

# TFG

---

## SELENE

CONCEPT ART DE PERSONAJES

Presentado por Jordi Parreño García

Tutora: M<sup>a</sup> Ángeles López Izquierdo

Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

*Selene* es una propuesta de largometraje de animación 2D ambientada en el mundo de la piratería que centra su argumento en el significado de la amistad y la familia.

El proyecto se centra principalmente en el diseño de los personajes y los diferentes elementos que componen el marco teórico sobre el que se sustenta la trama.

## SUMMARY

*Selene* is a 2D animation film proposal set on a pirate world with a plot focused on the meaning of family and friendship.

The project focuses in the character's design and introduces most of the elements that compose the film's story.

## PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

Concept art, historia, serie, diseño de personajes, piratas, animación.

Concept art, story, series, character design, pirates, animation.

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a todas las personas que a lo largo de los años que han compuesto mi formación me han ayudado y apoyado para crecer como artista y como persona.

Estoy especialmente agradecido a mis familiares más cercanos por volcarse en mí ofreciéndome su cariño, su tiempo y su ánimo cuando la he necesitado para obtener mis objetivos

Considero que he tenido la gran oportunidad de poder cursar asignaturas del campo de la animación y agradezco a todos los profesionales que las han impartido su dedicación y esfuerzo por transmitir sus conocimientos y experiencias a las nuevas generaciones interesadas en aprender de ellos.

Me gustaría, por último, agradecer a mi tutora la paciencia y el apoyo que ha demostrado estos meses al revisar y mejorar, en lo posible, el proyecto con cada reunión que se ha realizado.

# INDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....</b>	<b>6</b>
2.1 OBJETIVOS .....	6
2.2 METODOLOGÍA.....	6
<b>3. SELENE. DANDO VIDA AL PROYECTO.....</b>	<b>7</b>
3.1 REFERENTES.....	7
3.1.1 Referentes generales.....	7
3.1.2 Referentes de los personajes.....	8
3.2 EVOLUCIÓN DEL PROYECTO.....	10
3.3 LOS PERSONAJES.....	17
3.3.1 Selene.....	18
3.3.2 Raimond.....	22
3.3.3 Duncan.....	24
3.3.4 Brank.....	27
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>30</b>
<b>5. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>31</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>32</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>34</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

*Selene* surgió de una propuesta académica sobre la que debía desarrollarse un personaje para el campo de la animación de forma individual. Tras el resultado obtenido, se planteó realizar la preproducción de un cortometraje de animación y, partiendo de lo creado previamente, se continuó con la historia del personaje como punto de inicio en colaboración con los compañeros Esther Fernández, Javier Franco y Carlos Peraire. Una vez la preproducción se había presentado, y dado que se trataba de un proyecto propio, se tomó la decisión de continuar trabajando en él de forma individual con el fin de convertirlo en un TFG. Una vez decidido esto, y cómo punto de inflexión, se plantearon una serie de cambios con el fin de poder enriquecer la propuesta tanto en forma como en contenido; siendo uno de los cambios más relevantes la transformación del cortometraje a largometraje.

Dado el cambio de rumbo de la producción, el TFG se centra en el desarrollo del *concept art*<sup>1</sup> de los personajes principales, así como la creación de la trama en la que se mueven.

Inicialmente se plantean cuáles son los objetivos a cumplir para abordar el proyecto y en qué fases se dividirá el trabajo; posteriormente, con los objetivos definidos, se explica cuál ha sido la metodología empleada para realizar el contenido artístico que lo acompaña.

Se analizan una serie de referentes que han influido de forma directa en la creación del proyecto. En estos referentes se diferencian aquellos que han servido de inspiración para el desarrollo de la trama y los que han sido de utilidad en el momento de definir los personajes que la habitan.

Tras introducir el marco teórico que sustenta el proyecto se presenta un breve resumen del recorrido que éste ha tenido desde su primera versión hasta el punto actual en que se encuentra, donde se expone de manera acotada la trama del largometraje y cómo ésta se estructura.

Por último, se narra la historia de los cuatro protagonistas, más allá de lo que conocemos en la trama, junto al análisis de su personalidad y el rol que ocupan en la historia de forma que justifiquen y refuercen el diseño realizado para cada uno de ellos.

---

<sup>1</sup> Campo artístico enfocado a la creación de la representación visual de los elementos que componen una producción.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 OBJETIVOS

A la hora de hacer frente al proyecto, se establecieron cuáles eran los objetivos a cumplir y cómo iban a ser abordados.

El objetivo principal de la propuesta es realizar una serie de fichas modelo de los personajes en las que quede plasmada la representación gráfica de los mismos, con la intención de seguir mejorando en el campo del dibujo y poder utilizar el contenido generado para alimentar un portfolio personal que funcione como carta de presentación.

Para alcanzar dicho objetivo, en primer lugar, hay que construir una historia sólida, apta para todos los públicos y que rompa de algún modo con las bases más comunes en el cine de aventuras de temática pirata.

En segundo lugar, una historia sólida necesita de manera indivisible contar con personajes carismáticos y empáticos que llamen la atención del espectador, lo que deriva en crear unos personajes que cumplan con éstas características.

Por último, sería necesario definir las cuestiones estéticas que compongan a los personajes, tales como los rasgos o la anatomía, de forma que refuercen la representación final realizada.

### 2.2 METODOLOGÍA

Partiendo de las necesidades planteadas en los objetivos, la metodología seguida pasa por diferentes puntos.

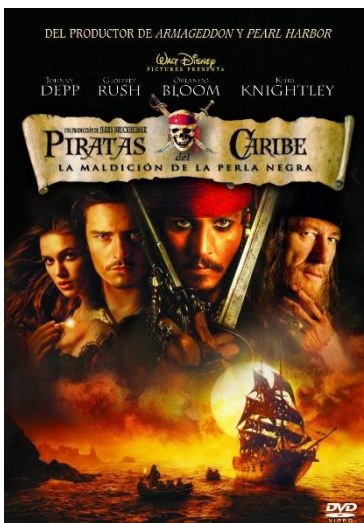
En primer lugar, el planteamiento y análisis de una serie de referentes para poder comprender mejor el concepto o visión actual que la cultura audiovisual ha generado de las aventuras de piratas y los personajes que suelen involucrarse en ellas.

Con los referentes estudiados, se realiza una revisión de los elementos ya presentados con las primeras versiones del proyecto y se analizan los motivos que han derivado en el cambio de dirección del mismo hasta llegar a la trama que articularía el largometraje.

Por último y como parte central del desarrollo de la propuesta, se plantea la historia de cada personaje a modo de resumen biográfico con la intención de poder definir la personalidad y algunas claves estéticas de los mismos. Una vez esto realizado, se crean las fichas modelo siguiendo unos métodos gráficos posteriormente explicados, que combinarán elementos tradicionales con digitales y con los que concluiría la labor de *concept art* planteada como objetivo principal del proyecto.



Img. 1- Imagen promocional de *The Last of Us* (2013).



Img. 2- Carátula del DVD de *Piratas del Caribe: la maldición de la Perla Negra* (2003).

## 3. SELENE. DANDO VIDA AL PROYECTO

### 3.1 REFERENTES

Los referentes seleccionados son coetáneos a las generaciones más jóvenes ya que son aquellos que han definido la visión actual del género cinematográfico de aventuras y piratería.

#### 3.1.1 Referentes generales.

A la hora de sentar las bases de la historia, que dirección toma la trama y cuál es el impacto que ésta tiene en los personajes, se ha partido de una serie de referentes que han permitido enriquecer el conjunto.

El primer referente que ha servido de toma de contacto proviene de la industria del videojuego y se trata de *The Last of Us*<sup>2</sup>. En él vivimos la historia de Joel, un adulto que sobrevive en una sociedad destruida, y Ellie, una adolescente que resulta ser inmune a la enfermedad más peligrosa que amenaza el planeta; a lo largo de la trama ambos establecen una relación paterno filial que marca el carácter adulto del videojuego de principio a fin. Se ha considerado este juego como ejemplo a seguir por el tratamiento que hace de los personajes; la forma en que son presentados y desarrollados crea un vínculo empático con el espectador de modo que en todo momento se invita al jugador a ser partícipe de la historia. Esto es un rasgo que se ha intentado implementar en la historia de *Selene*, con la pretensión de que el público disfrute de las aventuras de los personajes dándole todas las opciones posibles a que pueda empatizar con ellos.

Desde un punto de vista atmosférico, la franquicia *Piratas del Caribe*<sup>3</sup> es una gran referencia que se ha tenido en cuenta a la hora de imaginar el aspecto del mundo que acompaña al proyecto. Las películas combinan de una manera magistral elementos totalmente humanos y verosímiles con misticismos y leyendas, creando historias cargadas de matices y profundidad que enriquecen el mundo que plantean. Al igual que la empatía, la combinación de elementos fantásticos con cuestiones cotidianas es una cuestión que se ha pretendido lograr en *Selene*, de forma que levante curiosidad en el espectador y le incite a querer saber más de ese mundo sobre el que se articula la historia.

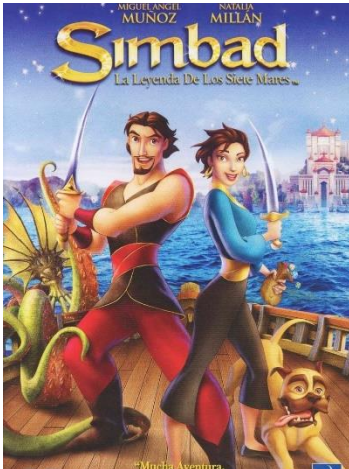
Como último referente a mencionar en la creación de la historia, *Simbad: la leyenda de los Siete mares*<sup>4</sup> ofrece un enfoque adulto en el tratamiento del guion que consigue reflejar mediante los diálogos la personalidad y las inquietudes de los personajes. Gracias a esto, John Logan<sup>5</sup> consigue encontrar un equilibrio casi perfecto al aproximar la película al público, ofreciendo unas escenas de acción entretenidas y dinámicas para los niños y un buen pasatiempo

<sup>2</sup> Videojuego del género acción-aventura desarrollado por la compañía *Naughty Dog* publicado en el año 2013

<sup>3</sup> Serie cinematográfica producida por *Walt Disney Pictures* iniciada el año 2003 por el estreno de *Piratas del Caribe: la maldición de la Perla Negra* bajo la dirección de Gore Verbinski.

<sup>4</sup> Película de animación producida por *DreamWorks* estrenada el año 2003 bajo la dirección de Patrick Gilmore y Tim Johnson.

<sup>5</sup> Guionista de *Simbad: La leyenda de los Siete mares* (2003).



**Img. 3-** Carátula del DVD de *Simbad: la leyenda de los Siete mares* (2003).



**Img. 4-** Fotograma de *Mulan* (1998) con Chien Po sosteniendo a Yao.



**Img. 5-** Rata en un fotograma de *Simbad: la leyenda de los Siete mares* (2003).

para los adultos por la verosimilitud que adquieren los personajes. Dado que la historia de *Selene* solo está planteada como una sinopsis extensa y no cómo un guion a día de hoy, la implementación de unos diálogos fluidos y que puedan dar segundas lecturas a los adultos es imposible ahora mismo; no obstante, en el momento que se plantee el guion se pretende hacer lo posible por mantener esa constante.

### 3.1.2 Referentes de los personajes.

En aspectos más concretos, una serie de referentes han servido como inspiración o referencia en la creación de los personajes, tanto a nivel estético como emocional.

En el caso de *Selene*, el rol de Elizabeth Swann en *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*<sup>6</sup> como capitana y reina de los piratas abre una gran puerta a la representación femenina en ese universo y lo eleva a un nivel superior al de cualquiera de los personajes masculinos. *Selene* tiene un cierto paralelismo con el personaje interpretado por Keira Knightley, puesto que, a pesar de ser respetada, en muchos momentos no se toma en serio el hecho de que una mujer sea la capitana; *Selene* va a demostrar constantemente estar igual de cualificada o más que cualquier hombre para dirigir su navío.

De una forma similar, los personajes de Duncan y Brank también tienen una base planteada sobre una serie de referentes. Duncan comparte similitudes con Chien Po de la película *Mulan*<sup>7</sup>, diseñado por Richie Chavez<sup>8</sup> y Anthony Cipriano<sup>9</sup>, ya que ambos son personajes de cierta corpulencia que contrastan su aspecto físico con una apacible y dulce forma de ser.

Brank tiene dos grandes influencias. En primer lugar, el personaje de Rata en *Simbad*, el cual está dotado de una gran agilidad y constante movimiento. En segundo lugar, Bill del previamente citado *The Last of Us*, el cual es un personaje homosexual que no cumple ningún tipo de estereotipo y sobre cuya sexualidad el videojuego no hace ningún tipo de hincapié. Si el jugador encuentra los objetos adecuados, se le da a entender la orientación sexual del personaje y que éste ha perdido recientemente a su pareja, no obstante, es un dato que está incorporado de forma sutil y no busca proveer de importancia su sexualidad, tratando así de normalizar su orientación sexual. Esto mismo se pretende gestionar con el desarrollo de Brank en la historia; saber cuál es su orientación sexual no cambiará nada en el personaje y no necesariamente obedecerá estereotipos relacionados con la masculinidad o la feminidad.

<sup>6</sup> Tercera entrega de la franquicia *Piratas del Caribe* estrenada el año 2007 bajo la dirección de Gore Verbinski.

<sup>7</sup> Cinta de animación producida por *Walt Disney Pictures* estrenada el año 1998 bajo la dirección de Tony Bancroft y Barry Cook.

<sup>8</sup> Diseñador de personajes en la cinta *Mulan* (1998) de *Walt Disney Studios*.

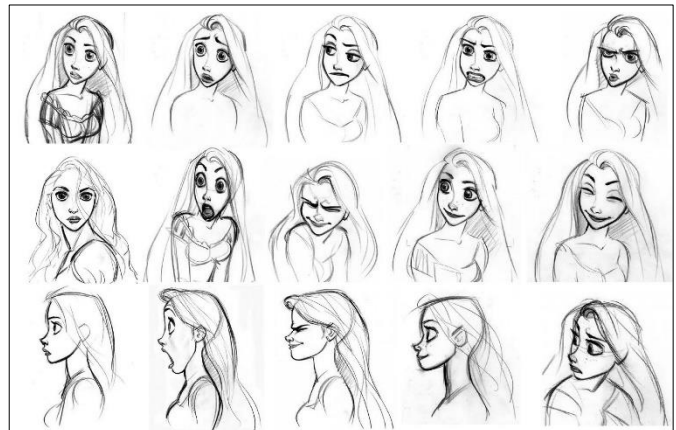
<sup>9</sup> Escultor de personajes en la cinta *Mulan* (1998) de *Walt Disney Studios*.



El apartado artístico tiene relación con dos autores: Glen Keane<sup>10</sup> y Carlos Grangel<sup>11</sup>. Glen Keane trabaja sus personajes con formas orgánicas y les proporciona una gran personalidad mediante su gesticulación; además, consigue que su trazo sea personal y distintivo generando una sensación de espontaneidad y dinamismo muy particulares. Esto puede verse reflejado en el corto *Duet*<sup>12</sup>, donde la animación está hecha únicamente mediante el trazo del autor de una forma maravillosa. Carlos Grangel ha sido una inspiración a la hora de definir el aspecto de los personajes de *Selene*, en concreto las proporciones anatómicas. El trabajo de Grangel, entre otros, incluye el diseño de los personajes de la película previamente citada, *Simbad*; a pesar de caricaturizar sus proporciones, los personajes mantienen una anatomía proporcionada mucho más realista de la que utilizan otros estudios de animación. El trazo de Keane ha servido como referente a la hora de definir el estilo de los dibujos que se han realizado para el diseño de los personajes de *Selene*, pues el trazo tan marcado y vivo beneficia la comunicación de sentimientos de los personajes en gran medida, mientras que Grangel ha sido un enriquecedor ejemplo sobre cómo tratar la figura en los diseños.



**Img. 6-** Concept art de Simbad realizado por Carlos Grangel para *Simbad: la leyenda de los Siete mares* (2003).



**Img. 7-** Concept art de Rapunzel realizado por Glen Keane para *Enredados* (2010).

<sup>10</sup> Diseñador de personajes y animador encargado de dar vida, entre otros personajes, a Tarzán de la cinta *Tarzán* (1999) y a Rapunzel de la cinta *Enredados* (2010), ambas producidas por *Walt Disney Pictures*.

<sup>11</sup> Diseñador de personajes de la producción *Simbad: la leyenda de los Siete mares* (2003) de *DreamWorks*, copropietario de los *Estudios Grangel* junto a su hermano Jordi.

<sup>12</sup> Corto de animación producido por *Google* estrenado el año 2014 contando con la dirección y animación de Glen Keane.

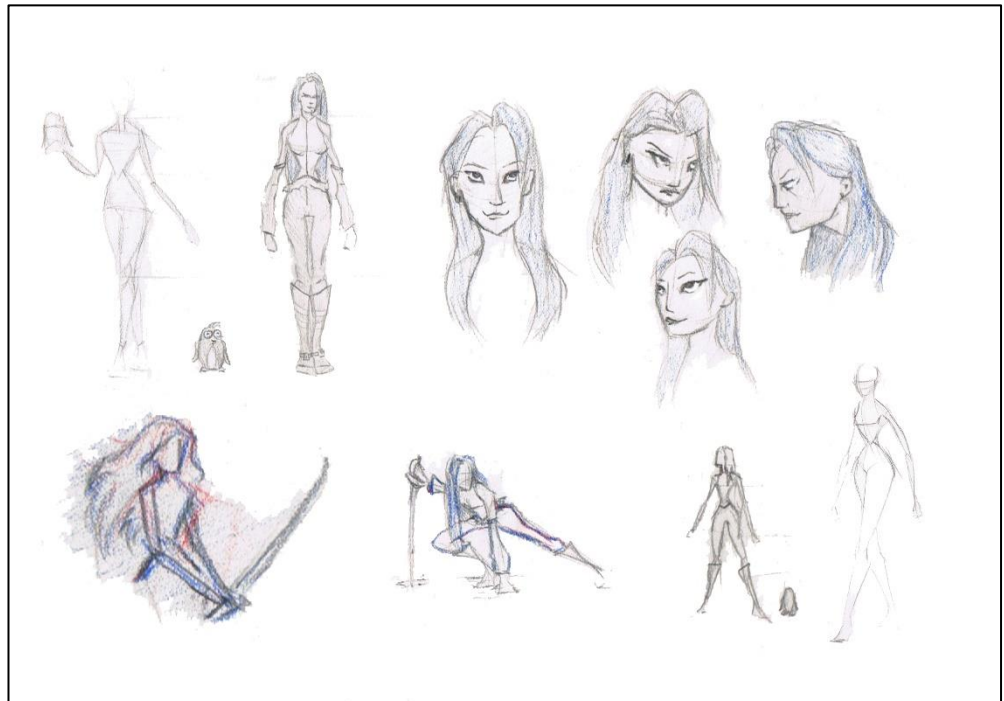
### 3.2 EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto nació en la asignatura Producción de Animación I tras la propuesta de crear un personaje. La propuesta era Selene, una joven pirata de pelo azul acompañada por un pequeño pingüino, el señor Raimond. Se buscó darle un enfoque místico a la historia, de modo que se construyó una pequeña trama alrededor de ambos personajes.

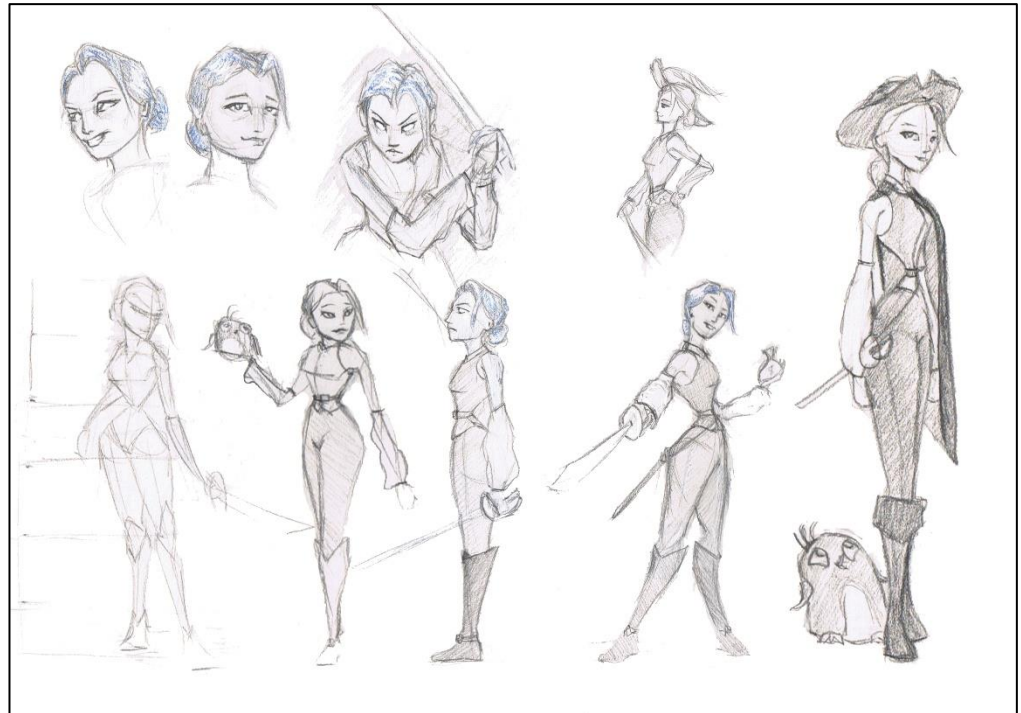
Selene era una joven griega que soñaba con surcar los mares. En una de sus aventuras quedó aislada en una isla con un bote como único medio de transporte. Con el fuerte oleaje, no se aventuró a cruzar el mar y decidió seguir explorando la frondosa vegetación que la rodeaba. Una vez caída la noche, Selene se dio cuenta de que la luna brillaba con mucha fuerza en esa isla y percibió cómo un pequeño haz de luz emergía de algún punto de la isla. Decidida y curiosa, buscó el origen del haz de luz hasta hallar un pequeño manantial que emanaba una brillante luz azulada. Selene, atónita ante la belleza de esas aguas, se acercó para observarlas de cerca; fue entonces cuando perdió el equilibrio y se sumergió en las aguas. Tras recobrar el sentido, descubrió que su pelo ahora tenía un color azul claro, más incluso que el cielo, y que todo su cuerpo brillaba con una luz similar a la del manantial. Al día siguiente, unos mercantes vieron el bote en la orilla de la playa y acudieron en ayuda de cualquier posible naufrago. Una vez en el navío, Selene pudo admirar su aspecto una vez el sol desaparecía en la intimidad de sus aposentos. Su piel blanca se tornaba grisácea y brillante y sus ojos azules perdían cualquier matiz de color. Su aspecto, aunque espectral, no era más que eso, una ilusión; no era un fantasma y, lo más importante, estaba viva.



**Img. 8-** Arte final de la primera versión de Selene.



**Img. 9-** Bocetos de Selene



Img. 10- Primeras versiones de Selene

Una noche, el navío mercante fue sorprendido por unos piratas. Con su apariencia fantasmal, Selene salió de sus aposentos cuando los atacantes habían abordado el navío y se plantó frente a su capitán empuñando una espada. Los piratas, asustados, pensaron que era un espíritu que había vuelto para hacerles pagar por sus crímenes por lo que casi todos regresaron al barco; todos menos el capitán. Blandió su espada contra, pero ella, sin dudarlo ni un segundo y con toda la rabia que inundaba su cuerpo asestó un golpe directo en el pecho del asaltante. La tripulación mercante, aunque asustada, agradeció a Selene haberles salvado. Ella, atemorizada de que la considerasen un monstruo, les contó lo que le había sucedido en la isla. Éstos prometieron no revelar jamás la historia, ya que, con el tiempo, otros piratas comenzaron a temer a Selene por lo que las historias contaban de aquel día.

Cuando llegó a puerto pasó meses vagando buscando trabajo hasta que, un día, mientras bebía tranquilamente en una taberna, recibió la visita de un grupo de quince marineros. Habían oído rumores sobre ella y estaban convencidos de que la mala suerte les seguía, pues su últimas expediciones en busca de tesoros no habían tenido mucho éxito. Pretendían que ella fuera su nueva capitana ya que, si era un espíritu tal y como narraban los piratas, la mala suerte no podía afectarle.

Tras aceptar, Selene decidió que el barco necesitaba algo que fuera distintivo, que advirtiese a otros piratas de quien era la nueva capitana. Decidió que unas velas azules como su cabello eran suficiente marca de identidad, pues nadie excepto ella poseía tal característica.

Se corrió la voz como la pólvora y, en pocas semanas, se habían convertido en unos respetados piratas, aquella ante la que otros piratas bajaban la bandera en señal de paz. Selene solo tenía una meta: seguir descubriendo aquellos secretos que, como aquel extraño manantial, esconde el mundo.



Img. 11- Bocetos de Raimond

La búsqueda llevó a la tripulación a una isla al sur, lejos de las cartas de navegación. En aquella isla, el clima tropical se mezclaba con grandes casquetes de hielo que flotaban en la orilla. Tras aventurarse en la densa vegetación, un sonido agudo llamó la atención de Selene. Se trataba de un pequeño pingüino que había viajado hasta la isla subido en un bloque de hielo. Éste observaba con entusiasmo y admiración a Selene y se sentía especialmente curioso por el color de su cabello. Selene siguió andando, pretendiendo ignorar al animal, pero él no desistía. Tras un par de horas, ella se rindió y prestó atención a su persecutor; parecía especialmente cariñoso y buscaba continuamente apoyarse en el regazo de Selene, como si la considerase una figura materna. Decidida, Selene subió a su nuevo amigo Raimond al barco. Pronto se encariñaron y desde entonces han sido compañeros en incontables aventuras.

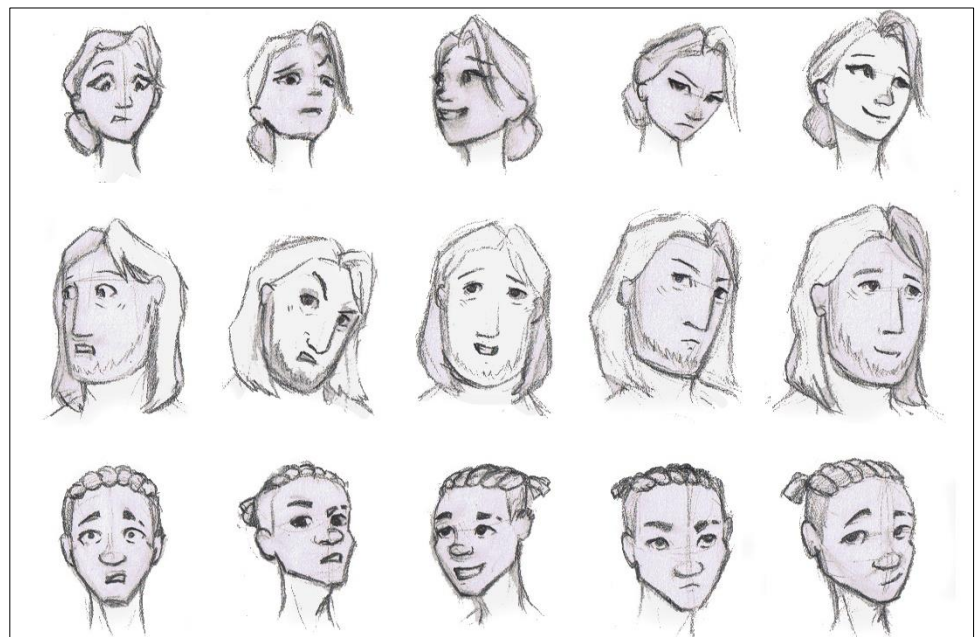
Tras la creación del personaje y con la intención de seguir trabajándolo como parte de algo mayor, se lanzó la siguiente propuesta de la asignatura, realizar la preproducción completa de un corto de animación de un minuto y medio en grupo. Se tomó como base la historia previamente construida y se hicieron los cambios necesarios para acotarlo y adaptarlo al formato de cortometraje. Tras mucho divagar, se consideró que la mejor opción de cara a

realizar un corto era abordar el momento en que Selene y Raimond se conocían y comenzaba su relación. Para enriquecer un poco más el proyecto, se incorporaron dos personajes nuevos, Duncan y Brank, tripulantes del navío capitaneado por Selene, ahora renombrado como el Zafiro.

En la nueva versión del guion, Selene junto a sus fieles tripulantes Duncan y Brank se aventuran en la isla. Ambos piratas se quedan vigilando el bote mientras Selene pasea por la playa. Ésta llega a un peñasco de hielo que ha quedado encallado en la arena y lo observa con curiosidad antes de adentrarse en la selva que cubre la isla. Al darse la vuelta, una pequeña silueta emerge de detrás del bloque, observándola.

Selene camina tranquilamente hasta que escucha unos crujidos a su espalda. Comprueba que no hay nada y sigue andando hasta que una vez más escucha crujidos. Furiosa, pensando que le están gastando una broma sus tripulantes, desenvaina su espada y se gira enérgicamente, viendo una vez más que se encuentra sola entre la maleza. Atónita escucha un sonido agudo. Baja la mirada y ve un pequeño pingüino observándola fijamente. Ella se emociona al verlo ya que le parece un animal de lo más entrañable, pero entonces empieza a dudar sobre su posición como capitana y como podría afectar a su reputación demostrar ternura hacia algún ser vivo. Con sentimiento de culpa, da la espalda al pingüino y regresa al bote.

Una vez en el barco, observa el atardecer con melancolía y decide regresar a buscar a su pequeño amigo. Tras caminar por la orilla, localiza a Raimond sentado en el bloque de hielo que había contemplado al llegar a la isla. Triste, mirando al sol, es sorprendido por Selene sentándose a su lado. Éste se lanza contra su pecho con desbordante alegría y ambos se quedan sentados abrazados observando la puesta de sol.

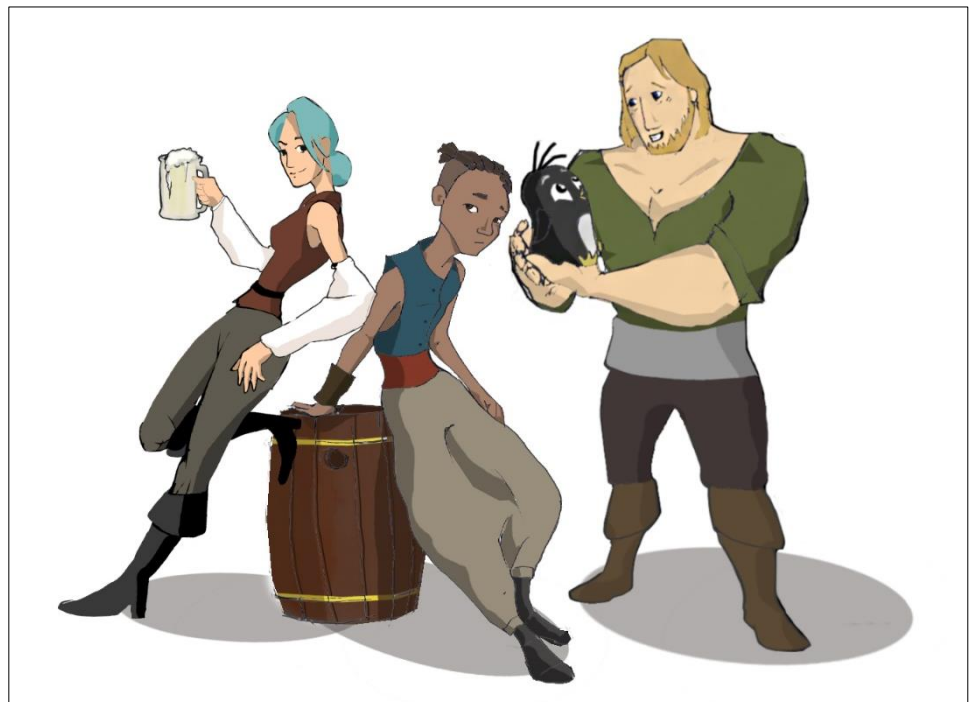


Img. 12- Tabla de expresiones realizada durante la preproducción del corto de los protagonistas.

En el proceso del proyecto, se desarrolló el *concept art* de los cuatro personajes que aparecerían en el corto, aunque solo se abordaron con profundidad Selene y Raimond. Tanto el guion como el *storyboard*<sup>13</sup> se llevaron a cabo de forma conjunta y para el final de la asignatura pudo presentarse la preproducción casi completa, a excepción de los escenarios y un *color script*<sup>14</sup> definitivo.

En este momento, el proyecto se quedó congelado al terminar la asignatura, pero aún pretendía seguir desarrollándolo de forma individual de forma que pudiera realizar el trabajo de fin de grado a partir de lo ya creado. Dada la complicación que suponía realizar el corto trabajando de forma independiente, la primera decisión fue volcar todo el trabajo que fuera a plantearse en el campo del *concept art* y a partir de ahí rediseñar los personajes, dándoles una mejor resolución, pues la realización del contenido realizada en grupo aún era mejorable.

Al replantear cada personaje y la intención de rediseñarlos, comenzaron a surgir muchos elementos emocionales para cada uno que podían alimentar tramas más profundas y que harían más interesante su desarrollo. Gracias a estos elementos podría explorarse en profundidad las relaciones entre los personajes y dar más relevancia al mundo que les rodea, lo que derivó en la reescritura de la historia principal convirtiendo el cortometraje en un largometraje con la intención de poder aprovechar mejor el trasfondo de los protagonistas.



Img. 13- Diseño provisional de los personajes de Selene

<sup>13</sup> El *storyboard* o guion gráfico es la representación visual de cómo la historia será mostrada en la película.

<sup>14</sup> Guion del color o pauta del color utilizado en la producción de cine y animación para definir el carácter estético que acompaña a la misma.

La nueva trama se articula en tres actos diferenciados que tratarían, al igual que la sinopsis escrita para el cortometraje, el arco argumental de la aparición de Raimond en la vida de Selene de una forma más extendida.

El primer acto, a modo de introducción, muestra la vida que lleva Selene, al mando del Zafiro. Su objetivo es descubrir nuevos misterios que el hombre no conozca y para ello debe viajar a los lugares más inhóspitos que no aparecen en los mapas. El interés de Selene por esta búsqueda es tratar de descubrir el porqué de su color de cabello azul y cómo fue posible eso. Al sur de las cartas de navegación encuentran una isla peculiar, con una frondosa vegetación y árboles tropicales rodeada de bloques de hielo que la marea transporta hasta la orilla. En la isla, Selene encuentra a Raimond, el pequeño pingüino, y se propone ayudar al animal a volver a su hogar, pues ese tipo de animal no es común en entornos tropicales.

El acto dos nos transporta al barco de nuevo con la inclusión del animal en la tripulación y nos muestra como Selene cuida de él y lo protege como si fuera su hijo. Selene le cuenta un cuento al pingüino para que se duerma, siendo realmente una narración de su propia vida. Tras poner rumbo al sur con intención de adentrarse en lo desconocido en busca del hogar de Raimond, aparece ante ellos una extensión de tierra y hielo. El animal se entusiasma y junto a Selene desembarcan en un punto rocoso de la costa. Tras alcanzar una explanada escuchan un gran estruendo. Ambos se agachan y se arrastran por el hielo hasta llegar a un punto más elevado que les permite tener una mejor visión de lo que había debajo de ellos; es entonces cuando divisan un buque de dimensiones colosales, totalmente teñido de negro que emana una gran columna de humo. Selene se ayuda de su catalejo para averiguar que está sucediendo y descubre que los tripulantes del misterioso navío están cargando decenas de pingüinos en el barco. Tras su descubrimiento, se dispone a volver al Zafiro para avisar al resto de la tripulación de lo que está sucediendo, pero es sorprendida por un grupo de piratas, pertenecientes al oscuro buque, que reclaman a Raimond como suyo. Duncan y Brank aparecen en escena, y tras un intenso combate, uno de los piratas consigue coger al pingüino y rompe el hielo a su camino para cortar el paso a los protagonistas. Selene desesperada se lanza al agua congelada pero apenas llega a dar dos brazadas antes de desmayarse.

El acto tres comienza con Selene recobrando el sentido a bordo del Zafiro. Convince a su tripulación de interceptar el barco enemigo durante su travesía y liberar a todos los pingüinos. En la noche, con la poca visibilidad a su favor, asaltan el oscuro navío. Selene se abre paso hasta la bodega donde se encuentra a Derrek, capitán del barco, con Raimond en sus manos. Ella se acerca lentamente mientras éste le echa en cara que está interfiriendo en sus negocios hasta que la tenue luz de las ventanas revela su rostro y su característico color de pelo. Derrek la reconoce y admite estar sorprendido. Tras revelar su identidad como padre de

Selene, le insta a abandonar el barco o de lo contrario toda su tripulación moriría.

Tras exigir la liberación de los pingüinos de una forma pacífica, Selene no duda en levantar su espada de forma amenazante contra Derrek. comienza el clímax de la película. Ambos se enzarzan en un combate con espada que les lleva a luchar en popa<sup>15</sup> del navío, al borde del horno de fuego que emana el humo negro y que permite el funcionamiento del barco. En un momento del combate, Selene parece tener desventaja hasta que llega Raimond y embiste contra las piernas de Derrek; éste resbala y queda suspendido con únicamente el apoyo de sus manos interponiéndose en su caída. Selene se acerca tiende su mano para ayudarle sin darse cuenta de que él está sacando un pequeño puñal de su cintura. Cuando la mano de ella está a punto de coger el antebrazo de Derrek, éste se abalanza con todas sus fuerzas con el puñal en mano contra ella aprovechando su desprotegida situación. Es entonces cuando Raimond picotea los dedos de Derrek que lo mantenían agarrado y provoca que este caiga antes de poder alcanzar a Selene.

Selene investiga todos los documentos del camarote del capitán descubriendo el motivo por el que se llevaba a cabo en contrabando de aquellos pequeños animales: sus pieles. Ponen rumbo al hogar de los pingüinos y, cuando todos han desembarcado, una lágrima cruza el rostro de Selene. Raimond observa a su familia, con una mirada tierna y emocionada, se abraza con ellos como muestra de cariño y se aparta. Pasa por al lado de Selene sin tan siquiera mirarla y sube al barco. Ella, atónita, ve cómo sube el pequeño animal a una de las barandillas. Tras embarcar de nuevo, ambos tienen un tierno abrazo. El final de la trama muestra a Selene en el timón del Zafiro con Raimond navegando hacia el horizonte.

Con ésta nueva forma de ver la historia, el propio mundo que acompaña a la aventura se ve más enriquecido y permite más margen para profundizar en las relaciones sociales y emocionales de los personajes, especialmente las de la protagonista. Además, abre la posibilidad a que la película funcionase como piloto para una historia episódica donde se narrasen diferentes aventuras de Selene y compañía. De esta forma podría ampliarse la cultura o la historia que alimenta este universo.

---

<sup>15</sup> Parte posterior de una embarcación.



### 3.3 LOS PERSONAJES

Con la historia establecida, llega el momento de adentrarse en la creación de una representación gráfica de los personajes. Cada personaje cuenta con una serie de láminas que se ven reforzadas por la trama de cada uno de ellos.

La técnica elegida para llevar a cabo el *concept art* de los personajes es el grafito combinado con la edición y el coloreado digital.

En primer lugar, se ha planteado una ficha de vistas o *turn around*<sup>16</sup> en la que se aprecie la composición anatómica del personaje con la finalidad de comprender sus volúmenes. Estos dibujos iniciales están realizados con grafito apoyados en líneas paralelas y perpendiculares entre sí para mantener las proporciones de una vista a otra. La ficha está compuesta de tres vistas: frontal, perfil y tres cuartos. Una vez dibujado, se procede al escaneo y la edición digital para realizar una maquetación lo más limpia y ordenada posible.

Mediante una mesa de luz<sup>17</sup>, se replica la pose en tres cuartos del personaje hasta llegar a realizar seis cuerpos desnudos. Estos cuerpos se utilizan para realizar la siguiente lámina, el vestuario. Sobre los cuerpos desnudos y mediante el grafito nuevamente, se dibuja la ropa que define cada uno de los conjuntos. Una vez los dibujos realizados, al igual que la lámina de las vistas, se transfiere a digital el resultado para, en este caso, dotar de color los vestuarios previamente a concluir la maquetación.

De una forma similar, el dibujo inicial del rostro del personaje en una expresión neutra se repite en el mismo papel varias veces y sobre ese rostro se plantean diferentes peinados. Con el dibujo a mano finalizado y llevado a digital, se maquetan las variantes descartadas y se dota de color al diseño definitivo, componiendo así una nueva ficha.

Usando ese retrato de expresión neutra como base, se plantean una serie de expresiones faciales acordes a diferentes sentimientos o actitudes de cada personaje. Al igual que las anteriores, se maqueta mediante la edición digital.

Por último, se plantean láminas compuestas por poses de acción. En estas se trata de plasmar la actitud o la forma de relacionarse que tienen los personajes entre sí. En el caso de ésta lámina, al igual que la de expresiones, se mantiene el trazo del grafito de forma continua a modo de *sketch*<sup>18</sup> para potenciar la sensación de dinamismo y vitalidad que deben transmitir.

<sup>16</sup> Plantilla donde se muestra en diferentes vistas la forma de un objeto o personaje.

<sup>17</sup> Superficie translúcida que, mediante luz en su parte trasera, permite realizar tareas como el calco o el trazado.

<sup>18</sup> Palabra proveniente del inglés que hace mención al esbozo de una imagen en el campo de la ilustración o el dibujo.

### 3.3.1 Selene

Selene es la protagonista de la historia junto a Raimond, la relación de ambos personajes sirve de elemento conductor para la trama. La idea que tratan de representar estos personajes es la familia. Ambos tienen unos orígenes complicados y en el caos de Selene, identifica como familia a su tripulación.

Selene nació en La Canea, en la isla de Creta. De madre de bello rostro y cuidados modales y padre corpulento y algo basto, Selene nació con un color de piel muy claro junto a un cabello color azul muy característico. Su madre siempre decía que la Diosa de la Luna había vaticinado su nacimiento y había sido bendecida con ese color de pelo y esa piel tan clara como reflejo de aquello que definía su proyección en el mundo: el brillo que producía en el agua de un curioso tono azulado y el blanquecino color con el que iluminaba el cielo cada noche.

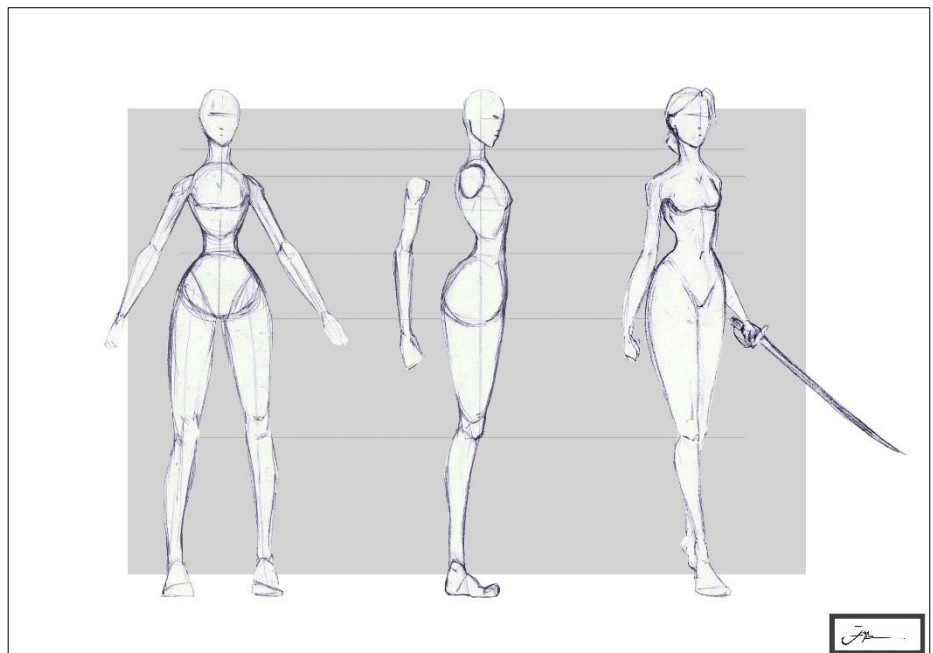
Con cinco años, su padre desapareció llevándose todas las joyas y objetos de valor y su madre cayó gravemente enferma. La precaria situación económica que había producido la marcha de su marido imposibilitó el pago los caros medicamentos que necesitaba. Selene se mantuvo junto a su madre hasta el último momento, pero, al poco de cumplir los seis años, quedó huérfana. La familia de su madre hizo lo posible por ofrecerle un hogar, pero ella soñaba con irse lejos de ese lugar y no volver nunca; todo le recordaba a su madre y sentía que era culpable de su muerte. Pasó toda su infancia y parte de la adolescencia tiñendo su cabello de color castaño para no llamar la atención, pues sus padres adoptivos veían el color azul como una forma de destacar entre la multitud. Una vez cumplidos los dieciséis años, tomó la decisión de marcharse de casa y surcar el mar. La relación con su familia era meramente formal y no quería seguir en ese ambiente nunca más.

Se unió a la tripulación del capitán Dermos haciéndose pasar por un hombre. Selene pronto advirtió el desbordante amor propio que el capitán procesaba por sí mismo, pues su barco había sido bautizado con su mismo nombre. Tras varios meses en alta mar, el capitán notó que la voz del joven sonaba forzada y que nunca se quitaba el sombrero. Hizo llamar al marinero para mantener una conversación con él y éste aceptó ya que no le quedaba más remedio. Dermos confesó que nunca había visto una mujer interesada en trabajar en el mar, de modo que, si realmente lo deseaba, podría dejar de mantener una farsa y abandonar su disfraz para ser ella misma. Selene, agradecida, aceptó las palabras del capitán y se disculpó por el engaño, ya que a ella la habían criado bajo la idea de que el mar no era un lugar adecuado para una mujer y por ello ella jamás podría embarcar en un barco.

Durante meses la joven se acostumbró al ritmo de la vida mercante y comenzó incluso a disfrutar de la compañía de los otros tripulantes. Todo cambió el día que unos piratas asaltaron el navío. Sin dudar, blandió una espada contra aquellos que pretendían robar la mercancía del Dermos y les hizo frente con valor. El capitán resultó herido de gravedad y, tras expulsar a

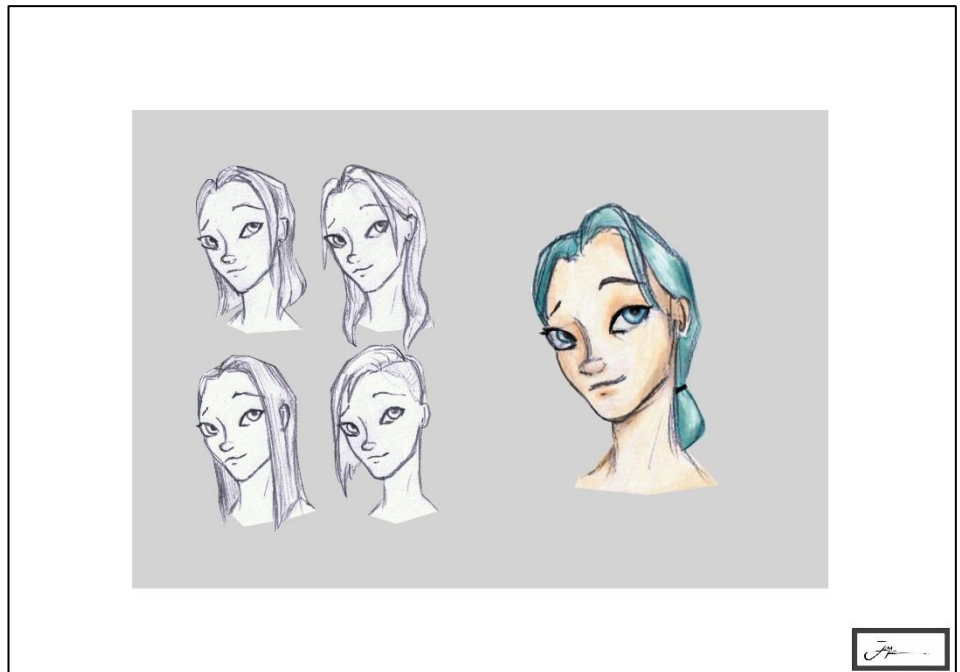
los piratas, comunicó que Selene sería la nueva capitana. En muy poco tiempo, el capitán se había convertido en una figura paterna para ella y su pérdida supuso un duro golpe emocional; no obstante, ella obedeció su último deseo y tomó las riendas de la tripulación. Pese a que algunos hombres no estaban de acuerdo con que una mujer les capitanease, las órdenes del capitán eran algo que no podían negarse, y mucho menos procediendo de una última voluntad antes de morir.

Por desgracia, el mundo mercante no aceptaba a una mujer como figura de autoridad y esto afectó gravemente a la economía de la tripulación. Muchos abandonaron el barco mientras que otros permanecieron fieles a Selene. Tuvo que tomar una importante decisión; seguir adelante con la vida mercante o tratar de vivir las aventuras con las que siempre había soñado desde pequeña. Reunió a sus hombres y les planteó la situación y cómo podrían mantener una economía mínima que les permitiera emprender esos viajes. La solución era simple, buscarían aquello más exótico de cada lugar al que viajasen y tratarían de venderlo a la clase alta por módicos precios. A partir de este momento, con la temprana edad de diecinueve años, Selene comienza una vida de aventuras al mando del Deros, dándole un lavado de cara y renombrándolo como el Zafiro, convirtiéndose en una reputada capitana entre mercantes y piratas.



**Img. 14-** Turn around de Selene.

Por su contextualización en la historia, Selene es una chica dulce y de rostro hermoso con una gran determinación y valor. Tiene una mirada serena y alegre y puede alardear de paciencia, aunque en ocasiones sus tripulantes consiguen llevarla al extremo. Es alta y estilizada; tiene las caderas anchas en contraposición a una delgada cintura, lo cual le impide pasar inadvertida al tratar de hacerse pasar por un hombre.



**Img. 15-** Variantes de cabello y retrato a color de Selene.

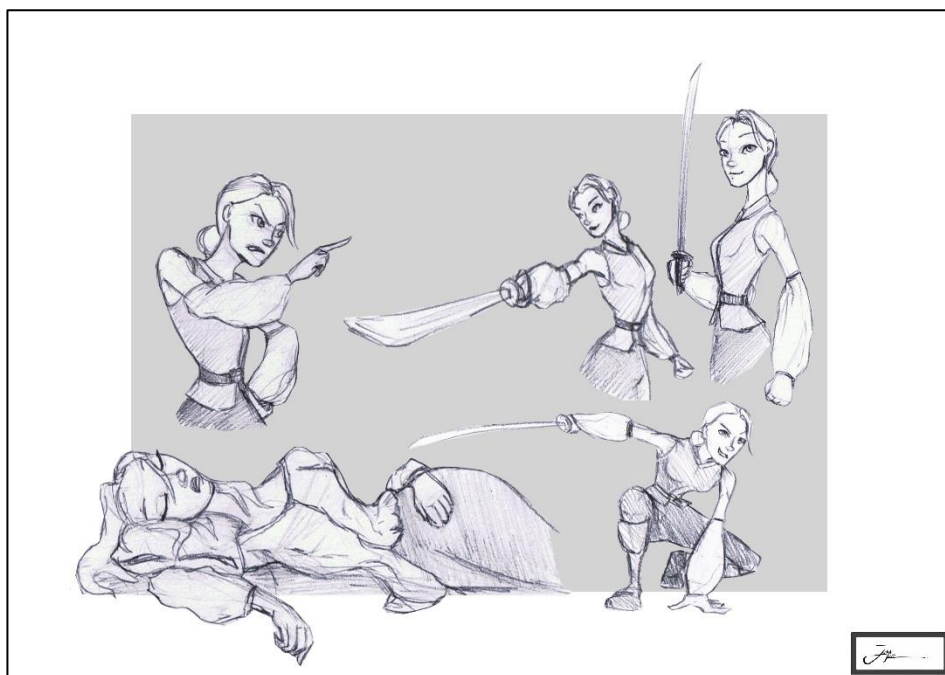
La intención a la hora de plantear el personaje es mostrar a una mujer fuerte y natural, que no teme enfrentarse a sus miedos y que es capaz de mandar con mano dura a sus tripulantes si es necesario. La paleta de expresiones realizada para ilustrar el rostro de Selene se ha enfocado en emociones y gestos que pudieran definirla o que en algún punto de la trama pudiesen aparecer.

La selección del peinado del personaje está marcada por la practicidad a la hora de ser llevado a la animación, ya que un pelo recogido siempre será más cómodo de plasmar y dar vida. A la hora de abordar el vestuario que la caracteriza, el conjunto seleccionado como conjunto base se ha elegido siguiendo el mismo punto de vista que el cabello; realizar unas articulaciones tapadas con unas mangas anchas puede facilitar la labor de animación y además dotar los movimientos de más dinamismo. El resto de atuendos están planteados para ser acordes a cada momento de la historia. A parte del inicial, se ha definido un vestuario para los momentos de combate, como el tercer acto de la trama; uno que representa la época que vivió como capitana del Deros tratando de cumplir su labor como mercante; un vestido largo para ofrecer una alternativa a la ropa combativa, más adecuado para algún tipo de evento social; un conjunto que responda a climas fríos que la protagonista llevaría al aventurarse en el hogar de Raimond durante el segundo acto; y por último, una alternativa al vestuario base más cómoda que pueda utilizar el personaje en sus aposentos que, al mismo tiempo, puede funcionar en situaciones de temperaturas altas.

Para plasmar sus acciones, se ha tenido en cuenta su actitud a lo largo de su vida y su forma de capitanear el barco; por ello, las poses que se han representado muestran decisión, fiereza e incluso calma.



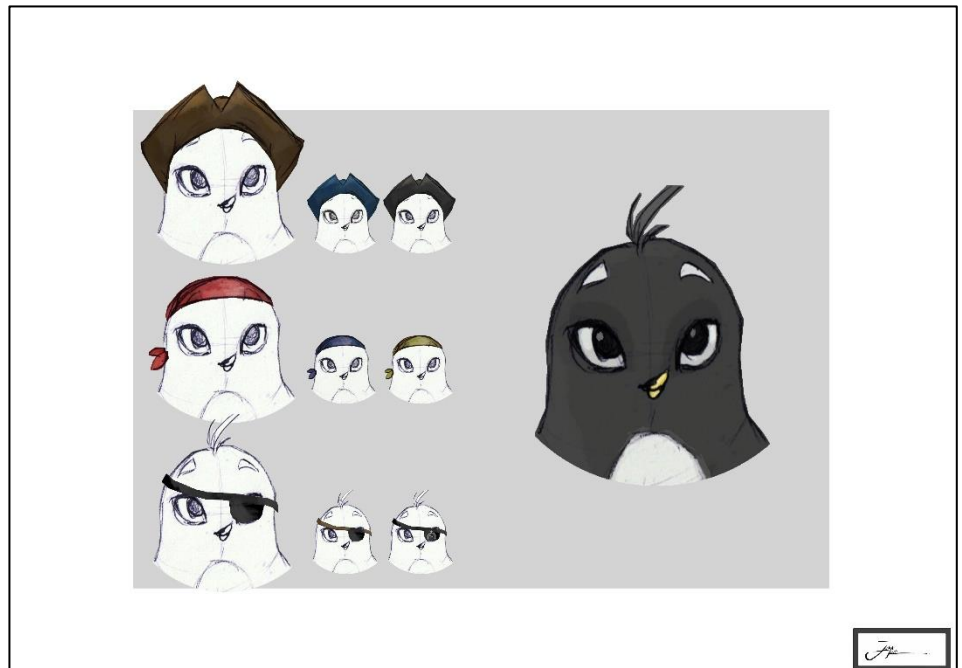
Img. 16- Atuendos de Selene 1.



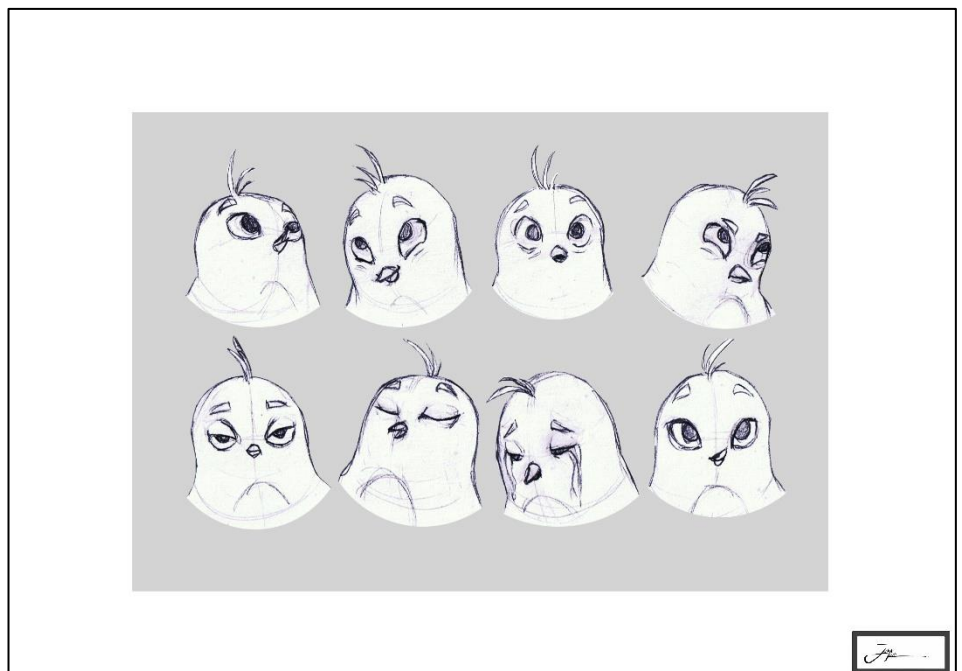
Img. 17- Poses de Selene 2.

### 3.3.2 Raimond

Por su parte, Raimond no posee una trama tan compleja. Vivía tranquilamente junto a su familia en las heladas tierras del sur hasta que apareció un malvado pirata con intención de comerciar con las pieles de los gracias a su pequeño tamaño y cayó al mar. Nadó hasta llegar a la isla más cercana donde conoció a Selene. Tras ver el color de su pelo la reconoce como alguien de confianza, pues le recuerda al color que refleja el cielo en el hielo y que define a su hogar.



Img. 19- Accesorios y retrato de Raimond.



Img. 18- Tabla de expresiones de Raimond

Partiendo de una base tan escueta, la representación del personaje debe transmitir ternura, pues es un animal de unas características afables, y al mismo tiempo plantear un lado más oscuro de su personalidad. Estos factores provocan que la creación del rostro de Raimond resulte compleja ya que el rasgo más característico que lo define es su mirada. El personaje debe representar con la mirada sus emociones y sentimientos y precisamente esto es lo que lo hace tan expresivo. A pesar de estar definido emocionalmente por la felicidad y la inocencia, también tiene genio y carácter. Es por ello que se han creado una serie de expresiones centradas en gestos alegres en su mayoría, pero se ha dado importancia también a la ira o la indiferencia a la hora de representarlas.

A diferencia de Selene, el pingüino no necesita de diferentes atuendos, de modo que se han realizado una serie de complementos que podría llevar el pequeño animal una vez formase parte de la tripulación, similar al uso de algún tipo de disfraz.

La relación de ambos protagonistas está basada en el cariño y la admiración que siente Raimond de Selene. Al poco tiempo de conocerse, ella empieza a ver al pequeño animal como si se tratase de un bebé al que debe cuidar y proteger. A la hora de representar la acción en él, se han elaborado unas poses conjuntas junto a Selene, de forma que se refuerce la relación que hay entre ellos. De las poses realizadas, la que muestra a Selene arropando a Raimond y la que escenifica un tierno abrazo serían las que mejor ilustran el vínculo que se establece entre ambos. El resto de situaciones ayudan a comprender la admiración que Raimond procesa por Selene, siguiéndola a todas partes sin despegarse de ella.



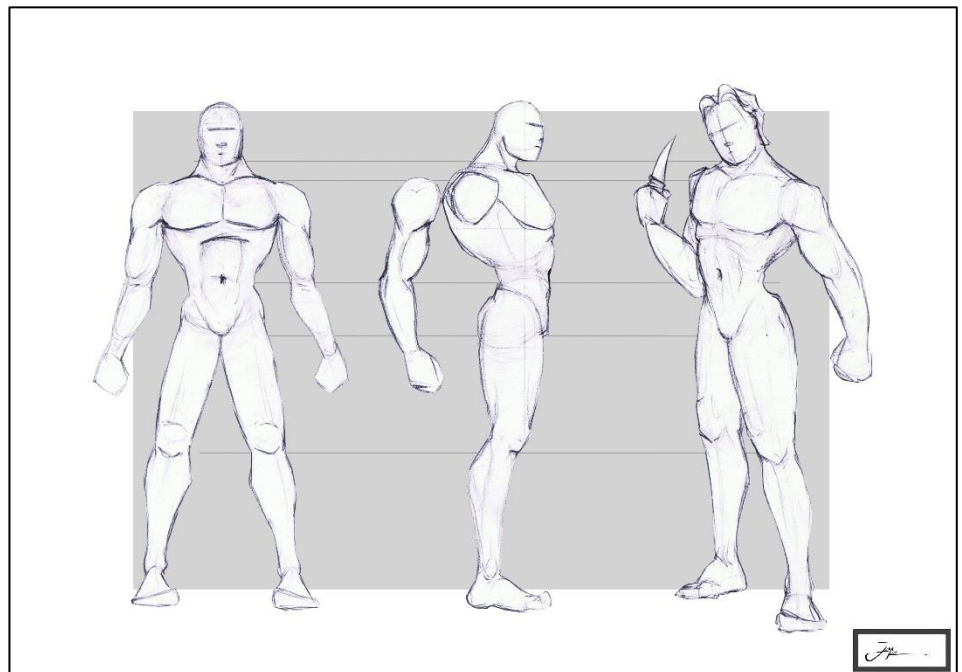
Img. 20- Poses conjuntas de Selene y Raimond

### 3.3.3 Duncan

Duncan es uno de los personajes secundarios que acompañan a Selene a lo largo de la aventura. El rol que representa es el de apoyo para la protagonista y sirve como transmisor entre la tripulación y ella.

Nacido en Londres, Duncan es un corpulento marinero que creció solo con su madre mientras su padre trabajaba de mercante recorriendo el mundo para poder mantener a su familia. Fue criado con una cuidada educación y modales y su madre siempre hizo lo posible por hacerle entender que el oficio de su padre era el más noble de todos, pues lo hacía por amor.

Al poco tiempo de cumplir los diecisiete años, su padre regresó a casa. Una de las últimas travesías había sido complicada por el fuerte oleaje y esto le había ocasionado la pérdida de un brazo. Duncan, agradecido por haber tenido un padre que se había desvivido por ofrecerles a su madre y a él un techo y alimento, decidió ocupar el lugar de su padre. El capitán Dermos aceptó al muchacho encantado, tanto por ser hijo de uno de sus tripulantes como por su ancha espalda, perfecta para manejar pesados cargamentos. Duncan convirtió su vida en una constante lucha por ganarse el jornal y pagar la deuda que, de forma muy agradecida, consideraba que tenía con su padre.



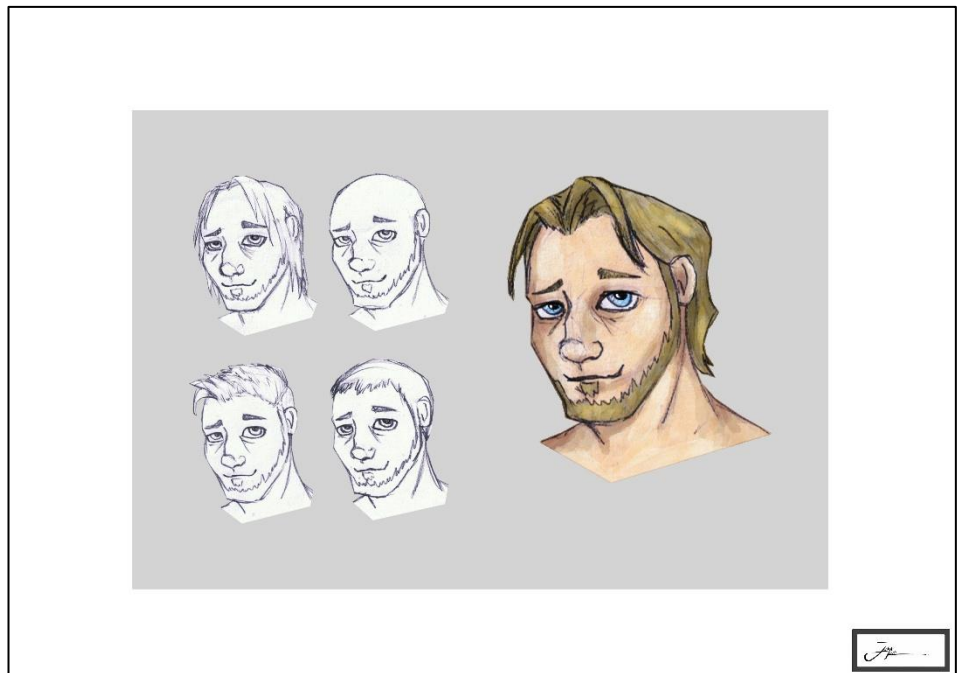
Img. 21- Turn around de Duncan.

Con veinticuatro años, bajo el mando de la nueva capitana, Selene, Duncan juró fidelidad a aquel navío y a quien lo dirigiese, pues el Dermos se había convertido en su hogar. Ella, sorprendida ante tanta lealtad, invitó al marinero a sus aposentos, quería empezar a conocer mejor a sus tripulantes y aquel robusto hombre parecía una buena primera opción. Ella consultó con él el cambio de dirección de la empresa, pues apenas obtenían contratos debido a su condición como mujer. Duncan asintió y animó a la capitana a hacer



aquello que realmente desease, no sin antes hablar con toda su tripulación para conocer las opiniones de aquellos que consideraban ese barco su vida al igual que él.

Aceptando la propuesta de viajar y conocer lugares exóticos, Duncan decidió que, a partir de ese momento, toda la ganancia que pudiera obtener, iría destinada a sus padres, pues solo necesitaría un poco para comer. Selene vio en él una persona en la que poder confiar y pronto estrecharon lazos convirtiéndose en el segundo de a bordo.



Img. 22- Variantes de cabello y retrato a color de Duncan.

Dado el rol que ocupa en el barco, Duncan está definido estéticamente por su robusto cuerpo y su belleza, no obstante, el personaje no lleva estos atributos ligados a una actitud estereotípica. La fuerza que posee solo es empleada a la hora de realizar sus labores, nunca con fines violentos; del mismo modo, a pesar de captar la atención de muchas mujeres y marineros, es bastante reservado y no disfruta siendo el objetivo amoroso de nadie.

El primer paso para representar a Duncan fue plantear su rostro y su cabello, pues necesitaba ser un personaje atractivo a la vez que demostrar un cierto nivel de cuidado estético por la educación que recibió de su madre. El rostro se ha enfocado con rasgos europeos; la nariz de gran tabique, los ojos claros y el pelo castaño claro marcan las claves estéticas de su cara. De las versiones que se propusieron para el peinado, la que mejor se adecuaba a la personalidad del personaje era sin duda el pelo por detrás de las orejas, pues los otros daban una sensación más descuidada o son demasiado modernos respecto al marco en que se desenvuelve la historia. Para definir sus expresiones, se ha optado por priorizar aquellas que demuestre un cierto nivel de coqueteo e inocencia, con la intención de que estas sean las que marquen la personalidad del personaje

A la hora de establecer el color característico que tendría el personaje, se ha elegido el verde en una tonalidad muy saturada de forma que potencia la alegría o confianza que Duncan transmite a otros personajes. A diferencia de Selene, cuyo color particular aparecía representado en su pelo, con Duncan se ha aplicado a su vestuario como seña de identidad.

De una forma similar al planteamiento realizado en el vestuario de Selene, los conjuntos de Duncan obedecen a diferentes situaciones o momentos de la historia. En primer lugar, el atuendo base donde destaca una camisa del color verde característico; un conjunto más enfocado a la batalla; el personaje con una versión de la casaca reglamentaria del Dermos; un traje más formal para eventos sociales; una versión ajustada a climas fríos; y, por último, una versión cómoda del atuendo base, para situaciones de calor o la comodidad del personaje en sus aposentos.



Img. 23- Atuendos de Duncan 1.

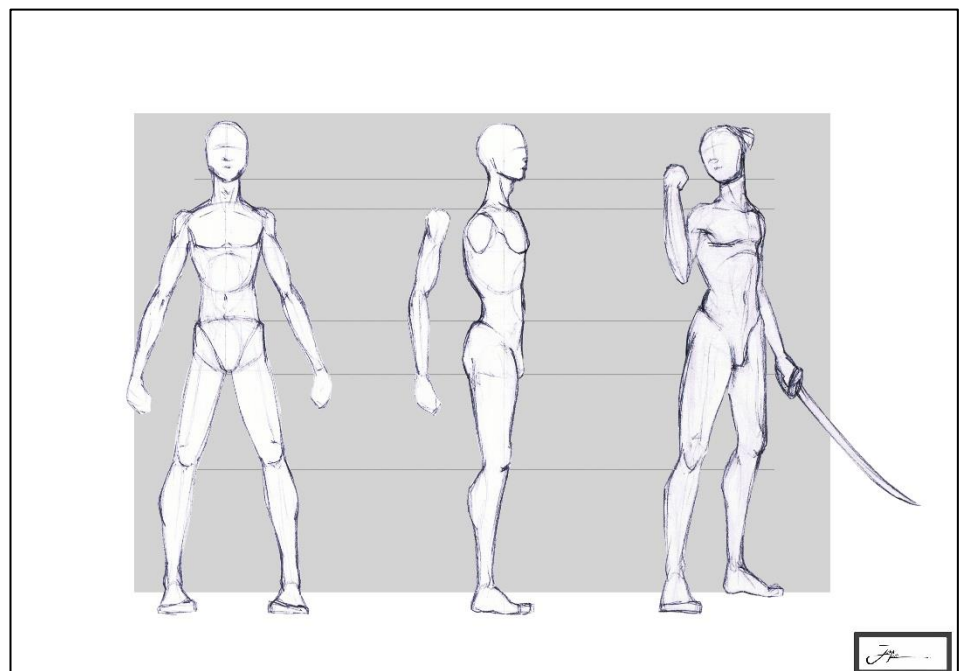
### 3.3.4 Brank

El más joven de los tripulantes, Brank es un delgado muchacho con un carácter algo arisco que acompaña a Selene en sus aventuras. Compose una pieza indispensable para la tripulación por su imaginación a la hora de trazar planes y gestionar la economía y las mercancías del Zafiro.

Nacido en Ohrid, Macedonia, Brank creció con sus padres recorriendo el extenso continente. Su padre, un prestigioso contable que viajaba de ciudad en ciudad para manejar las cuentas de adineradas familias, siempre gestionaba sus viajes de forma que su amada y su hijo pudieran acompañarle.

Debido a la tez de su madre, Brank nació con un tono de piel oscuro que en más de una ocasión le había traído problemas de discriminación. Su padre hacía lo posible por vestirle con elegantes galas y caros ropajes para intentar evitar los cuchicheos de la gente, pero Brank rechazaba disfrazarse solo por la opinión popular. A pesar de los roces, disfrutaba mucho de la compañía de su padre y desde los doce años, se interesó en aprender su oficio.

Al cumplir quince años, sus padres fueron encarcelados acusados de hurto de bienes y se vio obligado a huir de su hasta ahora rutina. Tras viajar por muchas ciudades y ofrecerse para trabajar en diferentes negocios, llegó a la ciudad de Canea, en Grecia. Después de probar a alistarse en algún navío, dio con el capitán Dermos, un respetado mercante, el cual le recibió en sus aposentos. Éste le preguntó por sus virtudes y cualidades, a lo que respondió dominar las finanzas y el control de material. Brank rompió a llorar frente al capitán, confesando estar harto de que le juzgasen por su color de piel y su edad. Una sonrisa cruzó el rostro del capitán y, para sorpresa del joven, le

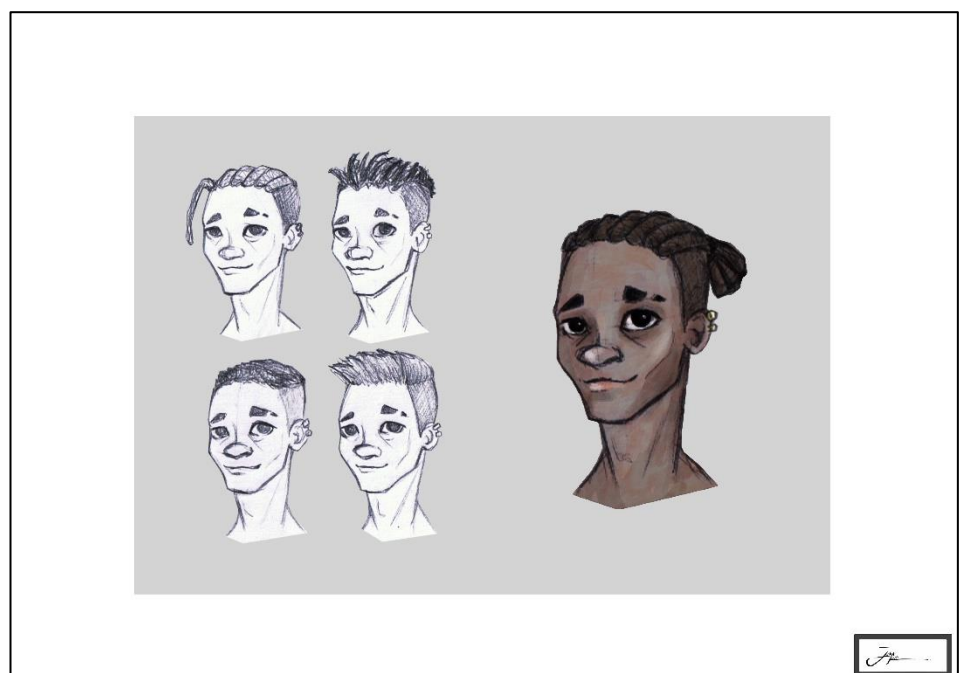


Img. 24- Turn around de Brank.

contrató. El capitán solo valoraba la capacidad de cada persona, y él le había demostrado tener valor buscando un trabajo a esa temprana edad. Pronto comenzó a tener amistad con el resto de tripulantes, sobre todo con un marinero especialmente corpulento llamado Duncan, del cual, con los años, empezó incluso a enamorarse. Con él creó un vínculo especial, pues establecieron una relación de simbiosis emocional, donde el pesimismo de uno y el optimismo del otro encontraban un equilibrio que ambos hacían lo posible por mantener.

Tras la repentina muerte del capitán Dermos y el ascenso a capitana de una joven tripulante, con dieciocho años, Brank se convirtió en un importante punto de apoyo para la tripulación. Selene le encomendó el mantenimiento de las cuentas y la economía de la embarcación, a lo que él accedió encantado. Debido a su cercanía con Duncan, Brank acabó convirtiéndose en otro de los tripulantes de confianza de la capitana, pudiendo considerarse incluso su amigo que no duda en empuñar su espada por ella.

La historia que acompaña al personaje muestra una serie de carencias, entre ellas la alimenticia, teniendo que viajar en busca de trabajo. Esto marca que el diseño de Brank se enfoque en su delgada composición anatómica, de forma que cree una sensación de agilidad. Su personalidad, dado que es un adolescente, está marcada por el sarcasmo y la ironía, cosa que no rivaliza con ser una persona leal y, al igual que otros integrantes de la historia, ha encontrado una nueva familia en la tripulación. Para definir su rostro, el elemento más llamativo sobre el que se ha trabajado es la nariz, teniendo unas aletas anchas y un tabique pequeño como es común en los rasgos de las culturas africanas. También, para apoyar el hecho de que es una persona joven, posee unos pómulos marcados y un cuello delgado, cosa que en el caso



Img. 25- Variantes de cabello y retrato a color de Brank.

de Duncan es totalmente opuesto. Dado que su rol en el barco es el control y el mantenimiento, de sus expresiones destacan las de desaprobación y las expresiones neutras, ya que son los que más a menudo muestra a otros personajes al tener que imponer sus directrices sobre las provisiones o los pagos a la tripulación.

De las diferentes versiones que se han planteado para realizar el pelo de Brank, se ha seleccionado el uso de trenzas porque da un carácter más juvenil y refuerza el hecho de que ha visto muchos lugares del mundo habiendo tenido contacto con muchas culturas. De una forma similar a la selección del cabello de Duncan, algunas de las opciones se han descartado por tener un aspecto mucho más moderno alejado del contexto de la historia.



Img. 26- Atuendos de Brank 1.

Para establecer el vestuario de Brank, se ha decidido combinar tonos poco saturados de granate y azul, ya que son dos tonos muy vivos que obtienen una lectura mucho más arisca y calmada al reducir su saturación. Esto sirve para potenciar los rasgos emocionales del personaje, pues su trayectoria personal lo ha convertido en una persona algo reservada y fácil de irritar cuando realmente es una persona que disfruta de la compañía de otros y de sentirse querido. Los atuendos de Brank responden a las mismas necesidades que los de los otros personajes. En el caso del primer atuendo, y de forma similar al tratamiento de las articulaciones de los brazos en el vestuario de Selene, el personaje utiliza unos pantalones anchos que no delimitan la rodilla y que hacen posible un mayor dinamismo en sus movimientos; el segundo conjunto responde a la necesidad de disponer de ropa adecuada al combate; en tercer lugar, el vestuario adecuado a la etapa como mercante a bordo del Dermos; un traje más elegante para reuniones sociales; ropa adecuada a las temperaturas más bajas; y, por último, ropa cómoda para las estaciones calurosas o la comodidad en la privacidad de sus aposentos.

## 4. CONCLUSIONES

Partiendo de los objetivos planteados con la realización de este proyecto, se ha desarrollado una extensa producción de láminas para cada personaje que han permitido seguir explorando y mejorando en el campo del dibujo, del mismo modo que se ha podido indagar en la edición digital y adquirir nuevas nociones sobre ella al trabajar el coloreado de las pruebas de vestuario. Muchas de estas láminas pueden ser válidas para alimentar un portfolio, lo cual era algo buscado desde un primer momento.

Del mismo modo, se ha logrado combinar muchos elementos positivos de los referentes que se han tenido en consideración a la hora de crear la trama. Gracias a esto, se adecúa a las pretensiones que se deseaba alcanzar tales como la incorporación de personajes definidos por una trayectoria emocional, que les otorga una mayor profundidad y dinamismo; así como una trama fácil de seguir por todos los públicos con un gran peso o trasfondo para los adultos.

El proceso por el que ha transcurrido el proyecto desde su comienzo ha generado continuamente conclusiones, tanto positivas como negativas, que han obligado a revisar y plantear modificaciones de forma que éste cambiase continuamente hasta obtener el resultado aquí expuesto. Todo éste proceso ha conseguido que un ejercicio académico deje de serlo para convertirse en algo más.

Actualmente el proyecto se encuentra en un estado muy vivo y puede ampliarse y enriquecerse partiendo de lo realizado y expuesto aquí. Desde el punto de vista de un proyecto narrativo, se presentan una gran variedad de oportunidades en las que poder emplear el contenido trabajado y darle una nueva identidad, ya sea como videojuego, novela ilustrada o cómic. Como realización personal y con el fin de seguir ampliando un dossier que sirva como presentación, hay una serie de cuestiones que se van a continuar desarrollando respecto a la producción del largometraje y que espero algún día poder compartir con un público mayor, tales como ampliar el plantel de personajes, la creación de los navíos mencionados en la trama y un planteamiento de los diferentes escenarios y localizaciones que los personajes recorren en sus aventuras.

## 5.ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Img. 1-</b>	Imagen promocional de <i>The Last of Us</i> (2013).....	7
<b>Img. 2-</b>	Carátula del DVD de <i>Piratas del Caribe: la maldición de la Perla Negra</i> (2003). ....	7
<b>Img. 3-</b>	Carátula del DVD de <i>Simbad: la leyenda de los Siete mares</i> (2003). .	8
<b>Img. 4-</b>	Fotograma de <i>Mulan</i> (1998) con Chien Po sosteniendo a Yao. ....	8
<b>Img. 5-</b>	Rata en un fotograma de <i>Simbad: la leyenda de los Siete mares</i> (2003). ....	8
<b>Img. 6-</b>	Concept art de Simbad realizado por Carlos Grangel para <i>Simbad: la leyenda de los Siete mares</i> (2003).....	9
<b>Img. 7-</b>	Concept art de Rapunzel realizado por Glen Keane para <i>Enredados</i> (2010). ....	9
<b>Img. 8-</b>	Arte final de la primera versión de Selene. ....	10
<b>Img. 9-</b>	Bocetos de Selene .....	10
<b>Img. 10-</b>	Primeras versiones de Selene .....	11
<b>Img. 11-</b>	Bocetos de Raimond.....	12
<b>Img. 12-</b>	Tabla de expresiones realizada durante la preproducción del corto de los protagonistas. ....	13
<b>Img. 13-</b>	Diseño provisional de los personajes de Selene .....	14
<b>Img. 14-</b>	<i>Turn around</i> de Selene. ....	19
<b>Img. 15-</b>	Variantes de cabello y retrato a color de Selene. ....	20
<b>Img. 16-</b>	Atuendos de Selene 1.....	21
<b>Img. 17-</b>	Poses de Selene 2. ....	21
<b>Img. 18-</b>	Tabla de expresiones de Raimond .....	22
<b>Img. 19-</b>	Accesorios y retrato de Raimond.....	22
<b>Img. 20-</b>	Poses conjuntas de Selene y Raimond .....	23
<b>Img. 21-</b>	<i>Turn around</i> de Duncan. ....	24
<b>Img. 22-</b>	Variantes de cabello y retrato a color de Duncan. ....	25
<b>Img. 23-</b>	Atuendos de Duncan 1.....	26
<b>Img. 24-</b>	<i>Turn around</i> de Brank. ....	27
<b>Img. 25-</b>	Variantes de cabello y retrato a color de Brank.....	28
<b>Img. 26-</b>	Atuendos de Brank 1.....	29

## 6.BIBLIOGRAFÍA

### Libros

- CAPCOM**, 2012-2013, *Resident Evil Revelations Artbook*. Digital Release.
- GALLEGO, Laura**, 2004, *La hija de la noche*. Edebé
- GARY, Russell**, 2004, *El Señor de los Anillos: El arte de El Retorno del Rey*. Ediciones Minotauro
- JULIUS, Jessica y MALONE, Maggie**, 2016, *The Art of Moana*. Chronicle Books LLC
- KUSHINS, Josh**, 2016, *The Art of ROGUE ONE: A Star Wars story*. ABRAMS The Art of Books
- RICHARDSON, Mike**, 2013, *The Art Of The Last Of Us*. Dark Horse Books

### Trabajos de fin de grado

- GARCERÁ MORENO, María**, 2014, *Diseño de personaje para animación. Magode, la bruja*. Valencia: UPV
- GINER MORENO, Laura e IBÁÑEZ PASTOR, Alejandro**, 2017, *BEYOND. Preproducción y teaser de un cortometraje de animación*. Valencia: UPV
- LIZARÁN MORAGA, Guillermo**, 2014, *“Jon Mcintre”*. *Diseño de personajes para preproducción de videojuego*. Valencia: UPV
- RICO MIRALLES, Rubén**, 2015, *Smooth Tea Lyceum: diseño de personajes, desarrollo práctico*. Valencia: UPV
- ZHU QIU, Tianqi**, 2014, *Edén: libro ilustrado de mitología y fantasía. Proyecto de diseño e ilustración aplicado*. Valencia: UPV



## Películas

- BANCROFT, Tony** y **COOK, Barry**, 1998, *Mulan*. Walt Disney Picture
- GILMORE, Patrick** y **JOHNSON, Tim**, 2003, *Sinbad: Legend of the Seven Seas*. DreamWorks
- MARSHALL, Rob**, 2011, *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*. Walt Disney Pictures
- RONNING, Joachim** y **SANDBERG, Espen**, 2017, *Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales*. Walt Disney Pictures
- VERBINSKI, Gore**, 2003, *Pirates of the Caribbean: the Curse of the Black Pearl*. Walt Disney Pictures
- VERBINSKI, Gore**, 2006, *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*. Walt Disney Pictures
- VERBINSKI, Gore**, 2007, *Pirates of the Caribbean: At World's End*. Walt Disney Pictures

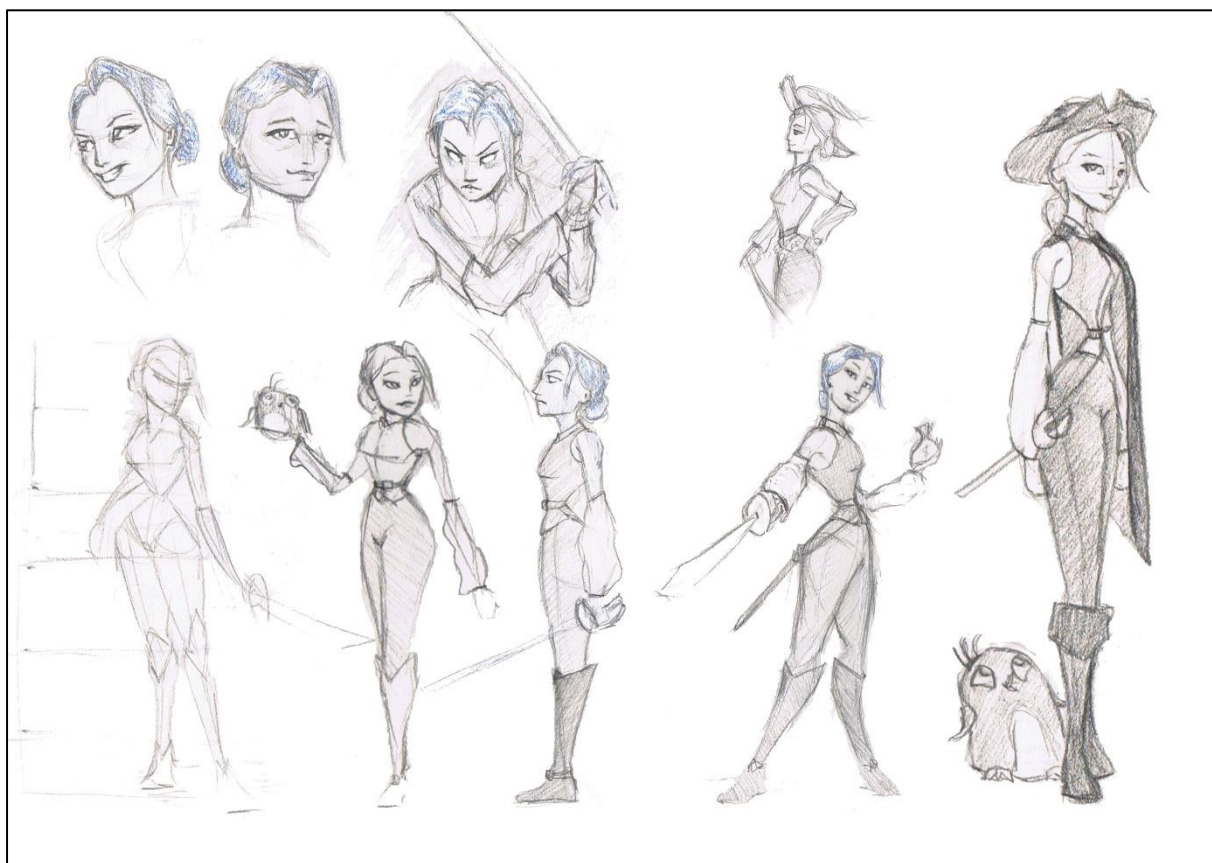
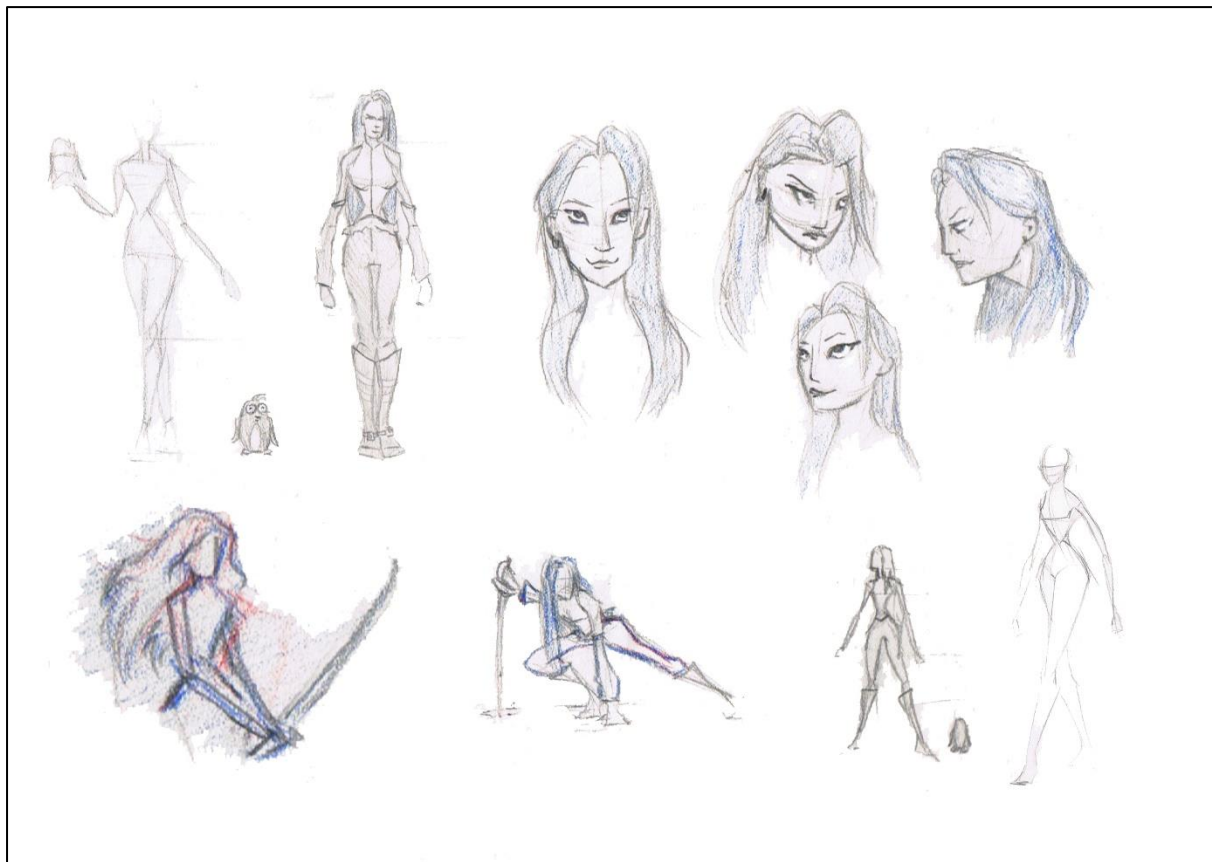
## Webs de consulta

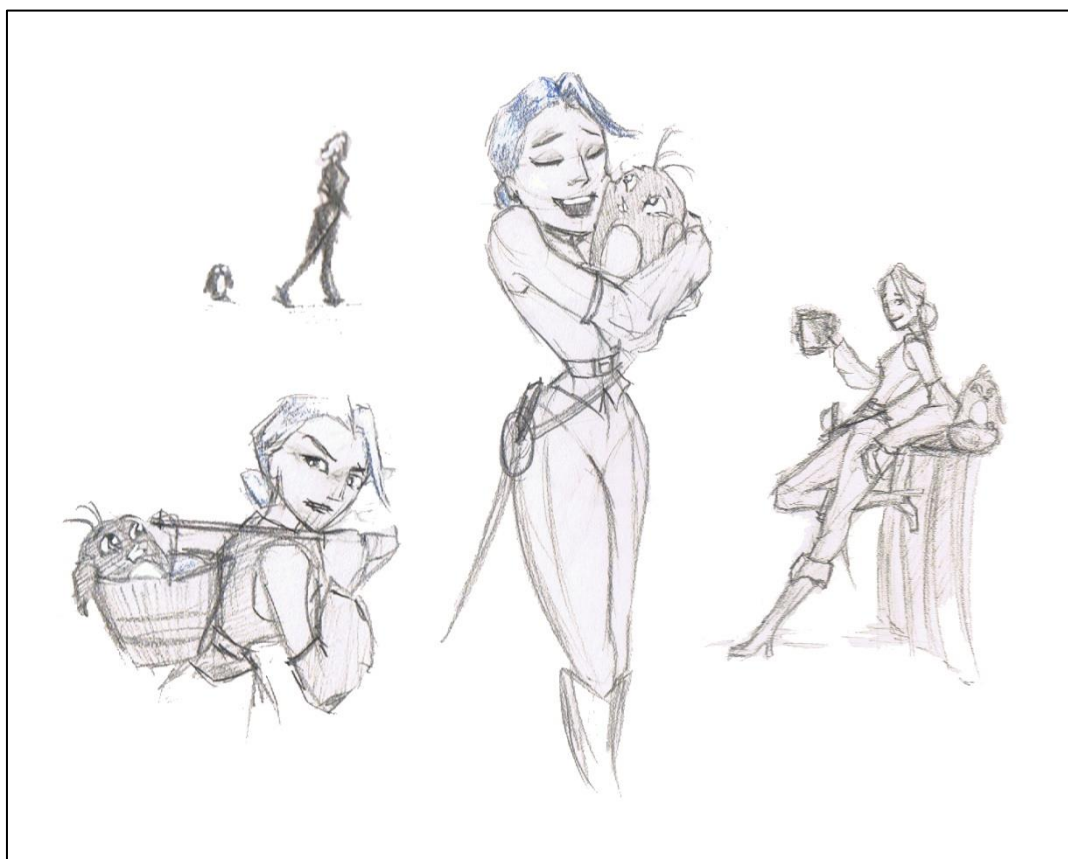
- ALEGSA. Definición de Storyboard (guión gráfico) [en línea] [Consultado el 28/6/2018]  
<<http://www.alegsa.com.ar/Dic/storyboard.php>>
- CENTROPIXELS. *¿Qué es el Concept Art?* [en línea] [Consultado el 10/7/2018]  
<<https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/>>
- EL PAÍS. *Dreamworks traslada el cuento de Simbad a la mitología griega* [en línea] [Consultado el 28/6/2018]  
<[https://elpais.com/diario/2003/07/18/cine/1058479209\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/07/18/cine/1058479209_850215.html)>
- Filmaffinity. *Simbad: la leyenda de los siete mares* [en línea] [Consultado el 15/7/2018]  
<<https://www.filmaffinity.com/es/film305717.html>>
- Glosario gráfico. *Mesa de luz* [en línea] [Consultado el 15/7/2018]  
<[http://www.glosariografico.com/mesa\\_luz](http://www.glosariografico.com/mesa_luz)>
- IMBD. *Anthony Cipriano* [en línea] [Consultado el 28/6/2018]  
<<https://www.imdb.com/name/nm0996652/>>
- Wikipedia. *Glen Keane* [en línea] [Consultado el 19/5/2018]  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/Glen\\_Keane](https://en.wikipedia.org/wiki/Glen_Keane)>
- Wikipedia. *Piratas del Caribe* [en línea] [Consultado el 15/7/2018]  
<[https://es.wikipedia.org/wiki/Piratas\\_del\\_Caribe](https://es.wikipedia.org/wiki/Piratas_del_Caribe)>
- Wikipedia. *The Last of Us* [en línea] [Consultado el 15/7/2018]  
<[https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_of\\_Us](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us)>

## ANEXO

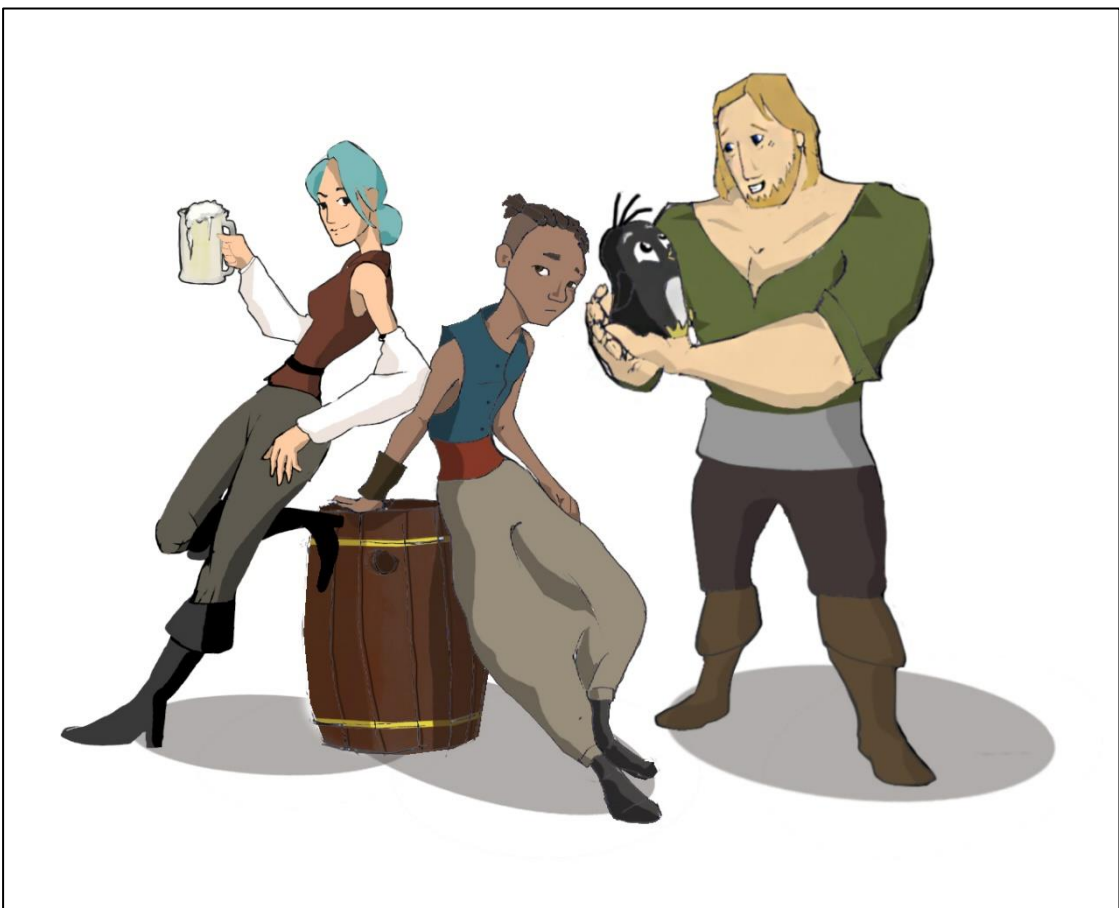
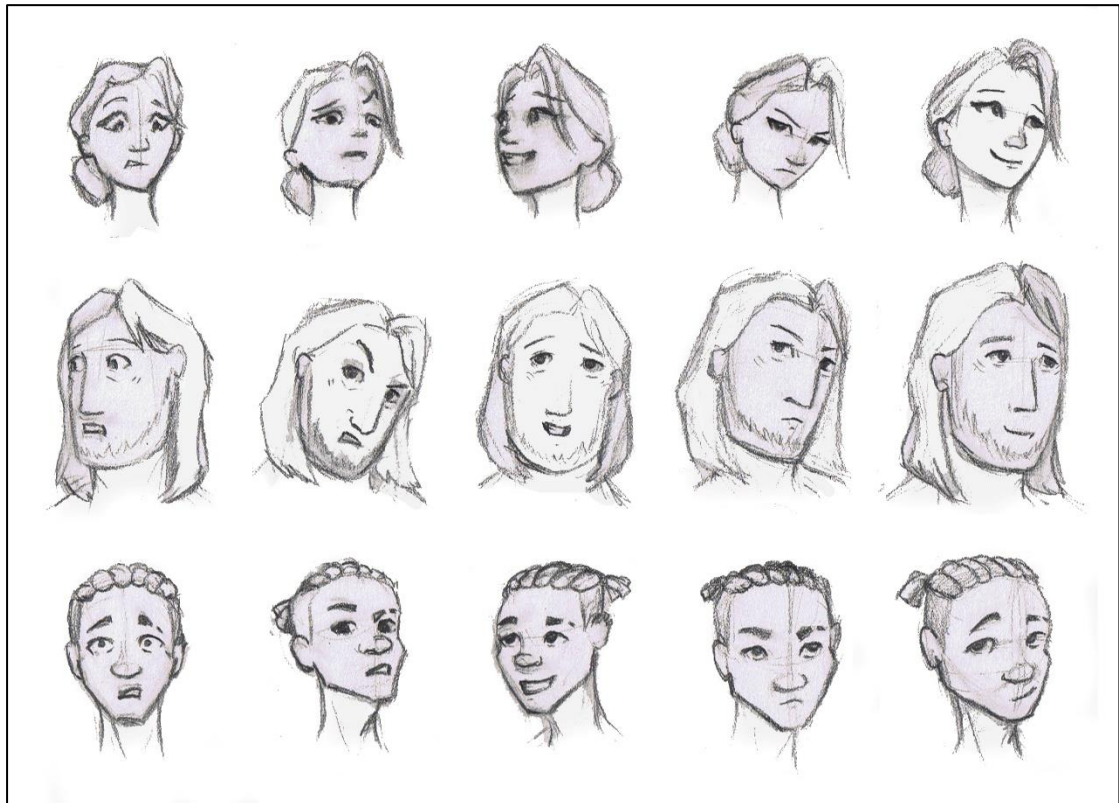
### PRIMERAS APROXIMACIONES DE SELENE Y RAIMOND







DISEÑOS PROVISIONALES TRAS LA PREPRODUCCIÓN DEL CORTO



CONCEPT ART DESARROLLADO DE FORMA INDIVIDUAL PARA EL TFG

