

# TFG

---

## CREACIÓN DE PERSONAJES ORIGINALES PARA UNA HISTORIA (SERIE ELEMENTOS)

Presentado por María Magdalena Mora Martínez  
Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**RESUMEN:**

El proyecto muestra un inicio a la creación de personajes. Una introducción motivadora nos dará las herramientas para empezar, sobretodo en términos de investigación para que, mediante la creación de los personajes de la serie Elementos veamos cómo llevar a cabo nuestras ideas y poder plasmarlas. El contenido principal será una sucesión de ilustraciones de éstos personajes acompañados de información que nos mostrará su historia y personalidad (en la primera parte encontraremos sus fichas con toda clase de detalles de cada uno y el argumento que les engloba en una misma problemática, la historia de Los Elementos).

Al final del libro encontraremos propuestas didácticas a modo de juego para que el lector se anime a probar diferentes formas de crear personajes e incentive su creatividad.

**SUMMARY:**

The project shows a start to the creation of characters. A motivating introduction will give us the tools to start, especially in terms of research so that, through the creation of the characters in the Elements series, we can see how to carry out our ideas and be able to translate them. The main content will be a succession of illustrations of these characters accompanied by information that will show their history and personality (in the first part we will find their cards with all kinds of details of each one and the argument that encompasses them in the same problem, the story of The Elements).

At the end of the book we will find didactic proposals as a game so that the reader is encouraged to try different ways of creating characters and encourage their creativity.

**PALABRAS CLAVES:**

Personajes originales

Perfiles (fichas de personajes)

Diseño de personajes e historia

Arte conceptual

Libro de arte

Caracterización

**KEYWORDS:**

Original character

Profiles

Design characters and stories

Concept art

Artbook

Characterization

## **AGRADECIMIENTOS,**

Especialmente a Kaizen, por ser la primera luz de mi carrera. A Carlos Benedito y Julio Nebot, profesionales del dibujo que me hicieron dar el paso y tener las bases para convertirme en profesional. A mi familia y amigos pero, a la que más, a mi madre, por facilitarme todas las herramientas y apoyarme hasta llegar aquí. Por ser un modelo a seguir.

**ÍNDICE:**

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA**
- 3. MARCO CONCEPTUAL**
  - 3.1. REFERENTES HISTÓRICOS
  - 3.2. REFERENTES COETÁNEOS
- 4. PRODUCCIÓN**
  - 4.1. ORIGEN
  - 4.2. TÉCNICA
  - 4.3. CREACIÓN
    - 4.3.1. AIRA, PERSONIFICACIÓN DEL ELEMENTO AIRE
    - 4.3.2. FAIA, PERSONIFICACIÓN DEL ELEMENTO FUEGO
    - 4.3.3. TERRA, PERSONIFICACIÓN DEL ELEMENTO TIERRA
    - 4.3.4. AQUA, PERSONIFICACIÓN DEL ELEMENTO AGUA
  - 4.4. ARTE FINAL Y MAQUETACIÓN
  - 4.5. PROPUESTAS DIDÁCTICAS
- 5. CONCLUSIONES**
- 6. ANEXO**
- 7. BIBLIOGRAFÍA**
- 8. ÍNDICE DE IMÁGENES**

## 1. INTRODUCCIÓN

No existe una sola forma de dibujar ni ilustrar. Pero sí unas bases fundamentales que todo artista debe conocer y así ser capaz de analizar la estructura de cada figura en su contexto, movimiento, perspectiva (fruto de la percepción visual) y obtener la capacidad de no sólo plasmar el mundo que nos rodea, sino crear partiendo de cero. También el uso de recursos como las texturas, la destreza de diferentes técnicas, el dominio del claroscuro y el volumen nos brindarán un amplio abanico de posibilidades para pasar a papel todo lo que nos inquiete.

Un artista nunca deja de innovar. De éste modo, su capacidad de experimentar (distorsionar las formas para que den una sensación u otra, probar toda clase de soportes, procedimientos artísticos, materiales, estilos...) es fundamental para un crecimiento tanto personal como profesional.

El libro *Creación de personajes originales: serie Elementos* muestra el estudio, diseño y creación de una agrupación que reúne cuatro personajes denominados Elementos. Trata de un libro de arte didáctico que contará todo el desarrollo de creación de éstos personajes y un apartado final con ejercicios para el lector, mediante los cuales, podrá sumergirse en la creación de personajes.

Al principio, se explicará de lo general a lo concreto: Las ideas iniciales, cómo surgió el personificar a los Elementos en entes humanoides... La búsqueda de soluciones, y como resultado, el arte finalizado. Como última sección, se encontrará un apartado didáctico que propondrá diferentes ejercicios y juegos con el fin de fomentar la creatividad del lector para crear personajes por sí mismo.

Se llama 'serie' porque está pensado para ser una colección de personajes originales dónde incluir otras agrupaciones como la *serie gemas*, *serie lgtb* o *serie body positive*. Los Elementos de ésta serie se conocen como *Aira*, *Faia*, *Terra* y *Aqua*.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Ésta obra está diseñada para que tanto la artista como el lector aprenda a disfrutar del dibujo. De ésta forma, podemos plasmar cualquier personaje que se nos ocurra sin ninguna atadura.

El **objetivo principal**: recuperar el placer por el dibujo, perder el miedo a intentarlo y lanzarse a probar facilitando la iniciación con las actividades propuestas al final del libro.

Respecto a la metodología, se basa en el calendario, proponiendo hacer un personaje por mes. Cada personaje tiene su propia historia, personalidad y diseño. Para lograrlo, se hace una investigación previa, una lista con adjetivos e ideas y luego buscamos referentes reales o de otros artistas para empaparnos de información, ver cómo se han resuelto y poder seleccionar y descartar las palabras de la lista. Con las imágenes que finalmente llamen la atención, se crea un *mood board*, que es, un collage a lo grande, de todo aquello que hemos recopilado y finalmente vayamos a utilizar en mayor o menos porcentaje para construir nuestros propios personajes.

Una buena idea es apuntarse los artistas o palabras clave que hayamos usado para localizar cada imagen. Así, siempre podremos volver a encontrarla y también obtener resultados similares.

Con 'imagen' se habla de cualquier material que nos sirva, ya sea desde una tela hasta una fotografía. En éste proyecto se ha trabajado fundamentalmente con material digital por tanto, los *moodboards* son de imágenes tanto tomadas como recopiladas.

El apartado didáctico estará formado por ejercicios pensados como las propuestas de **MerMay** (ilustrar una sirena con un concepto diferente por día durante todo el mes de mayo, de ahí el nombre: *mermaid/sirena + may/mayo*). O el conocido **Inktober** (iniciativa similar, por Jake Parker, que trata de una ilustración a lápiz o tinta por día todo el mes de octubre y compartirla por las redes (*ink/tinta + october/octubre*)).

**Cronograma:**

1. Enero: Recopilación de personajes e historias, revisión y selección.

La Serie Elementos estaba planteada desde hace años, pero sólo el marco teórico y el diseño del personaje Aira. De ésta forma se recopilaron todos los dibujos y escritos para revisarlos y ver qué ideas continuar y qué descartar para volver a diseñar más adelante.

2. Febrero: Documentación y rediseño. Propuestas de nuevos personajes.

Una vez recopilado todos los antecedentes de la idea de la serie Elementos, se busca información adicional. En éste caso, sobre todo de tribus autóctonas para destacar rasgos y ropas de mucha diversidad.

3. Marzo: Definir las historias concluidas y selección de las fichas de personajes a exponer.

En éstos tres primeros meses realizaremos los personajes haciendo varias propuestas para cada uno. Éstas creaciones serán los prototipos que más tarde se valorarán y elegirán los diseños en los que se basará el arte final.

4. Abril: Experimentar técnicas y realizar ilustraciones finales. Elegir la técnica a usar y finiquitar las fichas de cada uno. En éste punto se descartaron las técnicas tradicionales.

5. Mayo: Maquetación para la entrega final (18-06/22-06)  
Fecha de la defensa: 12 y 13/07

### 3. MARCO CONCEPTUAL

Como cualquier otro dibujante, ilustrador o persona gustosa del arte de forma profesional o no, todos tenemos 'referentes'. Hay personas que no son conscientes de ello pero sí saben declarar qué cosas prefieren a otras. En el caso profesional, no sólo disfrutamos de ése arte, sino que forma parte de nuestra experiencia, de nuestras influencias más directas. Interiorizamos y aprendemos de todo aquello que nos rodea.

De éste forma podemos decir que un artista se consolida no sólo por sus estudios, sus prácticas y sus trabajos, sino todo lo que encuentra en su vida, día a día. Por ése motivo, el marco conceptual que rodea ésta obra es muy digital. El mundo actual está conectado, a mayor o menor medida, pero en ésta sociedad no encontrarás a nadie que no use cualquier aparato con acceso a Internet.

Desde el punto de vista de un estudiante de arte, se hablará primero de los artistas clásicos más estrechamente vinculados al camino que sigue la Obra.

Las influencias principales más clásicas son tanto el **grabado japonés**, el **art nouveau** de Alfons Mucha, **la captura de momentos** y el **arte decorativo** de Gustav Klimt.

Respecto las más actuales destacamos el **cómic japonés y americano**, los **dibujos cartoon**, el **concept art** y los estudios de **animación** como el renombrado Disney Pixar.



Fig.1: Mizushima Kamon ataca a un atacante con una pica, página 21 (1865-1866). Por Yoshitoshi ( Kinsei kyōgiden ) en *Biografías de hombres modernos*.

#### 3.1 REFERENTES HISTÓRICOS

##### La estampa japonesa

En Japón, durante la era Kanei (1848-1854), comenzaron a llegar barcos mercantes de fuera del país pero no fue hasta la restauración Meiji en 1868 que abrió completamente sus puertas. De ésta forma el resto del mundo conoció sus técnicas de impresión, las láminas ukiyo-e, la cerámica japonesa, tejidos, bronce, esmalte cloisoné, entre otras artes que ganaron gran popularidad.

Al movimiento **japonismo**, la moda de coleccionar arte japonés, le llamó especialmente la atención los **ukiyo-e**, **las estampas japonesas** (*grabados mediante xilografía , grabado en madera, que muestran escenas de teatro, zonas de alterne o incluso imágenes paisajísticas. En su origen eran ilustraciones de historias de los propios comerciantes o artistas pero terminaron por ser impresos de una sola página* ), con los



Fig. 2: Grabado japonés *Mujer soplando un molinillo para su hijo* por Kitagawa Utamaro.

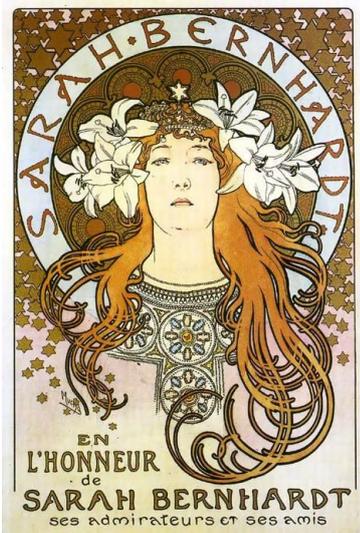


Fig. 3: Cartel promocional de la actriz Sarah Bernhardt, finales del siglo XIX por Alfons Mucha.

artistas más famosos **Utamaro** y **Hokusai**. Las estampas repercutieron en ámbitos de litografía, cartelería pero sobretodo, en pintura. Con sus líneas curvas, superficies de patrones y fundamentalmente imágenes planas, inspiraron al **modernismo**. Éstos mismos patrones, formas y bloques planos de color fueron precursores del **art nouveau**, con ornamentación 'exótica'.

La conexión con dichas láminas y la Obra presentada se puede identificar con las culturas exóticas plasmadas, el estilo del cómic japonés (que es el arte evolucionado y actual de las tradicionales estampas ukiyo-e) y el integrar una historia en la Obra. No se representan sólo personajes al azar, sino que siempre habrá una historia que les respalde y represente.

### Alfons Mucha y el **art nouveau**

El **modernismo**, conocido como **art nouveau** en países como Bélgica, Francia y España (tuvo su época de furor en la década de los 1920) se caracteriza por la tendencia a la estilización, naturaleza y cuerpos femeninos como tema principal, encontrar la figura destacablemente sensual con líneas curvas y composición asimétrica enmarcada por ornamentación que interacciona todo entre sí. Las curvas no sólo en los relieves, sino empleo inteligente de los cabellos de las mujeres, de los drapeados de sus ropajes y de las formas orgánicas de los elementos de la naturaleza que envolvían la figura.

En éste ámbito cabe destacar al maestro del **cartelismo**, **Alfons Mucha**, checoslovaco nacido en 1860. Gracias al conde Kart Khuen de Mikulov, pudo terminar sus estudios en la Academia de Bellas Artes de Múnich. Anteriormente había estudiado en Viena, en la Academia Julian y Colarossi. Al tiempo que iba trabajando como ilustrador para revistas y carteles, también hacía murales.

Lo que realmente llevó a Mucha al estrellato fue retratar a las grandes artistas de los focos del momento: Sarah Bernhardt seguida de Leslie Carter. Sus obras gustaron tanto que hasta el joyero parisino Georges Fouquet quiso llevar las ornamentaciones de las ilustraciones a ser joyas reales. El propio Mucha había creado todo un nuevo estilo, el **art nouveau**. Tanto fue su éxito que muchos quisieron imitarlo. Toda aquella fama hizo que mucha gente le siguiera y quisiera de su arte o hubiese estado influenciado por él, cosa que frustró al artista y le hizo alejarse de ése mundo. Los ornamentos de Georges Fouquet fueron mostrados en la Exposición Universal de París de 1900, una gran colección de hermosas piezas de orfebrería con **influencias orientales y**

**bizantinas.** Mucha consideraba que el arte existía para transmitir un mensaje espiritual, por lo que le apenaba obtener sus mayores éxitos en el ámbito comercial.

Más tarde se centró en crear sellos, billetes y otros documentos gubernamentales para Checoslovaquia, con sentido esotérico (que está oculto a los sentidos y a la ciencia y solamente es perceptible para personas indicadas). Al mismo tiempo creó una serie de enormes pinturas consagradas a la historia de los pueblos esclavos llamada *La Épica Eslava*. Ése compromiso político le afectó en la época de los nazis, quienes dejaron mella en él. Murió en 1939.



Fig. 4: *Las cuatro estaciones*, 1896. Por Alfons Mucha.

El **art nouveau** recuperó su presencia en la década de 1960 influenciando a la **estética psicodélica**.

A **Mucha** lo encontramos escondido en nuestras figuras mediante el estudio de poses y cómo ejercen sus ropas sobre los cuerpos. Las arrugas, luces y sombras que más tarde se simplifican a la hora del coloreado. Además, el propio artista confirmó sus influencias orientales. Su estilo, al igual que el de la Obra, carece de fondos, en cambio, se apoya con decorados que remarcan la figura principal.

### El detallista y simbolista Gustav Klimt

Hablando de arte con ornamentación, no podemos olvidar a **Gustav Klimt**, pintor simbolista austríaco que se encuentra entre los más populares dentro del movimiento modernista vienés. Klimt acapara un estilo muy personal, estrictamente ornamentado y afín al **ideal romántico**. Su musa y tema más recurrente es el **desnudo femenino**, una figura femenina potente, dotada de intensa energía sensual, rozando el erotismo. La mujer que recurre es fuerte y dominante, conocida como *femme fatale*.

Amante de los **dorados y detalles en colores vivos**, su Obra ya madura está repleta de **imágenes clásicas con toques orientales**, donde aparecen dibujos planos protagonizado por las *femme fatale* en eróticas posturas marcando sus **curvas** generalmente en posición de reposo.

Su carácter ecléctico (que aúna muchas influencias creando un estilo indefinido) se ve afectado por el arte del antiguo Egipto, cultura Micénica, Grecia clásica, el arte bizantino, artistas medievales (como Durero) o exóticos (artistas de la escuela Rinpa japonesa).

Rechaza un estilo naturalista, desarrollando motivos simbólicos o abstractos que enfatizan **la libertad de espíritu**.

La línea que emplea adquiere mucho protagonismo en su obra (su valor expresivo caracterizará al expresionismo), al igual que sus dramáticas composiciones adquiriendo **difíciles puntos de vista**, un completo innovador en ése aspecto.



Fig. 5: *Las serpientes de agua* (1907). Por Gustav Klimt.

El carácter más notable, al igual que **Klimpt**, que muestra el historial de desarrollo de ideas para la Obra (más tarde expuesto) que desembocó en la actual, *Creación de personajes*, es la expansión de visiones. El complicarse para muchos está traducido en hacer mil y una pruebas, pero en nuestro caso es lograr averiguar cómo plasmar la Obra hasta llegar al formato más directo y práctico que hemos considerado, un libreto de tamaño bolsillo donde se exponen los personajes a modo de fichas, seguidos de ilustraciones que complementan la visión de 360° para captar toda clase de detalles y sobretodo, cómo están compuestas sus ropas y peinados.

Klimpt, también hacía uso de ésta visión compleja, se veía así en sus poses inimaginables, imposible que fueran fruto de la primera idea que tuvo. Quiso estudiar y seleccionar las características más convenientes para sus pinturas.

Las ornamentaciones y joyas doradas de sus pinturas también se reflejan en nuestra creación.

### 3.2 REFERENTES COETÁNEOS

Como se introdujo anteriormente en ésta misma sección de *marco conceptual*, todo lo que nos rodea acaba por formar parte de cada uno.

En el caso de los referentes coetáneos de ésta Obra, podemos decir que son los libros ilustrados, los animadores y los artistas digitales.

A partir de aquí se mostrarán cada uno y se explicará qué parte de ellos repercutió más en nuestra Obra, *Creación de personajes originales*.



Fig. 6: Cintas y estampas por @circususagi

#### Circususagi

Empecemos por **Circususagi**, artista digital de Singapur que fundamentalmente se dedica al *merchandising* (crear artículos de una serie en particular dedicados a los fans, así como llaveros, pegatinas, libretas, impresiones, etc). Además, dibuja *dōjinshis* (cómic cortos autopublicados basados en series ya existentes). Nuestro origen también era ilustrar personajes basados en series o novelas. Es de admirar la capacidad útil de un diseño de **Circususagi**: Cómo el mismo dibujo le puede servir en tantos ámbitos diferentes, como diseñar tiras de celo o peluches anti-estrés con la cara de tu personaje favorito.

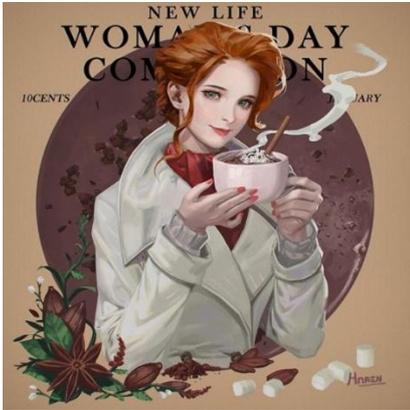


Fig. 7: *Woman's Day Companion* por @kim\_hanseul\_haren

### HAREN

**HAREN**, recuerda a **Alfons Mucha**, el arte *nouveau* y las tendencias **pin-up**. Claro referente en las poses de los modelos de la obra presentada, '*Creación de personajes originales*'.

### Jorge Jiménez

En el ámbito del cómic encontramos a **Jorge Jiménez**, artista español que ha logrado trabajar para la compañía de Warner Bros, en concreto la gran editorial estadounidense DC Cómics. Actualmente trabaja en los cómics mensuales llamados *Supersons* (*Súperhijos* en la edición española). Logró llegar a tal exquisito puesto de trabajo gracias a su fanatismo por *Superman*. No sólo ha de reconocerse su entusiasmo y perseverancia, sino que nos impregna la destreza en sus entintados y estilo propio del cómic americano (quizá algo más suavizado al tratarse de protagonistas jóvenes, para no endurecer sus rasgos), con frescura en cada trazo y pose, empleando la perspectiva y dominándola.



Fig. 8: Escena del cómic *Súper hijos*, dibujado por Jorge Jiménez y coloreado por Alejandro Sánchez

**Artistas que dominan el cell-shading**

Respecto a la **técnica digital** empleada fundamentalmente se trata del **coloreado plano o cell-shading** (explicado en el cuerpo de la memoria). Destacan artistas como **Pernille Ørum** (también hace uso de la técnica pero a través de medios tradicionales como el gouache que es ténpera de color plano) o **guywhodoesart** (también utiliza habitualmente los **rotuladores Copic**) que recuerda al estilo propio de **Disney**, junto con **Michalina Grzegorz** y **Brittney Lee**.



Fig. 9: Encargo para la revista *Itsoncraft* por Pernille Ørum

**Michalina Grzegorz**, artista polaca, también emplea dicha técnica, pero en arte tradicional, mediante **gouache** y añadiendo texturas en zonas interesantes. Sus temáticas principales son las niñas, princesas Disney y sobretodo, sirenas. Afirma estar enamorada de los clásicos animados por Hanna-Barbera, (compañía que animó filmes como *'Los Picapiedra'*, *'El oso Yogi'* o *'Scooby-Doo'*), y Disney.



Fig. 10: Collage de *Moana*, personaje original de Disney, para la galería Nucleus. Por Brittney Lee.

**Brittney Lee**, artista del sur de California, como los anteriores referentes, comparte la técnica **cell-shading** transportándola no sólo al terreno digital, sino haciendo esculturas y usando recurrentemente la papiroflexia, creando volúmenes jugando con la distancia de las capas, y las luces y sombras, arrojadas sobre el papel y su colocación. Ha hecho varios trabajos de cuentos e ilustraciones para la compañía Disney.



Fig. 11: *Spark*, acuarela por @maruti\_bitamin

**Ira Sluyterman van Langeweyde**, conocida como Iraville. Se sitúa en uno de los primeros referentes en acuarela junto con **maruti\_bitamin**. También haciendo uso del **coloreado plano** y sintético empleando un juego de texturas sobre el soporte. Ambos artistas dominan la técnica de la **acuarela** y crean espectaculares **motivos** sobre la ropa de sus personajes, como fondos de naturaleza o incluso jugando con los reflejos del agua. No se confunda con el *horror vacui* ya que estudian la cantidad de zona a colorear y a reservar para que el resultado final quede abierto y nada pesado.

El *horror vacui*, temor al vacío, es lo que caracteriza a las obras repletas de detalles con sensación de asfixia del soporte.



Fig. 12: Viñeta del cómic *En la vida real*, ilustrado por Jen Wang.

En el ámbito de **álbumes ilustrados** encontramos **Jen Wang**, ilustradora de '*In real life*' y '*The Prince and the Dressmaker*' con dibujo más *cartoon*. Y en libros ilustrados, a la española **Luján Fernández**, conocida por ilustrar la saga de cuentos de Pedro Mañas llamados *Princesas Dragón*. Además también colaboró en el libro *12 Historias Bestiales* en concreto, en el capítulo *Migajas*. Ambas, conservan un estilo *cartoon*, deformando los personajes y haciéndolos únicos, icónicos y con aspectos muy particulares haciendo uso de paletas bastante alegres.



Fig. 13: Páginas de la saga de libros *Princesas dragón*, ilustradas por Luján Fernández.

En nuestro proceso, también incluimos la posibilidad de hacer un álbum ilustrado de la serie Elementos.

## 4. PRODUCCIÓN:

### 4.1 ORIGEN

El proyecto comenzó a desarrollarse desde inicios de la carrera de Bellas Artes. Aira es un personaje muy significativo porque lleva una evolución tanto de la apariencia como psicológica muy larga. Duró a lo largo de cuatro años aproximadamente. La primera aparición del personaje fue gracias a una de las actividades que se presentan al final de la obra: actividades didácticas a modo de juegos de palabras que se seleccionan (adjetivos, características tanto psicológicas como físicas, habilidades, *props* o accesorios que podría llevar...). El resultado del ejercicio constaba de hacer a una chica joven, de cabello corto y color claro, piel pálida, plumas como accesorio y colores fríos.

Así, empezó el periodo de creación. El primer dibujo de Aira, era solamente un esbozo, no llegó a ser ni un prototipo. Pero más tarde, recuperaría su forma convirtiéndose en musa para trabajos de pintura.

Su historia, de dónde viene y por qué es un Elemento personificado tiene origen en un relato corto, que nunca se terminó. El argumento trataba de que Dios había hecho la Creación, regalándosela a la humanidad. Pero cuatro guardianes, tenían el deber de custodiar a la Creación y llevar por el buen camino a las personas, siguiendo las palabras del Creador. Dichos Elementos (aire, fuego, tierra y agua) se camuflaban como forma humana entre la sociedad. Eran seres sin edad, cambia-formas con poder sobre la naturaleza. Ellos tenían el deber de enderezar a los que perseguían el caos y la destrucción, ayudar a encontrar la armonía y seguir el ciclo de la vida. Por ése motivo existían las catástrofes naturales, avisos de los Elementos para proteger a la humanidad de la posibilidad de sucumbir a un poder superior, la mano de hierro del Creador, que tenía la capacidad de poner fin a toda vida.

Los Elementos, con los años, también adquirieron costumbres humanas, como la necesidad de relacionarse y la simpatía; querían proteger a sus hermanos, a los hijos y descendientes de aquellos que conocieron durante todas sus vidas. Por ésa razón, debían intentar no involucrar sus corazones, cada vez más vulnerables, más humanos; para protegerles.



Los Elementos, de izquierda a derecha: Aira, Faia, Terra y Aqua.



Tras escribir el inicio y el argumento del relato, la idea pasó a ser la excusa para un videojuego en tercera persona. Podríamos ir cambiando de personaje, poniéndonos en la piel de uno de los Elementos, dependiendo en qué mapa te encuentres. La historia transcurriría en países muy diferentes, con contrastes, como la gran China, la aislada Australia, una Europa diversa e histórica, la necesitada África y las profundidades de la selva del Congo, entre otros.

La problemática que tendrán que resolver se centra en que los humanos han cruzado la línea, han ido más allá de lo permitido por el Creador. Ellos mismos están destruyendo la creación y arrasando con el planeta, por ése motivo, los Elementos deberán reunirse y hallar la forma de cambiar rápidamente la mentalidad de la sociedad para que empiecen una ardua tarea de restauración del planeta antes de que se inicie el Apocalipsis.

Aqua será el primero en darse cuenta, irá volando en forma de cisne a avisar a Aira. Ambos, correrán a buscar a Faia en forma de cigüeña emigrante y ya reunidos buscarán a Terra, que habita en forma de árbol. De éste modo, recuperarán su forma humana y crearán tempestades en forma de aviso antes de que todo lo que conocen se destruya a manos de Dios.

#### 4.2 TÉCNICA:

Para el arte finalizado de la serie de Elementos, se decidió hacer íntegramente a ordenador, basándose en estudios previos que se habían hecho tradicionalmente a lápiz y pruebas de color a acuarela. Éstos estudios sirvieron para encontrar poses además de comprobar qué paleta y diseño usar con cada uno.

Respecto a la pintura, se empleó la técnica conocida como **coloreado plano o cell-shading**. Ésta técnica se emplea tanto en animación/escultura 3D por ordenador como en cómics, videojuegos y novelas gráficas.

El acabado es muy simplista, a la vez que fresco y limpio, pero el proceso es laborioso. Trata de pintar capa sobre capa, sin difuminados, con sombras y luces sin progresiones, englobando todo el dibujo en una celda o borde. De éste modo se consigue separar el personaje del fondo.

Los artistas de concept actuales suelen basarse en este tipo de coloreado plano pero con difuminados o texturizados sutiles e incluso probando a quitar la línea de contorno (o usando un tono algo más elevado al del relleno).



Pinceles usados para la Obra.  
**Programa:** Adobe Photoshop  
 CC 2018

En ésta obra, se empleó ésta técnica al modo de los artistas actuales anteriormente nombrado. Nunca usando negro como norma en la línea (a no ser que el color sea gris oscuro).

**Programa utilizado: Adobe Photoshop 2018 mediante la tableta gráfica Artist 15.6 de la marca XP-PEN.**



Fig. 14: Proceso de trabajo de Pernille Ørum para la charla programada por characterdesignquarterly.



Fig. 15: Arale, de la animación *Dr. Slump*. Fragmento de la canción de apertura.

### Historia del término *cell-shading*:

*Cels*, significa acetato en inglés. En los inicios de los acetatos pintados se encuentran las animaciones 2D tradicionales, como los clásicos de Walt Disney.

*Shading* es sombreado en inglés.

La aparición propiamente dicha de la técnica **cell-shading** fue con el reinicio de *Dr. Slump* (1996), manga (cómic japonés) original por Akira Toriyama que obtuvo una gran acogida por el público, por tanto, una rápida adaptación a la pantalla. Éste reinicio de la obra original lo llevaron a cabo Takao Koyama como escritor y dibujado por Katsuyoshi Nakatsuru, publicado en la revista *V Jump*. Más tarde hubo una segunda temporada la cual dibujó Tadayoshi Yamamuro. Éstas últimas obras, se publicaron a color, algo muy inusual en el cómic japonés, empleando dicha técnica.

Fig. 16: Captura del videojuego *Ni No Kuni* para la consola PlayStation 3



#### 4.3 CREACIÓN:

Como anteriormente se mencionó, la idea surgió de la aparición de Aira. Su desarrollo generó la historia de los Elementos, de donde nacieron Faia, Terra y Aqua.

El estilo de dibujo que siguen es cercano al manga, el cómic japonés, influencia diaria.

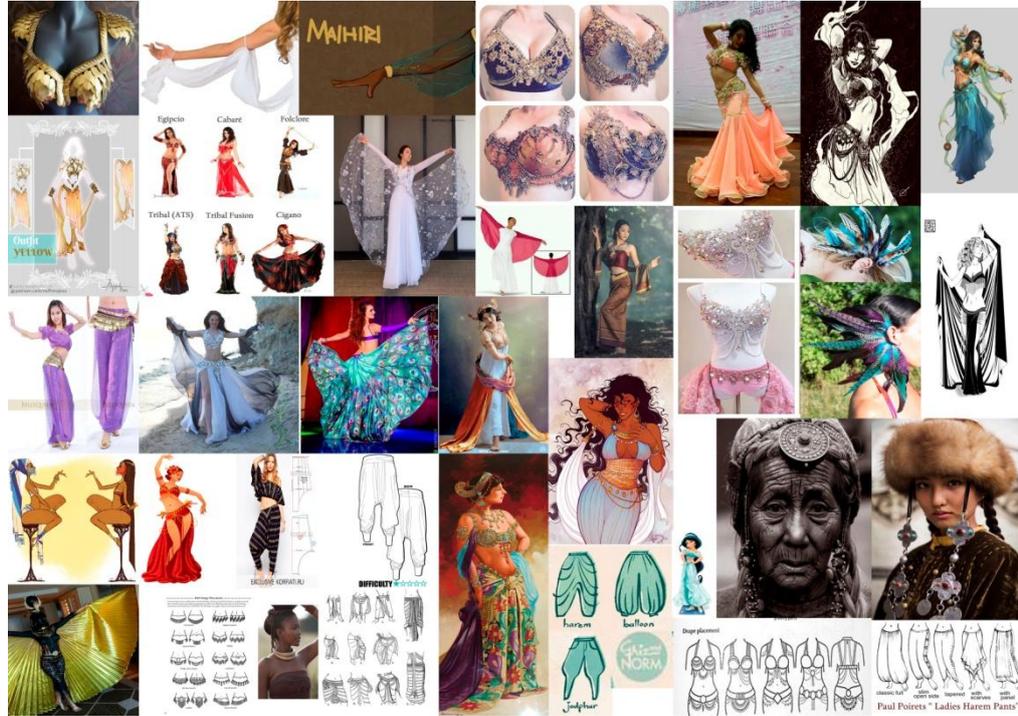
Huyendo de los estándares que se dan en las historias de manga/animé (animación japonesa, que suele llevar a la pantalla los cómics más populares del momento), ampliar los horizontes de esa visión era fundamental. Se decidió conservar el estilo y proporciones manga pero algo más naturalistas dentro de la desproporción que caracteriza dicho estilo (cabeza no tan extremadamente grande, curvas de dimensiones sin ser fuera de lo normal, cuerpos que pesan y se denota efecto de gravedad en ellos...).

Como respaldo, el uso de fotografías y espejos servían para captar las poses. Mientras que los *moodboards* nos aportan información adicional (que nos servirá durante el proceso creativo contrastando la realidad), las ideas convertidas en obras por otros artistas las podemos nombrar resultado único de un proceso de investigación y creación artística que nos dará más herramientas y soluciones visuales para nuestra propia creación. Así pues, se empezará a innovar y descartar o escoger lo que más convenga para nuestros Elementos.



Fig. 17: Extracto de una de las cubiertas del cómic *Kaikan Phrase* de Mayu Shinjo (1997-200).

**4.3.1 Aira, personificación del Elemento aire:**



**Moodboard Aira**

Ésta colección tiene una tendencia a recordar a Arabia. Encontramos sostenes y tops con mucho detalle y acabados en dorado. Telas vaporosas a forma de velos que aparentan ser alas de pájaro. Se les da uso a las ornamentaciones mongolas que acaban figurándose como el "llavero" de Aira.

La gran cantidad de imágenes tanto de fotografía como ilustración de la vestimenta para danza del vientre se prepara a un estudio de los pliegues y transparencias (finalmente decidimos no remarcar el uso de transparencias). Tanto la moda tradicional como contemporánea que la renueva se tiene en cuenta durante la investigación.

Las plumas tras la oreja ayudaron en el entendimiento de cómo colocarlas. En un principio, Aira tenía plumas en vez de orejas, finalmente se decidió ponerle un *piercing* que las sujetara ya que era 'humana', no una arpía (ser mitológico mujer-pájaro).



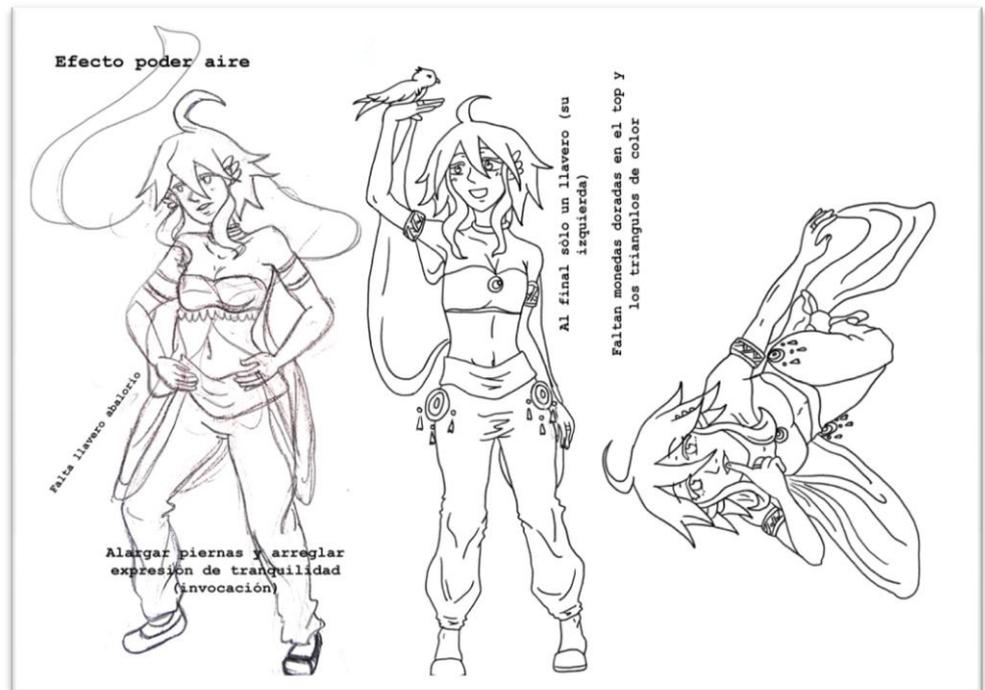
Primera aparición de *Aira* con arte finalizado. Su primera versión en 2015 aprox.



Segunda aparición de *Aira* con arte finalizado. Segunda versión en 2016 aprox.

Los problemas más destacables fueron:

La idea inacabada de cómo colocar las plumas a ambos lados de su cabeza, además el cambio en el color del top, que era azul, como toda su vestimenta. El pantalón (aunque no se ve en la imagen) era azul ultramar, y en la versión actual se torna más grisáceo.



La recopilación de esbozos y anotaciones es algo imprescindible a la hora de evaluar los cambios y opciones para la versión del diseño final.

En la imagen sólo se exponen 3 de los más recientes. Como es un personaje que se ha desarrollado a lo largo de tanto tiempo, muchas de las pruebas se han extraviado o descartado.



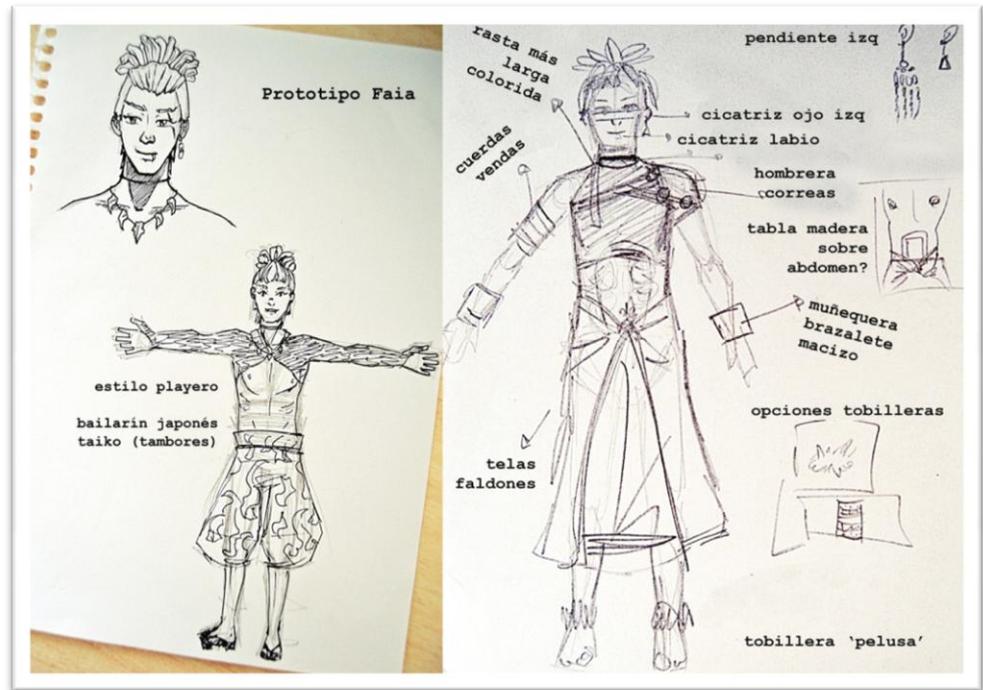
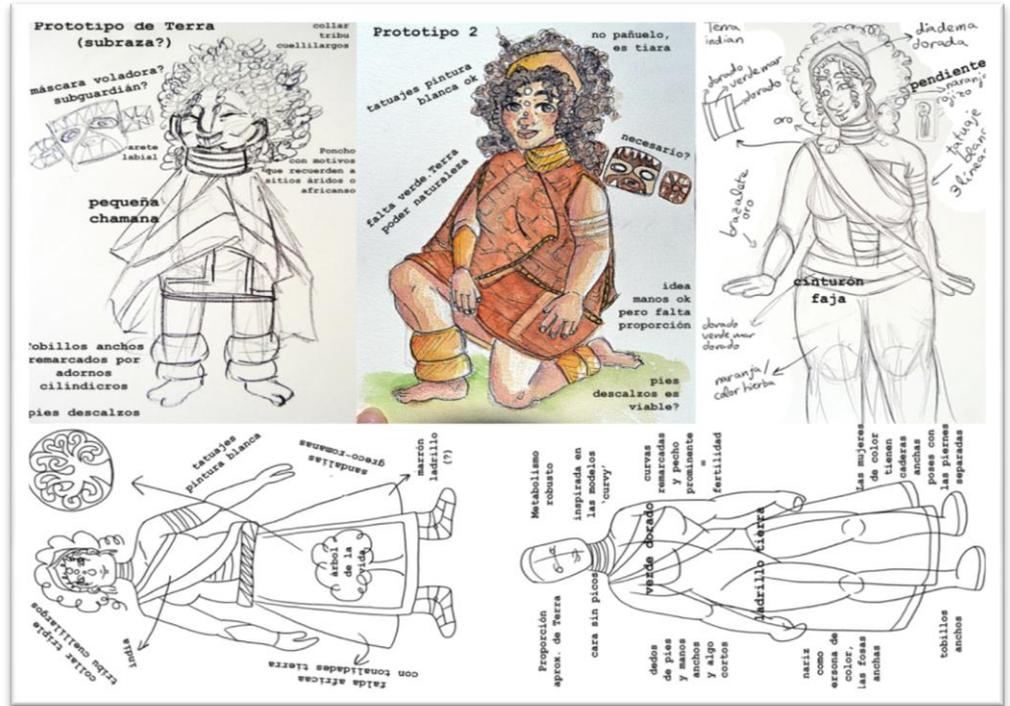


Fig. 18: disfraz de taiko por Annie Ulrich

Como se ha dicho, la primera versión oficial de Faia fue con el pelo suelto. Más tarde evolucionó a como actualmente es. Podemos apreciar que el primer prototipo no se alejaba tanto de la realidad. Los pantalones y chanclas son de tradición japonesa, y recuerdan a los festivales de verano donde se tocan los taikos (tambores). En ésta opción, existía un estampado de "llamas" que sería intercambiado por uno mucho más simplista de rectángulos y círculos.

El collar de colmillos remarcaba a idea de surfista, pero el top de manga larga no cuadraba con la idea, así mismo se decidió cambiar por un top sin mangas y quitar el collar haciendo que el top fuese de cuello vuelto .



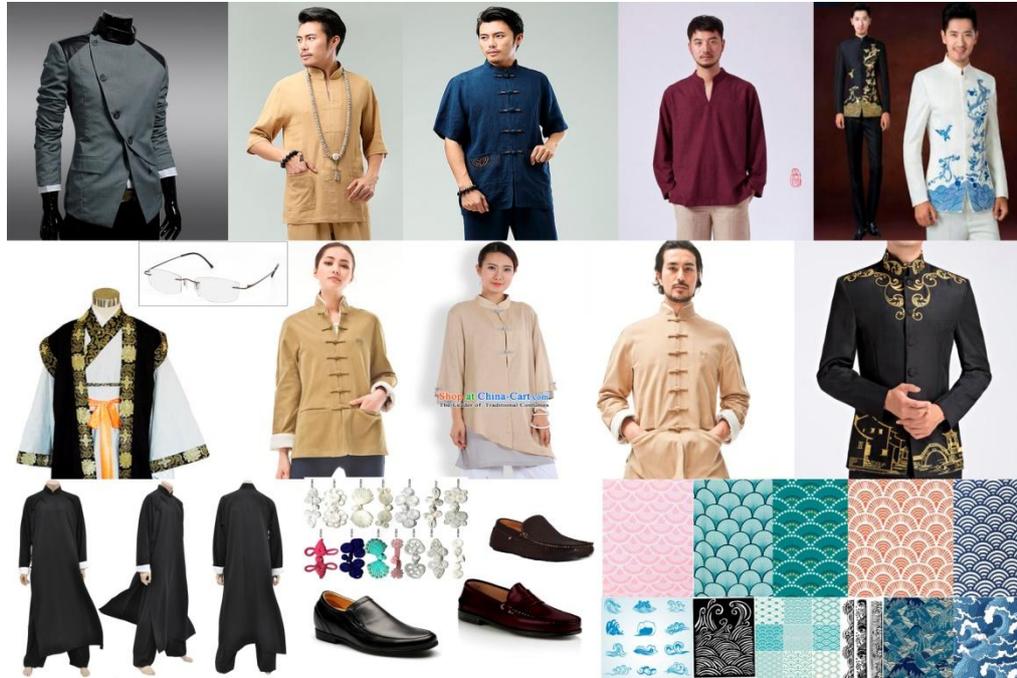


Terra fue el personaje con mayor cambio. Al principio se pensó en el estereotipo de una chamana: anciana pequeña y arrugada muy sabia y que en cierto modo pareciese relacionada con la brujería o por el estilo.

En sus inicios la abuela árbol de *Pocahontas* sería una gran comparación a pesar de haber pensado en moradores del desierto antes que en la abuela árbol para su diseño.

A parte del desarrollo de la vestimenta, se estudió cómo pesaban y caían los músculos, la carne y la gravedad que ejercía las masas en cada pose o sobre sus ropas.

**4.3.4. Aqua, personificación del Elemento agua:**



**Moodboard Aqua**

El diseño de Aqua era el más claro desde sus inicios. Ropa bastante lisa y elegante, a la vez que cómoda. Con aspecto intelectual y que recordara a la tradición china. El traje contemporáneo basado en el original de *kung fu* fue el escogido para su apariencia. Se tenía claro que se quería un cierre transversal (de lado a lado) con hebillas. Y que vistiese una chaqueta de media manga o chaleco. Ésas fueron las pruebas necesarias para elegir su versión final.





Fig. 19: Cubiertas de los cómics *Superman*, encuadernado a grapa y papel reciclado.

#### 4.4 ARTE FINALIZADO Y MAQUETACIÓN

La propuesta está pensada para que sea una publicación bimestral, un libretto que recopile series de personajes por cada entrega (su proceso de elaboración y ejercicios para fomentar la creatividad del lector al finalizar el libretto).

Su publicación sería grapada con papel de buena consistencia y gramaje, como los cómics americanos. Cada portada y contraportada personalizada para la serie que esté tratando en el momento.

Si la iniciativa tuviese acogida, una vez sacados a luz suficientes entregas, se sacaría un libro de tapa dura recopilatorio de edición limitada. De esa forma, los verdaderamente interesados incrementarían su demanda y se viralizaría la propuesta y otros artistas se unirían para incentivar la iniciativa pudiendo editar libros de colaboraciones de varios artistas.

Así pues, la organización del producto estaría dividida por:

Introducción, donde se le explicaría al lector de qué trata el libro y qué iniciativa pretende conseguir.

Historia o tema a tratar, se expondrá y explicará con toda clase de detalles. Para más tarde mostrarnos los personajes principales por fichas donde incluirán escritos de rasgos suyos como habilidades o relaciones, seguidos de ilustraciones con arte finalizado. Una vez acabe la etapa ilustrada, se añaden al final un mínimo de dos páginas de ejercicios fáciles para poner a prueba la creatividad del lector y que se anime a hacer sus propios personajes. Si esta idea tuviera gran acogida, se iría incrementando la dificultad de los ejercicios para que los lectores habituales pudiesen disfrutar todavía más.



Diseño de la portada y contraportada

Respecto al diseño final de los personajes tendrán su primera aparición en las fichas. Y tras cada ficha, una díptico del personaje con dos poses extras.

**Aira** Personificación del Elemento aire

**Físico:**  
 Parece una joven de unos 17 años.  
 Mide sobre 1,56 cm  
 Pelo ondulado, color azul cielo muy claro  
 Ojos rasgados y violáceos, de largas pestañas.  
 Vestimenta basada en los trajes de baile indio conocidos como danza del vientre decorados con accesorios de oro. Dos parejas de tres plumas decoran su cabeza. ]El velo que porta va sujeto a la parte trasera del top y anudado en unos anillos en sus dedos corazón.  
 Labios sonrosados que destacan por su piel pálida.

**Habilidades:**  
 Con su velo puede planear por el cielo y volverse invisible. Susurra a las nubes y le transmite mensajes. Se convierte en cualquier tipo de ave o mariposa. Salta muy alto y tiene mucha flexibilidad.

**Personalidad y relaciones:**  
 Aira es una chica muy cariñosa, amable, pacifista y ligera. Ama cantar y ayudar a las personas (a veces, le han tenido que llamar la atención por inmiscuirse demasiado en asuntos humanos). Muy fantasiosa, le encanta leer, como Aqua.  
 Ella respeta y admira mucho a Terra por colaborar y ser tan cercana con los más necesitados.  
 Es muy cercana con Faia, han llegado a tener relaciones esporádicas a lo largo de todas sus vidas.



**Faia** Personificación del Elemento fuego



**Físico:**  
 Aparentemente, un chico de 21 años.  
 De unos 1,71 cm de alto y puro músculo.  
 Ojos color rojo terracota y piel tostada.  
 Pelo mixto de rapado y rastas, con una más larga decorada con hilos de colores y una anilla dorada. Su vestimenta se basa en las armaduras celtas (como su hombrera y muñequeras macizas) y en los tejidos de los moradores del desierto. Parece un surfero. Viste un top de cuero con correas que sujetan la hombrera. Va descalzo, con las plantas resistentes al calor y las irregularidades de la tierra. En su tobillo derecho hay una pulsera de pelo blanco. Tiene varias cicatrices, las más notables son las que le atraviesan el ojo izquierdo y el lado del labio.

**Habilidades:**  
 Tiene gran potencia en sus golpes. Puede crear fuego con sus manos o patadas. Controla los truenos de las tormentas que puede generar Agua. Modifica la temperatura de su entorno y cuerpo. Como todos, es un cambia-formas. Prefiere felinos grandes o animales de gran podería. También zorros. Bueno en el ejercicio físico y combates.

**Personalidad y relaciones:**  
 Es impulsivo a veces, muy apasionado y con un corazón valiente.  
 Genera seguridad a los que están a su alrededor. Buen líder.  
 Está encantado por la libertad que muestra Aira. Enamorado de su dulce voz y gráciles movimientos. No se lleva bien con Aqua, a su parecer es algo 'estirado'. Respeta a Terra.



## Aqua

Personificación del Elemento agua



### Físico:

Aparenta ser un hombre de unos 30 años, de 1,67 de altura y rasgos orientales. Pelo largo color aguamarina con una coletilla recogiendo los laterales de su flequillo. Su ropa está basada en una mezcla de vestimenta tradicional y moderna china. Porta gafas de montura al aire en color gris oscuro. Y lleva un rosario con un pequeño trenzado en su muñeca derecha.

### Habilidades:

Aqua puede hablar con los habitantes del agua, ya sean algas, peces, patos o incluso ballenas o seres de las profundidades. Como cambia-formas, prefiere adquirir un cuerpo de cisne, grulla o garza para encontrarse con Aira en su forma pájaro y poder hablar. Habitualmente se aisala en lagos, montañas o incluso océanos para reflexionar.

### Personalidad y relaciones:

De carácter difícil y filosófico, medita sobre temas complicados. Es un apasionado por la tradición y curioso por la ciencia y sus innovaciones. Valora el arte. Ama los libros y colecciona pergaminos y textos antiguos. Practica la caligrafía de diversos idiomas. Como Elemento, tiene la capacidad de hablar cualquier idioma pero destaca por dominarlos por encima de sus compañeros. Es calmado. Prefiere reflexionar antes de decidir. Suele buscar consejo y ampliar su visión, suele preguntarle a Terra por ser la más antigua. Faia y él suelen chocar en sus decisiones, por éso prefieren mantener distancias.



## Terra

Personificación del Elemento tierra



### Físico:

Mujer con 42 años en apariencia de unos 1,74 cm y robusta. Su cuerpo recuerda a los modelos con curvas. Voluptuosa. Fuerte y con resistencia. Se ve como una madre.

Ojos pardos, grandes y redondos.

Cejas gruesas con actitud amable.

Tatuajes de pintura blanca le recorren el cuerpo: tres círculos en su frente, arco en el labio inferior y tres líneas en el vóceps izquierdo.

Lleva pendientes de tela roja. Su pelo abro cae cambiando de marrón a verde gracias al pigmento que extrae de las plantas. Sus tobillos son gruesos, como sus muñecas.

Ropajes basados en la tradicional India y tribus africanas. Su cascabel forma parte de ritos sanadores.

### Habilidades:

Puede hacer crecer la vegetación de la nada.

Sus cantos y nanas ayudan a los nacimientos y calman el dolor. El tocar las plantas le evocan recuerdos de cualquier suceso que rodeara su entorno. Cuidado, con un pisotón o puñetazo puede partir la tierra en dos.

### Personalidad y relaciones:

Es el nexo para que los Elementos se encuentren.

La más antigua de ellos, junto con Agua. Madre de la vida. Tierna, comprensiva y trabajadora.

Prefiere vivir en lugares necesitados y brindarles su ayuda.

Aira es el Elemento con el que se relaciona más difícilmente por ser tan fantástica.



Si la propuesta tuviese el efecto deseado, también se plantearía ampliar horizontes como lo antes nombrado, probar en otros medios como el mundo de los videojuegos. Poder tener un libro de arte completo, ya no sólo de personajes, sino escenarios, diálogos de la historia... De ésta forma se experimentaría el concept art de una forma más directa pero se perdería el sentido de didáctico.

Por ése motivo, el trabajo final muestra únicamente un prototipo de la revista y se centra en el trabajo de investigación y desarrollo de personajes. La iniciativa es sumamente importante y, como sentido oculto, en la historia, hay reivindicación a favor del cuidado del planeta.

#### 4.5. PROPUESTAS DIDÁCTICAS

Se encuentran un mínimo de dos páginas repletas de ejercicios para una o más personas como los que encontramos a continuación:

##### ACTIVIDADES PARA CREAR TU PROPIO PERSONAJE

Ya conoces iniciativas como el **MerMay** (ilustrar una sirena con un concepto diferente por día durante todo el mes de mayo) o el conocido **Inktober** (iniciativa similar, por Jake Parker, que trata de una ilustración a lápiz o tinta por día todo el mes de octubre y compartirla por las redes)?

Si no es así, ahora habrás entendido un poco más lo que plantearán los próximos ejercicios. Como son para iniciarse haremos juegos que pueden darse tanto individualmente como en grupo y sin ningún tipo de temática en particular, de éste modo tendremos un abanico muy amplio de posibilidades de creación y diseño.

1) Coge 3 dados y un diccionario. En la primera tirada tenemos que obtener un número entre el 1 y el 27, nos dará por qué letra del abecedario empezará el adjetivo que tenemos que usar en nuestra ilustración (A-1, B-2...). En la segunda tirada obtendremos el número de fila en el que está la palabra.

Una vez anotemos el resultado, tendremos que hacer un personaje con esa palabra como determinante para el proceso creativo.

2) Preguntarás entre un grupo de 4 a 10 personas (o incluso por las redes) adjetivos, palabras, acciones o características en general. Recopilaremos en una lista y con ello podremos trabajar nuestro personaje nuevo.

Ejemplo: Zombie, morado, mujer, zapatillas, comer.

3) Haremos una tabla de adjetivos. 7 adjetivos por cada sección. Las secciones serán: físico, afición o profesión, vestimenta, raza, color. Así tendremos atributos de su apariencia, color a integrar, acción o pose que explique su afición o profesión...

Entre tres personas elegiréis las palabras y entre los tres os pasaréis el dibujo para intentar ahunar estilos e ideas. Para mayor dificultad podéis hacer uso de un cronómetro, id haciendo rodas de pasaros el dibujo cada vez más rápidas y con menos tiempo de dibujo por cada persona.

4) Crea un personaje único y cambia su estilo dependiendo en qué universo se encuentre. Por ejemplo, cómo se vería un elfo en el mundo de Star Wars? O una bailarina en un juego de peleas pro turnos? No sólo modifícas y crear versiones, sino que irás probando qué se ve mejor en tu personaje y te ayudará para indagar en cómo te gustaría que acabase siendo realmente.

5) No sólo hacemos personas y razas humanoides (vampiros, hombres-lobo, sirenas, hadas, arpias...) sino que vamos a hacer animales mezclados con objetos! (Se pueden incluir dinosaurios).

Ejemplo: rueda, vaca, cola de tiburón, nariz de erizo, esponja.

La tipografía empleada a lo largo del libretto es similar a la máquina de escribir: Courier New. Pensado para un impreso en A4.

## 5. CONCLUSIONES

Es cierto que para lograr el resultado final de la Obra, tuve que tantear durante medio año probando diferentes tipos de proyecto de ilustración relacionados con la creación de personajes hasta conocer lo que realmente me apasionaba. Así mismo, he logrado perfeccionar destrezas como cuentos ilustrados y álbumes que mucho tienen que ver con el diseño de personajes y su entorno. A la par que escribir historias y darles vida a través del dibujo.

Gracias al TFG he alcanzado un estilo singular de dibujo, he aprendido y mejorado mis habilidades en el arte digital y logrado un producto (prototipo) que finalmente se llevará a cabo e intentará hacer repercusión en la sociedad. Se empezará haciendo auto-publicaciones en eventos y mediante Internet y así ir desarrollando y agrandando la propuesta habituándome a la continuidad de las entregas.

Finalmente, se logrará dominar un estilo propio, adquiriendo reconocimiento y, como antes se ha dicho, repercutir en el público.

*NOTA: El TFG ha sido desarrollado en los meses de Enero hasta Junio del 2018 debido a los saltos de ideas en el TFG.*

## 6. ANEXO

### Historial de versiones

Durante el verano 2017 se valoraron las propuestas de proyecto sobre los personajes que se habían trabajado en éste mismo curso. El rasgo que marcaba a todos los proyectos propuestos era el diseño de personajes: álbumes ilustrados, cómics, arte conceptual, serie de ilustraciones seguido de textos poéticos...

Todas esas ideas giraban en torno a los personajes más desarrollados durante la adolescencia y Bellas Artes.

Dichos personajes tenían una historia, mundo y características particulares. En las clases de metodología de proyecto se hizo una prueba de **relato ilustrado**, con la historia original *Ojos escarlata* (consta de alrededor de 70 páginas) . Pero se descartó la idea para poder trabajar más intenso el diseño de personajes particularmente en vez de la ilustración en general.



*Mi rincón favorito.* Segunda ilustración del libro, *Ojos Escarlata*. Kyrie la Ciere en la biblioteca. Ilustración de técnica mixta: acuarela y digital.

**En éste momento se empezó a experimentar en ordenador.**



Fragmento del capítulo *Visita al mar* de la segunda idea de TFG: libreto recopilatorio de cómics donde contar anécdotas sobre la carrera, titulado: *Cómo sobrevivir a Bellas Artes*.

**Ojos escarlata:** trataba de un mundo lleno de misterio donde Kyrie, una huérfana que vivía en un monasterio desde donde se veía el Bosque prohibido, descubre su legado. Es descendiente de unos magos malditos llamados Ojos escarlata por dicha particularidad. Los más poderosos.

Desde pequeña, aquel castillo oculto, entre cientos de árboles retorcidos, le atraía. Hasta que un día, un joven mago llamado Thoma Le Sprya revela su apellido, La Ciere. Su verdadera identidad encubierta para protegerla... Era hora de retirar el velo y ponerse en acción.

Éstos proyectos cayeron uno tras otro. El problema encontrado era la dificultad de no poder aunar **un estilo personal** en el dibujo. Trabajaba un poco de todo: estilos, técnicas... Por ello nada de lo que producía tenía realmente sentido.

Hasta que, después de estar medio año haciendo pruebas, **el cell-shading, el coloreado plano**, me atrajo. Un estilo que conocí gracias al canal de Youtube llamado *Happy's Cafe* (canal dedicado a la ilustración digital por una joven artista valenciana) y una pequeña investigación de referentes también condujo a *Luján Fernández*.

Aquí, se empezó a tener en cuenta las **agrupaciones de personajes** como posibilidad de un proyecto de **artbook (libro de arte) recopilatorio**.

El inconveniente fue adaptarse al nuevo estilo.

Además, se decidió exponer la idea de serie de **artbooks** con diferentes **ejercicios didácticos** al final y una **guía visual** al principio. Así el lector no sólo podría ver los personajes y sus historias, sino que conocería el proceso de investigación, diseño y creación para más tarde de haberse ilustrado leyéndolo, probarse a sí mismo con los ejercicios y juegos finales.



Escena del álbum ilustrado *Romances de violines y piano*.

Diseño de las protagonistas de la serie *Gemas*:  
*Amber y Circonite*



## 7. BIBLIOGRAFÍA:

### Referentes históricos

- [https://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo\\_\(arte\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_(arte))
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Japonismo>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_Nouveau](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau)
- <https://www.significados.com/art-nouveau/>
- <https://www.laimprentacg.com/alfons-mucha-mucho-mas-que-el-cartelista-del-art-nouveau/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Alfons\\_Mucha](https://es.wikipedia.org/wiki/Alfons_Mucha)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Gustav\\_Klimt#Estilo\\_y\\_temas\\_recurrentes](https://es.wikipedia.org/wiki/Gustav_Klimt#Estilo_y_temas_recurrentes)
- <http://www.lavanguardia.com/cultura/20180206/44566596368/gustav-klimt-centenario-muerte-el-beso-arte-modernista-cien-anos.html>
- <https://historia-arte.com/artistas/gustav-klimt>

### Referentes coetáneos

- <https://www.instagram.com/circususagi/>
- [https://www.instagram.com/kim\\_hanseul\\_haren/](https://www.instagram.com/kim_hanseul_haren/)
- [https://www.instagram.com/jorge\\_jimenez\\_art/](https://www.instagram.com/jorge_jimenez_art/)
- <https://www.instagram.com/michellesketch/>
- <https://www.instagram.com/britsketch/>
- <https://linktr.ee/iraville>
- [https://www.instagram.com/maruti\\_bitamin/](https://www.instagram.com/maruti_bitamin/)
- <https://www.instagram.com/pernilleoerum/>
- <https://www.instagram.com/wangstagram/>
- <https://www.instagram.com/guywhodoesart/>
- <https://lujanfernandez.blogspot.com.es>

### Técnica de coloreado plano o cell-shading

- <https://www.youtube.com/watch?v=jCpZolbuJhU>
- <http://www.gamerdic.es/termino/cel-shading>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Cel\\_shading](https://es.wikipedia.org/wiki/Cel_shading)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Dr.\\_Slump](https://es.wikipedia.org/wiki/Dr._Slump)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Los\\_clásicos\\_de\\_Walt\\_Disney](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Los_clásicos_de_Walt_Disney)
- <http://www.mangablog.es/tutoriales/tutorial-de-coloreado-imitando-el-estilo-cell-shading-por-getty>

### Morfología del cuerpo humano

- <http://docplayer.es/3714476-1morfologia-del-cuerpo-humano-contenidos.html>

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- **Fig. 1:** *Biografías de hombres modernos* de Yoshitoshi  
<http://www.yoshitoshi.net/series/biographies.html>
- **Fig. 2:** *Mujer soplando un molinillo para su hijo* por Kitagawa Utamaro  
<https://www.todocoleccion.net/arte-xilografias/grabado-japones-antiguo-mujer-soplando-un-molinillo-para-su-hijo-kitagawa-utamaro~x96149207>
- **Fig. 3:** Cartel promocional de Mucha  
<https://www.liveinternet.ru/community/1726655/post61978567/>
- **Fig. 4:** *Cuatro Estaciones* de Mucha  
<https://www.pinterest.es/pin/448178600399055888/>
- **Fig. 5:** *Serpientes de agua* de Klimpt  
<https://www.wikiart.org>
- **De la Fig. 6 a la 14** se encuentran el nombre de usuarios de *Instagram* a pié de foto. Y en la bibliografía, en referentes coetáneos.
- **Fig. 15:** Cubierta de *Dr. Slump*, protagonizada por Arale (Wikipedia)
- **Fig. 16:** Fragmento del juego *Ni No Kuni*  
[http://www.4players.de/4players.php/spielinforenews/Allgemein/23533/2075967/Ni\\_No\\_Kuni\\_Der\\_Fluch\\_der\\_Weissen\\_Koenigin-US-Version\\_kommt.html](http://www.4players.de/4players.php/spielinforenews/Allgemein/23533/2075967/Ni_No_Kuni_Der_Fluch_der_Weissen_Koenigin-US-Version_kommt.html)
- **Fig. 17:** Cubierta del cómic *Kaikan Phrase* de Mayu Shinyo  
<http://www.editorialivrea.com/secretos/tag/mayu-shinjo/>
- **Fig. 18:** Vestimenta taiko por Annie Ulrich  
<http://www.annieulrich.com/patterningdraping/>
- **Fig. 19:** Cómic *Superman*  
<http://elmodo.mx/el-modo-del-modo/comics/>