

EL REGRESO DEL MA'AT



1

2

3

4

PERSONAJES..... 4-16

PROPS.....17-22

ESCENARIOS..... 23-31

CONCLUSIONES..... 32-33

1. PERSONAJES

SEKHMET

En el Imperio del antiguo Egipto, Sekhmet era considerada la hija del dios Ra, era la diosa del sol, la guerra, los combates, la venganza, de la enfermedad y proveedora de las curas. En la mitología egipcia está relacionada con la diosa gatuna Bastet, ya que se dice que cuando Sekhmet se calma se convierte en esta, la diosa del amor, la protección y la armonía. Sekhmet es una de las deidades más poderosas y terroríficas, en la mitología, se dice que su aliento creó el desierto, con lo cual, está conectada con el calor abrasador y el sol. También se la asocia con los faraones, ya que los protegía durante las guerras enfermando a los rebeldes, por lo tanto, se le atribuye

el en nombre de “La portadora de plagas”, enfermedades que ella misma curaba con medicina, por lo que sus sacerdotes eran considerados médicos. Físicamente se la describe como una mujer con cabeza de leona, la cual lleva el disco solar con la serpiente Uraeus, representada como una cobra. También viste un vestido rojo, como el color de la sangre de sus oponentes, es la portadora del Ankh y el papiro que simboliza el Bajo Egipto.



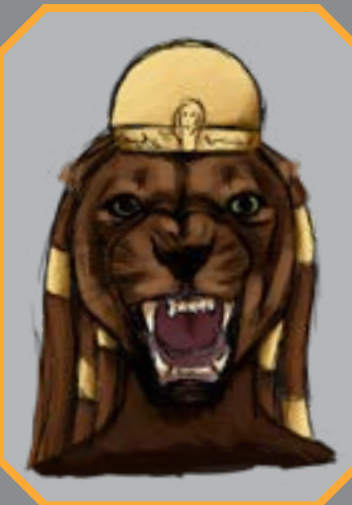
Debido a que ya hay representaciones iconográficas de este personaje y quería ser fiel a ellas, tuve unas restricciones cromáticas, pero estas no me impidieron realizar diferentes pruebas, añadiendo y modificando la disposición de los complementos, que conformaron el resultado final.

La elección de estos elementos ha sido para potenciar aún más la divinidad e importancia del personaje dentro de la mitología egipcia teniendo en cuenta el valor de cada uno dentro de esta cultura.





Como con las expresiones faciales, las poses demuestran la movilidad que tendrá y la forma que adquiere el personaje en cada movimiento, que serán de utilidad para los animadores.



Para complementar esta fase, se realizan expresiones faciales que ayudarán también al modelador. De esta forma también podemos ver el interior de la boca, la forma de las cejas, etc desde los diferentes ángulos de la cabeza y las posibles expresiones faciales que dispondrá el personaje. Estas expresiones faciales partieron de imágenes de referencia de leonas reales

que ayudaron a su realización intentando ser lo más fiel posible a la realidad.





Este apartado se realiza para tener una imagen más precisa de la parte frontal, el perfil y la parte trasera del personaje. De esta forma, los profesionales que parten de estas imágenes para seguir con el proceso de creación, como los modeladores, diseñadores, etc, pueden realizarlo más fácilmente y sin lugar a dudas.

Por último, en esta fase donde se crea una imagen más pictórica, también se pueden apreciar detalles que no son del todo visibles en el arte final, como el pelaje, el tipo de tela y el tipo de metal de la armadura, así como la forma en la que la luz y las sombras los afectan. Esto también sirve para la implementación de los props realizados, para tener una visión general de lo que será el resultado final llevado a la pantalla.



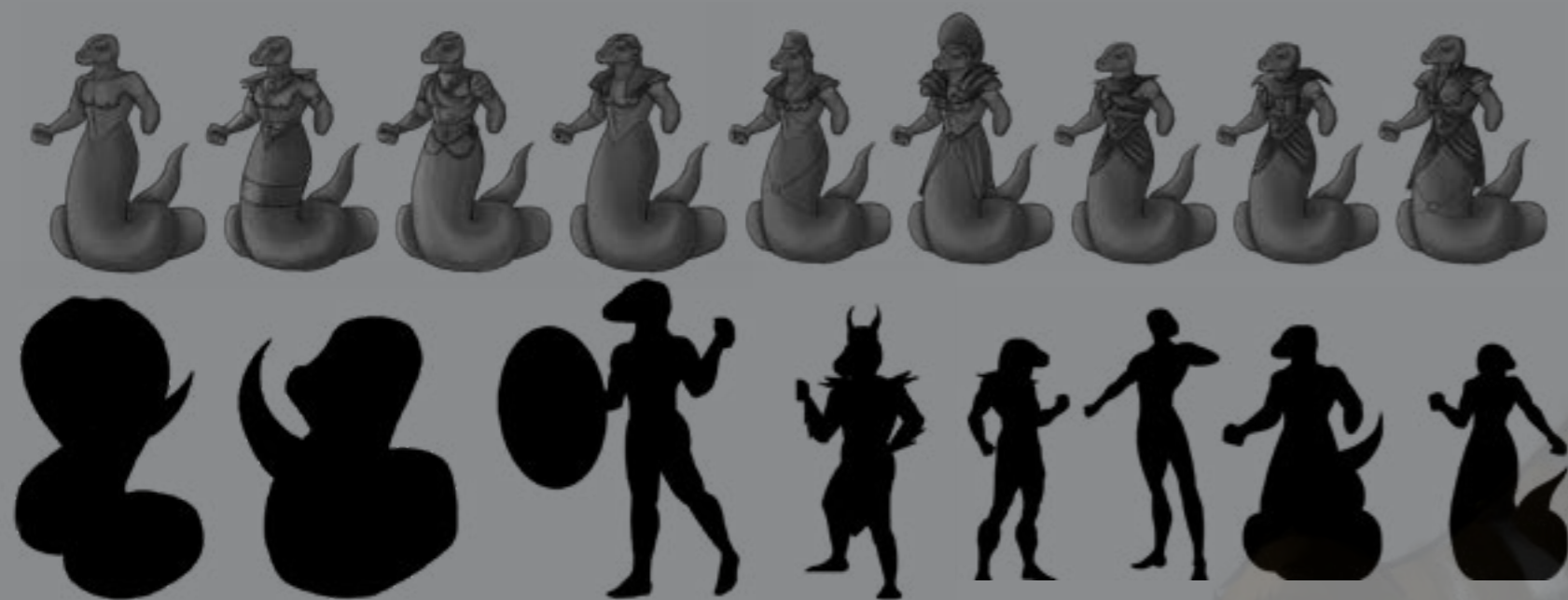
AP'EP

Apep es una serpiente gigantesca, inmortal y poderosa que interrumpía el recorrido nocturno de la barca solar de Ra para romper el Ma'at, el "orden cósmico". Representaba a las fuerzas malélicas que habitaban en el Duat y las tinieblas, y sus ataques eran directos o culebrear para provocar bancos de arena que encayaran la barca de Ra. Esta serpiente no podía ser destruida, solo dañada, ya que para los antiguos egipcios era necesario el concepto del mal para que el bien fuera posible, creando así una balanza que se puede desequilibrar.

Apep podía ser representado por cualquier tipo de serpiente menos la cobra, ya que esta era asociada al sol, al dios Ra y, por lo tanto, a los faraones. Después de darle muchas vueltas a la forma de representar este personaje y siguiendo la anatomía de Sekh-

met, vi una buena opción crear una quimera entre humano y serpiente. Por lo que este personaje tiene cabeza y cola de serpiente, y torso de humano, pero el color de la piel es uniforme en todo el cuerpo. Posee ceguera en el ojo derecho debido a una cicatriz, y el brazo izquierdo amputado por la parte inferior del codo.

Junto con esto posee un vestuario acorde con un humano egipcio de la época, como un shenti, falda hecha de lino, rojo, sujeta a la cintura por una armadura o protección lumbar plateada con decoración lapislázuli. También consta de una armadura en la zona del pecho, cuello y cabeza plateada simple y sin decorativos. En algunas reproducciones, Apep aparece encadenado bajo la vigilancia de la diosa Serket, por ello lleva esas cadenas decorativas, tanto para la unificación de la armadura superior como para potenciar, con el conjunto completo ese sentimiento de peligro y maldad.

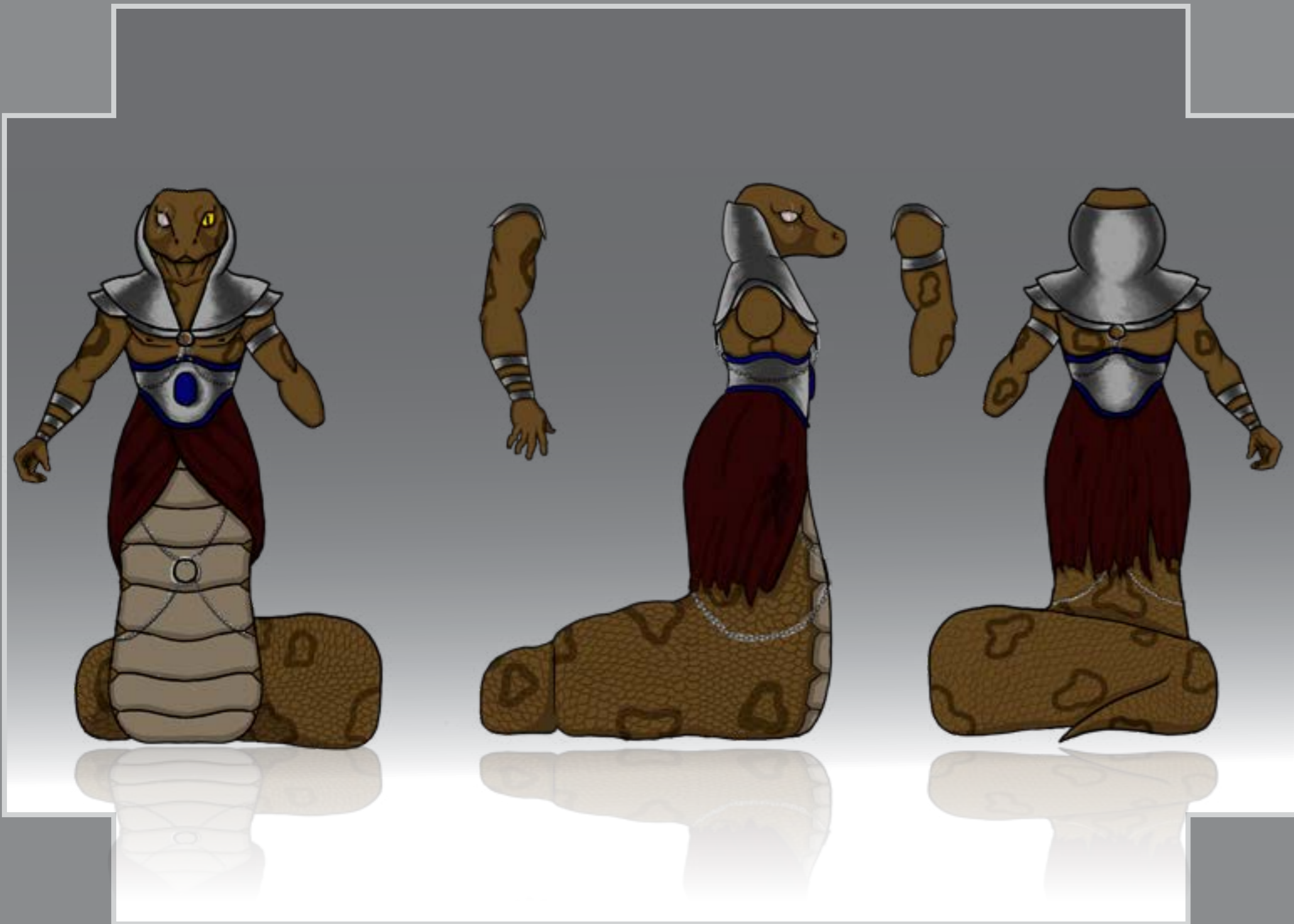


Este personaje no tenía una descripción detallada, por lo que tuve más libertad a la hora de probar combinaciones cromáticas. Para ello, se buscaron referentes de serpientes del desierto para una buena aplicación del color coherente con la ambientación y con los patrones de manchas de este tipo de serpientes. Puesto que esta serpiente vaga por el cosmos o espacio, trabaja con los meteoritos metálicos que dan pie al hierro que recogían los egipcios. Por lo tanto, la mejor elección fue el hierro como armadura, ya que el oro es para venerar, por lo que todo metal que posee este personaje es el hierro. Y el lapislázuli, le aporta un poco de color a este material, creando una buena composición cromática.



Para complementar esta información y tener una mejor visión, como se ha hecho con Sekhmet, se realizan bocetos con expresiones faciales. Y, junto con estoe apartado, se realizan las dife-rentes poses del personaje dan una orientación de los movimientos de los que dispone.





Para finalizar, se ha creado un arte final con un toque pictórico realista para, además de complementar los tres apartados anteriores, crear una imagen donde se implemente el prop asociado a este personaje y se tenga una visión del personaje en acción.



2. PROPS

CETRO SEKHMET

Este cetro partió del papiro que representa el Bajo Egipto donde podemos verlo en las imágenes o dibujos que describen a Sekhmet. Como también se la describe como portadora del Ankh, he decidido incrustarlo en el cetro, en el centro de lo que es un sol, que representa una vez más a Sekhmet. El material utilizado ha sido el oro, ya, que como he

explicado con anterioridad, es asociado a los faraones, aunque en la parte de las cuchillas se encuentra hierro de meteorito, venerado por los egipcios. Dispone de dos partes con las que se puede atacar, la parte superior es representada por una única cuchilla curva y la parte inferior se compone por tres cuchillas

con forma de daga. Este prop se complementa con un pañuelo rojo y con unos jeroglíficos que se encuentran grabados en la cuchilla, donde pone Ma'at, y en el palo del cetro, en la parte inferior donde se encuentran los decorados, donde pone Apep.



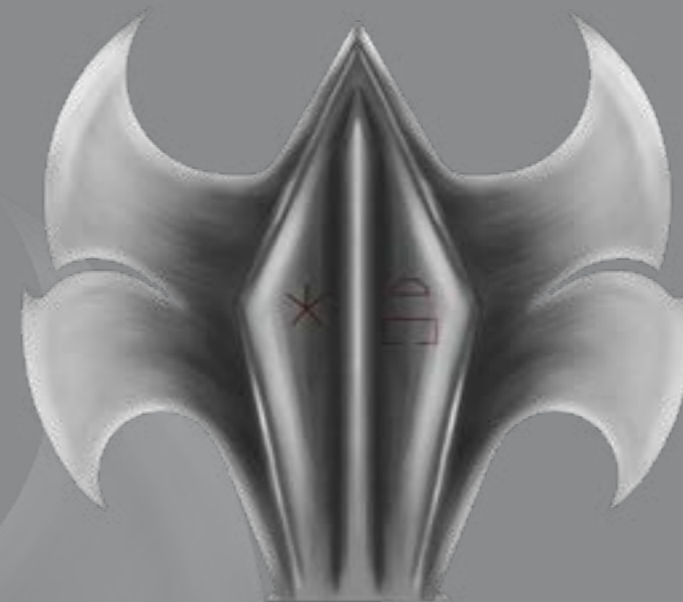
HACHA APEP

Esta hacha de doble filo está pensada como una prótesis para su incorporación en la parte amputada del personaje Apep.

Se compone de dos partes, la primera es la base de color lapislázuli, donde podemos encontrar ocho pinchos de plata rodeando la base, y un grabado de jeroglíficos donde pone el nombre de Ra.

En la parte superior se encuentra una

punta de lanza de gran escala, unida a dos cuchillas con hendiduras en cada una que da la sensación de cuatro cuchillas diferentes pero unidas entre sí. Estas cuchillas también poseen una curvatura hacia la parte superior y la inferior para crear una forma más de ataque. En esta parte podemos ver otro grabado en la zona de la punta de lanza donde se puede ver el nombre del Duat.

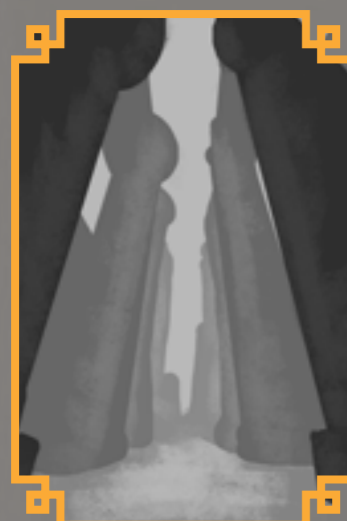
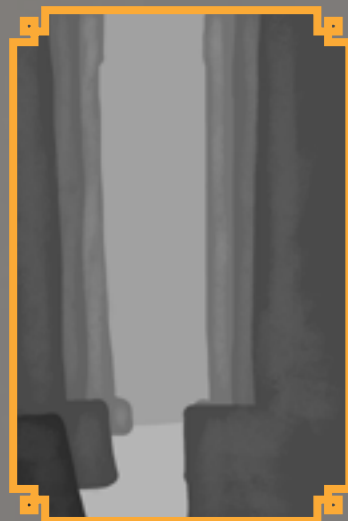


En este arte final se aprecian los materiales elegidos, como el hierro y el lapislázuli de la base, que combinan con las armaduras del protagonista que llevará este prop.



3. ESCENARIOS

TEMPLO DE KARNAK



Este templo se creó en el Antiguo Egipto para venerar al dios Amón-Ra. Se encuentra ubicado en la ribera occidental del Nilo en la ciudad que le da nombre, Karnak. Este es el segundo templo más grande de Egipto y uno de los mejores conservados y en el cual podemos encontrar información muy importante sobre el lenguaje, la mitología y la religión durante el mundo grecorromano en Antiguo Egipto.

Antes de entrar encontramos el río Nilo, con un muelle marcado por dos obeliscos de granito de Seti I. Si avanzamos un poco hacia la entrada del templo, podemos encontrar un camino con veinte esfinges criocéfalas (con cabeza de carnero, animal de Amón-Ra) a cada lado del camino, y al final de este, se encuentra el primer pilono. Una vez traspasamos estos pórticos, encontramos un gran patio en el que podemos observar a la derecha el templo de Ramsés, y a la izquierda el templo de las tres capillas paralelas de Seti II, destinado para el depósito de las barcas sagradas de la tríada a la que pertenecía Amón-Ra (Amón-Ra, Mut y Konsu). En el centro de este patio se encuentra el pabellón de Taharka precedida de dos estatuas colosales de granito rosa de Ramsés II. Entre el segundo y tercer pilono se encuentra la sala hipóstila, la zona más emocionante y célebre de la cultura egipcia, dotada de 134 enormes columnas.

Las dos hileras centrales, formada por seis columnas a cada lado, forman el pórtico de acceso al templo, pero antes debes pasar por el patio de Amenhotep III, en el cual se encuentran cuatro obeliscos.

Entre el cuarto y quinto pilono se encuentra una especie de vestíbulo con catorce columnas papiriformes doradas y dos obeliscos. A partir de quinto pilono, detrás del cual se encuentra el sexto y último pilono, el área del templo es rectangular, en la cual hay diseñadas tres murallas, cada una externa de la otra. En la tercera muralla encontramos dos estatuas de Amón y Amonet, seguido del santuario tardío de granito de las barcas sagradas de Filipo Arriedeo y el emplazamiento del santuario original, donde se encontraba el centro focal del templo.

La parte terminal del templo de Amón-Ra, se encuentra comprendida entre la segunda y tercera muralla de cerca que cierran el santuario. Esta sala se llama “sala de las fiestas” y en ella se celebraba la ceremonia que originariamente era la consagración del rey. Esta sala posee una estancia denominada “Jardín botánico” ya que se encuentra decorada con plantas y animales exóticos cautivados en las campañas militares en Asia.





Las pruebas de color hicieron tener un baremo coherente de opciones para un buen resultado final.

Se hizo un arte final donde se añadieron los detalles, las luces respectivas a la hora correspondiente y las sombras que estas luces ocasionan.

En este apartado se modificaron algunos tonos como los de las piedras, ya que en las imágenes de referencia no eran tan rojizos, se hicieron los degradados y texturas acordes con el tipo de material que dieron un resultado muy acertado.

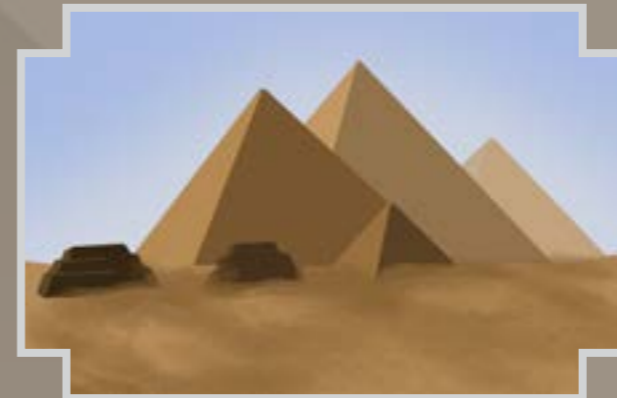
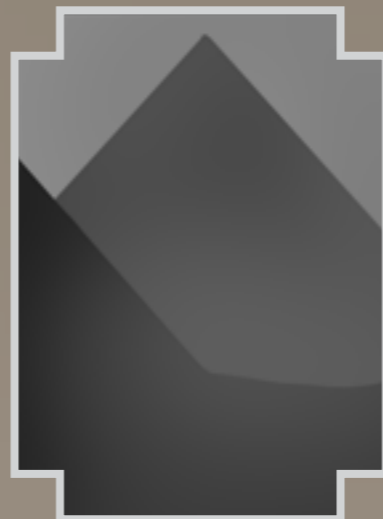
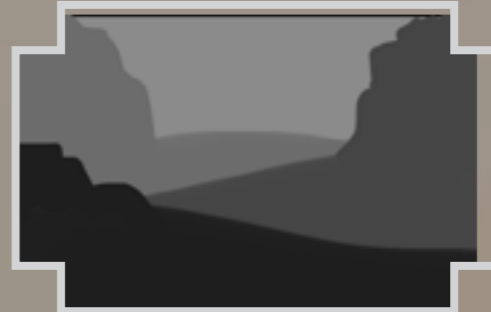
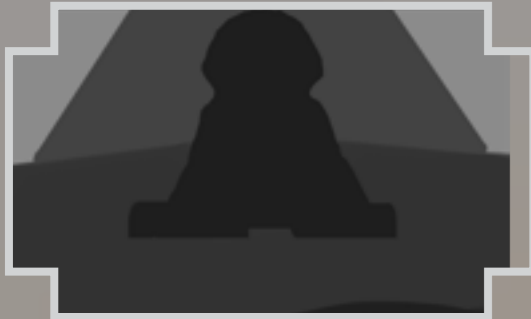
PIRÁMIDES DE GUIZA

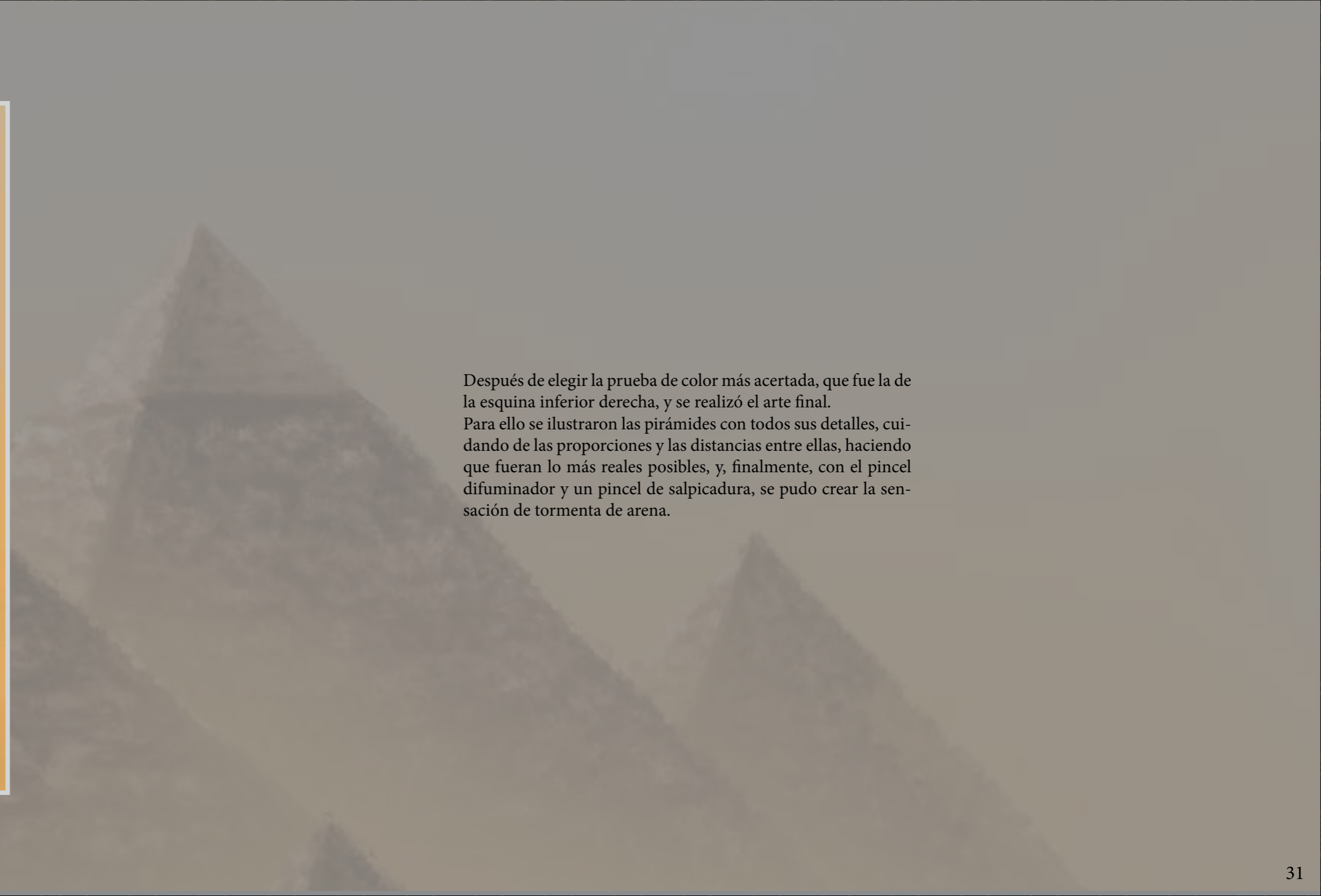
La necrópolis de Guiza está dotada de enterramientos datados desde las primeras dinastías, por lo que es la más importante del Antiguo Egipto, siendo declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. La necrópolis ocupa 160km² a ambos lados de un uadi, a un lado se encuentran las pirámides, que son los elementos más visibles

de este complejo funerario, con un amplio campo ocupado por mastabas de nobles al lado. En una meseta están los templos funerarios y la esfinge y al otro lado, sobre unas colinas, hay más tumbas particulares. Como se ha comentado, en esta localización encontramos la Gran Esfinge de Guiza, habiendo sido esculpida en un montículo de roca caliza. Sus dimensiones van desde los 20m de altura y los 70m de longitud. En esta necrópolis también se encuentra la pirámide de

Menkaura, esta es la menor de las tres pirámides con 108,5m de base y 65,5m de altura. Frente a la cara sur se alzan otras tres pirámides menores conocidas como Pirámides de reinas de las cuales no hay mucha información, solo suposiciones. Por otro lado, la pirámide de Jafra, con una altura de 136,4m y una longitud de 215,25m, era

considerada la más alta, pero esto era debido a su localización encima de una meseta y por la inclinación de los lados de esta. Por lo que la Gran Pirámide de Guiza (o de Keops) se convierte en la pirámide más grande de este complejo funerario. Esta pirámide alcanza 146,7m de altura y 230,363m de longitud. Estas seis pirámides están formadas por bloques de piedra caliza, pero el revestimiento de estas es de caliza pulida o granito rosado. Se encuentran conectadas por un pasillo cubierto de piedra que facilitan el camino, pero que no impiden que las arenas del desierto ni las tormentas de arena que son muy habituales lo cubran.





Después de elegir la prueba de color más acertada, que fue la de la esquina inferior derecha, y se realizó el arte final.

Para ello se ilustraron las pirámides con todos sus detalles, cuidando de las proporciones y las distancias entre ellas, haciendo que fueran lo más reales posibles, y, finalmente, con el pincel difuminador y un pincel de salpicadura, se pudo crear la sensación de tormenta de arena.

4. CONCLUSIONES

En primer lugar, tras haber finalizado este proyecto y teniendo una imagen sobre el conjunto del resultado final, he de decir que he quedado satisfecha con el resultado, tanto por cumplir con los objetivos iniciales de manera satisfactoria como por haber notado una mejora técnica y de estilo de concept, ya que el curso pasado cursé la asignatura de Concept art impartida por Francisco de la Torre y sentí que el proyecto presentado no estaba a la altura de la formación adquirida. Al ser el segundo proyecto realizado en este ámbito, partiendo de la formación adquirida en esa asignatura y gracias también a los referentes que he tenido, he adquirido una notable mejora en comparación con el anterior, tanto en técnica como en presentación. La presentación de los resultados en forma de artbook, permitirá incorporarlos a de un portfolio que mostrar más adelante a las empresas del sector.

He disfrutado mucho con el proceso y desde que cursé la asignatura de concept art, quedé embaucada por este ámbito, sabiendo que quería dedicarme a ello profesionalmente. Ha sido un viaje satisfactorio, ya que, como he dicho anteriormente, he notado una gran mejora en mi técnica y para ser un comienzo, se han cumplido mis expectativas. Seguiré trabajando en el proyecto para poder mejorarlo, ampliarlo y seguir aprendiendo.

Por otra parte, al comparar los resultados con los referentes profesionales, siempre me ha invadido la sensación de no haber alcanzado un nivel de calidad gráfica similar. Aunque era consciente de que esos resultados se adquieren con años de práctica y yo apenas comienzo, esto me genera un sentimiento agrídulce. Todavía me queda mucho que aprender y muchos años de práctica por lo que comenzaré realizando un máster especializado para poder dominar más conceptos y técnicas profesionales.

