

TFG

DISEÑO DE PERSONAJE PARA ANIMACIÓN.

MAGODE, LA BRUJA

Presentado por María Garcerá Moreno

Tutor: Carlos Plasencia Climent

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE CASTELLANO

Este trabajo ha consistido en la realización del diseño de un personaje para animación, y sus objetivos han sido: demostrar las destrezas adquiridas a lo largo de la carrera y abordar el diseño de un personaje para animación partiendo de un texto literario. Para ello, se han seguido unos pasos muy concretos que han abarcado desde el análisis del texto de partida y el proceso de documentación; hasta el desarrollo visual, en el que se han incluido los bocetos y el diseño final, ultimando el trabajo con un apartado de conclusiones que ha puesto de manifiesto si los objetivos han sido alcanzados.

Palabras clave: personaje, diseño de personaje, *concept art*, animación, bruja.

RESUM I PARAULES CLAU VALENCIÀ

Aquest treball ha consistit en la realització del disseny d'un personatge per a animació, i els seus objectius han sigut: demostrar les destreses adquirides al llarg de la carrera i abordar el disseny d'un personatge partint d'un text literari. Per a fer-ho, s'han seguit uns passos molt concrets que han comprés des de l'anàlisi del text de partida y el procés de documentació; fins al desenvolupament visual, en el que s'han inclòs els esbossos i el disseny final, ultimant el treball amb un apartat de conclusions que ha posat de manifest si els objectius han sigut aconseguits.

Paraules clau: personatge, disseny de personatge, *concept art*, animació, bruixa.

SUMMARY AND KEYWORDS ENGLISH

This work is about the realization of a character design for animation, and the objectives are: to show the skills achieved throughout the degree and to make a character design for animation based on a literary text. To do this, we follow very specific steps such as: to analyze the reference text, to collect documentation, to draw the sketches and to make the final design of the character. In closing, there is a section that contains conclusions, where we can find if the objectives have been met.

Keywords: character, character design, concept art, animation, witch.

ÍNDICE

1. Introducción (Pág. 4)
2. Objetivos y metodología (Pág. 4, 5)
 - 2.1. Objetivos (Pág. 4)
 - 2.2. Metodología (Pág. 4,5)
3. Cuerpo de la memoria (Pág. 5-34)
 - 3.1. Fases de la realización del trabajo (Pág. 5-34)
 - 3.1.1. Análisis del texto de referencia (Pág. 5, 6)
 - 3.1.2. Documentación (Pág. 6-8)
 - 3.1.2.1. Referentes (Pág. 7, 8)
 - 3.1.3. Bocetos (Pág. 9-23)
 - 3.1.3.1. Dibujos de las imágenes mentales (Pág. 9-12)
 - 3.1.3.2. Dibujos en relación a su personalidad (Pág. 13-23)
 - 3.1.3.3. Dibujos de características relevantes (Pág. 24-26)
 - 3.1.3.4. Atrezzo y entorno (Pág. 27-31)
 - 3.1.4. Diseño final (Pág. 32-34)
 - 3.1.4.1. Ilustración final (Pág. 32, 34)
 - 3.1.5. Modelado en 3D (Pág. 35)
4. Conclusiones (Pág. 35, 36)
5. Bibliografía (Pág. 37,38)
6. Índice de imágenes (Pág. 39)

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo ha consistido en la realización del diseño de un personaje para animación: en este caso, la bruja Magode. El trabajo de diseño de personaje trata de desarrollar los *concept's* o ideas que van surgiendo a lo largo del proceso, hasta dar con la imagen más adecuada para el personaje, que podrá ser utilizada posteriormente en cómics, animación, videojuegos, etc.

El interés existente para elaborar este trabajo ha residido en el deseo de abordar esta forma de ilustración, que es el *concept art*, ya que siempre se ha tenido una predilección personal por ella y, en un futuro, se pretende seguir practicándolo y estudiando sus posibilidades, aspirando a hacerlo de manera profesional.

Los contenidos que han nutrido el cuerpo de la memoria y que se corresponden con las fases de la realización del trabajo, divididas por capítulos, han sido los siguientes: en el primer capítulo se localiza el análisis del texto de partida, del que se ha obtenido la descripción del personaje a desarrollar; el segundo capítulo abarca todo el proceso de documentación, en el cual se ha buscado información sobre la temática de la historia del personaje y los referentes, tanto teóricos como visuales; en el tercer capítulo comienza el desarrollo visual: los bocetos, que se han ordenado en subdivisiones, partiendo de las primeras imágenes mentales del personaje, hasta los dibujos en relación a su personalidad, dibujos más detallados de sus características visuales más relevantes, y bocetos sobre el entorno en el que vive y el atrezzo que utiliza; en el cuarto capítulo se ha propuesto, principalmente, el resultado final de todo el proceso de diseño con una última ilustración del personaje; y, por último, en el quinto capítulo, se ha expuesto su modelado digital en 3D.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

- Los objetivos a alcanzar en este trabajo han sido esencialmente dos:
- Demostrar las destrezas artísticas adquiridas a lo largo de la carrera.
 - Diseñar un personaje para animación partiendo de un texto literario.

2.2. METODOLOGÍA

El proceso de este trabajo ha partido con el análisis del texto donde se relatan las características, físicas y psicológicas, del personaje a desarrollar, así como su función en la historia y otros datos de interés para su diseño. Más tarde, se ha recabado información de la temática de la que trata la historia y se ha buscado todo tipo de referentes, tanto teóricos como visuales. Ha sido entonces cuando ha comenzado el desarrollo visual.

Para afrontarlo, se ha establecido una planificación para realizar los bocetos y sus distintas etapas, que han sido catalogadas en: dibujos asociados a las imágenes mentales del personaje, dibujos relacionados con su personalidad, dibujos de las características más particulares del personaje, y dibujos del atrezzo y el entorno en el que vive. Para emprender los dibujos en relación a la personalidad, primero se ha elaborado un cuadro de correspondencias como recurso para resaltar sus expresiones más significativas.

Antes de la elaboración de la ilustración final del personaje, se han llevado a cabo los dibujos de sus vistas ortogonales y bocetos que han preparado dicha ilustración.

Para terminar, el personaje ha sido modelado digitalmente.

Todos los dibujos se han realizado con lápiz o tableta gráfica y, en el caso de algunos, el color ha sido añadido con *Photoshop*; se ha decidido hacerlo de este modo porque, en la actualidad, la tecnología digital está muy ligada al *concept art*. El modelado digital se ha ejecutado con el programa *Sculptris*.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. FASES DE LA REALIZACIÓN DEL TRABAJO

3.1.1. Análisis del texto de referencia

Antes de comenzar a analizar el texto de referencia, se ha escrito un breve resumen de la historia donde aparece el personaje que se desarrollará más adelante, para encuadrarlo en sus circunstancias.

“La historia trata de una ciudad atormentada por horribles monstruos y pérfidas brujas. A causa de esto, cualquier tipo de magia, aunque sea buena, está prohibida y penada con diferentes castigos. Los cazadores son los que se encargan de llevarlos a cabo y de vigilar la ciudad para que ésta no sea atacada por nada sobrenatural; sin embargo, el temor y odio hacia la magia deberá ser superado con la llegada de un enemigo más peligroso que todo mal conocido”.

El texto que ha proporcionado los datos acerca del personaje a diseñar para este trabajo ha sido el siguiente:

“Magode es una bruja vieja, sabia y primitiva que vive sola en las profundidades de un bosque subtropical, más concretamente cerca del agua (ya que los poderes de las brujas fluyen mejor cuando hay agua cerca). Posee una gran determinación y un fuerte carácter. Como todas las brujas, es muy peligrosa y especialmente poderosa, pero se mantiene al margen de los asuntos humanoides porque no le interesan lo más mínimo a menos que sean los propios humanos los que se entrometan en su vida: en ese caso puede ser la más mala y temible de las brujas ya que, como todas ellas, posee cierta perversidad intrínseca. Es cabezota, sarcástica y muy temperamental en lo referente a asuntos que le importan, no obstante, puede ser un tío de

hielo si el tema, por muy grave que sea, le es indiferente. Amante de la naturaleza: siente un enorme respeto por su entorno y los seres que viven en él; es muy celosa de su hogar y no permite que lo atraviese cualquiera.

Físicamente, Magode es una bruja imponente. Su cráneo es grande y deforme, y de él salen dos amenazantes y puntiagudos cuernos. Su rostro es una mezcla entre un humano, un monstruo y un animal: tiene la ferocidad de un león, la entereza de un venado y el misticismo de una lechuza, con los ojos blancos debido a su ceguera. Su cuerpo es humanoide y en su espalda tiene un tatuaje que varía según el hechizo o poder que utiliza. Pese a ciertos detalles oscuros propios de alguien de su naturaleza, es un ser admirable y hermoso a su manera. Viste con ropajes tribales que se camuflan en el entorno y, en ocasiones, elementos naturales adornan su cabeza y sus cuernos.

Magode es un personaje secundario, cuya función en la historia será luchar contra cazadores de brujas y monstruos, así como proteger su bosque de intrusos”.

Al mismo tiempo que se ha leído el texto, se han anotado ideas que han ido surgiendo para posteriormente plasmarlas en los dibujos. No obstante, lo más importante en este primer contacto con el personaje, ha sido hacerse con una primera idea mental de él. Sin embargo, más tarde, en la realización del diseño final, es posible que no sea necesario llevar a cabo todas las características que se han leído en el escrito ya que, quizá visualmente, resulte más interesante o atractivo cambiar algún detalle.

Para clarificar y resumir el texto, se han elaborado dos columnas: una en la cual se han enumerado las características psicológicas del personaje, y otra en la que se han anotado las físicas.

Características psicológicas

Sabia
Determinada y temperamental
Peligrosa y poderosa
Humor sarcástico
Amante de la naturaleza
Indiferente a ciertos asuntos
Fuerte
Maliciosa

Características físicas

Vieja
Cráneo grande y deforme
Ojos blancos
Medio humana/monstruo/animal
Terrorífica pero hermosa a su vez
Grandes y amenazantes cuernos
Ropa tribal y primitiva
Tatuaje en la espalda

3.1.2. Documentación

Una vez se ha estudiado el texto de partida, se ha procedido a la búsqueda de información.

Para empezar, ha sido esencial buscar fuentes que traten o estudien la temática que envuelve al personaje. En el presente trabajo, el personaje a desarrollar es una bruja, una figura extremadamente popular y recurrente en el mundo literario, cinematográfico y artístico; una figura que ha tenido su lugar en la historia, especial y trágicamente durante la Edad Media.

Las referencias, tanto teóricas como visuales, que se han podido hallar acerca de este tema son cuantiosas, y ha sido importante estudiarlas con atención, ya que es información alojada en el ideario colectivo. Éste, rescata especialmente los dos aspectos más tradicionales del personaje: el de la bruja sabia y anciana, y el de la bruja joven y hermosísima; lo que ambos comparten es su lado oscuro y siniestro, su maldad. No obstante, a lo largo de los años, la literatura y el cine ha indagado y explotado tanto esta figura que, hoy día, se pueden encontrar cientos de referencias de brujas con diferentes físicos y personalidades.

Así pues, no sólo se ha investigado la historia de la figura de la bruja con el paso del tiempo, de un modo más bien general, sino que también se ha recolectado información concreta para la bruja que atañe a este trabajo.

3.1.2.1. Referentes



Figura 1
Francisco de Goya y Lucientes: *El Aquelarre*, 1797/1798
Museo de la Fundación Lázaro Galdiano, Madrid



Figura 2
Frank Schneider: *Portrait of Marie Laveau*, c. 1920
Louisiana State Museum, Luisiana



Figura 3
Hans Silvester: *Natural Fashion: no. 115*, 2007

Las tres imágenes más significativas que se han asociado con Magode, y que han resultado esenciales para la elaboración de su diseño, han sido: las obras de Goya relacionadas con las brujas; Marie Laveau, el personaje histórico; y el pueblo indígena africano surma o suri.

Goya abordó el tema de la brujería en varios momentos a lo largo de su vida. Lo hizo tanto en sus *Pinturas Negras* como en *Los Caprichos*, y de forma más exclusiva en su trabajo para el gabinete de la duquesa de Osuna, que se compone de seis pinturas: *El convidado de piedra*, *La lámpara del diablo*, *La cocina de los brujos*, *El Aquelarre*, *El hechizado por la fuerza* y *Brujos por el aire*.

Las brujas de Goya son viejas, pérfidas y siniestras; vuelan en escoba y se reúnen bajo la luz de la luna para adorar al diablo. Son, sin duda, el ejemplo de la bruja tradicional que se resiste a abandonar el ideario colectivo.

Para desarrollar a Magode, ha sido importante no perder esa idea general de lo que debe ser una bruja. Pese a que el personaje es bastante particular, posee muchas características propias de la bruja popular: la vejez, la sabiduría, lo amenazador, la maldad...



Figura 4
Glen Keane: boceto de Tarzán

Figura 5
Jerad S. Marantz: boceto para las
brujas de la película *Furia de
Titanes* (2014)

Por otro lado, para Magode también se ha tomado como inspiración a una persona real: Marie Laveau, una mujer estadounidense con raíces africanas que vivió y murió en Nueva Orleans, Estados Unidos, en el siglo XIX (las fechas de su nacimiento y su muerte son imprecisas). Aunque era católica, también practicaba vudú, y fue precisamente por esto último por lo que se hizo famosa en todo el estado, ofreciendo sus servicios tanto a mujeres ricas y blancas, que acudían a ella en busca de sus hechizos y pociones, como a mujeres negras y libres. La actriz Angela Bassett ha interpretado recientemente a Marie Laveau en la serie de televisión *American Horror Story: Coven*.

De algún modo, Marie ha resultado muy estimulante para diseñar a Magode: los dos personajes son mujeres fuertes, misteriosas y muy poderosas, y mantienen creencias ancestrales, tan ancestrales como su magia.

Por último, se ha indagado sobre la tribu indígena surma o suri, un pueblo etíope dedicado mayormente al pastoreo, aunque también cazan animales, cultivan cereales y recolectan miel. Lo más llamativo de esta tribu es su estética. Se hacen preciosos tocados con flores, hojas y frutos, y se pintan el cuerpo con pigmentos naturales elaborando sugerentes dibujos abstractos.

Esta tribu (y algunas amerindias, especialmente el pueblo kuna), ha sido muy útil para el diseño del personaje, no sólo físicamente; su historia y sus creencias (el pueblo surma practica el animismo y el kuna el chamanismo) han influido en los dibujos en relación a su personalidad y en su atrezo.

Además, cabe nombrar otros referentes artísticos que han sido consultados por su técnica y modo de hacer. Principalmente se ha tratado de: Glen Keane (Filadelfia, 1954), uno de los animadores más famosos del mundo gracias a sus trabajos para *Walt Disney*, animando a *La Sirenita*, *Tarzán* o los personajes de *La bella y la bestia*; y Jerad S. Marantz (California), artista conceptual que trabaja para las industrias del cine, la televisión y los videojuegos, siendo su especialidad el diseño de criaturas.

El primero ha resultado de interés para este trabajo por su forma de dibujar: tan suelta y decidida, y por su capacidad de captar muy bien la personalidad de los personajes en sus dibujos con unos simples trazos; el segundo, por sus increíbles ilustraciones de criaturas extraordinarias y en ocasiones terroríficas, así como por sus bocetos creativos y de una oscuridad fascinante.

Otros referentes artísticos de los que se ha buscado información, ya haya sido por su técnica o por la temática de sus obras, han sido: Arthur Rackham (Londres, 1867–Surrey, 1939), célebre ilustrador inglés gracias a sus delicadas ilustraciones para libros que dan vida a hadas, brujas y otros seres fantásticos; el artista conceptual, Ulrich Zeidler (Colonia, 1967), cuyo trabajo en la película *Hansel y Gretel: Cazadores de brujas* (2013) ha sido muy inspirador; Burne Hogarth (Chicago, 1911–París, 1996), dibujante de cómics, ilustrador y profesor de arte, famoso por su trabajo con el personaje Tarzán en tiras de prensa, que se ha consultado básicamente por su conocimiento en anatomía humana; y

Choi Keun-Hoon (Seúl), artista conceptual residente en Corea del Sur, que realiza dibujos por ordenador muy sugerentes y frescos, entre otros.

3.1.3. Bocetos

Cabe decir que, aunque los bocetos se han clasificado en cuatro clases, tanto para organizar la parte práctica como para poder ordenarlos en la parte teórica, algunos bocetos de diferentes clases se han compaginado.

3.1.3.1. Dibujos de las imágenes mentales

El desarrollo visual se ha emprendido con la realización de unos bocetos donde se han plasmado las imágenes mentales que se han ido teniendo acerca del personaje desde un principio.

En esta fase del trabajo se han probado todas aquellas ideas y percepciones que han sido apuntadas y barajadas durante la lectura del texto descriptivo del personaje y el proceso de documentación.

Estos primeros dibujos se han hecho con un carácter tentativo. Nada ha sido definitivo, así que ha resultado conveniente experimentar, probar y cambiar todas las cosas que se ha querido, sólo así ha sido posible observar las cosas que han funcionado y las cosas que no, los aspectos que se han querido mantener y seguir desarrollando en futuros bocetos, y los que directamente se han descartado porque no han sido los más adecuados para la bruja Magode o simplemente no han encajado con ella.

La descripción de Magode, aunque bastante completa, también es muy abierta en algunos casos, sobre todo si se tiene en cuenta su aspecto exterior. En el texto de partida no se encuentra información específica sobre cómo es su cuerpo y tampoco su rostro, del que sólo se halla que es una mezcla entre un humano, un monstruo y un animal, y que posee la ferocidad de un león, la entereza de un venado y el misticismo de una lechuza, aparte de que es ciega y por ello sus ojos son de color blanco. Es por esa misma razón por la que la cantidad de esbozos iniciales ha sido abundante y muy variada.

En ellos, aparecen brujas totalmente diferentes que, así y todo, han intentado encajar en el perfil del personaje, algunas con más éxito que otras.

Se ha pretendido abordar todas las ideas surgentes o, por lo menos, un gran número de ellas; explorar diferentes físicos, algunos más humanos y otros más monstruosos o feroces; tantear ciertos detalles relevantes del personaje, como sus cuernos, etc.

Finalmente, de estos dibujos iniciales, se han seleccionado algunas de las características que cuadran mejor con Magode, según el criterio personal, para los dibujos posteriores.

Estos dibujos (fig. 6) han sido los primeros en realizarse y, ciertamente, el resultado del diseño final ha distado bastante de parecerse a alguno de ellos.

Con ellos, se ha querido tantear la mezcla perfecta entre una bruja humana, una bruja monstruosa y una bruja salvaje como un animal (sobre todo, se han

probado en los dibujos características físicas de la lechuza, el león y el venado para transmitir las expresiones que se asocian a ellos, pero también se han probado características de otros animales, como las de la rana).

Se aprecia que, en algunos dibujos, la bruja tiene los rasgos de un animal demasiado acentuados, y esto merma algunas características psicológicas, como por ejemplo la inteligencia. En cambio, cuando el rostro de Magode se asemeja más al de un humano, su aspecto resulta más sabio, pero quizás poco salvaje o monstruoso.

Asimismo, surgió la idea de que sus cuernos fueran como ramas, para que su propio cuerpo tuviera una relación evidente con el entorno, y en estos dibujos se aprecian diferentes tipos (más inquietantes, más delicados, con espinas, etc.) pero, al final, se descartó por unos cuernos más sencillos formalmente que se ajustan mejor al aspecto tribal de bruja. También se decidió de esta manera para resaltar otros elementos del atrezzo del personaje que se encuentran en su cabeza o en los propios cuernos: objetos colgantes, tocados, etc.



Figura 6
Dibujos asociados a las primeras imágenes mentales del personaje.
Lápiz grafito y lápiz de color

Otra problemática que ha tenido que resolverse, ha sido que Magode no parecía lo suficientemente maliciosa.

Su lado oscuro debía estar presente de manera visible; el personaje tenía que parecer peligroso y fuerte a pesar de su vejez, y en los dibujos anteriores no se detecta esa maldad intrínseca que posee la bruja; es cierto que muchos de ellos tienen un halo sugerente de misterio, y que incluso alguno resulta feroz, pero en la mayoría la bruja no es imponente ni parece peligrosa, al contrario, tiene un aspecto más bien delicado.

Es por ello que en los siguientes dibujos (fig. 7) se han realizado aspectos físicos más oscuros y diversos, para lograr conseguir ese físico, de algún modo amenazador, que tiene Magode, sin perder las otras características relevantes del personaje. Se trata, en su mayoría, de físicos más corpulentos, más bastos, y de rostros con expresiones más maliciosas y traviesas.



Figura 7
Dibujos asociados a las imágenes
mentales del personaje. Lápiz

Después de tantas pruebas, se ha llegado a la conclusión de que la fisonomía que mejor cuadra con la bruja Magode es la de los dibujos que se observan a continuación (fig. 8), que han sido inspirados a partir de bocetos anteriores.

En ellos, aparece una bruja de nariz chata, pómulos destacados y barbilla prominente como la de una anciana, que no es del todo humana gracias a sus rasgos de animal, como los ojos rapaces o las garras, y ciertos detalles monstruosos, como los cuernos y los dientes. Además, también se empiezan a advertir algunos detalles que la hacen parecer más primitiva: plumas detrás de la cabeza, objetos colgando de sus cuernos, extraños colgantes, un aro en la nariz, e incluso calaveras humanas y de animales como collares.

En estos bocetos sí se aprecia la peligrosidad y la malicia que les falta a los primeros dibujos, pero también rezuman sabiduría, firmeza y ferocidad, tal y como reclama el texto donde aparece su descripción. Se podría decir que estos dibujos han sido el punto de partida para los sucesivos.

Por la parte trasera de los dibujos se han incluido todas las anotaciones respectivas sobre el boceto para aclarar las ideas.



Figura 8
Dibujos asociados a las imágenes mentales del personaje. Lápiz y bolígrafo

3.1.3.2. Dibujos en relación a su personalidad

Como recurso para emprender los dibujos en relación a su personalidad, se ha elaborado un cuadro de correspondencias (fig. 9). El cuadro de correspondencias consiste en extraer equivalencias a una expresión; se trata de apuntar cosas que se relacionen intuitivamente con esa expresión, como un animal, una forma, un color...

Las correspondencias que se asocian a una expresión no son fruto tanto de la intuición, como de las imágenes que se van filtrando en nuestras mentes con el paso del tiempo. Así, cualquier persona puede relacionar el color negro con algo oscuro y maligno, aunque también elegante; o el color blanco con algo puro y bueno. La sabiduría suele vincularse a una persona mayor, al igual que al joven se le relaciona comúnmente con la imprudencia o la irresponsabilidad.

El cuadro de correspondencias ha sido muy práctico a la hora de elaborar el personaje, ya que ha ayudado a enfatizar su personalidad y carácter, y a hacerlo más reconocible al público desde un primer momento.

Figura 9

Cuadro de correspondencias con las expresiones más representativas de Magode subrayadas en amarillo

Expresión	Sensación	Sexo	Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológica	Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Material
Ignorancia	-	f / m	Fuerte	Estupidez	Cultura	Ilustrado	17 / 40	Cerdo	Cuadrada	Rosado	Húmeda	Polvo
Bondad	+	f / m	Medio	Benevolencia	Crueldad	Voluntario	50	Oso	Redonda	Blanco	Blanda	Lana
Inteligencia	+ -	f / m	Medio	Imaginación	Estupidez	Hacker	30	Cuervo	Redonda	Morado	Fría	Papel
Humildad	+	f	Débil	Modestia	Soberbia	Pobre	60	Caracol	Línea	Marrón	Barro	Barro
Sabiduría	+	f/m	Medio	Comprensión	Estupidez	Filósofo	70	Lechuza	Espiral	Azul	Rugosa	Tierra
Curiosidad	+	m / f	Débil	Indiscreción	Prudencia	Científico	60	Gato	Triangular	Rojo	Blanda	Cristal
Coraje	+ -	f / m	Medio	Determinación	Miedo	Domador de tigres	23	León	Cuadrada	Rojo	Rugosa	Metal
Prudencia	+	f	Medio	Cautela	Temeridad	Anciana	50	Pajarillo	Rectangular	Verde	Seca	Algodón
Amor	+	f / m	Fuerte	Pasión	Repugnancia	Hermana	30	Elefante	Grande	Blanco	Vaporosa	Aire
Pasión	+	f / m	Fuerte	Entusiasmo	Pasividad	Enamorado	20	Pantera	Curva	Rojo	Húmeda	Carne
Tranquilidad	+	f	Débil	Serenidad	Nerviosismo	Anciana	60	Tortuga	Ondulada	Azul	Tibia	Madera
Alegría	+	f / m	Fuerte	Felicidad	Tristeza	Niño	10	Perro	Redonda	Verde	Blanda	Vegetal
Maldad	-	f / m	Fuerte	Crueldad	Bondad	Déspota	40	Delfín	Extensa	Negro	Caliente	Piel
Miedo	-	f / m	Fuerte	Cobardía	Atrevimiento	Político	40	Rata	Retorcida	Negro	Fría	Cristal
Insensatez	-	m	Débil	Locura	Prudencia	Joven	16	Mosca	Cambiante	Rojo	Caliente	Cuerda
Tristeza	-	f / m	Medio	Nostalgia	Felicidad	Viuda	70	Golondrina	Pequeña	Sepia	Mojada	Corcho
Envidia	-	f / m	Fuerte	Celos	Conformidad	Famosa	45	Serpiente	Raya	Verde	Gelatinosa	Fuego
Cólera	-	f / m	Fuerte	Furia	Tranquilidad	Maltratador	35	Hipopótamo	Puntiaguda	Rojo	Peluda	Cuero
Pereza	-	f / m	Débil	Vaguería	Esfuerzo	Embarazada	50	Marmota	Convexa	Ocre	Pastosa	Lana
Locura	- +	f / m	Medio	Demencia	Cordura	Excéntrico	40	Lechuza	Liosa	Blanco	Mullida	Algodón
Volubilidad	-	f	Débil	Capricho	Firmeza	Depresivo	35	Gato	Cambiante	Rosa	Resbaladiza	Vidrio
Desconfianza	-	f / m	Débil	Recelo	Tranquilidad	Mafioso	30	Serpiente	Redonda	Negro	Tibia	Cristal
Soberbia	-	f / m	Medio	Arrogancia	Humildad	Estrella	25	Gorila	Grande	Dorado	Aterciopelada	Fuego
Fortaleza	+	f / m	Medio	Dureza	Flaqueza	Deportista	20	León	Cuadrada	Morado	Dura	Hormigón
Debilidad	-	f / m	Débil	Fragilidad	Fortaleza	Enfermo	11	Caracol	Raya	Blanco	Vaporosa	Gasa
Sarcasmo	- +	m	Débil	Mordacidad	Delicadeza	Cómico	37	Chimpancé	Trapezoidal	Naranja	Lisa	Duro
Frialidad	-	f	Débil	Indiferencia	Afecto	Asesino	30	Gato	Cerrada	Azul	Punzante	Piedra
Peligro	+	f / m	Fuerte	Amenaza	Seguridad	Agresor	40	Pantera	Cerrada	Rojo	Punzante	Hueso

Una vez acabado el cuadro de correspondencias, se ha procedido a recalcar las expresiones más significativas del personaje a desarrollar. En este caso, las expresiones más representativas de la bruja Magode son: la sabiduría, la fortaleza y el peligro (referido a lo peligrosa que puede llegar a ser). Podrían haber sido otras, como la inteligencia, el coraje, el sarcasmo, la frialdad, la maldad, la pasión, etc. pero ha sido importante conocer las más distintivas para considerarlas con más esmero en el desarrollo visual y trasladar sus respectivas correspondencias a los dibujos (siempre que sean de interés).

El cuadro de correspondencias se ha consultado a lo largo de todo el proceso de diseño, pero ha sido en los dibujos en relación a su personalidad donde se ha tenido más en cuenta.

En este estadio, los bocetos se han centrado más en exteriorizar la personalidad de la bruja; para ello, ésta se ha dibujado en diferentes posturas que exhiben su carácter, con expresiones recurrentes, diferentes gestos, etc. sin descuidar seguir explorando su aspecto físico.

Los primeros dibujos realizados en relación a su personalidad (fig. 10) son posturas típicas del personaje, bocetos donde, aparte de la personalidad, se ha continuado desarrollando su apariencia física, todavía dudosa en algunos aspectos.

Con estos bocetos se comenzó a evaluar seriamente la idea de que Magode tuviera un cuerpo musculado y espectacular. Ha sido una idea arriesgada, puesto que el personaje también es un ser viejo, pero finalmente ha resultado cuadrar bastante bien con la identidad de la bruja. Un cuerpo de anciana no le habría proporcionado el aspecto formidable que debía tener; y, por otro lado, los rasgos de senectud se detectan muy bien en su rostro gracias a la barbilla prominente y las arrugas de debajo de los ojos, y también a los senos, que están aplanados y caídos. Su cuerpo rebosa su fuerza interior, mientras que su rostro rezuma la sabiduría que transmite una mujer vieja.

En alguno de estos dibujos se observa que en su cuello y sus cuernos hay unas pequeñas y puntiagudas espinas, así como unas puntas salientes y torvas en los codos. Se pensó que sería interesante añadir en su cuerpo algunos detalles que reflejaran de manera más monstruosa lo peligrosa que puede llegar a ser. También pueden advertirse pezuñas en vez de pies y cuatro dedos en cada mano para que parezca menos humana y más animal.

Por otro lado, se comenzó a tantear el tatuaje que Magode tiene en la espalda, un tatuaje cuya forma varía según el hechizo que utiliza. Al reflexionar sobre el tatuaje, ya se había cavilado la idea que fuera un tatuaje hermoso para conseguir esa belleza que la bruja tiene, pese a todo, pero, para hacerlo más atractivo, se consideró la opción de que el tatuaje brillase con luz propia y que también, cuando Magode usase sus poderes, sus ojos y sus cuernos relucieran del mismo modo.

Algunas de las ideas anteriores se han descartado porque no han llegado a encajar del todo con el conjunto, pero otras se han mantenido hasta el final.



Figura 10
Dibujos en relación a su personalidad. Lápiz, color con Photoshop



Figura 11
Dibujos en relación a su personalidad. Lápiz grafito y lápiz de color



Figura 12
Dibujos en relación a su
personalidad: movimientos. Lápiz

Los dibujos han sido coloreados tras reflexionar sobre qué colores son los más adecuados para Magode, ayudándose del cuadro de correspondencias.

Marrón, rojo, azul y morado han sido los principales: marrón por el color de la tierra, tan presente en la vida de la bruja, y porque vive en un clima cálido, por tanto es lógico que su piel sea oscura; rojo en zonas relacionadas con la pasión y el temperamento; y por último, los dos últimos colores bien podrían haber intercambiado sus papeles, pero por una cuestión estética (el azul contrasta mejor con el color de piel oscuro de Magode), se ha concluido que su vestimenta sea de color morado en estos primeros bocetos asociados a su personalidad, y su tatuaje brille con un fulgor azulado muy intenso.

En estos dibujos experimentales en relación a su personalidad (fig. 10 y 11) se ha decidido plasmar a la bruja en poses más bien ofensivas, donde se detecta su poderío y bestialidad, ya que su función en la animación, según el texto descriptivo, es protegerse a sí misma y a su bosque de los posibles intrusos, especialmente de los cazadores de brujas y de los monstruos. No obstante, también se ha planteado en un estado de calma: sentada en el suelo, rodeada de pajarillos, para dar a entender su cariño por su entorno y los seres que habitan en él; sentada y risueña, con una vestimenta más ceremoniosa y un bastón en la mano; recolectando hierbas serenamente, etc.

Para ampliar estos dibujos, se han llevado a cabo otros esbozos (fig. 12) que se han centrado más en sus movimientos. A diferencia de los anteriores, éstos están mucho menos detallados, son simples impresiones de cómo debe moverse la bruja. En ellos ya no se sugiere tanto una actitud agresiva, hay más variedad: se aprecia al acecho, meditando, usando sus poderes, etc.

Como en los bocetos de las imágenes mentales del personaje, en éstos también se han ido realizado anotaciones, desentrañando todas las reflexiones.

Para subrayar sus tres expresiones más significativas, se han efectuado tres dibujos (fig. 13, 14 y 15) más definitivos del personaje donde se encuentra la mayor parte de las características físicas terminantes.

Se ha pretendido que los tres dibujos resalten las tres expresiones más características de la bruja Magode: la fuerza (o el poder), el peligro (referido a lo peligrosa que puede llegar a ser) y la sabiduría.

Así pues, en el primer dibujo la bruja aparece con un arma en una mano y actitud ofensiva. El texto descriptivo advierte que, como cualquier otra bruja de la historia en la que se encuadra el personaje, posee cierta maldad natural, pero realmente sólo la despierta si la provocan: si se meten con su bosque, el cual ama, o intentan hacerle daño; sin estas circunstancias, la actitud de Magode es relativamente pacífica. Sin embargo, a lo largo del proceso de diseño, ha sido fundamental conseguir que Magode resulte imponente y peligrosa porque, como bruja que es, lo lleva en la sangre; es una de las características psicológicas más exclusivas de su condición.

El primer dibujo (fig. 13) capta esa actitud peligrosa, mostrándola en una pose fuerte, en tensión y al acecho, con un arma en la mano.



Figura 13
Dibujo en relación a su
personalidad: peligro. Lápiz de color

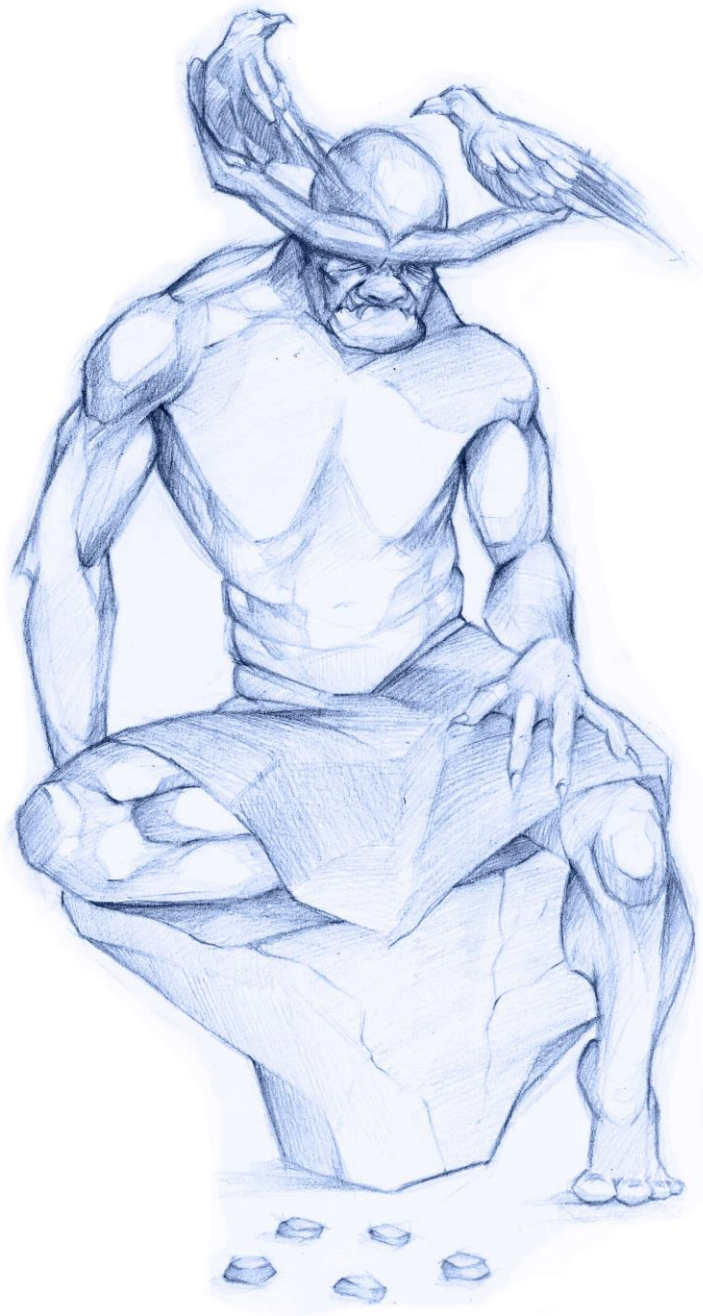


Figura 14
Dibujo en relación a su
personalidad: sabiduría. Lápiz de
color



Figura 15
Dibujo en relación a su
personalidad: fuerza. Lápiz de color

En el dibujo siguiente (fig. 14) la bruja permanece en actitud reflexiva y calmada, está sentada en una roca, observado las runas que hay en el suelo, y tiene dos cuervos colocados en sendos cuernos, ya que, en el cuadro de correspondencias, el cuervo está asociado a la inteligencia: es simbólico. Evidentemente, el dibujo pretender resaltar su expresión de sabiduría.

El último boceto (fig. 15) representa a Magode usando sus poderes en una pose tensa y retorcida. No hay mejor modo de mostrar lo fuerte e invencible que es, que empleando su magia.

También se han recogido las expresiones más comunes del personaje (fig. 16). Básicamente son siete las expresiones más importantes de la bruja Magode: su expresión de normalidad o indiferencia, la de miedo, la de ira, la de alegría, una expresión amenazante o de enfado, la de desaliento y la de tristeza.

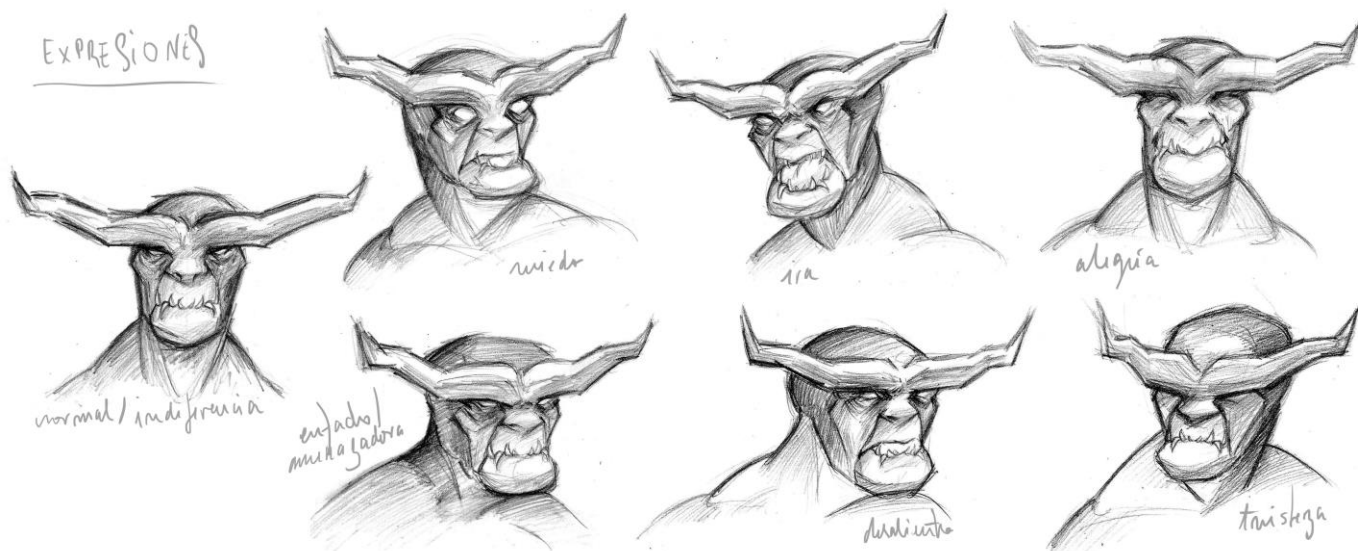


Figura 16
Dibujos en relación a su personalidad: expresiones. Lápiz

Para terminar con los dibujos en relación a su personalidad, se han bocetado algunas escenas de la bruja en su entorno, interactuando con los elementos que la rodean y otros personajes (fig. 17, 18, y 19).

Estas escenas permiten hacerse una idea del personaje dentro de su mundo y sus circunstancias. Son dibujos que muestran acciones o hechos que suceden en su día a día y, a la vez, también enseñan, de manera muy sintética, cómo es el escenario en el que se enmarca el personaje y qué elementos son posibles encontrar allí.

De este modo, se encuentra a una Magode sentada en uno de sus lugares especiales al anochecer, donde lleva a cabo sus rituales mágicos (fig. 17); a la bruja en su bosque a plena luz del día, al lado de una criatura extraña con la que permanece plácidamente (fig. 18); y al acecho entre los árboles, espiando a un cazador que ha osado entrar en su bosque (fig. 19).

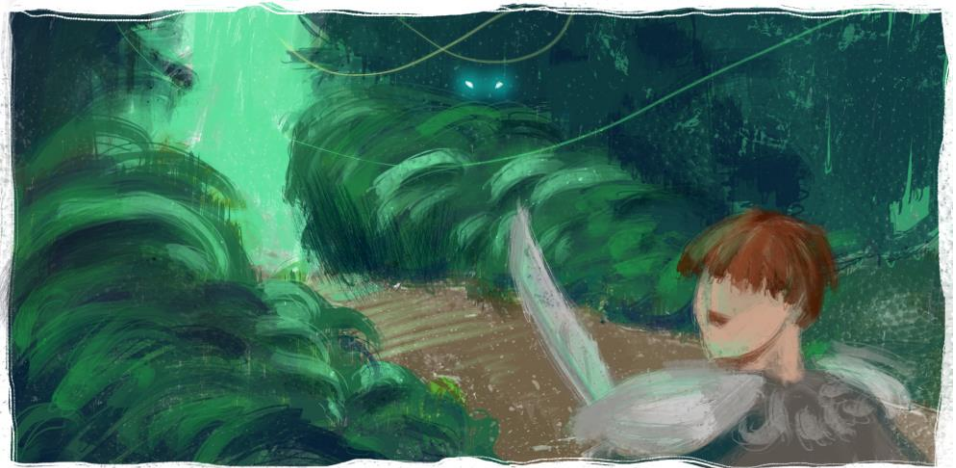


Figura 17
Escena. Photoshop

Figura 18
Escena. Photoshop

Figura 19
Escena. Photoshop

3.1.3.3. Dibujos de características relevantes

Mientras se han efectuado los bocetos anteriores, se han realizado también dibujos más detallados sobre algunas de las características principales de la bruja, como son los cuernos y el tatuaje que tiene en la espalda (fig. 22 y 23).

Para los cuernos (fig. 22), se han dibujado diferentes tipos que barajan algunas ideas, como que tenga un dibujo semejante al del tatuaje que posee en la espalda, y brillen del mismo modo cuando utilice sus poderes; que sean grandes y planos, con unas marcas extrañas grabadas en ellos, inspirados en los tótems indios; que posean detalles sutiles, como las espinas; o que sean más simples pero sigan teniendo formas puntiagudas y majestuosas. Aunque, finalmente, ninguno de estos diseños para los cuernos ha sido el definitivo, como se puede observar en dibujos anteriores.

Por otro lado, para el tatuaje de la bruja (fig. 23), que varía según los poderes o hechizos que utiliza, se han elaborado varios diseños. Son dibujos muy delicados y ornamentales, inspirados en la naturaleza y los elementos que la rodean, pero con un carácter un poco abstracto: las estrellas, el sol, la luna, las flores, hierbas y hojas, etc. El tatuaje se ha pensado de tal forma que en un principio la espalda de la bruja permanezca limpia y éste vaya surgiendo paulatinamente al usar su poder, intensificando su brillo azul.

Antes de llevar a cabo estos dibujos más detallados se han realizado bocetos en lápiz de algunas ideas (fig. 20 y 21).

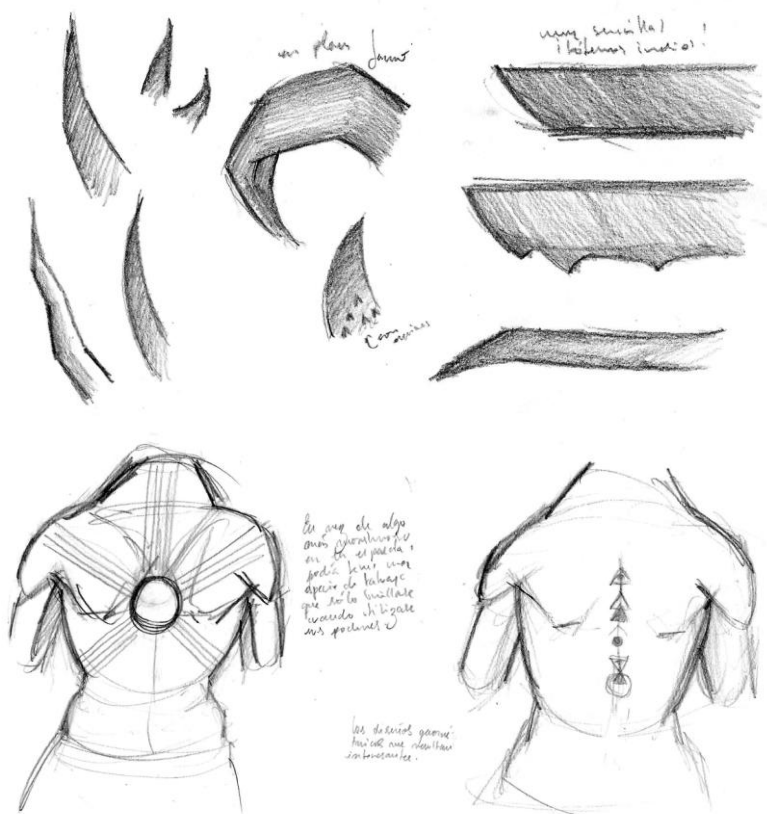


Figura 20
Bocetos de características
relevantes del personaje: cuernos.
Lápiz

Figura 21
Bocetos de características
relevantes del personaje: tatuaje.
Lápiz



Figura 22
Dibujos detallados de características
relevantes del personaje: cuernos.
Photoshop



Figura 23
Dibujos detallados de características
relevantes del personaje: tatuaje.
Photoshop

3.1.3.4. Atrezo y entorno

Por último en este apartado de bocetos, se han hecho dibujos del atrezo de la bruja y de su entorno, así como de los elementos que allí se encuentran.

Como cualquier bruja, Magode tiene sus utensilios para practicar magia: hierbas, cortezas, hojas y hasta calaveras humanas (fig. 24). En un principio, incluso se caviló la idea de que también tuviera un bastón; no precisamente para que le sirviera como elemento auxiliar, más que nada para que tuviera un objeto de poder con el cual poder canalizar su magia; pero finalmente, han sido las armas las que han obtenido su sitio. Que Magode pueda defenderse con algo más que no sea su magia, que sepa utilizar armas hechas por ella misma con huesos, piedras o cristales, refuerza su carácter.

Para obtener el atrezo de Magode, se ha consultado principalmente qué objetos utilizan los indios kuna en sus rituales de curación, especialmente el *inatuledi*, que puede considerarse el médico y botánico del pueblo. Éste usa plantas, raíces, resinas, cortezas de los árboles, cráneos de animales, etc. No obstante, también se han dibujado otros objetos asociados a la magia como las runas (fig. 25), pese a que son objetos relacionados con culturas nórdicas. Esto se ha debido a que se ha inquirido sobre todo tipo de objetos mágicos, pero, evidentemente, en el caso de las runas, éstas poseen unos símbolos adaptados al personaje, que no representan ninguna grafía, su única función es mágica.

En el atrezo también se ha incluido la vestimenta de Magode: una mezcla entre el atuendo del pueblo amerindio y el de la tribu surma (especialmente inspirado por éste último), siempre incluyendo detalles originales (fig. 26).

Algunos ropajes son más civilizados, efectuados con pieles o tela (que bien ha podido conseguir de los cazadores a los que ha abatido en su bosque); y otros más primitivos, hechos con hojas, hierbas, cañas, etc. Su ropa y su cuerpo permanecen adornados con plumas, hojas, y marcas hechas con pigmentos naturales o sangre. Sobre su cabeza, también pueden observarse curiosos ornamentos elaborados con elementos de la naturaleza: flores, hojas, plantas, etc.

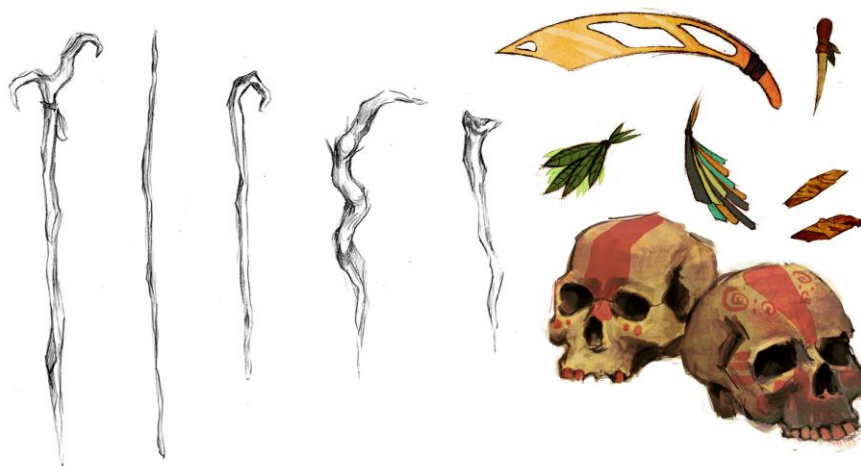


Figura 24
Atrezo. Lápiz y Photoshop



Figura 25
Atrezo. Photoshop



Figura 26
Atrezzo: vestimenta. Photoshop

Por último, se han realizado los dibujos del entorno en el que vive la bruja.

El personaje de Magode habita en un bosque subtropical. Aunque hay varios tipos de bosques subtropicales, básicamente las características comunes que tienen todos ellos son: sus temperaturas cálidas durante la mayor parte del año, sus lluvias abundantes y su diversidad de vegetación y flores.

Los bocetos que se han hecho buscan esa imagen, así como una atmósfera especial y mágica. Para darle ese toque más personal, se han esbozado árboles con dibujos grabados en ellos: algunos representan figuras abstractas y otros ojos, como si la bruja estuviera vigilando y cuidando su bosque desde cualquier rincón del mismo; además, era una idea interesante, incluso espeluznante, teniendo en cuenta que Magode está ciega (fig. 27).

También se han desarrollado dibujos más detallados del bosque de Magode donde se han plasmado las ideas sueltas (fig. 28, 29 y 30). Escenarios que, en los dos primeros dibujos, tienen agua cerca puesto que, según el texto de referencia, gracias a ésta los poderes de las brujas circulan mejor.

Algunos de estos dibujos poseen una imagen más exótica, y otros más común, del mismo modo que un bosque subtropical goza de diversos aspectos.

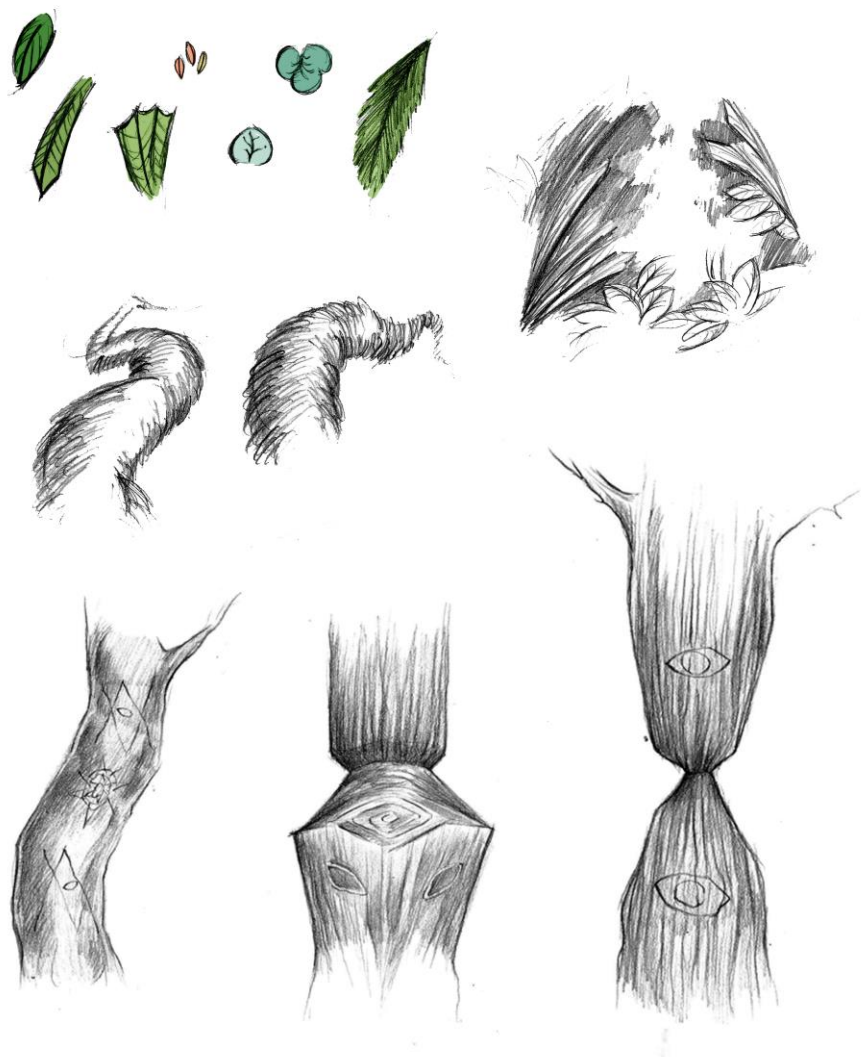


Figura 27
Bocetos del entorno. Lápis, color
con Photoshop

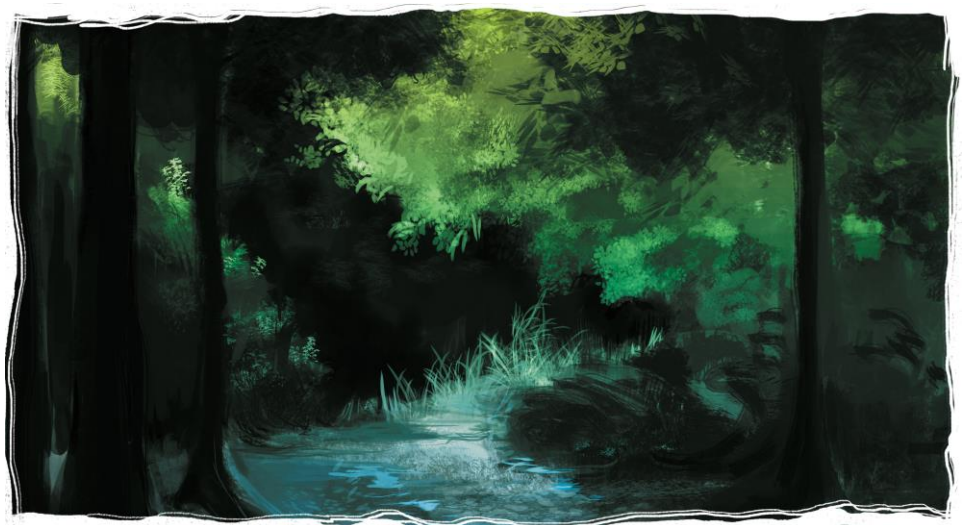
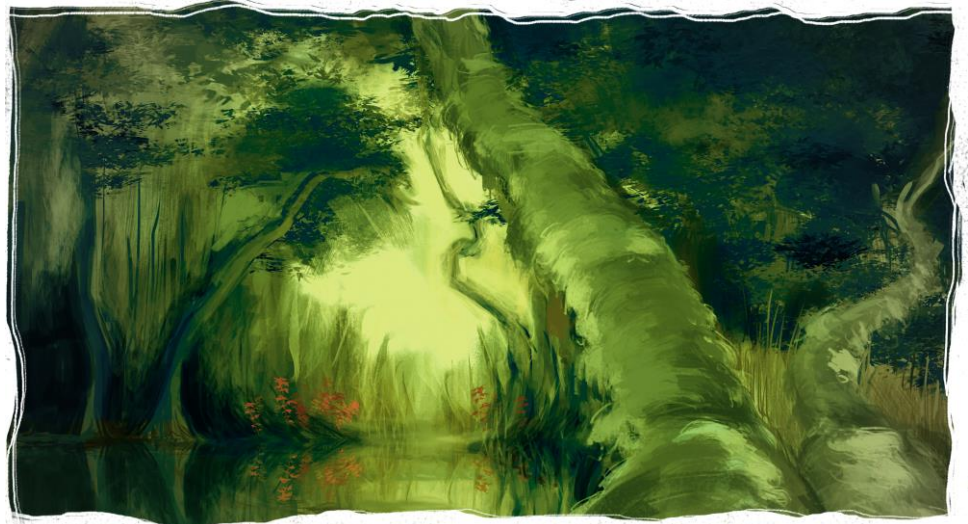


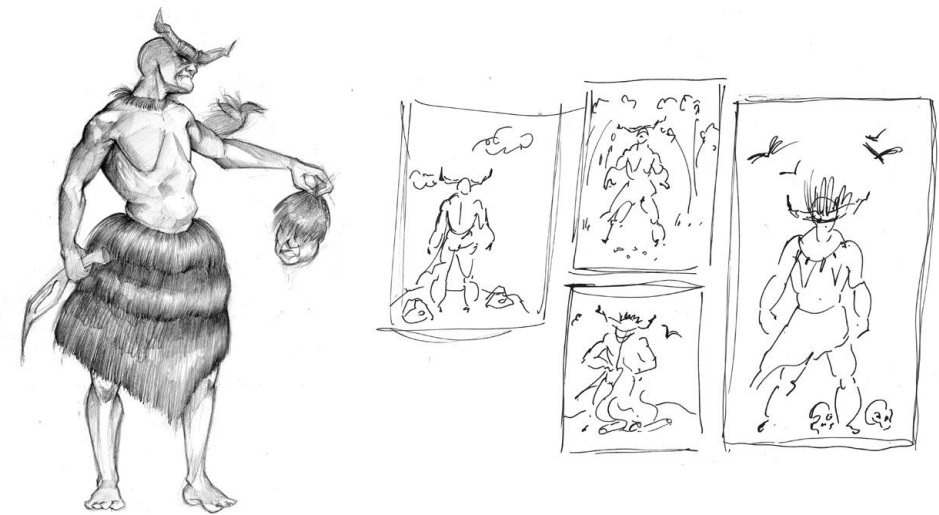
Figura 28
Dibujo del entorno. *Photoshop*

Figura 29
Dibujo del entorno. *Photoshop*

Figura 30
Dibujo del entorno. *Photoshop*

3.1.4. Diseño final

Para llevar a cabo el diseño final, se han efectuado unos bocetos (fig. 31) que barajan diversas posturas, el atrezo, la ropa, etc. La idea más popular para la ilustración definitiva, ha sido la de la bruja Magode en una postura que resalte su imponente presencia, utilizando sus poderes mágicos de algún modo. Se reflexionó sobre la idea de que estuviera de espaldas, para que fuera posible apreciar su tatuaje reluciente, pero finalmente se ha decidido que el personaje luce más de frente y que, si se quiere mostrar usando su magia, deben tenerse en cuenta otros elementos (los ojos brillando en azul, esferas luminosas en sus manos, etc.).



También se han realizado las vistas ortogonales (fig. 32): de frente, de perfil, de tres cuartos y de espaldas, con la vestimenta definitiva para la ilustración final, aunque carentes de los pequeños detalles que se han añadido después.



Figura 31
Dibujos preparatorios de la
ilustración final. Lápiz y plumilla

Figura 32
Dibujo de las vistas ortogonales del
personaje con la ropa definitiva.
Photoshop

3.1.4.1. Ilustración final

La ilustración final de la bruja Magode (fig. 33) ha sido el resultado del proceso de su diseño. En ella, se han recogido todas las ideas definitivas que se han ido seleccionando para su imagen final.

Si se observan las dos columnas que se han realizado al principio del trabajo (una con las características psicológicas y otra con los datos físicos), como resumen del texto descriptivo del personaje, se pueden apreciar los cambios realizados con respecto a la descripción y las ideas más significativas que se han añadido a lo largo del desarrollo.

Las características subrayadas son las que no se encuentran en el texto descriptivo del personaje pero que, de igual modo, se han desarrollado en el proceso de diseño y finalmente se han aportado a la imagen final del personaje; mientras que, las características tachadas, son las que se han tanteado en algunos dibujos pero no se han incluido en la imagen definitiva de la bruja Magode pese a encontrarse en el texto de referencia.

<u>Características psicológicas</u>	<u>Características físicas</u>
Sabia	Vieja
Determinada y temperamental	Cráneo grande y deforme
Peligrosa y poderosa	Ojos blancos
Humor sarcástico	Medio humana/monstruo/animal
Amante de la naturaleza	Terrorífica pero hermosa a su vez
Indiferente a ciertos asuntos	Grandes y amenazantes cuernos
Fuerte	Ropa tribal y primitiva
Maliciosa	Tatuaje en la espalda (<u>que brilla cuando utiliza sus poderes</u>)
<u>Guerrera</u>	<u>Salientes puntiagudos en los codos</u>
	<u>Cuerpo musculoso</u>

Para la ilustración final, se ha dibujado al personaje en una pose sencilla pero que, a su vez, exhibe toda su fuerza y presencia. La expresión que tiene en el rostro es neutra, la más acostumbrada, pero sus ojos brillan con el fulgor azulado de su magia, que revela su poder y le otorga un aspecto amenazador.

Magode viste con un trozo de tela morado oscuro que le cubre la parte inferior del cuerpo y ondea al viento, mientras que sus hombros y su cintura están decorados con hojas verde doradas, del mismo modo que también lo está su cabeza, como si tuviera una especie de corona. También tiene un par de brazaletes de plumas como motivo decorativo y en su cuerpo hay símbolos abstractos pintados en blanco. Todo ello evidencia su aspecto primitivo.

Además, también se han incluido unas calaveras humanas a sus pies y pájaros revoloteando a lo lejos, con el fin de crear una atmósfera misteriosa y sombría propia del personaje y de la figura que representa.



Figura 33
Ilustración final del personaje.
Photoshop

3.1.5. Modelado en 3D

Puesto que el personaje que atañe a este trabajo ha sido diseñado para una animación en 3D, para concluirlo, se ha procedido a modelarlo en tres dimensiones con el programa *Sculptris*, ya que es necesario tener una visión tridimensional de él. No obstante, ha habido una complicación en el proceso y el resultado no ha sido el más preciso, de hecho, está inacabado porque ha sido imposible terminarlo (una vez se empezaron a añadir detalles y a tener una imagen más elaborada del personaje, el programa comenzó a ralentizarse y a cerrarse solo, hasta llegar a un punto en el que ni siquiera se pudo abrir).

De todos modos, se ha decidido incluirlo en la memoria porque ofrece una imagen bastante esencial de la bruja Magode en tres dimensiones, de su anatomía y sus volúmenes.

Como se puede observar, no goza de apenas detalles, ni siquiera tiene ropa, pero sí que es posible apreciar su cuerpo musculado, la forma de sus cuernos y, más claramente, su fisonomía.



Figura 34
Detalle del rostro del personaje de frente en 3D. *Sculptris*

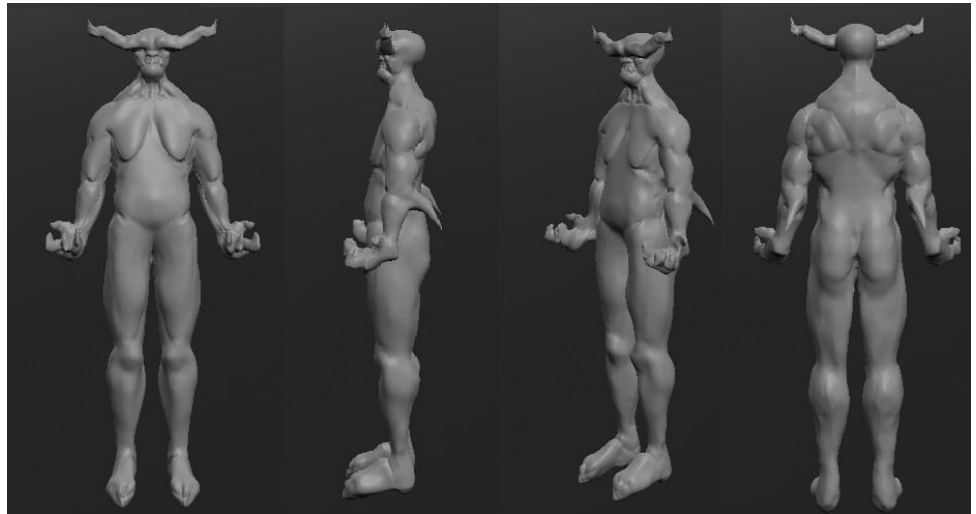


Figura 35
Vistas ortogonales del personaje en 3D. *Sculptris*

4. CONCLUSIONES

El presente trabajo se ha planteado de modo que sea posible obtener una visión general, pero bastante completa, de lo que significa el proceso de diseño de un personaje, a sabiendas de que, evidentemente, este proceso puede llegar a ser mucho más extenso y minucioso.

Para conseguir esa visión general, el proceso de diseño ha sido organizado en diferentes fases, que a su vez, se han considerado las fases más importantes para la creación de un personaje (análisis del texto de referencia, búsqueda de documentación y referentes, realización de los bocetos, realización del diseño final y, en este caso, el modelado en 3D). Cada una de estas fases ha tenido su

problemática, que en cualquier caso ha sabido resolverse (exceptuando en el último capítulo del cuerpo de la memoria, que corresponde al modelado del personaje en tres dimensiones, cuya complicación ha sido insalvable).

Naturalmente, la dificultad más notable de este trabajo ha sido encontrar el aspecto ideal para el personaje; ser capaz de plasmar todas las reflexiones que han ido surgiendo acerca del mismo en los dibujos, y de distinguir aquellas ideas que funcionaban bien para la bruja y descartar aquellas que no eran las más apropiadas. No obstante, también ha habido dificultades a la hora de llevar a cabo los dibujos de manera técnica.

Como ya se ha comentado anteriormente, en el apartado de objetivos y metodología, muchos de los dibujos que componen este trabajo han sido dibujados o pintados con *Photoshop* porque parecía lo más conveniente, ya que en la actualidad el *concept art* está profundamente ligado a la tecnología digital; también, por su puesto, por el deseo de aprender a pintar digitalmente. Sin embargo, al ser relativamente reciente mi incursión en este tipo de programas (incluyo también el programa *Sculptris*) y, por tanto, no tener los conocimientos más óptimos, la realización de algunos dibujos ha sido bastante costosa, y frustrante en ocasiones; no obstante, el resultado final de la mayoría ha resultado satisfactorio porque cumplen su función de manera más o menos acertada y, gracias a hacerlos con este programa, mis conocimientos en la pintura digital han aumentado.

Evidentemente, aunque la mayor parte de los dibujos que se han hecho a lo largo del desarrollo de la bruja Magode se han considerado satisfactorios, tanto los realizados de manera tradicional como los ejecutados con este programa digital, es evidente que existen errores y muchísimas cosas que deben mejorarse, y eso sólo puede solucionarse con práctica y más práctica.

Este trabajo me ha enseñado a ser perseverante hasta conseguir un buen resultado. Además, también me ha permitido acercarme un poco más al mundo del *concept art*, especialmente en el ámbito del diseño de personajes, y adquirir más conocimientos respecto a esta forma de ilustración.

Así pues, si se recuerdan los objetivos planteados para este trabajo, que han consistido en: demostrar algunas de las destrezas adquiridas a lo largo de los cuatro años de carrera, y ser capaz de diseñar un personaje para una animación en 3D, partiendo de un texto literario, y se analizan los resultados obtenidos; los objetivos han sido alcanzados y, por tanto, el trabajo realizado ha sido positivo.

5. BIBLIOGRAFÍA

ARMENGOL, A. *Realidades de la brujería en el siglo XVII*. En: Tiempos modernos: revista electrónica de historia moderna. [consulta: 2014-05-12]. Disponible en:

<http://www.tiemposmodernos.org/viewarticle.php?id=23&layout=html>

ARTCYCLOPEDIA. *Arthur Rackham*. [consulta: 2014-06-05]. Disponible en: http://www.artcyclopedia.com/artists/rackham_arthur.html

CARO BAROJA, J. *Las brujas y su mundo*. Madrid: Alianza Editorial, 2006.

ECO, U. *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen, 2004.

ECO, U. *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen, 2007.

GORGAS. *Chamanismo entre los indios cuna*. [consulta 2014-06-04]. Disponible en: <http://www.gorgas.gob.pa/>

HOGARTH, B. *El dibujo de la figura humana a su alcance*. Köln: Taschen Benedikt, 1996.

IBYTES. *La belleza de las tribus Surma y Mursi*. [consulta: 2014-06-01]. Disponible en: http://ibytes.es/blog_indigenas_africanos_atuendos_etiopia.html

JERAD MARANTZ. *Jerad S. Marantz Design*. [consulta: 2014-06-03]. Disponible en: <http://jeradsmarantz.blogspot.com.es>

MARLBOROUGH GALLERY. *Hans Silvester*. [consulta: 2014-06-01]. Disponible en: <http://www.marlboroughgallery.com/galleries/graphics/artists/hans-silvester/graphics>

MICHELET, J. *La bruja: un estudio de las supersticiones en la Edad Media*. Madrid: Akal, 2004.

MOREAUX, A. *Anatomía artística del hombre*. Madrid: Capitel Ediciones, 2005.

MUSEO LÁZARO GALDIANO. *Las mejores pinturas de Goya en el Museo Lázaro Galdiano*. [consulta: 2014-05-26]. Disponible en:

<http://museolazarogaldiano.wordpress.com/2011/10/18/el-aquelarre-goya-mejores-pinturas-museo-lazaro-galdiano>

OCHOA, J.C. *Mito y chamanismo: mito de la tierra sin mal en los tupí-cocama de la Amazonía peruana* [tesis doctoral]. Barcelona: Universidad de Barcelona, 2002.

RICKITT, R. *Diseño de monstruos y personajes de películas*. Barcelona: Oceano, 2007.

SCANDALOUS WOMAN. *Marie Laveau, Voodoo Queen of New Orleans*. [consulta: 2014-05-29]. Disponible en: <http://scandalouswoman.blogspot.com.es/2008/02/marie-laveau-voodoo-queen-of-new.html>

SELBY, A. *La animación*. Barcelona: Blume, 2013.

THE ART OF GLEEN KEANE. *The art of Glenn Keane*. [consulta: 2014-06-03]. Disponible en: <http://theartofglenkeane.blogspot.com.es>

ULRICH ZEIDLER. *Ulrich Zeidler Designer AGD*. [consulta: 2014-06-05]. Disponible en: <http://www.ulrichzeidler.com>

VON KOENIGSMARCK, A. *Creación y modelado de personajes 3D*. Madrid: Anaya Multimedia, 2008.

VOODO NEWORLEANS. *Marie Laveau's House of Voodoo*. [consulta: 2014-05-29]. Disponible en: <http://www.voodoo-neworleans.com/index.php>

VV.AA. *Full of characters*. Barcelona: Promopress, 2013.

VV.AA. *El Hobbit: La Desolación de Smaug. Crónicas III. Arte y diseño*. Barcelona: Minotauro, 2013.

WELLS, P. *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume, 2010.

WIKIPEDIA. Brujería. [consulta: 2014-05-08]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Brujer%C3%ADa>

WIKIPEDIA. *Brujería en Goya*. [consulta: 2014-05-26]. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Brujer%C3%ADa_en_Goya

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

<u>Nombre y página</u>	<u>Texto de referencia</u>	<u>Fuente</u>
<i>Figura 1</i> (página 7)	Francisco de Goya y Lucientes: <i>El Aquelarre</i> , 1797/1798 Museo de la Fundación Lázaro Galdiano, Madrid	http://ceres.mcu.es
<i>Figura 2</i> (página 7)	Frank Schneider: <i>Portrait of Marie Laveau</i> , c. 1920 Louisiana State Museum, Luisiana	http://en.wikipedia.org/wiki/Marie_Laveau
<i>Figura 3</i> (página 7)	Hans Silvester: <i>Natural Fashion: no. 115</i> , 2007	http://www.marlbroughgallery.com
<i>Figura 4</i> (página 8)	Glen Keane: boceto de Tarzán	http://thedisnerd.tumblr.com
<i>Figura 5</i> , (página 8)	Jerad S. Marantz: boceto para las brujas de la película <i>Furia de Titanes</i> (2014)	http://jeradsmarantz.blogspot.com.es
<i>Figura 6</i> (página 10)	Dibujos asociados a las primeras imágenes mentales del personaje. Lápiz grafito y lápiz de color	
<i>Figura 7</i> (página 11)	Dibujos asociados a las imágenes mentales del personaje. Lápiz	
<i>Figura 8</i> (página 12)	Dibujos asociados a las imágenes mentales del personaje. Lápiz y bolígrafo	
<i>Figura 9</i> (página 13)	Cuadro de correspondencias con las expresiones más representativas de Magode subrayadas en amarillo	
<i>Figura 10</i> (página 15)	Dibujos en relación a su personalidad. Lápiz, color con Photoshop	
<i>Figura 11</i> (página 16)	Dibujos en relación a su personalidad. Lápiz grafito y lápiz de color	
<i>Figura 12</i> (página 17)	Dibujos en relación a su personalidad: movimientos. Lápiz	
<i>Figura 13</i> (página 19)	Dibujo en relación a su personalidad: peligro. Lápiz de color	
<i>Figura 14</i> (página 20)	Dibujo en relación a su personalidad: sabiduría. Lápiz de color	
<i>Figura 15</i>	Dibujo en relación a su	

(página 21)	personalidad: fuerza. Lápiz de color
<i>Figura 16</i> (página 22)	Dibujos en relación a su personalidad: expresiones. Lápiz
<i>Figura 17</i> (página 23)	Escena. Photoshop
<i>Figura 18</i> (página 23)	Escena. Photoshop
<i>Figura 19</i> (página 23)	Escena. Photoshop
<i>Figura 20</i> (página 24)	Bocetos de características relevantes del personaje: cuernos. Lápiz
<i>Figura 21</i> (página 24)	Bocetos de características relevantes del personaje: tatuaje. Lápiz
<i>Figura 22</i> (página 25)	Dibujos detallados de características relevantes del personaje: cuernos. Photoshop
<i>Figura 23</i> (página 26)	Dibujos detallados de características relevantes del personaje: tatuaje. Photoshop
<i>Figura 24</i> (página 27)	Atrezo. Lápiz y Photoshop
<i>Figura 25</i> (página 28)	Atrezo. Photoshop
<i>Figura 26</i> (página 29)	Atrezo: vestimenta. Photoshop
<i>Figura 27</i> (página 30)	Bocetos del entorno. Lápiz, color con Photoshop
<i>Figura 28</i> (página 31)	Dibujo del entorno. Photoshop
<i>Figura 29</i> (página 31)	Dibujo del entorno. Photoshop
<i>Figura 30</i> (página 31)	Dibujo del entorno. Photoshop
<i>Figura 31</i> (página 32)	Dibujos preparatorios de la ilustración final. Lápiz y plumilla
<i>Figura 32</i> (página 32)	Dibujo de las vistas ortogonales del personaje con la ropa definitiva. Photoshop
<i>Figura 33</i> (página 34)	Ilustración final del personaje. Photoshop
<i>Figura 34</i> (página 25)	Detalle del rostro del personaje de frente en 3D. Sculptris