



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El camino hacia la muerte. Proyecto de concept art.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Naranjo Carrizosa, Carmen

Tutor/a: Castillo Triguero, Juan Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

Resumen

El objetivo de este proyecto ha sido crear parte del concept art para un supuesto corto animado. Se han realizado varios concepts del personaje principal, del environment y las criaturas que habitan el espacio en el que se desarrolla la historia.

El argumento del corto trata sobre una chica que no ha tenido una vida fácil y por causas repentinas fallece. Tras su muerte se despierta en un mundo lleno de monstruos. Allí debe de entender y aceptar su muerte.

Una vez terminado se ha creado un artbook. Dentro del libro se muestran las ilustraciones y se dan detalles sobre los personajes creados.

Abstract

This project's objective has been created part of the concept art of a short animated film. Some concepts that shows the main character, the environments and the creatures that lives in the space where the story happens has been made.

The plot is about a girl that has never had an easy life. All of a sudden she dies. After that she wakes up in a small world where only different creatures live. There she must learn and accept her death.

Once the project was made an artbook has been created. Inside the book there are illustrations and texts that give details about the created characters.

Palabras clave

Concept Art, libro de artista, diseño, personajes, criaturas, narrativa,

Key words

Concept Art; artbook, design, characters, creatures; narratives

Agradecimientos

Quiero agradecer a mis padres por haberme apoyado en todos los sentidos estos cuatro años de carrera, a Juan Antonio por haberse involucrado en este proyecto y haber seguido todas sus fases y a Nicolás por estar siempre a mi lado.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. OBJETIVOS	5
1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	5
2. METODOLOGÍA	6
2.1 MAPA CONCEPTUAL	6
2.2 CRONOGRAMA	7
2.3 FASES DE TRABAJO	8
I. PLANIFICACIÓN	8
II. CONCEPTUALIZACIÓN	8
III. DOCUMENTACIÓN	8
IV. PRODUCCIÓN	9
V. MAQUETACIÓN	9
3. MARCO TEÓRICO	10
3.1 CONCEPT ART	10
3.2 WORLDBUILDING/STORYTELLING	11
3.3 ARTBOOK	11
3.4 DISEÑO DE PERSONAJES	12
3.4.1 ANATOMÍA ARTÍSTICA Y COMPARADA	13
3.4.2 MORFOLOGÍA	15
3.4.2.1 Fisiognomía	16
3.4.2.2 Aplicación en el diseño de personajes	16
3.4.3 VESTUARIO	17
3.5 ESCENOGRAFÍA/ DECORADOS	18
4. REFERENTES	19
5. CONCEPT ART BOOK	21
5.1 IDEA Y CONCEPTO	21
5.2 REFERENCIAS DOCUMENTALES	23
5.3 PRODUCCIÓN DE LAS ILUSTRACIONES	24
5.3.1 Desarrollo del personaje de Tinea.	24
5.3.2 Desarrollo de las criaturas.	25
5.4 IMPRESIÓN	28
6. Conclusiones	29
7. Bibliografía	30
8. Anexo	31
8.1 ODS	31
8.2 Artbook	31

INTRODUCCIÓN

El objetivo principal del TFG es la realización de un *artbook* que recopila la preproducción realizada de un supuesto cortometraje de animación 3D. Principalmente contiene un conjunto de ilustraciones hechas con pintura digital y técnicas tradicionales, como la tinta china. Para contextualizarlas y que el lector entienda la narrativa de la historia y las características del espacio en el que se han ambientado, irán acompañadas de un breve texto explicativo. El *artbook* está dividido en tres secciones: en la primera, los bocetos y diseños de Tinea, el único personaje de la historia; a continuación los diseños de criaturas, compuestos por un total de cinco; y finalmente el *concept* de los escenarios, que serán tres. El formato en el que el material va maquetado es un libro de tamaño A5 con una disposición horizontal.

La narrativa y el mundo sobre el que se ha trabajado es de invención propia. Todo ocurre en una isla a la que llega la protagonista tras su muerte. Allí se encuentra en el limbo y tiene dos opciones; aceptar su muerte o convertirse en una criatura más de las que viven allí perdiendo así su propia identidad.

La muerte siempre ha sido un tema muy recurrente en las producciones artísticas de la autora. La idea de esta historia nació de un proyecto en el que a través de ilustraciones se buscaba mostrar las diversas concepciones que se tienen de la muerte en las diferentes religiones y culturas. Por esto mismo en la historia, Tinea, que es profundamente católica, teme a la muerte y no la concibe como una parte más de su existencia, pero lo que debe hacer es darse cuenta de que ella forma una parte de algo mayor y que su muerte es sólo parte del ciclo.

La razón por la que se ha decidido hacer este proyecto es para mejorar el portfolio y desarrollar las habilidades que se necesitan como ilustradora y *concept artist*, y así poder optar a conseguir un trabajo profesional en este ámbito. Anteriormente, durante una estancia Erasmus en la *Winchester Art School* de Southampton ya se realizó un proyecto de *concept art* similar en el cual se buscó conseguir los mismos propósitos a nivel profesional. Por lo tanto, todo lo que se hizo de manera incorrecta o insuficiente en ese proyecto se ha intentado corregir en este nuevo.

1. OBJETIVOS

El objetivo principal del TFG es crear un *artbook* que muestre el *concept art* de un corto de animación 3D. Durante su desarrollo se va a buscar mejorar las habilidades gráficas, de investigación y proyectuales con el fin de obtener las competencias necesarias para poder llegar a trabajar en el campo artístico de la narración visual y la ilustración.

1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Definir y explicar en líneas generales el argumento de la historia como punto de partida del proceso de desarrollo narrativo.
- Diseñar y definir tanto las características como el perfil de los personajes y criaturas que toman parte en ella.
- Planificar el proyecto mediante herramientas de tipo conceptual como: mapas, gráficos, esquemas y resúmenes.
- Documentar el trabajo a partir de fuentes de tipo bibliográfico, páginas, imágenes y vídeos extraídos de internet y también de otros TFGs de referencia.
- Producir una serie de 10 ilustraciones a partir de descripciones para elaborar un *artbook* con medios tanto tradicionales como digitales.
- Diseñar las formas, el vestuario y los accesorios de los personajes a partir de procedimientos y metodologías fundamentadas en el trabajo de profesionales del sector.
- Diseñar 5 criaturas y monstruos de tipo fantástico inspiradas en ilustraciones y diseños empleados en el *concept art* y el cine de animación.
- Realizar 3 escenarios y decorados de los lugares fantásticos en los que vaya a desarrollarse la acción.
- Diseñar los objetos y accesorios más destacados de entre todos los que intervienen en la historia.
- Diseñar la portada para luego maquetar el conjunto de imágenes (de referencia, bocetos, diseños e ilustraciones) junto a los textos explicativos conformando las páginas de que estará compuesto el *artbook*.

2. METODOLOGÍA

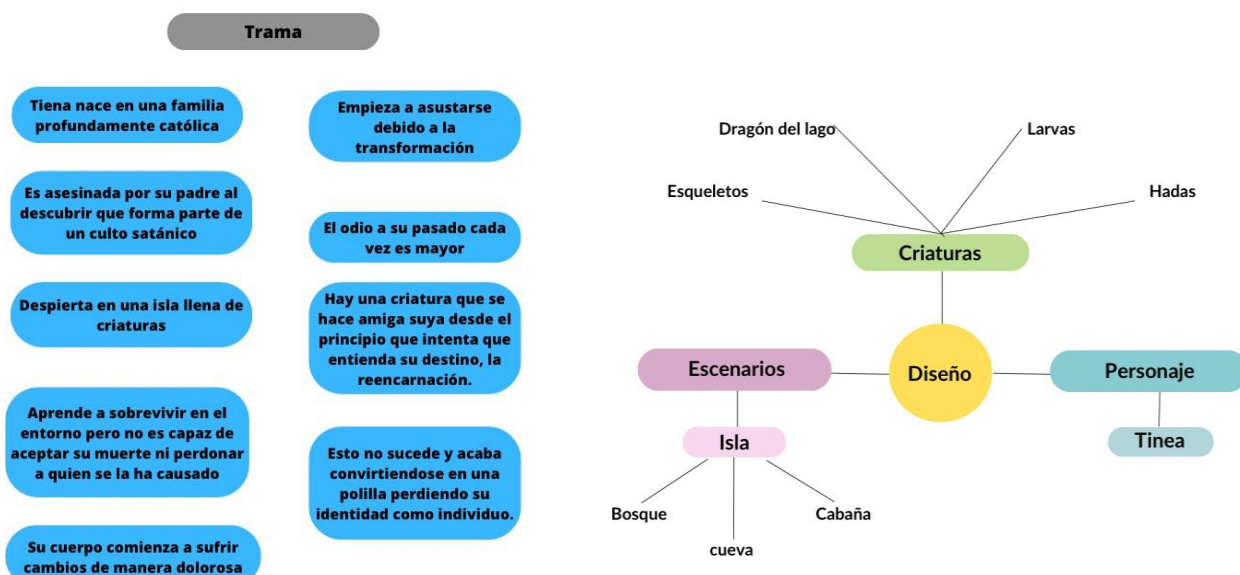
La realización del TFG ha requerido una planificación para poder cumplir con los objetivos planteados anteriormente en el tiempo estipulado. Su cumplimiento ha sido posible gracias a la creación de varios mapas conceptuales para relacionar los conceptos más importantes y saber sobre qué se iba a trabajar.

Posteriormente se ha diseñado un cronograma para visualizar el tiempo estimado de las distintas tareas y el orden en el que se han ejecutado, trabajando primero sobre la parte teórica y escrita para sentar las bases del TFG y así después hacer toda la parte práctica. Durante este proceso se ha elaborado un cuaderno de trabajo con una serie de notas que serán explicadas cuando se muestre el proceso del proyecto.

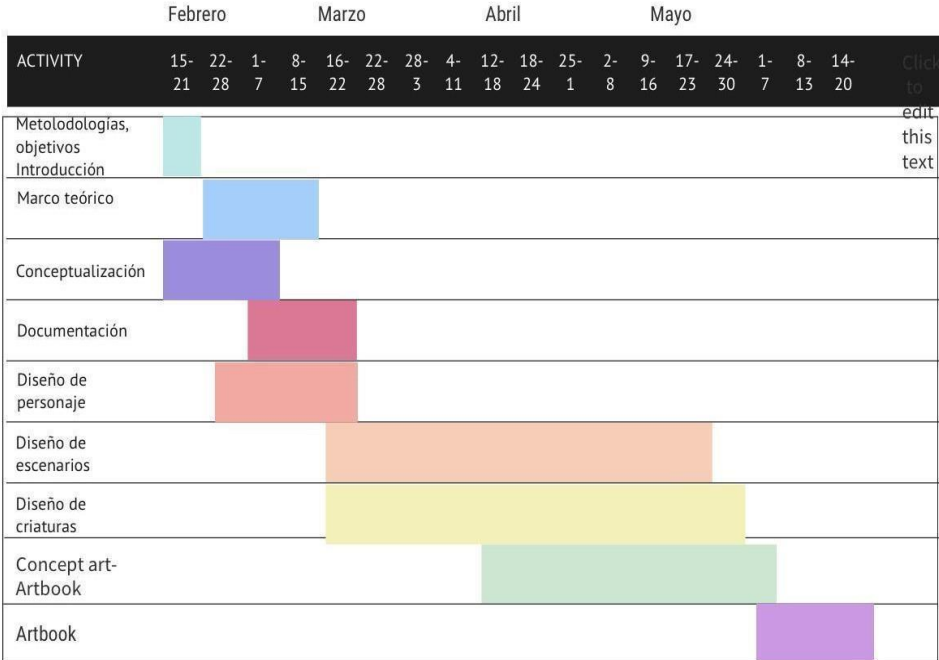
2.1 MAPA CONCEPTUAL

La realización de distintos mapas conceptuales ha tenido el propósito de poder visualizar de manera rápida y clara los conceptos clave del trabajo en los distintos ámbitos, y el de comprender las relaciones entre las ideas fundamentales que forman parte del proyecto.

Se ha realizado un mapa conceptual definitivo teniendo en cuenta los objetivos específicos del proyecto, la trama y las distintas características que componen el mundo fantástico.



TFG



2.2 CRONOGRAMA

Con el objetivo de planificar el tiempo que se iba a dedicar a cada fase del TFG se decidió realizar un diagrama de Gantt. Esta herramienta permite que se puedan visualizar de manera más eficiente la secuenciación y el timing de las diferentes partes que componen el proyecto, y de esta manera poder dividir las en tareas concretas más reducidas, lo que ayudará a que las fases y cargas de trabajo del proyecto sean más gestionables.

El diagrama se ha dividido en nueve partes: Introducción, objetivos y metodologías; marco teórico, conceptualización, documentación, diseño de personajes, diseño de escenarios, diseño de criaturas, desarrollo de resultados y *artbook*. La primera parte es la única a la que se le ha dedicado una semana debido a su sencillo desarrollo. Luego, las cuatro siguientes, se trabajan más o menos a la vez ya que tres de ellas son teóricas y complementarias. El diseño de personaje se ha realizado también durante semanas similares, para poder tener una parte práctica en la que ir trabajando. Tras la finalización de este periodo de tiempo, se ha atendido principalmente a los dos puntos restantes prácticos de manera simultánea, ya que están interrelacionados. Cuando estaban por

terminar se comenzó el desarrollo de resultados para ir evaluando lo realizado y, como último paso, se ha maquetado e imprimido el *artbook*.

2.3 FASES DE TRABAJO

Los conceptos más importantes que sintetizan el trabajo a realizar se han planificado en cinco fases principales:

I. PLANIFICACIÓN

Este punto ha sido elaborado a través del uso de las herramientas que se acaban de comentar: varios mapas conceptuales y un cronograma a partir de un diagrama de Gantt, utilizando la aplicación *Canvas*. También se han realizado apuntes en un block de notas con la aplicación *GoodNotes*.

II. CONCEPTUALIZACIÓN

La conceptualización del trabajo empezó, como se ha explicado en la introducción, gracias a proyectos realizados anteriormente que contienen una temática similar. Una vez obtenida esta idea general se buscó especificar a través del uso de mapas conceptuales la historia y características visuales que el mundo imaginario contiene para sentar unas bases sobre las que poder trabajar de manera más eficiente durante el resto de la preproducción. Tras esto se redactó la trama y algunos de los conceptos teóricos sobre los que se sustenta para poder llegar a un nivel mayor de entendimiento.

Una vez se ha tenido clara la narrativa y su trasfondo se ha establecido un marco teórico para comprender mejor las áreas sobre las que se va a trabajar, las cuales están compuestas por: *Concept art*, *World Building*, *Artbook*, Diseño de personajes, Anatomía artística y comparada, Morfología, Diseño de vestuario y Escenografía.

III. DOCUMENTACIÓN

El proceso de documentación ha tenido lugar investigando una serie de referentes y artistas, y el trabajo que estos han realizado.

Primero se ha investigado sobre artistas importantes del mundo del *concept* usando plataformas como *art station*, *instagram* o *pinterest*. También se han usado como material de documentación *artbooks* de películas, los cuales no sólo han sido útiles para investigar artistas sino para ver el proceso de trabajo que

hay detrás de una producción. Otro recurso han sido libros de carácter técnico los cuales se han usado como herramienta de investigación para el marco teórico.

Para comprender mejor el campo sobre el que se está haciendo la preproducción se han visualizado una serie de cortos animados. Entre ellos se encuentra la serie *Love, death and robots* la cual recopila cortometrajes de destinados al público adulto realizados por diferentes estudios pudiendo así disfrutar de diferentes estilos de animación. Entre los diferentes cortos que aparecen en la serie destacan los realizados por Alberto Mielgo, de quien se hablará más en profundidad en el apartado referentes.

IV. PRODUCCIÓN

En esta fase se ha creado un guion para poder estructurar la historia. Después se ha diseñado el personaje principal y las criaturas. Durante este proceso se han explorado diferentes ideas y direcciones hacia las que podían ir los diseños haciendo bocetos con el menor número de detalles. Se han hecho siluetas para evitar darle detalle y conseguir una forma externa atractiva visualmente. Tras esto, se ha usado este trabajo previo para hacer bocetos más detallados con línea y mancha. Después de haber explorado y trabajado con diferentes diseños y tener el definitivo se han hecho hojas de giro, estudios de poses, expresiones e ilustraciones finales para conseguir un mayor desarrollo de los personajes.

Respecto al diseño de escenarios, se han realizado una serie de bocetos que le dan una uniformidad estética al espacio principal en el que transcurre la historia, explorando formas y los elementos que se pueden encontrar en ella. Una vez se ha concretado la estética general se han realizado estudios de localizaciones concretas, en específico del bosque, una cueva y una cabaña; y se han renderizado.

Una vez terminado todo el proceso de preproducción se ha realizado el *artbook* que contiene todo el proceso realizado hasta llegar a los diseños finales.

V. MAQUETACIÓN

La parte de diseño gráfico y maquetación se ha realizado con el programa *Indesign*. Se han maquetado las ilustraciones con su texto explicativo, y finalmente se han impreso en formato libro a tamaño A5, con una disposición horizontal, más frecuente en este tipo de publicaciones.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 CONCEPT ART

La finalidad del *concept art* se basa en desarrollar visualmente una serie de conceptos e ideas necesarias para valorar todos los aspectos relativos a la narración y al diseño de una producción artística mediante dibujos e ilustraciones que, de una manera rápida, puedan dar forma al guion inicial, y permitan al director de arte equilibrar el enfoque del diseño con el presupuesto, de manera que se ajusten al proyecto¹. Estos dibujos iniciales tienen la función de crear un mundo ficticio cuyos elementos tengan conexión entre ellos y hagan que los diseños de personajes, criaturas, objetos y espacios sean creíbles y se ajusten a los requerimientos de una producción de características específicas. La gran mayoría de proyectos realizados en el campo del *concept art* y la animación, siempre suelen ser en equipo, ya que su función es formar parte de la preproducción de un proyecto de mayor envergadura.

Algunos de los bocetos y diseños acaban siendo ilustraciones totalmente acabadas, a color, con efectos de claroscuro y con un mayor nivel de detalle, que suelen terminar publicándose en un libro del arte: ya sea la producción de una película, un corto, un videojuego... Aunque el objetivo fundamental del *concept* es crear la base estética y visual de un producto final, con el fin de facilitar la posterior creación de éste para el medio al que esté destinada, mucho más lenta y costosa. También es importante para ayudar a vender el proyecto para conseguir inversiones o que una propuesta inicial siga hacia delante.

Normalmente al principio de una producción hay una fase en la que los directores les dan libertad para desarrollar sus propias ideas. Este periodo suele ser bastante corto. Después deben adaptarse a los requerimientos del director. Durante el proyecto, no necesariamente todo lo que se ha producido va a acabar dentro del videojuego o animación, aunque sea el dibujo de un alto nivel. Siempre es más importante que sea relevante para el proyecto y que el artista sepa vender lo que está presentando.

Dentro de la industria hay dos tipos de *concept artist*: *senior concept artist* y *junior concept artist*. El primero tiene ya una gran experiencia y suele guiar a otro grupo, quienes son todavía inexpertos y nuevos dentro de este mundo.



1. Enredados: Disney 2010
Concept art de Cruig mullins para la película de Enredados.



2: Tarzán: Disney 1999
Concept art de Glen KEane para la película de Tarzán.

¹ LILLY, E. (2015). *The big bad world of concept art for video games*. China: Design studio press, (pág. 16)



3: Star wars: Lucas Film 1999
 Concept art de Doug Chian para la película Star Wars Episode I: The Phantom Menace

3.2 WORLDBUILDING/STORYTELLING

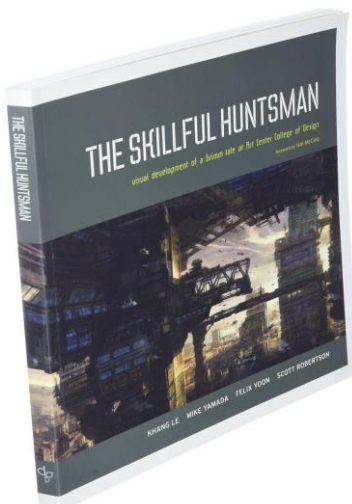
El *worldbuilding*, podemos definirlo como un área relacionada con el *concept art* que consiste en diseñar un mundo ficticio y coherente para una obra visual. Su objetivo es crear entornos y ambientaciones mediante diferentes diseños con pautas y estilos similares que conformen con unidad estilística un conjunto coherente y haga sentir al espectador que es real. Para conseguirlo se diseñan personajes, criaturas, escenarios y objetos que tengan una clara relación entre sí.

Para la creación de un mundo ficticio también suele haber una o varias culturas, mitologías, historias, etc., de referencia. En resumen, elementos que permitan hacerlo creíble. Además, cuanto más detalle y amplitud en el desarrollo tenga la creación y el diseño, este puede llegar a generar un mayor nivel de curiosidad en el director de arte y todo el equipo de producción. Aun así se debe tener en cuenta la manera y el orden en la que toda esa información se va introduciendo.

3.3 ARTBOOK

El *artbook* dentro del mundo del concept art se define como un libro que recopila las imágenes que forman parte del proceso visual de preproducción de una película, serie o videojuego. Las ilustraciones y bocetos mostrados aparecen en el mismo orden que se han realizado en la fase de trabajo. También se muestran fotografías que se han hecho para su documentación o el análisis realizado de películas anteriores y cómo han usado ciertas características de su estética analizando las formas usadas, el tipo de gráfica y los posibles recursos de animación.

Normalmente al principio del libro hay un prólogo que habla de manera general sobre el surgimiento de la idea, cómo se ha ido desarrollando y las posibles inspiraciones culturales que han influido en su proceso de creación. El *artbook* suele estar escrito por figuras importantes que han participado en el proyecto, como el director artístico. En el libro van apareciendo textos explicativos que comentan las etapas y fases que se han realizado para llegar al diseño final, también aparecen comentarios escritos o entrevistas por los



4. The Skillful Huntsman:
 Robertson,S , 2005.



5. Coco: Disney 2017. *Concept art* de Ana Ramirez para la película de Coco.

concept artist hablando de una manera más personal sobre su experiencia trabajando en el proyecto, desde las ideas que han aportado a las dificultades que se han encontrado. Un ejemplo de lo que acabamos de mencionar aparece en el *Artbook*² de la película *Coco*, de Danielle Feinberg, directora de arte e iluminación, que nos dice:

Esta película es extraordinariamente colorida... pero también supuso un enorme desafío en cuanto a su iluminación. Cuando te encuentras en un mundo donde todo está lleno de color y casi toda la historia se desarrolla a la misma hora... se pierden muchas de las variables... así que, en la tierra de los muertos, las principales herramientas... fueron reducir la paleta de colores y controlar la animación.

La razón por la que las productoras deciden publicar una recopilación de los trabajos más importantes del proceso de elaboración es que sirve como material valioso para posteriores trabajos en el mismo campo. Dependiendo del medio, es decir, tipo de película o videojuego, etc., los elementos mostrados van a variar. Es también una muestra de la investigación que se ha hecho para obtener un producto totalmente nuevo.

Un factor importante a mencionar es la maquetación de estos libros, ya que se debe procurar conseguir una estética que acompañe a las ilustraciones mostradas.

3.4 DISEÑO DE PERSONAJES

La creación de personajes se basa en definir las características tanto formales y de apariencia externa como las relativas a la psique, es decir los rasgos de personalidad, estados de ánimo, etc., de un personaje estilizado.

A la hora de crear un personaje para una empresa, lo primero que el artista recibe es un *Brief* donde se resume la trama y el contexto en el que vive el personaje, además de una descripción de su personalidad, apariencia, normal del director y características técnicas, como el medio al que se dirige. La manera de proceder es localizar las claves del *brief* y desarrollarlas usando un mapa conceptual. Después el artista suele realizar una investigación en la que explora las posibles ideas y conceptos a partir de los que posteriormente realizará bocetos. Tras esto evaluará los resultados y se los enviará al director de arte quien le dará su opinión. Finalmente el artista comenzará a desarrollar el personaje a través de varias *hojas de modelo*: de giro, de poses, expresiones y el uso de colores hasta tener la presentación final de éste.



6. The Skillful Huntsman: Robertson,S, 2005. *Concept art* realizado por Mike Yamada para el libro.

² LASSETER, J. (2017). *El arte de Coco*. Madrid: The Walt Disney Company Iberia, Sl.



7. The Skillful Huntsman:
Robertson,S , 2005.
Concept art realizado por Felix Yoon
para el libro.

Es importante conocer y desarrollar sus características psíquicas y las vivencias que tiene en la historia y contexto en el que va a desenvolverse para los propios requerimientos del diseño. También es importante saber a qué medio va dirigido, si va a ser 2D o 3D y cuál es el *target* de edad de la audiencia que va a consumir dicho producto.

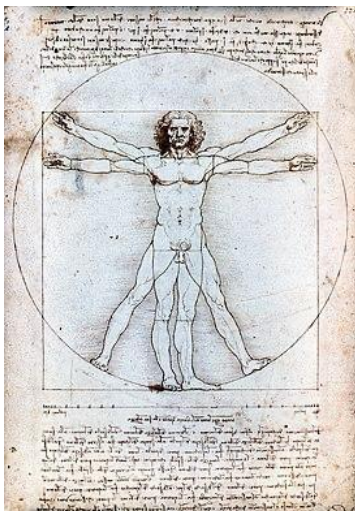
3.4.1 ANATOMÍA ARTÍSTICA Y COMPARADA

La Anatomía Artística³ es una disciplina que está relacionada con la biología y viene del estudio científico del cuerpo humano. Se encarga de estudiar la forma y representación del mismo, teniendo en cuenta tanto sus partes desde un punto de vista científico y descriptivo, como también sus distintas apariencias o variables morfológicas, como pueden ser: la edad, el sexo, los estados fisiológicos y anímicos, la constitución física, las expresiones del cuerpo humano y la modificación del cuerpo debida al movimiento. Todos estos aspectos del estudio de la forma humana, tienen una gran importancia en la creación de personajes, ya que permiten que su representación e interpretación artística, presente en los distintos diseños, sea totalmente creíble. La manera en la que se han estudiado los conocimientos que componen esta disciplina es a través del Dibujo Anatómico⁴.

Si tenemos primeramente como referencia la teoría de las proporciones humanas y los cánones artísticos, la altura del cuerpo humano de una persona adulta serían 7 alturas de cabeza, según el canon griego de Polícleto, pero actualmente de todos los que existen, el más establecido es el de 8 que, aunque lo describió detalladamente Vitrubio, fue Leonardo Da Vinci a la hora de dibujar y estudiar el cuerpo humano quien posiblemente le diera mayor difusión.

El cuerpo humano se presenta siempre durante el estudio descriptivo en la llamada posición anatómica para describir la relación que tienen las partes del cuerpo entre sí y con el todo, también empleada de modo similar en las hojas de giro de cualquier personaje. Esta pose consiste en dibujar el cuerpo humano erguido y recto con los brazos extendidos hacia abajo y pendientes a lo largo del cuerpo, con las palmas mirando hacia delante. Para su descripción y estudio se emplean los siguientes planos de referencia:

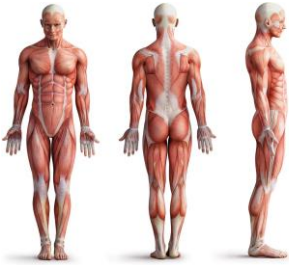
- Plano Sagital: divide el cuerpo en dos mitades simétricas.



8. EL hombre de Vitrubio: Leonardo
Da Vinci 1492

³MOREAUX, A.(1997). *Anatomía artística del hombre*. Primera edición. Las Rozas: Ediciones Norma

⁴CASTILLO, J. A., (2022), *El dibujo anatómico en la formación artística*. Revista EME, <http://www.polipapers.upv.es/index.php/EME/>



9. Posición anatómica. Banco de imágenes Shutterstock.

- Plano Coronal: divide el cuerpo teniendo en cuenta la sutura coronal del hueso Frontal, por tanto quedaría una parte anterior y otra posterior. Junto al plano sagital forma el eje del cuerpo.
- Plano Axial: es perpendicular al eje vertical por lo que el cuerpo queda dividido en superior e inferior.

Consta de tres aparatos aunque solo el Locomotor es importante para los artistas. Su función es proporcionar los distintos movimientos al cuerpo humano, los cuales pueden ser generales, que son los que permiten al hombre trasladarse o parciales que son los que dan lugar a movimientos independientes en una zona del cuerpo determinada. El Aparato Locomotor está formado por tres volúmenes principales que reciben el nombre de cavidades esplácnicas por contener vísceras importantes para la vida. Estas son el Cráneo, que es inmóvil; el Tórax, que es semimóvil y el Abdomen, que es móvil. Se representan como tres volúmenes conectados por la columna junto a las extremidades superiores e inferiores.

La Anatomía *Descriptiva* se divide en dos bloques de contenido principales: la Osteología (y la Artrología), es la parte que estudia el esqueleto y sus articulaciones, el cual tiene la función de soporte estructural; y la Miología, que estudia los músculos y sus anexos, los tendones y aponeurosis. Respecto a su forma, es importante saber que los huesos no cambian de estado, y en cambio los músculos sí, ya que son órganos que se contraen cuando están bajo la influencia de un estímulo. Por tanto, para la representación de la figura en movimiento hemos de tener en cuenta la articulación del esqueleto y los estados fisiológicos de los músculos: relajamiento, distensión y contracción. También hay otros órganos cuyo estudio también es importante como el de la grasa, las venas, la piel, etc.

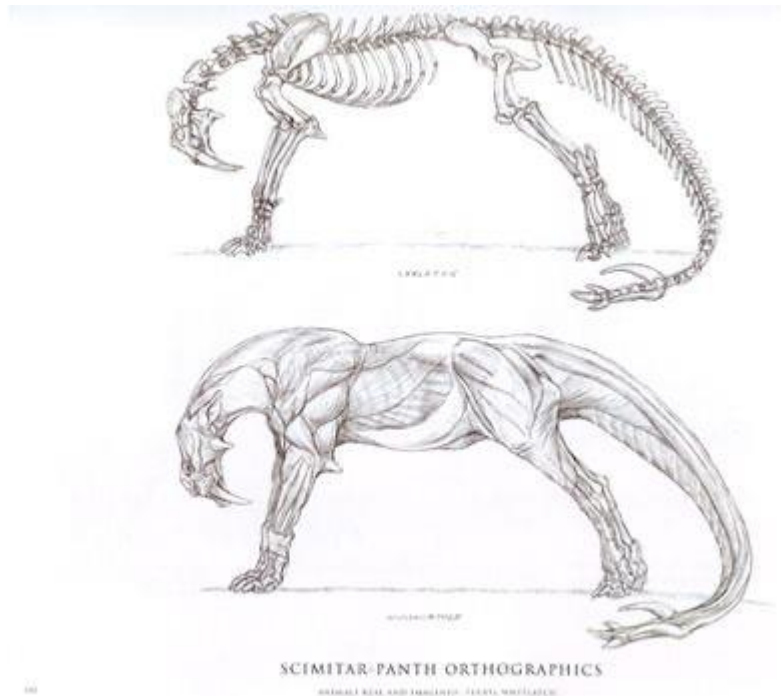


10. Banco de imágenes Shutterstock.

Además del estudio de la Anatomía Humana también es importante el estudio de la Anatomía Comparada, el cual se encarga de mostrar las diferencias y similitudes entre las características anatómicas de los seres vivos, principalmente las de los vertebrados, para visualizar qué relación hay entre ellos. También, en ocasiones, para los artistas puede ser importante el estudio desde otros puntos de vista, como el antropológico, que se centra de las diferentes etapas evolutivas del hombre, fundamentalmente la del *Homo Sapiens* en otro tipo de representaciones.

La Anatomía Comparada, además de permitirnos tener un conocimiento más profundo a la hora de representar animales, es importante actualmente debido a las posibilidades que ofrecen las formas de los cuerpos a la hora de crear personajes híbridos y criaturas fantásticas.

11.Science of creature design: Terry
Witlatch. 2015



3.4.2 MORFOLOGÍA

La Morfología la podemos definir como el estudio de las formas exteriores y la apariencia, y complementa a la Anatomía. Una de sus funciones principales es encargarse de analizar la distinción entre los individuos teniendo en cuenta las denominadas variables morfológicas: edad, sexo, constitución, estados físicos y anímicos, raza, etc.

Otros aspectos importantes de esta materia son el estudio del tejido graso, la piel, las venas superficiales y el reflejo de éstos en las formas exteriores. También incluye el estudio de los mecanismos articulares y acciones musculares por la relación que tienen en la modificación de la apariencia externa en función de los distintos movimientos que pueden adoptar los cuerpos. Por tanto, el estudio de la Biomecánica es algo que también ha interesado a los artistas en la historia. Su estudio también es importante para poder estilizar la figura a representar, pudiendo así experimentar con sus diferentes formas corporales y generando de esta manera un estilo propio el cual se identifique con el artista.



12. *Essays on physiognomy, designed to promote the knowledge and the love of mankind: Johann Caspar Lavater, 1789.*

3.4.2.1 Fisiognomía

La Fisiognomía es una pseudociencia⁵ que se basa en la idea de que el rostro humano revela en su forma externa la personalidad y las capacidades expresivas del individuo, considerándose éste *el espejo del alma*⁶. Este campo tiene una gran importancia artística en la creación de personajes ya que en el diseño de rostros y expresiones se busca que el espectador pueda hacerse rápidamente una idea de cómo se definen su personalidad y los posibles estados y situaciones que darán vida a un personaje, siendo así mucho más fácil, además, establecer un proceso de empatía con él.

En el estudio fisiognómico, se suele comenzar por el conocimiento de la estructura, es decir, la forma de la calavera. A continuación, se han de conocer la forma, origen e inserción de los músculos cutáneos y los mecanismos que hacen posible su movimiento en lo que se llama *mímica facial*. Es entonces cuando se debería hacer un estudio de las posibilidades expresivas que tienen los individuos, y aunque se pueden adoptar unos métodos u otros, generalmente se basan en la observación de imágenes de actores mostrando una gama lo más amplia posible de posibilidades anímicas en sus expresiones. Aunque antes se empleaba un espejo, se suelen fotografiar o también grabar para extraer esta valiosa información de su rostro, y después poder aplicar estos conocimientos a los personajes diseñados.

3.4.2.2 Aplicación en el diseño de personajes

La Anatomía tiene una gran importancia dentro del diseño de personajes. Es necesario conocer y entender las formas para conseguir uno de los aspectos primordiales para el artista, la estilización, es decir, la capacidad del artista de representar una figura de manera subjetiva que lo diferencie y defina. Para conseguir esto, además de la anatomía, también entra en juego la morfología; además de la posibilidad de combinar y usar características anatómicas de los animales con el fin de diseñar criaturas fantásticas o personajes con características híbridas. Durante la producción entran en juego otros factores de tipo estético, subjetivo e intuitivo, donde es importantísimo su manejo y dominio para que puedan adoptar múltiples formas, tanto en los distintos tipos de proyectos como en los medios en los que se emplee la representación y narración figurativa: cine, videojuegos, animación...

Teniendo en cuenta la estilización mencionada anteriormente, se puede afirmar que hay una gran variedad de estilos y formas con los que pueden diseñarse personajes y tocar toda una gran variedad de representaciones de la

⁵ Práctica que se presenta como verídica pero que carece de rigurosidad científica.

⁶ PLASENCIA, C. (1998). El rostro humano. Observación expresiva de la representación facial. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. ISBN 978-84772105-4.

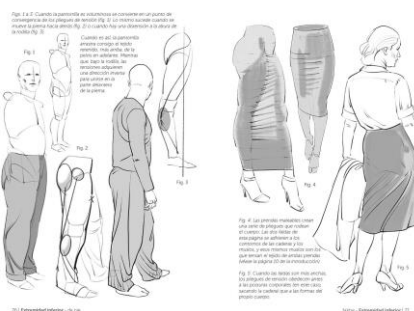
figura humana. Pueden crearse personajes con formas muy simplificadas, con rasgos muy exagerados que aumentan la expresividad de estos mismos o realistas pero con características provenientes de la fantasía las cuales generan una ilusión de realidad e iconicidad, que es la relación que hay entre la propia imagen y su referente. La disciplina del *concept art* se encarga de generar este concepto en el que todos los diseños generados estén relacionados entre ellos creando un mundo e historia consistente. Para poder generar esto es necesario dominar el dibujo al natural, diseño industrial y de vestuario, la anatomía humana, comparada y la Geometría Descriptiva que permite crear una ilusión de profundidad espacial. También hay que tener en cuenta la luz y el color los cuales dan un refuerzo a la narración y composición.

3.4.3 VESTUARIO

El diseño de vestuario es el proceso de creación de los diferentes tipos de prendas y ropas con el fin de definir el atuendo junto a la forma del personaje. Hay que tener en cuenta que debe de ser acorde con su personalidad, el papel del personaje en la historia y la localización, tanto física como temporal en la que se encuentra para tener una idea de cómo deben de ser las telas, colores y estilos usados. Para el diseño de personajes en mundos de fantasía a veces se investiga el vestuario de distintas culturas y se mezclan las influencias en un único y concreto diseño.

A la hora de incorporar la ropa en un personaje es importante conocer las formas que genera el tipo de tela⁷ y cómo se modifica dependiendo de la pose del personaje. Cuando son telas más maleables y elásticas se representan con líneas más fluidas mientras que cuando es una tela rígida la línea aparece interrumpida. También hay que mencionar que hay varios tipos de pliegues: de tensión, suspendidos, de flexión, ajustados y caídos. Que se usen unos u otros depende de la pose, la propia volumetría del cuerpo y el ancho de la tela. Pueden aparecer combinados entre ellos, sobre todo suele pasar con los pliegues de tensión y caídos.

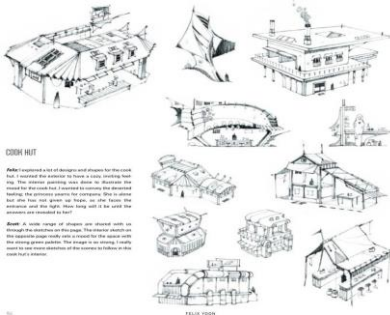
Otro factor importante son los complementos. Estos detalles ofrecen al espectador más información sobre las vivencias, personalidad y gustos del personaje además de generar un mayor interés hacia él.



13. Anatomía artística 8: Los pliegues de la ropa; Lauricella, M, 2021.

⁷ LAURICELLA, M. (2021), *Anatomía artística 8: Los pliegues de la ropa*. Barcelona: Editorial GG, SL

3.5 ESCENOGRAFÍA/ DECORADOS



14. The Skillful Huntsman:
Robertson,S , 2005.
Concept art realizado por Felix Yoon
para el libro.

La escenografía es una disciplina artística que se encarga del diseño de espacios escénicos⁸: decorados y escenarios, en el que se desarrolla una escena. En el *concept art*, ésta área se encarga de dar vida al mundo creado por el artista y es indispensable para dar una ambientación y crear una atmósfera que acompañe a la historia que se quiere crear.

Para la creación de una escenografía primero hay que tener claro el contexto, la época, la trama, y qué o quiénes habitan o han habitado en el lugar. Tras haber establecido de manera concisa estas cuestiones, se realizan varios bocetos de la misma idea para explorar varias posibilidades. Esta fase de trabajo se lleva a cabo usando un tipo de dibujo llamado comúnmente *arquitectónico*. Se realizan diferentes dibujos técnicos específicos como:

- *Plantas arquitectónicas*. Consisten en una representación gráfica de un espacio realizado desde una vista superior o aérea.
- *Alzados*. Son vistas anteriores o frontales que muestran un espacio proyectado de manera vertical.
- *Perspectivas cónicas*. Se hacen distintas vistas en perspectiva, cónica frontal o también oblicua, para tener un mayor entendimiento del espacio y la profundidad.



15. James Murphy. Concept art.

Conseguir un buen resultado con dibujos en perspectiva, es decir, representar los distintos elementos en una superficie plana dando una sensación de volumen y ubicación espacial, hay que tener en cuenta un amplio conjunto de factores. Primero conocer la altura y localización de la cámara, esto se llama *Station Point* (SP). También es necesario mencionar el *Picture Plane* (PP) que es la superficie dimensional sobre la que se representan los objetos. Su función es generar una ilusión de profundidad en un espacio 2D. Un ejemplo de esto es la llamada “Ventana de Leonardo”, que consiste en una técnica de pintura sobre vidrio en la que el artista pinta sobre un cristal los objetos que se sitúan en el fondo. Hay que tener en cuenta el ángulo de visión que se quiere usar ya que esto decidirá cuál es el área que se podrá ver. Dependiendo de la distancia y la lente usada de la cámara el cono de visión y la distorsión del espacio varían. Debido a que el ángulo de visión de una persona son aproximadamente 60 grados, se suele usar la distorsión de una cámara de 35mm⁹.

Otro punto importante es que la Línea de Horizonte es paralela a la línea de visión. Si la altura de la cámara cambia también lo hará la de horizonte. Cuando se está viendo una escena u objeto esta modificación afecta al ángulo de visión

⁸ NIEVA, F. (2011), *Tratado de escenografía*, Madrid: Fundamentos, Manuales RESAD.

⁹ROBERTSON,S y BERTLING,T (2013). *How to draw*. China: Design Studio Press

que se tiene de él además de a su perspectiva. Cuando la cámara se inclina pasa de haber entre uno o dos puntos de perspectiva a entre tres o cinco. El cono de visión cambia y lo que se ve, por ende, también. Las verticales de la escena que antes eran paralelas ahora convergen. Normalmente en concept art y videojuegos la cámara se encuentra inclinada hacia arriba haciendo que la línea de horizonte vaya hacia abajo.

Cuando ya se han tenido todos los factores anteriores en cuenta y se ha creado ya el diseño definitivo se realizan bocetos rápidos experimentando con las posibilidades lumínicas que puede haber dentro de la escena para conseguir la ambientación deseada.

Otro factor importante en la creación escenográfica es la composición. Los elementos que hay que tener en cuenta son los siguientes:

- El tamaño de los objetos dependiendo de la distancia a la que se encuentran.
- Colocar objetos unos delante de otros para crear efecto de profundidad.
- Perspectiva atmosférica: cuanta más distancia se encuentre un objeto del observador, menor saturación de color y contraste hay.
- Uso de formas simples para crear una estructura compositiva.
- Uso de luz-sombra-luz.

4. REFERENTES

Alberto Mielgo

Alberto Mielgo es un director, productor y animador español que actualmente trabaja entre los Ángeles y Madrid, siendo esta segunda ciudad donde su propio estudio se sitúa.

Ha trabajado en películas como *La novia cadáver* de Tim Burton, ha hecho de director visual en videoclips de Gorillaz y de consultor visual en *Spiderman: Un nuevo universo*. Aun así, la parte de su trabajo que más ha influido en el TFG han sido los cortos animados que él ha producido. Entre ellos hay dos que se han publicado en la serie de Netflix *Love, Death and Robots: Jibaro* y *The witness*.

Otro trabajo de gran importancia, ganador de un Óscar al mejor cortometraje de animación ha sido *The windshield Wiper*.

Lo que destaca de sus cortos animados es la manera en la que busca incomodar al espectador contando historias llenas de tensión con un gran trasfondo a través del lenguaje visual, siendo el diálogo un componente secundario. Estas historias suelen ser trágicas y van de la mano de una estética muy personal que mezcla distintas técnicas de animación destacando así en el campo de la animación gracias a sus ideas innovadoras.

16. Jibaro: Alberti Mielgo, 2022.



Avery Palmer

Es un pintor y escultor nacido en Arcata, California y estudió en la *Humboldt State University*. Su especialidad y pasión desde siempre ha estado centrada principalmente en el área del Dibujo.

Su obra tiene una estética bizarra, es decir, bastante fuera de lo común; en la que puede verse su inspiración en el surrealismo. El concepto que trata es la complejidad de la relación que tiene el individuo con el mundo y con otras personas. Debido a la imposibilidad de una respuesta y la simplificación necesaria que se debe de hacer del mundo para poder entenderlo, se crea un espacio que permite el uso de la imaginación y los sueños para plantear estas cuestiones existencialistas y que cada individuo encuentre su propia respuesta. Lo que ha aportado este artista como referente es el carácter surrealista de su obra y su manera de combinar elementos sin relación aparente con los que consigue una estética siniestra.

Su trabajo se ha exhibido principalmente en California, Chicago y Seattle.



17. The Nourisher: Avery Palmer, 2017.

H.R. Giger

Fue un artista nacido en Suiza, especializado en pintura, escenografía y escultura. Es conocido principalmente por su libro *Necronomicón* y su participación en el diseño de la película *Alien*, de Ridley Scott.



18. H.R-Giger

Su trabajo se caracteriza por la interacción que crea entre el cuerpo anatómico humano y las máquinas, por las cuales tenía una obsesión; principalmente por los trenes y las armas de fuego. Esto da lugar a una obra siniestra y oscura que genera ansiedad e inquietud en la que también vemos una gran cantidad de características sexuales, por ejemplo el cuerpo de una mujer con una cabeza con forma de falo. Sus obras están realizadas principalmente con un aerógrafo. Esta herramienta consigue crear un efecto de artificialidad que recuerda a las máquinas, además de que el efecto que consigue acompaña en gran medida a su temática macabra. En general, toda su obra muestra la creación del propio mundo del artista, uno bastante oscuro.

Su obra me ha inspirado principalmente en su forma de representar las figuras que crea jugando con su anatomía, dándoles un carácter turbio.

Even Amundsen

Es un *freelance concept artist* nacido en Noruega el cual ha trabajado con empresas como Blizzard, Volta, Riot, Ubisoft y otras de gran importancia dentro de la industria.

Se ha especializado principalmente en el diseño de personajes y criaturas, todas ellas de un estilo realista e inspiradas en la fantasía medieval y mitología nórdica. Los personajes que diseña y muestra a sus seguidores van de la mano con una pequeña historia o descripción de sus vidas. Actualmente tiene publicados tres libros llamados TENG los cuales recopilan ilustraciones con un texto explicativo creando así un vasto mundo de fantasía. Un ejemplo de esto es el personaje Helda Kvaenangsdottir a la cual describe como “Una profesora de las artes sanadoras, quien también enseña un curso de magia de sangre. Es una de las Hulders más famosas y de las pocas que vienen entre los humanos...”

La importancia de la obra de este artista como referente es debido a su pintura realista usando una técnica digital, la temática que usa y cómo a través de todos los personajes que crea busca generar una historia.



19. Even Amundsen. Diseño de personaje.

5. CONCEPT ART BOOK

5.1 IDEA Y CONCEPTO

El proyecto realizado se basa en la realización del *concept art* de un mundo e historia de invención propia para la futura realización de un cortometraje de

animación 3D. Para su realización se ha diseñado un personaje principal, diversas criaturas y un escenario.

La historia trata sobre una chica llamada Tinea, proveniente de una familia muy católica. La protagonista fallece a sus 20 años en un trágico accidente. Tras este suceso despierta en una isla de características muy particulares donde no recuerda los últimos momentos de su vida. Allí, muy asustada al principio, observa cómo está llena de misteriosas criaturas, aunque todas ellas con un aura muy siniestra, similares a insectos. Asustada al principio evita acercarse, ve cómo se pelean entre sí y tiene miedo de que también la ataquen, hasta que se da cuenta de que ninguna de esas criaturas siente hostilidad hacia ella. Inclusive consigue hacerse amiga de una pequeña hada que comienza a acompañarla. El tiempo pasa en la isla y comienza a recordar un hecho muy importante: que está muerta y aquel lugar, aunque al principio parecía el infierno, comienza a ser su nuevo hogar. Había odiado la vida tan represiva que había llevado en la tierra y huye de cualquier deseo de volver allí, a pesar de que a veces siente que este lugar no es el indicado y nota cómo su pequeña compañera intenta explicarle que debe de salir de allí, que su tiempo en la isla ya ha terminado. Sin darse cuenta su cuerpo comienza a cambiar. Sus características humanas no pertenecen a aquel lugar. Su cuerpo empieza a llenarse de pelo, sus rasgos ya no son los mismos y sus manos comienzan a ser garras. Incluso sus sentimientos y sentidos comienzan a percibirlos de manera diferente. Al principio esta transformación aunque dolorosa, le alegra, ya puede convertirse en una más de la isla. Pero cuando comienza a notar que algunas de las criaturas con las que convive y, en cierto sentido eran sus compañeras comienzan a sentir hostilidad hacia ella, se asusta y desea salir de allí pero ya es demasiado tarde. Para cuando su transformación está completa, ella también ha perdido ya su humanidad y se ha convertido en un monstruo más.

La historia busca hablar de los diferentes conceptos de la muerte. En el catolicismo se concibe como una consecuencia del pecado original, por lo que las personas deben temerla y llevar una vida ejemplar en la que han de tener su final en mente, para evitar ir al infierno. En cambio, la idea que el budismo presenta de la muerte es totalmente diferente: se concibe la vida y la muerte como una misma experiencia y es una parte más del ciclo natural de la vida. Rechaza la posibilidad de la vida eterna y consideran que la energía que se acumula en la vida y el propio apego a la existencia da lugar al renacimiento. La meta de esta religión es llegar al nirvana¹⁰ y convertirte en uno más con el todo.

Estas diferencias de concepciones se relacionan con la trama. Su idea del catolicismo hace que aparezca en su propio infierno. Ese es el fin, ya no hay nada más. Pero ella y muchas de las criaturas saben que debe de salir de ahí, aquel lugar no es donde debe estar y pertenece. Debe renacer. Pero su miedo a la vida y su incapacidad de comprender que su importancia como individuo es banal no

¹⁰Alcanzar la iluminación espiritual a través de la meditación.

le hacen querer seguir el ciclo correcto, convirtiéndose en una criatura más, perdiendo así su humanidad.

El trabajo práctico realizado ha sido recopilado en un *artbook*. En él están todos los bocetos, el diseño final y los estudios del personaje y las criaturas. Todo acompañado de un texto explicativo de las características de cada criatura y de la protagonista.

5.2 REFERENCIAS DOCUMENTALES

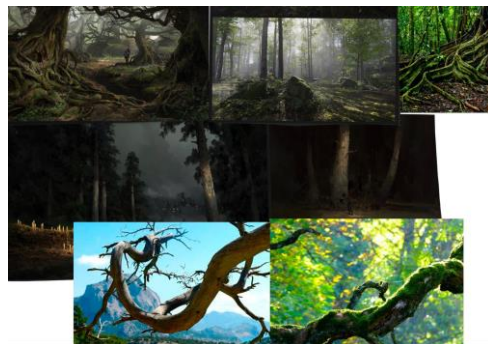


20. Moodboard Tinea.

Durante la creación del proyecto se han usado tanto referentes visuales como otros de carácter más teórico.

Los referentes visuales usados se han recopilado en *moodboards*, una herramienta visual que tiene la función de recopilar y visualizar ideas a través del uso de imágenes, colores, texturas...de manera física o digital. Durante un proyecto se han realizado varios *moodboards*: para el aspecto inicial de la protagonista, para cuando se transforma en una criatura más de la isla y otro de diferentes insectos, los cuales han servido de referencia para el diseño de las criaturas.

Como referentes documentales también se han usado referencias bibliográficas relacionadas con los temas tratados en el marco teórico y para el desarrollo del concepto y la parte visual de la historia.



21. Moodboard escenario.



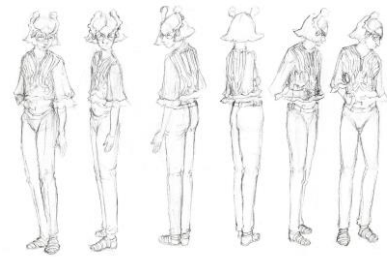
22. Moodboard escenario.

5.3 PRODUCCIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

5.3.1 Desarrollo del personaje de Tinea.



23. *Thumbsnails* Tinea.



24. Hoja de giro Tinea.

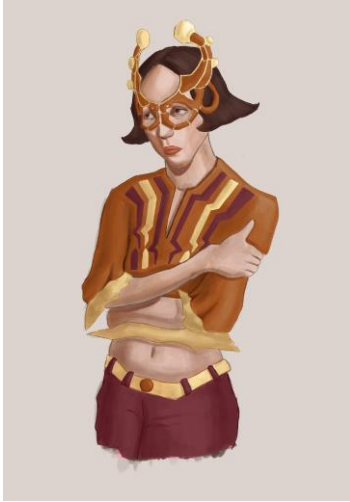
Tinea es una chica de 19 años. Antes de fallecer en su vida solo tenía dos funciones; limpiar y ayudar a sus dos hermanos pequeños. Nunca le habían permitido tener mucha vida social debido a lo estrictos que eran sus padres por lo que siempre había sido muy tímida y reservada, intimar con otras personas ha sido siempre una gran fuente de ansiedad para ella. Con las únicas personas que ha tenido una relación cercana ha sido con sus hermanos pequeños.

Su falta de contacto humano ha hecho que sienta una gran cantidad de complejos hacia ella misma, además de su torpeza; la cual ha hecho que reciba comentarios hirientes y miradas de decepción. Debido al odio que siente hacia su vida prefiere pasar el tiempo leyendo y fantaseando con las vidas que podría tener o las cosas que le gustaría que le pasaran, disociando así de su realidad. Tiene una gran cantidad de conocimientos sobre religión pero también le interesan otros temas como la Biología y la Historia, aunque lo que más suele leer son novelas.

Para realizar el diseño del personaje lo primero que se hizo fue hacer diferentes *thumbsnails*, es decir, siluetas de tamaño reducido, buscando una forma exterior atractiva que explorase las posibles ideas y direcciones hacia las que se podría orientar el diseño del personaje. Esto se realizó con un pincel de tinta china. De manera simultánea se hicieron diferentes estudios de posibles rostros, tras elegir uno se desarrolló dibujando las expresiones y abalorios que podría llevar la cabeza. Tras hacer estos dibujos se escogieron las siluetas que presentaban más opciones y se acercaban más a la personalidad descrita del personaje. Una vez exploradas las diferentes posibilidades se eligió la vestimenta definitiva a partir de la cual se iban a continuar explorando sus características. Para ello se realizó una hoja de giro, diferentes poses y estudios del color del tono de piel, pelo y ropa. Una vez terminado todo el desarrollo de personaje y se tenía claro el diseño final se hizo una ilustración renderizada.

Todos los bocetos y el desarrollo de Tinea se han hecho teniendo en mente una temática inicial: la mariposa; animal que simboliza la metamorfosis y la resiliencia. En el contexto de la historia estas características muestran una visión positiva de la situación y cómo aún tiene Tinea la posibilidad de elegir y cambiar para darle otra posibilidad a la vida. Según avanza la historia, como ya se ha contado, se transforma en una criatura más. El animal en el que se basa su transformación es la polilla; animal que tiene un aspecto similar, pero con connotaciones contrarias a la mariposa.

Una vez ya se tenía el concepto y el *moodboard* realizado se exploraron diferentes ideas a través de bocetos. Se realizaron dibujos de su cuerpo desde un punto de vista anatómico y luego con distintos posibles ropajes. La intención



25. Diseño final Tinea.

era que la vestimenta fuera similar a las alas, como si estas le vistieran. Para conseguir esta similitud se decidió usar ropa holgada inspirada en los kimonos japoneses. Cuando ya se tuvo clara la forma se usó un rotulador negro para experimentar con los patrones que podía contener la túnica y las tonalidades. También se hicieron varias poses. Todo esto se realizó con técnicas de carácter tradicional mientras que la siguiente parte del proceso de desarrollo se hizo con soporte digital. Esta parte consta de hojas de giro, un estudio de colores y la ilustración final.

5.3.2 Desarrollo de las criaturas.

Para crear un orden dentro de este mundo se han dividido las criaturas que pertenecen a él en tres grupos: las Hadas, los *Osseus* y los *Insectium*; aunque hay algunas criaturas que son híbridos de dos de ellos. Los *Osseus* se caracterizan por ser esqueletos o que parte de este sea visible, las hadas son pequeñas criaturas con alas y los diseños de los *Insectium* están basados en insectos. A continuación, expongo los diferentes tipos de criaturas que se han diseñado dentro de cada grupo:

1.- Vermis: Forma parte de los *Insectium*, este grupo se caracteriza por su gran tamaño y la redondez y viscosidad de su cuerpo. Es una de las criaturas más pacíficas de la isla ya que solo necesita alimentarse de la vegetación, aunque si alguna bestia decide molestarle no tendrá problemas en defenderse. Aunque esto no es muy común ya que debido a su gran tamaño y al aura que les rodea el resto de seres prefiere no atacarlas, además algunas de las especies son veneradas por los *Osseus*, por lo que si algún habitante de la isla decidiera hacerle daño estos los defenderían. Esto ocurre ya que son primordiales para su nacimiento. Los *Osseus* aparecen en la isla de manera aleatoria en uno de los cinco pozos que existen. Los *Vermis* adultos de manera instintiva saben cuándo esto ocurre y su función es sacarlos de allí con su cola.

Para la creación de este personaje se tomó como referencia a los gusanos. A partir de este insecto se hicieron algunos

bocetos, las diferentes poses que podría realizar, una hoja de giro, estudios de color y finalmente la ilustración final, donde aparece realizando la acción explicada anteriormente. A diferencia del resto de ilustraciones finales de criaturas que se han realizado en digital y con un fondo plano, esta ha sido hecha con tinta china y un fondo.



26. Concept final Vermis

2.- Vespae: Forma parte del mismo grupo que la anterior. Su diseño tuvo lugar tras realizar una gran cantidad de bocetos rápidos teniendo solamente el concepto de insecto en mente. Los *Vespae* tienen un tamaño de alrededor de

un metro y se defienden usando un aguijón venenoso que se encuentra en la parte inferior de su cuerpo. Debido a su anatomía rara vez se les ve apoyados sobre una superficie, siempre están volando. Durante el desarrollo del personaje, antes de llegar a la ilustración final, se ha realizado una vuelta de hoja y estudios de diferentes poses.

27. Concept final. Vespae.



28. Estudio de poses Hadas.

3.-Hadas: A diferencia de los otros grupos, dentro de este solo hay un tipo. Son pequeños seres muy inteligentes que forman comunidades muy desarrolladas de no más de 100 miembros. Sus sociedades están muy jerarquizadas y el estatus de cada hada depende del color de sus alas y costillas. Normalmente no son capaces de vivir de manera independiente. Si debido a alguna infracción son expulsadas intentan ser acogidas por otra comunidad aunque esto normalmente conlleva varios sacrificios y pruebas que deben poder superar. Una característica física que les hace tener una capacidad de supervivencia en el entorno a pesar de ser los únicos seres que no pertenecen a ninguno de los otros dos grupos, siendo así enemigos por naturaleza de los Osseos e Insectium, es tener una vista de 360 grados gracias a la gran cantidad de ojos que tienen.

Para la creación de este personaje primero se hizo un boceto de la idea. Tras eso se hicieron diferentes estudios de las diferentes formas anatómicas y de las alas, de los posibles colores, una hoja de giro y diferentes poses; de las que se elegiría una para la ilustración final.



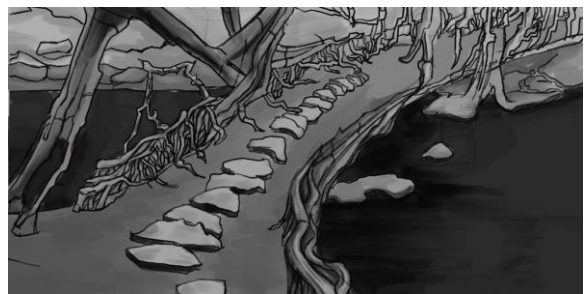
29. Concept final Hada.

Durante el proyecto ha tenido una mayor importancia la especialidad de diseño de personajes que la de escenografías o *environments*. Para la creación de las ilustraciones el proceso ha sido hacer primero bocetos de los personajes tanto a lápiz y trabajar la línea cómo con tinta china a la hora de hacer *thumbnails*, haciendo un total de 16 bocetos. Después de explorar las diferentes posibilidades se han realizado estudios y variaciones de la idea inicial tanto de forma como color con un mayor cuidado en la línea y la representación de los volúmenes que en los bocetos iniciales. También se han explorado las diferentes poses de los personajes para poder tener un mayor entendimiento de su forma y posibilidades anatómicas. Otro paso importante han sido los estudios de color para ver las posibilidades que ofrece el diseño y decidir cual es más adecuada. De los diferentes personajes se han hecho un total de 12 estudios. Finalmente se han realizado las ilustraciones finales en *Procreate*, teniendo un total de 5.

Para la creación de los *environments* se han buscado referencias a partir de las que se ha hecho un *moodboard* para unir las imágenes en una composición. También se han hecho un total de 3 bocetos. Primero se hicieron bocetos de las diferentes ideas y luego se hicieron tres estudios en escala de grises. Finalmente el que más representaba la idea de la isla es el que se ha pasado a color.



30. Environment 1



31. Environment 2

32. Concept art enviroment final.



5.4 IMPRESIÓN

Se ha impreso el *artbook* definitivo en una impresora Canon C650, exportando el documento en páginas para posteriormente indicarle a la impresora que lo hiciese en modo folleto. Antes de tener el libro definitivo se hicieron varias pruebas en la Ineo 258. Con esta impresora el color de las imágenes perdió mucha calidad, pero sirvió para corregir algunos fallos en la maquetación. Finalmente se grapó y guillotiné.



33. Portada artbook impreso



34. Artbook impreso

6. Conclusiones

El objetivo principal de este proyecto ha sido realizar el *concept art* de un corto animado donde todo los *concepts* realizados se agrupan en un *artbook*.

Durante el proyecto he sido capaz de mostrar las habilidades que he ido adquiriendo a lo largo de la carrera, sobre todo a nivel práctico que es la parte en la que más se centra mi TFG. También durante su creación he seguido formándome en las habilidades que tiene un *concept artist*. En la parte gráfica ha habido una notable mejoría como se puede ver en la pintura digital, si se compara la ilustración de Tinea que fue la primera que realicé con el *concept* final del hada, que fue la última. También he aprendido a realizar *environments*, ya que antes del TFG no había realizado ninguno. Otro punto importante ha sido conocer la metodología de trabajo que tienen los artistas dentro de esta industria la cual es necesaria para mi capacitación profesional, una de las razones principales por las que se ha realizado este proyecto.

Respecto al argumento no se ha profundizado en él tanto como hubiera deseado aunque ha sido suficiente para poder usarlo como punto de referencia para los *concepts* creados.

En relación con la estética general del trabajo creo que he conseguido que tanto Tinea, las criaturas y el *environment* tengan una concordancia estilística.

Otra parte importante de este TFG ha sido el marco teórico a través del cual he podido consolidar y ampliar conocimientos de materias de mi interés, conociendo de manera simultánea artistas importantes dentro de este campo.

En general estoy satisfecha con el proyecto que he llevado a cabo. Aun así, la parte práctica fue realizada hace un año y este último curso me he enfocado en la gráfica y he dejado de lado el *concept art*. Aunque de momento estoy enfocada en otra disciplina de trabajo, las habilidades de dibujo anatómico, perspectiva y diseño que he ido desarrollando durante el TFG las he seguido aplicando al tipo de obra que he estado haciendo.



35. Linograbado Yokais.

7. Bibliografía

Bibliografía general

BRESMAS, J. (2000). *The art of Star Wars: Episode I the phantom menace*. United States of America: The Ballantine Publishing Group. ISBN 0-345-43109-X.

GURNEY, J. (2009). *Realismo imaginativo: Cómo pintas lo que no existe*. Madrid: Grupo Anaya, S.A. ISBN 978-84-415-3807-8.

KURTTI, J. (2019). *El arte de enredados*. Madrid: The Walt Disney Company Iberia, SL. ISBN 978-84-9907-029-2.

LASSETER, J. (2017). *El arte de Coco*. Madrid: The Walt Disney Company Iberia, SL. ISBN 978-1452156439

LAURICELLA, M. (2021). *Anatomía artística 8: Los pliegues de la ropa*. Barcelona: Editorial GG, SL. ISBN 978-84-252-3393-7

LAPLANA, J. E. (1650). *Un tratado de fisiognomía de 1650* [Desacarga]. Zaragoza: Universidad de Zaragoza [consulta el 17 de abril de 2023] ISBN 84-88645-65-1. Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/Scriptura/article/download/94738/142656/>.

LILLY, E. (2015). *The big bad world of concept art for video games*. China: Design studio press. ISBN 978-162465020-8.

MATEAU-MESTRE, M. (2021). *Perspectiva vol. 1: técnica y narración visual*. Madrid: Grupo Anaya, S.A. ISBN: 978-162465030-7.

MATEU-MESTRE, M. (2021). *Perspectiva vol.2: técnicas para dibujar sombras, volumen y personajes*. Madrid: Grupo Anaya,S.A. ISBN 978-84-415-4399-7.

MOREAUX, A. (1997). *Anatomía artística del hombre*. Primera edición. Las Rozas: Ediciones Norma. ISBN 84-8451-022-0.

NIEVA, F. (2011), *Tratado de escenografía*, Madrid: Fundamentos, Manuales RESAD.

PLASENCIA, C. (1998). *El rostro humano. Observación expresiva de la representación facial*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. ISBN 978-84772105-4.

ROBERTSON, S. et al. (2005). *The skillful huntsman: Visual development of a brimm tale at Art Center College of Design*. Hong Kong: Design Studio Press. ISBN 0-972-6676-4-4.

ROBERTSON, S. y BERTLING, T. (2013). *How to draw*. China: Design Studio Press. ISBN 978-193349273-5.

Artículo

CASTILLO, J. A., (2022), *El dibujo anatómico en la formación artística*. Revista EME, <http://www.polipapers.upv.es/index.php/EME/>

8. Anexo

8.1 ODS

Adjunto los ODS en un archivo aparte.

8.2 Artbook

Adjunto el *artbook* con todas las imágenes creadas para el trabajo en un archivo aparte.

