

# LA DUNSV DE LAS SOMBRAS

Diseño de un mundo de fantasía épica  
para un libro de concept art

Adriana Llácer Reig



Biblioteca  
UNIVERSITAT Miquel Hernández

**TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS  
ARTES**

2024-2025

**MENCIÓN**

Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO**

TÍTULO: La danza de las sombras. Diseño de un mundo de fantasía épica para un libro de *concept art*.

**ESTUDIANTE**

Llácer Reig, Adriana

**TUTOR/A**

Torrecilla, Elia

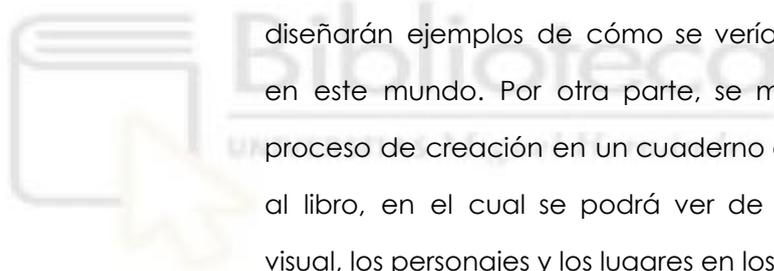


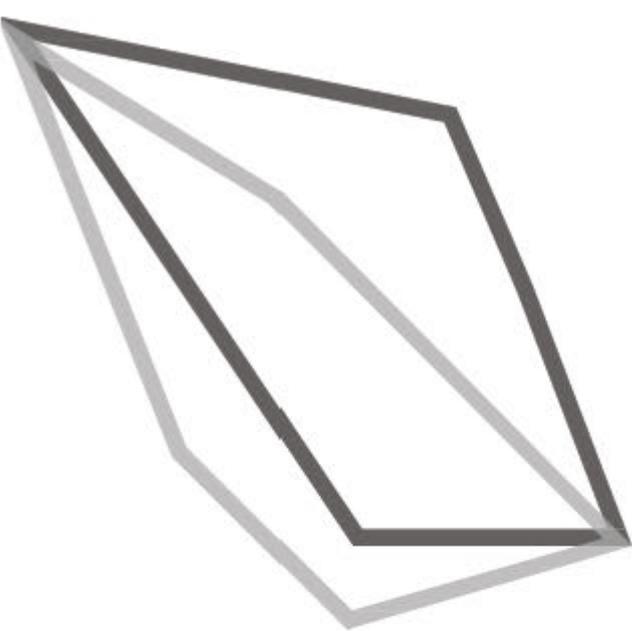
## **PALABRAS CLAVE**

Ilustración digital, diseño de personajes, *concept art*, fantasía, *artbook*

## **RESUMEN**

El Trabajo Final de Grado consiste en el desarrollo de un libro de literatura fantástica titulado: La danza de las sombras, el *concept art* de los personajes y escenarios que aparecen, y la maquetación del *concept art* en un cuaderno que acompaña al libro, en el cual se mostrará el proceso de diseño y creación de los personajes y entornos. Por una parte, desarrollaremos una historia en un mundo de fantasía, diseñaremos los tres personajes principales que aparecen, y también se diseñarán ejemplos de cómo se verían los escenarios en este mundo. Por otra parte, se maqueta todo el proceso de creación en un cuaderno complementario al libro, en el cual se podrá ver de manera clara y visual, los personajes y los lugares en los que viven.





## ÍNDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.....	4
2. REFERENTES.....	6
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	11
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	12
5. RESULTADOS.....	25
6. BIBLIOGRAFÍA.....	35



# 1.PROPUUESTA Y OBJETIVOS

## 1.1 Propuesta

A partir de un libro literario<sup>1</sup> se plantea la creación y el desarrollo, mediante la ilustración digital, en el proceso de conceptualización de tres personajes, así como de tres escenarios en los que se ubicará la historia y la utilería perteneciente a cada personaje

El proyecto tiene como finalidad el diseño de personajes y escenarios del mundo de fantasía y la creación de un cuaderno complementario a un libro de literatura fantástica. Debido a las limitaciones temporales de la propuesta del Trabajo de Final de Grado hemos decidido realizar solamente el desarrollo visual de los personajes, los entornos, y mostrar una simulación de lo que sería el resultado final del cuaderno.

El tipo de fantasía planteado gira en torno a la fantasía alta y a la fantasía épica. Por una parte la fantasía alta se caracteriza por ser un subgénero fantástico que se distingue por su ambientación en un mundo imaginario y diferente al nuestro, en el que aparecen elementos mágicos y sobrenaturales (Paris, 2020). A menudo las historias suelen tener temas épicos como la lucha entre el bien y el mal. Por otra parte, la fantasía épica se caracteriza porque en el mundo existe un problema trascendental, como por ejemplo una guerra entre reinos. (Paris, 2020).

Este universo del que somos autoras trata sobre un mundo en el que conviven tres criaturas, en tres reinos diferentes, los cuales dos de ellos han entrado en guerra, debido a que nuestra antagonista, Seesha, quiere alcanzar cada uno de los artefactos pertenecientes a cada reino, para conseguir el poder absoluto sobre el mundo. Nuestra protagonista, la Nimeryel, deberá conseguirlos para que la especie enemiga no haga el mal con los objetos.

El desarrollo de este proyecto se ha llevado a cabo con medios digitales, utilizando para el diseño de los escenarios técnicas como el *collage* para la generación de *thumbnails*. Respecto a la creación de personajes se ha utilizado un método que consiste en juntar diferentes personajes para la creación de los mismos, de manera aleatoria a través de la suma de rasgos de diferentes personajes para dar lugar a uno nuevo. También hemos puesto en práctica los conocimientos sobre composición y teoría del color adquiridos de la consulta de diferentes libros de ilustración digital (VV.AA, 2023), y hemos llevado a cabo una consulta bibliográfica sobre la falta de elementos visuales en libros de literatura fantástica, como de los que hablaremos a continuación. En esta consulta hemos detectado

---

<sup>1</sup> Se trata de un libro imaginario a partir del cual se plantea este trabajo.

una carencia de elementos visuales, encontrando así un hueco donde podemos realizar nuestro aporte.

Un ejemplo lo encontramos en libros de referencia como *Acotar* (Maas, 2015-2025) o *Alas de sangre* (Yarros, 2023), los cuales son libros de literatura fantástica pero que sin embargo no incluyen una documentación visual.



Figs. 1 y 2. Portadas de la saga, *Acotar* (Maas, 2015-2025) (izq.) y Portadas de la saga *Alas de sangre* (Yarros, 2023-2025).

## 1.2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es:

- Crear diferentes personajes y entornos para la maquetación de un cuaderno complementario a un libro de fantasía, en el que se explica el proceso de creación de los personajes y los entornos. Esto se combina con elementos gráficos para una mayor comprensión de la historia y de las características de los elementos que aparecen en ella.

Los objetivos específicos son:

- Diseñar un mundo de fantasía a partir del cual desarrollar un libro de *concept art* y de literatura fantástica.
- Crear un mundo desde cero a partir de la imaginación y de la mezcla de personajes, prestando especial atención al proceso.
- Adquirir experiencia y conocimientos en el campo de la ilustración fantástica y el *concept art*, aprovechando para experimentar con diferentes técnicas y enfoques creativos.

- Explorar cómo han narrado y creado historias los autores de los universos de fantasía tradicionales, de manera que esto pueda aplicarse en este proyecto.
- Explorar el diseño y la maquetación en el ámbito de los libros de *concept art*.

## 2. REFERENTES

En el caso de este proyecto encontramos dos tipos de referentes: los referentes que se han tenido en cuenta para la creación y diseño de personajes y utilería; y los referentes que nos han servido en la fase de la maquetación del cuaderno.

### 2.1 REFERENTES FORMALES DE *CONCEPT ART*

#### *League of legends*

El *League of Legends* es un videojuego MOBA (Videojuego multijugador de arena de batalla lanzado al mercado el año 2009). Este videojuego tiene toda una compleja historia detrás de los personajes, de los cuales se ha desarrollado un universo y una historia para cada región y personaje. Para nuestro proyecto, ha sido de gran ayuda observar de qué manera diseñan los personajes y entornos, cómo utilizan los colores, las formas y las composiciones. Generalmente, nos ha sido de gran ayuda a la hora de diseñar tanto personajes, como entornos, y hasta la utilería.

La empresa de Riot Games y la empresa de Fortiche, participaron en la creación de la serie *Arcane*, la cual también ha sido de mucha inspiración para el arte conceptual de entornos, personajes y utilería. Además, hace unos meses publicaron un libro en el que explican todo el proceso de creación de la serie (Vicentelli, 2024) y ha sido de gran ayuda en el proceso del proyecto, del cual hablaremos más tarde en el apartado de referentes de maquetación.



Fig. 3. League of legends, *Visiones de Aguas Estancadas*, fecha desconocida, ilustración digital. Fuente: League of Legends<sup>2</sup>

<sup>2</sup> [https://universe.leagueoflegends.com/es\\_ES/region/bilgewater/?mv=image-gallery](https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/region/bilgewater/?mv=image-gallery)



Fig. 4. *League of Legends*, *Gente de Jonia*. Fecha desconocida. Ilustración digital. Fuente: *League of Legends*.<sup>3</sup>

### Lois van Baarle (Loish)

Loish (Países Bajos, 1985), es una artista digital que generalmente se dedica a la creación de personajes, en su mayoría mujeres. Tiene un estilo muy característico a la hora de dibujar y también a la hora de utilizar el color en sus obras. Los personajes que diseña, siempre muestran mucha fluidez, y el uso del color en cada obra y en cada personaje para expresar una o varias emociones es muy bien utilizado. En este caso, para el proyecto nos ha servido de gran ayuda observar las poses que utiliza en los personajes, ya que parece que tengan vida propia debido a que son poses muy orgánicas, y esto nos ha ayudado en la realización de la ilustración de Nymriel en la que aparece con el arco.



Figs. 5 y 6. Lois van Baarle, *Dryad* (2022) (izq.) y *Glare* (2024) (dcha.) Ilustración digital. Fuente: Loish.net.<sup>45</sup>

<sup>3</sup> [https://universe.leagueoflegends.com/es\\_ES/region/ionia/?mv=image-gallery-2](https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/region/ionia/?mv=image-gallery-2)

<sup>4</sup> <https://loish.net/project/dryad/>

<sup>5</sup> <https://loish.net/project/glare-2/>

## Jeremy Fenske

Es un ilustrador estadounidense y *concept artist* que ha trabajado para Squanch games, una empresa que desarrolla videojuegos. Se dedica concretamente al diseño de escenarios, por lo tanto es de gran ayuda para nuestro trabajo analizar su obra y ver de qué manera crea cada ilustración teniendo en cuenta composición, luz y color. Sus ilustraciones siempre siguen las reglas básicas a la hora de crear composiciones interesantes, como la regla de los tres tercios, un horizonte no centrado, etc. Además, los colores y las luces también los utiliza de una manera muy interesante para crear una atmósfera en la composición.



Fig. 7. Jeremy Fenske, *Looong neck Llama rider*. (2024) Ilustración digital. Fuente: Instagram.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> [https://www.instagram.com/p/C9Kg5d6OtPR/?img\\_index=3](https://www.instagram.com/p/C9Kg5d6OtPR/?img_index=3)

## 2.1 REFERENTES FORMALES EN EL DISEÑO EDITORIAL

### El libro: *La creación y el arte de ARCANÉ* (2024)

Es un libro del *concept art* de la serie *ARCANE* (Vicentelli, 2024), una serie animada ambientada en el videojuego *League of Legends*. En este libro, se muestra todo el proceso que se hizo para la creación de la serie, desde el diseño y rediseño de personajes ya existentes en el videojuego, hasta la creación de la banda sonora. Es un gran referente en cuanto a la maquetación debido a la gran personalidad que tiene el libro, porque este parece escrito por uno de los personajes más emblemáticos de la serie y del videojuego.



Fig. 8. Pág. 138-139 del libro de *La creación y el arte de ARCANÉ*. Fuente: (Vicentelli, 2024).

Como se puede ver en las Fig. 7, 8 y 9 la maquetación de este libro tiene un estilo muy dinámico, estilo collage, además, utilizan una tipografía con mucha personalidad, la cual pertenece a un personaje de la serie. Además, la paleta de colores escogida en este libro, es muy característica del personaje que se presenta en cada página.

## El libro: *Crea personajes con estilo...* (2024)

Este es un libro en el que los ilustradores explican (VV.AA, 2024) paso a paso cómo diseñar personajes, y nos ha parecido interesante incluirlo debido a que este proyecto es un cuaderno de “él como se hizo” de los personajes de un libro de fantasía. En este hay diferentes apartados y explicaciones las cuales se cogieron como referencias para poder crear las páginas del cuaderno.



Fig. 9 y 10. Pp.182-183 (izq.) y pp. 196-197 (dcha.) del libro de *Crea personajes con estilo...* Fuente: (VV.AA, 2024)

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

A la hora de plantear nuestro Trabajo Final de Grado, teníamos claro que queríamos hacer algo nuevo y poco común, aprovechando los conocimientos adquiridos durante el grado.

La literatura fantástica es algo que a día de hoy está muy vigente debido a libros como la saga *Trono de cristal*, de la autora Sarah J. Maas (2012-2018), o la saga de *Alas de sangre* de Rebecca Yarros (2023-2025). Estos libros a menudo contienen descripciones de personajes, criaturas o escenarios que a veces la gente no consigue imaginarse de manera completa, por tanto, este proyecto aporta algo nuevo a este género literario como es la fantasía. En este proyecto nos inventamos una historia de fantasía con sus correspondientes reinos y personajes; se diseñaron todos los personajes y escenarios que aparecen en la historia. Además con este material, se mostrará una visualización de cómo se verían algunas páginas con este material maquetado en un cuaderno complementario al libro.

De este modo, con este proyecto aportamos algo nuevo a los lectores para que puedan tener referencias más exactas a los personajes y escenarios que se describen, y por tanto tener una mejor experiencia a la hora de leer la historia.

#### 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para este proyecto se propuso la creación de unos escenarios, personajes y utilería que ayudarán a definir visualmente el universo creado para la historia. Para ello hemos seguido los siguientes pasos:

##### Fase 1 \_ Documentación:

En este punto, hicimos una búsqueda para ver si había algo que se pareciera un poco al tipo de cuaderno que queríamos crear, y vimos que sí existen muchos libros de *concept art* de series y películas. En este sentido, encontramos libros como:



Fig. 11 y 12. Portada del libro, *La creación y el arte de ARCANÉ* (Vicentelli, 2024) (izq.) y portada del libro, *Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Movie* (Zahed y Sony Pictures, 2023) (dcha.)

En estos libros se explica todo el proceso de diseño de personajes y fondos, pero cuando hablamos de libros de *concept art* sobre libros de lectura, no encontramos nada más allá de *fanarts*, que son aquellas obras basadas en este caso en personajes previamente diseñados por alguien, que son creados por un tercero.

El formato para los libros de *concept art* suelen presentar amplias dimensiones, normalmente 22,86 x 30,48 cm; ya que abarcan mucho contenido. Sin embargo, la idea para el cuaderno de nuestro proyecto es algo mucho más reducido, de 12,5 x 18 cm. Esto es debido a que además de servir de guía para los lectores, puede servir como una guía para los artistas o el público en general que esté interesada en el *concept art*.

## FASE 2\_ Concreción de la idea

Tras el análisis de la estética y la maquetación, empezamos a concretar la historia del mundo y de los personajes, los entornos en los que habitan y las armas que tiene cada reino.

### - **Historia del mundo:**

Se trata de un mundo dividido en tres reinos:

- Reino de Ysbrin
- Reino de Veridia
- Reino de Luitithen

Desde los inicios del mundo, el reino de Ysbrin y el reino de Veridia han tenido una relación hostil, pero nunca han entrado en conflicto bélico gracias a que las Inah, las criaturas que habitan en el reino de Veridia, levantaron muros para separar los territorios y mantener la paz. En este mundo, cada reino posee un objeto muy poderoso, y juntando los tres pueden pedirse favores inimaginables a los antepasados más poderosos de cada territorio.

Las **lorthe** son las criaturas más inteligentes que habitan en este mundo y su territorio se encuentra al sur este del mundo. Son inteligentes, fuertes y muy hábiles. En este reino se encuentra nuestra protagonista llamada Nymeriel, una de las guerreras más fuertes del reino de Veridia, la cual es enviada por el rey de Veridia en busca de los objetos de los tres reinos, ya que se han enterado de que las akhan están en busca de ellos para hacer el mal.

Las **Akhan** son las criaturas que viven en el reino de Ysbrin, y a este reino pertenece la antagonista de nuestra historia, Ash-la. Estas criaturas son salvajes, fuertes y unas asesinas perfectas. Su territorio se encuentra al norte del mundo, y es donde más frío hace, tanto que es casi inhabitable para cualquier otra criatura del mundo.

Por último, en el reino de Luitithen se encuentran los **Nubar**, criaturas que viven en la oscuridad, son inteligentes, traviesas y muy ágiles. Viven en el sur oeste del mundo, una zona a la cual no llega casi la luz del sol, y que está repleta de flora y fauna bioluminiscente.

En resumen, nuestra protagonista Nymeriel deberá enfrentarse a Ash-la para ver cual de las dos se queda con los objetos y para ver si las akhan conseguirán dominar el mundo o las inah podrán mantener la paz. En este viaje, se encontrarán con los nubar, los cuales jugarán con ellas y con sus mentes para averiguar qué es lo que tramán y así poder unirse al juego.

Como ya se ha mencionado anteriormente, la historia de los personajes y del libro se centra en la fantasía alta y la fantasía épica, por tanto no se ubica en una época en concreto, pero cada uno de los personajes está inspirado en una criatura mitológica, como vienen a ser, la ninfa, el sátiro y el duende.

- **Ninfa:** son criaturas que pertenecen a la mitología griega. La ninfa es un ser que procede de las fuerzas de la naturaleza, un ser inteligente e ingenioso, y solo como bosques, montañas o ríos. (Martín Arias, 2021)
- **Sátiro:** son criaturas pertenecientes a la mitología griega, mitad hombre, mitad carnero, con orejas puntiagudas y cuernos, además de la nariz chata, cola de cabra y pelo. (Cartwright, 2021)
- **Duende:** son criaturas que pertenecen a la mitología nórdica y celta. Se les conoce por ser pequeños, tener orejas puntiagudas y tener una personalidad muy peculiar. (Faster capital, s.f.)

### **FASE 3 \_ *Moodboards* y primeros bocetos**

Antes de empezar a abocetar creamos las historias y los *moodboards* de cada personaje definiendo así su personalidad y sus características físicas. En el caso de los escenarios se crearon solamente los *moodboards*, adaptando cada uno a las características de los personajes y los reinos del libro.

#### **- Las Akhan:**

Las akhan son unas criaturas que se caracterizan por su gran altura y sus extremidades largas, además de sus orejas puntiagudas, las patas de cabra, su piel azul claro y su pelo largo y blanco. Solamente hay hembras, y las criaturas nacen a partir de una montaña sagrada que hay en su reino. En esta montaña, es donde entierran a las que mueren, y a partir de sus almas y sus restos, junto con las rocas y el hielo de la nieve, se crean almas nuevas y nacen otras.

Es una civilización salvaje, viven en cuevas en las montañas, ya que están adaptadas perfectamente al frío. El entorno en el que viven está completamente cubierto de montañas, hielo, rocas y nieve. Se alimentan de los animales que habitan a estas alturas y las cazan con sus propias manos, debido a sus largas garras, o con cuchillos que construyen a partir de dientes o huesos de animales muertos. Se separan en grupos, unas se encargan de cazar, hay otras que se encargan de enseñar a cazar y defenderse a las más jóvenes, y el resto generalmente son las guerreras más fuertes, que siempre están listas en caso de que haya que defenderse de algún peligro externo, y aquí es donde se encuentra nuestra antagonista.

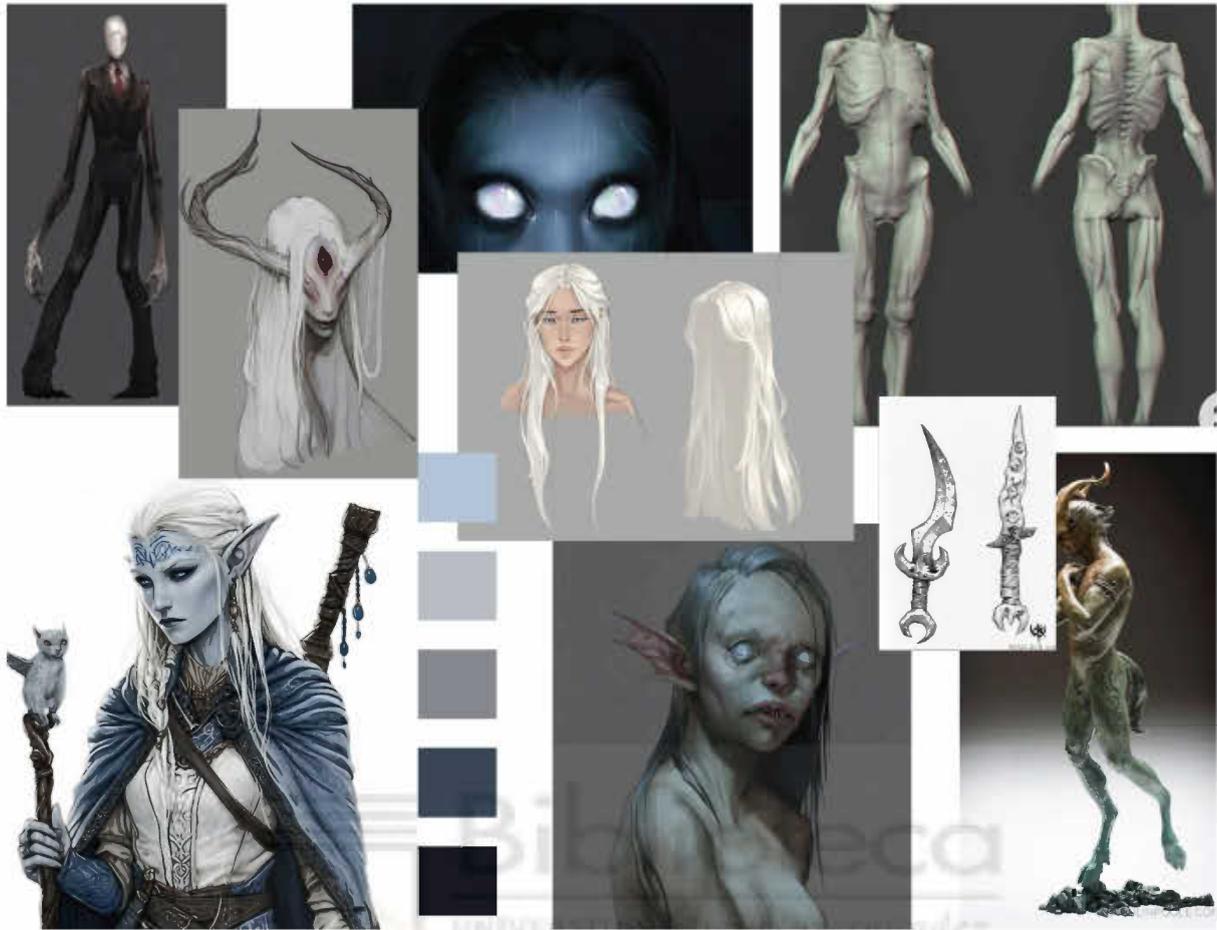


Fig. 13 :Moodboard del personaje antagonista, Ash-la. Fuente: elaboración propia.

Como se puede ver en la Fig. 13, el personaje además de estar inspirado en el sátiro, también está inspirado en *slenderman*, un personaje sobrenatural, que se representa como un humanoide muy delgado y alto, y con extremidades muy largas. Además, podemos ver la inspiración en los elfos por las orejas puntiagudas que tiene el personaje.

### Primeros bocetos

Con este personaje, desde el principio se tuvo muy clara la forma que iba a tener, por tanto fue bastante sencillo encontrar una primera silueta. De todas formas sí que hubo una evolución evidente en cuanto al primer y el último boceto.

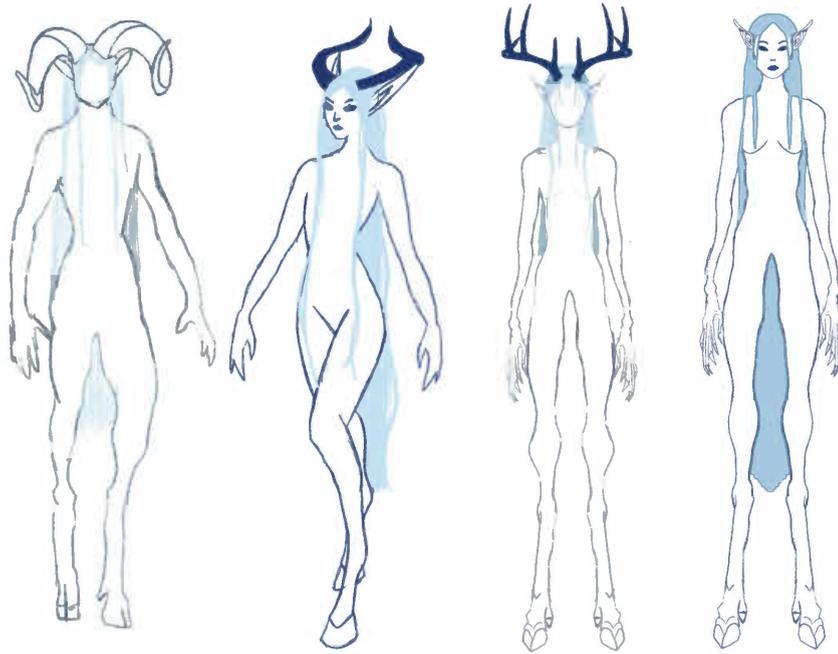


Fig. 14. Primeros bocetos, ordenados en base a cómo evolucionaron de izquierda a derecha. Fuente: autoría propia.

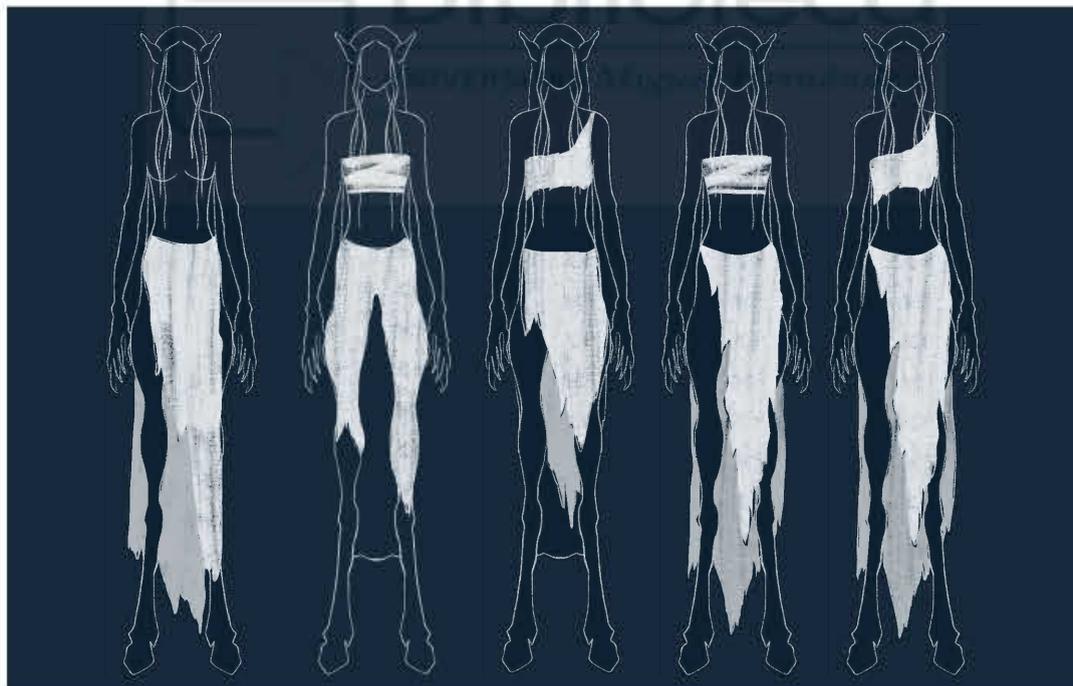


Fig. 15. Pruebas de vestuario, ordenados en base a cómo evolucionaron de izquierda a derecha. Fuente: autoría propia.



Fig. 16. Moodboard del reino de Ysbryn. Fuente: autoría propia.

Para la creación de este escenario, debido a que se tuvo bastante clara la idea del entorno desde el principio, a partir del *moodboard*, se comenzaron a crear imágenes aleatorias con la herramienta lazo en *Procreate*. Como se ve en las figs. 17, 18 y 19, se hicieron varios bocetos de escenario en base a los *moodboard*, a partir de las figs. 17 y 18, se creó la fig. 19 haciendo una combinación de las anteriores



Figs. 17, 18 y 19. Primera composición (izq.), segunda composición (medio), composición creada a partir de las dos anteriores (dcha.). Fuente: autoría propia.

- **Las Iorthe:**

Las Iorthe son unas criaturas que se caracterizan por tener una cara parecida a la de un avatar, con unos ojos grandes y verdes, y cuernos de cabra. Además, en las partes laterales de la cara, se las caracteriza por tener como una especie de musgo y ramas, que les sirve como camuflaje a la hora de cazar. Por último, en el brazo izquierdo y en las piernas, tienen una enredadera que les envuelve las extremidades ayudando también a camuflarse. Son criaturas en las que encontramos tanto machos como hembras, y su civilización es reinada por una familia real, elegida por el pueblo cada 100 años, ya que las ninfas son inmortales en este mundo.

Viven en un territorio caracterizado por sus densos bosques, llenos de musgo, raíces y árboles enormes. Estas viven en los árboles, buscan el árbol más grande del territorio en el que se encuentren y lo convierten en su casa, pero sin destruir nada del bosque, ya que estos son sagrados para las ninfas.

En estas criaturas también encontramos grupos, pero no tan marcados como las Akhan, ya que las Iorthe son más familiares. Encontramos el grupo de las guerreras, en el cual se encuentra nuestra protagonista, estas se entrenan cada día para cazar, pelear y sobrevivir en el bosque, y hay tanto machos como hembras. Por otra parte están las recolectoras, son grupos de ninfas que se encargan de cultivar y recolectar la comida. Y por último encontramos las guardianas del bosque. Estas son menos numerosas, y se encargan de proteger el bosque y las barreras que las protegen de los demás territorios.

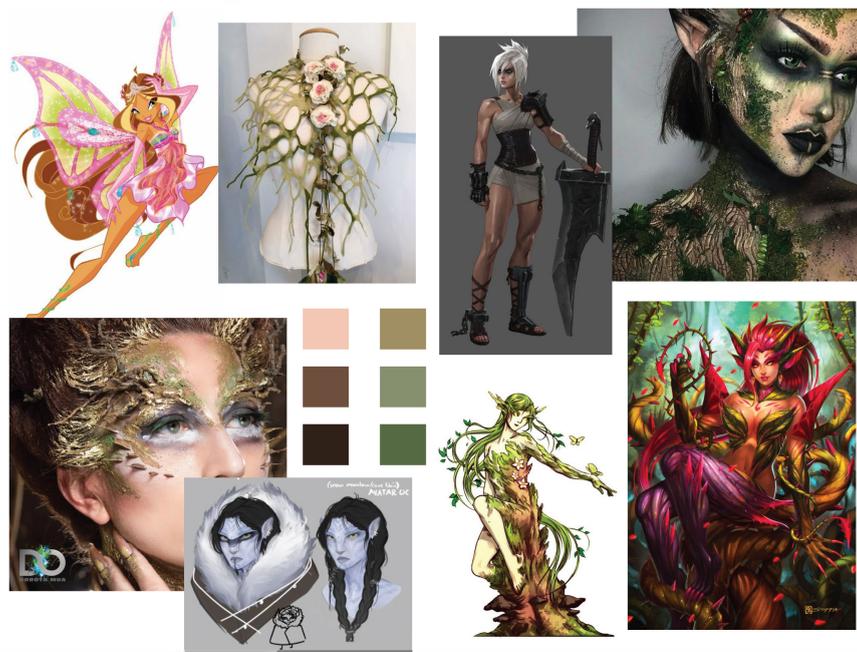


Fig. 20. *Moodboard* del personaje protagonista, Nymeriel. Fuente: autoría propia.

Como se puede ver en la Fig. 20, el personaje además de estar inspirado en la ninfa, también está inspirado en maquillajes y vestuario con temática de naturaleza. Por otra parte, también está inspirado en *Flora*, un personaje de la saga *Winx Club*, y en *Zyra*, un personaje del videojuego *League Of Legends*, el cual ya ha sido mencionado en este trabajo. Ambos personajes, están relacionados con la naturaleza, y sirvieron de inspiración para el vestuario de la “ninfa”.



Fig. 21. Primeros bocetos y pruebas de vestuario, ordenados en base a cómo evolucionaron de izquierda a derecha. Fuente: autoría propia.



Fig. 22. *Moodboard* escenario del reino de Veridia. Fuente: autoría propia.

Para la creación de este escenario, se utilizó una técnica de procedimientos semi-aleatorios, que consiste en la superposición de imágenes, creando un *collage* digital, con el que poder jugar con las luces y las sombras, dando lugar a una composición nueva.

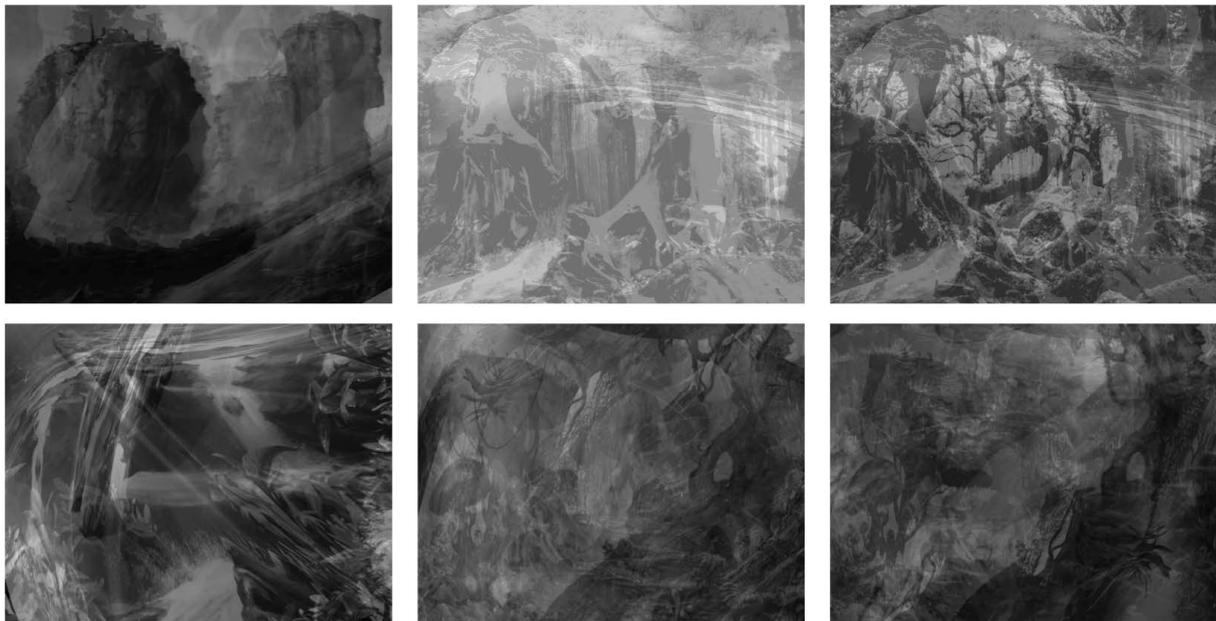


Fig. 23. Grupo de imágenes creadas a partir de procesos semi-aleatorios. Fuente: autoría propia.

Una vez creadas las imágenes aleatorias, el cual consiste en escoger varias imágenes superponerlas y jugar con la opacidad, las luces y las sombras. A partir de este proceso, se escogió la última imagen de la segunda fila de la Fig. 23. para comenzar con el proceso de diseño de escenario. Se comenzó repasando las figuras que se interpretaban, y a partir de eso surgió la composición que se puede ver en la Fig. 24.



Fig. 24. Composición escogida, a partir de los procesos semi-aleatorios, en escala de grises. Fuente: autoría propia.



Como se puede observar en la Fig. 25, el personaje además de estar inspirado en el duende, también está inspirado en criaturas como la rana, la abeja, el mono y la luciérnaga. Por una parte, la inspiración en las ranas es debido al territorio en el que viven, ya que es un territorio en el que abunda la zona de agua de igual manera que la terrestre. La abeja, es debido a la flora que hay en este bosque. Como se ha mencionado anteriormente, viven en un bosque lleno de flores luminiscentes, y estas criaturas son las encargadas de polinizar estas flores, para mantener en orden la biosfera del bosque. Por otra parte, el mono sirvió de inspiración, debido a que al ser bosques densos y de gran altitud, el nubar debía poder moverse también por los árboles y ser ágil, y se le añadió una cola. Por último, la luciérnaga es conocida por dar luz por sí misma, por lo tanto debido a la oscuridad del bosque, se le añadió a la criatura, en las puntas de los dedos y de la cola, una bolita brillante para iluminar en zonas más oscuras.

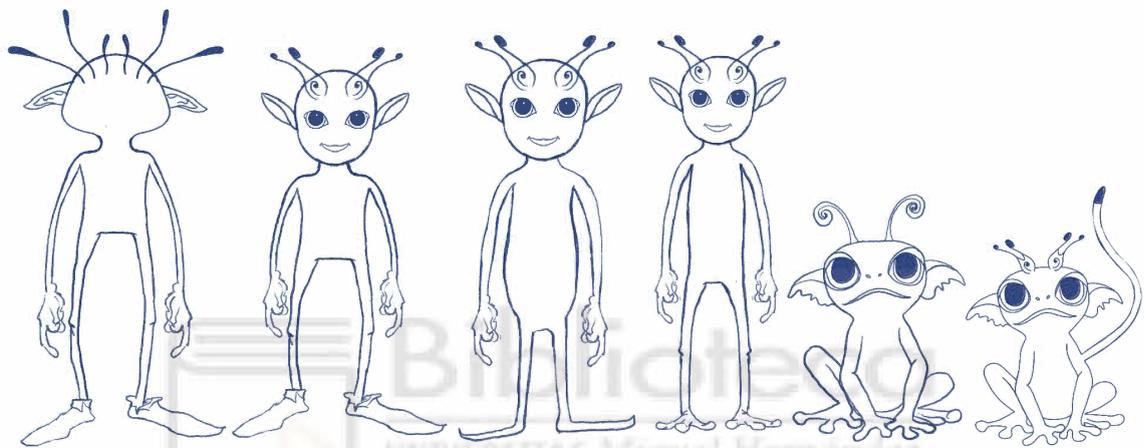


Fig. 26. Primeros bocetos, ordenados en base a cómo evolucionaron de izquierda a derecha. Fuente: autoría propia.

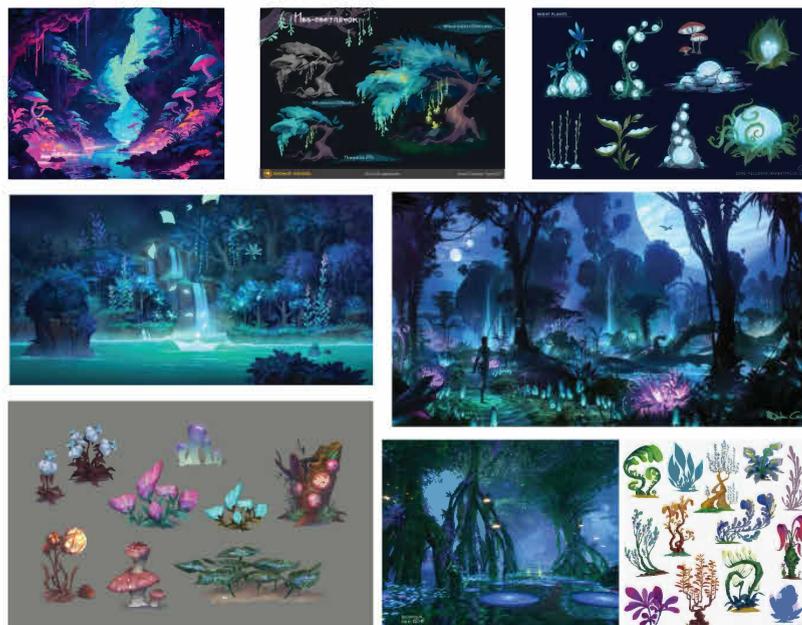


Fig. 27. Moodboard del reino de Luitithen. Fuente: autoría propia.

Para el diseño de este escenario también se utilizó la técnica de procedimientos semi-aleatorios, que consiste en la superposición de imágenes, creando un *collage* digital, con el que poder jugar con las luces y las sombras, dando lugar a una composición nueva.

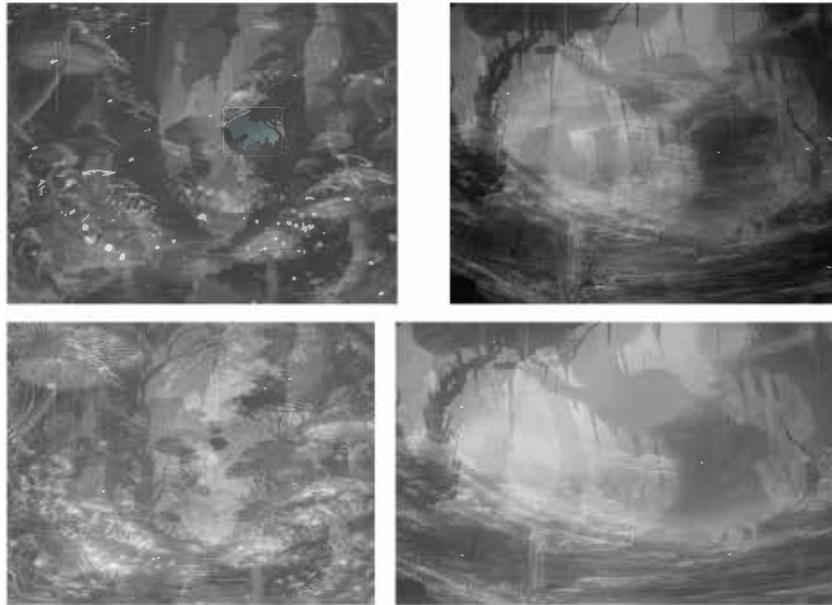
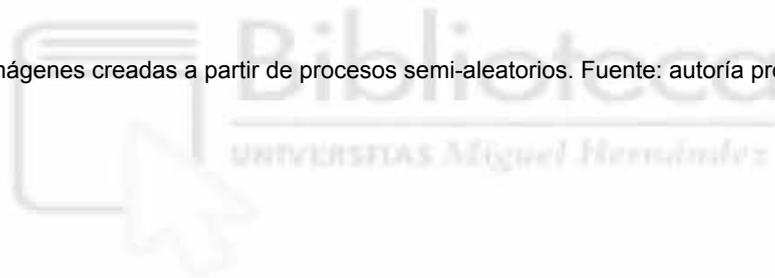


Fig. 28. Grupo de imágenes creadas a partir de procesos semi-aleatorios. Fuente: autoría propia.



#### FASE 4\_ Pruebas de color y variaciones



Fig. 29. Pruebas de color de Ash-la, ordenados en base a cómo evolucionaron de izquierda a derecha. Fuente: autoría propia.

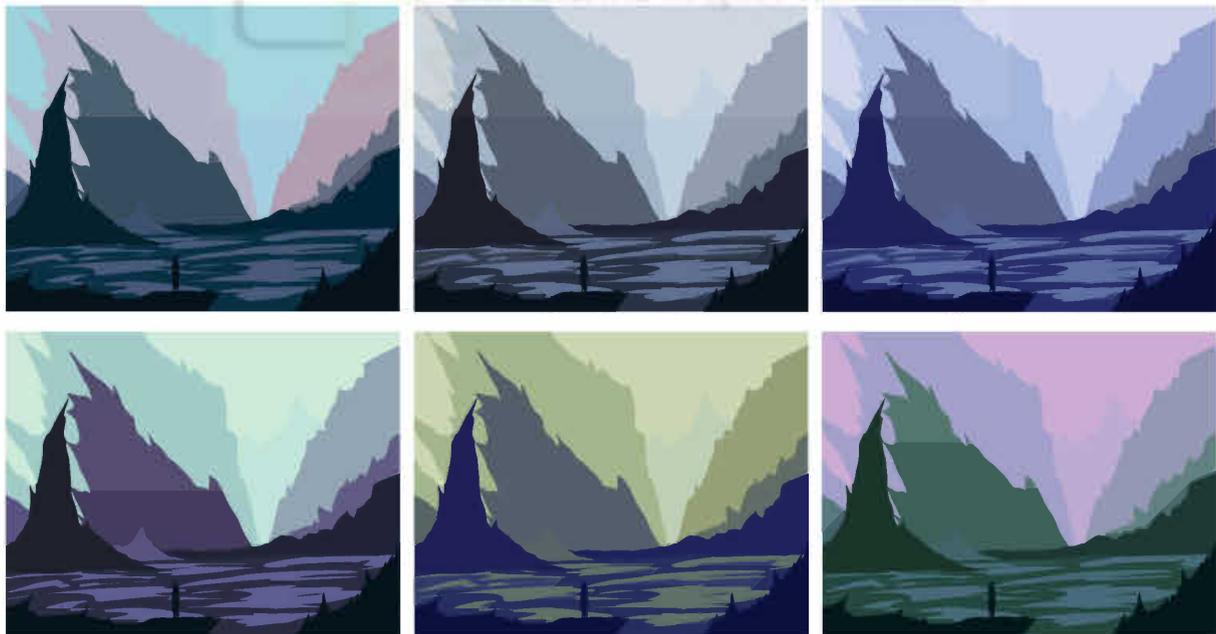


Fig. 30. Pruebas de color del reino de Ysbrin. Fuente: autoría propia.



Fig. 31. Pruebas de color de Nymeriel. Fuente: autoría propia.



Fig. 32. Pruebas de color del reino de Veridia. Fuente: autoría propia.

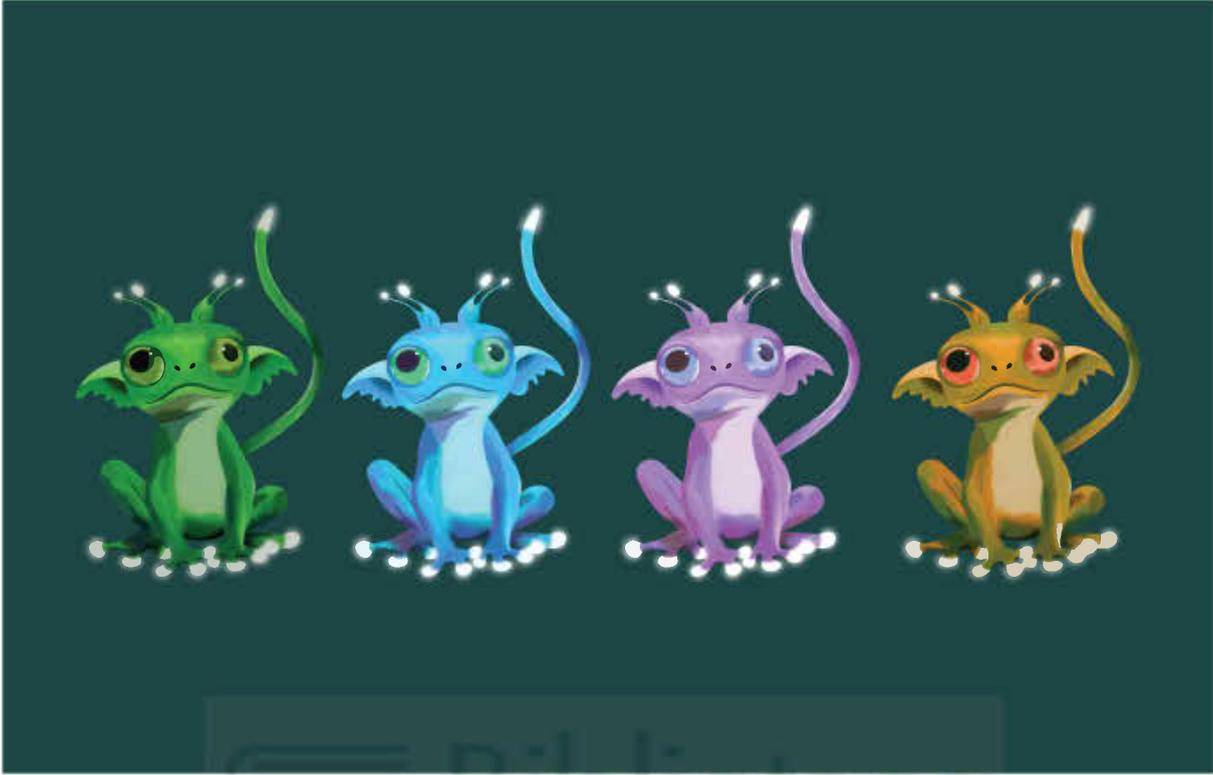


Fig. 33. Pruebas de color del nubar. Fuente: autoría propia.



Fig. 34. Pruebas de color del reino de Luitithien. Fuente: autoría propia.

### 4.3 Maquetación del cuaderno

El cuaderno tiene un tamaño de 18 x 12,5 cm. Se ha tenido en cuenta que fuese un tamaño más pequeño que los libros de lectura contemporáneos, y que fuese cómodo de transportar por si alguien interesado en *concept art* quisiera utilizarlo como guía, para facilitar su uso.

Número total de páginas: 35

Datos de impresión previos al envío:

**Tipo:** Encuadernación tipo rústica (tapa blanda)

**Formato:** 12,5 x 18 cm

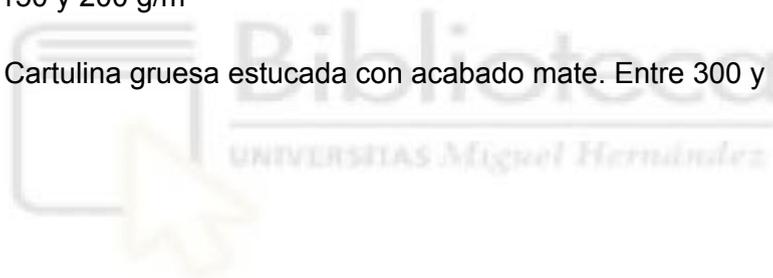
**Cubierta:** Impresión a color

**Esquinas redondeadas:** No

**Papel:** Papel mate

**Gramaje:** Entre 150 y 200 g/m<sup>2</sup>

**Papel cubierta:** Cartulina gruesa estucada con acabado mate. Entre 300 y 350 g/m<sup>2</sup>.



Para el proceso de maquetación del cuaderno se hizo lo siguiente:

En primer lugar, buscamos imágenes de las páginas de los libros que tenemos como referentes, los cuales se muestran en las páginas 9 y 10. Se hicieron unos bocetos iniciales, los cuales se muestran en la fig. X, que no cumplían con la estética que buscábamos, pero nos sirvió para poder experimentar y crear una maquetación mejor.



Fig. 35. Primeros bocetos de las páginas del cuaderno.

Como se puede observar en la fig. 35, en los bocetos no se ve ese referente tan importante como lo es el libro del *concept art* de la serie *ARCANE* (Vicentelli, 2024), por tanto seguimos creando nuevas páginas en las que sí que se viera la influencia de este libro, ya que buscamos dinamismo, personalidad y un estilo que se acerca más al collage. En el apartado 5.RESULTADOS, se ve como la maquetación se vuelve mucho más dinámica y original.

## 5. RESULTADOS



Fig. 36. Ficha de personaje de Ash-la y la utilería. Fuente: autoría propia.



Fig. 37. Escenario final del reino de Ysbryn. Fuente: autoría propia.

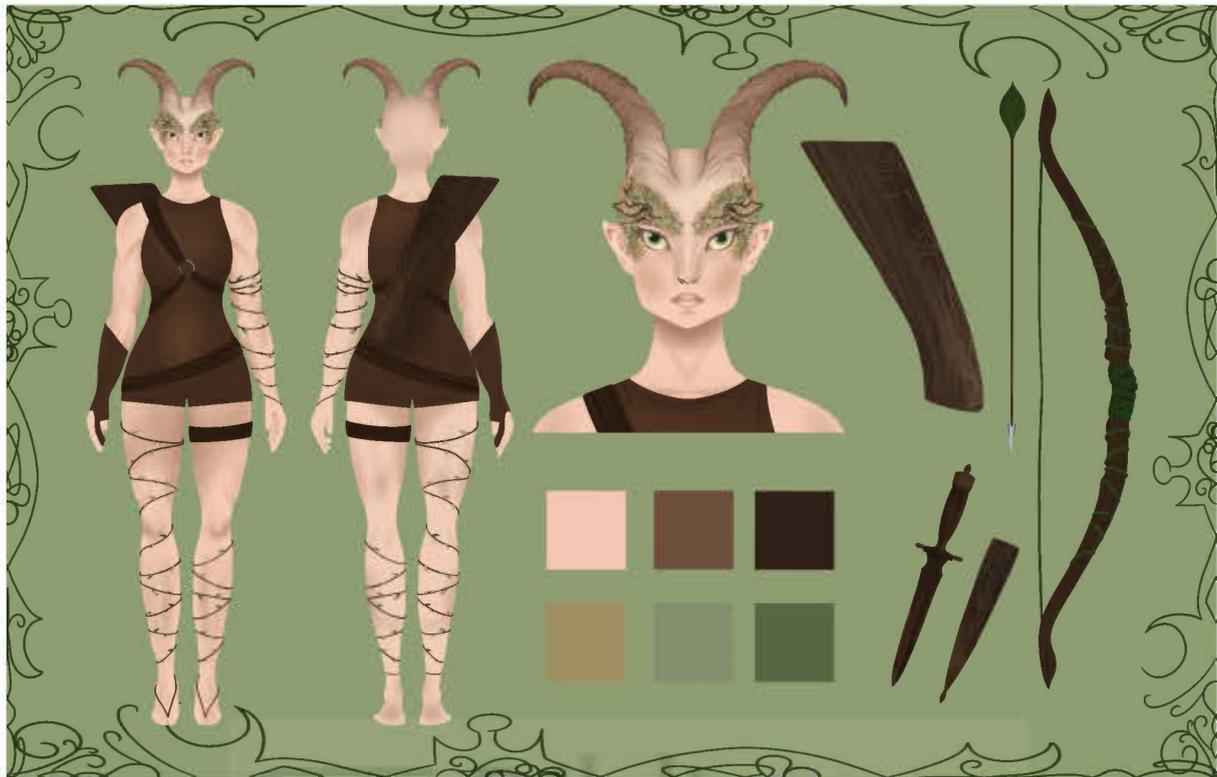


Fig. 38. Ficha de personaje de Nyeriel y la utilería. Fuente: autoría propia

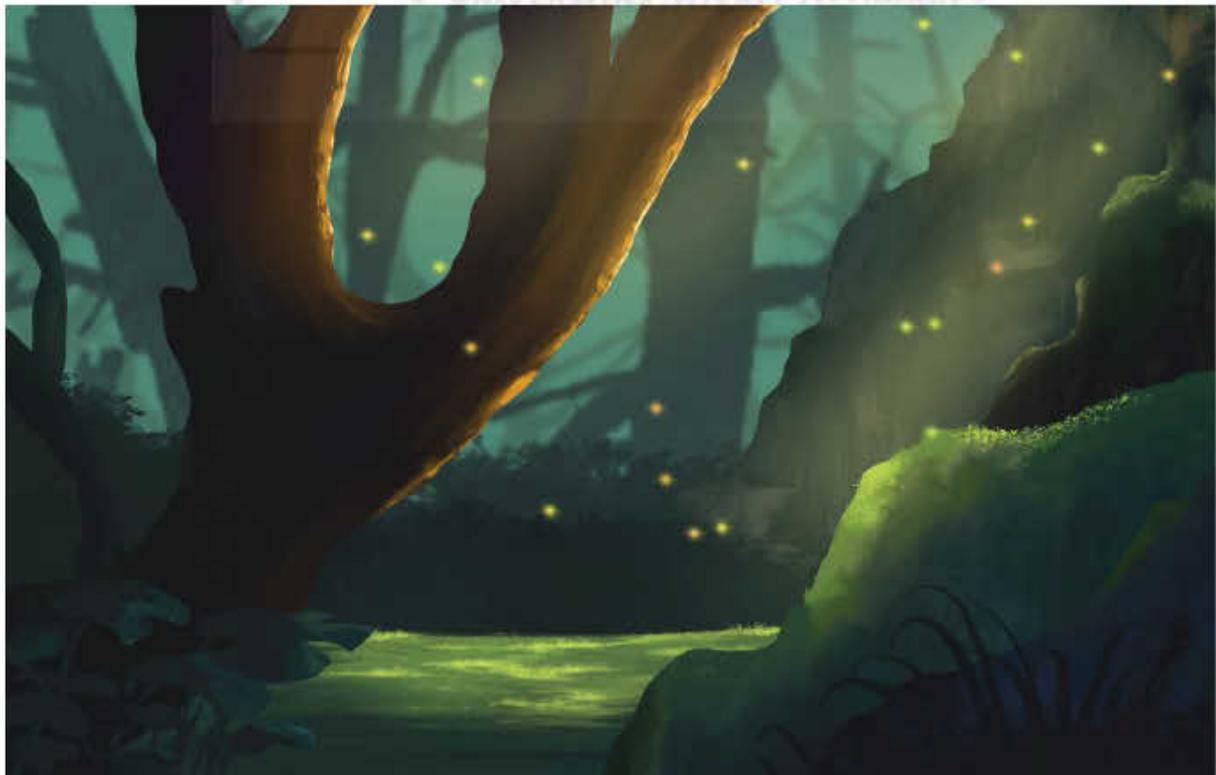


Fig. 39. Diseño final de los bosques del reino de Veridia. Fuente: autoría propia.



Fig. 40. Ficha de personaje del nubar. Fuente: autoría propia.



Fig. 41. Portada y contraportada del cuaderno. Fuente: autoría propia.



Fig. 42. Ejemplo del mapa del mundo de fantasía. Fuente: autoría propia.



Fig. 43. Ejemplo de maquetación del cuaderno donde se muestra el diseño final de Nymeriel y sus armas.



Fig. 44. Ejemplo de maquetación del cuaderno, página donde se muestra la fauna del Reino Luitithien Fuente: autoría propia.



Fig. 45. Ejemplo de maquetación del cuaderno, página donde se muestra el moodboard de Ash-ia, y el resultado final. Fuente: autoría propia.



Figs. 46, 47 y 48. Mockups de las páginas del cuaderno. Fuente: autoría propia.

## 5.1. CONCLUSIONES

La mayoría de los objetivos que planteaban en este proyecto se han cumplido, teniendo en cuenta que se ha trabajado desde una rama del arte y del diseño con la cual no había experimentado nunca. Conforme el proyecto fue avanzando, fueron surgiendo ideas nuevas, como diseñar diferentes escenarios, y utilería, incluyendo armas y objetos mágicos del mundo de fantasía.

Hemos conseguido diseñar un mundo de fantasía totalmente nuevo, hemos adquirido conocimientos en cuanto al diseño de personajes y de entornos, y hemos explorado diferentes estilos de maquetación de libros de *concept art*.

A través de la documentación y consulta bibliográfica, hemos logrado crear un proyecto nuevo, algo innovador como lo es nuestro cuaderno. Además, hemos diseñado personajes y entornos desde cero, ampliando así los conocimientos adquiridos durante el grado y también hemos profundizado en el diseño y la ilustración digital, lo cual lo hace más novedoso y especial para nosotras.

En resumen, estamos muy orgullosas del proyecto que hemos creado, y de la innovación que esto conlleva. Podemos concluir que nuestro proyecto artístico se basa en el que nuestro proyecto artístico se ha visto enriquecido en cada una de las fases (preproducción, producción y postproducción), adquiriendo las herramientas necesarias para adentrarnos en el ámbito de la investigación artística.

## 5.2. LÍNEAS FUTURAS

Tras la realización de este proyecto se nos abren varias vías:

1. Su difusión: El diseño de personajes, de escenarios, utilería y la maquetación serán publicadas en una cuenta de instagram para que más gente pueda conocer el proyecto. Se subirán de manera separada, los personajes y la utilería por un lado y los escenarios en otra publicación diferente.
2. Profundización: Si queremos seguir con el proyecto, está la posibilidad de crear la fauna de los diferentes reinos, o diseñar cómo serían los lugares donde viven, etc.
3. Realización de la maqueta del libro: También se puede hacer una maquetación completa, ya que en este proyecto solamente se ha mostrado un prototipo de cómo se verían cada una de ellas.
4. *Merchandising*: Se podría hacer *merchandising*, como pegatinas, imprimir las ilustraciones en pósters, ropa, etc.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

3dtotal Publishing. (2024). *Crea personajes con estilo*. Artcombo.

3dtotal Publishing. (2023). *Color & Light Artists series*.

Álvaro París. (s. f.). La alta fantasía y sus principales subgéneros.

<https://alvaroparis.com/articulos-literarios/la-alta-fantasia-y-sus-principales-subgeneros/>

Azgaar. (s. f.). *Fantasy Map Generator*. <https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/>

Beka. (s. f.). *Subgéneros de la fantasía explicados*.

<https://www.beka soy/fantasia/subgeneros-fantasia-explicados>

Core.ac.uk. (s. f.). *Juegos de fantasía: un estudio exploratorio* [PDF].

<https://core.ac.uk/download/pdf/275650157.pdf>

FasterCapital. (s. f.). *Apariencia y características de los duendes*.

<https://fastercapital.com/es/tema/apariencia-y-caracter%C3%ADsticas-de-los-duendes.html>

Font Meme. (s. f.). *Fuente de folklore*. <https://fontmeme.com/es/fuente-de-folklore/>

HJCK. (s. f.). *El realismo mágico y su origen: Cómo nació este género literario*.

<https://hjck.com/libros/el-realismo-magico-y-su-origen-como-nacio-este-genero-literario-ex40>

Maas, S. J. (2012–2018). *Trono de cristal* [Serie]. Editorial Hydra.

Maas, S. J. (2015–2025). *Una corte de rosas y espinas* [Serie ACOTAR]. Bloomsbury.

Nombres de Fantasía. (s. f.). *Generador de nombres de elfos*.

<https://www.nombresdefantasia.com/elf/short/>

Notodoanima36ción. (s. f.). *Los mejores artbooks de cine, animación y videojuegos*.

<https://www.notodoanimacion.es/mejores-artbooks-cine-animacion-videojuegos/>

Nubika. (2023, octubre 2). *27 animales mitológicos que debes conocer*.

<https://nubika.es/noticias/animales-mitologicos/>

Martín Arias, P. (s. f.). *Ninfas en la mitología griega*.

<https://pilarmartinarias.com/ninfas-mitologia-griega/>

Seres Mitológicos. (s. f.-a). *Ninfa*. <https://www.seresmitologicos.net/terrestres/ninfa/>

Seres Mitológicos. (s. f.-b). *Sátiro*. <https://www.seresmitologicos.net/terrestres/satiro/>

Seres Mitológicos. (s. f.-c). *Seres terrestres*.

<https://www.seresmitologicos.net/seres-terrestres/>

The Story Shack. (s. f.). *The Story Shack*. <https://thestoryshack.com/es/>

Underworlds. (s. f.). *Underworlds*. <https://underworlds.games/>

Vincentelli, E. (2024). *La creación y el arte de ARCANE*. NORMA Editorial.

Wikipedia. (s. f.). *Alta fantasía*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Alta\\_fantas%C3%ADa](https://es.wikipedia.org/wiki/Alta_fantas%C3%ADa)

World History Encyclopedia. (s. f.-a). *Ninfa*.  
<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-493/ninfa/>

World History Encyclopedia. (s. f.-b). *Sátiro*.  
<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-649/satiro/>

Yarros, R. (2023–2025). *Alas de sangre* [Serie Empíreo]. Planeta Internacional.

Zahed, R., & Sony Pictures. (2023). *Spider-Man: Across the Spider-Verse: The art of the movie*. Abrams.

