

# WHITE CROWN.

-MEMORIA-



# WHITE CROWN

## Memoria



**Universidad**  
de La Laguna

**Joel Boeri Hassid**  
Tutor: Maria Luisa Bajo  
Grado en Bellas Artes, Universidad de La Laguna  
Curso 2018/2019

## Agradecimientos

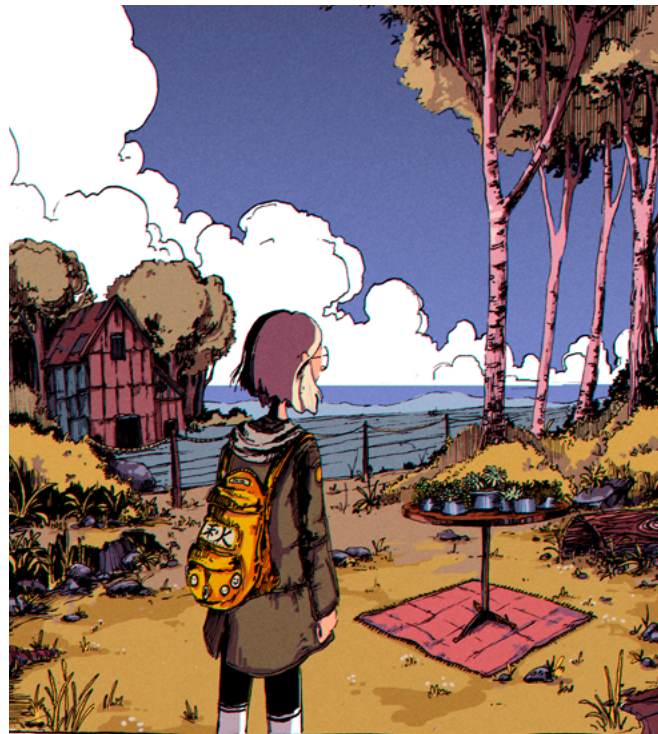
En primer lugar dar las gracias a mi familia por confiar desde un principio en mi decisión de dedicarme al arte e ilustración.

A mis tres hermanos: Sami, Jorge y Dani.

A Maria Luisa Bajo por enseñarme a componer y por sus buenos consejos.

A mi gata por su compañía y por ser testigo de todo lo que me ha llevado hacer esto.

y a Laura Martín, que ha logrado hacer que vea las cosas con otra perspectiva y haber sido mi fuente de inspiración estos años.





# Resumen

White Crown es un proyecto que participa del doodle como método efectivo de generar ideas rápidas y funcionales para llegar como conclusión a una obra final. La importancia de la espontaneidad, el trazo decisivo y el sketchbook serán puntos esenciales y de referencia a la hora de abordarla. A través del Sketchbook como medio de exploración de ideas, registros y formas de expresión gráfica, girará todo el proceso, configurando con ello la determinación final del trabajo.

Presentado en formato de libro, White Crown está compuesto de diecinueve ilustraciones realizadas en pequeño tamaño A5 , con tinta negra. En la memoria adjunta se revela el proceso creativo seguido en la construcción de la obra, dando lugar a las explicaciones y decisiones tomadas durante todo el desarrollo del trabajo.



# Abstract

White Crown is a project of effective methods to use “doodle” to generate fast and functional ideas to do and final artbook.

Spontaneity, decisive stroke and the sketchbook will be essential and reference points to the way to make it.

Treat sketchbook as a way to explore ideas and forms of graphic expression

Featured in book format, White Crown is composed of nineteen illustrations made in A5 format, in black ink and together they constitute The Book that is accompanying the memoir.

In said memory are revealed the creative processes that took place in the creation of the work and it is also explained the decisions taken during the creative process to determine what type of format to translate it to, as well as the advantages and disadvantages of all the possibilities.







# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN  
Y  
OBJETIVOS  
**1**

REFERENTES  
Y  
ANTECEDENTES  
**2-13**

PROCESO CREATIVO  
**14-18**

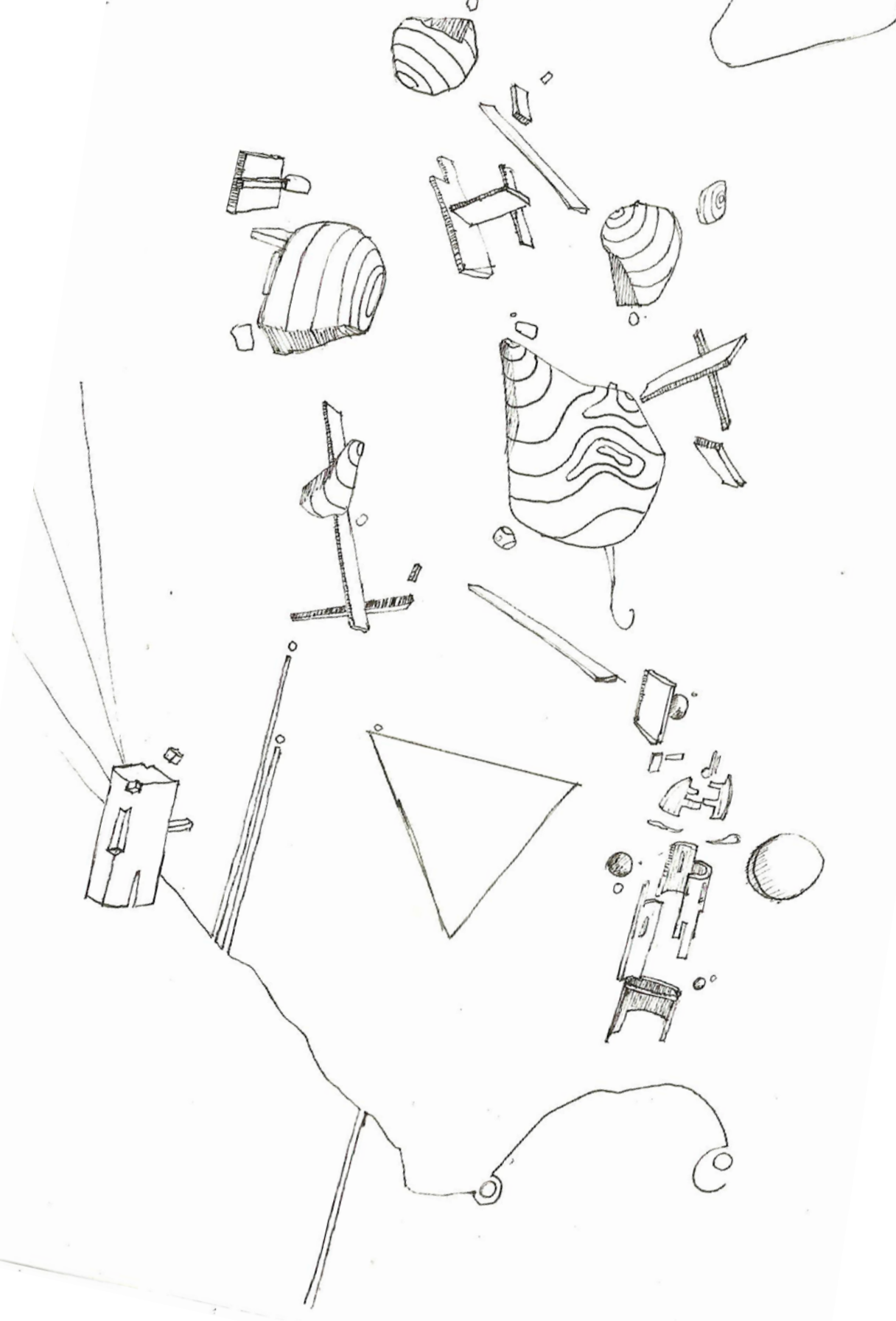
EDICIÓN  
**19-26**

EVOLUCIÓN  
**27-29**

CONCLUSIONES  
**31**

BIBLIOGRAFÍA Y  
WEBGRAFÍA  
**32**

TFG. White Crown  
**33**



Fragmento de página de sketchbook

## Introducción

Un artbook es un compendio de ilustraciones realizadas por el artista sin que necesariamente tenga que contar algo.

Se puede identificar como un registro que deja el artista de su obra en formato libro. Ilustraciones terminadas procesos, líneas, pruebas. Todo lo que el autor quiere que el lector perciba, vea y desvele sobre su trabajo. Estaríamos hablando de un registro manipulado, diseñado puntualmente para poder ser objeto de colección.

El sketchbook sin embargo es de donde se rescatan esos registros y es aquel lugar donde se esconde el proceso de prueba y error del artista. Personal y espontáneo.

Es por ello por lo que se hablará del Sketchbook como herramienta indispensable para el artista, por lo que se hará un análisis de su utilidad y de toda la evolución por la que pasa una idea concebida en él para, en este caso, ver cómo va tomando forma este tipo de proyectos.

La memoria siguiente constará de varias fases del proceso creativo: comentando las ideas y procesos previos, el desarrollo íntegro de la obra acompañado de algunas imágenes y ejemplos de post-producción de la misma para la obtención de resultados deseados y que cumplan ciertas características entre ellas.

## Objetivos

- Como objetivo práctico se pretende realizar un libro de arte atendiendo a cuestiones como la composición y maquetación.
- Elaborar ilustraciones atendiendo a un estilo concreto, acorde a unos intereses plásticos.
- Construir mecanismos prácticos para agilizar el proceso de creación.
- Analizar la evolución de la obra.



REFERENTES Y  
ANTECEDENTES

# Referencias

Este proceso de aprendizaje viene dado, además de la práctica, de una necesaria influencia externa. Es aquello que te motiva a realizar tu obra. Puede aparecer en forma de ilustraciones de otros artistas hasta en forma de cine, novelas o sencillamente una vivencia.

Quizá lo que pueda influir una película sobre tu obra es la sensación que te produce. Quizá te motiva a contar algo, o que esté contextualizada en una época en concreto.

Encontrar buenas referencias es una práctica muy enriquecedora para tu trabajo. En el caso, por ejemplo, que provenga de un artista con años de experiencia, no habría que temer en disfrutar y entender cómo usa su técnica para así darle un vuelco en tu obra. Todos los grandes maestros que conocemos han sido influenciados por otros y así ha sido desde siempre.

La referencia puede ser técnica, composición y conceptual.

En el caso de White Crown fueron fundamentales las influencias que se tuvieron de otros artistas profesionales de la ilustración. La forma de afrontar diversas composiciones y la forma de llevar a cabo bocetos con plumilla y tinta en sus sketchbooks.

Necesitaba expandirme. Un trabajo en el que la mente evoca toda su energía. Creyendo que así va a salir mejor, además de que te agota, no aprendes absolutamente nada que experimentando. En mi caso trataba de realizar una muy buena obra a partir de una primera idea. Al final sale algo, puede que hasta interesante. Pero nada como tras un proceso de boceteaje sobre una misma idea. Evoluciona. Y eso es importante.

## 1. Referencias Artísticas

### Ian Mcque

La principal Influencia es Ian Mcque. Concept artist e Ilustrador que ha trabajado en la industria del videojuego y muchísimos proyectos personales. Me fijé sobretodo en su boceto. Trazo firme y las ideas muy claras. Cada dibujo suyo es composición.

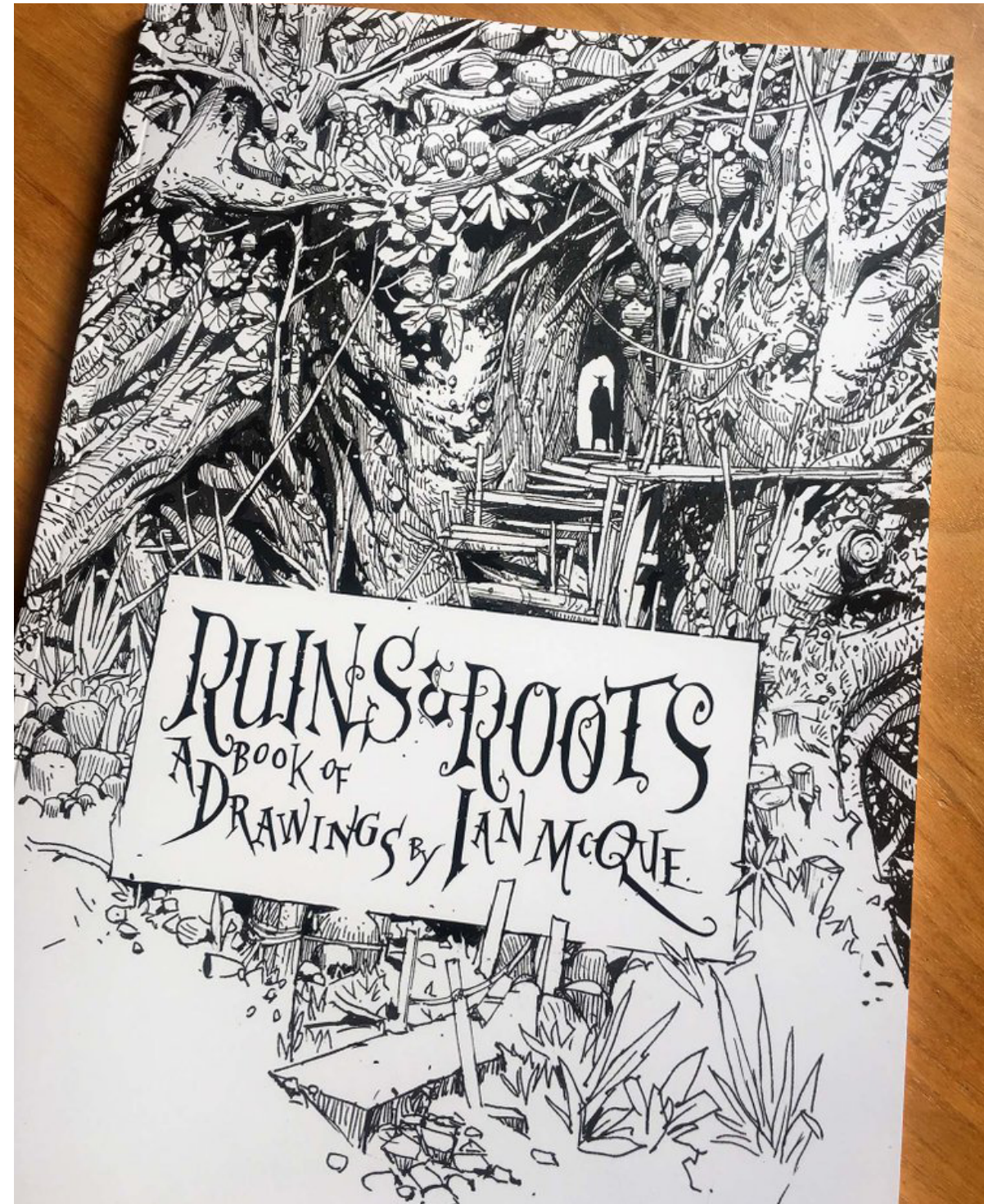
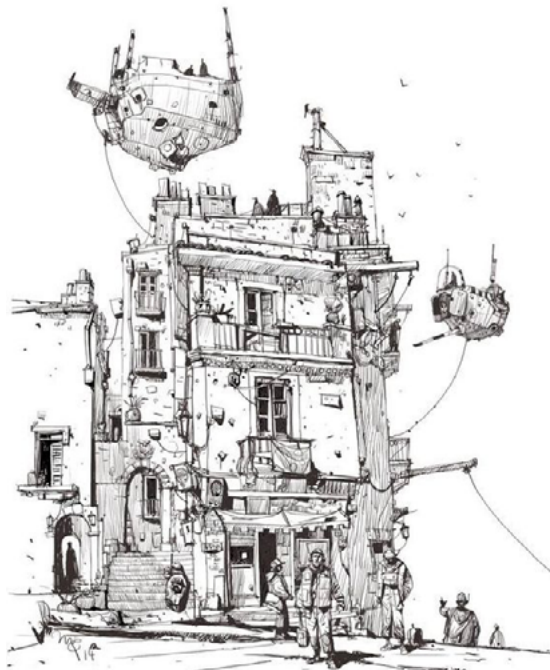




Este ejemplar de “Ruins of Roots, Book of drawing by Ian McQue” pudo servir como referencia principal tanto para la obra como para el formato del Trabajo de Fin de Grado definitiva. La idea de “artbook” o recopilatorio de imágenes a tinta fue la elegida para representar la obra. Ofrece una forma clara de ver cómo se ha desarrollado ésta y te da libertad de componer los dibujos como desees, página a página ofreciendo al lector una experiencia diferente cada vez que pase la página.

Existe un juego con los elementos y espacios vacíos. Esa es la parte que se rescata de esta referencia.

En cuanto a la obra, retiene elementos naturales: plantas, troncos, hojas y superpone estos sobre zonas con tinta negra. De esta manera hace resaltar figuras como troncos, repletos de tramas y texturas diferentes, a la vez que funciona como método de proporcionar profundidad a la obra.





## Raphael Lacoste

Junto al anterior, añado a Raphael Lacoste con sus estudios de composición y paisajes. Resulta muy gratificante estudiar su obra.

Ha trabajado en la industria del cine ejerciendo de Matte Painter en películas muy conocidas y abarca también la industria del videojuego con títulos como “Assasins Creed”, “Prince of Persia” entre otros.

Lo importante de su obra siendo Senior Concept Artist es realizar el concepto visual que el director desea plasmar . Con bocetos como el que vemos a la derecha deja clara su intención, un plano y una historia que se desea contar. Solo utilizando un dibujo.



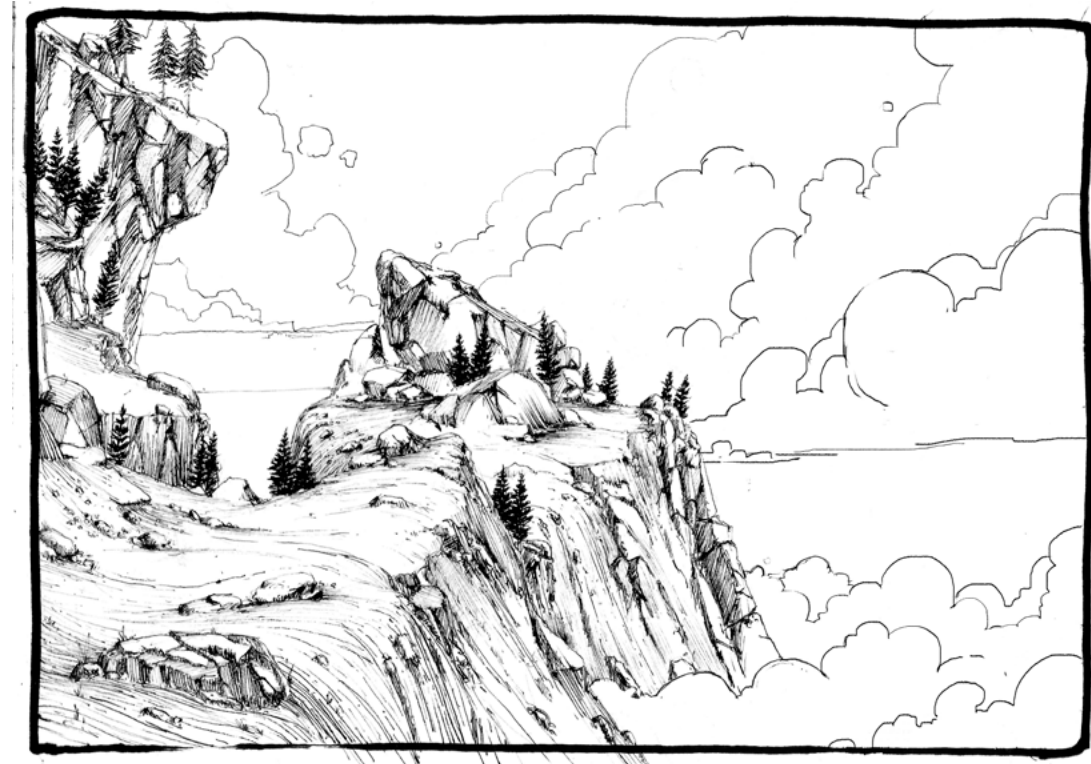
Son claros con la tinta, sintetizan formas y resumen el espacio que quieren representar con líneas de diferentes calibres, registros y espaciado.  
Nubes. Montañas. Líneas del suelo, rocas. Perspectiva.  
Todo es muy estudiable.

Estas dos ilustraciones realizadas a tinta son un ejemplo de uso de referencia de artista.

Se aíslan las ideas clave: paisaje, composición, tinta. Y se realiza (tras un par de bocetos y estudios) uno propio.

Con ellos dos aprendí a componer. Estudiarlos bien hizo que mi soltura en el papel progresara y existiera cierto lenguaje.

Era impresionante observar como aparecían composiciones en mi cabeza, tras un largo proceso de aprendizaje vía Sketchbook y de “educación visual” (voy a llamarlo así el hecho de entender la composición, el peso de las cosas, y de disfrutar con ello mientras componía con el boceto a lápiz o mientras daba un paseo por algún lugar). Comprendí que, no solo es entender sino también disfrutar.





## Kerby Rosanes

Finalmente uno de los referentes que hicieron que el trabajo desembocara en lo que ha sido y pudiera darle un enfoque más caótico, experimental, surrealista y onírico fue Kerby Rosanes. De él se capturó la forma que utiliza esos blancos sobre negro, y entrelazamiento de figuras. Ser muy concreto a la hora de dibujar todos los elementos de la imagen.

Su obra es pura imaginación, puro sueño, criaturas celestiales, mezclados con elementos repetitivos, nubes, partículas y un registro increíble.

Bastó un empujón de este artista que me llevó a realizar la primera obra de lo que en ese entonces no sabía que era mi proyecto. Con ella fue suficiente para emprender mi camino generando así mi propio lenguaje gráfico en cada una. Utilizando ese lenguaje en obras posteriores y actualizándola según evolucionaba

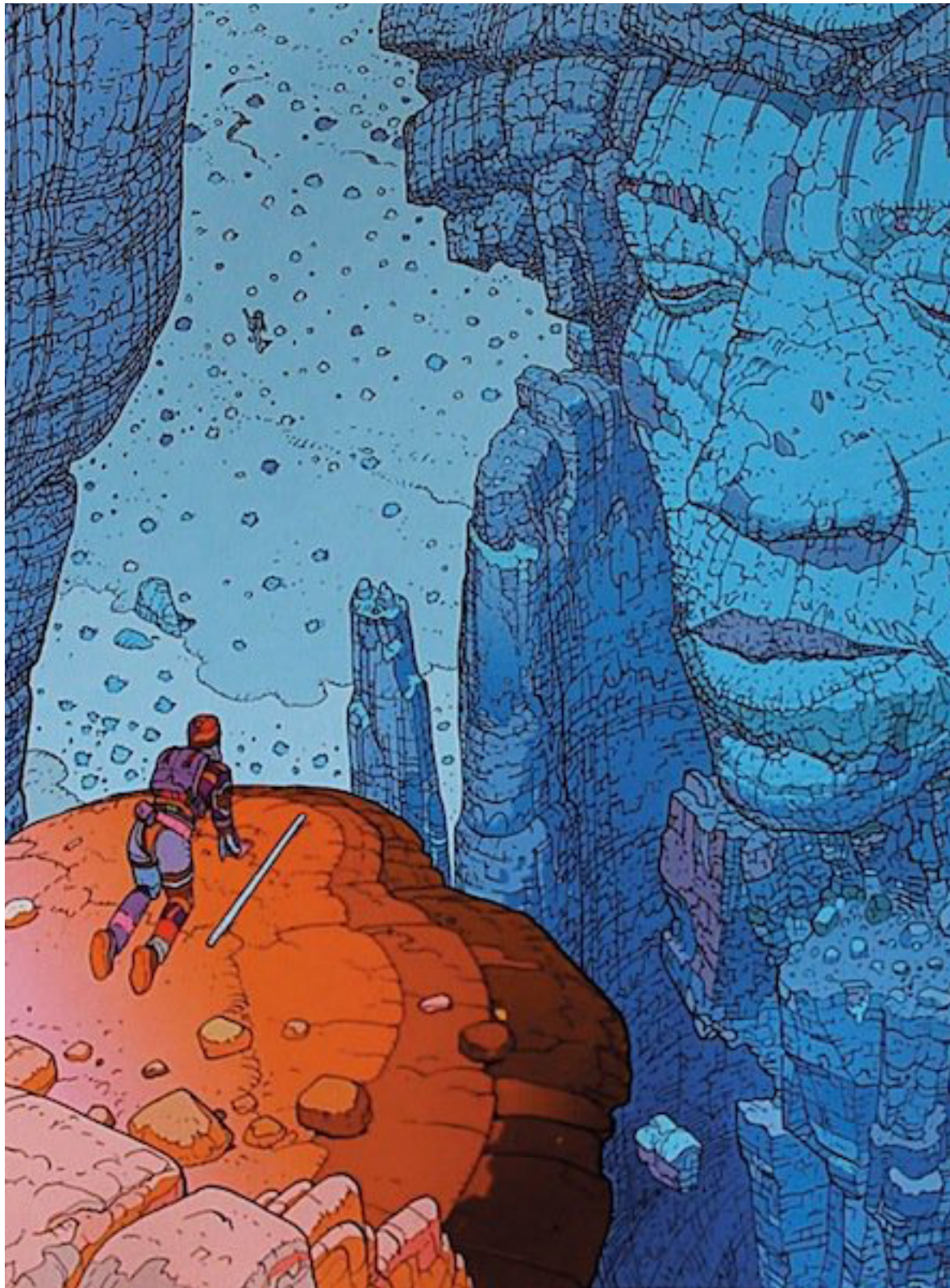
De hecho muchas veces, cuando iba a realizar uno nuevo, abría la página donde tenía el anterior para basarme en mis propias técnicas.

Posteriormente hablaremos de precisamente ese lenguaje que fui desarrollando durante toda la obra.



<https://kerbyrosanes.com/>





## Jean Giraud

Moebius es a la ciencia ficción lo que Stephen King a la novela de terror.

Es un ilustrador francés que llevó su obra a su máximo exponente cuando decide esconderse bajo el pseudónimo de Moebius y así romper muchos esquemas con *El Incal* o *El Garaje Hermético*.

Su obra presenta paisajes mayormente desolados presididos por extrañas criaturas, aparatos y formaciones imposibles.

A esto le acompaña un delicado uso de la línea con la que sintetiza cada elemento de un modo único.

Moebius ha inspirado a creadores de todo el mundo dando lugar a un lenguaje único al que es fácil atribuirle su procedencia en el caso de ver influencias suyas en otros artistas.

<https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/15057-jimi-hendrix-ilustrado-por-moebius-el-encuentro-de-dos-genios.html>



## Jared Muralt



## Jon Juarez



Concluyo con dos artistas que resultan una gran fuente de inspiración por el uso de la línea que remiten a Moebius: grandes zonas libres de detalle, otras con una gran concentración de elementos.

A la izquierda tenemos a Jared Muralt, ilustrador sueco que debe su obra a sus numerosos estudios anatómicos y de paisajes de su sketchbook. Cuenta con un dominio de la línea ejemplar.

A la derecha encontramos una obra de Jon Juarez (Harriorrihar), que cuenta con una obra repleta de paisajes amplios y con múltiples registros de línea. Además juega mucho con gamas de colores complementarios.

Suele recurrir a paisajes “comunes” (paisajes urbanos y naturales) añadiendo uno o varios elementos que rompen con la normalidad como criaturas gigantes o formaciones surrealistas.

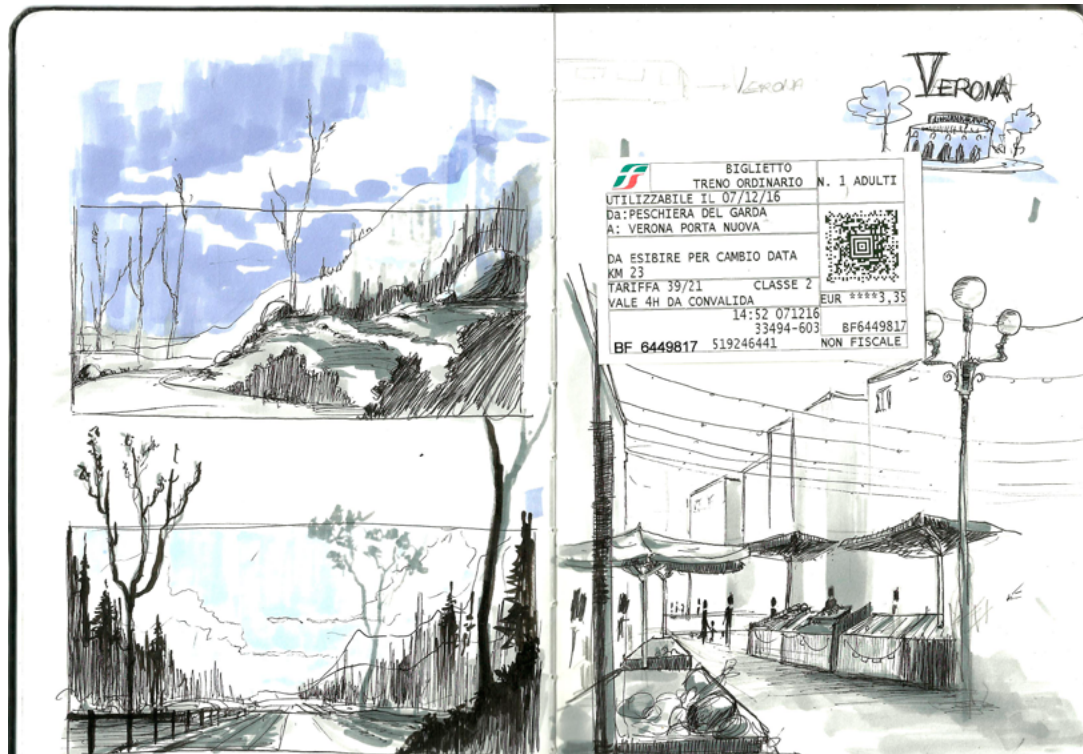
<http://jaredillustrations.ch/the-end-of-bon-voyage/>  
<https://harriorrihar.myportfolio.com/copy-of-hadouken>



# Antecedentes de la obra

Siendo un proyecto que ha desembocado de un Sketchbook, veo necesario hacer una retrospectiva de cómo ha crecido la intervención en él y de cómo se ha encontrado la forma de aprender de éste. Es decir, dibujar sin que cada página sea perfecta y centrando la atención en aprender y resolver problemas que plantea el dibujo como, entre muchas otras, la composición. Uno de los puntos que más se ha desarrollado para llevar a cabo la obra.

Un viaje a Italia bastó para que emprendiera una pequeña aventura con un lenguaje gráfico mucho más suelto, mucho más natural de lo que me permitiría hacerlo una hoja en blanco de algún papel rico en gramaje.



Estas imágenes serían el principio del uso que le daría a esta herramienta en un futuro. Lo importante de este esfuerzo es que estaba sintiendo curiosidad por lo que había a mi alrededor y no sólo eso, sino también cómo representarlas usando sólo un pilot.

Empiezan a aparecer juegos con geometrías básicas dando volúmen con el uso de líneas auxiliares, repetidas, pero escribiendo y dando personalidad a la figura o forma que tiene ese lenguaje.

Podríamos establecer una diferencia entre un objeto y otro simplemente cambiando la textura de la misma. Y con textura me refiero a el espaciado de esas líneas, la repetición. O si son líneas mas largas, discontinuas o si son incluso puntitos.

Más adelante, en la “Biblioteca de Registros” explicaré el uso que le daba a cada uno.



## Carrera universitaria

El paso por Bellas Artes fue fundamental para conocer técnicas tradicionales de dibujo, pintura y de teoría. Tales como teoría del color, composición y bases del dibujo académico.

En alguna de las asignaturas hacían hincapié en la creación de tu propia obra utilizando referencias e insistiendo en la composición. Algo de lo que no puedo estar más agradecido.

El uso de papel vegetal como medio para componer facilitando la capacidad de mover los elementos por diferentes zonas y probar diversas posibilidades.







Se forja un tema recurrente en la obra: la naturaleza.

La naturaleza como algo vivo, como espíritus que están siempre presentes y nos contemplan.

Más adelante, en la obra final, se puede ver el uso de este tema que habla además del silencio, de la soledad, la paz y tranquilidad de un mundo presidido por formaciones naturales.

Los árboles estarán casi siempre aportando composición, gracias al juego que da su indeterminado crecimiento. Así como hojas de helecho, plantas y ramas que serán una constante.





4.  
PROCESO  
CREATIVO

## Pasos previos

Para la elaboración de *White Crown* era necesario tener claro hacia dónde iba dirigida la obra. Siendo posibles múltiples formas de exponerla. Vía exposición, libro, cómic,... Para ello fue necesaria la realización de diferentes pruebas para decidir qué formato convenía mejor a esta obra.

Esta decisión es crucial para afrontar la manera en la que enfocas el proyecto. Ya sea a la hora de crear (dimensiones del formato, elaboración, técnicas) como a la hora de prepararla para exponerla (post-producción).

Finalmente después de la realización de una prueba en formato A5 con todas las ilustraciones expuestas una por una sin ningún tipo de proceso editorial, se pudo ver que era un formato en el que podía funcionar pero no en la manera en la que se había hecho por vez primera. En ese caso se analizaron los principales puntos a tener en cuenta:

- Composición editorial de las ilustraciones respetando vacíos, páginas en blanco, y teniendo en cuenta la lectura de cada uno de los dibujos solos y en conjunto.
- Formato A4 "recortado". Con la intención de que tanto las obras verticales y panorámicas funcionen correctamente.
- Dar Títulos y Textos a cada obra jugando con la caligrafía y funcionando como un elemento más de composición.

## "The Art of..."

Es una cuestión de cómo quieres que te vean. Realizar un compendio de tu obra en formato libro merece ser un proceso lento y cuidado. Estamos hablando de la obra de uno mismo, y queremos que cuando una persona cierre el libro y pase a otra cosa, nos recuerde de una forma en la que el artista ha influido. En primer lugar con la obra, seguido por la personalidad que le des a la edición.

Es realmente importante que los elementos se reescalen y se muevan sin tener miedo a "cortar" parte de tu obra si de esta manera se lee mejor.

"The Art Of...", "The World of...",... son posibles formas de titular un libro de arte. En el caso de *White Crown* se optó por un título concreto, aunque en la primera página, a modo de subtítulo o introducción, se verá "The art of..." lo que da a entender de entrada de qué se trata el libro.

## Bocetos. Primeras ideas.

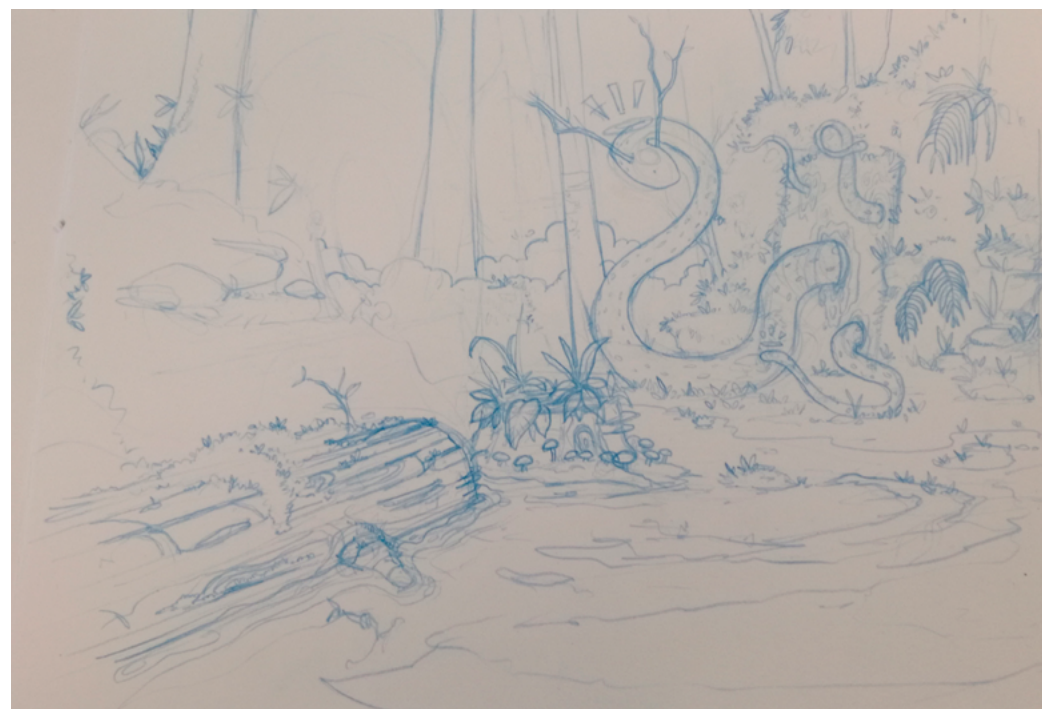
Las obras vistas en el *White Crown* suponen una muestra de un viaje creativo. Trazos decididos, puros, en las que iban sugiriendo pequeñas ideas para llegar posteriormente, a concebir ideas mas grandes.

No eran más que unos bocetos, un tanto diferentes, en mi sketchbook.

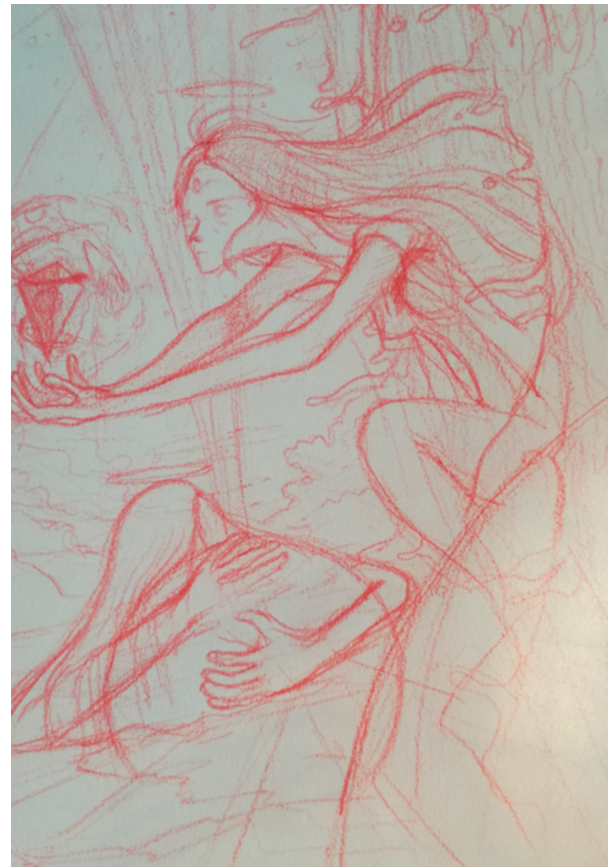
Comenzaba con línea de mina roja o azul y construía la idea. Y luego exploraba con tinta diferentes formas de entender superficies, texturas como la de los troncos o la del agua.

A medida que se realizaban obras, se iba construyendo un lenguaje que se automatizaba cada vez que se tenía que entintar un elemento. En el momento que empezaba a dibujar una roca más o menos ya sabía cómo afrontarlo, lo mismo con las plantas, ríos, etc. Hasta el punto que se volvió un lenguaje.

Fue un proceso que duró varios meses. De una obra a otra quizá transcurrían semanas y entremedio existían pruebas y bocetos que es lo que se mostrará a continuación para entender cómo se ha llegado a la obra final.





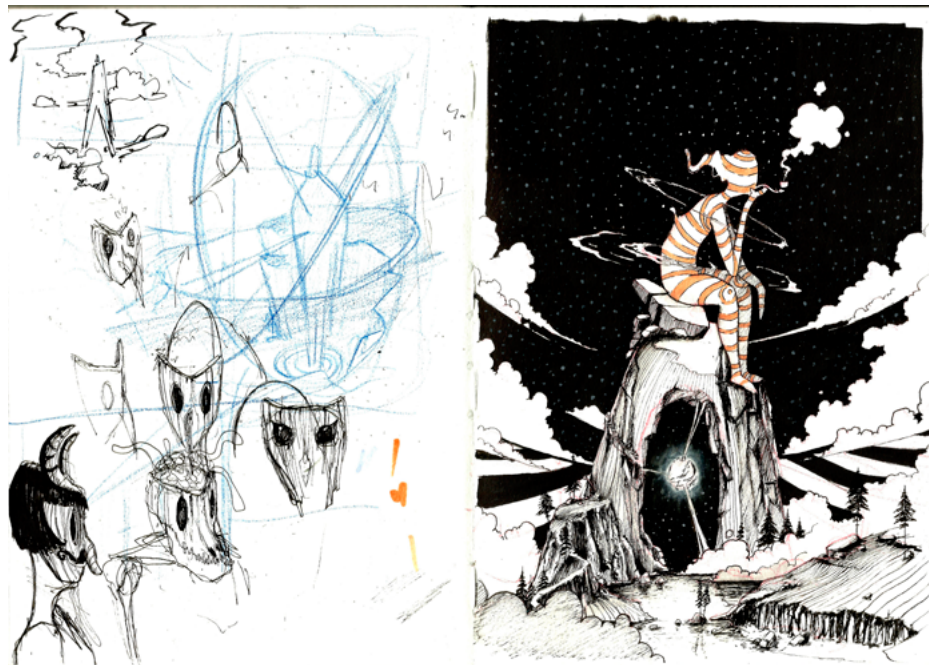


Los bocetos previos constan esencialmente de plasmar dos o tres elementos importantes de la imagen y componerlos de tal forma que funcionen bien.

El boceto aclara una idea que tengas y te da posibilidad de cambiar elementos y moverlos sin ningún problema.

Destacar que un boceto es un dibujo hecho para explorar una idea y no ocurre nada si te sale mal, o en definitiva no hay que cuidarlo demasiado. La cuestión es simplificar, ser claro y decidido con los trazos. Es dejarte a tí mismo claro qué es lo que quieres crear.

En la imagen superior izquierda se ve que apenas han surgido cambios desde el boceto a la tinta final, pero texturas o superficies no fueron ideadas en el momento del boceto. Diría que la tinta ofrece también un espacio para experimentar e improvisar texturas, momento donde se aprende y, a diferencia del boceto, sí que hay riesgo.



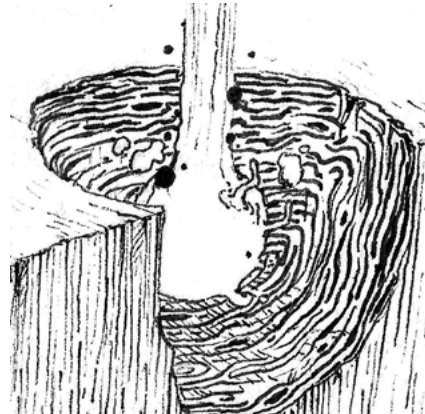
En las páginas inferiores vemos una sección de el Sketchbook abierto. A la izquierda aparecen pruebas de lo que sería el elemento central de la ilustración: el señor fumando. Hubieron diferentes pruebas tanto de composición general (puntos de vista y perspectivas) como del diseño del personaje.



# Biblioteca de Registros

La llamo así porque es como una colección de “registros” que deja el pilot a la hora de ejecutar una superficie. Sea una superficie líquida, volumetrica, rígida, volátil, etc. En esta pequeña tabla se pondrán algunos ejemplos junto a sus superficies.

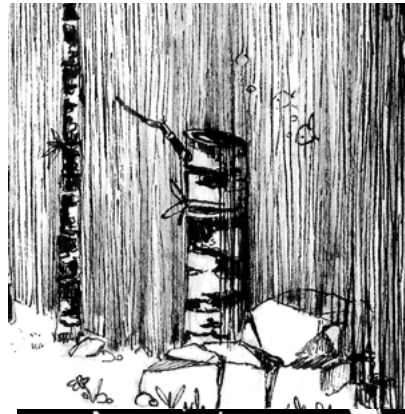
Agua



Fluido y Partículas



Vegetación



4.  
EDICIÓN



## Del sketchbook al artbook final

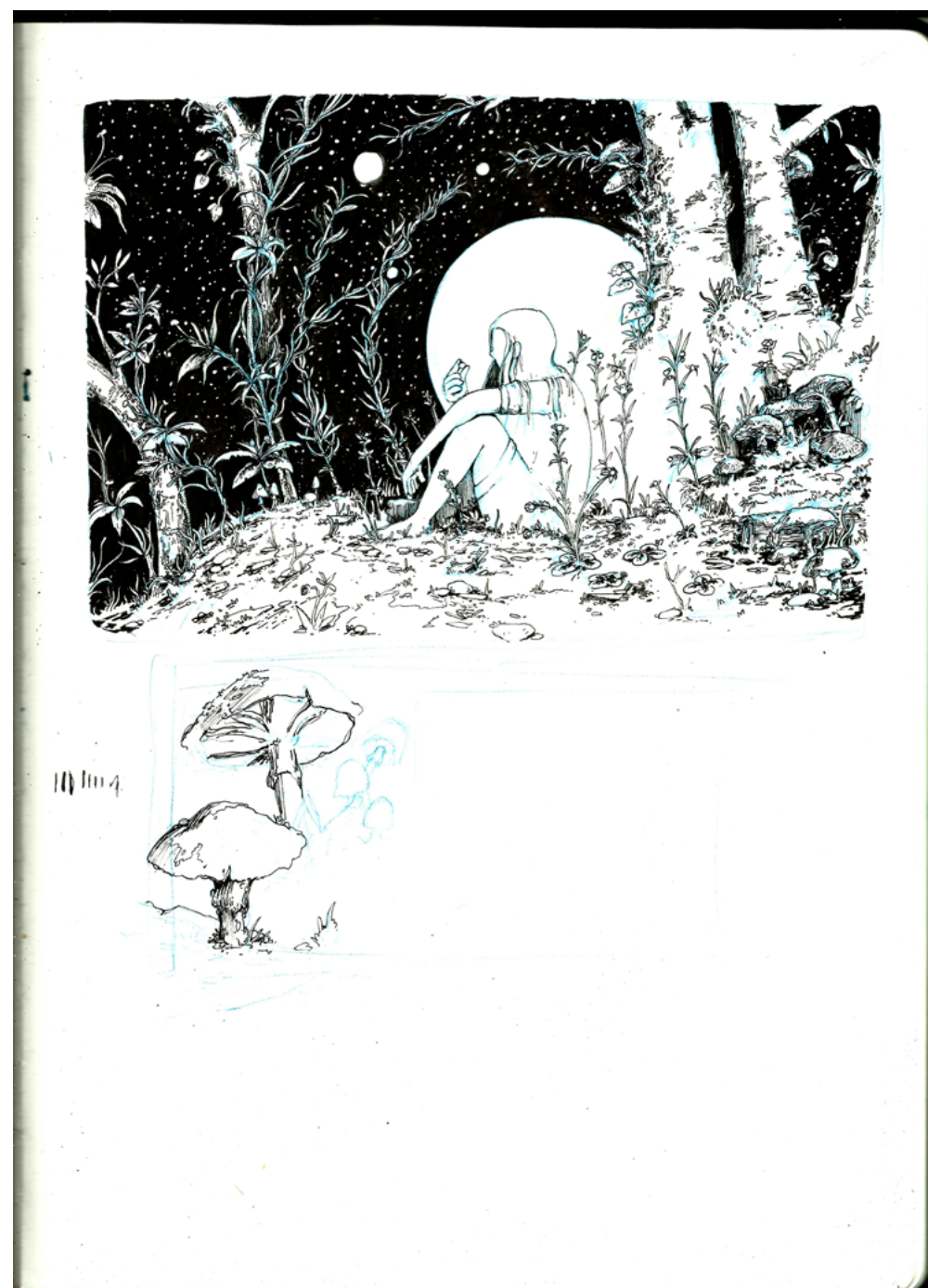
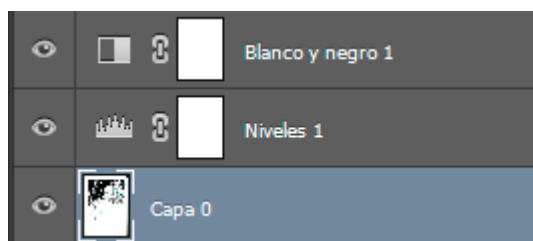
### 1. Limpieza

Tras tener la ilustración parcial o enteramente terminada ya se puede dar el paso a la limpieza de pequeñas erratas, el color del boceto que aunque pueda ser eliminado con una goma, pueden quedar restos de la mina.

Para ello, con ayuda de un escáner y un programa de edición como en este caso es el Photoshop, se pueden solventar algunos problemas de forma muy eficaz.

A la derecha podemos ver el escaneado directo de una de las ilustraciones. En este caso, además de las evidentes zonas que hay que eliminar donde el escáner no captó papel, eliminar el color amarillo del papel y el tono azul del boceto es lo principal.

El primer paso es recortar la imagen con la herramienta de recorte y una vez establecido el formato deseado se aplican los filtros necesarios para suprimir los tonos y que sea lo más uniforme posible: Filtro blanco y negro, oscilar la barra de brillo y contraste y los niveles.



## 2. Aislar

Para aislar la línea del fondo blanco y poder así editar la línea sin problema aplicamos una acción creada manualmente.

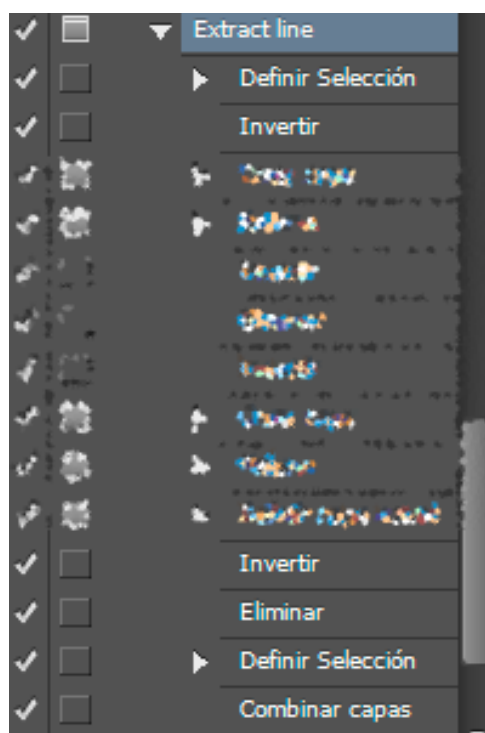
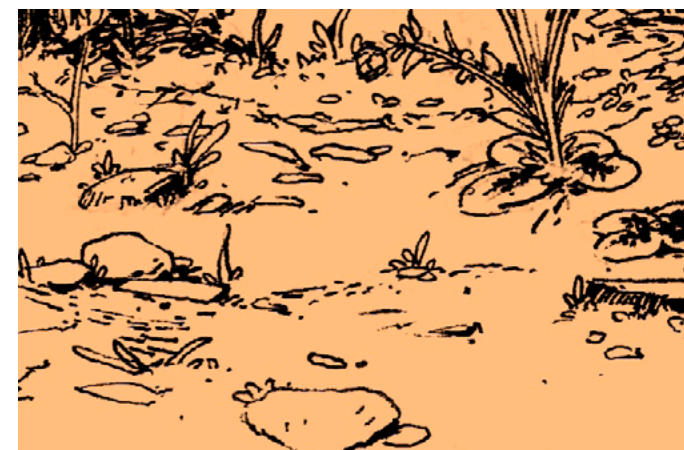
Las acciones del Photoshop permiten “grabar” cualquier serie de acciones o comandos que hagamos durante un determinado periodo de tiempo hasta que paremos de grabar.

El resultado es un “botón” que podemos renombrar y hacer click para que haga inmediatamente todo eso que hicimos por primera vez.

A la derecha podemos ver una sección de la ilustración con el fondo cambiado como prueba de que no deja ningún rastro de blanco.

Además existen trazos que se han realizado con un pincel del Photoshop que resulta imposible identificar.

Gracias a esto tenemos la libertad de editar la ilustración original, añadir elementos y como comentábamos en el punto anterior, limpiar algunas zonas sucias.



Créditos de esta acción a Ruyman

## 3. Editar y Guardar.

Si observamos la imagen del escaneado original y la que está a la derecha podemos ver bastantes cambios como la zona del tronco y plantas que se hallan detrás del personaje. O algunas sombras negras puras que se han añadido debajo de la pierna del mismo.

Son elementos que quizá no se dibujaron en su momento y era necesario terminar.





## 4. Color

Añado en este epígrafe una opción posible para el Trabajo de Fin de Grado que finalmente no se llevó a cabo.

La posibilidad que nos daba esta herramienta de poder darle color era una opción a tener en cuenta. El problema surgió cuando, tras un largo proceso de exploración de cómo se podía afrontar el artbook final, no parecía acertada la opción de añadir color.

El tema blanco y negro resultaba una buena idea y añadirle ilustraciones a color desvirtuaba la dirección final de la obra.

No obstante fue una opción que se llevó a término con un resultado que posiblemente pueda ser utilizado para otros fines. No deja de ser también importante la amplia gama de ideas que van surgiendo y lo que aporta ir jugando con ellas.

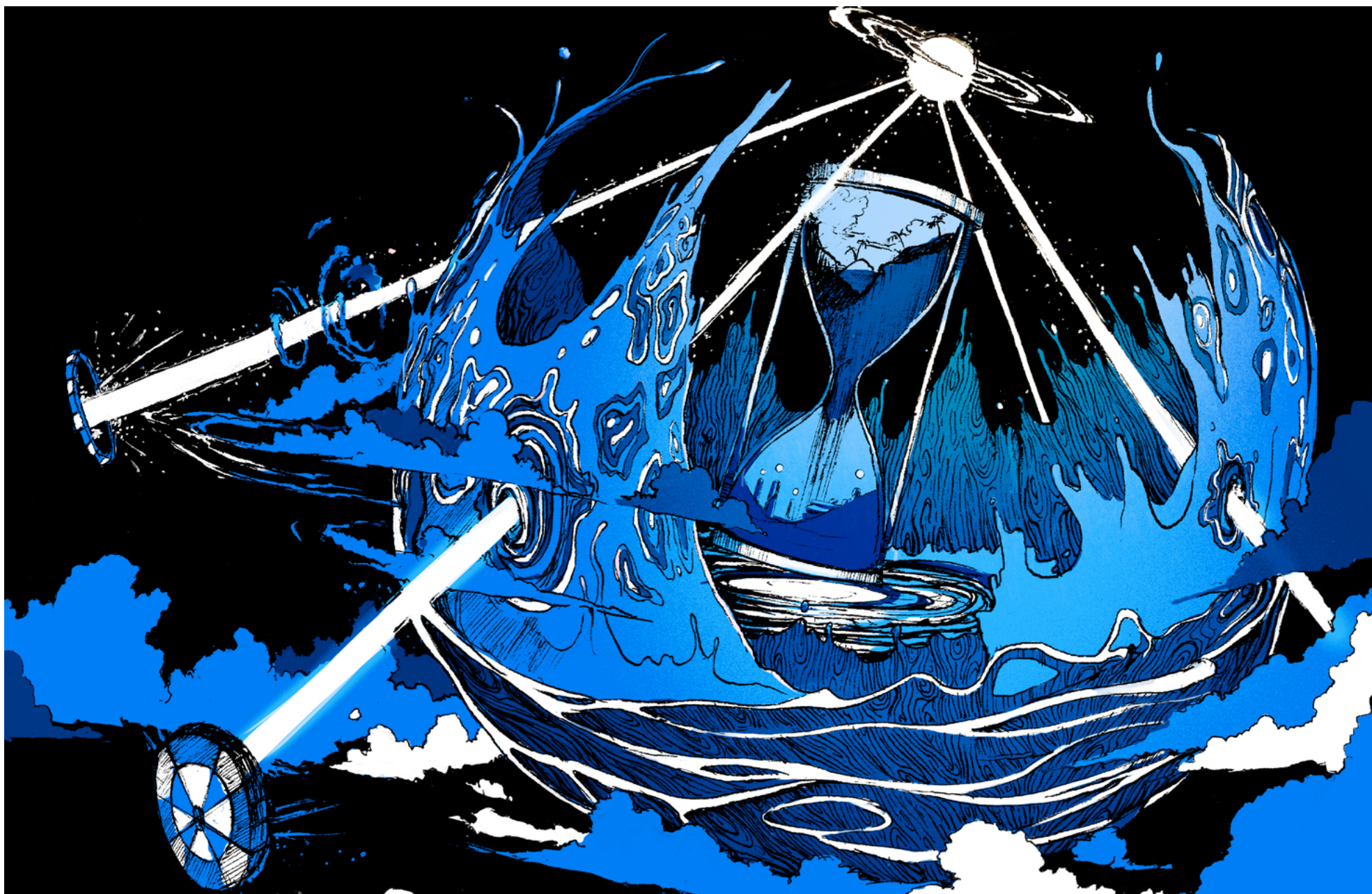
En esta ilustración se optó por una paleta de colores de fríos y cálidos usando gamas complementarias (azules y naranjas).

Este método se utilizó para otras ilustraciones que al igual que esta funcionan pero no para el concepto de Artbook final que se tenía en mente.





## Otras ilustraciones a color



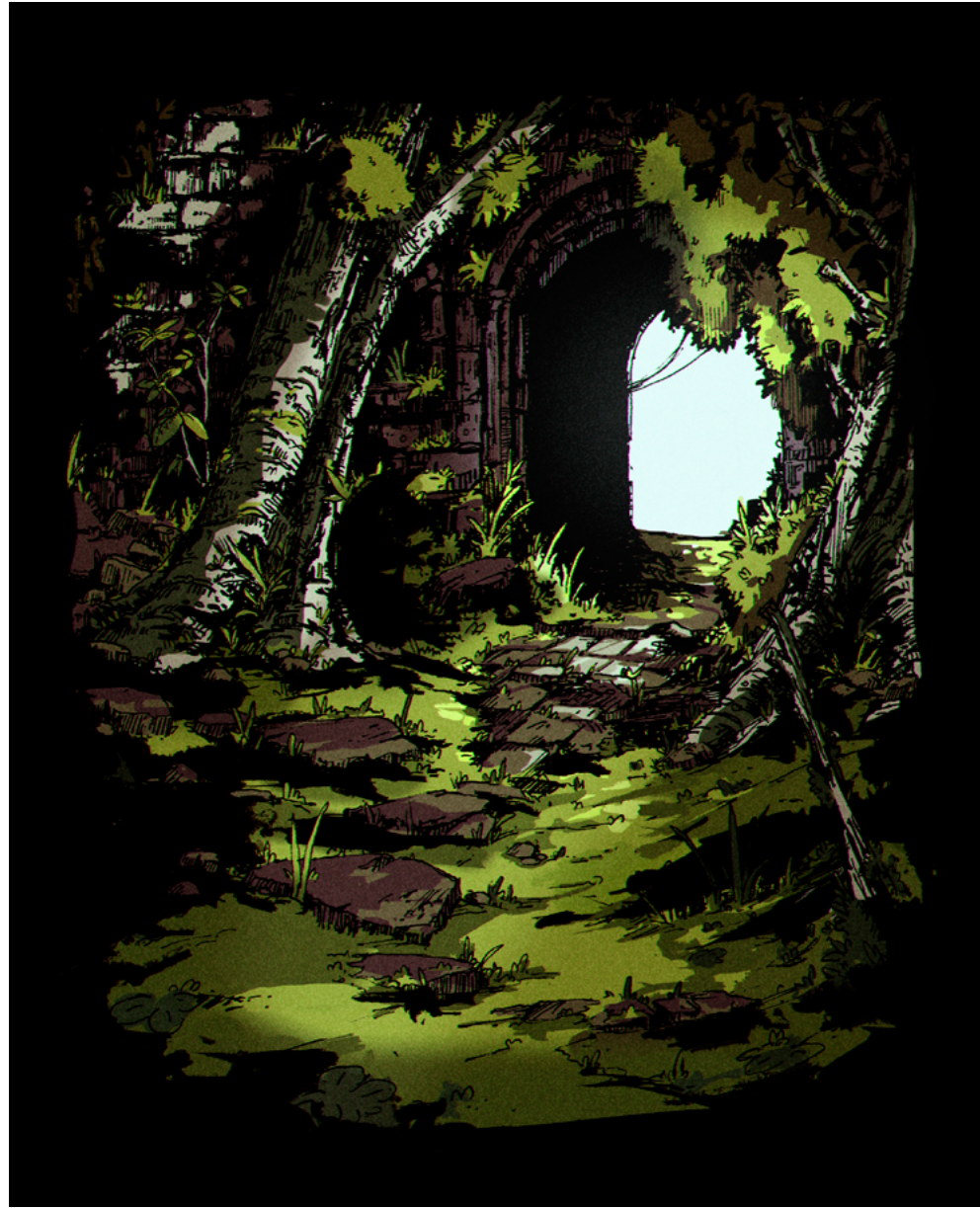
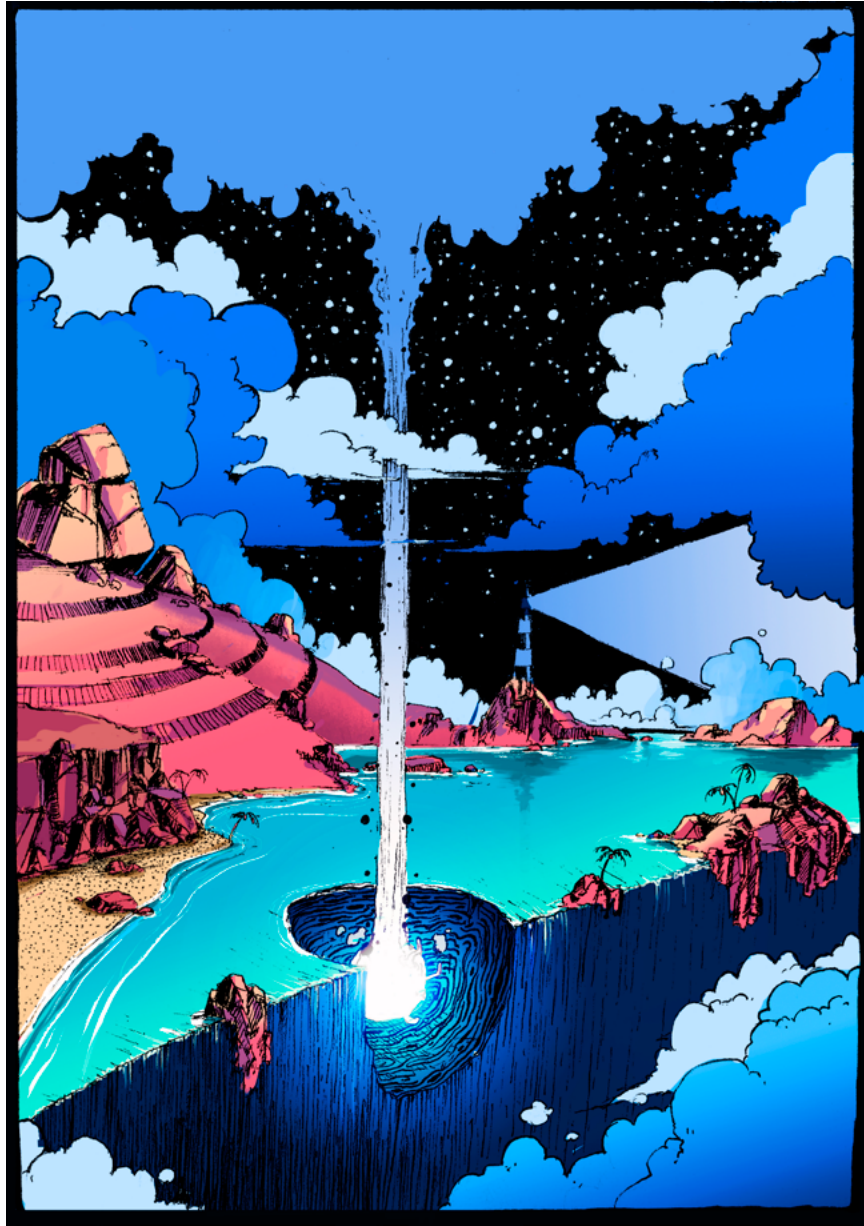












# 6. EVOLUCIÓN



## Temporalización y evolución de la obra.

Es importante hacer una retrospectiva a la cronología de la obra y analizar su evolución a lo largo de los meses.

Al ser un proceso creativo que se dio en periodo de año y medio, se pueden observar inclinaciones de estilo y de intenciones influenciadas, sobre todo, por referentes externos y por la práctica.

### Septiembre - Diciembre 2017

La primera serie de ilustraciones estaban muy influenciadas por Kerby Rosanes y mantenían cierto grado “onírico” como tema general. Paisajes imposibles, surreales y con predominio del negro sobre blanco.

Se recurría a pintar los fondos oscuros con partículas blancas aleatorias y formas abstractas.



### Enero - Septiembre 2018

En esta serie existe una evolución persistente dirigida a entender mejor la composición natural de los paisajes, dejando un poco de lado esa parte onírica libre de perspectiva “real”.

Se explora a artistas como Raphael Lacoste y Ian McQue que, como se comentaba anteriormente en el epígrafe de referencias, se extrae una vía más exacta de representar formas naturales sin perder la esencia y el lenguaje adquirido de la “fase anterior”.

Aparecen menos emblocados negros y más línea. El negro se utiliza para aportar profundidad de zonas que lo requieran y como elemento para resaltar zonas en blanco.



## Octubre 2018 - Febrero 2019

A partir de este momento la obra cuenta con más detalle en zonas de mayor vegetación y se trabaja un poco más en que posea cierta perspectiva. Si hacemos una comparativa con la primera tanda vemos que las primeras casi se desarrollan en un “plano” evitando perspectivas.

La evolución se encuentra en cómo se han afrontado las ideas y las diferentes opciones que hay de llevarlas a cabo. En cómo se ha tratado la línea y los elementos de la ilustración y las intenciones del dibujo.

Muchas de las últimas ilustraciones se han pensando también para que sean pintadas.

La última sección de la memoria estará destinada a exponer aquellas obras que se desarrollaron hasta esa última fase de color, considerando que fue un proceso más para desarrollar la obra final, aunque no hayan sido finalmente utilizadas.





7.  
CONCLUSIONES

## Conclusiones

Ha sido un proceso largo con muchas decisiones que tomar.

La claridad y la organización nunca ha sido una aptitud muy desarrollada en mí y siento que este proyecto ha funcionado para establecer ciertas metodologías antes de llevar a cabo un proyecto de cualquier tipo.

De esta forma se tuvo en cuenta la temporalidad, las formas de trabajo y sobre todo tener clara la idea que se tiene en mente, siendo libres de enriquecerla, adaptarla o cambiarla según se vaya avanzando, pero sin perder de vista el objetivo.

El progreso que ve en un proyecto de más de un año simplemente deja claro una vez más que la práctica es la principal vía para mejorar y sin la autocrítica de decir: “esto no”, “esto es terrible, tengo que cambiarlo”, es difícil llegar a buen puerto.

White Crown es el principio de algo que me gustaría seguir haciendo a lo largo de los años. Quizá el formato no sea el mismo, ni el contenido y probablemente el maquetado sea mejor, pero me gustaría dejar constancia de mi trabajo personal plasmado en un artbook como este cada cierto tiempo.

Para ello solo es necesario una cosa: seguir dibujando.







