

TFG

CONCEPT ART DE LA SAGA DE LIBROS
***LA SELECCIÓN* – KIERA CASS**
DISEÑO DE PERSONAJES

Presentado por Belén Seco Sales
Tutor: José Miralles Crisóstomo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El siguiente proyecto consiste en el desarrollo del concept art de una saga de libros conocida como *La Selección*, escrita por la autora estadounidense Kiera Cass, centrándose principalmente en el diseño de personajes. Para ello ha sido preciso obtener toda la información necesaria en base a la lectura de los mismos, así como unos conocimientos sobre anatomía y morfología estética. También cabe mencionar la importancia de referentes artísticos y bibliográficos para el correcto desarrollo del trabajo. Finalmente cuenta con un conjunto de veintidós personajes diseñados, incluyendo cuestiones de expresión, de evolución e incluso de vestuario de los mismos, todo ello realizado mediante técnicas de ilustración digital.

SUMMARY

*The next project is about the development of the concept art of a books' saga known as *The Selection*, written by the american author Kiera Cass, focusing mainly on the character design. For that purpose, it has been necessary to get all the information based on reading the books as well as a knowledge about anatomy and aesthetic morphology. It is also worth mentioning the importance of artistic and bibliographical references for the correct development of the work. Finally, it has a set of twenty-two characters designed, including issues as expressions, evolution, even their costumes, all of it using digital illustration techniques.*

PALABRAS CLAVE

Concept art, ilustración, libros, diseño de personajes, diseño de vestuario.

KEYWORDS

Concept art, illustration, books, character design, costume design.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia. A mis padres por su apoyo económico y emocional sin el cual no hubiese podido comenzar esta carrera; a mi hermano Luis por soportarme en los peores momentos, sin él probablemente no hubiese podido seguir adelante; a mi abuela Ana, por absolutamente todo lo que hace por mí y por todos sus nietos, es una crack; a mis tíos, mis primas y mis hermanos, que siempre han creído en mí y son mis mayores fans; y sobre todo a Carmen, porque gracias a ella conocí esta saga de libros de la que me enamoré perdidamente.

A mis compañeras de clase y amigas, Sara y Patri, gracias por estar siempre ahí y por hacer de estos cuatros años de carrera una aventura inolvidable.

A esta facultad y a sus profesores, tanto a los que me han apoyado como a los que me han hundido, porque todos me han ayudado a crecer.

Y a Adam, por todo. Literalmente por todo. Gracias de corazón.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS

3. METODOLOGÍA

4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

4.1. MARCO TEÓRICO

4.2. REFERENTES

4.2.1. *Glen Keane*

4.2.2. *Pernille Ørum*

4.3. PRIMERAS IDEAS Y BOCETOS

4.4. DISEÑO DE LOS PERSONAJES

4.4.1. *Imagen facial*

4.4.1.1. Frente y perfiles

4.4.1.2. Expresiones

4.4.1.3. Opciones

4.4.1.4. Antes y después

4.4.2. *Figura corporal*

4.5. DISEÑO DE VESTUARIO

4.5.1. *Vestuario América*

4.5.2. *Vestuario familia de América*

4.5.3. *Vestuario Familia Real*

4.5.4. *Vestuario Élite*

4.5.5. *Vestuario personal de palacio*

5. CONCLUSIONES

6. BIBLIOGRAFÍA

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto de concept art se centra en una saga de novelas juveniles firmada por autora norteamericana Kiera Cass, titulada *La Selección*. La intención principal es la de transformar las palabras de dichas novelas en dibujos que terminen de dar vida a los personajes que las protagonizan.

La trama de estas novelas gira en torno a una historia de amor en una sociedad futura un tanto polémica, sin embargo, no es el tema social lo que hizo que fueran escogidas para realizar este trabajo sobre ellas, sino el mensaje que encierra. Se trata de un intenso trabajo que, a pesar de tener unos objetivos muy concretos y una clara organización desde su comienzo, ha ido variando y evolucionando a lo largo de su desarrollo. En los capítulos siguientes se darán a conocer la naturaleza de estos cambios, así como todo el proceso de búsqueda de información, realización de bocetos y, por supuesto, la producción artística del arte final.

El diseño de los personajes se extiende hasta un total de veintidós, aunque en un principio la intención fuera la de realizar el diseño de sesenta. Sin embargo, por diversos motivos se decidió reducir este número lo máximo posible intentado limitarse a los más imprescindibles. La gran cantidad de personajes fue también un fuerte motivo para elegir estos libros ya que se buscaba perseguir nuevos límites y probar la capacidad creativa propia. A nadar se aprende nadando, a cocinar cocinando y a diseñar personajes, diseñando. Y eso es lo que se ha intentado conseguir con este ambicioso proyecto, aprender un poco más de este mundo del concept art, del diseño de personajes y poder así lograr definir un estilo de dibujo propio que tiene sus bases en los conocimientos y técnicas aprendidas a lo largo de este grado en bellas artes. Además, cada personaje cuenta con diferentes estudios faciales, corporales y de vestuario que hacen de este trabajo una amplia e interesante producción artística.

2. OBJETIVOS

Antes de dar comienzo a la parte metodológica y de producción de la obra es preciso destacar los objetivos que se pretenden alcanzar; señalando el propósito principal del proyecto y los afluentes del mismo.

Objetivos fundamentales:

- Desarrollar un proyecto de concept art en base a una saga de novelas.
- Diseñar los personajes más relevantes de dicha saga, captando la personalidad, el carácter y la actitud que muestran al enfrentarse a las distintas situaciones que atraviesan a lo largo de las novelas, así como los aspectos descriptivos que la autora nos ofrece de cada uno.
- Realizar un portfolio competitivo a partir del trabajo realizado con el fin de mostrar mi grado de trabajo a nivel proyectual.

Objetivos específicos:

- Analizar los libros de la saga para sacar conclusiones sobre los personajes y el ficticio mundo que les rodea.
- Demostrar las capacidades adquiridas en la técnica del dibujo como instrumento para la representación de ideas ficticias.
- Realizar el diseño de los personajes atendiendo a los conocimientos anatómicos y morfológicos adquiridos y siguiendo un estilo de dibujo propio.
- Plasmar todo ello en un estudio de expresiones, de vestuario y de estructura anatómica corporal y facial.
- Hacer una indagación sobre la época en la que se desarrolla la trama de los libros.
- Realizar un diseño de vestuario acorde a la época planteada.
- Culminar los objetivos en un libro que recoja todas estas ilustraciones y bocetos de concept art y refleje las ideas principales.

3. METODOLOGÍA

El primer paso para dar comienzo a este proyecto ha sido el de crear un cronograma que se basa en el tiempo con el que se contaba desde aquel entonces hasta la fecha de entrega, así como en la cantidad estimada de trabajo que aún había por hacer. En cuanto al tiempo, puesto que el desarrollo de este proyecto empezó en el verano de 2016, podría decirse que ha sido cerca de un año la amplitud de este calendario de trabajo. No obstante, la etapa de producción artística no dio comienzo hasta principios de año, por lo que los primeros meses fueron la base del trabajo, en los que las tareas principales consistían en la búsqueda de información, relectura de los libros, investigación de referentes y primeros bocetos e ideas. En un principio, tras las anotaciones de las lecturas, se decidió realizar el diseño de todos y cada uno de los personajes mencionados en el libro que hacían una suma de 63, pero tras ver la cantidad de información que se quería plasmar de cada uno de ellos se tomó la decisión de reducir la cantidad a 22, ciñéndose exclusivamente a los protagonistas y personajes relevantes para la trama de los libros.

La fase principal para la correcta proyección de los personajes de los libros en mis dibujos era captar su esencia por medio de sus descripciones físicas y personales a lo largo de las novelas así como las impresiones personales que transmiten mediante su forma de interactuar con los demás personajes y con las situaciones que atraviesan; así pues, para conseguir plasmar de manera adecuada esas características fue completamente necesario leer los libros cuantas veces fuera preciso hasta tomar apunte de los más mínimos detalles de cada uno de ellos. Tanto descripciones de vestuario, “Y ahí estábamos nosotras, en fila, ataviadas con vestidos idénticos, de color crema, con mangas cortas sobre los hombros y cintura baja, con una gran banda roja sobre el hombro, [...]”¹, como de rostros o rasgos físicos, “Bajo sus gruesas pestañas había unos ojos azules como el hielo que contrastaban con el fuego de su pelo.”². Como se ha mencionado en el apartado anterior, cuando esta etapa del proyecto dio comienzo aún se pensaba realizar el diseño de todos los personajes de las tres novelas principales, por lo que no es difícil imaginar la carga de trabajo que supusieron dichas investigaciones.

Además, la adecuada creación de vestuario correspondiente a la época de los libros también requería de una búsqueda de información, así como de reflexiones personales, ya que, aunque a lo largo de las novelas se afirma numerosas veces que son acontecimientos situados en un tiempo futuro, todo en ellas nos evoca a épocas pasadas, desde el sistema de castas hasta las bodas concertadas o la monarquía absoluta. Sistemas de sociedad desde luego nada acordes con la actualidad que se vive hoy por hoy en Estados Unidos.

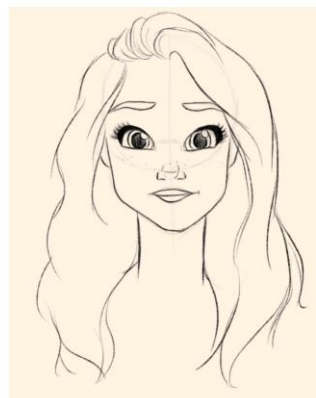
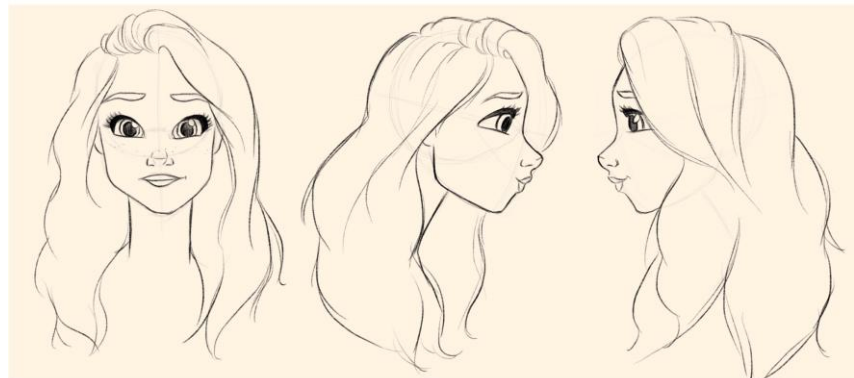
Tras recopilar todos los detalles necesarios para emprender el proceso de creación artística dio comienzo una primera etapa de bocetaje para conseguir un estilo definitivo a seguir a lo largo de todo el proyecto, para que todos los personajes, a pesar de sus diferencias, tuviesen una forma de dibujo común que los identificara como una obra particular y definida. Para

¹ Cass, K. *La Selección*, p. 232.

² Cass, K. *El Príncipe y el Guardián*, p.34.

ello fueron de gran utilidad numerosos referentes artísticos que, de una manera o de otra, aportaron su granito de arena a las ilustraciones que finalmente han conformado este extenso trabajo.

Las ideas y apuntes que se fueron tomando a lo largo de la búsqueda de información fueron variando numerosas veces en cuanto dio comienzo la etapa de dibujo. En primer lugar porque, como se ha mencionado antes, hubo una reducción en el número de personajes a diseñar que inevitablemente cambió el rumbo del proyecto; y en segundo lugar por ese otro cambio de instrumentos de trabajo, ya que, en un principio, toda la obra iba a ser realizada a mano mediante grafito, acuarelas y bolígrafos, pero a finales de año, tras la adquisición de una nueva herramienta, se tomó la decisión de desarrollar la obra de manera digital, dado que agilizaba en proceso de trabajo y era bastante más práctico, puesto que al tratarse de un proyecto presentado digitalmente, las obras realizadas en acuarela perderían tanto en calidad de imagen como en atractivo visual. Estos dos grandes cambios, además de acelerar el proceso de creación, permitieron otras muchas ventajas, como poder dar más detalle y precisión a cada personaje, jugar con nuevas y diferentes técnicas de dibujo y, en definitiva, disfrutar mucho más de todo el proceso de elaboración.



1 Fases del proceso de dibujo y cambio de ilustración a grafito a digital.

4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

4.1. MARCO TEÓRICO

Como se ha dicho anteriormente, este proyecto reúne un conjunto de ilustraciones digitales que forman parte del desarrollo del concept art y diseño de personajes de la saga de libros *La Selección*, pero antes de entrar en materia es conveniente dar respuesta a dos grandes preguntas que se plantean con tan sólo la definición de este trabajo: ¿Cuáles han sido las motivaciones que han llevado a escoger esta saga en concreto? Y, ¿por qué se centra en la creación y diseño de personajes?

Para dar respuesta a la primera cuestión es preciso que se conozca el argumento de dichos libros. La historia transcurre en los Estados Unidos de América de un futuro posterior a una Tercera Guerra Mundial. En aquel entonces este territorio ha recibido el nuevo nombre de Illea y su sociedad se ha visto reestructurada y dividida en ocho castas en función de la profesión y el poder adquisitivo de cada familia. Entendiendo la octava como la última, podría decirse que los Ochos son lo más bajo de la sociedad, indigentes y vagabundos, mientras que los Unos forman la realeza de este renovado país. Tu número, tu casta, viene ligado a ti desde el momento en el que naces, te marca de por vida, y la única manera de subir o bajar de casta es, o bien por méritos propios en el caso de los hombres (algo sumamente complicado y que puede llevarles toda una vida de esfuerzo), o por medio del matrimonio en el de las mujeres que, en el momento de contraerlo, automáticamente pasan a ser de la casta de su esposo, ya sea esta inferior o superior a la suya. Es precisamente por esta razón por la que cuando el príncipe heredero al trono cumple la mayoría de edad y da comienzo un proceso de selección entre todas las jóvenes de entre 18 y 21 años de cada provincia del país, sea cual sea su casta, no hay chica que no quiera participar. Exceptuando, por supuesto, a nuestra protagonista, *América Singer*, una Cinco, casta de los artistas, cuyo corazón pertenece secretamente a un Seis. No obstante, no sólo termina inscribiéndose por insistencia de su madre, sino que es la elegida de su provincia para participar en la Selección junto con otras treinta y cuatro chicas, que irán a vivir al palacio para que el Príncipe y ellas puedan conocerse y finalmente él escoger a la afortunada que desposará.

Son una infinidad las novelas juveniles que hoy en día tratan esta misma temática de futuros distópicos y sociedades divididas y, sin embargo, para quien ha tenido la oportunidad de leer muchas de ellas es posible encontrar un motivo por el que esta destaque entre las demás. Podría decirse que esta novela cautiva por la intertemporalidad de ese futuro que mencionan ya que, aunque reiteradas veces a lo largo de los libros hablan de nuestro presente como si fuera su pasado; tal y como lo plantean nos cuesta imaginar así un futuro, ya que contiene rasgos más propios de una época pasada; con ese sistema de castas, una realeza con completo poder sobre el pueblo, matrimonios concertados, desigualdad social no sólo entre castas sino también entre hombres y mujeres... Y esta primera impresión de un futuro atrasado se deja ver también durante la lectura de los libros en cuanto a la mención de la tecnología existente que, por no extendernos más, podría resumirse en que es la equivalente a la de

hace veinte o treinta años, cuando el tener tecnología que hoy por hoy tiene casi todo el mundo, es solo cosas de unos pocos privilegiados: “Me maravillé ante aquel minúsculo objeto. Lo cierto era que nunca había tenido un teléfono móvil. Los había visto antes, en manos de Doses y de Treses, pero nunca había pensado que llegaría a usar uno. Las manos me temblaban de la emoción. ¡Iba a oír sus voces!”³ o “Me giré y encontré a Maxon tecleando en una máquina de escribir plana unida a una pantalla. - ¿Que es eso? - le pregunté. - Un ordenador ¿Nunca has visto uno? - Sacudí la cabeza. Maxon no pareció sorprendido. - Ya no queda mucha gente que los tenga.”⁴. Es cierto que es un retroceso en la historia, a pesar de tratarse del futuro, pero no olvidemos que no hacía tanto que habían dejado atrás una Guerra Mundial, y toda guerra deja a su paso lo que aquí encontramos, una sociedad rota y una vuelta a empezar casi desde cero. Pero a pesar de todo eso, estas novelas no transmiten que exista un mundo retrógrado, decadente, triste y medio destruido, aunque es evidente que todo eso lo hay, si no que más bien nos lleva a todo lo contrario, a un mundo casi de cuento de hadas, donde el romanticismo de las costumbres impera, la amistad se fortalece ante las adversidades, el amor puede cambiarlo todo y donde, aunque en ocasiones cueste creerlo, los finales felices existen. Y es sobre todo esto último lo que, a mí, como todo ser humano que busca la felicidad, me terminó de conquistar.

Y tras quedar respondida la primera cuestión, es momento de explicar por qué con lo amplio que puede llegar a ser el mundo del *concept art*, este trabajo se encamina especialmente en el diseño de los personajes. Tal vez responder a esta pregunta implique entrar en un punto de vista más personal, más incluso que el anterior, ya que lo que ha impulsado a este proyecto a dirigir su atención principalmente en el desarrollo de creación de los personajes de estas novelas, no es sino una necesidad mía de plasmar visualmente lo que en mi cabeza llevaba cobrando vida desde el momento en el que leí *La Selección* por primera vez. Todos esos personajes, que no son pocos, la manera en la que han sido descritos por su autora, sus físicos, sus personalidades, sus ropas, sus pequeños detalles, su evolución tanto exterior como interior, era todo tan fácil de ver para mí, tan bello, que decidí adentrarme en ese mundo del diseño de personajes para conocerlos incluso mejor, para darlos a conocer al resto del mundo y para sentirme también, de alguna manera, parte creadora de todo ello. Al diseñar un personaje, aunque obviamente has de tener en cuenta cuestiones técnicas de anatomía y morfología, es mucho más que eso, ya que consiste en crear de dentro hacia fuera, es decir, considerando la personalidad de cada uno, su carácter, su alma, su interior, debes formar su rostro, su mirada, sus expresiones faciales ante las situaciones que se le plantean. Pero también de fuera a dentro, ya que, para diseñar también su constitución, su forma física y su complexión anatómica, es necesario conocer su historia, el mundo que le rodea; en definitiva, las circunstancias que le han hecho ser como es. Por poner un ejemplo: no tendrá el mismo cuerpo un personaje de alguna casta baja, que apenas tienen qué comer y sus trabajos son más físicos, que un Dos o un Uno, que viven rodeados de lujos y su imagen es algo que debe ser cuidado y constantemente atendido.

³ Cass, K. *La Selección*, p. 217.

⁴ Cass, K. *La Élite*, p. 20.

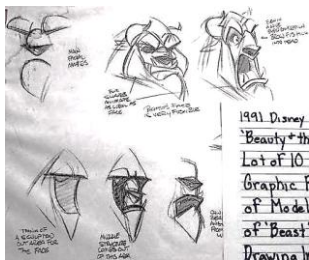
Además, he incluido el diseño de vestuario dentro de la creación de personajes, ya que considero que más que ser *props* u objetos, la ropa también define a las personas. Ya sea para aparentar o para encajar, o ya sea por alcanzar una reacción en la gente; eso ya dice algo de las características de esa persona y especialmente en estos libros, donde las seleccionadas tienen doncellas que les cosen y diseñan vestidos conforme a su estilo o sus deseos.

4.2. REFERENTES

Los referentes que iluminan las ilustraciones que componen este proyecto no fueron buscados, sino que formaban parte de él desde sus inicios, ya que han servido de inspiración para decidir desde el tipo de trabajo que se iba a realizar, la creación de personajes, hasta el estilo de dibujo que se quería conseguir desde el principio. Aunque son muchísimos los referentes que han nutrido tanto creativa como bibliográficamente esta obra, se ha realizado una selección, valga la redundancia, de los que más destacan sobre el resto, por los motivos citados anteriormente.

4.2.1. Glen Keane

El dibujante estadounidense Glen Keane es el diseñador de muchos de los personajes más relevantes de los largometrajes y cortometrajes animados de la famosa compañía de animación de *Walt Disney*; entre ellos *Aladdín*, *Pocahontas*, *la Bestia*, *Rapunzel*, *Ariel*, *Tarzán*... Su trabajo es fuente de inspiración tanto para estudiantes de animación como para aquellos que, como él, quieren dedicarse a crear mediante el dibujo a los protagonistas de las historias que se cuentan en forma de películas, de videojuegos, de cinemáticas, etc. Sólo con un lápiz Mitsubishi 10b y un folio de papel en blanco es capaz de crear vida a través de la mirada de un personaje, de su postura o incluso de su pelo. No hay detalle que no se le escape a Keane a la hora de diseñar un personaje ya que para lograr una obra definitiva pasa antes por múltiples procesos de investigación, de aprendizaje, de reflexión y, por supuesto, de mucho bocetaje.



3. Ilustración a grafito de Pocahontas, realizado por Glen Keane.

4. Sketch de diseño del personaje de la Bestia, por Glen Keane.

2. Diseño facial de Aladdín realizado por Glen Keane.



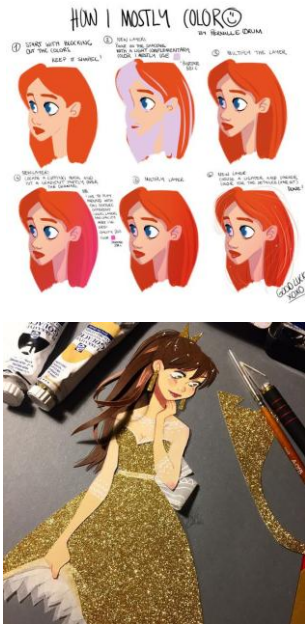
“Diseñando un personaje lo dibujaré cientos de veces desde cada ángulo posible y en cada actividad y expresión. Tarde o temprano el personaje aparece y lo reconozco, como si hubiese existido antes de que lo dibujara.”⁵

Es gracias a un trabajo académico que llevé a cabo el curso anterior sobre este genio de la animación que admiro y conozco tanto su trabajo y es por ello también que este proyecto diera comienzo con la idea de crear siguiendo los pasos de este gran artista, para así conseguir un resultado emocional en los personajes mínimamente similar al de los suyos.

4.2.2. Pernille Ørum

Esta joven artista danesa es popular en las redes sociales por el estilo de dibujo que la define; lleno de colores vivos, de trazo sencillo y muy propio de la animación en 2D. Es usual ver ilustraciones suyas realizadas en base a personajes de películas series o novelas, así como referenciados de fotos reales y llevados a su terreno de una manera natural. También realiza numerosos bocetos sobre su técnica de dibujo en cuanto al diseño de sus personajes o la manera en la que les da contraste, luces y sombras, color, etc. mediante el programa de dibujo que utiliza. Sin embargo, además de sus ilustraciones digitales, también tiene una extensa producción artística realizada con técnicas más artesanales como el gouache o el collage con cartulinas de colores recortadas.

Esta ilustradora no sólo sirve de modelo y referente para este proyecto en concreto, sino que lleva siendo producto de inspiración de mi trabajo desde el instante en que la encontré en internet. Es la fuente de imágenes a la que más suelo recurrir cuando mi lápiz se queda sin ideas, pues siempre consigue renovar mis ganas de dibujar y de emprender un nuevo proyecto.



5. Instrucciones del uso de luces y sombras, por Pernille.

6. Ilustración con gouache y collage, por Pernille.

7. Line up de personajes ilustrados por Pernille.

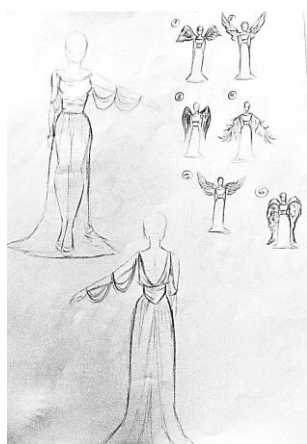


⁵ Keane, G. *Entrevista en Rotoscopers*. Diciembre 2014.

4.3. PRIMERAS IDEAS Y BOCETOS



Como se ha mencionado anteriormente, al comienzo de este proyecto se realizó un proceso de lectura reiterada de las novelas con el fin de anotar datos de interés para la posterior producción del diseño de personajes. Estas anotaciones a menudo iban acompañadas de pequeños esbozos de ideas que iban surgiendo con respecto al futuro trabajo. Estos bocetos, realizados a lápiz al margen de las hojas que se iban escribiendo, fueron la base de muchas ilustraciones de arte final, es decir, que siguieron desarrollándose hasta convertirse en el trabajo que finalmente ha quedado aquí plasmado; no obstante, muchos otros aportaban ideas de futuros proyectos que, por diversos motivos, no terminaron de evolucionar pero que, probablemente, se retomem tras la entrega de este trabajo ya que con más tiempo y dedicación podrían llegar a transformarse también en una parte importante de esta extensa obra.



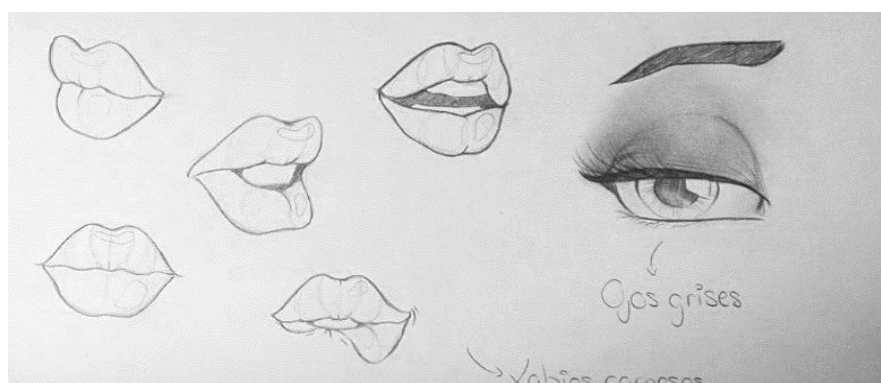
Los bocetos, como podemos ver, cubrían una amplia gama de apartados de producción artística; iban desde apuntes sobre peinados o vestidos, hasta maneras en las que plasmar la identidad de cada personaje, o incluso ideas sobre cómo diseñar cada detalle, comparar a los personajes o mostrar su evolución a través las novelas.

Muchos de los bocetos dibujados en relación a la apariencia física de los personajes o de la vestimenta de los mismos, fueron desarrollados a partir de ahí mediante herramientas de ilustración digital. Otras ideas que, gracias al cambio de instrumentos, se vieron afectadas positivamente ya que su producción se podría realizar de manera más eficaz y visualmente más atractiva, fueron finalmente descartadas a causa de la reducción de personajes a diseñar. Este último es el caso de una idea sobre diseñar unas fichas informativas sobre todas las chicas que participaban en la selección, en las que se incluiría una foto de cada una con su nombre, edad, provincia, casta, profesión y habilidades. Estas fichas existen en la narración de los libros y son parte importante en algunos capítulos, por lo que parecía una idea muy interesante de llevar a cabo ya que, además, aportaba mucha información clara sobre estos personajes que, de otra manera, al ser tantas, no se hubiese podido dar. Sin embargo, esos treinta y cinco personajes femeninos se vieron reducidos a seis, por las razones ya indicadas anteriormente, por lo que la idea de realizar esas fichas parecía menos interesante, ya que seis personajes sí que pueden ser diseñados de manera que se pueda entender su casta, edad, o habilidades, sin necesidad de una ficha informativa que lo cuente.

8. Estudio de peinado para el disfraz de pavo real de Celeste.

9. Boceto a grafito sobre un diseño de vestuario.

10. Bocetos de detalles y aspectos de un personaje de la saga.



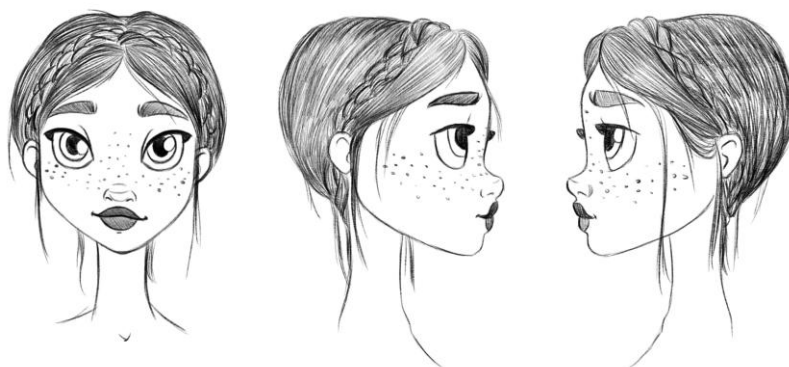
4.4. DISEÑO DE LOS PERSONAJES

Una vez decididos el número de personajes a diseñar, el estilo de dibujo a seguir y las fases de diseño por las que cada personaje iba a pasar, dio comienzo el grueso del proyecto. Como ya se ha dicho, muchos bocetos sirvieron de molde a la hora de diseñar el rostro de algunos personajes, pero la mayoría de ellos fueron variando y desarrollándose a medida que el dibujo avanzaba. También cabe mencionar que cada personaje diseñado lleva tras él un sinfín de referentes visuales que han ayudado a conseguir el resultado deseado.

Para poder llevar un orden sobre el trabajo que ya se había llevado a cabo y el que no, se echó mano de una tabla que incluía el nombre de los veintidós personajes a diseñar y los dibujos que debía hacer de cada uno de ellos, es decir, las ilustraciones que debía realizar de cada personaje atendiendo a su complexión anatómica tanto corporal como facial y dentro de esta última los estudios de expresiones, de evolución, de perspectiva, etc.

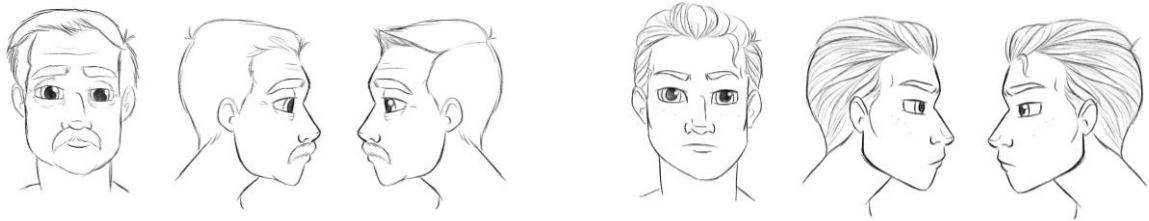
4.4.1. *Imagen facial*

El rostro de un personaje es algo que no se puede tomar a la ligera, ya que cada parte de él, cada forma, cada rasgo, puede decirnos algo del interior de ese personaje, de su forma de ser o del entorno en el que vive. Es por eso que, a la hora de diseñar la imagen facial de cada uno de estos personajes, ha sido preciso conocerlo primero a fondo, meternos en su piel y así poder darle un rostro acorde a lo que representa. Con cada uno de ellos se ha realizado un estudio de personalidad, un listado de adjetivos que les definieran, un cuadro donde incluir los momentos que más han podido marcar a ese personaje y si esos momentos se desarrollaron antes del comienzo de los libros se procurará que los rasgos del mismo denoten ese sentimiento. Por otro lado, si el personaje experimenta ciertos cambios tanto físicos como psicológicos durante el transcurso de los libros, será necesario realizar una ilustración donde la evolución de dicho personaje se vea plasmada.



11. Frente y perfiles de Lucy.
Ilustración digital.

4.4.1.1. Frente y perfiles

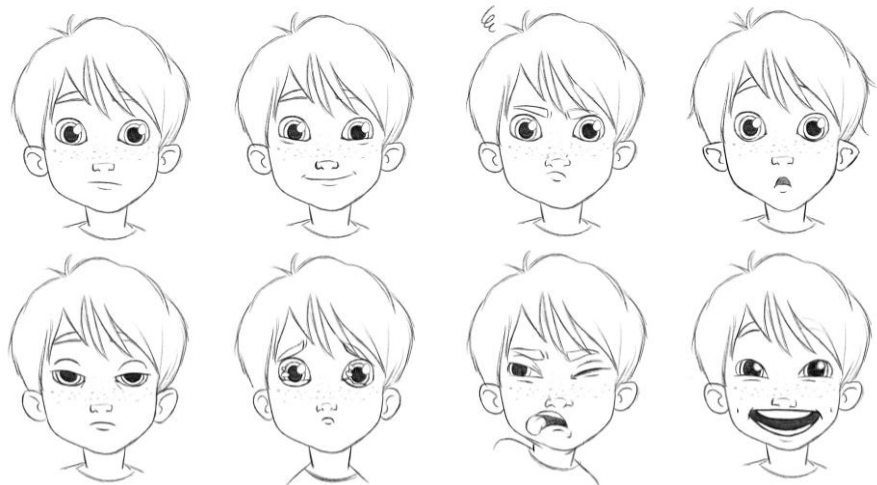


12. Padre y hermano de América. Diseño facial de frente y perfiles.

Para lograr una visión completa del rostro del personaje diseñado, es preciso realizar al menos una vista de frente y la de los ambos perfiles, ya que eso da la capacidad al espectador de entender mejor al personaje, así como de aportar más datos a su diseño. En un principio se planteó el diseñar también una vista desde atrás, pero la idea quedó descartada ya que ese punto de vista no aportaba más información que el peinado del personaje que, sin ánimo de restarle importancia, ya se daba a conocer desde las otras perspectivas. Otra opción factible era la de incluir una vista de medio lado, sin llegar a estar de perfil, pero tampoco de frente, sin embargo, al tratarse de un trabajo que, al menos por el momento, no pretende ir más allá del 2D, Sucede en el caso de la protagonista y del príncipe, que sus familiares están incluidos dentro del elenco de personajes a diseñar, por lo que, en estas situaciones, con el fin de crear una semejanza familiar entre ellos, se procuró diseñar en primer lugar a estos dos personajes protagonistas y a raíz de ellos y, por supuesto, teniendo en cuenta los rasgos comunes y las diferencias que destacan entre ellos en las novelas, diseñar así a sus padres, hermanos, etc.

4.4.1.2. Expresiones

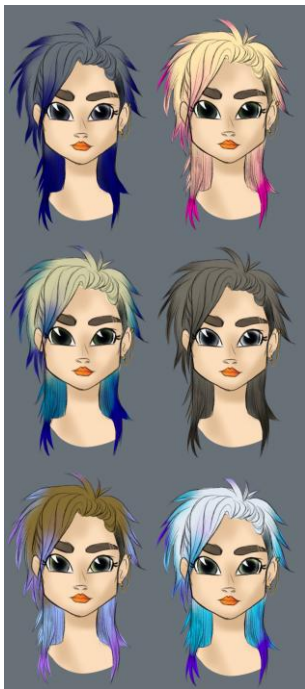
13. Estudio de expresiones de Gerad Singer.



Este apartado del proceso de diseño tenía también un gran peso en cuanto a dotar al personaje de personalidad y carácter, ya que las expresiones plasman las reacciones del personaje en cuestión ante las diferentes situaciones a las que se enfrenta. Así pues, todos ellos cuentan

con un total de entre seis y ocho expresiones, siempre de frente, y casi todos mostrando emociones comunes como pueden ser felicidad, rabia, tristeza, desagrado, cansancio, miedo... El motivo de realizar todo este estudio de expresiones de vista frontal siempre es que, además de ser una manera mucho más ágil de llevar a cabo el proceso, se consideró que era la forma más acertada de plasmarlo ya que, en la mayoría de los casos, puede sentirse que la reacción que muestran va dirigida a la persona que tienen justo delante, es decir, involucra al espectador, por lo que puede resultar visualmente más con “dar vida” al personaje, por decirlo de alguna manera, mediante el estudio de expresiones faciales ha sido realmente enriquecedor y, si no fuese por la gran cantidad de personajes que se ha querido llevar a cabo, seguramente se hubiesen realizado muchas más de cada uno de ellos, por lo que es probable que, si este proyecto sigue adelante en un futuro, se retome con ilusión.

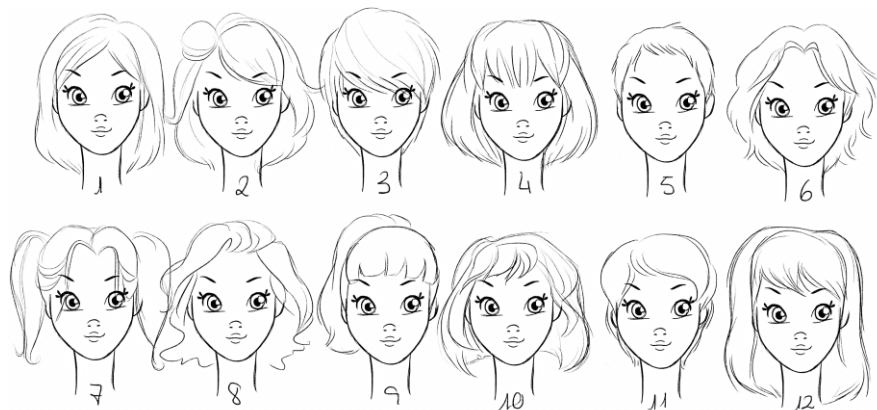
4.4.1.3. Opciones



14. Opciones de color de cabello y ojos de Georgia Whitaker.

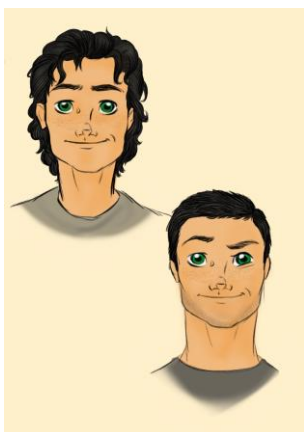
Este apartado realmente podría incluirse dentro del bloque de bocetos, ya que las opciones son las ideas esbozadas previas al diseño definitivo del personaje. Son detalles como el pelo o el peinado principalmente y suelen darse por falta de información sobre ello en los libros. Así pues, a la hora de diseñar un personaje, en la primera etapa de creación, antes de darle perspectiva visual, expresiones o color, se prueban diferentes rasgos de una zona concreta, como por ejemplo se ha dicho el pelo y, tras analizar el resultado con cada una de esas pruebas se decide cuál puede ser la más adecuada atendiendo a cuestiones más relacionadas con la forma de ser del personaje o simplemente siguiendo un gusto personal. De esta manera se van tomando decisiones de su diseño hasta dar con la imagen definitiva que se adecua mejor a la descripción del mismo.

El motivo por el que no se tratan estas cuestiones en el apartado de bocetaje inicial es que estas variaciones se producen más adelante en el proceso de diseño, no son esbozos previos al mismo; además, algunas de estas opciones de variación del diseño se dan incluso cuando al personaje ya se le ha caracterizado con un color, pero tal vez interese modificar el tono de los ojos o del pelo.



15. Estudio de selección de peinado para el personaje de Natalie Luca.

4.4.1.4. Antes y después



Como se ha explicado anteriormente, muchos de los personajes de estas novelas experimentan una serie de cambios tanto externos como internos a lo largo del transcurso de las novelas. Por ello, en muchos casos es conveniente dedicar un apartado del diseño de estos para ver así plasmada esa evolución. Cuando se trata de cambios meramente físicos no hay mayor complicación, ya que suele tratarse de cambios en el peinado o que al personaje lo han maquillado, arreglado las cejas, etc. Sin embargo, aunque en los libros no describan cambios físicos en los personajes cuando atraviesan situaciones difíciles, como la pérdida de un ser muy querido o haber sido condenado a recibir una gran cantidad de latigazos, se ha querido transmitir el antes y el después de esos momentos a través de la imagen física, como puede ser el tener una mirada más cansada o un cambio completo de imagen.

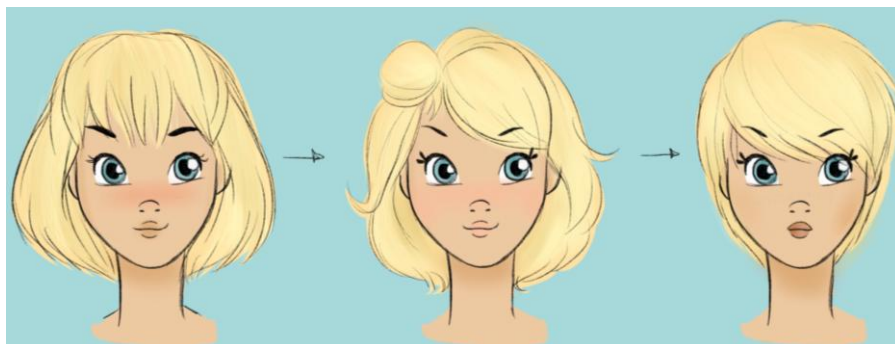


En algunos casos, las opciones de peinados de las que se han hablado antes, han dado pie a ideas de evolución de ciertos personajes como puede ser el caso de *Natalie*, que al ser un personaje al que apenas describen físicamente dio pie a tener un centenar de ideas sobre su peinado que, tras analizarlos todos, se llegó a la conclusión de que se podía escoger perfectamente tres de ellos, uno más acorde a su casta y nivel social, así como a su personalidad, para los momentos previos a su selección, otro más arreglado que llevaría durante su estancia en palacio y un tercero tras la traumática muerte de su hermana menor, hecho que le haría madurar dejando atrás la inocencia que le caracterizaba.

16. Evolución de Aspen Leger.

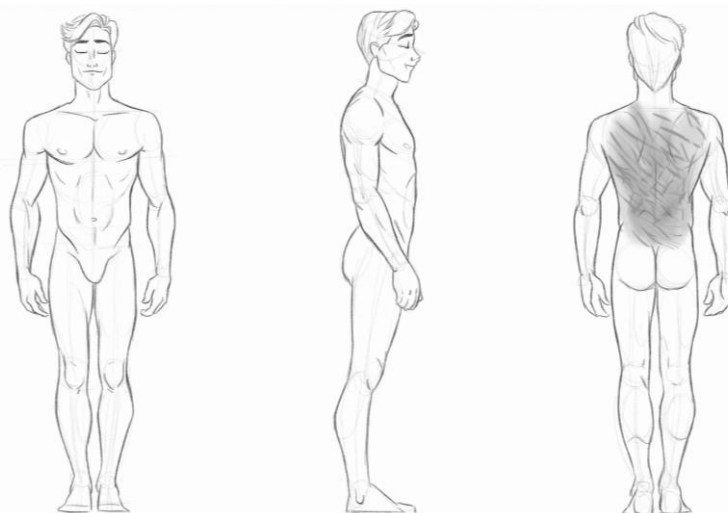
17. Antes y después de América Singer.

18. Evolución de Natalie Luca.

4.4.2. *Figura corporal*

La complexión anatómica de los personajes también aporta gran información sobre ellos. Sí, es cierto que, en gran medida, parte de nuestra figura depende de la genética familiar, cosa que se ha intentado tener en cuenta en el diseño de los personajes con relaciones familiares, pero también influyen factores como la mejor o peor alimentación, el trabajo que desarrollen, el ejercicio físico que lleven a cabo o la edad. Todo ello se ha procurado plasmarlo correctamente sin dejar de lado las descripciones físicas que se les dedica en los libros. Este proceso ayuda también a conocer al personaje de cuerpo entero, ofreciendo vistas tanto de frente y de perfil, así como, esta vez sí, de espaldas.

Además, en el caso de *Maxon*, el príncipe, esta fase de diseño revela al espectador cierta información que en las novelas tarda en darse a conocer: las enormes cicatrices de su espalda, que suelen estar bien ocultas bajo las capas de ropa de sus elegantes trajes.



19. Diseño corporal de *Maxon* Schreave.

4.5. DISEÑO DE VESTUARIO

Este segundo bloque de diseño fue incluido por diversas razones. En primer lugar, el diseño de vestuario es también una parte importante del *concept art* y aunque este proyecto se ha centrado casi exclusivamente en el diseño de personajes, el vestuario no podía quedarse atrás ya que es otra fuente más de información sobre el personaje, como ya hemos dicho, que puede decir mucho sobre su forma de ser, sus intereses, su personalidad, sus gustos, etc. Y, además, siendo sinceros, el vestuario de estas novelas está tan bien descrito y hay tanta cantidad y variedad que fue imposible resistirse a plasmarlo mediante ilustraciones a color.

Tras darle algunas vueltas sobre cómo presentarlo para su mejor comprensión, se tomó la decisión de seguir un orden de rango de relevancia del personaje ya que así además se daba la oportunidad de darlos a conocer a cada uno de ellos; así pues, el primer personaje cuyo vestuario se analizará es el de la protagonista, *América*, seguida de su familia, tras ellos el príncipe y el resto de la familia real, las chicas de la élite y el personal de palacio.

4.5.1. Vestuario *América*

América Singer es la protagonista de los libros y por tanto la que más diseño de vestuario requiere, ya que sus vestidos y conjuntos son los que más se mencionan y describen a lo largo de las novelas. Como ocurre con casi todos los demás personajes, se ha procurado diseñar tan sólo el vestuario que es citado en los libros, aunque es cierto que mientras que algunos son descritos con mucho detalle hay otros que, a falta de información, han tenido que ser desarrollados más libremente, permitiendo dejarse llevar por la imaginación, pues sólo daban a conocer alguna característica suya.

20. Diseño de vestuario completo de América Singer.



Suman un total de treinta vestidos más una variación de uno de ellos y han sido diseñados y colocados siguiendo un riguroso orden de aparición en las novelas.

Sus vestidos suelen destacar entre el de todas las demás por el buen diseño que tienen, a manos de sus tres doncellas que hacen siempre lo imposible para que se luzca. Además, también llama la atención de América que, al contrario del resto, apenas suele llevar más joyas que el colgante que le regaló su padre.

4.5.2. Vestuario familia de América

A pesar de que la familia *Singer* es realmente numerosa, al pasar la protagonista la mayor parte del tiempo de las novelas en el palacio real, alejada de ellos, no hay mucho vestuario que diseñar; es por ello que se han agrupado a todos los miembros de la misma en este apartado. La familia cuenta con seis miembros sin contar a *América*: su padre, su madre y sus cuatro hermanos.

Shalom es el cabeza de familia, el padre de esta numerosa familia perteneciente a la casta de los artistas. Es pintor y por los motivos ya mencionados, sumados al hecho de su fallecimiento en la tercera novela, hay realmente poco vestuario que diseñar de él. Además, las pocas veces que aparece a lo largo de la historia, no se describe con detalle su forma de vestir, por lo que ha sido en gran parte decisión personal. En cuanto al atuendo de diario, por ejemplo, se escogieron esos tonos marrones porque al comienzo de la primera novela *América* cuenta que el color que más abunda en las prendas de vestir de los Cincos es el marrón y el verde caqui.

Magda es la madre de *América* y junto a ella realizan la profesión de cantantes, haciendo honor al apellido familiar. No obstante, no son cantantes famosas, pues de serlo serían Doses y no Cincos, sino que se dedican a cantar en celebraciones o eventos importantes, principalmente, dentro de su círculo de amistades o conocidos, aunque alguna vez han sido contratadas para eventos de mayor nivel social.

En cuanto a los hermanos mayores de *América*, *Kenna* y *Kota*, hay realmente poco que aportar ya que la primera, al casarse con un Cuatro dejó de formar parte de la misma casta que el resto de su familia y ya ni siquiera vive con ellos, aunque a pesar de ello aparece bastante más que *Kota*, el segundo hermano, escultor, que gracias a una obra que consiguió vender por una importante suma de dinero y le llevó a la fama, subió a la tercera casta, dejando completamente de lado a su familia.

May es la hermana menor de *América* y de las que más protagonismo tiene, ya que a pesar de pasar la misma cantidad de tiempo con ella como los demás, desde que da comienzo la selección *América* y ella están muy unidas y se escriben a menudo. *May* también es pintora, como su padre y a lo largo de los libros se comenta numerosas veces el gran parecido que tiene con su hermana.

Y *Gerad* es el hermano menor, un niño de apenas siete años de edad que, a pesar de haber nacido en la casta de los artistas no se siente identificado con ninguna de las ramas creativas que se le ofrecen, pues su mayor aspiración hasta el momento es la de jugar al fútbol.



21. Line up de todos los personajes que componen la familia Singer.

4.5.3. Vestuario Familia Real

La familia real está compuesta por tres importantes personajes: el co-protagonista de las novelas, el príncipe *Maxon Schreave*, y sus padres, el rey *Clarkson* y la reina *Amberly*.

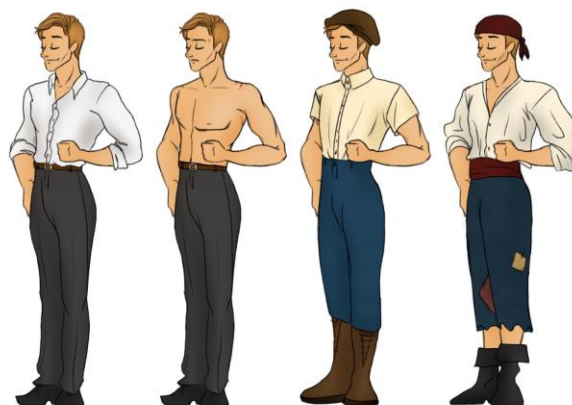
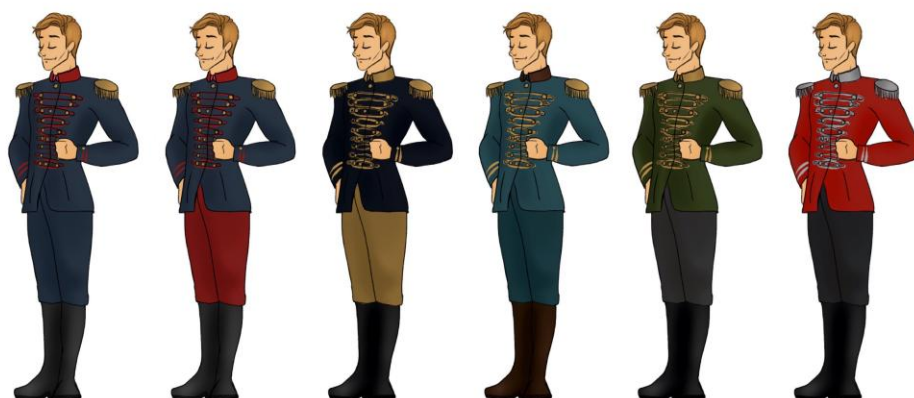
En cuanto al vestuario de los reyes, se ha querido representarlos juntos ya que de esta manera suelen aparecer en los libros. Al igual que *Maxon*, sus vestimentas vagamente son descritas, por lo que se ha diseñado tres modelos distintos atendiendo a la ropa que suelen llevar cotidianamente, un atuendo más formal para ocasiones especiales y los disfraces de la fiesta de *Halloween*. Sobre estos últimos la protagonista sólo dice que “El rey iba vestido de rey, solo que de otro país. Yo no entendía muy bien el significado del disfraz. La reina lucía un vestido azul tan profundo que casi parecía negro, cubierto con pedrería que brillaba intensamente. Parecía un cielo nocturno”⁶. Ya que el disfraz del rey apenas lo describe, se ha aprovechado la oportunidad de disfrazarlo de sultán, un rey de otro país, dándole así un sentido ya que, junto al vestido de la reina, podrían representar el cuento de las mil y una noches.



22. Diseño de vestuario del rey Clarkson y la reina Amberly en la fiesta de disfraces de Halloween.

⁶ Cass, K. *La Élite*, p. 54.

El vestuario de *Maxon* a penas se describe a lo largo de las novelas, no obstante, en ocasiones la protagonista le acusa “[...] Tú también estás algo diferente cuando no llevas traje o casaca”.⁷ Es por ello que se ha realizado un diseño de cada uno de esos vestuarios, variando los colores. Finalmente se ha añadido el vestuario de cuatro ocasiones en las que sí que destaca que lleve otra ropa, como cuando le muestra las cicatrices de su espalda a *América* o cuando se disfraza de pirata para la fiesta de *Halloween*, entre otras.



23. Diseño de vestuario del príncipe Maxon.

⁷ Cass, K. *La Elegida*, p. 73.

4.5.4. Vestuario Élite

La élite de la selección está compuesta normalmente por las diez últimas chicas que quedan en la “competición”, sin embargo, en esta ocasión son sólo seis las que consiguen llegar a este rango. Puesto que *América* es una de ellas y ya ha sido presentada, a continuación, se conocerán a las otras cinco jóvenes candidatas.

Marlee Tames llega a convertirse en la mejor amiga y confidente de *América*, además de ser la favorita del público y del mismo rey. Pertenece a una casta superior a la de *América*, cumpliendo con la profesión de granjera hasta que fue elegida para participar en la selección. *Marlee* comienza las novelas completamente decidida a casarse con *Maxon*, sin embargo, esa adoración que desde el principio le profesa se va viendo amainada a lo largo de las novelas a medida que, sin buscarlo, se va enamorando de uno de los guardias de palacio. El castigo por una traición así es la muerte, pero cuando son descubiertos su condena se reduce a recibir una serie de latigazos y ser relegados a la casta más baja. Sus vestidos suelen ofrecer un aire inocente y encantador, siendo principales los tonos pasteles y brillantes.

Celeste Newsome es una conocida modelo, perteneciente a la segunda casta, por lo que a lo largo de los libros suele mostrar una actitud de superioridad hacia el resto de las participantes así como a sus doncellas o trabajadores del palacio. “Cada pocos minutos todos los presentes en la sala podían oír a Celeste gritándole a alguna sirvienta que le trajera algo o que se apartara de su vista”⁸. Su amor hacia *Maxon* es en realidad hacia su corona y a la eterna fama que supondría ser reina. Sus estrategias para conseguirlo son algo mezquinas, ya que suele provocar a sus compañeras hasta que estas reaccionan y son expulsadas por mal comportamiento. Además, por supuesto, usa tácticas de seducción hacia *Maxon* sacando provecho de su exuberante figura y sus vestidos impúdicos.

Kriss Ambers es una Tres, perteneciente a una familia de profesores. Es educada, amable y aparentemente muy enamorada de *Maxon*. No obstante, hacia el final de las novelas se descubre que las intenciones con las que se inscribió a participar en la selección no fueron las normales en la mayoría de los casos, sino que en realidad pertenece a un grupo de rebeldes norteños cuya ambición es la de derrocar al rey y cambiar la



24. Line up de las chicas de la élite con el mismo uniforme.

⁸ Cass, K. *La Selección*, p. 69.

situación social. *América* suele decir de sus vestidos que en ocasiones son de tanta belleza como los que le diseñan a ella sus propias doncellas.

Elise Whisks es otra Tres de una familia con mucha influencia en *Nueva Asia*, país con el que *Íllea* se enfrentó en la Tercera Guerra Mundial y perdió, por lo que aún ahora intenta mantener buenas relaciones y evitar que estalle una cuarta. Ese es el principal motivo por el que está candidata sigue en pie en la selección, porque si fuera finalmente elegida, ello supondría por fin una alianza entre ambos países. Tampoco es que *Elise* sienta algo parecido al amor hacia *Maxon*; ella considera que es su deber estar allí y que, de no ganar, sería una deshonra para su familia. Lo único que mencionan acerca de sus vestidos es que suelen tener todos un aire asiático y que suelen ser de corte muy recatado y decente, completamente contrario al vestuario de *Celeste*.

Por último, *Natalie Luca* pertenece también a una familia de la cuarta casta y su paso por las novelas, así como por la selección es casi imperceptible, a pesar de llegar a formar parte de la élite. Se dice que el motivo de su permanencia es que le resulta agradablemente atractiva al rey, que no al príncipe, quien la considera un tanto excéntrica. Es por ello también que sus vestidos apenas son descritos o mencionados, por lo que se han desarrollado basándose en su personalidad.

Por supuesto todas ellas incluyen en su vestuario situaciones comunes, como la fiesta de *Halloween*, la entrada a palacio con el uniforme reglamentario y la flor de su provincia en el pelo, el vestido color crema con la banda roja para el día de la fotografía con el príncipe, etc.

4.5.5. Vestuario personal de palacio

Solo cuatro personajes de todos los que conforman el verdadero personal de palacio han sido escogidos para ser diseñados. El motivo es su relevancia en la historia, así como su proximidad con la protagonista. Estos son:



25. Diferentes modelos de uniforme sobre el personaje de *Mary*.

De izquierda a derecha encontramos el uniforme de diario, el de eventos de día y el de eventos de noche.

Anne, Mary y Lucy son las tres doncellas encargadas del cuidado y el bienestar de *América* durante su estancia en palacio, así como las diseñadoras y costureras de todos sus vestidos. Además, el carácter amigable y familiar de la protagonista quien, como ya sabemos, empatiza bien con personas pertenecientes a la sexta casta, hace que estas tres chicas lleguen a ser grandes confidentes y amigas hasta el punto de ser capaz de arriesgar su propia vida por ellas. El diseño de vestuario relacionado con ellas, al ser generalmente el mismo para las tres, se ha decidido experimentar los diferentes estilos o la gama cromática en sólo una de ellas en cada caso. Así pues, podemos ver los tres estilos de uniforme sobre *Mary* y las variaciones de color sobre el uniforme de diario en *Anne*. Con respecto a *Lucy* sólo se realizó una prueba de cambio de vestuario pues es la única de las tres que durante los libros tiene la oportunidad de llevar otro conjunto que no sea el del uniforme de doncella.

Aspen Leger, guardia de palacio. Antes de llegar a ese puesto, que le sitúa en la segunda casta, era un joven Seis que, junto a su familia, se dedicaba a limpiar las casas de quienes les pagaban por ello. Pero la importancia de este personaje reside en que, antes de iniciarse todo este proceso de selección en el que *América* se ve envuelta, ella y él llevaban dos años saliendo juntos en secreto, pues al ser él de una casta inferior a la suya, su madre nunca permitiría que esa relación llegase más lejos. Así pues, tras una fuerte discusión previa al anuncio de las seleccionadas, *América* viaja al palacio real y él, dispuesto a recuperarla, se inscribe en el ejército aún a riesgo de que, en lugar de destinarle a palacio, le lleven a combatir al frente, en las guerrillas contra *Nueva Asia*, de donde muy pocos vuelven. Finalmente consigue entrar como personal de seguridad del palacio real, hecho que le transforma físicamente, además de por el duro entrenamiento al que se someten, por los suplementos que les inyectan. Al ser un guardia poco se habla de su vestimenta, ya que se da por hecho que siempre lleva el uniforme, no obstante, se han realizado diferentes variaciones del uniforme cambiando los colores principales del mismo que serían el azul, el beige, el negro y el rojo. También incluimos en su vestuario su ropa de entrenamiento, su uniforme de calle y la ropa que solía llevar antes de su vida en palacio.

26. Diseño de vestuario de *Aspen Leger*.



5. CONCLUSIONES

Echando la vista atrás, han sido unos largos meses de duro trabajo y esfuerzo constante por mejorar y poder mostrar unos resultados acordes a los objetivos planteados. Si bien todo esfuerzo tiene su recompensa, creo que mi recompensa es la de ver por fin una obra final bastante completa, extensa e intensamente hablando.

No obstante, sí es cierto que los cambios realizados ante las circunstancias han reducido la cantidad de trabajo prevista y cancelado ciertos proyectos por lo que, siendo autocrítica, pienso que quizás se trataba de un trabajo demasiado ambicioso para realizarlo en el tiempo planteado. Sin embargo, no considero que sea algo malo, sino más bien alentador para seguir adelante con este proyecto tras terminar el grado y conseguir así que no permanezca como un mero trabajo académico. Además, como se ha dicho a lo largo del discurso de la memoria, todo este proceso me ha servido de mucho y ha logrado enfrentarme a un reto de límites entonces desconocidos para mí, pero que hoy por hoy he conseguido dejarlos atrás.

Así que si pienso en la idea que tenía de lo que quería hacer, antes de que todo este proyecto comenzara, y miro lo que finalmente he logrado crear, me siento más que satisfecha; tanto por los resultados físicos obtenidos como por los resultados personales alcanzados de esfuerzo, de persistencia y de superación.



27. Cambio en el vestuario de Lucy.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y MONOGRAFÍAS

- ALAVEDRA, I; GAYA, X. *Full of characters*. Barcelona: Promopress, 2012.
- BERMEJO TEIXIDOR, M. *Dibujo de figura humana*. Barcelona: Parramón, 2016.
- CASS, K. *La Selección*. Barcelona: Roca Editorial de Libros S.L., 2012.
- _. *La Élite*. Barcelona: Roca Editorial de Libros S.L., 2013.
 - _. *La Elegida*. Barcelona: Roca Editorial de Libros S.L., 2014.
 - _. *El Príncipe y el Guardián*. Barcelona: Roca Editorial de Libros S.L., 2014.
 - _. *La Reina y la Favorita*. Barcelona: Roca Editorial de Libros S.L., 2015.
 - _. *La Heredera*. Barcelona: Roca Editorial de Libros S.L., 2015.
 - _. *La Corona*. Barcelona: Roca Editorial de Libros S.L., 2016.
- CIVARDI, G. *El desnudo femenino: repertorio iconográfico para uso de estudiantes de escuelas de arte y de artistas*. Madrid: El Drac, 2004.
- _. *El desnudo masculino: estructura y métodos de representación para uso de estudiantes de escuelas de arte y de artistas*. Madrid: El Drac, 2004.
 - _. *Forma y figura: introducción al dibujo del cuerpo humano para uso de estudiantes de escuelas de arte y de artistas*. Madrid: El Drac, 2004.
- GORDON, L. *Dibujo anatómico de la figura humana*. Barcelona: Daimon, 1981.
- SEEGMILLER, D. *Diseño y realización de personajes con Photoshop*. Madrid: Anaya Multimedia, 2008.
- WITHROW, S; DANNER, A. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gil, 2009.

TRABAJOS FIN DE GRADO

- ANTÓN TELLO, I. *Diseño y desarrollo visual para corto de animación [TFG]* Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015.
- BUMB, L. M. *La preproducción de una novela visual: RIM*. [TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València, 2014.
- GARCERÁ MORENO, M. *Diseño de personaje para animación: Mogade la bruja*. [TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València, 2014.
- GARCÍA ROIG, J.E. *La Aldea: Concept-art para animación*. [TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València, 2014.
- LIZARÁN MORAGA, G. *Jon McIntre: Diseño de personajes para la preproducción de videojuego*. [TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015.
- OTERMIN SANZ, J. *Preproyecto de un videojuego*. [TFG] Valencia: Universitat Politècnica de València, 2014.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1 Fases del proceso de dibujo y cambio de ilustración a grafito a digital. ..	8
2. Diseño facial de Aladdín realizado por Glen Keane.	11
3. Ilustración a grafito de Pocahontas, realizado por Glen Keane.	11
4. Sketch de diseño del personaje de la Bestia, por Glen Keane.	11
5. Instrucciones del uso de luces y sombras, por Pernille.	12
6. Ilustración con gouache y collage, por Pernille.	12
7. Line up de personajes ilustrados por Pernille.	12
8. Estudio de peinado para el disfraz de pavo real de Celeste.	13
9. Boceto a grafito sobre un diseño de vestuario.	13
10. Bocetos de detalles y aspectos de un personaje de la saga.	13
11. Frente y perfiles de Lucy. Ilustración digital.	14
12. Padre y hermano de América. Diseño facial de frente y perfiles.	15
13. Estudio de expresiones de Gerad Singer.	15
14. Opciones de color de cabello y ojos de Georgia Whitaker.	16
15. Estudio de selección de peinado para el personaje de Natalie Luca. ...	16
16. Evolución de Aspen Leger.	17
17. Antes y después de América Singer.	17
18. Evolución de Natalie Luca.	17
19. Diseño corporal de Maxon Schreave.	18
20. Diseño de vestuario completo de América Singer.	19
21. Line up de todos los personajes que componen la familia Singer.	20
22. Diseño de vestuario del rey Clarkson y la reina Amberly en la fiesta de disfraces de Halloween.	21
23. Diseño de vestuario del príncipe Maxon.	22
24. Line up de las chicas de la élite con el mismo uniforme.	23
25. Diferentes modelos de uniforme sobre el personaje de Mary.	24
26. Diseño de vestuario de Aspen Leger.	25
27. Cambio en el vestuario de Lucy.	26