



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Dounia. Concept art de un largometraje animado

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Belamria Belahmar, Amel

Tutor/a: Esgueva López, María Victoria

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Se trata de la pre-producción de un largometraje animado. Se desarrolla la idea, la creación de personajes, el diseño de entornos, los accesorios y las escenas. *Dounia*, nos narra la historia de un grupo de amigas adolescentes que le hacen frente a una gran cantidad de dificultades y desafíos que se van encontrando en el camino. Por tanto, esta historia original, ocupa la parte del trabajo anterior a la producción de la película animada donde todo gira en torno a la cultura Amazigh y el voleibol de playa.

CONCEPT ART; ILUSTRACIÓN; PRE-PRODUCCIÓN; DIBUJO DIGITAL;
DISEÑO DE PERSONAJES

SUMMARY AND KEY WORDS

This is the pre-production of an animated feature film. It develops the idea, the creation of characters, the design of environments, props and scenes. *Dounia*, tells the story of a group of teenage friends who face a lot of difficulties and challenges along the way. Therefore, this original story, occupies the part of the work prior to the production of the animated film where everything revolves around beach volleyball.

CONCEPT ART; ILLUSTRATION; DIGITAL DRAWING, CHARACTER DESIGN

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	3
2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	
2.1. OBJETIVOS	3
2.2. METODOLOGÍA	4
3.MARCO TEÓRICO	
3.1. CONCEPT ART	5
3.1.1. <i>Definición y características</i>	5
3.1.2. <i>Rol de un concept artist en una empresa</i>	7
3.1.2.1. Preproducción	
3.1.2.2. Caso de estudio de la empresa West Studio	
3.1.2.3. Producción y la postproducción en la empresa	
3.2. LOS IMAZIGHEN Y LA CULTURA NORTEAFRICANA COMO PRINCIPAL REFERENTE CONCEPTUAL.	11
3.2.1. <i>Contextualización de los Imazighen. ¿Quiénes son?</i>	11
3.2.2. <i>Principales características de los Imazighen</i>	11
3.2.3. <i>El papel de la mujer en la sociedad Amazigh</i>	12
3.2.3.1. La mujer Amazigh en el pasado	
3.2.3.2. La mujer Amazigh en la actualidad	
4.MARCO PRÁCTICO	
4.1. REFERENTES ARTÍSTICOS	15
4.1.1. <i>Hocine Ziani</i>	16
4.1.2. <i>Scott Watanabe</i>	16
4.1.3. <i>Qiu Fang</i>	16
4.2. PREPRODUCCIÓN DEL PROYECTO DE CONCEPT ART DOUNIA	17
4.2.1. <i>Contextualización y trama narrativa</i>	17
4.2.2. <i>Briefing (descripción de los personajes y estética)</i>	18
4.3. PRODUCCIÓN DEL PROYECTO DE CONCEPT ART DOUNIA	19
4.3.1. <i>Moodboard y técnica</i>	20
4.3.2. <i>Bocetos iniciales</i>	20
4.3.3. <i>Personajes</i>	22

4.3.4. Props	27
4.3.5. Entornos	28
4.3.6. Escenas	31
4.3.6. Artbook	32
5. CONCLUSIONES	33
6. BIBLIOGRAFÍA	34
7. ÍNDICE DE FIGURAS	37
8. ANEXOS	40
8.1. ANEXO 1. ARTBOOK	
8.2. ANEXO 2. ODS	

1. INTRODUCCIÓN

Ante un mundo progresivamente más globalizado y donde las tendencias externas llegan a ensombrear nuestras propias costumbres, resulta imprescindible prestar atención e interés a nuestras tradiciones. Como mujer norteafricana y descendiente de los Imazighen, desde pequeña, mantuve un contacto muy estrecho con mi cultura. Siempre que iba a visitar a mis parientes, en Argelia, me quedaba fascinada con las costumbres y tradiciones que conservaban y siguen conservando desde hace miles de años. Sin embargo, según me iba involucrando cada vez más en la cultura española, a veces me parecía que debía renunciar a una parte significativa de mi propia identidad con el fin de poder adaptarme y encajar. Lo que provocó que mi cultura me resultara extraña e incluso insignificante.

Dounia es un trabajo de concept art, basado en una historia de invención propia, que se fundamenta principalmente en la cultura Amazigh y el vóley playa. El conjunto de inquietudes que han generado la elaboración de esta propuesta de concept art, nacen de la falta de representación, de la investigación y el descubrimiento de las propias raíces culturales, con la intención de conocer, personalmente y en detalle la cultura Amazigh y norteafricana.

La finalidad de este proyecto es poner en valor el patrimonio de la cultura étnica a la que pertenezco y hacer hincapié al reconocimiento de la identidad de la mujer Amazigh y plasmarla, como principal referente, a través del diseño de tres personajes principales femeninos. Por tanto, en este proyecto se abordarán, como Objetivos de Desarrollo Sostenible, el reconocimiento y la reducción de la desigualdad social existente y la igualdad de género. Véase el anexo de ODS.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El principal objetivo es idear y el diseñar un proyecto de concept art, que se inspira y visibiliza la identidad de una subcultura poco representada, para la preproducción de una película de animación. Otro de los objetivos fundamentales es conseguir realizar un diseño de concept art que tenga una estética profesional y consistente.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Establecer relaciones profesionales con una empresa específica en el sector de concept art.
- Buscar una metodología de trabajo real para implementarla.
- Idear una trama narrativa.
- Conseguir una buena representación de la cultura en los diseños.
- Elaborar y diseñar cuatro personajes, cuatro entornos en los que los personajes habitan, cuatro props (accesorios) y tres escenas basadas en los entornos y los personajes.
- Elaborar un artbook donde se recopila todo el trabajo práctico como un portafolio artístico profesional.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología utilizada para este proyecto ha sido clara y concisa ya que se ha planificado desde un principio siguiendo unas pautas establecidas. El enfoque de esta es de carácter cualitativo, es un método descriptivo donde se analiza y se observa la respuesta mediante una recogida de datos a través de entrevistas, estudios de casos, etc. Este proceso se divide en dos partes. En la primera parte, nos centramos en la metodología cualitativa donde se realiza la compilación de fuentes documentales, fuentes teóricas, referentes artísticos e información publicada en base al proyecto.

La segunda parte de la metodología corresponde a la ejecución del proyecto y se fundamenta en una metodología práctica. Esta sección no se basa en suposiciones, sino que se basa en unos parámetros reales. Se ha aplicado una metodología real propia de una empresa especializada en concept art a la que llegamos a entrevistar y de la que sacamos un modelo de aplicación laboral. En esta sección, nos centramos en desarrollar y diseñar la idea hasta llegar a las artes finales. Una de las características más complejas a la hora de crear una idea para su posterior diseño en concept art, es desarrollarla. Para facilitar la tarea, primero se debe llevar a cabo un brainstorming o una lluvia de ideas, cuyo objetivo es facilitar la creación del mayor número de ideas posible. Luego, se realiza una selección de los conceptos que más nos interesan y se ordena en un mapa conceptual. El mapa conceptual resume y ordena, a través de ramificaciones, la selección de la previa lluvia de ideas. Más tarde, se crea el

tablero de inspiración que recolecta una serie de imágenes que expresan la estética o idea adecuada. Después se empieza a dibujar, se añade el color y se renderiza por completo el diseño de personaje, prop o entorno. Para finalizar, se debe maquetar la completitud de los dibujos generados en un artbook.

Este proceso metodológico se ha desarrollado de forma simultánea, en el que ambas partes de la metodología ejercen influencia mutua.

3. MARCO TEÓRICO

De entrada, en el marco teórico se iniciará el estudio o investigación acerca de dos aspectos que son fundamentales en el desarrollo de este trabajo práctico. Tales elementos son: el concept art y la cultura Amazigh. En general, se comenzará presentando en qué consiste el concept art, se continuará exponiendo las diferentes funciones que tiene un concept artist dentro del ámbito profesional y de qué modo son capaces de plasmar las ideas. Todos estos datos serán de gran ayuda a la hora de abordar la parte práctica. A su vez, nos permitirá desenvolvemos y elaborar un portafolio profesional. Finalmente, concluiremos la sección contextualizando y exponiendo los fundamentos teóricos y estéticos acerca de la cultura Amazigh y la figura de la mujer Amazigh, que han llegado a influir en el desarrollo del proyecto de concept art, *Dounia*.

3.1. CONCEPT ART

3.1.1. Definición y características

El arte conceptual o “concept art” es un proceso creativo aplicado a la producción de medios visuales que implica la creación de imágenes destinadas a ayudar a dar forma y definir la idea de un proyecto. Esta forma de crear arte posee diversas formas de aplicación, entre las que se destacan las del cine y los videojuegos.

El artista conceptual o “concept artist” es el artista que se encarga de diseñar todos los elementos que vemos en una película o videojuego. Estos artistas deben tener la capacidad de visualizar ideas originales, diferentes e innovadoras. Llegan a diseñar desde el personaje más importante hasta el elemento menos relevante con el que el personaje llega a interactuar. Principalmente, realizan los diseños activos del juego, estos serían: el diseño de los personajes, props (los accesorios que utilizan) y los entornos en los que se desplazan. En las palabras del autor y concept artist Sam R. Kennedy en su libro *How to Become a Video Game Artist* (2013) dice:

Los artistas conceptuales diseñan personajes, entornos, armas y otros elementos (los activos del juego) basándose en su propia inspiración o en la de un compañero. Son los primeros artistas que trabajan en la cadena de producción del juego. Crean cientos de dibujos y pinturas para desarrollar el aspecto que tendrán los activos del juego. El arte conceptual es en lo que se fijan los demás artistas como guía e inspiración a medida que se desarrolla un nuevo videojuego. Un buen artista conceptual puede crear una nueva criatura que nadie haya visto nunca y que encaje a la perfección en un entorno natural, o puede dramatizar un lugar cotidiano con luces y sombras, creando una escena tenebrosa que atraiga a los jugadores al juego (2013, p.78)



En la industria del concept art no se valora el grado de detalle o realismo de los diseños, de modo que el resultado final de una creación no es el factor más importante. La correcta representación de la idea del concepto es lo más importante, en sí se debe representar y transmitir con gran eficacia. Es por lo que, el artista, tiene que ser capaz de aplicar las nociones fundamentales del dibujo y el diseño para plasmar la idea con precisión y rapidez. No obstante, a menudo, cuando los diseños de concept se realizan con un alto nivel de detalle y acabado se suelen utilizar como ilustraciones para hacer el merchandising, para añadirlos en los libros de arte y, en general, puede llegar a reutilizarse para otros medios. Tal es el caso de los diseños del concept artist, Scott Watanabe, en el diseño de concept art de la película *Encanto* (2021) donde se nos muestran dibujos con poco detalle (fig. 1) e ilustraciones con un alto nivel de acabado (fig. 2)

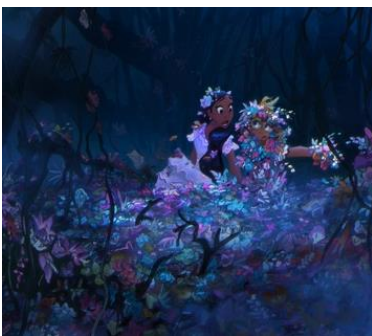


Fig.1. Scott Watanabe: *Encanto*, (s.f.)
Diseño de concept art de la película de *Encanto* (2021)

Fig.2. Scott Watanabe: *Encanto*, (s.f.)
Diseño de concept art de la película de *Encanto* (2021)

Asimismo, estos conceptos poseen un marcado carácter narrativo y descriptivo, dado que el conjunto de las imágenes relata la propia trama del proyecto. El cometido de esta especialidad es diseñar íntegramente el mundo visual correspondiente a todo un universo ficticio, lo que conlleva que el dibujante debe ser consciente de dotar de cierta homogeneidad a todos los ambientes, a los diversos personajes y a los numerosos objetos. Además, es imprescindible transmitir visualmente el contexto en el cual se sitúan las tramas para que resulten coherentes. Sin olvidar, que se debe efectuar un trabajo de calidad y con rapidez, procurando sumar el atractivo a los mismos diseños.

Por otra parte, la decisión de elegir un software apropiado es un factor muy importante a la hora de trabajar como concept artist en una empresa. Como artista, quizá sea una de las principales decisiones que se tiene que tomar. Las opciones de software son muy variadas, cada cual con sus ventajas e inconvenientes. Algunos de los programas más populares son Photoshop, Sketchbook, Procreate y Clip Studio Paint. Conviene seleccionar el software

que mejor se acomode a nuestra forma de trabajar, estilo, presupuesto y a nuestras preferencias.

3.1.2. Rol de un concept artist en una empresa

En la industria del cine de animación y videojuegos se necesitan de media entre dos y tres años para finalizar un proyecto. Según la complejidad de este, se puede prolongar hasta un máximo de 5 años. En el supuesto caso de que un proyecto se realice en un plazo de tres años, durante ese primer año el equipo se centraría, principalmente, en la fase de preproducción, fase en la que participarían la mayor parte de los artistas conceptuales. Posteriormente, durante el segundo año se enfocarían en la fase de producción hasta llegar, en el último año, a la fase de postproducción.

Entre los miembros del equipo que colaboran en el arte conceptual figuran diseñadores de producción, directores artísticos y jefes de proyecto. Cabe destacar que el director creativo de Pixar, John Lasseter (2011), nos explica el gran valor que tiene el trabajo en equipo en el concept art para conseguir finalmente una imagen visual unificada. ¹

3.1.2.1. Preproducción. El primer año, la fase de preproducción, corresponde al periodo de planificación, durante el cual comienza a definirse el propio proyecto, se investiga acerca de la temática elegida, se elabora ya un primer guion y el plan de rodaje correspondiente. ²

El inicio de cualquier trabajo, en un estudio, comienza con la fase *Blue Sky Thinking*. Esta fase es el inicio en el proceso de creación, es donde se origina el primer concepto para poder enfocar el trabajo. Durante esta fase, los directores y artistas de producción tendrán la máxima libertad artística y creativa para explorar la manera que quieren enfocar la película o el videojuego. Al mismo tiempo, los artistas pueden sugerir o hablar de sus propias ideas. ³

Cuando la empresa tiene el concepto definido, los miembros del equipo de preproducción, integrado generalmente por un amplio abanico en el que se incluyen productores, ayudantes de producción, informáticos, diseñadores, artistas y guionistas, se dedican a redactar el storyline (breve sinopsis del guion), preparar los storyboards (guion gráfico o ilustrado) ⁴ y elaborar un

¹ Amidi, A. (2015). *The Art of Pixar: 25th Anniversary: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*. Chronicle Books.

² Edwards, R. (2012). *The Game Production Pipeline: Concept to Completion* - IGN. IGN. <https://www.ign.com/articles/2006/03/16/the-game-production-pipeline-concept-to-completion>

³ HOLIAN, H. L. (2019). *A Brave Collaboration: A Case Study Of Collaborative Dynamics And Collective Imagination*. Creative Collaboration in Art Practice, Research, and Pedagogy.

⁴ Simon, M. A. (2012). *Storyboards: motion in art*. CRC Press.

documento de diseño exhaustivo en el que se recogen los distintos objetivos del proyecto y el plan general.

El storyline, que constituye un procedimiento fundamental, sirve para determinar la trama, los personajes principales, los entornos y el hilo conductor. Puede ser tan fácil como pensar en los nombres de los personajes, o puede tratarse de algo mucho más enrevesado que exija un guion completo y miles de líneas de diálogo. Una vez definida la línea argumental, el siguiente paso sería la creación del storyboard. Básicamente, se trata de una representación visual de la trama: concept art, bocetos y textos que explican lo que acontece en cada escenario o escena.

3.1.1.2. Caso de estudio, West Studio. Para continuar con la explicación del flujo de trabajo de un concept artist dentro de una empresa, se realizará un caso de estudio de una compañía que se especializa en el concept art. Según las investigaciones que hemos realizado se llegó a contactar con varias empresas y concept artists autónomos especializadas en el sector y, únicamente, llegamos a recibir respuesta de una sola empresa que nos ha proporcionado información acerca de la metodología de trabajo que siguen a la hora de recibir un encargo de un cliente. Se trata de la empresa West Studio, de la cual también realizaremos una breve introducción.

West Studio⁵ es una empresa situada en California que lleva 14 años activa y se especializa en el concept art y en el desarrollo visual. Entre sus clientes nos encontramos con empresas conocidas mundialmente por sus videojuegos como Riot Games, Blizzard, etc. Asimismo, llegaron a realizar diseños de composición para la campaña promocional de la película de animación *Moana* (2016) de Walt Disney Production (fig. 3 y 4).

A través del correo electrónico, la líder de adquisición de talento nos proporcionó la metodología que sigue la empresa “quería ofrecerte algunas ideas sobre nuestro proceso de construcción de un mundo” (M. Mesa, comunicación personal, 12 de abril del 2023). Según la guía que sigue este estudio, una vez que reciben la propuesta del cliente y discuten sobre el contrato, el responsable o el director artístico de la compañía les volverá a contactar y les encargará la tarea. Suelen facilitar un briefing o instrucciones con las principales características de un personaje y, datos y material gráfico de referencia.



Fig.3. West Studio: *Crucible*, Sazan *Tactical Dress*, 2017 - 2020
Diseño de vestimenta para el videojuego *Crucible* (2020) del cliente Amazon Game Studios

Fig.4. West Studio: *Moana*, 2016
Diseño de cartel para la campaña promocional de la película de *Moana* (2016)

⁵ West Studio | About. (s. f.). <https://www.weststudio.com/about>

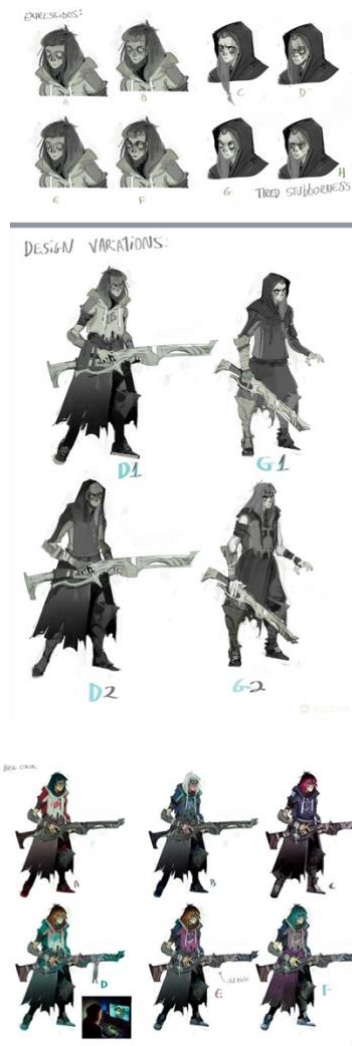


Fig.5. West Studio: *Tilt*, 2019
Diseño de personaje para el proyecto *Tilt*, del cliente Riot Games

Fig.6. West Studio: *Tilt*, 2019
Pruebas de color para el proyecto *Tilt*, del cliente Riot Games

A partir de la obtención del briefing realizan un resumen del flujo del trabajo que seguirán en el equipo. Este consta de cinco puntos a seguir:

1. Iniciación del proyecto. Durante esta primera etapa realizan una alineación temprana de la visión creativa del proyecto. A continuación, se presentan los elementos que les proporciona el cliente a la empresa y que les sirve de gran ayuda a la hora de visionar el proyecto. Estos son: los moodboards (tableros de inspiración), sinopsis de la trama, reglas e información del worldbuilding (construcción del mundo) que les proporcionan en el briefing, la descripción de los personajes y, por último, los referentes del estilo y el nivel de detalle y acabado del mundo en el que estarán trabajando.

2. Búsqueda y referencia. Tras estudiar los documentos de presentación del encargo, facilitados por el cliente, el equipo creativo investiga y reúne referencias de inspiración de más. En esta fase el equipo creativo suele presentar y sugerir ideas y materiales fuera de la visión del cliente.

3. Definir el estilo y nivel de acabado. Después de realizar una búsqueda de referentes sólida, comienzan a realizar bocetos. Suelen empezar a trabajar en un personaje, no obstante, dependiendo de la visión y presupuesto del cliente llegan a trabajar, simultáneamente, en un entorno. De todos modos, si trabajan con los personajes empiezan realizando bocetos pequeños, durante esta parte del proyecto se realizará un estudio exhaustivo de las siluetas de los personajes. Luego, tras comprobar que los diseños coinciden con la visión del cliente, pasan al diseño de personaje con bocetos de acción, de detalle, de vistas frontales y laterales. A su vez, realizan pruebas de color y, por último, se renderiza la imagen hasta obtener un acabado pulido. Véase las fig. 5 y 6.

4. Crear activos clave. En esta fase seguirán los mismos pasos anteriores, sin embargo, en este caso en vez de diseñar un personaje, diseñan los objetos relevantes que utiliza el personaje, es decir, los props.

5. Desarrollar la guía de estilo. Esta guía de estilo sirve como herramienta para el diseño de cada proyecto y es que es un valioso recurso para la toma de decisiones a lo largo del proceso de construcción del proyecto. En ella se encuentran todos los elementos diseñados.

Para finalizar con este caso de estudio de la compañía de concept art West Studio, se quiere remarcar que la mayoría de las empresas o artistas de concepto autónomos que reciben un encargo de una compañía siguen un flujo de trabajo similar al que hemos expuesto en este caso de estudio.



Fig.7. Warm Gun, (s.f.)

Guía de estilo de un personaje chamán para el videojuego Warm Gun (Emotional Robots)

Fig.8. Warm Gun, (s.f.)

Modelo 3D en alta resolución de un personaje chamán para el videojuego Warm Gun (Emotional Robots)

3.1.1.3. Producción y Postproducción. Después de que el equipo de concept art haya finalizado los diversos diseños de personajes o entornos, habrá que presentar las imágenes definitivas al director artístico creativo, para que este solicite modificaciones en los diseños o para que dé el visto bueno. Generalmente, el director suele pedir cambios constantemente, es un trabajo difícil, que exige numerosas reuniones, pruebas y varios intentos para conseguir un buen resultado final. Una vez validados los diseños finales, pasaran a ser la guía de estilo de la totalidad del proyecto, como se señala en el punto cinco del caso de estudio, y dicha guía se distribuirá a diseñadores y productores para su consulta (fig. 6). Asimismo, se llega a presentar al equipo de modeladores 3D que son responsables en dar volumetría tridimensional (fig. 7). Luego, pasa al equipo de iluminadores, de diseño y efectos especiales, de texturizado, de animación, etc.

Tal y como nos explica Sam R. Kennedy en su libro⁶, la guía de estilo en la que se expone la vista frontal, trasera y lateral, ayuda, a continuación, al modelador 3D a construir al personaje sin tener que estar adivinando como el concept artist intenta crear el diseño. “Una vez aprobado este concepto, se entregó al equipo de diseñadores de personajes, que construyeron un modelo en 3D. Los dibujos frontales, traseros y laterales ayudan a evitar que el artista de personajes tenga que adivinar lo que pensaba el artista de concepto” (2013, p.79).

Cuando, el artista de concepto termina con su objetivo de proporcionar la idea visual, la mayoría buscan otro proyecto en el que trabajar. Todo depende del nivel de éxito que tuvo la compañía en el lanzamiento más reciente, si esta tuvo bastante éxito, el artista puede seguir trabajando como concept artist durante un largo periodo de tiempo en la misma compañía. Por lo general, se suele estar como máximo tres años en la empresa. Asimismo, mientras sigan en la empresa, pueden tener la opción de mantenerse en el mismo proyecto realizando diseños o asistiendo a los equipos que necesitan ayuda. Entre sus funciones pueden llegar a ayudar en el equipo de marketing diseñando logos.

Según la experiencia que tuvo Sam R. Kennedy (2013) como profesional en el sector, nos cuenta que lo más común es estar menos de tres años en una misma empresa o estudio, es muy poco probable estar más de 5 años.⁷

⁶ Kennedy, S. R. (2013). How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World. Watson-Guptill.

⁷ Kennedy, S. R. (2013). How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World. Watson-Guptill.

La cultura Amazigh se caracteriza, principalmente, por sus productos artesanales, tales como la cerámica, tallas, joyas y alfombras tejidas a mano. Asimismo, la música, la poesía y la danza son muy importantes en la cultura bereber. Además, según la región, los estilos y ritmos varían.

Los asentamientos de los Imazighen abarcan una diversidad única de entornos geofísicos ubicados en los distintos países del norte de África y de la región subsahariana. Principalmente, esto se debe a la evacuación temporal del territorio debido al desplazamiento de ganado nómada o por fuerza mayor para escapar de las invasiones. Como consecuencia, se dispersaron y quedaron aislados unos de otros, perdiendo, desde hace siglos, así su unidad lingüística. Las principales tribus con mayor población son la de Marruecos con los rifeños (región del Rif), así como la de Argelia con los cabillos en la región de Cabilia. También, se encuentran asentamientos más reducidos en Mauritania, Túnez, Libia y en el desierto de Mali.

La lengua Amazigh es un conjunto de idiomas camíticos (lenguas afroasiáticas), se considera uno de los legados más destacados de la cultura y esto se debe a que traspasa más allá las fronteras de la comunicación. Se trata de un elemento fundamental, según nos comenta Naima Benaicha Ziani en un artículo ¹² “mucho más que un instrumento de comunicación entre los miembros de esta comunidad; es también un símbolo de identidad al que se aferran más allá del idioma y de su cultura” (2018, p.7). Además, es una lengua que a lo largo de su dilatada existencia ha tomado préstamos de otras lenguas y ha convivido con otras culturas. Hoy en día, el idioma lucha contra el peligro de desaparecer bajo la influencia de las dos lenguas predominantes en el norte de África: el árabe y el francés. Además, en la actualidad, la comunidad nativa Amazigh está conformada por alrededor de 20 millones de hablantes ¹³ en el norte de África.

3.2.3. El papel de la mujer en la sociedad Amazigh

Las mujeres, dentro de la sociedad Amazigh, han sido reconocidas como los miembros primordiales de la comunidad y como las principales influencias de empoderamiento femenino. Esto se debe a que, durante siglos, las mujeres Amazigh han desempeñado un rol fundamental desafiando las normas sociales, contribuyendo al progreso, desarrollando sus comunidades y manteniendo la identidad y los valores culturales de sus respectivas comunidades

¹² Benaicha, N. Z. (2018). Editorial. Revista Argelina.

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/81631/1/Revista-Argelina_06_01.pdf

¹³ Maddy-Weitzman, B. (2012). Arabization and Its Discontents: The Rise of the Amazigh Movement in North Africa. *The Journal of the Middle East and Africa*, 3(2), 109. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21520844.2012.738549>

3.2.3.1. La mujer Amazigh en el pasado. A lo largo de los siglos, las mujeres Imazighen, consideradas como la fuente de la vida y de la prosperidad, han desempeñado destacadas posiciones de alto cargo como por ejemplo líderes militares, madres espirituales y como diosas. Entre la gran variedad de figuras femeninas más destacadas podemos nombrar a Dihya, Fadhma N'Soumeur y Tin Hinan. El prestigio de la mujer en la cultura Amazigh siempre ha estado por encima de la media y son ellas las que se han encargado de administrar los aspectos económicos, sociales, culturales e incluso religiosos.¹⁴

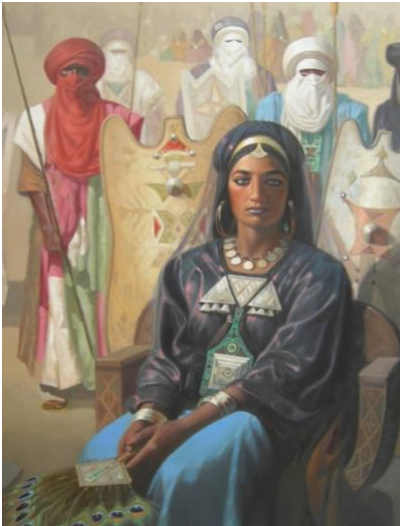


Fig.10. Hocine Ziani, *La reina Tin Hinan*, 2009
Óleo sobre lienzo

Fig.11. Henri Félix Emmanuel Philippoteaux, *Chérif Boubaghla y Lalla Fatma n'Soumeur*, 1866
Óleo sobre lienzo

- Tin Hinan (s.IV) es reconocida por ser la matriarca espiritual y fundadora de la tribu tuareg. Como reina y líder, ha ejercido un influyente rol en la defensa de su tribu, pues siempre se la ha percibido como un símbolo de la estabilidad social, política y espiritual. Existen muchas leyendas que hablan de ella, como consiguiente siempre se dudó de su existencia. Sin embargo, en el 1925, el hallazgo y la excavación de su tumba demostró su existencia (fig. 10).¹⁵
- Además de Tin Hinan, nos encontramos con otra figura femenina, una mujer guerrera que destacó por su valentía y su habilidad en el ejército. Se trata de Kahena (s.VII), Dihya, Kahya o Damya. No se conoce su nombre exacto, no obstante, se sabía que era procedente de la tribu Amazigh zenata. Ella dirigió al pueblo Amazigh en la lucha contra los cristianos bizantinos y los musulmanes guiados por Hassan Ibn Numan en el siglo VII d.C. en Numidia (territorio que actualmente conforma los países de Marruecos, Argelia, Túnez y Libia).
- En la conquista francesa de Argelia (1830-1903), nos encontramos con otra líder guerrera que desde el año 1995 es reconocida como una heroína y resistente nacional de Argelia. Se trata de Lalla Fadhma N'Soumeur¹⁶ (1830 - 1863) de la tribu Amazigh de Cabilia que lideró varias luchas contra las tropas de ocupación de las colonias francesas en el 1857. En la actualidad, su historia se ha mantenido viva a través de la poesía oral popular, que ensalza su imagen y su esplendor, haciendo recordar a la sociedad argelina y Amazigh el papel sociopolítico de aquella gran mujer que se enfrentó al ejército colonial y logró movilizar a los ciudadanos. Más tarde, llegó, la guerra de Independencia de Argelia, fue una de las más violentas. Tuvo un impacto muy negativo en la identidad del pueblo Amazigh y en la

¹⁴ Morocco World News. (2015, 14 febrero). Amazigh Civilization: A Lesson in How to Treat Women.

<https://www.morocoworldnews.com/>. <https://www.morocoworldnews.com/2015/02/149995/amazigh-civilization-lesson-treat-women>

¹⁵ Álvarez, J. (2022). Tin Hinan, la matriarca fundadora del tuareg, y el polémico descubrimiento de su tumba. *La Brújula Verde*. <https://www.labrujulaverde.com/2020/07/tin-hinan-la-matriarca-fundadora-de-los-tuareg-y-el-polemico-descubrimiento-de-su-tumba>

¹⁶ Benbrahim, M. (1999). Malha Benbrahim, Documents sur Fadhma N'Soumeur (1830-1861). *Clio*, 9, 1-2. <https://doi.org/10.4000/cli0.298>



Fig.12. Reporters Associes, 1962
Fotografía tomada de mujeres argelinas tras la victoria y la independencia argelina el 5 de julio de 1962

cultura norteafricana. Durante ese periodo, la mayor parte de las mujeres argelinas estuvieron en contacto con la violencia. Muchas fueron víctimas de golpizas, violaciones, actos de tortura y siempre resultaban heridas o, directamente, morían. Pese a ello, son consideradas como mujeres valientes ya que siguieron luchando por la libertad y la independencia del país. De acuerdo con los testimonios de las memorias de los militares franceses ponen de manifiesto la presencia y la implicación de las mujeres en la guerra. (Berrada-Fathi, R., 2013).¹⁷

3.2.3.2. La mujer Amazigh en la actualidad. En la actualidad, las mujeres Amazigh siguen simbolizando a estas grandes figuras femeninas a través de la defensa y la conservación de la identidad y los valores del patrimonio lingüístico y de la cultura Amazigh. Mantienen esta identidad, sobre todo, las mujeres rurales de las comunidades tradicionales, como consecuencia, esto conlleva a que, hoy en día, ellas sufran de marginación social. Tal es el caso de las mujeres Imazighen del Atlas de Marruecos, que son percibidas y representadas como mujeres analfabetas e incompetentes¹⁸. Sin embargo, como se ha llegado a observar en el pasado de la mujer Amazigh, esto solo se trata de una imagen estereotipada que se tienen de ellas. Mediante sus conocimientos y prácticas, las mujeres Amazigh intervienen activamente como integrantes de la sociedad civil que velan no solo por el bien de sus familias, sino también por el crecimiento de las comunidades y el patrimonio cultural. Ellas, actualmente, colaboran en el ámbito de la economía local e impulsan el progreso rural formando parte de cooperativas dedicadas al tejido y la producción de alfombras, al cultivo del aceite de argán y al trabajo artesanal.¹⁹

Gracias a la conservación de la artesanía Amazigh, las mujeres Imazighen, hoy en día, pueden expresar su sororidad, su conciencia de género, diseñar y plasmar artísticamente la identidad de los Imazighen en sus cuerpos diariamente, lo que convierte sus hermosos aspectos físicos en un distintivo único de la identidad Amazigh, el cual se consolidó a lo largo de toda la historia Amazigh. Ellas se adornan haciéndose tatuajes en el rostro, se decoran los pies y las manos usando henna y se cubren la cara con azafrán. Asimismo, elaboran cerámica, bordados de colores intensos de añil para adornarse la cabeza, tejen alfombras coloridas y exhiben finas joyas de plata y ámbar que ellas mismas

¹⁷ Berrada-Fathi, R. (2013). La escritura de la historia magrebí en femenino: entre la negación y la leyenda. *Quaderns de la Mediterrània*, 18(19), 250.

¹⁸ Comins-Mingol, I., & Laghssais, B. (2021). ¿Vulnerabilidad o agencia? resistencias y empoderamientos de las mujeres indígenas en Marruecos, 2. Repositorio UJI. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/193927>

¹⁹ Comins-Mingol, I., & Laghssais, B. (2021). ¿Vulnerabilidad o agencia? resistencias y empoderamientos de las mujeres indígenas en Marruecos, 2. Repositorio UJI. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/193927>

crean²⁰ (fig.13, 14, 15). Como consecuencia, realizar este tipo de actividades para conservar la cultura Amazigh, según nos afirma Cynthia Becker especializada en la cultura Amazigh “las mujeres bereberes son artistas” (Becker 2006, p. 42).²¹



La artesanía es una fuente de educación moral y un viaje en el tiempo y la historia para la mujer Amazigh. Especialmente las alfombras o chales que tejen, los cuales, más que obras de artes únicas, todos llegan a tener una simbología. Las mujeres Amazigh que tejen y trabajan la lana gozan de tanto respeto que basta con que una mujer llegue a realizar 40 alfombras a lo largo de su vida para que se le asegure el cielo después de la muerte. La tejedora tiene la capacidad de dar vida al tejido de manera metafórica y, cuando finaliza, corta la pieza del telar y dicen que así muere el tejido (Becker, 2006).²²



Esta representación humana del proceso de tejer hace hincapié precisamente en la fertilidad y la creatividad de la mujer y reafirma el papel de la mujer en la propagación de la identidad Amazigh al vincular el tejido con el ciclo de vida del ser humano. Precisamente la propia lana se vincula a la fertilidad e incluso a la maternidad. La simbología de la fertilidad en la estética Amazigh también es evidente en los dibujos, colores y composiciones de los tejidos.²³



Los estampados triangulares son un elemento fundamental en las alfombras, ya que sirven de base para la mayoría de los patrones textiles. Los investigadores suelen identificar el triángulo con el dibujo abstracto de una mano. Dicha mano, con cinco dedos, simboliza los cinco pilares u obligaciones del islam, así como la oración diaria de los musulmanes. Esto permite que el dibujo de la mano se convierta en un eficaz elemento contra el mal de ojo. Por otra parte, los diseños se heredan de madres a hijas, aunque también es posible que una mujer reconozca que un diseño comparte características estilísticas con un objeto de su entorno y le dé el nombre de ese objeto.

Fig.13. National Anthropological Archives, 1968

Fotografía tomada de una mujer Amazigh en las altas montañas del Atlas

Fig.14. Cynthia J. Becker, (s.f.)
Fotografía que muestra a una mujer de Ait Khabbash haciendo una carpeta con fibra sintética

Fig.15. Mireille Morin-Barde, 1950 - 1952
Fotografía que muestra a una mujer de Ait Atta

4. MARCO PRÁCTICO

Después de investigar y estudiar los temas expuestos en el marco teórico, a continuación, se asumirá el rol de un concept artist profesional, aplicando la metodología expuesta anteriormente. Por otro lado, en este trabajo distinguimos dos partes principales. La primera parte consta de la fase de la preproducción, en la que nos encontraremos los referentes visuales, la creación del concepto, la explicación de la idea y el briefing. La segunda parte, abarca la fase de producción, en ella nos encontraremos con la representación visual de la idea. Es decir, el diseño del concepto de la primera parte.

²⁰ Becker, C. (2006). Amazigh Arts in Morocco: Women Shaping Berber Identity.

²¹ Becker, C. (2006). Amazigh Arts in Morocco: Women Shaping Berber Identity.

²² Becker, C. (2006). Amazigh Arts in Morocco: Women Shaping Berber Identity.

²³ Becker, C. (2014). Amazigh Textiles and Dress in Morocco: Metaphors of Motherhood.



Fig.16. (primera imagen desde la izquierda) Hocine Ziani, *Invitación*, 1997
Obra artística, óleo sobre lienzo, colección privada, Francia



Fig.17. (segunda imagen desde la izquierda) Hocine Ziani, *Hombres azules*, 1988
Cuadro óleo sobre lienzo, Colección del Estado, Argel



Fig.18. (primera imagen desde la izquierda) Scott Watanabe, (s.f.)
Diseño de concept art para la película *Raya y el último dragón* (2021)



Fig.19. (segunda imagen desde la izquierda) Scott Watanabe, (s.f.)
Diseño de habitación para la película *Big Hero 6* (2014)

4.1. REFERENTES ARTÍSTICOS

Son muchos los referentes de los que nos hemos inspirado, pero únicamente nos centraremos en los siguientes tres:

4.1.1. Hocine Ziani

Hocine Ziani (1953 -) es un pintor argelino de la tribu Amazigh Cabilia, nació durante la Guerra de Independencia de Argelia (1954-1962). Principalmente, su estilo se caracteriza por combinar el hiperrealismo, impresionismo, realismo y la semiabstracción. Realiza retratos sobre temas históricos, bodegones, etc. De su gran obra artística nos interesa, en concreto, la colección del pueblo indígena Amazigh touareg y la colección de género e historia. Sus obras llegan a ser fundamentales en la representación del trabajo de Dounia. Las atmosferas creadas con la predominancia de colores cálidos, el juego de contrastes y de nitidez entre los dos planos donde el segundo plano se funde con el fondo y su distintivo método en la representación de luz, dan como resultado final una única, mágica y acertada representación en la ambientación del desierto. Además, sin olvidarnos, de la representación de las tribus touareg y de los camellos en su colección de *Los hombres azules* (1988-2001) donde destacamos *Invitación* (1997) y *Hombres azules* (1988).²⁴

4.1.2. Scott Watanabe

Uno de los principales referentes artísticos, en cuanto a composición y estudios de perspectiva respecta, es el artista autónomo de concept art y director artístico en la película *Big Hero 6* (2014), Scott Watanabe (fl.1985). Es un artista con poca relevancia de difusión y representa ilustraciones de concept art. Las ilustraciones y estudios que realiza en cada uno de los proyectos que ha participado, son muy variados y versátiles en cuanto a estilo. En un mismo proyecto, dependiendo de la escena, personaje o entorno, puede llegar a cambiar mucho el trazo de la línea, la renderización o la utilización de color. Además, posee un gran control en la perspectiva, en la composición y en la representación de ambientación adecuada para cada uno de los escenarios. Pese a que el resultado final del concept art de Dounia no llega a asemejarse a su gama cromática o a sus trazos ágiles y peculiares, observar con detenimiento y descomponer su trabajo nos ha servido de gran ayuda para el desarrollo de este proyecto.²⁵

4.1.3. Qiu Fang

Qiu Fang (s.f. -) es otro concept artist con poca información personal que se especializa en el diseño de personajes. Actualmente trabaja como concept artist principal en la empresa Riot Games. Este artista, nos ha inspirado, principalmente, en el diseño de personajes y en su estilo. En sus obras representa a los personajes con solo dos vistas de tres cuartos donde se puede

²⁴ Site web de Hocine Ziani, artiste peintre contemporain. (s. f.). <https://www.ziani.eu/es/home>

²⁵ Scott Watanabe. (s. f.). Scott Watanabe. <https://www.scottwatanabeart.com/>



Fig.20. Qiu Fang, Honeydew Mei Skin, c.2016

Diseño de concept art para una serie de videojuegos Overwatch

visualizar y comprender perfectamente la morfología del personaje. Además, la fina línea valorativa en negro que delinea la figura del personaje, la presencia de colores saturados como elemento que identifica al personaje, las poses que nos describen la personalidad de los personajes y la manera en la que renderiza con acabados limpios y difuminados, han sido elementos de gran ayuda durante la representación final de los personajes de Dounia. En sus diseños se puede observar una gran cantidad de detalles que enriquecen la representación de cada uno de los personajes, donde también se puede observar un sólido conocimiento en la anatomía humana y un gran control la armonización de los colores.²⁶

4.2. PREPRODUCCIÓN DEL PROYECTO DE CONCEPT ART DE DOUNIA

El briefing, la historia y la trama narrativa son elementos que sirven de guía para el desarrollo de personajes, props y entornos. De este modo, nos permite representar el trabajo, *Dounia*, como artistas de concept art que se ajustan a las pautas y bases establecidas en el briefing.

4.2.1. Contextualización y trama narrativa

Se ambienta, básicamente, dentro de un mundo postapocalíptico marcado no sólo por la extrema radiactividad y contaminación, sino, por las elevadas condiciones térmicas y la falta de suministro de agua potable. La historia se localiza al norte de África, concretamente, en una localización remota en el desierto del Sáhara, donde existe un gran oasis conocido como Tamazgha, hábitat de una de las escasas sociedades que la radiactividad y contaminación no extinguió y perjudicó. La ciudad se traduce literalmente como “tierra de los Amazigh” (la existencia de los Amazigh se ha mantenido a lo largo de miles de años pese a las numerosas invasiones, tal y como explicamos en el mencionado marco teórico).

La ciudad de Tamazgha se caracteriza por ser una urbe civilizada, avanzada, pacífica y autosuficiente. El ecosistema del oasis es capaz de producir suministro de agua mágica que abastece a la totalidad de la población. Se trata de un tipo de reserva, de agua especial, que se produce y acumula en el interior de las montañas de la ciudad. Además, la zona está rodeada de palmeras, las cuales protegen de la radiactividad, las olas de calor y las tormentas de arena. Se trata de palmeras que al absorber el agua mágica las convierte en sobrenaturales. Gracias al agua mágica, la sociedad logró mantenerse a salvo de la catástrofe. Y como consecuencia, el agua provocó que las distintas tribus Amazigh se transformaran en híbridos humano-planta.

²⁶ Qiu Fang. (s. f.). ArtStation. <https://www.artstation.com/qfang>

Una de las características especiales de estos híbridos es que son autótrofos, es decir, que se benefician de la fotosíntesis (el proceso por el que las plantas fabrican su propio alimento). Debido a la fotosíntesis, su pelo está compuesto por una sustancia llamada clorofila, responsable de la coloración verde de su pelaje. A través de la clorofila, pueden captar la luz solar para convertirla en energía, lo que les permite volverse más fuertes. De ahí que a menudo utilicen materiales reflectantes como el oro o la plata. Sin embargo, al tratarse de seres mitad humanos, se les considera igualmente heterótrofos y, por consiguiente, las bolsas de agua son esenciales para ellos, las deben llevar encima para evitar la deshidratación. A menor hidratación, menor resistencia y fuerza.

Fuera de la ciudad de Tamazgha, subsisten numerosas sociedades civilizadas, en su mayoría desconocidas. Sin embargo, ellos sí que conocen de la existencia de sus principales adversarios, los denominados “contaminados”. Sobrevivieron, puesto que se refugiaron en búnkeres. Se les considera seres contaminados, debido a su inmunidad al agua contaminada, y por tanto al consumirla a diario presentan contaminación y radiación en sus cuerpos.

4.2.2. Briefing (descripción de los personajes y estética)

El briefing es un texto escrito, coherente y directo que sirve de guía para que una determinada persona o un determinado colectivo realice un proyecto. En este caso, se ha creado el briefing para el proyecto de concept art de *Dounia*, en el que se debe especificar como será la estética, a qué público va dirigido, la descripción de personajes, entre otras cuestiones. Sirve para luego crear el diseño a partir de la información proporcionada. El briefing es orientativo y dependiendo de la propuesta puede llegar a ser más extenso o corto.²⁷

Atendiendo al medio y al género, es un filme de animación, de aventura, de ambiente postapocalíptico y de fantasía. Fundamentalmente, se destinará al público infantil, así como al público preadolescente. Respecto a las claves estéticas, dado que se trata de una posterior puesta en escena en 3D, la obra presentará características estéticas que combinan el cómic, el dibujo animado, el estilizado y el manierista. Por lo que se refiere a la tonalidad, predominarán los tonos cálidos sobre los fríos, elemento que también dependerá de las escenas y de los sentimientos que se quieran transmitir. Así mismo, primarán los colores vivos y saturados que recuerdan a la estética y patrones Amazigh.

En cuanto a los personajes, nos encontramos con cuatro personajes principales. Entre estos personajes, habrá tres personajes femeninos principales y uno masculino como antagonista.

²⁷ Alonso, L. (2023, 3 abril). ¿Qué es un brief o briefing y para qué sirve? Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/2802-que-es-un-brief-o-briefing-y-para-que-sirve>

- Dounia es la protagonista. Se trata de una joven demasiado confiada. Ella es espontánea y tiene unos excelentes dotes de liderazgo para conducir a su equipo a la victoria. Originalmente, se inscribió al torneo de voleibol por ambición y, a su vez, para plantearse un reto a conciencia. No obstante, sus intenciones en el torneo cambian, cuando ve que los antagonistas pretenden invadir la ciudad. Su indumentaria se compone de una camiseta básica y pantalones holgados con accesorios dorados. Es la única que no tiene el pelo verde. El agua sobrenatural de sus antebrazos le da una gran ventaja a la hora de competir, ya que le permite lanzar el balón con gran fuerza y agilidad. En todos los torneos, siempre irá acompañada de su mejor amigo, Palmeras.
- Basma es otro de los personajes principales. Se trata de una joven adolescente con un gran carácter, no le gusta perder y siempre canaliza esa energía negativa en el voleibol.
- Djamila es la tercera integrante del grupo. Durante todas las competiciones de voleibol, ella será la pareja de Dounia. Cuando juegan juntas se complementan una a la otra. Los defectos de una son la virtud de la otra. Es una joven amable, inteligente, optimista, observadora y muy competitiva. Le encanta planificar las jugadas y estudiar los puntos débiles y fuertes de sus contrincantes.
- Gaille es el principal antagonista junto a sus incompetentes, pero agresivos compañeros. Se trata de un forastero de las ciudades más contaminadas y tóxicas. Fue su bisabuelo, un multimillonario corrupto y cegado por el dinero, que causó la catástrofe, con el único fin de poder comercializar sus fármacos. A lo largo de la película, se autodefine como el “salvador”. Aunque en realidad únicamente pretende colonizar Tamazgha por lo valiosa que es su agua. Con el fin de invadir Tamazgha, necesitará vencer en la competición de voleibol para hacerse con la gota de agua que le permitirá hacer realidad su deseo.

En cuanto a los props, son objetos u accesorios relacionados con los personajes. Se diseñarán por lo menos cuatro props del personaje de Dounia. Primero, tres instrumentos que se llegan a utilizar a la hora de jugar voleibol y, en segundo lugar, nos un prop de un ser vivo denominado Palmera que recordará a las palmeras de la ciudad.

Para los entornos, se diseñarán entre 3 y 4 ambientes siguiendo la descripción realizada sobre la ciudad Tamazgha. Se diseñará la ciudad Tamazgha, la casa en la que viven, una de las habitaciones de interior y el espacio en el que juegan voleibol. De estos cuatro espacios se sacarán tres escenas en las que los personajes interactúan con los entornos y los props.

4.3. PRODUCCIÓN DEL PROYECTO DE CONCEPT ART DE DOUNIA



Fig.21 y 22. Amel Belamria Belahmar, 2023
Montaje de moodboard para definir la estética general del proyecto

A partir de este momento es donde comenzará la ejecución del concept art.

4.3.1. Moodboard y técnica

Para la elaboración e implementación de cualquier tipo de trabajo artístico, resulta de suma relevancia disponer de una serie de referencias, con las cuales lograremos obtener un acabado de mayor calidad tanto técnica como artística. Y es que, es fundamental, que una vez tengamos el briefing y la idea clara, debemos construir nuestro tablero de inspiración o moodboard. Que consiste, básicamente, en la investigación, recopilación y creación de un tablero con material de referencia que nos ayudará a visualizar el proyecto. La fotografía y las aplicaciones como Pinterest o Art station son excelentes recursos, que nos han resultado de gran ayuda en la búsqueda de referencia.

Uno de los objetivos más importante, a la hora de buscar material de referencia, es ser muy selectivos con las referencias ya que resulta fácil dejarse llevar y agobiarse por todo el material recopilado. En este trabajo se han llegado a realizar ocho moodboards, de los cuales se pueden observar dos de ellos en la fig. 21 y 22. Estos son los más importantes ya que resultaron de gran ayuda a la hora de elegir la estética del proyecto. Entre los que se realizaron, cuatro moodboards eran para cada uno de los cuatro personajes y dos más para los entornos.

Por otra parte, en cuanto a la técnica utilizada para ilustrar este proyecto de concept art se ha utilizado el software de Procreate para dibujar y renderizar la totalidad del proyecto. Exceptuando algunos de los bocetos creados en la fase inicial, donde se utilizó la técnica de bolígrafo o grafito sobre papel.

4.3.2. Bocetos iniciales

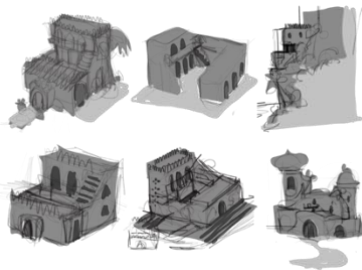
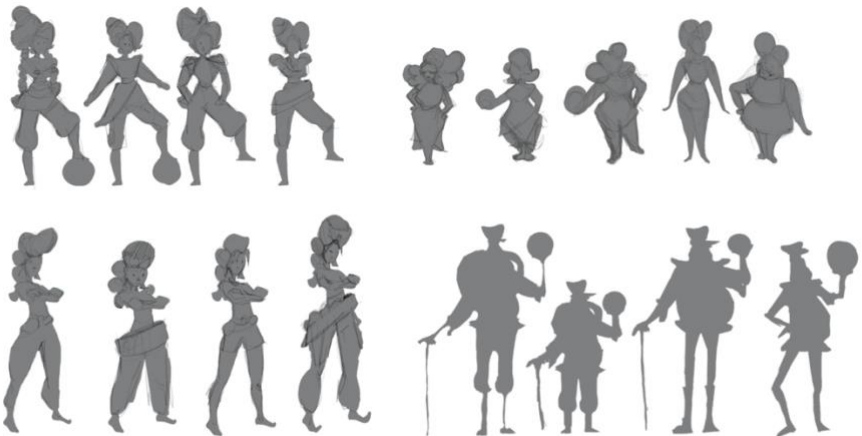
Durante esta etapa práctica, se comenzó con el estudio y la exploración de siluetas y bocetos partiendo del moodboard que se elaboró sobre los personajes y los entornos. Para ello, se utilizó la técnica del dibujo de siluetas (fig. 23) en miniatura. Dichas siluetas suponen una parte fundamental en la creación de los personajes dado que, con esta parte, conseguimos enriquecer el diseño de los propios personajes, pudiendo crear figuras únicas y reconocibles por el espectador a simple vista. Además, esta técnica, nos da la oportunidad de crear variaciones ilimitadas, fomentando de este modo nuestra imaginación. Según nos reafirma el concept artist Mike Yamada “me sirve para quitarme de encima todos los tópicos y las ideas preconcebidas...” (2005, p.14) ²⁸.

En lo que respecta a los personajes y los props, partimos de la repetición de formas sencillas, como el círculo, el óvalo, el triángulo o el rectángulo. Posteriormente, seguimos con la creación de la silueta desde un único color,

²⁸ Le, K., Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S. (2005). The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design.

jugando de este modo con las proporciones de la figura, como ocurre en las siluetas de la fig. 23, cuyas extremidades pueden llegar a alargarse o bien a acortarse. En cambio, en lo que concierne a la creación de siluetas de entornos y escenas, principalmente, se llega a combinar elementos tales como la línea y los tres tonos de gris (fig. 24, 25 y 26). Véase el anexo 1 para más pruebas y estudios de siluetas.

Fig.23. Amel Belamria Belahmar, *Siluetas de personajes*, 2023
Estudio de siluetas de los personajes Dounia, Basma, Djamila y Gaulle
Pintura digital



Por último, una vez tengamos las siluetas, nos disponemos a crear bocetos a partir de las mismas, esta parte es la única realizada con una técnica tradicional con grafito o bolígrafo sobre papel (fig. 27, 28 y 30).

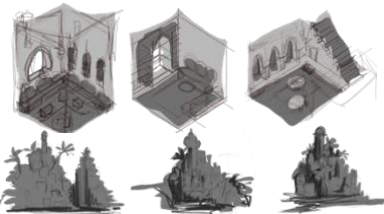


Fig. 24. Amel Belamria Belahmar, *Siluetas de entornos*, 2023
Estudio de siluetas en tres tonos de la casa. Pintura digital A4

Fig. 25, 26. Amel Belamria Belahmar, *Siluetas de entornos*, 2023. Estudio de siluetas en tres tonos de la ciudad de Tamazgha y de la habitación de estudio.
Pintura digital.



Fig.30

4.3.3. Personajes

En la mayoría de los personajes, props y entornos diseñados se ha seguido el mismo flujo de trabajo que el de la empresa West Studio. Tras realizar los estudios de siluetas y bocetos, continuamos con el dibujo y el lineart, la exploración de vestuario, poses o composiciones, las pruebas de color, la grisalla, luego las luces y las sombras y por último los detalles. Todo este proceso de creación se puede ver detalladamente en el anexo 1.

El diseño de los cuatro personajes empezó con la creación de estos en un estilo cartoon (fig. 31). Y es que después de tener las siluetas creadas, dibujarlos en un estilo cartoon y añadirles las luces y sombras sintetizadas resultó más sencillo para poder exagerar y enfatizar la anatomía de cada uno y poder reflejar sus personalidades. En esta parte del trabajo, principalmente, se debía tener en cuenta que cada una de las poses de presentación de los personajes debía reflejar las actitudes y emociones de los personajes. En el caso de Basma o Dounia, sus poses, reflejan liderazgo, carácter fuerte y confianza. Mientras que, en el caso de Gaulle, su pose como personaje antagonista, representa a una persona intimidante y dictadora.



Fig. 27, 28, 30. Amel Belamria Belahmar, *Bocetos iniciales*, 2023
Estudios y bocetos iniciales
Grafito y bolígrafo sobre papel A4

Fig. 31. Amel Belamria Belahmar, *Lineart y grisalla inicial*, 2023
Diseño de los personajes en estilo cartoon. Pintura digital



A continuación, pasamos a la elaboración de la grisalla, etapa en la cual conseguiremos dotar a los personajes de un mayor volumen. Si recurrimos a un ejemplo, Dounia en la grisalla fig. 33 (primer personaje a la izquierda), resultó ser una de las más laboriosas de confeccionar, pues, al incorporar en una capa superior el color, se pudo observar que era necesario volver a ajustar la escala de valores, dado que entre un elemento y otro tiene que haber un mayor contraste. Paralelamente al proceso de creación de la grisalla, es necesario definir desde que punto se proyecta la luz y la sombra. En nuestro caso, el enfoque de la luz proviene desde delante y desde atrás. Frente al personaje, destaca una luz cálida que se dirige de forma directa al personaje. Simultáneamente, existe otra luz fría e intensa la cual se proyecta a la derecha de cada personaje, esta luz se añadirá en las artes finales.



Fig. 32. (primera imagen desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, Tatuajes de *Djamila*, 2023
Pintura digital



Fig. 33. (segunda imagen desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Grisalla final*, 2023
Grisalla final de Dounia, Djamila, Gaulle y Basma
Pintura digital

A su vez, se realizaron pruebas de vestuario y pruebas de color, teniendo como principal objetivo la incorporación de elementos tradicionales de la cultura Amazigh. Tal es el caso de la presencia de colores vivos y complementarios como el naranja y el azul en la figura del personaje de Djamila, que referencia la típica gama cromática de los Imazighen (fig. 32) donde, además, se le añade la típica joyería y los típicos tatuajes Amazigh. Se dan más ejemplos del uso indumentario de la cultura Amazigh, como ocurre precisamente en el caso del personaje de Basma, donde destaca la figura del triángulo utilizado tradicionalmente para proteger contra el mal de ojo. Aparece en forma de patrón tanto en la camiseta deportiva que lleva, así como en la silueta de la joyería de oro y, generalmente, en la postura que adopta el personaje junto al prop que viste, ambos unidos forman también un triángulo (fig.34).

Fig. 34. Amel Belamria Belahmar,
Basma, 2023
Plano general y en detalle del
personaje de Basma
Pintura digital A4



Por otro lado, dado que en el briefing aparece detallado, explícitamente, que los habitantes de la ciudad de Tamazgha habitualmente cargan con agua mágica, para cada uno de estos tres personajes principales se diseñó y dibujó una especie de bolsas de agua, que flotan sobre sus cinturas, antebrazos, brazos o manos. Dichas bolsas de agua varían de tonalidad y se adaptan según la persona. Gracias a ellas, pueden jugar al voleibol con mayor agilidad y golpear la pelota con mayor fuerza. En cuanto al personaje antagonista, se le incorpora una vestimenta típica de los militares generales franceses de la Guerra de Independencia Argelina.

A parte, uno de los principales problemas que surgieron en las pruebas de color, es que los colores eran demasiado saturados y no se conseguía crear una correcta armonización de color, se puede ver en las fig. 35 y 36.

Luego se creó una hoja de proporciones (fig. 37), donde se comparan los tamaños de cada personaje y, por último, se hicieron todos los estudios de movimiento necesarios de cada personaje, para comprender como son (fig.38 - 41). En las hojas de giro, se dibuja al personaje en distintos puntos de vista. Esto nos sirve de ayuda y nos provee una información detallada de la anatomía del personaje, facilitándonos la tarea de volver a dibujarlo en las escenas.



Fig. 35. Amel Belamria Belahmar,
Pruebas de color, 2023
Pruebas y de vestimenta de color de
Basma. Pintura digital

Fig. 36. Amel Belamria Belahmar,
Pruebas de color, 2023
Pruebas de color de Dounia
Pintura digital A4



Fig.37

Fig. 37. Amel Belamria Belahmar, *Hoja de proporciones*, 2023
Artes finales y hoja de proporciones de los cuatro personajes
Pintura digital A4



Fig.38

Fig.39

Fig. 33, 39, 40, 41. Amel Belamria Belahmar, *Guía de movimiento*, 2023
Pintura digital A4



Fig.40



Fig.41

Fig. 42. (primero desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Arte final Djamila*, 2023
Pintura digital

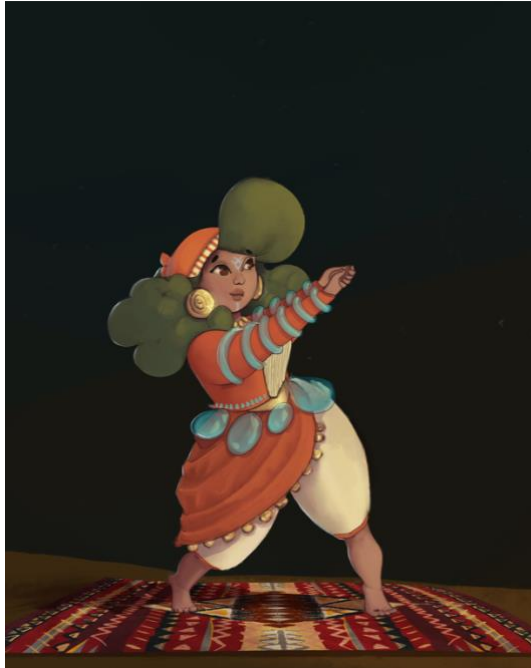


Fig. 43. (segundo desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Arte final Gualle*, 2023
Pintura digital



Fig. 44. (primero desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Arte final Basma*, 2023
Pintura digital

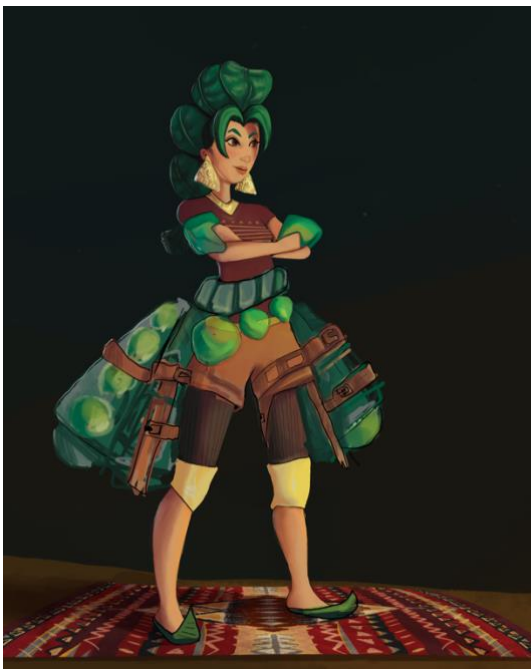


Fig. 45. (segundo desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Arte final Dounia*, 2023
Pintura digital

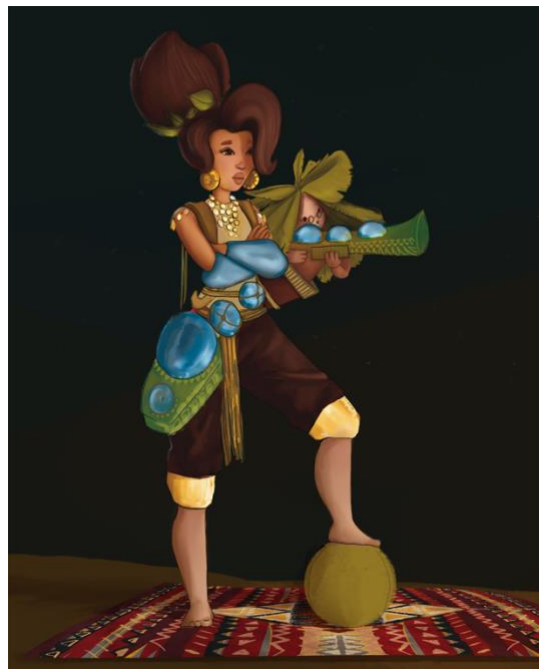




Fig. 46. (primero desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Prop rematador*, 2023
Funcionamiento del prop de un guante que permite dar golpes fuertes
Pintura digital A4



Fig. 47. (segundo desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Prop de Palmera y de la vasija*, 2023
Arte final de los props de Palmera y Vasija
Pintura digital A4



Fig. 48. (tercero desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Prop pistola y guante rematador*, 2023
Arte final de los props de pistola y del guante rematador
Pintura digital A4

4.3.4. Props

En el caso de los props, se siguió una metodología parecida a la anterior, sin embargo, no se creó una paleta de colores, ya que se utilizaron los mismos colores empleados en los personajes. Y es que, mientras se diseñaban los personajes, también, se iban diseñando los instrumentos que utilizan los personajes. Se han diseñado cuatro props principales, que son los props de Dounia. El principal prop es su fiel compañero Palmera, que se cobija en una vasija. El segundo prop es la vasija de barro (típico instrumento Amazigh utilizado antiguamente para transportar agua o alimento). Además, se ha diseñado una pistola que sabotea y derriba balones de los contrincantes (fig. 48) y el último prop es similar a un guante y permite realizar remates y dar golpes fuertes a la hora de jugar al voleibol (fig. 46 y 49). Asimismo, como todos los props realizados son de Dounia, se tuvo que realizar más diseños de ella junto a los props que suele llevar encima para poder comprender y hacernos a la idea de cómo los lleva puesto en la fig. 49.

Fig. 49. Amel Belamria Belahmar, *Guía de props*, 2023
Diseño de la guía de los props de la vasija y de Palmera
Pintura digital A4

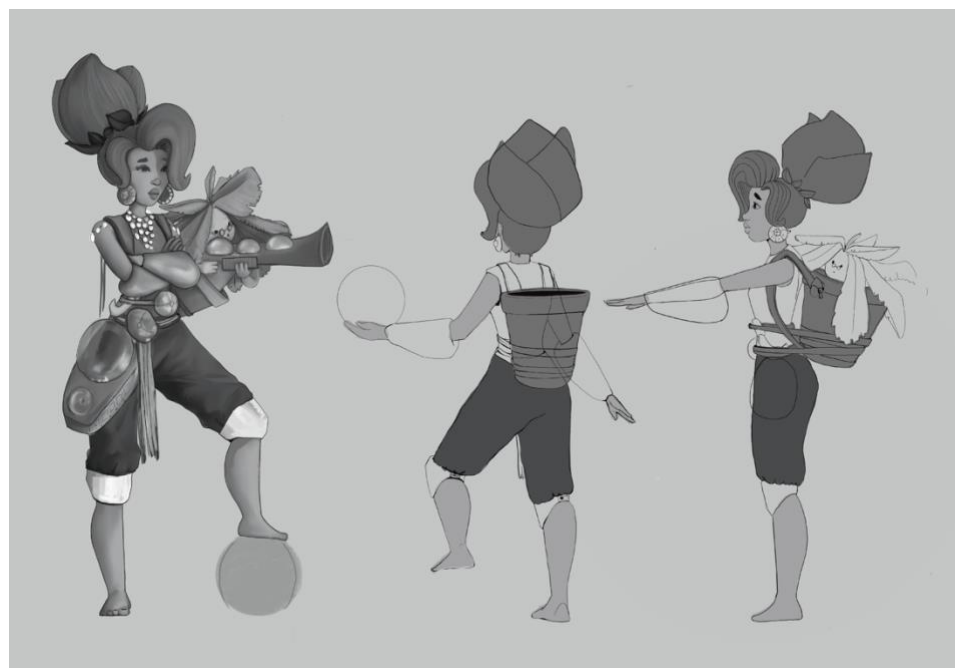




Fig. 50. Amel Belamria Belahmar,
Props adicionales, 2023
Diseño de props adicionales
Pintura digital A4

Fig. 51. Carlos, *Turismo Marruecos*,
2022
Fotografía de la ciudad de Tinerhir,
Marruecos.

Fig. 52. Amel Belamria Belahmar,
Arte final de Tamazgha, 2023
Diseño final de la ciudad del
Tamazgha
Pintura digital A4

A parte, el personaje de Dounia transporta una daga curvada denominada gumía, de origen bereber. En el caso de Basma, se diseñó como prop un cinturón que le permite impulsarse a la hora de saltar. Por otra parte, también tenemos los props de las bolsas de agua que transportan todos los personajes femeninos. Para el diseño del antagonista se diseñó una mochila llena de agua radiactiva fluorescente que le permite ser fuerte. Por último, se diseñaron personajes adicionales medio humanos medio plantas (fig. 50).

4.3.5. Entornos

En lo que respecta a los entornos, nos encontramos con cuatro diseños de entornos. El diseño de la ciudad Tamazgha, el espacio en el juegan voleibol, la casa en la que viven las protagonistas y el diseño de una de las habitaciones de interior. Y es que una vez tenemos las siluetas de tres tonalidades creada, nos disponemos a empezar a dibujar el lineart y la grisalla.

Tanto la ciudad como la casa han sido inspiradas y siguen un estilo parecido a la estética de las ciudades montañosas Amazigh del Atlas de Marruecos, en específico la ciudad Tinerhir (fig. 51). Esta ciudad se caracteriza principalmente, por tener casas construidas de barro y por la abundante presencia de palmeras. Se pueden ver las pruebas de color en el anexo 1.





Fig. 53. Amel Belamria Belahmar,
Arte final de la casa, 2023
Diseño final de la casa en la que
viven los tres personajes
femeninos, ubicado en las
montañas de Tamazgha
Pintura digital A4

La artesanía de la cultura Amazigh se puede observar mejor en el diseño del espacio interior de una de las habitaciones. Concretamente, el salón de estudio, en el que los personajes femeninos pasan la mayor parte del tiempo, en él se puede observar numerosas alfombras Amazigh esparcidas por el suelo, con los típicos azulejos de cerámica por la pared y con un techo bajo característico de las casas Amazigh del Atlas. De este espacio de interior, se han creado dos estudios de ambientación en diferentes horas del día (fig. 54 y 56)

Fig. 54. Amel Belamria Belahmar,
*Arte final de la habitación de
estudio*, 2023
Diseño final de una de las
habitaciones
Pintura digital A4





Fig. 55. (primero desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Alfombra Amazigh*, 2023
Diseño de alfombra Amazigh
Pintura digital A4



Fig. 56. (segundo desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Arte final de la habitación de estudio*, 2023
Diseño final de la habitación con diferente iluminación
Pintura digital A4

Fig. 57. Amel Belamria Belahmar, 2023
Diseño final del espacio donde practican voleibol
Pintura digital A4



4.3.6. Escenas

Por último, las escenas, se crearon a partir de los espacios y personajes presentados en los anteriores apartados. Para crear dichas escenas, se ha seguido el formato cinematográfico horizontal clásico. A la hora de diseñar una escena llamativa y coherente es necesario tener en cuenta la profundidad. Así pues, los elementos más cercanos, en primer plano, han de verse más oscuros y contrastados y a medida que nos vayamos alejando deben presentar, cada vez, menor nivel de contraste, menor saturación y, en definitiva, mayor luminosidad. Por otro lado, las escenas pretenden capturar la mirada del espectador, por lo que se ha recurrido a la ley de los tres tercios, la cual consiste en ubicar los principales elementos en el punto de intersección entre líneas imaginarias, las cuales subdividen la imagen en tres secciones, tanto por arriba como por abajo y desde la izquierda hasta la derecha. Con esta regla se logra crear un desequilibrio atractivo e interesante. A continuación, se presentan las tres escenas:

Escena 1. Ubicada en uno de los espacios interiores. Se trata de una escena tranquila, en la que nos encontramos a uno de los personajes principales estudiando las jugadas de voleibol. El punto de vista es picado y tiene una composición de plano entero.

Fig. 58. Amel Belamria Belahmar,
Escena 1, 2023
Diseño final de la primera escena
Pintura digital



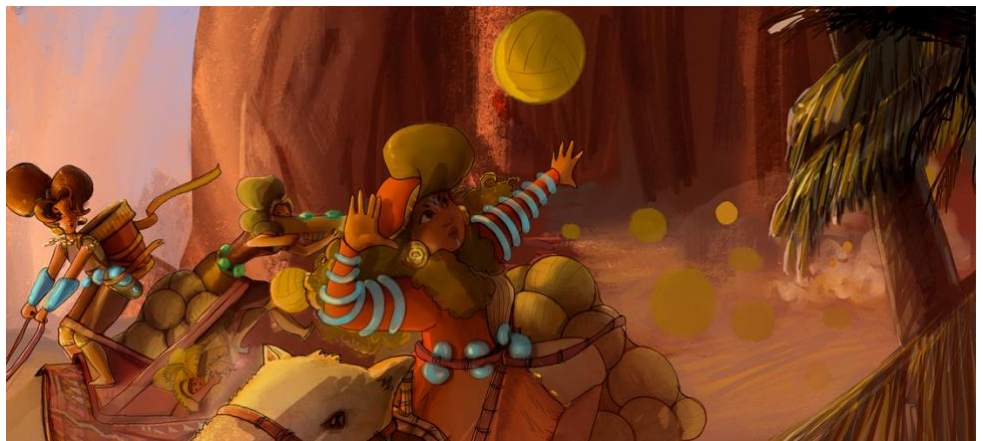
Escena 2. Se trata de una escena de acción, ubicada en un espacio exterior, donde se celebran los partidos de voleibol. En ella nos encontramos con Dounia y Basma jugando en las finales del campeonato, donde se nos muestra a Basma consiguiendo rematar la pelota en el campo adversario. La composición del plano es general con un punto de vista normal.

Fig. 59. Amel Belamria Belahmar,
Escena 2, 2023
Diseño final de la segunda escena
Pintura digital



Escena 3. Última escena de acción que transcurre en los alrededores de Tamazgha. En ella se muestra la huida y ataque a balonzos por parte de los tres personajes femeninos contra un personaje cuya intención es alcanzarlas, por lo que se presupone que se trata del antagonista. Tiene un punto de vista a nivel normal y una composición de plano americano

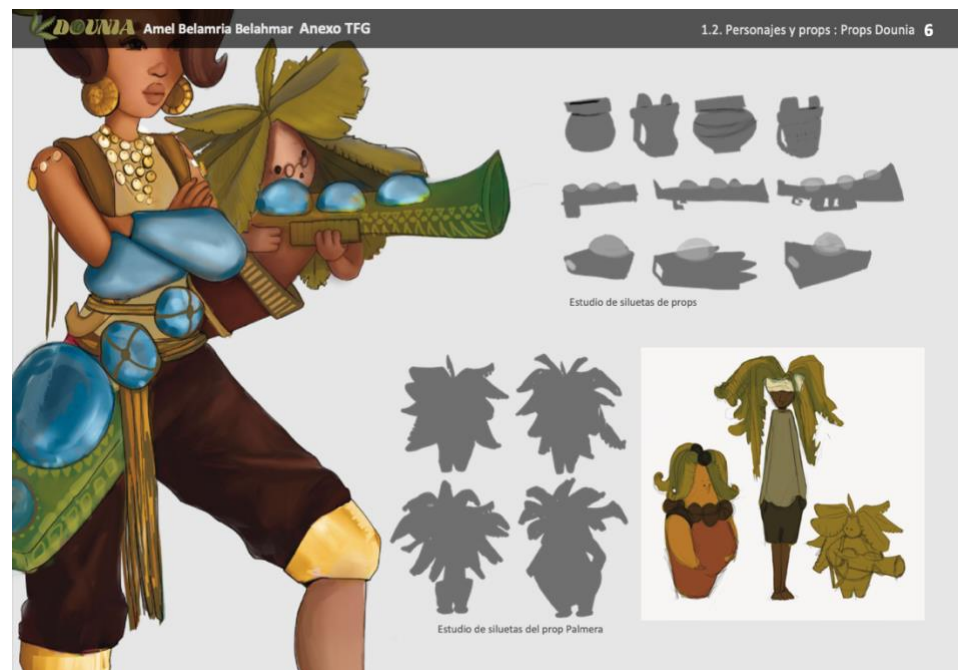
Fig. 60. Amel Belamria Belahmar,
Escena 3, 2023
Diseño final de la tercera escena
Pintura digital



4.3.7. Artbook

Finalmente, se realizó un artbook, en el cual se recopilan todos los bocetos, pruebas, estudios y las artes finales del marco práctico. Este se encuentra en el anexo 1 y nos permite observar de manera clara y concisa el completo desarrollo de concept art. Además, se ha maquetado en el programa de InDesign en un formato A4 horizontal. El principal propósito de esta memoria es que forme parte de nuestro portafolio artístico. Aquí se pueden mostrar algunas de las páginas:

Fig. 61, 62. Amel Belamria Belahmar, 2023
Muestra de maquetación de dos páginas del anexo 1 del proyecto Dounia



5. CONCLUSIONES

Como conclusión, en el transcurso de la ejecución del proyecto, se ha conseguido diseñar y realizar, a modo de portafolio, un concept art dotado de una expresividad propia, a través de la combinación de la técnica del concept

art y de la cultura Amazigh. Una cultura de la que el proyecto se inspira mayoritariamente y que difícilmente llega a ser plasmada en los medios de comunicación o en el cine. El desarrollo de la temática del concept art, se encamina por un ámbito profesional de suma relevancia personal y que, a su vez, nos permite profundizar en el estudio de la cultura Amazigh, obligándonos a deconstruir y recapacitar sobre la imagen tan distorsionada y reducida que se tiene de la misma. Así pues, se puede afirmar que el cumplimiento de los objetivos en la parte práctica ha sido satisfactorio.

La ejecución de dicho proyecto nos ha permitido plantear un enfoque futuro de hacia dónde queremos dirigirlo y nos ha resultado muy útil puesto que gracias a él hemos podido generar vínculos profesionales con una empresa de concept art. A su vez, a través de dicha compañía, logramos ampliar nuestra formación implementando la metodología profesional que nos brindaron.

Pese a lo difícil que fue mantenernos en la línea, ha resultado ser una gran experiencia de aprendizaje que nos ha ayudado a enfocar correctamente la búsqueda de nuestros objetivos. Asimismo, nos ha parecido satisfactoria la ideación de la trama narrativa, nos ha sido satisfactorio el resultado final del diseño de concept art ya que mantiene un carácter profesional y nos ha resultado satisfactoria la elaboración y el diseño de todos los personajes, props, entornos y escenarios. Para que finalmente, también, hayamos conseguido agruparlo todo en un artbook.

6. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, L. (2023, 3 abril). ¿Qué es un brief o briefing y para qué sirve?

Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/2802-que-es-un-brief-o-briefing-y-para-que-sirve>

Álvarez, J. (2022). Tin Hinan, la matriarca fundadora del tuareg, y el polémico descubrimiento de su tumba. *La Brújula Verde*.

<https://www.labrujulaverde.com/2020/07/tin-hinan-la-matriarca-fundadora-de-los-tuareg-y-el-polemico-descubrimiento-de-su-tumba>

Amidi, A. (2015). *The Art of Pixar: 25th Anniversary: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*. Chronicle Books.

Athans, Philip. *The Guide to Writing Fantasy and Science Fiction: 6 Steps to Writing and Publishing Your Bestseller!* Adams Media, 2010.

Baur, Wolfgang, and Scott Hungerford. *Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, 2012.

Becker, C. (2006). *Amazigh Arts in Morocco: Women Shaping Berber Identity*.

- Becker, C. (2014). Amazigh Textiles and Dress in Morocco: Metaphors of Motherhood. *bu*.
https://www.academia.edu/5073670/Amazigh_Textiles_and_Dress_in_Morocco_Metaphors_of_Motherhood
- Benbrahim, M. (1999). Malha Benbrahim, Documents sur Fadhma N'Soumeur (1830-1861). *Clio*, 9, 1-2. <https://doi.org/10.4000/cliio.298>
- Benaicha, N. Z. (2018). Editorial. *Revista Argelina*.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/81631/1/Revista-Argelina_06_01.pdf
- Berrada-Fathi, R. (2013). La escritura de la historia magrebí en femenino: entre la negación y la leyenda. *Quaderns de la Mediterrània*, 18(19), 250.
- Carlos. (2022, 17 diciembre). ▷ Tinghir o Tinerhir en Marruecos | Turismo Marruecos. *Turismo Marruecos*.
<https://www.turismomarruecos.net/blog/tinghir-o-tinerhir-en-marruecos-que-ver/>
- Comins-Mingol, I., & Laghssais, B. (2021). ¿Vulnerabilidad o agencia? resistencias y empoderamientos de las mujeres indígenas en Marruecos, 2. Repositorio UJI. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/193927>
- Creative Collaboration in Art Practice, Research, and Pedagogy*. (s. f.). Google Books.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2lmGDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA193&dq=blue+sky+thinking+pixar&ots=VruGlg1fZO&sig=qO9wYLYgn-UXTRwiP9cQgCtwGS4#v=onepage&q=blue%20sky%20thinking%20pixar&f=falseanimaci%C3%B3n%20Pixar.%20Karasik,%20P.%20\(2017\)](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2lmGDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA193&dq=blue+sky+thinking+pixar&ots=VruGlg1fZO&sig=qO9wYLYgn-UXTRwiP9cQgCtwGS4#v=onepage&q=blue%20sky%20thinking%20pixar&f=falseanimaci%C3%B3n%20Pixar.%20Karasik,%20P.%20(2017))
- Edwards, R. (2012). The Game Production Pipeline: Concept to Completion - IGN. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2006/03/16/the-game-production-pipeline-concept-to-completion>
- Gillett, Stephen L. *World-Building*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.
- Guzmán, V. M. (2003). *Políticas para la Diversidad: Hospitalidad contra Extranjería*. Redalyc.org.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10503302>

- HOLIAN, H. L. (2019). A Brave Collaboration: A Case Study Of Collaborative Dynamics And Collective Imagination. *Creative Collaboration in Art Practice, Research, and Pedagogy*.
- Jemisin, N.K. (2013). Worldbuilding 101. En Scalzi, J. (Ed.), *The Mallet of Loving Correction* (pp. 85-88). Subterranean Press.
- Kennedy, S. R. (2013). *How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World*. Watson-Guptill.
- Le, K., Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S. (2005). *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*.
- Maddy-Weitzman, B. (2011). *The Berber Identity Movement and the Challenge to North African States*. University of Texas Press.
- Maddy-Weitzman, B. (2012a). Arabization and Its Discontents: The Rise of the Amazigh Movement in North Africa. *The Journal of the Middle East and Africa*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.1080/21520844.2012.738549>
- Maddy-Weitzman, B. (2012b). Arabization and Its Discontents: The Rise of the Amazigh Movement in North Africa. *The Journal of the Middle East and Africa*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.1080/21520844.2012.738549>
- Maddy-Weitzman, B. (2012c). Arabization and Its Discontents: The Rise of the Amazigh Movement in North Africa. *The Journal of the Middle East and Africa*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.1080/21520844.2012.738549>
- Martínez Guzmán, V. (2003). Políticas para la Diversidad: Hospitalidad contra Extranjería. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 10(33), 38. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10503302>
- Morocco World News. (2015, 14 febrero). *Amazigh Civilization: A Lesson in How to Treat Women*. <https://www.moroccoworldnews.com/>. <https://www.moroccoworldnews.com/2015/02/149995/amazigh-civilization-lesson-treat-women>
- Qiu Fang. (s. f.). ArtStation. <https://www.artstation.com/qfang>
- Scott Watanabe. (s. f.). Scott Watanabe. <https://www.scottwatanabeart.com/>
- Simon, M. A. (2012). *Storyboards: motion in art*. CRC Press.
- Site web de Hocine Ziani, artiste peintre contemporain. (s. f.). <https://www.ziani.eu/es/home>
- Vance, Jack. *The Dying Earth*. Hillman, 1950.

Vandermeer, Jeff. *Wonderbook: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction*. Abrams Image, 2013.

West Studio / About. (s. f.). <https://www.weststudio.com/about>

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1. Scott Watanabe: *Encanto*, (s.f.). Diseño de concept art de la película de *Encanto* (2021). Fuente: <https://www.scottwatanabeart.com/> Pág. 7.

Fig.2. Scott Watanabe: *Encanto*, (s.f.). Diseño de concept art de la película de *Encanto* (2021). Fuente: <https://www.scottwatanabeart.com/> Pág. 7.

Fig.3. West Studio: *Crucible*, *Sazan Tactical Dress*, 2017 – 2020. Diseño de vestimenta para el videojuego *Crucible* (2020) del cliente Amazon Game Studios. Fuente: <https://www.weststudio.com/about> Pág. 9.

Fig.4. West Studio: *Moana*, 2016. Diseño de cartel para la campaña promocional de la película de *Moana* (2016). Fuente: <https://www.weststudio.com/about> Pág. 9.

Fig.5. West Studio: *Tilt*, 2019. Diseño de personaje para el proyecto *Tilt*, del cliente Riot Games. Fuente: <https://www.weststudio.com/about> Pág. 10.

Fig.6. West Studio: *Tilt*, 2019. Pruebas de color para el proyecto *Tilt*, del cliente Riot Games. Fuente: <https://www.weststudio.com/about> Pág. 10.

Fig.7. Warm Gun, (s.f.). Diseño de concept art de un personaje chamán para el videojuego Warm Gun (Emotional Robots). Fuente: Libro de Sam Kennedy R. (2013) *How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World*. Watson-Guptill. Pág. 11.

Fig.8. Warm Gun, (s.f.) Modelo 3D en alta resolución de un personaje chamán para el videojuego Warm Gun (Emotional Robots). Fuente: Libro de Sam Kennedy R. (2013) *How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World*. Watson-Guptill. Pág. 11.

Fig.9. S. Arrami, 2010. Mapa de los territorios Amazigh en el Norte de África. Fuente: <https://kabyle.com/stephane-arrami-journaliste-founder-kabyle-com> Pág. 13.

Fig.10. Hocine Ziani, *La reina Tin Hinan*, 2009. Óleo sobre lienzo. Fuente: <https://www.ziani.eu/es/home> Pág. 14.

Fig.11. Henri Félix Emmanuel Philippoteaux, *Chérif Boubaghla y Lalla Fatma n'Soumer*, 1866. Óleo sobre lienzo. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Ch%C3%A9rif_Boubaghla_and_Lalla_Fatma_n%27Soumer_by_F%C3%A9lix_Philippoteaux.jpg Pág. 14.

Fig.12. Reporters Associes, 1962. Fotografía tomada de mujeres argelinas tras la victoria y la independencia argelina el 5 de julio de 1962. Fuente: <https://jacobinlat.com/2022/07/05/argelia-60-anos-despues/> Pág:15.

Fig.13. National Anthropological Archives, 1968. Fotografía tomada de una mujer Amazigh en las altas montañas del Atlas. Fuente: <https://ia803208.us.archive.org/6/items/AmazighArtsInMorocco/Cynthia%20.%20Becke%20-%20Amazigh%20Arts%20in%20Morocco.pdf>. Pág. 16

Fig.14. Cynthia J. Becker, (s.f.). Fotografía que muestra a una mujer de *Ait Khabbash haciendo una carpeta con fibra sintética*. Fuente:

<https://ia803208.us.archive.org/6/items/AmazighArtsInMorocco/Cynthia%20.%20Becke%20-%20Amazigh%20Arts%20in%20Morocco.pdf>. Pág. 16

Fig.15. Mireille Morin-Barde, 1950 – 1952. Fotografía que muestra a una mujer de *Ait Atta*.

Fuente:

<https://ia803208.us.archive.org/6/items/AmazighArtsInMorocco/Cynthia%20.%20Becke%20-%20Amazigh%20Arts%20in%20Morocco.pdf>. Pág. 16

Fig.16. (primera imagen desde la izquierda) Hocine Ziani, *Invitación*, 1997. Obra artística, óleo sobre lienzo, colección privada, Francia. Fuente: <https://www.ziani.eu/es/home> Pág. 18.

Fig.17. (segunda imagen desde la izquierda) Hocine Ziani, *Hombres azules*, 1988. Cuadro óleo sobre lienzo, Colección del Estado, Argel. Fuente: <https://www.ziani.eu/es/home> Pág. 18.

Fig.18. (primera imagen desde la izquierda) Scott Watanabe, (s.f.). Diseño de concept art para la película *Raya y el último dragón* (2021). Fuente: <https://www.scottwatanabeart.com/> Pág. 18.

Fig.19. (segunda imagen desde la izquierda) Scott Watanabe, (s.f.). Diseño de habitación para la película *Big Hero 6* (2014). Fuente: <https://www.scottwatanabeart.com/> Pág. 18.

Fig.20. Qiu Fang, *Honeydew Mei Skin*, c.2016. Diseño de concept art para una serie de videojuegos *Overwatch*. Fuente: <https://www.artstation.com/qfang>. Pág. 19.

Fig.21 y 22. Amel Belamria Belahmar, 2023. Montaje de moodboard para definir la estética general del proyecto. Pág. 23.

Fig.23. Amel Belamria Belahmar, *Siluetas de personajes*, 2023. Estudio de siluetas de los personajes Dounia, Basma, Djamila y Gaulle. Pintura digital. Pág. 24.

Fig.24. Amel Belamria Belahmar, *Siluetas de entornos*, 2023. Estudio de siluetas en tres tonos de la casa. Pintura digital A4. Pág. 24.

Fig.25, 26. Amel Belamria Belahmar, *Siluetas de entornos*, 2023. Estudio de siluetas en tres tonos de la ciudad de Tamazgha y de la habitación de estudio. Pintura digital. Pág. 25.

Fig. 27, 28, 30. Amel Belamria Belahmar, *Bocetos iniciales*, 2023. Estudios y bocetos iniciales. Grafito y bolígrafo sobre papel A4. Pág. 25.

Fig. 31. Amel Belamria Belahmar, *Lineart y grisalla inicial*, 2023. Diseño de los personajes en estilo cartoon. Pintura digital. Pág. 26.

Fig. 32. Amel Belamria Belahmar, *Tatuajes de Djamila*, 2023. Pintura digital. Pág. 27.

Fig. 33. Amel Belamria Belahmar, *Grisalla final*, 2023. Grisalla final de Dounia, Djamila, Gaulle y Basma. Pintura digital. Pág. 27.

Fig. 34. Amel Belamria Belahmar, *Basma*, 2023. Plano general y en detalle del personaje de Basma. Pintura digital A4. Pág. 28.

Fig. 35. Amel Belamria Belahmar, *Pruebas de color*, 2023. Pruebas y de vestimenta de color de Basma. Pintura digital. Pág. 28.

Fig. 36. Amel Belamria Belahmar, *Pruebas de color*, 2023. Pruebas de color de Dounia. Pintura digital A4. Pág. 28.

Fig. 37. Amel Belamria Belahmar, *Hoja de proporciones*, 2023. Artes finales y hoja de proporciones de los cuatro personajes. Pintura digital A4. Pág. 29.

Fig. 33, 39, 40, 41. Amel Belamria Belahmar, *Guía de movimiento*, 2023. Pintura digital A4. Pág. 29.

Fig. 42. (primero desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Arte final Djamila*, 2023. Pintura digital. Pág. 30.

Fig. 43. Amel Belamria Belahmar, *Arte final Gualle*, 2023. Pintura digital. Pág. 30.

Fig. 44. Amel Belamria Belahmar, *Arte final Basma*, 2023. Pintura digital. Pág. 30.

Fig. 45. Amel Belamria Belahmar, *Arte final Dounia*, 2023. Pintura digital. Pág. 30.

Fig. 46. Amel Belamria Belahmar, *Prop rematador*, 2023. Funcionamiento del prop de un guante que permite dar golpes fuertes. Pintura digital A4. Pág. 31.

Fig. 47. (segundo desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Prop de Palmera y de la vasija*, 2023. Arte final de los props de Palmera y Vasija. Pintura digital A4. Pág. 31.

Fig. 48. (tercero desde la izquierda) Amel Belamria Belahmar, *Prop pistola y guante rematador*, 2023. Arte final de los props de pistola y del guante rematador. Pintura digital A4. Pág. 31.

Fig. 49. Amel Belamria Belahmar, *Guía de props*, 2023. Diseño de la guía de los props de la vasija y de Palmera. Pintura digital A4. Pág. 31.

Fig. 50. Amel Belamria Belahmar, *Props adicionales*, 2023. Diseño de props adicionales. Pintura digital A4. Pág. 32.

Fig. 51. Carlos, *Turismo Marruecos*, 2022. Fotografía de la ciudad de Tinerhir, Marruecos. Fuente: <https://www.turismomarruecos.net/blog/tinghir-o-tinerhir-en-marruecos-que-ver/>. Pág. 32.

Fig. 52. Amel Belamria Belahmar, *Arte final de Tamazgha*, 2023. Diseño final de la ciudad del Tamazgha. Pintura digital A4. Pág. 32.

Fig. 53. Amel Belamria Belahmar, *Arte final de la casa*, 2023. Diseño final de la casa en la que viven los tres personajes femeninos, ubicado en las montañas de Tamazgha. Pintura digital A4. Pág. 33.

Fig. 54. Amel Belamria Belahmar, *Arte final de la habitación de estudio*, 2023. Diseño final de una de las habitaciones. Pintura digital A4. Pág. 33.

Fig. 55. Amel Belamria Belahmar, *Alfombra Amazigh*, 2023. Diseño de alfombra Amazigh. Pintura digital A4. Pág. 34.

Fig. 56. Amel Belamria Belahmar, *Arte final de la habitación de estudio*, 2023. Diseño final de la habitación con diferente iluminación. Pintura digital A4. Pág. 34.

Fig. 57. Amel Belamria Belahmar, 2023. Diseño final del espacio donde practican voleibol. Pintura digital A4. Pág. 34.

Fig. 58. Amel Belamria Belahmar, *Escena 1*, 2023. Diseño final de la primera escena. Pintura digital. Pág. 35.

Fig. 59. Amel Belamria Belahmar, *Escena 2*, 2023. Diseño final de la segunda escena. Pintura digital. Pág. 36.

Fig. 60. Amel Belamria Belahmar, *Escena 3*, 2023. Diseño final de la tercera escena. Pintura digital. Pág. 36.

Fig. 61, 62. Amel Belamria Belahmar, 2023. Muestra de maquetación de dos páginas del anexo 1 del proyecto Dounia. Pág. 37.

8. ANEXO

8.1. ANEXO 1. ARTBOOK

Este anexo es el artbook de la totalidad del concept art que se presenta en un pdf aparte.

8.2. ANEXO 2. ODS

El anexo de los ODS se adjuntará a continuación.

ANEXO I.
**RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
DE LA AGENDA 2030**

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

El trabajo tiene como principal objetivo visibilizar y poner en valor el patrimonio de la cultura Amazigh y hacer hincapié al reconocimiento de la identidad de la mujer Amazigh y plasmarla, como principal referente, a través del diseño de concept art.