

# TFG

---

## CINDER.

CONCEPT ART DE UNA NOVELA

Presentado por Lledó Gaya

Tutor: Maria Carmen Poveda Coscolla

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Trabajo de final de grado sobre el *concept art* de *Cinder* se trata de un proyecto para el uso de su adaptación a un medio audiovisual ya sea en videojuegos, cómics, novelas gráficas o series de animación. El objetivo principal es exponer las habilidades y las capacidades del *concept artist*, intentando demostrar los conocimientos adquiridos como la visión espacial, la narrativa secuencial o el uso de la metodología adecuada para la creación de un buen *concept art* para cualquier tipo de empresa de medios audiovisuales. Sus diferentes fases son: La creación de una tabla de referencias, siluetas y bocetos, realización de los diseños y por ultimo las diferentes paletas de colores junto a sus respectivos cambios.

### PALABRAS CLAVE

*Concept art*, animación, diseño de personajes, preproducción, videojuegos

### ABSTRACT

Final degree Project on *Cinder's concept art* for the use of its adaptation to an audiovisual medium, whether in video games, comics, graphic novels, or animation series. The main objective is to expose the skills and abilities of the *concept artist*, trying to demonstrate the acquired knowledge such as spatial vision, sequential narrative or the use of the appropriate methodology to create a good *concept art* for any type of audiovisual media company. its different phases are: the creation of a table of references, silhouettes, sketches and designs and, lastly, the different color palettes with their respective changes.

### KEYWORDS

Concept art, animation, character design, pre-production, videogames



## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar me gustaría dar las gracias a mi familia que ha sido capaz de aguantarme todo este tiempo de confinamiento mientras me dedicaba a intentar dibujar, escribir y montar todo este trabajo. También a mi pareja por ayudarme con las traducciones de las paginas web japonesas y sobre todo por apoyarme cuando peor lo estaba pasando con los dolores de las muñecas. Ha sido un largo camino que acaba y me alegro de haber formado parte de esta universidad donde he conocido a unos amigos que también me han apoyado y ayudado en todo lo posible

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....</b>	<b>7</b>
2.1.OBJETIVOS.....	7
2.2. METODOLOGÍA.....	8
<b>3. REFERENTES.....</b>	<b>9</b>
3.1. PENPORO.....	9
3.2. KANNA KII .....	10
3.3.STUDIOTRIGGER.....	10
3.4. TAKE.....	11
<b>4. CONCEPT ART DE CINDER.....</b>	<b>11</b>
4.1. CONCEPT ART.....	12
4.2.CINDER.....	13
4.3. GUIÓN LITERARIO.....	13
4.4. IDEA .....	14
4.5. ESTÉTICA.....	15
4.5.1. DOCUMENTACIÓN.....	15
4.6.DISEÑO DE PERSONAJES.....	16
4.6.1. LINH CINDER.....	17
4.6.2. KAI.....	18
4.6.3. LEVANA.....	19
4.6.4. IKO.....	20
4.7.PROPS.....	21
4.7.1. CURA .....	21
4.7.2. PRÓTESIS.....	22
4.7.3. VESTIDOS DE GALA.....	23
4.7.4. KISERU.....	24
4.8.ESCENAS.....	25
4.8.1. ESCENATIENDA.....	25

4.8.2. ESCENA ESTRELLAS .....	26
4.8.3. ESCENA DISCUSIÓN.....	27
4.8.4. ESCENA PALACIO.....	27
4.8.5. ESCENA INVESTIGACIÓN.....	28
4.9. FONDOS.....	28
4.9.1. HABITACIÓN CINDER.....	29
4.9.2. TIENDA.....	30
4.9.3. PALACIO.....	30
<b>5. PROBLEMAS E INCONVENIENTES.....</b>	<b>31</b>
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>31</b>
<b>7. REFERENCIAS.....</b>	<b>33</b>
<b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>35</b>
<b>9. ANEXOS.....</b>	<b>37</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo ha sido desarrollado con el fin de crear lo que sería el apartado visual o *concept art*<sup>1</sup> del primer volumen de la saga de libros, *Crónicas Lunares, Cinder*, escrito por Marissa Meyer, y publicado en el 2012, por la editorial Macmillan Publishers. Basado originalmente en el cuento popular de *La Cenicienta*. Este apartado visual modifica y adapta la obra para todos los públicos, con la intención de crear un *concepto* atrayente y atractivo para poder usarlo en videojuegos, cómics, novelas gráficas o series de animación.

La elección de este trabajo se ha visto influenciada por, no solo la afición hacia los videojuegos y la animación, también por la intención de crear un trabajo de *concept* basado en gustos personales que lo acaban caracterizando de principio a fin. Además, todos estos factores han influenciado con el paso de los años en las metas y objetivos que se han intentado cumplir, encaminando el trabajo a un proyecto que podría funcionar en un futuro como *concept* para una serie animada o videojuego como se ha comentado antes. Por consiguiente, se muestra el apartado de diseño e investigación para la creación de personajes, *props*<sup>2</sup> y fondos, al mismo tiempo que se intercala con el uso de *software*<sup>3</sup> y aparatos electrónicos que facilitan la producción.

Por otro lado, este proyecto ha sido incitado potencialmente por las asignaturas cursadas durante todo el grado de Bellas Artes, siendo las dichas “*Concept art* e ilustración 3D”, “Narrativa secuencial: Cómic”, “Historia de la animación”, “Producción de animación I” y “Taller de interacción y videojuegos”. Donde se han adquirido los conocimientos básicos de cada rama y se han puesto en práctica para demostrar las competencias, en un principio, aprendidas.

A lo largo de todo este trabajo se van a desarrollar los siguientes apartados: Los objetivos del proyecto Cinder junto al desarrollo paso por paso de la metodología seguida. Los referentes tenidos en cuenta en este proyecto y de qué forma han influido en él, si en mayor o en menor medida, y de qué maneras se reflejan. A continuación, un extenso desarrollo sobre el proyecto, hablando de qué es el *concept*, y de qué forma se ha empleado en el trabajo; qué es Cinder y cuál es su guión literario, junto a las ideas planteadas y la estética definida en base a la documentación que se ha recopilado. Los diseños

---

1 *Concept art*: O arte *conceptual*, son ilustraciones cuyo objetivo principal es representar de forma visual un diseño, una idea y/o un estado de ánimo para su uso en videojuegos, películas, animación o cómic.

2 *Prop*: Cualquier objeto que forma parte de la historia, del escenario o de los personajes.

3 *Software*: Programa o aplicación que se ejecuta dentro del sistema informático de un ordenador.

de personajes, *props*, escenas y fondos donde se detallan todos los aspectos físicos de cada elemento, las decisiones tomadas junto a sus respectivas explicaciones y sus características personales. Y como parte conclusiva del trabajo, se han explicado brevemente los inconvenientes ocurridos durante el proceso, y las conclusiones donde se observa el cumplimiento de los objetivos planteados.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es la realización del *concept art* de una novela para su posterior adaptación a videojuegos, cómics, serie de animación o novela gráfica. Para ello, se asumirá el rol de *concept artist* y la metodología necesaria para su representación, de acuerdo con los estándares aprendidos a lo largo del grado y los utilizados en la industria.

De este modo, este objetivo principal puede desglosarse en una serie de subobjetivos a alcanzar:

- Realización del *concept art* a partir de una obra literaria, para su aplicación o representación en otros medios audiovisuales con el fin de garantizar un correcto estudio de todos sus elementos.
- Aplicar y profundizar en los conocimientos sobre preproducción aprendidos en el grado, y las distintas formas de aplicarlos dependiendo del formato final. Siguiendo la metodología establecida dentro del *concept art* y sus consecuentes necesidades para una correcta exposición de sus apartados.
- Conocer y aplicar la cultura asiática dentro del proyecto, mediante la realización de una exhaustiva documentación que permitirá tratar la cultura asiática en un marco histórico más fiel a la realidad, alejándonos de los tópicos o estereotipos que comúnmente se asocian a esta.
- Utilizar una metodología estándar y profesional en la elaboración de la práctica aplicando los conocimientos obtenidos a lo largo del grado de Bellas Artes en *concept art*, preproducción, diseño de personajes y anatomía.
- Simplificar e interpretar el guión original en la realización de un proyecto personal. A fin de adaptarlo a las necesidades del trabajo ampliando el abanico de posibilidades donde este pudiera ser adaptado.

- Elaboración de un portafolio profesional a partir de los resultados de este trabajo, facilitando la entrada a un entorno laboral más profesional.

## 2.2. METODOLOGÍA

Durante el proceso de reproducción del *concept art*, se deben seguir una serie de pasos, empezando por referentes y *moodboards*<sup>4</sup>, donde nos inspiramos para poder imaginar y crear los diseños adecuados, hasta la definición de los personajes, *props*, fondos y escenas con sus respectivas luces y efectos de imagen.

El primer paso de la metodología de este trabajo ha sido la búsqueda de referentes y la amplia recopilación de referencias. Con la ayuda de *Pinterest*<sup>5</sup>, se crearon *moodboards* a partir de imágenes que contenían las paletas de colores establecidas para cada personaje, estas imágenes y fotografías ayudaron en el proceso de inspiración para proceder a crear diseños originales. Siempre teniendo en cuenta las culturas en las que se basaba la historia y los límites establecidos en la obra original.

Se creó y utilizó una tabla de contenidos y sinónimos sobre sus personalidades y qué características físicas y elementales caracterizaban mejor a los personajes. Esta tabla se dividía en varios segmentos, entre ellos: tacto, olor, materiales, animales, género, o incluso elementos naturales. Sirvió en gran medida para dotar de carisma a cada uno de los personajes con elementos *proprios* como, por ejemplo, el océano con una paleta de colores azulados para Kai.

A continuación, se dibujaron siluetas al azar y distintas formas en simetría para encontrar poses dinámicas que determinaran las proporciones y las formas de cada personaje. Se realizaron de seis a quince siluetas para cada uno de los personajes y *props*. Las escenas y los fondos tuvieron menor cantidad de siluetas. Y a partir de este punto, se comenzaron a dibujar los diseños, añadiendo y quitando elementos; incluso llegando a fusionar unos diseños con otros. Se desarrollaron a partir de bocetos y manchas de color para después entrelazarlos mezclando línea con color y conseguir diseños originales. También se creó una carta de expresiones<sup>6</sup> para comprobar el funcionamiento de todo el diseño y de los gestos faciales de cada uno. Y, por otro lado, se

---

4 *Moodboard*: Herramienta en la que se colocan imágenes de referencia para que sirvan de inspiración.

5 *Pinterest*: Plataforma online para buscar y guardar imágenes.

6 Ver anexo 29

utilizó una tabla de medidas<sup>7</sup> o *line-up*<sup>8</sup> para comprobar las alturas, las medidas y las *proporciones* de todos los personajes.

Una vez los diseños están claros, se procede a encontrar la paleta de colores adecuada. En un principio se establecieron unas paletas predefinidas, pero a medida que se iban desarrollando los personajes junto a sus diseños, los colores cambiaron ligeramente. Estos cambios se deben sobre todo al carácter de cada uno y el tipo de vestimenta que visten.

Y con los diseños de los personajes decididos, se siguió el mismo proceso para los *props* y los escenarios. Las escenas tuvieron un proceso similar para las siluetas y las pruebas de color, pero no sufrieron cambios notables desde su primer diseño.

## 3. REFERENTES

### 3.1. PENPORO

Artista digital que por el momento no tiene experiencia laboral, pero ha colaborado con algunas marcas para publicitar relojes o demás productos, creando una o varias ilustraciones. Aunque no se sabe mucho sobre él, Penporo prefiere mantener su información personal totalmente privada y tan solo se conoce su edad. Aún es un estudiante de instituto por lo que no tiene experiencia profesional, pero con sus ilustraciones y sus dibujos ha sido capaz de crear una marca y estilo personales. La obra de Penporo se caracteriza por el uso de colores saturados para la línea de contorno y colores suaves para la composición de la imagen, en su mayoría azulados y rosados. Con una paleta de colores limitada crea ilustraciones y diseños de personajes muy variados y originales. Sus ilustraciones utilizan, en gran parte, una temática y personajes originales que poco a poco han ido llamando la atención de las redes sociales, donde el artista publica y muestra su obra.

En relación con el proyecto, sus dibujos y diseños han sido la principal influencia a la hora de diseñar los personajes, queriendo captar una esencia llamativa y brillante. Con su dibujo suelto y limpio, las ilustraciones adquieren mucha fuerza, detalle del que se ha cogido referencia para las escenas. Como en el caso de la ilustración de Iko y Cinder en la tienda, se aprecian colores suaves contrastados con las sombras azuladas, y con una textura simple y limpia. Además, no es de extrañar que dentro de todos estos detalles gráficos



Fig.1: Penporo (2019) Ilustración promocional para marca de relojes *klasse14*.

7 Ver anexo 28

8 *Line-up*: Plantilla con la información sobre las alturas y proporciones de los personajes juntos.



Fig.2: *Un extraño a la orilla del mar* (*Umibe no etranger*). (2014) Kanna Kii.

que inspiran los referentes, algunos se hayan mezclado y difuminado entre ellos, haciendo que los diseños de los personajes resultaran en una síntesis.

### 3.2. KANNA KII

Joven y talentosa autora de manga que debutó en su carrera profesional con la obra *Umibe no etranger* o *Un extraño a la orilla del mar*, publicada en 2014. Poco a poco ha captado la atención del público, no solo japonés, sino también el público extranjero como el español o el francés, donde recientemente se ha publicado una edición en sus respectivos idiomas. Su estilo es delicado y suave, con grandes y detalladas composiciones donde se funden personajes y escenario. Además, sus obras se caracterizan por la tranquilidad y la serenidad que transmiten; utilizando colores suaves y detalles costumbristas. Sus obras han conseguido conquistar los corazones del público debido a la profundización emocional y el desarrollo que los personajes sufren a lo largo de sus historias.

Teniendo una obra con un estilo y un dibujo tan personales, ha acabado influyendo en el proyecto de forma significativa, ya que ha sido uno de los factores que lo ha empujado hacia delante; adoptando gestos faciales y movimientos personales para cada personaje que se pueden encontrar en la obra de la autora. La carta de expresiones fue mayormente inspirada por sus dibujos y viñetas de sus cómics donde se pueden observar a los personajes que recrea; cada uno con sus respectivos gestos, más o menos exagerados, y sus expresiones.



Fig.3: *Promare* (2019). Studio Trigger. Imagen promocional de la película.

### 3.3. STUDIO TRIGGER

Famoso estudio de animación japonés conocido por sus películas y series con excéntricas historias y animaciones exageradas. Fue fundado en 2011, con una marca personal y un estilo característicos que hace imposible su confusión con cualquier otro estudio de animación. El 24 de mayo de 2019 estrenaron en los cines japoneses su última película, *Promare*, causando furor en todo el mundo a medida que llegaba a cines extranjeros. Todas sus obras suponen una meta a la que llegar, un desafío más hacia el mundo del diseño de personajes y el *concept art*. Inspiran a artistas y estudiantes, y consiguen motivar a su público con exageraciones en escena; utilizando luces, cambios de colores, y animación fluida y llamativa.

Este aspecto es lo que influye en este trabajo que, mediante imágenes y efectos visuales, sea posible motivar, entristecer o alegrar al público. Ade-





Fig.4: *Katanagatari* (2019) Take. Imagen promocional.



Fig.5: *Katanagatari* (2007). Nishio Ishin. Portada del cuarto volumen, Take (2007).

más, su diseño de personajes ha influido en ciertos aspectos en este trabajo, reflejándose, por ejemplo, en peinados exagerados y formas extravagantes. En un principio se intentó imitar los planos exagerados de cámara y las excéntricas perspectivas que caracterizan cualquier obra del propio estudio, pero debido a su complejidad, se descartó la idea. Aun así, en la escena de Cinder y Levana se puede comprobar un medio plano de cámara, enfrentando a ambos personajes, siendo este un recurso muy frecuente en sus obras.

### 3.4. TAKE

También conocida por su nombre online Takegarou, es una ilustradora japonesa y la diseñadora principal de personajes de *Death March Club*<sup>9</sup>. Ha trabajado en proyectos de videojuegos, series animadas, películas o *light novels*<sup>10</sup> como la serie *Katanagatari* y *Zaregoto*. También ha trabajado como diseñadora de personajes en varias entregas de *Pokémon* como *Pokémon: Sun and Moon* y *Pokémon: Sword and Shield*. Uno de los detalles más característicos de esta artista son los programas con los que suele trabajar, los cuales son *Adobe Illustrator* y, en ocasiones, *Adobe Photoshop* y *Paint Tool SAI*. Las composiciones que crea son simples pero detalladas al mismo tiempo, con un gran uso de degradados y formas circulares típicas de su estilo.

Este trabajo muestra el uso de los degradados y las estampaciones de una forma similar a algunas de las obras de la artista, dejando así una pequeña huella como influencia de su bonito y original estilo. Cinder ha sido un proyecto capaz de imitar algunos de estos detalles, sobre todo en las estampaciones que se pueden ver en algunas de las ilustraciones del proyecto. Aun así, ha supuesto un reto personal conjugar su estilo con el resto de los referentes. Nuevamente, aunque estos son los referentes utilizados y nombrados en el proyecto, ha habido infinidad de factores que lo han influenciado en menor medida y que no se reflejan de manera directa en el trabajo.

## 4. CONCEPT ART DE CINDER

Este capítulo se va a dividir en ocho apartados en los que se explicará qué es el *concept art*, cuál es la idea del proyecto y qué es Cinder, junto a todos los aspectos que la componen.

9 *Death March Club*: es un videojuego de acción y aventura desarrollado por Too Kyo Games y Grounding Inc.

10 *Light novels*: Género literario japonés caracterizado por utilizar una gramática simple e imágenes.

## 4.1. CONCEPT ART

El *concept art* se basa en la creación del apartado visual ya sea de libros, videojuegos, series o cómics a partir de una idea o concepto. Tiene un proceso fijo que se divide en ideas, diseños, desarrollo y arte final. Cada uno de estos procesos funcionan de maneras distintas.

El primer paso es crear unos referentes para poder partir de la idea base, ya sea el uso de *Pinterest* o cualquier otra base de referencias.

Una vez tengamos los referentes, necesitamos crear una serie de siluetas al azar para poder evitar el uso repetido de formas y crear dibujos más originales. Además del uso constante de la escala de grises, en el que se utilizarían los tonos negros para los objetos más cercanos y los tonos más blancos para los objetos alejados. Aunque esta escala de grises también nos sirva para distinguir entre formas, colores o materiales.

El siguiente paso es diseñar varios tipos de modelos o estilos ya sean de personajes, fondos u objetos que tengan relación con la idea principal. De cada uno se hacen un amplio número de diseños y, a partir de los más cercanos a la idea planteada, se pasaría al siguiente paso en el que se desarrollarían estos diseños de manera más compleja. Se añadirían o se eliminarían detalles, se especificarían materiales y texturas, y si es necesario, se señalarían detalles de iluminación o de construcción. Una vez finalizados los diseños, se decidiría la gama cromática en la que se pintarían varios modelos con diversos tonos, cambios de color o cambios de iluminación. Y finalmente, se presentaría un dibujo final acabado con todos los respectivos detalles, colores e iluminación.

Uno de los puntos fuertes de este apartado creativo no solo es la capacidad de trabajo en equipo junto a otros departamentos artísticos, como el 3D o un equipo de animación 2D, sino también la creatividad del estilo que se demandan. Se puede trabajar en áreas muy amplias y de distintas maneras, pero siempre con la misma metodología.

Una de las funciones principales del *concept artist* es la investigación, documentación y contextualización de la idea. Que todos los elementos visuales cohesionen entre ellos. Pero dentro de este mundo, se pueden encontrar varios tipos de *concept art*. Desde bocetos y esbozos que tienen una función explicativa, hasta ilustraciones que muestran un concepto en el que, como se dice popularmente, una imagen vale más que mil palabras.

De esta forma, el proceso de este trabajo se ha llevado a cabo a través del uso de programas como *Procreate*, *Clip Studio* y *Photoshop*. Ha estado dividi-

do en varias etapas, y se ha seguido la metodología específica de un trabajo de *concept art*. El estudio e interés por esta rama artística empezó en 2016 a través de un curso de *Domestika* y durante el tercer curso del grado de Bellas Artes, en la asignatura de *concept art* que ayudó a poder experimentar por primera vez cómo funcionaba esta rama artística y cuáles serían los primeros pasos para introducirse en ella.

## 4.2. CINDER

El proyecto Cinder es un trabajo de *concept art* en el que se reinterpreta el apartado visual de la obra original *Cinder*. A partir de la investigación de vestuario, anatomía, materiales de mecánica, estudios de luz, perspectivas y sobre todo, la realización de un trabajo de *concept art* utilizando la metodología correspondiente.

Sus puntos fuertes son crear un ambiente y una historia atractivos a todos los públicos, atrayentes y brillantes que muestren el apartado visual de una forma más animada. Se han cambiado detalles físicos de algunos personajes y se ha añadido un *prop*, el cual en la historia original no existe, pero enriquece la experiencia animada.

## 4.3. GUIÓN LITERARIO

En este apartado se describe la obra *Cinder* como libro del que se ha cogido referencia para hacer el proyecto. El libro pertenece a un género de ciencia ficción de futuro distópico y literatura juvenil cuyo objetivo principal en el apartado político es llegar a una forma de gobierno republicana para poder liberarse de la dictadura de Levana (Fig. 6).

La historia transcurre en un mundo en el que los países se dividen en imperios dominados por habitantes de la Luna. Estos seres se llaman Lunares y, como indica su nombre, provienen de la propia Luna. Además, poseen poderes extraordinarios que los convierten en los seres más fuertes e invasivos de la Tierra, llegando incluso a controlar la mente humana. Son humanos genéticamente mutados capaces de crear ilusiones además de modificar cómo los ven físicamente los humanos, sin imperfecciones. Esta habilidad recibe el nombre de *Glamour*. Sin embargo, su principal inconveniente es que no funciona en espejos ni en androides. Existen casos especiales en los que un Lunar puede nacer sin poderes, estos son los llamados Caparazones.

La historia se centra en la protagonista Linh Cinder, una cíborg<sup>11</sup> que vive junto a su madrastra, Linh Adri, y sus dos hermanastras, Linh Pearl y Linh

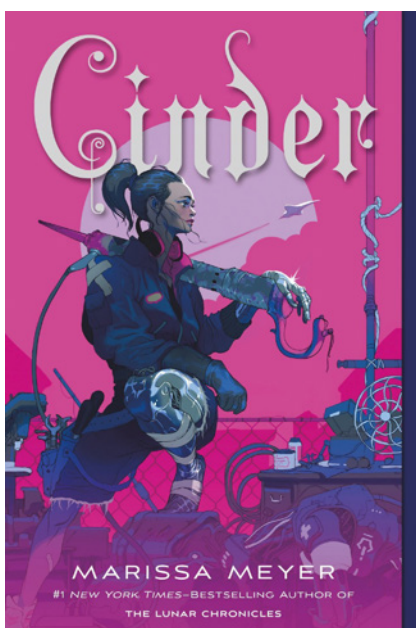


Fig.6. *Cinder* (2012). Marissa Meyer. Macmillan Publishers. Portada ilustrada por T-Hanuka (2020).

Peony. Junto a su fiel amiga, Iko, tienen una pequeña tienda en uno de los barrios más concurridos de la ciudad de Nueva Beijing. En esta tienda, Cinder trabaja de mecánica arreglando tanto androides como máquinas. De esta forma, consigue ganar conocimientos y materiales necesarios para su propia reparación, convirtiéndose así en la mejor mecánica de Nueva Beijing.

Todo cambiaría cuando el príncipe de la ciudad apareciera en su tienda para pedirle un favor personal en el que Cinder tendría que arreglar una de sus androides más preciadas, ya que contiene información confidencial.

Paralelamente, una enfermedad mortal, la Letumosis<sup>12</sup>, se estaría propagando por todo el mundo, matando a gran parte de la civilización y de la cual no se ha encontrado aún su cura. Cinder deberá buscar una cura para ayudar no solo a su hermana Linh Peony, quien se ha contagiado de Letumosis, sino que también deberá enfrentarse a los Lunares<sup>13</sup>, quienes intentarán invadir poco a poco el mundo hasta llegar a enfrentarse a la reina Levana, la cruel reina de la colonia de Luna y, por lo tanto, la antagonista principal de la historia.

#### 4.4. IDEA

En este apartado se explica cuáles han sido las ideas planteadas para el proyecto.

Hoy en día existen muchas adaptaciones de series, películas y videojuegos que provienen de libros, mejor o peor adaptados, más o menos fieles a la trama original, pero por su variabilidad o diferencias con el producto inicial, nos hacen verlas como resultados no menos interesantes. Comprobar qué factores se mantienen y qué elementos eliminar, cuáles cambiar y por qué. Un buen ejemplo podría tratarse de la recién finalizada serie de animación estadounidense, *She-Ra: Las princesas del poder* (Fig. 7). Producida por Noelle Stevenson y distribuida por Dreamworks Animation para Netflix<sup>14</sup>. Esta adaptación es un *reboot*<sup>15</sup> de la serie de 1985 *She-Ra: La princesa del poder* de Filmation. Aunque entre estas hay notables diferencias, véase el género de algún personaje, el aspecto físico de la mayoría de los miembros del *plot*<sup>16</sup>, o incluso elementos de la historia o relaciones entre personajes, la historia original de *She-Ra* nos deja estos elementos en el tintero mientras que su adaptación de Netflix logra superarse y ampliar el contenido y el peso de sus personajes durante la trama. Además de contribuir a la comunidad LGTBIQ<sup>17</sup>,



**Fig.7:** *She-Ra and the Princesses of Power* (2018). Dreamworks Animation. Imagen promocional de la quinta temporada, Rae Geiger (2020).

12 Letumosis: Enfermedad ficticia de la historia.

13 Lunares: Raza humanoide ficticia de la historia.

14 Netflix: Plataforma de streaming y entretenimiento audiovisual.

15 *Reboot*: Reedición o retransmisión de un programa o serie desde su comienzo.

16 *Plot*: Trama de la historia.

17 LGTBIQ: Colectivo de Lesbianas, Gays, Transexuales, Bisexuales, Intersexuales y Queers.



**Fig.8:** *Assassin's Creed* (2007). Ubisoft.  
Portada del videojuego.

desarrollando relaciones románticas entre personajes del mismo género, y la visualización e inclusión de personajes transgénero o incluso no-binarios.

Otro ejemplo en un medio distinto sería la famosa serie de videojuegos, *Assassin's Creed*, desarrollado y distribuido por Ubisoft desde 2007 (Fig.8). Su historia está inspirada en la novela *Alamut* de 1959 escrita por Vladimir Bartol. Al estar mínimamente inspirada, la historia de la primera entrega de la saga coincide en términos y conceptos con la historia original, pero muchos factores fueron inventados y modernizados. A pesar de que hoy en día las últimas entregas de la saga ya no siguen la trama principal que se adaptó en 2007, se mantiene el lema que coincide tanto en los videojuegos como en la historia original "Nada es verdad, todo está permitido".

Por lo tanto, este trabajo pretende mostrar qué tipos de cambios se pueden hacer, hasta qué límite se puede llegar y qué elementos visuales trazan la línea divisoria entre la historia original y la adaptación. Siempre manteniendo la esencia y el *concepto* de la historia original que venimos a modificar o adaptar. Entre estos cambios encontramos una estética más animada y ficticia en comparación a la original, añadido de sucesos narrativos para unir historia e imagen y la especificación de la cultura y entorno de la ciudad.

## 4.5. ESTÉTICA

El proyecto original se ha adaptado con una estética propia de la animación japonesa, conocida por su dramatismo narrativo y su dibujo estilizado y detallado. Este proyecto recoge estas características y las utiliza para crear un aspecto que le proporciona una personalidad y un carisma propios de la animación asiática. Con el uso de colores simples y brillantes, además de estampados y patrones sin deformar en telas y edificios.

Se trata de un estilo juvenil y dinámico, con detalles flexibles y *propios* de la ficción. No busca el realismo ni la representación fiel de la realidad, se limita a encontrar coherencia entre la fantasía con elementos reales como los metales, y un acercamiento a la animación y los cómics con un dibujo ligero y suelto.

### 4.5.1. DOCUMENTACIÓN

Para la creación de la ambientación, del vestuario, personajes y objetos, se ha investigado previamente diversos aspectos de la cultura asiática y elementos propios de la tecnología y el futurismo.





**Fig.9:** *Kinkaku-ji, Pabellón dorado.* (1397). Rokuon-ji, Kioto, Japón. Reconstrucción.

La cultura asiática sienta sus bases en una marcada tradición que va acompañada de unos ligeros toques de modernidad que han ido llegando poco a poco y en los que se ve claramente reflejado, no solo en su cultura popular, sino también en la arquitectura, su máxima influencia artística. Aunque la cultura coreana no es nombrada, los tres países mantienen una tradición muy continuada a lo largo del tiempo y, a pesar de las diferenciaciones propias de cada país, continuaron por una misma línea histórica hasta la llegada de los occidentales en el siglo XV, donde se marcaría definitivamente su ruptura de valores y tradiciones, para dar paso a identidades cada vez más propias en cada uno de ellos.

Durante la realización del proyecto, se han estudiado y barajado las diferentes influencias y aspectos de la cultura asiática que podrían corresponderse en la novela, ya que esta no lo nombra en ningún momento. Por lo tanto, el objetivo principal era la representación de la cultura asiática tal y como la conocemos, alejándonos de sus tópicos más conocidos y acercándonos a una realidad histórica más cercana y congruente con su tradición. Es por ello por lo que la realización de este trabajo se ha fundamentado en las aportaciones simbólicas y culturales de China y su cercanía a elementos más modernos, haciendo una atractiva síntesis entre ellos.



**Fig.10:** *Templo de Yonghe* (1694). Escuela Gelug de Budismo Tibetano, Beijing, China.

Los detalles más destacables son el vestuario y la arquitectura. Para esta última, se ha tomado de referencia los templos budistas como el *Pabellón Dorado* o *Kinkaku-ji* de Kioto (Fig. 9), en Japón y *El templo Yonghe* de Beijing (Fig. 10), en China. La elección de estos emblemáticos templos se basó en la combinación de culturas como la tibetana y la china tradicional, como en el caso del *templo Yonghe*. Por otro lado, la maravilla arquitectónica que supone el *kinkaku-ji* en el patrimonio histórico japonés funcionó como una de las piezas clave para el desarrollo o representación de las zonas de más alta clase de la ciudad; con edificios que mantienen su estética más tradicional y una ornamentación más ostentosa con el uso de columnas cilíndricas, techos o estampado dorados.

#### 4.6. DISEÑO DE PERSONAJES

Cada uno de los diseños se ha hecho pensando en las características psicológicas y personales de cada uno de los personajes. Con la intención de hacerlo visualmente más llamativo, se han hecho pequeños cambios y se han tomado decisiones que originalmente no se encontraban en el libro.



Fig.11: Modelo definitivo de Cinder.

#### 4.6.1. LINH CINDER

Es la protagonista de la historia. Una chica testaruda y amable pero muy inteligente. Sus padres morirían cuando ella era pequeña, destruyéndose también su casa a causa de un incendio, del cual además saldría gravemente herida, perdiendo un brazo y una pierna. Sin embargo, Cinder no conserva ningún recuerdo de este suceso. Poco después, un hombre llamado Linh Garan, la rescataría y la cuidaría desde entonces, implantándole un brazo y una pierna de metal en el lugar donde se encontraban sus miembros amputados. Con el tiempo, debido a la muerte de Garan, aprendería por sí misma a cambiar y a reparar las prótesis.

Cinder vive como mecánica, intentando costearse los gastos y pagarle deudas a su madrastra, Linh Adri, una mujer cruel y egoísta, que encarna el papel de madrastra de la Cenicienta. También tenemos a las dos hermanas, Linh Pearl y Linh Peony. Esta última tiene una relación de plena confianza con Cinder considerándose verdaderamente hermanas entre ellas. Por desgracia, Peony contrae Letumosis, la enfermedad mortal que está asolando el mundo, lo que incita a Cinder a buscar una cura para poder salvarla.

Originalmente, su pelo era oscuro y largo, pero en el proyecto se decidió que su pelo fuera rubio cobrizo. Vestirá con ropas cómodas y simples, a pesar de no usar maquillaje ni arreglarse en exceso, sí se maquillará parcialmente las ranuras de sus prótesis para poder disimularlas. Llevará una camisa de cuello alto y de mangas largas que ella misma recortará para dar comodidad a su brazo, mientras que su prótesis quedará cubierta por la tela, a conjunto con un guante que cubrirá su mano. De cintura para abajo, en cambio, vestirá unos pantalones anchos de tipo campero y unas botas altas que le llegarán hasta la rodilla.



Fig.12: Siluetas y primer boceto de Cinder.

A pesar de su testarudez y su fuerte carácter, siente aprecio hacia los niños y se definirá como una chica amable. Por otro lado, es sentimental y llorona, con una curiosidad y devoción hacia los demás que le harán preocuparse en exceso por todo lo que ocurra a su alrededor, lo cual le acabará perjudicando a la hora de tomar decisiones importantes al nublar por completo su visión racional de las cosas.

Trabaja en una pequeña tienda situada en el barrio principal de la ciudad, cerca de su casa. Debido a su insistente estudio de la mecánica y los androides, se volverá la mejor mecánica de Nueva Beijing y esto llegará a oídos del príncipe, quien acabará necesitando su ayuda.

Dentro de la sociedad en la que vive Cinder en la historia, los cibernéticos no estarán bien vistos a ojos de los humanos, de hecho, se les perseguirá para

encarcelarlos. Por esto mismo, Cinder vivirá en casa de su madrastra Adri, quien la amenaza con contar su secreto y arruinar su vida. La culpará de todo lo malo que ocurra en su familia, y además de quitarle los ingresos que consigue en la tienda, de vez en cuando desmenuzará a su pequeña amiga, Iko, para vender sus piezas.

Gran parte de las decisiones que se han tomado con este personaje han girado en torno al hecho de que es un cibernético. Y aunque en el libro no se especifica exactamente cuáles son las zonas exactas de su cuerpo que se quemaron durante el incendio, suponemos que esta es la razón por la que su pelo no volverá a crecer, por lo que optaría por sustituir su pelo oscuro y largo por uno sintético de color cobrizo. Tiene una altura estándar, de ojos grandes color verde lima, debido a las lentillas que debieron implantarle. Gracias a estas es capaz de ver en su propio ojo una pequeña pantalla con las últimas noticias de la red. Su paleta de colores son tonos cálidos y terrosos.



Fig. 13: Diseños del uniforme de Kai.

Se barajaron varias opciones<sup>18</sup> e ideas respecto a su diseño, ya que el original carece de color, en el diseño se pretendía hacer un personaje más brillante y ficticio, por lo que se le atribuyeron estos colores cálidos para contraponerse a la paleta de colores fríos del coprotagonista, Kai. Ambos personajes han sido diseñados al mismo tiempo para que pudieran encajar en conjunto como una pareja.

#### 4.6.2. KAI

Príncipe del imperio de la Comunidad del Este, con capital en Nueva Beijing, siendo además también su lugar de residencia. Es un chico amable y dulce con un gran corazón. A pesar de su posición como futuro líder de la Comunidad del Este, es ingenuo e irresponsable en ciertas ocasiones, sobre todo cuando estas envuelven a alguno de sus seres queridos. Además, es muy inquieto e insistente, lo que le da ciertos tintes infantiles a su personalidad. Aunque esto a veces pueda parecer un impedimento para realizar sus funciones como príncipe, de cara al pueblo intenta mostrarse como una persona seria y justa.

Tiene el pelo de color oscuro y unos ojos azules celestes. Todos sus rasgos físicos son los característicos de una persona asiática, a excepción de sus ojos azules, negros en el original. Tiene la piel blanca y se sujeta el pelo en una pequeña coleta. Viste con un cómodo uniforme de Tai chi<sup>19</sup> (Fig. 14), tradicional de Nueva Beijing, de color azul con estampados japoneses y chinos (Fig. 13).



Fig. 14: Fotografía del maestro Yang Chengfu (1925) con el uniforme tradicional de Tai chi.

18 Ver anexo 2 y 3

19 Tai chi: Arte marcial china.



En Nueva Beijing, hay una gran diversidad cultural, entre ellas, las que más sobresalen son la japonesa y la americana. De este modo, el uniforme que viste está algo modificado por las influencias de modas extranjeras. El diseño de sus ropas pasó por un largo y tedioso proceso de cambios<sup>20</sup>, hasta que se consiguió llegar a una conclusión.

Como se ha comentado anteriormente, su paleta de colores se contrapone a la de Cinder, por lo que sobresalen principalmente los colores fríos, con especial protagonismo del azul real y el violeta. Estos colores contrastan fuertemente con su carácter algo más jovial e infantil, haciendo que el color azul le detone un aire más relajado y serio en el exterior.

#### 4.6.3. LEVANA

Es la antagonista de la historia. Cruel y despiadada, una mujer insensible capaz de cometer las peores atrocidades sin que estas le afecten mínimamente. Controla y manipula a su placer a todos los humanos que la miran a los ojos, y el resto de los Lunares la sirven fielmente como su reina.

Tiene el objetivo de acabar con los humanos y dominar el planeta Tierra. Para ello, necesitará acabar con unos cuantos cabos sueltos que se interpondrán en su camino, entre ellos, el príncipe de la Comunidad del Este, a quien obligará a casarse con ella. El príncipe, incapaz de negarse, aceptará su oferta por las terribles consecuencias que podría acarrear a su pueblo que las fuerzas militares de Levana pongan pie en el conflicto.

Es una mujer misteriosa que oculta todo lo relacionado con su vida y su verdadero rostro, pues se esconde detrás del hechizo de *Glamour*.

La idea original<sup>21</sup> para el diseño de este personaje sigue una línea clásica; de colores blancos y grises, con ropa ostentosa e innumerables decoraciones elegantes y recargadas. Muestra su poder a través de su postura refinada y su distinguida presencia. En el proyecto se decidió cambiar severos detalles de su diseño ya que en los libros no se detalla con exactitud como es su aspecto hasta entregas más posteriores. Tiene una figura lánguida, además de hermosa e imponente. Ojos afilados y de un misterioso color, cercano a tonalidades grisáceas. En ocasiones se puede percibir algún color reflejado en ellos, como si fueran espejos. Tez pálida y grisácea, de un tono marfil distintivo de la gente que proviene de la Luna. Maquillaje sencillo, pero prominente, con largas pestañas y labios oscuros. Le cubren la piel unas distintivas marcas negras que le recubren parte de la cara y el cuello, para culminar con ellos, también posee dos cuernos que sobresalen de su frente y marcan una

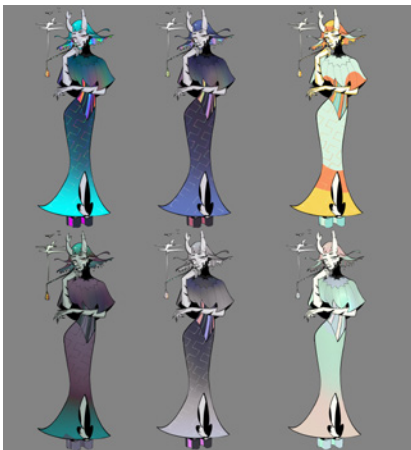


Fig. 15: Paleta de colores de Levana.

20 Ver anexo 8

21 Ver anexo 21



Fig. 16: Fotografía de las muñecas tradicionales del *Hinamatsuri*.



Fig. 17: 080 Barcelona Fashion otoño-invierno (2012). Pierre Cardín.

intimidante separación entre ella y los humanos. El diseño de este personaje se estuvo cambiando constantemente pero siempre se llegaba a la idea de elegante y monstruoso (Fig. 15). La intención principal era intentar mantener su aspecto de mujer hermosa y malvada, pero no sin añadir detalles como los cuernos y las marcas, lo que le harían destacar sobre el resto. Para el conjunto del diseño, se buscaba encontrar la figura y la síntesis de varios elementos que lograran mantenerse en nuestra memoria.

Sus ropas son ostentosas y de tonos fríos. El dorado es el color que más potencia al personaje junto al plata, además su piel marfil y su cuerpo deformado, característico por su tremenda altura de dos metros, su ancha espalda, sus largos brazos, su fino y delgado físico, y sus diminutos pies. Está inspirada principalmente en las Geishas y en las muñecas tradicionales japonesas *Hina*<sup>22</sup> (Fig. 16). Sus ropas tienen una clara influencia futurista, con diseños parecidos a los de Pierre Cardín (Fig. 17), famoso diseñador de moda italiano destacado por su estilo vanguardista y sus inspiraciones en el espacio y las formas geométricas.

#### 4.6.4. IKO

Aún como personaje secundario, su papel es indispensable en la historia, tanto por el apoyo moral que le otorga a Cinder constantemente, que por las infinitas veces que salva a los miembros del *plot* principal. Es una androide que sufre un pequeño cortocircuito constante, provocando que crea que es una humana de verdad.

Cinder la montó desde una temprana edad y ha estado con ella desde siempre, siendo su mejor amiga y su mayor apoyo psicológico. Iko es capaz de desarrollar sentimientos y una personalidad cálida e infantil, y su pequeño cuerpo y su voz aguda le hacen parecer una niña. Todos los datos que contiene se guardan en un microchip que Cinder maneja y arregla siempre que hay algún error o debe cambiar el cuerpo de Iko a otro tipo de androide o máquina.

Se trata de un personaje con un gran carisma, juguetona y alegre. Cinder la define como una robot perspicaz y sin pelos en la lengua. Su aspecto es adorable y entrañable a pesar de ser un androide. Se han buscado distintas formas que congeniaran con la forma de ser de Iko, ya no solo el hecho de que tuviera un estilo futurista. Georgia O'keeffe, artista madre del modernismo estadounidense, dijo una vez "Descubrí que podía decir las cosas con colores y formas, cosas que no podía decir de otra manera porque no en-

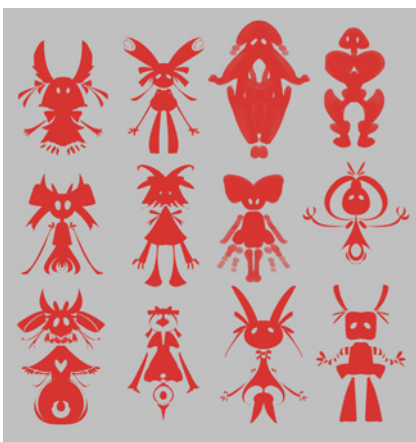


Fig. 18: Siluetas de Iko.

22 Hina: Muñecas japonesas que representan a la familia imperial y que se utilizan como protección contra los malos espíritus durante el *Hinamatsuri*, celebración festejada por el Día de las niñas, el 3 de marzo.

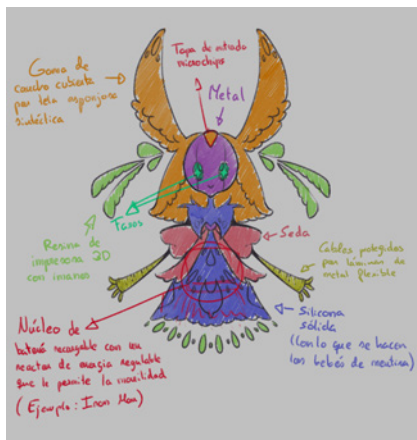


Fig. 19: Piezas de Iko.

contraba las palabras” (O'keeffe, 1918). Esta cita explica en su totalidad el proceso del diseño por el que ha pasado este personaje. Sus formas y colores no corresponden al modelo estereotípico de robot o androide futurista con formas lisas y redondeadas, decorada con pantallas y un simple color blanco. El diseño original no es excesivamente detallado en la historia original por eso mismo se han tomado ciertas libertades en este. Definido por la forma de ser de Iko y no solo por las piezas realistas que podría llevar instaladas.

Su cuerpo se compone de una gran cantidad de materiales (Fig.19) como un núcleo central con una batería recargable, junto a un motor de propulsión que le permite regular la energía que es capaz de expulsar para facilitarle una mejor movilidad. Este núcleo está cubierto por una sólida capa de silicona flexible que proyecta un estampado móvil, como una pantalla, además este material también se utiliza para crear muñecos para niños y maniqués de RCP<sup>23</sup> y un lazo de tela que realza su aspecto infantil. Sus lazos y las decoraciones azules que lleva son resina de impresora 3D con imanes. Su cabeza es de metal y a él están unidos sus grandes orejas que le sirven para captar sonidos muy lejanos y examinar el terreno a unos cincuenta kilómetros a la redonda. El material es goma de caucho blanda con tela sintética alrededor para protegerlas de golpes. Sus ojos son dos faros que puede activar y desactivar cuando quiera, y sobre su cabeza tiene una base de metal que cubre y protege la entrada por donde se introduciría el microchip con sus respectivos datos. Por último, sus brazos son un conjunto de cables que se conectan a los dedos, entrelazados en un esqueleto interno que le permite alargar los brazos, que están cubiertos por unas láminas de metal., en una distancia máxima de veinte centímetros.

## 4.7. PROPS

Dentro de la metodología del *concept art* nos encontramos un término para nombrar una serie de objetos o complementos característicos de la trama, personajes o lugares. Este recibe el nombre de *Prop*. Por lo tanto, a lo largo de esta sección, se explicarán cuáles han sido las decisiones tomadas en cada uno de estos objetos, el porqué de la elección de sus respectivos diseños y qué factores se han tenido en cuenta durante su planificación.

### 4.7.1. CURA

Recibe el nombre de Cura al tratarse de un medicamento capaz de sanar la peligrosa enfermedad Letumosis a cualquiera que la ingiera. Este objeto es extremadamente raro de encontrar y según se cree, nadie más que la reina Levana conoce de su existencia. Con este poder en sus manos, la atesorará



Fig. 20: Diseños del *prop* de la Cura.

como su último recurso contra Cinder y el príncipe, en caso de que alguno de los dos osara alzarse contra su autoridad.

La búsqueda de este *prop* fue entretenida e interesante. Se estudiaron e investigaron diversos tipos de botellas, frascos y botellines. Se barajaron varias ideas como el uso de diseños con colgantes, anillos o incluso pendientes y suelas de tacón (Fig. 20). Estos últimos no se acabaron desarrollando por el difícil manejo que supondrían en un ámbito práctico.

En el diseño final se optó por un pequeño frasco, con un diseño sencillo y de aspecto sospechoso. Resultaría en un frasco de unos ciento cincuenta mililitros de capacidad. En su interior se aloja un líquido turquesa, similar al color del mar, y en la zona más concentrada en la base, el color cambia a un violeta intenso que provoca una mezcla heterogénea de burbujas que no son capaces de mezclarse con el resto del contenido del frasco. La textura sería similar a una mezcla de agua y aceite. Todos estos factores hacen que, en lugar de parecer un medicamento, se vea como un veneno a ojos de los más ingenuos. Pues el verdadero aspecto de la cura no se conoce en la historia original del primer libro de la saga. Las paletas de colores variaron entre algunas más inusuales y oscuras (Fig. 21). Todos los colores son tonos verdes y morados, dos colores relacionados principalmente con el veneno y las enfermedades, incluyendo una paleta de tonos fríos y rosados con amarillo, siendo este último el color que normalmente se relaciona con los diseños de curas más comunes, ya que contiene connotaciones médicas y una estrecha relación con la luminosidad y la luz.



Fig. 21: Paleta de colores de la Cura.

A pesar de que la forma definitiva del frasco es sencilla, sus diseños fueron muy variados. Estuvo muy presente la posibilidad de hacer un frasco en forma de flor, para hacer el efecto de que el líquido provenía de una flor que sanaba no solo el cuerpo, sino también el alma. La rosa amarilla era una de las opciones más convincentes, ya que en el idioma de las flores simboliza el amor platónico o el amor agonizante. Otras formas fueron una azucena, con el significado de “Un corazón inocente”, el ciclamen blanco simbolizando la pureza o la zinnia blanca siendo esta la bondad.

Ninguna de las opciones encajaba del todo en el aspecto de la botella y tampoco resultaban útiles ni fáciles de esconder, así que se decidió manejar un diseño sencillo, haciendo el líquido el punto destacable del *prop* y no la forma.

#### 4.7.2. PRÓTESIS

Tal y como se ha comentado anteriormente, Cinder posee dos prótesis implantadas, una en el brazo derecho y la otra en la pierna derecha. En este

proyecto se ha decidido desarrollar el diseño de la prótesis de la pierna.

Esta prótesis comienza desde la rodilla hasta la planta del pie. Su diseño varió en forma y estilo, pasando por un aspecto más natural, a otro más artificial (Fig. 22). La idea principal era crear un diseño que se asemejara a las fibras de los músculos. Esto se compondría con cables protectores que se conectarían en la planta del pie, más concretamente en los dedos. Pero la movilidad sería reducida e incómoda, incluso podría provocar un desnivel y no llegaría a ser nada funcional, por lo que se descartó. A partir de esta idea surgieron otras tres que dieron paso a tres formas distintas de prótesis. Estas ideas funcionaban mejor que la primera. Un diseño se basaba en proteger algunas zonas delicadas de la pierna, así como la rodilla, el talón y el pie con unas burbujas de plástico duro. Se descartó al parecer claramente incómodo y ruidoso, ya que las burbujas al rozarse provocarían un sonido irritante, y algunos de sus cables parecían estar sueltos. La tercera idea se desarrolló a partir de la anterior, utilizando esta vez una bolsa de líquido para proteger en aceite los cables y evitar la oxidación. Cubierta toda de metal, dificultaría un poco la movilidad, pero sería funcional.

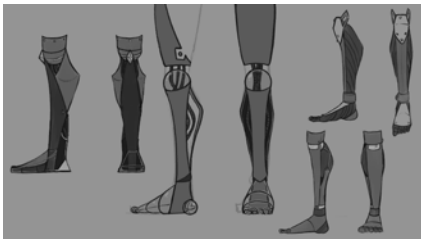


Fig. 22: Diseños de la prótesis de Cinder.

Y el cuarto diseño fue el resultado final de las tres anteriores ideas, dando lugar a una prótesis con revestimiento de neumático que protege la espina, una placa de metal para cubrir los cables y la bolsa de aceite en la zona del gemelo, además del pie de silicona que permite la flexibilidad y contiene unas placas de metal sobre las que hace fuerza el peso del cuerpo, de esta forma, se evitaría la pérdida de equilibrio. La movilidad sería la adecuada, aunque no la más óptima, pero conseguiría mantener la forma y estructura de una pierna real.

Cinder la cubre con los pantalones y las botas altas que suele llevar, aunque en el mismo libro se especifica que al principio le cuesta encontrar una pierna que encaje bien con su tamaño.

#### 4.7.3. VESTIDOS DE GALA

Para el desarrollo de este *prop* se investigó sobre la vestimenta tradicional china, japonesa y coreana. Consta de un total de tres diseños distintos, uno para Levana, otro para Cinder y el último para Kai. Estos *props* son utilizados durante una escena que tiene lugar en el palacio real, donde ocurre el famoso baile de La Cenicienta.

El diseño de Levana mantiene su vestuario original, al que solo se le añaden una serie de detalles que le hacen lucir más recatada y elegante. Viste un poncho del mismo color y la misma forma que la parte superior de su vestido





**Fig. 23.** Figura femenina de la pintura *Buda Tejaprabhā y los cinco Planetas* (897) Chang Huai-hsing. British Museum.

original, pero con un remate en los bordes de pelo blanquecino, propio de algún animal de la Luna. El pelo no solo decora la zona de los brazos, sino también el cuello para dar calor. A su falda se une una larga tela con forma de capa que reposa sobre su cadera. Está sujeto con unos gruesos cordones dorados que se unen en su espalda con otra capa de pelo blanco que cae junto a la capa.

Los diseños iniciales seguían siendo ponchos unidos al traje que viste usualmente, solo que más recargados y menos elegantes.

Los siguientes dos vestidos se diseñaron al mismo tiempo, así que a continuación se va a proceder a explicar su proceso simultáneamente. Son dos trajes elegantes que van a juego el uno con el otro, hechos para complementarse. Ambos vestidos están diseñados en base al *hanfu* (Fig. 23), vestido tradicional chino utilizado por la etnia *han* de China hasta la dinastía Qing. Esta vestimenta influiría más en adelante en el *kimono* utilizado en Japón y en el *hanbok* usado en Corea. Por eso mismo, en el diseño de Cinder están combinadas las mangas largas típicas del *kimono* japonés con la forma típica del *hanfu* chino además de varias decoraciones en forma de cintas negras con emblemas en forma de estrellas de cuatro puntas que se usan como simbología de la ciudad de Nueva Beijing. Este emblema lo utiliza también como enganche del pelo, cintas para sujetar la tela del *hanfu* y en el cuello, adornando la camisa interior negra que viste debajo de la larga tela. Con unos tonos cálidos de naranjas y rojos, su paleta se contrapone una vez más a la de Kai, quien utiliza una paleta fría como en su diseño habitual, usando azules y grises.

La vestimenta de Kai es también un *hanfu* tradicional, con una fina capa de seda añadida. Tiene unas decoraciones similares a las de Cinder, con una tira cruzada en la cintura y el emblema de Nueva Beijing, y una camisa interior. Como retoque final, viste una cadena de oro sobre la cabeza que deja colgar a un lado del rostro. Asimismo, el pelo de ambos personajes es más ondulado, ya que habitualmente Cinder no se cuida el cabello al ser sintético y Kai no muestra demasiada preocupación respecto a su propio peinado.

#### 4.7.4. Kiseru

El *kiseru* es una pipa tradicional japonesa utilizada para fumar tanto tabaco, como opio o cannabis. Se utilizan en Japón desde la segunda mitad del siglo XVI. Su estructura principal se compone de una boquilla en forma de tazón en uno de los extremos del bambú, metal o cerámica. En ese pequeño recipiente se coloca la sustancia a quemar. Además, había infinidad de modelos y tipos que variaban en forma, color, material y tamaño, habiendo desde *kiseru* realmente económicos y de poco valor, hasta verdaderas obras



Fig. 24. Tipos de *Kiseru*.

de arte, trabajadas y esculpidas a mano.

Tradicionalmente, sus piezas se componen de metal en ambos extremos; tanto para la boquilla como para el contenedor, y entre ellos, se encontraría un cilindro de bambú que serviría como anexo entre ambos. Incluso muchos están decorados con motivos artísticos. *Kiseru* viene de *Ksher*, una palabra camboyana. Su longitud dependía del estatus social y también llegó a ser un arma propiamente utilizada por los samuráis en el periodo Edo en Japón.

Hay una gran cantidad de *kiserus* distintos, entre ellos se encuentra el *Nobe Kiseru*, el cual está fabricado íntegramente con una sola pieza de latón (Fig. 24). Este es el tipo de *kiseru* elegido para el diseño del proyecto. Su forma es alargada y fina, con diversos tazones a lo largo del cilindro de metal, y varias decoraciones doradas y grises con tonos azulados, y un pequeño adorno que cuelga de uno de los extremos. Es extremadamente elegante y está elaborado personalmente para el uso de la reina Levana.

Este objeto no se encuentra originalmente en la historia, aun así, su implementación se cuestionó en varias ocasiones. El *kiseru* no solo haría al personaje parecer más imponente, también realzaría su poder y su ya elevado estatus social.

## 4.8. ESCENAS

A continuación, se van a explicar y detallar las escenas y la metodología seguida para el desarrollo de estas. Las escenas muestran un *frame*<sup>24</sup>, imagen o captura de lo que podría ser un fragmento de la historia. En estas escenas se pueden ver tanto los *props* y personajes anteriormente presentados, como algunos de los escenarios diseñados y el ambiente creado en cada situación.

### 4.8.1. ESCENA TIENDA

El contexto de esta escena muestra a Cinder zarandeando el brazo metálico de Iko para comprobar su correcto funcionamiento mientras esta le ruega que le suelte. En esta escena comprobamos la relación de amistad y confianza entre Cinder e Iko. El gesto de Cinder es signo de preocupación y, al mismo tiempo, de total confianza al coger el brazo de Iko sin pedir permiso. Pues es Cinder la que siempre repara cualquiera de las piezas de Iko cuando

24 Frame: Fotograma o imágenes que componen una sucesión de imágenes en movimiento de un vídeo.

estas muestran cualquier tipo de mal funcionamiento.

Por otro lado, Iko, de carácter infantil y quejumbroso, se mueve con rapidez e insistencia para apartarse de Cinder, por miedo a que la chica pudiera hacerle daño durante sus reparaciones. Los gestos de Iko son exagerados y dramáticos, por lo tanto, su diseño adorable y pequeño la hacen ver como una pequeña niña. Nada de esto da a entender que sea una chica irresponsable, pues al contrario de lo que pueda parecer, es responsable y acepta todos los encargos que Cinder le pide.



Fig. 25. Boceto de la escena de la tienda

El plano de la escena es un picado en el que se muestra uno de los escenarios principales del proyecto, la tienda de Cinder (Fig. 25). Es un pequeño puesto de tienda de mecánica montada con restos de telas recicladas, cajas usadas de todos los tamaños y repartidas por todos lados. Sobre la mesa tiene herramientas y materiales que utiliza y vende al público. Su tienda se sitúa en uno de los barrios comerciales más transitados de la ciudad, donde todos los dueños del resto de tiendas la aborrecen y temen.

La iluminación de la escena es cálida y acogedora, pretendiendo ser una iluminación similar a la del atardecer. Los colores azules y morados de Iko contrastan con las luces cálidas, y los tonos tierra de la madera de los puestos y las cajas. Además, con un ligero desenfoque para crear lejanía en la escena, se deja atrás el escenario para poder traer al frente a los personajes y crear un plano medio que deja el foco de atención en el centro de la imagen, donde se sitúan ambos personajes. Este tipo de tiendas están relacionadas con los puestos de comida y frutería que suele haber en grandes mercados.<sup>25</sup>

#### 4.8.2. ESCENA ESTRELLAS

Esta escena se presenta como un primer plano de Kai mientras observa una lluvia de estrellas creada por un holograma. No hay contexto exacto para esta escena pues en la obra original hay escasas escenas donde Kai muestre un rostro de sorpresa y admiración. Con la intención de dibujar el rostro de Kai con un gesto distinto al habitual sonriente y afable, se ha creado este pequeño fragmento de escena donde las estrellas pasan a un segundo plano y se destaca el rostro del personaje.

La paleta de colores estuvo decidida desde un principio por lo que lo más interesante de esta imagen fue intentar crear entre el personaje y el fondo una conexión íntima, llena de sentimentalismo. Su piel blanca resalta con el fulgor de las estrellas que se reflejan en sus ojos, los cuales permanecen



abiertos e inmóviles observando con admiración el espectáculo.<sup>26</sup>

#### **4.8.3. ESCENA DISCUSIÓN**

En esta escena la protagonista Cinder y la reina Levana se enfrentan cara a cara. Levana cubre toda la escena con el humo de su *kiseru* para mostrar un aire más amenazante, ocupando más espacio en la escena para demostrar su superioridad y fuerza frente a Cinder, quien permanece rodeada por todo el humo encerrándola en el ambiente de la escena

Hay un enfrentamiento directo entre ambos personajes y, por lo tanto, se ha colocado una luz artificial creada por el destello que hay entre ambas. Levana está en una pose amenazante y con la cabeza alta para imponerse ante Cinder, mientras que esta se deja llevar por la situación y muestra rabia y enfado en su rostro. No se deja aplastar por la mirada penetrante de Levana pero tampoco consigue vencerla. También podemos observar una luz natural que se enfoca en Levana desde la esquina superior izquierda y que ilumina con un tono tenue toda la escena. Esta luz pasa desapercibida al haber un tono oscuro.

Es un medio plano que contrapone ambos lados de la imagen con los dos personajes como los polos opuestos de la composición.

#### **4.8.4. ESCENA PALACIO**

Esta es la escena que más trabajo y más problemas ha podido provocar en el proyecto. Se debatió su iluminación y composición en innumerables ocasiones, y se reemplazaron los colores para comprobar qué hora del día correspondía mejor con el ambiente.

Esta imagen capta una de las diversas conversaciones que mantienen Cinder y Kai durante la historia. En concreto, la escena del baile en el palacio, al que Cinder ha conseguido ir a escondidas de su madrastra Adri. Se ha querido plasmar una conversación amistosa entre ellos en la que el personaje más hablador fuera Kai, mientras que Cinder muestra un gesto más calmado, prestando atención a las palabras de Kai.

Al ser una escena romántica, el ambiente adquiere tonos rosados y azules debido a los vestidos, y un intenso contraluz a su espalda que proviene del salón donde se celebra el banquete. Además, la oscuridad de la noche

---

26 Ver anexo 61

envuelve la imagen, creando un ambiente íntimo. Un biombo de papel separa el espacio donde se sitúan los protagonistas del resto de los invitados. El estampado de este biombo es puramente de origen asiático, como la gran mayoría de elementos orientales que se contemplan en la escena. Incluso se puede observar el balcón de mármol sobre el que Cinder apoya los brazos, claro ejemplo de la influencia occidental en su cultura.

Es un plano medio con un enfoque principal en el centro de la imagen. Se pensaron en diversas alternativas para mostrar la verdadera relación o, al menos, unas pequeñas pinceladas de esta entre ambos personajes. Pero se descartaron esas posibilidades menos esta, que transmite perfectamente los sentimientos de ambos personajes.<sup>27</sup>

#### **4.8.5. ESCENA INVESTIGACIÓN**

Es una escena sencilla en la que se puede ver una vez más a Iko y Cinder juntas, esta vez están investigando y pensando en formas de provocar la huida de Levana de la Tierra.

Al igual que la escena de Kai observando las estrellas, esta no proviene de la historia original y, por lo tanto, no es un suceso real del *plot*, pero se ha visto más conveniente reforzar la relación entre estos dos personajes a falta de escenas entre ellas juntas en la historia original. Cinder se muestra dubitativa, meditando cuales serían las posibilidades y qué clase de plan tramar contra la reina que pretende acabar con la gente de su hogar. Iko, mientras tanto, ilumina la escena con sus dos potentes focos. Para crear intriga en la escena, se ha hecho un primer plano de sus dos rostros donde no se muestra gran parte de la escena ni de los alrededores. Provocando una luz blanca que se refleja claramente en el rostro de ambas.<sup>28</sup>

También se pueden observar algunas motas de polvo en las zonas enfocadas por la luz, otorgando a la escena un aspecto mágico. Provoca una imagen desconcertante, al no saber de dónde proviene dicho polvo; si de un objeto del lugar en el que se encuentran o del propio ambiente.

## **4.9. FONDOS**

Al igual que los *props* y los personajes, los fondos se han diseñado tam-

---

27 Ver anexo 63

28 Ver anexo 60



Fig. 26. Bocetos de distribución de los elementos de la habitación de Cinder

bién en base a las culturas estudiadas e investigadas. Además, algunos detalles se han encontrado a través de referencias como objetos, fotografías de naturaleza o libros de arte.

#### 4.9.1. HABITACIÓN DE CINDER

Lugar junto a la tienda en el que Cinder pasa la gran parte de su tiempo. Su madrastra le hace vivir en el trastero de la casa junto a todos los enseres. Está lleno de cajas y muebles sin usar que Cinder aprovecha para desmontar o utilizar. Poco a poco, Cinder es capaz de decorarla a su gusto con mantas, alfombras y demás objetos y plantas que ha comprado en el mercado o ha encontrado en la calle. No se preocupa por el orden o la limpieza, ya que se dedica a trabajar y estudiar sentada en el suelo y tiende a dejar todo lo que usa sobre las alfombras. Guarda una gran cantidad de herramientas y objetos mecánicos, así como un baúl donde guarda reposiciones para Iko y para sus prótesis.

La habitación se ha diseñado en base al carácter de Cinder, olvidadiza y desastrosa, con cajas y palés amontonados, un colchón usado y mantas rotas y sucias con manchas permanentes. Tiene unas bombillas colgando del techo con cinta adhesiva para iluminar la habitación, con las que se golpea al pasar cerca de ellas. Incluso tiene dos pequeñas velas que mantiene encendidas por la noche para crear un ambiente más íntimo y poder relajarse antes de dormir. Los armarios y estanterías los fabrica ella misma con madera y cajas que encuentra en el basurero del mercado. Tiene papeles y libros tirados por el suelo además de cojines y ropa amontonada que nunca logra colocar en su sitio correspondiente. También decora la habitación con una planta, que se olvida de regar, incienso que utiliza en algunas ocasiones y paredes llenas de pósters de planos de mecánica o documentos que ella misma ha escrito a mano sobre el funcionamiento de algunos aparatos, entre ellos, las piezas de Iko. Algunos de estos papeles los ha comprado a cambio de dinero en el mercado o los ha encontrado en bibliotecas y talleres. (Fig. 26)

La iluminación que se ha decidido para este fondo encaja con el uso de la gran mayoría de elementos a mostrar; como el incienso o las velas. La habitación está iluminada con dichas velas y la luz nocturna que entra por la ventana. Las paletas de colores variaron hasta que se encontró un tono azulado que se complementara con el color oscuro de la noche, además de ayudar a la ambientación. Entre los detalles que podrían formar parte del fondo, se tuvieron en cuenta escaleras, luces de un árbol de Navidad con la mitad de las bombillas fundidas, estanterías llenas de libros u objetos varios de mecánica, bastidores de madera, cuadros o incluso fotografías. Ninguna de estas opciones se añadió al diseño final, pero serían objetos que podrían aparecer en escena o haciendo un recorrido visual por toda la habitación de Cinder.



Fig. 27. Una de las pruebas de color del escenario de la tienda

#### 4.9.2. TIENDA

Este fondo se diseñó como parte de una de las escenas anteriormente mencionadas. Es un pequeño puesto en el que solo caben Cinder e Iko, junto a varios montones de cajas de cartón llenas de tornillos, herramientas, piezas de metal, caucho, plástico e innumerables materiales de mecánica. Los recursos que Cinder utiliza son baratos y escasos, pero su conocimiento sobre la materia es muy elevado, prácticamente el de un genio, por ello es capaz de arreglar androides con cualquier material más o menos económico. Es capaz de ingeniárselas para poder llegar a una solución funcional y práctica con los recursos mínimos.

La tienda está montada a base de cajas y palés de madera robusta, junto a unas barras de madera que mantienen estables el conjunto de telas blancas. Estas sábanas sucias por la Tierra no se mueven del sitio y protegen el pequeño espacio habitable para Cinder de lluvias y los rayos del sol.

Todo el barrio comercial está inspirado en un zoco<sup>29</sup>, mostrando la influencia de cultura extranjera en la ciudad asiática. Es un barrio lleno de pequeños comercios como panaderías, fruterías, carnicerías... Adornos y objetos decorando el barrio como flores y bancos; una gran cantidad de niños corriendo y jugando en la calle, curioseando y gastando bromas a la gente. Paseos y reuniones de ancianos que avivan el ambiente de la zona junto a todo el resto de sus turistas y compradores.

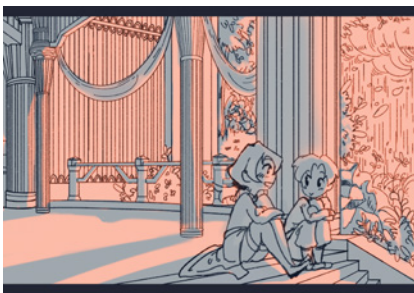


Fig. 28. Estudio de la luz en la zona occidental del palacio

Para el resultado final de este fondo, se han estudiado distintos tipos de iluminaciones, desde el atardecer hasta la propia noche. Al trabajar con ella paralelamente a la escena de la tienda como bien se ha dicho antes, las distintas pruebas de color e iluminación varían en gran medida. Como resultado de este estudio de luz se consiguió llegar a dos artes finales donde se ve una luz tenue azulada simulando los tonos de la noche y la luz de la Luna, y otra con una luz cálida y potente, con los rayos incidiendo directamente sobre todo el tenderete.

#### 4.9.3. PALACIO

Está construido principalmente de madera lacada y piedra blanca, con adornos dorados y la bandera de la ciudad ondeando en cada una de sus paredes. El castillo se puede distinguir en dos zonas, una con un carácter más oriental y la segunda con una clara influencia occidental. Ambas partes se mezclan en la parte central donde se encuentra la sala de celebraciones

29

Zoco: Mercado árabe.

y visitas al rey. La parte oriental se caracteriza por sus paredes de madera roja y puertas de papel con exóticos estampados que decoran las entradas y las paredes. Suelos cubiertos de *tatami* y columnas redondas que unen los pasillos exteriores al tejado ondulado de decoraciones doradas. Algunos de los balcones exteriores mantienen la piedra blanca al conectarse con la zona occidental. Esta segunda zona usa piedra blanca para los balcones exteriores, pero mantiene en algunas zonas la madera para su uso en suelos, columnas y escaleras que dan al jardín. (Fig. 28) Hay dos jardines, uno a cada extremo, uniéndose con el palacio mediante columnas y decorándolo con flores y arbustos. Además, uno de los jardines está pegado a un muro de piedra con una pequeña cascada que cae desde lo más alto de la pared de roca. La puerta principal está construida en piedra decorada con altos y grandiosos arcos que iluminan todo el camino hasta la salida a la zona urbana. Estos arcos se erigen sobre el puente que conecta el palacio con la ciudad.

Las zonas urbanas más adineradas, al ser cercanas al palacio, se adornan con telas de tonalidades azules, marfiles o doradas. Las calles están decoradas con modernas farolas y estandartes con el emblema de la familia real de Nueva Beijing. Durante la estancia de Levana en la Tierra, muchos de estos estandartes fueron sustituidos por otros totalmente distintos que ondeaban la bandera de la Luna. Además, siempre hay una gran cantidad de guardias vigilando la zona, pero desde la llegada de dicha reina, la vigilancia ha incrementado cerca del palacio.

## 5. PROBLEMAS E INCONVENIENTES

Este trabajo se ha visto perjudicado por una serie de problemas que han afectado a la producción del contenido planteado inicialmente. Se pretendía crear cuatro diseños para cada uno de los apartados junto a cinco escenas. Además de *turn arounds*<sup>30</sup> de los personajes y una carta de expresiones más amplia para cada uno.

Se produjo una lesión en ambas muñecas que provocó la ralentización del trabajo y, por lo tanto, un producto final con falta de elementos que lo deberían complementar. La lesión del túnel carpiano, conocido comúnmente como síndrome del túnel carpiano; consiste en un aumento de la presión dentro de este túnel que contiene tendones y nervios, esto provoca dolor, dificultad funcional en los dedos y la reducción de la movilidad.

---

30 *Turn around*: Ficha donde se puede comprobar la figura de un personaje desde 4 vistas, la frontal, la lateral izquierda, la derecha y la posterior.

## 6. CONCLUSIONES

El proyecto Cinder ha supuesto un reto que se ha conseguido superar satisfactoriamente, cumpliendo con los plazos de entrega, las fichas de personaje y el esfuerzo que ha supuesto finalizarlo con éxito.

De esta manera, también podemos asistir a la realización de todos los objetivos propuestos. Como la representación visual a partir de una novela para su uso en medios audiovisuales, en el que se han explorado distintas formas de aplicar un diseño o una paleta determinada de colores. Consiguiendo así modificar el estilo visual de la obra a una estética *cartoon* que facilite su aplicación a otros medios audiovisuales como cómics o series de animación. La metodología establecida del *concept art* ha conllevado un resultado fiel con los fundamentos básicos del diseño y la pintura, junto a la realización de *moodboards*, fichas de personaje y cartas de expresiones.

El aspecto cultural se ha conseguido mediante la investigación de la cultura asiática y su aplicación en varios elementos que componen la historia de la obra a través de la utilización de medios visuales como imágenes y fotografías de templos budistas o las muñecas *Hina*. También, a través de una simplificación del guión, se han adaptado elementos clave para la comprensión visual de la obra. Finalmente, con la realización de este proyecto, se ha elaborado un porfolio profesional donde poder comprobar las competencias adquiridas a lo largo del grado de Bellas Artes.

Aunque los impedimentos y sus respectivas consecuencias pudieran evitar que el trabajo se realizase con sus plenas expectativas, ha resultado en una forma de autocrítica cuyos frutos se verán reflejados en el futuro. Además, hay que señalar que este trabajo podría funcionar como base para la creación de futuros proyectos que requieran una vista atrás para así impulsar su desarrollo.

## 7. REFERENCIAS

- Arte y Moda. (2013). *Futurismo*. Recuperado 17 abril 2020, de <<http://alonsomerchan.blogspot.com/2013/01/futurismo.html>>
- *Assassin's Creed*. (2007). [Software]. Montreuil, Francia: Ubisoft. Recuperado 15 mayo 2020, de <<https://www.ubisoft.com/es-mx/game/assassins-creed-1/>>
- Burton, M. (2019). *Concept Artist: Career Profile*. Recuperado 15 junio 2020, de <<https://www.animationcareerreview.com/articles/concept-artist-career-profile>>
- Deviantart. [penporo]. (s.f). penporo. Recuperado 22 junio 2020, de <<https://www.deviantart.com/penporo>>
- DOMESTIKA. (Jordi Ros). (2018) *Metodología y conceptualización para el diseño de personajes*. Recuperado 23 abril 2020, de <[https://www.domestika.org/es/courses/392-metodologia-y-conceptualizacion-para-el-diseno-de-personajes?utm\\_campaign=course-welcome&utm\\_content=course-title&utm\\_medium=email&utm\\_source=transactional](https://www.domestika.org/es/courses/392-metodologia-y-conceptualizacion-para-el-diseno-de-personajes?utm_campaign=course-welcome&utm_content=course-title&utm_medium=email&utm_source=transactional)>
- El Reto Histórico. (2017). *13 de las más bellas Citas sobre Arte*. Recuperado 15 junio 2020, de <<https://elrethohistorico.com/citas-arte/>>
- Ericarte. (2017). *Kiseru, La pipa que vino de Japón*. Recuperado 8 mayo 2020, de <<https://ericarte.foroactivo.com/t60-kiseru-la-pipa-que-vino-de-japon>>
- Guiadejapon.es. (2017). *El Hinamatsuri o Día de las niñas en Japón*. Recuperado 8 mayo 2020, de <<https://guiadejapon.es/blog/hinamatsuri-festival-mu%C3%B1ecas>>
- Hola! (2012). *080 Barcelona Fashion otoño-invierno* [Fotografía]. Recuperado 22 marzo 2020, de <<https://www.hola.com/imagenes/moda/pasarelas/2012012956716/080-barcelona-fashion-desfiles-dia4/0-195-357/cardin--a.jpg>>
- Japan experience. (2017). *¿Qué es una Geisha?*. Recuperado 8 mayo 2020, de <<https://www.japan-experience.es/para-saber/entender-a-japon/que-es-una-geisha>>
- Jinjojess. (2018). *Famitsu Article for Death March Club*. Recuperado 22 junio 2020, de <<https://jinjojess.tumblr.com/post/178700956543/famitsu-article-for-death-march-club-on-october>>
- Kii, K. (2019). *Toritokaizoku*. Traducción propia. Recuperado 22 junio 2020, de <<http://toritokaizoku.blog.jp/>>

- Kii, K. (2019). *Toritokaizoku*. Traducción propia. Recuperado 22 junio 2020, de <<http://toritokaizoku.web.fc2.com/p.html> >
- *Kinkaku-ji, Pabellón dorado*. (1397). [Templo]. Rokuon-ji, Kioto, Japón. Recuperado de <<https://japonismo.com/blog/viajar-japon-el-templo-kinkakuji-de-kioto>>
- Loo, E. (2011). *Animator: Gurren Lagann Helmer Imaishi Establishes Studio*. Recuperado 22 junio 2020 de, <<https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-10-06/animator/gurren-lagann-helmer-imaishi-establishes-studio>>
- Meyer, M. (2020). *Cinder* (2a ed.). Nueva York, EE. UU.: Macmillan Publishers.
- Pinterest. (2010 - 2020). San Francisco, California. Recuperado 2 marzo 2020, de <<https://www.pinterest.es/>>
- Qu, H. (2019). *'Tengen Toppa Gurren Lagann' and Taking Up the 'Evangelion' Torch*. Recuperado 22 junio 2020, de <<https://filmschoolrejects.com/tengen-toppa-gurren-lagann/>>
- Stevenson, N., Austen, C. (Prods.), Stevenson, N. (Dir.). (2018). *She-Ra and the Princesses of Power* [Serie de televisión]. EE. UU.: DreamWorks Animation: Netflix. Recuperado 15 mayo 2020, de <<https://www.netflix.com/title/80179762>>
- Takegarou. (2018). *Sai-ze-sen*. Traducción propia. Recuperado 22 de junio 2020, de <[https://sai-zen-sen.jp/special/takegarou/index\\_4.html](https://sai-zen-sen.jp/special/takegarou/index_4.html)>
- Twitter. [p\_enporo]. (2017). Recuperado 22 junio 2020, de <[https://twitter.com/p\\_enporo](https://twitter.com/p_enporo)>
- Wacom. (s.f.). *La hoja del ilustrador*. Traducción propia. Recuperado 22 junio 2020, de <<https://tablet.wacom.co.jp/article/%E3%82%A4%E3%83%A9%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%81%AE%E3%82%8F%E7%AC%AC%EF%BC%93%E5%9B%9E%E7%AB%B9>>
- *Yonghe*. (1694). [Templo]. Escuela Gelug de Budismo Tibetano, Beijing, China. Recuperado de <<https://previews.123rf.com/images/hecke/hecke1409/hecke140900471/31748965-el-palacio-de-verano-de-pek%C3%ADn-en-china.jpg>>



## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Fig. 1:</b> Penporo. (2019). Ilustración promocional para marca de relojes <i>klasse14</i> .....	9
<b>Fig.2:</b> Kanna, K. (2014). <i>Un extraño a la orilla del mar</i> . España: Milky Way ediciones. ....	10
<b>Fig.3:</b> Imaishi, H. (Dir.). (2019) <i>Promare</i> . [Película]. Japón: Studio Trigger .....	10
<b>Fig.4:</b> Take. (2020). Imagen promocional de <i>Katanagatari</i> .....	11
<b>Fig.5:</b> Nishio, I. (2007). <i>Katanagatari</i> : Cuarto volumen. Ilustrado por Take (2007) .....	11
<b>Fig.6:</b> Meyer, M. (2012) <i>Cinder</i> (4º ed.). Macmillan Publishers. Ilustrado por T.Hanuka (2020) .....	13
<b>Fig.7:</b> Stevenson, N., Austen, C. (Prods.), Stevenson, N. (Dir.). (2018). <i>She-Ra and the Princesses of Power</i> [Serie de televisión]. EE. UU.: DreamWorks Animation: Netflix .....	14
<b>Fig.8:</b> <i>Assassin's Creed</i> . (2007). [Software]. Montreuil, Francia: Ubisoft .....	15
<b>Fig.9:</b> <i>Kinkaku-ji</i> , Pabellón dorado. (1397). [Templo]. Rokuon-ji, Kioto, Japón ..	16
<b>Fig.10:</b> <i>Templo de Yonghe</i> . (1694). [Templo]. Escuela Gelug de Budismo Tibetano, Beijing, China .....	16
<b>Fig.11:</b> Gaya, L. (2020). Modelo definitivo de Cinder. ....	17
<b>Fig.12:</b> Gaya L. (2020). Siluetas y primer boceto de Cinder.....	17
<b>Fig. 13:</b> Gaya, L. (2020). Diseños del uniforme de Kai .....	18
<b>Fig. 14:</b> Dominio público. (1925). Fotografía del maestro Yang Chengfu .....	18
<b>Fig. 15:</b> Gaya, L. (2020). Paleta de Colores de Levana .....	19
<b>Fig. 16:</b> Dominio público. (2017). Muñecas tradicionales del Hinamatsuri ...	20
<b>Fig. 17:</b> Cardín, P. (2012). <i>080 Barcelona Fashion otoño-invierno</i> [Fotografía]	

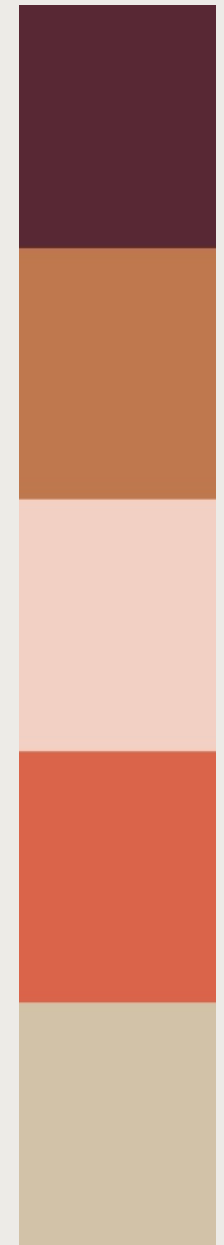
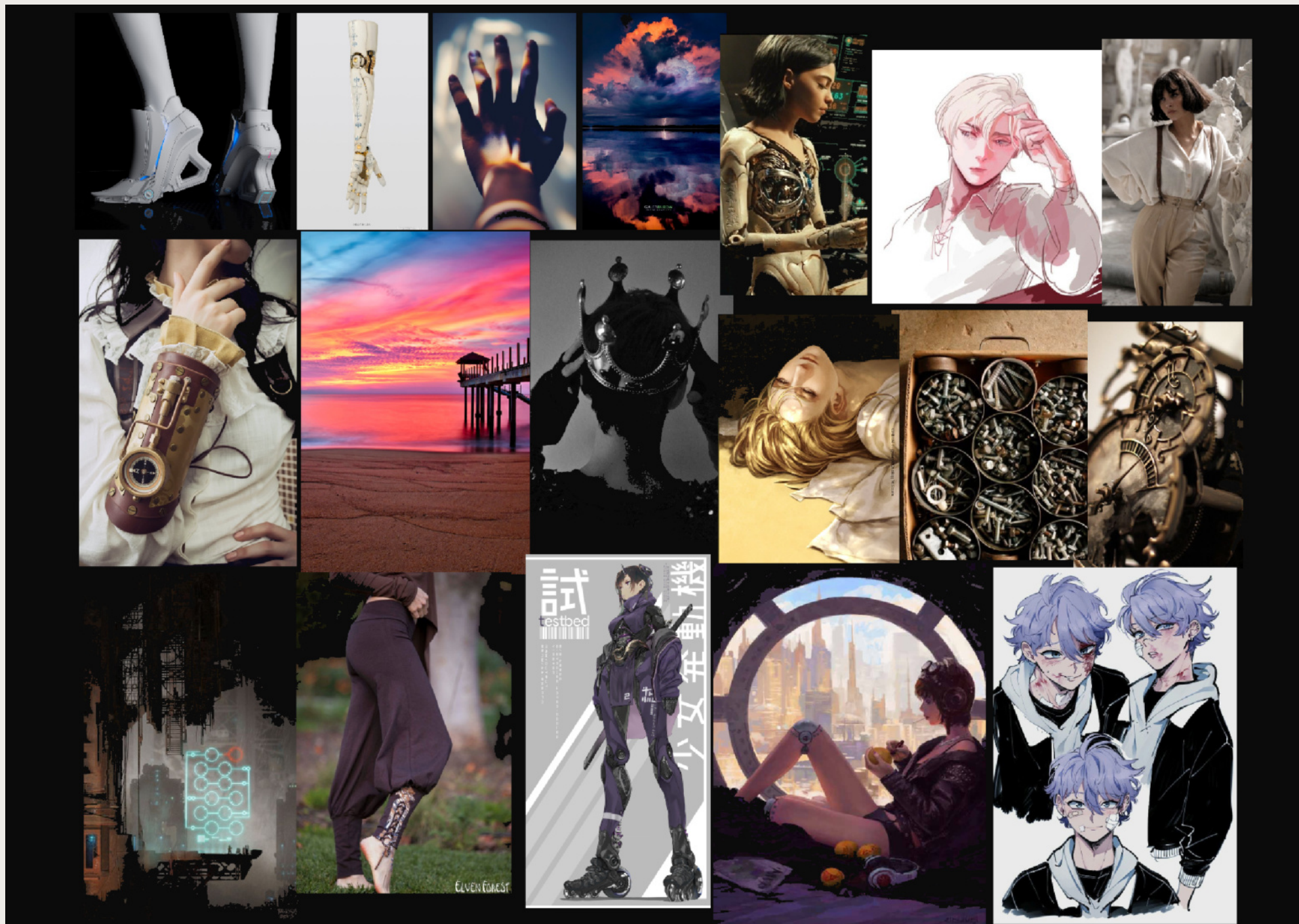
.....	20
<b>Fig. 18:</b> Gaya, L. (2020). Siluetas de Iko .....	20
<b>Fig. 19:</b> Gaya, L. (2020). Piezas de Iko .....	21
<b>Fig. 20:</b> Gaya, L. (2020). Diseños <i>prop</i> de Cura .....	22
<b>Fig. 21:</b> Gaya, L. (2020). Paleta de colores de Cura .....	22
<b>Fig. 22:</b> Gaya, L. (2020). Diseños de la prótesis de Cinder .....	23
<b>Fig. 23:</b> Huai-hsing, C. (897) <i>Buda Tejprabhā y los cinco planetas</i> . British Museum. ....	24
<b>Fig. 24:</b> Dominio público. (2017). Fotografía de distintos tipos de Kiseru .....	25
<b>Fig. 25:</b> Gaya, L. (2020). Boceto de la escena de la tienda.....	26
<b>Fig. 26:</b> Gaya, L. (2020). Bocetos de distribución de los elementos de la habitación de Cinder.....	29
<b>Fig. 27:</b> Gaya, L. (2020). Una de las pruebas de color del escenario de la tienda.....	30
<b>Fig. 28:</b> Gaya, L. (2020). Estudio de la luz en la zona occidental del palacio.....	30

## 9. ANEXOS

A continuación se van presentar todas las imágenes con el proceso completo del trabajo, siendo esto el trabajo en su totalidad.

Por otro lado, se ha creado un anexo a parte que recoge el trabajo a modo de *artbook* y que tiene como fin formar parte de mi porfolio personal. Esta disponible en un archivo PDF en la aplicación EBRON.

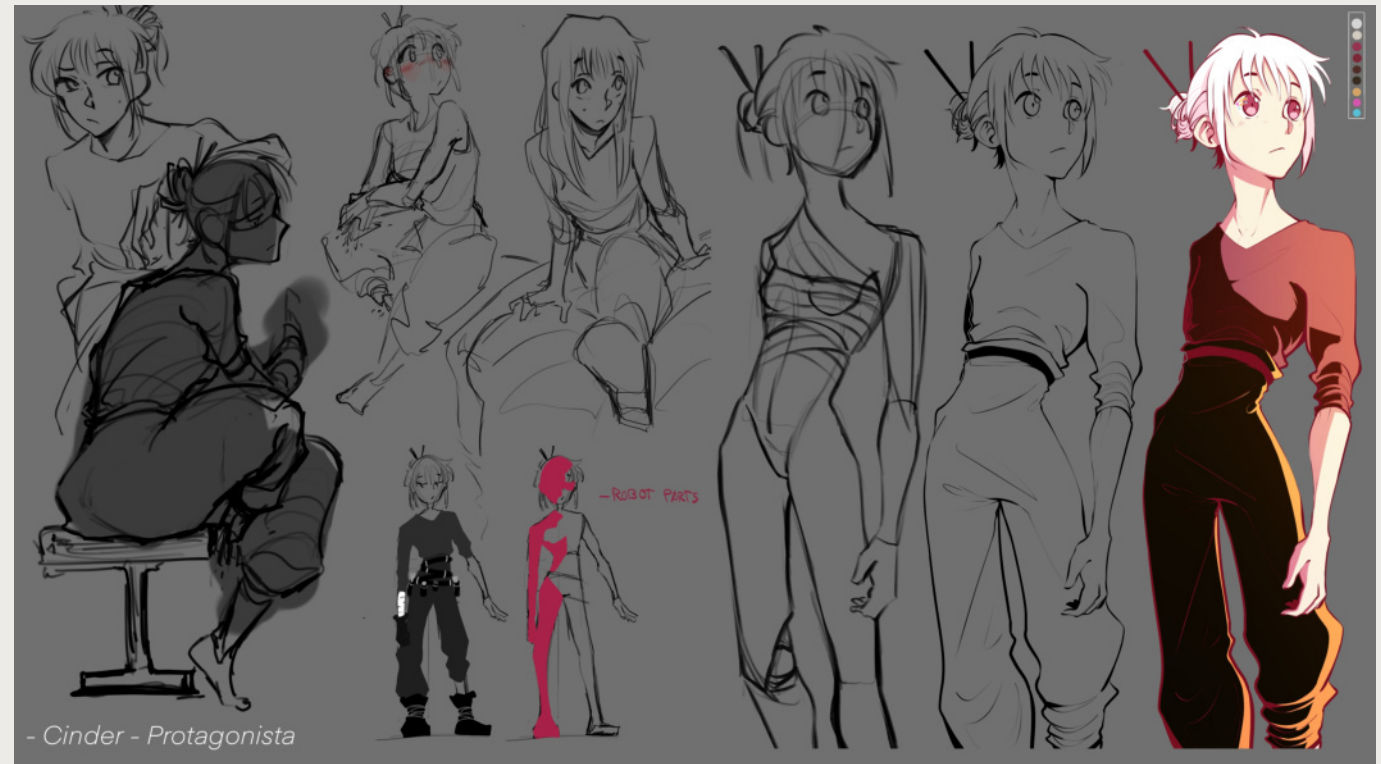
ANEXO 1



*Moodboard y paleta de color de Cinder*



# ANEXO 2



Siluetas y primeros diseños de Cinder

ANEXO 3



Paleta de color del primer diseño de Cinder



ANEXO 4



Paletas de color y *lineart* de Cinder



Bocetos de las expresiones con anotaciones





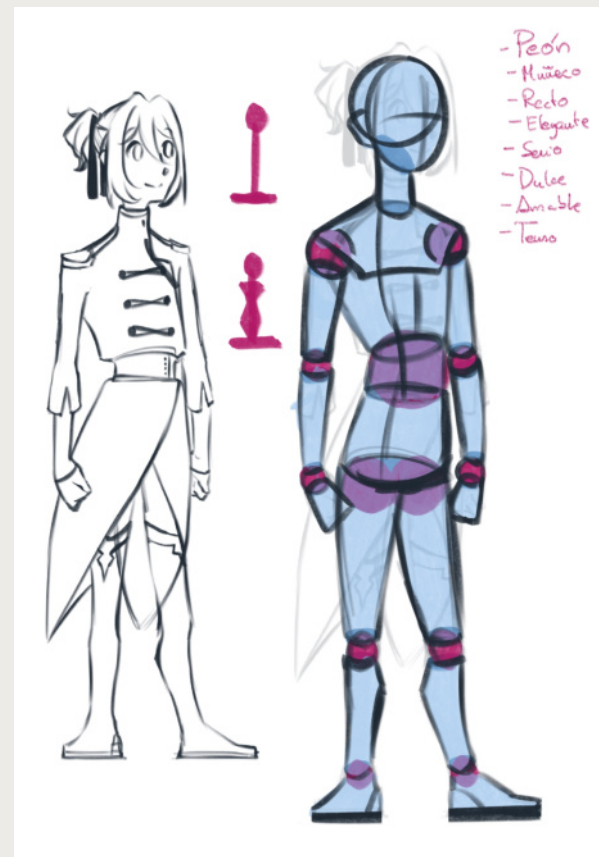
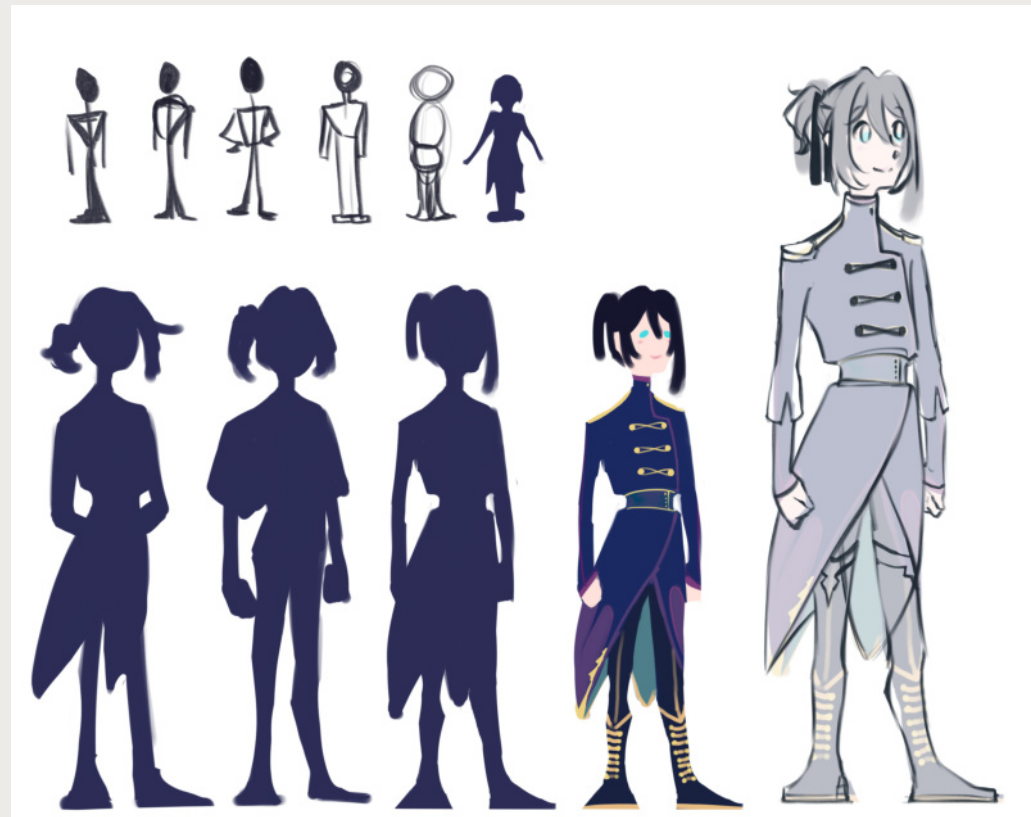
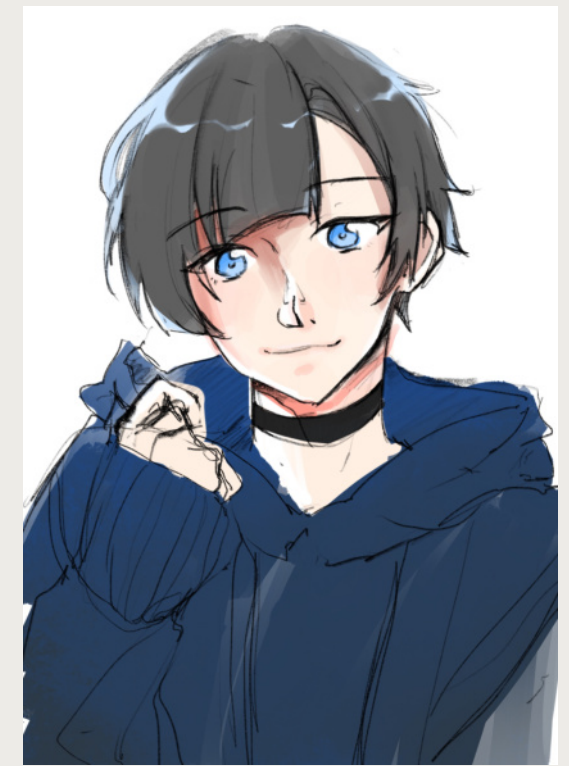
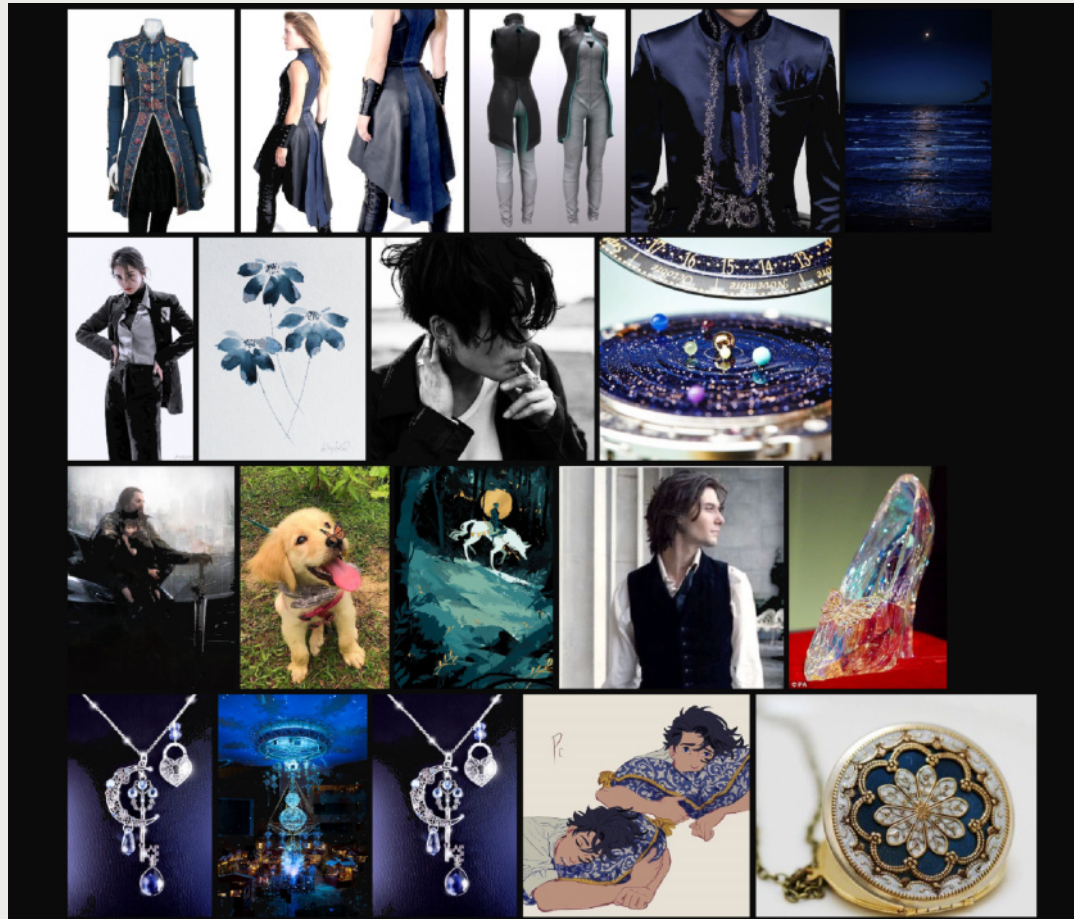
Bocetos de las expresiones de Cinder



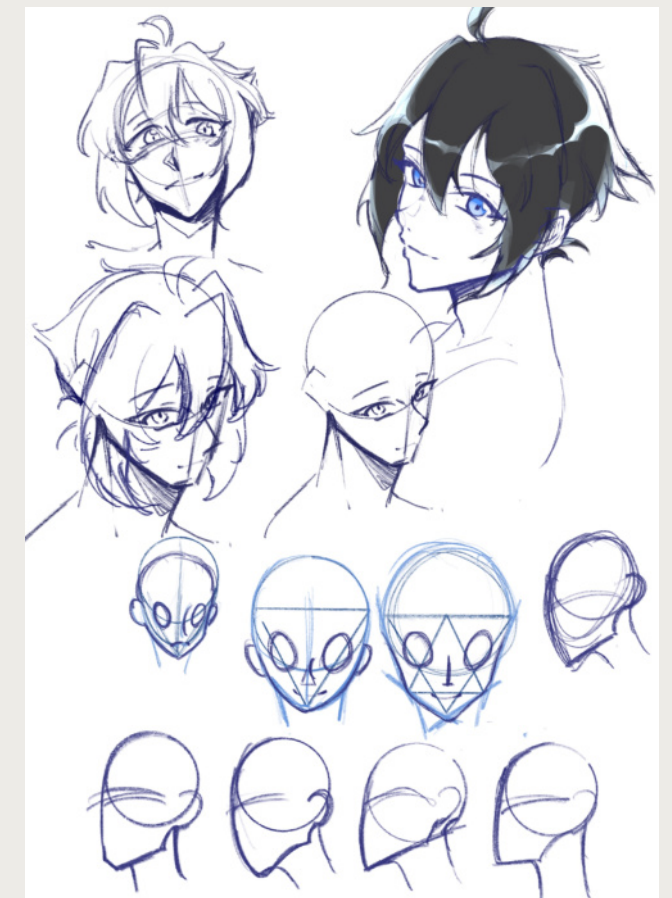
Ficha definitiva de Cinder



ANEXO 8

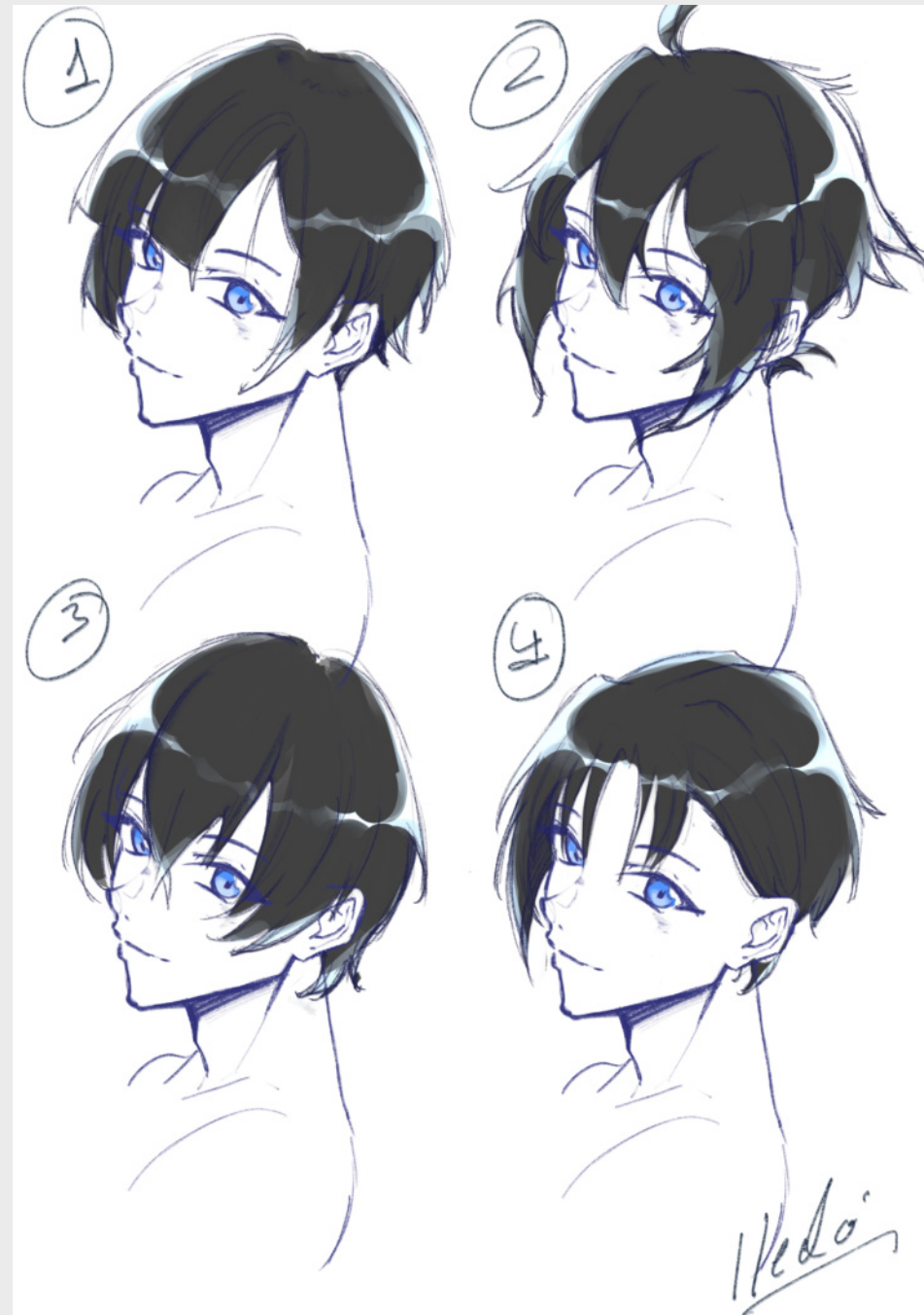


- Peón
- Muñeco
- Recto
- Elegante
- Suave
- Dulce
- Amable
- Tenso

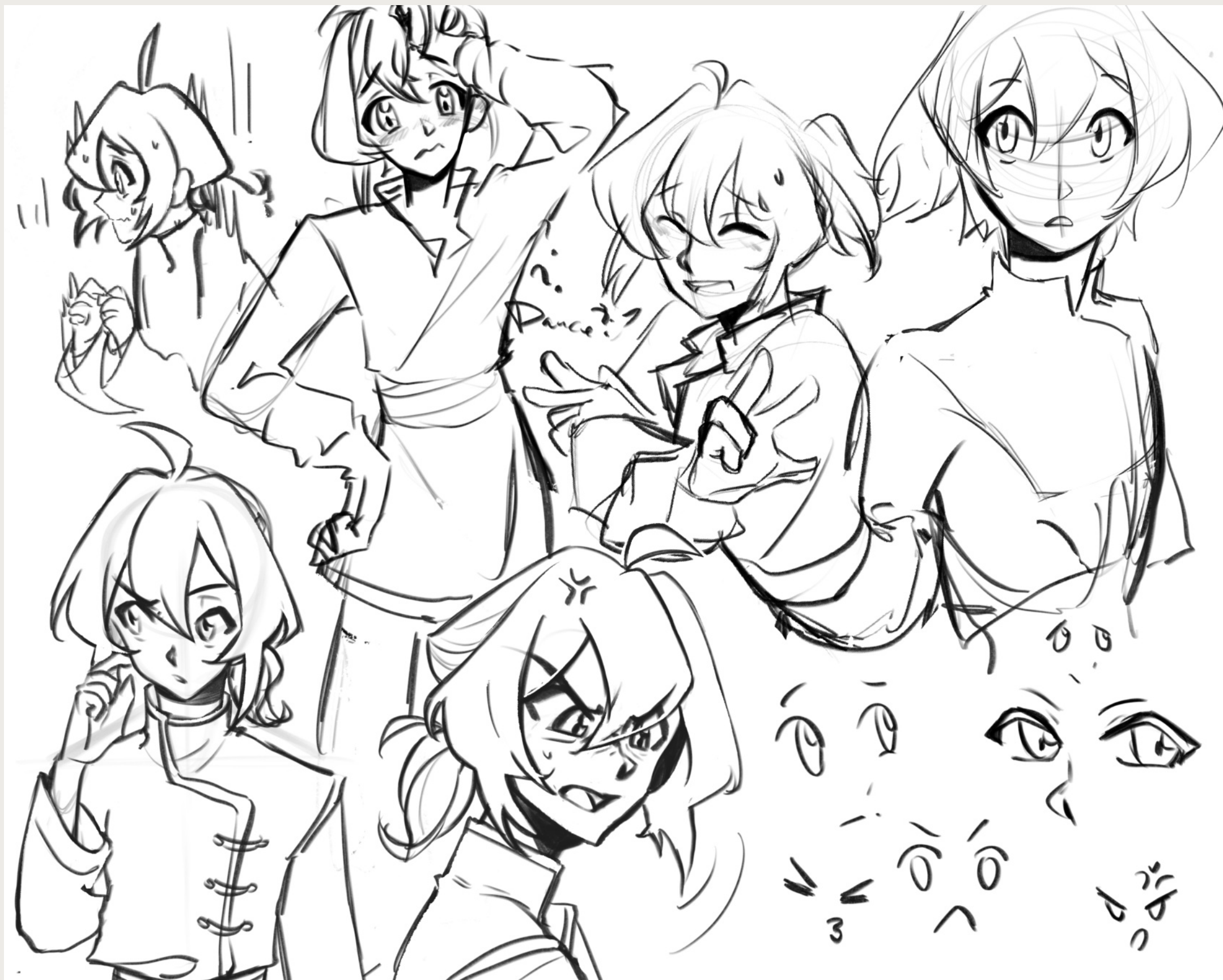


Siluetas y primeros diseños de Kai





Diseños y alternativas de Kai junto a su *line-art*



Varios diseños y pruebas de gestos y rostros





Paletas de color y distintos estampados



Bocetos de las expresiones de Kai

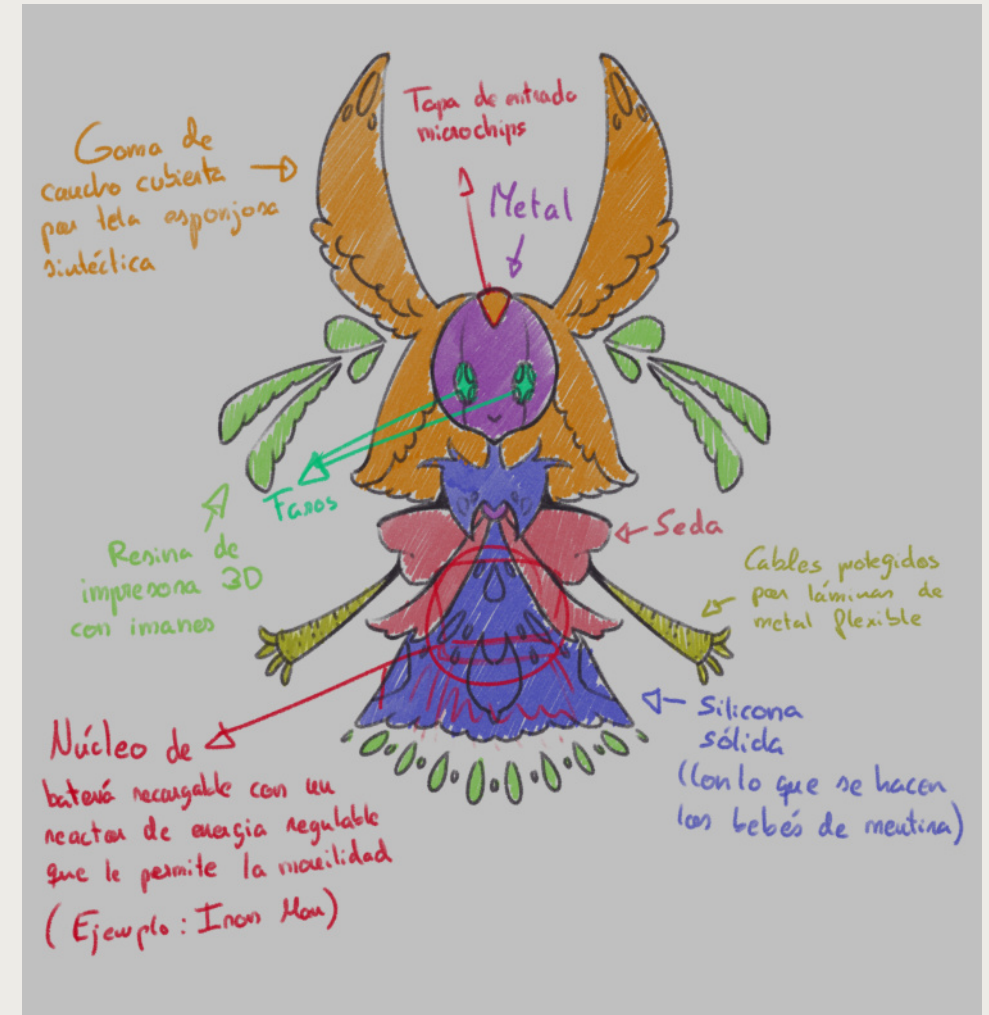
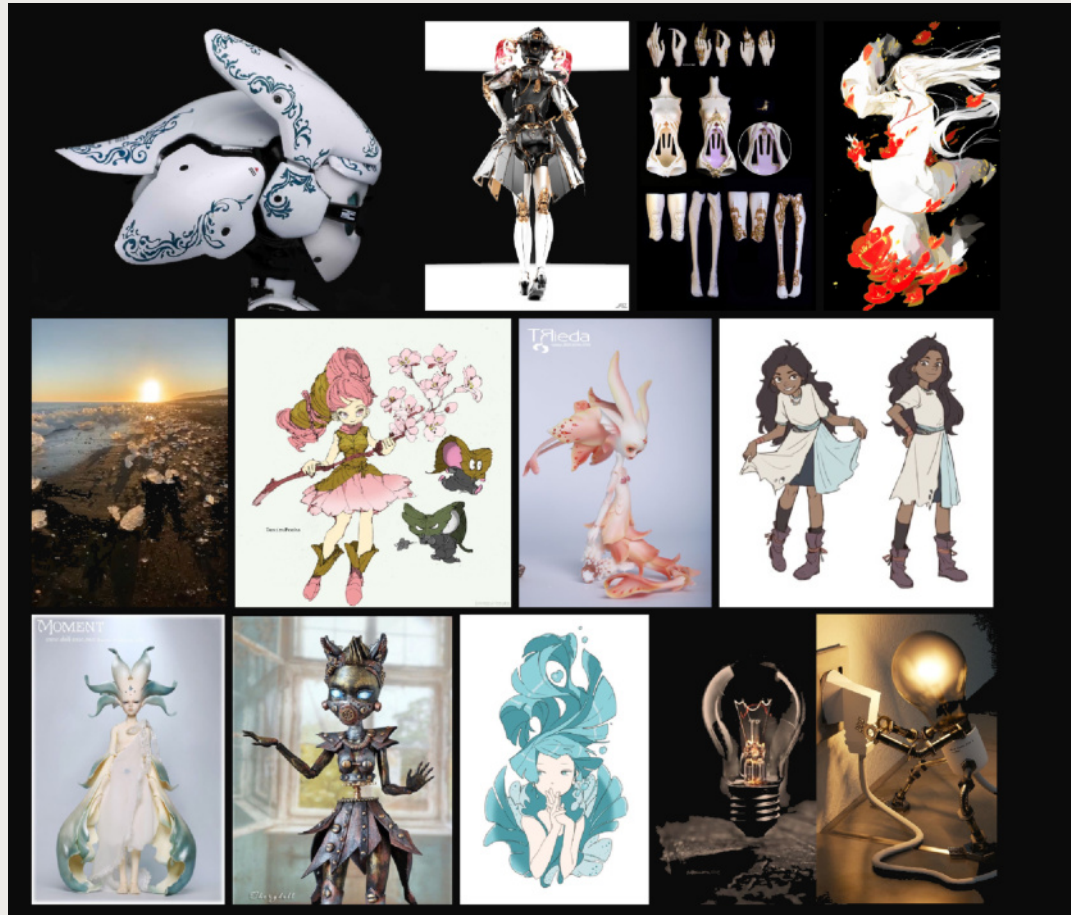


Carta de expresiones de Kai

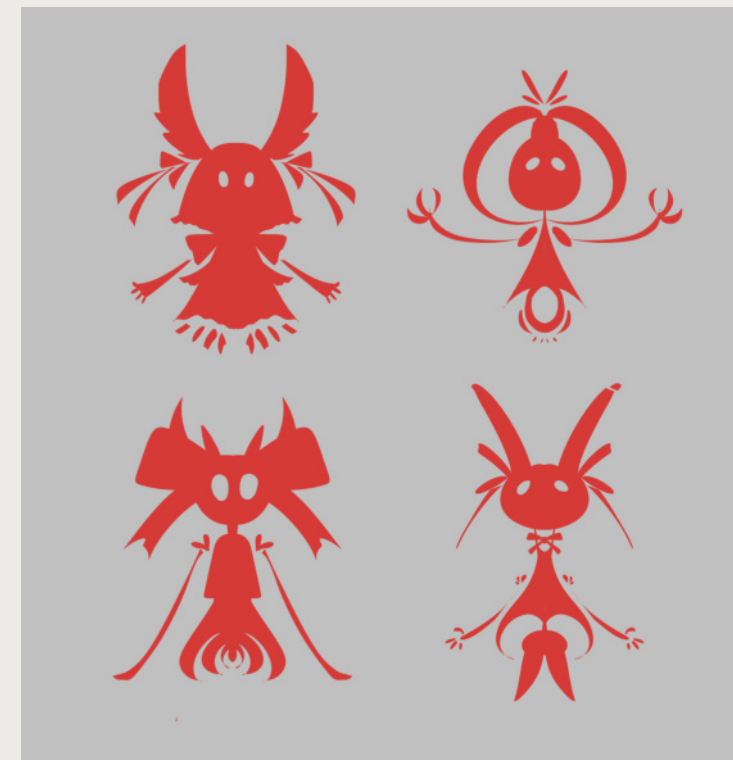
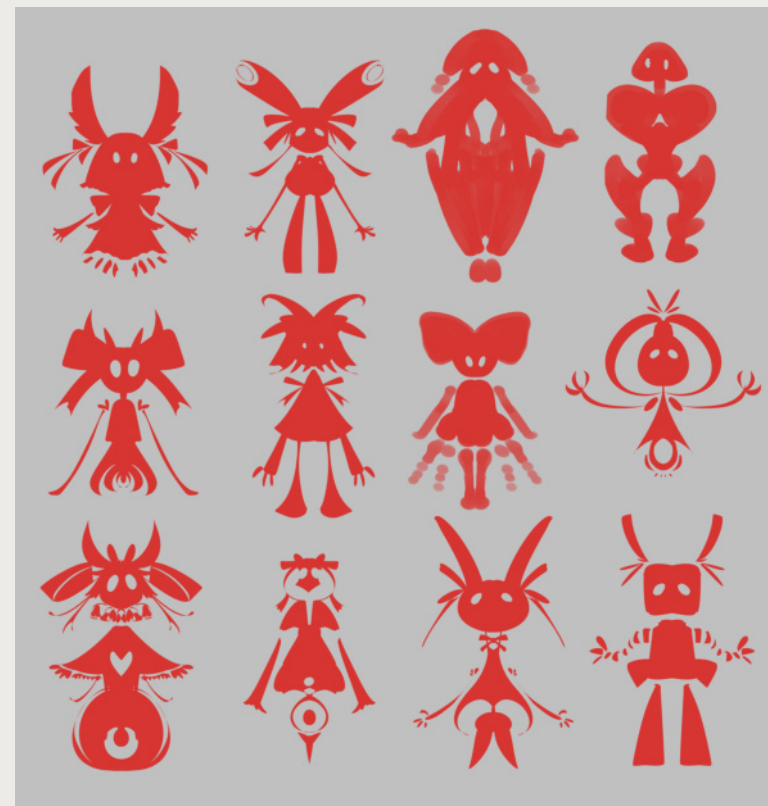




Ficha definitiva de Kai



Siluetas y primeros diseños de Iko







*Line-art de Iko y su paleta de colores*



Bocetos de las expresiones de Iko con anotaciones



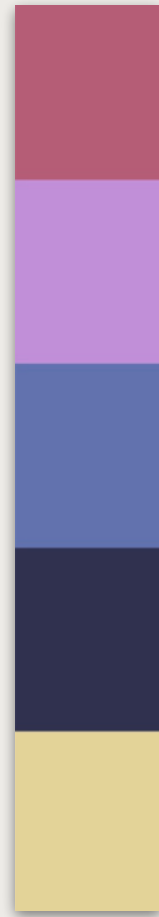
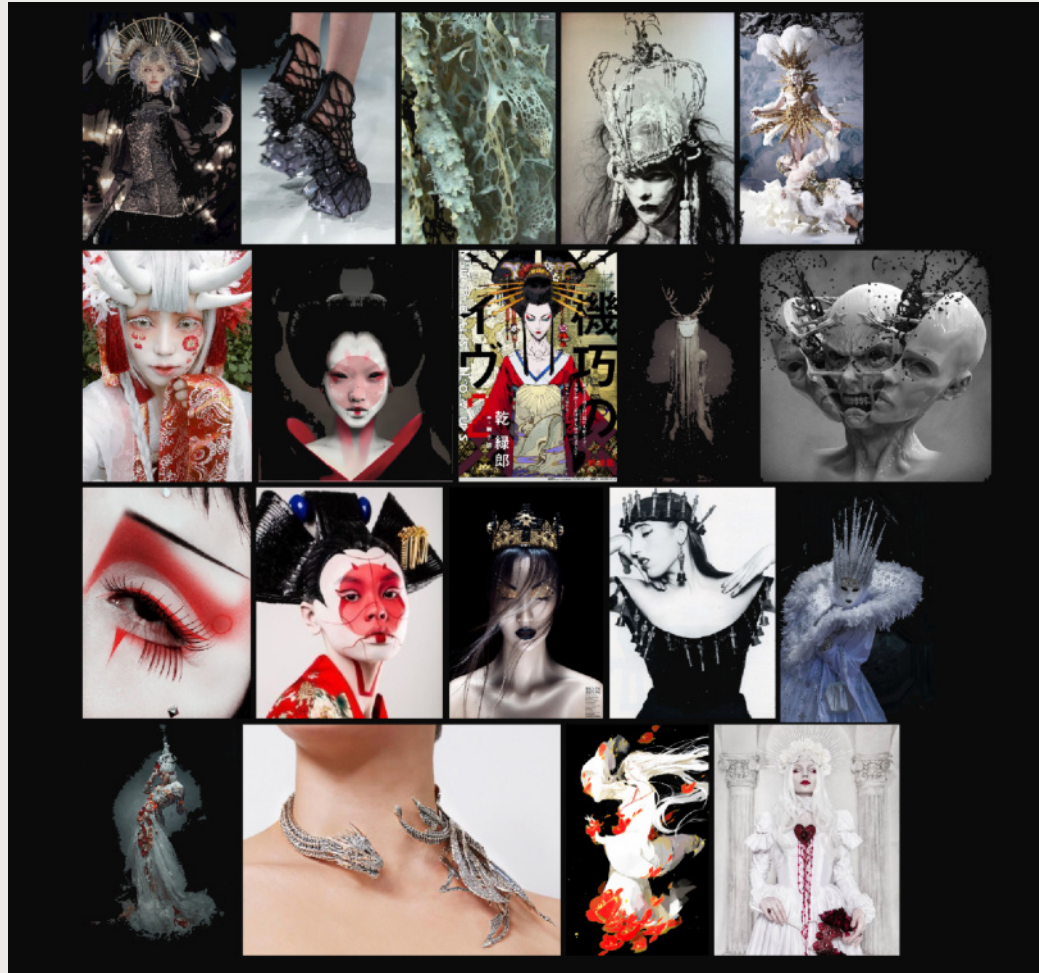


Carta de expresiones de Iko



Ficha definitiva de Iko





Siluetas y primeros diseños



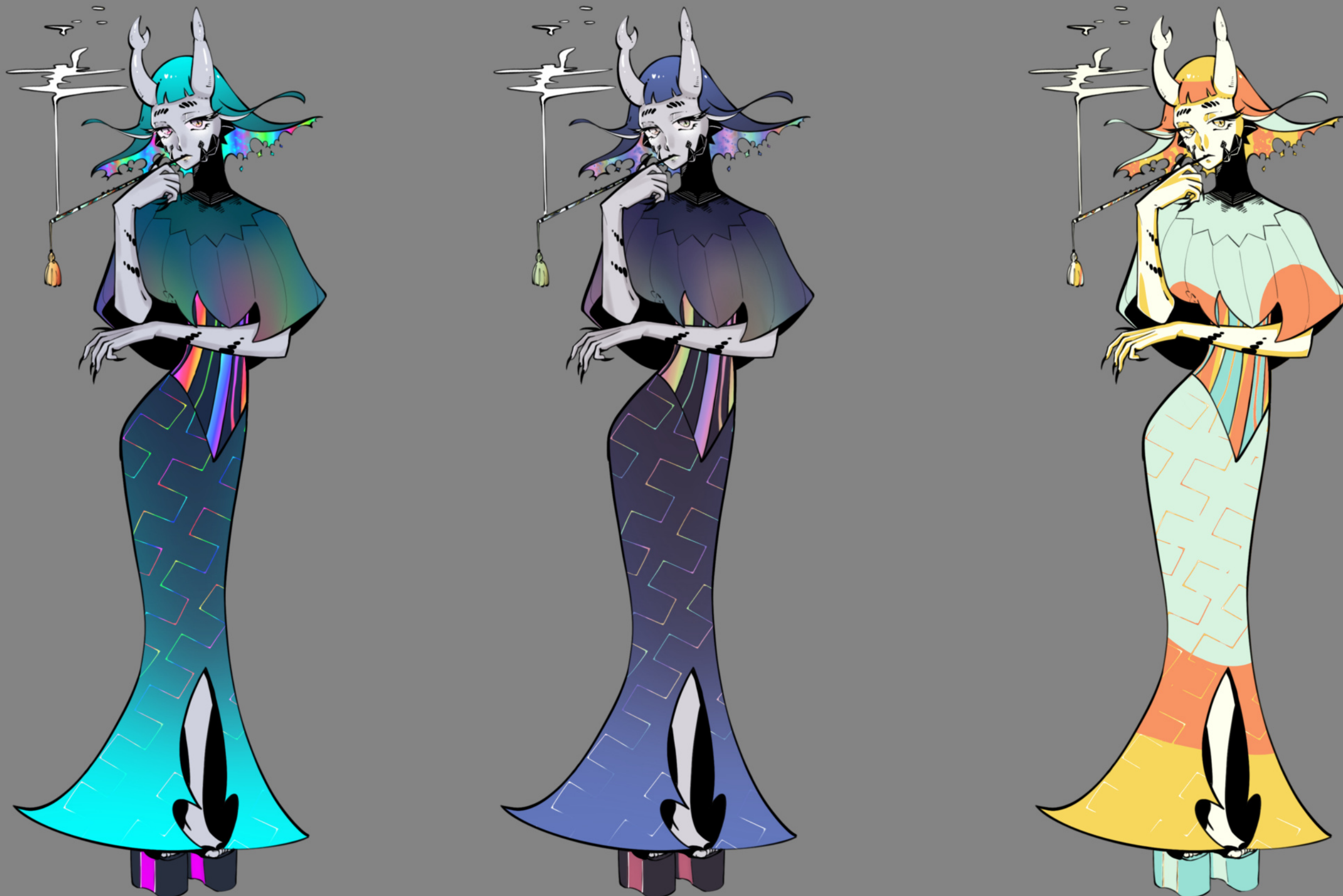
Diseños de Levana





Diseño definitivo de Levana e imagen conceptual del personaje.





Pruebas de color de Levana 1





Pruebas de color de Levana 2



Bocetos de las expresiones de Levana

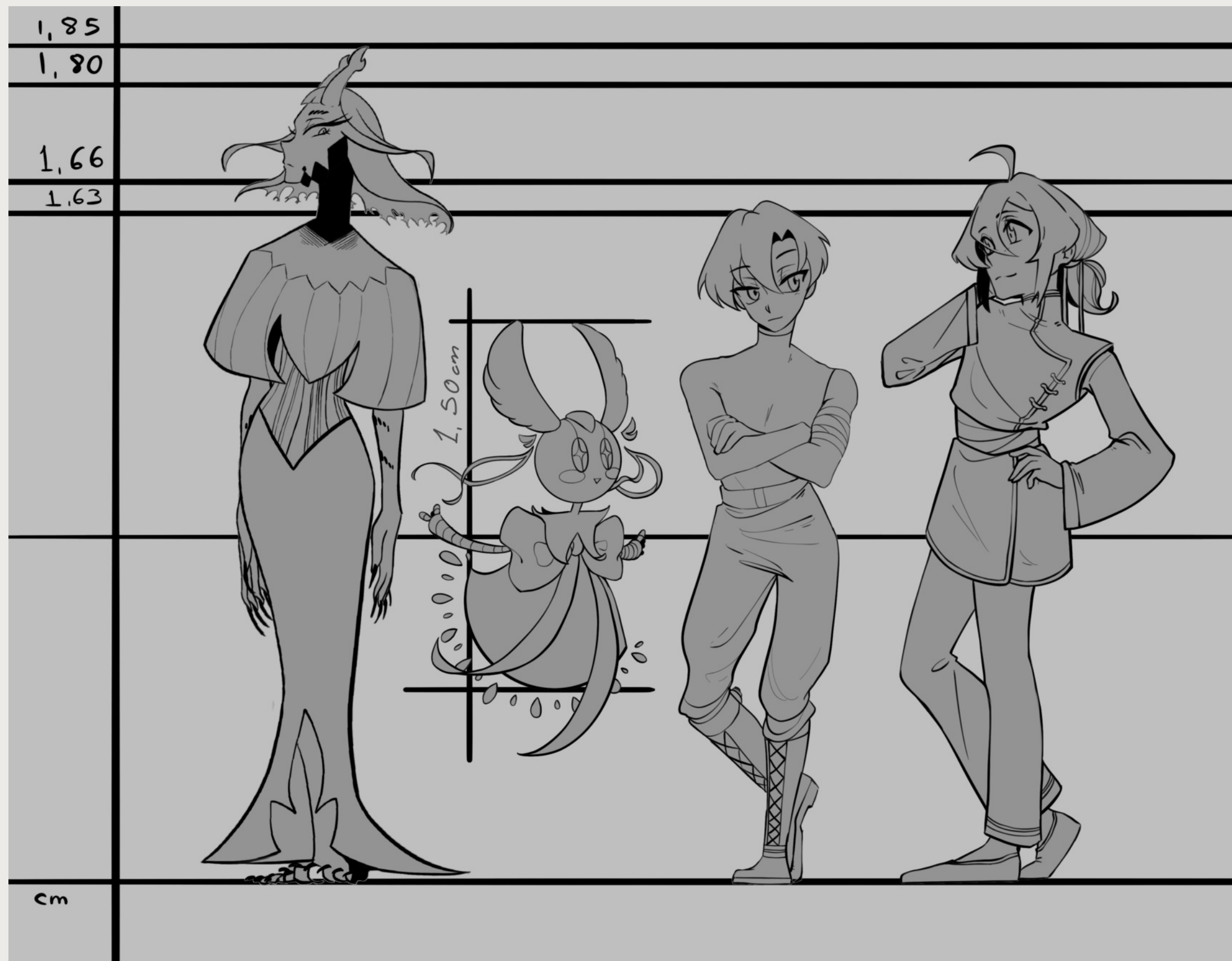


Carta de expresiones de Levana

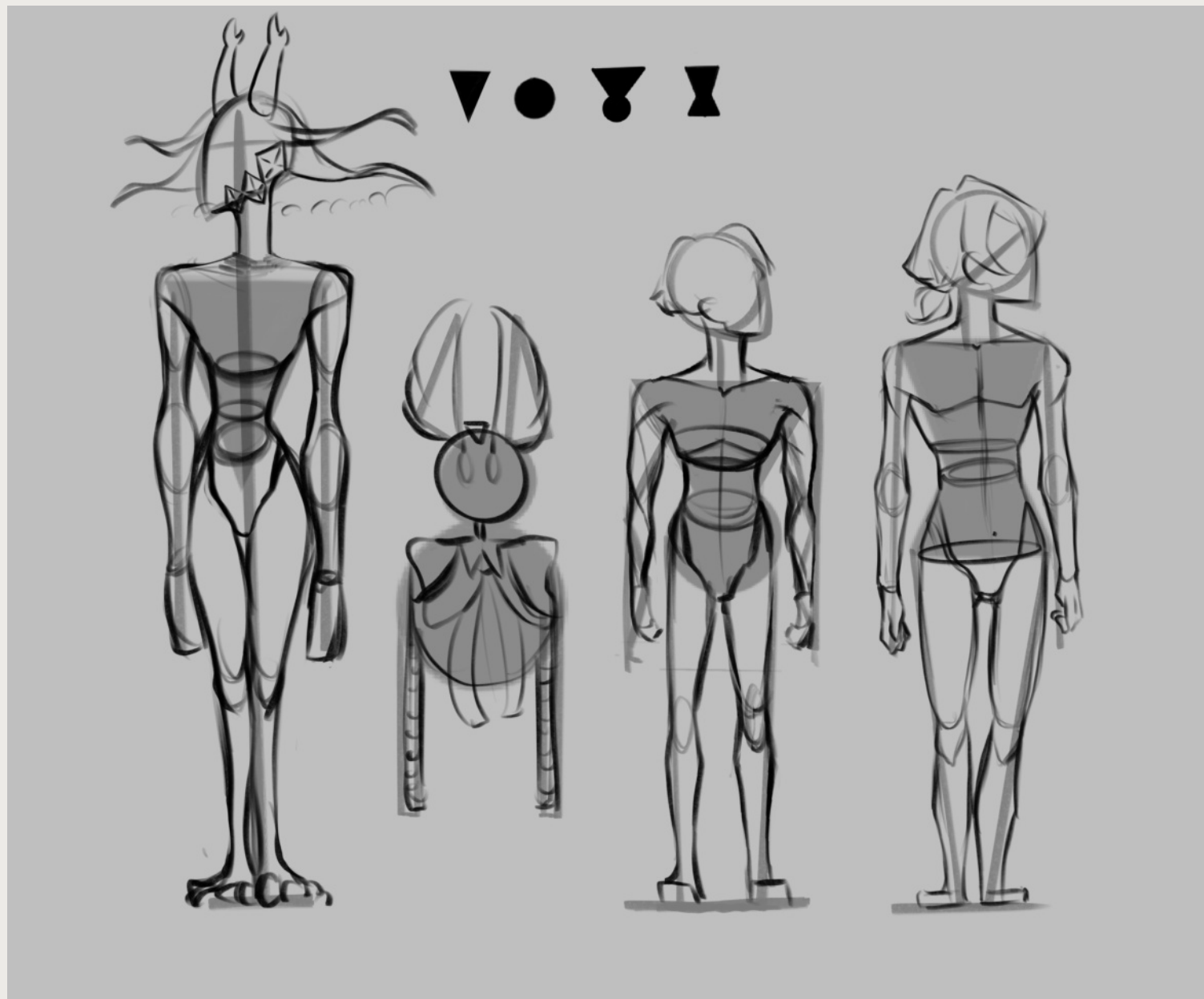




Ficha definitiva de Levana



Alturas de cada personaje



Ficha de proporciones anatómicas de cada personaje



Boceto entre Cinder y Kai a modo de cómic





Bocetos de la relación  
entre Cinder y Kai

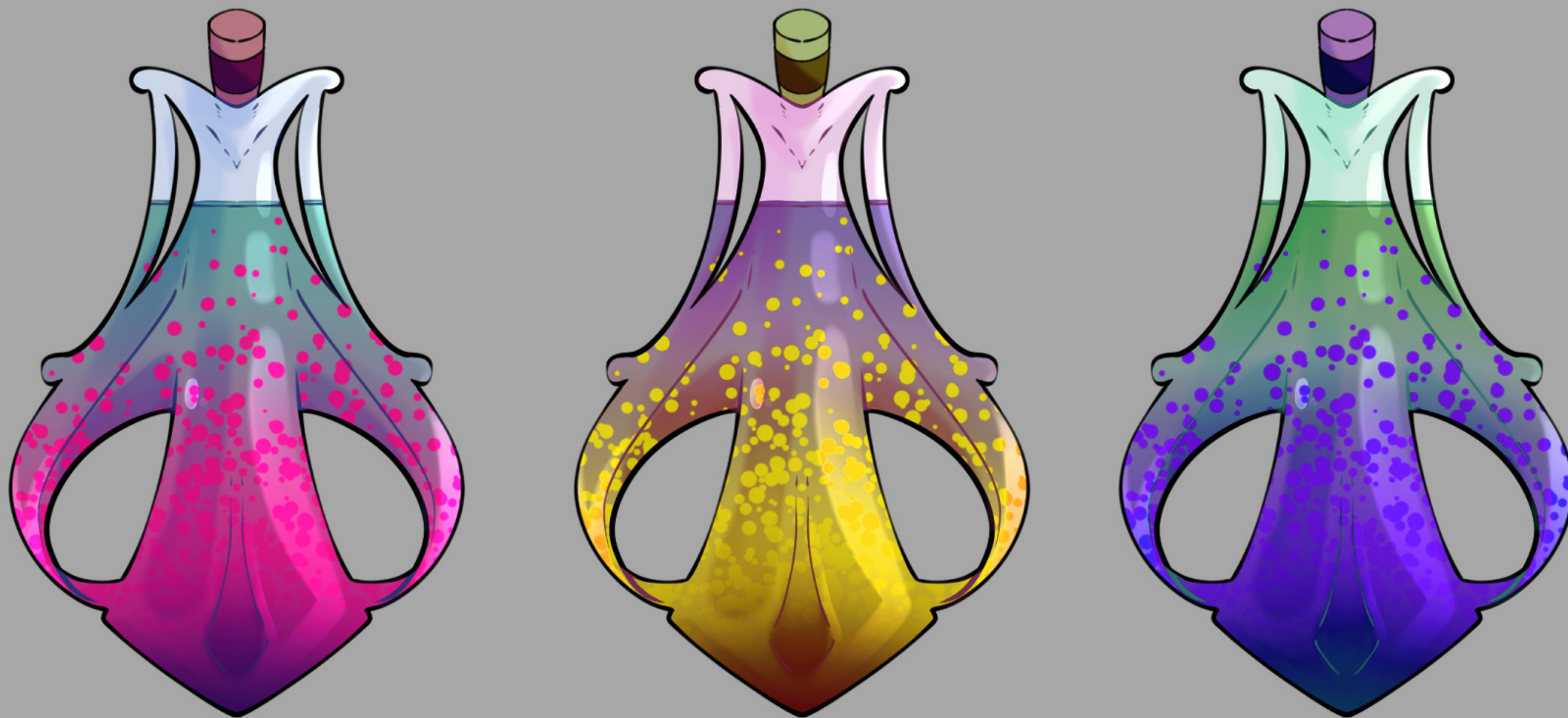




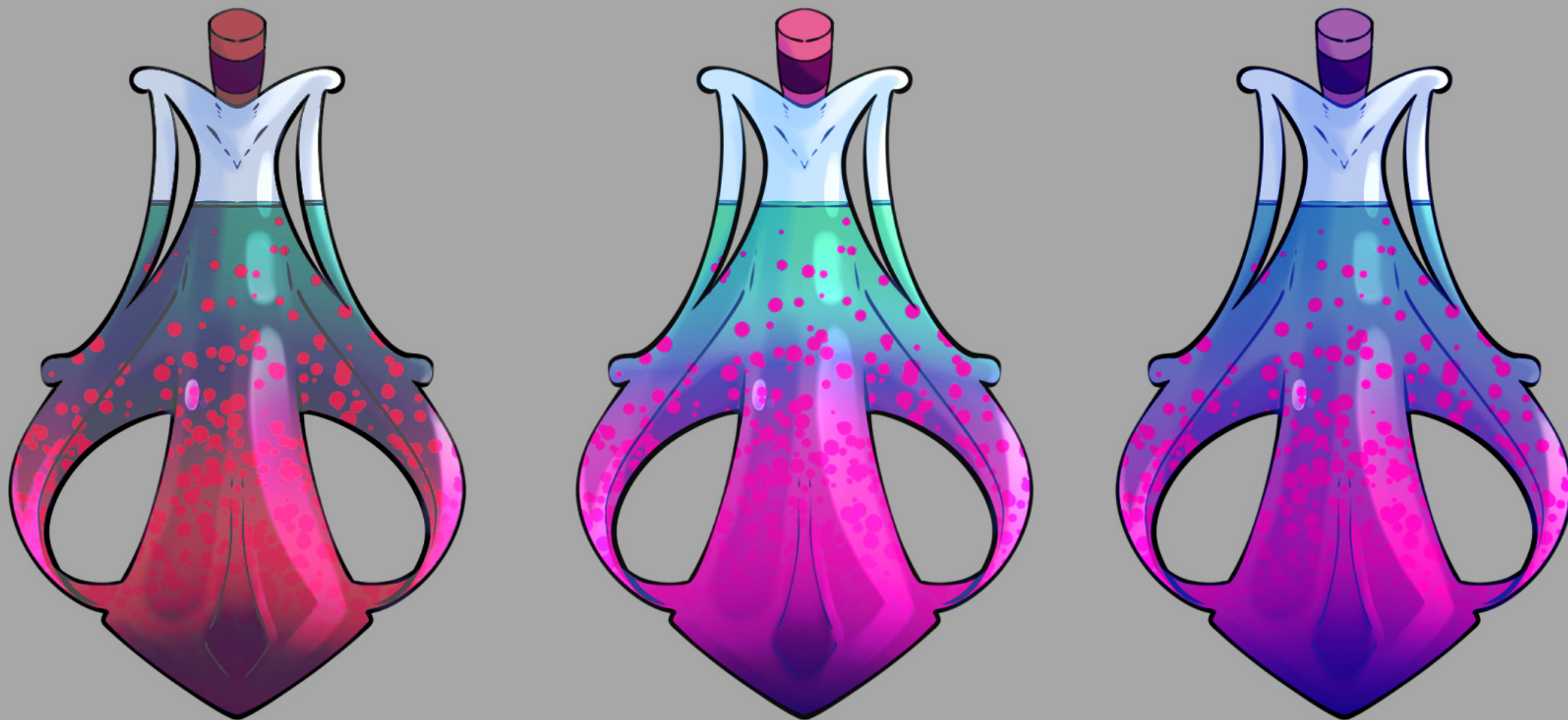
Siluetas y primeros diseños de la cura







Pruebas de color 1

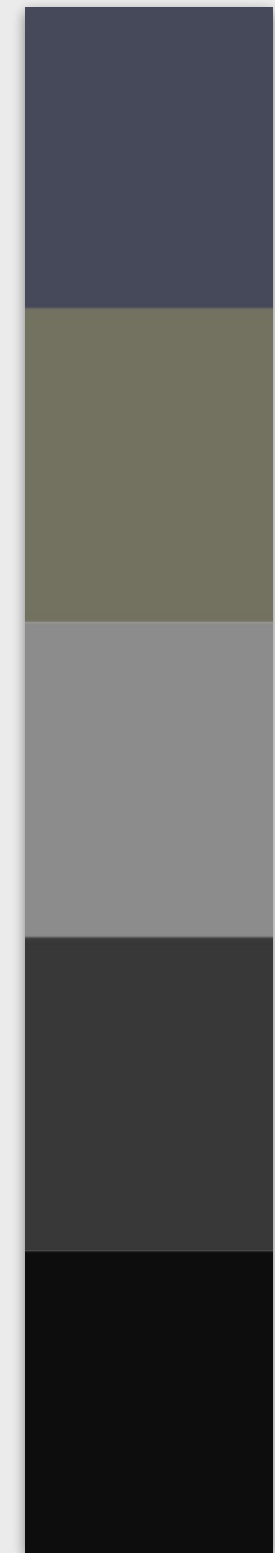
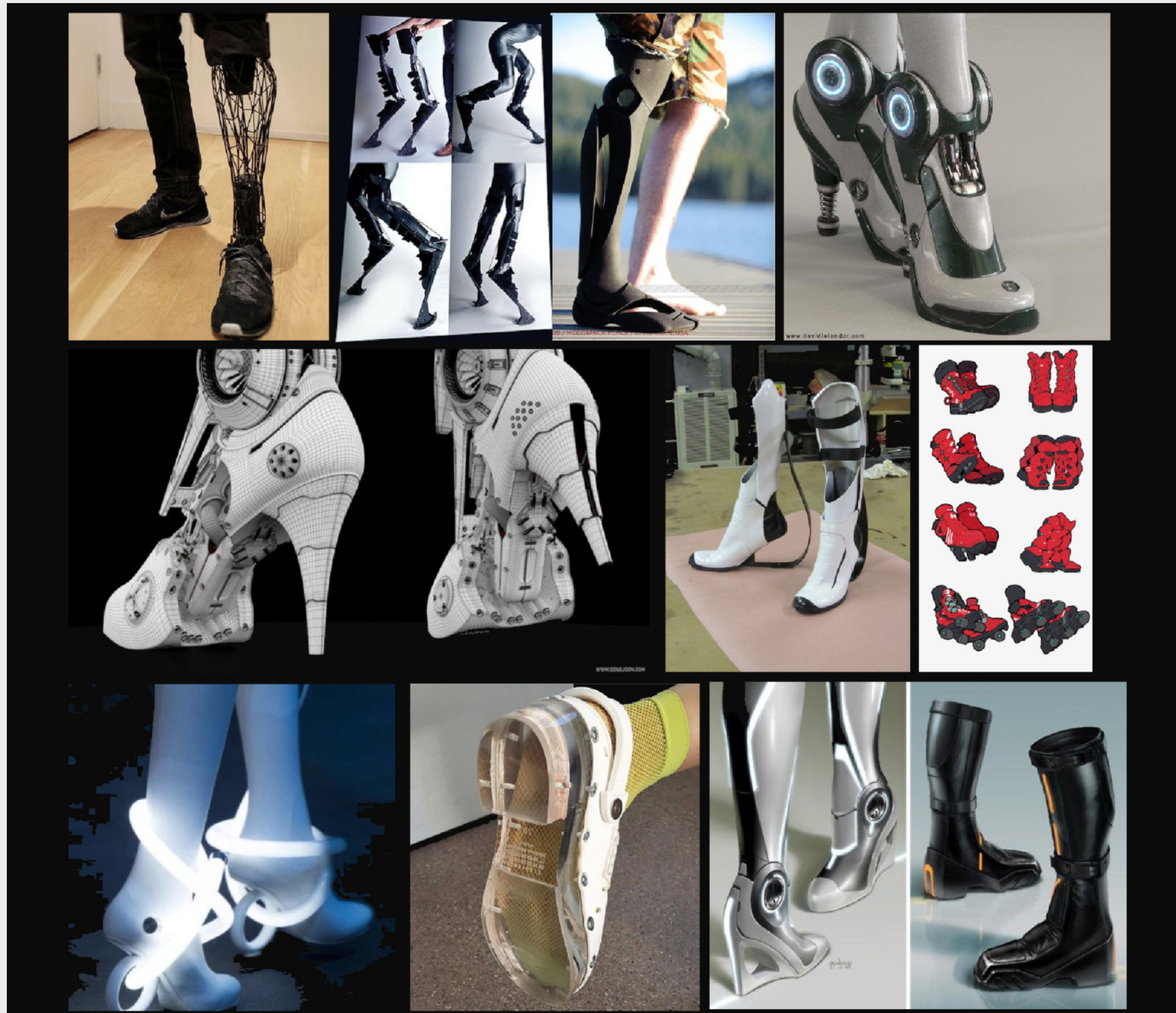


Pruebas de color 2



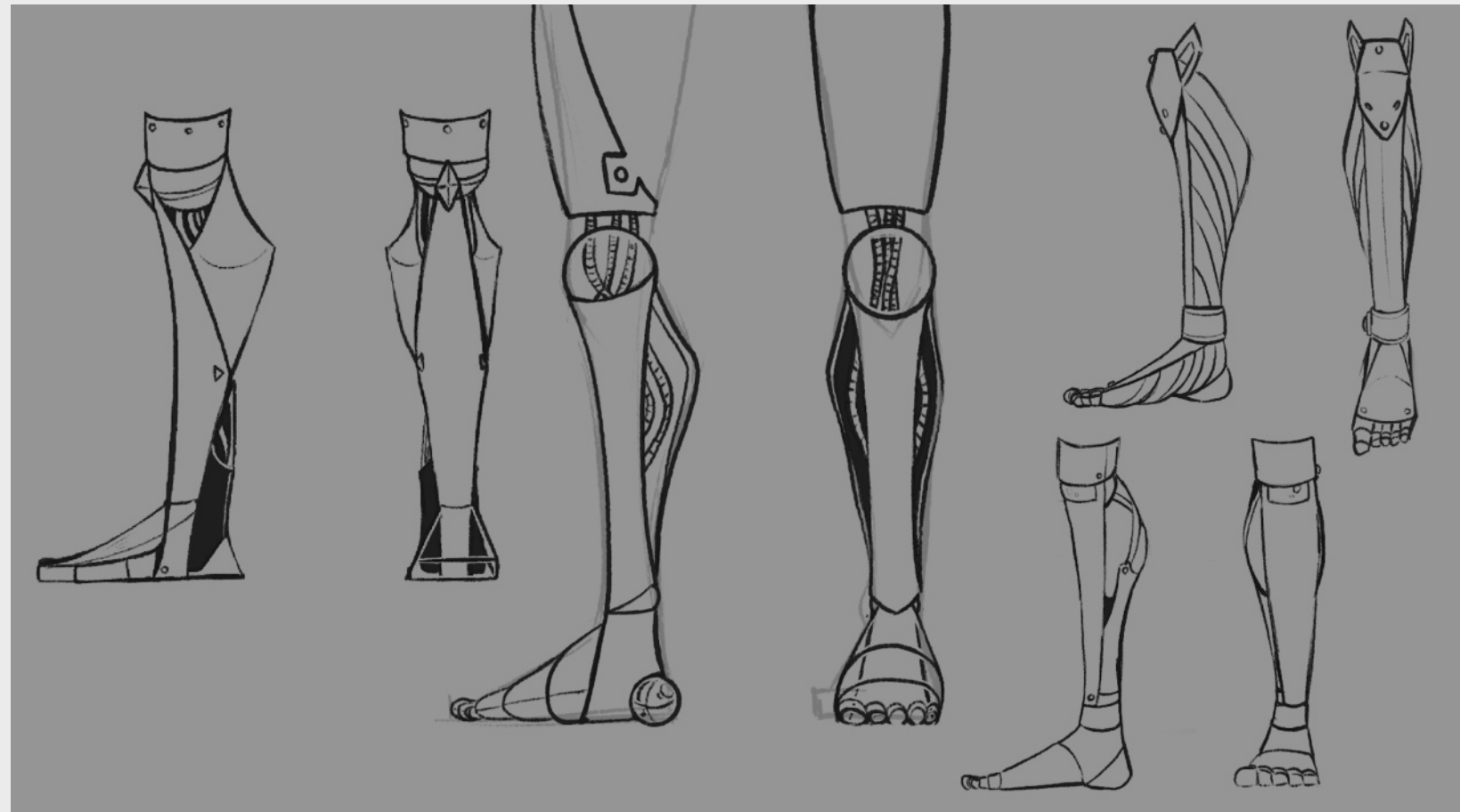


Imagen final de la cura

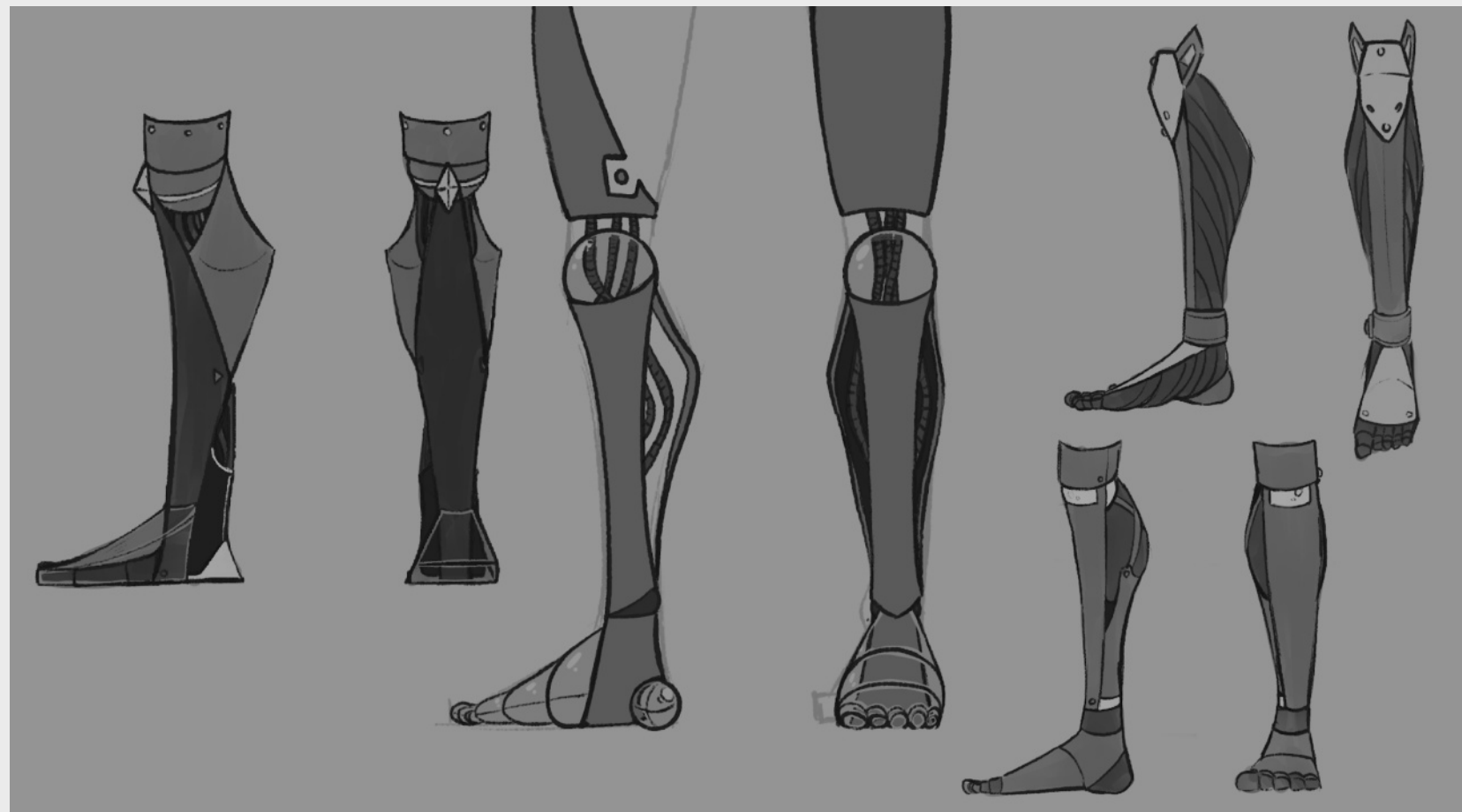


*Moodboard y paleta de color de la prótesis*



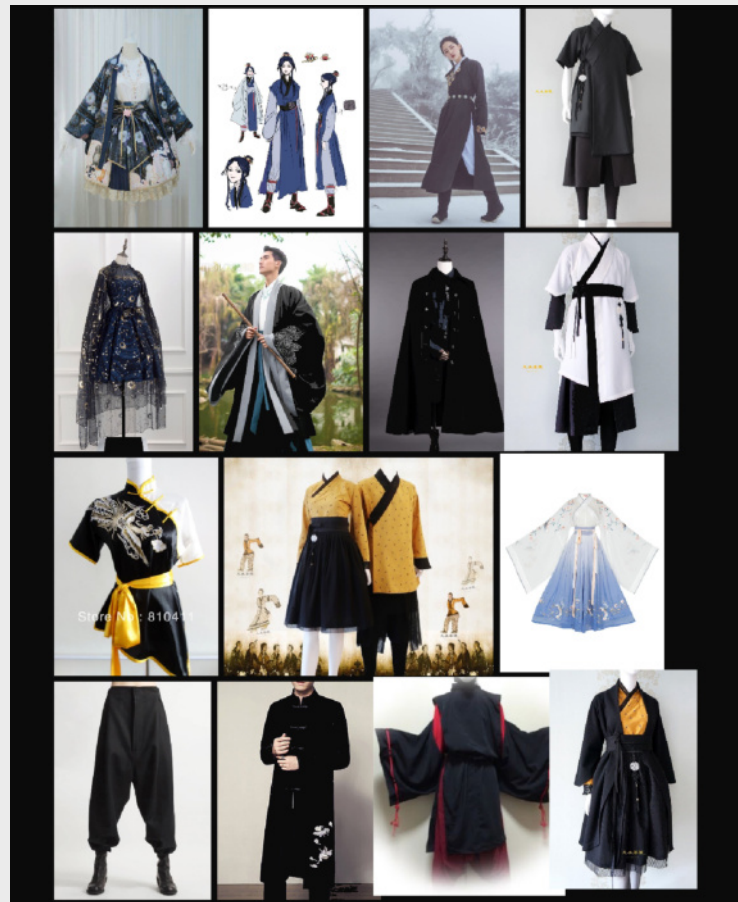


Diseños y pruebas de tonos de cada prótesis





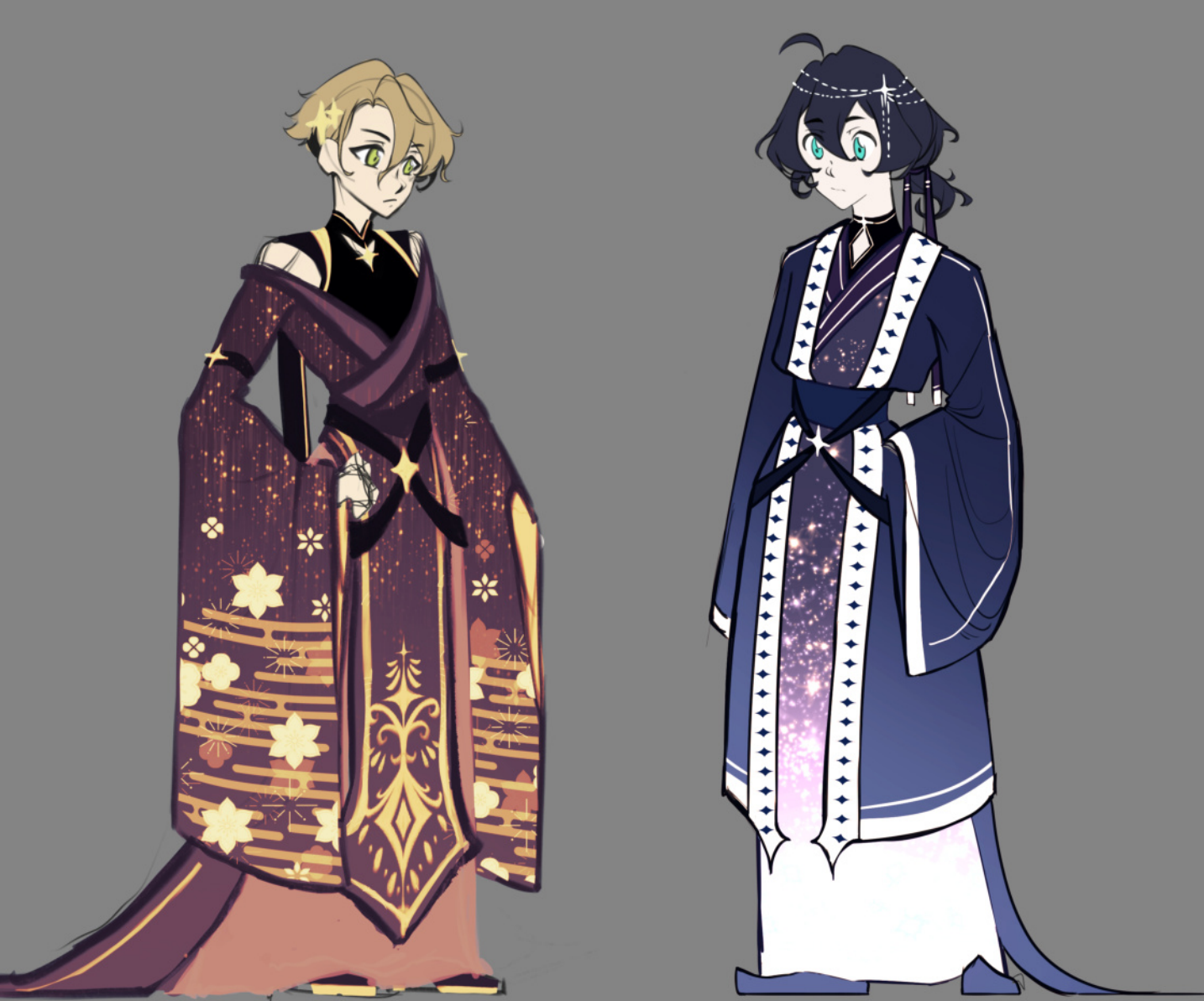
Ficha definitiva de la prótesis de Cinder



*Moodboard, paletas de color y primeros diseños de los vestidos de Cinder y Kai*



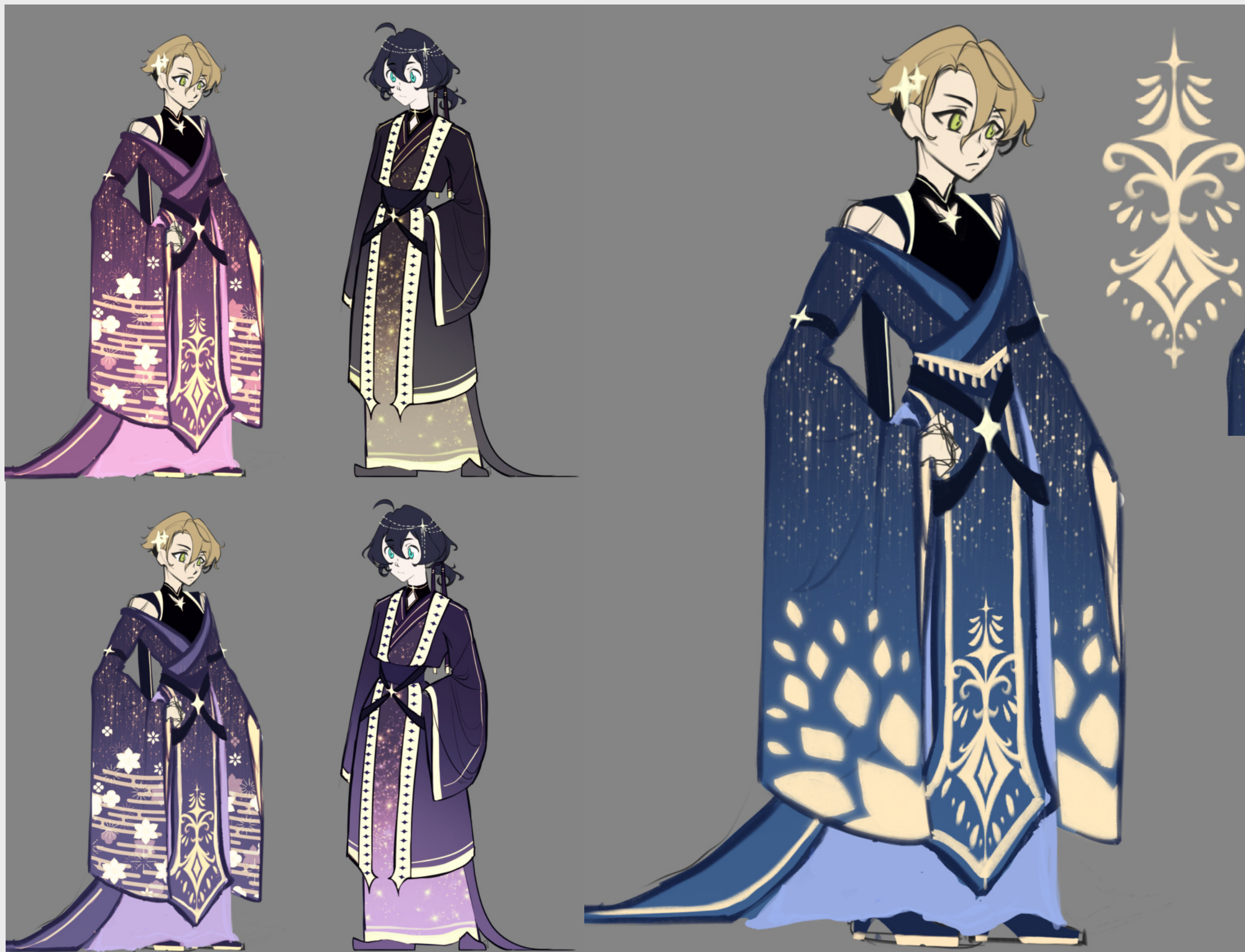




Paletas de colores de los vestidos de Cinder y Kai

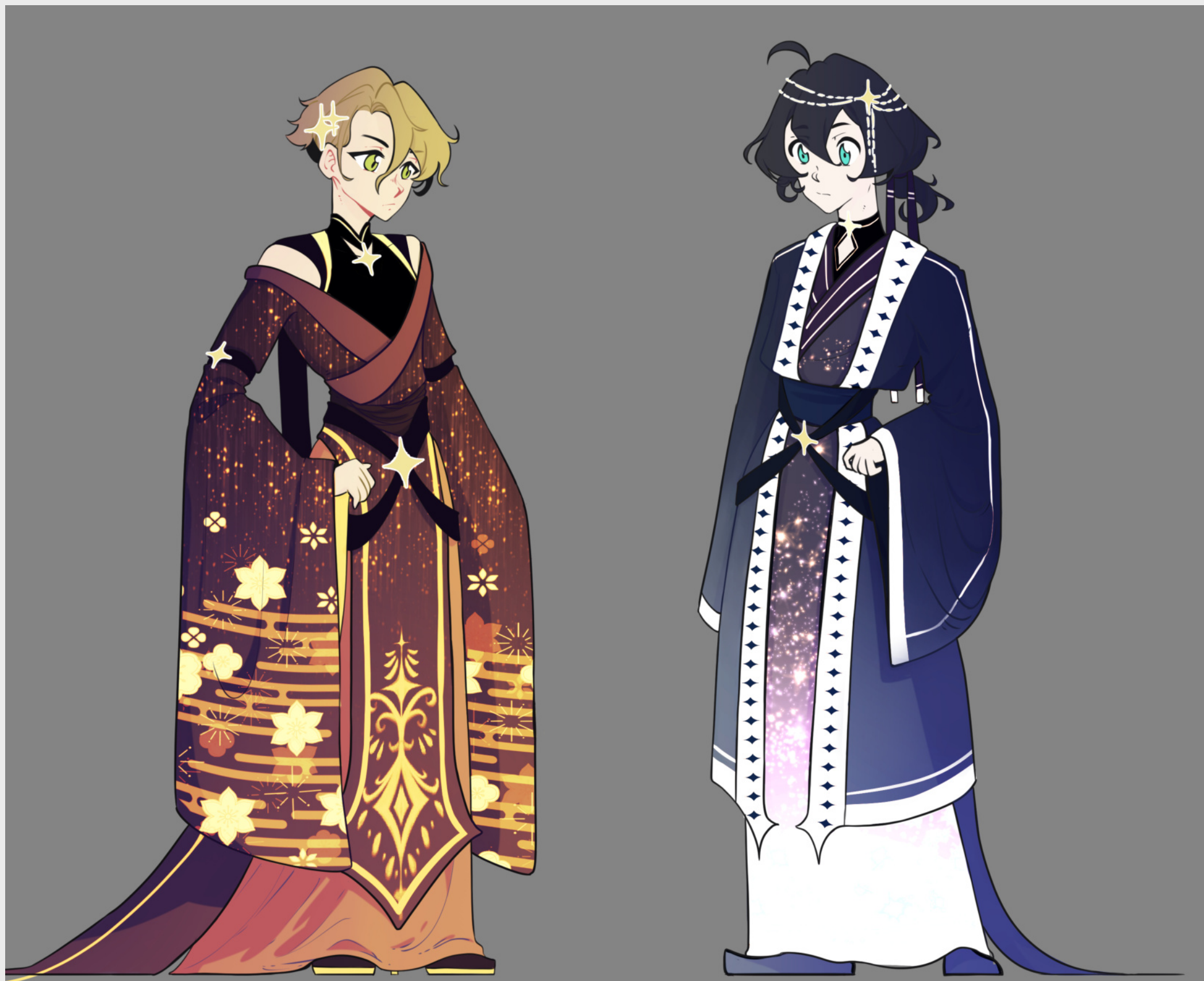






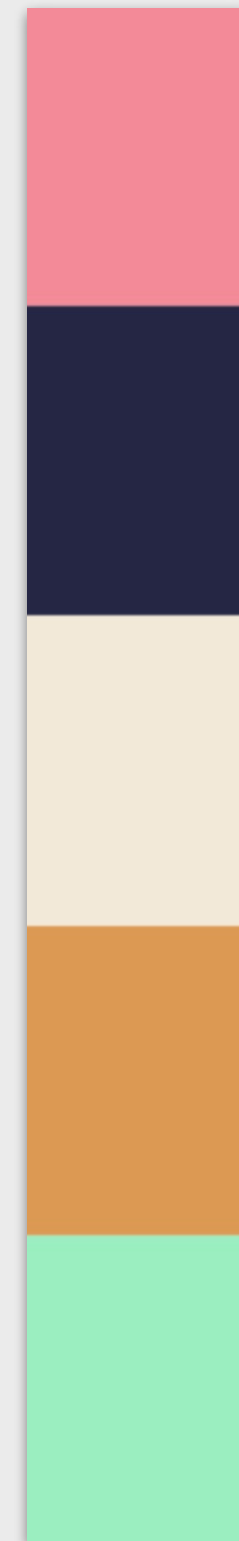
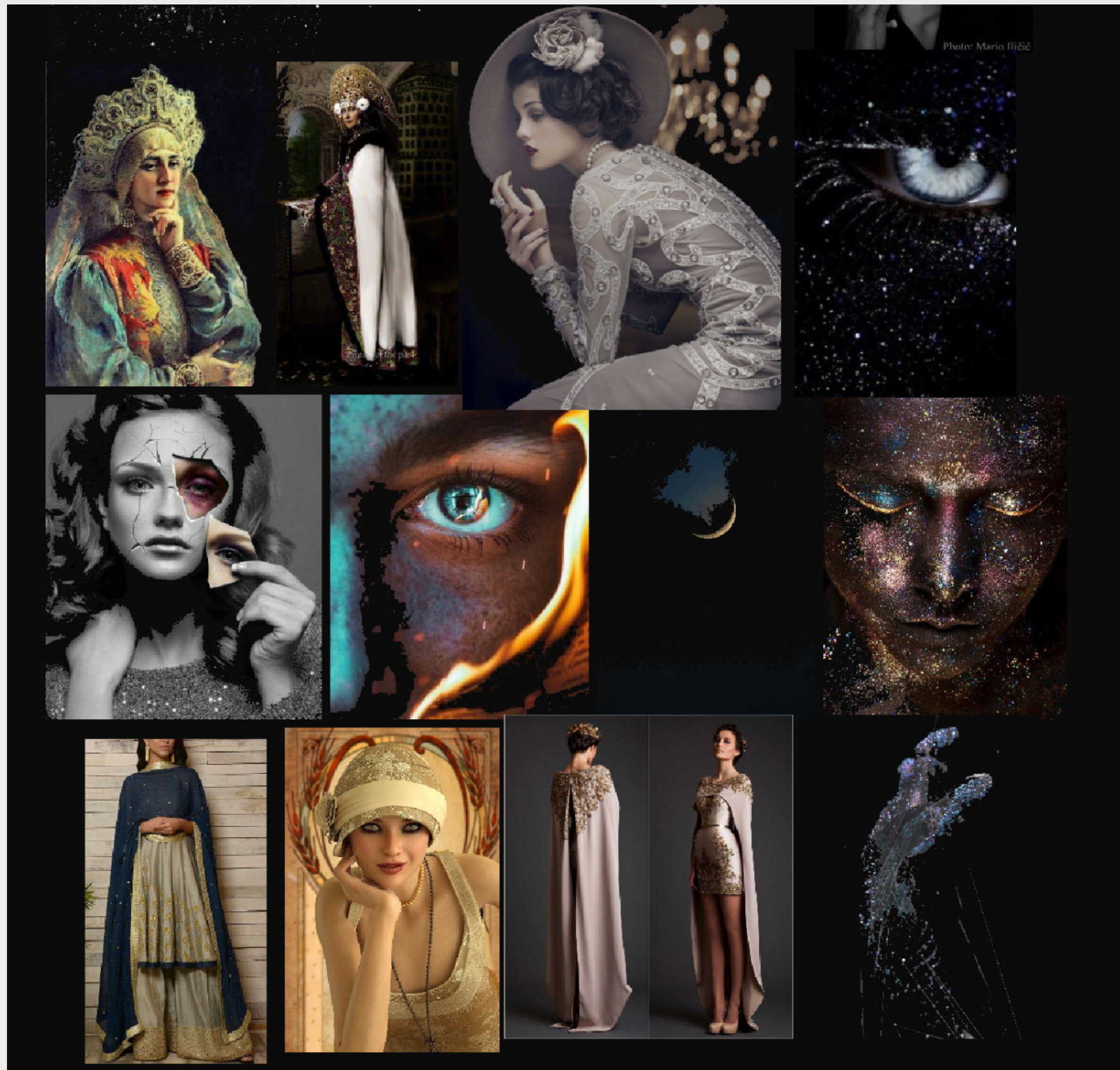
Más paletas de colores y distintos estampados para los vestidos





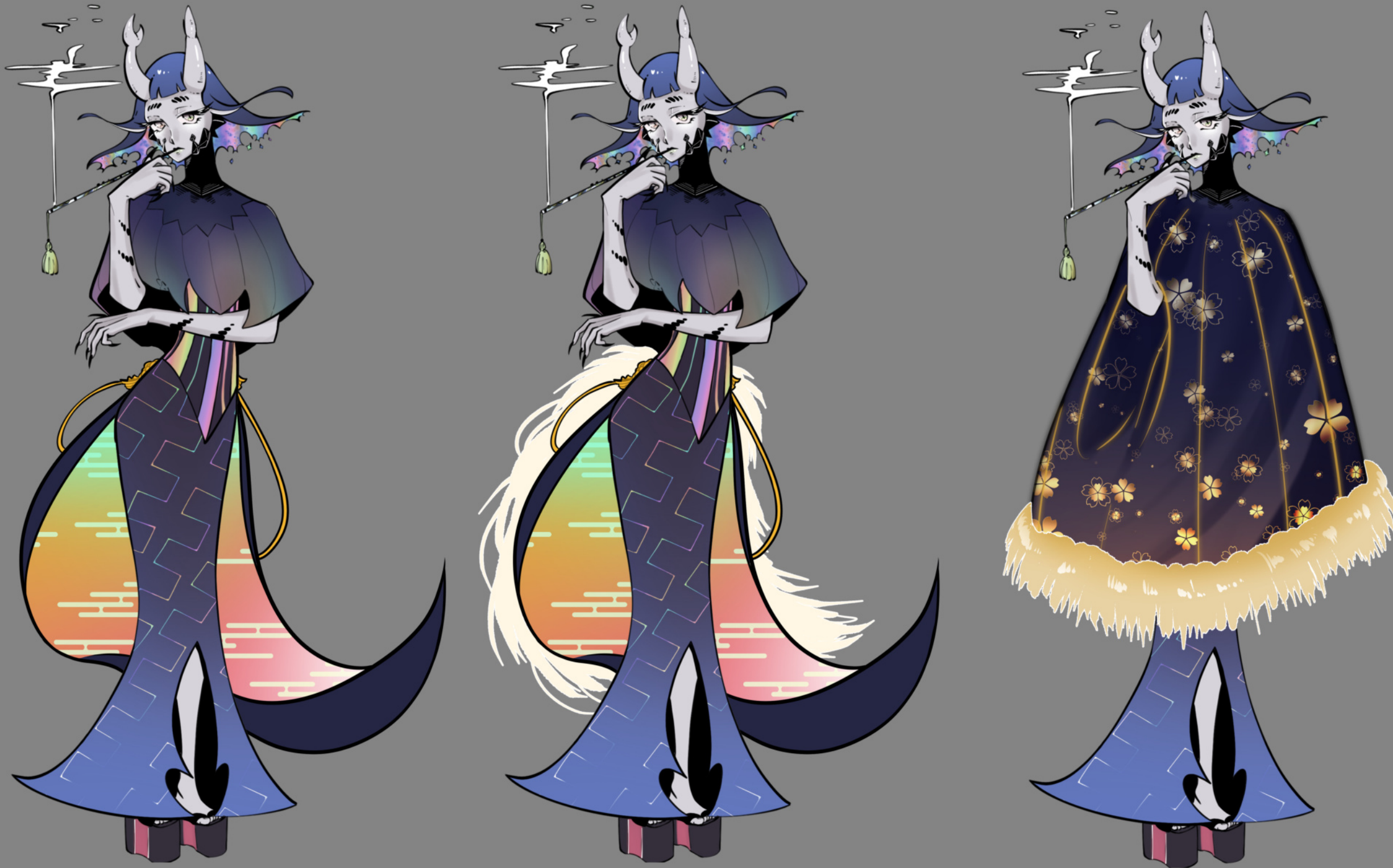
Ficha de los dibujos definitivos de los vestidos de Cinder y Kai





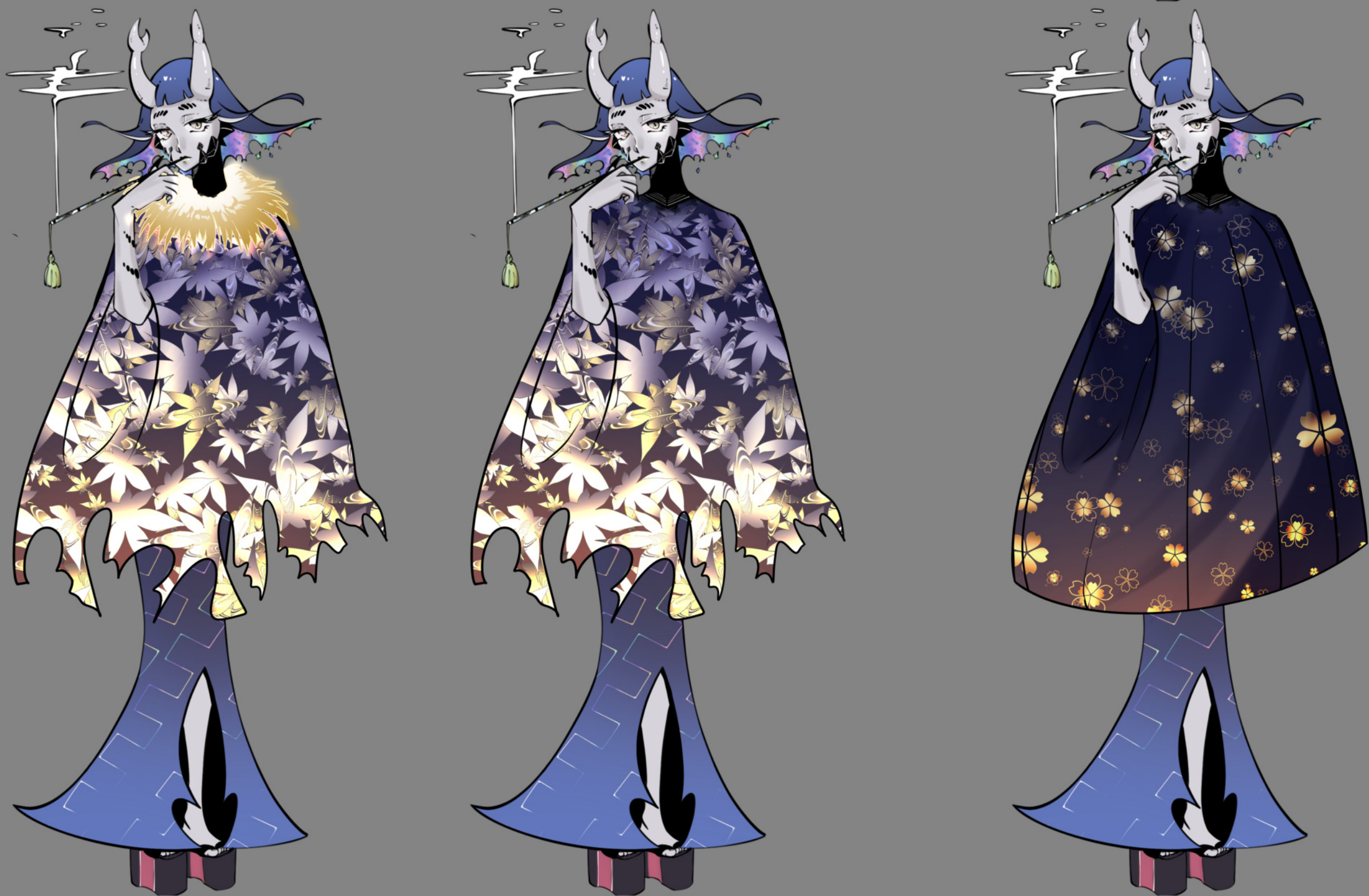
*Moodboard y paleta de color del vestido de Levana*





Diseños del vestido de Levana



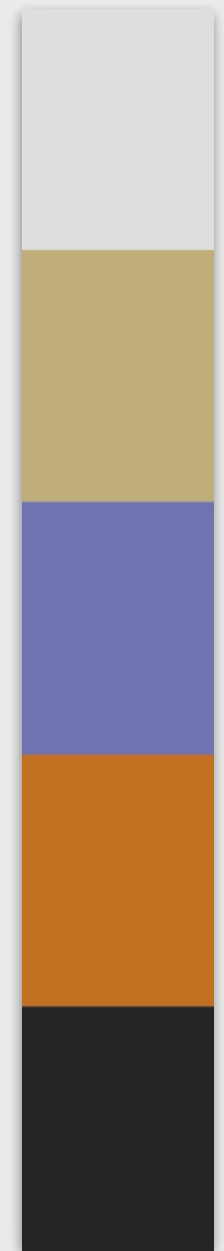


Diseños del vestido de Levana 2

Ficha definitiva del vestido de  
Levana

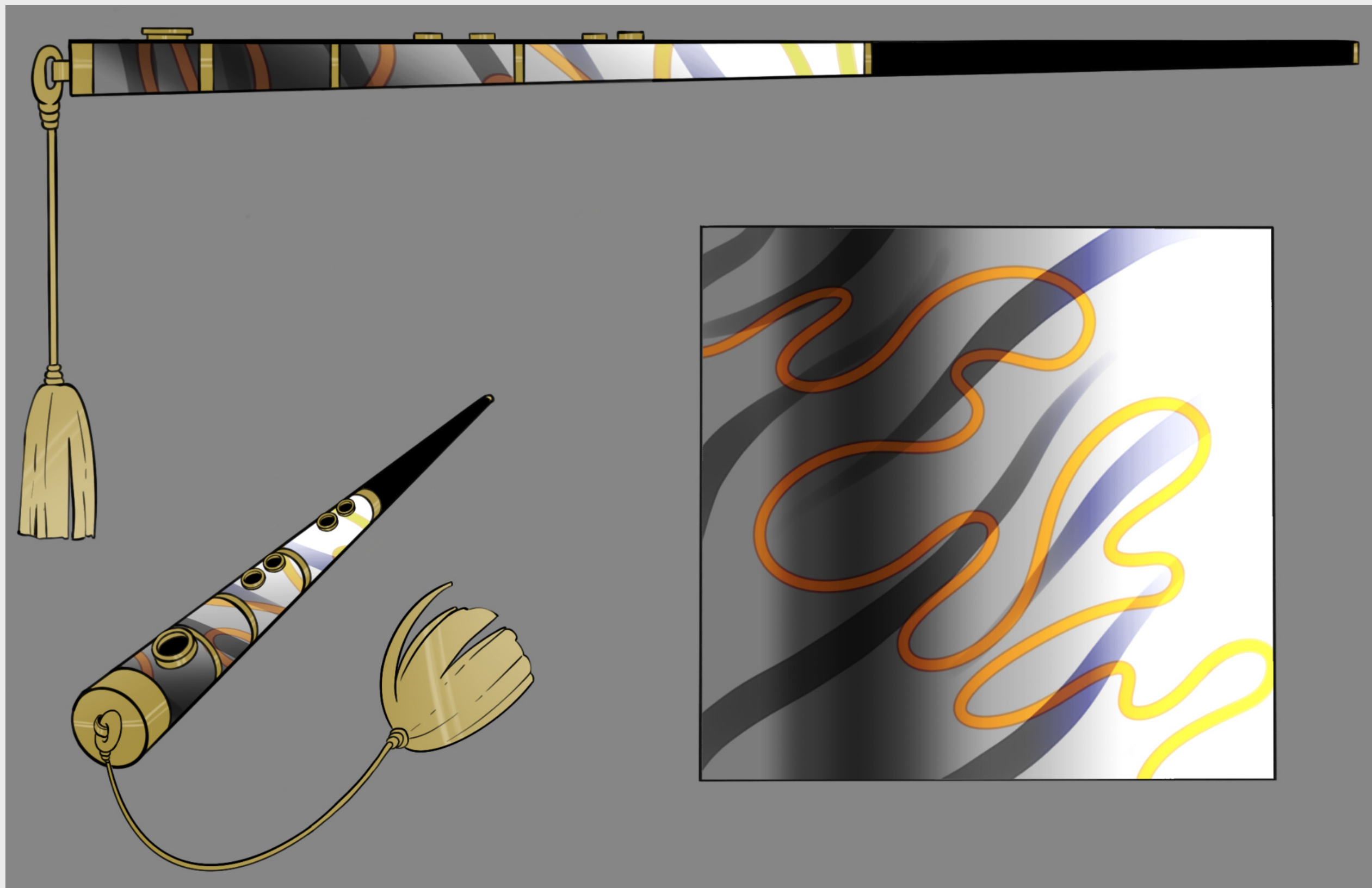




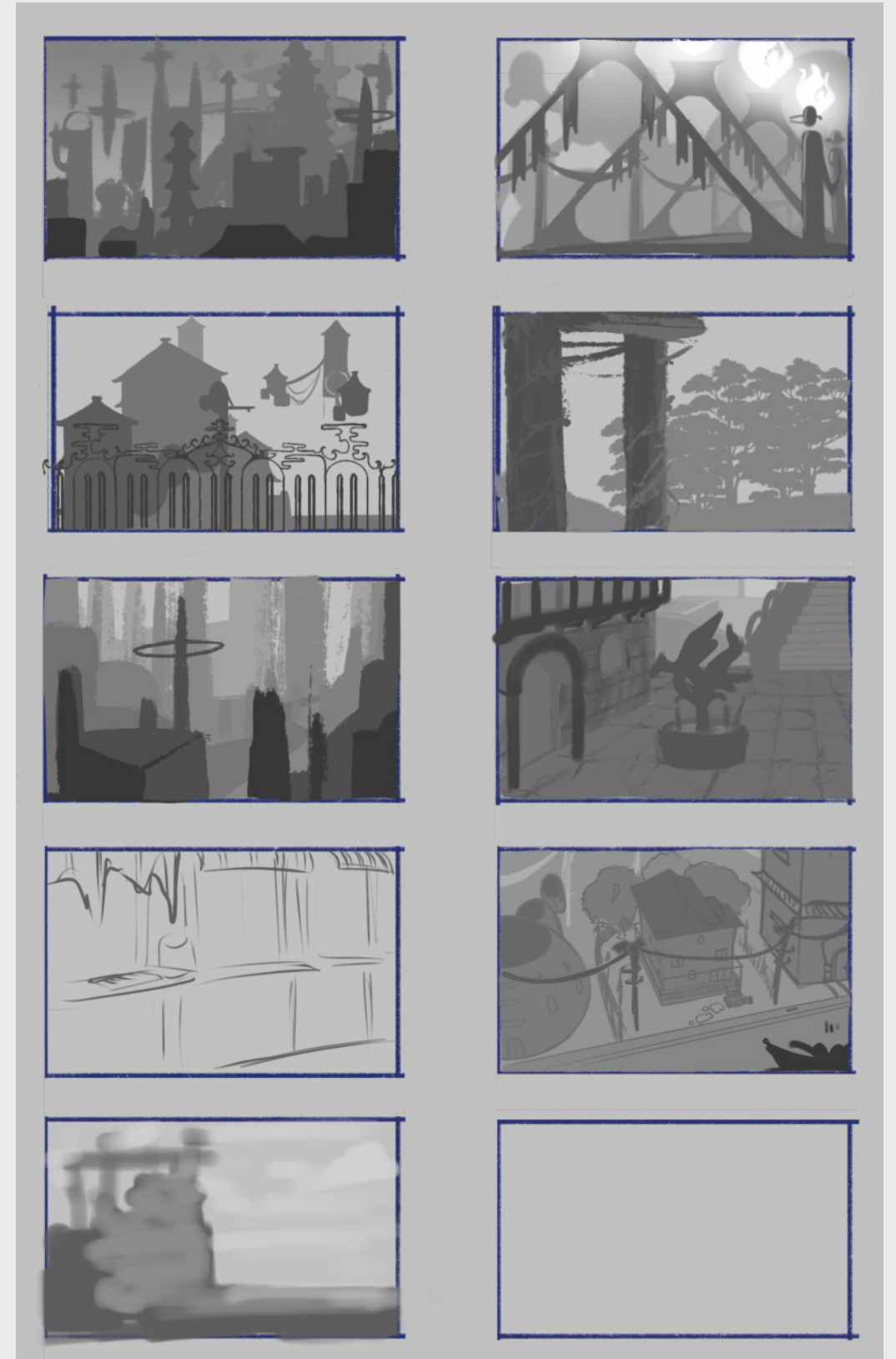
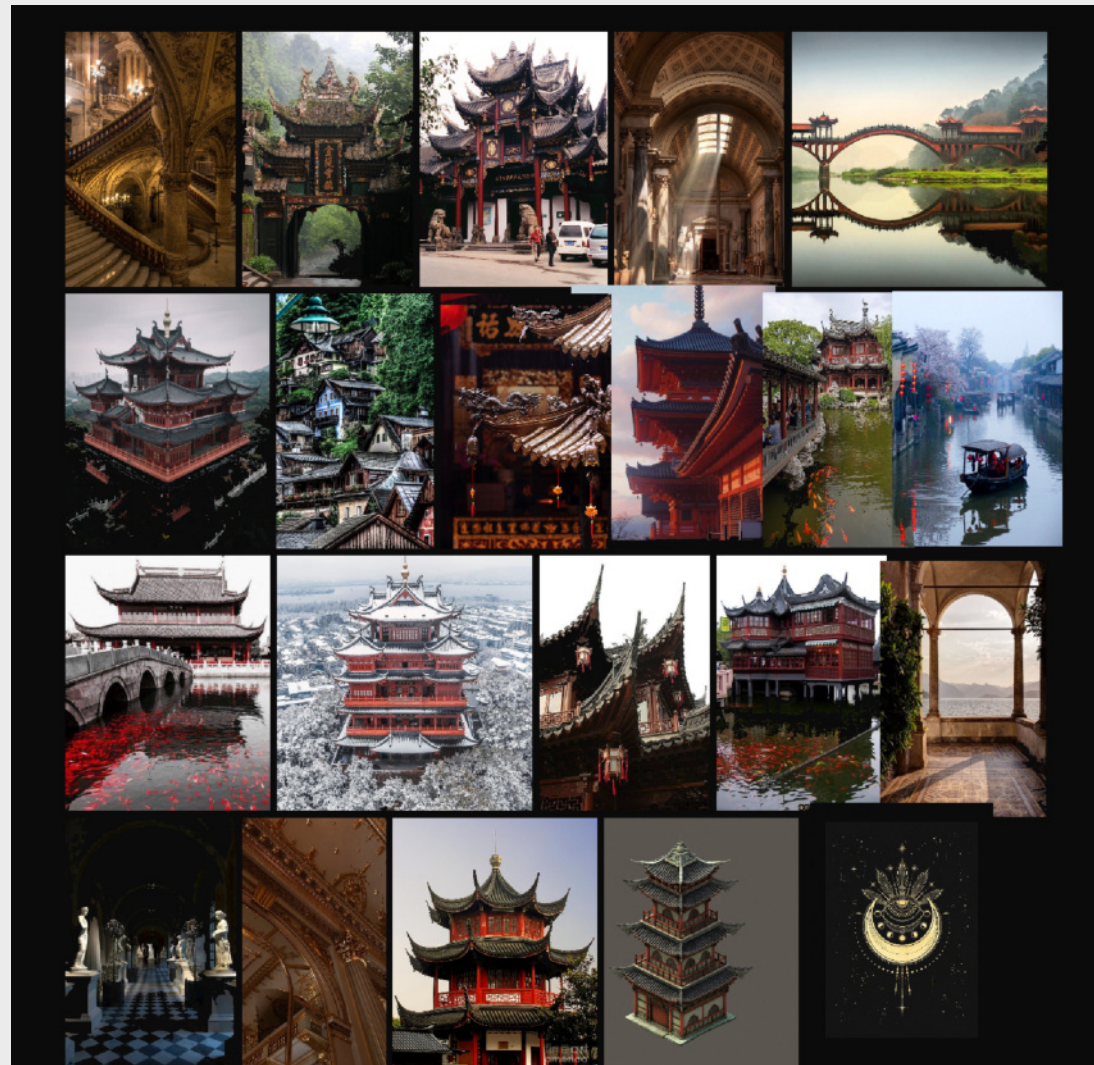


*Moodboard y paleta de colores del Kiseru*



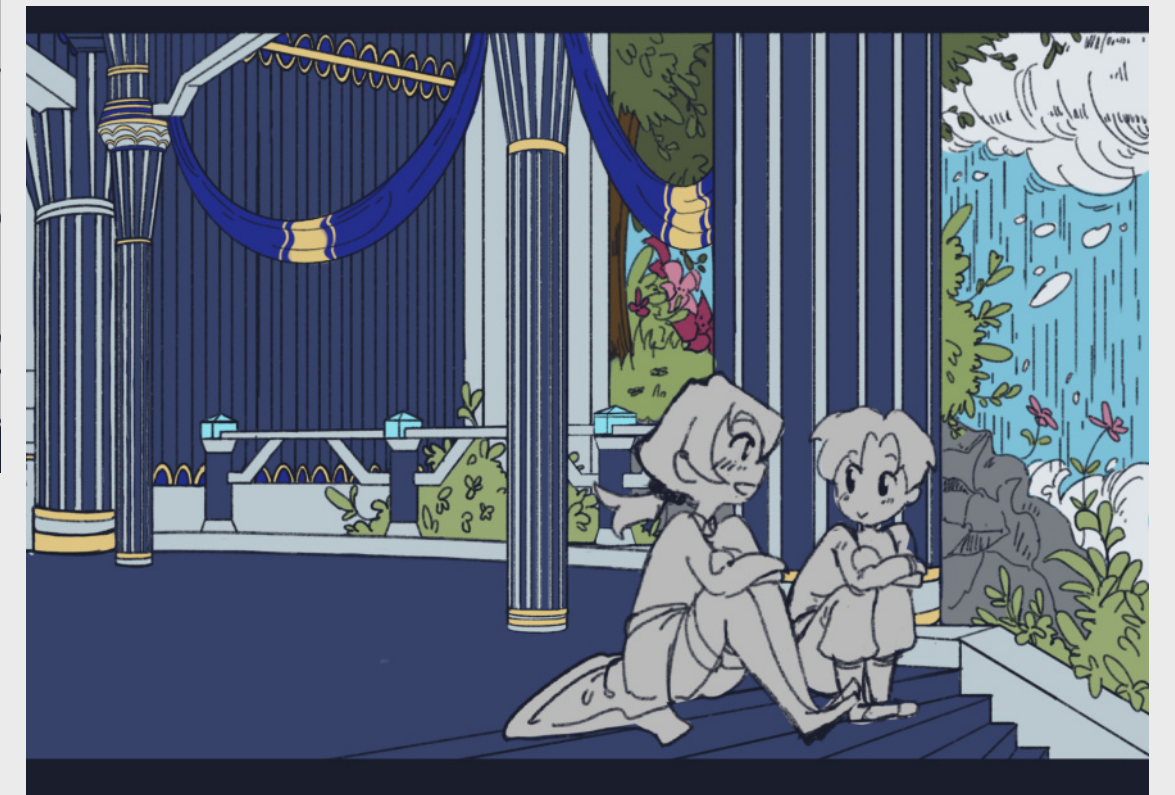
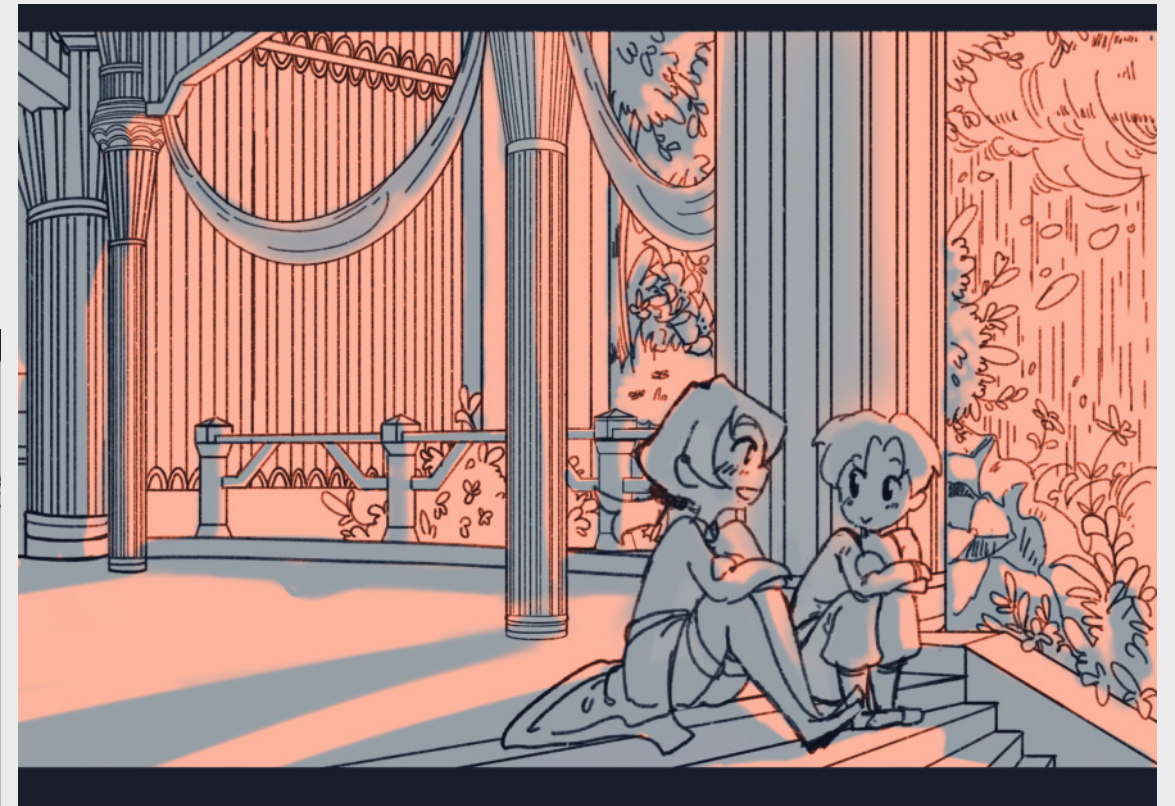
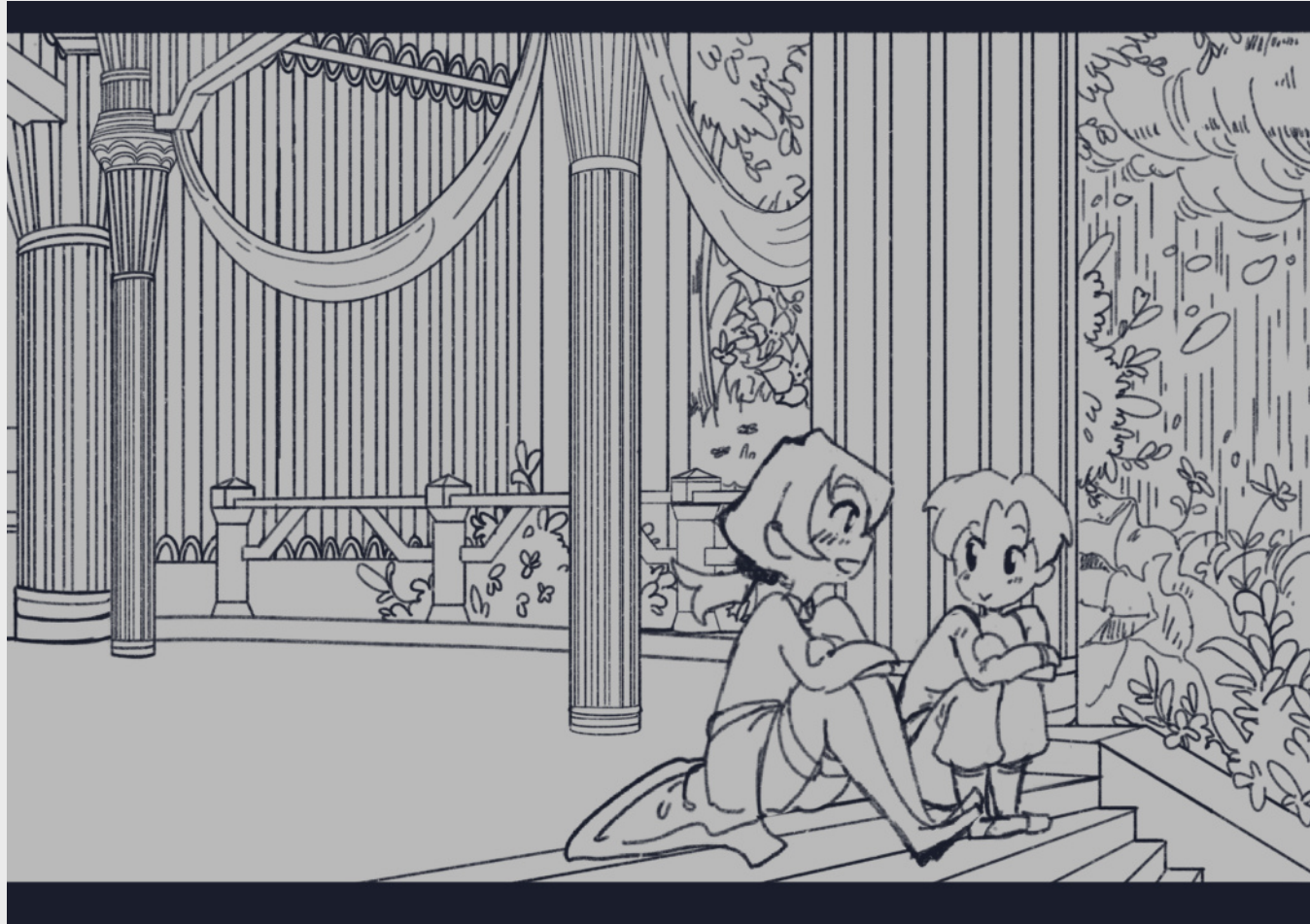


Diseño final del *Kiseru* junto a su estampado



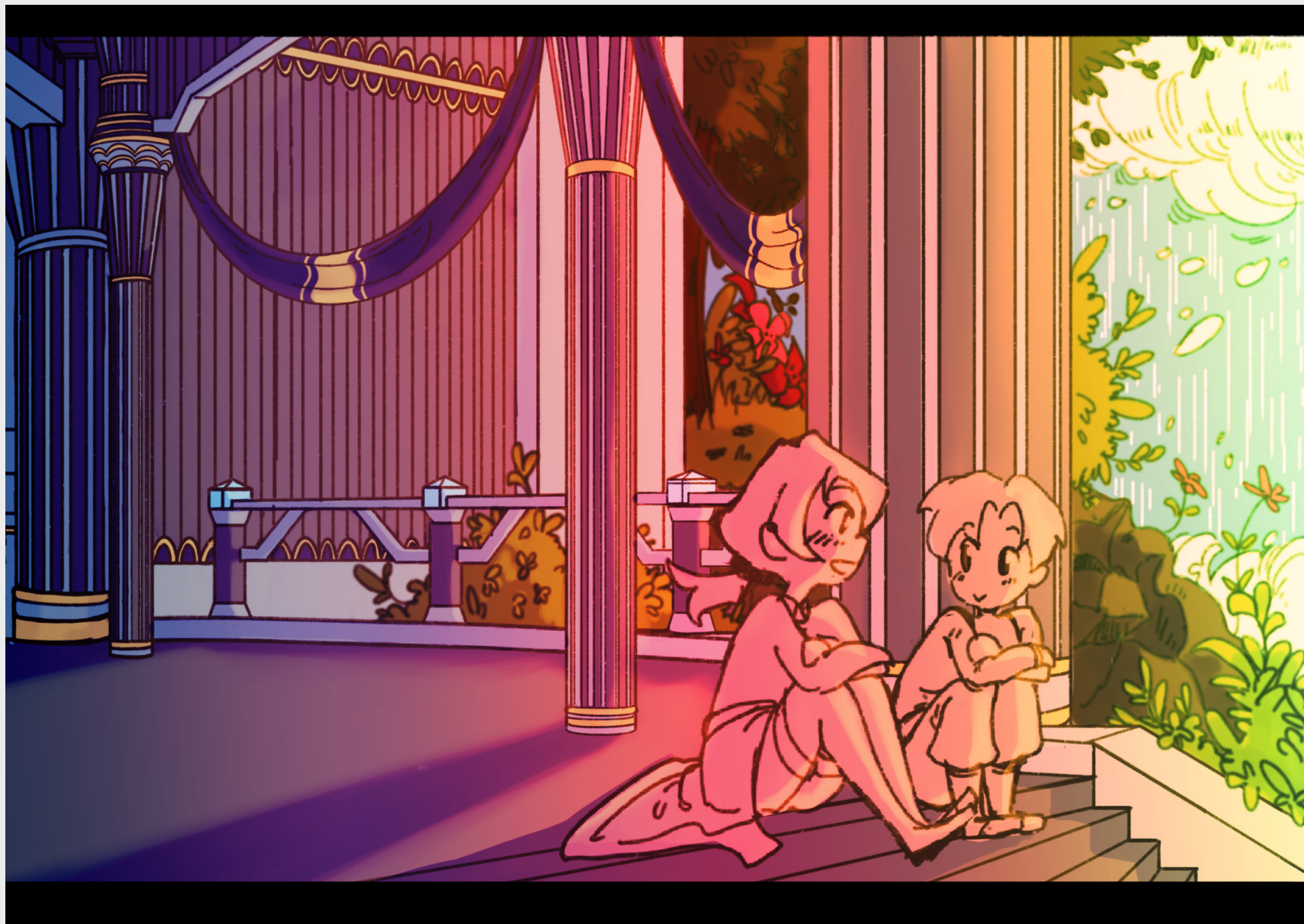
*Moodboard y paleta de colores del palacio junto a los bocetos de cada escenario*





Diseño de la zona occidental del palacio,  
pruebas de luz y prueba de color



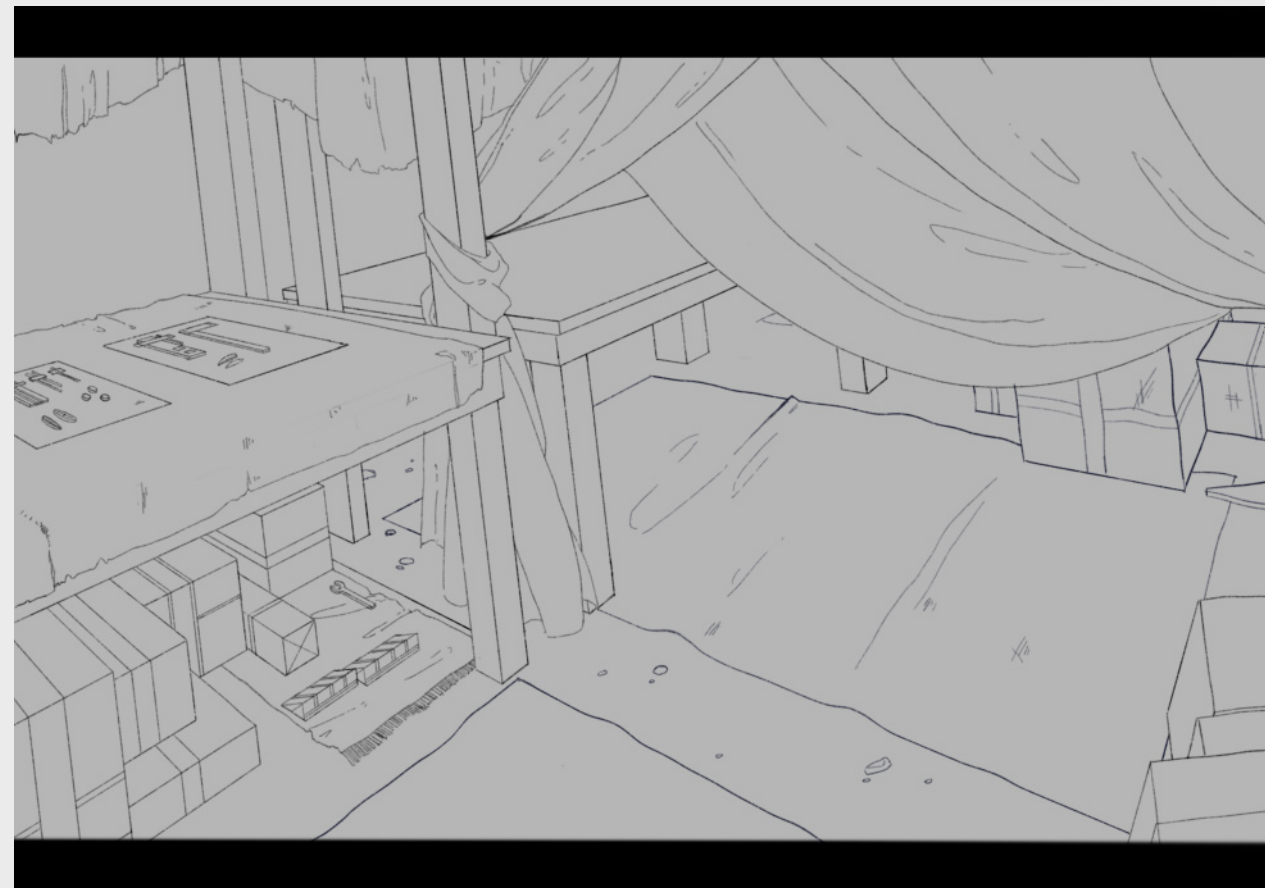


Dibujo definitivo del palacio

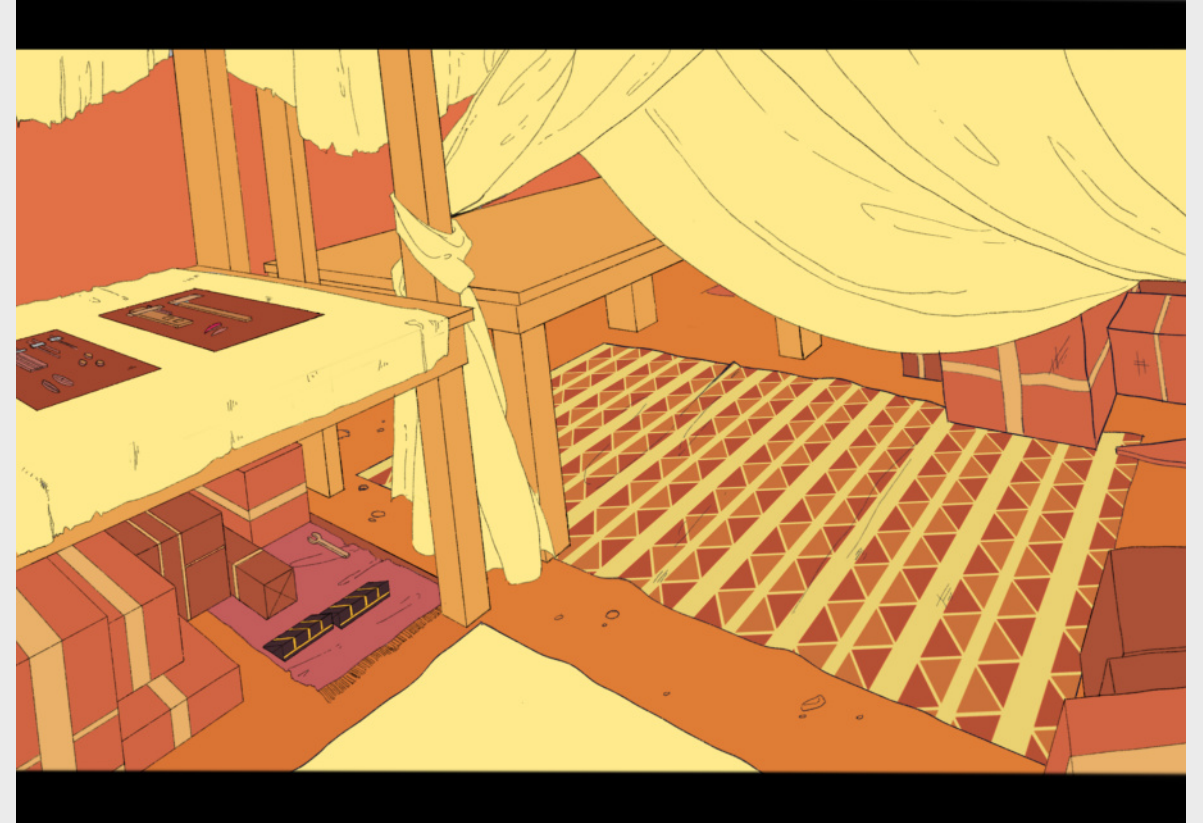
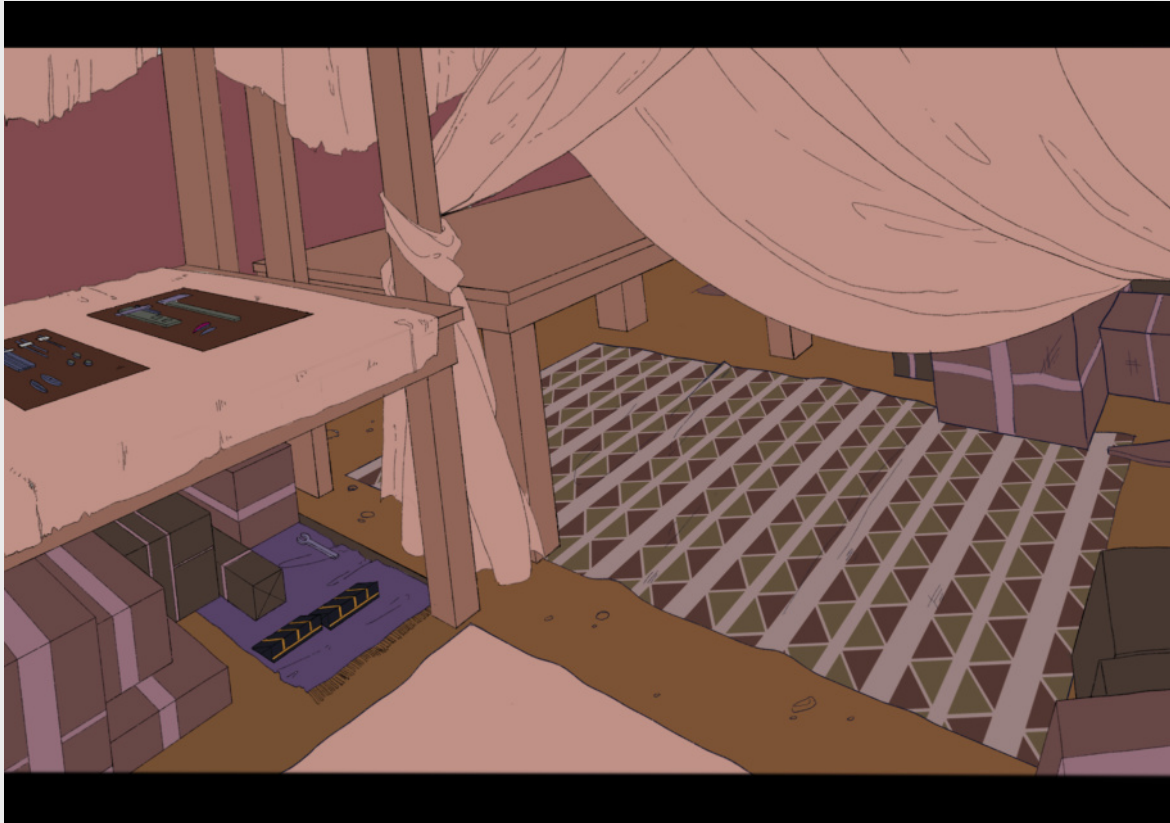




*Moodboard* y paleta de colores de la tienda de Cinder junto a su diseño.



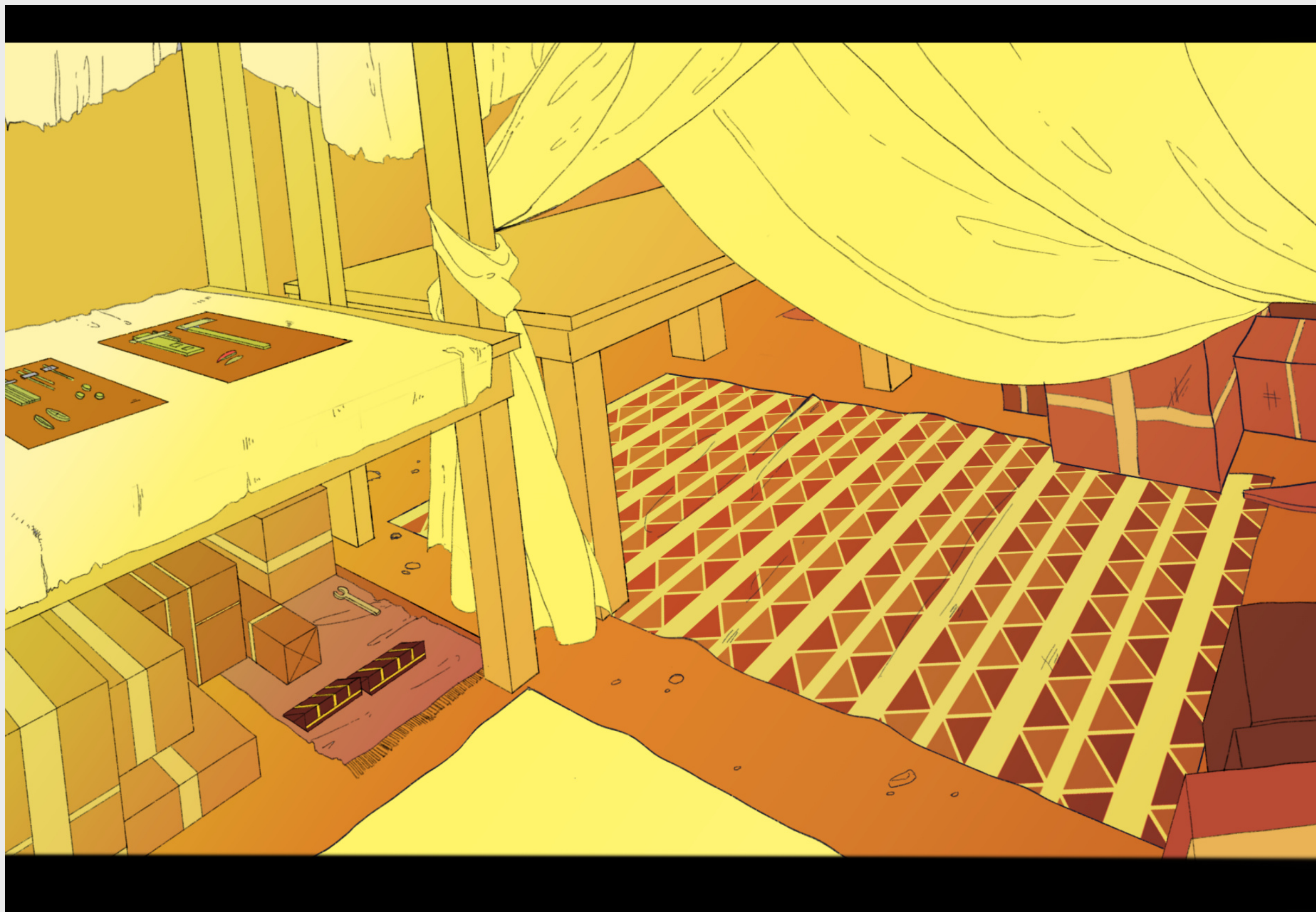




Pruebas de color de la tienda

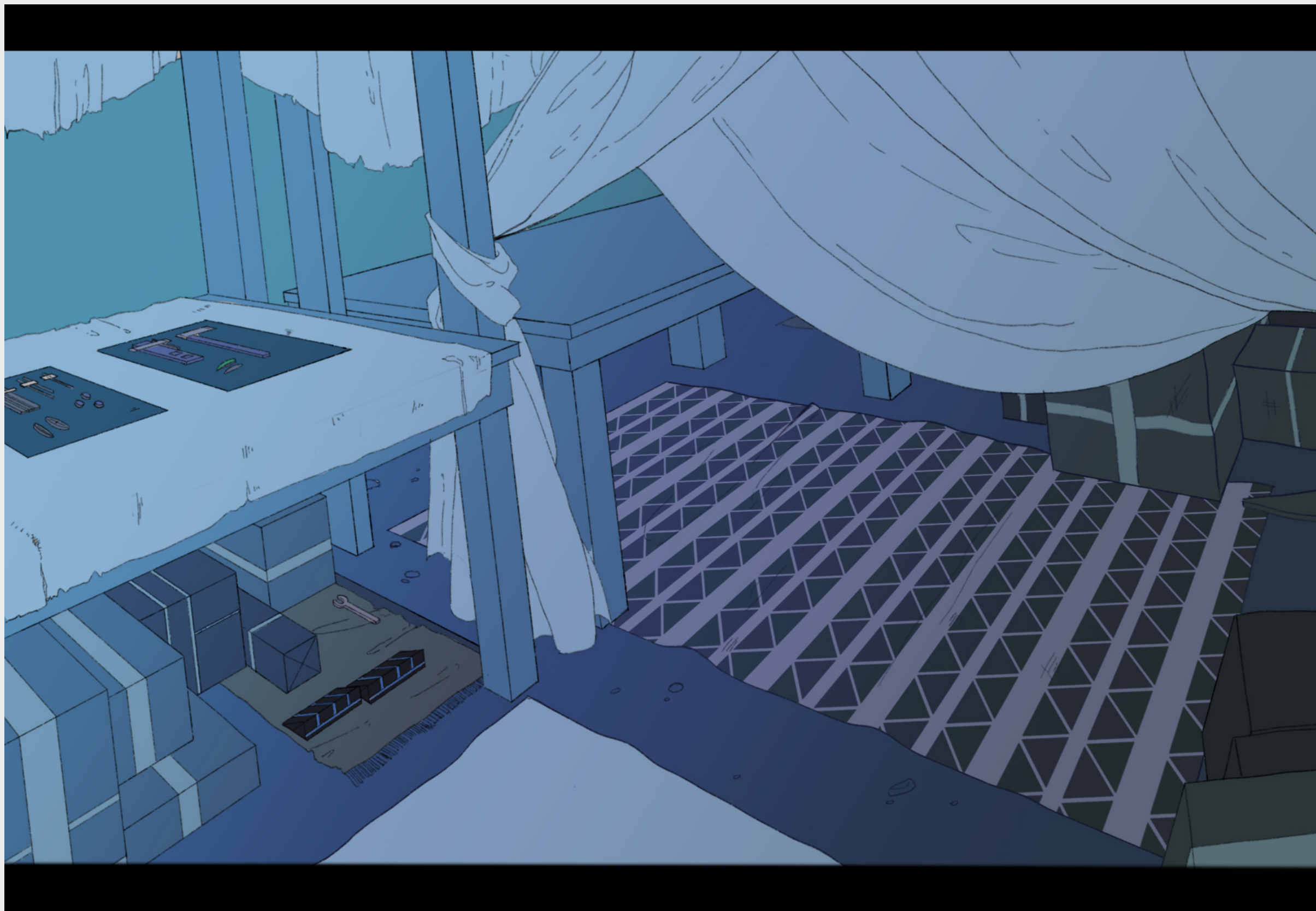






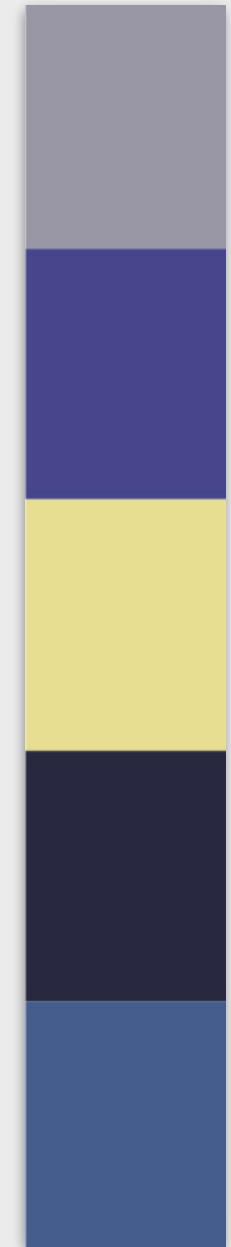
Dibujo definitivo de la tienda con la iluminación del atardecer





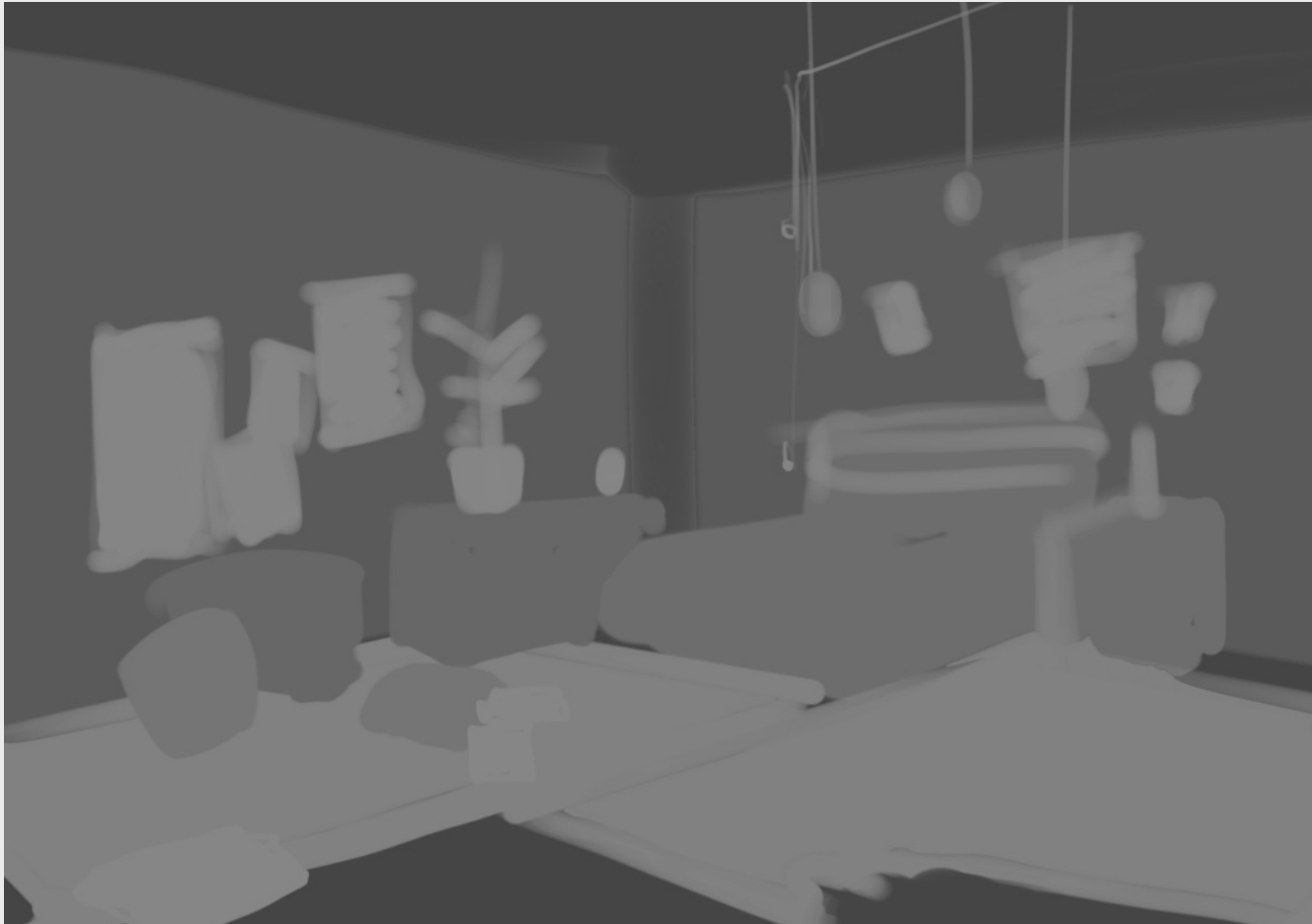
Dibujo definitivo de la tienda con la iluminación del anochecer





*Moodboard y paleta de colores de la habitación de Cinder*









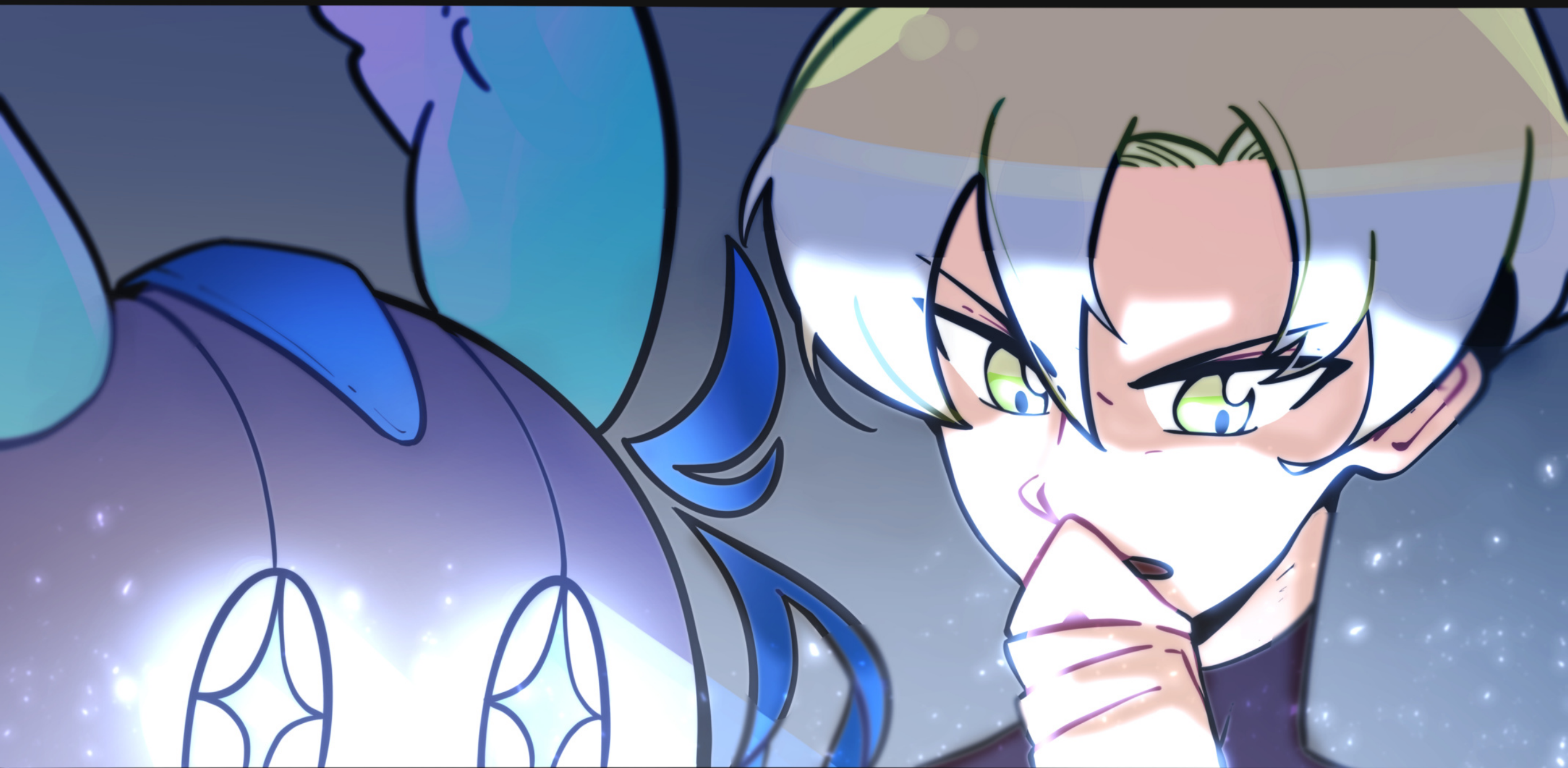
Dibujo definitivo de la habitación





Escena de Cinder e Iko en la tienda





Escena de Cinder e Iko durante la investigación de la cura



Escena de Kai durante una lluvia de estrellas





Escena de una discusión entre Levana y Cinder





Escena de Cinder y Kai durante la fiesta del palacio