



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

"Silverlake, aguas de hueso y plata"

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Ginesta Navarro, Paula

Tutor/a: Chinchilla Mata, M<sup>a</sup> del Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## RESUMEN

Este trabajo de final de grado consiste en la elaboración de una novela corta fantástica ilustrada, es decir, escribir, corregir, ilustrar y maquetar una novela de género fantástico.

El proyecto contiene un previo trabajo de investigación que incluye una breve introducción de las bases de la ilustración fantástica, centrándose específicamente en la ilustración fantástica juvenil y tratando la ilustración digital, la novela juvenil y como afecta el género fantástico en ambos conceptos. Los referentes escogidos para la novela están divididos en dos tipos: referentes enfocados en la ilustración y en la escritura de la novela.

Dentro de la parte práctica se recopila una serie de ilustraciones realizadas en formato digital que acompañan el escrito, un texto original. Una novela centrada en un público juvenil que, junto con la protagonista, descubrirá un mundo lleno de magia, criaturas y misterios. La intención de esta novela no se basa únicamente en la materialización de la novela en sí, sino de lograr un resultado que cautive al lector y despierte en los jóvenes cierto interés por la lectura y la fantasía juvenil. La materialización de este proyecto incluye la organización y planificación del mismo, así como su preparación y el desarrollo de su proceso, incluyendo la elaboración del escrito, la elección de la tipografía, la realización de una escaleta para la parte escrita de la novela, el estudio de bocetaje y de paleta de color, las ilustraciones finales, la maquetación, la elaboración de la portada, la contraportada y las guardas.

## PALABRAS CLAVE

Las palabras que mejor definen mi proyecto son las siguientes:

**Novela ilustrada, Ilustración digital, Género fantástico, Novela juvenil**

## ABSTRACT

This final degree project consists of the preparation of an illustrated fantastic short novel, that is, writing, correcting, illustrating and laying out a fantasy genre novel.

The project contains a previous research work that includes a brief introduction of the bases of fantasy illustration, focusing specifically on youth fantasy illustration and dealing with digital illustration, the youth novel and how the fantasy genre affects both concepts. The references chosen for the novel are divided into two types: references focused on the illustration and on the writing of the novel.

Within the practical part, a series of illustrations made in digital format are compiled that accompany the writing, an original text. A novel focused on a young audience who, together with the protagonist, will discover a world full of magic, creatures and mysteries. The intention of this novel is not based solely on the materialization of the novel itself, but on achieving a result that captivates the reader and awakens in young people a certain interest in reading and youthful fantasy. The materialization of this project includes its organization and planning, as well as its preparation and the development of its process, including the preparation of the writing, the choice of typography, the creation of a schedule for the written part of the novel, the study of sketching and color palette, final illustrations, layout, preparation of the cover, back cover and endpapers.

## KEY WORDS

The words that best define my project are the following:

**Illustrated novel, Digital illustration, Fantasy genre, Youth novel**

## AGRADECIMIENTOS

En este apartado quiero agradecer a todas las personas que me han apoyado en este proyecto y desde el inicio de la carrera.

Quiero agradecer a mi familia, a mi pareja y amigos que me han apoyado en este proyecto desde el inicio y que han confiado en que podría sacarlo adelante incluso en los momentos en los que el estrés es capaz de incapacitarte, por recordarme en todo momento que la vida no hay que tomársela tan en serio.

A la profesora Mamen Chinchilla, mi tutora para este proyecto, por tener una paciencia inquebrantable y ayudarme a mejorar en todo lo posible, por todos sus consejos y por ser una docente realmente interesada en la mejora de los proyectos de sus alumnos.

Quiero hacer un agradecimiento especial a Enrique Ginesta Galán, mi abuelo, que desafortunadamente nos dejó este pasado noviembre, por ser la persona más increíble, buena y la que más se emocionaba por tener una nieta que siguiera los pasos artísticos de su padre pintor. Gracias por enseñarme a dibujar siendo pequeña y por haberme querido tanto.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN\_7
2. OBJETIVOS\_8
3. METODOLOGÍA\_9
4. MARCO TEÓRICO\_11
  - 4.1. CAPÍTULO 1. LA ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA\_11
    - 4.1.1. *Historia y evolución de la ilustración fantástica\_11*
      - 4.1.1.1. Orígenes de la ilustración fantástica\_11
      - 4.1.1.2. La ilustración fantástica en la Edad de oro de la ilustración\_12
      - 4.1.1.3. La ilustración fantástica en la actualidad\_13
    - 4.2. CAPÍTULO 2. LA ILUSTRACIÓN DIGITAL\_15
      - 4.2.1. *Auge de la Ilustración digital\_15*
        - 4.2.1.1. Orígenes de la ilustración digital\_16
        - 4.2.1.2. Impacto de las nuevas tecnologías en la ilustración\_16
      - 4.2.2. *Tipos de ilustración digital\_17*
      - 4.2.3. *La ilustración fantástica digital\_18*
    - 4.3. CAPÍTULO 3. LA NOVELA FANTÁSTICA JUVENIL\_20
      - 4.3.1. *Importancia de la fantasía dentro de la novela juvenil\_20*
    - 4.4. CAPÍTULO 4. REFERENTES\_21
      - 4.4.1. *Referentes de escritura\_21*
        - 4.4.1.1. Laura Gallego\_21
        - 4.4.1.2. Victoria Averyard\_22
        - 4.4.1.3. Laini Taylor\_22
      - 4.4.2. *Referentes de Ilustración\_22*
        - 4.4.2.1. Laia López\_22
        - 4.4.2.2. Gabriel Picolo\_23
        - 4.4.2.3. Alessia Martusciello\_24
        - 4.4.2.4. Danilo BArozzi\_25
        - 4.4.2.5. Cris Ortega\_25
  5. DESARROLLO PRÁCTICO\_26
    - 5.1. DEFINICIÓN DE LA IDEA. BRIEFING Y NAMING\_26
      - 5.1.1. *Trabajo de campo\_26*
    - 5.2. PROCESO\_27
      - 5.2.1. *El texto\_27*
        - 5.2.1.1. Lluvia de ideas\_28
        - 5.2.1.2. Escaleta\_28
        - 5.2.1.3. Argumento y narración\_29
      - 5.2.2. *Diseño de personajes y espacios\_31*
        - 5.2.2.1. Moodboards\_31

5.2.2.2. Bocetos\_ 31

5.2.2.3. Personajes principales\_ 32

5.2.2.4. Paleta de color\_ 35

5.2.2.5. Diseño de espacios\_ 36

**5.2.3. *Diseño de elementos decorativos\_ 37***

**5.2.4. *Ilustraciones Finales\_ 38***

**5.2.5. *Portada, Contraportada y Guardas\_ 41***

**5.2.6. *Maquetación\_ 43***

**5.2.7. *Prototipo Final\_ 44***

**6. CONCLUSIONES\_ 45**

**7. BIBLIOGRAFÍA\_ 46**

**8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS\_ 49**

**9. ANEXOS\_ 53**

**9.1. Moodboards\_ 53**

**9.2. Bocetos\_ 54**

**9.3. Elementos decorativos\_ 56**

**9.4. Descartes\_ 58**

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto consiste en realizar una novela ilustrada de género fantástico mediante la técnica de la ilustración digital.

Se compone de un total de 13 páginas ilustradas siendo 7 de ellas de doble ilustración y conformando así un total de 20 ilustraciones a color que acompañan el texto de la novela. Además, incluye una serie de elementos decorativos, un diseño para separador de página y para el número de página, una portada, contraportada y las guardas, todo ello acompañado de un texto original de un total de 15 capítulos.

La novela trata temas como la magia, el amor, la diferencia racial escondida en una metáfora entre criaturas de luz y oscuridad, la valentía y la pérdida.

La motivación principal para realizar este proyecto se podría decir que es de carácter personal, ya que con él mi intención era retarme a materializar una novela propia, solidificar una idea y convertirla en un libro además de ilustrarlo y maquetarlo por mi propia cuenta, todo ello impulsado por mis aspiraciones profesionales hacia el mundo de la ilustración editorial y la escritura.

He de añadir que también es un pequeño homenaje a mi abuelo, Enrique Ginesta, él fue una de las primeras personas en motivarme a dibujar mis historias cuando era pequeña y en enseñarme a dibujar.

La parte escrita del proyecto comienza con los objetivos a alcanzar mediante el proceso y sigue con el desglose de la metodología utilizada, seguidamente todo el trabajo de campo en el cual se definen los conceptos que caracterizan la novela y proporcionan una base sólida al proyecto. Por último, se definen los referentes que han servido de inspiración para el trabajo y se da paso a la fase del desarrollo práctico.

En lo que se refiere a la parte práctica del proyecto, se presentará la organización, el bocetaje, el proceso y desarrollo y por último el resultado de las ilustraciones finales y el prototipo final.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES:

- **Materializar el proyecto:** Lograr convertir la idea de la novela en un libro físico y ser capaz de materializarlo.
- **Impulsar el interés juvenil por la lectura fantástica:** Plantear una novela interesante para captar la atención de los jóvenes
- **Escribir e ilustrar una novela propia:** Superar el reto de escribir e ilustrar una novela en un periodo de tiempo limitado.

### 2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS:

- **Escribir el texto correctamente:** Corregir y editar el texto de manera que la novela quede bien escrita.
- **Aprender sobre maquetación:** Aprender como maquetar una novela.
- **Ser capaz de diseñar:** Encargarme de los elementos decorativos tanto para la numeración como para el interior de la novela, los separadores de páginas y la portada y contraportada.



### 3. METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología utilizada para realizar este proyecto académico y con el fin de cumplir los objetivos planteados con anterioridad, se dividió el trabajo en etapas de manera que se pudieran poner límites de tiempo para llevarlo a cabo.

Las etapas se dividen en: trabajo de campo, bocetos, realización de la novela escrita seguida de las ilustraciones, corrección, maquetación e impresión. El primer paso y el que yo considero más importante es la organización previa al proyecto.

Esa organización consiste en un estudio de aquello que vas a tratar, es decir, establecer un calendario para la organización temporal del proyecto y poder abordarlo de una manera ordenada. Es necesario tener claro de cuantas partes va a constar, cuál va a ser el enfoque de la historia, qué temática me interesa a la hora de realizar una novela, hacer bocetos y, sobre todo, la recopilación de la información necesaria para realizarlo.

Asimismo, definimos el público objetivo, un público principalmente juvenil de edades comprendidas entre 12 y 26 años y se establece el formato, un tamaño A5.

En el marco teórico se desarrolla el trabajo de investigación sobre la novela e ilustración fantástica juvenil, así como la ilustración digital y la ilustración fantástica digital en distintos puntos de la historia para contextualizar aquellas temáticas que afectan directamente al proyecto. Además, se realiza una recopilación de referentes tanto de escritura como de ilustración que inspiren en diversos aspectos la novela.

La parte práctica comienza con una lluvia de ideas para determinar la temática de la novela, siendo esta de género fantástico. Se crean bocetos de los personajes, definiendo su paleta de color, expresiones, personalidades, tipos de cuerpos y su relación con la historia. También se diseñan los espacios donde se desarrollará la acción y se planifican los capítulos, escribiendo la historia mientras se realizan pruebas. Se utiliza la ilustración digital con Adobe Photoshop y la maquetación con Adobe InDesign.

Se realizan las ilustraciones finales, incluyendo la portada, contraportada y guardas. Finalmente, se realiza la maquetación y se crea el prototipo final, asegurando una composición coherente y atractiva.



ACTIVIDAD/MES	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Idea del proyecto y búsqueda de referentes	█									
Investigación sobre los contenidos		█	█	█	█	█				
Trabajo de Campo y Bocetos				█	█	█	█			
Pruebas Técnicas				█	█					
Elaboración Parte Teórica				○	█	█	█	█	█	○
Artes Finales						█	█	█	█	█
Maquetación									█	█
Revisión										█

**Fig 1.** Mapa conceptual de planificación del proyecto.

**Fig 2.** Línea de tiempo organizativa

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. CAPÍTULO 1. ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA



**Fig 3:** El Bosco: "Extracción de la Piedra de la Locura" (1475-1480), óleo sobre tabla. 48 x 35 cm. En la actualidad se encuentra en el Museo del Prado, Madrid

La ilustración fantástica es la capacidad de definir y representar mediante la técnica de la ilustración los elementos que creamos en nuestra imaginación.

Este género consiste en la representación visual de mitos, personificaciones, escenarios y criaturas caracterizadas con atributos especiales, imaginativos o fuera de la realidad conocida.

No existe una técnica u estilo pictórico único de este tipo de ilustración pues sus características son más conceptuales que estéticas.

#### 4.1.1. Historia y evolución de la ilustración fantástica

##### 4.1.1.1. Orígenes de la ilustración fantástica

Es difícil determinar una fecha exacta a la hora de hablar de los orígenes de la ilustración fantástica, se podría decir que este género ha acompañado al ser humano desde sus inicios, tratando de representar todo aquello que escapara a su entendimiento. Así lo podemos ver en todas las ilustraciones que tratan de reflejar los mitos, leyendas, mitologías, personificaciones, escenarios y criaturas que escapan de la realidad conocida.

Aunque la fantasía forma parte integral en el arte desde sus inicios, es particularmente importante en el manierismo, la pintura de "realismo mágico", el arte romántico, el simbolismo y el surrealismo.

Está bastante establecido el hecho de que el primer "artista fantástico" es "El Bosco", aunque cabe destacar muchos otros artistas como Brueghel, Mathias Grünewald, Hans Baldung Grien, Goya, Max Klinger, Salvador Dalí o William Blake, entre otros.

De entre ellos, extraemos como "ilustración", desde pinturas basadas en simbolismos a las creadas para novelas e incluso dedicadas a acompañar refranes típicos. Algunos ejemplos a destacar son "Extracción de la Piedra de la Locura" (El Bosco), (Fig 3), "El Caballero, la Muerte y el Diablo" (Durer) y "La Isla de la muerte" (Arnold Böcklin).

#### 4.1.1.2. La Ilustración Fantástica dentro de la Edad de Oro de la Ilustración.

La Edad Dorada de la ilustración presenta un periodo que demuestra una increíble calidad en la ilustración de libros y revistas. Este acontecimiento encuentra su causa en los avances tecnológicos de la época, entre 1880 y 1920. Estos avances permitieron una reproducción de arte certera y económica, todo ello combinado a un crecimiento notorio de la demanda pública por un nuevo arte gráfico.

Una de las principales características de este periodo es su desarrollo, ya que dio lugar a una gran cantidad de acontecimientos que desembocaron en un momento destacable en cuanto a calidad y cantidad de ilustradores y creaciones.

Distintas corrientes artísticas y filosóficas influyeron considerablemente durante este desarrollo, así como por el Romanticismo que a su vez permitió la aparición del Prerrafaelismo, el Simbolismo, etc.

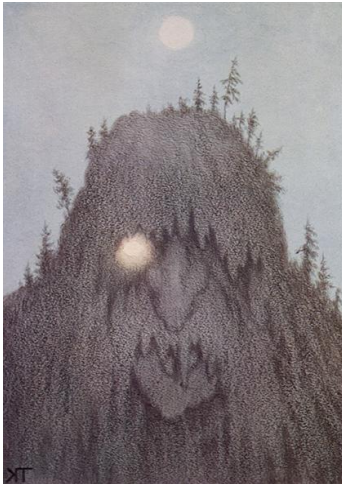
Este acontecimiento tuvo lugar por toda Europa, dentro de un marco de exaltación nacionalista, una búsqueda y rescate de tradiciones relacionadas con el folklore y la cultura popular, siendo una época de especial importancia para el género de la ilustración fantástica, gracias a ella y a los avances tecnológicos relacionados con la impresión, fue posible recopilar y editar gran cantidad de libros que recogían antiguos saberes populares de la tradición folklórica, dando paso a la aparición de los cuentos de hadas y su consecuente ilustración.

Dentro de la época cabe destacar grandes escritores como Los Hermanos Grimm y Perrault Andersen, entre otros, que fueron los impulsores de las historias mágicas en distintos mundos de fantasía que estaban repletos de criaturas y escenarios fuera de lo común, la creación de lo que hoy en día conocemos como “Cuentos de hadas” y es que es en estos cuentos fantásticos donde encontramos el origen de la ilustración fantástica (obviando mitología, religión u antecedentes como el arte fantástico).

Dentro de este género y contextualizados en la época, encontramos diversos artistas a destacar como los que presento a continuación:

Comenzando con Theodor Severin Kittelsen (Fig 4 y 5), artista de origen noruego muy reconocido por sus representaciones de la naturaleza y sus ilustraciones de leyendas y cuentos de hadas.

Los noruegos asocian a artistas como Kittelsen y Erik Theodor Werenskiold con el mundo de la fantasía y los cuentos de hadas de su propio país, de hecho, se dice en Noruega que la gente a día de hoy sólo reconoce lo que es un troll noruego a través de las obras de Kittelsen.



**Fig 4:** “Skogtroll” (Forest troll), tiza negra, gouache, acuarela sobre papel, 1906, 363mm x 281 mm.

**Fig 5:** “White-Bear-King Valemon” 1912, técnica mixta, 100 cm x 70 cm Colección privada



**Fig 6:** “La princesa Tuvstarr” buscando su corazón perdido en las oscuras aguas, una alegoría de la pérdida de la inocencia. Del cuento “El señor del toro Hop y la pequeña princesa Tuvstarr”, 1913.



**Fig 7:** “Alicia en el país de las maravillas” de Arthur Rackam, S. XX.

Otro ilustrador de gran importancia dentro del género es John Bauer, un famoso artista sueco reconocido por sus ilustraciones ambientadas en escenas del folklore escandinavo. Sus obras y arte en general estaban muy influenciadas por la naturaleza sueca. (Fig. 6)

Un buen ejemplo de una de sus obras más destacadas son las ilustraciones de los libros de cuentos tradicionales como “*Bland tomtar och troll*”, (Entre gnomos y hadas).

Su técnica y utilización de la luz y la sombra a la hora de crear escenarios lograban generar en el espectador una conexión directa con la escena, posicionándolo de tal manera que sintiera que se encontraba realmente en un bosque rodeado de trolls en la penumbra.

También encontramos ilustradores como Arthur Rackam, un artista especialmente reconocido ya que trabajó realizando ilustraciones para los famosos Hermanos Grimm, también para la famosa novela de “*Alicia en el país de las maravillas*” y por supuesto en una gran cantidad de cuentos de hadas.

La influencia de este artista se mantiene vigente en la actualidad.

No podemos olvidar uno de los artistas más importantes ya que sin su obra no comprenderíamos correctamente la fantasía tal y como la conocemos. Y es que este artista destaca no solo como autor si no también como pintor e ilustrador, J.R.R. Tolkien.

*“La fantasía es, como muchas otras cosas, un derecho legítimo de todo ser humano, pues a través de ella se halla una completa libertad y satisfacción.” - (J.R.R.Tolkien)*

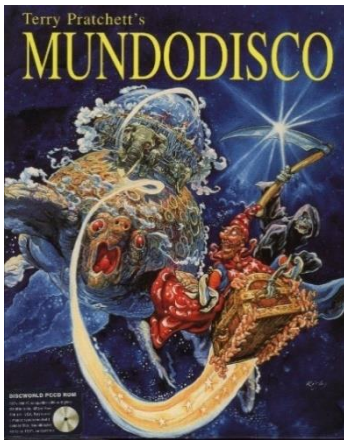
Si bien su estilo está caracterizado principalmente por la ambientación, el paisaje y no tanto por la creación de personajes, podemos encontrar ilustraciones y obras icónicas como “*El Hobbit*” o “*El Señor de los Anillos*”.

#### 4.1.1.3. La Ilustración Fantástica en la actualidad

Con el paso del tiempo la popularidad de este género ha incrementado hasta el punto de convertirse en una temática muy popular gracias al cine y al surgimiento de los videojuegos, ya que impulsaron un fuerte cambio dentro de toda la industria artística y con ella, la ilustración.

Hoy en día, gracias a esos grandes avances tecnológicos e informáticos y a su desarrollo y adaptación al arte, muchos artistas han abandonado las herramientas tradicionales para adentrarse en la era digital, creando sus obras mediante herramientas como tabletas gráficas, ipads, programas como Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, etc, programas adaptados a la pintura e ilustración digital.





**Fig 8:** “Mundo Disco” de Terry Pratchett. 1983.

**Fig 9:** “La reina de las nieves” de Raúl Guerra.

Todo esto ha llevado a una transformación del arte fantástico centrándose en el mundo del videojuego, el diseño, el cine y la ilustración aplicada

Algunos ejemplos de artistas que reflejan a la perfección el género fantástico en sus obras en la actualidad, son los siguientes:

El primer artista a destacar se trata de Marc Simonetti, un ilustrador originario de Francia, trata la ilustración conceptual la cual trabaja como artista independiente. Simonetti ha ilustrado cuantiosas escenas para libros, novelas y videojuegos.

En su juventud, soñaba con ser parte de los mundos mágicos de los videojuegos, juegos de rol, libros, novelas, etc, hasta tal punto en que llegó a convertirse en uno de los más grandes ilustradores freelance europeos, ilustrando portadas de libros importantes de ciencia ficción como la famosa “Canción de hielo y fuego”, de la saga de Juego de Tronos de G.R.R. Martin, (Fig.8), “Dune” de Frank Herbert y “Mundodisco” de Terry Pratchett (Fig. 9), la trilogía ‘El asesino real’ de Robin Hobb, ‘El nombre del viento’ de Patrick Rothfuss o ‘El ciclo de Shannara’ de Terry Brook, entre otras grandes obras.

Otro ejemplo que encontramos se trata del artista granadino Jose Daniel Cabrera Peña. Este artista ha trabajado en múltiples proyectos enfocados en el concept art, llegando a colaborar en los proyectos más prestigiosos dentro de la industria del videojuego, como en la preproducción de God of War.

Como último ejemplo, planteamos un artista distinto, sería el ilustrador Raúl Guerra. Su obra presenta un mundo lleno de sueños de infancia y memorias, una manera evidente de escapar de la realidad.

El artista encuentra su inspiración en la naturaleza, la historia del arte y la mitología. Guerra recuerda la inocencia, la infancia y la verdad que se encuentra en la pureza de las emociones en los niños mediante sus ilustraciones. Es por ello que esas mismas ilustraciones se caracterizan por enormes ojos que simbolizan ilusión e inocencia. (Fig. 8 y 9)

Su obra busca dar esperanza. Sus creaciones se basan en una búsqueda constante de la belleza.

## 4.2. CAPÍTULO 2. LA ILUSTRACIÓN DIGITAL

### 4.2.1. Auge de la Ilustración digital

La ilustración abarca infinitos métodos de trabajo, en el caso de mi proyecto, el método que utilizo para realizar mis ilustraciones finales es la técnica de la ilustración digital. (Fig 10 y 11)

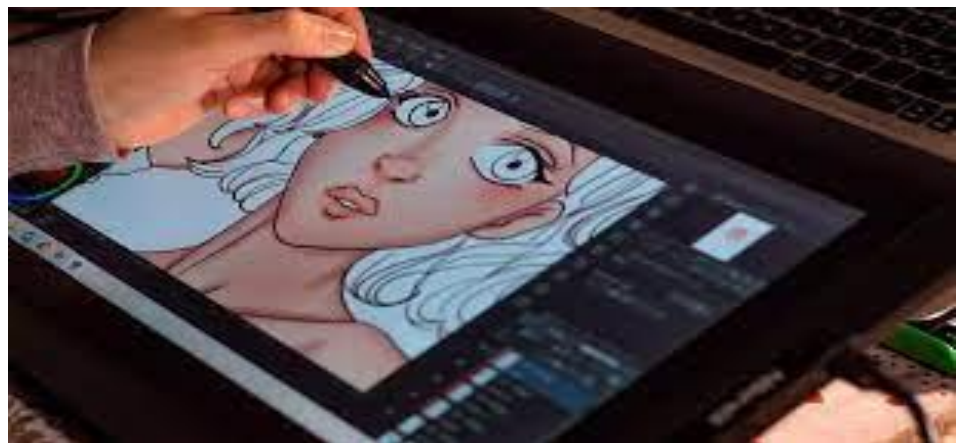
La ilustración digital es la producción de imágenes y diseños utilizando para ello todo tipo de herramientas digitales y dispositivos electrónicos. Y es que, con el paso del tiempo, la utilización de los I pads, las tabletas gráficas, los programas de ilustración, etc, han ido poco a poco ganándole terreno a los métodos más tradicionales, todo ello gracias a las facilidades y comodidades que presenta, así como el apoyo en las redes sociales para mostrar tus proyectos a la mayor cantidad de gente posible.

Esta técnica permite una mayor comodidad para los artistas en comparación a los métodos más tradicionales, ya que únicamente necesitas tu herramienta básica, tableta, ipad y un lápiz táctil, con lo cual tienes la oportunidad de realizar artes tradicionales de manera digital sin cargar con pinturas, caballetes, pinceles, disolventes, etc. Los programas ofrecen gran cantidad de facilidades a la hora de ilustrar y pintar, grandes paquetes de brochas, patterns, stickers y colores muy interesantes que vienen predispuestos en el programa u aplicación, además de tener una conexión directa con las plataformas online donde los artistas muestran sus proyectos en la actualidad, como Instagram, Patreon, Tik tok, etc. Es importante destacar esta clase de aplicaciones mediáticas ya que, mediante ellas, teniendo en cuenta la influencia que tienen sobre nosotros en la actualidad, son la mejor forma de vender tu arte y llegar a ser reconocido por ello.



**Fig 10:** Ejemplo visual de la técnica de ilustración digital

**Fig 11:** Proceso de ilustración digital



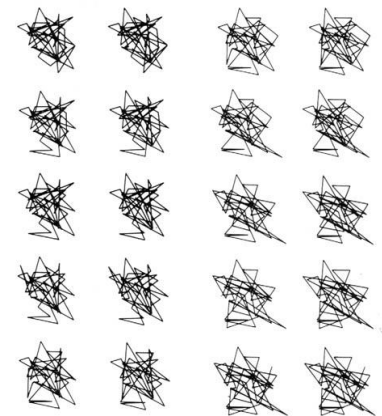
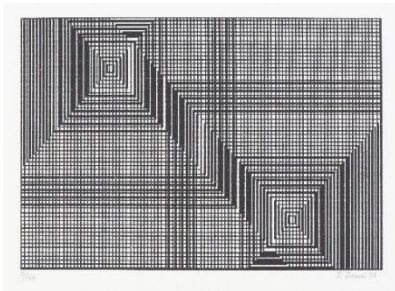
#### 4.2.1.1. Orígenes de la ilustración digital

Para determinar el origen de la técnica digital debemos centrarnos en la aparición de herramientas como Tablets, teléfonos móviles, tabletas gráficas o ratones de ordenador, ya que todos estos dispositivos son los responsables de que hoy en día muchos artistas decidan dejar atrás las técnicas más tradicionales para adaptarse a la digitalización y modernizar sus procesos creativos.

La historia de la ilustración digital se podría definir como breve pero intensa. Basa sus comienzos a principios de la década de los sesenta y su evolución se ha desarrollado de forma vertiginosa hasta nuestros días con la aparición de las inteligencias artificiales.

El desarrollo de esta técnica se divide en varias etapas, empezando por algunos años posteriores a la Segunda Guerra Mundial en los cuales empiezan a aparecer los indicios de esta producción artística. No es hasta el año 62 cuando Michael Noll junto con una serie de ingenieros e investigadores, utilizaron un ordenador con la intención de crear imágenes gracias a algoritmos y patrones matemáticos.

Es en 1965 donde comienzan las exposiciones de artistas como Leslie Mezei o Leroy Lamis, que diseñaban sus piezas a través de ordenadores y softwares. (Fig 12 y 13)



**Fig 12:** Imagen generada por ordenador - Brooklyn Museum, Leroy Lamis (1925-2010)

**Fig 13:** Fotogramas de una película tridimensional generada por computadora de un objeto cambiante aleatoriamente o una "kinetic sculpture." 1960s.

Como principal responsable del impulso de esta técnica es obligatorio nombrar a la compañía Adobe y es que es esta la empresa por excelencia en desarrollo de software que permite componer imágenes.

Llega Photoshop de la mano de los años 80 para revolucionar el arte tal y como se conocía en aquella época, programa que a día de hoy se mantiene en la cima a la hora de escoger programa de ilustración, junto a Illustrator, Procreate, Ibis Paint, etc.

#### 4.2.1.2. Impacto de las nuevas tecnologías en la ilustración

La ilustración digital marcó un antes y un después dentro del arte, creando en sí nuevas oportunidades, nuevos trabajos, nuevas facilidades, nuevos movimientos y nuevos sueños entre los artistas.

El arte tradicional se vio afectado por ello, pero la evolución va de la mano de la palabra adaptación y al igual que en su momento, hubo que adaptarse para que el arte tradicional y el arte digital convivieran, pronto tendrá que ocurrir lo mismo entre el arte digital y las inteligencias artificiales, por no decir que debemos adaptarnos ya y utilizarlas en nuestro favor para que no nos perjudiquen.

Con el paso del tiempo hemos dejado atrás una sociedad en la cual eran pocos los que podían disfrutar de un ordenador, a una nueva sociedad



completamente digitalizada en la cual comprarse un móvil cada tres años es algo normal y común, ya que se ha convertido en algo mucho más accesible.

Gracias a esa accesibilidad la historia de la ilustración digital continuó desarrollándose, aparecieron aplicaciones como Manga Studio, Autodesk Sketchbook, Mediabang Paint, ArtFlow... Y con la llegada de todas estas aplicaciones lo que antes resultaba inusual, con el tiempo se ha convertido en algo natural.

Un aspecto que ya he comentado, pero, que es de vital importancia a la hora de analizar el impacto que tuvieron las nuevas tecnologías en la ilustración son las redes sociales.

Y es que la aparición de estas plataformas tales como Instagram o Tik Tok han impulsado considerablemente la capacidad de ser artistas reconocidos, tanto en el arte tradicional fotografiando tu obra, como en el arte digital simplemente subiendo la imagen a la aplicación, creando cuentas, creando contenido y permitiendo que más y más personas reciban todo lo que creas y compartes. Un entorno en el que importantes creadores/as de contenido comparten sus herramientas, técnicas, trucos e ideas, las cuales ayudan mucho sobre todo si estás comenzando en el mundo de la ilustración, plataformas llenas de inspiración y conocimiento compartido.

Además, es la mejor forma de que compañías más profesionales se interesen por tu trabajo y te incluyan en el mercado.

#### **4.2.2. Tipos de ilustración digital**

Existen varios tipos de ilustración digital: La ilustración editorial, la publicitaria, la ilustración científica e ilustración para videojuegos.

La ilustración editorial pretende enriquecer y complementar el contenido de aquellas publicaciones impresas o digitales como es el caso de las revistas, los periódicos, los libros y los cómics. Los ilustradores editoriales trabajan colaborando con editores y escritores para crear o moldear conceptos, personajes y escenarios mediante imágenes que acompañan al texto.

Un ejemplo de ilustradora editorial sería Olivia Lomenech Gill, una ilustradora londinense conocida por ilustrar el famoso libro de *“Animales fantásticos y donde encontrarlos”*.

La ilustración publicitaria por su parte pretende utilizar esta técnica para crear imágenes atractivas capaces de embelesar al público objetivo. Los ilustradores comunican mensajes con efectividad y persuasión con el objetivo de atraer al comprador.

Como ejemplo encontramos a Jerico Delayah, con su obra *“Levántate y siente”* para Estrella Galicia. (Fig 14)

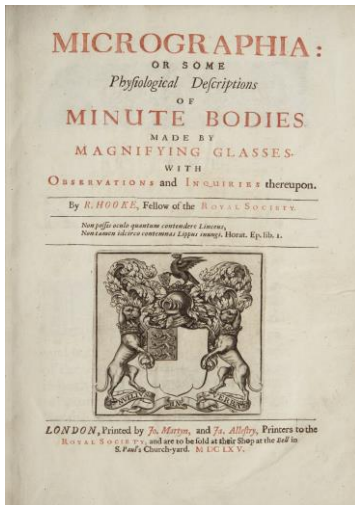


Fig 15: "Micrographia", Robert Hooke, 1665.

La ilustración científica, encargada de representar proyectos científicos, investigadores y profesionales médicos para elaborar imágenes que logren transmitir con efectividad y precisión, ideas que pueden ser complicadas.

Uno de los pioneros de la ilustración científica sería Robert Hooke, con su proyecto "Micrographia". (Fig 15)

Y por último la ilustración de videojuegos, que se trata de uno de los campos donde más se puede impulsar y expandir la creatividad. Los artistas digitales

trabajan junto con diseñadores y programadores de videojuegos para crear personajes, entornos, arte conceptual y elementos visuales que sean capaces de dar vida a la trama del juego.

Un ejemplo de ilustrador de videojuegos vendría a ser Ayami Kojima, una artista japonesa reconocida por su obra "Castlevania".



Fig 14: "Levántate y siente", Jerico Delayah, Ilustraciones "Prohibido bajar los brazos" Estrella Galicia.

### 4.2.3. La Ilustración fantástica digital

La Ilustración fantástica digital no es entonces nada más que una adaptación de la ilustración fantástica a las nuevas tecnologías.

Como ya he mencionado anteriormente, la llegada de nuevas tecnologías ha cambiado por completo el panorama laboral de muchos artistas, pudiendo mostrar sus obras a mucha más gente a través de plataformas como Instagram o Facebook e incluso a través de plataformas como ArtStation o DeviantArt, con el fin de encontrar trabajo dentro de este campo.

Gracias a todo ello los artistas son capaces de presentar sus portfolios y proyectos a empresas de todo el mundo.

Para los ilustradores dedicados al género de la fantasía no es algo distinto, gracias a estas plataformas y a los programas de ilustración pueden recrear escenas fantásticas aplicadas a su estilo de impresionantes maneras y compartirlas fácilmente con el resto del mundo.

Actualmente la mayoría de artistas que dedican su arte a este género, utilizan estos métodos para sus obras como es el caso de artistas como Magali Villeneuve, que se dedicó a trabajar en ilustrar escenas de juegos de rol ambientados en los relatos más populares de nuestros días, como “*Juego de Tronos*”, “*Star Wars*”; “*Magic: The Gathering*”, etc. (Fig 18).



**Fig 16:** “*Halimar Tidecaller*”, de *Battle for Zendikar*. Magali Villeneuve.

### 4.3. CAPÍTULO 3. LA NOVELA FANTÁSTICA JUVENIL.

La novela fantástica juvenil se diferencia dentro del género fantástico por dos sencillos motivos y es que sus protagonistas suelen ser personajes más jóvenes, de este modo se puede desarrollar su proceso de crecimiento y descubrimiento del mundo, un enfoque distinto al que se le daría a un personaje más adulto. El segundo motivo se basa en como el autor enfoca los temas a tratar.

Un buen ejemplo de novelas fantásticas en las cuales el personaje crezca junto con la historia y demuestre un desarrollo de carácter y de personaje serían las conocidas sagas de “*Harry Potter*” de J.K.Rowling, (Fig 17), o por ejemplo, “*Percy Jackson*” del escritor Rick Riordan. (Fig 18)

Esos mismos ejemplos nos sirven para entender el segundo motivo que caracteriza la novela juvenil fantástica, los temas a tratar y es que temas complejos como la muerte no se desarrollan de la misma manera en novelas como “*Juego de Tronos*” de George. R. R. Martin que en “*Harry Potter*” o cómo se tratan las relaciones sentimentales en obras como “*Confesiones de un Vampiro*” de Anne Rice y en obras como “*Memorias de Idhún*” de la autora Laura Gallego.

No por ello quiere decir que un tipo sea mejor que el otro, ambos comparten un mismo género, simplemente difieren en el público objetivo por lo que tratan las historias, personajes y temas de distinta forma.

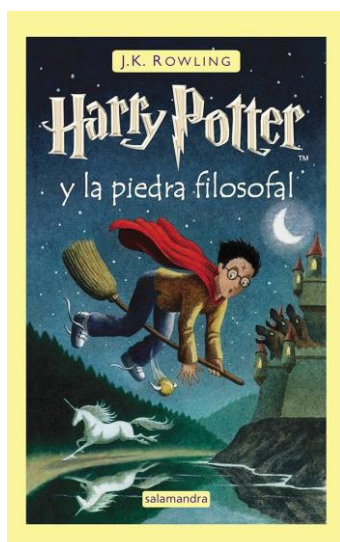
#### 4.3.1. La importancia de la fantasía en la novela juvenil

La fantasía actúa como una válvula de escape frente a la realidad de la cual queremos escapar, impulsa nuestra creatividad y trata de hacernos olvidar una insatisfacción relacionada a la vida real. En la fantasía encontramos mundos creados por nuestra propia imaginación y damos vida a deseos y aspiraciones.

*“La fantasía es escapista, y esa es su gloria”. J.R.R. Tolkien*

Según Freud, la fantasía no es otra cosa que una actividad psíquica y su base la encontramos en los juegos infantiles, donde sus deseos e instintos insatisfechos, así como sus sueños, son las fuerzas que impulsan la fantasía

*“La fantasía es, como muchas otras cosas, un derecho legítimo de todo ser humano, pues a través de ella se halla una completa libertad y satisfacción”.  
\_J.R.R.Tolkien*



**Fig 17:** “*Harry Potter y la piedra filosofal*”, J.K.Rowling, 1997

**Fig 18:** “*Percy Jackson y el ladrón del rayo*”, Rick Riordan, 2005



En el caso de los adultos, o jóvenes adultos, dado que hablamos de novela juvenil, la fantasía también les permite disuadirse de una realidad que les agobia o les preocupa.

Los escritores inventan a través de sus novelas otros mundos, otras vidas incluso otros personajes que viven historias increíbles, historias que a ellos les gustaría vivir en muchos casos. La fantasía es una fuerza creativa impulsora.

*" Soy lo suficientemente artista como para dibujar libremente sobre mi imaginación. La imaginación es más importante que el conocimiento. El conocimiento es limitado. La imaginación circunda el mundo." \_ Albert Einstein, 1929.*



#### 4.4. CAPÍTULO 4. REFERENTES

##### 4.4.1. Referentes de Escritura.

###### 4.4.1.1. Laura Gallego

Uno de mis principales referentes literarios es la escritora valenciana Laura Gallego. Es una escritora española muy famosa conocida por obras tanto infantiles como juveniles, se centra principalmente en el género y la temática fantástica, por ello es que la he elegido como referente en este proyecto, además del hecho de que me encantan sus obras.

Laura Gallego estudió Filología Hispánica en la Universidad de Valencia. En el año 2005 ya había escrito un total de 3 libros, siendo ya un gran referente en las lecturas juveniles.

El estilo de las obras que más me han inspirado para realizar este proyecto son: *"El coleccionista de relojes extraordinarios"*, la trilogía de *"Memorias de Idhún"* y *"Donde los árboles cantan"*. (Fig 19)

###### 4.4.1.2. Victoria Averyard

El siguiente referente a tratar es Victoria Averyard, escritora y guionista estadounidense, a la cual conozco por su primera novela publicada *"La Reina Roja"*, (Fig 20), no solo se convirtió en un superventas en Estados Unidos, sino que además fue traducida muy pronto a varios idiomas.

En mi caso, disfruté mucho del libro, es de carácter fantástico y va dirigido a un público juvenil por lo que me inspiré un poco en su novela para crear el personaje principal de mi proyecto.



**Fig 19:** *"Donde los árboles cantan"*, Laura Gallego, 2011. Premio nacional de literatura infantil-juvenil 2012.

**Fig 20:** *"La reina roja"*, Victoria Averyard, 2015.



#### 4.4.1.3. Laini Taylor

Como último referente de escritura encontramos a Laini Taylor, autora de las novelas *Blackbrinder* y *Silksinger*, ambas de la saga *Dreamdark*, ha sido finalista del National Book Award con su novela *Lips Touch*. Ella también trata el género del *romantasy*, un romance en una novela fantástica, en mi caso me inspiró su novela *“Hija de humo y hueso”* a la hora de crear la trama.

#### 4.4.2. Referentes de ilustración

##### 4.4.2.1. Laia López (@itslopez)

Esta artista española siempre ha sido uno de mis principales referentes a la hora de ilustrar mis proyectos. Admiro especialmente su manera de crear dinamismo en sus trabajos y como utiliza la iluminación para crear sus proyectos.

Su estilo es bastante caracterizado, se enfoca en realizar fanarts de anime, libros, películas y todo aquello que le resulta interesante, además de trabajar en proyectos editoriales como *“Royalty Witches”* o *“Strawberry Moon”*, dos ejemplos de libros ilustrados por la artista en los que ha trabajado en colaboración con los autores.

Se centra en el dibujo por encima del color, trabaja mucho el lineart, con lo que me siento ciertamente identificada ya que a mí personalmente me gusta más la fase de dibujo que la de color.

Laia ha trabajado con importantes autores en la actualidad tales como la ya mencionada anteriormente Laura Gallego y Marta Álvarez. (Fig 21 y 22).



**Fig 21:** “Strawberry Moon”, Laia López, (@itslopez), Ilustración digital. 2021

**Fig 22:** “Royalty Witches”, Laia López, (@itslopez), ilustración digital. 2020.

##### 4.4.2.2. Gabriel Picolo (@\_picolo)

El siguiente artista también trabaja un estilo más cartoon, se trata de un dibujante brasileño que ha trabajado en colecciones estadounidenses como *“Unnatural”*, *“Under the Moon: A Catwoman Tale”*, *“Saban's Go Go Power Rangers: Forever Rangers”* y en las DC Graphic Novels for Young Adults de los *“Teen Titans: Beast Boy y Raven”*

Su estilo y la manera en que caracteriza situaciones y escenarios han sido solo algunas de las razones por las que he elegido a este artista como uno de mis referentes para este proyecto.

#### 4.4.2.3. Alessia Martusciello



**Fig 23:** “Fairy Oak”, Alessia Martusciello, 2008

Alessia Martusciello es una ilustradora italiana reconocida por trabajar en el estudio de Giulio Chierchini, el histórico guionista e ilustrador de Disney y es que, sin ir más lejos, en 1993 realizó una colaboración oficial con Walt Disney Italia, debutando con la historia “Plutón, estrella de la publicidad”.

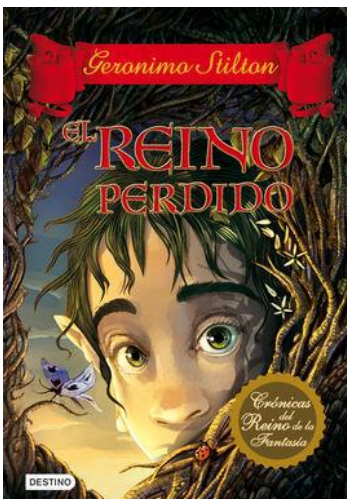
A partir de entonces ha realizado varios proyectos para Disney como ilustradora e incluso guionista.

Alessia tiene trabajos muy conocidos como “Witch”, una popular serie de brujas creada por Elisabeta Gnone en la época del 2000.

En 2004 trabajó en el diseño de personajes de la serie de “Fairy Oak”, (Fig 23), nuevamente con la misma autora, siendo esta la razón principal por la que la he elegido como referente. Los diseños de personajes de Fairy Oak son característicos y resaltan por la elección de vestuario, la forma del cabello de los personajes, la elección de la paleta de color, etc.

La vibración de los mismos personajes ya te transmite de por sí a un mundo de fantasía, tal y como en el que viven esos mismos personajes.

#### 4.4.2.4. Danilo Barozzi



**Fig 24 y 25:** “Crónicas del Reino de la Fantasía. El Reino Perdido”, Ilustración de portada y diseño de personajes por Danilo Barozzi. 2010.

Barozzi es un ilustrador italiano no muy reconocido pero que ha trabajado en grandes y famosos proyectos como lo son los libros de “Crónicas del Reino de la Fantasía” de Gerónimo Stilton, (Fig 24 y 25). Fue el encargado de las ilustraciones interiores en los libros, ilustrando también una serie de páginas a modo de cómic que representaban las escenas del capítulo. También fue el encargado de hacer las portadas de los libros.

De este artista me gusta tanto el estilo como la elección de color a la hora de realizar sus ilustraciones, los libros también tienen ilustraciones únicamente a línea y rayado para ambientar las páginas y eso me inspiró mucho a la hora de realizar elementos decorativos en mi proyecto.



#### 4.4.2.5. Cris Ortega

Cris Ortega es una ilustradora y escritora española que ha realizado diversos proyectos editoriales como es el caso de *“Forgotten”* una recopilación de relatos ilustrados, *“Nocturna”* o el cómic *“Reflejos”*, entre otros.

También fue la ilustradora encargada de realizar la portada de la famosa novela *“Donde los árboles cantan”* de otra referente de escritura ya nombrada anteriormente, Laura Gallego).

Esa misma portada me gustó mucho a la hora de buscar referentes porque reflejaba a la perfección esa sensación mística de un bosque encantado y mágico.

## 5. DESARROLLO PRÁCTICO

### 5.1. DEFINICIÓN DE LA IDEA. BRIEFING Y NAMING

A la hora de realizar el briefing de un proyecto es necesario determinar los aspectos más relevantes para tenerlos en cuenta al llevar a cabo dicho trabajo. Aspectos como lo son el contenido de la novela, el público objetivo, el formato con el cual trabajaremos, incluyendo las dimensiones, el número de páginas, la encuadernación, el método de impresión, etc.

Es importante plantear correctamente el público objetivo y el género de la novela, ya que será clave a la hora de determinar la temática.

El proyecto en cuestión es una novela de género fantástico. La temática de la novela gira en torno a Mía, una chica que vive tranquila en su pueblo hasta que se ve amenazado por una serie de brutales asesinatos a criaturas mágicas y humanos. Mía deberá enfrentarse al asesino y llegar hasta Silverlake, la escuela de magia encargada de proteger a las criaturas de este ser maligno.

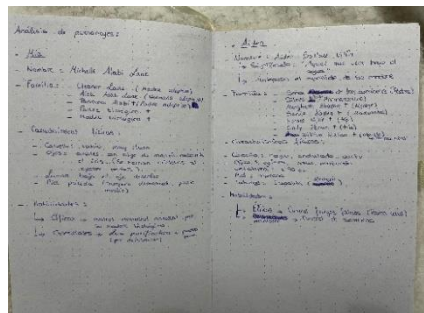
Se trata de una novela que pretende entretener al lector y lograr que disfrute del género fantástico, despertar su imaginación y aligerar la lectura acompañándola de ilustraciones y elementos decorativos que ayuden a situarse y adentrarse en la trama de la novela.

La idea de este proyecto surge a partir de un interés basado en mis propios gustos y al hecho de querer materializar un prototipo de novela propia, un proyecto personal que sirva como aprendizaje para futuros proyectos propios.

El título de la novela tuvo en cuenta datos importantes que esconde la trama, halla su explicación en la historia y principalmente en la escuela de magia donde Mía tendrá que encontrar resquicios de su pasado para su desarrollo de personaje. La estética de la novela también va ligada a la trama y principalmente al género que trata la novela, puesto que trata de reflejar lo que nos encontraremos durante la lectura.



### 5.1.1. Trabajo de campo



**Fig 26** Proceso de trabajo de campo, lluvia de ideas y organización de la información.

Una de las fases más cruciales en cualquier proyecto es el trabajo de campo. En el caso de una novela de género fantástico, esta fase implica buscar información relevante sobre criaturas, magia, leyendas y otros elementos del género.

Durante esta etapa, se realizan esbozos y se recopila información para desarrollar el argumento de la novela, planificar el proyecto, organizar el tiempo y definir los puntos a tratar. Es esencial investigar sobre el mundo ficticio, la época inspiradora, las habilidades de los personajes y las tramas y subtramas posibles, además de las estéticas que influirán en la creación de personajes e ilustraciones.

La documentación exhaustiva permite escribir y dibujar con fundamento y veracidad. Para épocas distintas a la actual, es necesario leer novelas, ensayos y escritos pertinentes. Esta fase también se dedica a planificar y organizar ideas, y dado el tiempo limitado del proyecto, es crucial establecer un cronograma para gestionar eficazmente la escritura, ilustración y maquetación. Así, se asegura una ejecución eficiente y coherente del proyecto en el tiempo disponible. (Fig 26)

## 5.2. PROCESO

### 5.2.1. El texto

No es ningún misterio el hecho de que el texto sea una fase primordial al escribir una novela, ya que ese mismo escrito marcará el camino que seguirán sus ilustraciones, su estética tanto en lo que se refiere a elementos decorativos como a las guardas, portada y contraportada y la tipografía que se utilizará.

Para la correcta redacción del texto de la novela debemos seguir una serie de pasos que facilitarán el hecho de escribir, empezando por una lluvia de ideas en función a todo el trabajo de campo realizado anteriormente, una escaleta que ordene la información y el argumento de la novela, definir la narración y elegir y diseñar la tipografía. Una vez terminados todos los pasos es muy importante leer y releer el escrito para corregir cualquier fallo, es común saltar palabras o escribir mal a causa de teclear demasiado rápido, además de que lo más normal es cometer errores o pensar en algo mejor a medida que avanzamos, por lo que es importante hacer una buena revisión y su consiguiente corrección.

### 5.2.1.1. Escaleta

La escaleta es un método de planificación cuya función es mostrar la secuencia de escenas y de qué manera se las encontrará el lector al abrir el libro. (Fig 27)

Las escaletas facilitan ver la estructura completa de la novela, identificar y corregir fallos, asegurar que toda la información esté presente y que todas las tramas y subtramas estén equilibradas. También permiten analizar y ajustar el ritmo de la historia antes de empezar a escribir.

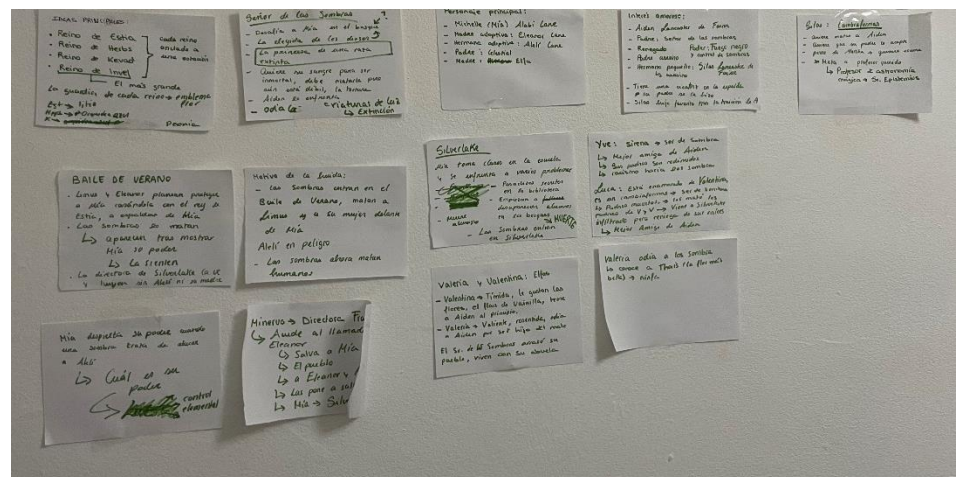


Fig 27: Imagen del proceso de la fase de escaleta.

### 5.2.1.2. Argumento y Narración

La historia gira en torno a Mía, una chica que vive tranquila en su pequeño pueblo, donde las criaturas mágicas se esconden entre los humanos a causa del resurgimiento de un eco del pasado que amenaza a las criaturas mágicas con la muerte, ocurriendo en el reino una serie de asesinatos.

Una noche, atraída por la hipnotizante luz azul de tres fuegos fatuos, termina en mitad del bosque y es atacada por unas sombras aterradoras que despiertan en ella un poder desconocido para sí misma.

A medida que los ataques y asesinatos se intensifican, Mía se ve envuelta en un misterio que amenaza no solo la seguridad de su hogar, sino también el equilibrio entre la luz y la oscuridad. Mía deberá escapar a Silverlake, una escuela de magia encargada de proteger a las criaturas de este ser que la amenaza. Allí no solo aprenderá a controlar su poder, sino que también descubrirá la clave en su pasado para salvar a todos. Con la ayuda de nuevos

aliados y enfrentando peligros a cada paso, Mia deberá desentrañar los secretos detrás de los fuegos fatuos y las sombras que la acechan.

La narración de la novela es fundamental, ya que influye en los bocetos de escenas, personajes y diseños interiores. En una novela ilustrada, la narración marca el ritmo. Aunque los bocetos y las ilustraciones se iniciaron y descartaron durante la escritura, las ilustraciones finales se definieron casi al finalizar el texto, tras un proceso de prueba y error. La novela está narrada en primera persona, lo que permite profundizar en los pensamientos y desarrollo de los personajes, especialmente de la protagonista, facilitando una conexión más íntima con sus perspectivas y haciendo más fácil explorar sus pensamientos y evolución.

### 5.2.1.3. Tipografía



**Fig 28:** Tipografía de una versión del cuento “La Bella Durmiente” de los Hermanos Grimm.

**Fig 29:** Decoración para el título “Capítulo x”

En lo que se refiere a la tipografía del texto utilicé la fuente *Goudy Old Style* en tamaño 12, debido a que el estilo de la fuente me parecía idóneo para la estética fantástica de la novela de forma general. La primera letra de cada capítulo, sin embargo; está escrita en una fuente distinta, *Blackadder ITC*, y es que en cada entrada de capítulo el texto comienza cerca de la mitad de la página y la primera letra comprende un tamaño 30). Esta idea está inspirada en los textos de las páginas de los antiguos cuentos de hadas, como ejemplo tenemos una página del libro de “*La Bella Durmiente*” inspirado en el antiguo cuento de Los Hermanos Grimm. (Fig 28)

En el momento de elegir la tipografía de la portada buscaba una fuente específica que emitiera una vibra de tipología más anticuada, ya que, aunque en la novela no se especifica la época en ningún momento, está ambientada en una época más medieval, por lo que mi objetivo para la tipografía era dar una sensación de tipografía de época.

El título “*Silverlake*” está en tamaño 80, quería que el título destacara en la portada por lo que elegí la fuente *Castellar*, mientras que para el subtítulo ‘*Aguas de hueso y plata*’, la fuente “*Freebooter Script*” en tamaño 36.



Para lograr que el título y subtítulo crearan contraste con el fondo oscuro de la portada y quedara interesante a la vista, además de darle una estética más antigua, decidí que las letras serían doradas. (Fig 29)

## 5.2.2. Diseño de personajes y espacios

### 5.2.2.1. Bocetos



Durante el proceso de boceto hice innumerables descartes y repeticiones de las mismas ilustraciones. La prueba y error es una fase natural cuando se diseña un personaje o un escenario. Todos los descartes los añado más adelante en el apartado de anexos.

Durante el proceso hice varios esbozos, dibujos rápidos y pruebas de los personajes principales con la intención de determinar su apariencia y plasmar su personalidad a medida que dibujaba o que la detallaba en la novela. Tras innumerables intentos, que se muestran en detalle en el apartado de anexos, logré un resultado de personajes con el que estuve satisfecha y que, al fin, pude adaptar a la novela en ilustraciones en limpio.

**Fig 30:** Boceto de Agnus, personaje principal.

**Fig 31:** Bocetos de los personajes Mía y Aiden, estudio rápido y esbozos

En las siguientes imágenes (Fig 30 y 31) encontramos algunos bocetos de tres de los personajes principales, Mía, Agnus y Aiden.





### 5.2.2.2. Personajes principales



**Fig 32:** “Mía”, diseño de personaje final, protagonista de la novela.

El diseño de personajes es una de las partes más emocionantes y a la vez desafiantes de la escritura de una novela ya que en este paso podemos darles forma y personalidad.

Para ello es necesario tener en cuenta el entorno en el que se encuentra, cuál es su papel en la trama, la época en la que se desenvuelve la historia, el contexto familiar, decidir un vestuario acorde a su personalidad y entorno en el que se encuentra y una paleta de color favorable en función al personaje, para ello es de gran ayuda tomar referencias y buscar inspiración en novelas relacionadas al género, época o que incluya personalidades o estilos de ropa que interesen para los personajes.

El tiempo y el espacio en el que se desenvuelva el personaje afectará directamente a su personalidad y conducta, sus valores morales y sus sentimientos, por lo que tener el contexto claro es crucial. En la (Fig 32) vemos el resultado final del diseño de personaje de Mía, la principal protagonista de la novela y en la (Fig 33) el diseño final de Agnus, otro de los personajes principales.

*“Hay personajes de novela que están más vivos que algunos que andan por allí.” \_José Saramago*



**Fig 33:** “Agnus”, diseño final del personaje.

La fase creativa incluye realizar varias pruebas de expresiones faciales, pruebas de color, pruebas de vestuario y relación del personaje con el entorno y con el resto de personajes.

Para lograr dar vida al personaje se comienza con una fase previa de bocetos y pruebas en las cuales se llevan a cabo esbozos de movimiento, color y expresiones faciales, en las cuales trataremos de plasmar la personalidad del personaje de manera que quedará clara en las siguientes ilustraciones en las que participe. Una vez terminadas las pruebas y decidido el resultado final de los personajes, ya tendremos una guía para reconocerlos en las siguientes ilustraciones.

### 5.2.2.3. Paleta de color

Una vez claros los personajes hice varias pruebas de los colores que pensaba que podían interesarme para cada personaje, en función a su personalidad, los espacios en los que se le iba a retratar o si el personaje estaba relacionado a algún elemento en concreto.

Cada personaje principal tiene su propia paleta de color. (Fig 34 y 35)  
 Centrándonos en la protagonista de la historia vemos que tiene una estrecha relación a un elemento en concreto, una flor azul denominada como “no me olvides” o como su nombre científico indica “Myosotis”, por ello tenía claro desde un principio que quería que su vestuario estuviera directamente relacionado al color de la flor.

La paleta de color de Agnus, el gnomo, se define por colores tierra y verdosos mientras que las paletas de Aiden, Silas y el Señor de las Sombras son paletas de tonos oscuros que varían en tonalidades entre azuladas, amarillentas y verdosas, siendo estas normalmente oscuras.

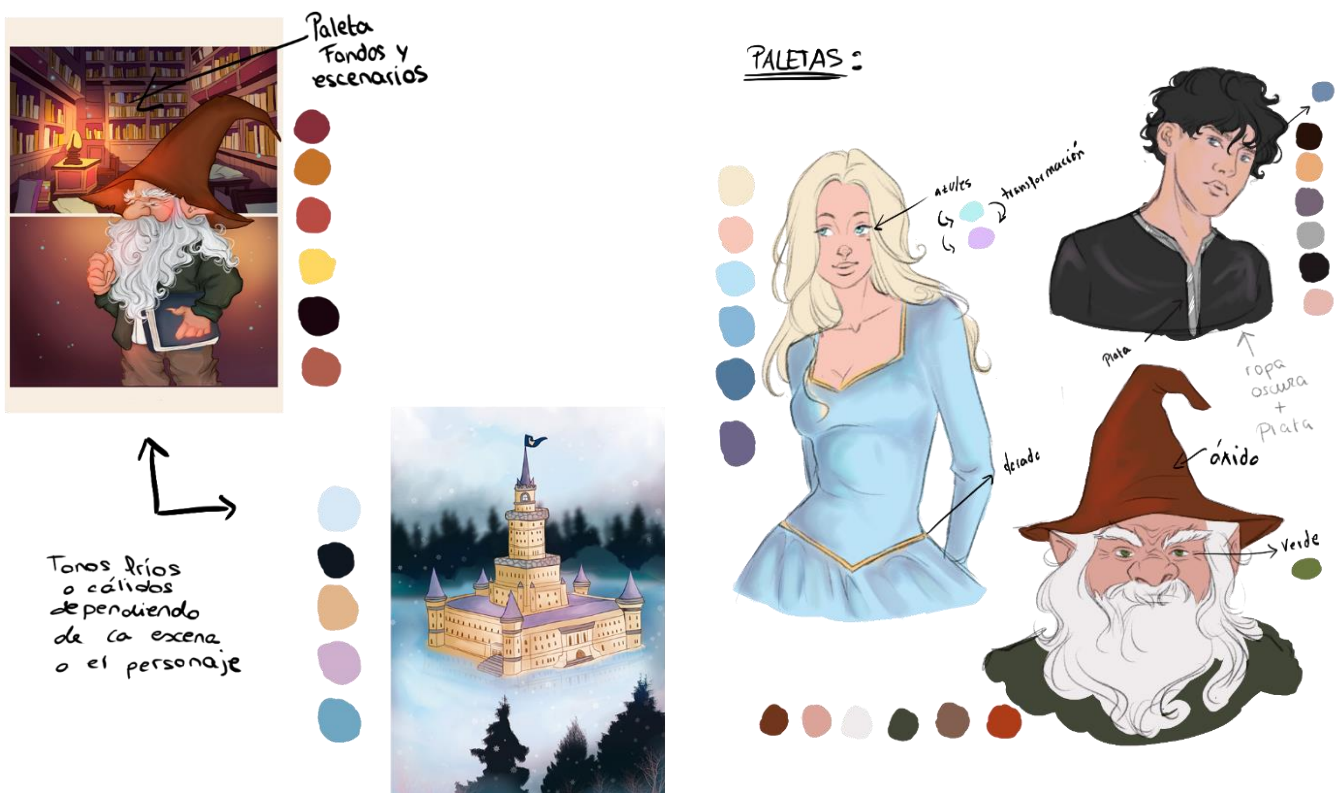


Fig 34: Paletas y estudio de color de los personajes principales

Fig 35: Ejemplo de paletas de escenarios de la novela

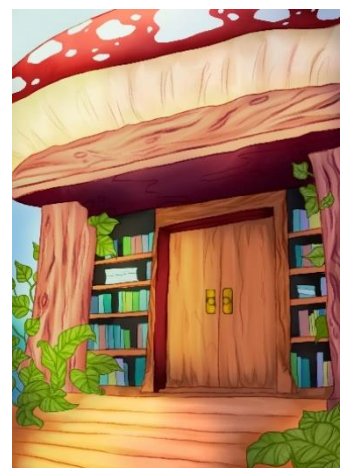
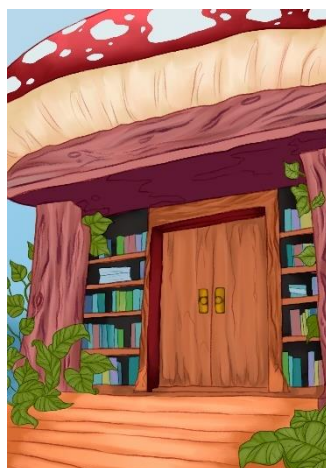
#### 5.2.2.4. Diseño de espacios

Para el diseño de espacios simplemente hice un estudio de los fondos y espacios que más me interesaban a la hora de hacer las ilustraciones, los que yo creía más interesantes para acompañar al escrito.

Como ejemplo del proceso a la hora de realizar los espacios, mostraré el proceso creativo que sufrió la ilustración de la biblioteca bajo la seta.

El proceso incluye varios pasos que serían los siguientes: Primero realizamos el boceto en sucio del espacio a representar en la escena (Fig 36).

En este caso una biblioteca que es en realidad una seta. Una vez decidido el boceto realizamos la línea en limpio (Fig 37) y elegimos la paleta de color, en este caso la escena es dulce, es animada, una escena de magia y descubrimiento a la luz del día en una estación estival, por lo que utilicé colores animados, colores vivos que transmitieran una sensación feliz a la escena (Fig 38). Una vez incluidos los colores base realizamos el sombreado para darle volumen a aquello que representamos (Fig 39 y 40) y una vez terminado este paso añadimos detalles en la iluminación hasta lograr el resultado que deseamos. (Fig 41).



**Fig 36:** Boceto en sucio del espacio a representar.

**Fig 37:** Línea en limpio del boceto previo.

**Fig 38:** Elección de paleta, colores base.

**Fig 39:** Sombreado del espacio.

**Fig 40:** Sombreado del espacio.

**Fig 41:** Iluminación y resultado final

### 5.2.3. Diseño de elementos decorativos



**Fig 42:** Diseño de decoración para la numeración de la página

Para los elementos decorativos decidí realizar una serie de ilustraciones que acompañaran algunos capítulos con elementos importantes de las escenas.

Estos elementos están dibujados con un pincel de Photoshop de entintado grueso ya que quería que diera la impresión de estar dibujados en tinta, que mostraran un estilo de rayado más anticuado, como inspiración tomé las ilustraciones a rayado de Danilo Barozzi, uno de mis referentes, las cuales realizó para el libro *“Crónicas de la fantasía”*.



**Fig 43:** Diseño de decoración, separador en la narrativa.

Una vez terminadas las ilustraciones a rayado que acompañan el escrito de la novela, empecé con un diseño para la numeración de las páginas que decorara la parte inferior de cada página (Fig 42) y un elemento separador de manera que al cambiar el narrador en la historia fuera más fácil comprender el cambio mediante la separación de la decoración en cuestión (Fig 43), para ambos elegí temas naturales que combinaran la estética de bosque mágico, como hojas y setas o champiñones. Hice algunas pruebas especialmente para la decoración del número de página, pero me decidí por la decoración más simple de manera que no terminara recargada la página.

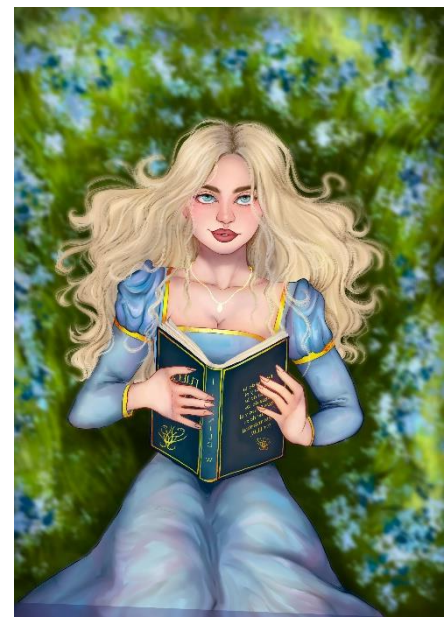
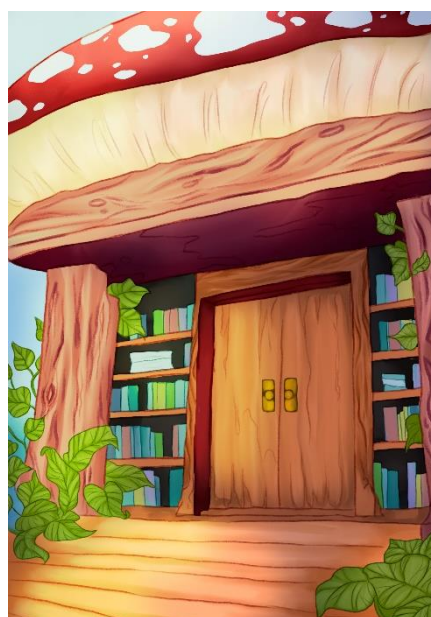
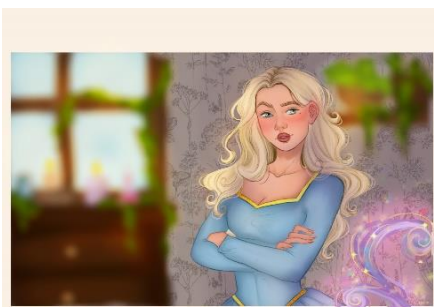
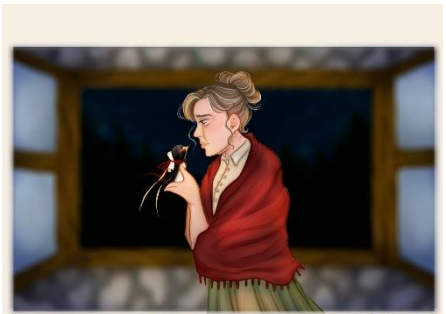


**Fig 44:** Elementos decorativos del texto.

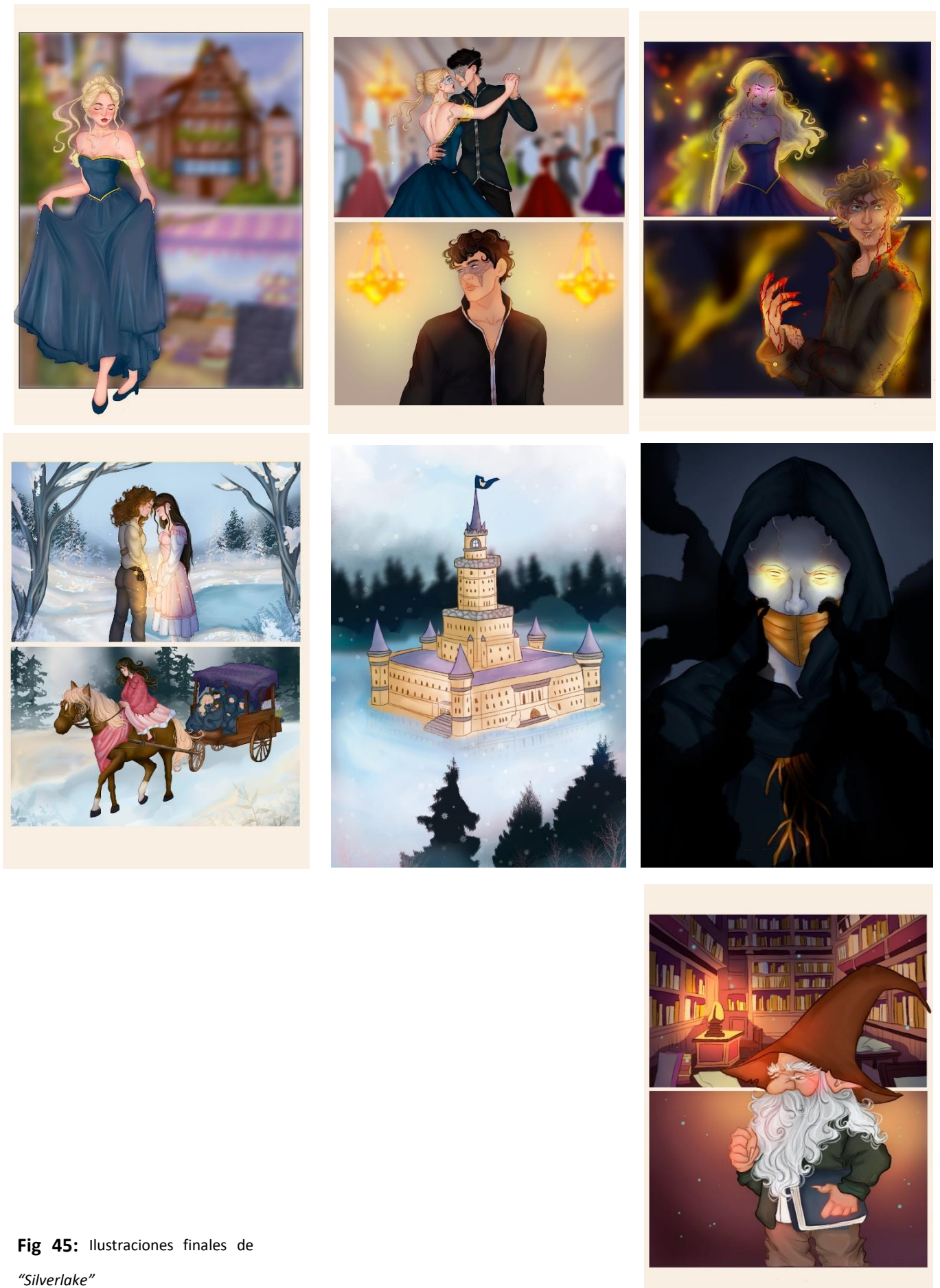


### 5.2.4. Ilustraciones Finales

El resultado de las ilustraciones muestra el desarrollo del proceso creativo y acompaña al texto, dando forma a las escenas que ocurren en la novela, además, da pie a la siguiente fase, la realización de una portada, una contraportada y el diseño de las guardas.







**Fig 45:** Ilustraciones finales de "Silverlake"

### 5.2.5. Portada, Contraportada y Guardas

Para el diseño de portada y contraportada decidí realizar algo simple, centrándome en la raíz de la historia de la novela, la protagonista, la escuela de magia y que elemento desencadena que ella y la escuela se encuentren, los fuegos fatuos. De esa manera y con una gama de color azul frío y oscuro, escogí un pincel que hiciera un efecto de tinta aguada para a mano alzada pintar el castillo de fondo y el bosque además de la niebla.

En una capa superior dibujé a la protagonista siguiendo tres luces azuladas luminosas que hicieran contraste con el fondo y destacaran captando la atención del lector.

Para la contraportada decidí que lo mejor era simplificar la propia portada y añadir una sinopsis breve, dejando un bosque de ambiente como fondo y centrándome en escribir una sinopsis que lograra llamar la atención, la cual está escrita en la misma tipografía que el interior de la novela "*Goudy old style*" y mantiene el tono amarillento para destacar sobre el fondo y dar la sensación de letra de oro.

En cuanto al lomo no tuve la oportunidad de hacer gran cosa debido a que por la cantidad de páginas en el libro se quedaba muy finito, pero traté de imitar las ramas de la portada que quedaban pegadas al lomo sobre él, creando así una continuidad que desemboca en la contraportada, de esta manera se forma un arbolito cuyo tronco lo forma el lomo y cuyas ramas se despliegan tanto en portada como en contraportada. (Fig 46)

Para las guardas quedé contenta con una serie de fondos para dos personajes en las ilustraciones finales así que los escogí como guardas ya que transmitían a la perfección la estética de novela fantástica que buscaba (Fig 47).



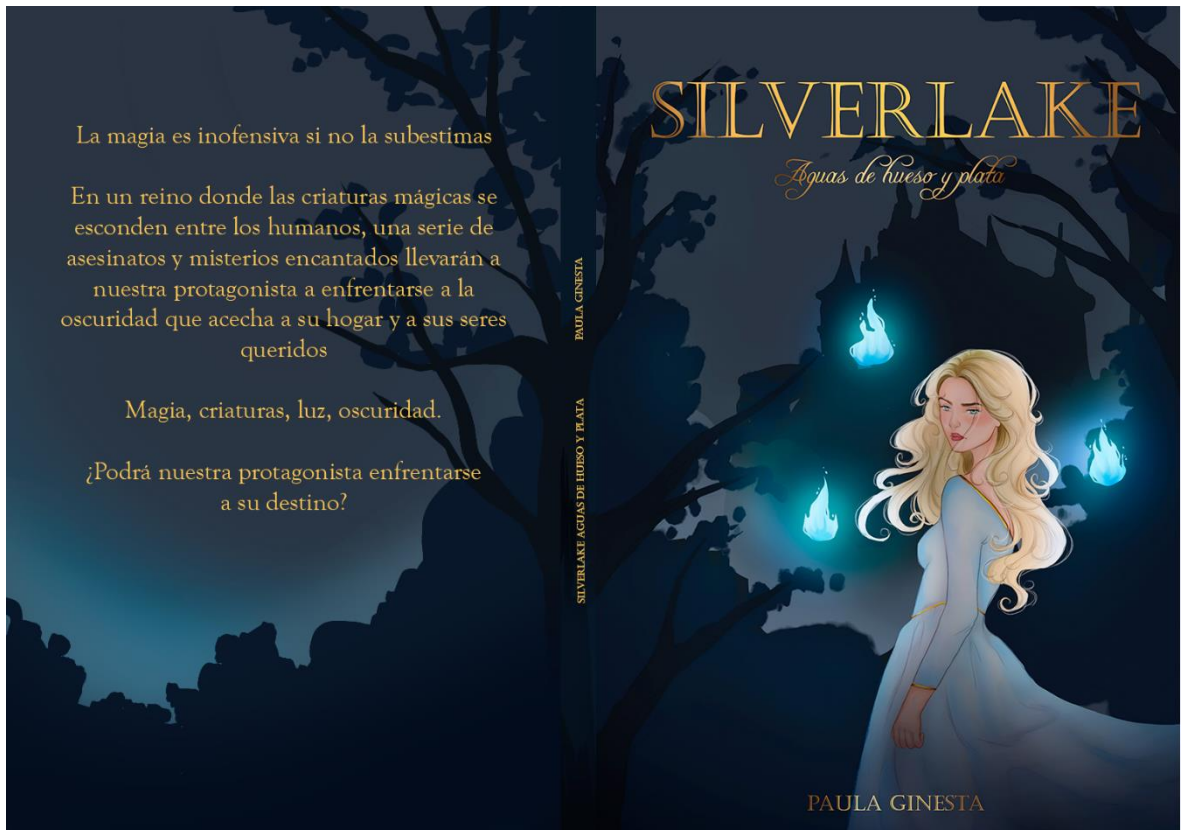


Fig 46: Diseño final de portada, contraportada y guardas

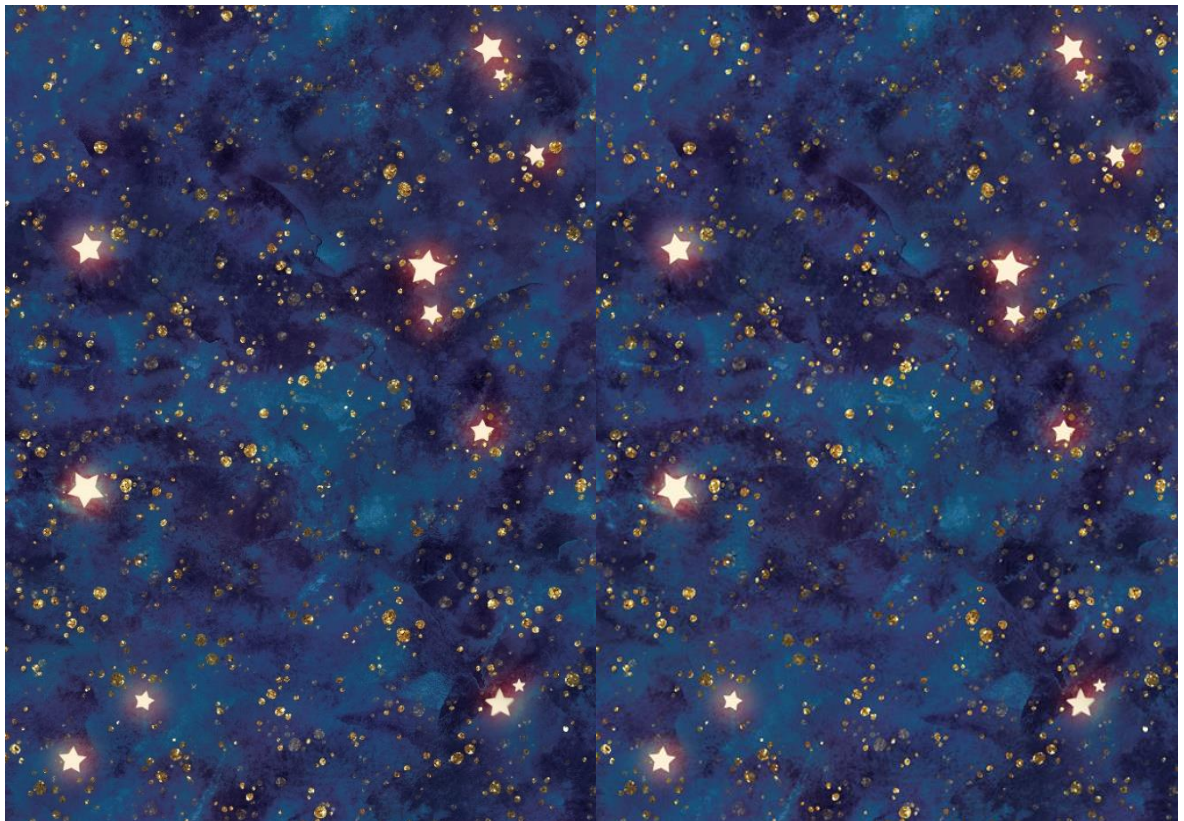


Fig 47: Diseño final de las guardas.

### 5.2.6. Maquetación

La maquetación de la novela ha sufrido numerosos cambios y remodelaciones a lo largo del proceso creativo, como la distancia de los márgenes, el formato del texto en el párrafo, el tamaño de los títulos, la organización de las páginas, incluyendo las páginas de respeto, índice de capítulos, la carátula de la novela o los agradecimientos. Escogí un tono muy suave y amarillento que al igual que la tipografía, tiene como objetivo provocar una sensación de página de color envejecido

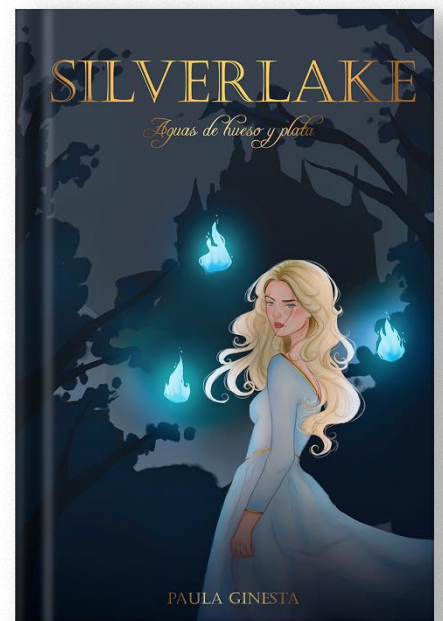
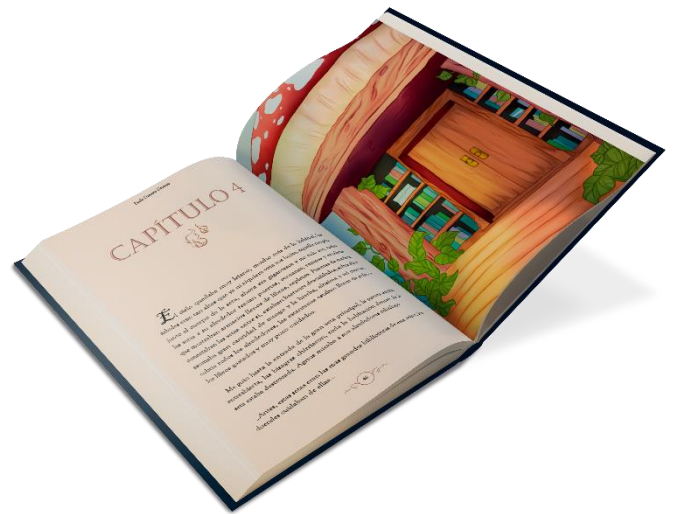
Inicialmente toda la novela fue escrita en Word antes de traspasarla y maquetarla en Indesign. En la (Fig 48) se muestra una imagen del proceso de maquetación.

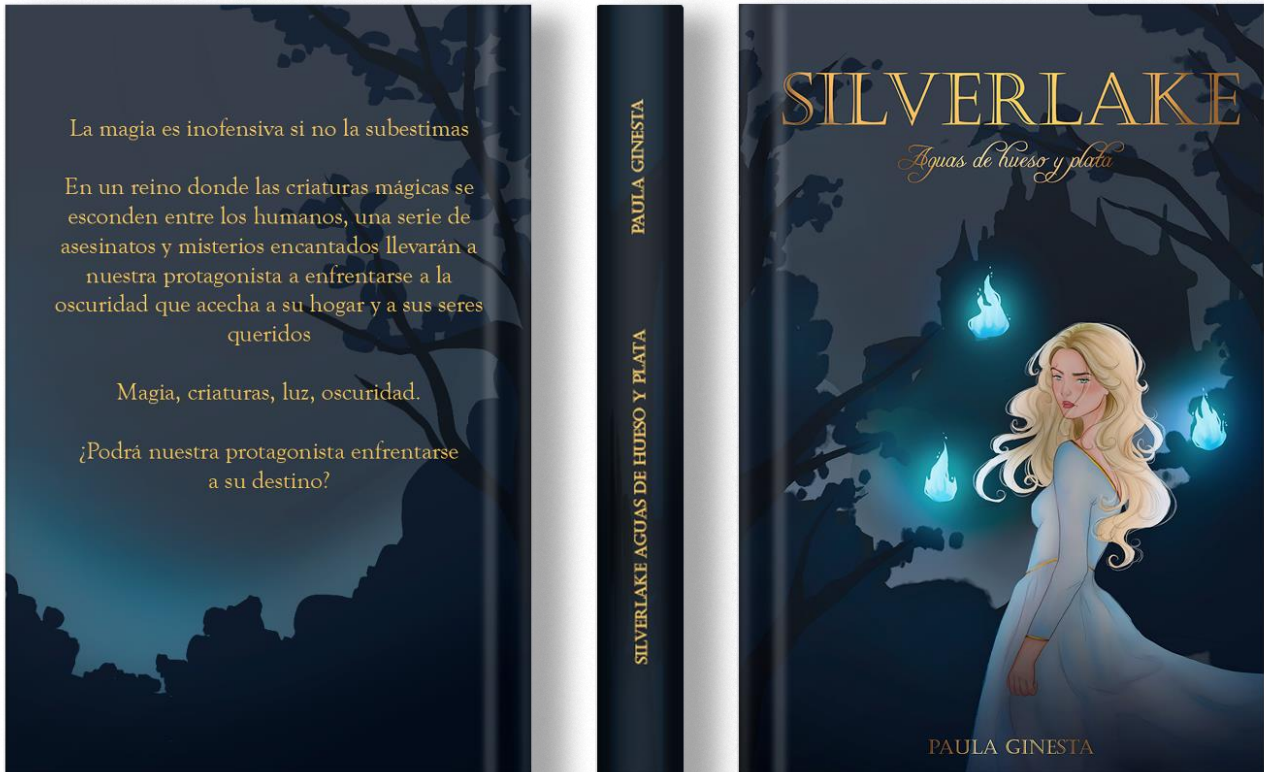


Fig 48: Imagen del resultado de la maquetación



### 5.2.7. Prototipo Final





**Fig 49:** Resultado final, "Silverlake"

**Fig 50:** Detalle páginas interiores.

**Fig 51:** Detalle portada.

**Fig 52:** Detalle de portada, contraportada y lomo.

**Fig 53:** Detalle páginas interiores.

## 6. CONCLUSIONES

Este proyecto nace del deseo de materializar una obra propia en todos sus aspectos. He logrado crear una historia en un tiempo limitado, escribiéndola, corrigiéndola, ilustrándola, maquetándola y disfrutando del proceso. Durante el desarrollo práctico, pude aplicar conocimientos adquiridos en la facultad, lo que facilitó la materialización del proyecto. He logrado cumplir tanto los objetivos generales como los específicos y he quedado satisfecha con el resultado.

La principal motivación de este proyecto proviene de mi sueño de adentrarme en el mundo editorial, publicando e ilustrando novelas propias que capten el interés de los lectores y les hagan disfrutar.

El proceso teórico fue enriquecedor. Investigué sobre la temática de la novela, adquiriendo información y datos curiosos que me permitieron profundizar en el concepto de ilustración y entender cómo la fantasía afecta a personas de todas las edades. Seguir una metodología y plazos organizados incrementó la eficiencia del proyecto.

Completar el proyecto ha sido gratificante y me siento orgullosa del resultado. Esta experiencia me ha dado una guía y bases sólidas para futuros proyectos. Estoy motivada a seguir creando y mejorar con cada nueva obra, con la esperanza de obtener mejores resultados cada vez.



## 7. BIBLIOGRAFÍA

### WEBGRAFÍA

Anónimo. (2022, 4 marzo). Raúl Guerra. Expo PAZ.  
<https://expopaz.wordpress.com/raul-guerra/>

Anónimo. (2023, 28 noviembre). ¿Qué es la ilustración digital? Tipos y técnicas. Universidad Europea Creative Campus.  
<https://creativcampus.universidadeuropea.com/blog/ilustracion-digital/>

Ilustraciones personalizadas fantasía y japonesas – Asem Navarro. (s. f.). Arte Urbano. <https://elarteburbano.com/ilustracion-dibujo-fantastica-131#:~>

=La%20ilustraci%C3%B3n%20fant%C3%A1stica%20consiste%20en,figura%20ret%C3%B3rica%20como%3A%20la%20met%C3%A1fora.

MeisterDrucke. (s. f.). Impresiones artistas de Theodor Kittelsen. MeisterDrucke. <https://www.meisterdrucke.es/artista/Theodor-Kittelsen.html>

Michèle. (2024, 6 febrero). La importancia de la fantasía.  
<https://www.michelerodriguez.es/la-importancia-de-la-fantasia/>

PaperPedia Wiki. (s. f.). Alessia Martusciello. [https://disney-comics.fandom.com/it/wiki/Alessia\\_Martusciello](https://disney-comics.fandom.com/it/wiki/Alessia_Martusciello)

Pérez, A. (2022, 24 febrero). ¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve? ESDESIGN.  
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>

Salví, P. (2021, 16 diciembre). Ilustración fantástica. Puri Salví.  
<https://purisalvi.com/ilustracion-fantastica/>

Spider's Soul | Cris Ortega Art. (s. f.).  
<https://www.crisortega.com/about-es.htm>

Verónica. (2021, 10 diciembre). Las mejores Ilustraciones de fantasía de la actualidad por Marc Simonetti. OLDSKULL.  
<https://www.oldskull.net/ilustracion/ilustraciones-de-fantasia-de-marc-simonetti-uno-de-los-mejores-ilustradores-de-la-actualidad/>

## BLOGS

La edad dorada de la ilustración. (2010, 15 mayo). Lienzos.  
<https://lienzos.blogspot.com/2009/07/la-edad-dorada-de-la-ilustracion.html>

Rodríguez Gómez, M. (2020, 14 septiembre). La literatura fantástica juvenil también puede reflejar la realidad -. <https://mariarg.com/la-literatura-fantastica-juvenil-tambien-puede-reflejar-la-realidad/>

De Libro, C. I. (2021, 28 diciembre). Guía para principiantes para escribir un libro. Escribir un Libro En Autoedición Fácilmente.  
<https://www.coollibri.es/blog/guia-para-principiantes-para-escribir-un-libro/>

## TRABAJO DE FINAL DE GRADO

Victoria, E. L. M. (2022, mayo 9). ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA: Orígenes y métodos de dibujo para representar lo imaginado. [Trabajo de Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. Riunet.  
<http://hdl.handle.net/10251/148846>

## ARTÍCULOS

Navarro, G. V. (2020, 19 mayo). Historia de la ilustración fantástica. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/historia-de-la-ilustraci%C3%B3n-fant%C3%A1stica-guillermovelasco/?originalSubdomain=es>

Victoria, E. L. M. (2022, mayo 9). ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA: Orígenes y métodos de dibujo para representar lo imaginado. [Trabajo de Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. Riunet.  
<http://hdl.handle.net/10251/148846>

## AUDIOVISUALES

Prezi, G. I. O. (s. f.). Ilustración fantástica. Prezi.  
<https://prezi.com/p/ukivrxlxziw8/ilustracion-fantastica/>

## OTROS RECURSOS

CEAC. (2023, 12 abril). Historia de la ilustración digital: ¡de los años 60 hasta ahora! <https://www.ceac.es/cursos/formacion-tecnica/arte/curso-de-ilustracion-digital/historia>

Piccolo, G. (2022). Gabriel Piccolo. Tebeosfera.  
[https://www.tebeosfera.com/autores/piccolo\\_gabriel.html#:~](https://www.tebeosfera.com/autores/piccolo_gabriel.html#:~)

=Dibujante%20brasile%C3%B1o%20que%20ha%20trabajado,Titans%3A%20Beast%20Boy%20y%20Raven

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

**Fig 1.** Mapa conceptual de planificación del proyecto.

**Fig 2.** Línea de tiempo organizativa.

**Fig 3:** El Bosco: *"Extracción de la Piedra de la Locura"* (1475-1480), óleo sobre tabla. 48 x 35 cm. En la actualidad se encuentra en el Museo del Prado, Madrid.

**Fig 4:** *"Skogtroll"* (Forest troll), tiza negra, gouache, acuarela sobre papel, 1906, 363mm x 281 mm.

**Fig 5:** *"White-Bear-King Valemon"* 1912, técnica mixta, 100 cm x 70 cm Colección privada

**Fig 6:** *"La princesa Tuvstarr"* buscando su corazón perdido en las oscuras aguas, una alegoría de la pérdida de la inocencia. Del cuento "El señor del toro Hop y la pequeña princesa Tuvstarr", 1913.

**Fig 7:** *"Alicia en el país de las maravillas"* de Arthur Rackam, S. XX.

**Fig 8:** *"Mundo Disco"* de Terry Pratt chett. 1983.

**Fig 9:** *"La reina de las nieves"* de Raúl Guerra.

**Fig 10:** Ejemplo visual de la técnica de ilustración digital

**Fig 11:** Proceso de ilustración digital

**Fig 12:** Imagen generada por ordenador - Brooklyn Museum, Leroy Lamis (1925-2010)

**Fig 13:** Fotogramas de una película tridimensional generada por computadora de un objeto cambiante aleatoriamente o una "kinetic sculpture." 1960s.

**Fig 14:** *"Levántate y siente"*, Jerico Delayah, Ilustraciones *"Prohibido bajar los brazos"* Estrella Galicia.

**Fig 15:** *"Micrographia"*, Robert Hooke, 1665.

**Fig 16:** *"Halimar Tidecaller"*, de Battle for Zendikar. Magali Villeneuve.

**Fig 17:** *"Harry Potter y la piedra filosofal"*, J.K.Rowling, 1997

**Fig 18:** *"Percy Jackson y el ladrón del rayo"*, Rick Riordan, 2005

**Fig 19:** *"Dónde los árboles cantan"*, Laura Gallego, 2011. Premio nacional de literatura infantil-juvenil 2012.

**Fig 20:** *"La reina roja"*, Victoria Averyard, 2015.

**Fig 21** “Strawberry Moon”, Laia López, (@itslopez), Ilustración digital. 2021

**Fig 22:** “Royalty Witches”, Laia López, (@itslopez), ilustración digital. 2020.

**Fig 23:** “Fairy Oak”, Alessia Martusciello, 2008.

**Fig 24:** “*Crónicas del Reino de la Fantasía. El Reino Perdido*”, Ilustración de portada y diseño de personajes por Danilo Barozzi. 2010.

**Fig 25:** “*Crónicas del Reino de la Fantasía. El Reino Perdido*”, Ilustraciones interiores y diseño de personajes por Danilo Barozzi. 2010.

**Fig 26:** Proceso de trabajo de campo, lluvia de ideas y organización de la información.

**Fig 27:** Imagen del proceso de la fase de escaleta.

**Fig 28:** Tipografía de una versión del cuento “La Bella Durmiente” de los Hermanos Grimm.

**Fig 29:** Decoración para el título “Capítulo x”

**Fig 30:** Boceto de Agnus, personaje principal.

**Fig 31:** Bocetos de los personajes Mía y Aiden, estudio rápido y esbozos

**Fig 32:** “Mía”, diseño de personaje final, protagonista de la novela.

**Fig 33:** “Agnus”, diseño final del personaje.

**Fig 34:** Paletas y estudio de color de los personajes principales

**Fig 35:** Ejemplo de paletas de escenarios de la novela

**Fig 36:** Boceto en sucio del espacio a representar.

**Fig 37:** Línea en limpio del boceto previo.

**Fig 38:** Elección de paleta, colores base.

**Fig 39:** Sombreado del espacio.

**Fig 40:** Sombreado del espacio.

**Fig 41:** Iluminación y resultado final

**Fig 42:** Diseño de decoración para la numeración de la página.

**Fig 43:** Diseño de decoración, separador en la narrativa.

**Fig 44:** Elementos decorativos del texto.

**Fig 45:** Ilustraciones finales de “Silverlake”



**Fig 46:** Diseño final de portada y contraportada.

**Fig 47:** Diseño final de las guardas.

**Fig 48:** Imagen del resultado de la maquetación.

**Fig 49:** Resultado final, *"Silverlake"*

**Fig 50:** Detalle páginas interiores.

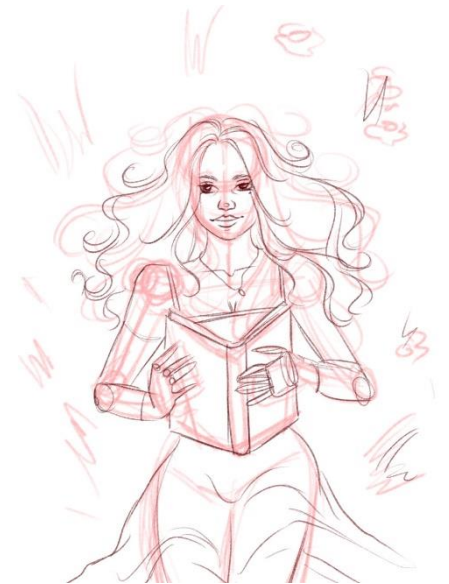
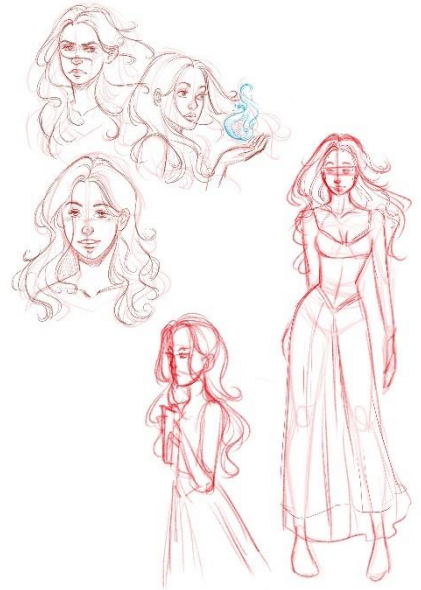
**Fig 51:** Detalle portada.

**Fig 52:** Detalle de portada, contraportada y lomo.

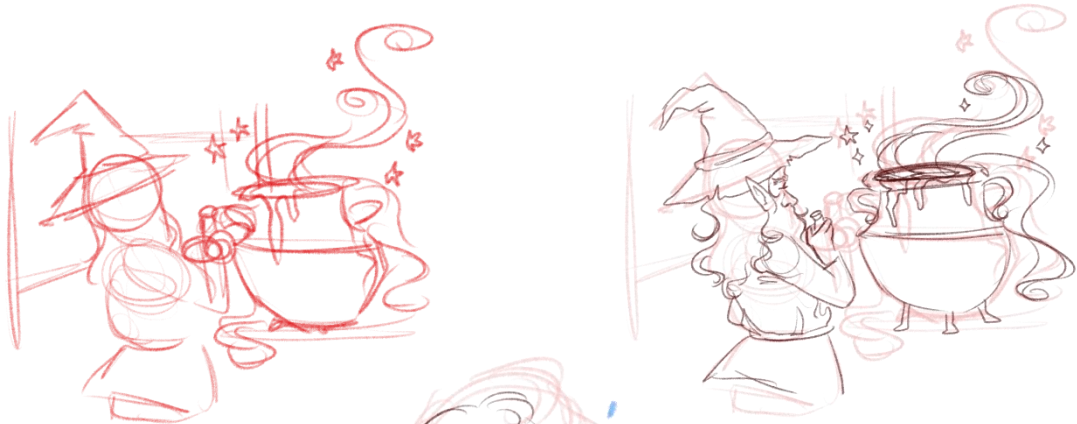
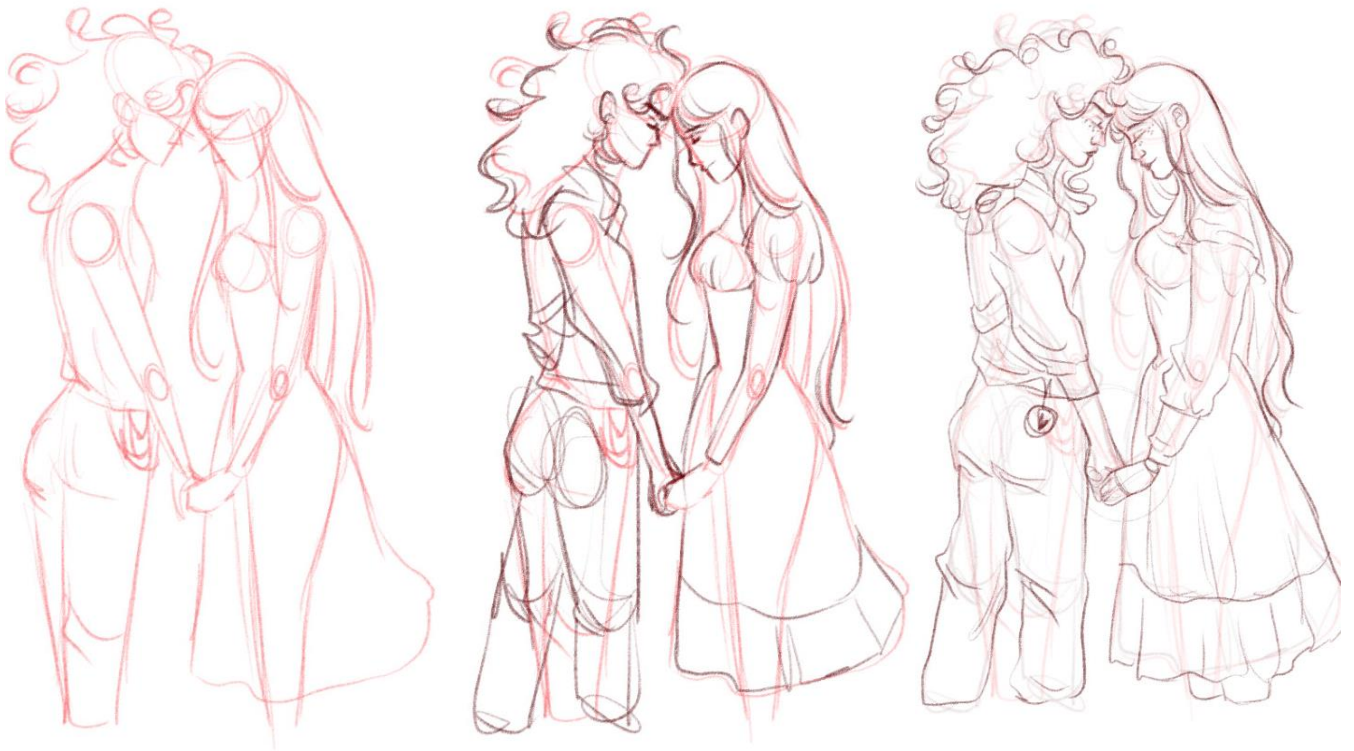
**Fig 53:** Detalle páginas interiores.



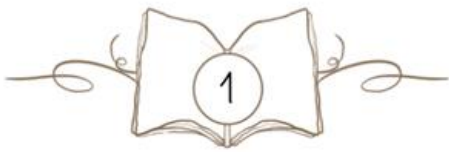
## 9.2. Bocetos







### 9.3. Elementos decorativos





CAPÍTULO 1  


CAPÍTULO 5  


CAPÍTULO 9  


CAPÍTULO 2  


CAPÍTULO 6  


CAPÍTULO 10  


CAPÍTULO 3  


CAPÍTULO 7  


CAPÍTULO 11  


CAPÍTULO 4  


CAPÍTULO 8  


CAPÍTULO 12  


CAPÍTULO 13  


CAPÍTULO 14  


CAPÍTULO 15  


### 9.4. Descartes

