

TFG

NOORA'S TALE. CONCEPT ART

Presentado por Rebeca Gaspar Espinosa
Tutor: Bárbaro Miyares Puig

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

RESUMEN:

La producción de un corto de animación 2D requiere el desarrollo de un trabajo previo de escritura, organización, localización y construcción del conjunto de los elementos que estratégicamente formarán parte de dicha producción: *brainstorming*, desarrollo de idea, *concept art*, diseño de los personajes y guión literario. The Noora's Tale, es un proyecto que abarca esa etapa de trabajo previo a la puesta en marcha de la producción de un corto de animación 2d, basado en el mundo imaginado de Noora, la protagonista.

PALABRAS CLAVE:

CONCEPT ART, DISEÑO, PERSONAJE, BRIEF, PROYECTO.

SUMMARY:

The production of a short 2D animation movie wich requires the developement of a previous work of writting, organization, localization and construction of the set of elements which will be estrategical part of this production: brainstorming, developement of the idea, concept art, character design and script. The story of Noora, is a project that covers this stage of work, a moment in the world of the production of a short animation, based on the imagined world of Noora, the protagonist.

KEY WORDS:

CONCEPT ART, DESIGN, CHARACTER, BRIEF, PROJECT.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, que han trabajado duramente muy duro para poder mantener mis estudios en Valencia.

A mi pareja, una persona maravillosa, con la que he podido contar, y siempre consigue que saque lo mejor de mí.

A mis abuelos, que pensaron que no vivirían lo suficiente como para verme graduada en la Universidad, y que sin embargo, no les faltó espíritu para animarme a seguir estudiando.

A Carrión, por prestarme valiosos consejos y distintas perspectivas para enfocar mi trabajo de una forma más formal.

A mi tutor, Bárbaro Miyares Puig, por aceptar mi propuesta y guiarme en la estructura de este trabajo.

A mis profesores –a pesar de que algunos me marcaron más que otros–, que en conjunto han sido una fuente de sabiduría en la mejora de mis técnicas y habilidades.

ÍNDICE

1. Diccionario	5-6
2. Introducción	6-7
3. Objetivos	7-8
4. Fuentes/Referentes	8-11
5. Metodología	12
6. Preproducción	13
6.1. Brainstorming y Brief conceptual	14-15
6.2. Diseño de personaje principal	16-17
6.3. Diseño de personajes secundarios	17-18
6.4. Escenarios	19
6.5. Guión literario	20-26
7. Producción	27-35
7.1. Personaje principal	27-28
7.2. Personajes secundarios	29-30
7.3. Fondos	31-32
7.4. Props	33-34
7.5. Arte finalización	35
8. Conclusión	36
9. Bibliografía	37-38
10. Índice de imágenes	38-39

1. DICCIONARIO

En este proyecto hemos desarrollado, con un propósito operativo, un Diccionario práctico que define de forma minuciosa los principales conceptos que abordamos lo largo del trabajo, y que consideramos es necesario e introducirlos con claridad.

CONCEPT ART: Las primeras nociones de *concept art* las podemos encontrar en los inicios de la industria del cine de animación, como un término común utilizado por los dibujantes de los estudios Disney, y aludía a la una fase de la preproducción de la película en la que los dibujantes hacían dibujos rápidos (*sketches*¹) buscando encontrar elementos o rasgos que caracterizaran a los personajes o a sus entornos. En la actualidad el *concept art* se considera una rama artística integrada a los equipos de diseño bajo la supervisión del Director de arte. *Concept art* trata de la búsqueda de elementos, rasgos o características que mejor encajen con el personaje que se trata de crear, tanto a nivel físico y emocional, como a su función, y rol, dentro del contexto en el que ha de acogerlo. Los personajes generalmente, recuerdan a actitudes humanas o humanizadas, por lo que es necesario acercarnos lo máximo a referencias de comportamientos humanos para dotarlos de ese realismo.

BRAINSTORMING: El término *Brainstorming* fue creado por el publicista y teórico de la creatividad Alex Fiackney Osborn (1888-1966). Se trata de la realización una lluvia de ideas o tormenta de ideas a partir de una o varias palabras iniciales, que consiste en el ejercicio de apuntar el máximo de palabras o conceptos posibles, que se nos ocurran con tal de dar comienzo a un determinado proyecto. Es un ejercicio que forma, de manera general, parte de la organización previa, y por tanto de la metodología y que tiene como finalidad establecer los conceptos y las palabras claves que determinan el proyecto o obra final.

¹ SKETCH: Anglicismo. Su significado es, términos artísticos, correspondiente a una fase boceto, las pruebas o la traza primera que se realiza previamente a la obra definitiva.

BRIEFING: *Briefing* o *Brief* es un término que proviene del mundo de la publicidad. Y tiene que ver con la preparación de una estrategia o el conjunto de ellas para el despliegue de una acción publicitaria, o el posicionamiento en relación a un ámbito, proyecto, o dominio. *Briefing*, quiere decir “Breve”, traducido al español en su sentido literal. *Briefing*, en el ámbito de la animación se trata, o es entendido, como una fase en la que se explica de forma abreviada, a modo de informe, las características claves de los personajes, los fondos, los Props (accesorios) y la documentación de interés general acerca del proyecto que se va a abordar.

DOCUMENTACIÓN: El término “documentación” en el ámbito académico, hace referencia a una de las fases de la investigación previa a la puesta en marcha de un proyecto de cualquier tipo. En términos prácticos documentación hacer referencia a la organización, clasificación y recogida de material documentado textualmente o por escrito, que anteceden a la práctica en desarrollo y que sirven, en su fin último como base que objetiva y da fundamento a dicho modelo de práctica. Antes de comenzar a producir, es necesaria una buena documentación que nos permita encontrar referencias o guías visuales que ayuden a la elaboración de los productos finales. En este proyecto haré uso de este procedimiento mediante fotografías que mejor se asemejen a lo que intento plasmar de cada elemento del trabajo.

2. INTRODUCCIÓN

El proyecto *The Noora's Tale*, ha sido desarrollado, de manera general, a lo largo de mi último año del grado universitario. Como obvio, durante éste periodo la idea inicial ha evolucionado desde los esquemas iniciales hasta el resultado su configuración actual. El concepto inicial se presentó como un proyecto de preproducción *Stop-Motion*² en la que pretendíamos diseñar la marioneta del personaje protagónico para su disposición posterior en un corto animado. A través de la realización diferentes estudios de marionetas –en especial de los esqueletos que de algún modo podrían estructurar sus formas–, encontramos una serie de opciones alternativas, sencillas y económicas, e ideales para el modelo que al final queríamos animar. En ese sentido, por un lado, los cambios de los ojos y de la boca serían realizados entonces con plastilina. Y por otro, la ropa, los zapatos y los accesorios serían

² STOP-MOTION: *El stop motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.*

confeccionados a mano, artesanalmente con tejidos y materiales diversos y de calidades distintas. Un cambio sustancial tuvo lugar cuando la idea inicial de «construcción de la marioneta» fue reemplazada por la opción de abarcar únicamente la preproducción de los personajes, mediante las técnicas de *concept art*. Noora, la protagonista de nuestro proyecto *The Noora's Tale*, nace inspirada en acontecimientos propios de mi infancia. Crecí como mi generación ha crecido: viendo películas de animación, como por ejemplo, de Dreamworks, Disney, Pixar, Studio Ghibli, 20 Century Fox, etc. Todas aquellas películas ha estimulado mi imaginación en relación a la manifestación creativa de criaturas singulares y fantásticos, los que entonces podía dibujar. Con este proyecto, tratamos de revivir y evocar esa etapa dulce, llena de ideas y de fantasía que, en su momento, rondaban por mi cabeza. De la misma manera, *The Noora's Tale*, pretende plasmar un viaje hacia la madurez, donde la protagonista descubre, de algún modo, que tiene que comenzar a asimilar y a transitar una nueva etapa, un cambio de percepción del mundo en el que entonces vive. El desarrollo del *concept art* para nuestro proyecto *The Noora's Tale*, ha sufrido muchos cambios y retoques, que lo diferencian de los primeros conceptos (orientados a un modelo 3D) básicamente porque estos modelos finales que están orientados y articulados como modelos 2D.

3. OBJETIVOS

El desarrollo de un proyecto, del alcance que sea, no puede tener lugar sin un planteamiento a priori de objetivos y propósitos a conseguir. Objetivos y propósitos que irán ligados -porque es a partir de ellos que es posible configurarla- a una metodología que, en todo caso, nos permitiría permitir clarificar la organización y los pasos a seguir. En tal sentido, los objetivos generales marcados para este trabajo son:

-Empleo de una Metodología que me permita un desarrollo del trabajo limpio y organizado. A través de fases muy diferenciadas, que permitan un avance gradual, este proyecto evolucionará desde la sencillez de una palabra clave hasta la complejidad de un personaje totalmente diseñado y arte finalizado.

-La Organización del trabajo, la cual me permite distribuir el tiempo necesario para el proyecto desde el inicio hasta el final. A mi juicio, este objetivo es de los más importantes ya que una buena distribución planeada puede salvarte

de algunos imprevistos que puedan surgir en el proyecto. La organización del tiempo se puede redistribuir siempre que dispongas de tiempo extra y así evitar reflejar los impedimentos que vayan surgiendo a lo largo del proceso. Los objetivos específicos

-Creación de personajes según su rol e importancia en The Noora's Tale. Este punto es prioritario entre los objetivos específicos ya que en ello reside el concept art. Muchos de los diseños son desechados en el proceso hasta dar con el que realmente más se ajusta a lo que trata de transmitir el personaje o la estética en la que la historia se desenvuelve.

-Diseño y estudio de la personalidad de los personajes. No sólo la estética es determinante sino que la personalidad también influye y evolucionan en paralelo para otorgar el mejor resultado. Los dibujantes de concept generan personajes en relación a la personalidad ya que de este modo se puede aportar elementos que sean únicos o le den carisma físicamente.

-Configuración y diseño del espacio y escenarios en el que los personajes protagónicos desarrollarán sus acciones. Al tener en cuenta el espacio en relación a los personajes no sólo hablamos de la época, contexto del universo, paleta de color o estilo de dibujo. El espacio es tan importante como los personajes para tener una continuidad o coherencia en la historia.



4. FUENTES/REFERENTES

-Max Ulichney

Con la llegada de la tecnología y los ordenadores, comenzó a practicar el arte digital. Estudió en la universidad de agencias de publicidad, aprendiendo los diversos aspectos de los medios y el entretenimiento. Más tarde continuó con los estudios de ilustración y animación en el Columbus College of Art and Design en Ohio y se graduó en Summa Cum Laude con un BFA en Media Studies. Sus gustos y aptitudes eran tan variados que acabó trabajando en publicidad, diseño y realización de películas. Actualmente, trabaja de efectos visuales y animación como supervisor de cg y director de arte en Elastic.

Ilustración 1: Max Ulichney. *Pet* 2018.



Ilustración 2: Max Ulichney. *Day 2 of childhood week 2017.*



Ilustración 3: Tsutsumi. *Toy Story 3 2010.*



Ilustración 4: Tsutsumi. *Tonko school house 2016.*

“Con Elastic, he ayudado a crear una encantadora mascota de arcilla ganadora de Ancey para Red Cross, una araña fotorealista galardonada con un CLIO para Nike, un oso intrigante y su tripulación de animales del bosque para Arrowhead, una cruda escultura en blanco y negro mira los mejores jugadores de la Copa Mundial para Adidas, y la siniestra historia de un espíritu vengador para League of Legends.”

-Dice Tsutsumi

Nació el 6 de noviembre de 1974 en Tokio, Japón. En 1993 se mudó a Nueva York, donde se matriculó en la Escuela de Artes visuales.

Dice ha trabajado como artista clave de desarrollo visual / color en Blue Sky Studios en '*Ice Age*', '*Robots*' y '*Horton Hears aWho*'. Sus créditos en Pixar Animation incluyen la iluminación de Art Director para '*Toy Story 3*' y '*Monsters University*'. Dice es un apasionado del trabajo de caridad y encabezó tanto The Totoro Forest Project como Sketchtravel. Más recientemente, es cofundador de Tonko House, un estudio centrado en la creación de contenido narrativo animado.

El dominio del empleo del color y las atmósferas tan naturales que consigue crear tan sólo con brochas grandes demuestra el talento que Tsutsumi posee. Como artista en el ámbito de preproducción de animación es un claro referente a tener en cuenta, no sólo por su destacable ejecución de la pintura sino por la cantidad de material lectivo que proporciona a través de las redes sociales como *Twitter*³ o *Youtube*⁴. La simplicidad hace que sus escenas sean entrañables y que el ambiente del momento sea perfectamente plasmado. Gracias a este referente he aprendido a entender mejor la luz y cómo se presenta según las condiciones externas para darle una sensación de realismo a pesar de toda su sencillez. Con la estética simple y el empleo de los pinceles en relación al color que busco para mis *concept arts*, Tsutsumi se ha convertido en un profesor más en mi carrera personal.

³ TWITTER: Término inglés que significa “trinar”. Da nombre a una reconocida red de información que permite escribir y leer mensajes limitados por 280 caracteres en Internet.

⁴ YOUTUBE: Servicio gratuito de Internet que permite visualizar y subir videos a sus usuarios.

-Mona

Este artista, a pesar de no ser especialmente conocido, he querido mencionarle ya que su portfolio es muy profesional y representa a la perfección ese mundo fantástico y diferente.

Sus colores son llamativos, con luces de ambiente muy bien estudiadas. Como artista de concept, realiza diversos pequeños detalles que componen las escenas que finalmente pinta. Principalmente utiliza los métodos digitales para elaborar sus ilustraciones. También juega con diferentes texturas de pinceles según el pedido de sus clientes. Su dominio de los trazos es sobresaliente y he considerado que era necesaria su mención en este trabajo de fin de grado.

A pesar de no poseer web propia, sube su contenido a redes sociales como *Twitter* o *Instagram*⁵:

Poniendo especial detalle a elementos que antes no pensaba necesarios para dibujar en este proyecto, este artista me ha proporcionado una serie de ejemplos visuales de cómo realizar con una paleta de color reducida y como aprovechar al máximo cualquier detalle que pueda plasmar en el entorno para describirlo. Por ejemplo si hay setas o champiñones en abundancia, se tratará de una zona húmeda. Si aplicamos los colores más claros o lumínicos de la gama tonal en zonas concretas, conseguiremos que llamen más la atención o describan que son elementos con luz propia.

Ilustración 5: Mona. *Asset design* 2017.

⁵ INSTAGRAM: *Instagram es una red social y aplicación para subir fotos y vídeos.*



Ilustración 6: S. Jung. *House in the Forest* 2018.

-Sungmin Jung

Nacido en Seoul, Korea. Es un artista de concept art bastante reconocido en las redes sociales o páginas profesionales para artistas como *ArtStation*⁶. Su trabajo es de acabados profesionales, a pesar de no tener una trayectoria de tanto reconocimiento, es uno de los referentes que consideré importante para mi desarrollo de trabajo. Es un artista que realiza sus obras principalmente en formato digital. Su estilo se determina principalmente por uso de las manchas frente al de la línea. Sus pinceladas son casi imperceptibles gracias a sus acabados pulidos y suaves. En lo que concierne a su empleo del color, emplea en mayor medida colores poco saturados que combina con específicas pinceladas de tonos más saturados.

En este proyecto ha sido un referente importante también por la calidad de sus fondos o el estilo *cartoon*⁷ con el que realiza algunos *portraits*⁸. Ya que Noora está enfocada hacia un acabado final de dibujo animado, el estilo que este artista tiene suponía un gran ejemplo a seguir en cuanto a proporciones o exageraciones faciales.



Ilustración 7: S.Jung. *Head Sketch* 2018.

⁶ ART STATION: Se trata de una página web enfocada al uso de artistas para subir sus creaciones.

⁷ CARTOON: Palabra de procedencia del inglés de Estados Unidos que se refiere a un tipo particular de dibujos que suelen ser enfocados a la animación.

⁸ PORTRAIT: Palabra inglesa con significado al español de retrato en sus tres principales formas: fotografiado, dibujado o pintado.

5. METODOLOGÍA

Todo gran proyecto posee una gran elaboración detrás, y con ella está también la metodología. Quizás el proceso que menos se observa en el resultado final, pero que sin su presencia durante la elaboración, es mucho más complejo llegar a cumplir los objetivos deseados.

Comenzando por su significado que proviene de dos vocablos griegos, *Metodo* y *logos* que significan estudio o trato de los métodos. Existe un amplio abanico de metodologías que nos ayudarán a organizarnos, elaborar proyectos de forma ordenada y llegar a una conclusión de conocimientos. No es necesario seguir una única forma de metodología. Debemos elegir la que mejor se amolde a nuestra forma de trabajar o la que mejor esté orientada hacia nuestro proyecto, de esta manera obtendremos los resultados más óptimos para nuestro trabajo.

En este caso, comenzaré con una distribución de las horas de trabajo que dispongo para trabajar en este proyecto. Es uno de los pasos a tener en cuenta para poder seguir paso por paso las siguientes fases de la metodología. Una vez organizados los días de trabajo, procedo con un Brainstorming que me ayude a encontrar entre todas las palabras la idea principal para el proyecto. Seguidamente un Briefing que concrete a grandes rasgos las descripciones de historia, personajes, Props y demás elementos que formarán nuestro proyecto. A continuación, una amplia búsqueda de información visual o documentación referentes al proyecto. De este modo, podremos comenzar a acercarnos a la parte visual o estética del mundo que se va a desarrollar. La documentación en este proyecto es una de las partes importantes a tener en cuenta. Gracias a esta fase se le puede proporcionar una calidad mucho más fiel incluso en un contexto de fantasía.

Una vez hemos investigado bien todos los elementos que van a aparecer en el universo que vamos a elaborar, se inicia el desarrollo de las ideas y los diseños elegidos. Es complicado determinar qué diseño se ajusta más a los personajes, también es muy importante trabajar con todos ellos en conjunto desde el principio hasta dar con el resultado deseado. De esta forma nos ayudamos de que dos personajes sean perfectamente reconocibles hasta por su sombra y que, a pesar de sus diferencias físicas, todos encajen en el mismo concepto que tratamos de transmitir. Los bocetos y propuestas de diseños variados son otra de las fases. En el ámbito profesional, es de vital importancia proporcionar suficientes variaciones así como de físico, vestimenta y color. Cuántos más bocetos, mejor conseguiremos adaptar al personaje a cada paso. Por último, la arte finalización de los diseños definitivos que serán el resultado de una larga y previa elaboración planificada.

6. PREPRODUCCIÓN

La idea original para nuestro proyecto *The Noora's Tale*, surge en relación a ese momento de la experiencia del sujeto en la que se produce el cambio de la pubertad a la adultez: momento en que se pasa de la ingenuidad, y la no responsabilidad, a un mundo de preocupaciones y de responsabilidad, a ese mundo en el que nos convertimos en adultos. Cuando comenzamos a trabajar esta idea, intentamos acentuar de forma significativa y poética, la parte correspondiente a momento infantil, de modo que el personaje principal viviese en un mundo imaginario, al margen de las reglas impuestas por los adultos. Uno de los objetivos planteados en la elaboración de la historia del personaje principal fue que Noora impondría las normas en su universo creado. En dicho universo hemos querido reflejar el espíritu de los niños cuando crecen en un entorno tranquilo, sano, dónde su única tarea es la de jugar. Se trata de un mundo especialmente dinámico, con características fuera de lo común, que iban a dotarlo de carisma y personalidad únicos. Ya mencionado anteriormente, que a pesar de que la idea principal fue enfocada a un proyecto de animación *stop-motion*, se ha sabido condensar y desarrollar una mejor fase de preproducción que muestra el desarrollo de dicho proyecto. Así pues, el principal enfoque que hemos querido abarcar se concentra en el concept art del mundo y personajes que en una producción cinematográfica de animación, serían posteriormente animados. Los primeros bocetos de nuestro proyecto *The Noora's Tale* comenzaron a realizarse en formato tradicional, con papel y lápiz de grafito. No obstante, el resto de ilustraciones han sido llevadas a cabo desde el formato digital, haciendo uso de una tableta de dibujo digital y el uso de un programa especializado edición de imagen y creación artística. La estética deseada desde un inicio fue mucho más enfocada a un estilo infantil, ya que se muestra un mundo creado por la niña que se encuentra aislada del mundo real. Habiendo avanzado el proyecto, también se evaluó la posibilidad de un estilo de dibujo más maduro.

6.1. BRAINSTORMING Y BRIEF CONCEPTUAL:

BRAINSTORMING:

El *brainstorming*, ya descrito previamente en el diccionario de esta memoria, ha sido empleado en este proyecto para un primer encuentro con las palabras clave que iban a determinar la historia y a sus respectivos personajes. La meta impuesta fue la de conseguir 50 palabras en una lluvia rápida de ideas que diesen lugar a una peculiar *sopa de letras*.

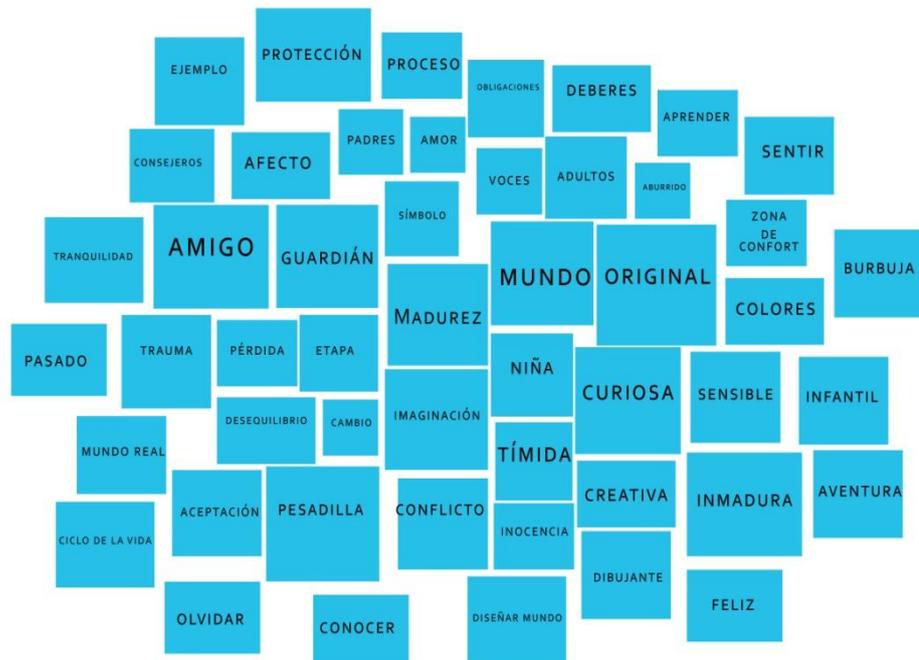


Ilustración 8: Rebeca Gaspar. "Brainstorming" para *the Noora's Tale* 2017.

BRIEFING:

A continuación exponemos una breve información que describe los conceptos principales del proyecto:

Noora:

Se trata de una joven de aspecto infantil, muy creativa y abstraída del mundo real. Siempre va con unos lápices de colores en el bolsillo para añadir cosas en su mundo imaginario. Es muy descuidada y a veces algo torpe. En cambio, es muy cariñosa con su guardián Mó. Su vestimenta es ancha y colorida.

Mó:

Guardián protector de Noora. También es su fiel amigo. Es un animal peludo se asemeja a una mezcla de un caballo y un perro. Su pelaje es blanco y suave como un peluche. Se caracteriza por su templanza, elegancia y su actitud de defensa con Noora. En el contexto del mundo de Noora, este personaje simboliza el velo de protección de los padres. Mó intenta imponerle algunas normas a su amiga, también trata de comunicarle que debe de tener cuidado a pesar de que Noora aún no ve los peligros de su mundo.

La sombra:

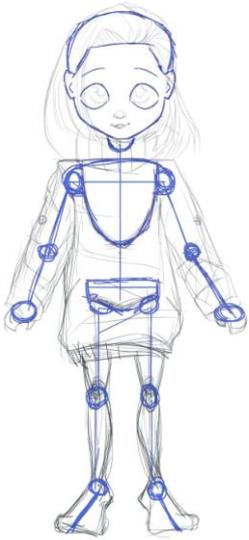
Antagonista frío y calculador. También es distante y paciente. Su apariencia es la de un felino totalmente negro pero con ojos blancos. Su aspecto no es peludo, en cambio se parece al humo del tabaco. Su misión es la de provocar un cambio en Noora hacia la madurez, es decir, eliminar el concepto sobreprotector de los padres y el concepto del mundo imaginario en el que Noora se pasa el día jugando.

Las luces/voces:

Son elementos sonoros y lumínicos que dicen el nombre de Noora a modo de susurros. Su representación en la vida real es la de las conversaciones de adultos o cómo crecen las responsabilidades/peligros para ella. Su apariencia es azulada y redonda. Si las miras de cerca, poseen forma de mariposas. Se encuentran a lo largo del mundo imaginario de Noora y a pesar de que a ella le llaman la atención, no es capaz de entender todavía el verdadero significado que entrañan.

Mundo imaginario de Noora:

Este mundo imaginario está compuesto principalmente por las cosas que más le gustan dibujar a Noora. Árboles altos, flores, diferentes animales,... También posee un rincón especial y se trata del fuerte de almohadas. Con sábanas, cojines y luces de colores.



6.3. DISEÑO DE PERSONAJE PRINCIPAL:

El personaje de Noora, la protagonista de mi proyecto debía ser, de partida, infantil, curiosa y creativa. Para ello hemos realizado una serie de bocetos muy variada, dónde evaluamos todas las posibilidades físicas. Teniendo en cuenta que los primeros bocetos son orientados a un proyecto para ser elaborado en un modelo 3D, diseñamos también el esqueleto articulado para el personaje. Estos fueron los inicios del concepto, en los que no sólo se contemplaba el aspecto relativo a la estética sino también la funcionalidad para un cortometraje de *stop-motion*. Queremos destacar que, en este segundo momento, este trabajo de fin de grado está más enfocado a una resolución y diseño 2D, por lo que, como es obvio, ha sufrido unos cambios significativos: Hemos descartado aquellos elementos que no eran necesarios, como los diferentes diseños escultóricos de repuestos de párpados o bocas.

Ilustración 9: Rebeca Gaspar.
"Esqueleto stop-Motion" para *The Noora's Tale* 2017.



Ilustración 10: Rebeca Gaspar. "Bocetos iniciales stop-Motion" para *The Noora's Tale* 2017.



Ilustración 11 y 12: Rebeca Gaspar. *Concept con variación de color para The Noora's Tale 2017.*

Descartada la idea del desarrollo del proyecto en 3D, comenzamos la búsqueda del concepto adecuado y que se adaptase a Noora: las distintas maneras de su formalización, la paleta de color adecuada al personaje, etc. En ese sentido, las conclusiones a las que llegamos en relación a dichos bocetos y experimentos fueron las que Noora tendría rasgos redondeados y dulces, que vestiría leotardos ceñidos en la parte superior luciría ropajes anchos y cómodos; de que el peinado debía ser juvenil y revoltoso; que sus mejillas y nariz serían sonrosadas; y que calzaría botas, aunque también evaluamos la posibilidad de que fuese descalza por su mundo. Por último que los colores de Noora debían de ser llamativos, tanto si se trataba de la ropa como del color del pelo. Como también que poseería algunos complementos que serían útiles para ella: Lápices de color, Mochila y capa.

6.4. DISEÑO DE PERSONAJES SECUNDARIOS:

Los personajes secundarios de este trabajo han sido estudiados y elaborados de forma en que complementen a Noora y la ayuden en su viaje a la madurez. Empezando por Mó, que es fiel acompañante de nuestra protagonista, posee cualidades elegantes, dulces y suaves. Como trata de representar a las figuras paternas es más alto que ella, protector y muy cariñoso con ella. Noora percibe este velo protector como un peluche suave y mimoso que cuida de ella. De ahí, que su pelaje se asemeje al de un peluche. Incluso Noora ha imaginado un ser mixto que en cierto modo es la percepción de protección que ella siente de sus padres. Todavía Noora no conoce el significado del peligro ni las responsabilidades. Y este personaje es el encargado de velar por ella. La sombra felina es en cambio, la otra cara. Tiene paciencia para esperar su momento de aparición, representan los miedos y el cambio de actitud de los padres de Noora con ella. En este caso se produce un duelo entre el guardián Mó y el felino. Cuando no queda más remedio para Noora y llega el momento, el felino sombra ataca a la versión endulzada para hacerla desaparecer. Es la



Ilustración 13: Rebeca Gaspar.
"Personajes principales" Concept art para
The Noora's Tale 2017.

representación de la pérdida de un ser querido, la asimilación de la muerte, el cambio repentino en Noora. Por ese motivo, el color negro era perfecto para este personaje. Al final se fusiona con el color negro del luto que visten sus padres. El felino no es del todo un Antagonista, pero al ser quién destruye el mundo imaginario de Noora está planteado como tal. También en conjunto se puede asimilar como el *Ying y Yang*⁹ por los colores elegidos en sus diseños.

Las luces flotantes aparecen como un ser neutral y bastante presente. Se comunica con Noora con distintas voces, ya que su papel representativo es el de las conversaciones de los adultos a los que no presta atención. Aunque, si que juega con ellas, se trata de unos personajes que realmente no poseen un cuerpo físico. No poseen cuerpo porque Noora no les tiene tanto afecto o confianza. En cambio tienen voz que susurran su nombre, lo único que le llama la atención.

Los diseños de los personajes secundarios apenas han sufrido alteraciones, ya que su simbología era muy precisa y a pesar de que tienen cierta importancia para el desarrollo de la historia, fue bastante sencillo dar con la forma apropiada para esta historia.



Ilustración 14: Rebeca Gaspar. "Noora y
Mó" Concept art para The Noora's Tale
2017.

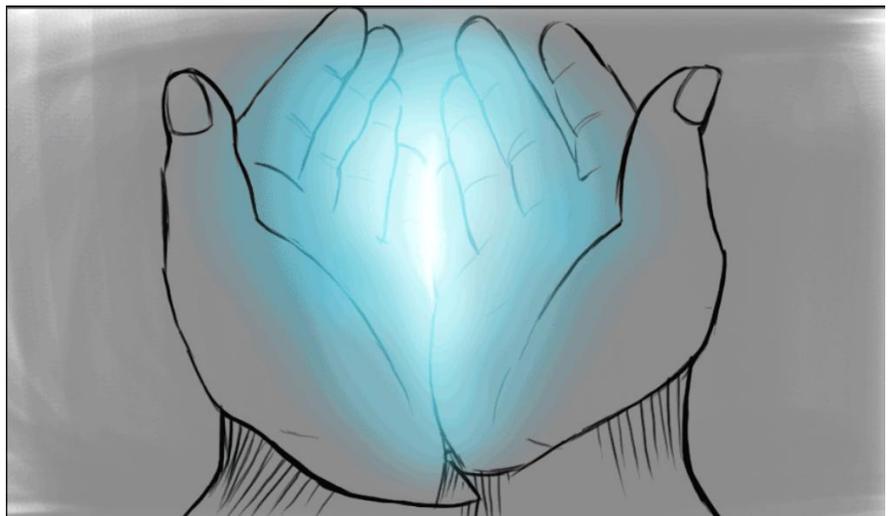


Ilustración 15: Rebeca Gaspar. "Luces/voces" Concept art para The Noora's Tale 2018.

⁹ YING YANG. Son dos conceptos del taoísmo. Describe las dos fuerzas fundamentales opuestas y complementarias, que se encuentran en todas las cosas.

6.6. ESCENARIOS:

Los escenarios están formados principalmente por aquello que más le gusta a Noora dibujar: Árboles altos, césped de colores, dulces de chocolate y algunos animales inventados para que lo habiten. En el mundo imaginario de Noora, cabría decir, las normas son mínimas, a pesar de que su guardián trate de reconducirla. La única norma que Noora sigue con gusto es la de irse a dormir al fuerte de almohadas. Allí es donde se refugian y hacen cosas juntos a la luz de las bombillas de colores. Sin duda este es el lugar que simboliza la hora de dormir de Noora en la vida real, donde sus padres la acuestan y están un rato con ella hasta que duerma. A pesar de la libertad que Noora posee en su mundo de creatividad, este es el lugar favorito para ella y el que más dulzura transmite. En su mundo ella decide cuándo llueve, nieva o graniza, pero jamás hay relámpagos porque a ella le aterran. Como a Noora le encanta saltar y escalar, puede alterar el terreno a su favor para crear zonas más complejas pero divertidas de explorar.



Ilustración 16: Rebeca Gaspar. "El fuerte de almohadas" Concept art para *The Noora's Tale* 2017.

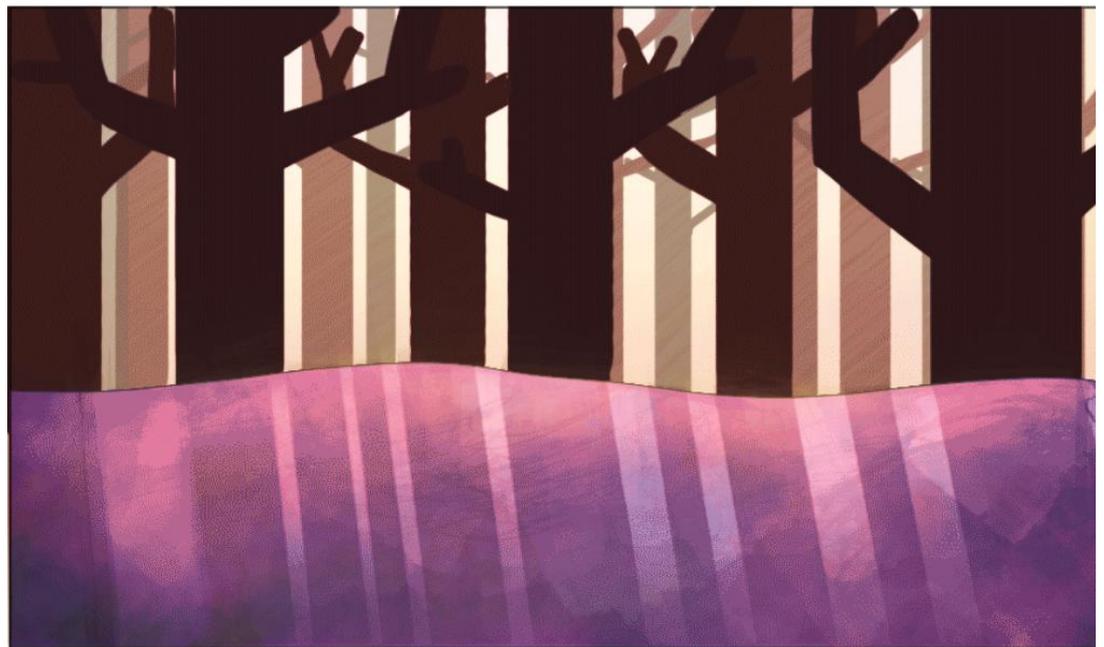


Ilustración 17: Rebeca Gaspar. "El bosque" Concept art para *The Noora's Tale* 2018.

6.7. GUIÓN LITERARIO:

La historia de Noora narra una aventura de una niña introvertida y creativa que, desde su imaginación, elabora un mundo de fantasía del que no quiere salir. Ella posee la capacidad de alterar el mundo a su antojo, pues es creado por ella. No obstante el mundo en el que Noora vive tiene un fin, el cual llega con la madurez.

SEC.1.- BOSQUE. EXT/ATARDECER. DIA 1

Se aprecian robustos árboles y unos arbustos que comienzan a moverse progresivamente. De éstos, aparece una niña llamada Noora. La niña se abre paso para atravesar dichos arbustos, aparece también entre los arbustos un ser llamado Mó de pelaje alto que le acompaña.

VOCES:

Noora...

Noora y Mó caminan por el bosque. El camino rebosa vida y colores. Mó sigue sus pasos bien de cerca, alerta. En cambio Noora se muestra sonriente, risueña y despreocupada. Noora saca de su mochila un lápiz azul y juega con él a dejar una estela de luz azul en el aire. La niña emite sonidos de avión mientras juega.

VOCES:

Noora...

Noora...

En las copas de los árboles hay animales que observan atentamente a la niña. Noora sigue dibujando, esta vez emplea el lápiz para crear a un ser vivo de aspecto redondo y dulce. Tras el paseo por el bello mundo de Noora, el cual se aprecia que prácticamente ha sido dibujado por ella,

llegan a un claro del bosque y las voces, las cuales lucen como unas luces fatuas brillantes, consiguen llamar la atención de Noora.

VOCES:

Noora...

Noora dibuja un caza mariposas con el que cazarlas, pero no consigue su propósito. Guarda su lápiz y trata de atrapar una con las manos. Cuando cree que lo ha conseguido, abre las manos lentamente y observa la bola de luz que está orbitando en la palma de sus manos. Noora exclama de la emoción. Mó se aproxima a ella y es entonces cuando ella lo acaricia con ternura. Noora decide seguir explorando el bosque y se aleja con una risa juguetona.

El guardián percibe algo, trata de buscarlo con la mirada pero lo ha perdido de vista. Desaparece de la escena para seguir de cerca a la niña. Entre los arbustos, acechaba una sombra negra con unos ojos muy azules.

(SUSURROS) VOCES:

Noora...

Noora...

SEC.2.- FUERTE ALMOHADAS. EXT/NOCHE. DIA 1

Noora está en el fuerte de almohadas y luces con Mó. Ella está tarareando una melodía mientras decora el fuerte de almohadas con sus lápices mágicos. A pesar de que ella está despreocupada, Mó muestra cierta inquietud por el bosque. Continúa alerta a las sombras y sonidos. Noora no entiende que le ocurre a su amigo y el motivo por el que está nervioso, así que le decora el pelaje blanco con flores y trata de hacerle feliz.

(SUSURROS)VOCES:

Noora...

Mó observa a Noora con ternura y se acerca a ella entre las almohadas para disponerse a dormir durante la noche.

SEC.3.- BOSQUE. EXT/NOCHE. DIA 1

Entre la maleza brillan dos ojos azules, intensos y rasgados. Un pelaje negro se camufla a la perfección en el manto oscuro de la noche. Silenciosa y sutil se aproxima por el bosque.

(SUSURROS) VOCES:

Noora...

SEC.4.- FUERTE ALMOHADAS. EXT/NOCHE. DIA 1

Noora se encuentra durmiendo con Mó dentro del fuerte de almohadas. Las voces aparecen en el interior del fuerte, tiñendo de un leve color azul el interior. Noora se despierta, se frota los ojos y sonrío. Como si de un imán se tratase, se dirige con cuidado hacia las luces. Noora no despierta al guardián, decide dejarlo descansar y jugar ella sola. Las luces la conducen fuera del fuerte de almohadas.

VOCES:

Noora.

SEC.5.- FUERTE ALMOHADAS. EXT/NOCHE. DIA 1

Mó se despierta agitado, mirando de un lado a otro, pues Noora no está en el fuerte con él. Sale al exterior nervioso y busca de un lado a otro.

VOCES:*¿Noora?***SEC.6.- BOSQUE. EXT/NOCHE. DIA 1**

Un sonido extraño suena levemente en el bosque, pero irrumpe su silencio. Noora, que estaba jugando con a seguir las voces se sobresalta un poco. Mira hacia atrás pero no consigue descifrar qué es. El sonido vuelve a sonar, de un modo más potente. Las voces azules se encienden con más intensidad para proporcionar más luz a la niña. Ella dirige su mirada hacia unos arbustos.

VOCES:*Noora...**Noora...**Noora...**Noora...*

Las voces empiezan a solaparse, a oírse más fuerte así como los latidos de Noora. Las luces también empiezan a agitarse temblorosas. Noora retrocede un paso hacia atrás, está asustada.

Finalmente se escucha un estruendoso rugido que produce eco. Seguidamente hace aparición una figura negra humeante con ojos punzantes y azules que corren hacia Noora. Todas las voces se unen en una sola para decir su nombre.

VOCES:*¡Noora!*

Noora trata de huir por el bosque con la ayuda de las voces, que la guían por un camino con luz entre la oscuridad.

VOCES:*¡¡Noora!!*

Noora trata de perder de vista a la sombra que la persigue pero es muy rápida. Cada vez está más cerca. De pronto Noora tropieza enganchando su pie entre unas ramas y la sombra decide aprovechar para saltar hacia ella.

MÓ:*¡¡NOORA!!*

Mó se lanza hacia la sombra felina (Night). Ambos se disponen a luchar. Noora sólo intenta zafarse de las ramas y tratar de ayudar a su amigo lanzando piedras a Night. Noora dirige su mirada hacia las voces de forma desesperada. Éstas también ofrecen su ayuda mágica y generan un gran río de agua para separarles. El guardián se lleva unas heridas muy graves, pero con la ayuda de las voces azules consigue alejar a Night para que se marche lejos. Parece que Night no se ha rendido del todo, pero se aleja y se desvanece entre las sombras.

Mó permanece inmóvil, desafiante hacia donde desapareció Night. Noora consigue sacar su pie. Se aproxima hacia su amigo, siente culpa. Mó se gira para comprobar que Noora está bien. Noora muestra sensación de alivio. Mó se desploma hacia el suelo al intentar avanzar hacia la niña.

Noora corre a abrazarlo y auxiliarlo. Es entonces cuando descubre en sus manos el color rojo intenso que está impregnando el pelaje de su amigo. Noora comienza a ponerse nerviosa.

MÓ:*Noora...*

Noora está a punto de llorar. Mira a su compañero herido y trata de averiguar qué hacer.

MO:

No llores... Estoy aquí.

Noora mira directamente a los ojos de su amigo resistiendo las lágrimas.

MO:

Oh, Noora... Mi niña... Sé cómo te sientes. No pasa nada.

Noora dirige la mirada hacia las voces lumínicas pidiendo ayuda. Pero éstas están manteniendo el río de agua mágica que los separa de Night con todas sus fuerzas. Noora se aferra a su amigo con fuerza dejando caer las primeras lágrimas.

MO:

Es la hora...

Noora llora mientras su compañero fallece en sus brazos.

El bosque comienza a cambiar los colores azulados por unos más grises. Al otro lado de la orilla, está mirando Night con ojos azules. El cuerpo de Mó, su amigo peludo, ha desaparecido poco a poco y ahora es un juguete en miniatura.

NIGHT:

Vamos Noora.

Noora observa entre lágrimas cómo su amigo se ha transformado y, como también el césped del suelo se va convirtiendo en un suelo de madera. Night aprovecha y camina hacia Noora pisando con delicadeza el suelo del río, el cual también está comenzando a sufrir cambios, ya

que ahora había perdido casi todo su cauce. Noora, aún con lágrimas en los ojos, le lanza una mirada desafiante a Night.

Night llega hasta la otra orilla. Mira a la niña y se pronuncia con elegancia.

NIGHT:

Tienes que venirte.

Noora cambia su expresión incrédula a Night, observa el juguete que ahora tiene en sus manos sin entender lo que está pasando. Night va transformando su apariencia a una más humanizada poco a poco mientras ayuda a Noora a incorporarse. La niña duda por un momento. No consigue entenderlo todavía. Su mundo también comienza a sufrir transformaciones muy evidentes. El suelo de césped ya se ha desvanecido para sustituirse por uno de madera. Alrededor los árboles y los seres que habitaban su mundo se van disipando hasta ver una habitación bastante más pequeña. Noora dirige la mirada a su nuevo compañero Night, que es en realidad sus padres vestidos de negro. Noora se incorpora aún con el juguete en la mano y observa el rostro lloroso de sus padres. Noora por fin comprende qué sucede y suelta el juguete para abrazar a sus padres.

La Pantalla se funde con el color negro después de que salgan de la habitación y cierren la puerta, observando cómo el juguete se queda en su cuarto.

MÓ:

Despierta.

7. PRODUCCIÓN

7.1. PERSONAJE PRINCIPAL:

Noora es un personaje muy expresivo y por ello, se consideró necesaria la necesidad de ilustrar algunas de los gestos que ella podría llegar a realizar. Su peinado también refleja parte de su personalidad persistente de rebeldía. Dentro del rango de expresiones principales de la protagonista podemos afirmar en principalmente se muestra en un estado curioso, con una personalidad muy risueña o especialmente sensible. Noora es por tanto, una joven abstraída de su verdadera realidad destinada a madurar a raíz de un suceso doloroso y difícil de asimilar.

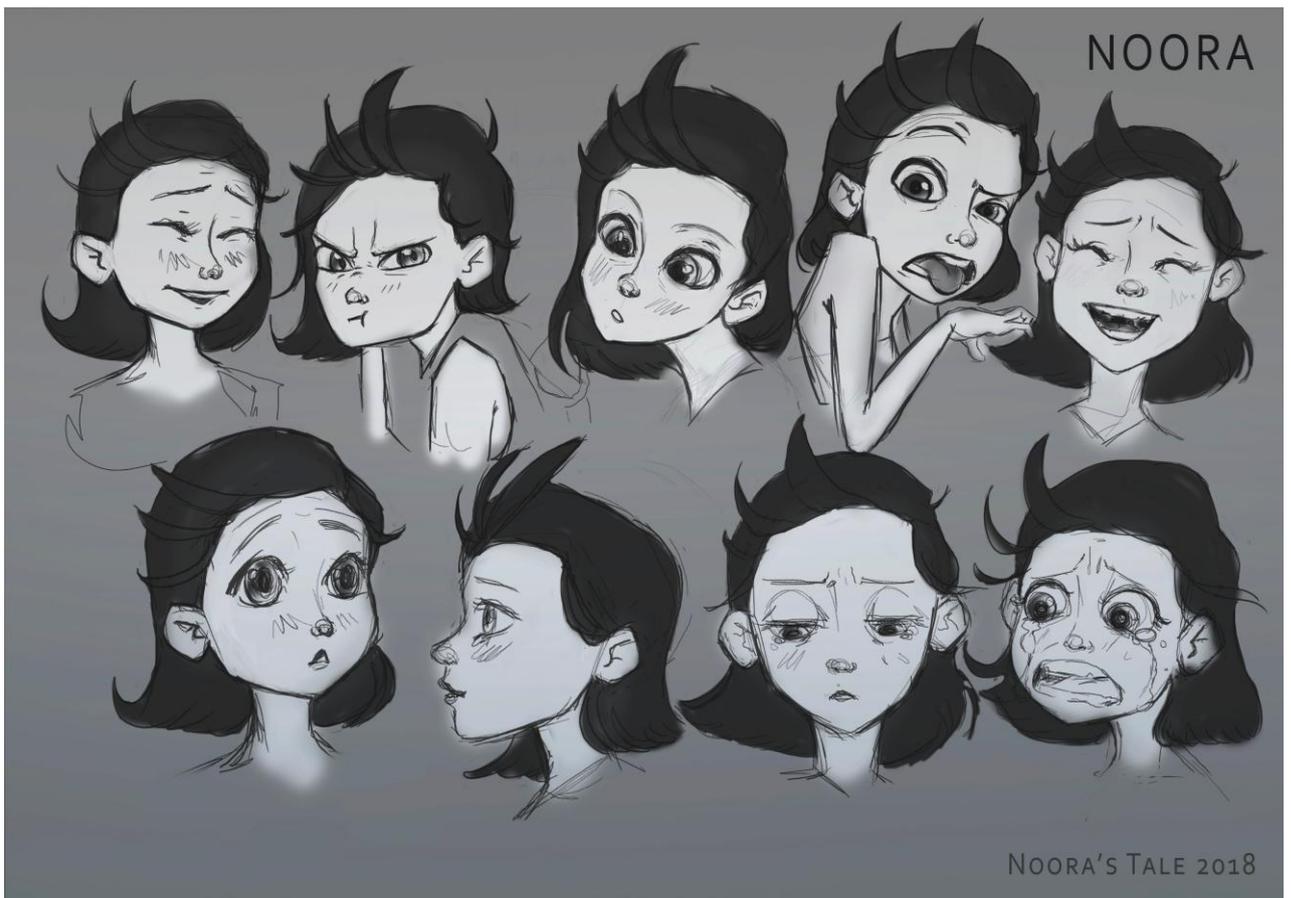


Ilustración 18: Rebeca Gaspar. "Expresiones" Concept art para The Noora's Tale 2018.

Los diseños e ilustraciones están realizados en formato digital usando el programa de edición de imagen *Photoshop CS6*¹⁰. Gracias al uso digital para la creación de las ilustraciones he podido dotar a los concepts de elementos lumínicos azules que caracterizan el mundo imaginario de Noora. La herramienta empleada para este efecto de luz tiene el nombre de "Sobreexponer color" y es aplicada en el color base para otorgarle ese brillo intenso.

La vestimenta elegida como resultado final es notablemente diferente en comparación a los primeros concepts. Esto se debe a un ajuste de la estética global del universo en el que se desarrollan los hechos, que ayuda a tener una vista general más uniforme y única. Los niños admiran personajes ficticios que, en muchos casos, son fuertes, poderosos o con una estética atractiva para ellos. Noora quiere ser una aventurera en su mundo, y por ello se consideró que podía ser interesante incorporar una capa a su diseño.



Ilustración 19: Rebeca Gaspar. "Noora" Concept art para *The Noora's Tale* 2018.

¹⁰ PHOTOSHOP: Se trata de un popular programa informático de edición de imagen. Su nombre completo es *Adobe Photoshop* y está desarrollado por la empresa *Adobe Systems Incorporated*.

7.2. PERSONAJES SECUNDARIOS:

Con la realización de una ilustración con las sombras de los personajes secundarios y la protagonista se consiguió una mejor aproximación a las dimensiones que deseadas para cada uno de los miembros de la historia. Este procedimiento se realiza también para comprobar si los personajes diseñados son fácilmente reconocibles, incluso sólo mediante una silueta.

Para el diseño de Mó, la paleta de color es muy luminosa y principalmente posee tonos blancos y azulados. Conserva el efecto lumínico mencionado en el anterior apartado ya que proporciona un diseño más uniforme. Este personaje conserva en su diseño final un cuerpo con anatomía de lobo combinado con el de un caballo. Cabe decir que este personaje está inspirado de un ser espiritual sabio que guía y protege a Noora, como el famoso personaje *Totoro*.¹¹



Ilustración 20: Rebeca Gaspar. "Personajes" Concept art para *The Noora's Tale* 2018.



Ilustración 23: Rebeca Gaspar. "Mó" Concept art para *The Noora's Tale* 2018.

¹¹ TOTORO: Personaje espíritu del bosque original de la película "Mi vecino Totoro" de Studio Ghibli.

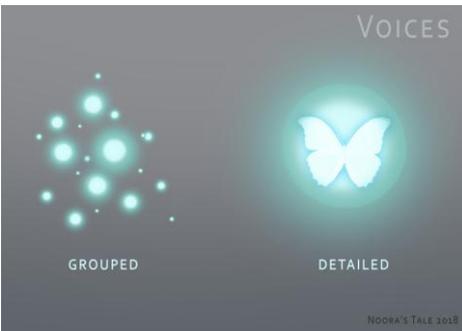


Ilustración 22: Rebeca Gaspar. "Voices"
Concept art para *The Noora's Tale* 2018.

Las voces son representadas con esferas lumínicas, las cuales cada una posee en su interior mariposas. Estas voces tienen sonido, aunque únicamente pronuncian el nombre de la protagonista. Noora juega con ellas y le encanta su color azulado, ya que se trata de su color favorito.

En el diseño de *Night* está diseñado específicamente para ser el opuesto de *Mó*. Su personalidad es más sigilosa e independiente por lo que se eligió representar a este personaje como un felino. El aspecto del felino está inspirado en un cielo nocturno. La textura de su piel está pensada para que actúe como una estela de humo.

Este personaje se presenta provocando a Noora, en el final de la historia, un dolor que no había conocido antes. No obstante, se trata de la transformación que percibe Noora sobre sus padres y sobre su propia interpretación del alrededor. Todos estos cambios debían ser enlazados con el mundo real de Noora. Para ello, en la historia, el pelaje negro del felino se va tornando en el color de la vestimenta de sus padres de luto.

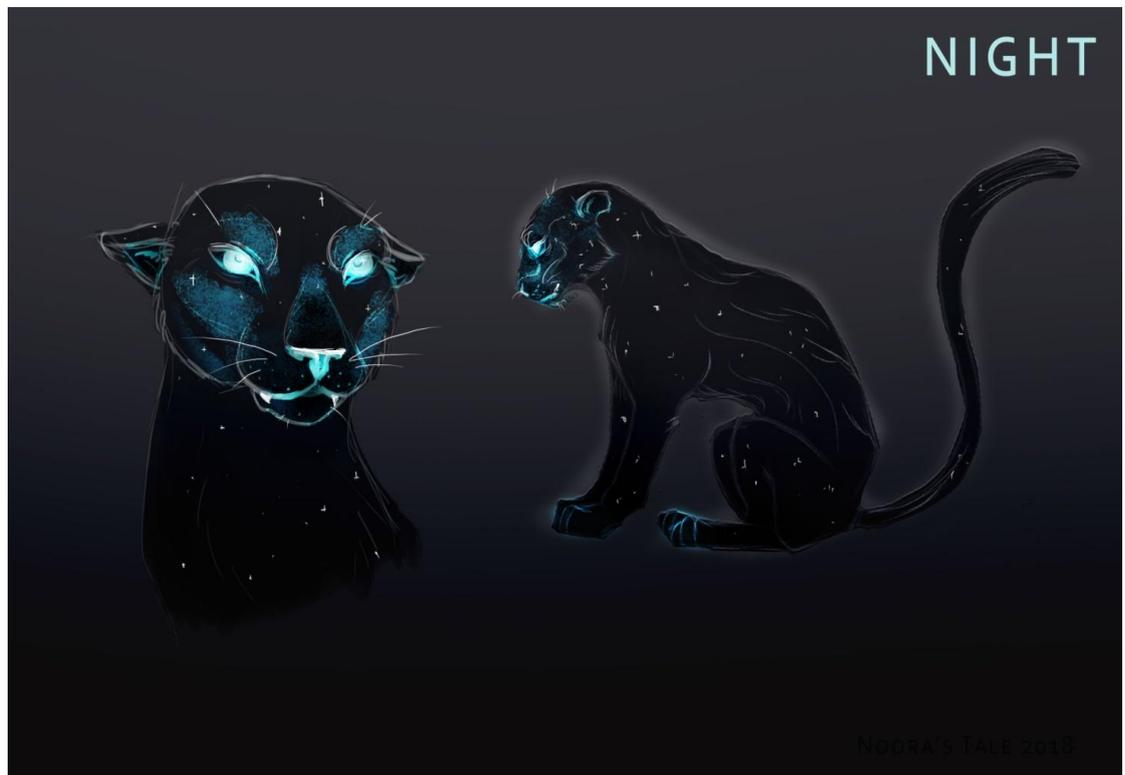


Ilustración 21: Rebeca Gaspar. "Mó" Concept art para *The Noora's Tale* 2018.

7.3. FONDOS:

Al comienzo de la elaboración de los escenarios, se elaboraron unos *concepts* iniciales del mundo de Noora en blanco y negro. Con estas pruebas realizamos un análisis estético más profundo del universo de Noora. Ya que la protagonista es capaz de alterar y rediseñar el mundo, se consideró como máxima prioridad que fuese especialmente creativo o fuera de lo común.

Principalmente se obtuvieron resultados con espacios despejados y con casas a grandes alturas, como si se tratase en una casa del árbol. El diseño se elaboró con una serie de elementos que ayudaban a darle un aspecto más infantil y diferente para la historia. El estilo en el que se han diseñado estos *concepts* han sido enfocados a una mancha predominante preferiblemente antes que al empleo de la línea.



Ilustración 24: Rebeca Gaspar. "Environments" Concept art para The Noora's Tale 2018.



Ilustración 25: Rebeca Gaspar. "Fuerte de almohadas" Concept art para *The Noora's Tale* 2018.

Otras de los escenarios clave es el fuerte de almohadas, donde Noora duerme con su amigo Mó. A la protagonista le encanta este lugar y lo siente como un refugio. Los materiales pensados y empleados en este escenario son blandos y de apariencia confortable. Diseñado a base de almohadas, sábanas, cojines, luces de navidad y peluches. Estos elementos decorativos refuerzan la idea de que se trata de un lugar cómodo, seguro y de descanso para la protagonista y su amigo Mó.

Una de las ilustraciones de *concept* de escenarios en blanco y negro fue elegido para realizar pruebas a color. Dichas pruebas están orientadas a la luz y paleta de color que tendría el lugar dibujado según el momento del día o incluso la meteorología. También introduje a Noora en las escenas para asimilar mejor las dimensiones del lugar en cuestión. En el concepto de noche se puede apreciar una especie de aurora boreal y estrellas especialmente pronunciadas. En el concepto de día los colores son mucho más vivos y, aunque conservan ciertos tonos azules, se pueden vislumbrar variedad tonal cálida. En cambio, durante las lluvias, los tonos son prácticamente grises.



Ilustración 26: Rebeca Gaspar. "Environment changes" Concept art para *The Noora's Tale* 2018.

7.4. PROPS:

Noora posee tres ítems personales que no sólo aportan a la estética del personaje, sino que también proporciona utilidad o personalidad a la protagonista. Los *props*¹² más importantes y que son necesarios destacar son:

Mochila:

Tuvieron que realizarse diversos diseños de diferentes tipos de mochilas que podían encajar correctamente con la estética del personaje principal. En primer lugar, debía tener aspecto parecido a la ropa de la protagonista. La mejor forma para ello era simular una tela parecida a la de su capa. Están incluidos en el diseño el efecto lumínico que predomina en las características principales del universo, con el que incluso de noche pueden apreciarse.

El diseño que mejor cumplía los requisitos para el personaje principal fue elegido porque posee la forma de la cara de Mó. Otro de los motivos a tener en cuenta en la decisión es que era de los modelos más ligeros y menos aparatosos para la niña. Ella usa esta mochila para guardar sus lapiceros mágicos.



Ilustración 27 y 28: Rebeca Gaspar. "Mochila" Concept art para The Noora's Tale 2018.

¹² PROP: De término inglés. Significa accesorio y es un apartado que se tiene en cuenta en el proceso de diseño de personajes.

Capa:

Al igual que con el accesorio anterior, la capa se trata de un elemento importante para Noora. En su mundo de fantasía ella posee la habilidad para modificar con sus lapiceros su mundo. La capa en cambio, es una pequeña representación de cómo ella se siente en ese entorno que ella ha creado. La protagonista viste una capa con un estilo infantil porque ella desea ser una aventurera y una heroína. Podemos concluir nombrando que este *prop* también le aporta cobijo o sensación de camuflaje a la niña.



Ilustración 29: Rebeca Gaspar. "Capa"
Concept art para *The Noora's Tale* 2018.

Lápiz:

Este utensilio permite a Noora dibujar cualquier ser dentro de su mundo. Desde construir a su antojo el escenario hasta incluso crear golosinas. Aunque Noora posee distintos lapiceros de colores, el azul es su favorito. Estos lapiceros se deben a su habilidad para dibujar en la vida real, a pesar de que ella los interpreta como un instrumento mágico con el que realmente puede realizar creaciones de todo tipo, incluso con vida.



Ilustración 30: Rebeca Gaspar. "Lápiz"
Concept art para *The Noora's Tale* 2018.



Ilustración 31: Rebeca Gaspar.
"Wallpapers" Concept art para The
Noora's Tale 2018.

7.5. ARTEFINALIZACIÓN:

Una vez terminada la fase de concept art final, en la que se han determinado cuál es el resultado final para los personajes, props y escenarios, se ha procedido a crear un par de *Wallpapers*¹³ a modo de promocional del proyecto. Para ello, a pesar de que Mó es su compañero fiel y protector, consideramos que Noora debía aparecer sola. Esta decisión se debe a que principalmente se relata la historia de Noora dentro de su propio mundo y que, a pesar de que Mó siempre la acompañe, éste es un viaje que Noora debe afrontar sola.

La paleta de color en el primer *wallpaper* es completamente de una gama tonal fría, en concreto, el color azul. Este color no ha sido sólo elegido porque se trate del color favorito de Noora, sino que encierra una narrativa visual de soledad dentro de su mundo de fantasía. Noora se encierra en un mundo imaginario ideal para ella, pero también desea la compañía de amigos inseparables y por ello Mó está con ella. Sin embargo, su compañero es meramente imaginario y al desvanecerse el mundo de Noora, su compañero también desaparece.

El segundo *wallpaper* esconde mucha menos tristeza o soledad que encierra realmente el mundo de Noora. Este *wallpaper* muestra a la protagonista en cuestión con parte de sus habilidades en su entorno. El dibujo que ella realiza con su lapicero mágico para tener alas o incluso los seres vivos que ella crea para que vivan en su mundo con ella. La elección de tonos con una saturación más pastel es escogida debido a la inocencia que se desea transmitir.

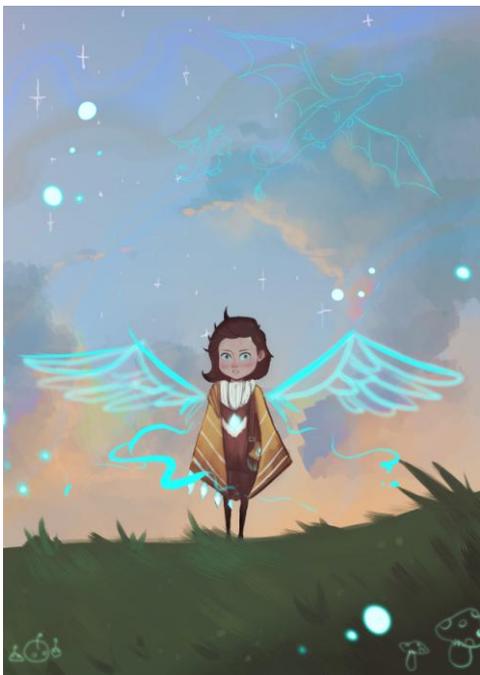


Ilustración 32: Rebeca Gaspar. "Wallpapers"
Concept art para The Noora's Tale 2018.

¹³ WALLPAPER: Anglismo con significado al español de papel mural o fondo de escritorio.

8. CONCLUSIÓN

El trabajo de fin de grado *The Noora's tale* da como resultado una serie de personajes elaborados minuciosamente con personalidades y estética similar para desenvolverse en un universo imaginario, el cual también posee cierta evolución según cuenta la historia. A pesar de que el concepto inicial se trataba de un proyecto de animación, en especial *Stop-Motion*, nos decantamos por centrar el proyecto en la preproducción en la fase donde se crean a los personajes. Esta decisión nos pareció mucho más acertada en relación a la disposición de tiempo. En este largo proceso se han reutilizado conocimientos aprendidos principalmente en la asignatura de Ilustración 3D que cursé el año pasado en esta universidad, que ha servido de gran ayuda para emprender y desarrollar este TFG. Ha sido un reto de experimentación y de superación personal que ayudó a aprender una mejor organización de todo el proceso artístico que se ha llevado a cabo. Cabe decir que este proyecto narra particularmente un camino hacia la madurez un tanto abrumador, pero que refleja bastante bien el cambio de percepción del mundo cuando sufres la pérdida un ser querido y cercano. Contada desde la piel de Noora, una niña que hasta entonces era libre de preocupaciones y sólo tenía que dibujar, jugar y pasarlo bien. En cualquier caso, no se trata de representar que Noora madura “de golpe”, sino de que por ese suceso ella comienza un camino nuevo hacia la madurez. Algunas de las ideas plasmadas en los *concepts* están inspiradas en dibujos de la época en la que yo crecí, con esto quisimos aprovechar para proporcionar al trabajo un pequeño toque creativo y personal al mundo de la niña. Los bocetos de Mó también fueron inspirados en la apariencia de un peluche de mi infancia. Considero que he cumplido los objetivos marcados para este trabajo de fin de grado, que hemos podido elaborarlo con el tiempo establecido y que los resultados finales de las ilustraciones son bastante profesionales. El proceso de evolución desde el inicio de la idea hasta el final ha abarcado el periodo de casi un año y hemos podido notar como el desarrollo del trabajo era cada vez más complejo pero más entretenido. Este proceso ha reafirmado mi entusiasmo por ilustrar y diseñar personajes, también he confrontado y he mejorado a dibujar los que menos me gustan (como los escenarios). En general estoy muy satisfecha con este proyecto por el resultado, la evolución y el esfuerzo que he empleado hasta el final.

9. BIBLIOGRAFÍA

Centro pixels “¿Qué es concept Art?” 2016.

<https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/> [Consulta 20 de Julio 2018].

Julián Pérez Porto y María Merino. “Briefing” 2016.

<https://definicion.de/briefing/> [Consulta 20 de Julio 2018].

Eliott Lilly “How To Design Props For Video Games” 2015.

<https://bigbadworldofconceptart.com/how-to-design-props-for-video-games/>
[Consulta 20 de Julio 2018].

Collins English Dictionary “Sketch” 2010.

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/sketch> [Consulta 20 de Julio 2018].

Techopedia “Adobe Photoshop” 2018.

<https://www.techopedia.com/definition/32364/adobe-photoshop> [Consulta 20 de Julio 2018].

ARTISTAS REFERENTES:

MAX ULICHNEY:

<https://twitter.com/MaxUlichney> [Consulta 20 de Julio 2018]

<http://maxulichney.com/About> [Consulta 20 de Julio 2018]

DICE TSUTSUMI:

<http://www.simplestroke.com/> [Consulta 20 de Julio 2018]

https://www.youtube.com/watch?v=Kgorrb_5-ag [Consulta 20 de Julio 2018]

MONA:

https://twitter.com/Mona_scene [Consulta 20 de Julio 2018]

https://www.instagram.com/mona_scene/ [Consulta 20 de Julio 2018]

SUNGMING JUNG:

<https://www.artstation.com/bluegre> [Consulta 20 de Julio 2018]

<https://twitter.com/bluedot89/media> [Consulta 20 de Julio 2018]

LIBROS DE INTERÉS:

-JAMES GURNEY *"Color and Light"* Editorial Andrews mcmeel publishing. 2010.

-*"The art of my neighbor Totoro"* based on Studio Ghibli film. Editorial VIZ Media. 2005.

-N. ALEXANDER y R. TILBURY *"Beginner's Guide to digital painting in Photoshop"*. Editorial 3D Total Team. 2011.

-ELLIOT J. LILLY *"Big bad world of concept art for Video Games: An Insider's Guide for Students"*. Editorial Design Studio press. 2015.

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Max Ulichney. *Pet* 2018. Disponible en:

<https://maxulichney.tumblr.com/post/169749756566/pet-this-is-my-first-piece-using-my-new-paint> [Consulta 20 de Julio 2018].

2. Max Ulichney. *Day 2 of childhood week* 2017. Disponible en:

<https://www.instagram.com/p/BXkXdwuBy3T/?taken-by=maxulichney> [Consulta 20 de Julio 2018].

3. Tsutsumi. *Toy Story 3*. 2010. Disponible en: <http://ucarochester->

<cgartsandanimation.blogspot.com/2011/08/colour-scripts-toy-story-3.html> [Consulta 20 de Julio 2018].

4. Tsutsumi. *Tonko school house* 2016. Disponible en:

<https://www.schoolism.com/lp/painting-light-and-color-shorta/> [Consulta 20 de Julio 2018].

5. Mona. *Asset design* 2017. Disponible en:

https://twitter.com/Mona_scene/status/986275349968252928 [Consulta 20 de Julio 2018].

6. S. Jung. *House in the Forest*. 2018. Disponible en:

<https://www.artstation.com/artwork/DbrRE> [Consulta 20 de Julio 2018].

7. S. Jung. *Head Sketch* 2018. Disponible en: <https://www.artstation.com/artwork/OWBWY>

[Consulta 20 de Julio 2018].

8. Rebeca Gaspar. *"Brainstorming" para the Noora's Tale 2017.*
9. Rebeca Gaspar. *"Esqueleto stop-Motion" para The Noora's Tale 2017.*
10. Rebeca Gaspar. *"Bocetos iniciales stop-Motion" para The Noora's Tale 2017.*
11. Rebeca Gaspar. *"Concept con variación de color" para The Noora's Tale 2017.*
13. Rebeca Gaspar. *"Personajes principales" Concept art para The Noora's Tale 2017*
14. Rebeca Gaspar. *"Noora y Mó" Concept art para The Noora's Tale 2017.*
15. Rebeca Gaspar. *"Luces/voces" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
16. Rebeca Gaspar. *"El fuerte de almohadas" Concept art para The Noora's Tale 2017.*
17. Rebeca Gaspar. *"El bosque" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
18. Rebeca Gaspar. *"Expresiones" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
19. Rebeca Gaspar. *"Noora" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
20. Rebeca Gaspar. *"Personajes" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
21. Rebeca Gaspar. *"Mó" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
22. Rebeca Gaspar. *"Voices" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
23. Rebeca Gaspar. *"Mó" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
24. Rebeca Gaspar. *"Environments" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
25. Rebeca Gaspar. *"Fuerte de almohadas" Concept art para Noora's Tale 2018.*
26. Rebeca Gaspar. *"Environment changes" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
27. Rebeca Gaspar. *"Mochila" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
28. Rebeca Gaspar. *"Mochila" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
29. Rebeca Gaspar. *"Capa" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
30. Rebeca Gaspar. *"Lápiz" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
31. Rebeca Gaspar. *"Wallpapers" Concept art para The Noora's Tale 2018.*
32. Rebeca Gaspar. *"Wallpapers" Concept art para The Noora's Tale 2018.*