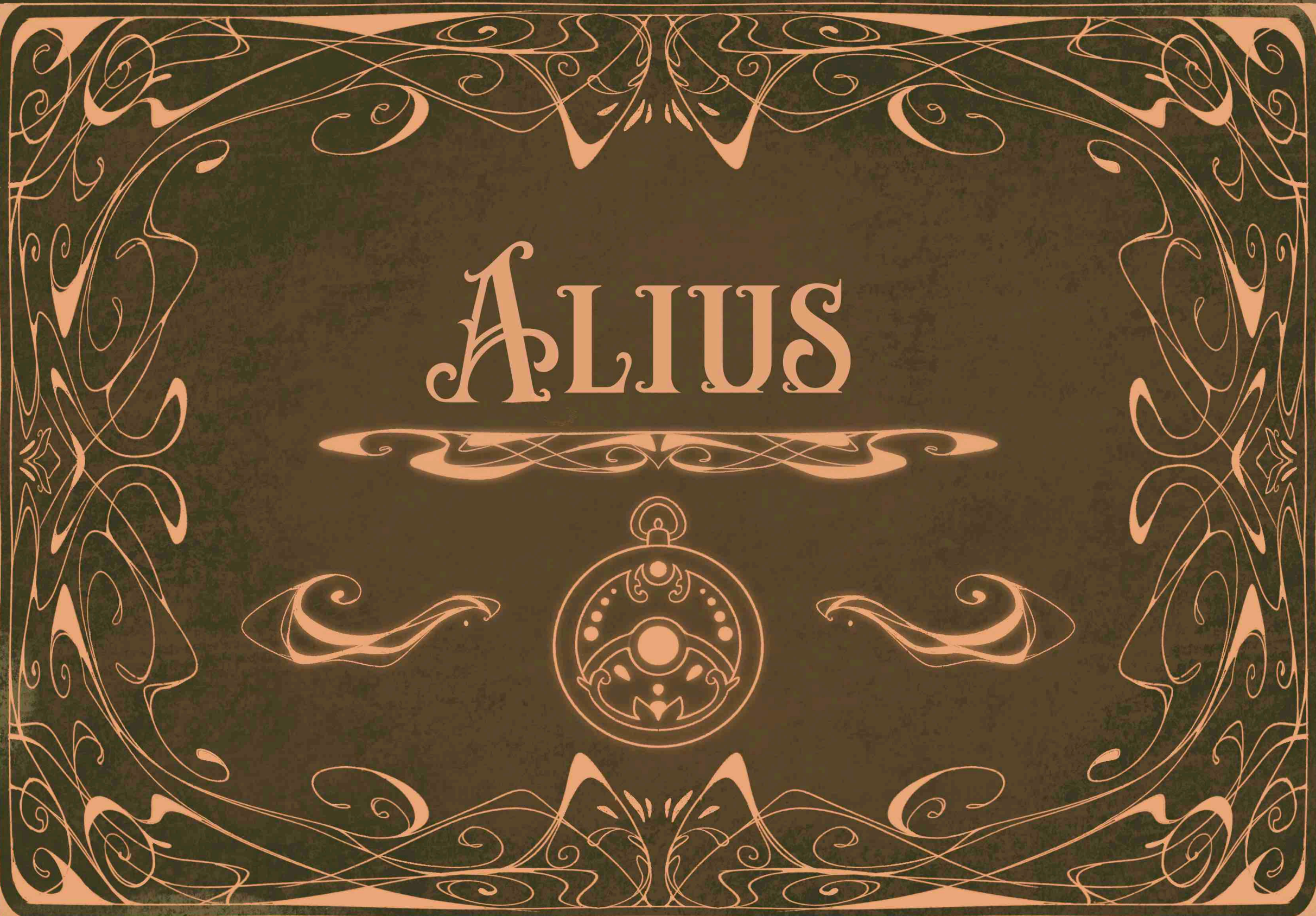


ALIUS





ALIUS

Alius es una historia en la que llevo trabajando unos años. Se sitúa en un mundo en el que existen los humanos, los animales y los alius, unas criaturas con forma mayoritariamente humana, pero que mantienen una característica animal. Su función era la de mantener el equilibrio en el mundo, con los años estos han perdido fuerzas y disminuido en número a causa del egoísmo humano, quienes están sobreexplotando el mundo. Hoy en día los humanos no saben de la existencia de los alius, y estos viven o bien entre humanos escondiendo sus diferencias o en villas ajenas a los humanos. En los últimos años han estado desapareciendo varias personas que resultan ser alius, y la historia se centra en como la protagonista ayuda a su amiga a encontrar a su padre, y a partir de esto empiezan a experimentar más del mundo y a redescubrir su parte mágica.

Esta historia nació como excusa para crear distintos tipos de personajes basándome en distintas características, y acabó evolucionando en una forma de poder expresar distintas preocupaciones personales, desde temas de salud mental al sentimiento de no pertenecer.

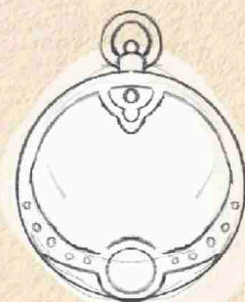
El nombre viene del latín y es una palabra que se usa para referirse a “lo otro” o “los otros”.

AMULETO

Este prop está basado en los medallones que llevan las chicas mágicas en diversos animes, pero en este caso quería que pareciera como una reliquia antigua, así que jugué con ambas ideas para hacer bocetos. En un principio no sabía muy bien como quería que se abriera, porque planteaba un mecanismo como el de una flor, pero este no me acababa de convencer, por lo que acabé tirando por algo que se pareciera más a un reloj de bolsillo antiguo con piedras de colores, que al abrirse mostrase unos espejos.

Barajé varias opciones para el diseño de la tapa, ya que quería algo que recordase a la naturaleza, y tuviera ese toque mágico, sin ser muy recargado, al final acabé haciendo una mezcla de varios.

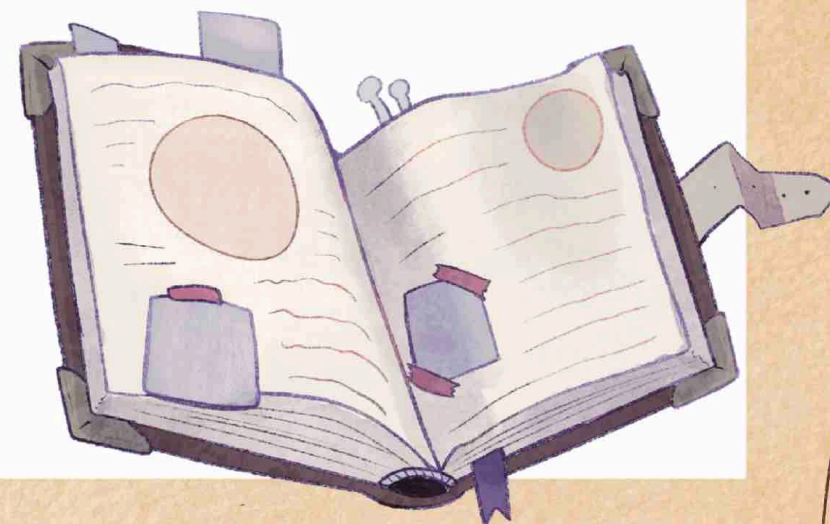
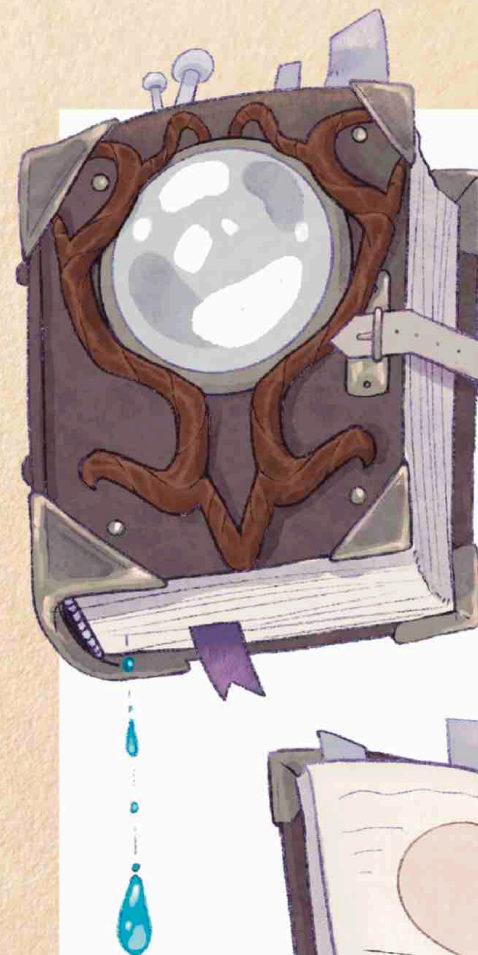
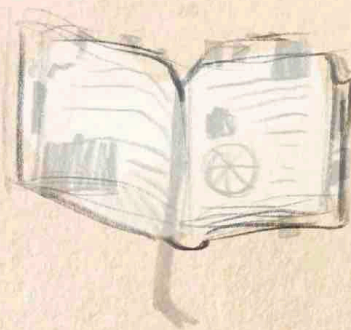
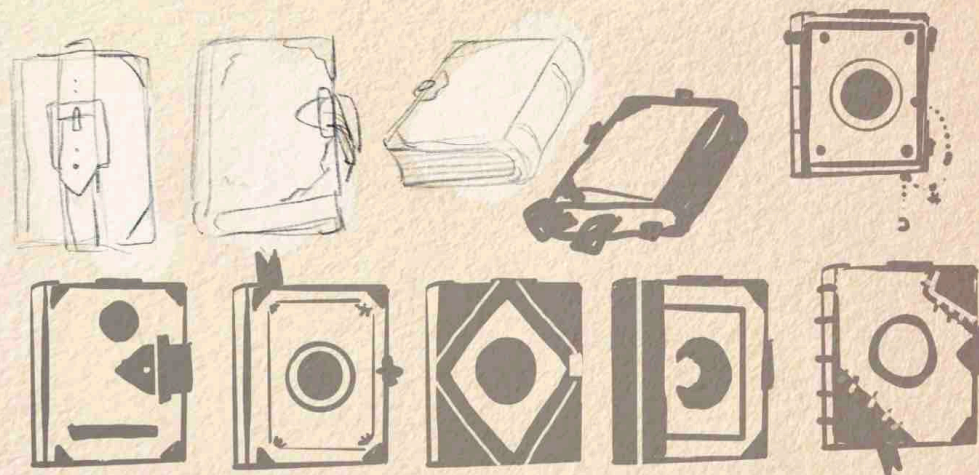
En cuanto a las paletas de colores, se me hizo difícil elegir una, ya que sentía que todas encajaban con los personajes y el contexto de este prop, pero al final me acabé decantando por hacer las gemas arcoiris, y el metal de un color cobrizo apagado, para que las gemas resaltasen.



LIBRO

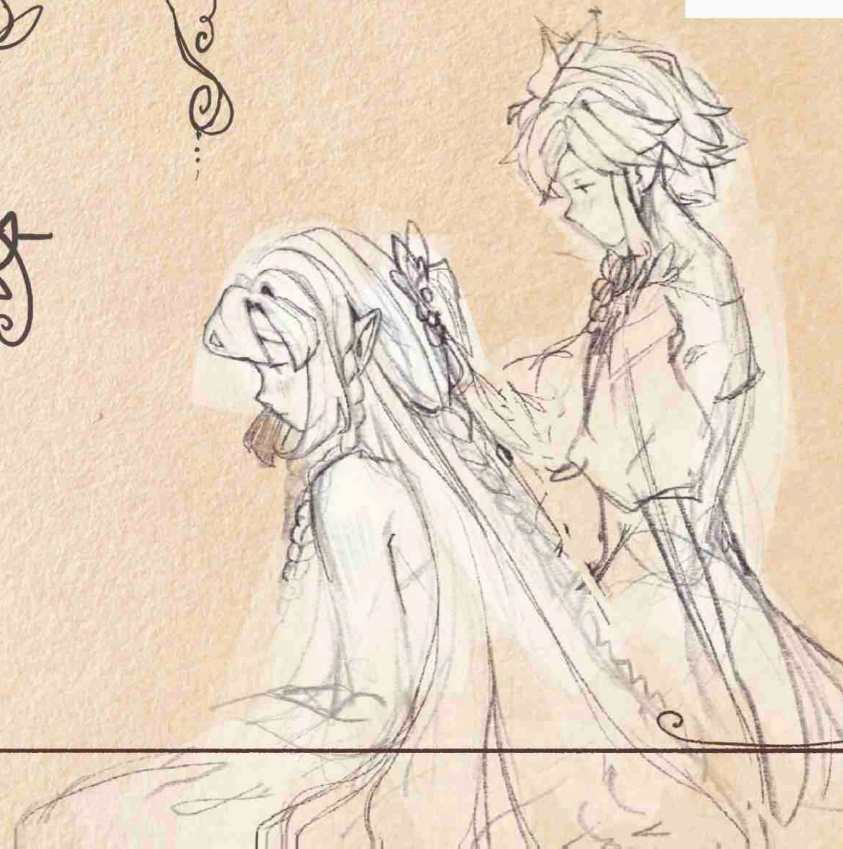
Para este prop quería hacer un libro mágico, tenía bastante claro que quería que tuviese la forma de un libro antiguo, con una encuadernación artesanal y clásica, entonces con lo que más me acabé peleando fue como hacer la cubierta, pensé que ponerle una gema en el centro como la del prop del amuleto ayudaría a que se viera que estos están relacionados, también le añadí varios papeles, telas, y demás a modo de marcapáginas, para que se viera como un libro usado y anotado.

La paleta de color me tuvo dividida, ya que este libro pertenece al mentor, pero se lo da a la protagonista para que los ayude en su aventura, por lo que en principio una paleta oscura y morada tendría sentido, pero haría que desentonase con los otros personajes, así que prové paletas más saturadas y rojizas, pero al final me acabé decantando por unos tonos neutros, que recordasen al mentor, pero no desentonasen mucho.



JOYA

Este prop pensé en utilizarlo en una especie de ceremonia de mayoría de edad que hacen los alius insectos, a forma de metamorfosis, y que estas joyas fueran pasadas de generación a generación. Por esto quería que tuviera una forma casi abstracta que recordara a una flor abriéndose y a unas alas. Estuve planteando hacer una tiara, un broche para la ropa, y al final pensé que un broche para el pelo sería lo que mejor encajaría. En cuanto a colores, estuve probando paletas que recordasen a la hermana mayor, a la madre, y a la hermana mediana, que era la que lo iba a llevar en la escena. Al final me quedé con una paleta de verdes azulados un poco neutros, para que pudiera encajar con las otras hermanas, pero en especial con la mediana.



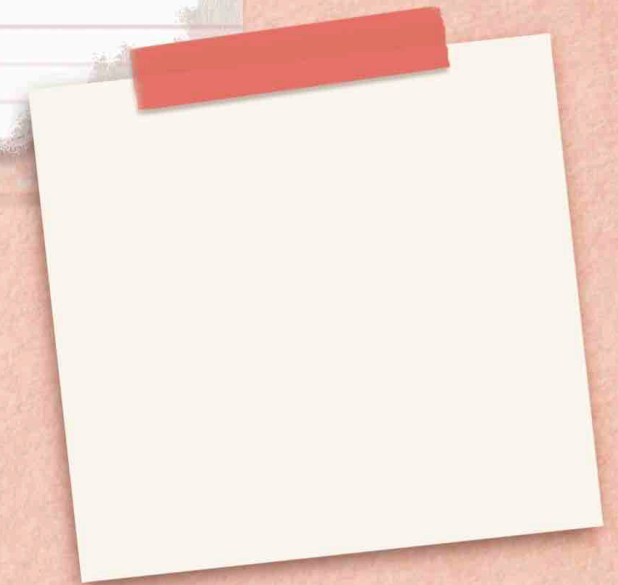
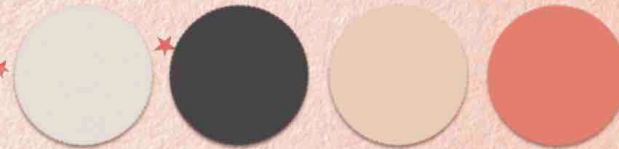
KATIA



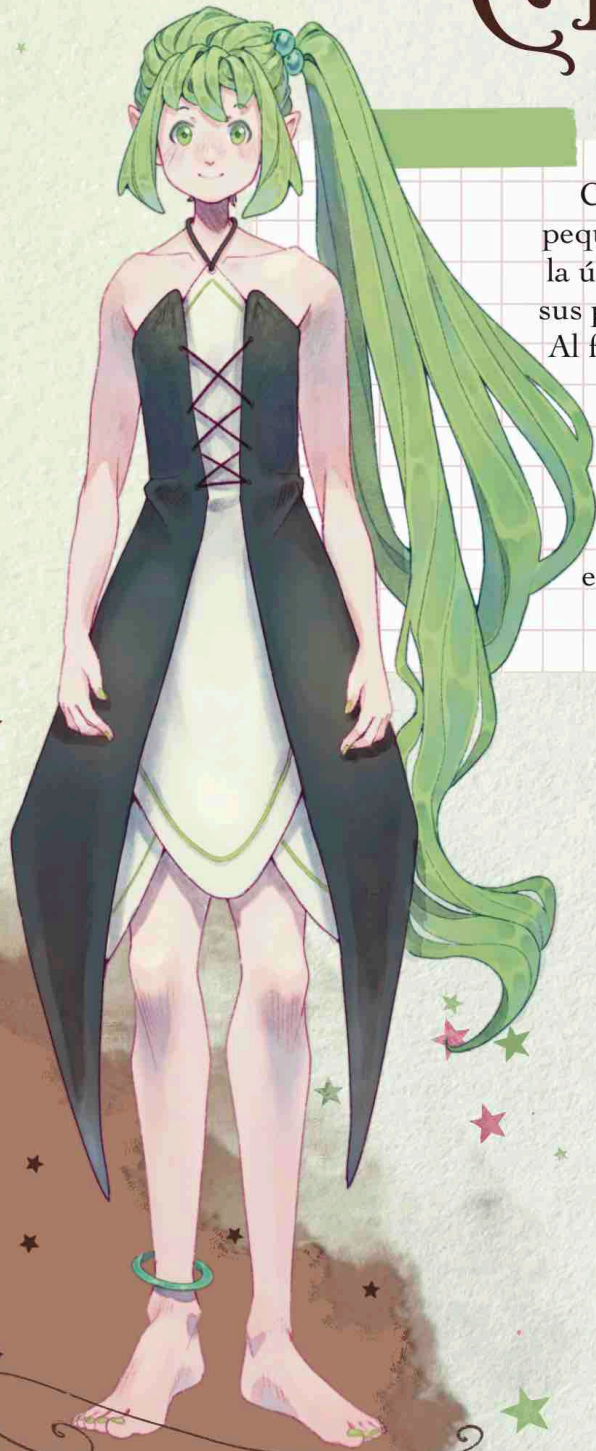
Katia es la protagonista de esta historia, es una chica tímida y miedosa pero con ganas de saber más sobre el mundo que la rodea. Su diseño quería que fuera lo más sencillo posible, al principio lleva ropa que le presta Bunny, por lo que es bastante femenina, no acaba de ser exactamente su talla... y que más adelante en la historia vaya cambiando progresivamente a ropa que la represente mejor y sea mucho más identificativa.

Katia ha vivido en un orfanato toda su vida hasta que un día motivada por Chiara decide escaparse para poder empezar a vivir por su cuenta y poder ver mundo, así conocen a Bunny que las invita a quedarse a su casa.

Está basada en un lobo rojo, una especie en peligro de extinción de origen sudamericano.



CHIARA Y BUNNY



Chiara es la hija mediana, tiene una hermana mayor y dos pequeñas, siempre ha sido la "rara" de la familia, ya que ha sido la única que ha querido salir de su ciudad y ver mundo, lo cual sus padres no aprobaban por miedo a que le pudiera pasar algo. Al final un día acaba escapándose y acaba llegando al orfanato de Katia.

Ella es un alius insecto, concretamente una oruga emperadora japonesa, y mide aproximadamente unos 15cm, así que su diseño entra en los más fantásticos, al no formar parte de los alius que viven entre humanos.

Bunny es hija única de dos padres, uno de ellos desapareció hacía un año y decide unirse a Katia y Chiara para encontrarle.

Su diseño está basado en un conejo blanco de hotot, una especie reconocida por las manchas alrededor de sus ojos que recuerdan al maquillaje. Ella suele llevar maquillaje para aparentar ser más mayor, ya que la gente no suele tomarla en serio por su corta estatura y edad.

Su amigo más cercano es Max, es un año más pequeña que él pero se conocieron ya que Max repitió un curso.



MAX Y SHEN



Max es un chico muy caótico, que siempre está con alguna pareja. Tiene una hermana gemela que está desapareció, desde entonces la relación con sus padres empeoró y se refugia yendo a casa de Bunny. En su diseño quise reflejar esta amistad añadiendo accesorios que ella le hubiera regalado.

Está basado en un gato americano de pelo corto.

Suele vestirse de forma despreocupada y cómoda, sin preocuparse demasiado por tener estilo. Tampoco le preocupa demasiado los estudios y debido a esto acabó repitiendo un curso

Shen es hijo único de unos padres estrictos, se emancipó y ahora vive con su abuela, una señora muy dulce con la que aprendió a coser.

A diferencia del resto de los protagonistas, él estudia en una escuela privada, quería que fuera un personaje que contrastara el parecer alguien despreocupado fuera de la escuela pero que realmente se esfuerce mucho por sus estudios.

Su ropa está basada en el estilo punk, ya que a mi parecer es un movimiento que se alinea bastante con sus ideales.

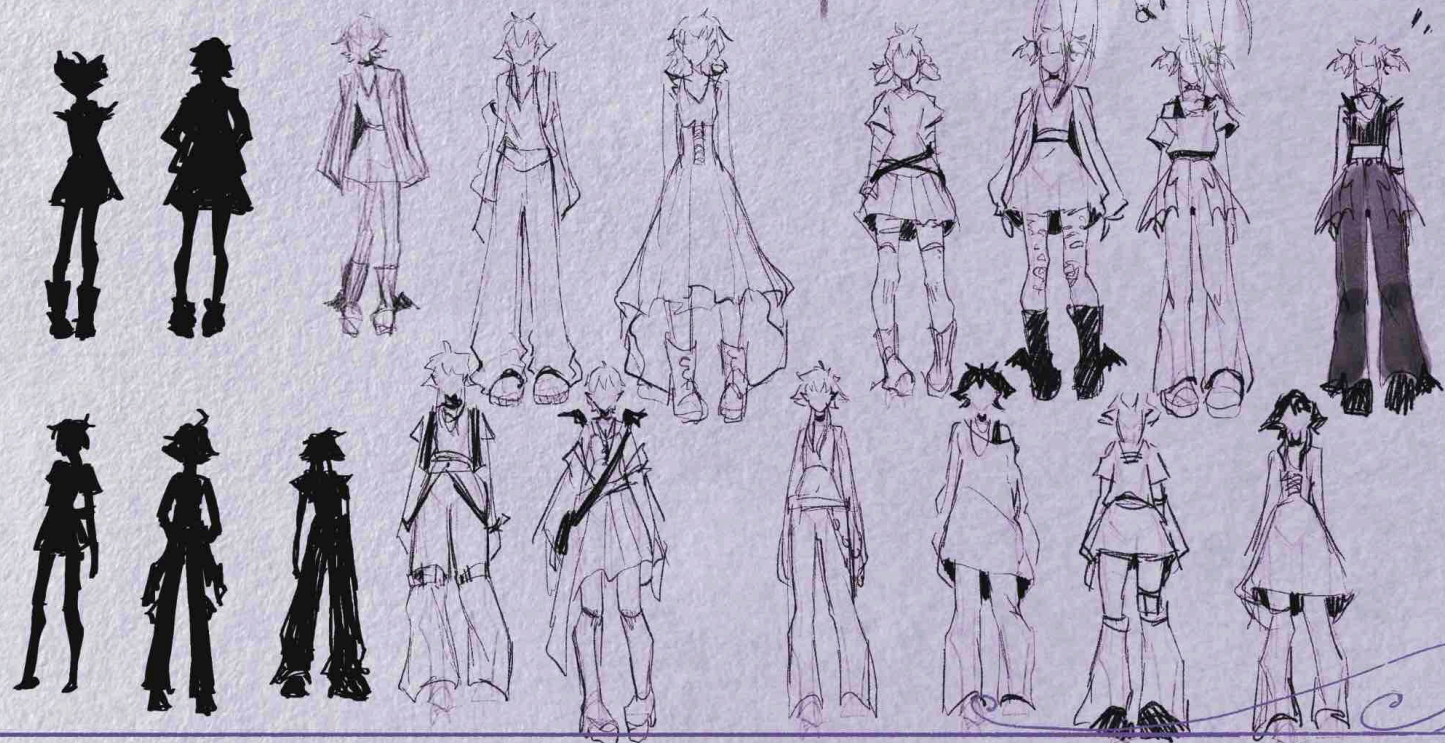
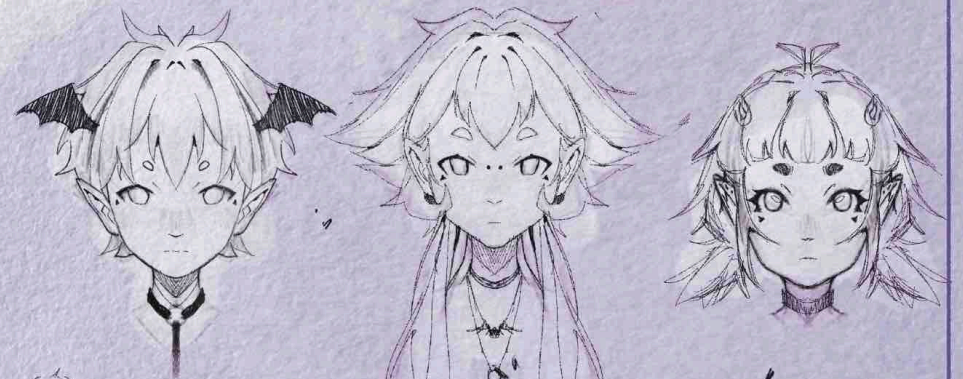
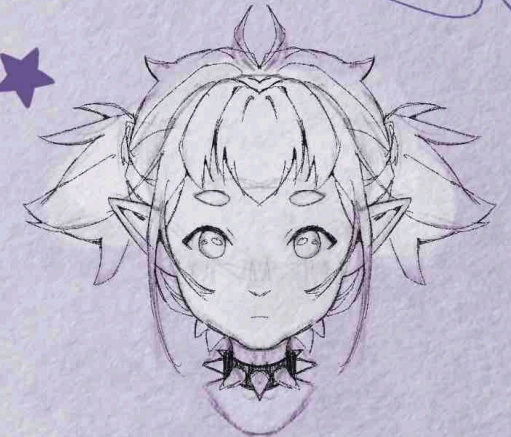
Está basado en un dóberman.



YUME

Quise crear un personaje que tuviera un estilo similar al de Shen y decidí basarla en un murciélago, con elementos más o menos sutiles. También quise que su silueta fuera más ancha en la parte baja de las piernas para crear contraste con el resto de personajes. Su diseño lo tuve bastante claro desde el principio, ya que acabé combinando elementos que no tuvieran el resto de personajes.

También es por el momento el único personaje ciego.

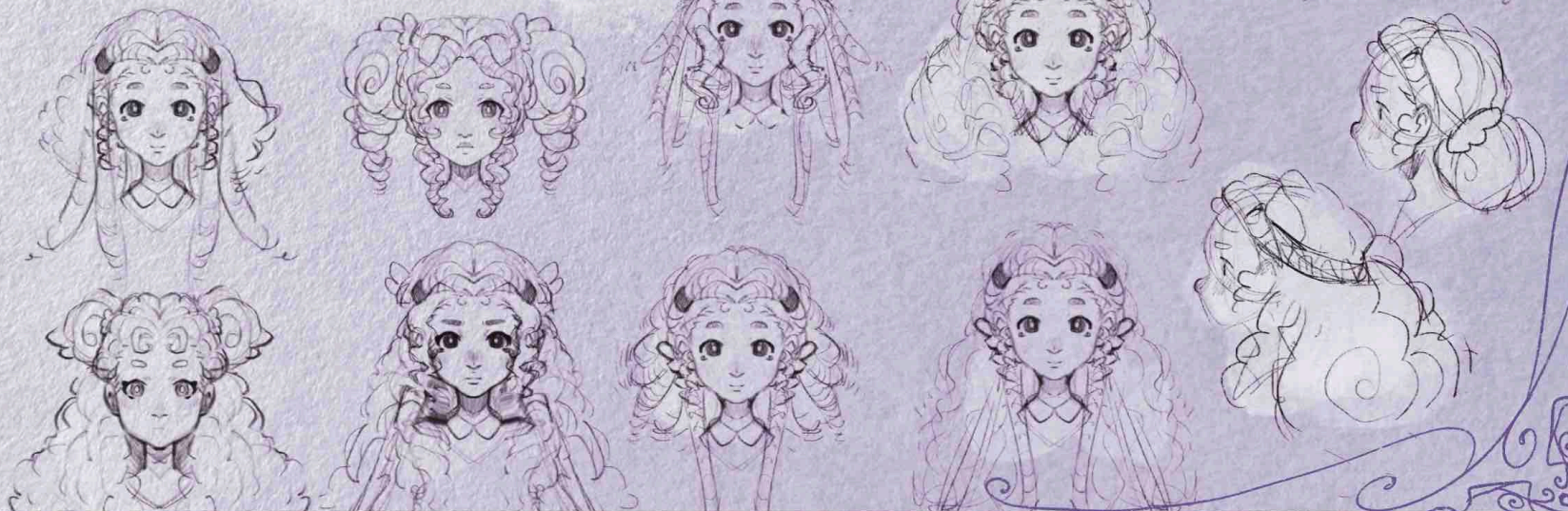
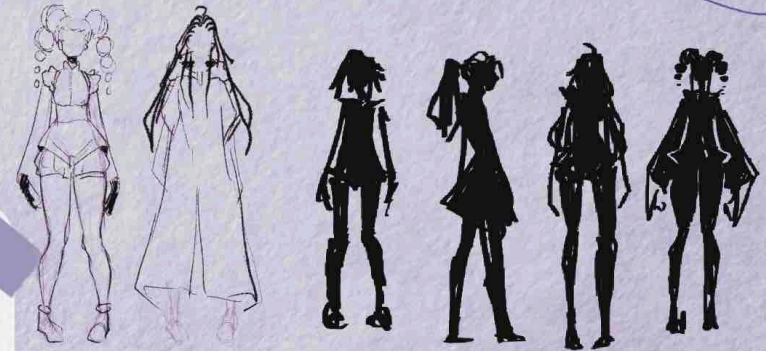


ALULA

Este personaje está basado en un periquito, algunos de ellos tienen un coloreado violeta en sus plumas, y decidí aprovechar y juntar ese color junto con el vitiligo para crear un personaje con manchas violetas en la piel.

En un principio sólo sabía que quería que fuera un personaje de piel oscura con pelo rizado, así que lo primero que hice fue investigación sobre peinados que se pudieran hacer con pelo rizado y como dibujarlos de forma que no se perdiera la textura y que no fuera demasiado detallado para mantenerla con el estilo del resto de personajes.

Para su ropa quise que fuera mucho más fantástica que la de otros personajes, y jugué con transparencias para mostrar su vitiligo.



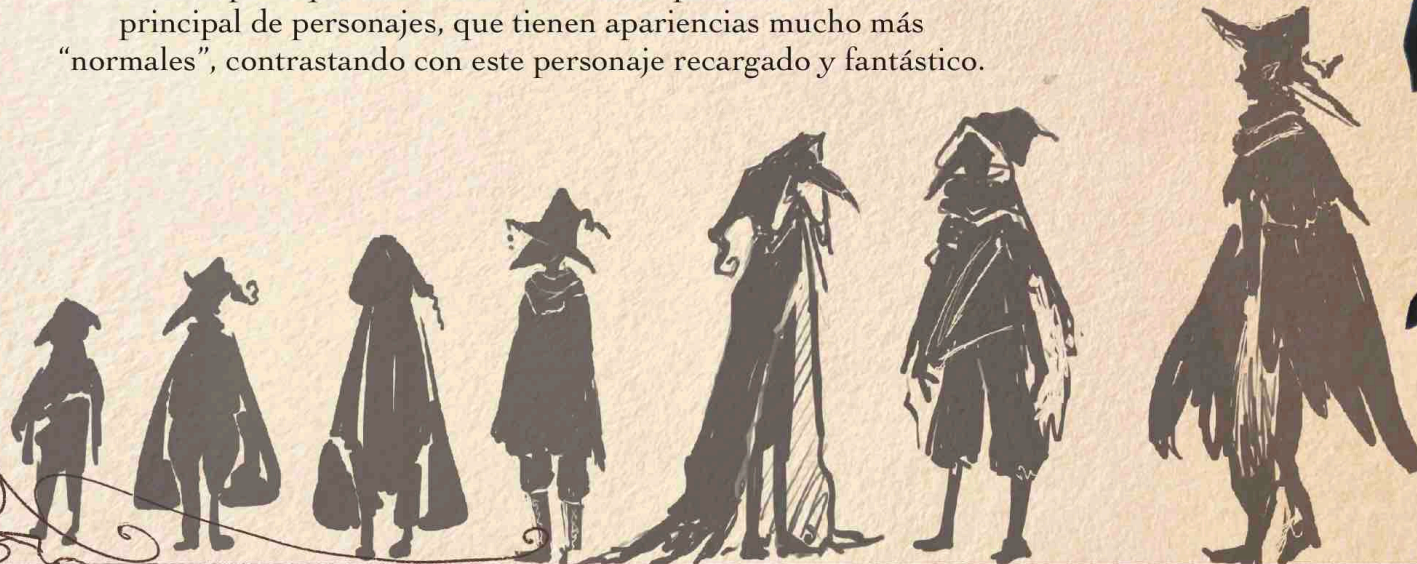
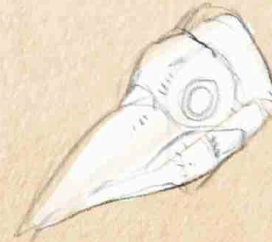
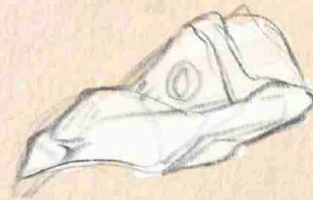
MENTOR

Para el mentor, buscaba que tuviera una dualidad, de forma que a primera vista diera incluso miedo, pero que realmente fuera un señor amable y despistado. Para diseñarle me basé en los cuervos, y acabé decidiendo que la mejor forma de lograr esa dualidad podía ser dándole una máscara, algo parecido a las que se usaban durante la época de la peste. También quise incorporar que fuera alguien a quien le gusta coleccionar cristales, cosas brillantes, para que añada a la parte de cuervo y le diera un toque tontorrón y amigable, además de añadir más toques de color al personaje.

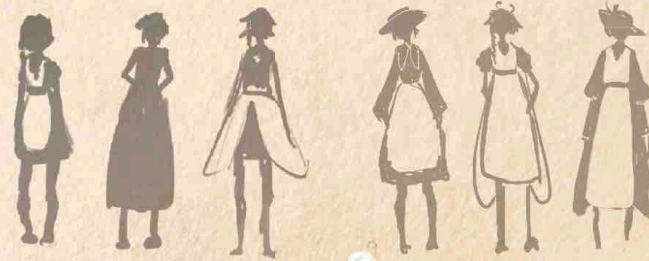
La ropa quería que tuviera apariencia y textura como las de las alas de un cuervo, y le puse un pantalón ancho también para que recordara a la forma de las piernas de un ave, siendo más anchas por arriba por las plumas, y más estrechas por la parte de las garras.

También le acabé añadiendo un familiar, que coloqué sobre su gorro, quería que fuera un ente oscuro y maleable, que pudiera tomar varias formas.

Todo esto para que contrastase lo máximo posible con el elenco principal de personajes, que tienen apariencias mucho más “normales”, contrastando con este personaje recargado y fantástico.



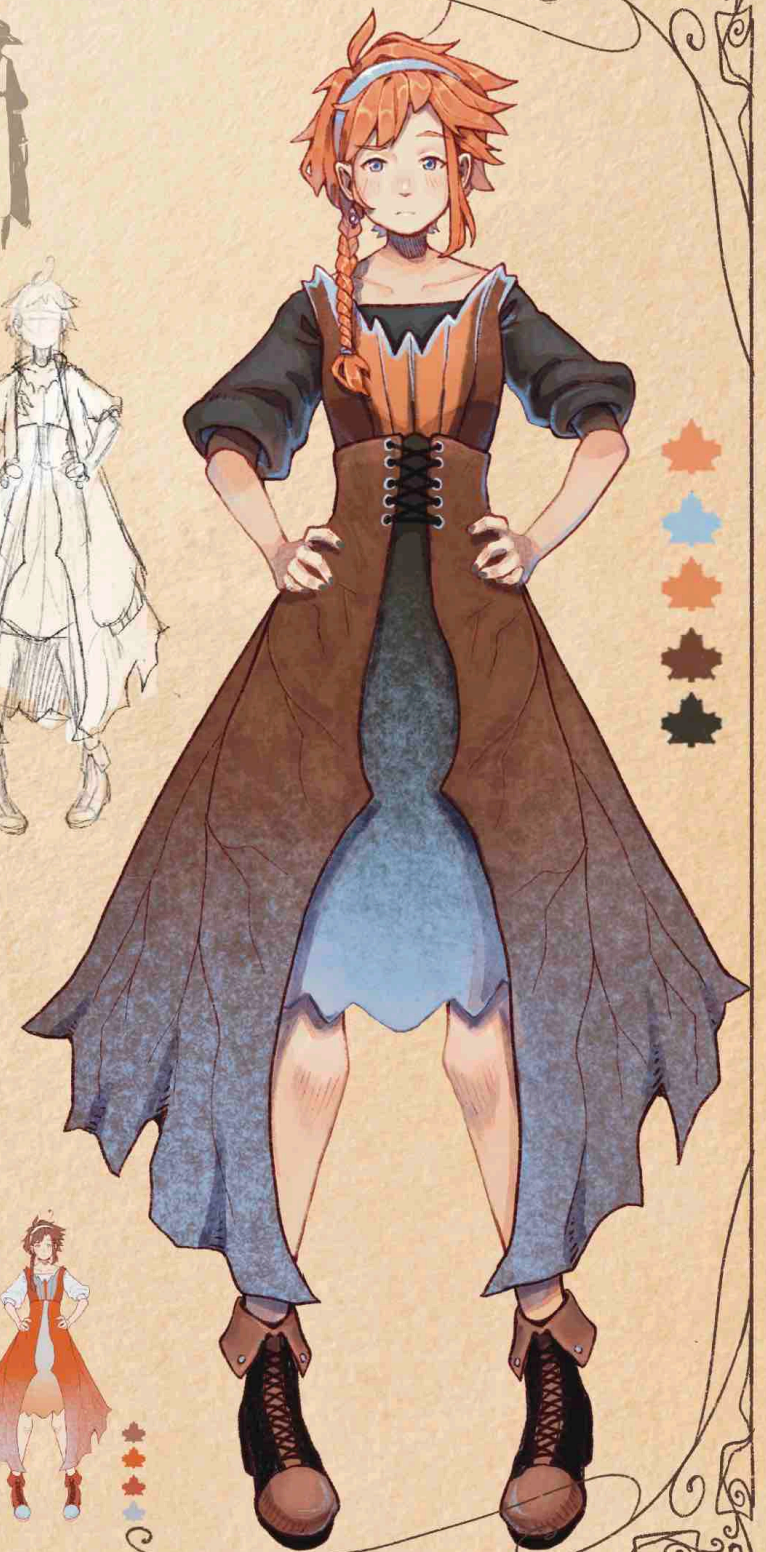
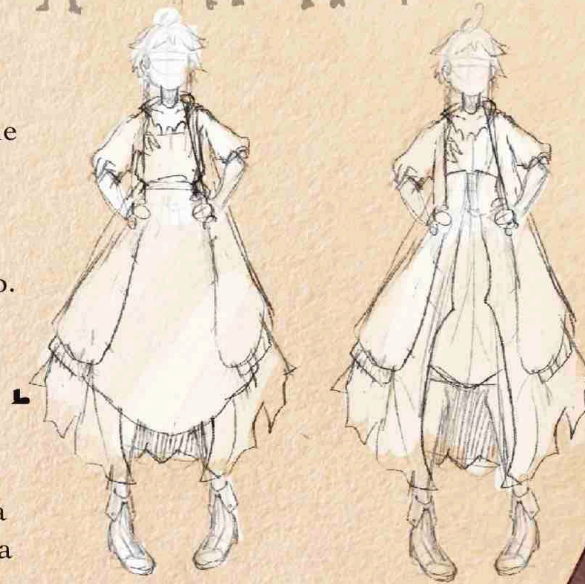
HERMANA MAYOR



Para este proyecto decidí centrarme en crear personajes secundarios de esta historia, en concreto la familia de Chiara, una Alius insecto. Me parecía que los insectos y elementos naturales podían ser interesantes para aplicarlos al diseño de personajes. Este personaje fue el que más cambió desde la idea inicial. Empecé planteando que fuera una libélula, pero se quedaban formas muy redondeadas para la actitud que quería que tuviera el personaje, al final decidí que las hermanas se centraran más en elementos de naturaleza que en la parte de insecto. Para esta hermana decidí añadirle textura de hoja seca, que me permitía que su silueta fuera más áspera, y que se pareciera a la de la hermana mediana sin que fueran idénticas.

También estuve jugando con darle un delantal o una chaqueta para suavizarla y hacerla más “amigable”, pero lo acabé descartando. También traté de que tuviera un aspecto entre juvenil y maduro, ya que es la mayor de todas, de ahí también la pose que elegí, como si fuera a regañar a sus hermanas después de una travesura.

A la hora de elegir los colores, fue cuando acabé de decidir que quería que cada miembro de la familia representase una estación, por eso para ella empecé con paletas totalmente cálidas, que recordaran al otoño, y acabé eligiendo una que mezclase cálidos y fríos. Esto porque el padre representaría el otoño, y la madre el invierno, y al ser la mayor sería la más parecida a los padres, sobretodo al padre, por eso la paleta sigue siendo mayoritariamente cálida. Los colores oscuros son también para hacer un guiño a la paleta de la hermana mediana.



HERMANAS GEMELAS



Para las hermanas gemelas, las conté como un solo personaje ya que iban a ser casi idénticas. Con ellas quise experimentar con motivos florales y con siluetas que recordasen a setas, ya que quería que ellas representaran la primavera. Empecé con siluetas para ver la idea general que quería, y seguí haciendo retratos con distintas variaciones de pelo y sombreros, para ver como podía lograr con pequeños detalles que se diferenciasesen. Al final me decanté por hacerles a cada una el gorro de forma ligeramente distinta, siendo uno más redondo, y que una tuviera unos mechones que señalan hacia arriba y la otra hacia abajo, ya que esto también lograba darle a una de las hermanas un toque más “agresivo” y a la otra más sumiso. También quise que todas las hermanas tuvieran trenzas, pero quería que estas dos tuvieran el pelo corto, por lo que también estuve experimentando con eso para que no tuvieran un peinado demasiado recargado, pero se pudiera seguir leyendo como trenzas.



Para el vestido sabía que quería una silueta que recordase a los vestidos de muñecas, con una falda muy pomposa. Hice algunas variaciones y me decanté por un vestido de corte trapecio.

Para las paletas de color, ellas fueron las que menos claras tenía, solo sabía que quería que fueran muy coloridas. Sentía que las que tenían mucho rosa quedaban un poco fuera de lugar con las hermanas, y al final estuve entre hacerlas rubias o pelirrojas, el pelirrojo contrastaba muy bien con el verde, pero la paleta con el pelo rubio me parecía más variada, así que al final lo que hice fue mezclar las paletas y llegar a una intermedia.

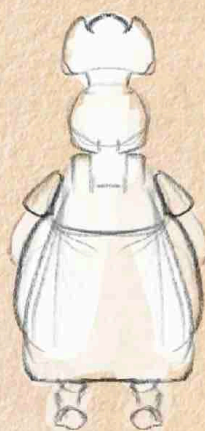
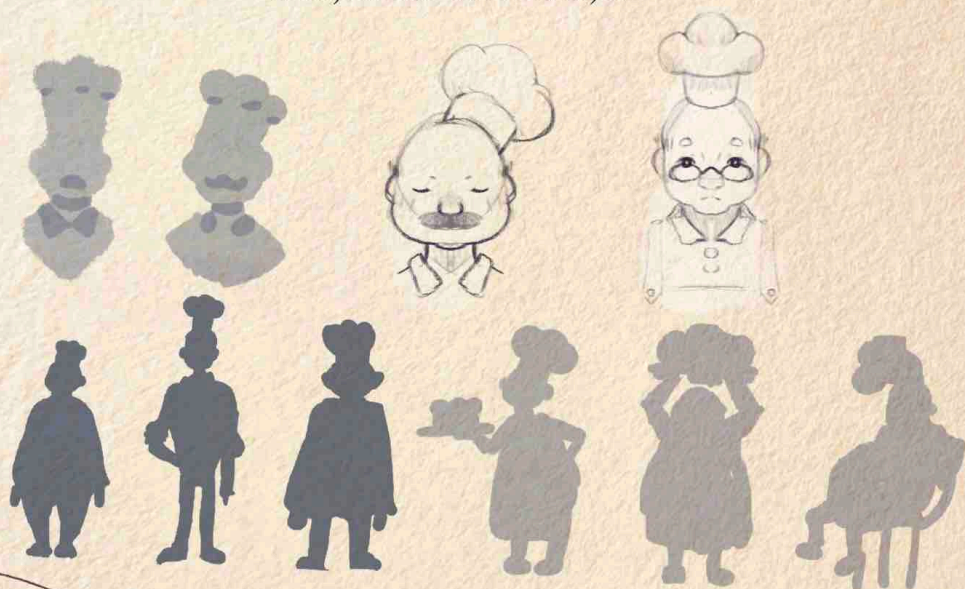


PADRE



Para el padre quería crear un personaje de un señor redondito, con aspecto amable. También me pareció entretenido que fuera un cocinero para nadir a que tenga una personalidad cuidadora. También quería que se basase en un escarabajo, lo que al final se tradujo en añadir este motivo en el mantel. Para recalcar su forma redonda, también intenté que los accesorios tuvieran esta forma, como el gorro de chef, o las gafas.

Para la paleta de color, sabía que quería tonos cálidos, para que representase el otoño. Algunas eran demasiado oscuras y me recordaba demasiado a un bombón, así que acabé tirando por una que combinaba tonos neutros y claros, que recordaran más a un bizcocho. También le acabé dando un color blanco al pelo, porque le hacía parecer más amable, y porque me parecía gracioso que el bigote pareciera espuma de la leche o nata montada. Para que los escarabajos destacasen más en el delantal los hice claros como la camisa, y en esta añadí en el cuello una forma de hoja seca, que encajase con la de su hija.



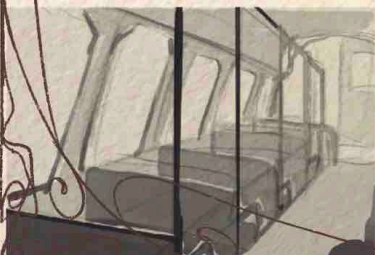
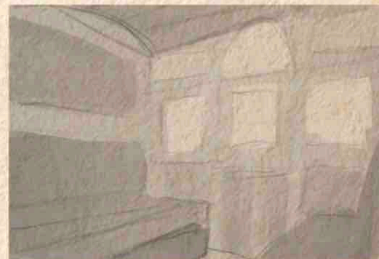
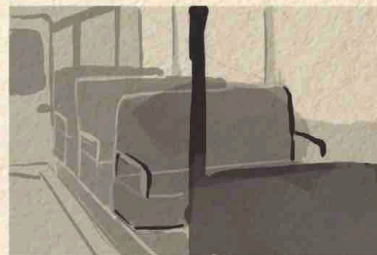
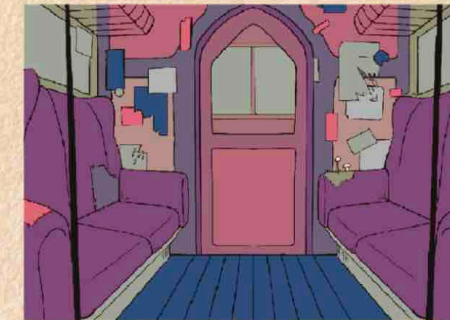
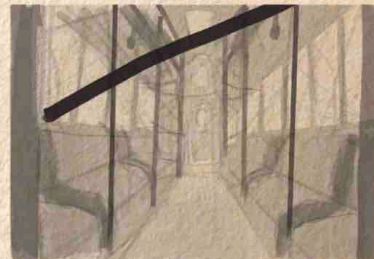
TREN

Los fondos son algo que está un poco fuera de mi zona de comfort, pero ahora que me he enfrentado a ellos, me siento mucho más capaz de realizarlos en un futuro.

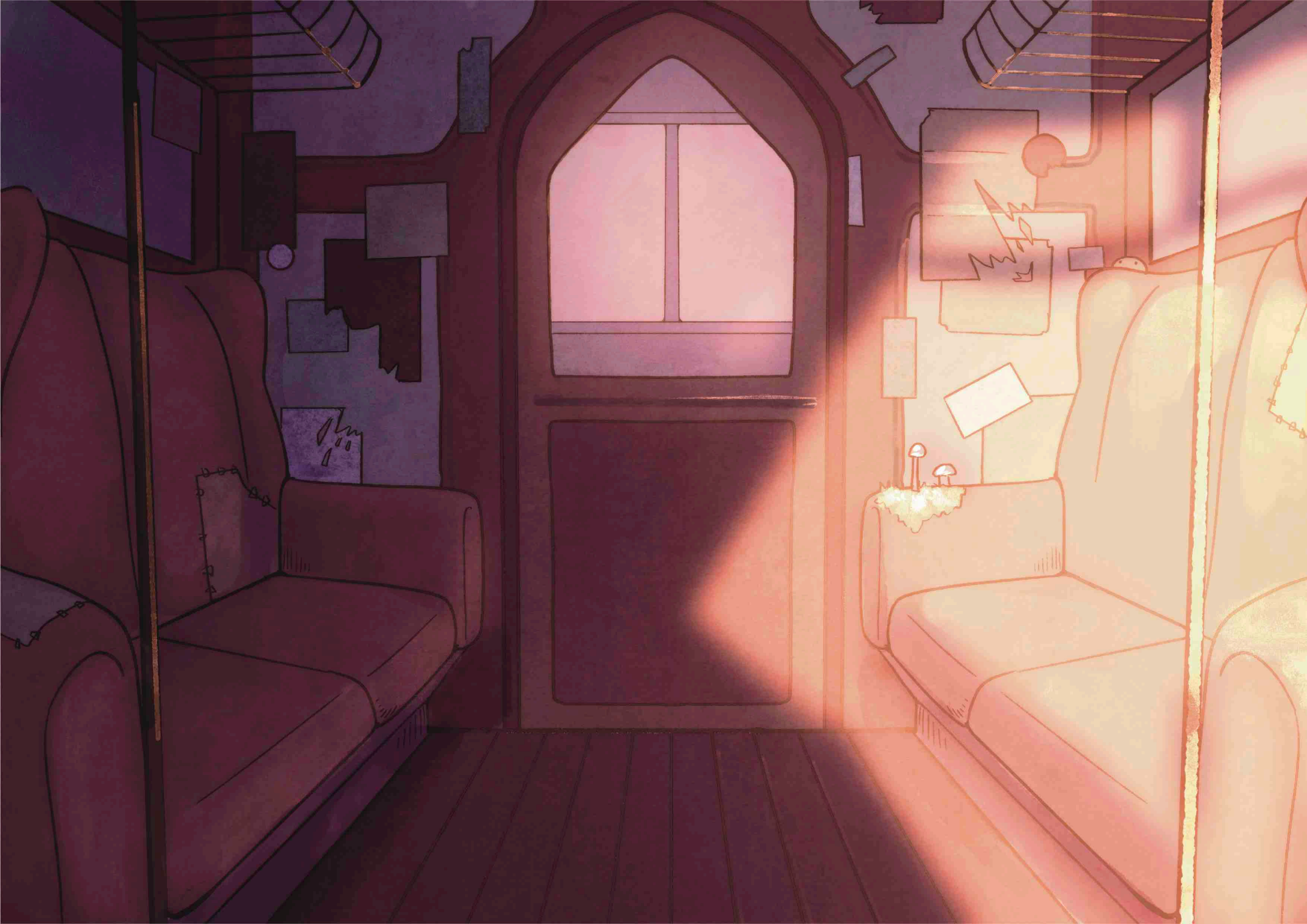
Este fue el primer entorno que hice, así que acabé haciendo más bocetos porque estaba acostumbrándome a como componer un espacio cerrado y geométrico. Además, el tren es el medio de transporte principal que usarán los protagonistas para desplazarse, así que quería hacerlo lo mejor posible.

Me inspiré sobretodo en trenes con decoración antigua y desgastada, quería que diera la sensación de haber estado abandonado por mucho tiempo, con papeles desgarrados, asientos con parches.....

Y en cuanto a la paleta de color tiré a por colores cálidos y desaturados, que hicieran sentir el vagón más hogareño.



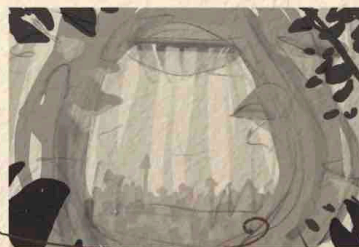
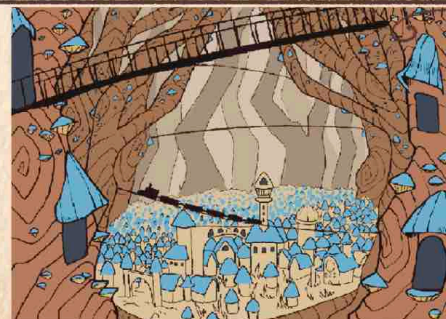




CIUDAD

Para la ciudad, buscaba que tuviera un toque fantástico, y a la vez que recordase a una ciudad llena de vida. Creo que con esta me compliqué demasiado, y no sabía muy bien si tirar por una ciudad normal en miniatura, si quería hacer que las casas estuvieran dentro de plantas.... Al final acabé haciendo una mezcla de todas las ideas y haciendo una ciudad en medio de un bosque, donde hay casas en los árboles y en el suelo.

También para este entorno probé una forma distinta a la que normalmente tengo de renderizar, por lo que me costó más tiempo que las demás sin lograr un resultado del que esté al 100%.satisfecha. Aun así me ha servido para experimentar y expandir mis conocimientos.

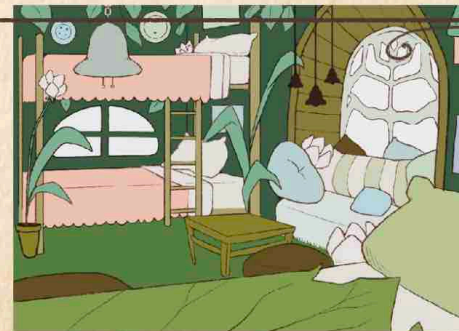


HABITACIÓN

Para la habitación de las hermanas, empecé con la idea de que hubiera una litera para las hermanas gemelas, y a partir de ahí fui añadiendo detalles. Quería que cada cama representase de cierta forma a cada hermana, y por eso, acabé eligiendo la composición que mejor dejase ver las tres camas.

Una gran inspiración para la decoración de la habitación fueron los fondos de la película Arietti de Estudio Ghibli, en la que juegan de forma muy interesante usando elementos cotidianos como piezas de decoración gigantes, como los botones de la pared o las plantas.

Para los colores también me influenció la película, y quería hacer una paleta de colores verdes y vivos.







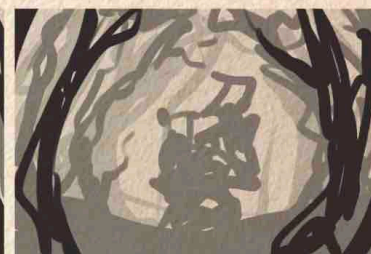
CASA DEL MENTOR



Por último, la casa del mentor, quería que tuviera la apariencia de mansión encantada, pero a la hora de dibujarla, sentí que era algo demasiado ostentoso para el personaje que iba a estar viviendo allí, y acabó evolucionando a un híbrido de casa de campo victoriana.

También quise situarla en un bosque tétrico para añadir a la narrativa de que este personaje de una apariencia tétrica en principio.

Para la iluminación, acabé inspirandome en los colores que le había puesto al mentor, para tener una última cosa que visualmente te hiciera saber que esa era su casa.





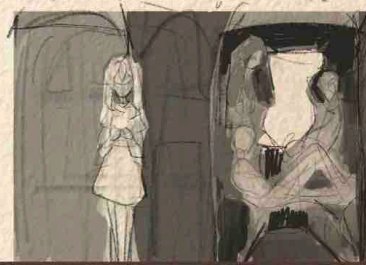
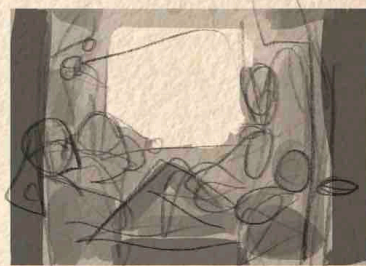
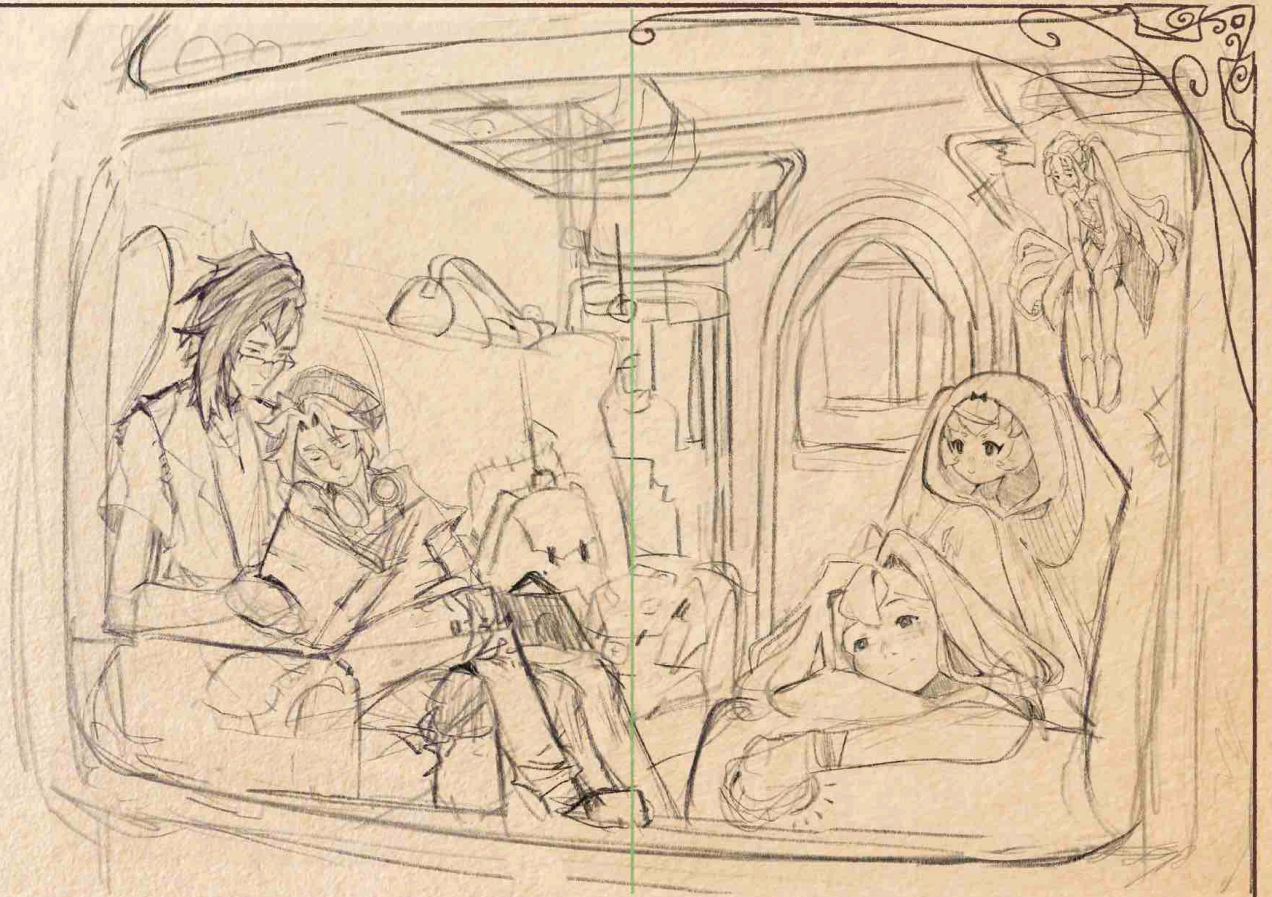
ESCENA DEL TREN

Partiendo de los entornos que había diseñado, elegí los tres que mejor me encajaban para hacer los artes finales. Para esta decidí hacer una lustración con todos los personajes principales de viaje, y quise jugar con la composición para que se pudieran ver a todos de forma clara, y con poses que representasen un poco su personalidad. Para esto acabé juntando dos composiciones y creando otra a partir de ellas, y luego fue tema de detallar a los personajes. En este caso, no me costó mucho, ya que ya tengo cierta práctica dibujándolos y estoy más acostumbrada a sus diseños.

A la hora de elegir los colores, me acabé decantando por la iluminación de un día soleado, que encajaba con la idea de aventura que tenía para esta ilustración, y me permitía jugar con una paleta muy saturada.

También experimenté bastante con texturas para los elementos del entorno y las ropas, y lograr que los distintos materiales tuvieran distintas texturas de una forma que encajase con mi estilo.

Creo que es la más compleja de todas por la cantidad de personajes que tiene, pero a la vez es una de mis favoritas.





ESCENA DE LAS HERMANAS

Para esta escena me basé en un momento de la historia, en la que Chiara vuelve a casa y tiene que participar en la ceremonia de metamorfosis y sus hermanas la ayudan a prepararse, por lo que pasa de llevar una coleta a tener trenzas. Es un momento agrí dulce, ya que tiene que dejar de lado parte de su individualidad y libertad. Por esto las hermanas mayores, en especial la más mayor tienen expresiones más serias que las pequeñas.

En un principio tenía planteada una visión completamente de perfil de todas las hermanas, como quedaba algo estática la cambié a otra visión, y poniendo a la hermana mayor de pie para que se la viera mejor y encajase con la nueva distribución.

Quise mantener a la hermana mayor apartada de las demás, como la planteé para una doble página, lo que hice fue colocar a tres hermanas en una mitad, y a la otra, en la otra. También jugué con la iluminación para que el foco de atención estuviera en las dos hermanas mayores y sus expresiones.



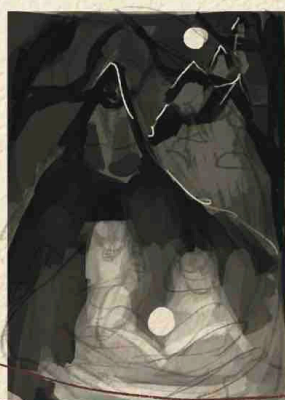


PORTADA

Por último, quería hacer una ilustración vertical, como si fuera la portada del capítulo donde encuentran el amuleto, de esta forma podía experimentar con una composición más fantásica y distinta a las anteriores.

Desde un primer momento me gustó que se viera al mentor como casi una sombra por encima de las protagonistas, así que fui mezclando ideas hasta acabar con una que me convenciera. Algunas me parecían demasiado aterradoras, así que acabé decidiéndome por poner al mentor en una pose más neutral y menos amenazante.

Para los colores decidí jugar con una paleta casi monocromática en la parte superior de la ilustración y más colorida en la baja. Al final añadí luces a la casa del mismo color que la luz que emite el libro, para que hubiera más conexión entre las partes a sugerencia del profesor, lo cual funcionó muy bien e hizo que destacase algo más la casa, que de otra forma se fundía con el fondo al punto de perderse.



PORTADA











Este libro recopila el concept art del proyecto Alius,
centrándose especialmente en el diseño de personajes
para esta historia fantástica.