

El arte de METRO: VALENCIA

-Metodología para animación 3D-

2020 - 2021

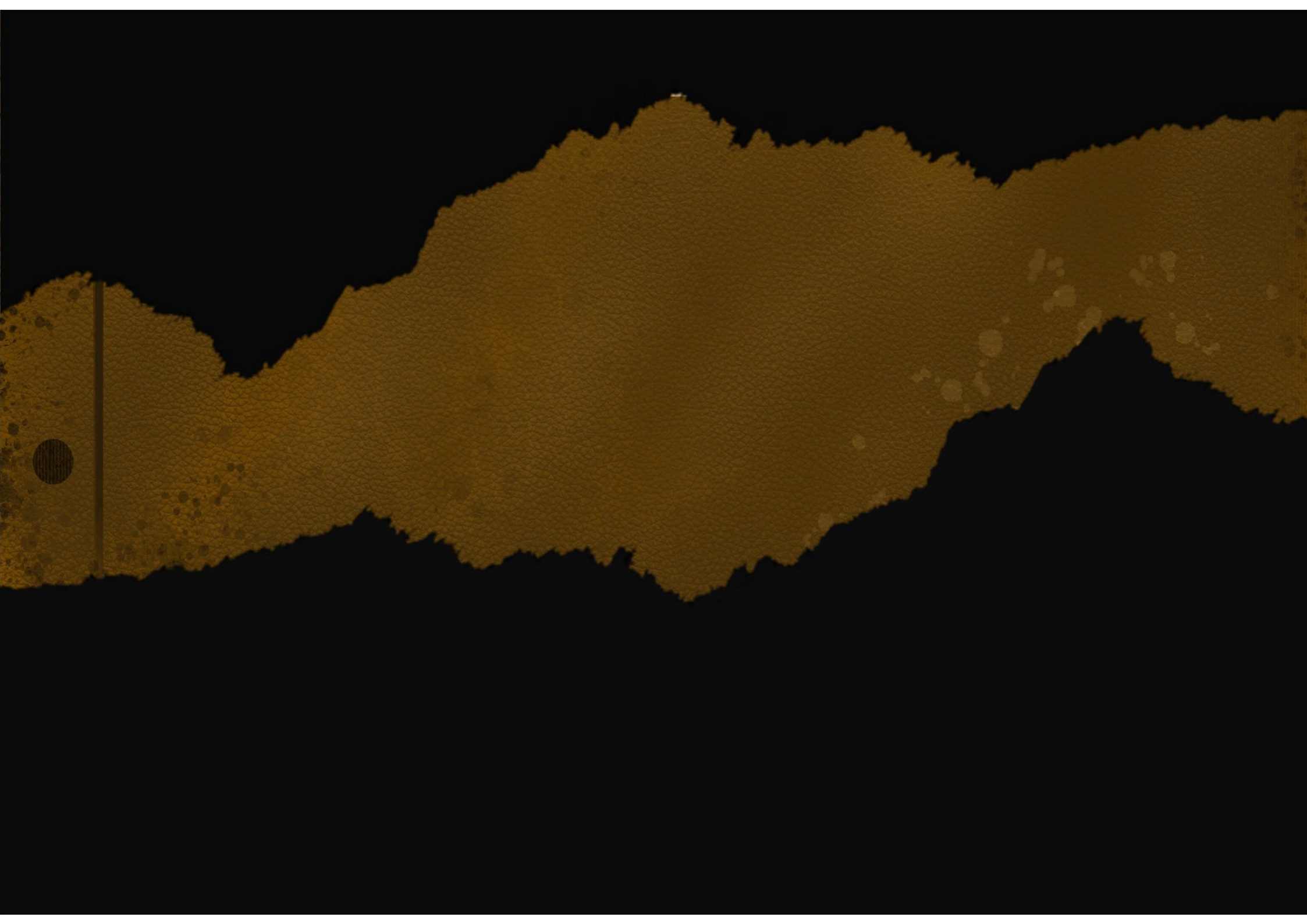
Javier Mansilla Ferrer



FACULTAD
DE
BELLAS ARTES



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



El arte de
Metro: Valencia
Metodología para animación 3D
Javier Mansilla Ferrer

El arte de
METRO: VALENCIA

-Metodología para animación 3D-

2020 - 2021

Javier Mansilla Ferrer

METRO: VALENCIA

JAVIER MANSILLA FERRER

Tras el estallido de la tercera guerra mundial y el confinamiento del ser humano en las profundidades del metro el mundo se ha paralizado, la superficie se ha convertido en un espacio inhabitable para los seres humanos. Los nuevos moradores que la habitan son criaturas producto de las mutaciones de la radiación, sin embargo, aunque se considera un mito, se dice que no toda la tierra fue arrasada, que aún existen espacios libres de estos males, pero es solo eso, un mito, una leyenda, un cuento. Después del estallido de las bombas en el 2013 y varios años sobreviviendo bajo tierra, los pocos supervivientes del desastre mundial se aferran a sus vidas y a la esperanza de que el ser humano pueda volver a la superficie algún día. En el metro de Valencia encontramos a uno de esos humanos que aún tienen esperanza de que ahí afuera hay algún lugar en el que puede vivir, es esa esperanza lo único que le queda. El metro es una criatura que te acoge en su interior pero para más tarde devorarte. Con la muerte de su hermana y su madre, nuestro protagonista ha perdido lo que le queda de su familia y con ellas, las ganas de vivir. Es gracias al recuerdo que su hermana dejó en un diario y a la esperanza de encontrar ese *locus amoenus* lo que le hace emprender una aventura al exterior, no puedes tener miedo sino hay nada que perder.

La historia se ambienta en una versión caótica y postapocalíptica de Valencia. Los entornos estarán sacados de la realidad, serán una versión apagada y en ruinas de lo que era Valencia en el año 2013, cuando el metro que hoy conocemos todavía estaba en construcción.

Respecto a la gama cromática serán colores oscuros y apagados, la paleta de colores estará condicionada al ambiente, dependiendo del espacio serán colores más vivos y luminosos. Como la mayor parte de la historia transcurre bajo tierra o de noche, la luz dependerá de la linterna y el rango de visión del personaje.

Género: Ciencia ficción.

La idea está pensada para una serie de o película de animación 3D, aunque dado el universo en el que se presenta, también podría aplicarse al videojuego.



Javier Mansilla Ferrer 3ºBBAA
Ilustración 3D. Concept Art
Tutor: Francisco José de la Torre Oliver



FACULTAD
DE
BELLAS ARTES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

ÍNDICE

BRAINSTORMING	8
MAPA CONCEPTUAL	10
BRIEFING	12
Introducción	12
Argumento	13
Estética	13
Personaje 1: Joan	14
Personaje 2: Clara	17
Prop 1: UMP-MV	20
Prop 2: Champi el oso de Peluche	21
Espacio 1: Estación de Benimaclet	22
Espacio 2: Estación del Norte	23
DOCUMENTACIÓN	24
Moodboard Joan	24
Moodboard Clara	25
Moodboard UMP-MV	26
Moodboard Equipo de campo	27
Moodboard Túnel y estación	28
Moodboard Estación del Norte	29
PERSONAJES	30
Joan Simarro	30
Clara Simarro	36
PROPS	42
UMP-MV	42
Champi	46
ESPACIOS	52
Estación de Benimaclet	54
Estación del norte	58
ESCENAS	62
Cap. Los túneles	66
Cap. Estación del Norte	72
CONCLUSIONES	76

PRÓXIMA PARADA

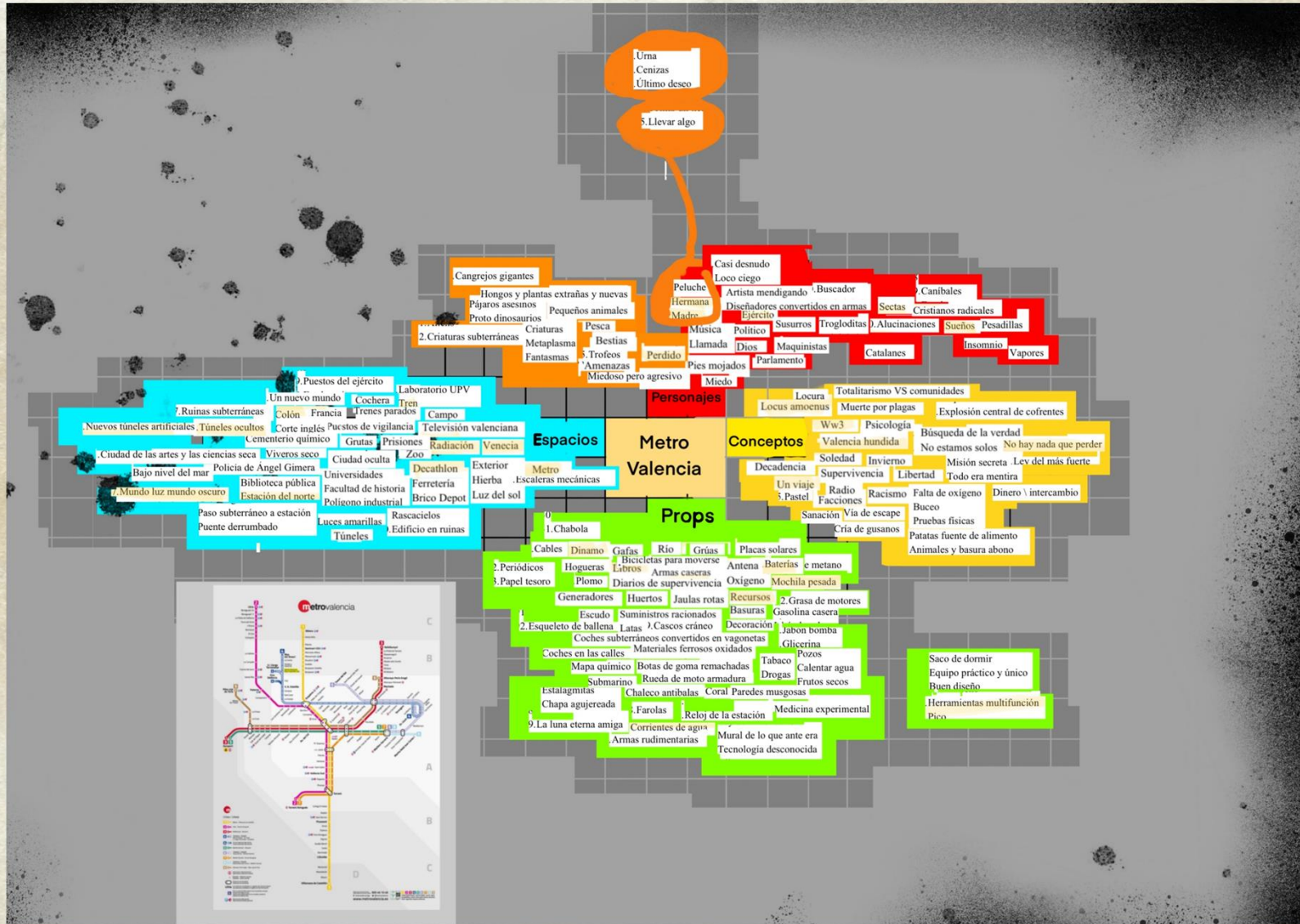


BRAINSTORMING

- Metro
- Túneles
- Ww3
- Valencia hundida
- Soledad
- Río
- Invierno
- Decadencia
- Supervivencia
- Libertad
- Astronauta
- Psicología
- Bucanero
- Gafas
- Pies mojados
- Venecia
- Pesca
- Exterior
- Hierba
- Luz del sol
- Dios
- Radio
- Televisión valenciana
- Radiación
- Libros
- Diarios de supervivencia
- Un viaje
- Perdido
- Antena
- Oxígeno
- Armas caseras
- Decathlon
- Ferretería
- Brico Depot
- Música
- Llamada
- Búsqueda de la verdad
- No estamos solos
- Amenazas
- Bestias
- Zoo
- Jaulas rotas
- Prisiones
- Racismo
- Facciones
- Locus amoenus
- Basuras
- Recursos
- Huertos
- Luz ultravioleta
- Generadores
- Dinamo
- Placas solares
- Hogueras
- Puestos de vigilancia
- Campo
- Político
- Parlamento
- Ejército
- Orden
- Suministros racionados
- Latas
- Pequeños animales
- Decoración
- Artista mendigando
- Diseñadores convertidos en armas
- Totalitarismo VS comunidades
- Gafas de aviador
- Maquinistas
- Muerte por plagas
- Obsoleto
- Coches subterráneos convertidos en vagonetas
- Bicicletas para moverse
- Luces amarillas
- Criaturas
- Metaplasma
- Fantasmas
- Susurros
- Miedo
- Materiales ferrosos oxidados
- Trenes parados
- Cochera
- Universidades
- Facultad de historia
- Polígono industrial
- Nave espacial
- Ciudad oculta
- EEUU en el espacio
- Ruinas en lado oculto de la luna
- Viaje en el tiempo
- Locura
- Falta de oxígeno
- Buceo
- Pruebas físicas
- Grutas
- Grúas
- Máquina voladora
- Planeador
- Rascacielos
- Edificio en ruinas
- Cables
- Escudo
- Farsa
- Portales
- Misión secreta
- Todo era mentira
- Plantas en el espacio
- Cúpula
- Erupción solar
- Explosión central de Cofrentes
- Cementerio químico
- Plomo
- Viveros seco
- Inerte
- Pájaros asesinos
- Proto dinosaurios
- Transgénico
- Laboratorio UPV
- Tren
- Francia

- Mapa químico
- Vía de escape
- Submarino
- África
- Baterías
- Coral
- Paredes musgosas
- Hongos y plantas extrañas y nuevas
- Sanación
- Un nuevo mundo
- Base espacial
- Peluche
- Hija
- Hermana
- Madre
- Pistas de padre
- Recuerdos
- Viejo amigo
- Cascos cráneo
- Botas de goma remachadas
- Rueda de moto armadura
- Chaleco antibalas
- Policía de Ángel Gimerà
- Cartoon
- Pastel
- Fondos oscuros y pequeños reflejos
- Biblioteca pública
- Estación del norte
- Colón
- Corte inglés
- Paso subterráneo a estación
- Puente derrumbado
- Coches en las calles
- Casi desnudo
- Loco ciego
- Tabaco
- Drogas
- Medicina experimental
- Puestos del ejército
- Estalagmitas
- Chapa agujereada
- Periódicos
- Papel tesoro
- Catalanes
- Trofeos
- Trogloditas
- Reloj de la estación
- Farolas
- La luna eterna amiga
- Alucinaciones
- Sueños
- Pesadillas
- Vapores
- Tomar un tiempo
- Llevar algo
- Urna
- Cenizas
- Último deseo
- No hay nada que perder
- Mochila pesada
- perro
- Grasa de motores
- Gasolina casera
- Jabón bomba
- Glicerina
- Sigilo
- Ruinas subterráneas
- Túneles ocultos
- Jugadores
- Buscador
- Ciudad de las artes y las ciencias seca
- Esqueleto de ballena
- Cría de gusanos
- Bajo nivel del mar
- Arena
- Montaña
- Mundo luz mundo oscuro
- Nuevos túneles artificiales
- Corrientes de agua
- Pozos
- Calentar agua
- Frutos secos
- Patatas fuente de alimento
- Animales y basura abono
- Energía delante metano
- Miedoso pero agresivo
- Insomnio
- Saco de dormir
- Equipo práctico y único
- Buen diseño
- Herramientas multifunción
- Pico
- Sectas
- Cristianos radicales
- Rayos
- Pesca
- Cangrejos gigantes
- Ley del más fuerte
- Mural de lo que ante era
- Tecnología desconocida
- Aliens
- Criaturas subterráneas
- Electricidad fluye por el cuerpo
- Poderes
- Cuerpo como resistencia
- Oro
- Dinero \ intercambio
- Armas rudimentarias
- Caníbales
- Escaleras mecánicas
- Chabola

MAPA CONCEPTUAL





MAPA CONCEPTUAL

Inspirado en el plano del metro, el mapa conceptual recoge gran parte de las doscientas palabras del Brainstorming clasificándolas en cuatro grupos; Personajes, Espacios, Props y Conceptos.

BRIEFING

Metro Valencia es un proyecto inspirado en las novelas de Dimitry Glukhovsky. Cuenta la historia de un muchacho superviviente del estallido de la tercera guerra mundial en el año 2013 que vive en las profundidades del metro.

Tras la muerte de su hermana y su madre este se siente vacío sin ningún objetivo en la vida. Con el encuentro con un Buscador (persona que se dedica a salir al exterior a buscar recursos) y leer un pequeño diario de su hermana que encuentra por casualidad entre sus pertenencias, consigue el valor y las fuerzas para cumplir el sueño y última voluntad de su hermana, encontrar un sitio en el mundo exterior en el que vivir en paz y sin miedo a las bestias o a la radioactividad.

Su aventura transcurrirá mayormente bajo tierra en las líneas del metro. Su objetivo será conseguir convertirse en buscador para poder salir a la superficie y realizar su cometido.

Acompañado por el oso de peluche de su hermana como única compañía y armado con un subfusil de fabricación casera se adentrará en las profundidades del metro dirección la estación de Colón donde espera encontrarse con un buscador retirado que podría ayudarle.

Durante tu travesía se verá envuelto en guerrillas de facciones, luchas contra mutantes y el recuerdo de su hermana que se materializa ante sus ojos en varias ocasiones.



**Objetivo:**

Narrar una historia ambientada en una Valencia post apocalíptica, en la que la humanidad se muestra vulnerable, se ha condenado y ha perdido el puesto de “ser superior”.

Cuenta la historia de un mundo en ruinas desde el punto de vista de un joven que, aunque temeroso del exterior y los peligros fuera del metro, anhela encontrar un lugar en el que su hermana pueda descansar en paz para así vivir sin miedos ni remordimientos.

Claves estéticas:

Utilizando una nueva técnica experimental y original que fusiona el 3D con el 2D, inspirada en los juegos Borderlands, Mad World y la saga de juegos Metro. La estética general consistirá en una fusión de lo real y el cartoon propio de los cómics.

Para dar mayor sensación de penumbra los espacios se encontrarán poco iluminados y con los fondos difuminados, centrando más la atención del espectador en los personajes y el ambiente que a estos les rodea. Serán contadas las ocasiones en las que se utilice una paleta de colores vivos.

Los escenarios son sacados de la realidad pero con ciertas modificaciones y partes añadidas. Se trata de una versión más oscura y caótica de la Valencia que hoy en día conocemos.

BRIEFING – PERSONAJES - JOAN

Ficha de personaje, Joan Simarro.

Físico:

Edad: 18 años nacido el 27 de marzo del 2001

Género: Masculino

Nacionalidad: española

Altura: 176 cm

Complexión: Normal, pero de espaldas anchas

Salud: Buena pese a las condiciones en las que vive

Cualidades: Resolutivo e imaginativo, se le dan bien las manualidades

Defectos: Después de tanto tiempo bajo tierra su visión está un poco tocada y sus fuerzas le flaquean en ocasiones.

Forma de caminar: Algo erguido por el peso de su equipo y los pocos ánimos que tiene.

Voz: Suave y calmada, no la suele levantar mucho.

Psicología:

Inteligencia: Es inteligente y se defiende con los aparatos eléctricos sencillos tipo dinamos o linternas caseras.

Felicidad: Las pequeñas motas de luz que se cuelan y proyectan en el techo y la vegetación.

Temperamento: Es un chico tranquilo y miedoso, pero no quita que cuando se ve amenazado puede llegar a ser muy agresivo con cierto punto de barbarie.

Actitudes: Antisocial, empático, desconfiado.

Aspectos inconscientes: Tiene muy presente a su hermana y en ocasiones habla con el peluche como si de la misma niña se tratara

Hábitos: Trabajar haciendo guardia en el puesto del túnel o en un pequeño rincón de la estación que genera electricidad con bicicletas y dinamos

Auto conocimiento: Busca un mundo sin miedo en el que estar en paz.



Personal:

Familia: Tras la catástrofe del 2013 se vieron obligados a refugiarse bajo tierra en las líneas del metro. Tan solo habían sobrevivido su madre y hermana, sin embargo, a causa de las plagas y enfermedades difíciles de tratar en este ambiente ambas fallecen, dejando solo al protagonista con un oso de peluche.

Amigos: Son pocas las amistades que tiene en la estación, pero tiene especial cercanía con el mecánico y coordinador del sistema eléctrico de la estación.

Colegas: Sus compañeros de guardia en el puesto fronterizo y sus vecinos en especial Samuel el hijo y amigo de su fallecida hermana.

Lugar de nacimiento: Nació en el hospital La Fe

Niñez: Tiene pocos recuerdos de esta, tan solo momentos puntuales que pasaba en el parque de Gulliver o cuando jugaba en la estación del norte cuando esperaba la llegada de su padre a Valencia

Educación: En cuanto a lo académico hasta la ESO, formado por un viejo ingeniero de motores y automoción

Hobby: Diseñar sus propias herramientas multifuncionales

Creencias: No cree en ninguna deidad, para el dios ha muerto y los ha enterrado a todos.

Valores: Se cree incapaz de arrebatar una vida prefiere evitar conflictos. Cuando ve a alguien enfermo es inevitable que busque la forma de ayudarlo independientemente de quien sea.

Estilo de vida: Activo, es incapaz de mantenerse desocupado, siente la necesidad de hacer cosas para no pensar.

Estado civil: Soltero

Posesiones: Pequeña chabola en un rincón de la estación de Faitanar

Riqueza: al estar dentro del equipo energético del metro su sueldo es bastante considerable y más aun siendo un solo miembro en su hogar, lo cual le permite ayudar a sus vecinos en caso de necesidad, ellos a cambio cuidan de este como uno más

Personalidad:

Deseo: Encontrar un lugar en el que podría vivir sana y feliz su hermana.

sEperanza: Dejar de sentirse solo y superar sus desgracias.

Miedos: El belicismo, no cumplir el sueño de su hermana.

Recuerdos: Son vagos y confusos en ocasiones mezcla sus pesadillas y lo real.

Resentimientos: Haber sobrevivido.

Negación: Siente y ve a su hermana, lo cual le produce mucho dolor cuando alguien le pone los pies en la tierra.

Práctica:

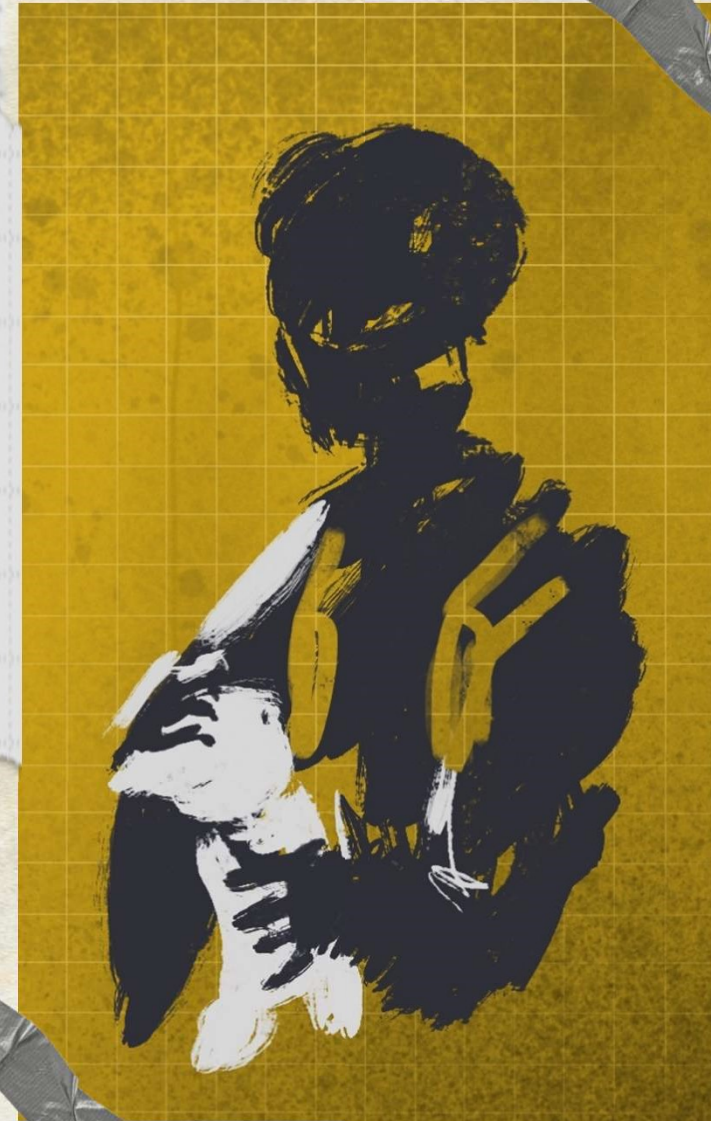
Come: Setas, gusanos, ratas, patatas, y en muy raras ocasiones comida enlatada de antes de la guerra.

Viste: ropas militares customizadas y parcheabas.

Compra: Comida y recursos en a los Buscadores que visitan su estación.

Trabaja en: La planta de energía como técnico y "motor"

Juega en: El taller en el que trabaja creando pequeños artilugios y modifica herramientas.



BRIEFING – PERSONAJES - CLARA

Ficha de personaje, Clara Simarro.

Físico:

Edad: 8 años nacida el 15 de agosto del 2011

Género: Femenino

Nacionalidad: española

Altura: 84 cm

Complexión: Delgada.

Salud: Delicada desde que entró en el mundo del metro.

Cualidades: Se le dan bien la cría de setas, las considera sus flores.

Defectos: Debido a la falta de nutrientes y las condiciones en las que vive su desarrollo se ha visto afectado, así como también, su sistema inmunológico era bastante débil.

Forma de caminar: Con algo de fatiga, pero normal

Voz: Alegre y suave

Psicología:

Inteligencia: Es achispada y tiene necesidad de aprender cosas nuevas.

Felicidad: Las plantas y las lámparas de grasa

Actitudes: Muy sociable e ingenua.

Aspectos inconscientes: Siente la necesidad de estar cerca de la gente, teme a la oscuridad y los ruidos.

Hábitos: Suele acompañar a su madre a la granja de setas o jugar con su vecino y amigo Samuel.

Auto conocimiento: Su meta es crecer y salir de la estación ser una Buscadora.



Personal:

Familia: Joan su hermano y Laura su madre.

Amigos: Samuel el hijo de la vecina.

Colegas: Las compañeras del trabajo de su madre y los niños de la estación

Lugar de nacimiento: Valencia, hospital La Fe

Niñez: Prácticamente se la pasó en el metro.

Educación: Primaria

Hobby: Cuidar de setas y pequeños hierbajos que crecen en las paredes.

Creencias: Cree que existe algún lugar fuera del metro donde pueden vivir donde la gente no come gusanos y crecen las plantas.

Valores: Pese a su edad valora mucho la vida

Estilo de vida: Sobrevive con lo que le proporcionan sus familiares.

Estado civil: (x)

Religión: Ninguna

Posesiones: Un oso de peluche marrón y algo desgastado que le acompaña casi siempre

Riqueza: Cuando vivía las posesiones no eran muchas, aunque no faltaba el alimento en casa tampoco se podían permitir gastos innecesarios.

Personalidad:

Deseo: Vivir en un lugar más luminoso y colorido

Esperanza: Salir del metro

Miedos: Los monstruos, los ruidos fuertes, las zonas más oscuras de la estación.

Pensamientos: Crea pequeñas aventuras en base a los cuentos que le cuenta su madre por las noches.

Recuerdos: Apenas tiene recuerdos del pasado, era muy pequeña cuando ocurrió la catástrofe

Resentimientos: No entiende porque la gente se aferra al mundo subterráneo.

Prácticas:

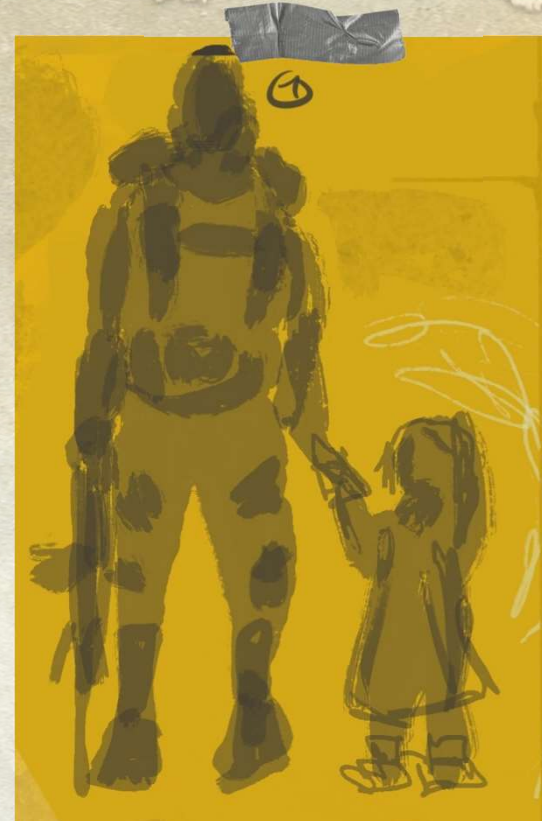
Come: Sus comidas suelen ser guisos de patata y setas, comidas fáciles de digerir.

Viste: Ropas viejas de su hermano o heredada por sus vecinos.

Compra: Cuando venía algún Buscador a la estación solía buscar cualquier artefacto o útil brillante, de ahí salió el reloj que lleva su hermano.

Trabaja en: Solía ayudar a su madre en las granjas de setas y gusanos.

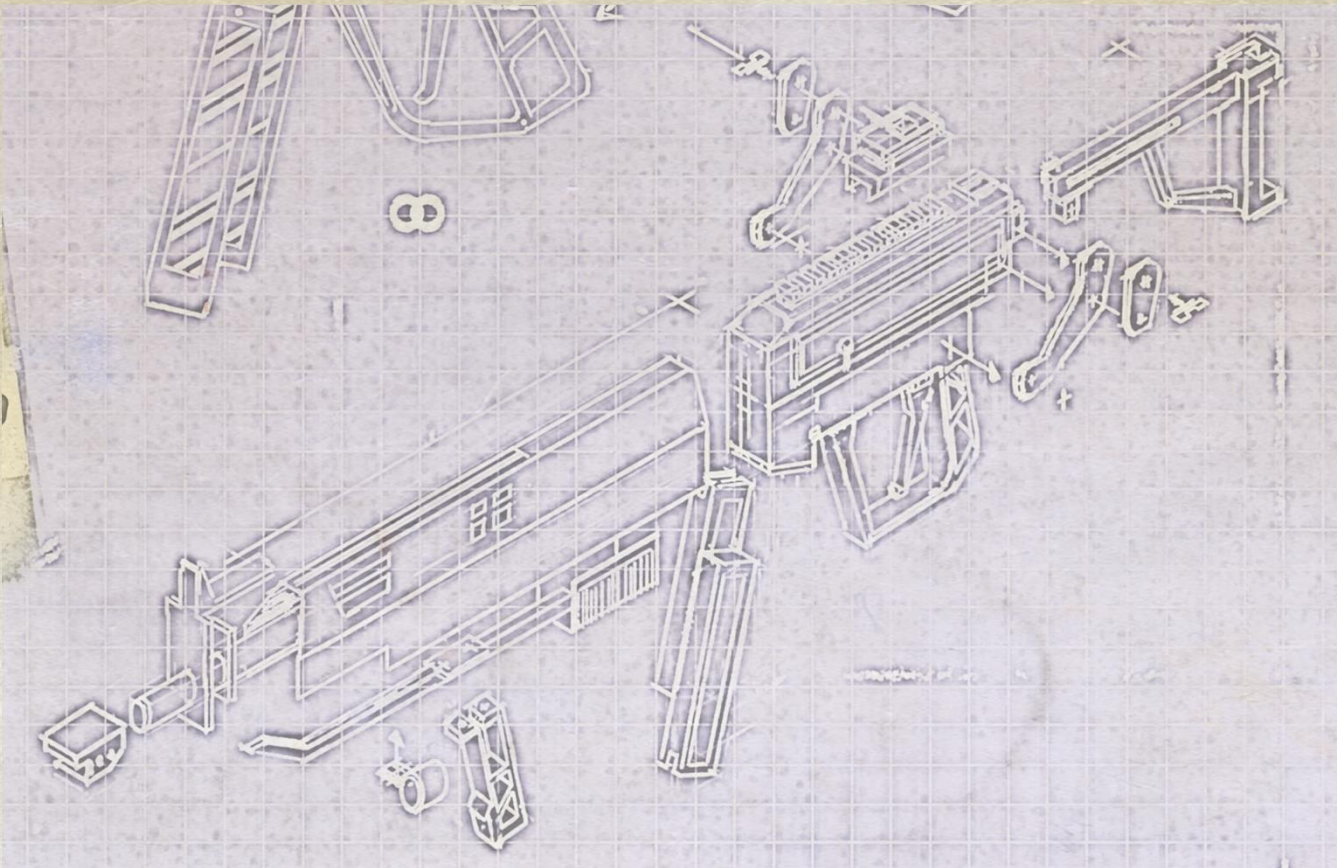
Juega en: La chabola donde vive, cerca del puesto de trabajo de Joan o en el centro de la estación con los pocos niños de la zona.



En algunas ocasiones Clara se manifiesta en forma de destello o como un fuego fatuo que acompaña y guía a su hermano.

BRIEFING – PROPS – UMP-MV

Una versión customizada de forma casera del subfusil empleado por la policía valenciana. Joan se hace con esta arma como con el resto de su equipo por medio del viejo buscador de la Estación de Colón que le presta su equipo. A cambio de cierta información y tomando aquello que tiene especial aprecio, el oso de peluche de su hermana. (Este será parte del aval que le pedirá al muchacho)



BRIEFING – PROPS – CHAMPI

Un oso muy importante para la historia pues funciona como un representante del personaje secundario de Clara y a su vez actúa como motor de la acción del protagonista.

Joan lo trata como si se tratase de las cenizas de su hermana y el aprecio que tiene por él es enorme, es de las pocas cosas que quedan de ella.



BRIEFING – ESPACIOS – Estación de Benimaclet

Estación abandonada e inundada donde no muy lejos de la salida del túnel, hay instalado una serie de dispositivos que actúan como dinamo aprovechando las corrientes de agua para generar electricidad.

Joan saldrá a la superficie por esta estación y dará un rodeo para evitar el paso por la estación de Alameda, que está fuertemente vigilada y no se permite su acceso sin un permiso de mercancías o por estricta necesidad.

No solo será un lugar de paso, aquí se presentará Clara en una de las alucinaciones del protagonista.



BRIEFING – ESPACIOS – Estación del Norte

Una versión de la estación del norte algo derruida por los bombardeos de la guerra y comida por la vegetación que se ha apoderado de las calles y algunos edificios. Dentro de esta estación podemos encontrar algunos restos de las tiendas ya saqueadas y algunos trenes sepultados por las vigas de hierro del techo. Lo que el protagonista buscará aquí será no solo un refugio para pasar la noche sino algo que marcará el devenir de su historia



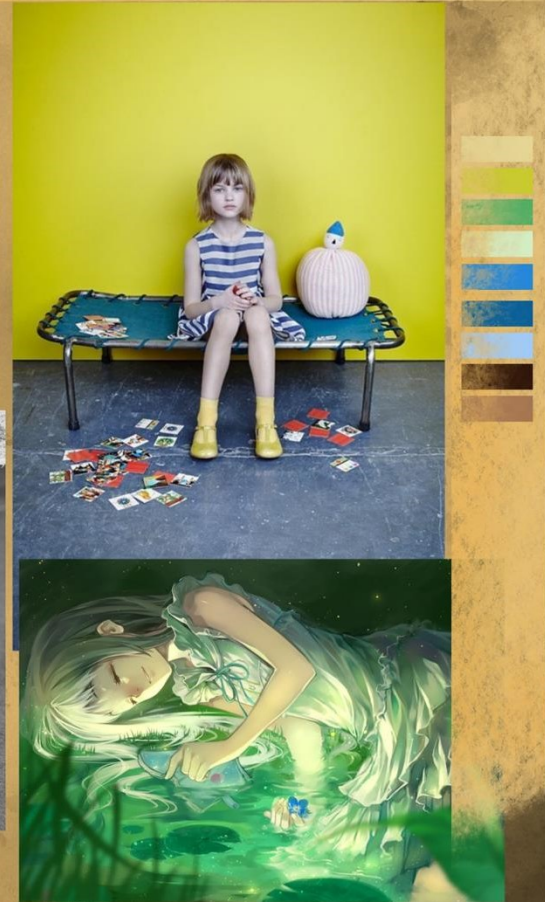
DOCUMENTACIÓN – MOODBOARD – JOAN



Joan

DOCUMENTACIÓN – MOODBOARD – CLARA

Clara



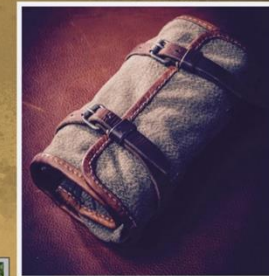
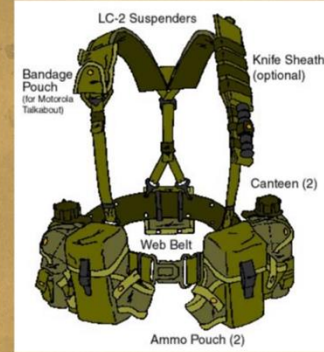
DOCUMENTACIÓN – MOODBOARD – UMP-MV



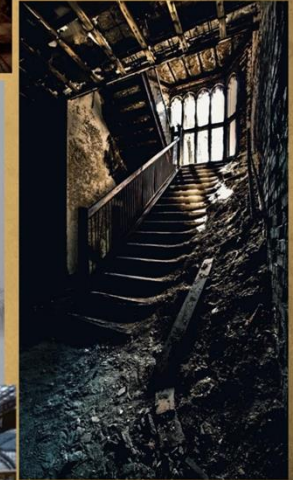
UMP METRO

DOCUMENTACIÓN – MOODBOARD – EQUIPO DE CAMPO

Equipo de campo



DOCUMENTACIÓN – MOODBOARD – ESTACIÓN DEL NORTE



Estación del norte

PERSONAJES – JOAN SIMARRO



El diseño de Joan fue el primero en desarrollarse y a su vez fue el primer intento de realizar un dibujo íntegramente digital de principio a fin.

Nunca había trabajado con siluetas ni el uso de la grisalla de la forma, es por esto que el personaje se haya visto modificado en varios aspectos.

Aproximació: Personajes



Joan



Joan

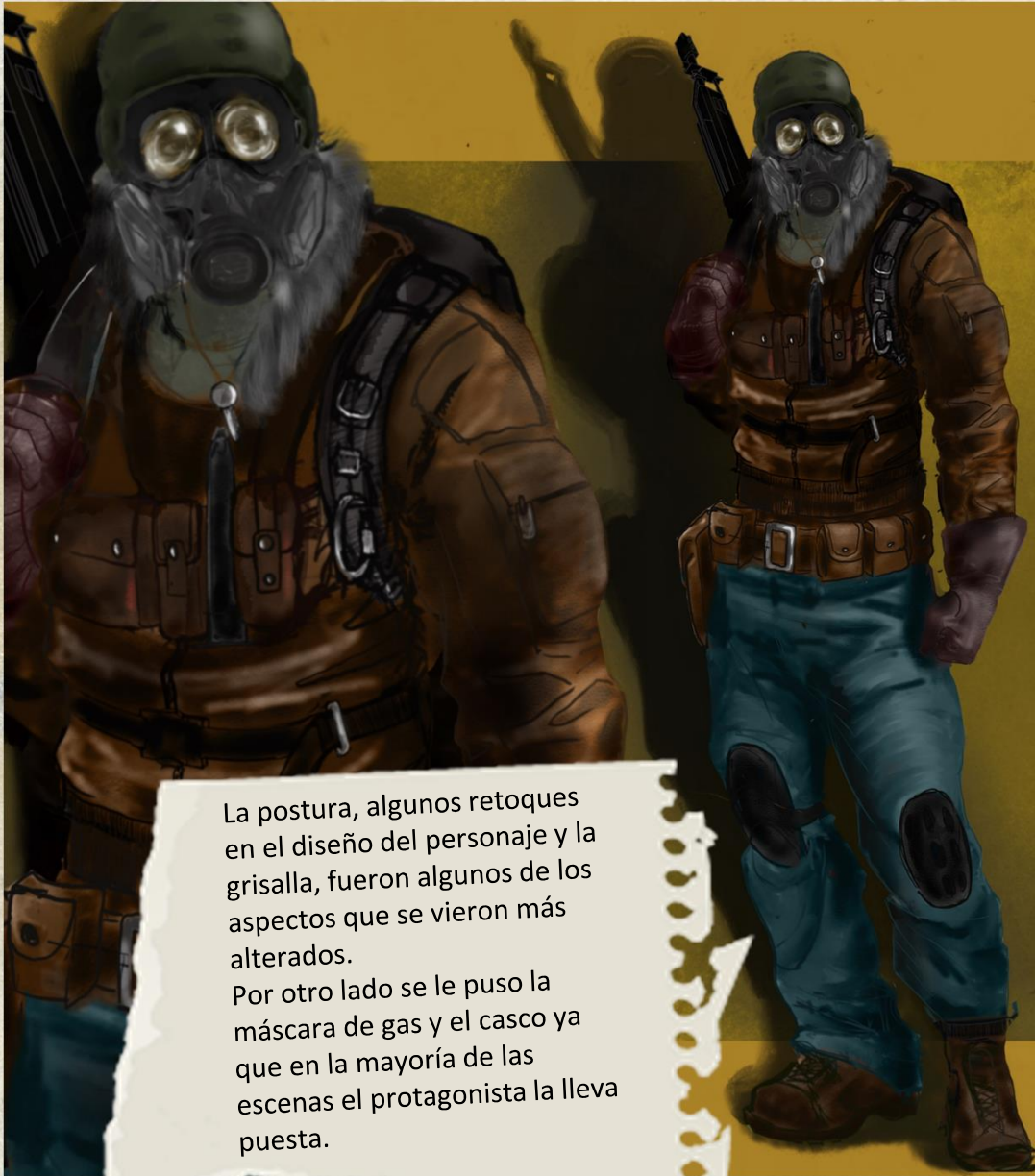


Se modificó el rostro del personaje para darle un aire más joven y se estiró un poco la figura para darle una proporción más heroica.

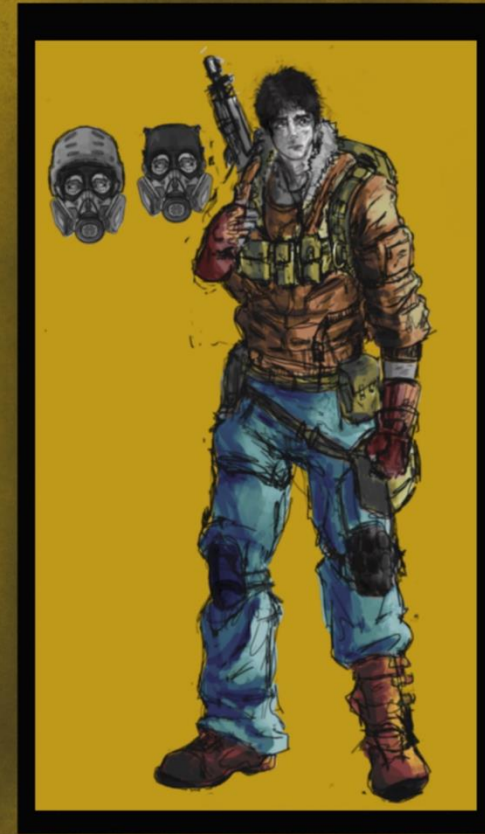
Joan



Joan



La postura, algunos retoques en el diseño del personaje y la grisalla, fueron algunos de los aspectos que se vieron más alterados. Por otro lado se le puso la máscara de gas y el casco ya que en la mayoría de las escenas el protagonista la lleva puesta.



PERSONAJES – CLARA SIMARRO

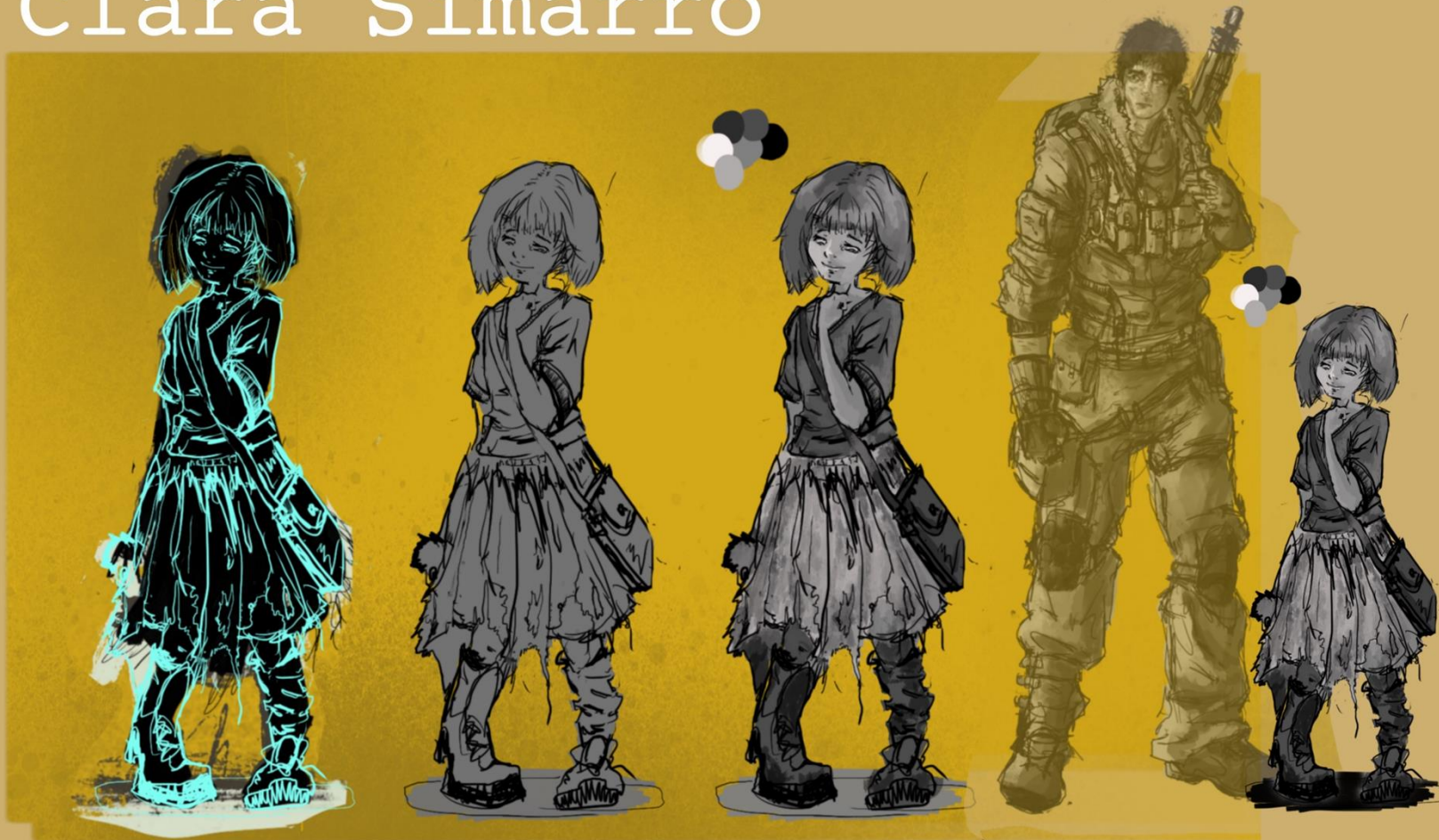


El personaje de Clara en un principio se planteó que fuese representada como un fantasma amigable que acompañara al protagonista en su aventura, sin embargo la gama de colores fríos que se propuso en un principio no acompañaba con la idea de ser un personaje cálido y alegre, por lo que finalmente se cambió la idea de fantasma por una especie de luz guía.

Aproximació: Personajes



Clara Simarro



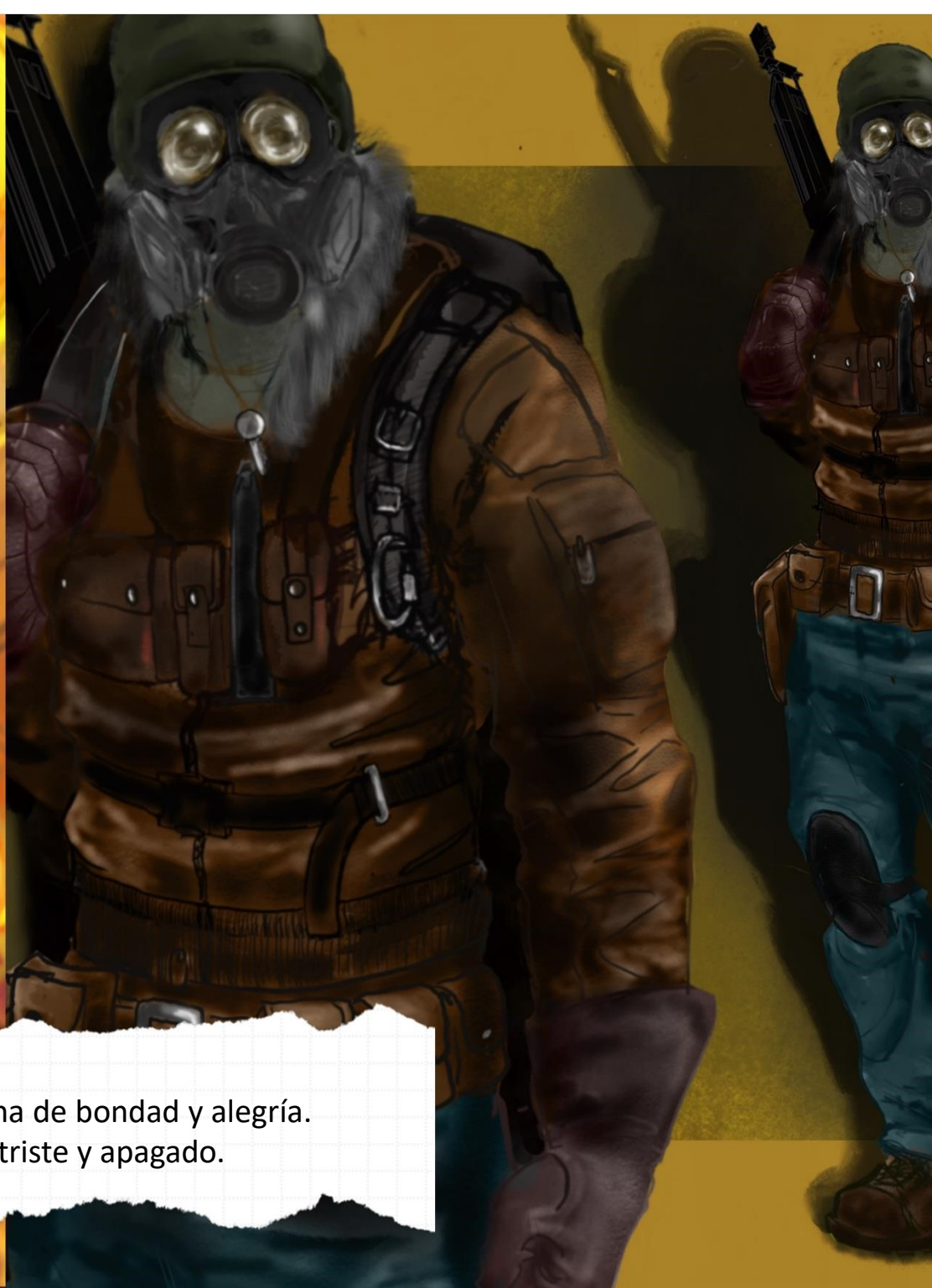
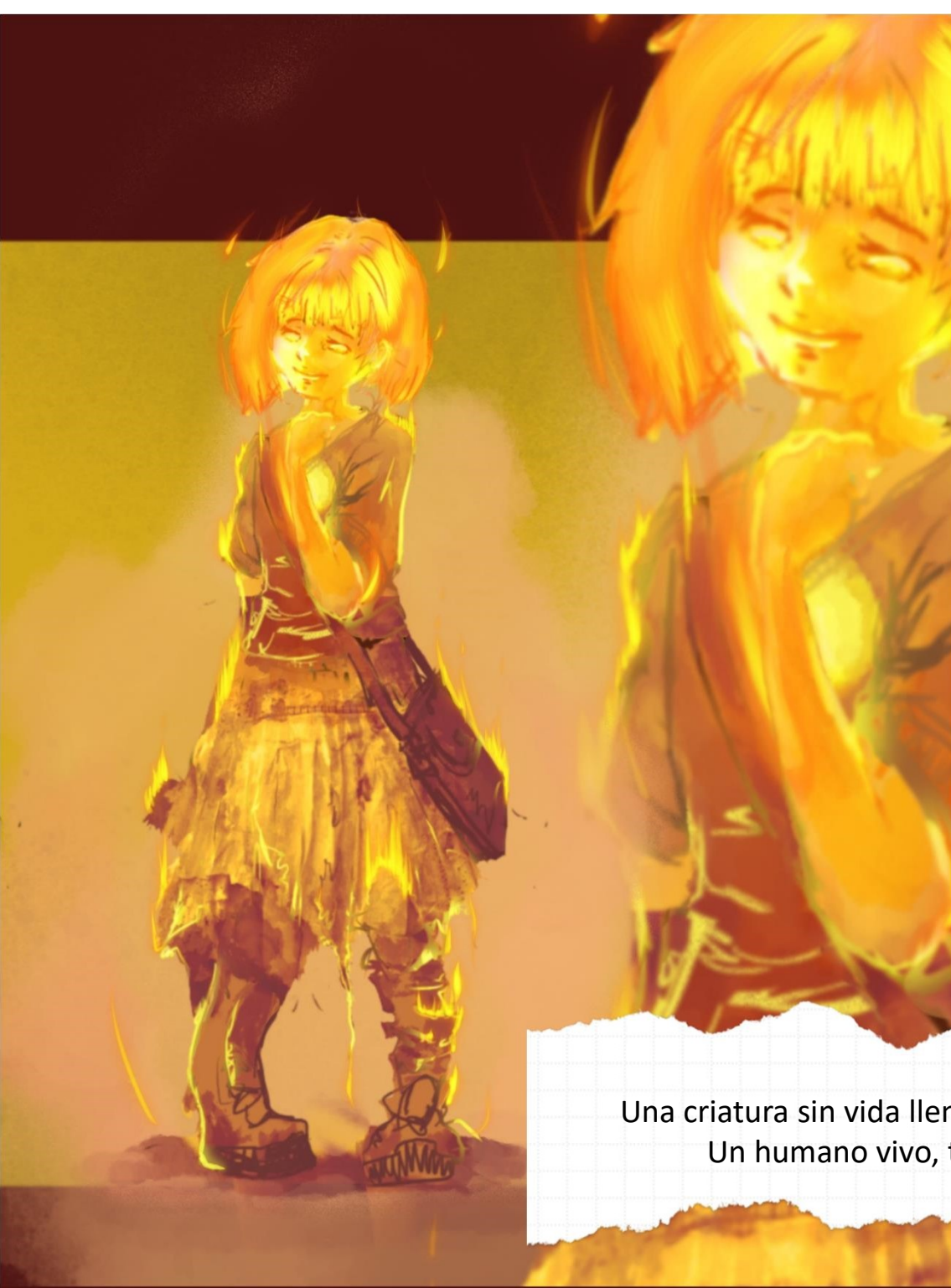
Clara Simarro



Clara Simarro

A la hora de trabajar con este personaje y dedicarle un poco más de tiempo a la grisalla ahorró muchísimo trabajo de color e hizo que me fijara más en las texturas. De alguna manera también ayudó a comprender un poco mejor el comportamiento de la luz en los volúmenes.





Una criatura sin vida llena de bondad y alegría.
Un humano vivo, triste y apagado.

PROPS – UMP-MV - APROXIMACIÓN



UMP – MV



Planos del arma y modificaciones.
Esta versión customizada de la UMP tiene la capacidad de poder ser “mutada” con distintos componentes que la pueden hacer más práctica y letal.

PROPS – UMP-MV – GRISALLA Y PALETAS DE COLOR

UMP – MV

A medida que avanzaba en la tarea creo que es en este prop donde más se notó una evolución del trabajo.

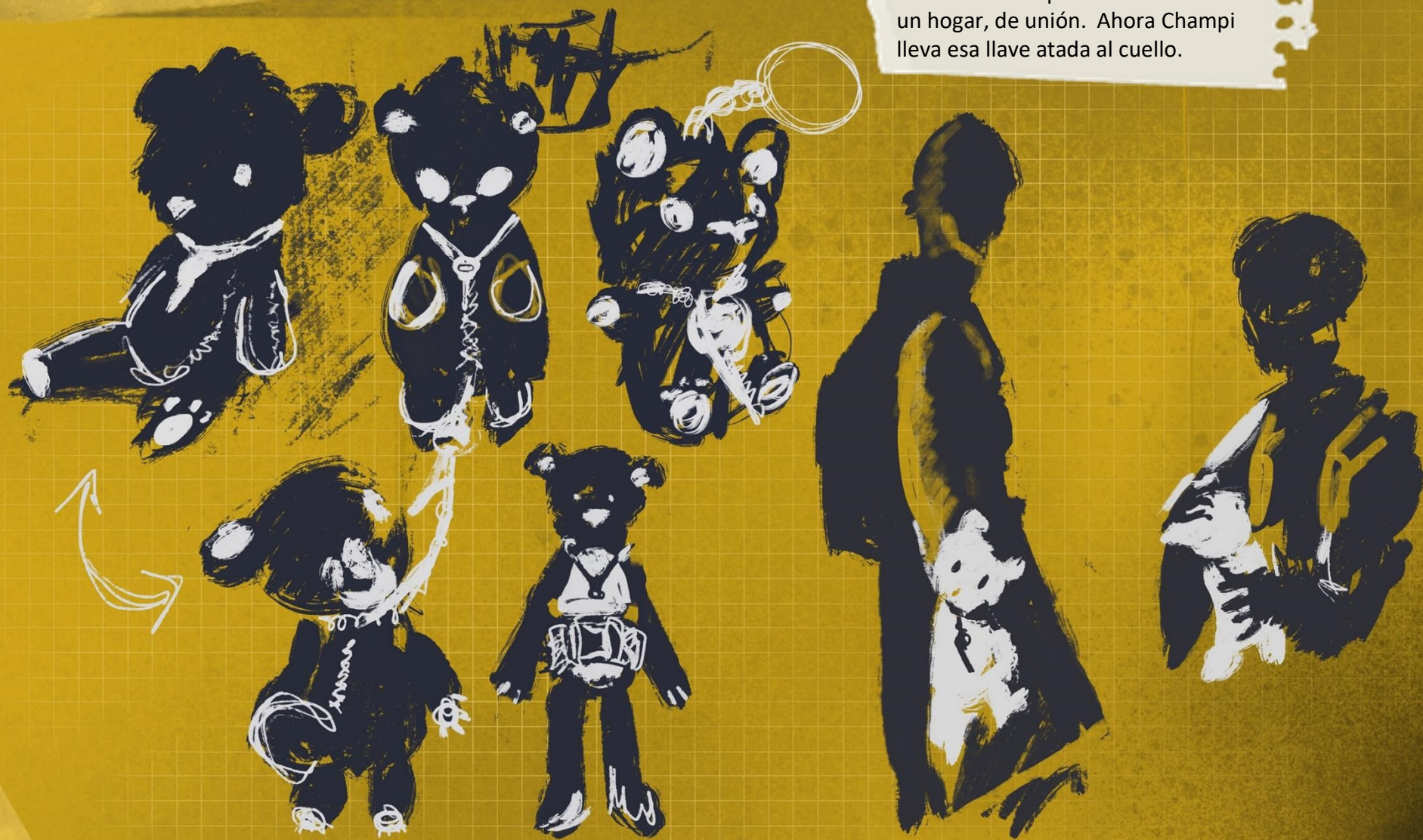


UMP-MV



PROPS – CHAMPI - APROXIMACIÓN

Tanto Clara como Joan tenían una llave de casa con sus nombres grabados. Aunque inservible, ésta era un símbolo para los hermanos de un hogar, de unión. Ahora Champi lleva esa llave atada al cuello.





Un oso de peluche sucio y remendado
con telas viejas y harapos.

PROPS – CHAMPI – GRISALLA Y PALETAS DE COLOR





sucio



+ sucio



cálido



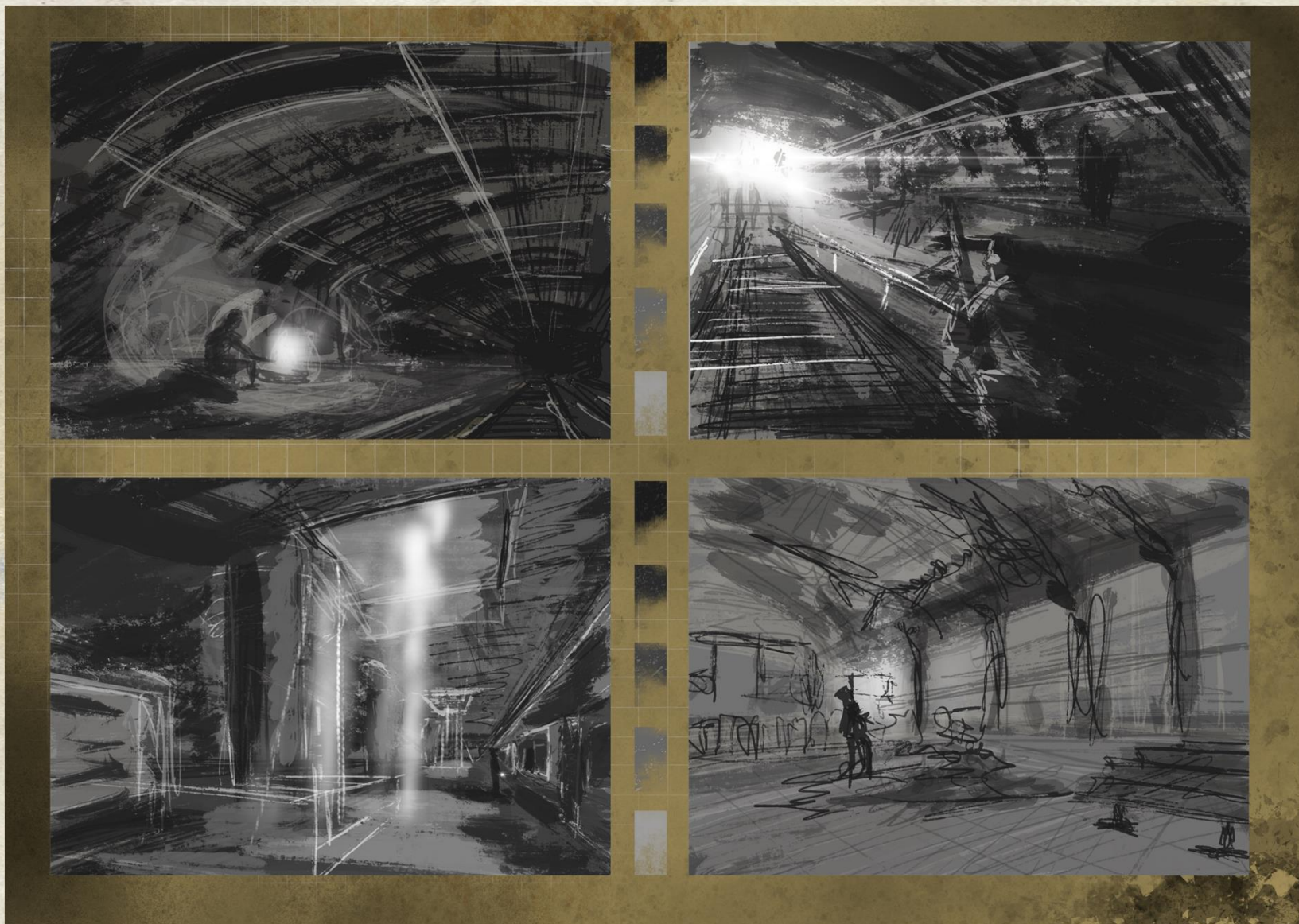
Haribo?
←

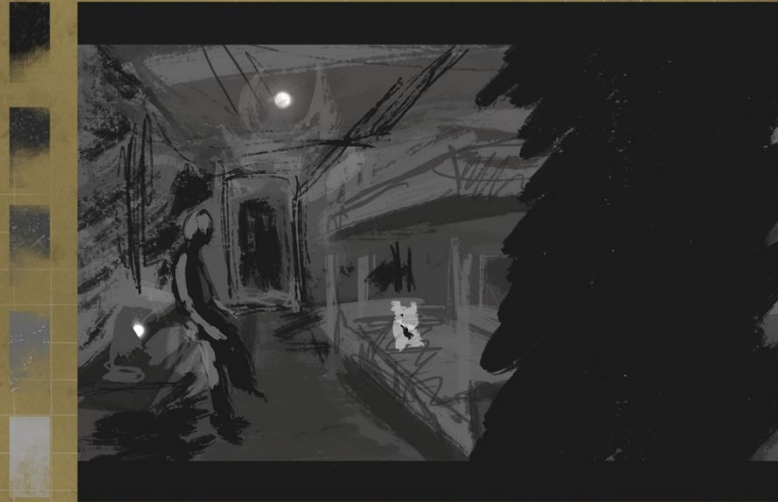
Champi





ESPACIOS – APROXIMACIONES





ESPACIOS – ESTACIÓN DE BEMIMACLET – GRISALLA Y PALETAS DE COLOR





↙ + tensión
+ espectro.



↙ Cálidos ↗ Fríos

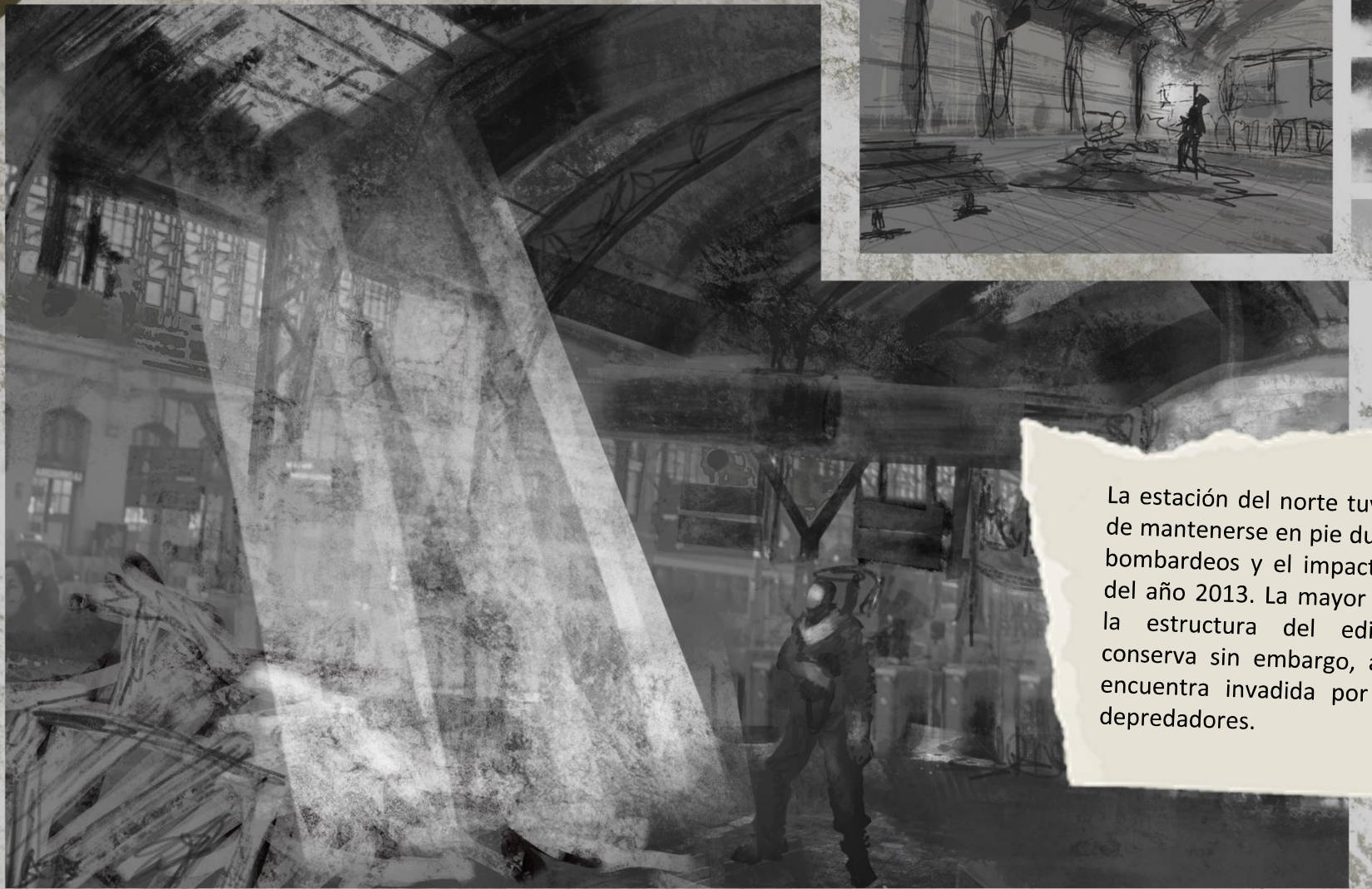
← Calor de los huesos



Benimaclet

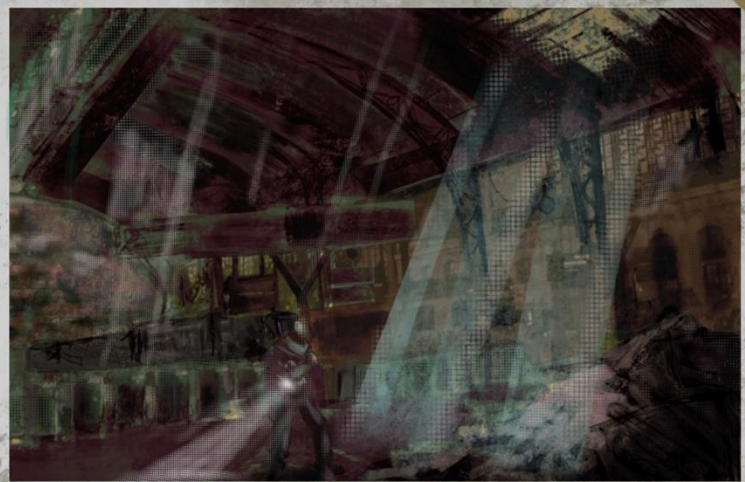


ESPACIOS – ESTACIÓN DEL NORTE – GRISALLA Y PALETAS DE COLOR



La estación del norte tuvo suerte de mantenerse en pie durante los bombardeos y el impacto militar del año 2013. La mayor parte de la estructura del edificio se conserva sin embargo, ahora se encuentra invadida por algunos depredadores.

Radioactividad



Noche tensión

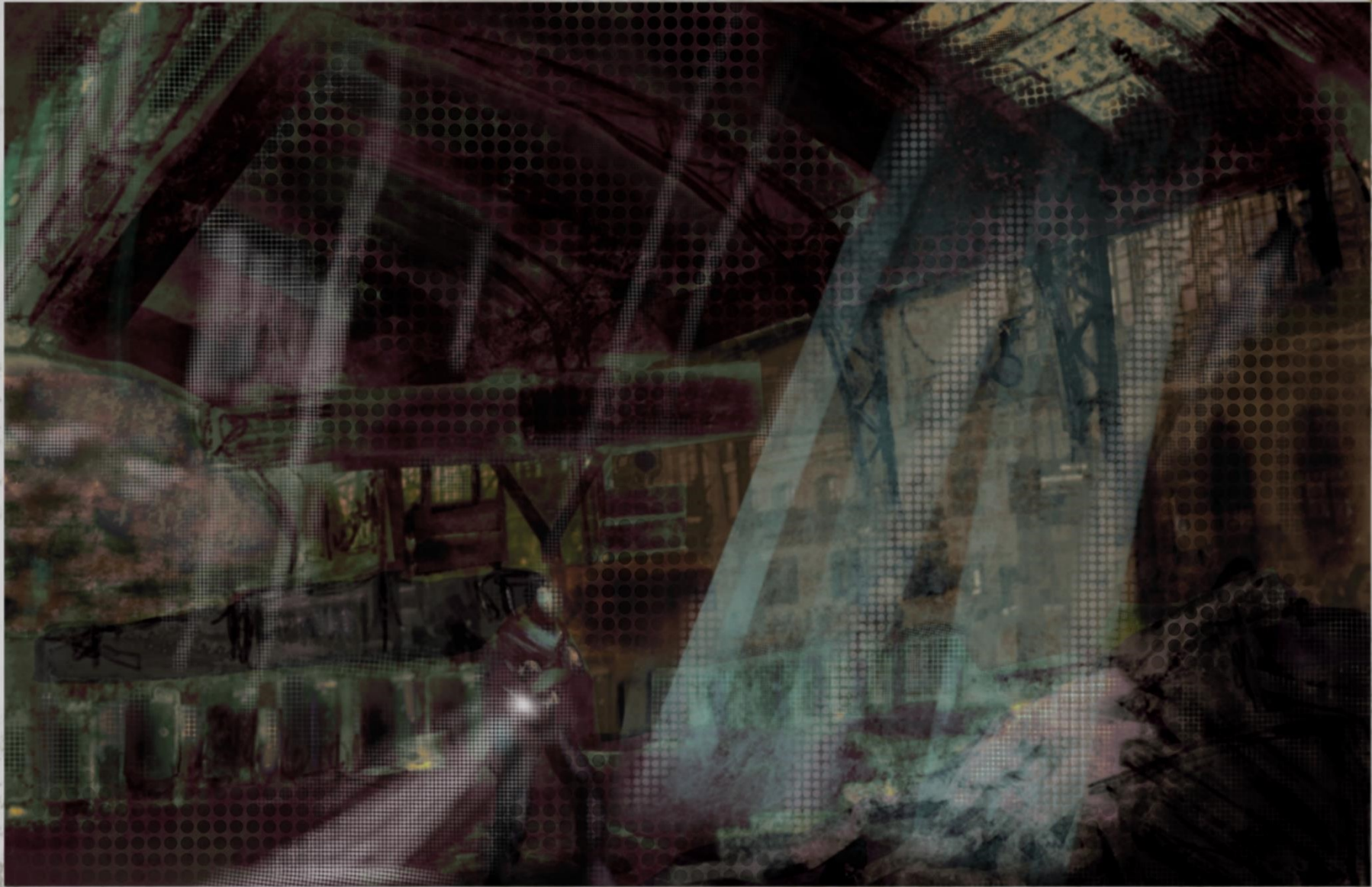


Atardecer



Noche

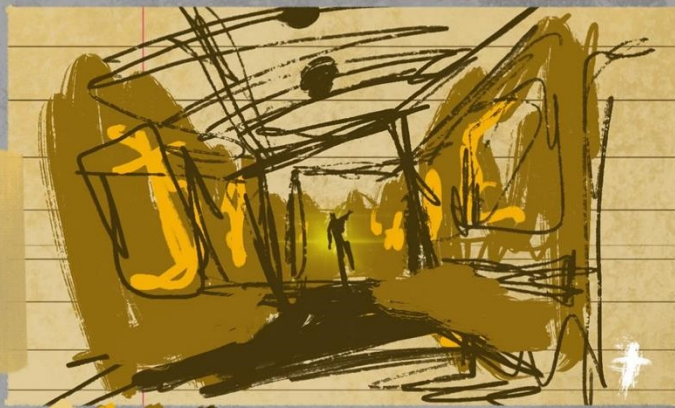
ESPACIOS – ESTACIÓN DEL NORTE– ARTE FINAL





ESCENAS – APROXIMACIONES





ESCENAS – APROXIMACIONES



Joan adentrándose en la Estación del Norte

Caminando en un viejo vagón enterrado e inundado

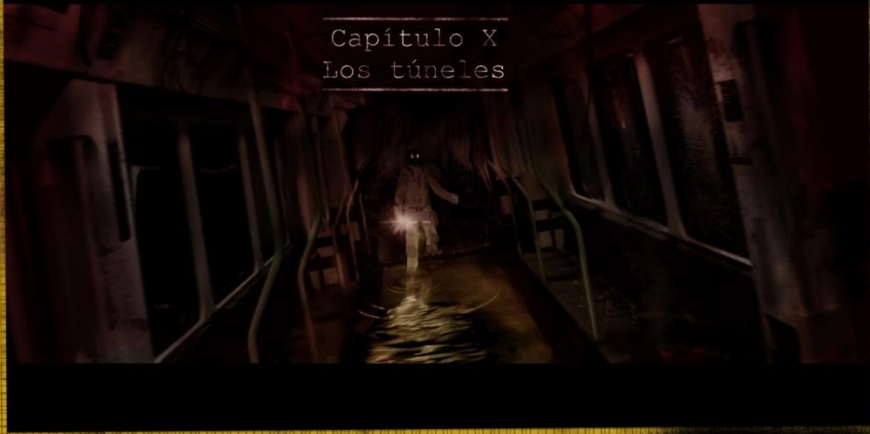




Capítulo X
Los túneles



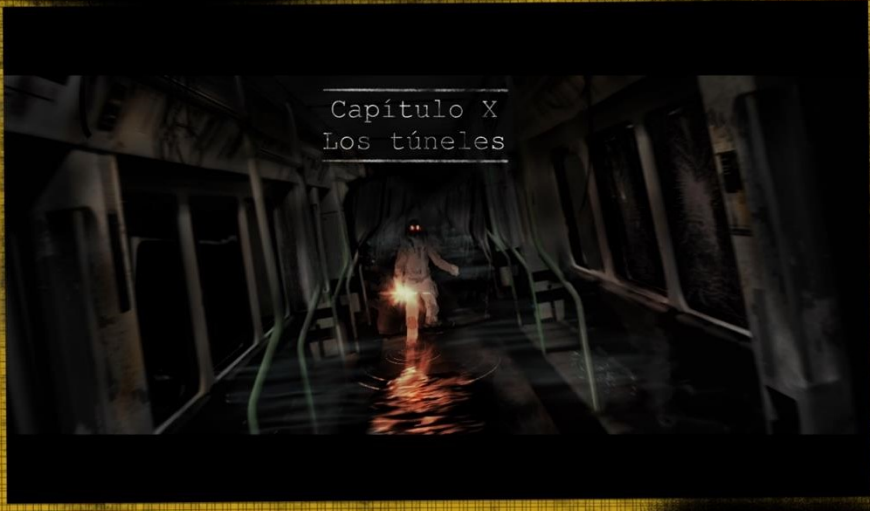
Capítulo X
Los túneles



Capítulo X
Los túneles



Capítulo X
Los túneles



Capítulo X
Los túneles



Capítulo X
Los túneles




Capítulo X
Los túneles



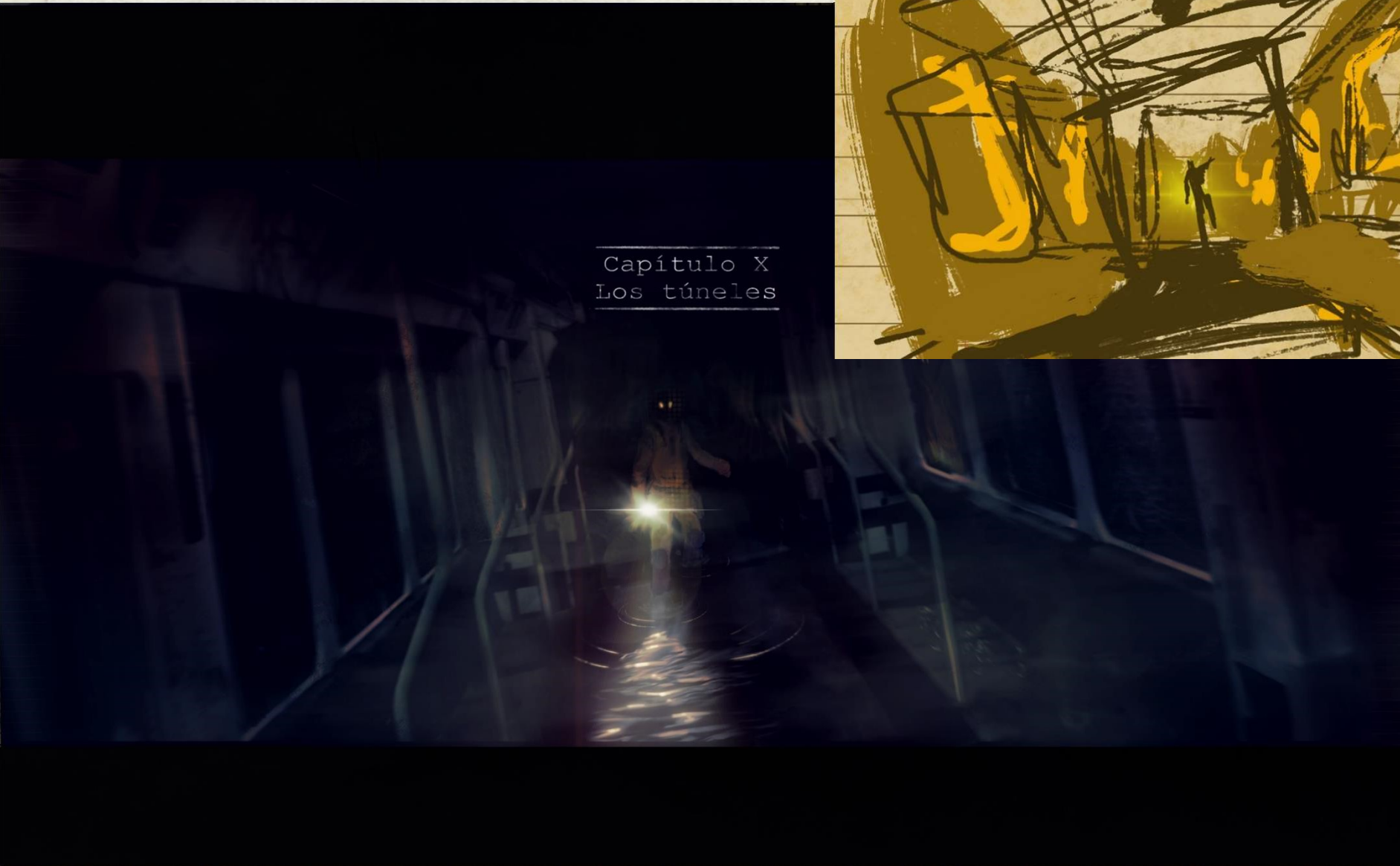
Capítulo X
Los túneles



A person wearing a headlamp and a jacket is walking away from the camera in a dark, narrow tunnel. The person is holding a flashlight that illuminates the ground in front of them, creating a bright path. The tunnel walls are lined with metal railings and structural beams. The overall atmosphere is dark and mysterious.

Capítulo X
Los túneles

Capítulo X
Los túneles




Capítulo X
Los túneles




Capítulo X
Estación del Norte







Capítulo X
Estación del Norte



Capítulo X
Estación del Norte



Capítulo X
Estación del Norte

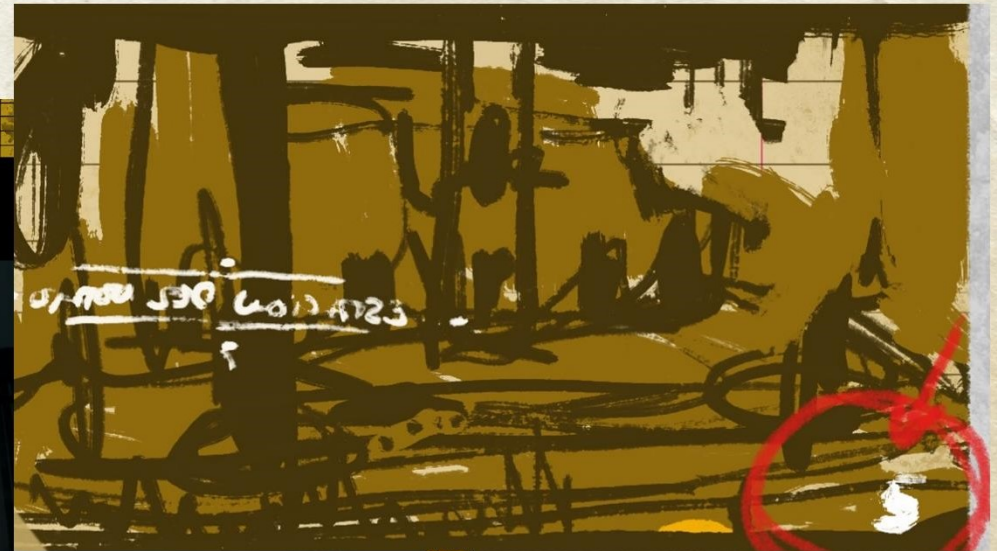


Capítulo X
Estación del Norte

ESCENAS – ESTACIÓN DEL NORTE – ARTE FINAL



Capítulo X
Estación del Norte





Capítulo X
Estación del Norte



CONCLUSIONES

Después de realizar este trabajo y haberme obligado a trabajar con el digital es curioso como con un par de sencillos trucos, e ir probando las posibilidades del lienzo digital ha ido evolucionando. Desde que comencé la carrera he ido reuniendo libros y material visual sobre la materia sin embargo no les había dado un uso real hasta ahora.

Como punto final y desde un punto de vista más general diré que ha sido una gozada trabajar en este proyecto y ver como ha ido tomando forma con este artbook, es una de esas cosas que te llenan. Aún quedan cosas por aprender y mejorar obviamente, uno no nace sabiendo, pero espero llevar estas ideas y estos conceptos a mi TFG.

