

TFG

WOODGATE

CONCEPT ART PARA UNA NOVELA JUVENIL

Presentado por Andreea Catalina Marcu

Tutor: María Dolores Vidal Alamar

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Resumen

Este TFG tiene como finalidad elaborar el material de preproducción necesario para una posterior realización de una novela gráfica de carácter fantástico. *Woodgate* es una historia de creación propia, que narra el viaje que emprende una joven en busca de su identidad. Dicha historia transcurre en un ambiente rural, un mundo pasado y fabuloso donde, sin la existencia de la electricidad, inventos y maquinaria son propulsados por la magia.

El trabajo tiene tres apartados principales. El primero se centra en la investigación documental con la intención de conocer y profundizar en las tareas que desempeñan los profesionales de este ámbito creativo. También recoge la metodología y los referentes.

En el segundo desarrollamos la parte de preproducción. Incluye un breve guion con el fin de contextualizar la historia y justificar la estética elegida para el diseño de los personajes, los objetos, las máquinas y los escenarios.

Por último, en el tercer apartado se desarrolla la identidad gráfica de la obra o Concept Art y se describen las técnicas gráficas utilizadas. Se muestra el arte final con el diseño de los personajes y los principales utensilios que aparecen en la narración.

Palabras clave

Novela gráfica; diseño de personajes; concept art; dibujo; fantasía; Props

Summary

The purpose of this TFG (Final degree project) is to elaborate the necessary pre-production material for a later realization of a fantastic graphic novel. *Woodgate* is a story of her own creation, which tells the journey of a young girl who undertakes in search of her identity. This story takes place in a rural environment, a past and fabulous world where, without the existence of electricity, inventions and machinery are propelled by magic.

The work has three main sections. The first focuses on documentary research with the intention of knowing and deepening the tasks performed by

professionals in this creative field. It also collects the methodology and references.

In the second we develop the pre-production part. It includes a brief script in order to contextualize the story and justify the aesthetics chosen for the design of the characters, objects, machines and settings.

Finally, in the third section the graphic identity of the work or Concept Art is developed, and the graphic techniques used are described. The final art is shown with the design of the characters and the main utensils that appear in the narration.

Keywords: graphic novel; character design; concept art; drawing; fantasy; Props.

INDICE

1. Introducción	5
2. Objetivos y metodología	6
2.1 Objetivos	6
2.2 Metodología	7
3. Parte 1ª: Marco teórico	9
3.1 Concept Art	9
3.2 Art Book	10
3.2.1 <i>Hyrule Historia</i>	
3.2.2 <i>The Art of Fallout 4</i>	
3.3 Referentes	11
4. Parte 2ª: Preproducción	15
4.1 Historia	16
4.2 Creación de los personajes	18
5. Parte 3ª: Producción	19
5.1 Diseño de los personajes principales	19
5.2 Diseño de los personajes secundarios	26
5.3 Diseño de los personajes mágicos	32
5.4 Conclusiones personajes	42
5.5 Diseño de los objetos	43
5.5.1 Objetos personajes principales	
5.5.2 Objetos personajes secundarios	
6. Conclusiones	47
7. Fuentes referenciales	48
8. Índice de imágenes	50

Anexo.

INTRODUCCIÓN

Desde el comienzo de nuestra iniciación al mundo artístico, tuvimos claro que lo que más nos interesaba era la creación de mundos, historias y personajes. Al comenzar el grado universitario, nació el personaje de Galéndula, un personaje que su primera finalidad no era otra más que pura curiosidad por probar nuevas técnicas aprendidas.

Durante el segundo año, el personaje fue tomando más importancia, adquiriendo personalidad y un trasfondo, naciendo de esta forma una historia. Finalmente, se decidió utilizar esta historia para aprender y mejorar en el ámbito del concept art. Es así como nació este proyecto.

La historia de *Woodgate* transcurre en un universo mágico con una estética arcaica y ambientes rurales, pero con una maquinaria e inventos propulsados por magia. No obstante, para adquirir este poder mágico y mantenerlo, uno debe entrenar como si de un músculo se tratase. Es por esto por lo que anualmente los brujos emprenden un viaje para realizar El recorrido mágico, aventura que les sirve para fortificar y mantener su poder.

La trama gira entorno al viaje realizado por Galéndula, una joven artesana, con el objetivo de abandonar su pueblo y buscar respuestas sobre su origen. Durante este recorrido, conocerá a diferentes personajes, algunos influirán en su desarrollo de forma positiva, mientras que otros obstaculizarán su camino. Mas adelante profundizaremos en la sinopsis de la historia.

La historia está enfocada para un público juvenil, con una paleta de colores terrosos, con tonos de verdes, marrones, anaranjados y violáceos.

Para la estética de los personajes, se optó por abordar un estilo acorde al público al que va dirigida, utilizando formas redondeadas para los personajes positivos y formas más afiladas para los personajes negativos.

Este TFG se centra en el desarrollo y diseño de los personajes y algunos de sus objetos para la futura creación de una novela gráfica. Así mismo, recopila el trabajo y proceso de investigación sobre el concept art y la ejecución adecuada

de estos conocimientos adquiridos y la información sobre el campo de esta rama artística.

La mayor influencia para este trabajo fue la saga literaria *Fairy Oak*, que marcó nuestra infancia y nos inició tanto en el mundo artístico como en el narrativo. *Fairy Oak* combina la literatura con la ilustración y el diseño de personajes de una manera equilibrada y atractiva, tanto para el público juvenil como el adulto.

A continuación, se expondrán objetivos, los referentes, algunas definiciones y otros aspectos que configuran el marco teórico del trabajo.

En la parte de producción, se desarrollan las técnicas y estilos, el color y la composición que crean el concept art de la postproducción.

Así mismo, en este apartado se muestran los resultados finales aplicados a la creación de personajes y utensilios siguiendo las pautas establecidas.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

2.1 OBJETIVOS

Todo proyecto necesita tener claros sus objetivos. Sin dichos objetivos perfectamente marcados, el trabajo no podría realizarse adecuadamente. Es importante tener clara la metodología y tener un orden bien estructurado. En este caso, los objetivos para este proyecto son los siguientes:

Objetivos principales:

1. Describir una metodología adecuada para crear un Concept Art aplicado a una novela gráfica
2. Diseñar los personajes principales de la novela, así como los objetos o utensilios que aparecen en la misma.
3. Experimentar con las técnicas informáticas partiendo de dibujos analógicos.
4. Búsqueda y creación de un estilo uniforme que otorgue homogeneidad a los dibujos.

5. Conocer y definir el estilo de diferentes artistas de Concept Art aplicado a la novela gráfica

Objetivos secundarios:

1. Aplicar las técnicas aprendidas manuales y digitales en la formación académica con un sentido creativo.
2. Saber redactar una historia que sirva como base para el desarrollo de los personajes y que pueda ser expandida en un futuro.

2.2 METODOLOGÍA

La metodología empleada para conseguir estos objetivos es la siguiente.

Partiendo desde la base de que sabíamos que queríamos realizar un trabajo de concept art relacionado con una temática fantástica, se comenzó a desarrollar la idea principal. Se escribió un guion general que sirviese como base para la creación de los personajes. En paralelo, se realizó un trabajo de investigación sobre el concept art para documentar la parte teórica del TFG.

Asimismo, se buscó y se redactó el apartado de los referentes. Esto sirvió de inspiración y fue útil para comprender y conocer mejor el mundo de los ilustradores especializados en diseño de personajes.

Teniendo claro los referentes y la historia, comenzamos a dibujar los bocetos de los personajes, buscando ilustrar con dibujos la idea general. Nos hemos concentrado especialmente en la búsqueda de un estilo homogéneo que englobe y represente bien la historia que se pretende crear. Estos primeros bocetos se realizaron con lápiz sobre papel en una libreta de bocetos. Sirvieron como comienzo, y muchos de ellos fueron descartados.

Decidimos que el trabajo lo realizaríamos con la técnica digital, por esto hemos probado diferentes pinceles, texturas y acabados digitales. Al trabajar con una tableta gráfica, es fácil perderse entre diferentes pinceles, fue importante crear una paleta reducida tanto de colores como de pinceles, para asegurar la homogeneidad antes nombrada.



Fig. 1 Boceto inicial propio.



Fig. 2 Texturas pinceles Procreate.

Finalmente, una vez que tuvimos claro que acabado y que pinceles iríamos a utilizar, el proceso de abocetado se llevó a cabo utilizando la técnica digital, pero usando un pincel que simule el mismo acabado que un lápiz tradicional. Se ha trabajado con el programa Procreate para producir los dibujos.

Se ha seguido la misma mecánica para todos los personajes:

El primer paso fue dibujar el cuerpo del personaje para establecer su anatomía, a partir de ese dibujo, se dibujaron bocetos de diferentes ángulos. Sobre la capa del cuerpo, comenzamos a trabajar diseñando la ropa, probando diferentes estilos que representen la personalidad, el oficio y el estatus social del personaje. A continuación, le sigue la selección de la vestimenta definitiva del personaje.

Teniendo el boceto del cuerpo y la ropa, el siguiente paso fue trabajar en una nueva capa pasando a limpio todo el trabajo. Se produjeron primero los dibujos a lápiz, centrándose en la línea. Hemos buscado un estilo tradicional y se ha jugado con el grosor de la línea, evitando la línea uniforme.

Finalmente, se puso color a todos los personajes. El proceso de coloreado necesitó un estudio previo del color. Hemos hecho paletas de colores para cada personaje en función a su personalidad. Se colorearon los personajes utilizando el mismo pincel plano. Como detalle final, se añadieron sombras y brillos para dar volumen y profundidad. Al igual que a la hora del dibujado, el coloreado se ha realizado buscando el mismo acabado homogéneo para todos los personajes.

Hemos diseñado también los objetos personales de algunos de los personajes, en función a la importancia del personaje en la historia. El proceso de diseño de los objetos es parecido al utilizado para diseñar los personajes. Se llevo a cabo una investigación en busca de información e inspiración en relación con objetos victorianos, puesto que la historia posee una estética parecida a la época victoriana. Hemos realizado una lista de los objetos personales más importantes y comenzamos a dibujar los bocetos. El siguiente paso fue seleccionar y pasar a limpio los dibujos, utilizando la misma línea discontinua.

Finalmente, se les pusieron color y se terminaron los dibujos añadiendo las sombras y brillos equivalentes.

En paralelo, se hicieron también unas estadísticas sobre los personajes. Estas sirven para ubicar rápidamente al personaje de forma visual, dando a conocer su personalidad de forma sencilla.

Como detalle final, vimos apropiado colocar a todos los personajes en fila para comparar tamaños y volúmenes.

3. PARTE 1ª: MARCO TEÓRICO

3.1 CONCEPT ART

A lo largo de la historia, el Concept Art se utilizó para realizar diferentes trabajos, aplicándolo a películas, libros, videojuegos, comics, carteles, etc.; Se trata de una rama de la ilustración y se basa, sobre todo, en el desarrollo y creación de personajes objetos y escenarios para una futura aplicación en los campos antes nombrados.

El objetivo del Concept Art es probar diferentes opciones hasta dar con la opción más adecuada y mostrar el avance y el desarrollo del proyecto que se está realizando.

El artista encargado de realizar el apartado de Concept Art no tiene por qué buscar unos acabados pulidos y terminados, su trabajo principal es realizar el diseño del trabajo preliminar.

“A día de hoy, los concept artist son un equipo de diseñadores que buscan representar diseños o ideas que sirvan como guía a otros departamentos, y reflejan la visión del proyecto dada por el director de arte. La confusión suele

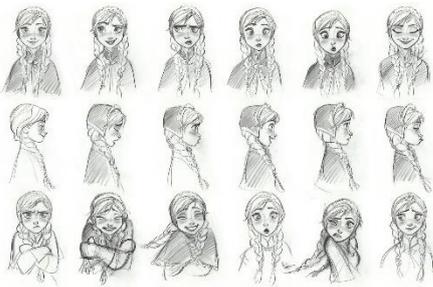


Fig.3 FROZEN. Anna Concept Art 2013.

venir con las ilustraciones, o aquellos “concept” que están más o menos acabados, que pueden confundirse con las primeras.”¹

“Y es ahí donde está el error, pues lo que importa no es el grado de acabado. Esto no define una imagen como concept art por el mero hecho de no estar terminada. **Lo que define un concept art es siempre su finalidad.** Si su objetivo es ser una imagen que sirve para que otros departamentos hagan un modelo, personaje o escenario definitivo, es un concept, independientemente de su grado de acabado.”²

Cada artista trabaja siguiendo un poco sus propios medios, buscando los que más se adapten a su trabajo. Sin embargo, hay algunas características que se repiten. Habitualmente, a la hora de diseñar un personaje, se prueban diferentes peinados, expresiones etc. También es común y útil dibujar el personaje diseñado de diferentes ángulos, usualmente de frente, de lado y de espalda. Esto es muy útil para comprender el diseño y visualizar correctamente el personaje y su ropa, sobre todo si se trabaja pensando en llevar el diseño al 3D.

Para comprender el proceso, hemos buscado entrevistas y experiencias de artistas experimentados en el ámbito.

“Normalmente empiezo con algunos bocetos sencillos para entender mejor qué busca el cliente. Algunos clientes prefieren que se aprecie el aspecto general del personaje, mientras que otros optan por detallar el dibujo lo máximo posible o estilizarlo. Conforme van dándome sus impresiones, voy haciéndome una mejor idea lo que quieren y cuáles son sus prioridades, así que en esta fase me es mucho más fácil adaptar el dibujo a sus necesidades. Intento no detallarlo demasiado hasta estar totalmente segura del aspecto final que debe tener. En pocas palabras, mi flujo de trabajo consiste en conocer al cliente y adecuar el trabajo a sus peticiones.”³ Explica la concept artist Lois Van Baarle en una entrevista para la página Art Rocket.

¹ Centro Pixels, 2019 ¿Qué es el Concept Art?

² Centro Pixels, 2019 ¿Qué es el Concept Art?

³ Lois Van Baarle, entrevista para Art Rocket



Fig. 4 POKEMON. Concept Art 2017.

Con los avances tecnológicos, este campo evolucionó notoriamente, facilitando el trabajo de diseño gracias a la ayuda de tabletas gráficas y programas para dibujar en digital. A la hora de diseñar, tener herramientas que te permite imitar pinceles y técnicas tradicionales, pero con las ventajas de poder copiar y trabajar en capas facilitó el trabajo del Concept Art, haciendo que la mayoría de los artistas que trabajan en este campo, opten por el dibujo digital.

Aunque el Concept Art puede abarcar cualquier tema, los campos más utilizados son los videojuegos y comics, enfocándose sobre todo en la temática de fantasía. Pese a ello, actualmente este ámbito cobró tanta popularidad que existen trabajos de Concept Art sobre cualquier temática.

A menudo el trabajo realizado para el Concept Art se reúne y se presenta en formato de libro bajo el nombre de Art Book. Estos libros se comercializan y van dirigidos a los fans y a los que están interesados en el proceso de creación. A continuación, profundizaremos sobre el Art Book.

3.2 ART BOOK

El termino *Art Book* significa, traduciendo literariamente, libro de arte. Como su nombre indica, se trata de un libro recopilatorio de imágenes artísticas. Habitualmente los creadores y desarrolladores de videojuegos, mangas, comics, series o películas utilizan el *Art Book* para compartir con los coleccionistas o los fans el *Concept Art* de sus respectivos trabajos.

Los *Art Books* sirven también como fuente de material gráfico y visual ya que contienen numerosas imágenes conceptuales sobre figuras humanas, objetos, edificios y animales.

A continuación, hablaremos un poco sobre algunos ejemplos de *Art Books* famosos que hemos revisado y utilizado como material teórico para nuestro TFG.



Fig.4 Hyrule Historia. Concept Art 2014.

3.2.1 Hyrule Historia

Se trata sobre un libro que recopila información visual y textual sobre la famosa saga de videojuegos Zelda. Es uno de los libros de Art Book mas famosos. Fue publicado en 2014 y consta de 244 páginas. En el se puede apreciar el desarrollo de los personajes, de los objetos o de los escenarios. También se ven las notas de los dibujantes y el proceso que estos realizan a la hora de diseñar.

3.2.2 The Art of Fallout 4

Este Art Book trata sobre el videojuego Fallout 4. Al igual que los demás Art Books, este muestra el desarrollo de la creación del famoso videojuego postapocalíptico, Fallout 4.

Se destaca por estar perfectamente estructurado y organizado desde la postproducción hasta la producción final y separado por personajes, objetos, mapas, escenarios, armas, etc.

Es un libro grande, de 368 páginas llenas de imágenes e información muy útil para comprender y ver la creación del videojuego. Sirve también como material visual de inspiración o de estudio.

3.3 REFERENTES

Un trabajo bien estructurado necesita tener claros sus referentes. Los referentes sirven como inspiración o como motivación. Pueden ser de diferentes tipos y tener diferentes importancias. Para nuestro trabajo, hemos utilizado varios referentes que a continuación enumeraremos.

Brian Froud. Nacido en 1947 en Inglaterra, es un reconocido ilustrador, escritor y pintor. Realizó ilustraciones para la famosa saga literaria El Señor de los Anillos junto a Alan Lee.



Fig. 5, 6 The Art of Fallout. Concept Art.



Fig.7 Sketchbook, Brian Froud.

También es el autor e ilustrador del famoso libro Hadas, donde recopila diferentes ilustraciones de diseños de criaturas mágicas.

Para nuestro trabajo, sus trabajos fueron primordiales. Nos hemos centrado sobre todo en estudiar y observar el ambiente que él consigue crear en todas sus ilustraciones y trabajos. La homogeneidad que envuelve a sus personajes. Aunque a nivel de estilo, los acabados de nuestro TFG son digitales y diferentes a sus ilustraciones mucho más tradicionales, consideramos que Froud es un importante referente. Sobre todo, su obra sirvió como documentación para la creación de los seres mágicos que habitan el bosque.



Fig.8 Sketchbook, Brian Froud.

Así mismo, durante el proceso de creación de nuestro TFG, se comenzó realizando bocetos y dibujos con acabados más planos y limpios, pero tras una investigación y varias pruebas de color y texturas, se optó finalmente por incorporar un acabado menos pulcro. Para esto, se estudiaron los bocetos de Froud, prestando atención sobre todo a la línea, pero también a las texturas y coloreado de sus personajes para la aplicación a nuestro concept art.

Se trata de una línea suelta, con diferentes tipos de grosores. No se trata de una línea constante. Juega con las texturas añadiendo líneas más gruesas y líneas más delgadas creando acabados fantásticos.



Fig.9 Sketchbook, Alan Lee.

Alan Lee. Nacido en Inglaterra el año 1947, Alan Lee es un importante ilustrador. Realizó trabajos tanto para la literatura como para el cine, y de sus trabajos más reconocidos están las ilustraciones para las ediciones de El señor de Los Anillos. Trabajó junto a Brian Froud en numerosas ocasiones. Domina perfectamente la técnica de la acuarela y la aplica de forma detallada a sus ilustraciones, mayoritariamente de temática fantástica.

Tiene publicado libros sobre sus libretas de bocetos donde se muestra el proceso que sigue a la hora de diseñar y crear personajes. Aunque él trabaja con textos que no son suyos, ilustrando personajes creados por otros escritores, como en el caso de El Señor de Los Anillos, su trabajo está altamente relacionado con el Concept Art. Realizó varios trabajos de diseño de personajes, y es por este aspecto de su obra artística por la que lo hemos incluido como referente. Para nuestro TFG, se revisaron y se tuvieron en



Fig.10 Hadas y elfos, Cicely Mary Barker.

cuenta las antes nombradas libretas de bocetos de Alan Lee. No tuvieron el mismo peso que la obra de Froud, pero sirvieron como inspiración y estudio previo, y, sobre todo, como fuente de motivación para la realización de este TFG.

Cicely Mary Barker. Nacida en Inglaterra en 1895, Barker fue una ilustradora conocida por sus ilustraciones sobre flores y hadas. Comenzó su carrera trabajando para revistas de ilustraciones luego de terminar su educación en la escuela de arte Croydon. Continuó su carrera artística publicando su primer libro en 1923, y continuó publicando libros con la misma temática durante los siguientes años. Su obra como antes hemos comentado trata sobre ilustraciones relacionadas con temática fantástica, sobre todo hadas y plantas. Barker reconoció tener como referentes a los prerrafaelistas, no tanto en la técnica sino más en la temática y en la atmosfera que ella aspiraba conseguir con sus ilustraciones.



Fig.11 *Las crónicas de Spiderwick*, Concept Art, Tony DiTerlizzi.

Tony DiTerlizzi. Nacido en California en 1969, Tony DiTerlizzi comenzó su carrera como ilustrador de un juego de cartas de temática fantástica (*Magic The Gathering de Wizards of the Coast*)

Llegó al éxito con la saga literaria *Las crónicas de Spiderwick* donde se implicó tanto en la parte narrativa como en la parte artística. Otro de sus reconocidos trabajos es la trilogía *Wondla*, también de temática fantástica, pero más futurista y *steampunk*.

Su trabajo artístico se puede describir como delicado y detallado. Tiene numerosos diseños de personajes mágicos, hadas, duendes, trolls etc. El que más me interesa es, sobre todo, el relacionado con su primera saga *Las crónicas de Spiderwick*.

DiTerlizzi fue una gran inspiración en nuestra infancia, su trabajo siempre nos llamó la atención porque está repleto de personajes que parecen estar fusionados con la naturaleza. La anatomía de sus dibujos es muy interesante y nos sirvió como referente. Tiene desde pequeñas criaturas mágicas con aspecto de insectos y plantas hasta criaturas corpulentas y con aspecto amenazante.

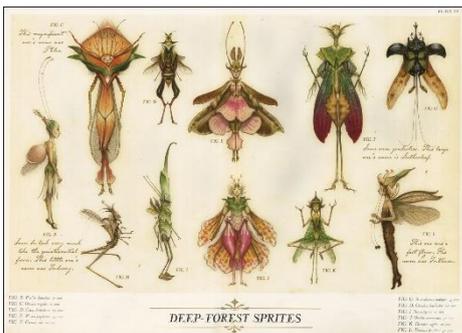


Fig.12 *Las crónicas de Spiderwick*, Concept Art, Tony DiTerlizzi.

Al igual que muchos de nuestros referentes, DiTerlizzi ilustró criaturas mágicas que ya están desde hace muchos siglos en la literatura y en la mitología, pero los rediseñó adaptándolas a su historia y a como él los imaginaba.

Es un artista contemporáneo que combinó la literatura con la ilustración, creando sagas míticas.



Fig.13 Fairy Oak, El secreto de las gemelas

Elisabetta Gnone. De su trabajo, queremos destacar la saga literaria Fairy Oak, publicada en 2005.

La historia trata sobre dos gemelas que viven en un mundo donde la magia existe.

Fairy Oak marcó nuestra infancia, despertando el interés por la ilustración y la creación de personajes.

Pese a ser una saga literaria, *Fairy Oak* tiene numerosas ilustraciones de los personajes y su diseño. Por esta razón posiblemente esta sea uno de nuestros mayores referentes. Sus ilustraciones son coloridas y vivas, con detalles fantásticos y llenos de magia.

Otros referentes. Internet es una fuente infinita de información, tanto teórica como visual. Es por esto por lo que hemos decidido agrupar a varios artistas que sirvieron de referentes en este apartado. Se trata de artistas especializados en el diseño de personajes, a menudo equipos compuestos por varios artistas.

Queremos destacar sobre todo el trabajo de Concept Art del videojuego Pokémon, especialmente del videojuego Pokémon escudo y espada.

4. PARTE 2ª: PREPRODUCCIÓN

Al realizar un proyecto, este tiene diferentes fases. La primera fase es la preproducción, que abarca desde el comienzo de la idea y la planificación y finaliza cuando el material comienza a producirse. En este caso, el proyecto

comenzó con la creación de un guion orientativo sobre la historia y con el nacimiento de los personajes principales.

4.1 Historia

Se decidió redactar un resumen literario de la historia que sirviese para la comprensión del mundo y, a la vez, como guía para tener las ideas claras a la hora de la realización de los personajes.

La historia transcurre en un universo en el que la magia existe y algunos humanos llegaron a dominarla. Para conseguir dominar y utilizar la magia, se debe realizar un recorrido mágico anual atravesando un gran bosque en el que habita el corazón de la magia. Este recorrido sirve para regenerar y fortalecer la magia, y si un brujo humano deja de realizarlo anualmente, su poder se irá disminuyendo hasta desaparecer.

Todo comienza en Gala, un pequeño pueblo situado cerca del comienzo del Recorrido Mágico, por lo que anualmente, este se llena de brujos de todos los rincones.

La historia tiene como protagonista a Galéndula Woodgate, una joven que nació en una familia de artesanos especializados en la creación de artículos mágicos.

Para la familia Woodgate, abandonar el pueblo de Gala es algo impensable. Sin embargo, con la entrada en la adolescencia, Galéndula siente inquietud y curiosidad por abandonar el pueblo y ver con sus propios ojos lo que muchos brujos relatan al visitar la tienda de su familia.

Tras las insistencias de su tía y tutora, Cornelia, la joven Galéndula comienza a trabajar en la tienda familiar.

Es así como conoce a Plata, una joven que realiza su primer recorrido mágico. Plata le encarga un sombrero de bruja a Galéndula, siendo este su primer trabajo como artesana.

Tras una serie de malentendidos y la aparición de un misterioso personaje, El brujo anciano, quien planta la semilla de la curiosidad en la mente de Galéndula, esta decide desobedecer las ordenes de su tía y se adentrarse en el bosque.

Su objetivo inicial es encontrar a Plata para entregarle unos artículos que la joven olvidó para luego regresar a casa antes de que su tía se diera cuenta. Sin embargo, lo que la joven desconoce es que, una vez empezado el recorrido mágico, la única forma de a salir es acabándolo.

Antes de encontrar a Plata, conoce a Dedrik, un espíritu familiar con apariencia de zorro. Los espíritus familiares son espíritus atados al bosque que solo pueden abandonar el bosque firmando un contrato con un brujo.

Dedrik es uno de los espíritus con peor reputación, y fueron varios los brujos que rompieron sus contratos con el zorro. Ahora vaga por el bosque, siendo evitado ya por todos. Al darse cuenta de que la joven no tiene ni idea del mundo mágico, este decide aprovechar la situación y le ofrece ayuda a cambio de un contrato. Es el quien le explica que la única forma de salir del bosque es acabando el recorrido, y se ofrece voluntario para ayudarla a salir con vida, a cambio de permitirle salir con ella. Galéndula acepta.

Cuando finalmente encuentra a Plata, está en vez de mostrarse agradecida, se enfada. Ahora siente que Galéndula es una carga y una responsabilidad. Plata incluso piensa en abandonarla y seguir con su camino, pero recuerda que la joven entró en el bosque en parte con la intención de ayudarla. Es así como comienza su amistad, que se fortalece cada vez más mientras avanzan en el recorrido. Juntas atraviesan el bosque, con Dedrik a su lado.

La historia recoge el recorrido de los tres, los diferentes paisajes y criaturas mágicas que encuentran y el desarrollo de una fuerte amistad.

Finalmente, la historia acaba con la salida de los tres del bosque, habiendo acabado el recorrido convirtiéndose en brujas novatas.

Esta historia es la primera parte de una trilogía.

4.2 CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

Este apartado se trabajó a la vez que el guion literario de la historia. Hemos dividido los personajes según su clase. Están los personajes con poderes mágicos, los humanos sin poderes y las criaturas mágicas.

Humanos con poderes mágicos: este grupo está formado por los personajes humanos que pueden utilizar la magia en algún punto de la historia. No todos comienzan la historia teniendo estos poderes.

- El mago

- El lobo

- Plata

- Galéndula

Humanos sin poderes mágicos: estos personajes a diferencia del grupo anterior no poseen magia. Son humanos que trabajan en el campo o en otros oficios que no necesitan la magia.

- Cornelia

- Francesca

- Pinet

Criaturas mágicas: El último grupo reúne a los personajes que no son humanos, sino criaturas mágicas. Estas son portadoras de un gran poder y tienen una apariencia física diferente.

- Dedrik

- Biorn

- Susurros y Grimorios

- Portadores de sombreros puntiagudos

5. PARTE 3ª: PRODUCCIÓN

Una vez finalizada la preproducción, el siguiente paso en el proceso de nuestro trabajo es la producción. Se trata de comenzar a producir lo antes desarrollado. Este es el apartado más importante de nuestro proyecto, ya que contiene la parte práctica.

La producción abarca el diseño y desarrollo de los personajes de la historia.

5.1 DISEÑO DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES

Se dividieron los personajes en tres grupos, el primero está compuesto por los tres protagonistas: Galéndula, Plata y Dedrik.

Como ya se comentó anteriormente, el nacimiento de estos personajes partió desde la idea de querer trabajar y desarrollar los conocimientos sobre concept art. Se trabajó a la par tanto la parte de dibujo como la de personalidad.

Galéndula: Protagonista, de carácter impulsivo e infantil. Se asusta fácilmente pero su curiosidad es superior a sus miedos.

-Sus estadísticas: Los puntos fuertes de Galéndula son la amistad y el carisma.

Sus puntos medios son la fuerza y la inteligencia. Sus puntos bajos son la magia.

-Para su apariencia física se buscaba conseguir algo juvenil y divertido. Su rostro se diseñó utilizando acabados redondeados para causar una apariencia más agradable, juvenil e inofensiva. Sus expresiones son risueñas y expresivas.

Para su peinado se probaron diferentes estilos. Partimos desde un peinado largo,

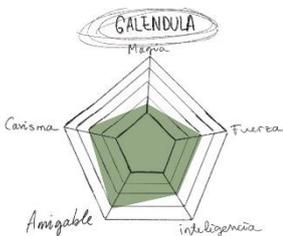


Fig. 14 Galéndula, gráfico.



Fig. 15 Galéndula, boceto anatomía.



Fig. 16 Galéndula, prueba de vestuario.



Fig. 17 Galéndula, pruebas de peinados.

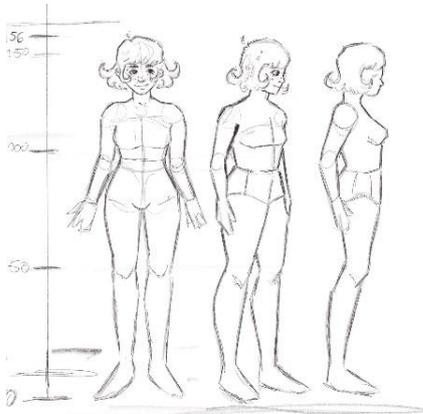


Fig. 18 Galéndula, bocetos anatomía.

probando diseñarlo recto y también ondulado. Finalmente, se decidió probar con un peinado corto, que vaya más acorde a su personalidad.

Galéndula tiene el pelo verde, para resaltar. Teniendo en cuenta el color verde de su cabello, su peinado hace alusión a la cabeza de una fresa, con las puntas simulando las hojas verdes y rebeldes de la fruta. Además de las hojas de la fresa, se tomaron como referencia para su peinado varias imágenes de hojas de plantas silvestres y salvajes.

Para su ropa se usó como inspiración sobre todo el bosque, con tonos verdes y terrosos.

Se probaron diferentes texturas para la ropa. La principal intención fue diseñar una vestimenta cómoda y práctica para viajar por el bosque.

El chaleco perteneció a su madre. Galéndula empezó el recorrido mágico sin la intención de finalizarlo, por lo que cogió lo que encontró de forma rápida para una aventura corta. Fabricó su traje a partir de prendas abandonadas o viejas que nadie utiliza.

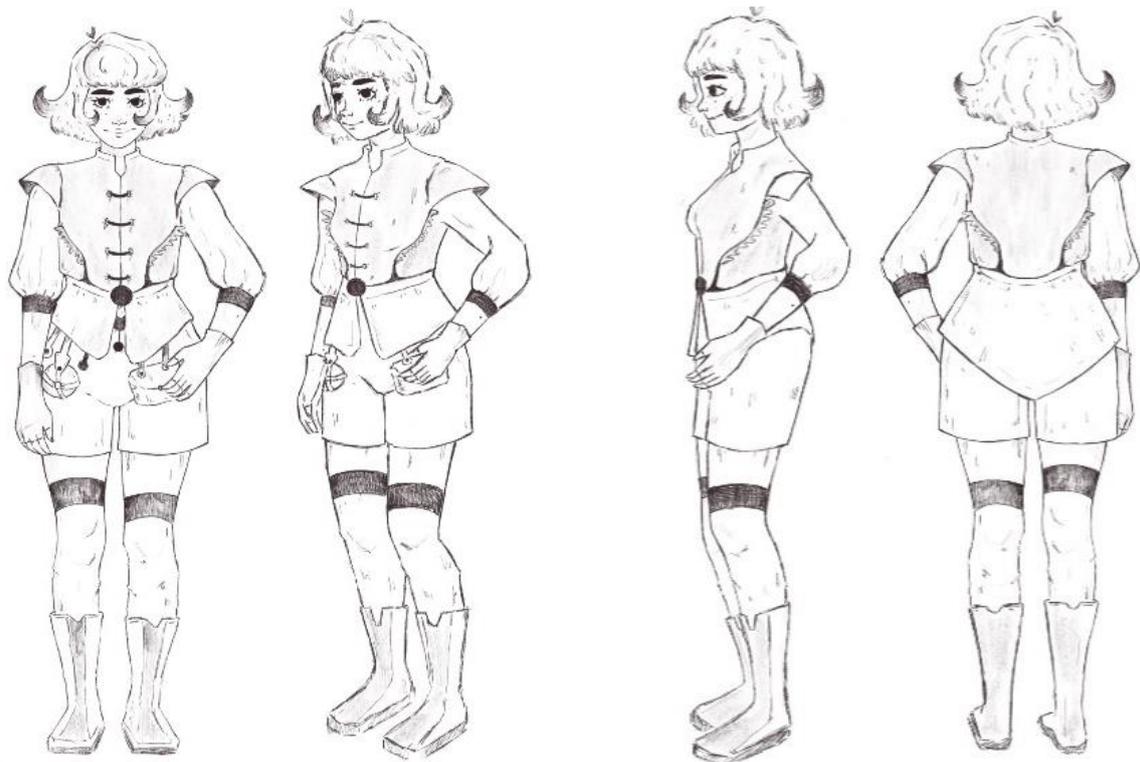


Fig. 19 Galéndula, línea figura cuerpo entero. Delante, un cuarto, de lado y detrás.

-Su historia: Su familia materna lleva generaciones naciendo y creciendo en Gala. Galéndula es la primera nacida fuera del pueblo, en la ciudad.

Su madre abandonó el pueblo y rechazó su escudo familiar como artesana, fugándose con un joven Forastero. Tras la prematura muerte de su madre, su padre la entrega a su familia materna y regresa a Gala con la edad de seis años.

Su tía se encargó personalmente de criarla de forma estricta. Su relación con su padre se va reduciendo con los años, quedando casi en nada. Galéndula creció sintiendo que no encajaba en el pueblo, bajo la estricta educación de su tía. Cuando recordó y comenzó a interesarse por su pasado siendo ya una adolescente, su tía se negó a hablarle del tema.

Impulsada por la curiosidad y la rebeldía, se adentra en el bosque de forma irresponsable, dando comienzo a su aventura, sin saber que una vez comienzas el recorrido mágico, solo puedes salir acabándolo.

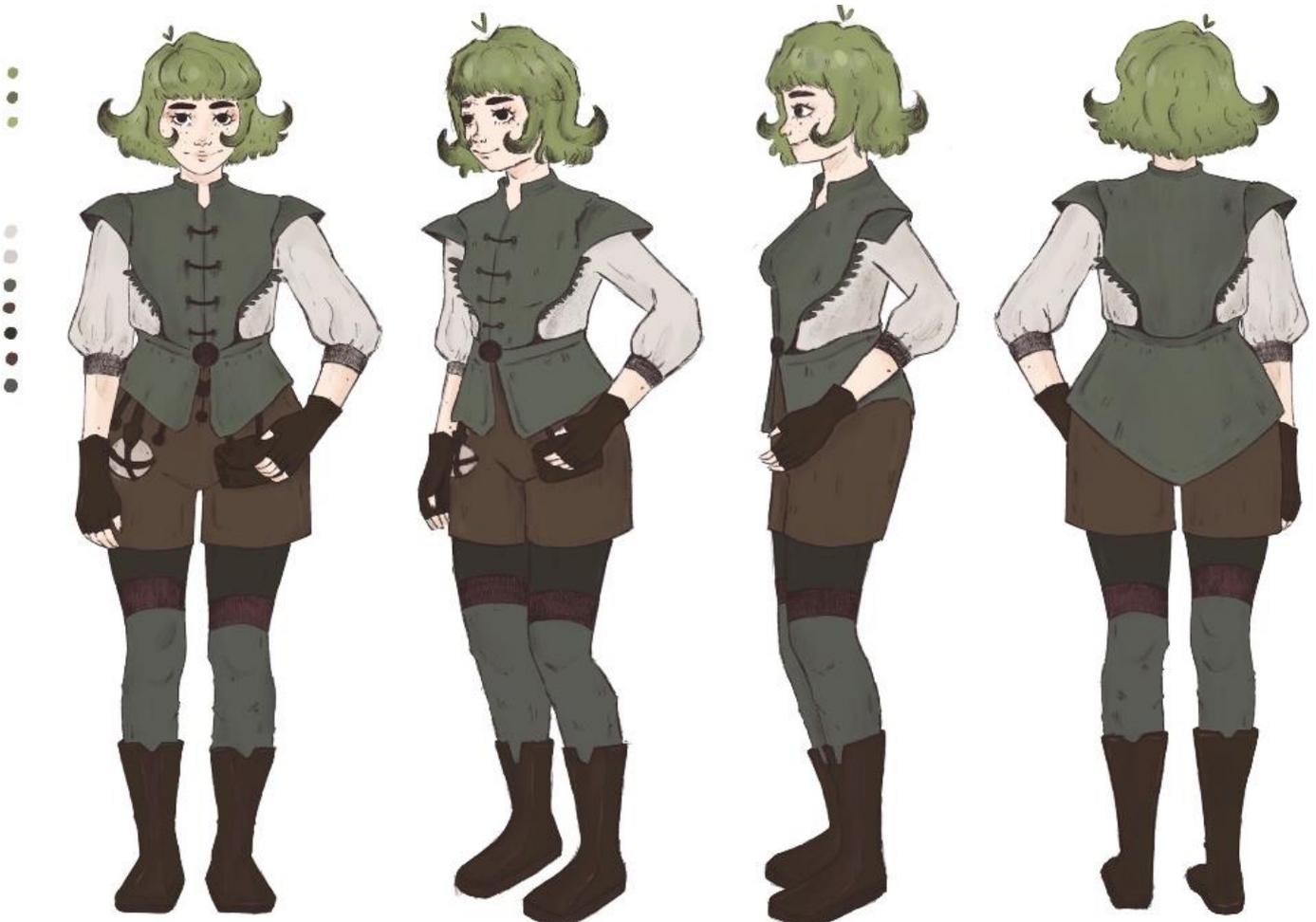


Fig. 20 Galéndula, Concept Art final.

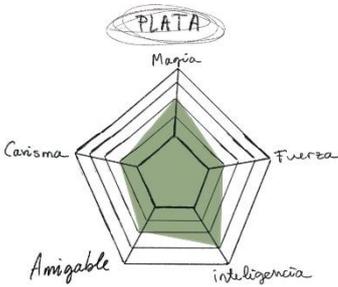


Fig. 21 Plata, gráfico.



Fig. 22 Plata, Dibujos expresiones.

Plata: Recta, inteligente, educada. Valiente y con las ideas claras.

-Estadísticas: el punto fuerte de Plata es la inteligencia. Los puntos medios son la magia. Sus puntos bajos son la amistad, el carisma y la fuerza.

-Apariencia física: se diseñó a Plata cogiendo como inspiración la imagen popular que se tuvo de las brujas desde la antigüedad. Para el diseño de su rostro, se utilizaron recursos visuales parecidos a los de Galéndula. Se optó por el uso de formas redondeadas acordes a su personalidad bondadosa. Así mismo, se buscó reflejar también su lado perfeccionista y reservado mediante sus expresiones faciales.

Su cabello es largo y pelirrojo, haciendo alusión a lo antes nombrado.

Para el diseño de su vestuario se buscó la homogeneidad y un estilo parecido para todos los brujos que realizan el recorrido. La paleta es de colores terrosos que recuerda al bosque. Es importante diseñar una ropa cómoda para la aventura. Pese a ello, Plata tiene un vestuario más cuidado y una ropa de mejor calidad, esto es debido a que pertenece a una familia acomodada. Su vestuario tuvo pequeños cambios, se le añadieron volantes y acabados más elegantes, para hacer referencia a su personalidad culta y a su familia adinerada.



Fig. 23 Plata, línea cuerpo entero, delante, un cuarto, de lado y detrás.

Su vestuario consta de una camisa blanca, un chaleco protector, unos pantalones de tiro de campana y unas botas confeccionadas para senderismo.

Su objeto más valioso es un guardapelo que contiene una fotografía de sus padres.

-Personalidad: es tranquila, seria, madura y perfeccionista.

-Historia: nacida en la ciudad de Galenus. De familia de brujos. Creció sola, sin amigos. Le cuesta relacionarse con la gente, sobre todo los de su misma edad. Al cumplir los 15 emprende el viaje para realizar su primer recorrido mágico. Siente la presión de varios miembros de los brujos ya que es considerada una joven prodigio. Le gusta la magia y no quiere defraudar a su familia.



Fig. 24 Plata, Concept Art final.



Fig. 25 Dedrik, gráfico.

Dedrik: espíritu familiar con la apariencia de un zorro pelirrojo. Embustero, juguetón, egoísta. Tiene un lado bueno, pero no tiene confianza en nadie lo suficiente para llegar a mostrarlo.

-Estadísticas: los puntos fuertes de Dedrik son la inteligencia y el carisma. Su punto medio es la magia. Sus puntos bajos son la amistad y la fuerza.

-Apariencia física: se decidió darle una forma más esbelta y delgada. Tiene un aspecto descuidado, y una oreja herida. Su pelaje es rojizo con manchas blancas.

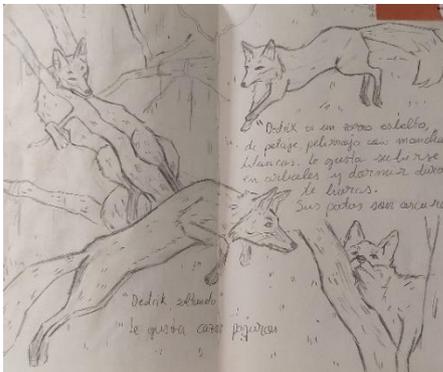


Fig. 26 Dedrik, bocetos iniciales lápiz.

Hemos realizado varios bocetos durante el proceso de diseño para pulir los rasgos y expresiones de Dedrik para que estas reflejen su personalidad. Durante el diseño de Dedrik, se decidió probar diferentes formas de hacer que este parezca un animal mágico. Finalmente, se optó por dibujarle plantas, musgo y setas creciendo entre su pelaje, convirtiéndolo en parte del bosque. Asimismo, este detalle va acorde a su personalidad descuidada.



Fig. 27 Dedrik, bocetos iniciales, acuarela.

El principal objetivo del diseño es una vez finalizado, al visualizar al personaje, que este inspire desconfianza.



Fig. 28, Dedrik, bocetos anatomía, de frente, de lado y detrás.

-Historia: en el bosque donde se lleva a cabo el recorrido mágico, habitan también los espíritus familiares. Son espíritus poderosos que tienen como misión servir a un brujo. Un espíritu animal se complementa con su brujo, volviéndose los dos más fuertes creando un vínculo. Normalmente los espíritus familiares se pasan de generación en generación, algunos llevando décadas con la misma familia. Un espíritu abandonado regresa al bosque y no puede abandonarlo solo. Dedrik lleva décadas solo en el bosque, siendo rechazado por todos los brujos que lo pisan. Su reputación de embustero y las numerosas veces que regreso al bosque por ser abandonado lo volvieron un espíritu difícil de abordar.

Galéndula y Dedrik se conocen y llegan a un acuerdo. Tanto Galéndula como Dedrik necesitan salir del bosque, el zorro ofreció su ayuda a cambio de que ella lo ayude a llegar a la ciudad.

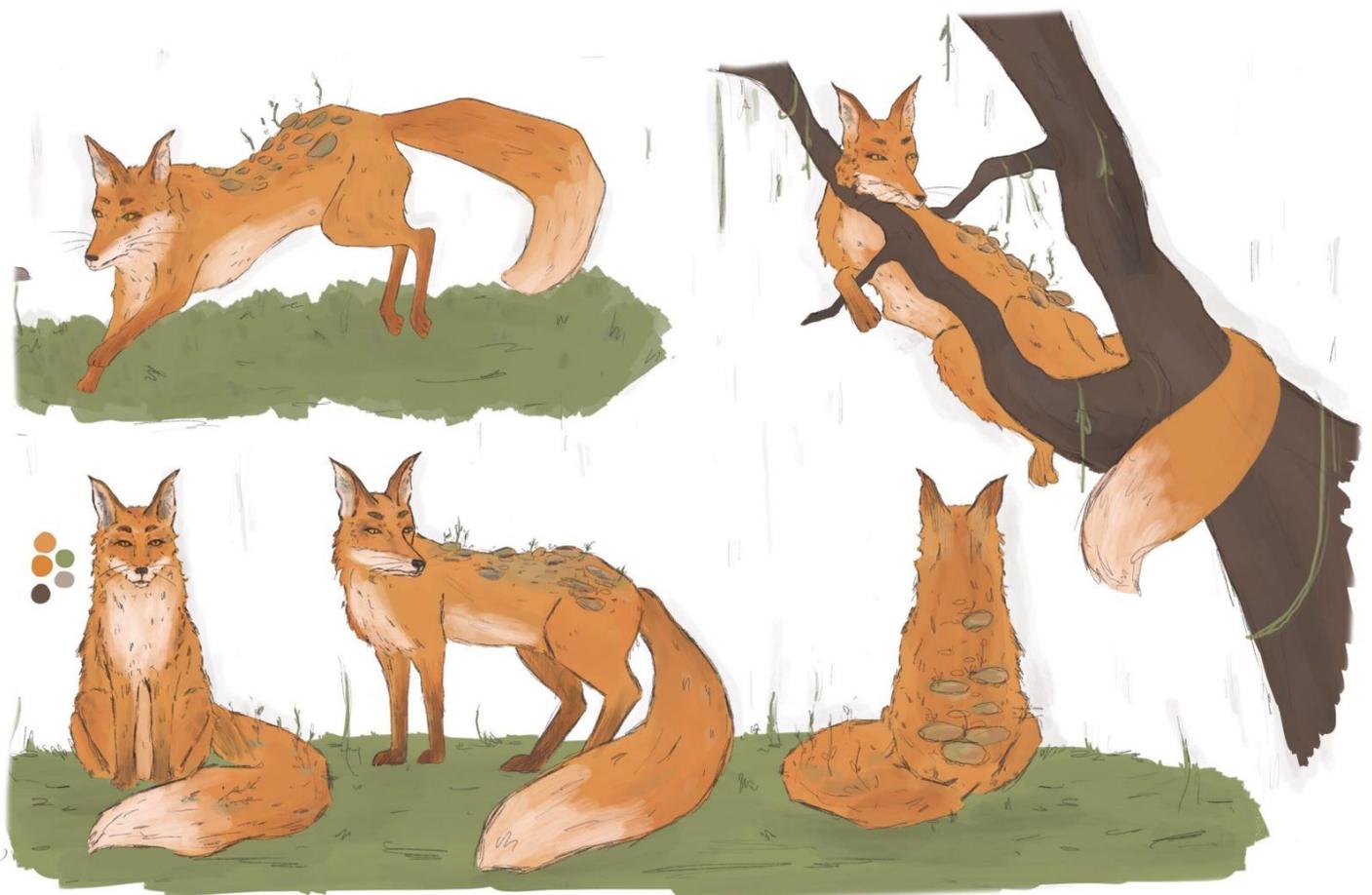


Fig. 29 Dedrik, Concept Art final.

5.2 Diseño de los personajes secundarios

El segundo grupo pertenece a los personajes secundarios. Está compuesto por tres.



Fig. 30 Cornelia, gráfico.

Cornelia: Cornelia es tranquila, seria y madura. No se le da bien hablar con la gente y no demuestra mucho sus emociones y sentimientos, mucho menos sus pensamientos.

-Estadísticas: su punto fuerte son la inteligencia. Sus puntos medios es la fuerza. Sus puntos débiles son la magia, carisma y amistad.

-Apariencia física: se decidió diseñarla con ropa reservada y seria para reflejar su personalidad conservadora. Su cabello es largo, oscuro y siempre recogido. Es una mujer hermosa, pero con una expresión triste que la hace parecer más mayor y demacrada. Su rostro no resalta demasiado, y se caracteriza por portar siempre una expresión seria. Hemos buscado un diseño que refleje su seriedad. Cornelia tiene una apariencia reservada y pulcra.

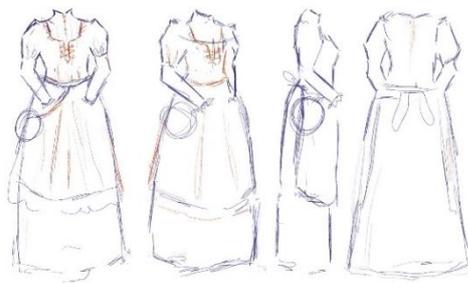
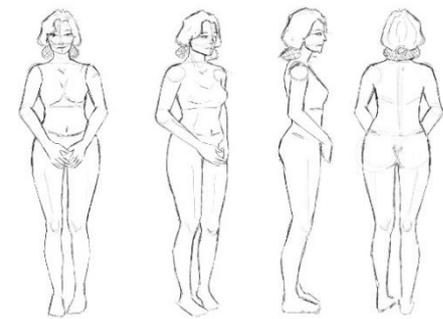


Fig. 31 Cornelia, bocetos anatomía y vestimenta.

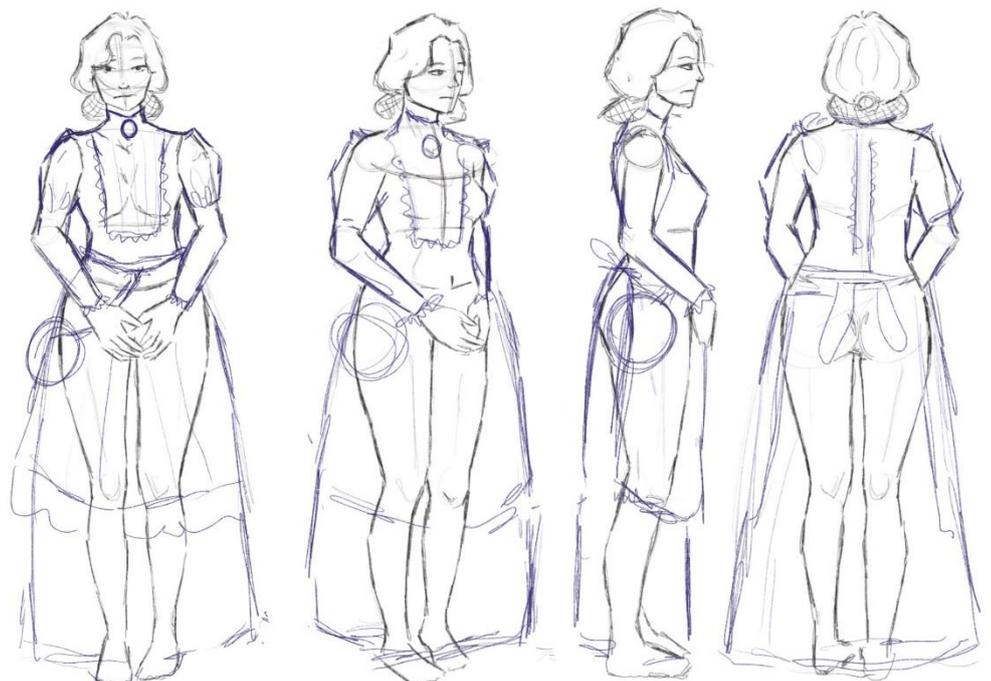


Fig. 32 Cornelia, boceto vestimenta, diferentes ángulos.

-Historia: la única persona con la que guardaba una relación estrecha fue su hermana melliza. Cuando Isidora abandonó el pueblo, Cornelia se sintió traicionada. Tras la noticia de la muerte de su hermana y el descubrimiento de que ahora es tía, adoptó a Galéndula y decidió criarla para seguir la tradición familiar. Cuando la joven comenzó a preguntar por su madre, Cornelia trató de cortar de golpe todo lo relacionado con sus raíces en un intento de no repetir la historia. Sin embargo, todos sus intentos no hicieron más que conseguir todo lo contrario, haciendo que Galéndula siguiera los pasos de su madre, aunque con una finalidad diferente.

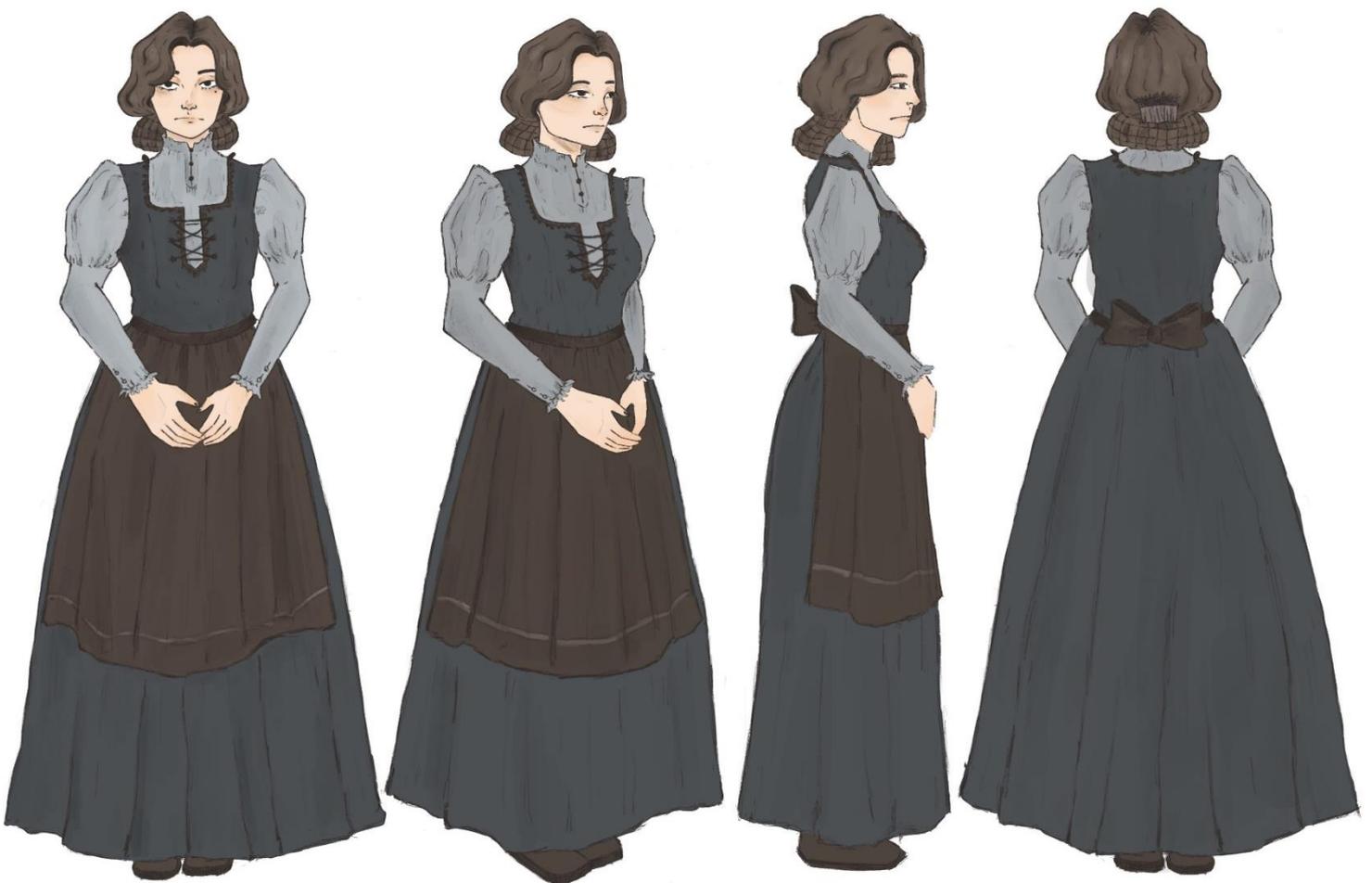


Fig. 33. Cornelia Concept Art final.

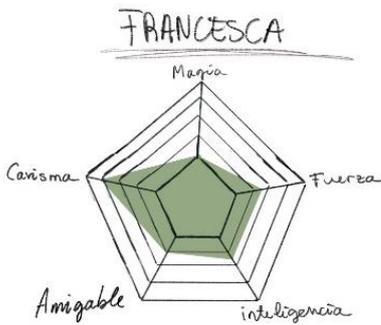


Fig. 34 Francesca, gráfico.

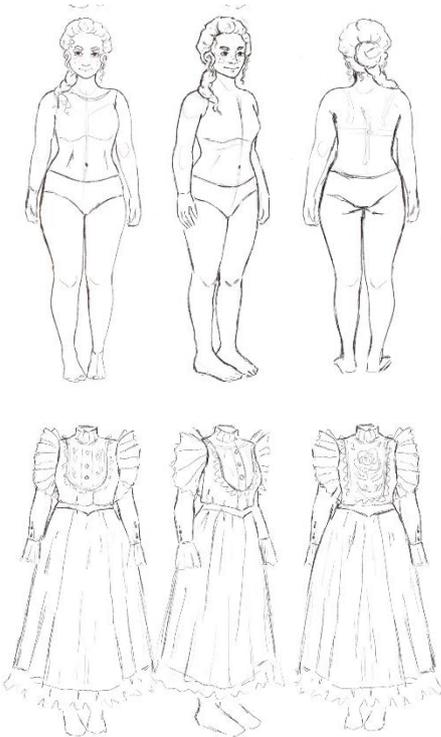


Fig. 35 Francesca, bocetos anatomía y vestimenta.

Francesca: educada, soñadora y refinada. Puede tener un temperamento explosivo.

-Estadísticas: su punto fuerte es el carisma. Sus puntos medio-bajos son la inteligencia, la amistad y la fuerza. Su punto bajo es la magia, no posee nada.

-Apariencia física: Francesca es una joven de baja estatura y complexión robusta. Su rostro es redondo. Se buscó una expresión atrevida y juguetona.

Tiene el cabello largo. Para su peinado, hemos probado diferentes estilos. Nuestra inspiración fueron los peinados extravagantes y altos. Sabíamos que Francesca debería tener un peinado que resalte. Después de tener diferentes opciones, finalmente decidimos diseñarla con un semi recogido de una trenza de lado. Utiliza un broche en forma de flor para recoger su cabello.



Fig. 36 Francesca, bocetos peinados.

Su piel es morena. Para el color de su cabello, se probaron diferentes colores hasta encontrar uno que se viera favorecedor con su tono de piel. Finalmente, se optó por un color ceniza.

Su vestimenta es elegante. Pertenece a la familia más rica del pueblo. Por esa razón y por su extravagante personalidad, utiliza vestidos elegantes y pomposos. Su color preferido es el rosa. Hemos probado diferentes estilos para su vestido, finalmente se optó por uno de mangas voluminosas. Escogimos un rosa combinado con morado y dorado para el color de su ropa. Su vestido tiene detalles como flores bordadas y volantes voluminosos, dando a entender que no necesita una vestimenta de trabajo.

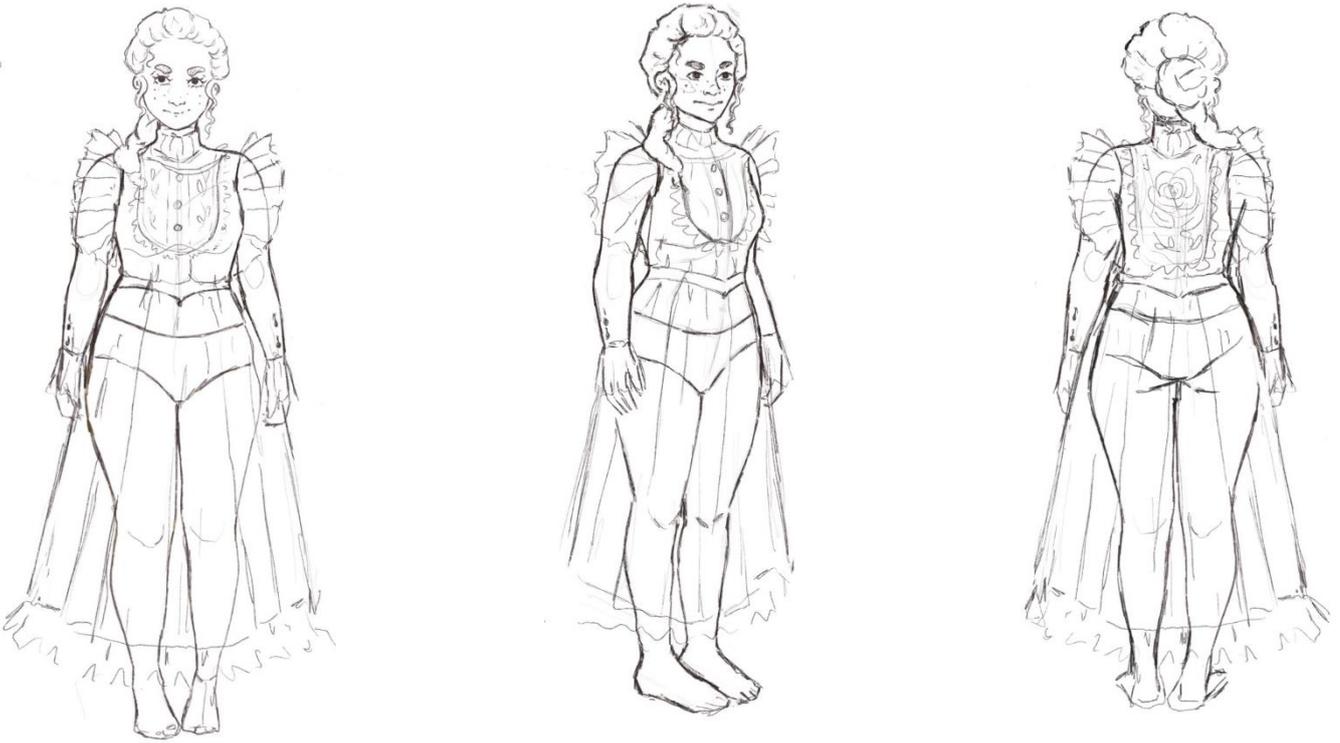


Fig. 36 Francesca, bocetos vestimenta, de frente, un cuarto y detrás.

-Historia: es una persona caprichosa y vive una vida demasiado cómoda rodeada de lujos y sueños. Amiga de Galéndula. No comprende las razones de Galéndula de querer irse y es común que las dos jóvenes tengan peleas. Tiene un conejo como mascota.



Fig. 37 Francesca, Concept Art final.

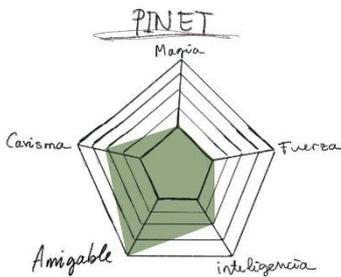


Fig. 38 Pinet, gráfico.

Pinet: muy amistosa y tranquila. Romántica, amable y popular.

-Estadísticas: Su punto fuerte es la amistad. Sus puntos medios son el carisma y la fuerza. Su punto bajo es la magia.

-Apariencia física: tiene una belleza pura tanto por fuera como por dentro. Al comienzo, su diseño era bastante diferente, iba a ser una joven frágil y delgada, pero esto se cambió. Es esbelta y con un cuerpo más trabajado. Este cambio se debe a que trabaja en el campo y pertenece a una familia pobre y trabajadora.

Su rostro es más alargado, pero sin llegar a ser afilado. Hemos probado diferentes peinados para este personaje. Buscábamos un peinado recogido adecuado para trabajar en el campo pero que refleje su personalidad dulce.

Para su cabello hemos probado tres estilos diferentes. El A y el B fueron descartados, quedando como definitivo el diseño C. Su pelo es largo y castaño, lo lleva recogido en dos trenzas. Sus ojos son marrones y cálidos. Siempre está sonriendo, de una forma calmada y amistosa.



Fig. 41 Pinet, bocetos pruebas de peinados.

Para su vestimenta, se decidió que utilizaría un mono de trabajo holgado en lugar a un vestido. También emplea un delantal de trabajo. Porta un pañuelo en la cabeza que va a juego con su delantal y unas botas de campo.

Para la paleta de colores, probamos diseñar su vestimenta utilizando tonos rojizos, pero no nos encontramos conformes con el resultado. Finalmente, decidimos probar colores verdosos consiguiendo un resultado mejor.

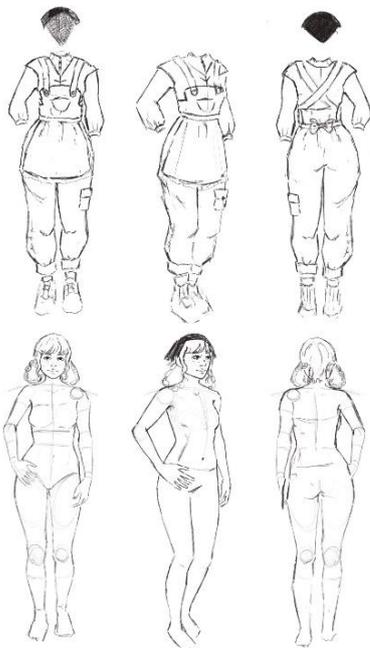


Fig. 39 Pinet, bocetos anatomía y vestimenta.

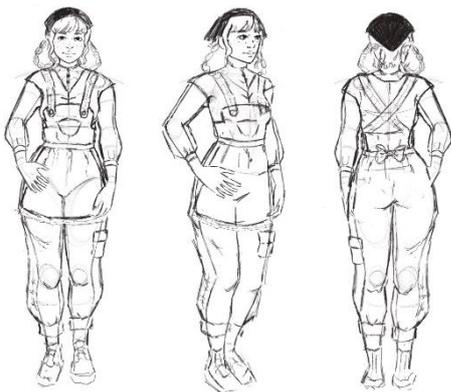


Fig. 40 Pinet, bocetos vestimenta.

-Historia: habitante de Gala. Su familia trabaja el campo. Considera a Galéndula como una hermana menor. Le ofrece consejos tanto a Francesca como a Galie. Es la voz de la razón. Amiga cercana de Galéndula y Francesca. Le gusta ayudar a su familia en la huerta y sabe mucho sobre agricultura.



Fig. 42 Pinet Concept Art final.

5.3 Diseño de los personajes mágicos

El brujo anciano: misterioso, poco hablador, poderoso y respetado.

-Estadísticas: sus puntos fuertes son la magia y la inteligencia. Sus puntos medios son la fuerza, carisma y amistad. No dispone de puntos bajos.

-Estadísticas: Sus puntos fuertes son la magia y la inteligencia. Sus puntos medios son la fuerza, carisma y amistad. No dispone de puntos bajos.

-Apariencia física: su estatura es promedia, pero camina encorvado. Aunque se desconoce su edad, es muy viejo. Para su rostro, se buscó diseñar al personaje centrándose en la avanzada edad que este tiene. Fuimos añadiendo marcas de edad, buscando diferenciar al Brujo de los demás personajes, que son mucho más juveniles.



Fig. 43 El brujo, gráfico.

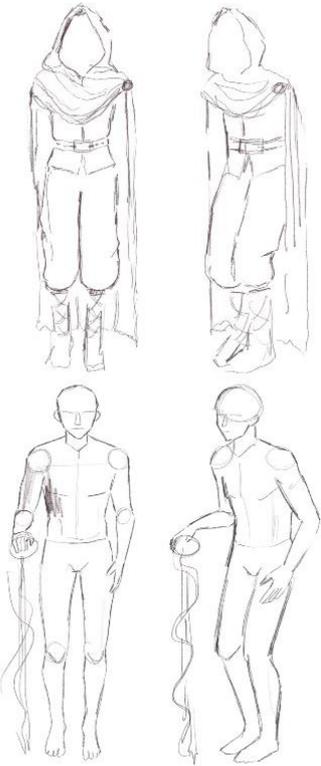
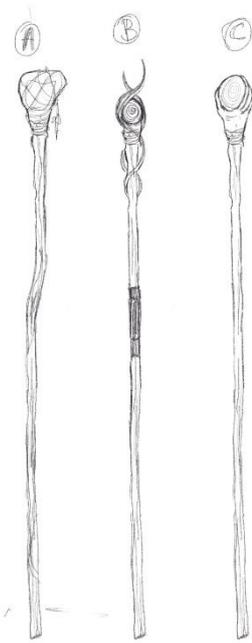


Fig. 44 El brujo, Bocetos anatomía y vestimenta.



Fig. 45 El brujo, bocetos de frente, un cuarto y detrás.

Su cabello es gris, debido a sus canas. Hemos probado diferentes peinados, optando finalmente por pelo semi largo peinado hacia atrás. Su cara tiene arrugas y unas cejas muy pobladas. Tiene una barba gris.



Su vestimenta es humilde. Hemos probado diseñarle una ropa de brujo con sombrero, pero lo hemos descartado. Decidimos buscar un diseño más neutro, puesto que al personaje no le gusta atraer la atención. Utiliza una capa con capucha morada oscuro que le tapa casi todo el cuerpo. Debajo de la capa viste un conjunto de camisa y pantalones del mismo color morado acompañados por un cinturón dorado y unas botas oscuras. Posee un broche dorado en forma de triángulo para sujetar su capa.

-Historia: uno de los brujos más ancianos. No es común encontrar un brujo tan mayor que consiga mantener su poder tan fuerte. Él fue será quien hablará con Galéndula y pondrá la semilla de la curiosidad y la duda en su cabeza. Es un personaje misterioso.

Fig. 46 El brujo, bocetos bastón.



Fig. 47 El brujo, Concept Art final.

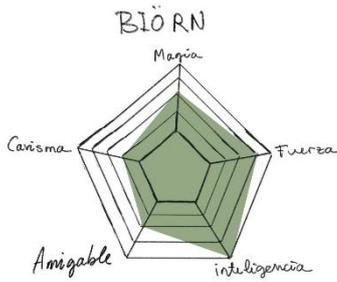


Fig. 48 Biorn, gráfico.



Fig. 49 Biorn, boceto rostro.



Fig. 50 Biorn bocetos anatomía.

Biorn: reservado, vago, aburrido.

-Estadísticas: su punto fuerte es la inteligencia. Sus puntos medios son la fuerza y la magia. Sus puntos bajos son el carisma y la amistad.

-Apariencia física: un ser medio hombre medio cabra que vive en lo profundo del bosque. Su piel es morena y sus ojos claros, parecidos a los de una cabra. Tiene cuernos, colmillos y orejas grandes parecidas a los de una cabra. Tiene mucho pelo tanto en la cara como en el cuerpo. Sus cuernos y su cabellera están llena de hojas y enredaderas. Al comienzo su diseño iba a ser más andrógino y cuidado, pero este quedó descartado y se optó por un diseño más descuidado. No tiene ropa. Su único objeto es un bolso que lleva colgado y su pipa de la que fuma siempre.

-Historia: se desconoce su pasado. Parece pertenecer al bosque desde que este se creó. Se deja mostrar delante de los brujos que se atreven a tomar el atajo adentrándose demasiado en el bosque. Siempre parece aburrido, en una ocasión le confiesa a Galéndula que hace algunas décadas se encargaba de hacer trueques con los brujos, pero que ninguno le hacía caso. Ahora se dispone a fumar y a leer. Todos parecen ignorarlo, confundiéndolo con un fauno, sin saber los grandes secretos y sabiduría que este posee. Es importante para la historia puesto que le ofrece a Galéndula una maceta a cambio de una caja de cerillas. Esta acepta el trueque aun sin comprender porque este le dio una maceta, pero más adelante en la historia este detalle deja entre ver que Biorn tiene grandes poderes de oráculo, posiblemente siendo capaz de ver el futuro.



Fig. 51 Biorn, bocetos anatomía.



Fig. 52 Biorn, Concept Art final.

Los sombreros puntiagudos: tímidos, amistosos y trabajadores.

-Apariencia física: a la hora de diseñar a los sombreros puntiagudos, se comenzó partiendo de un diseño parecido a pequeños duendes delgados. Con el paso del tiempo, el diseño cambió levemente.

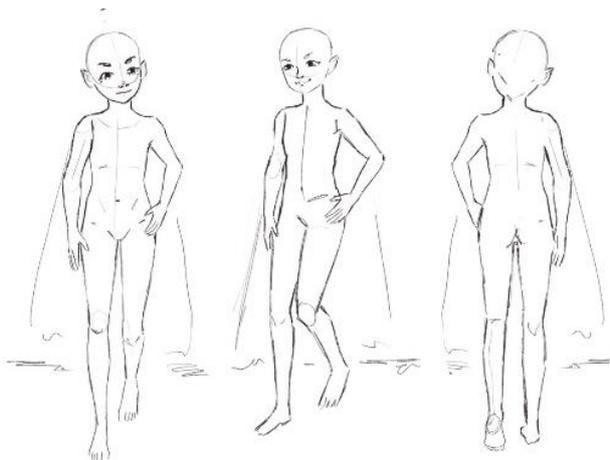


Fig. 53 S.P bocetos anatomía.

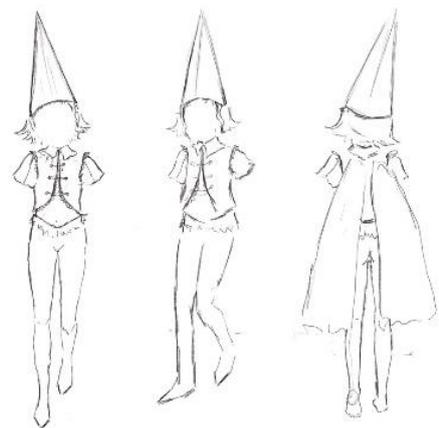


Fig. 54 S.P bocetos vestimenta.



Fig. 55 S.P bocetos pruebas vestimenta.

Conservamos las características de ser criaturas pequeñas, con orejas puntiagudas y cuerpos delgados, pero se estilizo más el diseño, añadiendo peinados más extravagantes. Sus caras son pequeñas y redondas, y siempre parecen felices. Miden aproximadamente entre 10-15 cm.

-Vestimenta: todos utilizan sombreros rojos puntiagudos en forma de conos. Utilizan ropa hecha de hojas, flores, plantas y otros materiales del bosque. Les gusta portar una bellota. Tienen la piel rosada claro, y van sonrojados casi siempre. Sus diminutos cuerpos están cubiertos por muchas pecas



Fig. 57 S.P bocetos vestimenta.



Fig. 56 S.P bocetos pruebas vestimenta.

-Historia: no tienen realmente un nombre otorgado. Son pequeños seres que viven en el bosque. Su puesto en la jerarquía del bosque es parecido a la de las hormigas. Galéndula apuntó en su diario sobre ellos: *“ El bosque verde puede parecer a simple vista un bosque cualquiera con un muy poco original nombre, pero si sabes cómo observar más allá de sus frondosos árboles, ocultos -no por miedo sino por su diminuto tamaño- serás capaz de ver trabajar a pequeños portadores de sombreros puntiagudos. ”*

Su sangre tiene un veneno que adormece a cualquier ser que entre en contacto con él. Pocos brujos vieron uno con sus propios ojos, por lo que para algunos se trata de una leyenda.



Fig. 58 Sombreros puntiagudos, Concept Art final.

El lobo: frio, serio, poco hablador, hostil, poderoso.

-Estadísticas: sus puntos fuertes son la magia y la fuerza. Su punto medio es la inteligencia. Sus puntos bajos son la amistad y el carisma.



Fig. 59 Lobo, gráfico.

-Apariencia física: para el diseño de este personaje, se buscó inspiración en varios habitantes de tribus. No se siguió ninguna estética en concreto. Es alto, musculoso y joven. Se probaron varios peinados, desde cabello largo suelto hasta diferentes tipos de recogidos. Finalmente, se decidió que su cabello será largo y recogido en una coleta trenza en forma de círculo. Tiene los lados

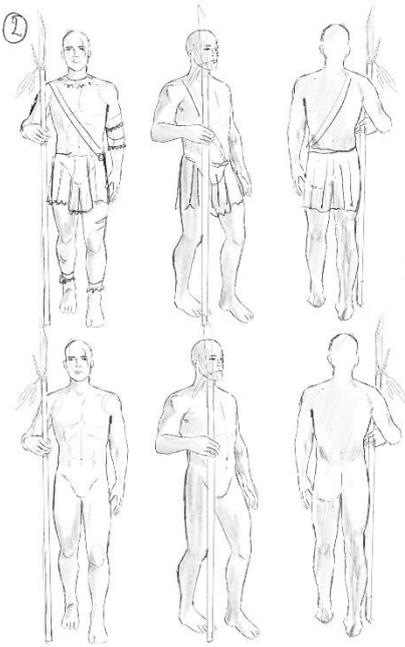


Fig. 60 Lobo, bocetos anatomía y vestimenta.

rapados. Tiene varias cicatrices, una en su ceja, otra en su labio, varias más en los brazos y de las más grandes, una en el pecho y una en la espalda. La cicatriz de su espalda parece tener la forma de un lobo, de allí su apodo. Hemos probado diferentes paletas de colores, queriendo jugar con el contraste. Finalmente nos hemos decantado por el contraste de piel clara con pelo oscuro.

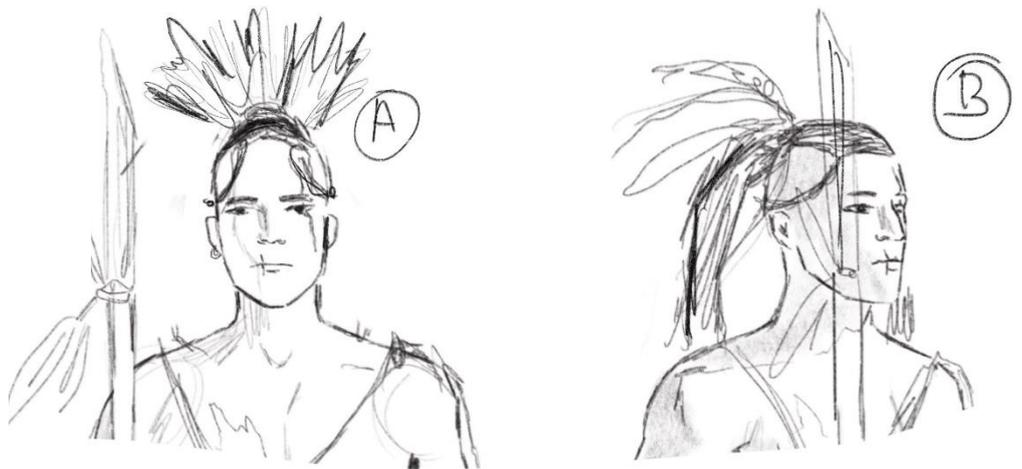


Fig. 62 Lobo, bocetos rostro.

-Vestuario: para su ropa se decidió diseñar algo simple, el lobo no utiliza mucha ropa y la que utiliza suele ser pieles de animales. Tiene una lanza. En el cabello tiene varias plumas. Detrás, atado a su coleta, cuelga una piedra mágica de color gris.



Fig. 61 Lobo, prueba de color descartada.



Fig. 63 Lobo, bocetos de frente, un cuarto y detrás.

-Historia: los lobos son brujos que decidieron vivir en el bosque. Son muy poderosos, pues están constantemente en contacto con la magia del bosque. Su nombre se debe a que viven en manada siguiendo al alfa. Son salvajes y viven con todo lo que el bosque les ofrece. Sus nombres son casi imposibles de pronunciar. Tienen una tregua con los viajeros. Consideran que el mundo exterior no tiene nada que ofrecerles. Se niegan a abandonar el bosque por miedo a perder la conexión con este. Representan el ansia del poder y como este te puede llegar a cegar.



Fig. 64 Lobo, Concept Art final.

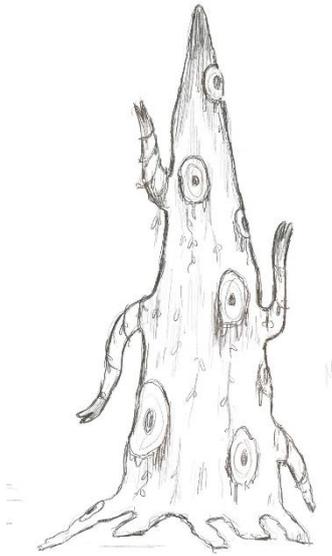


Fig. 65 Grimorio, boceto.

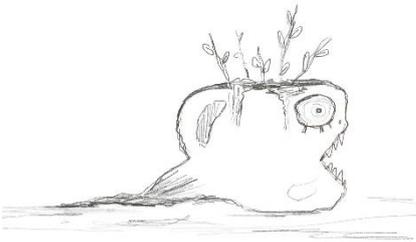


Fig. 66 Grimorio, boceto.

Los grimorios: avariciosos, siniestros, misteriosos.

-Apariencia: Criaturas de diferentes apariencias que viven en el bosque. Para el diseño de los grimorios se decidió que iban a ser unos seres sin cuerpo. Se diseñaron con una apariencia amorfa y levemente siniestra. Tienen colores terrosos y se camuflan con el bosque, sobre todo con las cortezas de los árboles y el musgo del suelo. El diseño de los grimorios cambió significativamente, siendo los que más cambios sufrieron. Al ser seres sin cuerpo, fue difícil diseñarlos. Finalmente decidimos centrarnos en la avaricia que estos tienen para diseñar unos personajes monstruosos.

-Historia: son los que enseñan hechizos a los viajeros. Es difícil tratar con ellos y tienen preferencia por los viajeros que pertenecen a familias antiguas de brujos. Se caracterizan por ser avariciosos. Son seres mágicos a los que los brujos hacen ofrendas, usualmente monedas de oro, a cambio de magia. Esta avaricia los convirtió en seres de apariencia amorfa. Posiblemente sean de la misma especie que Los susurros. Pueden ser agresivos.



Fig. 67 Grimorios, Concept Art final.



Fig. 68 Grimorios Concept Art con fondo azul.

Los susurros: misteriosos, reservados y tímidos.

-Apariencia: los susurros no tienen cuerpo. Son energía semitransparente, algunos llegan a ser completamente transparentes.

Para su concept art, al igual que con los grimorios, Los susurros fueron difíciles de diseñar. Es difícil representar algo invisible. Como estos acostumbran a camuflarse con el bosque.

-Historia: son seres transparentes que no acostumbran a mostrarse. Se comunican constantemente mediante susurros que llenan el bosque y pueden llegar a confundir a los viajeros. Los que estudiaron su lengua muerta, tienen facilidad para moverse por el bosque puesto que les pueden servir de guía. No son hostiles, pero si pasas demasiado tiempo escuchándolos pueden alterar tu percepción de lo real y lo irreal, llegando a causar alucinaciones. Se dice que son los seres mágicos del bosque, los primeros portadores de magia. Perdieron parte de su corporalidad y opacidad con el objetivo de alejarse de los viajeros. Viven en un plano diferente, y los susurros son los ecos de sus huellas.

5.4. Conclusiones sobre los personajes

Consideramos útil crear este apartado para hablar en conjunto de todos los personajes que forman el *concept art* de nuestro proyecto.

Como anteriormente hemos comentado, para facilitar al espectador la tarea de comprender los tamaños y volúmenes, decidimos colocar los personajes en fila para una comparación.



Fig. 69 comparación de tamaños.

El personaje más alto es el Lobo, seguido por Biorn, El mago, Cornelia, Pinet, Plata, Galéndula, Francesca y Dedrik. El personaje más pequeño es el portador de sombrero puntiagudo, midiendo entre 10-12 cm.

También hemos realizado un gráfico de los personajes para compararlos.



Fig. 70 comparación gráficos, Plata, Galéndula y Dedrik.

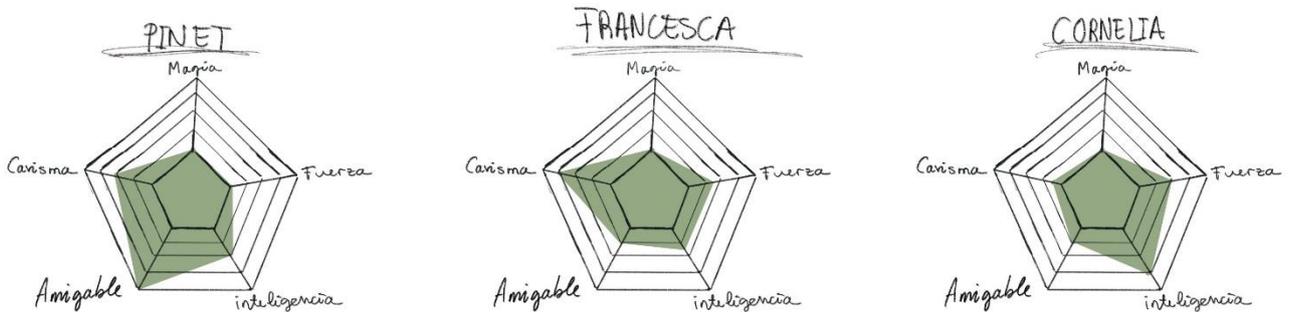


Fig. 71 comparación gráficos, Pinet, Francesca y Cornelia.



Fig. 72 comparación gráficos, El brujo, Lobo y Biorn.

5.5 Diseño de los objetos

Además del diseño de los personajes, también hemos diseñado algunos de los objetos más importantes de los personajes principales. Queríamos abarcar también el campo de Concept Art de objetos, aunque en menor medida.

Decidimos escoger los personajes de Galéndula y Plata para este apartado. También hemos diseñado algunos objetos de dos personajes secundarios.

5.5.1 Objetos de los personajes principales

A la hora de diseñar objetos, es importante seguir la estética de la historia y de los personajes. Los objetos personales de un personaje pueden servir para describir y entender mejor al personaje.

Objetos de Plata: Plata es una estudiante de magia, responsable y seria. Sus objetos son prácticos y guardan relación con su pasión: la magia.



Fig. 73 Plata, concept art mochila y daga.

Sus objetos son los siguientes: una mochila grande color marrón. Fundamental para guardar todo lo necesario.

Su ropa y su sombrero. Un cinturón. Una manta y un saco de dormir. Para su supervivencia, lleva comida, cantimplora para el agua, una lampara de aceite y una daga familiar de pequeño tamaño para defenderse y cortar.

Además, lleva con ella una pila de libros sobre magia y un mapa del bosque.



Fig. 74 Plata, concept art, vestimenta.



Fig. 75 Plata, concept art sombrero, cinturón y mapa.

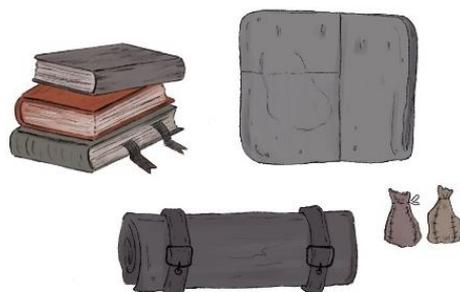


Fig. 76 Plata, concept art, libros, manta y saco de dormir.



Fig. 77 Plata, concept art, comida, cantimplora, lampara y cerillas.

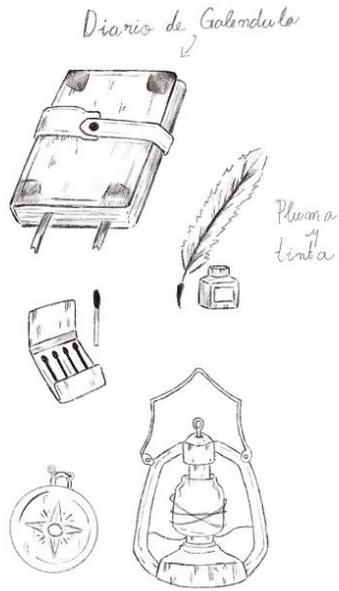


Fig. 78 Galéndula, boceto objetos.

Objetos de Galéndula: A diferencia de Plata, Galéndula comenzó el recorrido menos preparada. Sus objetos son artículos que ella improviso y reunió de forma apresurada.

Sus objetos son los siguientes: una mochila vieja. Una manta pequeña. Lleva con ella su diario con una pluma y tinta. Una lampara, cerillas y una brújula para guiarse por el bosque. Su kit de costura. Y por último, el paquete para Plata.

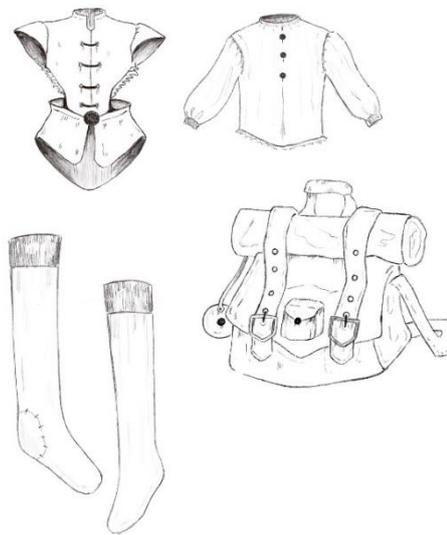


Fig. 80 Galéndula boceto ropa y mochila.



Fig. 81 Galéndula, concept art ropa y mochila.



Fig. 79 Galéndula, concept art diario, pluma, tinta, cerillas, brújula y lampara.

5.5.2 Objetos de los personajes secundarios

Durante el proceso de diseño de personajes, surgió la necesidad de dibujar también algunos objetos que acompañen a ciertos personajes. Hemos creado este subapartado para mencionarlos y exponerlos.

Los personajes secundarios a los que hemos diseñado objetos son Pinet y Francesca.

Objetos de Pinet: al tratarse de una campesina, quisimos representar esto diseñando algunos artículos que hagan referencia a su pasión y profesión.

Sus objetos son los siguientes: Una regadera, una pala vieja y semillas de verduras.

Objetos de Francesca: Francesca es un personaje con gran poder adquisitivo, elegante y coqueto. Debido a esto, pensamos que le otorgaría más personalidad añadirle ciertos objetos.

Sus objetos son los siguientes: un bolso de pequeño tamaño rosado que va a juego con su ropa. Una horquilla con la forma de una flor. Por último, su mascota conejo Coco.



Fig. 82 Pinet, concept art regadera, semillas y pala.



Fig. 83 Francesca, concept art bolso, horquilla y conejo.

6 CONCLUSIONES

El proyecto Woodgate reúne la creación de una serie de personajes completos, desde el diseño físico y la vestimenta, hasta la personalidad e historia. Se diseñaron un total de 10 personajes, siguiendo una estética parecida e integrándolos en el mismo universo inventado.

También hemos diseñado objetos para estos personajes, que sirvieron para comprenderlos mejor y otorgarles personalidad y pasatiempos.

Se buscó un estilo agradable y atrayente para el público juvenil.

En cuanto al trabajo, el recorrido fue largo y duro, pero, al mismo tiempo, altamente gratificante. Realizar este TFG nos sirvió para adentrarnos en el mundo del Concept Art, aprendiendo tanto sobre la parte teórica, sus aplicaciones y sus finalidades, como sobre la parte práctica, aplicando los conocimientos aprendidos.

Nuestro trabajo cumple con su principal objetivo, que es recopilar la información necesaria para la futura creación de una novela. Así mismo, los conocimientos aprendidos sobre el Concept Art en el marco teórico de este trabajo, pueden ser aplicados en un futuro a proyectos relacionados con videojuegos, novelas gráficas o animación. Hemos aprendido que el Concept Art es un campo flexible que puede y debe adaptarse según el proyecto que se está realizando.

Queremos destacar también que los diseños de los personajes pueden servir para la creación de un *Art Book* o como portafolio del artista.

Concluimos añadiendo que estamos satisfechos con el trabajo realizado, no tan solo por lo aprendido, sino también por los resultados conceptuales.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1 LIBROS

Alan Lee (2005) Sketchbook

Bethesda Softworks (2015) The art of fallout 4

Shigeru Miyamoto, Eiji Aonuma, Akira Himekawa (2014) Hyrule Historia

Brian Froud (1978) Faeries,

Alberti de Mario (2020) Concept Art Sketchbook For Artists: Sketchbook

Francisco Garces (2018) Concept art. Dibujante nocturno

Insight Editions (2019) The Art Of Game Of Thrones

Hayao Miyazaki (2003) The Art of Spirited Away

Dawn Paul Davies 2017) The Art Of Horizon Zero

7.2 TFGS CONSULTADOS

Nicolás Martins Martínez (2017-2018) BEYOND HARMONY: CONCEPT ART & WORLDBUILDING

Rebeca Gaspar Espinosa (2013-2014) NOORA'S TALE. CONCEPT ART

Tamar Cerdá Calero (2015-2016) CONCEPT ARTBOOK IMAGINE: DISEÑO DE ENTORNOS. DESARROLLO PRÁCTICO

Amanda García Ordoñez (2017-2018) CONCEPT ART Y DISEÑO DE PERSONAJES PARA EL VIDEOJUEGO: THE RISE OF THYRA INVESTIGACIÓN Y PROCESO DE CREACIÓN

7.3 WEBGRAFIA

<http://alan-lee.narod.ru/Lord.htm>

https://es.wikipedia.org/wiki/Alan_Lee

<https://www.fernibrae.com/brian-froud>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Brian_Froud_\(ilustrador\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Brian_Froud_(ilustrador))

<https://diterlizzi.com/about/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Cicely_Mary_Barker

<https://www.hisour.com/es/concept-art-17591/>

<https://lyndagarces.wordpress.com/2016/02/25>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Artbook>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Preproducción>

<https://www.cibercorresponsales.org/pages/preproduccion-y-planificacion-de-la-idea-al-guion>

<https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/153949>

<https://centropixels.com/que-es-concept-art/>

7. INDICE DE IMÁGENES

Fig.1 Boceto inicial propio.

Fig 2 Texturas pinceles Procreate.

Fig 3 Frozen Anna Concept Art 2013.

Fig 4 Pokemon Cncept Art 2017.

Fig.4 Hyrule Historia. Concept Art 2014.

Fig. 5 The Art of Fallout. Concept Art.

Fig. 5 The Art of Fallout. Concept Art.

Fig.7 Sketchbook, Brian Froud.

Fig.8 Sketchbook, Brian Froud.

Fig.9 Sketchbook, Alan Lee.

Fig.10 Hadas y elfos, Cicely Mary Barker.

Fig.11 *Las crónicas de Spiderwick*, Concept Art, Tony DiTerlizzi.

Fig.12 *Las crónicas de Spiderwick*, Concept Art, Tony DiTerlizzi.

Fig.13 *Fairy Oak*, El secreto de las gemelas.

Fig. 14 Galéndula, grafico.

Fig. 15 Galéndula, boceto anatomía.

Fig. 16 Galéndula, prueba de vestuario.

Fig. 17 Galéndula, pruebas de peinados.

Fig. 18 Galéndula, bocetos anatomía.

Fig. 19 Galéndula, línea figura cuerpo entero. Delante, un cuarto, de lado y detrás.

Fig. 20 Galéndula, Concept Art final.

Fig. 21 Plata, gráfico.

Fig. 22 Plata, Dibujos expresiones.

Fig. 23 Plata, línea cuerpo entero, delante, un cuarto, de lado y detrás.

Fig. 24 Plata, Concept Art final.

Fig. 25 Dedrik, gráfico.

Fig. 26 Dedrik, bocetos iniciales lápiz.

Fig. 27 Dedrik, bocetos iniciales, acuarela.

Fig. 28, Dedrik, bocetos anatomía, de frente, de lado y detrás.

Fig. 29 Dedrik, Concept Art final.

Fig. 30 Cornelia, estadísticas.

Fig. 31 Cornelia, bocetos anatomía y vestimenta.

Fig. 32 Cornelia, boceto vestimenta, diferentes ángulos.

Fig. 33. Cornelia Concept Art final.

Fig. 34 Francesca, gráfico.

Fig. 35 Francesca, bocetos anatomía y vestimenta.

Fig. 36 Francesca, bocetos peinados.

Fig. 36 Francesca, bocetos vestimenta, de frente, un cuarto y detrás.

Fig. 37 Francesca, Concept Art final.

Fig. 38 Pinet, gráfico.

Fig. 39 Pinet, bocetos anatomía y vestimenta.

Fig. 40 Pinet, bocetos vestimenta.

Fig. 41 Pinet, bocetos pruebas de peinados.

Fig. 42 Pinet Concept Art final.

Fig. 43 El brujo, gráfico.

Fig. 44 El brujo, Bocetos anatomía y vestimenta.

Fig. 45 El brujo, bocetos de frente, un cuarto y detrás.

Fig. 46 El brujo, bocetos bastón.

Fig. 47 El brujo, Concept Art final.

Fig. 48 Biorn, gráfico.

Fig. 49 Biorn, boceto rostro.

Fig. 50 Biorn bocetos anatomía.

Fig. 51 Biorn, bocetos anatomía.

Fig. 52 Biorn, Concept Art final.

Fig. 53 S.P bocetos anatomía.

Fig. 54 S.P bocetos vestimenta.

Fig. 55 S.P bocetos pruebas vestimenta.

Fig. 56 S.P bocetos pruebas vestimenta.

Fig. 57 S.P bocetos vestimenta.

Fig. 58 Sombreros puntiagudos, Concept Art final.

Fig. 59 Lobo, gráfico.

Fig. 60 Lobo, bocetos anatomía y vestimenta.

Fig. 61 Lobo, prueba de color descartada.

Fig. 62 Lobo, bocetos rostro.

Fig. 63 Lobo, bocetos de frente, un cuarto y detrás.

Fig. 64 Lobo, Concept Art final.

Fig. 65 Grimorio, boceto.

Fig. 66 Grimorio, boceto.

Fig. 67 Grimorios, Concept Art final.

Fig. 68 Grimorios Concept Art con fondo azul.

Fig. 69 comparación de tamaños.

Fig. 70 comparación gráfico, Plata, Galéndula y Dedrik.

Fig. 71 comparación gráfico, Pinet, Francesca y Cornelia.

Fig. 72 comparación gráfico, El brujo, Lobo y Biorn.

Fig. 73 Plata, concept art mochila y daga.

Fig. 74 Plata, concept art, vestimenta.

Fig. 75 Plata, concept art sombrero, cinturón y mapa.

Fig. 76 Plata, concept art, libros, manta y saco de dormir.

Fig. 77 Plata, concept art, comida, cantimplora, lampara y cerillas.

Fig. 78 Galéndula, boceto objetos.

Fig. 79 Galéndula, concept art diario, pluma, tinta, cerillas, brújula y lampara
cambiar tres partes.

Fig. 80 Galéndula boceto ropa y mochila.

Fig. 81 Galéndula, concept art ropa y mochila.

Fig. 82 Pinet, concept art regadera, semillas y pala.

Fig. 83 Francesca, concept art bolso, horquilla y conejo.