 *Song of the Sea*



Fig.16: Portada de la película Song of the Sea estrenada en 2014.

Se trata de una película animada de fantasía dirigida y coproducida por Tomm Moore, Backun Media, Big Farm y Cartoon Saloon. La historia narra la vida de Ben, un niño irlandés que descubre que su hermana musa Saoirse es una selkie, la cual tiene una misión que cumplir para con el resto de las criaturas mágicas.

La película realizada a través de dibujos a mano es también un viaje mítico dirigido por niños mientras caminan entre los sistemas de creencias y un futuro posmoderno que los separa cada vez más de las raíces y de su folclore.

Con la misma intención he querido plasmar el propósito de volver la conexión del hombre con el medio ambiente, en concreto el mar y nuestra responsabilidad para con él de cuidarlo.

Fig.17: Captura de la película Song of the Sea, tratada como un cuadro.



### 3.5.3 *Gake no ue no Ponyo*

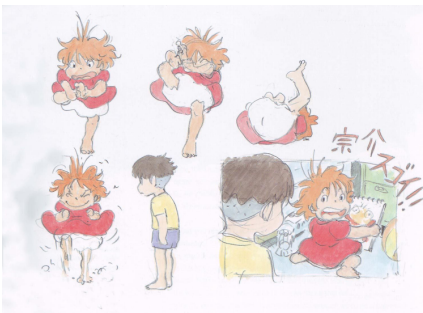


Fig.18: Dibujos a modo de Concept Art para el diseño y desarrollo de los personajes y la interacción entre ellos de la película Ponyo.

Conocida como Ponyo en el acantilado en España es una película de animación japonesa producida por Studio Ghibli, escrita y dirigida por Hayao Miyazaki, basada en el cuento de La sirenita.

El mismo director se involucró en la animación ilustrando a mano el océano y las olas del mar.

Para su desarrollo fue tras numerosas posibilidades de animación y arte sin tener que preocuparse de las exigencias del programa de producción, mostrando la inocencia y la alegría del universo de un niño.



Fig.19: Captura de la película Ponyo en el acantilado estrenada en el 2008.

Se centra en una criatura marina similar a un pez dorado llamada Ponyo, quien conoce y traba amistad con un niño humano de cinco años, Sosuke, y desea convertirse en una niña humana.

Tome la misma idea de un ser marino, o el mar mismo tomando apariencia de niña humana y por voluntad propia se adentrará en una aventura.

### 3.5.4 Adventure Time

También conocida como Hora de Aventuras, es una serie animada de televisión creada por Pendleton Ward para Cartoon Network. La serie sigue las aventuras de Finn, un niño que, junto a su perro con poderes mágicos, Jake vivir asombrosas aventuras.

La serie comenzó como un corto, pero debido al éxito que tuvo fue usado para crear una serie completa. Ha ido obteniendo un gran culto y seguimiento por parte tanto de adolescentes como de adultos. Esto es debido en gran parte a la atracción del estilo de animación y argumento sencillo y directo peor que engloba un macrotexto complejo que evoluciona y se diversifica a medida que avanza el tiempo, ambos basados en la extravagancia, surrealismo y el humor absurdo.

El estilo que se usó fue fuertemente influenciado por la estancia en el California Institute of the Arts donde cursó Ward.

Adopté un mismo estilo sencillo, así como el uso de colores planos para las formas. De esta manera acentuaría la temática infantil y la estética sencilla, otorgándole un aire despreocupado, aunque igualmente trabajado.

Fig.20: Ilustración donde aparecen los personajes principales de la serie de televisión Adventure Times.



## 4. Proceso Artística

Este proyecto nace tras cursar en el tercer año de carrera la asignatura Ilustración 3D que consistía en una introducción al mundo del Concept Art y los procesos que se emplean para la elaboración de esto, en las primeras clases se nos planteó como primera fase al trabajo realizar una lluvia de ideas con las cuales elaborar diversas historias para desarrollar más adelante.

El deseo de crear una historia en base al mar surgió a raíz de una introspección no sólo de mis gustos sino también de mis inquietudes hacia el sostenimiento y cuidado de nuestros medios ambientes. Como valenciano, el mar se encuentra profundamente arraigado a nuestra cultura y de él compartimos una gran parte de nuestro día a día. Se me hizo alarmante saber la fama de la que optan varias de nuestras playas como que hay más bolsas que diversidad animal, haciendo constante broma sobre lo que considero un problema en potencia.

Soy un creyente que las oportunidades de un cambio de mentalidad, sobre todo en las generaciones venideras, se encuentra en su educación, por ello, crear un libro que sirva no sólo como entretenimiento, sino que inste a abrir la curiosidad de saber y conocer en mayor profundidad las aguas marinas y que despierte el deseo de cuidarlas y mantenerlas.

### 4.1 Producción

#### 4.1.1 Antecedentes

La primera parte y primordial de este proyecto no es la producción sino la búsqueda de antecedentes que sirvan como guía al ver como han elaborado diferentes libros ilustrados u otro tipo de imágenes que puedan servir para el trabajo.

Toda obra requiere de referencias que sirva de relación entre lo que se crea nuevo a lo ya creado, esto no necesariamente tienen que ser obras de otros autores, sino que puede ser la naturaleza misma, de cualquier forma, lo primero resultado más sencillo dado que ya se ha pasado por un primer paso de interpretación de esta.

### 4.1.2 Lluvia de Ideas y Briefing

Juntamente con el paso anterior se realiza una lluvia de ideas o *brainstorming* que consiste en ir anotando todas aquellas ideas, palabras o términos que nos sirvan como alusión a un posible planteamiento de desarrollo de proyecto sin hacer distinción ni valoración. En este momento lo importante es la cantidad y se deberá anotar cualquier cosa que se venga a la mente por muy descabellada que pudiera parecer en un primer momento, por lo que no se descartará ninguna pues lo propio es que surjan nuevas ideas a partir de las ya propuestas.

Las ideas conseguidas en la fase anterior son organizadas, distribuidas y conectadas según la temática que compartan agrupándolas en bloques temáticos o por medio de cualquier relación que guarden entre ellas, elaborando así un mapa conceptual. Para ello, lo más indicado es servirse de palabras que funciones de conectores entre ambas ideas para aclarar el concepto que definen.

La idea es que al agruparlas se consiga de una forma visual aquello que se va consiguiendo, hasta darle el peso suficiente como para extenderse en un pequeño resumen.

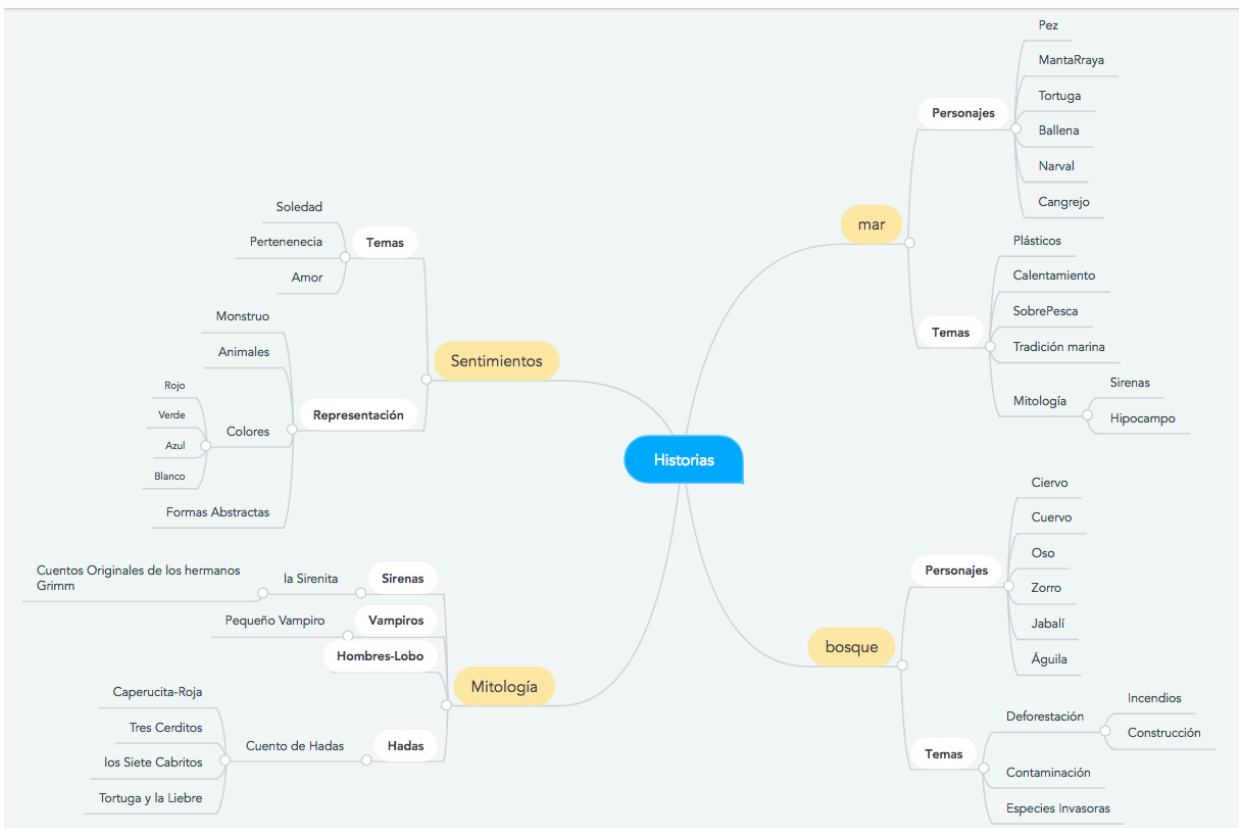


Fig.21: Mapa Conceptual realizado para el proyecto.

A continuación, viene la elaboración del *briefing* que atiende en especificar y acotar de forma clara y concisa el estilo, forma e incluso color de los distintos apartados que comprenden la realización del libro ilustrado, a saber, los personajes, escenarios y *props* a partir de las ideas ya ordenadas y dichas anteriormente, así como de la trama general.

## Briefing

La historia contará la travesía del mar, que en forma de niña y habiendo perdido la memoria encontrará diferentes animales marinos que le recordaran su identidad.

El estilo será de estética *cartoon* mediante el uso de la línea fina y colores en tintas planas, estos seguirán una línea cromática para garantizar y mantener la armonía visual.

La técnica empleada será el *digital Art* para la resolución final (pudiendo hacer uso de técnicas tradicionales como soporte).

Los personajes principales tomarán el protagonismo pictórico junto al texto en la composición de la imagen.

El orden de personajes será el siguiente (susceptible a poderse cambiar):

Pez – Delicadeza del mar

Medusa – Cambios del mar – Cambiar en momentos difíciles

Manta – Profundidades del mar – Luz en la Oscuridad

Tortuga – Historias ocultas en el mar – Aprender de las historias

Ballena – Extenso que es el mar – Aprender de la diversidad

Fig.22: Briefing realizado para el proyecto a partir de la selección de ideas del Mapa Conceptual.

De cualquier forma, esto último podrá estar sujeto a cambios o variaciones para evitar el estancamiento o la carencia de creatividad al no haber profundizado suficiente en la experimentación e investigación.

### 4.1.3 Bocetos

Partiendo de una investigación exhaustiva del contexto y la obtención de referentes y modelos ligados a las especificaciones del proyecto (un diseño de personajes para el desarrollo de un libro ilustrado de aspecto *cartoon* y temática infantil), se procedió a la elaboración de los bocetos.

La realización de los bocetos se trata de un desarrollo de dibujos hechos a partir de una línea suelta y rápida sin necesidad de concretar nada. Habiendo el mínimo detalle y siendo la finalidad conseguir describir al personaje, escenario u objetos mediante la menor cantidad de información posible. Para evitar caer en centrarse en algo específico antes que de una visión general es recomendable tratar el dibujo en pequeñas dimensiones. En esta fase, al igual que la primera, lo más importante será la cantidad que no la calidad, pues a partir de los primeros se irá concretando de mejor forma.

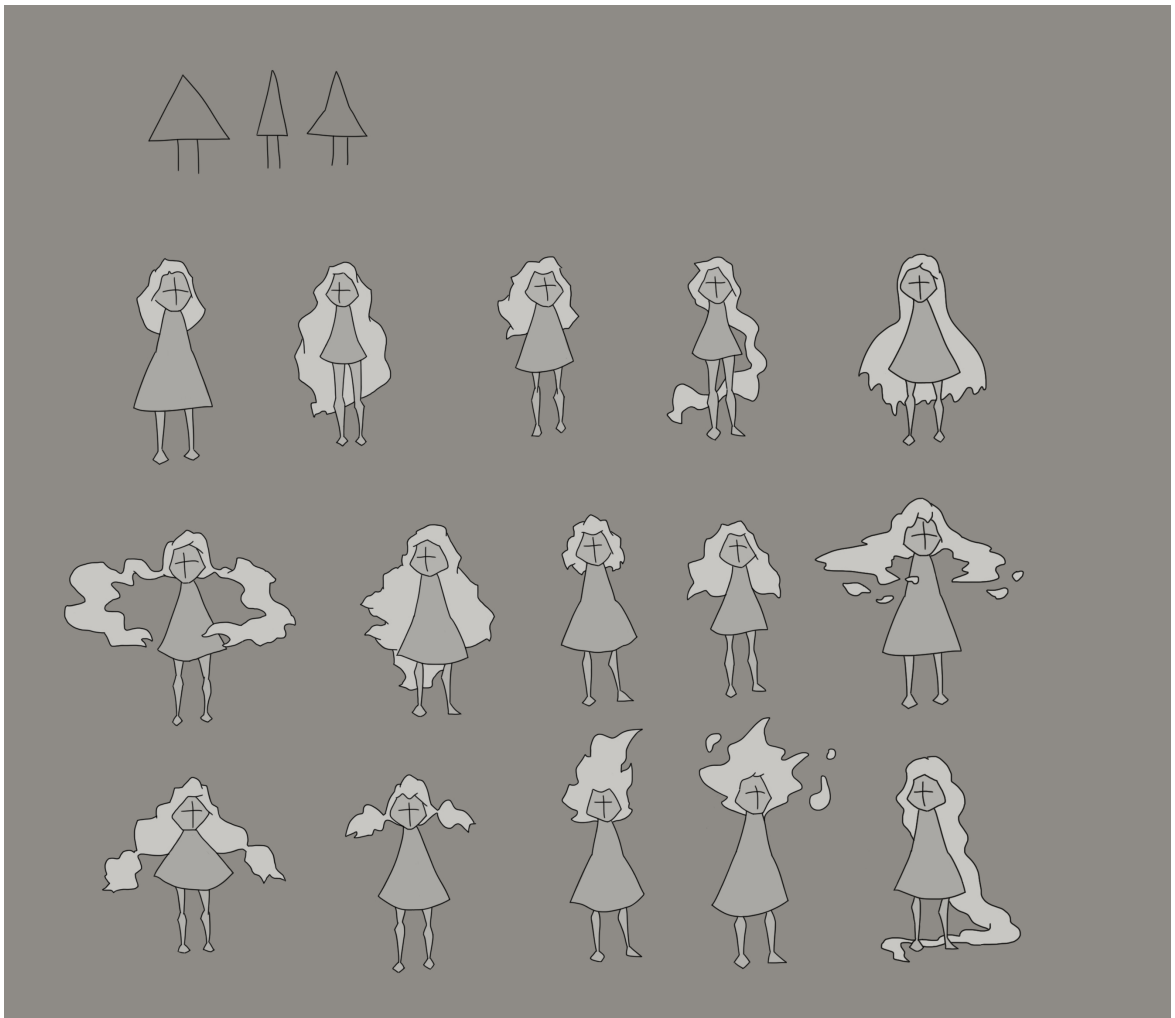


Fig.23: Bocetos Personaje Principal. Primeras Aproximaciones y estudios del pelo y vestido a partir de figuras geométricas simples.



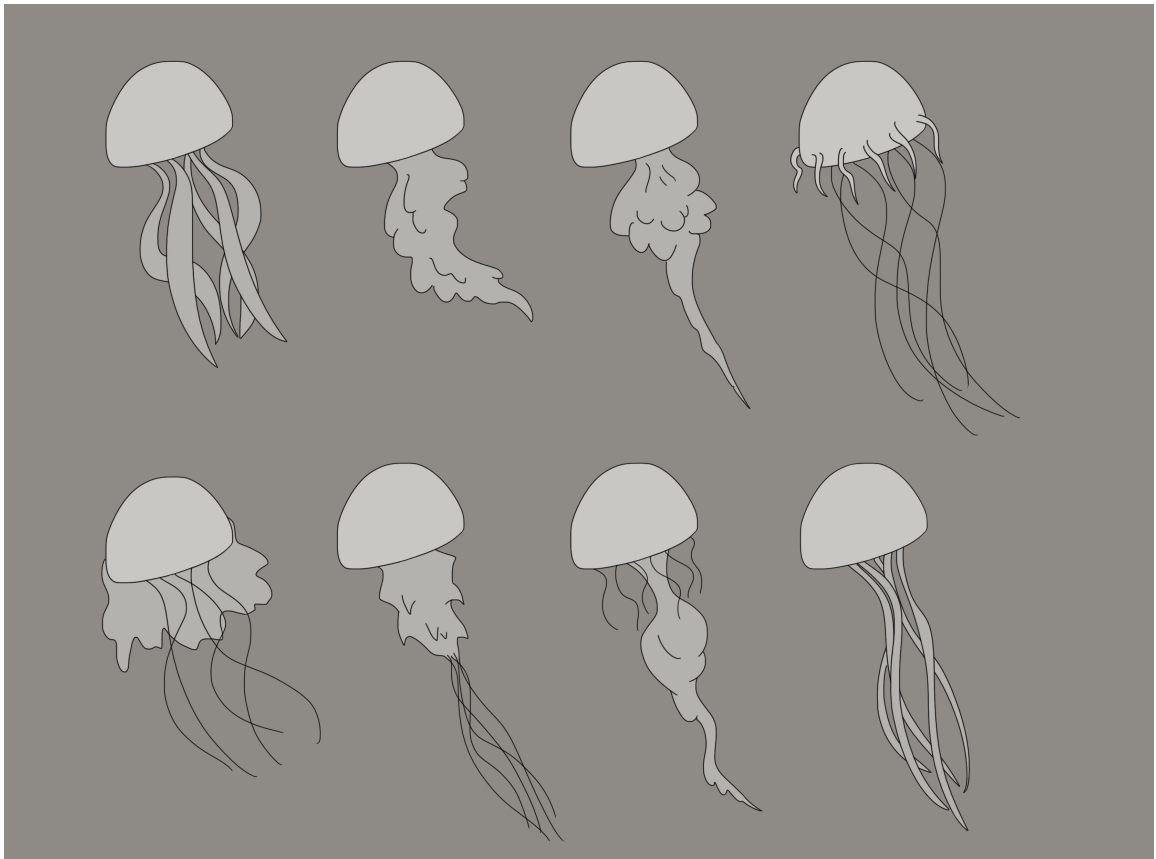


Fig.24: Bocetos personaje medusa. Estudio de la forma y distribución de los tentáculos y otros complementos.

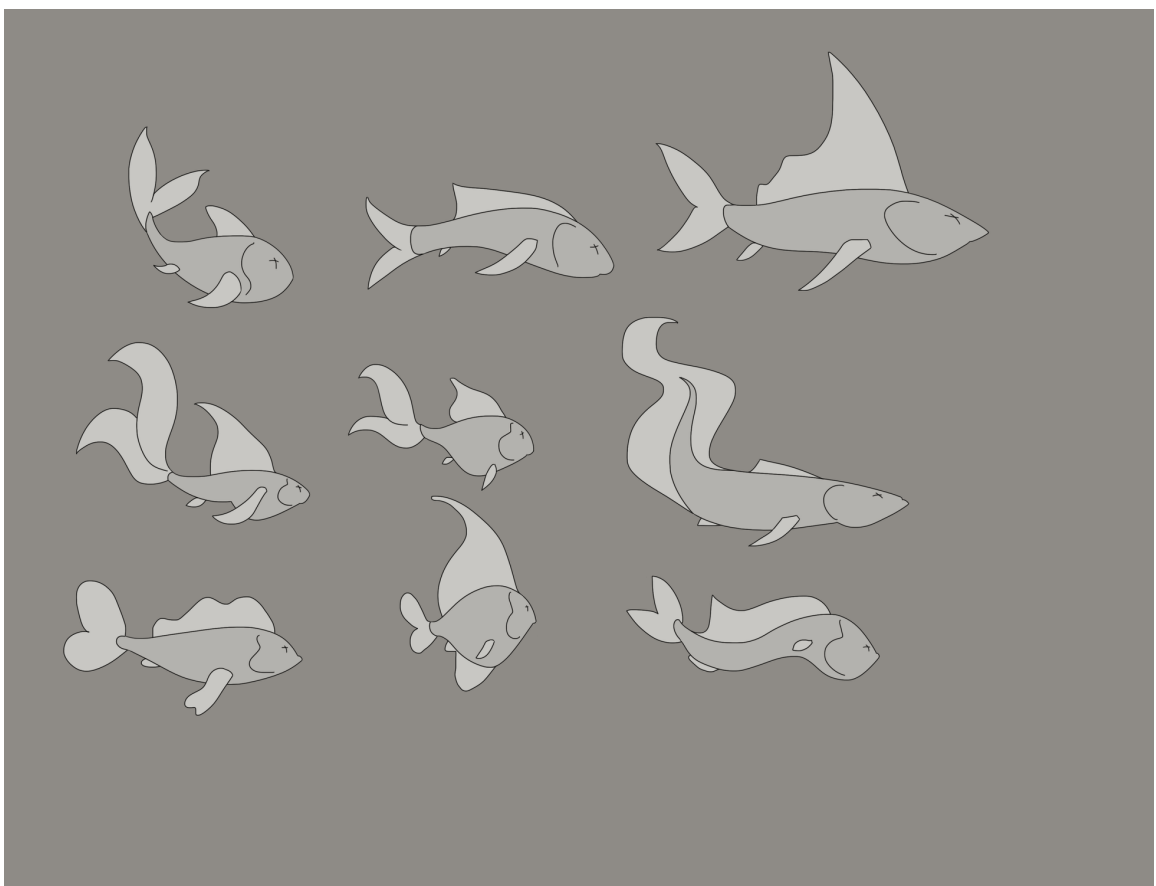


Fig.25: Bocetos personaje Pez. Estudio de la forma del cuerpo y de las aletas.

#### 4.1.4 Estudios

Para toda obra de cualquier tipo ya sea del registro literario, televisivo o gráfico, es necesaria establecer personajes que cuenten con cierto grado de realismo de manera que el lector pueda sentir empatía hacia él e introduciéndose en la historia viviéndola de una forma cercana.

Para esto es necesario la implementación de personalidad como conjunto de cualidades que diferencian a un sujeto. Para ello el artista debe fijarse en los más mínimos detalles que le caracterizan y modelan teniendo en cuenta sus movimientos, aspecto, indumentaria e incluso los colores. Con esto se conseguirá contextualizar a los personajes otorgándoles credibilidad dentro de la narración.

Los personajes a desarrollar son mayoritariamente animales a excepción de la niña.

El personaje principal se trata de una niña que personifica el mar. Con esto nos encontramos con dos cuestiones ambas complementarias, lograr que el mar se parezca a una niña y que una niña se la relacione con el mar.

Para abordar el primer problema se tratará de hacer físicos rasgos personales típicos de personas infantiles, siendo la curiosidad la naturaleza casi de todo el conjunto de criaturas de temprana edad, dado que es su primer acercamiento al mundo que les rodea.

Después de debutar distintos modos el que más se acercaba a la idea preestablecida era la exageración en el tamaño de los ojos, concediendo un aspecto de asombro y dispuesto a explorar su entorno.

Otra cualidad con la que contaría sería la típica desproporción de los infantes, siendo la cabeza mayor en relación con el cuerpo.

Para con el segundo punto, conté con diferentes aspectos para lograr su identificación con el mar. En cuanto a los aspectos físicos y de la forma trate de usar en múltiples ocasiones la curva y las ondulaciones que recordaran a las olas como en el cabello y en el vestido.

Otro aspecto físico con el que conté fue la ausencia de la boca, dado que su actuación iba a ser totalmente pasiva siendo las demás criaturas las que interactuarían con ella y esta dejándose

llevar. Asimismo, acrecentaba el protagonismo de los ojos manteniendo de manera constante la curiosidad por encima de las demás posibles emociones que tuviera.

Además, me hice servir del color haciendo diferentes pruebas usando paletas que rememoraran al mar, y pasando por un proceso de descarte hasta llegar a los colores definitivos. Quedando el blanco para el cabello como la espuma, el vestido azul como el agua; la piel de un color claro para destacar su singularidad y aunque de apariencia humana, pero de carácter místico y los ojos también azules, pero más claros.

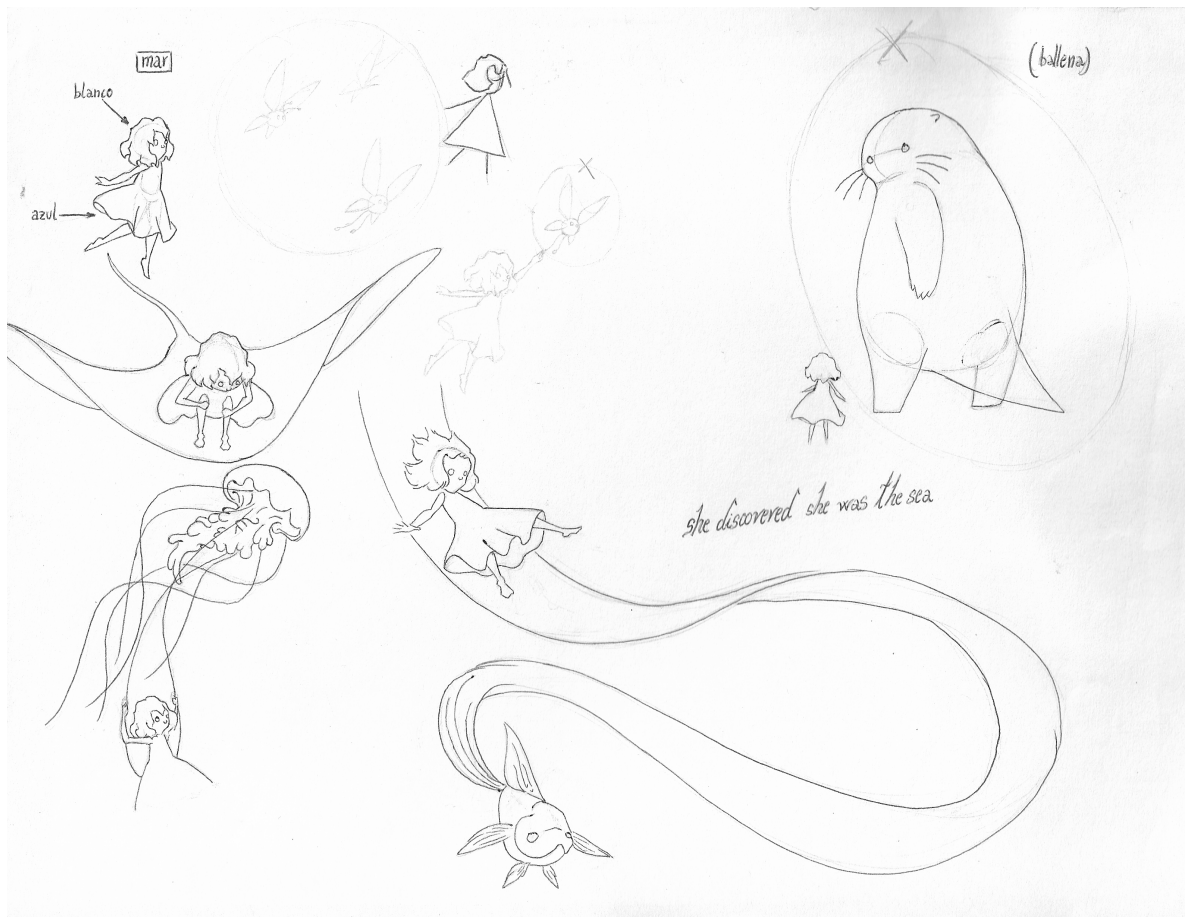


Fig.26: Estudios del personaje principal y su interacción con otros posibles personajes en lápiz sobre papel.

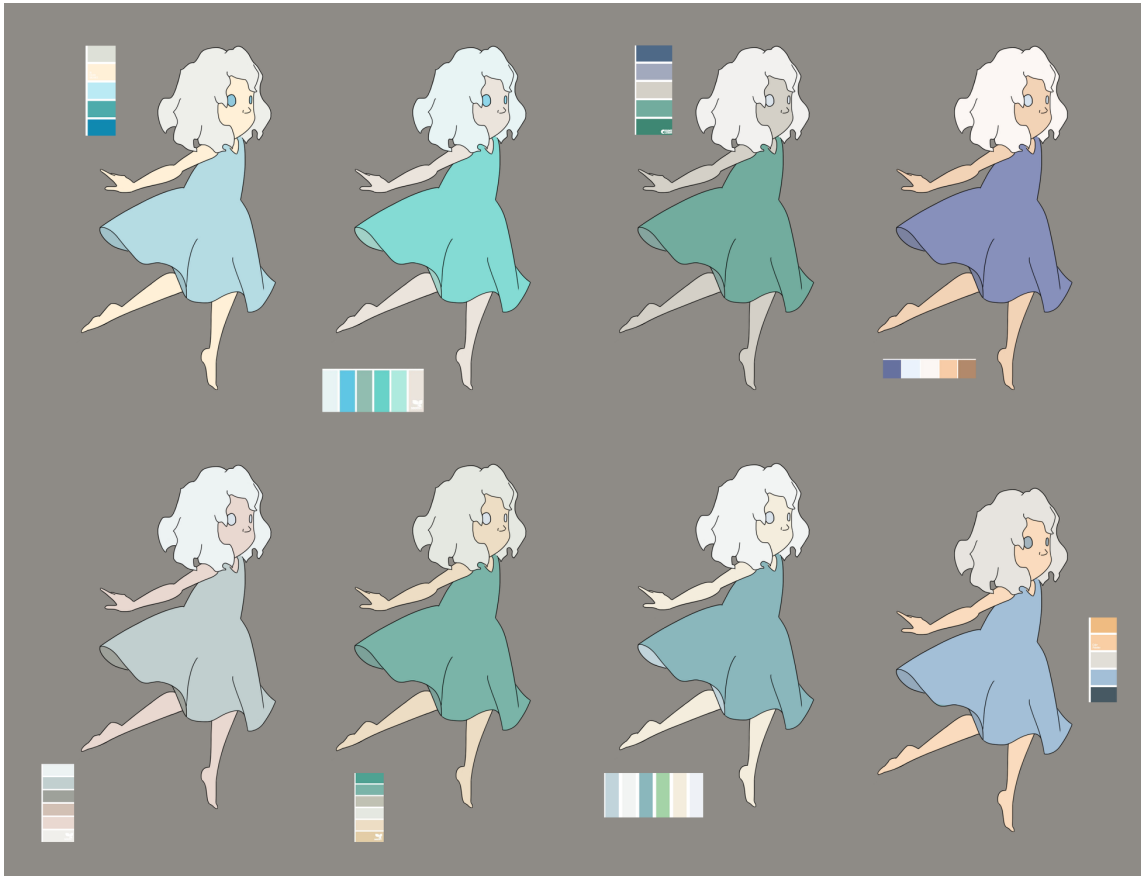


Fig.27: Estudios de diferentes color script del personaje principal que evocarán al mar.

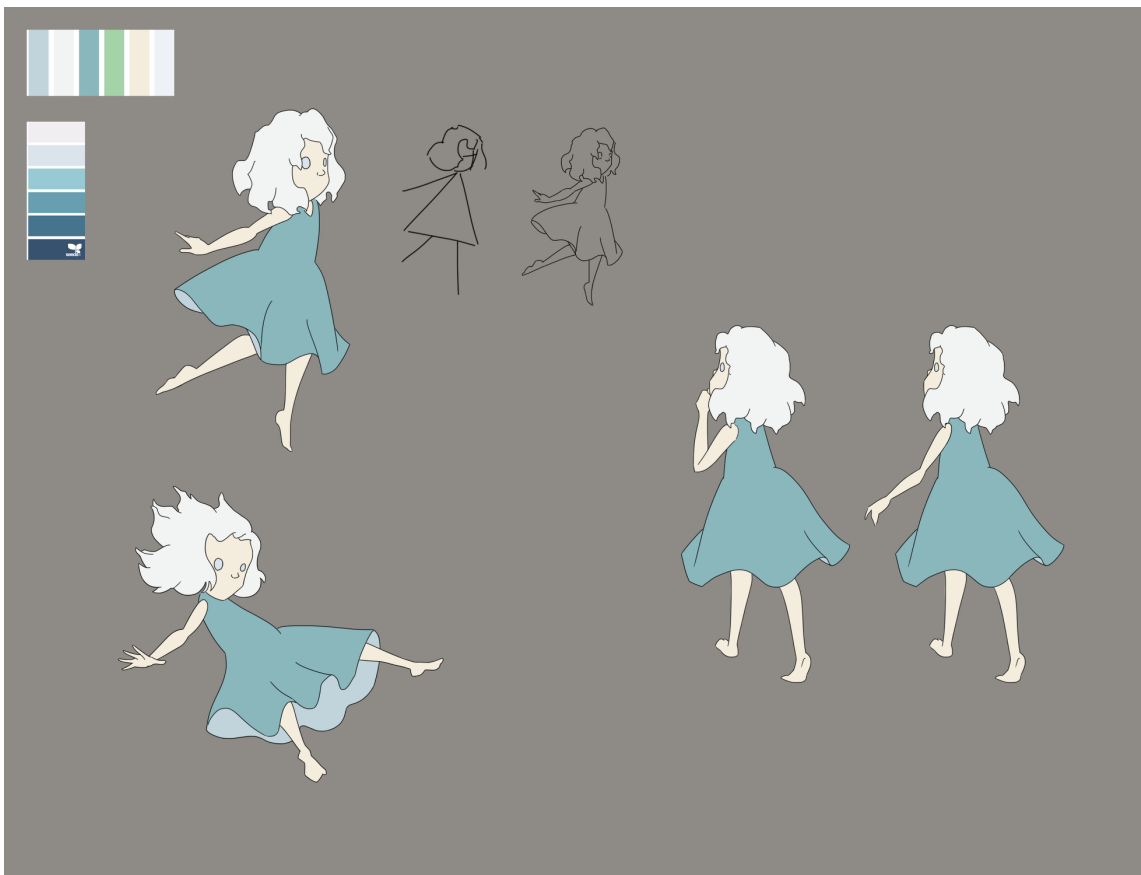


Fig.28: Primeros estudios de diferentes vistas y poses del personaje principal una vez seleccionado la gama de colores.



Fig.29: Segundos estudios de diferentes vistas y poses del personaje principal.

El resto de los personajes secundarios al tratarse de animales traté de diseñarlos de la forma más realista posible, sin embargo, indagué en sus movimientos y formas que adoptan al desplazarse para dar mayor dinamismo a las ilustraciones, así como su relación para con el personaje principal y como interactuarían entre ellos. Me pude servir de los estudios hechos anteriormente y estableciéndolos junto a los otros personajes animales.

El conjunto de estos personajes se encuentran el pez, la mantarraya, la medusa, la ballena y la tortuga.

Cada uno de estos animales estará estrechamente ligado al escenario dado que será ahí donde el personaje principal aprenderá las distintas lecciones hasta alcanzar a recuperar la memoria de sí misma.

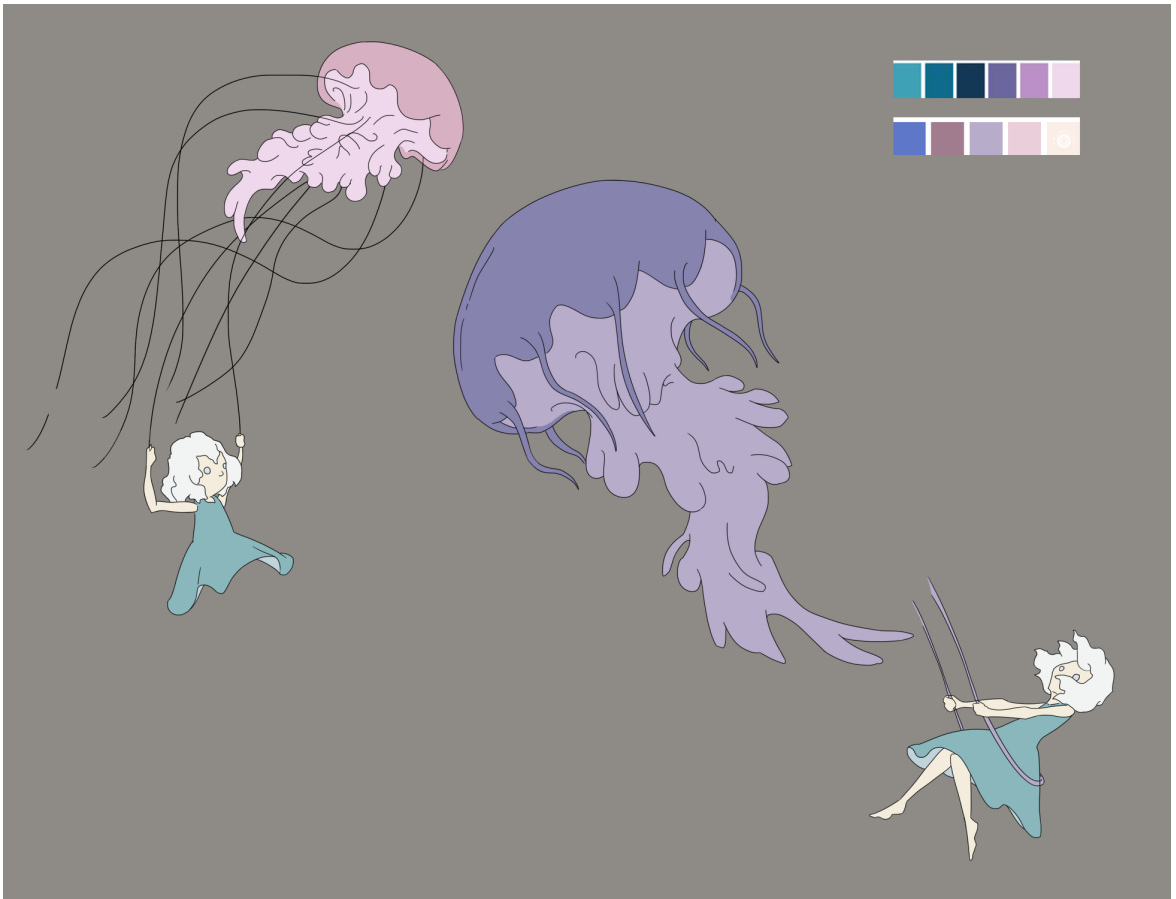


Fig.30: Estudios de interacción y pruebas de paletas de color del personaje Medusa.

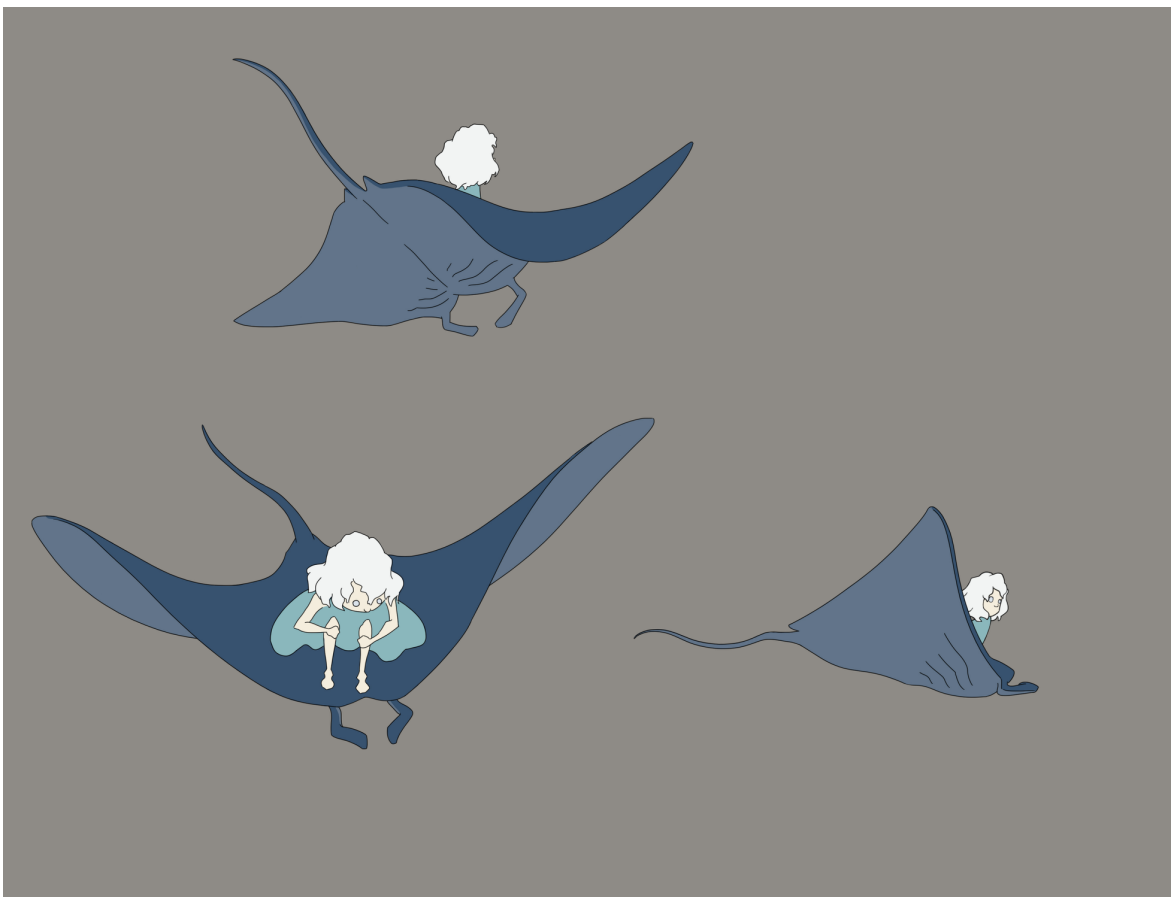


Fig.31: Estudios de interacción del personaje Manta.

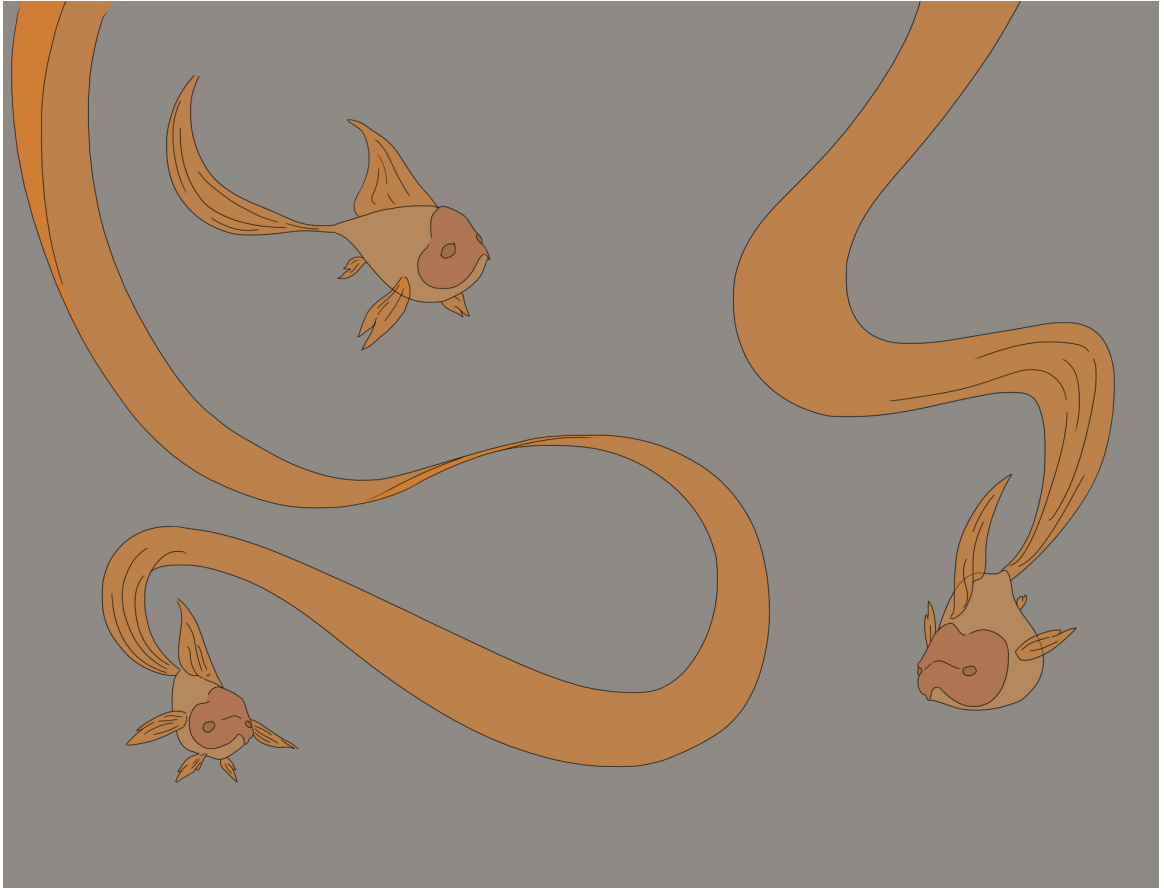


Fig.32: Estudios de diferentes poses del personaje Pez.

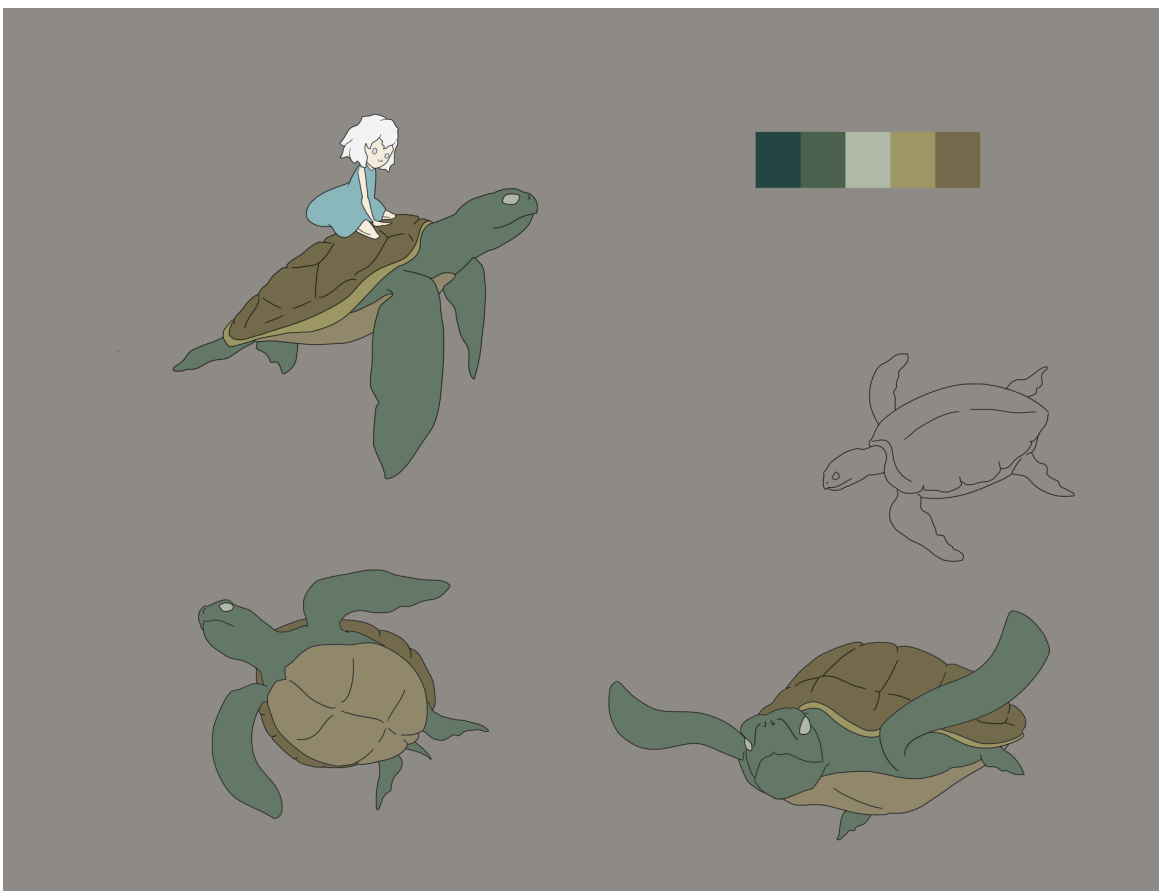


Fig.33: Estudios de diferentes poses e interacción con el personaje principal de la Tortuga.

#### 4.1.5 Artes Finales

Por último, viene la producción de las artes finales que consiste en la elección de los bocetos propuestos anteriormente y en el desarrollo de los mimos con una mayor calidad y precisión. Se deberá de concretar con mayor número de detalle posible, en línea dinámica y precisa y entrando en el juego de los colores y sus tonalidades. Será de vital importancia entrar en aspectos compositivos como el punto de vista, la perspectiva, el encaje que darán mayor dramatismo a las ilustraciones facilitando así la idea que queremos transmitir.

En la composición se tendrán en cuenta la distribución de los personajes de igual modo como el peso de las formas y de los colores. Además, habrá que pensar en el espacio asignado al texto dado que llegará a formar de un todo en conjunto con el resto de la ilustración.

Los dispares espacios se adecuarán a el ámbito natural en que se localizan los animales, sin perder el estilo, el conjunto de estética y evitando que arrebate protagonismo a los personajes entrando en demasiados detalles, pero que sigan siendo reconocibles.

En varios casos se ha visto como con la introducción de un elemento más el degradado del fondo para crear la profundidad deseada basta para lograrlo.

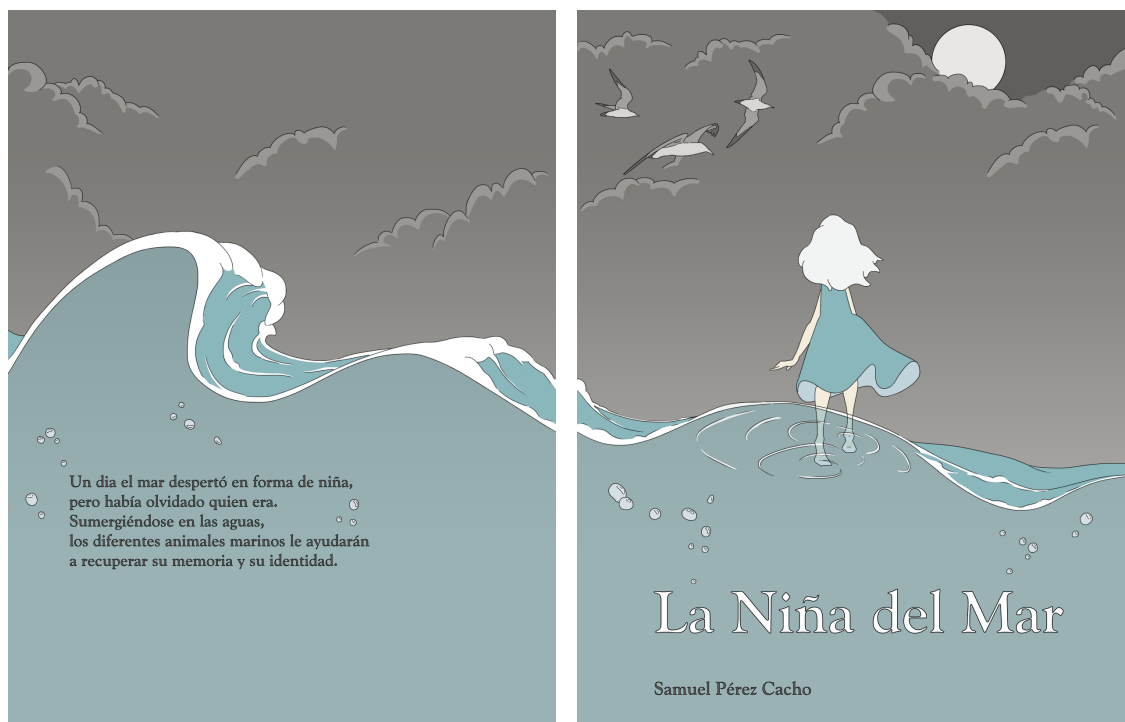


Fig.34 y 35: Contraportada y portada del proyecto libro ilustrado.





Fig.36: Ilustración final de la primera escena.



Fig.37: Ilustración final de la segunda escena.

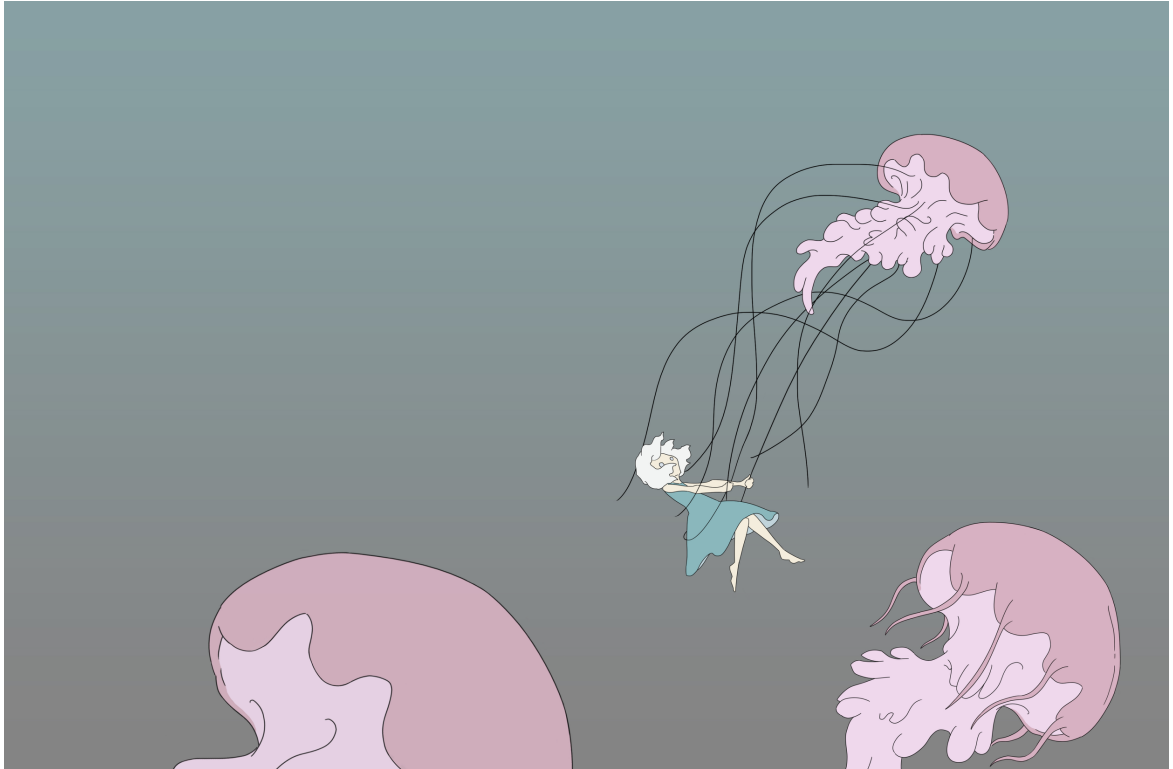


Fig.38: Ilustración final de la tercera escena.

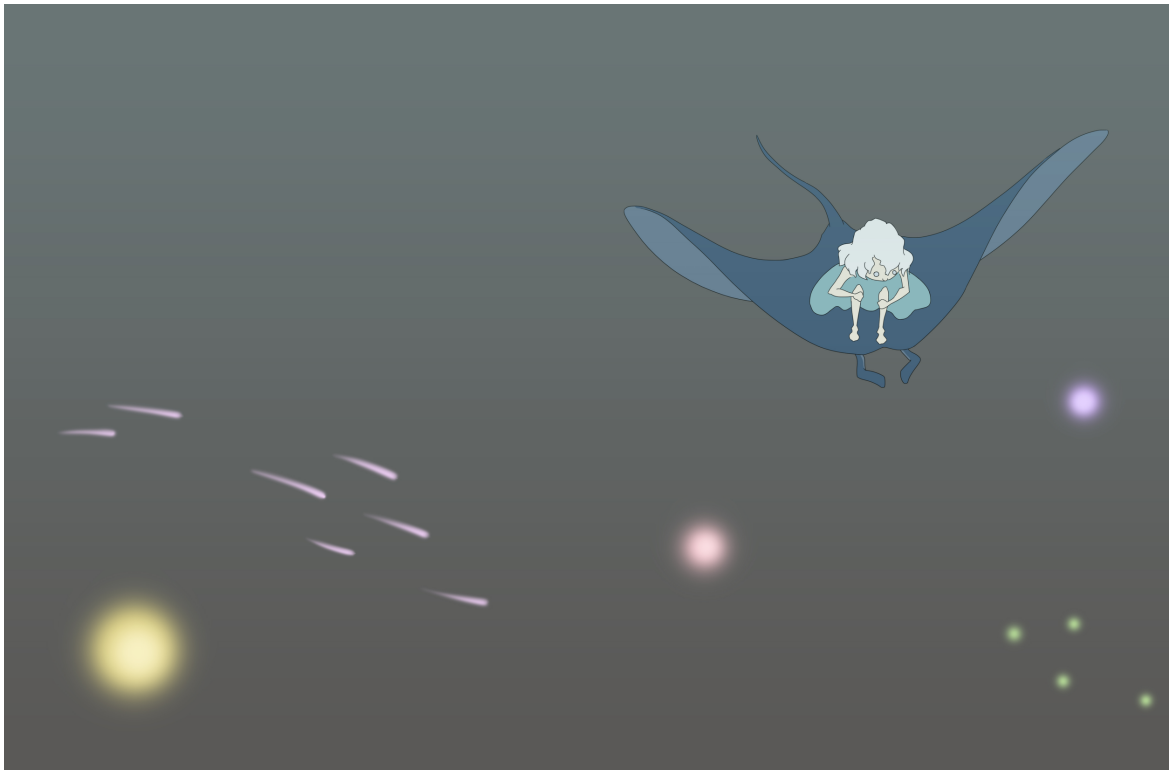


Fig.39: Ilustración final de la escena cuarta.



Fig.40: Ilustración final de la quinta escena.

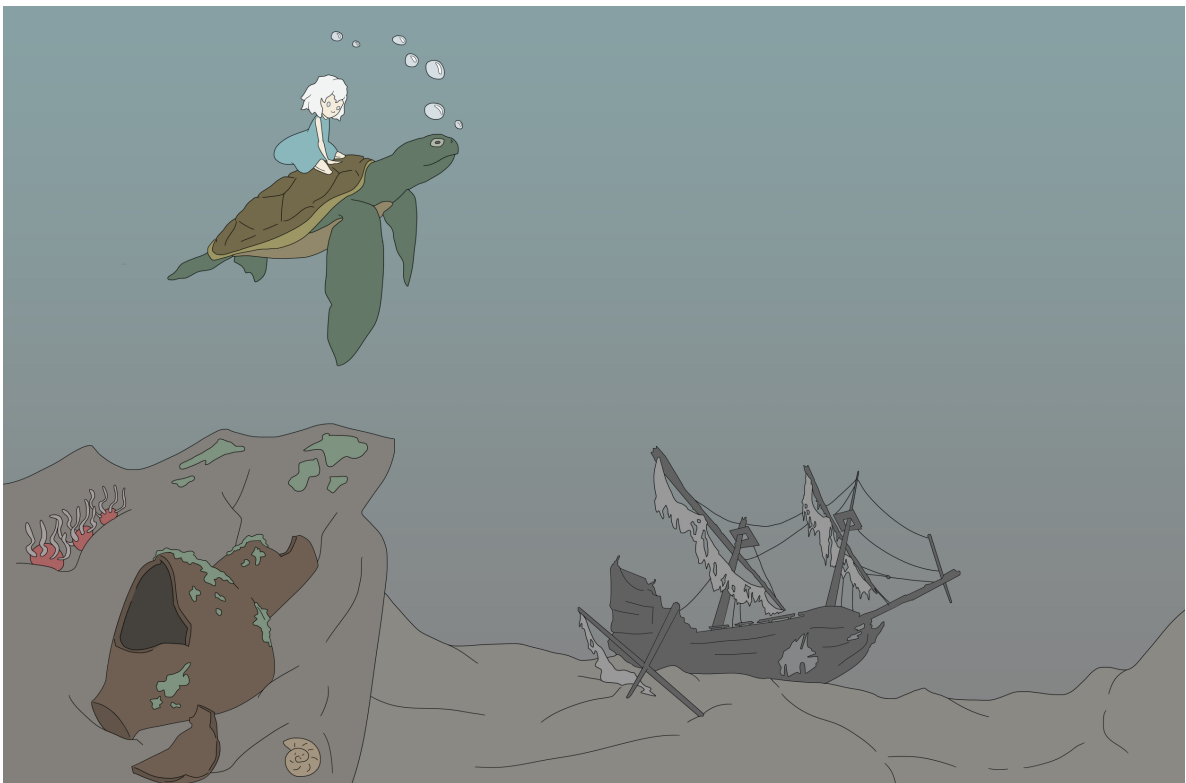


Fig.41: Ilustración final de la sexta escena.

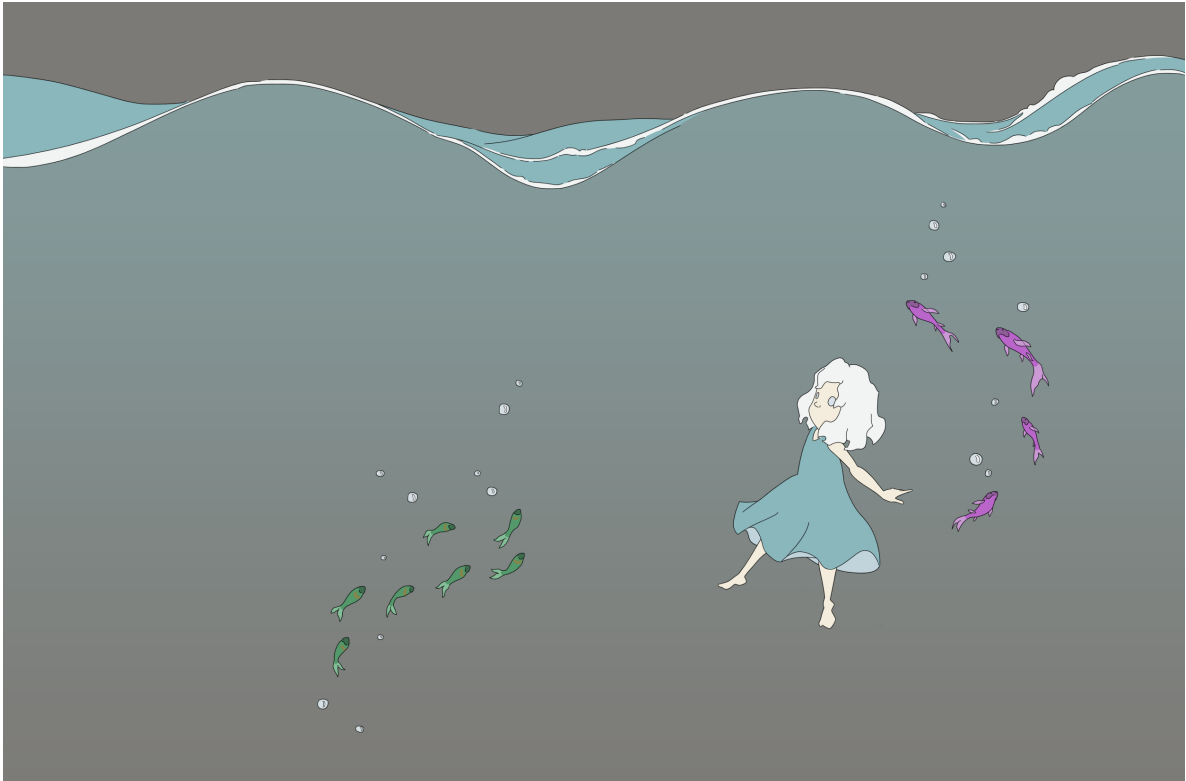


Fig.42: Ilustración final de la penúltima escena.

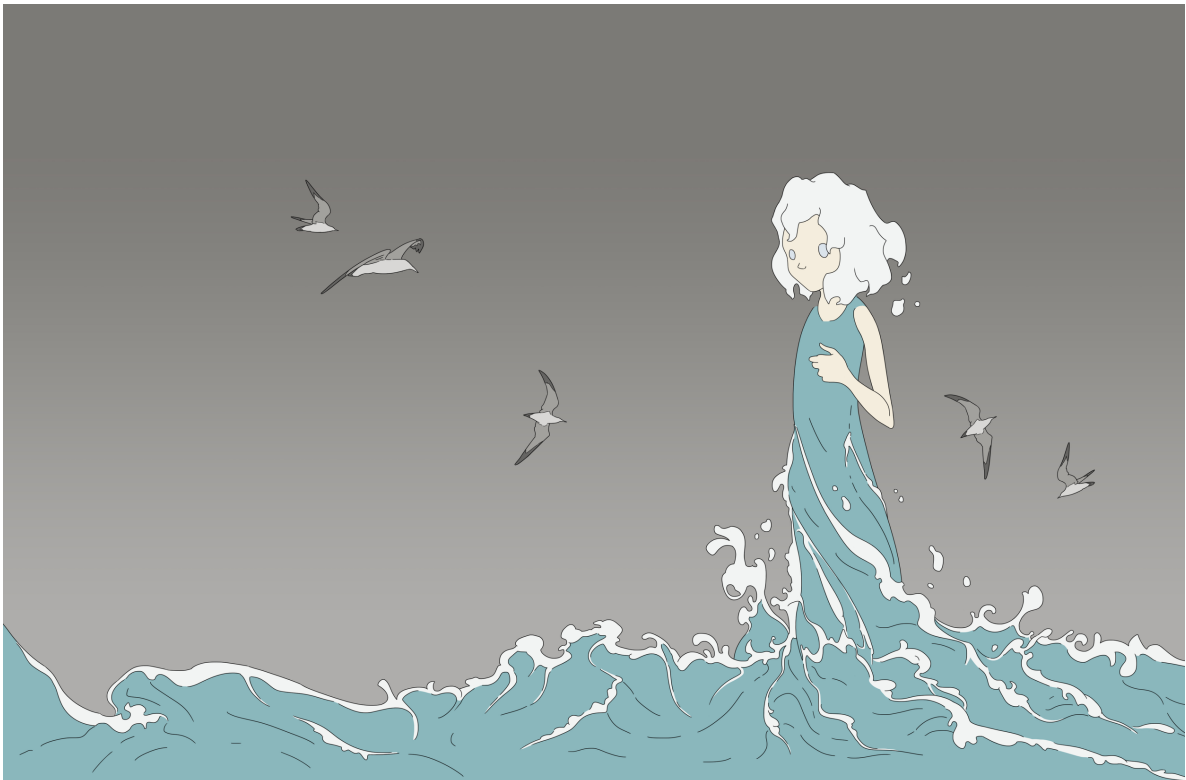


Fig.43: Ilustración final de la última escena.

#### 4.1.6 Tipografía

Como se ha mencionado con anterioridad el texto y la imagen deben entrar en una simbiosis complementándose y llegando a formar un todo guardando cierta armonía y equilibrio gráfico. Por tanto, la tipografía utilizada, inseparable de las ilustraciones, debe estar acorde con la parte figurativa representada mediante dibujos.

Por ello el texto deberá contar con el mismo carácter infantil y sencillo que el resto de la composición para evitar que el lector pierda la atención en el cuento.

Así que tome en cuenta diferentes estilos tipográficos que mejor se adecuen a las especificaciones concretadas y que mantuvieran el hilo conductor con la estética infantil. Busqué en libros infantiles para tomar referentes de cuales eran las letras más utilizadas y realicé diferentes pruebas hasta quedarme con la definitiva.



Fig.44: Estudio del Título con diferentes tipografías y borde.

*“La tipografía está sometida a una finalidad precisa: comunicar información por medio de la letra impresa. Una obra impresa que no puede leerse se convierte en un producto sin sentido”<sup>9</sup>*

<sup>9</sup> RUDER. E. Manual del diseño editorial, Santillana, México D.F, 2000 1ª Edición.



Fig.45: Estudio de una fracción del texto con diferentes tipografías y borde.

## 4.2 Cronograma

Se ha de tener en cuenta que por muy metódico que sea el procedimiento de trabajo, siempre se encuentran imprevistos que ralentizan los tiempos de producción. A continuación, se detallará el tiempo empleado. No puedo determinar la dedicación exacta para cada tarea por lo que la estimación es aproximada.

### FASE 1: Estudio e Investigación (3 semanas)

- Estudio del contexto
- Investigación y documentación
- Pruebas de estilo gráfico

### FASE 2: Preproducción (2 semanas)

- Lluvia de Ideas
- Mapa Conceptual
- Briefing

### FASE 3: Producción (4 meses)

- Bocetos
- Concept Art
- Artes Finales
- Maquetación

#### Fase 4: Documentación

-Simultáneamente con el resto de los procesos a través de la creación de un diario de producción que ha constituido la base fundamental para la presente memoria.

### 4.3 Recursos

Durante la preparación del proyecto he tenido que contar con los siguientes medios. Si bien muchos de ellos distan de parecerse a una situación real laboral dentro de un campo profesional al tratarse de un trabajo de final de carrera, pues se ha tenido que realizar toda una gran diversidad de funciones dentro del proceso.

#### 4.3.1 Equipo de trabajo

El trabajo propuesto para un completo y mayor resultado en el desarrollo del mismo debiera de ser realizado por un equipo que dedicara el mismo tiempo a cada faceta a fin de que surgiera una mayor variedad, punto de vital importancia en la creación de diversidad de ideas y estilos (bajo unos mismos parámetros) lo cual es base para unos mejores resultados.

Sin embargo, como se ha explicado anteriormente, al tratarse de un trabajo personal se ha abordado por un solo integrante haciendo de multi funcionalidad.

#### 4.3.2 Material de trabajo

-Adobe PhotoShop y InDesign (programas para la edición de dibujos, correcta maquetación, especificación y precisión de líneas; coloración y sombreado)

Precio para estudiantes 19,66€/mes

-Blog de Folios junto con lapiceros y goma de borrar (Para dibujar los distintos bocetos y anotar las diferentes ideas y aclaraciones que puedan surgir en el desarrollo).

Blog – 7€

Lapicero Staedter 2H – 1'20 €

-Acceso a Internet (para la búsqueda de referentes que ayuden en la inspiración de nuevas y buenas ideas en el planteamiento de los personajes y escenarios)

(Depende de la compañía)

-Impresión y maquetación en una casa de reprografía del libro en su estado de acabado final.

## 5. Conclusiones

En un primer momento mi trabajo final de grado era otro, consistía en realizar y profundizar en el Concept Art como técnica de diseño y acotación de los personajes, escenarios y objetos que fueran a aparecer en este relato, para su futuro uso ficticio en un libro, corto de animación o videojuego. No obstante, por incentivo del profesor se me animó a llevarlo a un desarrollo de mayor acabado, realizando las ilustraciones finales, maquetándolo e incluso imprimiéndolo y encuadernándolo en una casa de reprografía.

Dada la temática y el estilo de las ilustraciones nos decidimos por que el libro estuviera dirigido a un público infantil. Además, dentro del mercado el trabajo de ilustrar cuentos infantiles va cogiendo importancia dentro de las artes y posicionándose de manera cada vez más positiva. De tal forma que profundizar en este campo ha sido cuanto menos enriquecedor; y pese a no ser la idea inicial, lo que se tomo como una carga y una añadidura de más trabajo se ha convertido en un descubrimiento de todas las múltiples formas que hay para abordar algo tan aparentemente sencillo como narrar una historia de forma gráfica. Los conocimientos adquiridos durante dicha elaboración y el descubrimiento de referentes han resultado ser una experiencia de increíble carga instructiva y educativa.

Puede parecer una tarea simple e incluso fácil, no obstante, dado el público a quien va dirigido es una constante posición de estar atento en cuanto al contenido y las formas en que se ilustran y preguntándose si es la mejor opción de abordar esos temas y serán recibidos con entendimiento por parte del lector.

En este proyecto he tenido la oportunidad de integrar, aplicar y desarrollar todos los conocimientos adquiridos, así como las habilidades y competencias durante el transcurso en el Grado de Bellas Artes, además de poder también perfeccionar e incrementar mi conocimiento y mi destreza para con los programas informáticos y de diseño.

Es bueno destacar mi interés personal por avanzar con los resultados obtenidos hacia el mercado editorial o tal vez en el desarrollo de Arte y Concept Art con diferentes productoras. Son mis mayores deseos poder continuar en esta línea dentro del futuro mercado laboral.



Por último, tan solo decir que el resultado final es bastante el esperado y planteado en un primer momento. Poder decir que la gratificación con el acabado es más que satisfactoria al poder ver como llevar mi aprendizaje teórico y práctico a un ámbito profesional y obtener resultados gratificantes acorde al esfuerzo aplicado en ello.

## 6. Bibliografía

### Documentos

AUSTIN, M. W. *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona. Gustavo Gili. 2007.

C. CARRERILLO, P. *Literatura infantil y juvenil y educación literaria. Hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Barcelona: Octaedro. 2007.

EVANS, P. *Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía*. Madrid: Norma Editorial, 2009.

MIYAMOTO, S. *The Legend of Zelda - Hyrule Historia*. Barcelona: Norma Editorial, 2016.

SALISBURY, M. *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Editorial Acanto S.A. 2014 cuarta edición española.

### TFG

CERDÁ CALERO, T. *Concept ArtBook Imagine: Diseño de Entornos* [Tesis de grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2016. [Última consulta: 2018-05-24]

Disponible en:

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/76223>>

GARCÍA ROBLES, M. *Genokids – Diseño, creación y desarrollo de un prototipo de videojuego*. [Tesis de grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2016. [Última consulta: 2018-05-24]

Disponible en:

<<https://riunet.upv.es/handle/10251/76218>>

MORENO PIQUER, P. *El Bosque de Lum – Libro Ilustrado*. [Tesis de Grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2016. [Última consulta: 2018-05-24]  
 Disponible en:  
 <<https://riunet.upv.es/handle/10251/76233>>

OTEGA REDONDO, C. *Ancient Temple* [Tesis de grado]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2014. [Última consulta: 2018-05-24]  
 Disponible en:  
 <<https://riunet.upv.es/handle/10251/47338> >

## Web

ATENEO. Formación en Artes Visuales. Concept Art: ¿Qué es y por qué es tan importante? [Última consulta: 2018-16-06]  
 Disponible en:  
 <<https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>>

CIARA MOLINA. Colores y emociones. [Última consulta: 2018-16-06]  
 Disponible en:  
 <<http://www.ciaramolina.com/colores-y-emociones/>>

JAYUU. *Deviantart*. [Última consulta: 2018-10-05]  
 Disponible en:  
 <<https://jayuu.deviantart.com/gallery/>>

MILA. BlogSpot. Comunicación Gráfica. [Última consulta: 2018-16-06]  
 Disponible en:  
 <<http://comunicaciongrafica-pucp.blogspot.com/2014/05/la-narrativa-visual.html>>

RICA-DONO. *Deviantart*. [Última consulta: 2018-10-05]  
 Disponible en:  
 <<http://rika-dono.deviantart.com/gallery/>>

RICKY. *Deviantart*. [Última consulta: 2018-10-05]  
 Disponible en:  
 <<http://ryky.deviantart.com/gallery/>>

WHITE-MANTIS. *Deviantart*. [Última consulta: 2018-10-05]  
 Disponible en:  
 <<https://white-mantis.deviantart.com/gallery/>>

## 7. Índice de Imágenes

Fig.1: Pintura rupestre de un bisonte en las cuevas de Altamira (Cantabria, España)

Fig.2: Inscripción en papiro con textos jeroglíficos, hallados en el puerto arqueológico de Wadi el-Jarf.

Fig.3: Sutra del Diamante, hallado en la cueva de Dunhuang (China). Se trata del documento impreso más antiguo conocido, 11 de mayo del 868.

Fig.4: Página que corresponde al libro "Orbis Pictus" (el mundo visible en imágenes) del 1658.

Fig.5: Elohim creando a Adán obra por William Blake realizada en 1795.

Fig.6: Portada del libro "Book of Nonsense" por Edward Lear en 1846.

Fig.7: ilustración de Sir John Tenniel para el libro de Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas.

Fig.8: Portada del libro "Where the wild things are" obra de Maurice Sendak publicada en 1963.

Fig.9: Ilustración de Meritxell Ribas "La Gramática del Amor" para la Editorial La Galera en 2011 mediante la técnica de grattage.

Fig.10: Ilustración y portada de Benjamin Lacombe para la obra Ondine publicada en 2012 en la editorial ELDELVIVES.

Fig.11: Portada del libro La cerillera de Hans Christian Andersen por Iván Alfaro publicado en 2012.

Fig.12: Ejemplo de imagen secuencial en un pliego. Ilustración de Nadie Shireen para el libro "Petit loup gentil" publicado en 2011.

Fig.13: Ilustración de Concept Art del personaje Ekko para el juego online League of Legends de la empresa Riot.

Fig.14: Speed Painting realizado por Yoshitaka Amano que se tomará como referente para el arte del juego.

Fig.15: Foto in game del juego Child of Light tratado como un cuadro.

Fig.16: Portada de la película Song of the Sea estrenada en 2014.

Fig.17: Captura de la película Song of the Sea, tratada como un cuadro.

Fig.18: Dibujos a modo de Concept Art para el diseño y desarrollo de los personajes y la interacción entre ellos de la película Ponyo.

Fig.19: Captura de la película Ponyo en el acantilado estrenada en el 2008.

Fig.20: Ilustración donde aparecen los personajes principales de la serie de televisión Adventure Times.

Fig.21: Mapa Conceptual realizado para el proyecto.

Fig.22: Briefing realizado para el proyecto a partir de la selección de ideas del Mapa Conceptual.

Fig.23: Bocetos Personaje Principal. Primeras Aproximaciones y estudios del pelo y vestido a partir de figuras geométricas simples.

Fig.24: Bocetos personaje medusa. Estudio de la forma y distribución de los tentáculos y otros complementos.

Fig.25: Bocetos personaje Pez. Estudio de la forma del cuerpo y de las aletas.

Fig.26: Estudios del personaje principal y su interacción con otros posibles personajes en lápiz sobre papel.

Fig.27: Estudios de diferentes color script del personaje principal que evocarán al mar.

Fig.28: Primeros estudios de diferentes vistas y poses del personaje principal una vez seleccionado la gama de colores.

Fig.29: Segundos estudios de diferentes vistas y poses del personaje principal.

Fig.30: Estudios de interacción y pruebas de paletas de color del personaje medusa.

Fig.31: Estudios de interacción del personaje manta.

Fig.32: Estudios de diferentes poses del personaje Pez.

Fig.33: Estudios de diferentes poses e interacción con el personaje principal de la Tortuga.

Fig.34 y 35: Contraportada y portada del Proyecto libro ilustrado.

Fig.36: Ilustración final de la primera escena.

Fig.37: Ilustración final de la segunda escena.

Fig.38: Ilustración final de la tercera escena.

Fig.39: Ilustración final de la escena cuarta.

Fig.40: Ilustración final de la quinta escena.

Fig.41: Ilustración final de la sexta escena.

Fig.42: Ilustración final de la penúltima escena.

Fig.43: Ilustración final de la última escena.

Fig.44: Estudio del Título con diferentes tipografías y bordes.

Fig.45: Estudio de una fracción del texto con diferentes tipografías y bordes.