

TFG

EL CUENTO DE ZLATA.

DISEÑO DE PERSONAJES 2D

Presentado por Estela Rosenova Zlateva

Tutor: María Carmen Poveda Coscollá

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El cuento de Zlata es un trabajo de fin de grado que explora el desarrollo visual del diseño de una serie de personajes, basados en el cuento popular búlgaro “La Chica de Oro”, con el objetivo de reflejar y dar a conocer la cultura del país y sus diferentes tradiciones mediante la expresión artística.

Este cuento anónimo, es uno de los más famosos de Bulgaria, contado de generación en generación, por lo que existen diversas variaciones del mismo. En él carecen descripciones físicas, concentrándose solo en el reflejo del alma de cada personaje y su comportamiento en relación con los demás.

El cuento de Zlata representa los seis personajes del cuento original; la madrastra Violeta, el padre Kiril, el príncipe Vasil, la abuela Katerina, y las hermanastras Violeta y Zlata. Cada uno ha sido analizado mediante la lectura del cuento y desarrollado visualmente en la práctica, con bocetos previos e ilustraciones acabadas en digital.

PALABRAS CLAVE

Diseño de personajes, ilustración, *concept art*, cuento, Bulgaria

ABSTRACT

The tale of Zlata is a final degree project that explores the visual development of the design of a series of characters, based on the popular bulgarian fairy tale “The Golden Girl”, with the goal of representing and spreading the knowledge about the country’s culture and its traditions through the artistic expression.

This anonymous tale, is one of the most famous in Bulgaria, told from generation to generation, fact that explains the existence of different versions of it. There are no physical descriptions in the tale, focusing more on every character’s soul’s reflection, and their actions in relation with others.

The tale of Zlata is about the six characters from the original story; the evil stepmother Victoria, Kiril the father, the prince Vasil, Katerina the old woman and the stepsisters Violeta and Zlata. Each one of them has been analyzed by reading the fairy tale and visually developed in practice, starting from pencilsketches inished digital illustrations.

KEYWORDS

Character design, illustration, concept art, fairy tale, Bulgaria

AGRADECIMIENTOS

Primero agradecer a mi tutora Mari Carmen por su ayuda con el proyecto y todos sus consejos.

A mis profesores de la facultad por su enseñanza durante los cuatro años del Grado.

A mi familia por todo el apoyo que me han dado siempre, sobre todo durante mis estudios.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1 OBJETIVOS	7
2.2 METODOLOGÍA	8
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1 DESARROLLO DE UN PERSONAJE	9
3.2 CUENTOS Y TRADICIONES BÚLGARAS	12
3.3 EL CUENTO DE ZLATA	15
4. REFERENTES	18
4.1 EDOUARD CAPLAIN	18
4.2 BRYAN KONIETZKO	19
4.3 JIN KIM	19
4.4 CLAIRE KEANE	20
4.5 THE WITCHER	20
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	21
5.1. ZLATA Y LA ILUSTRACIÓN EN LA OBRA PERSONAL.	21
5.2 DISEÑO DE VICTORIA	22
5.2.1 DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE.	22
5.2.2 DESARROLLO GRÁFICO.	23
5.2.3 RESULTADO FINAL.	25
5.3 DISEÑO DE KIRIL	26
5.3.1 DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE.	26
5.3.2 DESARROLLO GRÁFICO.	27
5.3.3 RESULTADO FINAL.	28
5.4 DISEÑO DE VASIL	29
5.4.1 DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE.	29
5.4.2 DESARROLLO GRÁFICO.	29
5.4.3 RESULTADO FINAL.	31
5.5 DISEÑO DE KATERINA	31
5.5.1 DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE.	31
5.5.2 DESARROLLO GRÁFICO.	32
5.5.3 RESULTADO FINAL.	33
5.6 DISEÑO DE VIOLETA	33
5.6.1 DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE.	33
5.6.2 DESARROLLO GRÁFICO.	34
5.6.3 RESULTADO FINAL.	35
5.7 DISEÑO DE ZLATA	35
5.7.1 DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE.	36
5.7.2 DESARROLLO GRÁFICO.	36
5.7.3 RESULTADO FINAL.	37
6. CONCLUSIONES	39
7. BIBLIOGRAFÍA	40
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	41
9. ANEXOS	44

1. INTRODUCCIÓN

La orientación del proyecto hacia las raíces búlgaras fue lo primero que se estableció a la hora de idear este trabajo de fin de curso. Además de eso, elegir un cuento tan famoso y tradicional como puede ser el de “La Chica de Oro”, parecía una decisión obvia. El Cuento de Zlata es una versión reinventada de cómo podría verse esta obra clásica del folclore búlgaro y en este proyecto se podrá observar este proceso de diseño de un cuento sin descripciones.

Todo aquello comienza con la exposición de los objetivos a alcanzar durante su realización y la metodología empleada a lo largo del proceso de creación para llegar al resultado final.

Lo más importante en el desarrollo del proyecto era que fuera representativo del mundo en el que se desenlaza y de las costumbres que menciona. Por esta razón, hay una aplicación particular en cuanto a todo lo que gira alrededor del realismo estético de las tradiciones búlgaras, lo cual contrasta de manera directa con la sutil magia representada en el relato, eso influyó en un segundo objetivo. El mundo que rodea a estos seis protagonistas tenía que oponerse a esa fiabilidad de los atuendos y aspectos de los personajes. Eso llevo a que los escenarios y objetos encantados fueran diseñado con el propósito de que se notara la magia en ellos.

En este proyecto, se quiso poner a prueba los conocimientos adquiridos en los estudios y experimentaciones personales sobre un estilo de arte original, arrimados a un deseo de creación vinculado con las raíces propias. Se podrá observar a continuación todo el esfuerzo empleado mediante los diferentes estudios y procesos creativos para concluir con las artes finales que representan en su plenitud el alma involucrada en este trabajo.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Para este proyecto, el objetivo más importante a la hora de realizarlo, es el crear adecuadamente el desarrollo completo de una serie de personajes. Recopilando una documentación visual previa y pensando en ideas a partir de la lectura del cuento, para así partir de ello y realizar estudios de búsqueda en cuanto al estilo general de dibujo, el aspecto de los personajes, las variaciones de vestuario de cada uno, sus gestos y emociones, etc. con tal de que mediante estos diseños, se quede plasmada la personalidad de cada uno de los seis protagonistas.

El segundo objetivo más importante, es el hecho de que estos personajes diseñados lleguen a representar la cultura y las tradiciones de Bulgaria. Están basados en el cuento popular búlgaro “La chica de oro”, y tienen la finalidad de dar visibilidad a estos conceptos, reflejadas en todo el proceso artístico del trabajo, concretamente a través de las costumbres presentes en la historia, con sus ropas tradicionales y costumbres, que puedan ser llevados al mundo de los videojuegos, la animación, los cómics o la ilustración.

Otro de los fines de este proyecto es aplicar los conocimientos adquiridos durante los últimos años de las asignaturas cursadas a lo largo de la carrera, específicamente las que tienen que ver con el dibujo y con la creación de personajes, como han sido las de Morfología estética, Dibujo y expresión, Historia y teoría del dibujo, Fundamentos de la Animación, Preproducción de animación y Procesos, técnicas y recursos en ilustración y diseño gráfico e incorporarlas a este trabajo de fin de Grado de Bellas Artes.

Es crucial que mediante la realización de la parte de producción artística, se pongan en práctica todas estas habilidades adquiridas, y así según el resultado del proyecto además del trabajo externo del grado, se llegará a concretar más un estilo personal; que todos estas creaciones lleguen a compartir similitudes y se pueda reconocer como arte propio.

Además del objetivo mencionado anteriormente, para la parte práctica se tiene en cuenta lograr un resultado artístico, no solo a nivel creativo, sino además alcanzar cierta calidad sobre todo en las artes finales, que reflejen todo el trabajo elaborado previamente de diseño y la elección de aspecto, color y composición.

También se busca como objetivo poder definir el ambiente, que mediante los fondos en las ilustraciones definitivas transmitan la época y el espacio, y

que tengan coherencia con lo que se narra durante el cuento en cuanto a las situaciones en las que se encuentran los personajes

Por último, se tiene la finalidad de juntar todo el trabajo práctico realizado durante el proyecto en un *artbook*¹ compilatorio, que abarque todo el proceso de una manera visualmente concisa, y sirva para seguir cómo se han desarrollado todos los apartados necesarios para realizar un buen diseño de personajes.

2.2 METODOLOGÍA

Respecto a la metodología, se utilizaron herramientas empleadas en las asignaturas de Preproducción de animación I y Morfología Estética. Lo primero que se hizo fue una lectura analítica del cuento, recopilando cualquier información y detalles útiles que puedan utilizarse para el desarrollo visual de los personajes.

Se tomó nota de las cualidades exhibidas por cada uno; ya que el cuento originalmente carece de descripciones físicas, además de omitir las emociones en la mayoría de ocasiones, prevalecen características atribuidas a raíz de los actos que los personajes realizan. A partir de ello, para cada uno se escribió una lista de emociones que describen y ayudan a la personalidad del personaje, algunas más presentes e implícitas en el cuento, y otras asignadas por interpretación propia. Una vez concluidas las personalidades por escrito, comenzó la búsqueda de imágenes con el objetivo de complementar las ideas que iban surgiendo sobre cada uno de los personajes, además de otras que ayudaban en la visualización del ambiente y época del cuento.

Se siguió con la creación de una serie de *moodboards*², con el motivo de ayudar a juntar las ideas visuales y en los cuales se reflejen cualquier cualidad física y psíquica necesaria para el planteamiento de su diseño. Se creó también una serie de muestras de colores en función a los *moodboards* realizados y la asociación con los personajes.

Después de terminar la parte de recopilación de imágenes e información, se empezaron a dibujar los primeros bocetos a lápiz, para así posteriormente pasarlos al ordenador y seguir concretando su aspecto y forma digitalmente. Se realizaron varios estudios a partir de los dibujos iniciales; de vestuario de los personajes, de su hoja modelo y de las siluetas. Según la lista de emociones escrita anteriormente, se dibujaron gestos de cada personajes que concuerden con su características psíquicas, y así utilizarlos en el dibujos de

1. *Artbook*. Libro de arte que recopila imágenes sobre una obra en concreto.

2. *Moodboard*. Un collage conformado por imágenes con el objetivo de inspirar ideas

las artes finales. También se llevó a cabo un estudio de una serie de objetos que aparecen en el cuento, antes de añadirlos en la parte final del proyecto. Una vez concluida la parte de búsqueda de aspecto y teniendo el diseño de los personajes y objetos claros, se empezaron a buscar ideas para las artes finales, y al tenerlo claro se ilustraron por medios digitales.

Se realizaron varios estudios a partir de los dibujos iniciales; de vestuario de los personajes, de su hoja modelo y de las siluetas. Según la lista de emociones escrita anteriormente, se dibujaron gestos de cada personajes que concuerden con su características psíquicas, y así utilizarlos en el dibujos de las artes finales. También se llevó a cabo un estudio de una serie de objetos que aparecen en el cuento, antes de añadirlos en la parte final del proyecto. Una vez concluida la parte de búsqueda de aspecto y teniendo el diseño de los personajes y objetos claros, se crearon las ilustraciones finales.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 DESARROLLO DE UN PERSONAJE

Para empezar un proyecto de diseño de personajes como este, lo primero que se necesita tener es una idea. El objetivo es desarrollarla al máximo, expresar todas las posibilidades que puedan surgir, crear cualquier concepto que ayude a darle vida a estas primeras convicciones de lo que podría llegar a ser el diseño final. No hace falta que estos primeros brotes de imaginación sean totalmente claros, pues eso es el objetivo del desarrollo; definir con claridad, lo que puede manifestarse a partir de un rasgo, una forma, un color, un concepto e incluso un atributo psicológico. La información requerida para empezar a abocetar y dibujar es mínima. En eso consiste el diseño de personajes; en una búsqueda y un estudio de cómo se podría llegar a ver el resultado definitivo, dónde se modifican y prueban diferentes características físicas, diferente ropa, e incluso su personalidad. Esta es importante definirla hacia el comienzo del desarrollo, ya que de ahí pueden surgir cualidades que aporten mucha más información de la cual partir para el dibujo y la concreción del diseño, y se pueden ver reflejadas en el personaje. Mediante este proceso, puedes descubrir lo que ha vivido un personaje, qué le ha pasado y cómo ha llegado a reaccionar, o cómo ha cambiado a partir de ello.

Además de los rasgos psicológicos, es igual de interesante ver cómo se relaciona con su entorno; esto puede referirse a su situación y a su localización, más influyentes en su aspecto visual, o también su relación con otros personajes y cómo reacciona a diferentes situaciones, que influye más en la personalidad y la expresión, y que nos puede contar mucho sobre su carácter.

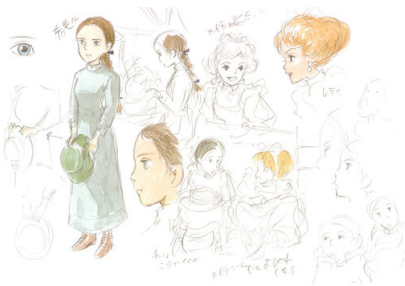


Fig.1. Sophie, de *El Castillo Ambulante*.

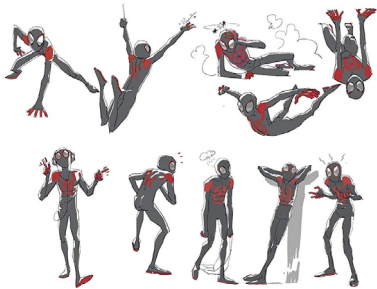


Fig.2. Miles in his suit, de *Spider-man: Into the Spider-verse*.

Todo esto lo menciona Byron Howard, citando a John Lasseter en cuanto al proceso de *Tangled* (2010):



Fig.3. *Rapunzel waking up*, Claire Keane.

I think what John Lasseter is always after us to do is create worlds. Even when you're pitching new ideas, that's the first thing he says: 'Think about the world', because if you create a world, rather than just a character or a story, you can watch it, and it can play out and resolve within its own reality, so that it never feels false or that it's 'written'. You believe that you're actually seeing this girl's life play out, and feel that you want to go back and spend more time with these people. Be sure you have enough detail there so people feel like [the move is] a full experience that they can just lose themselves in.³

En numerosas ocasiones, se juega con la asociación de personalidades totalmente opuestas a las que parecen a primera vista. Según su carácter, puedes seguir estereotipos y diferentes bases para que la mentalidad y el físico concuerden, pero existen muchas maneras de romper con esa conexión en el diseño. Se podría asociar desde el principio un tipo de físico con una personalidad externa, para luego descubrir que es solo una faceta, y que las características reales que se muestran son lo contrario a su descripción inicial, o también se puede dar el caso de que la psicología de este personaje es desde un principio, diferente a su aspecto asignado. Este tipo de salida de los estereotipos ayuda a crear giros argumentales que influyen en que el receptor conserve el interés que podría llegar a tener hacia el personaje.

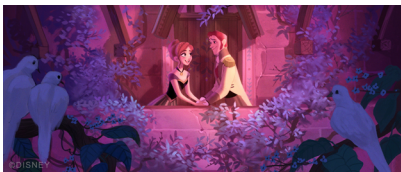


Fig.4. *Tower*, desarrollo visual de *Frozen*.

Todo esto hace que el hecho de poder llevar a cabo tanto mediante la imaginación, sea tan increíble y fascinante de ver. Así lo describe Walt Disney, "It's always a challenge bringing a great story classic to the screen. Giving visual form to the characters and places that have only existed in the imagination. But it's the kind of challenge we enjoy."⁴ La libertad de posibilidades que se tiene a la hora de crear diseños es inmensa, por eso resulta tan apasionante no solo el hecho de crear tus propios personajes, sino de descubrir nuevos diseños de otros artistas, y observar cómo han dibujado, y cómo han desarrollado sus ideas hasta crear un diseño suyo.



Fig.5. *Aloy*, de *Horizon Zero Dawn*.

Para profundizar más en el diseño de personajes, los artistas suelen recurrir al *concept art*⁵ o desarrollo visual, antes de empezar las artes finales y elegir un producto definitivo. Esto es un tipo de trabajo que no suele ver la luz, ya que se utiliza durante la fase de preproducción de un proyecto, y sirve para generar ideas de manera visual, para que luego sea transferido al equipo que se encarga de la producción definitiva.



Fig.6. *Witichy*, Gabriel Gómez.

3. KURTTI, J. *The art of Tangled* (2010).

4. DISNEY, W. *The art of Tangled* (2010).

5. *Concept art*. Ilustraciones que ayudan a transmitir ideas claras de manera visual



Fig.7. *Heart of the Wild*, Mike McClain.



Fig.8. *Zootopia*, Sihyoon Kim.



Fig.9. *Steven Universe: Art & Origins*.

Este tipo de dibujos suelen ser rápidos, transmiten con claridad los conceptos ideados, y no suelen ser el producto final, a pesar de que la gama de acabado es bastante amplia, pueden variar desde unos trazos rápidos a lápiz, a pinturas digitales con color y luz que explican perfectamente el ambiente de la escena. La idea principal es que se desarrollen y se definan cuantas más ideas se puedan y se experimente al máximo con los posibles diseños en un periodo corto de tiempo. El concept art que se realiza puede utilizar medios de representación tradicional, medios digitales y también una mezcla entre los dos, pues cada vez más artistas utilizan el 2D además del 3D para profundizar en la búsqueda y crear mejores conceptos. Los profesionales que se dedican a este campo, suelen ser los primeros en desarrollar visualmente la idea del proyecto, y tienen un cargo muy importante ya que de ellos depende que el equipo de producción conozcan los conceptos a representar posteriormente a mayor escala. Gracias a este método, las producciones ahorran dinero y tiempo; los que se encargan del siguiente trabajo, tienen claro exactamente lo que tienen que hacer y cómo debería verse.

A pesar de mencionar anteriormente el hecho de que estos trabajos no suelen ser sacados para el público general, cada vez hay más interés por los espectadores ver este tipo de arte, ya sea por otros profesionales y artistas interesados en el desarrollo visual, o simplemente por aficionados que disfrutan viendo cómo fue creado y qué rutas podrían haber tomado sobre su película, videojuego, animación o cómic favorito, e incluso de artistas con sus obras personales. Estos dibujos se recopilan en artbooks, donde se puede compartir información y conocimiento del proceso de preproducción, con dibujos exclusivos que ilustran todo el proceso creativo llevado a cabo, antes de dar con los diseños finales. Hoy en día, si la producción tiene éxito, lo más probable es que tenga su propio artbook recopilatorio. John Lasseter recalca la importancia de estos libros

The Art of book is important because it is the only chance people outside of the studio get to see all the stunning designs and captivating sketches that go into developing a film's look but are never seen in the film. The artists on *Tangled* have created a world that builds on Disney's classic films but transports us to a land that is completely new.⁷

Y para finalizar, comentar que en cuanto a las ilustraciones finales, estas son el producto de la previa búsqueda de concept art; pueden estar hechas mediante medios tradicionales, y cada vez más con medios digitales, por ser una herramienta accesible y por la disminución en material que requiere, que suelen ser tabletas utilizando un PC de por medio o tabletas como dispositivos únicos.

7. KURTTI, J. *The art of Tangled* (2010).

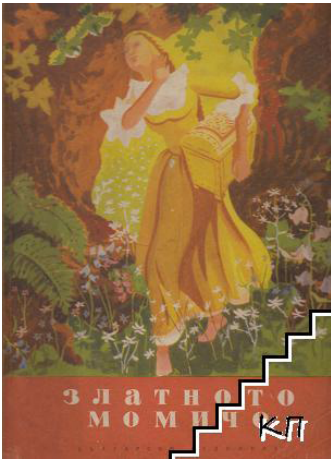


Fig.10. La chica de Oro.



Fig.11. Cuentos tradicionales búlgaros.

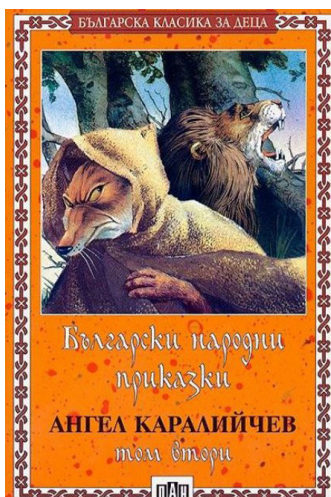


Fig.12. Cuentos tradicionales búlgaros.

3.2 CUENTOS Y TRADICIONES BÚLGARAS

Los cuentos son un tipo de narración, contadas oralmente o bien escritas, y pueden ser pasadas de generación en generación. Están en prosa y son bastante breves, con una trama sencilla que las hace fáciles de leer. Su objetivo principal es entretener a un público. Pueden ser relatos ficticios, o también pueden ser reales o basados en la realidad. Tienen un principio y un final, generalmente separados en una introducción, nudo y desenlace, en la mayoría de sus casos siendo emotivo e inesperado.

La trama gira en torno a una serie de personajes y sus hazañas, centrado sobre todo en la presencia de uno principal, evitando tramas múltiples, debido a su brevedad y sencillez. Los protagonistas se encuentran con un obstáculo, que tienen que superar de alguna manera, solos o bien con la ayuda de otros personajes. Sus acciones siempre desencadenan consecuencias, a medida que van avanzando en la historia.

En la literatura de los cuentos búlgaros, se pueden distinguir de tres tipos: cotidianos, de fantasía y de animales.

Según los autores, los cuentos pueden ser anónimos, como en el caso de los cuentos cotidianos, que suelen ser transmitidos de boca en boca, y por ello existen diferentes versiones, muchas veces utilizando dialectos y palabras antiguas. También pueden ser escritos por autores, narraciones originales que no cambian su significado, o de autores autorizados, que rehacen los cuentos anónimos y los adaptan a la época, añaden más información sobre el cuento, cambian palabras antiguas y lo hacen generalmente más accesible para los niños.

En las historias con animales, a estos se les asocian comportamientos humanos, y cada especie tiene unas características presentes en todos los cuentos del tipo. Por ejemplo, en el caso de que el animal protagonista sea un zorro, este suele mentir y manipular a los demás personajes para salirse con la suya, además de que acostumbra a ser un ladrón. En cambio, en los cuentos fantásticos, a diferencia de los otros dos tipos, se le añade ficción, magia y hechizos, brujas, dragones, etc. En general cuentan hazañas épicas, como luchar contra monstruos, o intentar anular un hechizo maligno de alguna bruja. El estatus social es muy característico en este tipo de relatos, pues se habla de príncipes y princesas, reinas y reyes, además de campesinos pobres. Es muy común que este último grupo pase a ser de la realeza, o al menos mucho más adinerado mediante los gestos heroicos que desempeña durante la narración.

En cambio, en los cuentos cotidianos tradicionales, los personajes son anónimos, no se mencionan nombres ni se describen físicamente, incluso apenas



Fig.13. Cuentos tradicionales búlgaros.



Fig.14. Hitar Petar.



Fig.15. Hitar Petar, de Sava Popov.

se menciona su estado de ánimo en cuanto a las situaciones, solo en muy pocos casos se hace hincapié de lo que podría estar sintiendo el personaje, en los momentos más importantes para la narración. Al no añadir características físicas o psicológicas, están descritos como su rol en la familia o sociedad, siendo en la mayoría de los casos estereotipos, como puede ser una madrastra, la hija, el padre, el clérigo, el campesino, etc. No tienen menciones de localización, ni época exacta, por lo que trascienden espacio y tiempo, de esta manera tienen la capacidad de mantenerse vivos, y así seguir siendo entretenidos para las nuevas generaciones y relevantes en cuanto a su significado.

No tratan sobre la realeza, ni narran sobre batallas épicas y dragones, sino que se concentran más en las vivencias de la gente cotidiana del campo, la que simplemente intenta sobrevivir, y que le ocurren hechos realistas, personas corrientes de la realidad que rodearía al autor en su época.

Debido a la cercanía de los posibles hechos del cuento con el lector, siempre tienen alguna moraleja incorporada. En todas las narraciones hay uno o varios conflictos por resolver; el objetivo es mostrar las relaciones entre la gente, como afrontan y reaccionan ante estos problemas, y como unas personas pueden estar en desacuerdo con otras. Se ponen en cuestión los lazos familiares, si son buenos, malos, honestos, deshonestos, mentirosos... El autor quiere hacer ver al lector las malas decisiones que uno puede tomar, para que así este entienda la lección del cuento y sea mejor persona, aunque es él quien decide qué llevarse de la lectura y reflexionar sobre su propia situación, cuestionándose sus actos.

Para reflejar la bondad en el protagonista, el autor utiliza palabras positivas y bonitas. En cambio, al referirse al personaje con malas intenciones, resalta su estupidez, su pereza y su audacia, hace ver al lector que todo lo que hace, se debe por estos atributos psicológicos. Por ello se encuentra la sátira en estas historias, pues la persona perezosa y estúpida siempre se encuentra en situaciones cómicas, que ella misma provoca. Se considera que estos cuentos son espirituales, las acciones de los personajes siempre reflejan el alma, y una de las grandes temáticas en ellos es que "lo bueno siempre gana a lo malo". Otras características de este tipo de cuentos es que no tienen ningún tipo de fantasía, a no ser que algún personaje mágico ayude en la trama, aunque no es común entre estas narraciones.

Un ejemplo de personaje popular es Hitar Petar, un hombre astuto y bondadoso hacia los necesitados, siendo él mismo un campesino. En las narraciones en las que aparece, siempre se defiende y enfrenta contra los que tienen poder y dinero como clérigos, ricos y propietarios de tierras.

Otro de los elementos de la tradición búlgara añadidos al proyecto, son los



Fig.16. Babugeri, trajes de kukeri.



Fig.17. Kuker.



Fig.18. Kukeri desfilando.



Fig.19. Trajes tradicionales según las regiones.

“кукери” (kukeri). Es uno de los carnavales más antiguos de Europa del este, que se remonta a los tiempos de los griegos y los tracios, y se extendió al resto del continente con diferentes versiones. En este carnaval, los hombres se disfrazan de monstruos, con máscaras y pieles, fabricadas por ellos mismos mediante madera, pieles de animales y cuernos, y con unas campanas enormes y de mucho peso que utilizan para hacer ruido bailando, con el objetivo de espantar a los espíritus malignos durante el resto del año.

El festival también es una celebración que desea fertilidad, para las personas, los animales y la agricultura, además de que los kukeri desfilan y pasan por todas las casas, para propagar salud y suerte a todo el pueblo.

Se celebra después de año nuevo, durante enero, cuando los días son más cortos y las noches más largas, para llamar la primavera y alejar el invierno. Tradicionalmente, la participación en el carnaval tenía límites de edad, además de que solo desfilaban hombres, pero hoy en día puede participar cualquiera, por lo que hay muchas mujeres y niños en los festivales.

Uno de los más populares se encuentra en Pernik, a 30 km de la capital de Bulgaria, Sofía, mientras que todo el carnaval en general es considerado como una tradición parte del Patrimonio Cultural inmaterial protegida por UNESCO.⁸

Por último, se quiso dar representación a los trajes típicos de Bulgaria, llamados “носия” (nosiya), son la ropa oficial tradicional del país. Su diseño se remonta a siglos atrás, aunque comparte similitudes con otros países, una de sus diferencias son los cinturones con los que visten las mujeres, llamados “пафти” (pafiti). Pertenecen al traje femenino, son de metal y de forma circular, y tienen como función proteger los ovarios.

Los trajes en sí, con todas sus decoraciones y bordados, pueden llegar a pesar más de 20 kg. La densidad de ornamentos significaba que el estatus de la mujer que lo llevaba era más elevado y tenía más dinero. Varían según la región etnográfica, pero algo que tienen en común son los colores; predomina el rojo, además del negro, blanco y verde.

En las mujeres, la vestimenta consiste en un delantal, un vestido sin mangas, una camisa, un cinturón y calcetines y zapatos. Los bordados se concentran sobre todo en la zona del escote, las mangas y al borde de la falda, y siguen una forma circular. En algunos casos, también se utiliza el pañuelo para cubrir la cabeza, lo utilizaban las mujeres casadas, pero se utiliza cada vez menos.

8. MONTIGLIO, D. *La Tradición Kukeri y cómo mantener a la ciudad a salvo de los espíritus malignos* (2019).



Fig.20. Mujer con traje tradicional.



Fig.21. Pareja con trajes típicos.

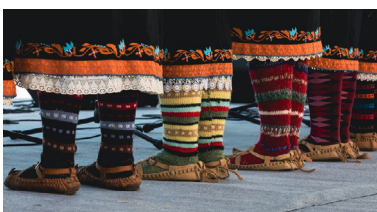


Fig.22. Цървули (tsarvuli), mocasines de piel.

Según Eli Gutseva, etnóloga búlgara:

Hasta la Liberación, la mujer búlgara mantuvo su traje tradicional principalmente en los pueblos. Estaba compuesto por una blusa y una prenda abierta por delante llamada “sayá”, o un “sukman” de cuerpo entero (un tipo de vestido sin mangas). La blusa estaba ricamente bordada, y el pañuelo era un elemento importante en el traje de las mujeres casadas. El traje incluía también accesorios: calcetines, delantal, faja, cinturón y los ornamentos correspondientes que lucía la mujer, dependiendo de su situación social y familiar, si estaba casada o no.⁹

Otro elemento implementado en muchos de los trajes, son las monedas como adornos, colocadas sobre todo colgando de los pañuelos, o en collares y pendientes. Producen un agradable sonido cuando se mueven y se cree que utilizarlas espanta las miradas con mala intención.

En cuanto a los hombres, estos visten con una camisa, pantalones y chaleco, y cinturones ricamente bordados. Es común que estén vestidos completamente de colores oscuros, o bien colores claros, en excepción a la camisa que siempre suele ser blanca.

Para los zapatos, todos utilizan un tipo de zapato muy similar a los mocasines, llamado “цървули” (tsarvuli), hechos de piel y elaborados a mano, con la punta del zapato puntiaguda y elevada hacia arriba.

3.3 EL CUENTO DE ZLATA

El cuento de Zlata, llamado originalmente “La chica de oro”, es un relato popular de Bulgaria. Siendo uno de los más conocidos del país, se encuentra publicado en numerosos libros de cuentos, y a día de hoy se sigue contando en escuelas y entornos familiares, conservando su relevancia. Es un cuento anónimo, pero fue recontado y adaptado para su publicación por Angel Karaliychev en 1953. Nacido el 21 de Agosto de 1902 en Strazhitsa en Bulgaria, fue un autor de cuentos infantiles, muchos de ellos propios y otros anónimos transcritos. Estaba inspirado en el campo y en su abuela, que le contaba relatos tradicionales.

Este cuento, trata sobre una chica amable y bondadosa, y su hermanastra, perezosa e incompetente, y de cómo acaban las dos según las acciones que desempeñan durante toda la narración. Ninguno de los personajes están nombrados, por esta razón, se eligieron los nombres por interpretación propia, ideando que tengan relación con la narración y sean típicamente de

9. SEMKOVSKA, D. *El traje tradicional de la mujer búlgara y la influencia de la moda europea* (2018).

Bulgaria. Tampoco se describen características físicas, a no ser que sean sumamente relevante para la historia. De esta manera, este cuento además de otros existentes del mismo tipo, se mantienen vivos; si no presentan ni localización ni tiempo, se pueden seguir contando durante muchos años a las siguientes generaciones, y adaptándose a la época correspondiente. La chica de oro es uno de los más populares sobre todo por la moraleja que comparte, de que lo bueno siempre gana a lo malo, pues te enseña a que ser tan bondadoso con todo el mundo es digno de recompensa, y que ser vago merece un castigo.

La protagonista de la historia, que se decidió llamarla “Zlata”, debido a que en búlgaro significa “de oro”, es simpática con todo el mundo y siempre intenta ayudar con cualquier cosa, incluso aunque no sea tratada con la misma amabilidad de vuelta. Su padre, nombrado Kiril, pierde a su mujer debido a una enfermedad incurable, y pasados unos años decide casarse de nuevo. Su nueva esposa, Victoria, es estirada, celosa e irascible. No desea que su hija Violeta ayude con las tareas de casa, y se limita a reñir a su hijastra y hacer que ésta sufra.

Entre ella y su padre existe un gran nivel de aprecio, por lo que la malvada madrastra empieza a tener envidia de Zlata. Así comienza un tiempo de malestar entre la familia, con numerosas peleas constantes, sobre todo por parte de Victoria. Una noche su madrastra dijo:

“No quiero a tu hija en casa. ¡Que se vaya de aquí! Si no, ¡me iré yo!”

A pesar del amor que le tiene Kiril a su hija, un día simplemente no aguantó más y su corazón se endureció con respecto a Zlata. Le hacía más caso a su mujer, que a su propia sangre. Así, Victoria consiguió convencer a su marido de que la abandonase en el bosque. La mujer horneó un pan venenoso con la ayuda de cenizas de la hoguera.

Su padre la lleva a lo alto de una montaña, e hizo rodar el pan cuesta abajo con la promesa de que comerían juntos cuando lo cogiera y volviera con él. Pero Zlata se perdió en el bosque de debajo de la cima, y no supo cómo regresar. Logró encontrar una cabaña, desde de donde la llamaba una anciana misteriosa. Esta la acogió en su casa, le dio de comer y le acomodó una cama para la noche. A la mañana siguiente, Zlata ya se había levantado mucho antes que la mujer de la cabaña, y ya había limpiado, ordenado y fregado. La dueña al despertarse, tuvo que ir a hacer recados, y le dejó a la chica la tarea de alimentar a sus bichos, que consistían en serpientes, lagartos, ratas e insectos.

De nuevo, la joven demostró ser de gran confianza; pues les hizo comida a

todos los bichos, y hasta los adornó con collares de cuentas. Impresionada por sus actos, la anciana decide llevarla a un río mágico cerca de la cabaña. Este río fluye de distintos colores durante la tarde, por lo que se sentaron al borde y le dijo a Zlata: –“Me voy a echar una siesta, si ves que el agua del río fluye roja, no me despiertes. Si la ves cambiar a azul, tampoco me despiertes. Pero tan pronto como el agua sea amarilla, ¡me despiertas de inmediato!”

Nada más el río pasó ser como si fluyera oro líquido, la chica enseguida la despertó, y la anciana la cogió de los pelos y la sumergió en el agua, gritándole que cogiese todo lo que pudiese sacar del agua. Esta salió sosteniendo un cofre de madera, y la anciana satisfecha con su hazaña, la llevo al final del boque y le indicó el camino a casa.



Fig.23. La chica de oro.

Al volver Zlata, la primera reacción de su familia fue de sorpresa, pues ésta volvió luciendo como si se hubiese bañado en oro, y con un cofre lleno de monedas. Al ver semejante cosa, su madrastra enfureció mientras que su padre se limitaba a mirarla aliviado de que el malvado plan no funcionase.

Rápidamente corrió el rumor de que había una chica tan bella, que brillaba como el oro, y cada vez que Victoria oía tales habladurías, se ponía aún más furiosa y llena de envidia. De nuevo, esta vez con su hija, hizo que su marido la llevase al mismo lugar e hiciese todo exactamente igual, con la diferencia de que esta vez el pan que rodó montaña abajo estaba hecho con la mejor harina posible, además de delicioso.

Violeta, también se encuentra con la anciana del bosque. Y al igual que Zlata, la acoge para la noche. Pero a diferencia de esta, a la mañana siguiente no hizo ninguna tarea, y cuando la mujer salió de nuevo, también le dijo que alimentara a sus bichos, pero esta vez en vez de comer bien y ser cuidados, la hermanastra les dio la comida quemando, resultando que las mascotas se hieran las lenguas.

Esa misma tarde la llevo al río, pero le dijo: –“Me voy a echar una siesta. Y tú, si ves que el río se pone rojo, no me despiertes. Si lo ves ponerse verde, ¡no me despiertes! Tampoco me despiertes cuando lo veas azul. Cuando se ponga amarillo, tampoco, pero si lo ves negro, ¡despiértame rápido!

Pero cuando el agua se puso amarilla, a Violeta le gustó el color del agua y metió su dedo meñique. Nada más se puso negra, llamó a la abuela y la cogió del cabello y sumergió en el río oscuro.

Después de indicarle el camino hacia su casa, llegó y tocó la puerta. Su madre está vez estaba sorprendida, asustada, y enfadada a la vez. Su hija estaba cubierta de color negro, y el cofre que llevaba estaba lleno de bichos y ser-

pientes.

Al enterarse de esta joven, Vasil, el príncipe del reino intenta encontrarla para casarse con ella por ser la más bella del lugar, pero al llegar a la casa, Victoria esconde a su hijastra, y tapa a su hija con velos a excepción de su dedo meñique, para intentar engañar a todo el mundo para que pienses que de verdad es Zlata. Al final se enteran de la estafa, y Vasil acaba casándose con la verdadera chica de oro.

4. REFERENTES

Se expondrán y analizarán los referentes que han ayudado en la completación del proyecto, además de su influencia en la obra personal.

4.1 EDOUARD CAPLAIN

Edouard Caplain es un artista de desarrollo visual y concept art francés, que trabaja en la empresa de desarrollo de videojuegos DONTNOD, situada en París, Francia, como director de arte. En el pasado trabajó en el videojuego de horror de supervivencia *Alien: Isolation*, y más tarde al unirse a su empresa actual, realizó de los trabajos más importantes de su carrera, la serie de videojuegos de aventura gráfica *Life is Strange 1 y 2*.

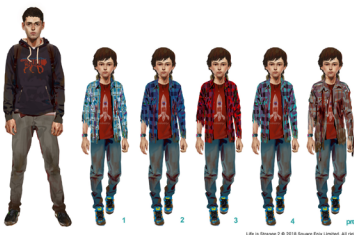


Fig.24. Sean and Daniel, de Life is Strange 2.



Fig.25. Fire camp, de Life is Strange 2.



Fig.26. Diaz house living room, de Life is Strange 2.

La gran mayoría de su obra consiste en ilustraciones digitales en las que plasma un realismo mundano; personas normales y corrientes y sitios cotidianos, aunque a veces añade leves toques de surrealismo, ya sea por gusto propio o por la estética de los videojuegos en los que trabaja. Destaca por su utilización de colores realista; crea imágenes digitales con luces que podría ver cualquier persona real, y en algunas ocasiones dándole toques de colores más vivos. La manera en la que pinta mediante estas pinceladas digitales es fascinante, utiliza brochas de gran tamaño para construir lo que desea dejando un resultado de un ambiente muy resumido, como una pincelada constructiva digital, dándole énfasis a los elementos más importantes de la composición de esta manera, concentrándose más en la luz y la utilización de brochas con textura.

Ese uso del color y pintura tan esquematizado es lo que más ha inspirado la obra de este proyecto, la simplificación de las pinceladas que emplea para construir formas en sus ilustraciones, pero que a la vez logra un realismo estilizado de gran atractivo. Toda su carrera ha influido inmensamente en no solo la práctica artística del proyecto, sino también a nivel personal y en la creación de arte en general, pues es un gran referente en cuanto a pintura digital, todas sus ilustraciones recuerdan a fotografías; los personajes están



Fig.27. Early sketches of Aang, de *Avatar: La Leyenda de Aang*.

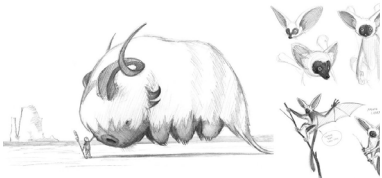


Fig.28. Early sketches of Appa, de *Avatar: La Leyenda de Aang*.



Fig.29. Korra, de *La Leyenda de Korra*.



Fig.30. Moana y Tala, de *Moana*.

realizando alguna acción o se encuentran en movimiento y transmiten emoción. Siempre los sitúa en un entorno, y tiene una increíble habilidad para pintar interiores.

4.2 BRYAN KONIETZKO

Bryan Konietzko es un artista estadounidense nacido en Los Ángeles, EEUU el 1 de junio de 1975. Trabaja como director de animación y arte, productor y guionista. Se formó en la Escuela de Diseño de Rhode Island, una de las primeras escuelas en cuanto a arte y diseño, además de las más importantes de Estados Unidos. Durante su carrera, ha trabajado sobre el diseño en la serie de animación adulta *Padre de Familia*, además de ser co-director de arte en *Mission Hill* y *King of the Hill*. Del año 2001 al 2014, realizó su trabajo más destacable para el canal infantil *Nickelodeon*, como co-creador y director ejecutivo de *Avatar: la leyenda de Aang* y *La Leyenda de Korra*, además de participar en los numerosos cómics relacionados con las series, los más destacados siendo *The Promise* y *Turf Wars*.

Su obra consiste en personajes cartoon de tintas planas, de proporciones y colores realistas, representados en acción, con poses que transmiten un dinámico movimiento, e influenciadas por diferentes estilos de artes marciales chinas, ya que toma inspiración de diversas culturas del este asiático. Sus dos series de animación han tenido un gran impacto cultural en la industria actual, desde su arte hasta su excelente desarrollo narrativo, y han sido aclamadas por numerosos críticos.

Es excepcional el trabajo de este artista; todo este universo de Avatar que ha creado junto a DiMartino, ha sido una gran fuente de inspiración a nivel personal; no solo ha impulsado el deseo de realizarse en el arte y tomarlo como una carrera, sino que más específicamente también ha contribuido en el deseo de crear personajes propios, principalmente por sus increíbles diseños y material visual de su obra, además de toda la profundización en cuanto al desarrollo de cada personaje y la estética empleada a lo largo de toda la saga.

4.3 JIN KIM

Jin Kim es un artista surcoreano, que ha trabajado como animador y actualmente es diseñador de personajes. Durante sus años de carrera ha realizado trabajos excepcionales en *Walt Disney Studios*; fue el primer animador coreano contratado de la empresa, y ha participado en grandes éxitos de la empresa entre los años 1995 y 2016 como *Aladdin*, *Hércules*, *Enredados*, *Frozen*, *Big Hero 6* y *Frozen II*, además de haber trabajado en la nueva película de animación de *Netflix*, *Over the moon* (2020). A pesar de sufrir daltonismo, eso no le ha parado en su deseo de convertirse en un gran artista, pues solo con



Fig.31. Anna, de *Frozen II*.



Fig.32. Anna, de *Frozen*.



Fig.33. Rapunzel, de *Enredados*.



Fig.34. Geralt of Rivia, de *The Witcher*.

papel y lápiz ya es suficiente para crear personajes, y darles vida y emoción.

Sus dibujos están llenos de energía, mete mucha acción en su representación y transmite muy bien el movimiento, hasta el punto de que parecen vivos y animados. Es de las cosas que más gustan de este artista; su excepcional talento para desarrollar y diseñar un personaje, la manera en la que consigue transmitir tanta vida y expresividad mediante esa gestualidad que emplea a la hora de dibujar, que a pesar de su falta de color en ellos, son extremadamente expresivos y atractivos, haciendo que su trabajo realizado en el campo de diseños de personajes sea tan aclamado y reconocido.

4.4 CLAIRE KEANE

Claire Keane es una ilustradora y artista de desarrollo visual estadounidense, nacida el 1 de Marzo de 1979, que se formó en la Escuela Superior de Diseño Gráfico en París, antes de mudarse a Los Ángeles y empezar a trabajar para *Walt Disney Studios*, donde ha formado parte de proyectos tan importantes del estudio como la película de *Enchanted*, y las películas de animación de *Tangled*, *Frozen I y II* y *Wreck-It Ralph*. También ha ilustrado varios libros infantiles propios, el más conocido siendo *Once Upon a Cloud* (2015).

Durante toda su carrera, se puede observar su gran inclinación hacia la ilustración infantil, pues sus dibujos suelen ser animados, alegres, y enfocados a una audiencia de niños pequeños. Lo que más llama la atención de su obra es lo detallada que puede llegar a ser, suele dibujar personajes, muchas veces en un entorno elaborado, utilizando el delineado en elementos que quiera destacar. Este sello propio que tiene se nota sobre todo en sus dibujos para el desarrollo visual de la película animada *Tangled*. A parte de ilustraciones para publicaciones y producciones, realiza muchos dibujos del natural que comparte a menudo en sus redes sociales. En toda su obra en general, destaca su utilización del color, que suelen ser tonos bastante claros, a excepción del delineado que suele ser bastante más oscuro.

4.5 THE WITCHER

The Witcher 3: Wild Hunt es un videojuego para PC desarrollado por *CD Projekt RED STUDIO*, lanzado en mayo de 2015, le preceden dos videojuegos más de la misma historia, todos basados en la saga literaria del autor polaco Andrzej Sapkowski. Trata sobre la historia de Geralt de Rivia, un brujo cazador de monstruos, que lucha mediante espadas y magia.

Este videojuego trata de un mundo medieval, con una variedad de vestuario para los personajes de todas las clases sociales, y con una estética muy característica, con tonos naturales, rondando sobre todo por los marrones. Es des-



Fig.35. Yennefer of Vengerberg, de *The Witcher*.

tacable por su excepcional historia, además del desarrollo de los personajes no solo de manera visual, sino de manera psicológica.

Comparte algunas similitudes con los propios personajes del proyecto, principalmente por el vestuario. A pesar de la incierta época del cuento, perfectamente podría ser compatible con la del videojuego, además de la estética en tonos marrones y colores oscuros.

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

A continuación se contará el proceso de toda la parte práctica del proyecto de diseño de personajes.

5.1 ZLATA Y LA ILUSTRACIÓN EN LA OBRA PERSONAL

El cuento de La chica de oro fue elegido por ser uno de los más populares en Bulgaria. A día de hoy, se sigue contando en escuelas, entre familias y es añadido a libros de cuentos para niños pequeños. Personalmente, es un cuento del cual se tenía conocimiento desde una temprana edad, por lo que siempre se le ha tenido aprecio. Se ha elegido el pensar en el diseño de personajes para este cuento por la estrecha relación que se ha tenido desde niñez con el relato, ya que fue contado por familiares y estaba presente en libros de compilaciones de cuentos populares.

Otra de las razones de su elección, es la representación de muchos elementos de la cultura y las tradiciones del país. Desde los trajes, hasta el pan que se menciona en la historia, a la hora de leer el cuento, todo el ambiente es muy reconocible para cualquiera que conozca el país, y fácil de imaginar su aspecto.

Fue muy importante implementar todos estos aspectos al diseño de los seis personajes que aparecen en el cuento, y en su desarrollo se muestran todas estas cuestiones de la cultura. Además de ello, se ha podido añadir una variedad en cuanto a diseños de los personajes, como por ejemplo el hecho de dibujar a una abuela por primera vez, y probar diferentes fisionomías de la anatomía humana.

Una de las partes fundamentales en el desarrollo visual, fue implementar los trajes nacionales del país, desde sus bordados a sus colores, siempre han despertado un gran interés a nivel personal, y no solo Bulgaria, sino de todos los países del mundo.

Este proyecto influye en gran parte a la obra personal y ha servido como

motivación, por el simple hecho de cumplir un deseo de representar la cultura del país, que durante tanto tiempo ha sido una meta personal. Toda la búsqueda de imágenes y recopilación de información ha ayudado en aprender más sobre algunas tradiciones, desde su historia a su aspecto, hasta a su preparación, y en el descubrimiento de otras desconocidas. Cabe añadir que, gracias a este proyecto de diseño de personajes, se podrá tomar como inspiración para futuros trabajos personales, por el hecho de que si ya se tenía como un deseo llevarlo a cabo, ahora se ha impulsado aún más el querer representar tradiciones búlgaras y seguir incorporándolas en la obra que se vaya a realizar más adelante en la carrera como artista.

El cuento de Zlata no solo refleja las habilidades adquiridas durante el grado, sino que también ha ayudado en su mejora, sobre todo en los trazos a la hora de dibujar, y también la exploración y experimentación en el ámbito digital. La pintura y dibujo digitales han sido tan importantes para el proyecto, y han intervenido en el progreso en este tipo de técnica, especialmente en las artes finales, que es donde más se ha practicado el acabado de una ilustración final digitalmente.

5.2 DISEÑO DE VICTORIA

Victoria fue el primer personaje en diseñarse. También fue el más importante, ya que según el estilo en el que se mostraría vendrían precedidos el resto de los dibujos. En los siguientes capítulos, se habla de cómo es ella psicológicamente y que interpretaciones se han sacado según su papel en el cuento. Después se hablará sobre todo el proceso de desarrollo visual llevado a cabo hasta dar con su diseño, y de cómo se ve el resultado final y cómo se ha representado en su ilustración.

5.2.1. Descripción del personaje

Para el personaje de la madrastra, se pensó en llamarla Victoria, por ser un nombre búlgaro apropiado para su personalidad y diseño. Zlata es su hijastra, y ésta la irrita solo por el hecho de ser buena, y se comporta horriblemente con ella, hasta el punto de que intenta hacerle la vida imposible. A raíz de ella, también discute con su marido Kiril; le tiene mucho aprecio pero no soporta que este tan unido a su hija. La persona a la que más quiere es a su hija biológica Violeta. Tienen una conexión profunda, y no le da importancia a sus acciones y cómo se comporta, pues para Victoria ella siempre es digna de orgullo y cumplidos.

Ella ayuda a Violeta a cuidarse de sí misma, a peinarse bien, a vestir adecuadamente y a conservar su belleza, pero nunca le llegó a enseñar a realizar ninguna tarea de casa; a Victoria no le gusta que su hija tenga que estar trabajando, ya que cree que se merece estar haciendo algo mejor y más digno,



Fig.36. Primer boceto de Victoria.



Fig.37. Boceto de Victoria.

en su opinión, y por eso es un desastre ayudando a los demás, limpiando y cocinando. Zlata es lo opuesto a su hermanastra, es todo lo bueno que Violeta no llega a ser, y su madre la odia por ello. No soporta que a pesar de que no realice cosas dignas para ella, todo el mundo este encantada con ella por su bondad y encanto, y es sobre la que más atención ponen, en vez de a su propia hija.

En consecuencia, a lo largo del cuento intenta deshacerse de Zlata en varias ocasiones, e incluso influye en Kiril. Para ello, idea un plan en el que le hornea un pan a su hijastra, sucio y lleno de cenizas, y hace que su marido la lleve a la montaña y hago rodar el pan cuesta abajo, y en otra ocasión, la intenta esconder en casa, ya después de quedarse bañada de oro, para que no la encuentren. Debido a sus actos, la historia no acaba nada bien para Victoria y Violeta; la madrastra acaba siendo descubierta por la estafa, Y Violera en vez de volver dorada al igual que su hermanastra, se queda negra como la ceniza para el resto de su vida.

Después del análisis del personaje del cuento, se hizo una lista de varias emociones que se asociaban a ella. Los sentimientos que se le asignaron recaen en gran mayoría, en el grupo de las emociones negativas, para representarla en una luz no positiva. Se eligió el aburrimiento, la amargura, el asco, la envidia, la ira y la crueldad. Se deseaba que refleje maldad constantemente, incluso en las expresiones positivas, su rostro sigue teniendo un leve ceño fruncido. En este grupo se le asignaron confianza, satisfacción, apreciación y amor. Este último es el único sentimiento en el que no expresa ningún tipo de maldad. Por último, en cuanto a las neutras, se eligió la sorpresa.

5.2.2. Desarrollo gráfico

Para comenzar el desarrollo visual de Victoria, primero se recopilaron imágenes que tuvieran conexión con la idea que se tenía sobre el aspecto de Victoria tras leer el cuento, para así elaborar un moodboard que se tuviera como referencia visual, suficientemente aclaratorio para poder observarlo e inspirarse para empezar con los bocetos. En él, se quisieron añadir fotos de personas con diferentes estructuras faciales, pero que tuvieran alguna similitud entre ellas. El diseño de Victoria se imaginó de dos maneras; una con cara ancha pero pómulos altos, y otra con cara alargada y facciones definidas. Además de mujeres reales, se añadieron fotos de personajes malvados en 2D, que ayudaran a concretar la idea de su diseño y sirvieran como referencia de cómo podría ser el resultado final. En todas las imágenes predominan los rojos y marrones oscuros, que son los que mejor definen a la madrastra.



Fig.38. Aspecto de Victoria.

Partiendo de estas imágenes, se inició el proceso práctico de este trabajo, utilizando hojas de papel y lápices para los bocetos, y de este modo empezó la búsqueda de su diseño final. Ya que era el primer personaje en dibujarse, los

diseños iniciales eran muy dispares, y debido a la presión por elegir uno en concreto, que este sería el que definiría el resto de los protagonistas del proyecto, fue muy difícil definir su aspecto, y tomó muchas pruebas y bocetos encontrar el que fuese final. Por esta razón, Victoria es la que más bocetos tiene para la exploración de su apariencia, y sobre todo a lápiz, debido que al empezar se exploró más el diseño en papel, para luego pasar el definitivo en digital, metodología que cambió para los siguientes personajes, por el hecho de que no era igual de productivo y tomaba más tiempo. Se consideró un estilo más de dibujo animado, y muy estilizado, pero no convencía ninguno de ellos. En este momento, debido a las influencias del videojuego de *The Witcher 3: Wild Hunt*¹⁰, donde los personajes están hechos de manera más realista, con cuerpos y caras proporcionales que se acercasen más a un humano de verdad, se tomó la decisión de representar a los protagonistas propios de la misma manera. A pesar de esta elección, se dejaron algunas facciones más exageradas, como en el caso de Victoria, que tiene el tamaño de los ojos agrandado y el cuello más largo de lo que sería normal.



Fig.39. Sombras de Victoria.

El resultado final es una mujer de unos 40 años, con alguna arruga en la cara, cejas siempre fruncidas, al igual que los labios, ojos grandes y que expresan maldad. Una cara alargada con pómulos marcados y altos, y un pelo rizado con mucho volumen y muy largo. Alta de estatura y bastante flaca.

Al tener su diseño del aspecto claro, se pasó a realizar el estudio de las sombras del personaje y su muestras de colores. Lo más destacable de esta parte del proyecto, es la caracterización de su pelo grande y largo, y su altura, además de sus piernas largas, cubiertas de una extensa falda que le llega por encima de los tobillos. En cuanto a sus colores, estos están basados en su moodboard; con marrones y rojos oscuros, que concuerdan con el tono general del proyecto. Asimismo, se eligieron tonos morados, para que concordase con su diseño, y el verde oscuro para representar su envidia constante.



Fig.40. Variación de ropa para Victoria.

Después de tener esta parte clara, se siguió adelante con el desarrollo de los atuendos. Las seis versiones se basaron en trajes tradicionales reales, pero se hicieron cambios por interpretación propia, con objetivo estético, que no existen en los trajes reales, como pueden ser las exageraciones en las mangas, el encaje en el primer vestido y la utilización de cinturones de tela en el segundo, cuarto y quinto diseño, que realmente solo es típico en la vestimenta de los hombres. Otro de los elementos que no reflejan la realidad son los tacones altos, pues los zapatos o tenían algo mínimo de altura o eran planos, ya que si se pisaba mucho por el campo, sería muy complicado andar con el tipo de calzado que utiliza Victoria, pero se añadió porque complementan su

10. *The Witcher 3: Wild Hunt*. Videojuego de rol de acción y fantasía desarrollado por CD Projekt RED (2015).

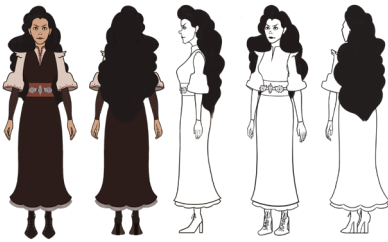


Fig.41. Hoja modelo de Victoria.

personalidad malvada, además de hacerlos muy puntiagudos. La pose utilizada para la primera versión se deseaba que transmitiese autoridad, por eso esta dibujada recta, con las piernas juntas, con la intención de que parezca un icono maligno, con el ceño y la boca fruncidos. Se probó ponerle el pelo largo y suelto, o el pelo recogido, pero se determinó que el primero le quedaba mejor a su diseño general. La segunda versión de los atuendos se decidió hacer más simple en cuanto a adornos y colores, ya que en la primera serie de los tres atuendos, tenían elementos exagerados y coloridos.

El objetivo de la ropa es que represente al máximo su personalidad, por eso en todos los diseños se añadieron faldas largas y rectas que complementan su altura, mangas grandes con adornos, cuellos altos en las camisas y zapatos puntiagudos, todo en colores oscuros. En la vestimenta diseñada, se pueden ver reflejados los motivos ornamentales y bordados, las diferentes prendas y su corte, y la utilización de camisas debajo de vestidos y chalecos, y delantales encima de las faldas.

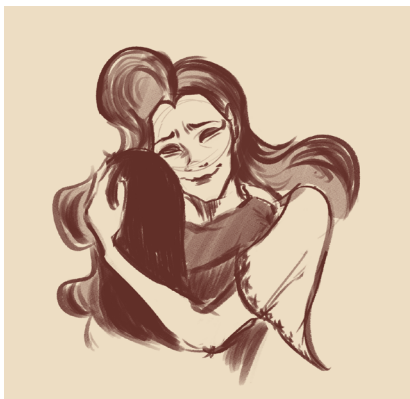


Fig.42. Gesto de amor de Victoria.

Finalmente, se eligió el segundo atuendo para Victoria, que consiste en un vestido largo de color marrón oscuro, con una camisa por debajo, con mangas acampanadas y cuello alto adornado en bordados rojos. Se le dejó el cinturón de tela, y se le añadió otro metálico para seguir más con las piezas de los trajes tradicionales. Se dejaron los zapatos de tacón con la punta puntiaguda, además de las hombreras. Se decidió que era el atuendo que más correspondía a su personalidad y a la historia, y fue el que se utilizó en las artes finales.

Después de tener su visión clara, se dibujó su hoja modelo, que muestra al personaje en una vista frontal, desde atrás, de perfil, de tres cuartos hacia adelante y de tres cuartos hacia atrás. Al tener todo su diseño completo, se siguieron con las expresiones de Victoria. Primero se trabajaron a lápiz, para luego seguirlas digitalmente, y llegar al resultado final en el que consiste su hoja de gestos y emociones.

5.2.3. Resultado final

El resultado final consiste en un personaje llamado Victoria, irascible e intolerante, una típica madrastra malvada de cuento. Es alta y flaca, siempre con el ceño fruncido. Tiene el pelo largo, voluminoso y ondulado de color negro. Su atuendo consiste en un vestido marrón largo, con una camisa con mangas acampanadas y hombreras que sobresalen, con adornos bordados en rojo, y una camisa por debajo también de color marrón. Lleva un cinturón de tela rojo oscuro y un cinturón plateado. Utiliza unas botas de tacón alto, con la punta del zapato afilada.



Fig.43. Gesto de confianza de Victoria.

Al tener claras todas sus características, se empezó a idear su ilustración fi-

nal. Se hicieron algunos bocetos primero, y se pensó representar a Victoria mientras hace el pan de Zlata con las cenizas. Se quería mostrar lo que sería un ambiente típico de cocina en el contexto en el que se encuentran. La madrastra se posiciona en el centro del encuadre, y está amasando sobre una mesa de madera. La luz proviene de unas velas ubicadas delante suya, y de una luminosa chimenea a sus espaldas. Tiene una expresión de satisfacción malvada; pues acaba de convencer a su marido para que abandone a la hijastra que tanto odia en medio del bosque. Tiene el ceño fruncido y una leve sonrisa cruel.

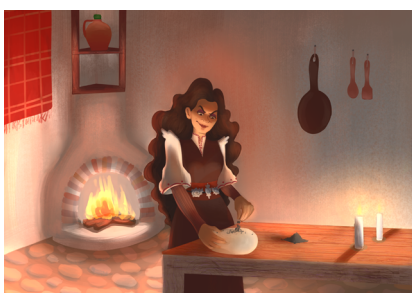


Fig.44. Ilustración final de Victoria.

Para esta composición, fue muy importante poner varios focos de luz, que la consiguieran posicionar en el espacio. El cálido fuego la ilumina por los bordes de su figura, ya que se encuentra detrás de ella, y la luz de las velas, la ilumina desde abajo, dándole un toque siniestro mediante las sombras proyectadas en su cara. La luz es de interior, pero cálida ya que proviene de fuegos.

Para finalizar la ilustración final de Victoria se añadieron texturas, sobre todo a las paredes y a la mesa, para evitar que se quede la pintura plana.

5.3 DISEÑO DE KIRIL

Kiril es el padre de Zlata, y fue el segundo personaje en diseñarse. Siguió el mismo proceso de trabajo que se utilizó para Victoria, pero tomó menos pruebas hasta lograr el aspecto final, por la definición de estilos anterior. En los siguientes capítulos se mostrará todo el trabajo detrás del desarrollo del personaje, y como se ha utilizado su diseño para crear la ilustración final.

5.3.1. Descripción del personaje

El personaje del padre, se nombró Kiril, siendo este un nombre típico de Bulgaria. Perdió a su mujer cuando Zlata era pequeña. Es el nuevo marido de Victoria y el padrastro de Violeta. Este es feliz con su familia, pero consigue ser manipulado por Victoria para que abandone a su hija. Antes de ello, él nunca interfería en el trato de la madrastra, y siempre evitaba mencionar el conflicto familiar. Es muy laborioso, y mantiene a toda su familia. A pesar de hacerle eso a su hija, le tiene mucho aprecio y se enorgullece de lo trabajadora que es y de lo mucho que le ayuda en casa. También ama mucho a su mujer, por eso es tan fácilmente influenciado, y se encuentra tan confundido con sus decisiones.

Por eso, cuando su nueva mujer le pide que lleve a su hija a la montaña y la pierda de vista, éste la complace y cumple con su deseo. Realmente, se arrepiente de ello nada más empieza a volver a casa, e intenta buscarla en el bosque pero no la encuentra, así que cuando Zlata vuelve a casa bañada de

oro, se alegra muchísimo de verla y se reconcilian.

Su carácter se debe a la gran indecisión que le mueve a tomar elecciones erróneas. Intenta hacer feliz a todo el mundo, pero no lo consigue, y su mujer cada vez lo aparta más de su hija, hasta que finalmente consigue separarlos.

Después de examinar sus acciones en el cuento, se realizó una lista con los sentimientos que mejor lo definían. Lo rigen sobre todo sentimientos de duda y vergüenza. Siente amor hacia su hija y a hacia su familia, esperanza y sorpresa. Para los negativos, se asoció con la culpa, que siente por dejar a su hija, inseguridad al ser manipulado por su mujer y miedo y preocupación.

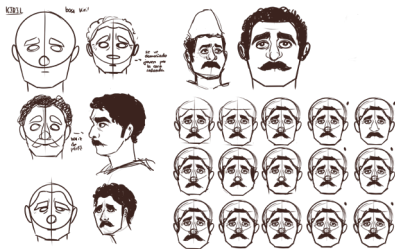


Fig.45. Estudio del aspecto de Kiril.

5.3.2. Desarrollo gráfico

Antes de empezar a dibujar a Kiril, se buscaron imágenes que concuerden con las ideas que surgían para su diseño. En su moodboard, se añadieron fotografías de varios trajes búlgaros, de colores claros y oscuros y cuerpos de diferentes formas. También se buscaron imágenes de personajes 2D con bigotes y estructuras faciales similares a las que se pensaron para él. Al tener todo escogido, se empezaron con los primeros bocetos a lápiz. Se realizó una búsqueda extensa de aspecto facial, hasta pasarlo a digital, donde ya se tenían claras las características de apariencia, como ojos tristes, bigote grande, nariz aguileña y pelo rizado, y solo se hacían leves cambios hasta dar con el diseño preferido. Se siguió con su forma del cuerpo. Fue totalmente inspirada en el moodboard, y después de probar con algunos bocetos a lápiz, se acabó de concretar mediante la tableta gráfica, haciendo pruebas para comprobar que cuerpo concordaba mejor con su cara elegida.



Fig.46. Sombras de Kiril.

Al pintar las sombras del personaje, se comprobó lo reconocible que es por su pelo, torso ancho y zapatos puntiagudos, además de su nariz con el puente prominente, que aparece cuando el personaje se encuentra de perfil. La muestra de colores de Kiril, consiste en tonos azulados y verdosos, por la escena nocturna de su arte final, también se añadieron tonos rojizos que fueron usados para pintar su ropa.



Fig.47. Vestimenta para Kiril.

Teniendo todos estos conceptos claros, se experimentó con los diferentes atuendos. En la primera variación de ropa, los diseños están cargados de adornos y bordados, todo en tonos marrones y rojos, con algunos colores más claros como para sus camisas, calcetines y pantalones en el tercer atuendo. En todos lleva los cinturones de tela típicos para la trajes tradicional de los hombres, además de tener los de piel en la segunda versión de la ropa. En los últimos tres modelos, de nuevo predominan los colores más claros, y sobre todo diferentes variaciones de naranjas y rojos. Utiliza mucho chalecos, y

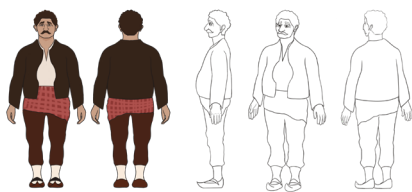


Fig.48. Hoja modelo de Kiril.



Fig.49. Boceto de gesto de sorpresa de Kiril.



Fig.50. Gesto de arrepentimiento de Kiril.



Fig.51. Ilustración final de Kiril.

siempre calza los mocasines tradicionales. Tiende a llevar pantalones anchos.

Su hoja modelo al igual que la de Victoria, tiene las mismas vistas. Para su diseño final, en cuanto a ropa se eligieron un chaleco oscuro y pantalón ancho de colores marrones, un cinturón de tela roja a cuadros, unos calcetines altos blancos, una camisa con el cuello corto, y zapatos de piel.

Después de concretar su diseño, físico y psicológico, se pasó a abocetar parte de su lista de gestos. Se realizó una búsqueda de diferentes expresiones, algunos dibujos solo de la cara y otros incorporando el cuerpo entero, hasta acabarlos todos en digital para su hoja final de emociones.

5.3.3. Resultado final

El resultado final de Kiril, se basa en un señor alto y ancho de cuerpo, con manos grandes, con pelo rizado, ojos pequeños y caídos que siempre transmiten pena, del mismo color marrón oscuro. Su cara tiene una forma cuadrada, con cejas gruesas y un gran bigote que le tapa los labios, con excepción a cuando abre la boca. Su diseño de ropa consta de una camisa blanca con un chaleco marrón oscuro, un cinturón de tela rojo a cuadros, un pantalón ancho marrón más claro, y unos calcetines blancos con mocasines de piel.

Para su arte final, se decidió representarlo en una escena no implícita en el cuento. Kiril se localiza en el bosque, angustioso después de abandonar a su hija, y se arrepiente de ello. Intenta buscarla pero no logra encontrar a Zlata entre la oscuridad. En cuanto a la composición de la ilustración, se sitúa en la parte derecha del encuadre, de cintura arriba y con las manos en la cabeza. Luce una expresión de preocupación y miedo, y lo ilumina la luz lunar que se hace paso entre las copas de los árboles.

En el dibujo de Kiril, lo que más se trabajó fue el fondo y como quedan iluminados los diferentes elementos, como el personaje, los árboles y el camino. Se oscureció bastante el paisaje para que parezca que el momento esté ocurriendo durante la noche, y se pintó el fondo con menos opacidad en los árboles que más lejos se situaban.

5.4 DISEÑO DE VASIL

Vasil es el tercer personaje diseñado para el proyecto. Es el príncipe misterioso de la historia y fue reinventado por completo, ya que apenas aparece en el cuento, pero su descripción en el cuento original fue suficiente para que surgieran ideas para su diseño final, y se pudo desarrollar por completo el personaje. En sus capítulos se cuentan los cambios por los que pasó en su dibujo e historia.

5.4.1. Descripción del personaje

Al igual que los demás personajes, se eligió el nombre de Vasil por ser común en Bulgaria. A diferencia de los demás protagonistas, este apenas aparece en la historia, solo podemos leer sobre él en las escenas finales, cuando se entera de que existe una chica de oro, con la que desea casarse. Por culpa de Victoria, Zlata es escondida en contra de su voluntad, y presenta a su hija Violeta como la increíble joven dorada. No obstante, los invitados de la boda descubren la estafa, logran encontrarla escondida en casa y ésta acaba casándose con el príncipe. Lo único que sabemos de Vasil según el relato es que es el príncipe del reino, y tiene interés en contraer matrimonio. Por lo tanto, todas sus emociones, apariencia y expresiones son asociadas por interpretación propia. Se tuvo completa libertad para dar con su diseño. Debido a ello, se le decidieron poner sentimientos que se podrían encontrar en una figura estereotípica de realeza, como sería un príncipe. Su lista de gestos gira entorno a la confianza, la esperanza, la felicidad, la reflexión y la lealtad según las emociones positivas, mientras que las negativas están compuestas por la decepción, el enfado, la desconfianza y el resentimiento, y en general todos sus gestos vienen precedidos por la severidad.

5.4.2. Desarrollo gráfico

Para comenzar con su desarrollo visual, primero se analizó detenidamente el cuento, de manera que no se pasara de largo cualquier detalle que estuviese escrito sobre este personaje. Desde un principio, ya se tenía una visión clara de qué atributos se deseaba que Vasil tuviese. Sería un chico alto, musculoso, con la piel algo morena, el pelo muy corto, o incluso rapado, que es un estilo popular en el país. Teniendo estas ideas en mente, se recopilaron las imágenes para su moodboard. Se buscaba encontrar fotografías que sirviesen como referencia del aspecto, además de añadir trajes tradicionales que girasen entorno a los tonos oscuros, e imágenes de personajes 2D de animación que sirviesen también como para inspiración para el diseño. Es destacable el hecho de que haya tantas imágenes sobre los kukeri montados al moodboard, pues en un principio se pensó hacer cambios en el cuento y así incorporar más características sobre Vasil que no estuvieran implícitas en el cuento. Una de ellas fue dibujarlo en uno de estos trajes, como si estuviera maldecido por la anciana Katerina, y que no se le viese la cara, pero todo



Fig.52. Bocetos del aspecto de Vasil.

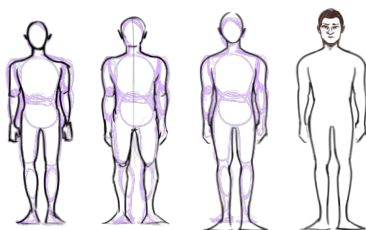


Fig.53. Estudio de la forma de Vasil.

esto fue descartada, siguiéndose al pie de la letra el argumento del cuento y solo dejando esta parte adicional en el desarrollo temprano de Vasil, como se muestra en el moodboard y en su concept art de ropa.

Al tener toda la inspiración clara, se comenzaron los bocetos. En el caso de este personaje, no se realizaron estudios a lápiz primero, sino que directamente se utilizó la tableta gráfica para concretar su aspecto. No se hizo una búsqueda extensa como en alguno de los otros casos, ya que inmediatamente en la primera sesión de dibujo ya apareció un diseño que convencía por completo, por lo que se quedó como el definitivo. Vasil tiene las cejas gruesas, con una mirada seria, labios neutros y una nariz grande. La estructura facial de su cara es una mezcla entre rectangular y triangular, con una mandíbula bien definida y el pelo rapado. Se siguió con la forma de su cuerpo; ya se tenía en cuenta que se quería dibujar con músculos, por lo tanto desde un principio se dibujó con los hombros y pecho anchos, las piernas largas pero bastante finas comparadas con su torso. Son todas las características que se pueden apreciar en su estudio de sombras realizado, además del pelo rapado y sus poses de autoridad. La muestra de colores de Vasil está formada por colores oscuros, principalmente marrones, además de tonos anaranjados y rosados que recordasen a atardeceres, por su ilustración final pintada posteriormente.



Fig.54. Ropa para Vasil.

Para su variación de ropa, se le quería dar un toque de misterio, así que a la hora de representar los trajes típicos búlgaros, éstos se pintaron en tonos oscuros, incluidas las camisetas que suelen ser blancas, y se le hizo la ropa ajustada al cuerpo. Se quiso añadirle muchos cinturones, unos de tela con otros de piel por encima, además de detalles en estos, para contrarrestar la simplicidad del resto del atuendo. Al igual que Kiril, Vasil también utiliza los mocasines tradicionales como zapatos, aunque en algunos atuendos lleve botas. A pesar de no seguir con la idea del kúker ¹¹, ya se habían pintado dos variaciones de trajes, y llegaron a inspirar el resto de vestimenta normal.



Fig.55. Segunda versión de ropa para Vasil.

El primer traje está compuesto por una máscara de piel y madera, con cuernos en lo alto de la cabeza, un abrigo de piel y un cinturón con campanas. Cuando se diseñaron los trajes de esta tradición, se aspiró a crear una serie simplificada de los trajes originales. En el segundo variante, se dibujó un traje hecho por completo de pieles de animales, también con cuernos, y con muchas más campanas en el cinturón, que fueron añadidas también en algunas de las otras ropas.

Para la hoja modelo de vistas, se eligió como su atuendo principal, una camisa sin cuello con las mangas arremangadas y un pantalón ajustado, un cintu-

11. *kúker* (кукер). Tradición búlgara en la que hombres y mujeres se disfrazan para ahuyentar los espíritus malignos y atraer la buena suerte.

rón de tela con otros de piel cruzados por encima, y mocasines atados hacia arriba, en unos calcetines altos.

En cuanto a sus gestos, al igual que para su aspecto, no se realizaron bocetos a lápiz previos, por lo que directamente se empezaron en digital. Se simplificó su diseño en esos dibujos, ya que la importancia recae en la expresión facial y corporal en esta hoja.

5.4.3. Resultado final

Como resultado final, Vasil es un personaje alto, musculoso, con pelo rapado y facciones bien definidas, ojos oscuros y cejas gruesas. Lleva una camisa sin cuello, un pantalón ajustado, una combinación de un cinturón de tela con otros de piel y zapatos. Es de naturaleza seria y reservada, desvela muy poco sobre sí mismo.

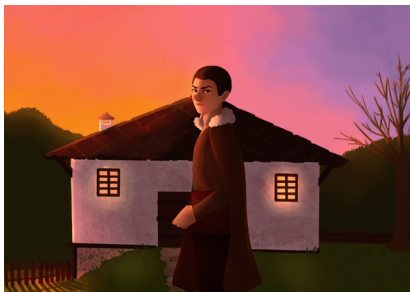


Fig.56. Ilustración final de Vasil.

Para su ilustración final, se decidió dibujarlo andando hacia la casa de Zlata, para pedirle la mano, una de sus pocas apariciones en la narración. Esta girado hacia la cámara, en el centro de la composición y con la casa y los montes de fondo. A parte de su atuendo habitual, lleva una capa por encima de los hombros. Tiene una expresión seria, casi con el ceño fruncido, debido al sol, que se encuentra a la izquierda, fuera del encuadre. Son los últimos minutos del atardecer, el cielo está bañado en tonalidades naranjas y rosas.

En el arte final de Vasil, se trabajó la casa para añadirle texturas y en todas las zonas a las que llega la luz del atardecer, como en los montes a lo lejos, el árbol, la casa y el príncipe.

5.5 DISEÑO DE KATERINA

Katerina es el cuarto personaje diseñado para el proyecto. Para ella apenas se utilizaron referencias de aspecto y forma, y fue uno de las protagonistas más interesantes de dibujar. En su desarrollo se explica por cuales etapas pasó antes de llegar al arte final.



Fig.57. Boceto de Katerina.

5.5.1. Descripción del personaje

Katerina es una anciana que vive en mitad de un bosque desolado al lado de la montaña, en una cabaña de madera, rodeada por sus “mascotas”, que realmente son bichos, réptiles y ratas. Por alguna razón no soporta a los niños, y solo ayuda a niñas que se pierden cerca de su casa.

Es una mujer sabia y de muy avanzada edad que no soporta para nada a la gente vaga. Ella es la que ayuda a Zlata y Violeta, cuando se topan con su hogar en el denso bosque. Las acoge para que puedan pasar la noche. Es buena hacia Zlata, porque ésta la ayuda en sus tareas de casa sin que Kateri-

na le pidiese nada, y supo cómo alimentar bien a sus mascotas. Debido a sus acciones, la lleva a un río que fluye de varios colores cerca de su hogar y la recompensa, bañándola una vez el agua se puso amarilla, de oro. En cambio, cuando conoce a Violeta y ve lo mal criada que está, lo perezosa que es y lo desconsiderada que es en con su hogar y sus bichos, decide castigarla en el mismo río, bañándola en un agua negra.

En cuanto a sus emociones, se le asociaron las que tuviesen relación con su personalidad y actos exhibidos en el relato, como la paciencia, satisfacción, apreciación, tranquilidad y simpatía. Por su sabiduría y edad, se le atribuyó el orgullo. Para las emociones negativas, Katerina puede llegar a estar irritada, enfadada e incluso mostrar hostilidad.

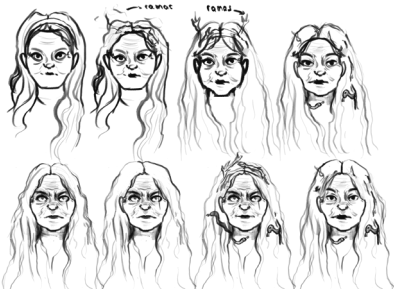


Fig.58. Exploración del aspecto de Katerina.



Fig.59. Siluetas de Katerina.



Fig.60. Primera variación de ropa para Katerina.

5.5.2. Desarrollo gráfico

Para comenzar con su diseño, se partió de la realización de su moodboard. Se buscaron imágenes de ancianas de pelo largo, con muchas arrugas, con bosques como hogar y con mascotas extrañas. Los trajes tradicionales que se buscaron para ella estaban pensados que fueran más apropiados para su edad; estilos que se pondría una abuela, teniendo en mente sus capacidades físicas y cómo afectaría su movilidad. En este caso, no se añadieron fotos de cuerpos ni de aspecto, y se confió totalmente en la búsqueda por bocetos. Así surgieron las primeras ideas a lápiz, se mostraba una abuela con signos de edad muy exagerados, sobre todo en ojos y pómulos. Se le dibujaron bichos por el cuerpo y el pelo, que se visualizó muy largo, rizado y despeinado. Al pasarlo en digital, se hicieron diferentes cambios en las facciones.

Se siguió con el cuerpo, explorando formas anchas y bajas, con extremidades cortas. Al elegir algunos tipos, se probó como concordarían con las diferentes estructuras faciales hasta escoger una de ellas. A partir de ello, se hizo un estudio más profundo de su aspecto. Cambiando las facciones hasta dar con las más apropiadas, y de nuevo un último intento de elección de forma y apariencia.

Pasando al estudio de sombras, se aprecian sus características físicas además de su pelo largo y rizado. En su muestra de colores aparecen colores verdosos en relación con su cabello, junto a varios tonos opuestos con la intención de que dieran un toque mágico a la hora de pintarla. La utilización de éstos se aprecia en la primera serie de atuendos, en las que tiene vestimenta mucho más colorida que en personajes anteriores. En algunos usa el pañuelo para taparse la cabeza, que es muy común en mujeres de su edad. En la segunda variante, estos atuendos se hicieron mucho más simples, con colores más uniformes como rojos y marrones, con menos bordados y adornos.

En su hoja modelo se aprecian las vistas del personaje, además de su forma



Fig.61. Gesto de hostilidad de Katerina.



Fig.62. Ilustración final de Katerina.



Fig.63. Boceto a lápiz de Violeta.

física y su pelo largo. Se eligió una camisa blanca, chaleco, falda, delantal, calcetines y zapatos cómodos.

Por último, se dibujaron los gestos de ella, según la lista de emociones mencionada anteriormente. A los dibujos de expresiones se añadieron muchas de las mascotas, asimismo se enfatizó su pelo y arrugas.

5.5.3. Resultado final

Katerina es una mujer mayor, de pelo largo y verde. Es ancha, baja de estatura, y con muchísimas arrugas. Su atuendo consiste en una ropa tradicional más simple, sin bordados ni otro tipo de detalles. Siempre tiene a sus bichos de mascota cerca por lo que aparecen en su ilustración final.

La idea fue representarla al borde del río mágico, a una hora apropiada para la tarde, que provoca que el sol bañe todo el ambiente de dorado. El agua la separa del otro lado de la orilla, llena de árboles con copas que dejan pasar tenues rayos de luz solar entre sus ramas. Katerina está sentada tranquilamente, su pelo ondea con la leve brisa y mira hacia la parte derecha del encuadre, siendo una ilustración de cuerpo completo. El agua se encuentra en movimiento, con reflejos marcados debido a la dirección del río.

Es una de las ilustraciones más destacables a nivel personal, por todos los colores utilizados, la técnica empleada para crear texturas en el agua, árboles e iluminación.

5.6 DISEÑO DE VIOLETA

Violeta es la hija de la madrastra. Es el penúltimo personaje en desarrollar y junto a Zlata, el que más se deseaba diseñar. En sus capítulos se cuenta sobre todo el desarrollo realizado para llegar a concretar su aspecto y de qué manera se influenció de Victoria en cuanto a sus características físicas y psicológicas.

5.6.1. Descripción del personaje

Violeta es la hija de Victoria y la hermanastra de Zlata. Debido a su madre, ella es perezosa y mal criada, pues no le dejaba ayudar en tareas de la casa y nunca llegó a aprender. Se puede decir que Victoria a pesar de quererla tanto y enorgullecerse de ella, no la educó bien y realmente no es Violeta la que tiene la culpa, sino su madre que nunca la enseñó a distinguir del bien y del mal. En el cuento, en ningún momento se muestra de manera cruel hacia Zlata, ni hacia ningún otro personaje realmente. Sus acciones no son malas en sí, pues más que nada sufre las consecuencias que deja en ella su madre. Se mantiene neutra en los conflictos en casa, no ayuda con las tareas y no

protege a su hermanastra cuando es molestada por la madrastra.

Por todo ello, el cuento acaba mal para ella. A raíz de sus acciones neutras y perezosas, acaba siendo castigada por la hechicera de la cabaña del bosque, y esta la lleva al río donde la tiñe de negro de por vida, a excepción de su meñique, que mientras el río fluye en el agua, esta lo moja en el agua. Esto podría ser un reflejo de la bondad que podría haber en ella, pero está tapado por la oscuridad de la cual la rige su propia madre.

Su lista de emociones, consiste en la felicidad, reflexión y aprecio, mientras que en neutros se encuentra la confusión, sorpresa y duda. Para los negativos fueron elegidos el aburrimiento, frustración y ansiedad. En su rostro sus expresiones más características son la neutralidad y la ingenuidad.

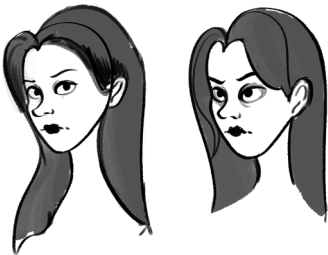


Fig.64. Bocetos de Violeta.



Fig.65. Bocetos de aspecto Violeta.

5.6.2. Desarrollo gráfico

Antes de empezar, ya se tenía en cuenta el deseo de que tengan rasgos en común ella y Victoria, por lo tanto se buscaba un personaje de una joven alta, flaca, con ojos medianamente grandes y piernas largas. Al montar su mood-board, las fotografías recopiladas fueron de chicas con el pelo largo y oscuro, que recordasen físicamente a la idea que se tenía de Violeta. Algunas de las imágenes muestran personajes malvados, pero al analizar más detenidamente el relato se llegó a la conclusión sobre su sitio en la historia, mencionado anteriormente. La variedad de trajes tradicionales añadidos tienen alguna de las prendas en tonos oscuros, entre negros y marrones. Ya que no se buscaron referencias para su cara, al comenzar sus bocetos su apariencia en cuanto a estructura facial era libre. Se tuvo la idea de hacerle la cara alargada, con la barbilla fina. Sus ojos eran grandes como los de su madre, al igual que las cejas finas.

Cuando se pasaron los bocetos a digital, se expandió su exploración de apariencia; es el personaje que más dibujos tomó en concretarse su diseño. Al tener algunas opciones elegidas, se siguió con su forma; Violeta se visualizaba de manera alta, delgada, con las piernas y el cuello semejantes a los de su madre. Al finalizar con su forma se estudió qué cara era más apropiada para su cuerpo.

En el estudio de sombras, se aprecian todas estas características físicas que se le deseaba añadir, al igual que su pelo liso y largo. Para su muestra de colores, se exploró el hecho de ponerle tonos parecidos a los de su madre, siendo ello una variedad de tonos rojizos y rosas.

Para sus atuendos, en su primera hoja se diseñaron una variedad de vestidos y faldas largas y rectas con encaje blanco. Se añadieron los cinturones típicos para los trajes femeninos, y se adornaron los tejidos con bordados complica-



Fig.66. Variación de ropa de Violeta.

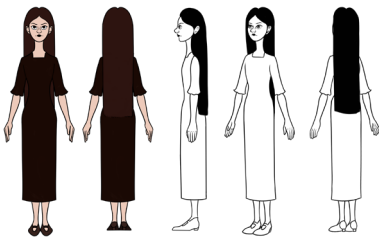


Fig.67. Hoja modelo de Violeta.

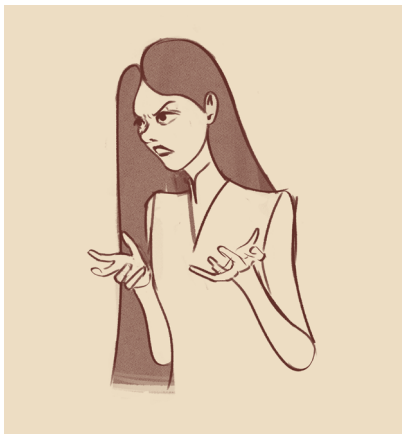


Fig.68. Gesto de irritación de Violeta.



Fig.69. Ilustración final de Violeta.

dos. Cabe añadir que las joyas que usan las mujeres en la realidad, siempre son de oro, mientras que para Violeta, ya que debe de ser lo opuesto a Zlata, estos collares y pendientes se pintaron para que fuesen plateados. En todas sus variaciones aparece con zapatos de mediano tacón.

En cuanto a la segunda hoja de ropa, se utilizaron diferentes variantes de rojos, para hacerlo menos colorido y vistoso. La vestimenta también es más simplificada a la anterior, aunque sí que lleva cinturones como accesorios. En esta serie también se pintó la versión definitiva en la que aparece de negro, a excepción de su dedo meñique dorado. Se le intentó cambiar el pelo y rizarlo, pero no tenía el mismo efecto que su diseño original.

En su hoja modelo, se eligió la ropa simple; el atuendo con el que se baña en el río, y se dibujaron las diferentes vistas del personaje.

Por último, para sus gestos y expresiones, desde primeras fueron todos dibujados en digital, con bastante variedad de poses y posición de manos.

5.6.3. Resultado final

Violeta es una chica alta, flaca, con el pelo largo y liso, de color negro. Tiene las cejas finas, los ojos grandes y oscuros y los labios pequeños. Es de tez pálida, con las piernas largas y el cuello alto. Viste con vestidos y faldas adornados de bordados complicados, pero para su arte final se eligió un vestido teñido totalmente negro, en concordancia con los hechos del cuento.

Para su ilustración, fue elegida la escena en la que vuelve con su familia después de perderse, sosteniendo un cofre que fue diseñado para complementar su dibujo, recuperado anteriormente. Está hecho de madera oscura que al abrirlo, empiezan a caer todo tipo de criaturas horripilantes. Violeta al ver aquello en vez de oro, se asusta dando unos pasos hacia atrás, creando en la imagen movimiento en su largo pelo, y una expresión de aprensión en su rostro.

Se quiso pintar un fondo en contrastase con la ilustración de Vasil. Es un atardecer similar, solo que esta vez la cámara da una vista desde su hogar. Al fondo se divisan las casas vecinas, el monte y los árboles. El ambiente de nuevo se encuentra bañado en tonos naranjas con toques rosados.

5.7 DISEÑO DE ZLATA

Zlata es la “chica de oro” del cuento, como cuenta su nombre traducido al búlgaro. Fue el último personaje en diseñarse, además de ser el más esperado, por todas las ideas que se tuvieron para ella al igual que Violeta. Seguidamente, se explica todas las fases por las que pasó el personaje antes de

convertirse en la verdadera chica dorada.

5.7.1. Descripción del personaje

Zlata es la llamada chica dorada del cuento. Su nombre proviene de la palabra búlgara para oro, “zlato”. Es la protagonista de la historia, la hermanastra buena de la familia. Quiere mucho a su padre y a su familia, y es muy trabajadora, ayuda cada vez que puede a Kiril con las tareas de casa y nunca le da pereza asistirle. Es amable con cualquier persona, incluso con su madrastra Victoria, a pesar del mal trato que recibe por su parte. Todo el mundo de su pueblo la admira y adora.

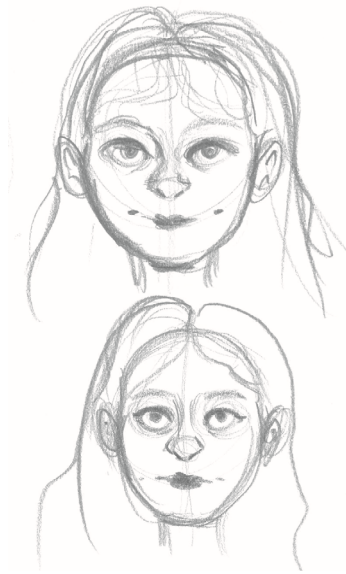


Fig.70. Bocetos de Zlata.

Durante el cuento, cuando se topa con distintas situaciones es buena persona, nunca es perezosa y ayuda con lo que puede, siendo recompensada por ello. Acaba siendo teñida de oro, casi como si emitiese una luz propia. Así refleja el cuento su alma bondadosa y buenas acciones.

Sus emociones son muy genuinas, es un personaje lleno de amor hacia cualquiera, siente aprecio, felicidad y satisfacción en cuanto a expresiones positivas. Refleja sorpresa y reflexión, en sus momentos neutros, y siente temor, tristeza y decepción como sus expresiones más negativas. Zlata es extremadamente positiva, irradia amabilidad allá dónde va y nunca siente sentimientos de enfado y hostilidad.

5.7.2. Desarrollo gráfico

Antes de buscar referencias para Zlata, ya se tenía en cuenta que se quería hacer a una chica con el cabello claro y facciones redondas. En el moodboard, se añadieron imágenes que sirvieron como referencia facial, de trajes con muchos elementos dorados, con monedas y bordados cargados. Muchas de las fotografías fueron puestas con la intención de que fueran utilizadas como inspiración para el concepto de una “chica dorada”, que tuvieran a jóvenes de pelo rubio, vestidas de blanco y con luminosidad dorada. Al tenerlo listo, se comenzaron los bocetos a lápiz; desde la lectura del cuento ya se tenía una visión concreta para Zlata, por lo tanto solo quedaba dar con el diseño adecuado mediante la experimentación. Se buscaba el rostro de una chica bella, con los ojos grandes, una mirada buena, la cara redonda, con una nariz pequeña y labios que formen una sonrisa. Siguiendo esta idea con la tableta gráfica, después de dibujar diferentes caras que podrían haber sido el dibujo final, se eligió la chica que más se adecuaba a la anterior descripción.

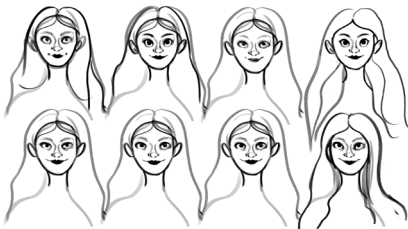


Fig.71. Búsqueda de aspecto de Zlata.

Iniciando la búsqueda de su cuerpo, se deseaba que esta tuviese una estatura mediana, con hombros y cadera de anchura similar, y sin tener las extremidades tan largas como alguno de los personajes anteriores.

Siguiendo con su estudio de sombras, se puede apreciar su pelo ondulado y



Fig.72. Atuendos de Zlata.

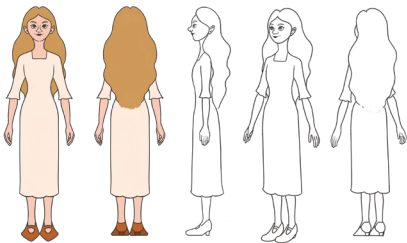


Fig.73. Hoja modelo de Zlata.

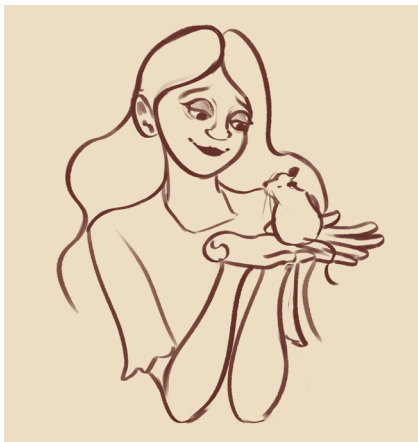


Fig.74. Gesto de aprecio de Zlata.



Fig.75. Gesto de temor de Zlata.

largo, y la forma elegida para el cuerpo. Su muestra de colores tiene los tonos más claros de los seis diseños, conformada por colores rosados, amarillos y anaranjados, todos en tonalidades mucho más suaves de lo visto hasta ahora en el proyecto, con la intención de reflejar su posición en el relato y sus intenciones.

En cuanto a la primera hoja de la ropa, se pintaron tres atuendos, dos de ellos más trabajados en cuanto a estampados y detalles, y otro más simple, pero experimentando con las formas de las prendas. Zlata nunca viste de negro, incluso apenas usa colores oscuros. Su ropa está compuesta solo de tonos claros, con camisas, faldas y vestidos de diferentes largos, muchos de ellos con encaje blanco. El tercer atuendo tomó inspiración del festival de la Rosa en Bulgaria ¹², por su corona fabricada de estas.

En su segunda hoja de vestimenta, se experimentó más con la ropa, alejándose de lo estrictamente tradicional, sobre todo por los colores en tono pastel de rojos y naranjas, y por el diseño de las prendas. La tercera versión es lo que Zlata lleva puesto en su arte final, un vestido mucho más simple pero que ayuda a reflejar su apariencia en el relato.

Para su hoja modelo se eligió este mismo atuendo, y se dibujó desde sus diferentes vistas. Lleva unos zapatos similares a los mocasines, pero con un leve tacón.

Para finalizar, se dibujaron sus gestos. Todos ellos expresan bondad, amabilidad y ternura, aun siendo negativos.

5.7.3. Resultado final

El resultado final del diseño de Zlata, se resume en una chica joven de estatura media, flaca, con el pelo largo y ondulado, de color castaño, casi rubio. Tiene la cara redonda, con los ojos grandes y circulares, con una mirada que expresa simpatía y con la comisura de sus labios elevada, haciéndola lucir una leve sonrisa constante. Gracias a sus actos durante el cuento, consigue traer fortuna a su familia, y acaba brillando como si fuera de oro. Para lucir su diseño, y que éste no quede cargado en exceso, se la vistió con un vestido blanco y liso.

Para su ilustración final, se tuvo la idea de dibujarla mientras se encuentra en el río mágico, siendo sacada de él por Katerina. Se deseó añadir mucho movimiento a la composición, mediante el agua, la postura del personaje y mediante el pelo de ambas. Zlata brilla igual de intensamente que el agua de la cual está saliendo, y luce una expresión extraña, mira hacia la anciana

12. *festival de la Rosa*. Celebrado la primera semana de junio en honor a la flor



Fig.76. Ilustración final de Zlata.

con algo de miedo y toques de duda, sujetando un cofre similar al de Violeta, también diseñado especialmente para esta escena.

Esta fue una de las ilustraciones más interesantes de pintar. En cuanto al fondo, a pesar de que no sean visibles muchos elementos, destaca ese reluciente río amarillo, con toda el agua en movimiento y salpicando alrededor del personaje. Aunque la luz no tenga tantas complicaciones como en el resto de los dibujos anteriores, es la que más luminosidad tiene, justo para que toda la composición quede pintada de luz solar con apenas formas de sombras.

6. CONCLUSIONES

Leyendo de nuevo los objetivos fijados al principio del proyecto, puedo confirmar que se pudieron alcanzar todos. Se consiguió diseñar al completo los seis personajes, reflejando tradiciones mediante el cuento y el arte, se consiguieron mostrar todas las habilidades adquiridas durante los anteriores cursos, y se pudo lograr un resultado creativo de cierta calidad. Se logró acercarse más a una definición del estilo personal gracias a toda la producción artística, recopilándola en un artbook con todas las fases completadas, y también se logró trabajar más en el diseño de fondos y escenarios.

A pesar de tener suficiente tiempo, se encontraron dificultades en la práctica de algunos de los campos trabajados, como es la expresión gestual y en la realización de las artes finales, además de la indecisión en muchas ocasiones. Si que se tardaron bastante más en algunas partes que en otras, y no se pudo emplear el tiempo necesario para cada una. He podido experimentar con técnicas que no se habían utilizado tan a menudo, como es la pintura digital, ya que es un proceso que conlleva muchos años de práctica y estudio para poder lograr el resultado deseado.

Es verdad que mis expectativas eran muy altas para este proyecto, pero tampoco se podían exceder los propios límites sin haber explorado más este tipo de creación de arte, por lo que se decidió tomarlo como un proyecto en proceso, aplicando lo aprendido en el Grado y reflejando las habilidades actuales, con un amplio margen de mejora. Al tener esto claro, el resultado de las artes finales llegó hasta a sorprender.

Llevar a cabo este proyecto de diseño de personajes me ha ayudado a entender mi posición en el largo camino de aprendizaje y constancia que implica la realización artística, en lo mucho que he mejorado mi técnica, en las adversidades que he logrado superar y en todas las cosas que aún me queda por aprender.

7. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

KURTTI, J. (2010) *The art of Tangled*. Chronicle Books.

GURNEY, J. (2010) *Color and Light: A guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel Publishing.

ZAHED, R. (2018) *Spider-man: Into the Spider-Verse - The art of the movie*. Andrews McMeel Publishing.

DE MEO, R. (2016) *Стопанката на Господ (La dueña de Dios)*. Narichane EOOD

PELÍCULAS

Хумар Петар (Hitar Petar). Dir. Stefan Surchadzhiev). Boyana Film. 1960

VIDEOJUEGOS

The Witcher III: The Wild Hunt. (2015) CD Projekt RED.

Life is Strange 2. (2018) DONTNOD Entertainment.

WEBS

WIKIBOOKS. *Златното момиче (La chica de oro)*. [consultado 27-10-2020] Disponible en: < https://bg.wikibooks.org/wiki/Златното_момиче >

FOLK-COSTUME&EMBROIDERY. *Costume and embroidery from Samokov district, Shopluk, Bulgaria*. [consultado 2-11-2020] Disponible en: < <http://folkcostume.blogspot.com/2016/05/costume-and-embroidery-from-samokov.html> >

MESSY NESSY CHIC. *The Pagan Wild Men of Europe*. [consultado 25-11-2020] Disponible en: < <https://www.messynessychic.com/2016/09/13/the-pagan-wild-men-of-europe/> >

NATIONAL GEOGRAPHIC. *Surreal Pictures Show Bulgaria's Masked Dancers Warding Off Evil Spirits*. [consultado 25-11-2020] Disponible en: < <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/kukeri-survakari-unesco-intangible-cultural-heritage-photos> >

80LV. *The Artist behind Life is Strange*. [consultado 3-5-2021] Disponible en: < <https://80.lv/articles/life-is-strange-concept-artist-talks-about-art/> >

CLAIRE KEANE. *Claire Keane*. [consultado 3-5-2021] Disponible en: <https://www.claireonacloud.com/> >

SIGNIFICADOS. *Cuento*. [consultado 20-5-2021] Disponible en: < <https://www.significados.com/cuento/> >

BG WIKIPEDIA. *Приказка*. [consultado 20-5-2021] Disponible en: < <https://bg.wikipedia.org/wiki/Приказка> >

TREKKING BG. *Bulgaria – Mitos y leyendas*. [consultado 20-5-2021] Disponible en: < <https://trekkingbg.com/es/bulgaria-es/cultura/mitos-y-leyendas/> >

BNR RADIO. *El traje tradicional de la mujer búlgara y la influencia de la moda europea*. [consultado 6-6-2021] Disponible en: < <https://bnr.bg/es/post/100956561> >

BTOURISM. *Хитър Петър vs. Бай Ганьо*. [consultado 17-6-2021] Disponible en: < <http://btourism.com/versus.php?id=2> >

FOREIGNER BG. *La Tradición Kukeri y cómo mantener a la ciudad a salvo de los espíritus malignos*. [consultado 17-6-2021] Disponible en: < <https://www.foreigner.bg/la-tradicion-kukeri-y-como-mantener-a-la-ciudad-a-salvo-de-los-espíritus-malignos/> >

BULGARIAN HISTORY. *Ангел Каралийчев – творецът, който беляза живота на поколения деца*. [consultado 28-6-2021] Disponible en: < <https://bulgarianhistory.org/angel-karaliichev/> >

SENDERISMO EUROPA. *Festival de la Rosa de Bulgaria en Kazanlak*. [consultado 29-6-2021] Disponible en: < <https://www.senderismoeuropa.com/festival-de-la-rosa-de-bulgaria-en-kazanlak/> >

NATIONAL GEOGRAPHIC. *El festival de la Rosa, una tradición búlgara llena de color*. [consultado 29-6-2021] Disponible en: < <https://www.nationalgeographic.es/viaje-y-aventuras/2018/08/el-festival-de-la-rosa-una-tradicion-bulgara-llena-de-color> >

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1: Hayao Miyazaki: *Early sketches of Sophie*. Extraído de STUDIO GHIBLI. *The Art of Howl's Moving Castle*.

Fig. 2: Jesús Alonso Iglesias: *Miles in his suit*. Extraído de SONY PICTURES ANIMATION. *Spider-man: Into the Spider-verse, The Art of the Movie*.

Fig. 3: Claire Keane: *Rapunzel waking up*. Extraído de WALT DISNEY STUDIOS. *The Art of Tangled*.

Fig. 4: Cory Loftis: *Tower scene*. Extraído de WALT DISNEY STUDIOS. *The Art of Frozen*.

Fig. 5: Lois Van Baarle: *Aloy*. Extraído de GUERRILLA GAMES. *The Art of Horizon Zero Dawn*.

Fig. 6: Gabriel Gómez: *Witchy*. Extraído de ARTSTATION. <https://www.artstation.com/beagle>

Fig. 7: Mike McClain: *Heart of the Wild*. Extraído de ARTSTATION. <https://www.artstation.com/mikebot>

Fig. 8: Sihyoon Kim: *Zootopia*. Extraído de THE ART OF SIHYOON KIM. <http://www.shiyoonkim.com/zootopia>

Fig. 9: Rebecca Sugar: *Steven Universe cover*. Extraído de CARTOON NETWORK. *Steven Universe: Art & Origins*.

Fig. 10: *La chica de oro, 1953*. Extraído de KNIZHEN PAZAR. <https://knizhen-pazar.net/products/books/281844-zlatnoto-momiche>

Fig. 11: Slavi Ganev: *Cuentos tradicionales búlgaros*. Extraído de DEJABOOK.

Fig. 12: Angel Karaliychev: *Cuentos tradicionales búlgaros*. Extraído de PAN.

Fig. 13: *Cuentos tradicionales búlgaros*. Extraído de ROBERTIN.

Fig. 14: Sava Popov: *Hitar Petar, 1874*.

Fig. 15: Sava Popov: *Hitar Petar, 1874*.

Fig. 16: Charles Fréger: *Wilder Mann*. Extraído de MESSY NESSY CHIC. <https://www.messynessychic.com/2016/09/13/the-pagan-wild-men-of-europe/>

Fig. 17: Aron Klein: *Surreal Pictures Show Bulgaria's Masked Dancers Warding Off Evil Spirits*. Extraído de NATIONAL GEOGRAPHIC. <https://www.national-geographic.com/travel/article/kukeri-survakari-unesco-intangible-cultural-heritage-photos>

Fig. 18: Estela Zlateva: *Kukeri desfilando, (2019)*.

Fig. 19: *Traditional bulgarian dolls*. Extraído de ADVENTURE FLAIR. <http://www.adventureflair.com/>

Fig. 20: Photo Bulgaria. Extraído de PHOTO BULGARIA.

Fig. 21: Extraído de TRADICIONESS. <https://tradicioness.com/tradiciones-de-bulgaria/>

Fig. 22: Photo Bulgaria. Extraído de PHOTO BULGARIA.

Fig. 23: *La Chica de Oro*. Extraído de BULGARIAN HISTORY. <https://bulgarian-history.org/zlatnoto-momiche/>

Fig. 24: Edouard Caplain: *Sean and Daniel*. Extraído de ARTSTATION. <https://www.artstation.com/edouardcaplain>

Fig. 25: Edouard Caplain: *Fire camp*. Extraído de EDOUARD CAPLAIN. <http://www.edouardcaplain.com/>

Fig. 26: Edouard Caplain: *Diaz house living room*. Extraído de EDOUARD CAPLAIN. <http://www.edouardcaplain.com/>

Fig. 27: Bryan Konietzko: *Early sketches of Aang*. Extraído de NICKELODEON. *Avatar: The Last Airbender - The Art of the Animated Series*

Fig. 28: Bryan Konietzko: *Early sketches of Appa*. Extraído de NICKELODEON. *Avatar: The Last Airbender - The Art of the Animated Series*

Fig. 29: Bryan Konietzko: *Korra concept art*. Extraído de NICKELODEON. <https://bryankonietzko.tumblr.com/>

Fig. 30: Jin Kim: *Moana y Tala*. Extraído de WALT DISNEY STUDIOS. <https://cosmoanimato.tumblr.com/>

Fig. 31: Jin Kim: *Anna*. Extraído de WALT DISNEY STUDIOS. <https://cosmoanimato.tumblr.com/>

Fig. 32: Claire Keane: *Early version of uptight Anna*. Extraído de WALT DISNEY STUDIOS. <https://www.claireonacloud.com/frozen>

Fig. 33: Claire Keane: *Rapunzel Costume Design*. Extraído de WALT DISNEY STUDIOS. <https://www.claireonacloud.com/tgled-1>

Fig. 34: Marek Madej: *Geralt of Rivia*. Extraído de ARTSTATION. <https://www.artstation.com/banditpencil>

Fig. 35: Bartłomiej Gawel: *Yennefer of Vengerberg*. Extraído de ARTSTATION. <https://www.artstation.com/gawel>

Fig. 36: Estela Zlateva: *Primer boceto de Victoria*. (2020)

Fig. 37: Estela Zlateva: *Boceto de Victoria*. (2020)

Fig. 38: Estela Zlateva: *Aspecto de Victoria*. (2020)

Fig. 39: Estela Zlateva: *Sombras de Victoria*. (2020)

Fig. 40: Estela Zlateva: *Variación de ropa para Victoria*. (2020)

Fig. 41: Estela Zlateva: *Hoja modelo de Victoria*. (2020)

Fig. 42: Estela Zlateva: *Gesto de amor de Victoria*. (2020)

Fig. 43: Estela Zlateva: *Gesto de confianza de Victoria*. (2020)

Fig. 44: Estela Zlateva: *Ilustración final de Victoria*. (2021)

Fig. 45: Estela Zlateva: *Estudio del aspecto de Kiril*. (2020)

Fig. 46: Estela Zlateva: *Sombras de Kiril*. (2021)

Fig. 47: Estela Zlateva: *Vestimenta para Kiril*. (2021)

Fig. 48: Estela Zlateva: *Hoja modelo de Kiril.* (2021)

Fig. 49: Estela Zlateva: *Boceto de gesto de sorpresa de Kiril.* (2021)

Fig. 50: Estela Zlateva: *Gesto de arrepentimiento de Kiril.* (2021)

Fig. 51: Estela Zlateva: *Ilustración final de Kiril.* (2021)

Fig. 52: Estela Zlateva: *Bocetos del aspecto de Vasil.* (2021)

Fig. 53: Estela Zlateva: *Estudio de la forma de Vasil.* (2021)

Fig. 54: Estela Zlateva: *Ropa para Vasil.* (2021)

Fig. 55: Estela Zlateva: *Segunda versión de ropa para Vasil.* (2021)

Fig. 56: Estela Zlateva: *Ilustración final de Vasil.* (2021)

Fig. 57: Estela Zlateva: *Boceto de Katerina.* (2021)

Fig. 58: Estela Zlateva: *Exploración del aspecto de Katerina.* (2021)

Fig. 59: Estela Zlateva: *Siluetas de Katerina.* (2021)

Fig. 60: Estela Zlateva: *Primera variación de ropa para Katerina.* (2021)

Fig. 61: Estela Zlateva: *Gesto de hostilidad de Katerina.* (2021)

Fig. 62: Estela Zlateva: *Ilustración final de Katerina.* (2021)

Fig. 63: Estela Zlateva: *Boceto a lápiz de Violeta.* (2021)

Fig. 64: Estela Zlateva: *Bocetos de Violeta.* (2021)

Fig. 65: Estela Zlateva: *Bocetos de aspecto de Violeta.* (2021)

Fig. 66: Estela Zlateva: *Variación de ropa de Violeta.* (2021)

Fig. 67: Estela Zlateva: *Hoja modelo de Violeta.* (2021)

Fig. 68: Estela Zlateva: *Gesto de irritación de Violeta.* (2021)

Fig. 69: Estela Zlateva: *Ilustración final de Violeta.* (2021)

Fig. 70: Estela Zlateva: *Bocetos de Zlata.* (2021)

Fig. 71: Estela Zlateva: *Búsqueda de aspecto de Zlata.* (2021)

Fig. 72: Estela Zlateva: *Atuendos de Zlata.* (2021)

Fig. 73: Estela Zlateva: *Hoja modelo de Zlata*. (2021)

Fig. 74: Estela Zlateva: *Gesto de aprecio de Zlata*. (2021)

Fig. 75: Estela Zlateva: *Gesto de temor de Zlata*. (2021)

Fig. 75: Estela Zlateva: *Ilustración final de Zlata*. (2021)

9. ANEXOS

La Chica de Oro (CUENTO COMPLETO)

Érase una vez un hombre y una mujer. Tuvieron una hija tan hermosa como una flor. Cualquiera que la viese no podía apartar los ojos de ella. Vivían en armonía y felicidad, pero no les llegó a durar mucho: la madre enfermó de una enfermedad grave y murió de repente. El hombre y la niña se quedaron solos. Al padre le costaba ocuparse de todo en la casa, y sus vecinos le aconsejaron que se volviera a casar. Pasado poco tiempo, trajo a casa a su nueva esposa. La madrastra también tenía una niña y odiaba tanto a su hijastra que no podía soportarla. La acosaba y obligaba a hacer el trabajo más duro, mientras que su hija no tocaba nada en casa. Una noche su madrastra dijo:

“No quiero a tu hija en casa. ¡Que se vaya de aquí! Si no, ¡me iré yo!”

El hombre estaba triste. Amaba mucho a su hija y no quería escuchar a su nueva mujer. Empezaron a discutir todos los días. Día y noche peleándose, y por fin el padre cambió de actitud. Estaba cansado de vivir así y dispuesto a hacer lo que quería su segunda esposa. La madrastra decidió amasar una hogaza de pan con cenizas, la metió en una bolsa y se la dio a su marido, y lo acompañó fuera de casa. Ella le dijo que no regresara con su hija y la abandonara lejos de ahí.

El hombre llevó a la niña a una montaña remota cubierta de un denso bosque. Y tan pronto como subió al alto pico, sacó el pan, lo hizo rodar por la empinada pendiente y le dijo a la niña que corriera tras el pan y lo trajera para almorzar juntos.

La chica corrió tras el pan y lo persiguió a través de los oscuros matorrales durante mucho tiempo. Cuando regresó, su padre se había ido. Comenzó a gritar y a buscarlo. Gritando y llorando, vagando sola por el monte hasta que el cielo oscureció. De repente, en el denso bosque, apareció una pequeña casa de madera.

Se oyó una voz desde su ventana.

“¿Quién está llorando? ¿Eres un niño o una niña? Si eres un niño, márchate, si eres una niña, ¡ven conmigo!”

Una misteriosa abuela vivía en esa cabaña en el bosque. Su cabello era gris verdoso, y estaba muy despeinado pero muy largo, y el viento lo agitaba en todas direcciones, haciéndolo parecer una telaraña. Tenía la nariz afilada, las uñas largas y torcidas y una lechuza posada en su hombro. La hechicera del bosque la dejó pasar en su casa, y la acogió para la noche.

Por la mañana se levantó temprano y mientras la hechicera aún dormía, lim-

pió todo lo que pudo, fregó el piso con agua y barrió. La abuela se levantó, se aseó, tomó a su lechuza y se fue a ocuparse de sus asuntos por el bosque. Pero antes de eso, le ordenó a la niña que alimentara a sus animales, que consistían en todo tipo de serpientes y lagartos.

“¡Y no tengas miedo de mis bichos!” dijo ella. “No muerden”.

La niña cocinó comida al vapor, la dejó enfriar y alimentó a las serpientes y a las lagartijas. Luego se quitó las cuentas del cuello y le hizo un collar a cada bicho.

Al mediodía regresó la abuela, y los bichos la saludaron y empezaron a presumir ante ella:

“Abuela mira, ¡la niña me ha hecho un collar! ¡Abuela, a mí también me ató un collar!”

La mujer respondió:

“¡La abuela también le hará un collar a la niña!”

Cerca de la casa fluía un río. Tan pronto como almorzaron, la abuela le dijo a la niña que salieran a pasear, y se sentaron junto al río. Al rato, la abuela, bostezó y dijo:

“Me voy a echar una siesta, si ves que el agua del río fluye roja, no me despiertes. Si la ves cambiar a azul, tampoco me despiertes. Pero tan pronto como el agua sea amarilla, ¡me despiertas de inmediato!”

Y la abuela se durmió. En un rato, el río se puso rojo. Después, el agua pasó a ser azul. El agua azul cambió a verde, luego negra. Finalmente, burbujeeó agua amarilla y la niña despertó a la abuela. Rápidamente la agarró por el cabello, la sumergió en el río y gritó:

“¡Coge, niña, todo lo que puedas!”

La niña la escuchó, agarró todo lo que pudo llevar en sus manos, y cuando la abuela la sacó del agua, sacó un cofre. Entonces la hechicera envió a la niña al camino al final del bosque y le dijo que siguiera recto y que llegaría a casa, se despidió de ella y desapareció. La niña siguió el camino y pronto regresó a casa. Nada más llegar a la puerta, su madrastra y su padre se sorprendieron: una niña de oro estaba parada delante de sus ojos y brillaba con una belleza magnífica. La niña dorada extendió las manos, le entregó el cofre a su padre, y cuando lo abrió para verlo, el cofre estaba lleno de monedas. A partir de ese día la madrastra comenzó a ponerse aún más negra de envidia, y le dijo a su esposo que llevara también a su hija al bosque, para que ella también volviera hermosa y rica.

“Si lo deseas tanto, la llevaré al bosque” dijo el padre.

Y la madrastra se arremangó y se puso manos a la obra, sacó la mejor harina blanca que tenían y la tamizó tres veces. Amasó una hogaza de pan, la horneó, la envolvió en una toalla limpia, luego la metió en una bolsa y se la dio a su esposo. El padre llevó a su hijastra a la cima. Cuando llegaron al mismo lugar, el padre hizo rodar el pan y envió a la niña a buscarlo. Luego se escaulló rápidamente y regresó a casa. Tan pronto como alcanzó el pan, la niña comenzó a buscar a su padre. Lo buscó tanto tiempo, pero no lo encontró. Lloró y comenzó a vagar por el espeso bosque. Por la noche, la abuela escuchó su voz y salió de su casa.

“¿Qué eres, niño o niña? Si eres una niña, ven conmigo, si eres un niño, ¡vuelve por donde has venido!

“¡Soy una niña, abuela, soy una niña!”

“¡Ven niña, entra!”

Y al igual que la vez anterior, la hechicera acogió a la invitada. A la mañana siguiente, esta no se levantó de la cama antes que la abuela. Esperó a que le prepararan el desayuno y ni siquiera movió el dedo para barrer y fregar, como había hecho la otra chica. La abuela guardó silencio, no dijo nada. Le dijo a su invitada que alimentara a sus animales, cogió a su lechuga y se adentró en el bosque. Ella le dijo que no tuviera miedo, que sus mascotas no mordían. La niña hizo la comida, pero no esperó a que se enfriara, sino que enseguida se lo dio a las serpientes y lagartijas para que se lo comieran, y éstas se quemaron la lengua. Cuando la abuela regresó a mediodía, comenzaron a quejarse:

“Abuela, ¡La chica me quemó la lengua! Abuela, ¡a mí también me quemó la lengua!”

“¡La abuela también quemará a la chica!”

Almorzaron y ella le dijo a la niña que pasearan por el río. Se sentaron al borde un rato, y la abuela dijo:

“Me voy a echar una siesta. Y tú, si ves que el río se pone rojo, no me despiertes. Si lo ves ponerse verde, ¡no me despiertes! Tampoco me despiertes cuando lo veas azul. Cuando se ponga amarillo, tampoco, pero si lo ves negro, ¡despiértame rápido!

La abuela se durmió y la niña vio que el río enrojecía. El agua roja cambió y se puso verde. Agua blanca fluyó tras ella. Luego, el blanco cambió a amarillo como el oro. A la niña le gustó el agua amarilla y sumergió su dedo meñique en ella. El dedo se quedó dorado. Después del agua dorada, esta pasó a ser negra. Entonces la niña despertó a la abuela, ella se levantó, lo agarró por el cabello y lo sumergió en el agua negra del río y gritó:

“¡Coge, niña, todo lo que puedas!”

La niña agarró todo lo que pudo y la abuela la sacó del agua. La niña sostenía un cofre. Más tarde, la hechicera la llevó hasta el límite del bosque y la dejó ir. Tan pronto como la niña entró en casa y la vio su madre, esta se quedó estupefacta. Su hija era negra como el carbón, y cuando abrieron el cofre, empezaron a salir bichos, serpientes y lagartos.

“¿Qué le has hecho a mi hija?” gritó la mujer malvada a su marido.

“Pues a donde llevé a una, llevé a la otra también. Y adónde fueron, y qué hicieron y qué les ocurrió, eso ya es cosa de ellas. “

Poco después, el hijo del rey se enteró de la chica de oro, que era tan hermosa que no había otra como ella, y decidió encontrarla y pedirle matrimonio. Justo antes de su llegada, la madrastra escondió a la niña dorada debajo de una cama, cerró la habitación y en su lugar vistió a su hija y la tapó con un velo. Su madre le dijo que sacase solo su dedo dorado debajo del velo para que la gente pensara que ella era la chica de oro.

La boda transcurrió sin problemas, pero durante las celebraciones los invitados comenzaban a extrañarse sobre el velo de la esposa y porque no la podían ver.

“¡Aquí hay gato encerrado! ¡Veamos con quién se ha casado el hijo del rey!”

Levantaron el velo de la novia y descubrieron a la chica negra como el carbón. Le devolvieron la hija a su madre y encontraron a la niña dorada escondida debajo de una cama de la casa. Y cuando llevaron a la niña dorada al hijo del rey, todo el mundo pudo ver y comprobar el resplandor de su belleza. Y así se casaron y vivieron felices para siempre.