

**TRABAJO FIN DE GRADO
BELLAS ARTES**



TÍTULO

ESTUDIANTE

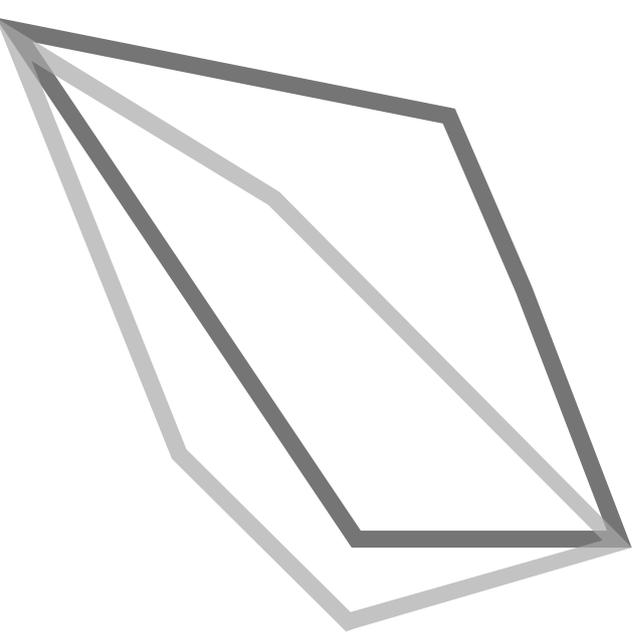
TUTOR/A





PALABRAS CLAVE

RESUMEN



INDICE

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



1. PROPUESTAS Y OBJETIVOS

En este trabajo de investigación, se propone la creación del concept art y diseño tanto de personajes, como de los espacios más emblemáticos de una serie para niños, realizada e ideada para este trabajo.

La serie en cuestión trata las aventuras de Vic, una niña que vive su día a día dependiente, como el resto de las personas con las que se relaciona, de las pantallas. En unas vacaciones que hace con su familia al pueblo de su abuela, se ve obligada a dejar de estar la mayor parte del tiempo en internet, ya que su abuela es reacia a estas tecnologías, y le obliga a pasar los días jugando como ella lo hacía. El problema reside en que Vic no conoce a nadie del pueblo, y los primeros días se aburre, como nunca lo había hecho, mas a partir del tercer día empieza a emplear su imaginación, de manera totalmente inconsciente. Y es así como acaba creando un mundo, en el que junto a los distintos amigos, que allí hará, recorrerá innumerables aventuras, el mundo de Pherseria.

Este TFG aborda, en cuanto a la parte experimental, el diseño de los distintos protagonistas, creando las distintas emociones y expresiones, tanto faciales, como corporales que definirán a la protagonista y sus acompañantes.

Estos son algunos de los objetivos:

- Transmitir las distintas formas de ser que tengan los personajes, a través tanto de su diseño, incluyendo el color y las formas que presenten, como sus maneras de actuar.
- Jugar con los contrastes. Profundizar en estos contrastes ahondando en las múltiples posibilidades que otorgan. Sobre todo a la hora de representar mundos, civilizaciones, y los habitantes de estas. Tratando los colores, las formas y las texturas en ellos.
- Salir de la zona de confort. Esto es debido a que nunca hemos diseñado niños, ni ningún tipo de raza que no sea la humana, por lo que hacer esto supondrá todo un reto y un aprendizaje a partes iguales.
- Crear una serie con un estilo visual que se diferencie del resto. Ya que cada vez más, las series infantiles tienden a los mismos visuales, y hacer un producto con estilo distinto hará que destaque con respecto al resto. Diferenciándose también en la profundidad de la serie y su mensaje.
- Crear una serie con público infantil que transmita un mensaje que hoy en día a todos incumbe en la sociedad. Por lo tanto, concienciar sobre el uso abusivo de las tecnologías y abogar por una infancia libre de pantallas.

“La imaginación es la única arma en la guerra contra la realidad”.
(*Lewis Carroll, Alicia en el país de las maravillas.*)

2. REFERENTES

Tras hacer un estudio y, teniendo en cuenta a todos los referentes a los que acudimos, decidimos hacer una selección dividiéndolos en dos secciones: los referentes temáticos y los referentes estilísticos.

2.1. Temáticos:

A la hora de crear una serie animada, con público infantil, hemos recurrido a los referentes que, en su momento, marcaron a nuestra generación. Y es que al contar con una trama basada en el viaje entre mundos de fantasía y la realidad, no pudimos evitar tener de referente a la saga de libros "Viaje al mundo de la fantasía" de Geronimo Stilton. Este autor fue el que introdujo al mundo de la lectura a muchas personas, y lo hizo creando una historia llamativa, en un mundo aún más llamativo si cabe. Es por esta razón que lo tomamos como referente, ya que sus rocambolescos e imaginativos mundos, son los que nos han inspirado para crear Pherseria y las locas aventuras que allí acontecen.

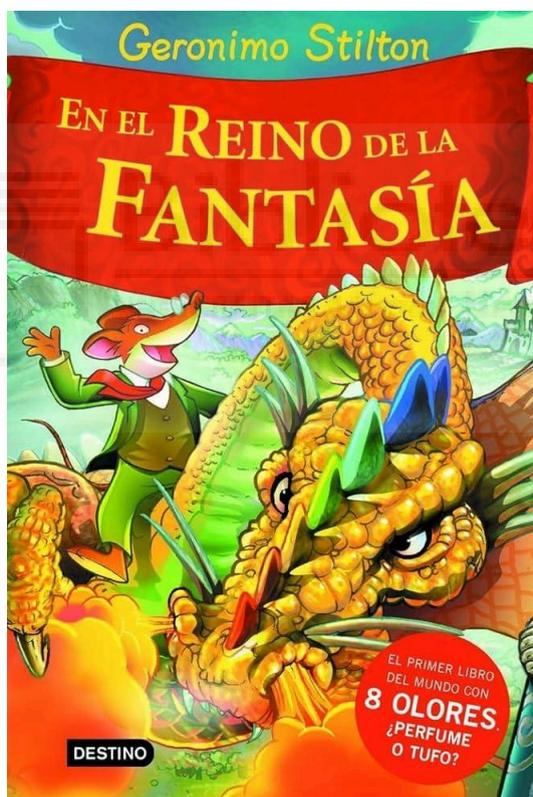


Fig.01 Geronimo Stilton- Geronimo Stilton en el reino de la fantasía. 2005. Portada del libro

“¿Qué es ser feliz, inocente e insensible?
Ojalá fuera feliz, inocente e insensible”.
(J.M.Barrie, *Peter Pan*.)

Por otro lado, y siguiendo la misma línea, tuvimos como referente a la película "Un puente hacia Terabithia". Este filme nos cuenta la historia de dos jóvenes, que crean su mundo ficticio en un bosque y allí se van encontrando a ellos mismos. Nos llamó la atención la manera de representar la imaginación de los jóvenes, y cómo pueden crear países enteros con el fin de huir de su realidad. Mas, si la trama de la película se centra en encontrarse con ellos mismos, en nuestro caso sería lo opuesto, ya que la protagonista de alguna manera recurre a Pherseria, para refugiarse del mundo real que le oprime y le aburre a partes iguales.



Fig.02 Katherine Paterson- Un puente hacia Terabithia.2007. Portada de Película.

“Podría ser un país secreto entero, y tú y yo seríamos sus gobernantes.”
(Katherine Paterson.)

Otro referente que tenemos es al escritor Lewis Carroll. Este es el autor de "Alicia en el país de las maravillas", libro que al igual que J.M. Barrie con "Peter Pan", sentaron un antes y un después en la creación de mundos, imaginarios y disparatados para niños. De esta manera, sus obras nos inspiraron para la creación tanto de la trama como del mundo fantástico, ya que en sus mundos está marcada una gran diversidad de clases y especies, como pueden ser las sirenas o los piratas.

Diferenciándose en que, si bien en la obra de Barrie, además de en la de Carroll, sus protagonistas se van a otro lugar, ya sea por accidente o convencidos por la insistencia de un tercero, en esta serie nuestra protagonista no viajará de manera permanente a estos mundos, si no que podrá ir volviendo al mundo real, marcando así una gran discrepancia con el resto de tramas. Siendo además que al contrario que en la obra "Alicia en el país de las maravillas", esta serie no se centra demasiado en el mundo fantástico como en las aventuras que allí acontecen, recordándonos más en este aspecto a la obra de Barrie.



Fig.03- Lewis Carroll. Alicia en el país de las maravillas. 2010. Portada de película

Fig.04-J.M.Barrie. Peter Pan. 2003. Portada de película.

El último referente temático con el que contamos, es la película "Los mitchel contra las máquinas". Ya que esta, al igual que "Los mundos de Vic", es una crítica al consumo abusivo de las tecnologías, y como dependemos de estas constantemente. Además, la manera que tiene el filme de tratar el tema, dirigiéndolo a los más pequeños, nos inspiró para darle una vuelta al trabajo y ver como hacer esa crítica de manera sutil pero efectiva.



Fig.05- Mike Rianda. Los Mitchell contra las máquinas. 2021. Portada de película.

“Cuidado, robots, porque somos valientes. Tenemos hambre de acción y estamos preparados para el éxito. Y no tenemos idea de lo que hacemos.”
(Abbi Jacobson - Katie Mitchell, Los Mitchell contra las máquinas.)

2.2. Estilístico

Nuestros referentes estilísticos se dividen en dos sectores, los empleados para personajes, y los empleados para la creación del mundo.

Empezando con la creación de personajes, el primer referente es Stefano Nicolis. Él es el artista, especializado en el modelado 3D y concept art, que nos hizo entender cómo funcionaban los robots, tanto en su anatomía como en sus distintas formas. Ayudándonos así a saber, como crear y diferenciar los robots que aparezcan en "Los mundos de Vic" de los del resto de series, pese a mantener la estética electrónica, futurista y minimalista que tanto los caracteriza.



Fig.06-Stefano Nicolis. Concept de un robot. 2015. Modelo 3D.

Otro de los referentes que hemos escogido es Silvia Altamura. Una artista y concept artist especializada en las series de televisión infantiles. Ya que, nunca habíamos representado a niños en obras anteriores, y tuvimos que experimentar, y buscar referentes que se alejaran de lo mainstream, manteniendo así en mente nuestro objetivo: diferenciar nuestro estilo visual del resto de series. En este caso nos llamó tanto su color como su tinta, pero lo que más nos atrajo, fue la anatomía de sus personajes. Como trataba las proporciones, y como pese a ser algo a lo que estamos acostumbrados, tiene un toque que la diferencia del resto.



Fig.07-Silvia Altamura. Jago. 2005. Concept art digital.

En cuanto a los paisajes, uno de los principales referentes que escogimos fue Joaquin Santos. Este es un artista y concept artist, el cual nos llamó la atención por la manera que tiene de tratar los fondos, empleando distintas texturas que, pese a ser artificiales y nada naturalistas, le dan dinamismo a las composiciones haciendo que no sean solo fondos si no que pueda dar a entender que, lejos de ser un lugar estático, ahí acontecen historias.



Fig. 08. Joaquin Santos- Island. 2024. Concept art digital.

Además otro de los referentes escogidos, para los paisajes, es Tin Trung. Él es un concept artist que, si bien también trata la naturaleza, nos llamó la atención la manera que tiene de crear sus edificaciones, con un gran número de texturas y con un color, que nos atrajo especialmente.

Y es que su manera de emplearlo, rehuendo de difuminar y creando masas de colores que se unen en la lejanía, nos pareció muy apropiado para este trabajo, ya que un objetivo clave del proyecto es que se distinga cada mundo que trabajemos por las texturas y el color.



Fig. 09. Tin Trung- Countryside. 2024. Ilustración digital.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La obra ha sido creada, de manera que muestre cómo podría producirse una serie, con estas características. Asimismo, tras realizar un estudio de los distintos públicos a los que se podría acercar, se eligió hacerlo para un público de entre 6 a 12 años. Además, tratando de que se diferencie del resto de obras, siendo que, estilísticamente, hoy en día, cada vez más, las series infantiles tienden al mismo estilo. El cual se centra en simplificar las formas y redondearlas, usando también únicamente tonos planos. Esto genera que la mayoría de los programas sean fácilmente confundibles, por tener esta unidad estilística. Es por ello que, si bien la serie se adapta a un estilo de diseño más infantil, y acorde con el público, se ha mantenido un carácter más singular con respecto al resto, al tratar con formas más alargadas y rectas.

Por otro lado, se ha marcado también, una diferencia temáticamente hablando, ya que esta serie de por sí, trata de hacer un homenaje a los clásicos como son Peter Pan o Alicia en el país de las maravillas, mas adaptándose al día a día. Convirtiendo la trama en algo mucho más moderno, y que además, trate temas de hoy en día. Es por ello que, una parte importante de esta serie, es la crítica social que se hace, ya que no solo trata asuntos modernos, sino que hace una análisis de una de estas cuestiones que acontece a todas las personas, como es el uso excesivo de tecnología en los más jóvenes. Y es que hoy en día, los niños y niñas llamados nativos digitales, lo que significa que han nacido y crecido con internet, pasan mucho tiempo enganchados a las pantallas, ya que, si están creadas para ser adictivas para los adultos, ¿cómo no lo van a ser para los niños? De esta manera, el acceso tanto a internet, como a las redes sociales de forma prematura, les cambia y condiciona a la hora de comunicarse e interactuar en el cara a cara con el resto de personas, aislandose a muy pronta edad. Es así como la serie aboga por una infancia sin pantallas, en la que el infante pueda salir a jugar y aprovechar su vitalidad e imaginación para crear sus propias aventuras, como ocurre en esta serie, “Los mundos de Vic”.

Asimismo, a parte de que la trama se construya a causa de que Vic, haya tenido que dejar estas pantallas, los principales villanos en Pherseria serán unos robots que, en medio de un mundo de diversión y diversidad, tratarán de imponer un orden y una perfección propia solo de una máquina. Y es que, esta excelencia y orden inhumanos, se pueden observar incluso en las formas y los colores que poseen, pues han sido diseñados para contrastar su tono principal, un blanco nuclear, con lo colorido que es el mundo imaginario de Vic. Siendo que, estos robots, serán la representación del imperante recuerdo del mundo exterior. Donde las tecnologías dominan el mundo a los ojos de Vic, y donde esa perfección y orden, de los que ella huye, se le imponen.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

A la hora de estar elaborando las obras, se dividieron en dos subgrupos: Los diseños de personajes y los de paisajes.

En el diseño de personaje, se elaboró al grupo de protagonistas, los cuales todos iban a tener distintas razas, formas y tamaños. Por esto, tuvo lugar una investigación y un proceso de selección, hasta llegar a la conclusión de que estos eran los personajes que requería la historia. Una vez hecho esto, se tuvo que aprender cómo funcionaban las proporciones y la anatomía de estas distintas razas, ya que desde un principio, el proyecto se centró en salir de la zona de confort, siendo que es el primer trabajo en el que hemos representado a infantes y a otras especies que no sean humanos.

Los primeros diseños que tuvieron lugar fueron los personajes en 360 grados. Una vez creados estos, se fueron creando las distintas poses que mostrarán al espectador la personalidad de los protagonistas. De esta manera, Vic contará con un mayor número de poses, centrándose estas también en los gestos faciales, ya que ella es la que más importancia cobraría dentro de la serie. Y es que, se puede ver la jerarquización de importancia mediante el número de poses que tienen: el grupo de protagonistas cuenta con un par de diseños, los cuales muestran como son y cómo actúan, mientras que los personajes que aparecerán menos, como pueden ser los padres o los líderes de los distintos clanes, a los que los protagonistas pertenecen, tienen como mucho las vistas desde tres ángulos distintos.

Además, a la hora de diseñar los antagonistas, tuvo lugar también un estudio para entender cómo funcionan los robots en las series, y que formas y colores podrían contrastar más con los héroes. De esta manera, se diseñaron a los robots creando sus distintas vistas y sus modos, tanto tranquilo como de ataque. Además de alguna pose que mostrara estos estados.

En cuanto a los paisajes, estos ilustran donde tendrá lugar la acción principalmente. Y es que, mayoritariamente la trama ocurrirá en el mundo imaginario de Pherseria, pero también se ha diseñado el paisaje principal del mundo real, el cual será la casa de la abuela de Vic. Este se ha creado siguiendo una gama cromática más apagada que la del resto, y jugando texturas más planas. Mientras que el resto de paisajes, los pertenecientes al mundo fantástico, cuentan con un gran número de ecosistemas, siendo que cada uno pertenece a un clan. De esta manera, los paisajes están diseñados con la intención de basarse en los lugares donde una niña pueda imaginar su mundo: De un bosque se sacaron las casas en los árboles, en un pantano se crearon puentes y muchas y pequeñas isletas donde habitar, y en el único pueblo que se puede catalogar de real, es el que cuenta con casas que recuerdan a las de los gnomos de jardín, algo fantasioso.

Se incluye mediante el siguiente link una carpeta donde, ha tenido lugar una selección de obras para insertar los videos donde se puede observar el proceso que ha tenido lugar durante esta parte experimental.

<https://drive.google.com/drive/folders/1L4P7PTHYruYyD9XEfsZ3ifhdliiaPgSTY>

5. RESULTADOS

En la parte experimental de este proyecto se ha realizado una serie de 31 imágenes, de las cuales 5 son los distintos paisajes, donde tendrá lugar la trama de "Los mundos de Vic". Estos escenarios han sido creados mediante la utilización de tramas superpuestas, tratando de acercarse a ser una ilustración, pero sin el objetivo de que se vieran como obras finales, ya que estos son parte de un concept art. Asimismo, si bien ha supuesto un reto pues no solemos trabajar el paisaje muy a menudo, ha sido un aprendizaje y una buena manera de salir de la zona de confort.

Por otro lado, se han creado los diseños de personajes, en los cuales se ha tratado de reforzar la idea de que esta obra es un concept art, lo que significa que, si bien son estudios y diseños de personajes, no son obras finales. Para recalcar este aspecto y, para darle la personalidad del proyecto a estos diseños, es por lo que se ha decidido mantener la línea de boceto ante todos los personajes. Lo cual, supuso aprender a encontrar el punto exacto en el que no se vea un boceto sucio, pero siga manteniendo esta personalidad que se mencionaba anteriormente.

Además, en este diseño de personajes se tuvo que aprender cómo funcionaba la anatomía de los infantes, de manera que luego se pudiera deformar, sin inconvenientes, ya que con anterioridad se ha estudiado cómo funcionaba. Usando el método de aprender para después olvidar lo aprendido, emplearlo y deformarlo fácilmente.

Igualmente, ha sido representada la personalidad de los distintos personajes, mediante las distintas poses y acciones que se han diseñado para cada uno, siendo así que Vic es la que más tiene, ya que es la protagonista y, por lo tanto, toda la serie gira en torno a ella. Pese a esto, incluso los personajes que aparecen menos y, por ello, tienen menos poses, son fáciles de interpretar cuando a la personalidad se refiere, ya que ha sido plasmada esta personalidad a través de lo que lleven puesto, los tonos que los conforman o, incluso, su sola pose de frente, ya que tan solo con esta se puede observar si es un personaje tímido, bruto o si por el contrario, no tiene mucha personalidad, como pasa con el diseño de personajes de los padres, los cuales llegan incluso a esconder su cara tras una pantalla, evitando así mostrar cualquier rasgo que ellos pudieran tener.

"Entre los dos, poseían el mundo, y ningún enemigo podría realmente derrotarlos."

(Katherine Paterson.)



Fig. 10- Jorge Sánchez. Vista de frente, de perfil y posterior del goblin. 2025. Concept art digital.

Fig. 11- Jorge Sánchez. Vista de frente, de perfil y posterior Vic. 2025. Concept art digital.

Fig. 12- Jorge Sánchez. Vista de frente, de perfil y posterior del pulpo. 2025. Concept art digital.

Fig. 13 - Jorge Sánchez. Vista de frente, de perfil y posterior del brujo. 2025. Concept art digital.

Fig. 14- Jorge Sánchez. Vistas de frente, de perfil y de posterior de la enana. 2025. Concept art digital.

UNIVERSITAS Miguel Hernández

“El único modo de lograr lo imposible es convenciéndote de que si se puede”.
(Lewis Carrol, Alicia en el país de las maravillas.)

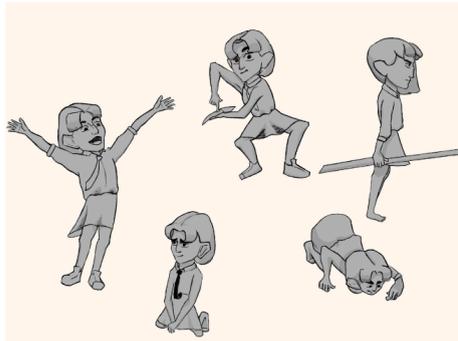


Fig. 15- Jorge Sánchez. Diseño del goblin con dos acciones que lo representen. 2025. Concept art digital.
 Fig. 16- Jorge Sánchez. Diseño de la enana con dos acciones que lo representen. 2025. Concept art digital.
 Fig.17 - Jorge Sánchez. Diseño del brujo con dos acciones que los representen. 2025. Concept art digital.
 Fig. 18- Jorge Sánchez. Representación de poses de Vic. 2025. Concept art digital.
 Fig. 19- Jorge Sánchez. Representación de expresiones faciales de Vic. 2025. Concept art digital.

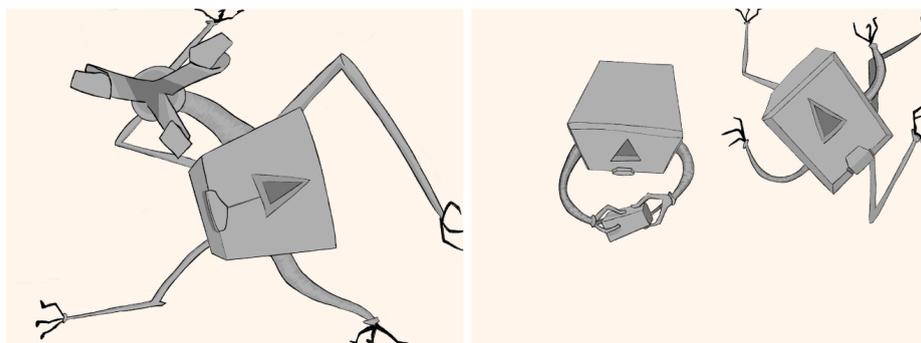
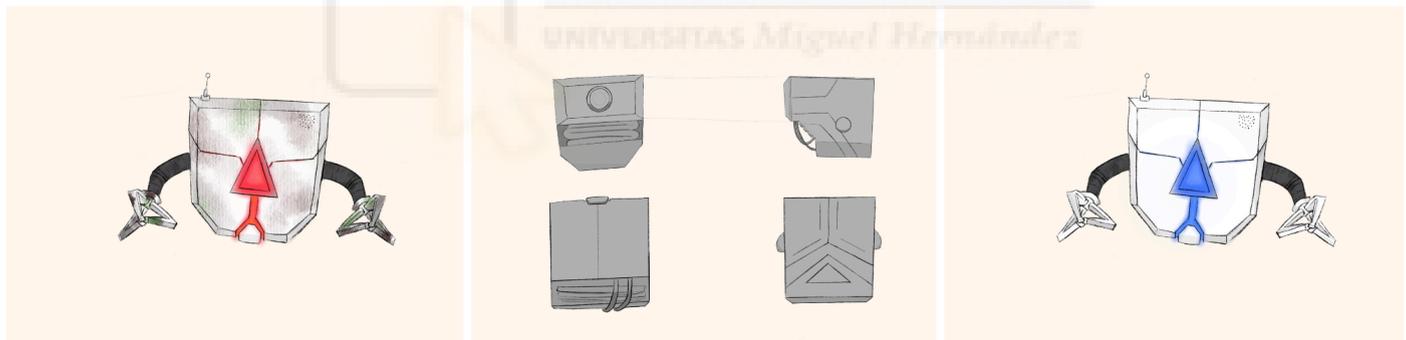


Fig. 20-Jorge Sánchez. Modo ataque del robot. 2025. Concept art digital.
 Fig. 21- Jorge Sánchez. Antagonista de la serie. Vistas del robot. 2025. Concept art digital.
 Fig. 22-Jorge Sánchez. Modo calmado del robot. 2025. Concept art digital.
 Fig. 23-Jorge Sánchez. Acciones y poses en movimiento del antagonista. 2025. Concept art digital.



Fig. 24- Jorge Sánchez. Vista frontal, de perfil y posterior de la madre de Vic. 2025. Concept art digital.

Fig 25- Jorge Sánchez. Vista frontal, de perfil y posterior de la abuela de Vic. 2025. Concept art digital.

Fig. 26- Jorge Sánchez. Vista frontal, de perfil y posterior del padre de Vic. 2025. Concept art digital.



Fig. 27- Jorge Sánchez. Diseños de los jefes de los clanes de Pherseria. 2025. Concept art digital.

Fig. 28- Jorge Sánchez. Diseño de los extras del clan de las brujas. 2025. Concept art digital.

Fig. 29- Jorge Sánchez. Diseño de los extras del clan de los enanos. 2025. Concept art digital.

Fig. 30- Jorge Sánchez. Diseño de los extras del clan de los goblins. 2025. Concept art digital.



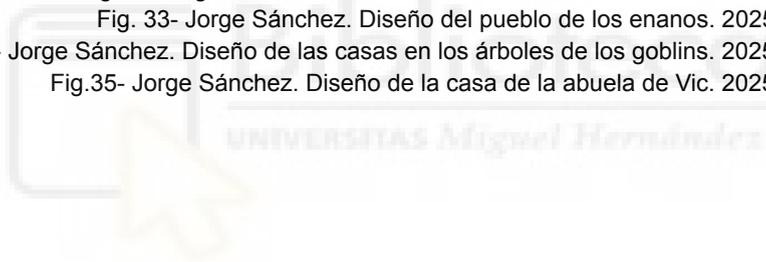
Fig. 31- Jorge Sánchez. Diseño del pantano de las brujas. 2025. Concept art digital.

Fig.32- Jorge Sánchez. Diseño de las minas de los enanos. 2025. Concept art digital.

Fig. 33- Jorge Sánchez. Diseño del pueblo de los enanos. 2025. Concept art digital.

Fig. 34- Jorge Sánchez. Diseño de las casas en los árboles de los goblins. 2025. Concept art digital.

Fig.35- Jorge Sánchez. Diseño de la casa de la abuela de Vic. 2025. Concept art digital.



Además ha sido incluida en una carpeta de Drive todas las obras del proyecto para que se pudieran contemplar una a una fuera de este documento:

https://drive.google.com/drive/folders/1ZWHLbORlov-aeuKC2DbCRBAHtiadJPKK?usp=drive_link

Por último añadir que si bien este TFG ha supuesto mucho esfuerzo debido a la investigación y el trabajo que lleva detrás, ha cumplido, con creces, su cometido de sacarme de la zona de confort. No solo he creado una obra que ha desafiado a mi imaginación y que se ha convertido en una pieza clave de mi portfolio, si no que además he crecido en mi aprendizaje para formarme como artista. Es por esto que, habiendo cumplido los objetivos que me marqué al principio del proyecto, me siento satisfecho con él.

“En un mundo de locos, tener sentido no tiene sentido”
(Lewis Carrol, Alicia en el país de las maravillas.)

6. BIBLIOGRAFÍA

Barrie, J.M. (2009). *Peter Pan*. Madrid: Neverland Ediciones.

Btroncoso. (2020, 29 septiembre). *La Imaginación en la Primera Infancia - Escuela Las Vocales*. Escuela las Vocales.

<https://www.escuelalavocales.cl/la-imaginacion-en-la-primera-infancia/>

Carrol, L. (2016). *Alicia en el país de las maravillas*. Zaragoza:Edelvives.

Documentacion. (2024, 27 diciembre). *Impacto del aumento del uso de Internet y las redes sociales en la salud mental de jóvenes y adolescentes*. Confederación Salud Mental España.

<https://consaludmental.org/centro-documentacion/impacto-internet-redes-sociales-salud-mental-jovenes/>

Las redes sociales y la salud mental de su hijo: qué dice la investigación científica. (s/f). Healthychildren.org.

<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/social-media-and-your-childrens-mental-health-what-research-says.aspx>

Premiere Actors. (2021, noviembre 24). *¿Cómo se clasifican las películas y series por edades?* Premiere Actors.

<https://www.premiereactors.com/peliculas-series-edades/>

(S/f). Artstation.com. Recopilado el 23 de mayo de 2025, de

<https://www.artstation.com/artwork/L3Z3bk>

(S/f). Artstation.com. Recopilado el 23 de mayo de 2025, de

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/044/722/471/large/m-xy-4.jpg?1640944993>

(S/f). Artstation.com. Recopilado el 23 de mayo de 2025, de

<https://www.artstation.com/artwork/KeoKRW>

(S/f). Artstation.com. Recopilado el 23 de mayo de 2025, de

<https://www.artstation.com/tinrung>

(S/f). Artstation.com. Recopilado el 23 de mayo de 2025, de

<https://www.artstation.com/artwork/ZPDw0>