



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Drags: Diseño de personajes

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: García Sánchez, Victoria

Tutor/a: Poveda Coscollá, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

# TFG

---

## DRAGS: DISEÑO DE PERSONAJES

Presentado por Victoria García Sánchez

Tutora: María del Carmen Poveda Coscollá

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2021-2022



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Este Trabajo Final de Grado consiste en un proyecto de tipo profesional de diseño de personajes inspirados en la estética y cultura drag. Se han elaborado siete personajes (dos de ellos actúan en conjunto) con sus respectivas personalidades e historias, hojas de giro y cartas de gestos y actitudes. Cada personaje está destinado a protagonizar un episodio de la miniserie de animación *Highlighting*, compuesta por relatos independientes entre sí y con diferentes técnicas de animación

## PALABRAS CLAVE

Diseño de personajes, drags, ilustración, fantasía.

## ABSTRACT

This Final Degree Project consists of a professional character design project inspired by aesthetics and drag culture. Seven characters have been created (two of them act together) with their respective personalities and stories, turnaround model sheets and expression sheets. Each character is destined to star in an episode of the animated miniseries *Highlighting*, made up of independent stories with different animation styles.

## KEY WORDS

Character design, drags, illustration, fantasy.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por la alumna Victoria García Sánchez. Es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo. Todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Victoria', with a large, stylized flourish that loops around the name.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>6</b>
<b>1.1. Objetivos</b> .....	<b>6</b>
1.1.1. Objetivos generales.....	6
1.1.2. Objetivos específicos .....	6
<b>1.2. Metodología</b> .....	<b>7</b>
<b>2. DESARROLLO DE <i>HIGHLIGHTING</i></b> .....	<b>7</b>
<b>2.1. Briefing</b> .....	<b>7</b>
<b>2.2. Análisis del contexto</b> .....	<b>8</b>
2.2.1. El diseño de personajes .....	8
2.2.2. El arte drag .....	10
<b>2.3. Referentes</b> .....	<b>12</b>
2.3.1. Love, Death and Robots .....	12
2.3.2. Hugáceo Crujiente .....	12
2.3.3. Gerald Brom .....	13
2.3.4. Deanna Marsigliese .....	13
2.3.5. Jean Paul Gaultier .....	14
<b>2.4. Creación de personajes para <i>Highlighting</i></b> .....	<b>14</b>
2.4.1. Hermanos espantapájaros .....	15
2.4.2. Muñeca de madera .....	18
2.4.3. Robot bailarina .....	21
2.4.4. Pirata alienígena .....	23
2.4.5. Lechuza pitonisa .....	25
2.4.6. Diosa de la noche .....	27
<b>2.5. Presupuesto</b> .....	<b>29</b>
<b>3. CONCLUSIÓN</b> .....	<b>30</b>
<b>4. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>31</b>
<b>5. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS</b> .....	<b>34</b>
<b>6. ANEXO</b> .....	<b>36</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo desarrollado pertenece al ámbito profesional del diseño de personajes y corresponde a la fase de preproducción de un autoencargo, la miniserie de animación *Highlighting*.

La base del proyecto se asienta en la investigación sobre el arte drag<sup>1</sup>, que sirve de marco teórico para justificar la asignación de los diversos ropajes y maquillaje de los diferentes personajes, además de como inspiración para sus personalidades. La intencionalidad del trabajo ha sido crear personajes carismáticos y extravagantes que despierten interés en el observador e inviten a conocer más sobre sus historias, así como rendir homenaje al arte drag.

El nombre escogido para la serie, *Highlighting*, viene de “highlighter”, que significa “iluminador”, un producto de maquillaje utilizado para generar brillos, muy explotado en el drag. Además, también puede traducirse como “destacar”. Todos los personajes de este proyecto tienen en común que se salen de la norma de una forma u otra, que llaman la atención, y se sienten en gran medida apartados de la sociedad que les rodea, aunque cada uno lo afronte a su manera.

Al tratarse de una serie constituida por un número muy reducido de capítulos, se ha optado por elaborar diseños de personajes alejados del minimalismo, ya que cada capítulo está concebido para ser tratado casi como si fuera una película, priorizando la estética sobre la practicidad y sobre la velocidad de producción. Si fuera una serie larga, lo más lógico habría sido emplear formas sencillas y colores planos para acelerar el proceso de animación.

## 1.1. OBJETIVOS

### 1.1.1. *Objetivos generales*

- Desarrollar un proyecto profesional de calidad con personajes atractivos que inviten a conocer más de su mundo.
- Mejorar la destreza en el dibujo y entrenar la creatividad.
- Aplicar los conocimientos aprendidos durante la carrera.
- Generar contenido para un portafolio especializado en diseño de personajes.

### 1.1.2. *Objetivos específicos*

- Diseñar siete personajes inspirados en *drag queens* y *drag kings*.

---

<sup>1</sup> Una *drag queen* o un *drag king* crea un personaje caricaturesco y extravagante, habitualmente parodiando estereotipos asociados a los roles de género. Se caracterizan por un maquillaje y vestuario muy llamativo,. Tienen mucha relación con las artes escénicas, y en sus espectáculos suelen bailar, actuar o cantar.

- Representar a cada personaje con un estilo gráfico diferente (excepto los dos personajes que pertenecen a una misma historia).
- Desarrollar de cada personaje: su personalidad, aspectos generales de su historia, el *concept art*<sup>2</sup> final, la hoja de giro con cinco vistas y otra hoja que incluya varios gestos y actitudes.
- Lograr reflejar la forma de ser de cada personaje por medio de un adecuado trabajo de la expresión corporal y facial.

## 1.2. METODOLOGÍA

Previamente al diseño de personajes, fue necesario definir la temática de la serie y su concepto general, ya que se trata de un proyecto propio comenzado desde cero. Y una vez determinado, se realizó la investigación referente al marco teórico, la búsqueda bibliográfica, y se exploraron posibles referentes. Para la realización de este trabajo ha sido crucial profundizar en el conocimiento del campo del diseño de personajes y sus fases, así como la documentación sobre la cultura drag y sus características. El entendimiento de ambas disciplinas ha sido necesario para poder combinarlas adecuadamente y aprovechar los recursos disponibles.

Una vez asentada la base teórica del proyecto, se dio comienzo a la etapa práctica del trabajo. El proyecto está enfocado al diseño de los personajes para la serie *Highlighting*, y está, por lo tanto, limitado a cubrir aspectos de la preproducción de la serie animada. Estos se concretan a continuación: desarrollo de la personalidad de cada personaje y su historia particular, ilustraciones de los *concept arts* finales, hojas modelo con cinco vistas, y hojas con bocetos de gestos. Al finalizar la parte práctica, se ha recopilado en una presentación que refleja el proceso de creación de los personajes.

## 2. DESARROLLO DE *HIGHLIGHTING*

### 2.1. BRIEFING

El presente trabajo no es producto de un briefing externo, sino que se trata de un autoencargo mediante el cuál se busca diseñar a los protagonistas de la miniserie *Highlighting*, proyecto propio en desarrollo que consta de seis historias independientes en trama y estilo, pero con un trasfondo común. Relatos pertenecientes al género de la fantasía y la ciencia ficción, destinados a un público objetivo constituido por adolescentes y jóvenes adultos.

Las pautas seguidas para el diseño de los personajes se exponen a continuación:

---

<sup>2</sup>Concept Art: "Es una forma de ilustración que se utiliza para transmitir una idea para su uso en películas, videojuegos, animaciones, cómics u otros medios antes de que se produzca el producto final." (Tenggren, 2015)



- Todos deben estar inspirados en la estética drag.
- Cada diseño reflejará un estilo diferente que caracterice a su episodio, pues cada uno estará animado con una técnica distinta, que se decidirá tras la elaboración de los diseños finales, fuera del ámbito de este TFG.
- Se requiere de la elaboración de sus personalidades y su historia a rasgos generales, que en un futuro será desarrollada en profundidad, cuando se proceda a la guionización de los episodios.
- Es necesario aportar la hoja de giro de cada personaje para guiar a los futuros animadores y a los modeladores 3D en los casos donde sean necesarios.
- También se solicita la realización de bocetos que reflejen la actitud de cada protagonista para aportar una visión más completa de su personalidad.

## 2.2. ANÁLISIS DEL CONTEXTO

### 2.2.1. El diseño de personajes

“El desarrollo de personajes implica mucho más que la creación de un diseño atractivo. ¡Cada decisión, cada elemento! Tiene significado y es una oportunidad para contar historias. En última instancia, me esfuerzo por enriquecer, apoyar y elevar la historia a través de mi arte exploratorio de personajes.”

(Marsigliese, D. 2021)



Fig. 1. Bocetos de Deanna Marsigliese. Diseño de personajes de *Luca* (2021).



Fig. 2. Siluetas efectivas del diseño de personajes clásicos.

Fig. 3. Siluetas efectivas del diseño de personajes modernos.

Cuando se trata de la animación, hay algunos factores clave a tener en cuenta a la hora de diseñar personajes. En primer lugar, deben ser fácilmente reconocibles. Esto significa que sus características deben estar bien definidas y distinguirse del resto. Además, un personaje correctamente diseñado, debe ser capaz de transmitir, por sí mismo, emociones al espectador, mediante su lenguaje corporal y sus expresiones faciales. Stephen Silver escribió en su libro *The Silver Way*: "Si tuviera que resumir en qué consiste específicamente el diseño de personajes, diría que es generar una personalidad con sentimientos a través de la organización de las formas".

También es importante considerar cómo está constituido el mundo en el que se va a situar, así como sus interacciones con el entorno: cómo le influyen otros personajes, cómo son sus relaciones, de qué modo reacciona ante diferentes situaciones y estímulos... Determinar estas cuestiones es crucial para elaborar un personaje claro y coherente. Posiblemente, lo más importante para crear un personaje memorable, sea la construcción de su personalidad. Abordar temas como sus gustos, cómo se comporta cuando cree que nadie está mirando, si es extrovertido, despreocupado, indeciso, bueno en los deportes o si oculta algún secreto. Todo esto ayuda a crear un personaje interesante y tridimensional.

En cuanto al aspecto del personaje, este debe presentar una silueta legible, prestando atención a las formas producidas entre la figura y el fondo. Debe haber también un consciente tratamiento del color y de las formas, cuidado los detalles. "Un buen diseño debe ser claro e informativo" (Silver, S. 2017). Además, si está bien construido, posteriormente será más sencillo de animar.



Fig. 4. Estudio del color para los personajes de *Encanto* (2021).



Fig. 5. Fotograma de *Arcane* (2021).

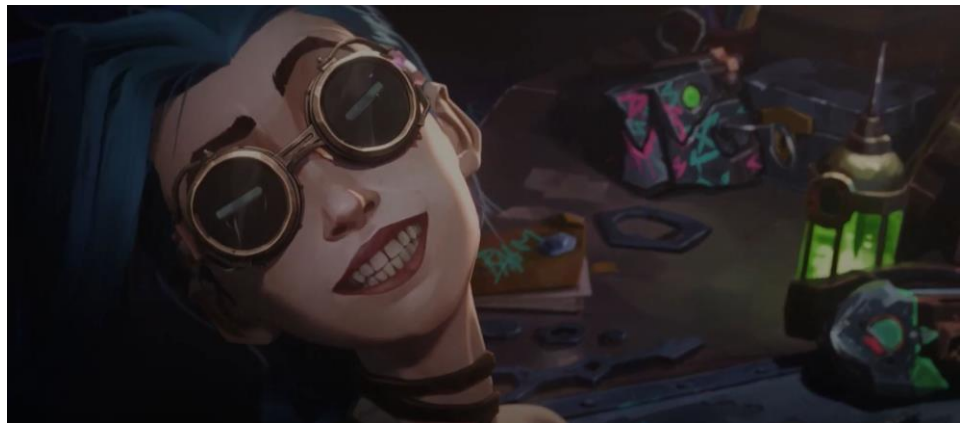


Fig. 6. Fotograma de *Arcane* (2021).

### 2.2.2. El arte drag

La estética drag se caracteriza por el uso de prendas y pelucas de millones de formas y materiales diferentes, que pueden incluir brillos, texturas y accesorios de todo tipo (guantes, joyas, arneses, cinturones, sombreros...). La variedad de materiales que han sido utilizados para hacer drag abarca desde terciopelo, lentejuelas, purpurina, pelo, plumas... Hasta cerámica, metales, papel, madera o enormes piezas de metacrilato, como se muestra en la fig. 7. Hay componentes más repetidos que otros, por ejemplo, es altamente frecuente el uso del corsé para conseguir cinturas extremadamente marcadas, así como de elementos como tacones o plataformas de proporciones vertiginosas. Dentro del drag también podemos encontrar maquillajes de todo tipo. Algunos pretenden acercarse en la medida de lo posible al canon de belleza femenino, otros lo parodian hasta el absurdo, en otras ocasiones se busca hacer burla del concepto de masculinidad, y en muchos casos simplemente se experimenta con los pigmentos para representar conceptos nuevos o por mera diversión.

Una *drag queen* o un *drag king* inventa un personaje, muchas veces sacando a la luz facetas de su propia personalidad, pero llevándolas al extremo. Prima la expresividad. Un personaje drag suele tener un carácter fuerte, ser reconocible, sensual e impactante. En *The Drag Queen Anthology*<sup>3</sup> leemos: “Ser *drag queen* también significa adoptar una identidad teatral, y muchas de



Fig. 7. Onyx desfilando caracterizada de su versión de Isabel II, con un vestido que simboliza el agua de Madrid.

<sup>3</sup> UNDERWOOD, L. *The Drag Queen Anthology, The Absolutely Fabulous but Flawlessly Customary World of Female Impersonators* (2013).



Fig.8. Juriji Der Klee, una de las pocas mujeres transgénero que han participado en *Drag Race*.

ellas tienen experiencia en el teatro”. En numerosas ocasiones, introducirse en el mundo del drag es consecuencia de un profundo deseo de exploración personal en un entorno seguro. Alrededor de este arte se crean comunidades (casas drag<sup>4</sup>) con dinámicas muy similares a las de una familia, que sirven de refugio para muchas personas del colectivo LGTB que han sido rechazadas por su entorno. El arte del drag pone en cuestión las construcciones sociales de feminidad y masculinidad, dando lugar a formas nuevas de expresión y abriendo una puerta hacia el autoconocimiento.

En España se celebra cada año, desde 1998, la Gala Drag Queen de Las Palmas de Gran Canaria, precedida por el carnaval de Maspalomas, celebrado por primera vez en 1986 con la intención de marcar diferencia y destacar entre el resto de carnavales de la isla, pero del que apenas se habló en los medios de comunicación de Canarias. Sin embargo, tuvo muy buena acogida en periódicos europeos, desembocando en la creación de la actual Gala Drag, de reconocimiento internacional.



Fig.9. Drag Vulcano. Ganadora de la Gala Drag de Gran Canaria en 2022.



Fig.10. Pam de Mia, Letizia Conceta, Ferrxn y Glamniss. Drag queens de la escena valenciana actual.

En los últimos años, este arte ha ganado algo más de visibilidad, ocupando un espacio en plataformas de pago. Programas como *RuPaul's Drag Race*, *La más draga*, *Drag Race España* o *Drágula* contribuyen a acercar este arte a un público más amplio. Especialmente *Drag Race*, que ha establecido internacionalmente un punto de referencia para el mundo del drag, con numerosas ediciones en diferentes países. Aunque aún queda mucho por avanzar, ya que incluso en este tipo de programas, que presumen de representar diversidad, se tiende a visibilizar solo a un tipo de persona en específico dentro del colectivo LGTB: hombres cisgénero<sup>5</sup> homosexuales con cuerpos normativos.

<sup>4</sup> “Las Casas de Drag son agrupaciones de Drag Queens que se apoyan mutuamente, ya sea compartiendo trajes, viviendo bajo la misma casa, facilitándose maquillaje, entre otras cosas.” (Categoría: *Drag Houses* | *Versus Drag Queens Wiki* | *Fandom*, s. f.)

<sup>5</sup> Es cisgénero toda persona que se identifica con su género asignado al nacer. Antónimo de transgénero.

## 2.3. REFERENTES

### 2.3.1. *Love, Death and Robots*

*Love, Death, and Robots* es una serie creada por Tim Miller, David Fincher, Jennifer Miller y Joshua Donen para Netflix. La primera temporada, de dieciocho episodios, se lanzó el 15 de marzo de 2019. Cada capítulo de la serie está animado en un estilo diferente, abarcando desde la animación tradicional hasta el CGI fotorrealista. Cada episodio es independiente, con variaciones en cuanto al tono y el género, incluyendo ciencia ficción, fantasía, terror y comedia.

En general, la serie ha sido bien recibida, con elogios por su animación, estética y forma de narración. El título de la serie es bastante descriptivo, efectivamente, los temas de los que habla son esencialmente: el amor, la muerte y los robots.

De *Love, Death and Robots* extraigo la idea principal sobre la que se ha construido todo el proyecto: la variedad de historias y estilos visuales. Crear los personajes habiendo establecido desde un principio que cada uno iba a ser animado con una técnica diferente, y que las historias no iban a estar directamente relacionadas entre sí, permitió experimentar libremente con el arte digital desde el primer momento, explorando diferentes estilos para representar a los personajes y otorgar a cada uno un aspecto distintivo que dotase de personalidad a su episodio.



Fig.11. Fotogramas de episodios diferentes de *Love, Death and Robots* (2019).

### 2.3.2. *Hugáceo Crujiente*

Hugo Díaz, más conocido como Hugáceo Crujiente, es un artista drag que se lanzó a la fama tras concursar en la primera temporada de *Drag Race España*. Nacido en Madrid en 1995, pero residente en Valencia, donde estudió dibujo, ilustración y diseño gráfico.

Desde siempre sintió interés por el diseño de personajes para videojuegos, le gustaba crear sus personalidades, el vestuario... Y ello se ve directamente reflejado en su manera de diseñar sus propios looks de drag. Hugáceo usa el maquillaje de una forma muy distintiva y personal, es muy cuidadoso con los detalles y siempre trata de contar historias a través de sus looks.

Personalmente, siento fascinación por los conceptos que crea y lo pulido y elegante de su arte. Performa la fusión entre la masculinidad y la femineidad de un modo innovador e impactante, experimentando con todo tipo de elementos. Ha resultado una gran fuente de inspiración.



Fig.12. Hugáceo Crujiente con un traje de cerámica de Álvaro Calafat.

### 2.3.3. Gerald Brom

Gerald Brom nace en 1965 en Albania. A los veinte años comenzó a trabajar a tiempo completo como ilustrador comercial, y a los 21 ya trabajaba para conocidas empresas como Columbia Pictures, IBM, CNN y Coca Cola.

En su obra se puede apreciar una clara predilección por lo siniestro. Sus trabajos están cargados de escenas fantásticas y seres sobrenaturales. Entre los proyectos que ha llevado a cabo podemos encontrar novelas escritas e ilustradas por él, como *The Plucker* (2005) y *Lost Gods* (2016), portadas para libros y videojuegos. Además, ha trabajado como *concept artist* para películas de acción real y hasta en juegos de mesa.

Me encantan las criaturas y mundos tenebrosos de Gerald Brom, los cuáles me han servido de referencia durante el proceso creativo, así como su uso de luces y sombras y el tratamiento del color que presentan sus pinturas.



Fig.13. Personajes diseñados por Gerald Brom.

### 2.3.4. Deanna Marsigliese

Deanna Marsigliese es directora de arte de animación en *Pixar*. Es italo-canadiense pero reside en San Francisco, Estados Unidos. Está especializada en el desarrollo conceptual y técnico de personajes, el diseño de vestuario y la ilustración de moda.



Fig.14. Diseño de personaje de Deanna Marsigliese para *Luca* (2021).



Fig.15. Diseño de Jean Paul Gaultier, llevado por Tanel Bedrossiantz en pasarela (1998).

En 2021, Marsigliese trabajó como directora de diseño de personajes y artista principal de los bocetos para la animación de *Luca*. También ha participado en la creación de *Soul* (2020), *Onward* (2020), *Toy Story 4* (2019), *Los Increíbles 2* (2018), *Bao* (2018), *Del Revés* (2015) y *El Buen Dinosaurio* (2013).

De Deanna Marsigliese me llama la atención el carisma y encanto de sus personajes. Cómo es capaz de transmitir tanta emoción en sus expresiones, generando empatía y ternura en el espectador.

### 2.3.5. Jean Paul Gaultier

Jean Paul Gaultier es un diseñador francés de alta costura y prêt-à-porter<sup>6</sup>, nacido en 1952. Desde muy joven, Gaultier mostró un gran interés en la moda, aunque nunca estudió patronaje y confección porque temía que ello pudiera coartar su libertad creativa.

Gaultier es conocido por el uso de materiales inusuales, por experimentar con la expresión de género<sup>7</sup> a través de la ropa, y por su iconografía provocativa, a menudo inspirada en la calle y en la subcultura. También es famoso por sus diseños de corsé, que han sido llevados por celebridades como Madonna, Kylie Minogue, Sarah Jessica Parker y Beyoncé.

Resulta imprescindible investigar sobre moda para realizar este trabajo, ya que, junto al maquillaje, constituye un pilar fundamental del drag. Haber conocido los transgresores diseños de Gaultier ha repercutido en el proceso de diseño de vestuario de los personajes.

## 2.4. CREACIÓN DE PERSONAJES PARA *HIGHLIGHTING*

Al comienzo del proceso creativo cabe destacar una fase dedicada exclusivamente a recopilar numerosas referencias de looks llevados a cabo por drag queens y drag kings, y a generar bocetos de posibles personajes. Se exploraron libremente diferentes formas y conceptos, para posteriormente, seleccionar y desarrollar los considerados como más interesantes. Una parte fundamental de la fase de preparación de cualquier proyecto de diseño, es el dibujo. Mediante él, se pueden imaginar conceptos e ideas y compartirlos con colaboradores, clientes y público (Wells, P. 1998).

La mayoría de los bocetos iniciales están realizados con lápices de grafito sobre papel, aunque también se han empleado otros materiales como bolígrafos, rotuladores, y una vez más definida la idea del diseño, los siguientes

<sup>6</sup> Prêt-à-porter es un término creado por el diseñador francés Pierre Cardin en los años 50. "Las prendas Pret-a-Porter se comercializan como: listo-para-vestir. Están confeccionadas en cadena de manera industrial, con una mayor cantidad de piezas iguales, y disponibles en varias tallas. Es decir, cada pieza, aunque con una calidad extraordinaria, no es única en el mundo, y no está confeccionada totalmente a la medida del cliente" (Schlesser, 2020).

<sup>7</sup> "En el caso de las expresiones de género, se refiere a las manifestaciones externas del género, por ejemplo, la vestimenta, los manierismos, el habla, el comportamiento etc." (Más, 2020).

bocetos se elaboraron en un entorno digital, donde, mediante Adobe Photoshop, se fueron concretando progresivamente hasta alcanzar los resultados finales. Para el desempeño del apartado digital se ha utilizado una tableta gráfica Intuos S con Bluetooth y un ordenador portátil HP Omen 15-CE0XX.

Durante el proceso de diseño se ha experimentado con una amplia variedad de pinceles digitales, desde los más sencillos, hasta los más complejos con elaboradas texturas. Se ha estudiado la silueta de los personajes para alcanzar un resultado legible y reconocible, se ha tenido en cuenta la simbología del color y se ha cuidado la anatomía. A pesar de que los personajes no tengan forma humana, se han construido mediante deformaciones en la proporción del cuerpo humano, exagerando u omitiendo ciertas zonas. Todos los personajes pertenecen a mundos de fantasía y ello se ve claramente reflejado en su diseño. Cabe mencionar también que aunque los personajes de *Highlighting* puedan manifestar una expresión de género que se aproxime más a lo femenino o a lo masculino, ninguno tiene un género determinado, por lo que se les puede tratar de “ella” o “él” indistintamente.

Cada personaje ha pasado por una fase de investigación y recopilación de referencias en un *moodboard*<sup>8</sup>, que ha servido para concretar su concepto. Tras ello, se realizaron bocetos y pruebas hasta llegar al resultado deseado, representado en una ilustración final del personaje. Una vez determinado el diseño, se ha desarrollado su correspondiente hoja de giro, la cuál otorga información sobre cinco vistas: frontal, tres cuartos, perfil, tres cuartos posterior y de espaldas. En cada hoja de giro se ha cuidado la claridad y definición de la línea para alcanzar un resultado pulcro y profesional. Una vez definida la hoja modelo del personaje, se ha procedido a representar diferentes poses y expresiones con la intención de reflejar la actitud y personalidad de manera efectiva.

#### 2.4.1. Hermanos espantapájaros



Fig.16. Moodboard de Krau y Gorp.

Krau y Gorp son dos hermanos espantapájaros que han abandonado su puesto de trabajo. Ambos rondan los treinta años. Krau está aburrido y quiere ver mundo, arrastrando a su hermano con él, quien se deja llevar por inercia, aunque lo que realmente le gustaría es regresar a su tranquila vida en la plantación de trigo. Krau está deseando hacer nuevas amistades, pero por su aspecto y su extraño comportamiento, él y Gorp suelen asustar a la gente, aunque Gorp, sin que esa sea su intención, se gana el cariño de algunos animales, que no lo ven como una amenaza.

Estos hermanos presentan personalidades opuestas, están ideados para complementarse mutuamente. Krau es muy extrovertido, neurótico y

<sup>8</sup> *Moodboard*: herramienta creativa que consiste en una visualización rápida de imágenes y palabras en un mismo soporte, que nos ayuden a preparar el cerebro para la fase de ideación de un proyecto.





Fig.17. Bocetos de Krau y Gorp.

extravagante, mientras que Gorp es muy reservado, serio y a penas emite algún gruñido para comunicarse. Ambos tienen un aspecto inquietante y siniestro. Sus cuerpos están conformados por ramas de formas alargadas y retorcidas, carecen de extremidades inferiores y se desplazan levitando. La forma base de sus cuerpos se asemeja a la de una pera, pero en el caso de Krau está invertida, teniendo mayor volumen en la parte superior de su cuerpo, al contrario que su hermano, que en lugar de una espalda ancha, tiene ese volumen en la zona de la barriga. En el diseño de estos personajes se ha buscado generar contrastes de colores que los hagan identificables, sin llegar a optar por tonos muy saturados, pues restarían tenebrosidad. Se ha cuidado el contraste entre luces y sombras para dar volumen pero sin llegar a ser muy realista, y se ha aplicado un delineado negro con variaciones de grosor dependiendo de la zona.



Fig.18. Diseño final de Krau (izquierda) y Gorp (derecha).

Krau es una criatura que se preocupa mucho por la imagen personal, pues cree que adoptando un aspecto más humano, la gente no huirá de ellos. Su expresión corporal es abierta, con formas que tienden a abrirse hacia fuera, y usa maquillaje y prendas más extravagantes que Gorp, a quien a menudo intenta contagiar con su entusiasmo, pero sin éxito. Se mueve de forma agitada y rápida, siempre nervioso, tiene poca paciencia y cambia bruscamente de estado de ánimo. Krau lleva un vestido azulado con transparencias y un corsé, destaca el rojo de sus plumas y de parte de su vestuario. De su maquillaje cabe mencionar los "labios" pintados muy irregularmente y unas largas pestañas postizas.

Al contrario que su hermano, Gorp se presenta con una expresión facial impenetrable y se puede ver el reflejo de su personalidad en su encorvada postura, generando un pliegue en el corsé y una pronunciada joroba. Sus movimientos

se asemejan a los de una persona muy mayor, a pesar de tener la misma edad que Krau. Por su cara puede no parecer de fiar, pero en realidad no está tramando nada, simplemente está cansado de todo. Respecto a Gorp, sus prendas atraen menos la atención en forma pero resalta el contraste entre la luminosidad del amarillo y la oscuridad del morado. Su maquillaje acentúa la profundidad de su mirada y simula unos pómulos puntiagudos que no tiene, dándole dureza al rostro. Esto también se ve potenciado por el maquillaje de la zona superior de su cabeza, que sugiere la forma de una calva.

Se ha realizado una hoja de giro con cinco vistas, siendo una de estas vistas, la ilustración definitiva de cada personaje, mientras que el resto está realizado a línea.

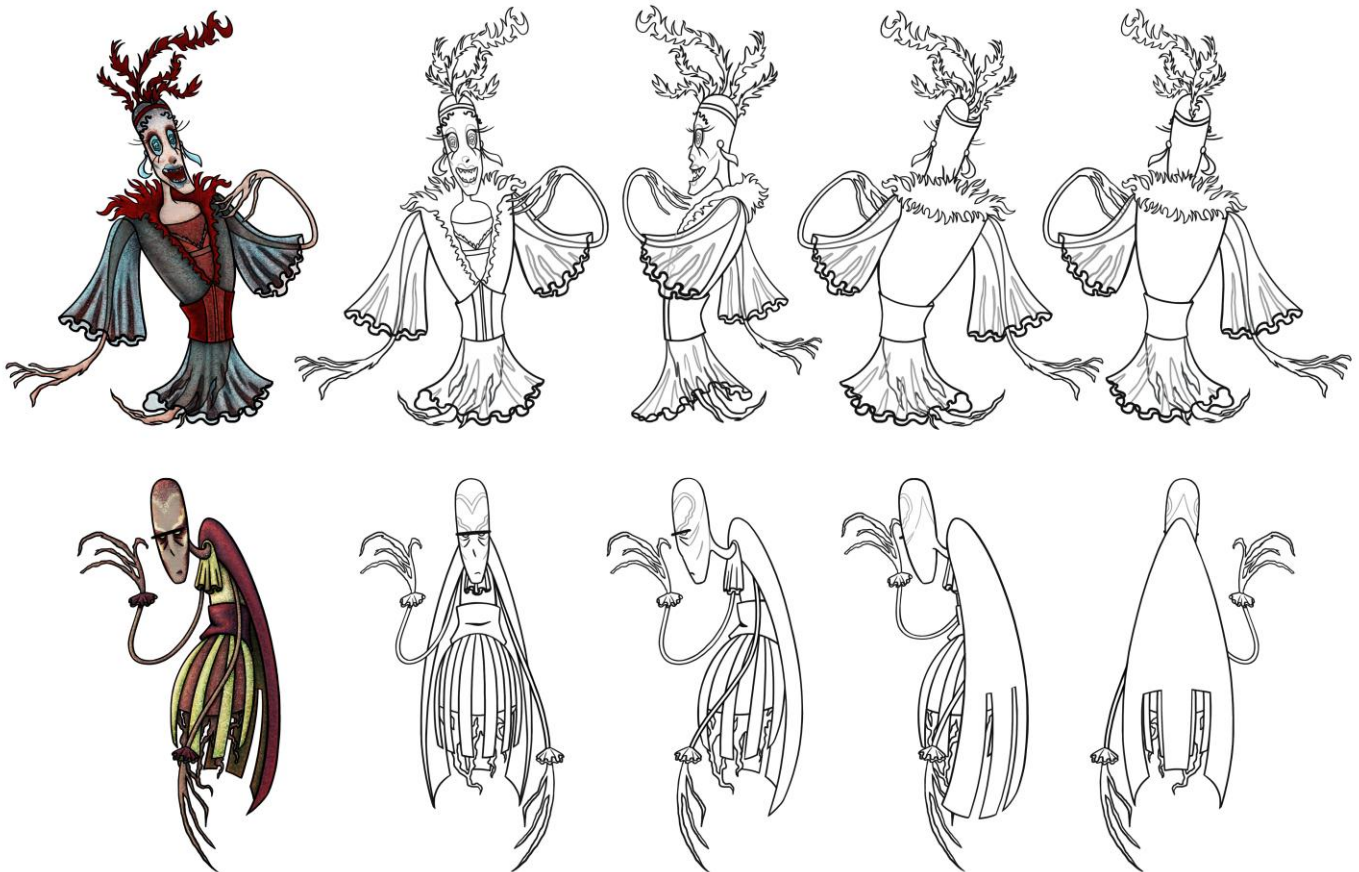


Fig.19. Hoja de giro de Krau y Gorp.

Tras elaborar la hoja de giro, se han creado diversos bocetos con gestos y actitudes de los personajes. En el caso de Krau y Gorp, era importante incluir dibujos que reflejasen la dinámica de sus interacciones, así como comparar la reacción que manifiestan ante una misma situación.

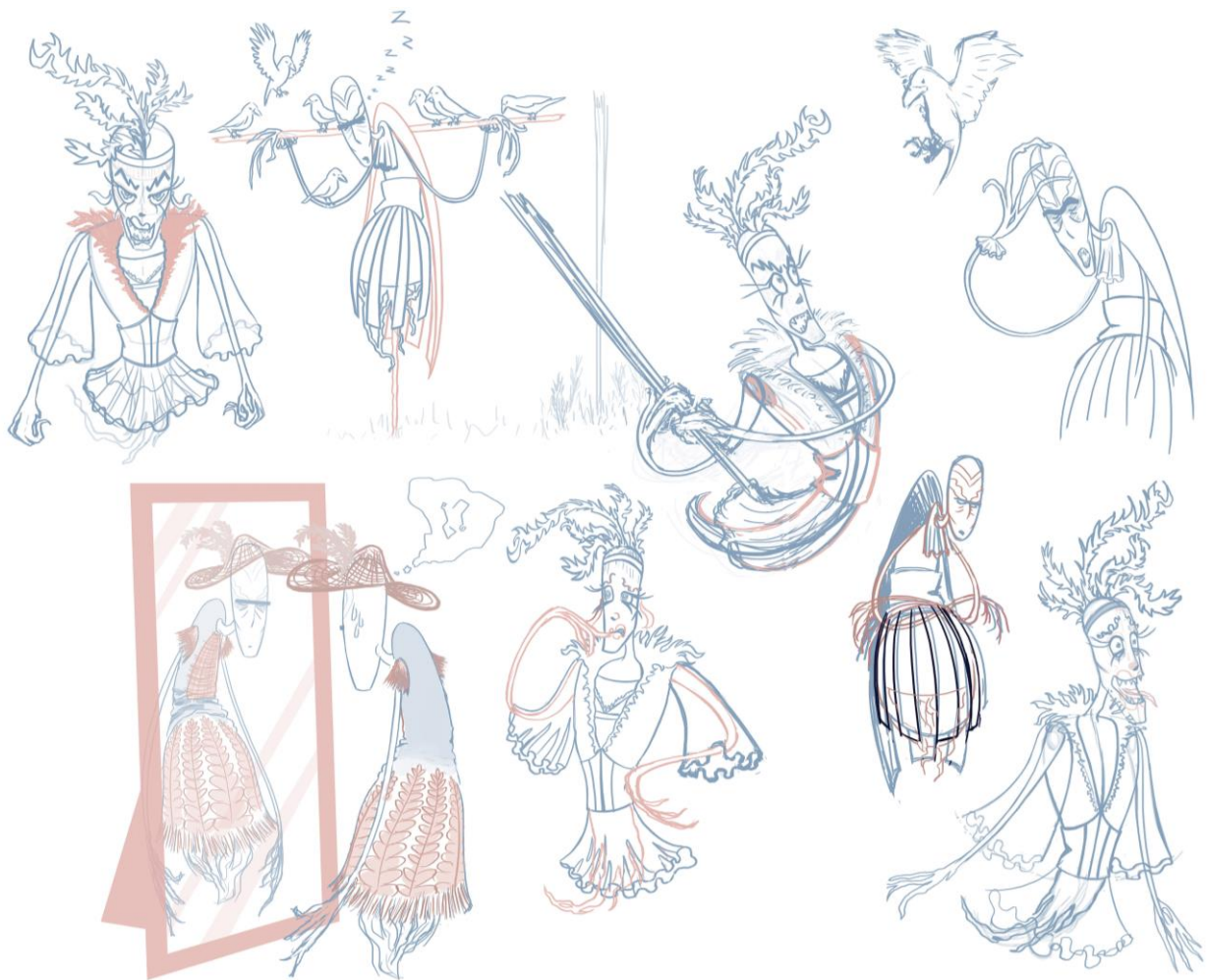


Fig.20. Hoja de gestos de Krau y Gorp.

### 2.4.2. Muñeca de madera



Fig.21. Moodboard de Richter.

A continuación hablaremos de Richter, una muñeca de veintiún años hecha de madera que trabaja como acróbata en un circo ambulante. El nombre seleccionado es en honor a Rosa Richter, más conocida por su nombre artístico, Zazel, acróbata que en 1877 fue la primera bala humana del mundo. Este personaje tiene una actitud descarada, pasivo-agresiva y burlona. Es muy autoexigente y esconde sus inseguridades siendo arisca. Sobresaliente en su trabajo, es la estrella del espectáculo, aunque parece que la fama se le ha subido un poco a la cabeza. Suele tener roces con sus compañeros del circo, por quienes en el fondo siente cariño aunque jamás lo admitiría, pues detesta mostrar debilidad.

Richter, como la mayoría de sus compañeros, no conoce a su familia ni sabe nada de sus orígenes, y lleva desde pequeña viajando con el circo por todo el mundo. Lo más cercano que tiene a una figura materna es Martha, una anciana que de joven actuaba como equilibrista y que ahora se dedica a

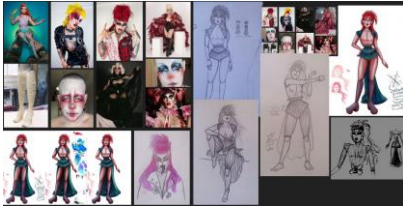


Fig.22. Bocetos de Richter.

confeccionar el vestuario de las nuevas generaciones del circo. Le preocupa tener buen aspecto y deslumbrar ante el público, pero sin dejar de lado ese aspecto de rebeldía. Le gusta mostrar su cuerpo y usar ropa que no limite su capacidad de movimiento a la hora de realizar acrobacias.

La madera que conforma su cuerpo está bien pulida y brillante, tiene largos cabellos rojos coronados por una cresta, los laterales de su cabeza están parcialmente afeitados. La tela de su vestimenta tiene un tono brillante verdoso. Por un lado, la parte superior de la ropa cubre únicamente sus hombros y la zona superior de la espalda, con un tejido fino que genera numerosos pliegues y se separa en hilos a los extremos de los hombros. Por otro lado, la parte inferior consta de unos pequeños volantes de tiras al hilo que parten de un fruncido muy pronunciado desde la cintura. Bajo estos volantes aparece una cola repleta de lentejuelas que llega hasta el suelo. Esta tela gana atractivo cuando se ve en movimiento durante las acrobacias de Richter, especialmente las de telas aéreas.

Las facciones de su rostro son muy angulosas en contraposición a los acabados suaves de su cuerpo. Es muy meticulosa, y su maquillaje, aunque en apariencia sencillo, está muy cuidado, con una base que disimula su textura de madera, un delineado perfecto alrededor de los ojos, cejas muy altas, gruesas pestañas inferiores dibujadas y labios puntiagudos. A la altura del pecho tiene una costura que sugiere estar uniendo dos partes de su cuerpo de muñeco. Esta costura está dispuesta intencionalmente en forma de cicatriz de mastectomía<sup>9</sup>.

Al principio se planteó que Richter llevase tatuajes para potenciar su aspecto rebelde, pero se generaba demasiado ruido visual al sumarse a la textura de madera, así que tras diversas pruebas, se optó por realizar unos relieves en la zona que abarca desde las rodillas hasta los pies, tomando como inspiración unas piernas ortopédicas de madera. En adición, se varió el tono de dicha zona para lograr la apariencia de botas, cuando en realidad forman parte del propio cuerpo del personaje. El delineado del personaje se adapta y varía de color según la zona. Alrededor del cuerpo es más grueso, mientras que en la ropa se diluye hasta llegar a desaparecer en algunas partes. La textura de madera y los relieves de las botas han sido dibujados a mano con el mismo pincel, jugando con la modulación de la línea para, junto al trabajo de luces y sombras, alcanzar un resultado naturalista.

Tras realizar el diseño definitivo de este personaje, se ha procedido a elaborar su correspondiente hoja de giro, y una vez definidas las vistas, se ha dibujado la hoja de gestos y actitudes:



<sup>9</sup> En este caso se hace referencia a una mastectomía transgénero, procedimiento quirúrgico en el que se extirpa el tejido mamario en pacientes transgénero. Más información en: <https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/mastectomia-transgenero#>

Fig. 23. Diseño final de Richter.

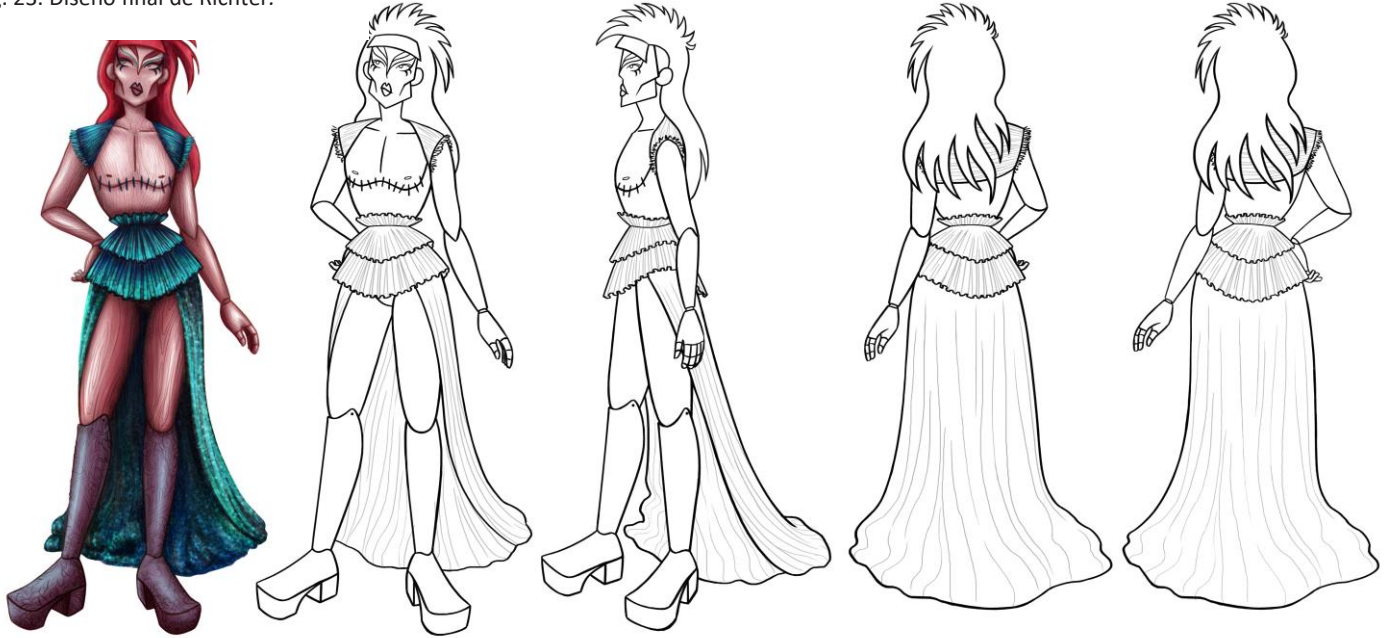


Fig. 24. Hoja de giro de Richter.

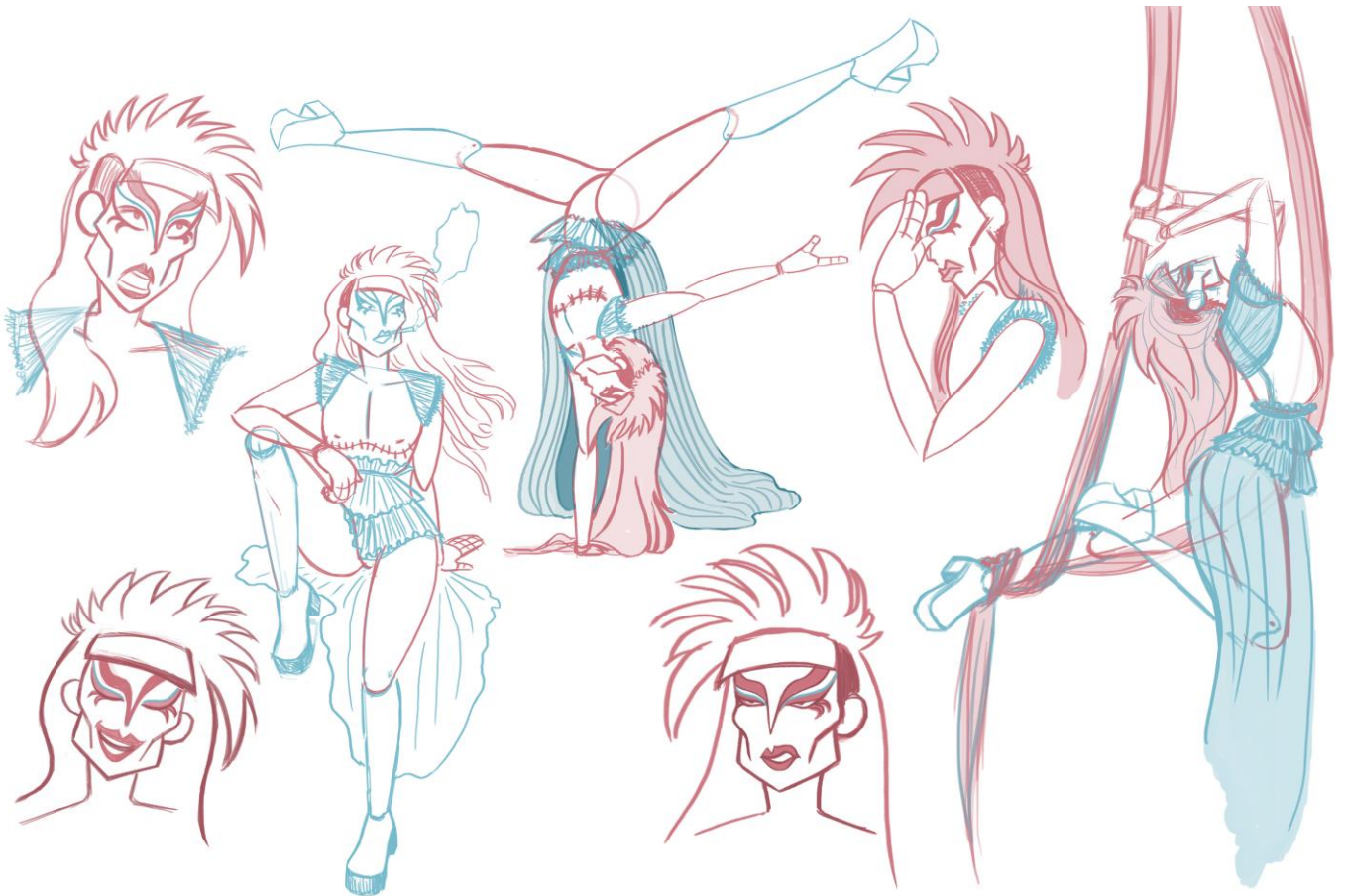


Fig. 25. Hoja de gestos de Richter.

### 2.4.3. Robot bailarina



Fig. 26. Moodboard de SON14.



Fig. 27. Bocetos de SON14.



Fig. 28. Diseño final de SON14.

El siguiente personaje del que vamos a hablar es SON14. Su nombre suele ser pronunciado como Sonia, pero en realidad procede de Son 14, pues es la catorceava creación de un desconocido inventor, que trata a sus robots como hijos. Dicho inventor está obsesionado con la perfección y busca el éxito a través de sus creaciones. SON14 es la más joven de sus obras y nunca ha llegado a conocer a las demás, pues la mayoría se había alejado del científico, hartos de vivir bajo la presión a la que les sometía, en busca de tranquilidad e independencia. Cuando el inventor estaba acabando de fabricarla, los últimos dos robots que quedaban a su lado, sin saber que pronto habría una nueva hermana, se marchan al enterarse de que uno de ellos ha colapsado por sobreesfuerzo y ha quedado destruido. Al ver que va a quedarse solo y que nada le ha servido para alcanzar el reconocimiento y éxito que tanto ansía, decide acabar de construir a SON14 pero, esta vez, centrarse en ser buen padre, ocultando a SON14 la existencia de sus hermanos y hermanas.

Cada uno de los robots está creado para destacar en una disciplina, como la lucha, la pintura, o en el caso de SON14, el baile. Sus movimientos son gráciles, es alegre, dulce y curiosa, pero algo ingenua. Al ser un personaje constituido principalmente de metal, se ha cuidado atentamente la representación de los reflejos, otorgándoles además un toque holográfico que aporta un atractivo extra. Además, se han utilizado tonos rosados y azulados luminosos que contribuyen a potenciar una imagen agradable, tranquila y amigable. Las formas sinuosas de su cuerpo restan dureza visual al metal, haciéndolo parecer incluso blando. Si bien el delineado, con leves variaciones de tono para que no fuera tan oscuro en las zonas de luz, es bastante firme, el color se ha aplicado realizando manchas irregulares y con pequeños degradados. Además, se ha añadido una textura al pelo y a parte de la falda, sutil, pero efectiva, que añade interés al diseño.

SON14 es muy alta y se aprecia un pronunciado contraste de volúmenes entre sus miembros híper delgados y alargados, como si fueran cables, y las partes que simulan su vestuario y su pelo. En este personaje se ha cogido el tópico drag de la cintura estrecha y se ha llevado a lo absurdo. El diseño de sus "pies" está muy influenciado por las plataformas clásicas del drag de Canarias<sup>10</sup>, pero reinterpretando su forma y añadiendo un hueco en forma de corazón. Las formas irregulares que rodean sus ojos se integran en el diseño y aparentan ser maquillaje, aunque, al igual que la ropa y el pelo, todo forma parte del cuerpo metálico del personaje.

Una vez definido el diseño, se realizó la hoja de giro, que al igual que las del resto de personajes, presenta cinco vistas. Y a partir de esta, se elaboraron los gestos y actitudes del personaje.

<sup>10</sup> Para más información sobre dichas plataformas se puede consultar el siguiente vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=k70Sxc1kPcU>



Fig. 29. Hoja de giro de SON14.

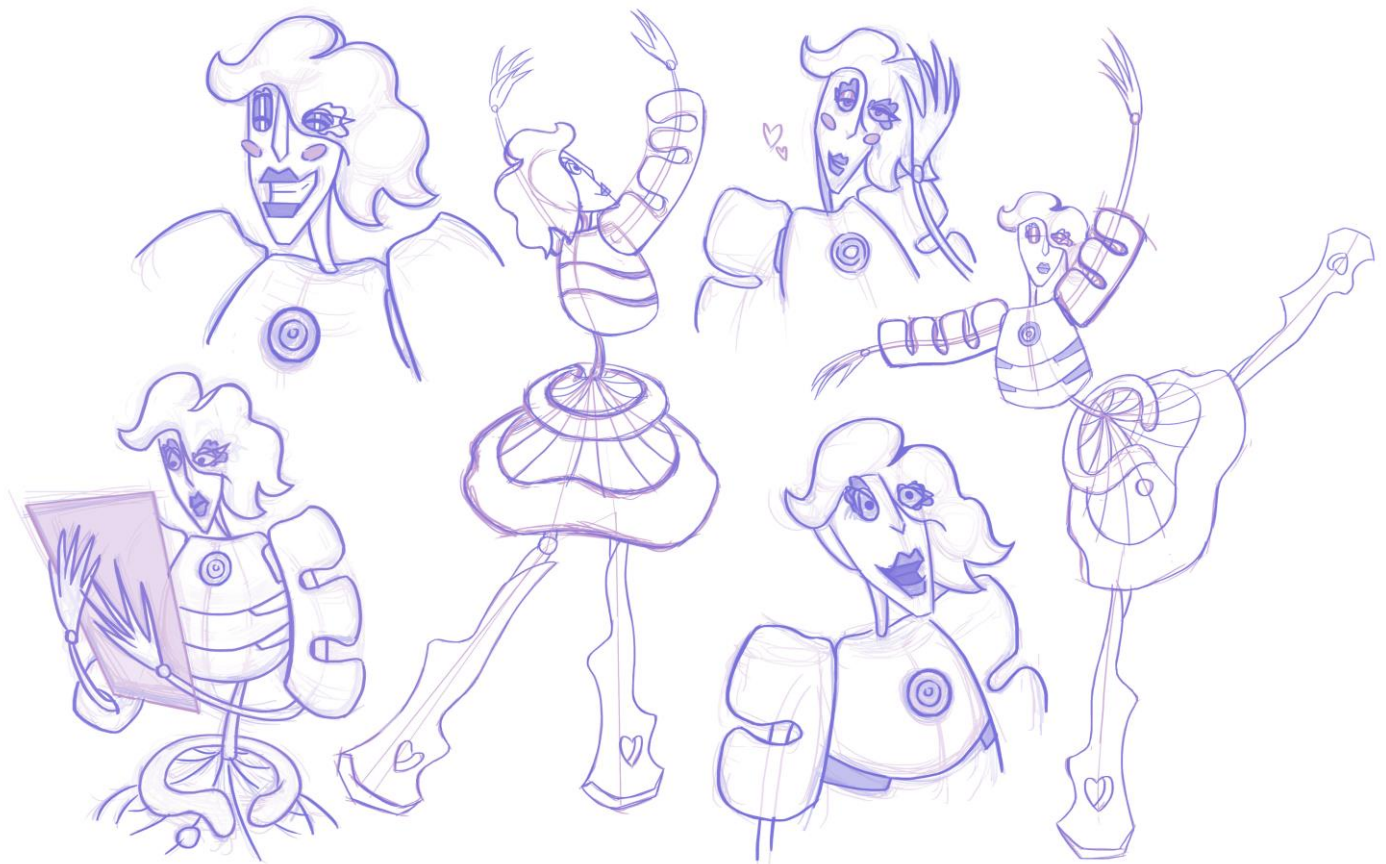


Fig. 30. Hoja de gestos de SON14.

#### 2.4.4. Pirata alienígena



Fig. 31. Moodboard de Niox.

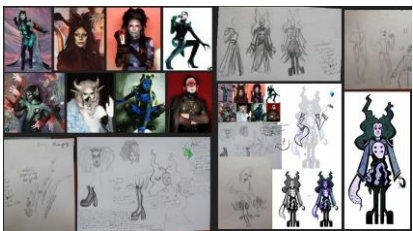


Fig. 32. Bocetos de Niox.



Fig. 33. Diseño Final de Niox.

Si bien todos los personajes están inspirados en varias drags diferentes a la vez, este en concreto, está inspirado mucho más específicamente en Onyx. Su nombre, Niox, deriva directamente del de Onyx, artista del drag que suele recurrir a temáticas relacionadas con el espacio, los monstruos y los alienígenas. Es natural encontrar en sus trajes elementos como tentáculos, un mayor número de ojos o de pechos, maquillaje corporal en lugar de solo en el rostro, o dentaduras afiladas. Así pues, Niox ha sido diseñado como representación del “pulpo intergaláctico” que tanto ha mencionado Onyx a lo largo de su carrera.

Niox es un joven adolescente de setecientos trece años, aunque en años terrestres tendría unos quince. Su madre se ha retirado de la piratería espacial y ha dejado a Niox a cargo de su tripulación. Niox adopta una actitud agresiva ante los tripulantes, pero en realidad es un muchacho pacífico y algo cursi. Ocupa ese puesto solo por tradición familiar, pero no le gusta la vida pirata y preferiría vivir tranquilamente cuidando a sus plantas. Su hermana mayor, en contraposición, ya lleva ejerciendo la práctica de la piratería durante varios años, por voluntad y motivación personal. Niox se esfuerza mucho por no ser una decepción para su madre, compitiendo constantemente con su hermana mayor para ver quién conquista más planetas.

Es una criatura muy desorganizada y algo torpe, también es coqueto y se deja llevar bastante por sus emociones. Dispone de una voluptuosa melena ondulada que adopta la forma de unos cuernos en la parte superior. Su cabello compensa un poco su baja estatura y le hace parecer poderoso y malvado, aunque esto dista bastante de la realidad. Además lleva piercings y utiliza unas altas botas de plataforma con tacón, que le llegan hasta las rodillas. Viste una chaqueta de hombros puntiagudos, con una amplia abertura frontal que deja su torso al descubierto. Lleva también un corsé que le queda ancho y unos pantalones de rayas verticales metidos por dentro de las botas. Los pantalones son demasiado grandes para su cuerpo, generando gran cantidad de arrugas. Como pirata que es, se le ha añadido el elemento clásico asociado popularmente a los capitanes piratas: el garfio. Su otra extremidad se trata de una especie de tentáculo.

Este personaje tiene una estética más cartoon que el resto, con un delineado muy grueso y modulado, de formas sólidas. Se han aplicado un par de texturas por todo el personaje, acentuando la parte superior de las mejillas y por la nariz, simulando pecas. La combinación del lila y/o el verde junto al negro se ha atribuido en numerosas ocasiones a los villanos de Disney, como por ejemplo al personaje de Maléfica en *La Bella Durmiente* (1959), o Úrsula en *La Sirenita* (1989), quien de hecho está inspirada en la drag queen Divine.

En la ilustración definitiva de Niox, podemos ver una pose de actitud en cierto modo desafiante, pero su mirada de ojos grandes, infantiles, y esa media sonrisa, no consiguen intimidar, como a él le gustaría. Trata de aparentar frialdad, dureza y de ser imponente, pero su enclenque constitución física y su aspecto aún algo inmaduro, delatan que sigue siendo un niño.

La hoja de giro y la de gestos son las siguientes:



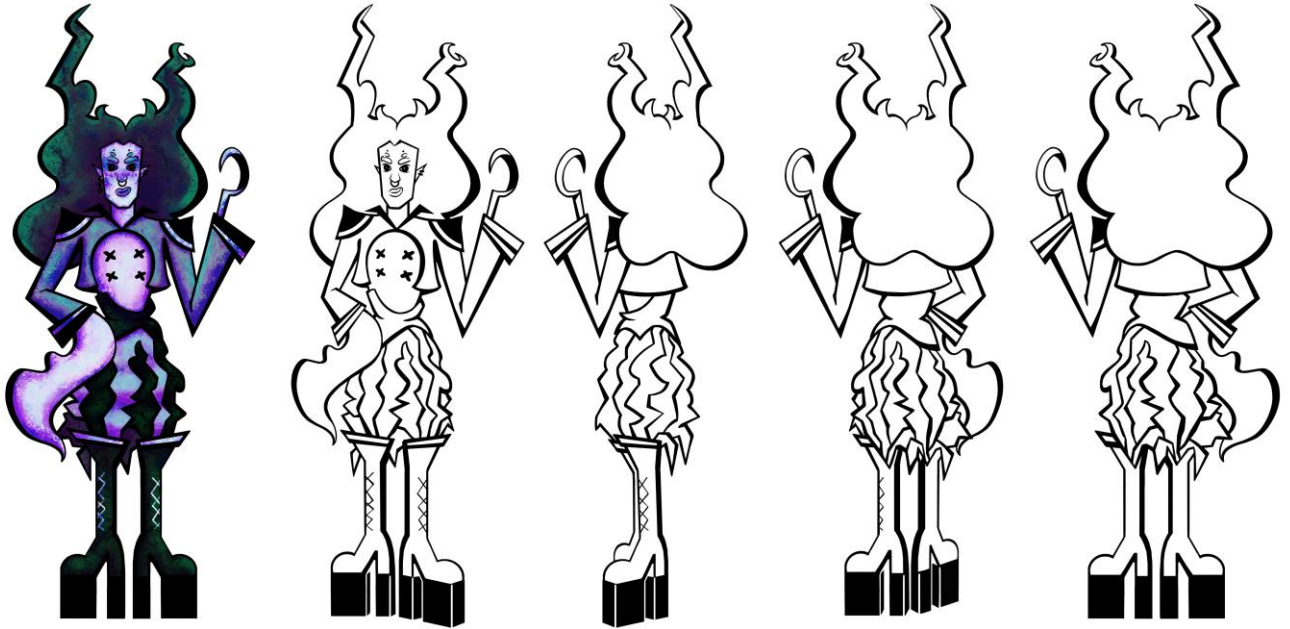


Fig. 34. Hoja de giro de Niox.

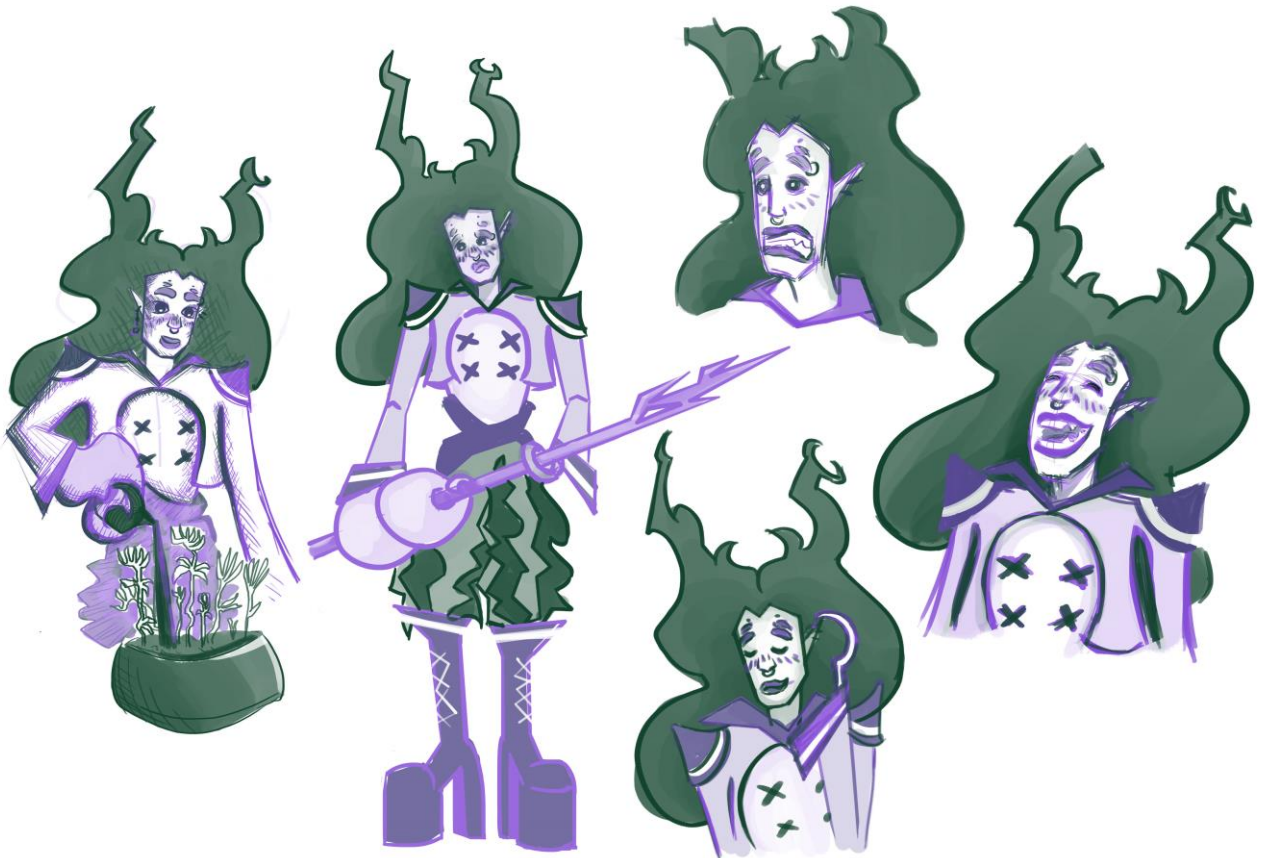


Fig. 35. Hoja de gestos de Niox.

### 2.4.5. *Lechuza pitonisa*



Fig. 36. Moodboard de Librania.

A continuación nos centraremos en Librania, una sabia lechuza que se dedica al estudio y la práctica de la magia y la adivinación. Su nombre significa “nacida bajo el signo zodiacal de Libra<sup>11</sup>” como guiño a las drag queens Aquaria y Sagittaria. A este personaje lo envuelve un halo de misterio indescifrable para los habitantes de su pueblo. No es muy conversadora, de hecho, únicamente habla con los vivos cuando les lee el futuro o en las consultas que ofrece de lectura de las cartas del tarot. Y además, siempre empleando un tono muy solemne y, en gran medida, dramático. Ante los ojos de la gente, parece ser muy solitaria, pues prácticamente solo se relaciona con espíritu. Esto es debido a que con ellos se desenvuelve con mucha más comodidad que entre los vivos, quienes, al tener un conocimiento del mundo más limitado, nunca la llegan a comprender del todo.

Librania tiene, por lo general, una vida tranquila en su cabaña. Es muy refinada, ordenada y le gusta decorar su entorno con encanto. También es curiosa, diplomática y disciplinada. En ocasiones tiene una actitud un poco frívola, pues trata de abarcar siempre los asuntos de la forma más objetiva posible y analizarlos en profundidad antes de actuar. Sus movimientos son muy elegantes y sutiles. Cuando camina, nunca se le ven las piernas, y esto, combinado con la forma tan fluida que tiene de desplazarse, genera la apariencia de que está levitando.

El diseño de este personaje carece de línea, por lo que ha sido necesario tratar el color de manera que las figuras se lograsen distinguir mediante el contraste entre tonos. Esto se ha logrado con variaciones de luminosidad y a través del uso del morado y el dorado, casi opuestos en el círculo cromático. Además, el uso de estos colores tiene una gran carga simbólica, asociados con la magia y lo misterioso, a la vez que con la elegancia y el lujo.

Lo que más caracteriza el rostro de Librania son sus ojos, enormes, sin pupilas y con las pestañas caídas, maquillados con una sombra morada que los hace parecer aún más grandes e inquietantes. Su larga cabellera rubia se encuentra siempre peinada hacia atrás, permitiendo ver el nacimiento del pelo, que da a la cara de Librania la forma de corazón común de las lechuzas. Dispone de un pequeño pico curvado hacia abajo y la sencilla textura de plumas ubicada a los costados de su rostro simula el rubor de sus mejillas. Detalle que se aplica también en la zona de las manos y especialmente en el torso, sugiriendo ser vello corporal. Presenta unos brazos desproporcionadamente grandes, que serían sus alas, cubiertos por las anchas mangas del vestido y acabados en plumas que conforman los dedos de las manos. También se han añadido unos toques de purpurina a los párpados y, en mayor abundancia, a la parte inferior del vestido para enriquecer el diseño.

Las hojas de giro y de expresiones se muestran a continuación:

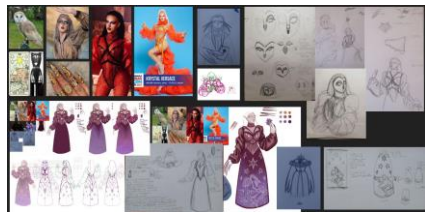


Fig. 37. Bocetos de Librania.



Fig. 38. Diseño final de Librania.

<sup>11</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [consulta: abril, 2022].



Fig. 39. Hoja de giro de Librania.

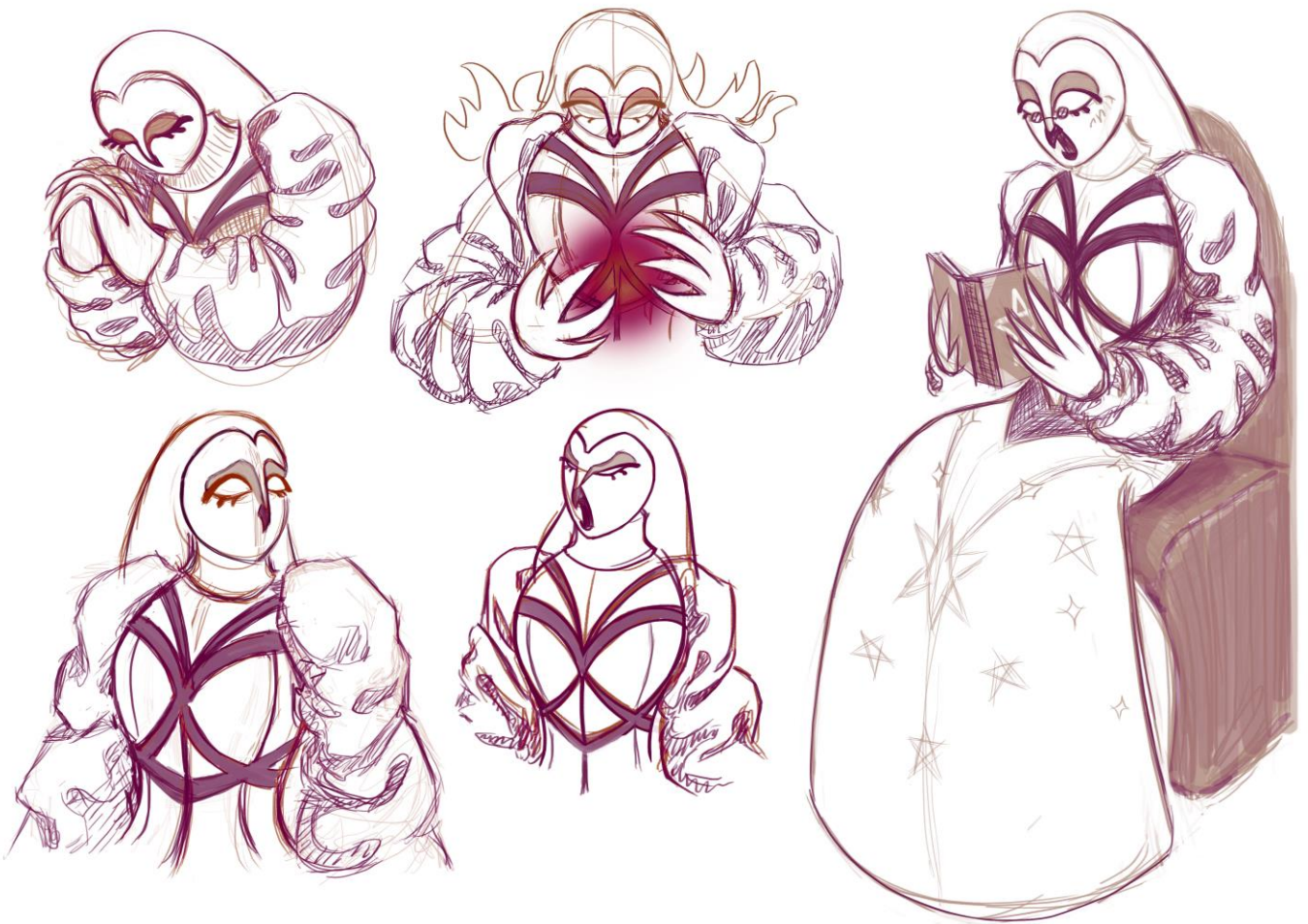


Fig. 40. Hoja de gestos de Librania.

### 2.4.6. Diosa de la noche

El último personaje que comentaremos es Kali<sup>12</sup>, Diosa de la Noche. Esta elección no es accidental, sino que parte de la fuerte relación entre el drag y el ocio nocturno. A Kali le encanta bailar y salir de fiesta hasta que sale el sol, llegando agotada cada mañana al templo donde se la venera, el cuál abre sus puertas a los ciudadanos durante todo el día. La labor de Kali es aguardar pacientemente en el templo y escuchar con atención las plegarias de sus seguidores, tratando de cuidar de ellos y protegerlos, muchas veces aconsejándoles. Pero, en numerosas ocasiones, acaba tan agotada de haber pasado toda la noche de fiesta, que solo quiere que la dejen tranquila, ignorando las plegarias de algunos seguidores o dando consejos breves y poco acertados.

Cabe aclarar que en su forma natural, no es perceptible ni visual ni auditivamente por los humanos, pero sí es capaz de transmitirles ideas y conceptos de manera precisa con su energía. Sin embargo, cuando sale a divertirse, le gusta adoptar la forma de diferentes personas e interactuar con la gente. La mayoría de las veces crea un personaje nuevo, pero alguna vez ha llegado a hacerse pasar por alguien famoso, causando revuelo y noticias avergonzantes para la persona real. Ella se justifica diciéndose a sí misma que las experiencias que vive fingiendo ser humana, le son de gran utilidad para comprender el comportamiento humano y sus preocupaciones, y así poder llevar mejor su labor a cabo, aconsejándoles excepcionalmente.

En ocasiones recibe la visita de personas que ha conocido en alguna de sus aventuras nocturnas, y a quienes, en estado de embriaguez, les ha dicho que acudan al templo y lleven una ofrenda ante la estatua de Kali, que seguro que les brinda ayuda. En parte lo hace por beneficio propio, pero una parte de ella lo hace por genuino interés en ayudar. A pesar de tener millones de años, Kali no asume su edad, actuando muchas veces de forma inmadura y evadiendo sus responsabilidades. También tiene un carácter fuerte, es muy carismática y seductora, en definitiva, la reina de la fiesta. Sus movimientos son cautivadores y sensuales.

La palabra que mejor definiría la apariencia de este personaje, sería imponente. Kali tiene cuatro brazos acabados en alargados dedos, La particular forma de su cara resulta desconcertante, y sobre ella levitan cinco grandes ojos, decorados con sombra granate y un delineado gatuno. Su cuerpo está cubierto por una escamosa piel muy oscura, salpicada con tonos dorados y rojizos. Viste una llamativa armadura que cubre su torso, hombros y cadera, acentuando las curvas de su cuerpo. Parte de la armadura son también las botas, que cubren hasta algo más de la altura de la rodilla, y que disponen de una forma de tacón muy fino. Además, una pequeña tela tapa la zona entre las piernas. Como complemento lleva una gran corona que se mantiene flotando en posición vertical tras su cabeza. En la parte central de dicha corona encontramos la forma de una Luna menguante, de la que emerge una tenue luz.



Fig. 41. Moodboard de Kali.

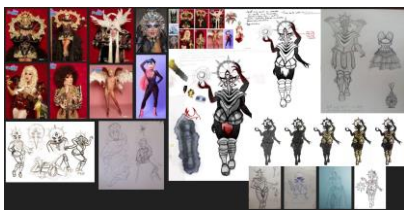


Fig. 42. Bocetos de Kali.



Fig. 43. Diseño final de Kali.

<sup>12</sup> Debe su nombre a la diosa hindú de la muerte y el destino, que representa el ciclo vital, desde la fecundidad hasta el fin de la vida. Etimológicamente, Kali es la versión femenina de la palabra sánscrita kāla, oscuridad, y también significa "mujer negra".

En el diseño de este personaje tiene un gran peso el estudio y tratamiento de la luz, contrastando entre las zonas más lisas y reflectantes de la armadura, con la piel del personaje, que absorbe la mayor parte de la luz que recibe, reflejando muy poco. Sin pretender llegar al realismo, de hecho, el delineado, aunque delicado, es negro sólido. Cabe destacar el acabado de las zonas de metal, doradas, pero con variaciones de color para otorgarles un aspecto oxidado. Los colores escogidos aportan un aire siniestro y agresivo, pero lujoso, a la vez que antiguo.

Sin duda, este ha sido el personaje más complejo a la hora de realizar la hoja de giro. Además, por su particular fisionomía, dibujar a Kali en gestos expresivos podría considerarse complicado, y en parte lo es, pero un personaje puede transmitir mucho únicamente a través de los ojos. La forma de moverse y la postura corporal también influyen bastante en cómo percibimos a alguien.

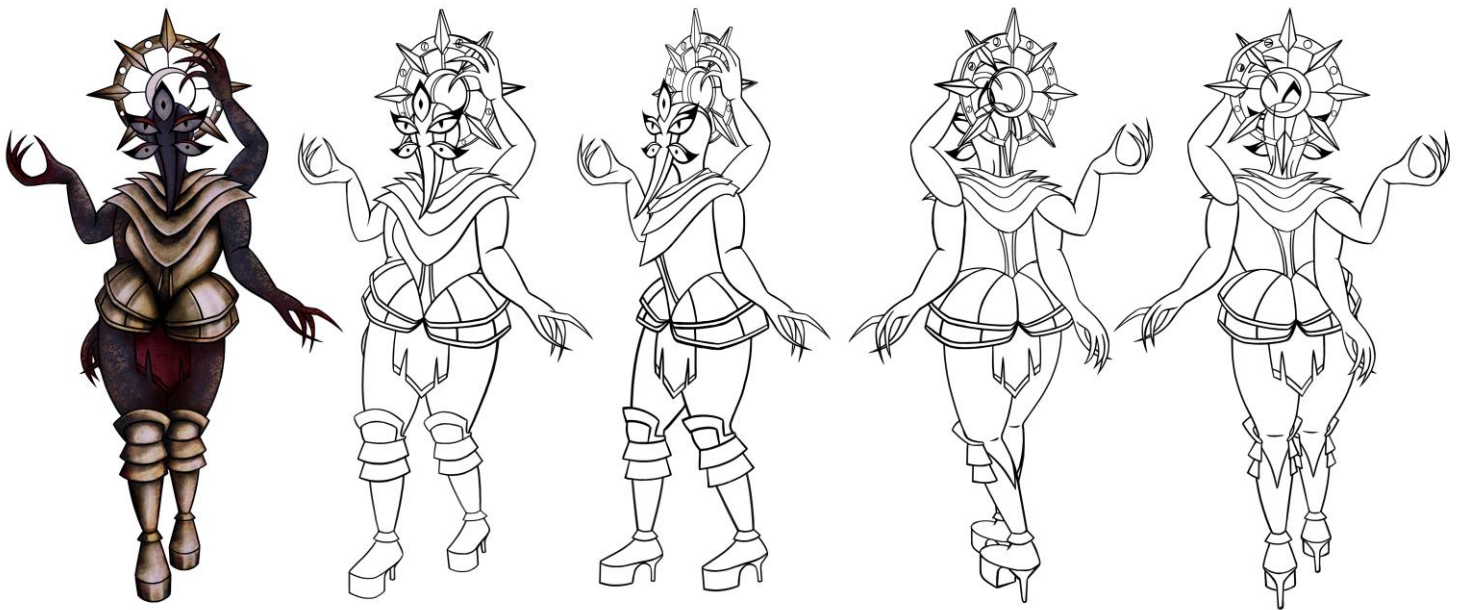


Fig. 44. Hoja de giro de Kali.

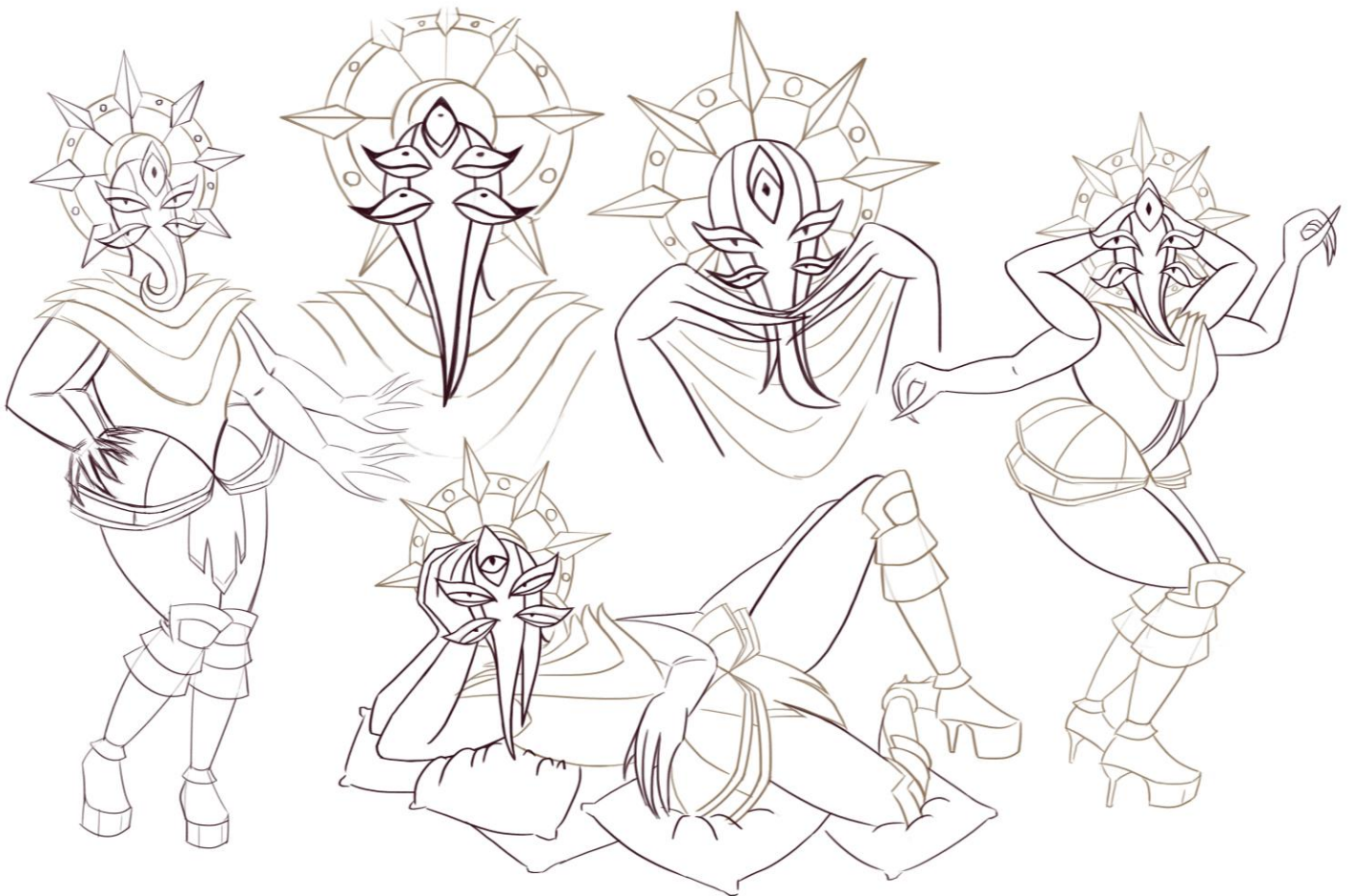


Fig. 45. Hoja de gestos de Kali.

## 2.5. PRESUPUESTO

A continuación se presenta una tabla con los gastos que se han tenido en cuenta a la hora de establecer un presupuesto. Se han incluido los materiales necesarios para elaborar el trabajo y se ha realizado un cálculo aproximado de las horas de trabajo empleadas (aunque seguramente sean más).

GASTOS	PRECIO
Tableta gráfica Wacom Intuos Small	100€
Ordenador Portátil HP Omen 15-CE0XX	1.600€
350h de trabajo x 10€/h	3.500€
<b>TOTAL</b>	<b>5.200€</b>

Tabla 1. Presupuesto del proyecto.

### 3. CONCLUSIÓN

Para concluir, es importante señalar que se han cumplido los objetivos, tanto los principales como los específicos. Estoy bastante satisfecha con los resultados obtenidos. La documentación sobre el marco teórico ha sido fundamental para sentar las bases del desarrollo de la práctica. Durante la realización de este proyecto he aprendido muchísimo, he podido experimentar con el arte digital y con el diseño de personajes, ámbito que siempre ha llamado mi atención pero que no me había atrevido a explorar por mi cuenta, únicamente para algún proyecto en grupo de la carrera, de forma breve. Me ha resultado muy útil para auto-obligarme a dibujar expresiones y poses, algo a lo que no estaba acostumbrada y que he notado cómo al inicio del proyecto me resultaba complicado, pero conforme iba avanzando me costaba mucho menos tiempo y esfuerzo.

Si bien los diseños presentados están destinados a protagonizar la serie *Highlighting*, podrían ser utilizados para otros proyectos. Por ejemplo, en videojuegos, cortometrajes o series diferentes, en lugar de un único capítulo, para así tener la oportunidad de desarrollar sus historias en mayor profundidad y ampliar sus mundos.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

All American Entertainment. (s. f.). *Deanna Marsigliese Biography | Booking Info for Speaking Engagements*. All American Speakers Bureau: Book Top Business, Keynote, Celebrity Speakers. Recuperado 14 de junio de 2022, de <https://www.allamericanspeakers.com/celebritytalentbios/Deanna+Marsigliese/447503>

Brom, G. (s. f.). *Art of Brom*. BROM. Recuperado 10 de mayo de 2022, de <https://www.bromart.com/page-2>

Brown, A. (2016, 25 octubre). *To Hell and Back: Lost Gods by Brom*. Tor.Com. Recuperado 10 de junio de 2022, de <https://www.tor.com/2016/10/25/book-reviews-lost-gods-by-brom/>

Cabrices, S. (2020, 20 octubre). *Jean Paul Gaultier: su carrera, diseños más famosos y su legado en la moda*. Vogue. Recuperado 10 de junio de 2022, de <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/jean-paul-gaultier-biografia-disenos-e-historia-del-disenador#:~:text=Dos%20elementos%20caracterizan%20el%20trabajo,travel%20de%20las%20cinturas%20ensanchadas>

Cajal, A. (2019, 8 febrero). *25 Personajes de Circo Históricos*. Lifeder. Recuperado 7 de febrero de 2022, de <https://www.lifeder.com/personajes-circo/>

Casarosa, E., & Strijleva, D. (2021). *The Art of Luca*. Chronicle Books. <https://disney-studios-awards.s3.amazonaws.com/luca/books/flipH45pEt23wR/index.html>

*Categoría: Drag Houses | Versus Drag Queens Wiki | Fandom*. (s. f.). Versus Drag Queens Wiki. Recuperado 17 de junio de 2022, de [https://versus-drag-queens.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Drag\\_Houses](https://versus-drag-queens.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Drag_Houses)

Chidiac, M. T. V., & Oltramari, L. C. (2004). Ser e estar drag queen: um estudo sobre a configuração da identidade queer. *Estudos de Psicologia (Natal)*, 9, 471-478.

*Deanna Marsigliese Biography | Booking Info for Speaking Engagements*. (s. f.). All American Speakers Bureau: Book Top Business, Keynote, Celebrity Speakers. Recuperado 7 de mayo de 2022, de <https://www.allamericanspeakers.com/celebritytalentbios/Deanna+Marsigliese/447503>

Dondé, E. (2022, 8 enero). *Detrás de Cámaras: La Animación de Arcane*. IndustriaAnimacion.com. Recuperado 5 de junio de 2022, de



<https://www.industriaanimacion.com/2022/01/detras-de-camaras-la-animacion-de-arcane/>

E. (2022, 18 febrero). *Gerald Brom*. Uno de los Nuestros. Recuperado 10 de junio de 2022, de <https://www.enkil.org/2006/12/14/gerald-brom/>

Florido, G. (2022, 15 junio). *Del Traveskarnatival a la actual gala drag*. Canarias7. Recuperado 10 de junio de 2022, de <https://www.canarias7.es/canarias/gran-canaria/traveskarnatival-actual-gala-20220614214709-nt.html>

Marsigliese, D. (s. f.). *LinkedIn: Deanna Marsigliese*. LinkedIn. Recuperado 14 de junio de 2022, de <https://www.linkedin.com/in/deanna-marsigliese-310a6820/>

Marsigliese, D. (s. f.-a). *ABOUT | CONTACT*. Deanna Marsigliese. Recuperado 7 de mayo de 2022, de <https://www.dmarsigliese.com/about-contact>

Más, I. (2020, 13 noviembre). *Expresiones de género*. Imagina MÁS. Recuperado 17 de junio de 2022, de <http://www.imaginamas.org/inicio/expresiones-de-genero/>

Maslej, M. M., Oatley, K., & Mar, R. A. (2017). Creating fictional characters: The role of experience, personality, and social processes. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 11(4), 487.

*Mastectomía transgénero: qué es, síntomas y tratamiento*. (s. f.). Top Doctors. Recuperado 10 de mayo de 2022, de <https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/mastectomia-transgenero#>

Mora, J. M., & Jarocka, M. L. (2003). El concepto de la divinidad en el hinduismo: Y otros trabajos indológicos. México, D.F: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filológicas.

Neo2. (2022, 23 febrero). *Hugáceo Crujiente: Entrevista y editorial en exclusiva*. Neo2 Magazine. Recuperado 17 de junio de 2022, de <https://www.neo2.com/hugaceo-crujiente-entrevista-drag-queen-race-neo2-177/>

Putnam, A. (2013). Mean ladies: Transgendered villains in Disney films. *Diversity in Disney films: Critical essays on race, ethnicity, gender, sexuality and disability*, 147-62.

Schlesser, A. (2020, 6 octubre). *¿Cuál es la diferencia entre Alta Costura y Pret-a-Porter?* Angel Schlesser | Blog. Recuperado 10 de junio de 2022, de <http://www.angelschlesser.com/noticias/cual-es-la-diferencia-entre-alta-costura-y-pret-a-porter/>

Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press.

Underwood, L. (2013). *The drag queen anthology: the absolutely fabulous but flawlessly customary world of female impersonators*. Routledge.

Wells, P. (2013). *Understanding animation*. Routledge.

## 5. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

- Fig.1. Bocetos de Deanna Marsigliese. Diseño de personajes de *Luca* (2021).
- Fig.2. Siluetas efectivas del diseño de personajes clásicos.
- Fig.3. Siluetas efectivas del diseño de personajes clásicos.
- Fig.4. Estudio del color para los personajes de *Encanto* (2021).
- Fig.5. Fotograma de *Arcane* (2021).
- Fig.6. Fotograma de *Arcane* (2021).
- Fig.7. Onyx desfilando caracterizada de su versión de Isabel II, con un vestido que simboliza el agua de Madrid.
- Fig.8. Juriji Der Klee, una de las pocas mujeres transgénero que han participado en *Drag Race*.
- Fig.9. Drag Vulcano. Ganadora de la Gala Drag de Gran Canaria en 2022.
- Fig.10. Pam de Mia, Letizia Conceta, Ferrxn y Glamniss. Drag queens de la escena valenciana actual.
- Fig.11. Fotogramas de episodios diferentes de *Love, Death and Robots* (2019).
- Fig.12. Hugáceo Crujiente con un traje de cerámica de Álvaro Calafat.
- Fig.13. Personajes diseñados por Gerald Brom.
- Fig.14. Diseño de personaje de Deanna Marsigliese para *Luca* (2021).
- Fig.15. Diseño de Jean Paul Gaultier, llevado por Tanel Bedrossiantz en pasarela (1998).
- Fig.16. Moodboard de Krau y Gorp.
- Fig.17. Bocetos de Krau y Gorp.
- Fig.18. Diseño final de Krau (izquierda) y Gorp (derecha).
- Fig.19. Hoja de giro de Krau y Gorp.
- Fig.20. Hoja de gestos de Krau y Gorp.
- Fig.21. Moodboard de Richter.
- Fig.22. Bocetos de Richter.
- Fig.23. Diseño final de Richter.
- Fig.24. Hoja de giro de Richter.
- Fig.25. Hoja de gestos de Richter.
- Fig.26. Moodboard de SON14.
- Fig.27. Bocetos de SON14.
- Fig.28. Diseño final de SON14.
- Fig.29. Hoja de giro de SON14.
- Fig.30. Hoja de gestos de SON14.
- Fig.31. Moodboard de Niox.
- Fig.32. Bocetos de Niox.
- Fig.33. Diseño Final de Niox.
- Fig.34. Hoja de giro de Niox.
- Fig.35. Hoja de gestos de Niox.
- Fig.36. Moodboard de Librania.
- Fig.37. Bocetos de Librania.
- Fig.38. Diseño final de Librania.
- Fig.39. Hoja de giro de Librania.
- Fig.40. Hoja de gestos de Librania.

Fig.41. Moodboard de Kali.

Fig.42. Bocetos de Kali.

Fig.43. Diseño final de Kali.

Fig.44. Hoja de giro de Kali.

Fig.45. Hoja de gestos de Kali.

Tabla 1. Presupuesto del proyecto.

## 6. ANEXO

Dado que en el cuerpo de la memoria no nos hemos centrado a penas en los bocetos, se exponen en las páginas siguientes para que puedan ser mejor apreciados. Tanto tanto bocetos que han derivado en el producto final como de personajes descartados.

