

tf g

memoria

bellas artes

---

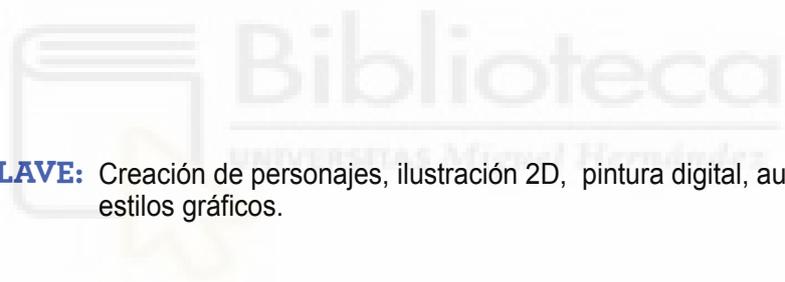


MENCIÓN: \_\_\_\_\_

TÍTULO: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

DIRECTOR/A: \_\_\_\_\_



**PALABRAS CLAVE:** Creación de personajes, ilustración 2D, pintura digital, autorretrato, estilos gráficos.

**RESUMEN:** \_\_\_\_\_



# Índice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	<input type="text"/> - <input type="text"/>
2. Referentes	<input type="text"/> - <input type="text"/>
3. Justificación de la propuesta	<input type="text"/> - <input type="text"/>
4. Proceso de Producción	<input type="text"/> - <input type="text"/>
5. Resultados	<input type="text"/> - <input type="text"/>
6. Bibliografía	<input type="text"/> - <input type="text"/>

## 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Nuestro proyecto pone en práctica los conocimientos adquiridos en nuestros estudios de grado en Bellas Artes, principalmente, los desarrollados en torno a la ilustración de género fantástico y a la creación de personajes 2D. Para ello, hemos creado una serie compuesta por ocho ilustraciones digitales, realizadas con la herramienta Ipad y el software Procreate<sup>1</sup>. En estas ocho ilustraciones referenciamos diferentes estilos de distintas manifestaciones de las artes y sus géneros: la pintura, el cine, la ilustración fantástica y el cómic, las series de animación y nos adentramos en la especialidad del concept art para la creación de personajes, basados en referentes que van desde las pinturas de Goya, hasta el actual manga. Para plantear los personajes hemos recurrido al autorretrato, tomando como modelo nuestra propia anatomía y estudio de rasgos y caracteres ya que el autorretrato ha sido durante mis estudios una de las formas de aprendizaje del dibujo morfológico por lo que considero que el dominio de la forma ha ayudado a que dedicase mi atención a la transformación de estos retratos en personajes imaginarios del mundo de lo fantástico y que investigase para dotarlos de un estilo reconocible y a la vez aportar mi toque personal.

Los objetivos a alcanzar son los siguientes:

- Desarrollar un proyecto artístico de ilustración sobre la creación de personajes en 2D.
- Experimentar técnicas digitales con la herramienta Ipad y software Procreate.
- Adquirir nuevas estrategias de creación a través de los referentes de artistas ilustradores.
- Poner en práctica nuestros conocimientos sobre anatomía morfológica y análisis gráfico del cuerpo humano.
- Crear a partir del autorretrato personajes de la *alta fantasía* femeninos y caracterizarlos de villanas.

---

<sup>1</sup> Procreate (Savage interactive Pty Ltd App) es un Software de diseño de creación y estudio de arte digital que ofrece herramientas para la ilustración. <https://procreate.com/>

## 2. REFERENTES

En este proyecto recurrimos a diversos referentes que hemos seleccionado por su temática, su técnica o por el tipo de soporte.

### FRANCISCO DE GOYA (1746-1828)

Francisco de Goya, fue un artista innovador para su época, y su obra transgredió los cánones establecidos por la tradición artística. Goya investigó y experimentó con la temática y el tratamiento pictórico y es una fuente de inspiración para todas las generaciones posteriores de artistas, por ejemplo para los artistas Expresionistas <sup>2</sup>. Para nosotros, en concreto, nos ha servido de inspiración su serie de *Pinturas Negras*<sup>3</sup> (1819), por el tratamiento claroscuro y el contraste de tonos intensos con los que consigue expresar dramatismo, lo que nos ha ayudado a ambientar y dotar de intriga las escenas fantásticas en las que hemos situado a nuestros personajes.

Una de las piezas de esta serie que hemos seleccionado es *Saturno devorando a sus hijos* (1823) en la que la deidad tiene forma anatómica humana a la vez de una apariencia sobrenatural porque Goya la dimensiona fuera de la escala humana para evocar lo fantástico. La deidad está devorando a un ser humano al que le falta ya la cabeza y al que asociamos con uno de sus hijos por las referencias míticas. El fondo negro intenso evoca la nada, la noche y lo profundo componiendo una escena dramática. Goya convierte una escena fantástica y terrorífica en una pintura.



Fig.1. Francisco de Goya, *Saturno devorando a sus Hijos*, (1823).

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Saturno\\_devorando\\_a\\_su\\_hijo](https://es.wikipedia.org/wiki/Saturno_devorando_a_su_hijo)

File:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Francisco\\_de\\_Goya%2C\\_Saturno\\_devorando\\_a\\_su\\_hijo\\_\(1819-1823\).jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Francisco_de_Goya%2C_Saturno_devorando_a_su_hijo_(1819-1823).jpg)

<sup>2</sup> Artistas pertenecientes al Expresionismo, movimiento de las vanguardias históricas del S. XX surgido en Alemania.

<https://historia-arte.com/movimientos/expresionismo>

<sup>3</sup> Serie de 14 obras murales de Goya con técnica mixta sobre pintura mural pasada a lienzo.

<https://www.museodelprado.es/coleccion/artista/goya-y-lucientes-francisco-de/39568a17-81b5-4d6f-84fa-12db60780812>

### AARON MCBRIDE<sup>4</sup> (sf)

Aaron McBride es un artista contemporáneo que trabaja en formatos digitales y que es el creador del concept art de los personajes de las sirenas de *Piratas del Caribe: En mareas misteriosas* (2011). En su trabajo nos resulta interesante apreciar cómo crea los seres y el espacio mediante una paleta monocromática, dotándolos de un gran realismo y mostrando una gran precisión en cada detalle y aportándoles aura y expresión.



Fig.2. Aaron McBride, *Syrena*, (2011) Ilustración digital  
Fuente: <https://salondelmal.com/2011/03/14/asi-son-las-sirenas-en-el-mar-de-piratas-del-caribe-4/>

### KOYOHARU GOTOUGE<sup>5</sup> (1989)

*Kimetsu No Yaiba*, también conocido como *Guardianes de la noche* en castellano, es un manga, escrito e ilustrado por Koyoharu Gotouge que fue publicado por primera vez en 2016 y se estrenó en televisión en 2019. *Kimetsu no Yaiba* está producido por el estudio de animación Ufotable<sup>6</sup>. En la actualidad, cuenta con 23 volúmenes de manga, tres temporadas de anime y dos largometrajes. Esta obra en su temática recrea dos tipos de seres, los humanos que son cazadores y los demonios que son los villanos y se alimentan de los humanos. Los demonios se representan con una tez de tono cálido, uñas y colmillos afilados, con dobleces en sus extremidades, como varias cabezas, ojos, brazos... tienen unos ojos diferentes a los humanos, dentro de estos aparecen marcas o símbolos dependiendo de su grado de peligrosidad.

El tratamiento gráfico que utiliza el autor para recrear sus mundos fantásticos se realiza en tintas planas con matices de claroscuro combinados con colores intensos y brillantes.



Fig.3. *Kimetsu No Yaiba*, (2019) Ilustración digital  
Fuente: <https://www.lifeboxset.com/series/2022/01/kimetsu-no-yaiba-villano-temporada-2/>

<sup>4</sup> <https://www.artstation.com/aaronmcbride>

<sup>5</sup> [https://www.instagram.com/koyoharu\\_gotouge/?hl=es](https://www.instagram.com/koyoharu_gotouge/?hl=es)

<sup>6</sup> Estudio de animación japonés fundado en el año 2000. <http://www.ufotable.com/>

**- J.R.R. TOLKIEN (1892-1973)**

*El señor de los anillos*<sup>7</sup>, es una novela de alta fantasía escrita por J.R.R Tolkien (2001)

La trilogía de *El Señor de los anillos*<sup>8</sup> fue llevada al cine por el director Peter Jackson<sup>9</sup>. Los tres largometrajes se han convertido en un importante referente visual y temático por su amplio mundo lleno de magia y los seres fantásticos que lo habitan: enanos, orcos o goblins. En particular, los que más nos interesan gráficamente son los elfos por sus características físicas, con sus puntiagudas orejas y sus grandes ojos, son descritos por J.R.R Tolkien como hermosos y fuertes. Estas bellas criaturas de largos cabellos rubios o cobrizos son ágiles amantes de la naturaleza.



Fig.4 J.R.R Tolkien, *El Señor de los Anillos*, (1811) Largometraje

Fuente: [https://tolkiengateway.net/wiki/Tauriel#/media/File:The Hobbit - The Desolation of Smaug - Tauriel.jpg](https://tolkiengateway.net/wiki/Tauriel#/media/File:The_Hobbit_-_The_Desolation_of_Smaug_-_Tauriel.jpg)

**WILLIAM MOULTON MARSTON (1893 - 1947)<sup>10</sup>**

William Moulton Marston<sup>11</sup>, fundador de DC Cómic, a petición de su mujer creó una superheroína que más tarde ilustraría Harry G. Peter. Esta superheroína es *Wonder Woman*, también conocida en castellano como la *Mujer Maravilla*. Harry G. Peter se basó en una persona real, Olive Byrne, de la

<sup>7</sup> Novela de fantasía épica, escrita por J.R.R. Tolkien y producida y dirigida por Peter Jackson (2001)

<sup>8</sup> <https://www.artofthetitle.com/title/the-lord-of-the-rings-the-rings-of-power/>

<sup>9</sup> <https://www.sensacine.com/actores/actor-12243/>

<sup>10</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/William\\_Moulton\\_Marston](https://es.wikipedia.org/wiki/William_Moulton_Marston)

<sup>11</sup> <https://www.lambiek.net/artists/p/peter-hg.htm>

que recreó su ondulada melena oscura, sus brazaletes, que se convirtieron un elemento icónico del personaje para componer un arquetipo femenino de heroína.

*Wonder Woman* es un importante referente para nuestro proyecto por su dualidad, el personaje, Diana, aparenta ser una chica normal, hasta que se pone su traje de superheroína y se enfrenta al enemigo, con la intención de salvar al mundo de los villanos. Su Alter Ego<sup>12</sup> nos ha inspirado para recrear nuestros personajes.

También nos ha servido de referente el estilo de la publicación de 1941 en All Star Comics<sup>13</sup>, que ilustró Harry G Peter con tintas planas y colores saturados. El tratamiento gráfico que le dio a los escenarios por los efectos en la profundidad de campo con contornos más marcados en los primeros planos y disueltos en los fondos. Y por las proporciones del personaje principal, *Wonder Woman* y la forma de dibujar su rostro y dotarlo de identidad.

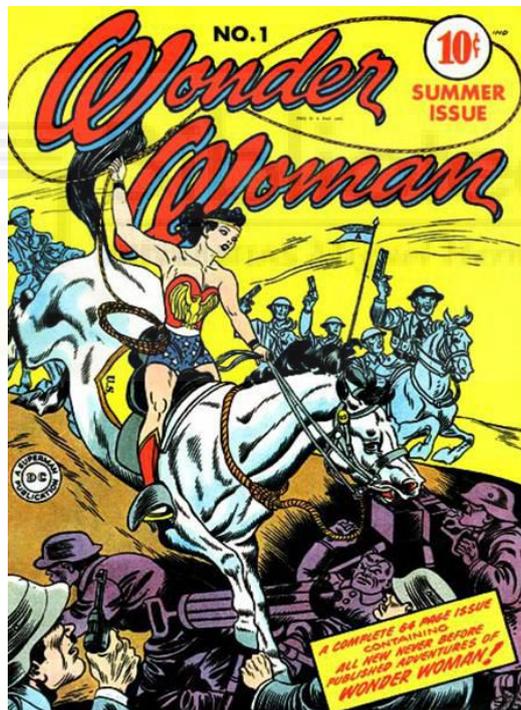


Fig.5 Harry G. Peter, *NO.1 Wonder Woman*, (1941) Ilustración de cubierta.  
Fuente: <https://arqueotimes.es/wonder-woman-una-superheroína-manipulada/>

<sup>12</sup> Emplearemos el Alter Ego como una estrategia discursiva para representar el “otro yo”.

<sup>13</sup> <https://www.allstarcomics.cl/>

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

Este proyecto aborda una investigación sobre los diferentes estilos gráficos con los que diseñar un personaje para un Concept Art<sup>14</sup>. En primer lugar, en la búsqueda de nuestro estilo se realizó un análisis de referentes visuales en los que apoyar cada ilustración, estudiando las estrategias creativas de sus creadores.

Para contextualizar un personaje hay que tener en cuenta una serie de parámetros objetivos y sensibles, construir una iconología acorde con el espacio-tiempo recreado reconocible por el espectador. Como afirma Sergi Cámara:

El personaje será quien conduzca a la audiencia a lo largo de la historia.  
Por eso, nuestros “actores”, además de llevar la vestimenta adecuada y los complementos necesarios para situar al espectador en la época y la situación en que transcurre la trama argumental, deberán también dar el perfil psicológico, la morfología, la estructura y el carácter que requieran en función de la historia.  
(Cámara, p.60)

Decidimos emplear el autorretrato como modelo sobre el que caracterizar personajes, arquetipos de mujeres villanas y dotarlos de características propias empleando en cada una de ellos un estilo gráfico diferente inspirado en los referentes anteriormente descritos.

#### **Personaje 1: FRUSTRACIÓN**

El primer alter ego está basado en las pinturas de Goya.

#### **2da. Ilustración: HELA**

Hela se ha resuelto recurriendo el estilo del cómic americano tradicional, concretamente, al personaje de *Wonder Woman* ilustrados por Harry G. Potter producidos por All Star Comic en el año 1941.

---

<sup>14</sup> Es una rama artística que surge en los estudios de animación Disney y que trata de la creación de personajes y ambientes en las primeras fases de producción de una obra y que está encaminada a recoger el estilo y las características de el producto que posteriormente se elaborara con mayor precisión en los distintos departamentos que participan en este tipo de creaciones. <https://centropixels.com/que-es-concept-art/>

### **3era. Ilustración: Humana Increíble**

El referente para Humana Increíble es el personaje de *Violeta Parr*, de la película producida por Pixar animation Studio con el icónico director Brad Bird<sup>15</sup>, *Los Increíbles* (2004). Los directores artísticos recrearon un mundo futurista inspirado en los años 60', en el que introdujeron a una serie de superhéroes como personajes principales.

El diseño de personajes corrió a cargo de Tony Fucile, Lou Romano y Teddy Newton<sup>16</sup>.

Del personaje de Violeta recogemos su caracterización y el tratamiento esquemático de su morfología en el que se acentúan ciertos rasgos, así como la paleta de color característica de este largometraje.

### **4ta. Ilustración: BRUJA NÓRDICA**

El personaje de la Bruja Nórdica está inspirado en *Vikingos: Valhalla*<sup>17</sup> (2022), una serie basada en hechos reales, que narra la historia y final de los Vikingos dirigida y creada por Michael Hirst y Morgan O'Sullivan<sup>18</sup>. Principalmente, en el capítulo dos, aparece una bruja nórdica, llamada *Blusa*, nos interesa la caracterización, vestuario y maquillaje del personaje.

### **5ta y 6ta. Ilustración: ELFAS**

Ambas ilustraciones toman como referentes los elfos del largometraje *El Señor de los anillos* (2001), concretamente Arwen, una elfa de largo y ondulado cabello pelirrojo, piel blanca, orejas puntiagudas y ojos grandes.

### **7ta. Ilustración: SIRENA**

Esta ilustración toma como referente al ya citado Aaron Mc Bride, y su concept art de Syrena para el largometraje *Piratas del Caribe: En Mareas Misteriosas*(2001). Mi ilustración se basa en su anatomía y textura para representar la piel escamosa, la mirada misteriosa que le aportan sus grandes ojos, brillantes, negros y sin pupila. Además, nos interesa su forma de representar el fondo marino integrándolo con la gravedad del cuerpo y cabello.

---

<sup>15</sup> <https://animacionparaadultos.es/brad-bird/>

<sup>16</sup> Estudio cinematográfico de animación creado en 1986 <https://www.pixar.com/feature-films/the-incredibles>

<sup>17</sup> <https://www.marca.com/tiramillas/series/2021/01/27/6011d116268e3ed0668b45b6.html>

### **8va. Ilustración: Oni**

La última ilustración se toma como referencia la serie de animación manga *Kimetsu No Yaiba* (2019), esta ilustración pretende dar forma a un demonio, siguiendo su estética, un personaje con repeticiones en sus extremidades, por ello se toma como referencia Nezuko<sup>19</sup>. Ella es el demonio principal de esta serie, una demonia de largo cabello negro, con unos desgarradores colmillos y la habilidad de poder cambiar su cuerpo a voluntad propia.

Mi intención es encontrar un estilo propio para poder diseñar personajes 2D para el concept art, poniendo en práctica las habilidades aprendidas durante estos cuatro años de carrera de Bellas Artes y más concretamente, en las asignaturas de ilustración y dibujo; Creando un proyecto artístico innovador, que aporte una nueva investigación de estilos, recogiendo los estilos analógicos y llevándolos a la pantalla, evolucionando en el tiempo pero sin dejar atrás lo que grandes artistas han aprendido e investigado para que a día de hoy el arte siga su rumbo y evolución.



---

<sup>19</sup> Nezuko es la demonia protagonista de *Kimetsu no Yaiba*, [https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/es/wiki/Nezuko\\_Kamado](https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/es/wiki/Nezuko_Kamado)

#### 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Pre- producción:

Este proyecto comenzó con la creación de autorretratos fotográficos. Estas fotografías ayudan a tomar referencia de las proporciones del cuerpo, son un apoyo visual. Tras ser tomadas y puestas en Procreate, son modificadas, cambiando el color y saturación.

Las ocho ilustraciones se han creado con la herramienta Ipad y el Software Procreate, a una resolución de 300 PPP, en modo de color RGB ya que tienen como finalidad verse en una pantalla. Todas tuvieron en común que se iniciaron sobre un fondo gris medio para poder tener control sobre las escala de luminosidad y saturación de cada diseño.

##### 1ra. Ilustración: Frustración

- Tomar una fotografía autorretrato y cuatro fotografías más de mis manos.
- Unirlas en un fotomontaje en procreate y quitarle saturación.
- Primeras manchas generales con el pincel *Old Beach* en Procreate.
- Pequeños detalles que enriquecen la ilustración.

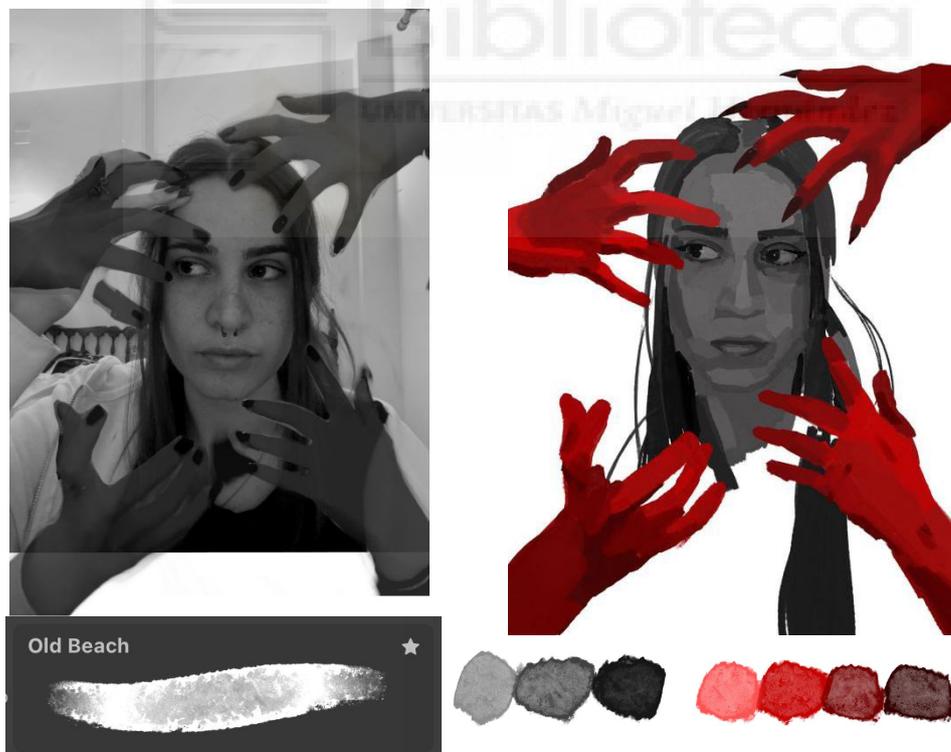


Fig.6. Proceso creación personaje 1. paleta y pincel.

### 2da. Hela

- Abocetar primeras líneas de encaje con el pincel.
- Contornear con el pincel utilizando el grosor de la línea en algunos lugares específicos para marcar volumen, profundidad y oscuridad.
- Pintar con colores planos cada zona y añadir luces y sombras bloqueadas.

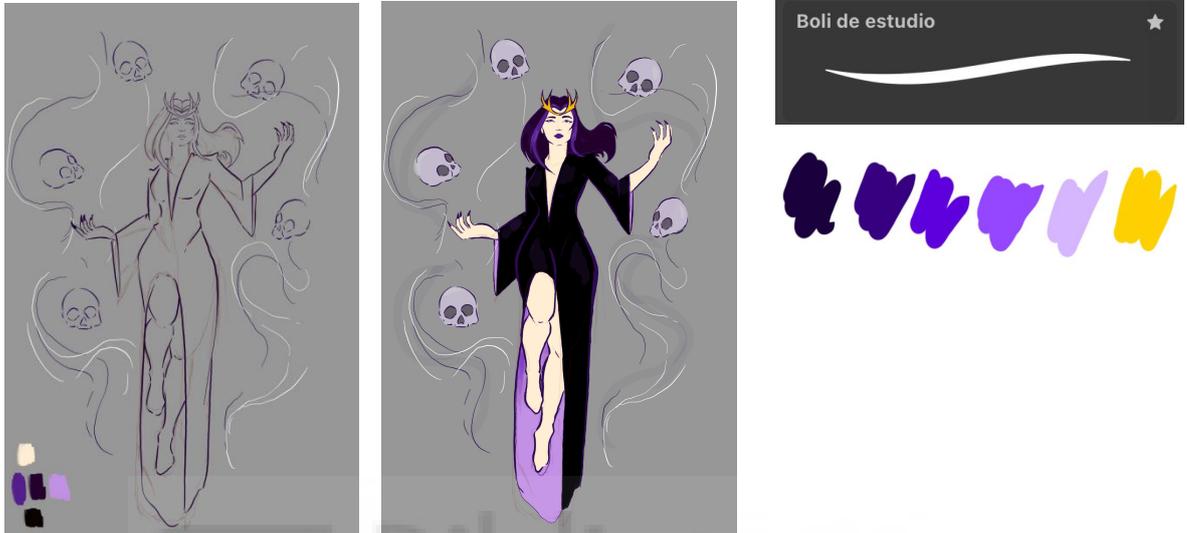


Fig.9. Proceso de creación del personaje 2. Boceto, primeras manchas y pincel.

### 3era:

- Abocetar en un papel con un lápiz de grafito 4B, retintar con rotulador calibrado de 0,4 mm.
- Escanear y llevar a Procreate, bajar opacidad y realizar línea con el pincel *Boli de estudio*.
- En una capa inferior añadir color, con tonos planos y el mismo pincel que el paso anterior.



Fig.10. Proceso creación personaje 3. paleta y pincel.

#### 4ta. Ilustración: BRUJA NÓRDICA

-Abocetar con el pincel *Peppermint* primeras líneas la anatomía del personaje, entorno y círculo de runas.

-Combinando tintas planas con distintos grados de opacidad, se genera una primera mancha que gana profundidad.

-Añadir humo, niebla y nubes para generar una atmósfera que ayude al personaje a integrarse con el entorno.

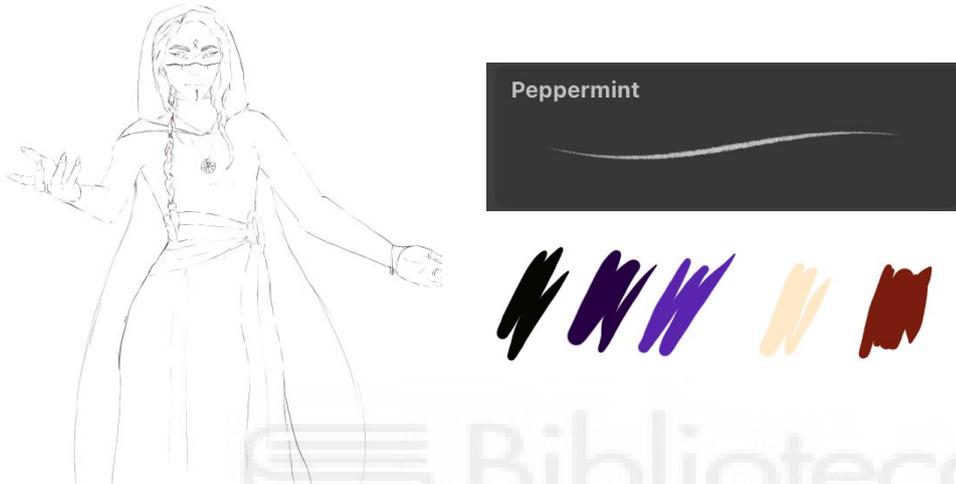


Fig.11. Proceso creación personaje 4. Paleta y pincel.

#### 5ta Ilustración: ELFA RETRATO

-Tomar una foto retrato.

-Realizar boceto con el pincel *Peppermint*.

-Con el pincel *Old Beach* añadir color, de esta forma la textura y el color se agregan a la vez.

- Ir reduciendo el pincel a medida que se van añadiendo los detalles del rostro.

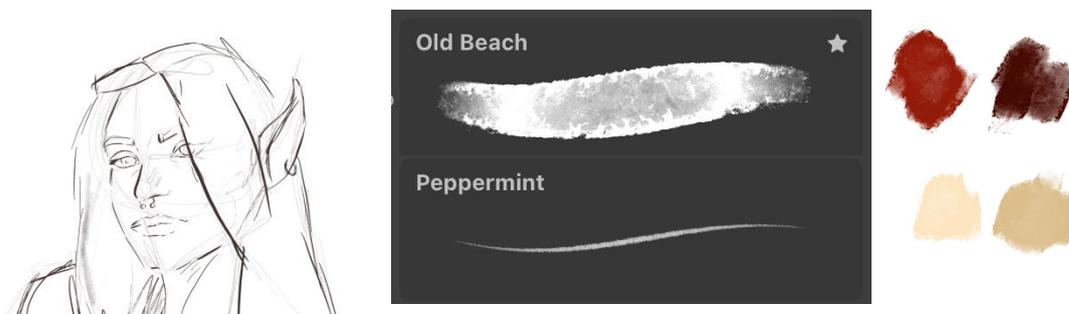


Fig.12. Proceso creación personaje 5. paleta y pincel.

### 6ta: ELFA

-Empezar a marcar con formas geométricas donde corresponden las proporciones anatómicas con el pincel *Peppermint*.

-Añadir color con el Pincel plano a un 75% de opacidad para que cada mancha se fusionen entre sí.

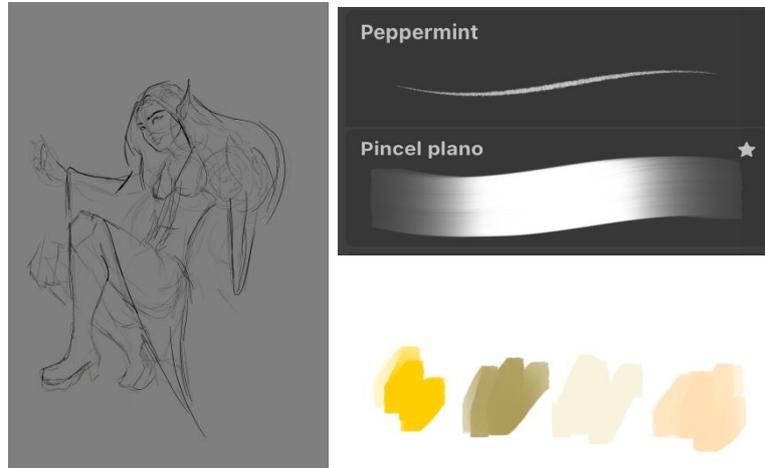


Fig.13. Proceso creación personaje 6. paleta y pincel.

### 7ta: SIRENA

-Tomar foto retrato.

- Con modos de color de Procreate modificar el color hasta llegar a una paleta en tonos verdes azulados, dar contraste y oscurecer el fondo.

- Delinear con pincel *Boli estudio* y realizar manchas grandes para marcar las zonas con el Pincel plano.

-Crear nueva capa para añadir detalles, integrar estos detalles con la herramienta dedo.

-Agregar textura con el pincel *Old Beach*.



Fig.14. Proceso creación personaje 7. paleta y pincel

### 8va.: ONI

-Tomar tres retratos, cada uno de ellos mirando hacia un sitio distintos, es decir, uno frontal, mirando fijamente a cámara, uno de perfil derecho y el tercero de perfil izquierdo.

-Adjuntar fotografías en Procreate, mediante modos de fusión juntan las cabezas que miran a la izquierda y derecha al cuerpo frontal.

-Delinear a mano alzada proporciones humanas con el pincel *Peppermint*.

-Con la referencia al lado de las proporciones anatómicas de la serie de anime japonesa, modificar las proporciones humanas a esta.

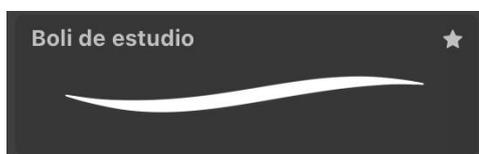


Fig.15. Proceso creación personaje 8. paleta y pincel.

## 5. RESULTADOS

Este proyecto, en términos generales ha sido satisfactorio porque he desarrollado mis habilidades técnicas, a la vez que he experimentado en el campo de la ilustración de personajes 2D, un campo al que pretendo acceder a nivel profesional.

Así mismo, he ampliado técnicamente mis conocimientos sobre la herramienta Ipad y el Software Procreate.

Fundamentalmente, considero importante haber sido capaz de adentrarme en la búsqueda y creación de mundos de la alta fantasía a través del dibujo y la ilustración.

La evolución y habilidades aprendidas en los estudios de grado en Bellas Artes han sido puestas en práctica y reforzadas por este proyecto, por tanto también ha habido una evolución notoria en mis dibujos digitales, en el tratamiento de la línea y la composición. He ampliado y puesto en práctica mis conocimientos de anatomía y la recreación de mundos imaginarios.

### 5.1 Ilustraciones



Fig.16. Ana Ruiz, *Frustración*. (2023) Ilustración digital, Ipad Procreate.



Fig.17. Ana Ruiz, *HELA*.(2023) Ilustración digital, Ipad Procreate.



Fig.15. *Humana Increíble*, Ana Ruiz,. (2023) Ilustración digital, Ipad Procreate.



Fig.18. Ana Ruiz, *Bruja Nórdica*. (2023)  
Ilustración digital, Ipad Procreate.

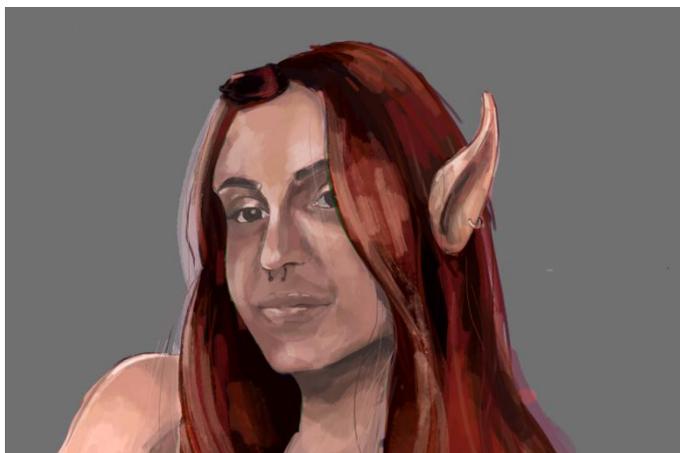


Fig.19. Ana Ruiz, *Retrato élfico*. (2023) Ilustración digital, Ipad Procreate.



Fig.20. Ana Ruiz, *Elfa*. (2023) Ilustración digital, Ipad Procreate.

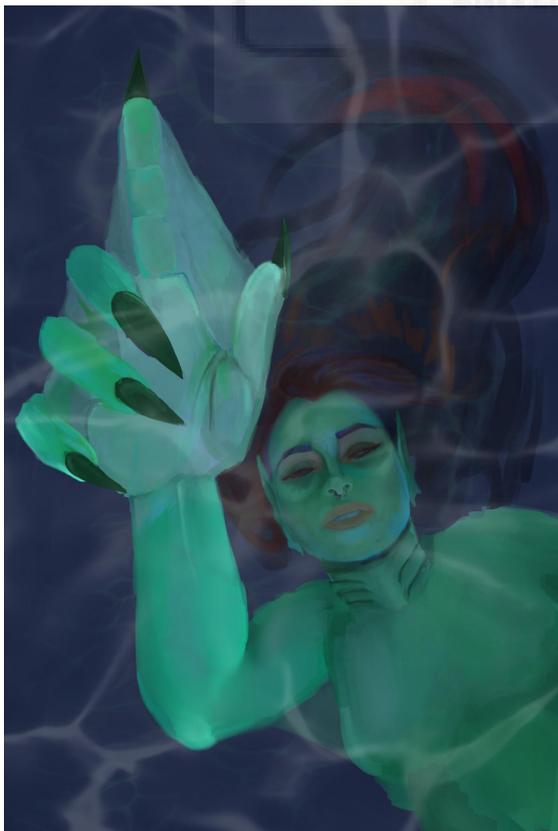


Fig.21. Ana Ruiz, *Sirena*. (2023) Ilustración digital, Ipad Procreate.

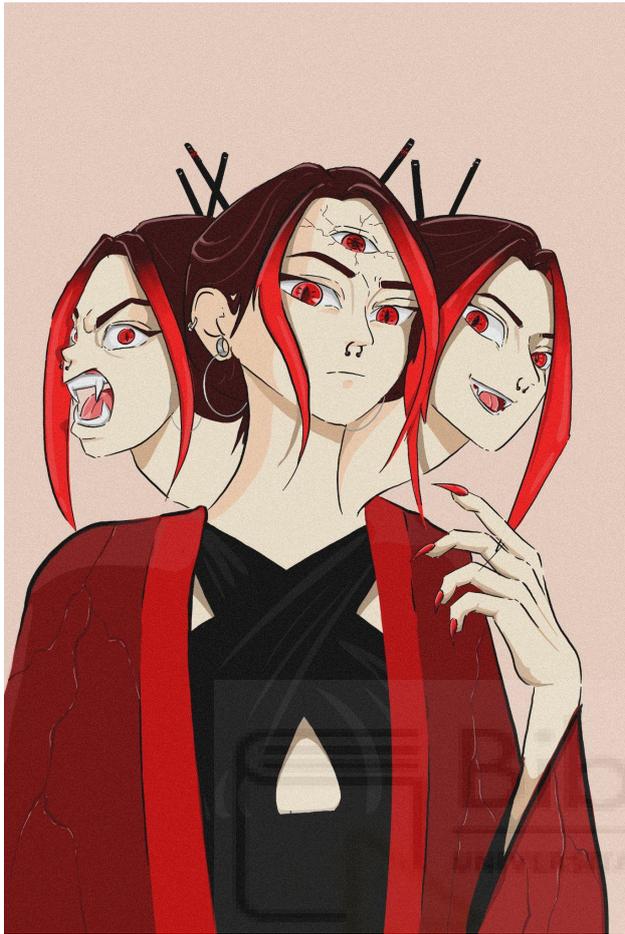


Fig.22. Ana Ruiz, *Oni*. (2023) Ilustración digital, Ipad Procreate.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

- Barcsay, J. (2004). *Anatomía Artística del cuerpo humano*. Barcelona: Idea Books, S. A.
- Bornay, E. (1992) *HISTORIA UNIVERSAL DEL ARTE*. El siglo XIX. Madrid: Planeta
- Cámara, S. (2004). *El dibujo animado*. Barcelona: Parramón Ediciones, S. A.
- García, R. (2000). *La Magia del Dibujo Animado*. Alicante: Edicions De Ponent.
- Di Masso, G. (2003) *Curso completo de animación*. Barcelona: Editorial Acanto, S. A.
- Eisner, W. (1998). *LA NARRACIÓN GRÁFICA*. Barcelona: NORMA editorial.

### MANUALES Y DICCIONARIOS

- Grand, J y Tiner, J. *Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia-ficción y fantasía*. (2000). Editorial Celeste
- Cirlot, J.E. *Diccionario de símbolos*. (1997) SIRUELA

### REFERENCIAS TOMADAS DE INTERNET

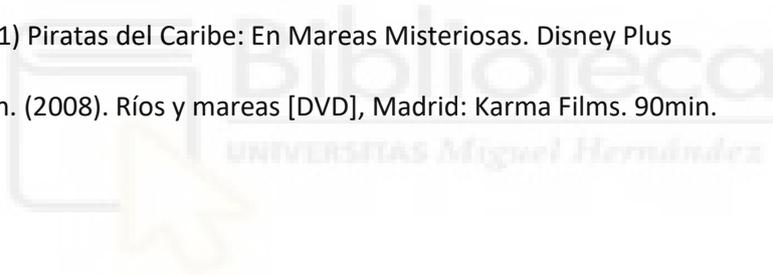
- Bozal, V. *Pinturas negras [Goya]*. (s.f) [en línea] URL: <https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/pinturas-negras-goya/3ac8fe0b-3dd9-4dcd-b1e1-a21877cc8163> [última consulta: 13/05/2023]
- El Círculo Rúnico. (2018) [en línea] URL: <https://runasvikingas.wordpress.com/2018/08/30/el-circulo-runico/> [última consulta: 23/05/2023]
- Europa Press Cultura. (2017) “*Los verdaderos orígenes de Wonder Woman*” [en línea] URL: <https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-verdaderos-origenes-wonder-woman-20170719112915.html> [última consulta: 22/05/2023]
- Guillén, M.. (2022). “*Vikingos: Valhalla*”. [en línea] URL: <https://cuatrobastardos.com/2022/02/28/review-vikings-valhalla/> [última consulta: 23/05/2023]
- Monje, P. (2017) “*Wonder Woman orígenes y volumen 1*” [en línea] URL: <https://www.zonanegativa.com/wonder-woman-volumenes-1-2/> [última consulta: 22/05/2023]
- Olascoaga Andrés. (2021). “*¿Quiénes fueron las mujeres responsables del origen de Wonder Woman?*” [en línea] URL: <https://www.muyinteresante.com.mx/historia/wonder-woman-origen-elizabeth-holloway-olive-byrne/> [última consulta: 22/05/2023]

-Temas Powerpoint y Comentarios de obra. (s.f) “Goya. Saturno devorando a su hijo” [en línea] URL: [https://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com/p/blog-page\\_914.html](https://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com/p/blog-page_914.html) [última consulta: 13/05/2023]

-Tolkienpedia.(s.f) “Elfos” [En línea] URL: <https://esdla.fandom.com/wiki/Elfos> [última consulta: 17/05/2023]

#### Referencias audiovisuales:

- Gotouge, K. (2019) Kimetsu No Yaiba. Crunchyroll
- Hirst, M. (2013), Vikingos. Netflix
- Hirst, M. (2022), Vikingos Valhalla. Netflix
- J. R. R. Tolkien. (2001), *El Señor de los Anillos*. HBO Entertainment
- J. R. R. Tolkien. (2002), *El Señor de los Anillos: las dos torres*. HBO Entertainment
- J. R. R. Tolkien. (2003), *El Señor de los Anillos: el retorno del Rey*. HBO Entertainment
- Marshall, R. (2011) Piratas del Caribe: En Mareas Misteriosas. Disney Plus
- Riedelsheimer, Th. (2008). Ríos y mareas [DVD], Madrid: Karma Films. 90min.



## 7. ANEXO

Adjunto imágenes finales de las ocho ilustraciones ampliadas para poder apreciar los detalles de cada una de ellas y la calidad de estas mismas.



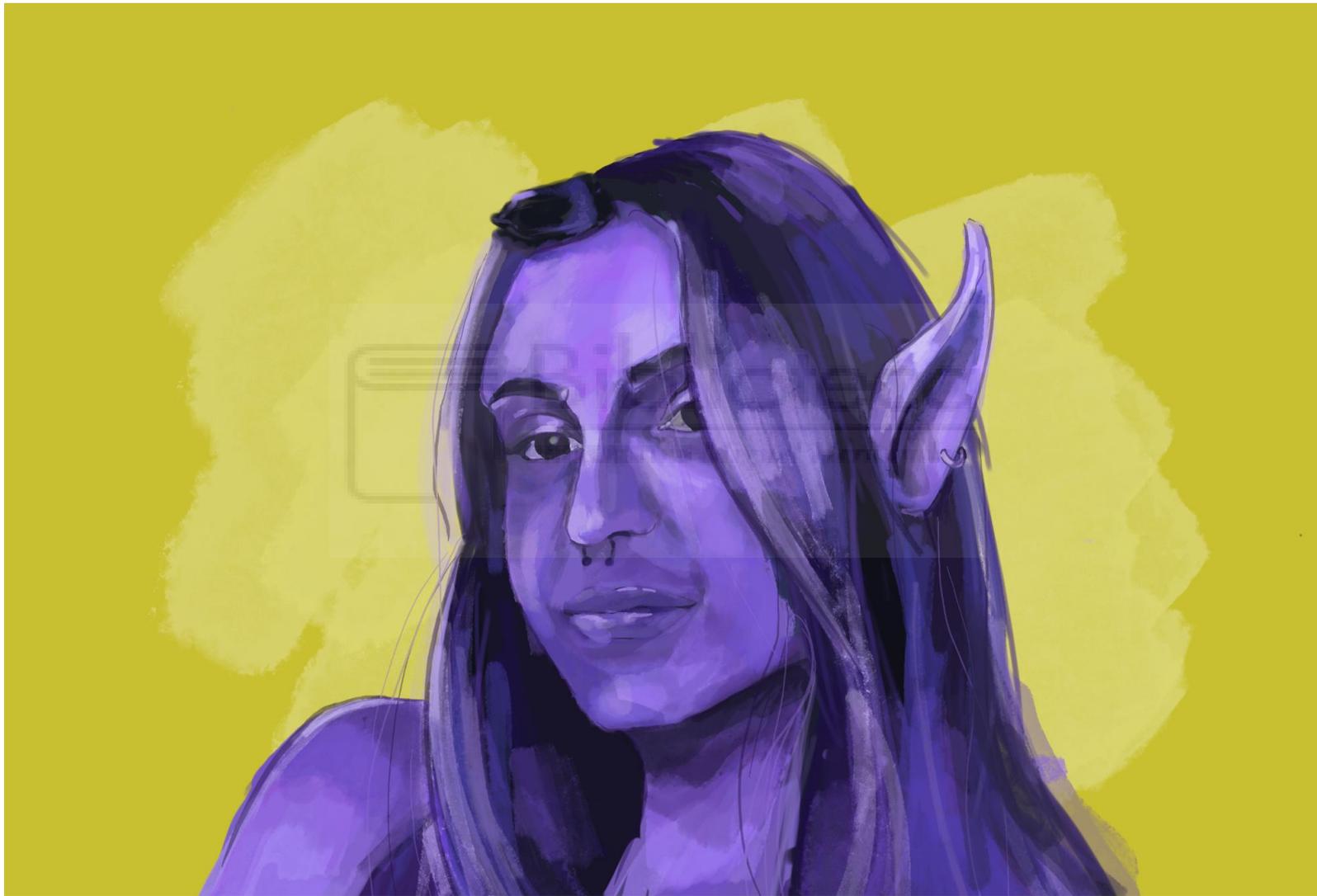








Biblioteca  
UNIVERSITAS Miguel Hernández









Adjunto antecedentes de ilustraciones realizadas con mi tutora Amparo Alepuz para la asignatura de ilustración de 3º de grado en Bellas Artes, estos antecedentes fueron realizados para un trabajo de temática Alter Ego. Este TFG ha sido una continuidad que me pareció altamente interesante ya que está en la línea profesional que pretendo seguir en mis futuros proyectos artísticos.



Fig.23. Ana Ruiz, *Tiefling*. (2022) Ilustración digital, Ipad Procreate.

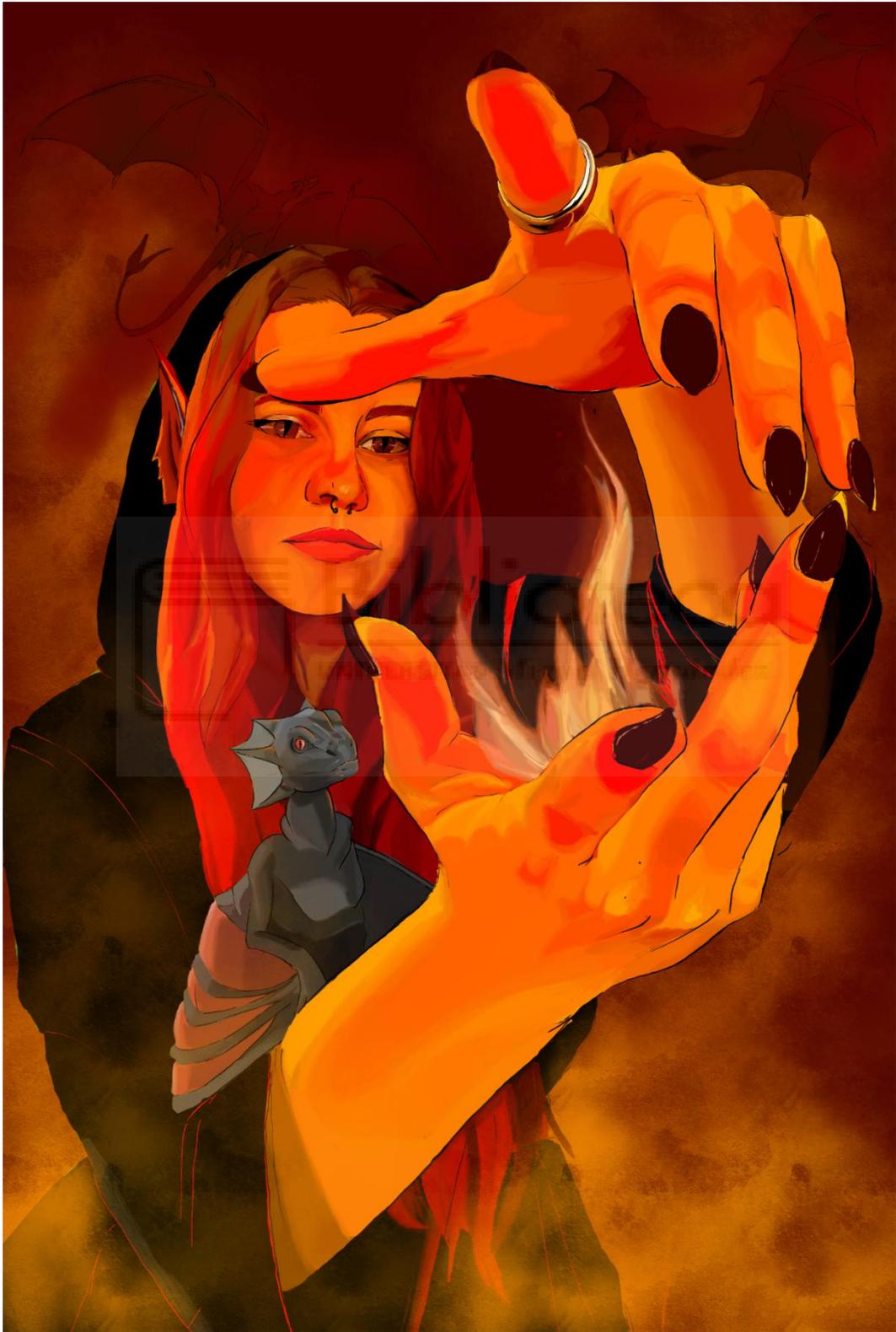


Fig.24. Ana Ruiz, *Elemental de fuego*. (2022) Ilustración digital, Ipad Procreate.



Fig.25. Ana Ruiz, *Druida*. (2022) Ilustración digital, Ipad Procreate.

