

# TFG

---

## CONCEPT ART PARA UNA VERSIÓN ANIMADA DE LA ÓPERA “LA FLAUTA MÁGICA”.

MATERIAL DE APOYO PARA LA DOCENCIA EN 5º DE PRIMARIA

Presentado por Irene Sanz Martín

Tutor: Raúl González Monaj

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

A lo largo del presente trabajo, se desarrolla el arte conceptual sobre la ambientación de una manera actualizada de la ópera de W. A. Mozart “La flauta mágica” pensada para ser presentada en las aulas a la atención de alumnos de entre 10 y 12 años. Con todo, se persigue el objetivo último de reforzar la enseñanza y divulgar el arte y la cultura musical. Presenta la complementación al trabajo realizado por Sara del Arco Arrufat “La flauta mágica”: propuesta de una publicación editorial ilustrada”. Se busca con el estudio del arte crear a posteriori animaciones de escenas específicas que ayudan a comprender mejor la historia.

## PALABRAS CLAVE

ópera, educación, divulgación, música clásica, concept art, animación, preproducción.

## SUMMARY

Throughout this work, conceptual art is developed on the setting in an updated way of W. A. Mozart’s opera “The magic flute” designed to be presented in classrooms to the attention of students from between 10 and 12 years. However, the ultimate objective of strengthening the teaching and disseminating art and musical culture. Presents the complement to the work done by Sara del Arco Arrufat “La magic flute “: proposal for an illustrated editorial publication.” through the study of art set the creation for later animations of specific scenes that help to better understand it’s story.

## KEYWORDS

opera, education, divulgation, classical music, concept art, animation, preproduction

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por la firmante: Irene Sanz Martín, en el grado de diseño y tecnologías creativas, promoción 2016/2021.

Siendo este grado parte de la facultad de Bellas Artes de Universitat Politècnica de València. El proyecto es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Irene Sanz Martín', enclosed within a circular scribble.

Fecha: 23/06/2021

## AGRADECIMIENTOS

*Agradecer en primer lugar a Beatriz y a Sara por haber hecho realidad este trabajo, muchas gracias por haber confiado en mí.*

*En segundo lugar agradecer a mi tutor Raúl por su paciencia, sus correcciones que han sido una constante enseñanza que no ha cesado en ningún momento y haberme ayudado a encontrar mi estilo.*

*Muchas gracias a todos los compañeros con los que he tenido la suerte de poder compartir clase y de los que he aprendido un montón de cada uno de ellos.*

*Muchas gracias a todos los profesores de los que tanto he aprendido.*

*En un plano más personal, agradecer también a mi familia que me ha ayudado tanto a lo largo del año y me han permitido vivir de la mejor manera posible frente a las adversidades del curso.*

*A mi amiga Roser que siempre está al pie del cañón dispuesta a ayudarme en todo.*

*A mi amigo Luis Chirlaque, "Luigi", por haber compartido sus recuerdos de su viaje a Egipto conmigo, haberme ayudado tanto durante el curso y acompañado a patinar cada domingo al atardecer por el puerto.*

*A mis amigas Inma y María a las que siempre estaré agradecida por su hospitalidad y los recuerdos tan bonitos que hemos podido compartir juntas que atesoraré eternamente.*

*A mi amiga Claudia que en nuestra breve convivencia ha sido uno de mis mayores apoyos durante el año 2020.*

*Muchas gracias a todas mis amigas y amigos que he tenido la oportunidad de conocer en Valencia a lo largo de los años que he vivido aquí.*

*Y finalmente a mis amigas de Coslada.*

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
1.1. Justificación	6
1.2. Objetivos	6
1.2.1. <i>Objetivos generales</i>	6
1.2.1. <i>Objetivos específicos</i>	6
1.3. Metodología	6
<b>2. CONTEXTO</b>	<b>7</b>
2.1. Pautas del encargo	7
2.2. La Flauta Mágica	8
2.3. Antecedentes	10
2.3.1. <i>La Flauta Mágica por ABC Weekend Specials.</i>	11
2.3.2. <i>La Flauta Mágica por Christmas Films BBC.</i>	11
2.4. Referentes profesionales	12
2.4.1. <i>Maurice Noble</i>	12
2.4.2. <i>Philip DeGuard</i>	12
2.4.3. <i>Cartoon Saloon: María Pareja y Clara Avedillo de Frutos</i>	12
<b>3. PROCESO DESARROLLADO.</b>	<b>13</b>
3.1. Concepción del proyecto.	13
3.2. Diseño de Fondos.	13
3.2.1. <i>Elección y composición de fondos.</i>	14
3.2.2. <i>Técnica y métodos de trabajo.</i>	17
3.2.3. <i>Resultado</i>	17
3.3. Previsión de impacto	23
<b>4. PRESUPUESTO</b>	<b>23</b>
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>24</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>25</b>
6.1. Libros	25
6.2. Contenido Audiovisual	25
6.3. Páginas web	25
<b>7. ÍNDICE FIGURAS</b>	<b>26</b>
<b>8. ANEXO</b>	<b>27</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. JUSTIFICACION

La realización del diseño de fondos sobre la flauta mágica nace como encargo por Beatriz Fuentes, profesora de música de escuela primaria, debido a que encuentra la necesidad de innovar en el material con el que enseña a los niños de 5º de primaria sobre las óperas y zarzuelas clásicas. Este trabajo es la complementación a la publicación editorial realizada por mi compañera Sara del Arco.

Este apartado presenta la reproducción de los pequeños fragmentos animados con los que se insertará la música a fin de representar visualmente las piezas más relevantes de la obra para que así los niños puedan conocer las obras musicales de una manera gráfica.

## 1.2. OBJETIVOS

### 1.2.1. *Objetivos generales*

Este proyecto busca apoyar y facilitar la enseñanza a los docentes, además de fomentar la divulgación del arte y la cultura musical en las aulas. En este caso específico, satisfacer las exigencias consideradas apropiadas para agilizar el aprendizaje en la edad que comprende de 10 a 12 años, aplicando así los conocimientos adquiridos en el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas.

### 1.2.1. *Objetivos específicos*

Mediante la creación de este universo el trabajo está listo para pasar al siguiente eslabón en la cadena de trabajo y comenzar su desarrollo en producción. Al crear este mundo se ha querido hacer un empleo de las formas, composición y colores que resulten únicas y memorables encajando con el estado anímico de cada escenario y sus sucesos narrados en las piezas.

## 1.3. METODOLOGÍA

"The greatest asset an artist can have is a curious mind, and the courage to explore it." Maurice Noble<sup>1</sup>

De manera global, la metodología del proyecto está dividida en dos partes: la primera es toda la investigación para conocer el contexto de lo que se busca ilustrar y la segunda es el diseño, composición y pintura de las ilustraciones siguiendo los resultados de dicha investigación para otorgar veracidad a la historia que queremos contar.

Debido a que el trabajo supone una complementación del presentado anteriormente por Sara del Arco, la investigación histórica se realizó de manera conjunta, de esta manera encontramos un punto de partida común y aclaración de qué objetivos buscábamos alcanzar. Por otro lado, además se realizó una experimentación de distintos estilos consultando las técnicas

---

1 "El mayor activo que puede tener un artista es una mente curiosa y el coraje para explorarla" Noble, Maurice "The Noble approach", p .23.

que se han usado para el arte conceptual a lo largo de la historia de la animación a fin de desarrollar una pieza que tuviese una personalidad propia y reconocible.

## 2. CONTEXTO

### 2.1. PAUTAS DEL ENCARGO

La profesora de música de primaria e infantil, Beatriz Fuentes Galcés, se encuentra con que el temario docente de 5º de primaria está centrado especialmente en la introducción de las óperas y zarzuelas. Algunas características que encuentra en este curso es el de enseñar las obras más importantes y relevantes a nivel nacional e internacional, aprendiendo a identificar auditivamente qué piezas pertenecen a qué ópera y a distinguir cómo están compuestas, la división de cada cantante según su timbre de voz, quiénes fueron sus compositores o qué cualidades hacen que sean únicas y significativas para la cultura popular. Dentro de todo lo mencionado anteriormente, Beatriz quiere encontrar una manera en la que no suponga una complicación en su enseñanza la memorización y comprensión de las historias. Esto se debe a que estas obras fueron escritas hace siglos y tratan temas como la misoginia, las agresiones sexuales, el suicidio o el racismo como algo aceptado y positivo, por ende en muchas ocasiones no son aptas para el público infantil, dificultando por ello la búsqueda de material infantil o juvenil apropiado. Como solución, Beatriz escribe su propia adaptación en la que realza los puntos importantes de la historia y omite situaciones innecesarias e hirientes para los niños, haciendo que, aún con estos pequeños cambios, la esencia de la historia se mantenga sin perder su narrativa.

Para potenciar su adaptación, propone la idea de realizar un libro enriquecido acompañado por unas pequeñas animaciones que sean proyectadas en el aula para así crear una relación audiovisual que facilite la comprensión de la narración. Escoge como primer título a La Flauta Mágica de Mozart, ópera de gran reconocimiento y de trama simple, sin descartar la posibilidad de ampliar el proyecto en la realización de más títulos después de la experimentación y resultados de dicho primer título.

La primera parte del trabajo fue la creación del diseño editorial realizado por Sara del Arco, y en esta segunda parte se presenta, siguiendo el pipeline<sup>2</sup> establecido en una producción de animación, los fondos listos para trabajar en el futuro la elaboración de su animación, puesto que la carga de trabajo es tan grande, resulta muy complicado elaborarlo con una única persona a cargo de principio a fin. Es por ello que, gracias a los conocimientos adquiridos a lo largo de la educación en el Grado de Diseño y Tecnologías Creativas, este proyecto es excelente para exponer todas las competencias asimiladas a lo

---

2 Palabra inglesa traducida como flujo de trabajo refiriéndose a la organización y administración en una producción.

largo de los diferentes cursos.

## 2.2. LA FLAUTA MÁGICA

La Flauta Mágica es una ópera creada por Wolfgang Amadeus Mozart, junto con el libreto escrito por Emanuel Schikaneder y se encuentra dividida en dos actos. Fue la última obra que Mozart pudo presenciar en vida su escenificación, estrenada y dirigida por él mismo en septiembre de 1791 en el Theater An der Wien, Viena. El lenguaje original está en alemán y sigue la popular figura de Singspiel, quiere decir que la obra posee partes cantadas y partes dialogadas, con expresiones del lenguaje habitual.

El relato que narra La Flauta Mágica es sencillo, sin mucha complicación, de fácil comprensión y ajustado al gusto de todos los públicos de cualquier clase o nivel cultural. Esto se debe a que había un claro interés económico en su estreno dado que, tanto Schikaneder como Mozart se encontraban en apuros financieros.

La Flauta Mágica es un cuento de hadas de ambientación egipcia. Para explicar su historia debemos hablar tanto de los personajes que intervienen, presentados la mayoría durante el primer acto, como de los sucesos que ocurren a su alrededor. Tamino, príncipe egipcio y protagonista, se encuentra perdido en una zona rocosa huyendo de una serpiente cuya picadura puede causarle la muerte. Durante su huida cae cansado y desmayado al suelo, es en este momento donde tres damas acuden en su auxilio, matando a la serpiente y salvando a Tamino sin que él lo sepa. Mientras Tamino duerme, las tres damas quedan prendadas y discuten sobre quién debe avisar a su ama, la Reina de la Noche, de a quién han encontrado. Celosas de que alguna se quede a solas con él, deciden que lo más justo es que se vayan las tres juntas. Al irse las damas, aparece Papageno, un ser muy risueño cuyo cuerpo es mitad hombre y mitad pájaro. Tamino despierta y al ver únicamente a Papageno, cree que éste le ha salvado la vida, prometiendo agradecerle su gesto con grandes riquezas, debido a su linaje. Sorprendido ante esto, Papageno decide seguir con la mentira y le explica cuál es su oficio: es el cazador de pájaros oficial para la Reina de la Noche.

Las tres Damas vuelven a la escena y se llevan la sorpresa de que Papageno se ha llevado el mérito de la hazaña que habían realizado ellas antes, por lo que le cuentan la verdad a Tamino y castigan a Papageno sellándole la boca (o pico). Las tres damas introducen a Tamino a la Reina de la Noche, quién le ha encomendado la misión de salvar a su hija Pamina, que está encerrada por el malvado Sarastro, Rey del Sol.

La Reina de la Noche, cuyo nombre es Astriflamante, se presenta en escena; tal es su poder que agrieta el suelo y montañas con su presencia y convierte el día en noche. Le muestra a Tamino un retrato de su hija y le dice que, si consigue rescatarla, ella le concederá la mano de Pamina. Tamino queda inmediatamente enamorado de su hija con sólo ver su rostro y accede



a cumplir la tarea. Para no ir sólo, perdonan a Papageno y les da a cada uno un instrumento prodigioso que les ayude en los momentos más difíciles en los que se puedan encontrar: a Tamino la flauta mágica, que al tocarla cambia el estado de ánimo de quien la oye y a Papageno unas campanas de plata mágicas. Tamino irá a buscar a Sarastro para enfrentarse a él mientras Papageno se dirige a sacar a Pamina de su prisión. Como Tamino desconoce el camino al templo donde se encuentra su oponente, tres muchachos le acompañarán.

Un tiempo después conocemos a Pamina, una joven blanca como la luna que está encerrada con Monóstatos, el esclavo de Sarastro que no deja de acosarla. Papageno, que consigue llegar hasta ella, rescata a Pamina de Monóstatos, que debido al extraño aspecto de éste, ha quedado atemorizado. Papageno le dice que ha venido a salvarla y deben ir juntos para que pueda presentarle a Tamino. Mientras tanto, Tamino ha llegado a un bosque donde hay tres templos: el de la naturaleza, el de la razón y el de la sabiduría. Pide entrar en cada templo pero es rechazado sin que lleguen a abrirle la puerta. El sacerdote del templo de la sabiduría le revela que Tamino está equivocado si cree que Sarastro es malvado, quien realmente es el villano es la Reina de la Noche que es maligna y le ha engañado para que secuestre a Pamina de las manos de su padre, Sarastro.

Tamino, preocupado por su amada, toca la flauta en el bosque; a su sonido acuden las fieras del bosque mansas y es escuchado por Papageno y Pamina en la distancia, los cuáles se acercan a su encuentro, conociéndose por fin de esta manera los jóvenes enamorados. Monóstatos, que ha seguido a la pareja, intenta atacarles, pero Papageno toca las campanas mágicas y escapan. Entra Sarastro en la escena desde el cielo, con una carroza tirada por seis leones y habla con Pamina; ésta excusa su huida debido al acoso de Monóstatos, el cual es castigado, y explica la razón por la que tenía apresada a Pamina: protegerla de las malvadas intenciones de su madre. Después de aclarar lo que había sucedido, Sarastro habla con Tamino y le pide que, para poder formar parte de los súbditos de Sarastro, sea introducido en "Los Iniciados", teniendo que pasar él y su acompañante por distintas pruebas que determinen si son buenos de corazón. Finaliza aquí el primer acto, el siguiente acto y final continúa en donde había pausado la historia. Tamino y Papageno se enfrentan a distintas pruebas, en un bosque de palmeras se reúnen con el rey para dar comienzo a su entrenamiento.

La primera prueba consiste en guardar silencio en todo momento, las tres damas intentan convencerles de que se han aliado con el enemigo pero no consiguen nada puesto que se mantienen callados. Al mismo tiempo, Pamina se encuentra en un jardín descansando cuando aparece su madre. De repente se hace de noche y Astriflamante le pide a su hija que mate a Sarastro con el puñal que le otorga; de no hacerlo así dejará de ser aceptada por su madre. Pamina al descubrir las verdaderas intenciones de su madre y la maldad que alberga queda horrorizada.

Monóstatos, que ha escuchado la conversación, pretende hacerle chantaje a la joven, pero Sarastro, que también ha escuchado lo que ha sucedido, detiene al esclavo y se acerca para tranquilizar a Pamina. Por otro lado, Tamino y Papageno, aún callados, son conducidos a una nueva sala del templo; les devuelven las campanas y la flauta mágica. Tamino decide tocarla y atrae a Pamina con su melodía. Pamina, que desconoce en qué consiste la prueba de Tamino, al encontrarse con él no recibe ninguna palabra y, pensando que ya no es amada, se hunde en su dolor.

Papageno y Tamino son conducidos a la próxima prueba. Ahora se encuentran frente a una mesa llena de alimentos y no deben comer ni beber. Papageno, sediento y hambriento, está a punto de fallar, pero una anciana le ofrece agua para que pueda saciarse. Papageno y la anciana inician una conversación, descubriendo que la anciana es su prometida, Papageno atónito, dado que no quiere casarse con ella porque no es de su agrado, acaba cediendo por miedo a quedarse solo y acepta a la anciana que de pronto desvela su apariencia verdadera: una bella joven llamada Papagena. Por haber roto su promesa del silencio, Papageno es separado de su prometida y cae hundido por el suelo.

Pamina, dolida por el presunto rechazo decide suicidarse con el puñal que le ha dado su madre, pero es detenida por los sabios que mandan a la muchacha a reunirse con su amado y aclarar el malentendido. Reunidos los enamorados, Tamino debe concluir las pruebas enfrentándose al reino de fuego y al reino del agua. Pamina, que no quiere separarse más de él, solicita el permiso para acompañarle y se lo conceden. Ahora juntos deben demostrar que son dignos de formar parte del Templo de la Sabiduría. Gracias a Tamino, que no deja de tocar la flauta a lo largo de la prueba, consiguen superarlas demostrando que son merecedores de su acceso al templo.

Papageno, que no ha sido capaz de superar los retos propuestos y está triste por haber sido separado de Papagena, se prepara para quitarse la vida pero es detenido por los sabios, quienes le aconsejan que utilice las campanas. Gracias a su sonido Papagena encuentra a Papageno y pueden estar juntos.

Monóstatos, que se ha unido a las fuerzas de Astriflamante, trata junto a ella de dar el golpe final a Sarastro pero ambos son vencidos y arrojados a la oscuridad de la noche eterna. De esta manera, Sarastro anuncia que el bien ha vencido al mal, proclamando el reinado de la luz y la verdad en presencia de todos.

### **2.3. ANTECEDENTES**

La Flauta Mágica fue especialmente popular durante el siglo XX, por ello no es difícil encontrar adaptaciones de la obra tanto en libros, cómics, óperas como en mediodramas animados, centrándonos en estos últimos para analizarlos.

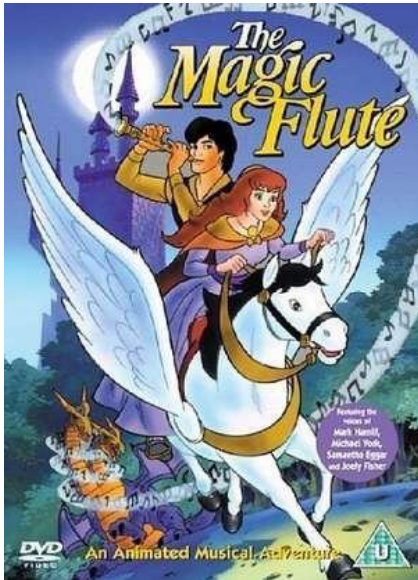


Fig. 1 Portada *The Magic Flute* ABC weekend specials.  
<https://www.filmaffinity.com/es/film134925.html>

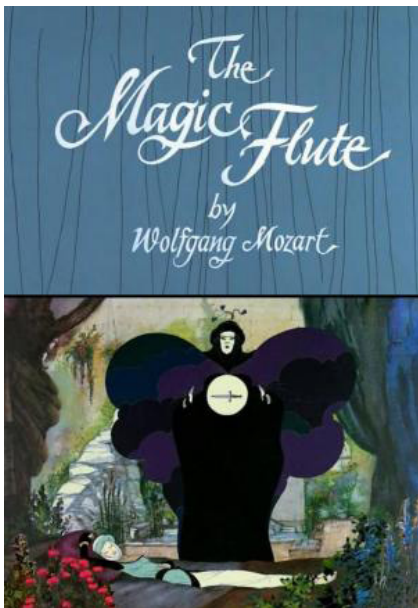


Fig. 2. Portada de *The Magic Flute* de Óperavox.  
<https://www.filmaffinity.com/es/film575249.html>

### 2.3.1. *La Flauta Mágica por ABC Weekend Specials.*

Producida por Ruby-Spears Productions, en asociación con Greengrass Productions, esta adaptación forma parte de la ABC Weekend Specials, un programa de televisión estadounidense que presentaba una serie de historias antológicas, teniendo dos episodios, uno por cada acto, dedicado a la Flauta Mágica. Fue emitido por primera vez en el año 1994. Cuenta con las voces de intérpretes como Michael York, Samantha Eggar, Earl Boen, Jim Cummings o Linda Gary.

La composición musical y original está a cargo de Meir Finkelstein.

La historia ha sido cambiada bastante puesto que difiere mucho de la original. Mantiene a los personajes pero los escenarios y acciones suceden en orden distinto o han creado unos nuevos para que posea la cohesión deseada por los directores.

La animación es 2D tradicional limitada, muy común al resto de series que se emitían durante la década de los 80 y 90, sigue además con la estética que caracterizó aquellos años, poseyendo un toque muy medieval con seres fantásticos como por ejemplo la serpiente que mencionamos al inicio de la historia, la cual es sustituida por un dragón, y las tres damas que poseen una apariencia de pequeñas hadas, por mencionar algunos de los cambios. Esto no sorprende debido a que la moda en la animación infantil era así esta época, pudiendo observarse en otros programas de televisión populares como *Las nuevas aventuras de He-man* o *Dragones y Mazmorras*.

### 2.3.2. *La Flauta Mágica por Christmas Films BBC.*

Este mediometraje forma parte de la colección “Óperavox”, animaciones en diferentes técnicas que homenajean dentro de las grandes óperas a seis de ellas. La dirección viene dada por Valeriy Uganov y en equipo con Jeremy Sams como guionista.

Fue estrenada en 1995 y producida por Christmas Films BBC. Cabe mencionar el trabajo de la orquesta y coro de la Welsh National Opera, dirigida por David Seaman que además, para hacer más fácil la comprensión narrativa de las obras fueron traducidas del alemán al inglés. A diferencia del antecedente anterior, resulta ser bastante fiel al libreto original de la ópera, añadiendo una introducción que ya nos advierte de las verdaderas intenciones que hay detrás de Astriflamante, haciendo que no resulte sorprendente el giro argumental. Además, la música resulta ser mejor representada en esta versión, ya que añade las arias más representativas.

Aunque está ambientado en un mundo fantástico con menos estilo medieval no hace tanta alusión a la cultura egipcia como la concepción inicial del libreto; por otro lado, los personajes tienen un estilo naturalista que se distingue de la tendencia anteriormente mencionada sobre las animaciones infantiles de las décadas antes descritas; pese a ello, consigue ser un producto ideal para la divulgación educativa de dicha ópera.



Fig. 3. Layout de Maurice Noble para “What’s Opera, Doc?” Pertenciente al libro *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design* por Tod Polson.



Fig. 4. Fondo definitivo por Philip Deguard, las sombras y efectos se añaden a posteriori, para “What’s Opera, Doc?” Pertenciente al libro *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design* por Tod Polson.



Fig. 5. Ilustración de Clara Avedillo. <https://www.claradefrutosart.com/illustration>

## 2.4. REFERENTES PROFESIONALES

### 2.4.1. Maurice Noble

En primer lugar, cabe mencionar a Maurice Noble, reconocido diseñador de fondos, notable por sus trabajos en Warner, quién trabajó codo con codo durante una década con Chuck Jones.

Este artista originario de Minnesota, empezó trabajando en Disney para las series *Silly Symphonies*<sup>3</sup>. Durante esta etapa acostumbró a hacer fondos realistas siguiendo el estilo Disney tan característico. Más adelante perdería su trabajo por participar en las huelgas luchando por el ascenso del salario mínimo que tanto él como otros muchos trabajadores consideraba injusto. Debido a las condiciones económicas y crisis producidas por la segunda guerra mundial, Noble trabajó de manera intermitente en la industria de la animación. Tras recibir una llamada de Johnny Burton se une al equipo de Warner como artista de *Layout*<sup>4</sup>. Gracias a este trabajo desarrollaría su estilo tan característico por el que es mundialmente conocido: colores saturados, muy calculados y perfectos junto con figuras exageradas, lejos del realismo que tenía impuesto de su anterior trabajo en Disney. Estas eran las claves de la composición de sus fondos.

Formó equipo con Philip Deguard, nuestro próximo referente a comentar.

### 2.4.2. Philip Deguard

Gran amigo de Maurice Noble y pintor, era quien realizaba el acabado final a los fondos siguiendo las pautas que Noble le daba. Su acabado perfecto e impoluto, gracias a su trabajo en equipo con Maurice, ha hecho posible que Warner adquiriera su estilo tan característico y mítico. Los fondos que realizaba para la animación no poseían sombras ni efectos, puesto que esto se añade más tarde. Podemos destacar su labor en piezas como *Duck Dodgers in the 24½th Century*, *Duck! Rabbit, Duck!* o *What’s opera, Doc?*

### 2.4.3. Cartoon Saloon: María Pareja y Clara Avedillo de Frutos

Finalmente, he querido mencionar a artistas de nuestro siglo actual. Cabe destacar el trabajo que realiza el estudio de animación Cartoon Saloon localizado en Kilkenny, Irlanda.

El estudio, cuyos largometrajes han sido galardonados y nominados en diversos premios, destacando los Óscars, fue fundado en 1999 por Tomm Moore, Nora Twomey y Paul Young.

Podemos centrarnos en el trabajo de la artista madrileña Clara Avedillo, quien ha realizado el concept art y fondos de las películas *Wolfwalkers* y *My Father’s Dragon*, ésta última aún no estrenada. En sus publicaciones profesionales, fuera del sector de la animación, destacamos el uso de las técnicas tradicionales, estando especializada en acuarelas y grabado en

3 Serie cinematográfica producida entre 1929 y 1939.

4 Miniaturas que ayudan a la composición de una imagen.



Fig. 6. Frame de *Wolfwalkers*.

linóleo. En su obra se puede observar el uso de colores cálidos y verdes que recuerdan mucho a los paisajes otoñales, ilustrando en muchas ocasiones elementos naturales tanto flora y fauna.

María Pareja, por otro lado, ha sido la codirectora de arte en *Wolfwalkers* y en el cortometraje de Greenpeace “*Hay un monstruo en mi cocina*”. Trabaja actualmente en nuevas películas cuyo título aún no han sido anunciadas. Es muy versátil en su estilo adaptándose a cualquier necesidad, haciendo un mayor uso de las técnicas digitales. Sus ilustraciones abarcan todo tipo de temas y personajes, además su tratamiento del color genera el sentimiento que busca transmitir mediante una ambientación que cautiva al espectador.

### 3. PROCESO DESARROLLADO.

A continuación damos paso al desglose del proceso seguido en el presente proyecto desde su concepción hasta el arte final.

#### 3.1. CONCEPCIÓN DEL PROYECTO.

Tras conocer el encargo, Sara del Arco y yo, Irene Sanz, nos reunimos para repartir las tareas. Sara del Arco, especializada en diseño, realiza las ilustraciones y el diseño editorial del texto escrito por nuestra cliente Beatriz Fuentes. Mi labor consistirá en desarrollar los fondos con los que posteriormente se realiza piezas audiovisuales animadas que acompañan las arias más representativas de la ópera.

Sara y yo realizamos de manera conjunta la conceptualización y diseño de personajes además de la toma de decisiones centradas en la dirección de arte. Durante este proceso, establecimos qué estilo era el deseado, dando también una idea sobre cómo realizar los fondos posteriormente, en los que he trabajado de manera completamente individual.

#### 3.2. DISEÑO DE FONDOS.

El primer paso fue el estudio del libreto original de Emanuel Schikaneder traducido al castellano, prestando atención a las descripciones del escenario, expresadas de manera ambigua y general. Por ejemplo, conocemos que el primer escenario es un paisaje rocoso en Egipto que posee algo de vegetación en el que se encuentra además un templo. Esta descripción sin apenas detalle abre distintas cuestiones como por ejemplo son: qué tipo de vegetación podemos encontrar en Egipto, cómo son los paisajes rocosos o qué características debe tener el templo para poder identificarlo como tal.

Siempre que investigamos sobre la cultura del Antiguo Egipto, nos encontramos con una sociedad que estaba muy centrada en la vida después de la muerte, esto nos lo demuestran constantemente a lo largo de toda su arquitectura, puesto que las pirámides, que son construcciones increíblemente colosales, eran realizadas con el único fin de albergar el cuerpo sin vida del faraón o faraona que había solicitado su creación. Toda esta práctica va unida de la mano con un factor muy importante como la religión egipcia,

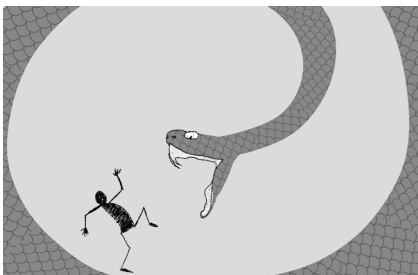


Fig. 7. Primer boceto de la lluvia de ideas sobre las escenas de la obra.



Fig. 8. Valle de los Reyes en Luxor.  
<https://www.beatmypath.com/the-best-things-to-do-in-luxor/>



Fig. 9. Valle de los Reyes en Luxor, inspiración para Oasis. Frame de “Los tesoros perdidos de Egipto”



Fig. 10. Una de las pirámides escalonadas de las faraonas en Guiza, fotografía cedida por Luis Chirlaque.



Fig. 11. Cama encontrada en la tumba de Tutankamón.

<https://designergirlee.wordpress.com/2011/01/28/ancient-egyptian-furniture/>

puesto que el culto a los dioses también era de suma importancia. Podemos observarlo nuevamente en su arquitectura, fijándonos en sus templos o en sus esculturas, como las esfinges.

Después de seleccionar qué fondos son los más interesantes e importantes, tomamos nota de toda la información que nos ofrece el libreto. Además, repasamos los antecedentes antes mencionados para observar cómo desarrollaron los lugares según su visión de la obra. Posteriormente, estudiamos los referentes, también analizados con anterioridad, para elegir qué queremos reflejar de ellos en nuestra obra y métodos de trabajo.

### 3.2.1. Elección y composición de fondos.

Damos paso a explicar los escenarios escogidos. La elección de cada fondo se ha hecho en base a la visión que se ha buscado dar a los temas más reconocidos de la obra y necesarios para el desarrollo de su argumento.

Empezando con el **desierto**, es donde se presenta a nuestro protagonista Tamino, que huye de una temida serpiente. A su rescate acuden las 3 damas. El tema que acompaña a este escenario es el de “*Zu hilfe! Zu hilfe!*”<sup>5</sup> Esta zona rocosa está inspirada en el Valle de los Reyes (Fig. 8), localizado en Luxor, Egipto. Es una de las zonas más conocidas y visitadas en Egipto puesto que en este lugar se encuentran la mayoría de las tumbas de los faraones del Imperio Nuevo<sup>6</sup>, por lo que sirve como perfecto punto introductorio para la obra.

El siguiente escenario apodado como **oasis**, se mantiene en la misma zona anteriormente mencionada pero ahora acompaña a la escena un pequeño templo, inspirado en el frame de la serie documental “*Los tesoros perdidos de Egipto*” (Fig.9). En este escenario es donde Tamino despierta y conoce a Papageno. Dicho escenario está dividido en dos: Oasis diurno y Oasis nocturno. La aria que corresponde al escenario de día es “*Der Vogelfanger Bin Ich Ja*”<sup>7</sup> y para el escenario nocturno se asigna el aria “*O zittre nicht, mein lieber Sohn*”<sup>8</sup>, la primera aparición que hace la Reina de la Noche. Este personaje es tan poderosa que posee la capacidad de manipular el entorno que le rodea siempre que se encuentra presente. Según la descripción del libreto sus poderes hacen que separe las montañas, traiga el caos y oscuridad, en alusión a su nombre. Es por ello que para reflejar su influencia he creado dos versiones de un mismo escenario: uno cuando ella está presente y otro cuando no lo está. Esta misma táctica se repetirá nuevamente en el escenario del jardín.

El cuarto escenario es un interior, la **cárcel** donde se encuentra Pamina encerrada y con la única compañía de Monóstatos. Papageno, que se ha separado de Tamino va a su rescate. El trío canta “*Du feines Täubchen*,

5 “¡Auxilio! ¡Auxilio!”

6 Periodo comprendido entre 1550 a. C. y 1070 a. C. compuesta por las Dinastías XVIII, XIX y XX.

7 “El pajarero de la reina soy yo”.

8 “Oh no temas, mi querido Hijo”



Fig. 12. Templo de Debod.  
<https://www.esmadrid.com/>



Fig. 13. Tumba de Sennedjem.  
<https://www.flickr.com/photos/soloegipto/>



Fig. 14. Templo de Philae, fotografía cedida por Luis Chirlaque.



Fig. 15. Bosque de palmeras a la orilla del Nilo, fotografía cedida por Luis Chirlaque.

*nurherein!*<sup>9</sup>. Conocemos a Pamina en persona y a Monóstatos. El mueble que se encuentra en el medio es una cama inspirada en la hallada dentro de la tumba de Tutankamón<sup>10</sup>. Las escaleras deben su forma en honor a las Pirámides de las Reinas localizadas en la meseta de Guiza; son tres pirámides pequeñas y escalonadas colocadas uniformemente. El agua es un añadido para evitar usar barrotes, tal y como imaginaríamos de una cárcel, puesto que Pamina está apesada, aunque en realidad se encuentra allí por su protección para evitar que pueda ocurrirle algo peligroso dado a las malas intenciones de su madre, cosa que no conoceremos hasta más adelante.

El quinto lugar que conocemos es el **Bosque de los Tres Templos** a los que los jóvenes muchachos han guiado a Tamino. Deberá acercarse a cada templo para averiguar la verdadera naturaleza que se esconde tras Sarastro. Los tres jóvenes junto a Tamino cantan en cuarteto *“Zum Ziele führt dich diese Bahn”*<sup>11</sup>. El primer templo, con forma piramidal, está inspirado en la tumba de Sennedjem, la cual puede visitarse en la Necrópolis de Deir-El Medina en Luxor. Aunque es una tumba, debido a su forma peculiar en la entrada, se consideró una buena idea usar su diseño como si fuese un templo. El segundo templo es una mezcla de distintos elementos combinados entre sí, utilizando como referencia principal al Templo Philae, en la isla Agilkia. Al fondo, encontramos un templo inspirado en el Templo de Debod, regalo que Egipto hizo a España en 1968 y puede visitarse en Madrid, a éste le acompaña el sol que está ilustrado de la misma forma que se pintaba en las pinturas del dios Ra<sup>12</sup>. Según la explicación del libreto, conocemos que estos templos se encuentran en un “agradable bosquecillo”; al no especificar mucho sobre ello, crea el interrogante de averiguar qué tipo de vegetación podríamos encontrar en un escenario en el Antiguo Egipto, puesto que la vegetación en una zona tan desértica debe ser muy específica y precisa. Mediante la observación de la vegetación egipcia y fijándonos en los capiteles, conocemos el capitel palmiforme de uso muy extendido, gracias a esto sabemos que las palmeras han sido una gran parte importante en la cultura egipcia y por ende, el bosque debe estar formado por palmeras.

Entrando ya en el segundo acto, el tema *“O Isis und Osiris”*<sup>13</sup> se desarrolla en el escenario del **Templo de las Pruebas**. Lugar a donde llevan a Tamino y Papageno para purificarlos. Es un escenario tranquilo y con vegetación, en lo alto de una montaña, rodeado de más montañas. Está inspirado en una versión pequeña del templo de Karnak en Luxor.

El **Jardín** es el lugar donde Pamina se encuentra descansando mientras

9 “¡Entra, pichoncita, entra!”

10 Faraón egipcio que gobernó entre 1334 - 1324 a.C. último monarca de la dinastía XVIII

11 “Este camino te conduce a la meta.”

12 Ra, Dios del Sol.

13 “Oh Isis y Osiris”, Osiris encargado de juzgar a los muertos e Isis, hrcicera capaz de resucitar.



Fig. 16. Templo de Karnak, fotografía cedida por Luis Chirlaque.



Fig. 17. Volcanes del Etna, Sicilia.



Fig. 18. Pirámide Combada. <https://spain.memphistours.com/>



Fig. 19. Frame de “What’s Opera, Doc?”

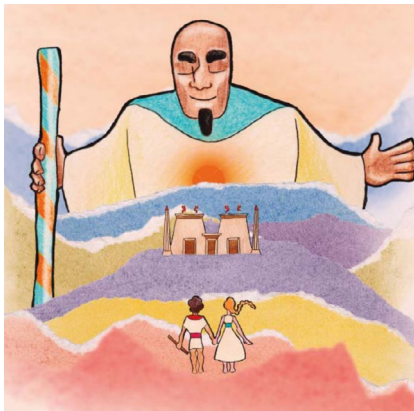


Fig. 20. Templo de La Sabiduría ilustrado por Sara del Arco para la publicación editorial.

espera a que Papageno y Tamino superen las pruebas. Es un lugar muy importante puesto que el escenario nocturno es el elegido para la Aria más popular: “*Der Hölle Rache kocht in meinem Herzen*”<sup>14</sup>, conocido como el Aria de la Reina de la Noche. Este escenario también está dividido en día y noche. Durante el día encontramos un lugar florecido y pacífico, desbordante de vida, en contraposición a la aparición de Astriflamante, que convierte en noche y destruye el suelo, cambiando la tienda y los cojines por una calavera que representa la muerte y crueldad. Astriflamante demuestra su verdadera naturaleza frente a su hija, desvela lo egoísta y ansiosa que se encuentra de poder, pidiendo a su hija que asesine a Sarastro con la daga que le otorga, de lo contrario su hija quedará repudiada para siempre. Quedando desconsolada Pamina frente a la dura situación en la que se encuentra y tras el abandono de su madre, vuelve a ser de día. Sarastro que ha escuchado todo, aparece y tranquiliza a la joven cantando “*In diesen heil’gen Hallen*”<sup>15</sup>.

Reunidos Pamina y Tamino, se enfrentan a la prueba final para saber si son aptos para entrar en el Templo de la Sabiduría, por ello deben atravesar una montaña que emanaba fuego de ella. Apodado como **Reino del fuego**, en este fondo encontramos un volcán y un camino muy peligroso de rocas que llevan hacia una pirámide con un templo encima para que descansen antes de dirigirse a la siguiente prueba. Para poder superar la prueba Tamino toca la flauta mágica que les protege de todas sus adversidades. No hay ningún aria cantada para este fondo, pero sí lo acompaña el solo de flauta que es tocada por la orquesta y caracteriza a la obra, pues hace alusión al propio título de la ópera. Para esta ilustración, al ser un escenario más fantástico, no realicé una búsqueda sobre posibles volcanes en Egipto, sino que decidí tomar de ejemplo distintos volcanes que había visitado anteriormente y usar las fotografías realizadas para ayudarme compositivamente a crear un acercamiento mejor a la idea que poseía en mente. Los volcanes en los que me inspiré se encuentran en Sicilia. La pirámide que se puede observar al fondo con un templo encima está inspirada en la Pirámide Combada, ordenada construir por el faraón Sneferu a finales del siglo XXVII a.C. Debe su peculiar forma a una construcción inacabada que fue retomada años después. Es la pirámide mejor conservada de todo Egipto. El templo que se encuentra encima está diseñado a forma de guiño de “*What’s Opera, Doc?*” esta decisión artística está colocada para expresar la influencia y admiración hacia Maurice Noble a lo largo de todo este trabajo.

Finalmente, el último fondo es el **Templo de la Sabiduría**, destino final de la pareja, que no ha dejado de jugarse la vida atravesando juntos las distintas adversidades. Este templo se encuentra en lo alto de la cordillera; está hecho en base a la interpretación que realizó Sara del Arco para la publicación editorial mezclando distintos elementos de templos que investigó.

14 “La venganza del infierno hierve en mi corazón”

15 “Dentro de estas paredes sagradas”



### **3.2.2. Técnica y métodos de trabajo.**

Explicados los escenarios e inspiraciones, damos comienzo a explicar la técnica y herramientas utilizadas para la realización de las ilustraciones. Todas ellas poseen un acabado de la técnica digital, esto se debe a que dicha técnica aporta gran versatilidad y una organización muy eficiente gracias al sistema de capas, además hace más fácil y limpio la corrección de cada fondo siguiendo las pautas del tutor. Pese al uso de la técnica antes mencionada, gran parte de la experimentación inicial y lluvia de ideas se realizaron en bocetos hechos con lápiz de grafito y rotuladores dentro del cuaderno de dibujo para conocer hacia donde aproximar el estilo deseado, sin embargo estos bocetos fueron inmediatamente transportados a la digitalización.

Los programas utilizados son Procreate<sup>16</sup>, usado desde el dispositivo iPad y el Apple Pencil y Paint tool SAI<sup>17</sup>, utilizado desde el ordenador. El primer programa utilizado ofrece algunas ventajas muy importantes como son su comodidad para trabajar desde cualquier lugar y la agilidad que adquiere dibujar desde la propia pantalla. Algunas de sus desventajas son el límite de capas que permite trabajar y la configuración de personalización de pinceles frente a SAI, que es un programa muy intuitivo y perfecto para otorgar un acabado usando las diferentes posibilidades que un mismo pincel ofrece realizando pequeños cambios en sus ajustes.

La realización de las ilustraciones debían seguir unas mismas pautas durante su desarrollo para que hubiera homogeneidad en su acabado, por ello nombraremos algunas de aquellas que se han tenido en cuenta:

- Evitar el uso del lineado. Siguiendo el trabajo de Noble y Deguard, el lineado se ha querido guardar para casos de uso realmente necesario, como los bloques de las construcciones o para añadir efectos como ha sido en el caso del humo que emana del volcán o las ondas que hay en el agua de la cárcel.
- Las piedras, la vegetación y los edificios poseen cada uno su propio pincel con textura creado específicamente para su función.
- La paleta de color es la misma en numerosas ocasiones.
- Las montañas y rocas siguen un mismo patrón, combinando el uso de líneas rectas y circulares.

Gracias a esto, el resultado de todas ellas comparten un mismo estilo.

### **3.2.3. Resultado**

Siguiendo las correcciones, proceso y experimentación antes explicada, los resultados son la finalización de los fondos.

---

16 Aplicación de Apple para pintura digital.

17 Programa de dibujo para Windows.



Fig. 21. Bosque de los tres templos.



Fig. 22. Fondo el Desierto.

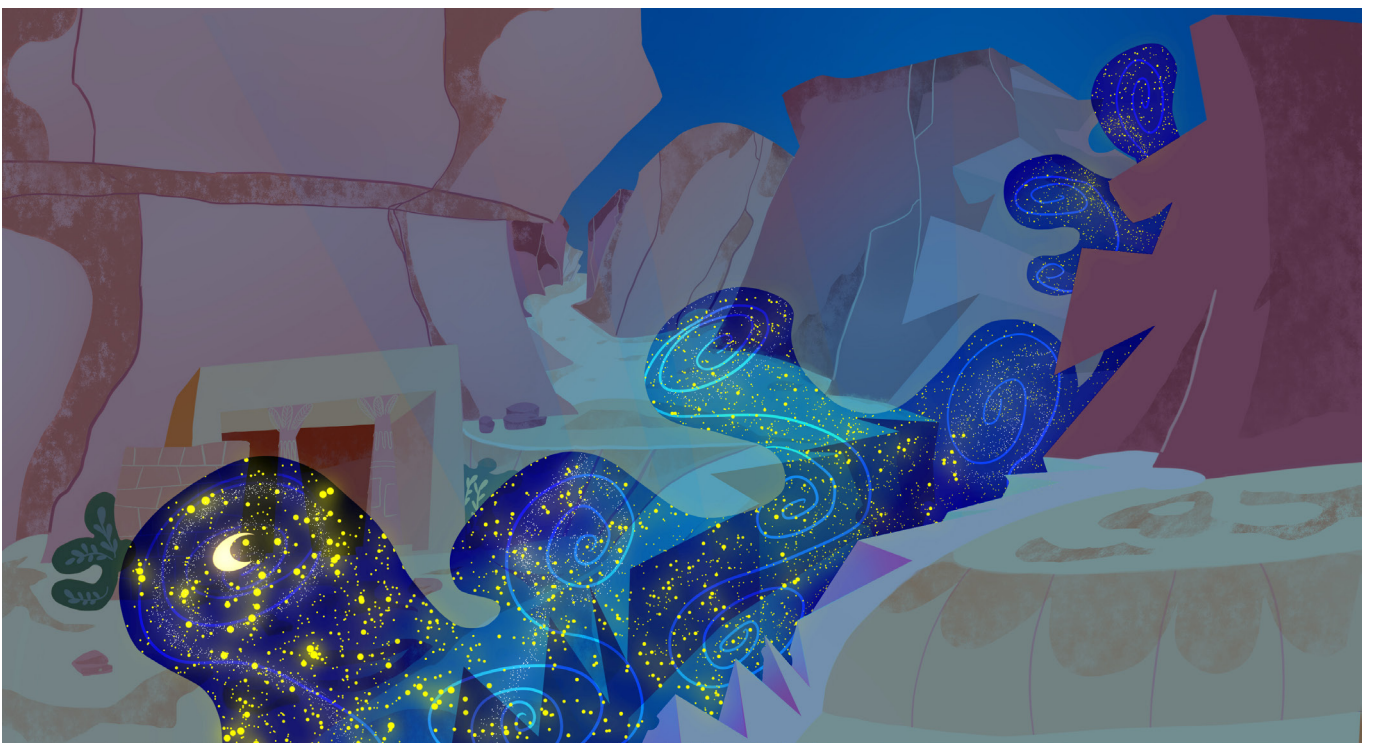


Fig. 23. Oasis diurno y nocturno..



Fig. 24. Cárcel de Pamina.



Fig. 25. Templo de las Pruebas.



Fig. 26. Jardín Diurno.



Fig. 27. Jardín Nocturno.



Fig. 28. Reino del Fuego.



Fig. 29. Templo de la Sabiduría.

Mostrados los resultados de las ilustraciones, todas ellas han sido maquetadas en un mismo documento para una mejor presentación, donde se pueden encontrar los bocetos, estudios más relevantes, distintas pruebas y versiones que fueron descartadas pero ayudaron a su *look*<sup>18</sup> final además de mostrar algunos pasos de su proceso como los *layout*<sup>19</sup> en blanco y negro. Se encuentra adjuntada en el anexo.

La portada de dicha maquetación posee el título de “La flauta mágica” diseñada originalmente por Sara, es la misma tipografía usada en la portada de la publicación editorial ilustrada.

### 3.3. PREVISIÓN DE IMPACTO

Este trabajo académico busca en primer lugar suplir el encargo de Beatriz Fuentes, habiendo sido capaces de crear una imagen visible a todo un mundo imaginario que ha resultado ser construido desde cero.

Deja listos unos fondos que servirán posteriormente para crear animaciones que acompañarán a las arias que hemos ido nombrando en la elección de escenas.

La experiencia positiva hace que se baraje la idea de realizar nuevos títulos como la ópera de *La Cenerentola*, las zarzuelas de *La Verbena de la Paloma* o *El barberillo de Lavapiés*, colaborando nuevamente con Beatriz y Sara y, conociendo el proceso, poder llegar a optimizarlo en el futuro.

Además, se ha dado comienzo al desarrollo de un portfolio original, una carta de presentación con la que querría impresionar a los estudios de animación para adquirir un empleo centrado en este sector.

Así que, en resumidas cuentas, toda la labor realizada a lo largo del proyecto prepara al siguiente eslabón en la cadena.

## 4. PRESUPUESTO

Este trabajo ha sido realizado en la ciudad de Valencia, aunque el presupuesto es ficticio, se ha planteado de manera completamente realista a cómo se debería cobrar en un encargo real. Gracias a esta práctica aprendemos e investigamos sobre cómo crear un precio que se ajuste a las posibilidades del cliente y supla el abastecimiento del creador.

Para poder realizar unas primeras cifras se contó con la ayuda de Jose Manuel Muñoz, joven artista *junior*<sup>20</sup> que ha trabajado en distintas producciones como Klaus y demás encargos cuyos títulos son confidenciales a día de hoy. Tras un extenso diálogo sobre diferentes experiencias, se estimó ajustar el presupuesto a un sueldo tal y como se conocería en la realidad española, puesto que es el país donde se ha desarrollado este trabajo.

Total horas	140h
Precio por hora (IVA incluido)	10€
<b>TOTAL A ABONAR</b>	<b>1.400€</b>

Fig. 30. Tabla de Presupuesto

18 Carácter, apariencia.

19 Miniaturas que ayudan a la composición de una imagen.

20 Perfil de la persona con menos de 3 años de experiencia laboral en el sector.

También se han tenido en cuenta los gastos para un mejor conocimiento del beneficio económico.

Gastos de software	
Paint Tool Sai	40€
Procreate	10,99€
Gastos de Hardware	
iPad + Apple Pencil	450€
Ordenador de Sobremesa	600€
<b>TOTAL GASTOS</b>	<b>1.100,99€</b>

Fig. 30. Tabla de Gastos

Aunque según el cálculo presupuestario realizado el beneficio estaría muy ajustado, en posteriores producciones se conseguirían márgenes mayores al poder reutilizar los escenarios ya diseñados y amortización de las herramientas de software y hardware ya adquiridos.

## 5. CONCLUSIONES

Diseñar los fondos ha tenido como objetivo personal poner en práctica aquella materia en la que deseaba especializarme más después de haber experimentado a lo largo del grado todo tipo de funciones, siendo el diseño de fondos una práctica que no había probado hasta cursar la asignatura de Preproducción de la Animación en el tercer curso. Soy completamente consciente que de no haberla estudiado, jamás me hubiese dado cuenta de lo mucho que me agrada e interesa, habiendo sido una completa casualidad, puesto que durante el desarrollo de la asignatura, en un trabajo grupal nadie estaba interesado en diseñar fondos, así que decidí encargarme y darle una oportunidad, quedando gratamente sorprendida con todas las técnicas e instrucciones a seguir para crear un fondo y con muchas ganas de querer repetir la experiencia.

Desarrollar la flauta mágica, que fue una de mis obras favoritas cuando era estudiante de primaria, ha sido la manera idónea de dar comienzo al desarrollo del portfolio antes mencionado, queriendo desenvolverme aún más en este ámbito habiendo perdido el miedo a dibujar espacios grandes, las perspectivas, paisajes...

Debido a distintas dificultades sufridas durante el proyecto siempre hay una parte que queda estancada como una astilla en donde no puedes dejar de pensar en pequeños cambios que podría mejorar los resultados, pero también es importante aprender a poner fin al trabajo y darlo por acabado.



## 6. BIBLIOGRAFÍA

### 6.1. LIBROS

POLSON T. (1987) *The Noble Approach Maurice Noble and The Zen of Animation Design.*

GATES C. (2003) *Ancient Cities. The Archaeology of Urban Life in the Ancient Near East and Egypt, Greece and Rome*

CAVENDISH M. (2011) *Illustrated History of Ancient Egypt and the Near East*

CRAIG RUSSELL, P (1990) *The Magic Flute (Vol. 1). Eclipse Books*

MATTESI, M (2006). *Force, the key to capturing life through drawing.*

LEEUWE, M (2019) *Mitch's Drawing tips (Vol.1).*

MOZART, A. W. Y SCHIKANEDER, E. (1791). *Die zauberflöte. Traducción de Anselmo Alonso Soriano (2018)*

LEEUWE, M (2020) *How to learn digital painting*

LEEUWE, M (2021) *How to draw environments*

J BUCH, DAVID (2008) *Magic Flutes and Enchanted Forests: The Supernatural in Eighteenth-Century Musical Theater*

D. FISCHER B (2002) *A History of Opera: Milestones and Metamorphoses (Opera Classics Library)*

### 6.2. CONTENIDO AUDIOVISUAL

YOUTUBE “ABC Weekend Specials S14E02 The Magic Flute” en *Youtube* <<https://youtu.be/VxulyWLQ1UI>>

YOUTUBE “W.A Mozart: La flauta mágica con subtítulos en inglés (ópera completa) HD” en *Youtube* <<https://youtu.be/VPxrbeR5ZyE>>

YOUTUBE “The Magic Flute by W A Mozart BBC Animation (Full 30 mins)” en *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=gxvyaapBcq4&t=11s>>

### 6.3. PÁGINAS WEB

ES MADRID. Templo de Debod. <<https://www.esmadrid.com/informacion-turistica/templo-de-debod>>

IOPERA. La flauta mágica <<https://iopera.es/la-flauta-magica/>>

FILMAFFINITY. La flauta mágica (TV) (1994) <<https://www.filmaffinity.com/es/film134925.html>>

FILMAFFINITY. La flauta mágica (TV) (1995) <<https://www.filmaffinity.com/es/film575249.html>>

FILOMUSICA. Análisis de la ópera la flauta mágica. <<http://filomusica.com/filo29/mozart.html>>

DESCRIBING EGYPT. Tour virtual por la tumba de Sennedjem. <[https://describingegypt.com/tours/sennedjem/overview\\_deir\\_el\\_madina?h=0&v=0&f=90](https://describingegypt.com/tours/sennedjem/overview_deir_el_madina?h=0&v=0&f=90)>

MARAVILLAS DEL MUNDO. Necrópolis de Guiza <<https://www.maravillas-del-mundo.com/Piramides-de-Egipto/Necropolis-de-Guiza.php>>

ARTIFEXBALEAR. Las columnas Egipcias. <<https://www.artifexbalear.org/egipto12.htm>>

DESIGNER GIRLEE. Ancient Egyptian Furniture. <<https://designergirlee.wordpress.com/2011/01/28/ancient-egyptian-furniture/>>

RTVE. Entrevista a María Pareja <<https://www.rtve.es/noticias/20210413/maria-pareja-animadora-madrilena-contribuido-magia-wolfwalkers/2084596.shtml>>

CLARA DE FRUTOS. Ilustración. <<https://www.claradefrutosart.com/illustration>>

## 7. ÍNDICE FIGURAS

Fig. 1 Portada *The Magic Flute ABC weekend specials*.

<https://www.filmaffinity.com/es/film134925.html>

Fig. 2. Portada de *The Magic Flute* de Óperavox.

<https://www.filmaffinity.com/es/film575249.html>

Fig. 3. Layout de Maurice Noble para “*What’s Opera, Doc?*”.

Pertenece al libro *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design* por Tod Polson.

Fig. 4. Fondo definitivo por Philip Deguard, las sombras y efectos se añaden a posteriori, para “*What’s Opera, Doc?*”.

Pertenece al libro *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design* por Tod Polson.

Fig. 5. Ilustración de Clara Avedillo.

<https://www.claradefrutosart.com/illustration>

Fig. 6. Frame de *Wolfwalkers*.

Fig. 7. Primer boceto de la lluvia de ideas sobre las escenas de la obra.

Fig. 8. Valle de los Reyes en Luxor.

<https://www.beatmypath.com/the-best-things-to-do-in-luxor/>

Fig. 9. Valle de los Reyes en Luxor, inspiración para Oasis.

Frame de “Los tesoros perdidos de Egipto”.

Fig. 10. Una de las pirámides escalonadas de las faraonas en Guiza, fotografía cedida por Luis Chirlaque.

Fig. 11. Cama encontrada en la tumba de Tutankamón.

<https://designergirlee.wordpress.com/2011/01/28/ancient-egyptian-furniture/>

Fig. 12. Templo de Debod.

<https://www.esmadrid.com/>

Fig. 13. Tumba de Sennedjem.

<https://www.flickr.com/photos/soloegipto/>

Fig. 14. Templo de Philae, fotografía cedida por Luis Chirlaque.

Fig. 15. Bosque de palmeras a la orilla del Nilo, fotografía cedida por Luis Chirlaque.

Fig. 16. Templo de Karnak, fotografía cedida por Luis Chirlaque.

Fig. 17. Volcanes del Etna, Sicilia.

Fig. 18. Pirámide Combada.

<https://spain.memphistours.com/>

Fig. 19. Frame de “*What’s Opera, Doc?*”

Fig. 20. Templo de La Sabiduría ilustrado por Sara del Arco para la publicación editorial.

Fig. 22. Fondo el Desierto.

Fig. 21. Bosque de los tres templos.

Fig. 23. Oasis diurno y nocturno.

Fig. 24. Cárcel de Pamina.

Fig. 25. Templo de las Pruebas.

Fig. 26. Jardín Diurno.

Fig. 27. Jardín Nocturno.

Fig. 28. Reino del Fuego.

Fig. 29. Templo de la Sabiduría

Fig. 30. Tabla de Presupuesto.

Fig. 31. Tabla de Gastos.

## **ANEXO**

### **MAQUETACIÓN DEL CONCEPT ART**

<https://drive.google.com/file/d/1ODmOdkeU3wBzFwq7Vw6NbHwrCuohca0l/view?usp=sharing>