



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Alius, creación de personajes, entornos y props para una serie de fantasía.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Diaz Moreno, Maria

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este proyecto consiste en la elaboración de *concept art* para una historia original de fantasía centrándose especialmente en el diseño de personajes, para después recopilarla en un *artbook*. Para esto se hizo una investigación tanto de diseño de personajes y creación de historias, como del contexto de los principales referentes para lograr hacer un análisis crítico de ellos con el objetivo de crear personajes lo más verídicos posibles sin caer en tropos negativos.

PALABRAS CLAVE

LGBT+; Concept Art; Storytelling; Artbook; Ilustración

SUMMARY

This project consists in creating the concept art for an original fantasy story paying special attention to the character design, to then compile everything into an artbook. To do this, an investigation was first done into both character design and how to create stories and also into the context of the referents in order to be able to do a critical analysis of their context with the objective of creating true-to-life characters without falling into harmful tropes.

KEYWORDS

LGBT+; Concept Art; Storytelling; Artbook; Illustration

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2.OBJETIVOS.....	5
2.1.Objetivo principal.....	5
2.2.Objetivos secundarios.....	5
3.METODOLOGÍA.....	6
4.MARCO TÉCNICO.....	7
4.1.REPRESENTACIÓN QUEER EN EN CINE Y SERIES.....	8
4.3.QUÉ ES EL ANIME.....	9
4.4.MAHOU SHOUJO.....	9
4.2.REPRESENTACIÓN QUEER EN JAPÓN.....	11
4.5.LA IMPORTANCIA DE LA REPRESENTACIÓN.....	13
4.6.ESCRIBIR UN GUIÓN.....	14
4.7.DISEÑO DE PERSONAJES.....	16
5.REFERENTES PROFESIONALES.....	17
5.1.TEMÁTICOS Y GRÁFICOS.....	17
5.1.1.Ghibli.....	17
5.1.2. Ai Yazawa.....	18
5.2.GRÁFICOS.....	19
5.2.1.Cicely Mary Barker.....	19
5.2.2.Jill Barklem.....	19
5.2.3.Margaret Ely Webb.....	20
5.2.4.Anton Pieck.....	20
5.2.5.Fairy Oak y W.I.T.C.H.....	20
5.2.6.Cosmic Spectrum.....	21
5.2.7.Yamio.....	22
5.2.8.heikala.....	22
5.2.9.Devin Elle Kurtz.....	23
6.DESARROLLO.....	23
6.1. Inicio.....	23
6.2. Planificación.....	24
6.3. Planteamiento de los diseños.....	25
6.4. Técnica.....	28
6.5. Maquetación y finalidad de la obra.....	28
7.CONCLUSIONES.....	29
8.BIBLIOGRAFÍA.....	30
9.ÍNDICE DE IMÁGENES.....	31
10.ANEXOS.....	33
10.1 ODS.....	33

10.2. Maquetación final.....	34
------------------------------	----

1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria recoge el proceso del proyecto de *concept art* Alius. Este proyecto se comenzó hace muchos años pero no ha sido hasta recientemente que se ha intentado dar coherencia al proyecto usando los conocimientos adquiridos en la carrera.

En el universo en el que se desarrolla esta historia existen los seres humanos, animales, plantas y por otro lado los Alius, que en su origen tenían el rol de “espíritu del bosque”, con apariencia humana excepto por algún rasgo animal, eran los encargados de mantener el equilibrio en el mundo para lo cual cuentan con habilidades mágicas. Los humanos viendo lo que podían hacer quisieron aprovecharse de ellos, lo cual provocó que muchos Alius desaparecieran y otros cortaran contacto completo con los humanos, para no ser encontrados. En la actualidad se les considera una leyenda de la que prácticamente nadie conoce o cree. El mundo ahora está mayormente habitado por humanos, y los Alius se dividen entre los que viven entre ellos escondiendo la parte que les hace Alius, y los que viven completamente ajenos a ellos. Debido a que han pasado tantos años, muchos Alius no son conscientes de las capacidades que tienen, y los que lo son a penas tienen el poder para hacer una mínima parte de lo que antaño hubieran podido. Todo esto no ha evitado que en los últimos años haya habido cada vez más desapariciones de Alius, al punto que cada Alius conoce una persona de su entorno que haya desaparecido.

En esta historia seguimos a Katia que junto a sus amigos intenta descubrir qué está pasando con las personas desaparecidas y descubrir más acerca de lo que es ser Alius.

Algunos de los diseños se realizaron desde antes de entrar en la carrera, mientras que otros fueron realizados en la asignatura de *concept art*, de la que se aplicará la metodología para realizar el resto del trabajo.

Para la elaboración de este proyecto se ha hecho una selección de momentos y personajes clave de la historia. Para la asignatura de *concept art* se eligieron específicamente personajes secundarios que no tuvieran ningún diseño previo, y que hubiera variedad entre ellos. Al final de la asignatura se unieron los nuevos personajes con los que ya había diseñado para hacer las escenas finales. Al final se decidió ampliar y acabar de pulir este proyecto utilizado como referentes artistas tanto contemporáneos como clásicos.

Con este proyecto se busca la creación de un anteproyecto, el cual demuestre mis habilidades para poder posteriormente ser usado como parte de un portfolio profesional centrado en el *concept art* y la ilustración.

2.OBJETIVOS

2.1.Objetivo principal

Con este proyecto se busca desarrollar un proyecto propio, desde la historia hasta la creación del mundo y sus habitantes, logrando crear una gran variedad de personajes que se sientan verídicos.

2.2.Objetivos secundarios

- Aprender sobre escritura de guión y worldbuilding.
- Investigar sobre representación en diversos medios.
- Experimentar en el diseño de personajes utilizando la metodología de *concept art*.
- Desarrollar 12 distintos personajes a partir de lo aprendido en el proyecto.
- Experimentar el uso de texturas en el dibujo digital.
- Maquetar y producir un prototipo de *artbook*.

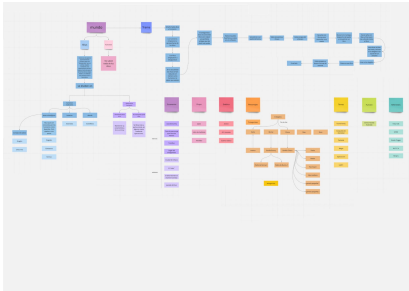


Fig. 1. Diaz, M. Mapa mental(2022)



Fig. 2. Diaz, M. Moodboard (2022)



Fig. 3. Diaz, M. Bocetos Mentor (2022)



-Crear un portfolio centrado en la ilustración y el *concept art* para empezar en la industria.

-Vender el artbook mediante *crowdfunding*¹.

3.METODOLOGÍA

Cinco de los personajes principales ya fueron diseñados hace años, así que decidí centrarme en otros personajes principales y secundarios que fueran interesantes de diseñar. Debido a la magnitud de esta historia y el límite de tiempo, era imposible diseñar todos los personajes y todos los momentos, así que se hizo una elección de unos pocos a partir de una lluvia de ideas que luego se organizó en un mapa mental.

Una vez estuvieron elegidos, se hizo un *briefing*² por cada personaje, *prop* y entorno, para seguidamente empezar a recopilar imágenes para tener *moodboards* que usar tanto de inspiración como para referencias para texturas, temas....

Una vez acabada esta fase de preparación, se empezaron a realizar bocetos. Para los personajes se realizaron tanto bocetos de silueta de cuerpo entero como dibujos de retratos con distintos rostros y peinados, para finalmente hacer una mezcla para el arte final. Con los *props* se siguió el mismo proceso, pero para los entornos se hizo una búsqueda de tanto estructura como composición y puntos de vista para ver que perspectiva resultaba la más interesante y descriptiva. Esta parte sin duda fue la más complicada debido a la cantidad de detalles a tener en cuenta, desde crear una estancia interesante, conseguir una perspectiva correcta y lograr que fuera fácil de leer.

Al final se diseñaron cinco personajes, de los cuales cuatro de ellos eran familia. Estos contrastan bastante con los personajes que ya había diseñado, ya

¹ Práctica de fundar un proyecto mediante contribuciones normalmente pequeñas de muchos individuos, normalmente mediante internet.

² Documento claro y conciso que guía a una persona o grupo de personas para realizar un proyecto o tarea determinada.

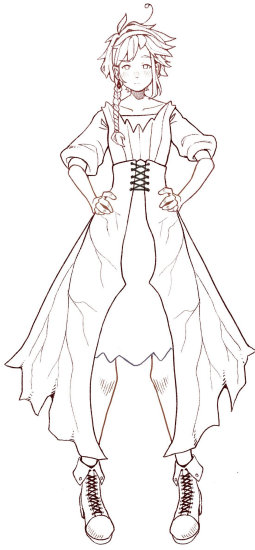


Fig. 5. Diaz, M. Lineart Ámbar (2022)



Fig. 6. Diaz, M. Pruebas de color de Ámbar (2022)



Fig. 4. Diaz, M. Boceto Ámbar (2022)
Fig. 7. Diaz, M. Arte Final Ámbar (2022)

que al tratarse de Alius que no tienen contacto humano, me permitía hacer diseños mucho más fantásticos, a diferencia del resto que utilizan ropa y peinados mucho más sobrios.

Una vez estuvieron los dibujos listos, se pasaron todos a limpio mediante línea, y se seleccionaron las diferentes zonas para colocar los colores base. Esta es la forma en la que yo me siento más cómoda trabajando ya que me permite cambiar los colores de solo zonas específicas sin afectar al resto de la imagen, lo cual me fue muy útil para la fase siguiente, en la que elegimos las paletas de colores.

Para los personajes, me suele gustar trabajar desde un color protagonista, y luego añadir colores secundarios para los detalles, de forma que cada personaje se ve representado por uno o dos colores. Para personajes que forman parte de una misma familia se decidió utilizar una paleta de colores similar entre ellos, mientras que el personaje del brujo utiliza colores mucho más sombríos en comparación.

También se hizo una investigación sobre representación negativa de personajes marginados para no caer en los mismos errores.

Una vez se acabaron los diseños se plantearon los artes finales para incorporar la mayor cantidad de elementos posibles y finalmente una vez acabada la fase de sombreado y de acabar de ultimar detalles, se juntaron todos los artes finales en un *artbook*. Hubo dos personajes que se diseñaron posteriormente para los que se empleó una misma metodología pero haciendo más bocetos de investigación aprovechando tener más tiempo.

4.MARCO TÉCNICO

Para este proyecto se ha decidido investigar sobre la importancia de la representación, como es la representación *queer* en distintos medios, como el cine y las series de occidente y el anime y manga en Japón. Específicamente

por ser estos influyentes en el trabajo y tener en cuenta los tipos de tropos negativos que perpetúan para poder alejarse de ellos lo más posible a la hora de escribir el guión y realizar los diseños de personajes.

4.1. REPRESENTACIÓN QUEER EN EN CINE Y SERIES

Diane Raymond explica el término *queer* como

Once a term of homophobic abuse, recently the term has been reappropriated as a marker for some gay, lesbian, bisexual transgender, and other marginalized sexual identities[...] The term itself is open-ended[...] Though there is no consensus on the term's meaning, there is a general agreement that the "queer" is politically radical, rejects binary categories, embraces more fluid categories and tends to be "universalizing" rather than "minoritizing" (Dines, 2003, 98)

Se utilizará entonces este término para referirnos a las personas del colectivo LGBT+.

La representación de las personas *queer* sigue siendo algo complicado debido a ciertos tropos que seguimos encontrando hoy en día. Algunos como el "*bury your gays*" o "entierra a tus gays", que se refiere a historias en las que el personaje homosexual acaba muriendo. Este tropo viene de la época dorada de Hollywood y de la censura que había debido al código Hays³, el cual no permitía mostrar personajes *queer* en pantalla a menos que la historia tratase sobre como eran personas malas. Normalmente para el final de la película recibían un castigo o morían, para que el público no quisiera "cometer los mismos errores", la que se considera la primera lesbiana en morir en una serie fue Julie, en la serie *Executive Suite* de 1973, justo tras aceptar sus

³ El Motion Picture Production Code, más conocido como código Hays, fue un código de producción cinematográfico que determinaba, en las producciones estadounidenses, con una serie de reglas restrictivas (censura), qué se podía ver en pantalla y qué no entre los años 1934 y 1968.

sentimientos por su compañera muere atropellada por un coche [ep 11]. Este tropo evolucionó para pasar de “el personaje *queer* muere por llevar una vida de pecado”, a “vamos a hacer que los personajes *queer* mueran para dar pena al espectador y que empatice con ellos” lo que también se vio influenciado por la crisis del sida. (tvtropes, n.d.) En general no es un problema matar a personajes, pero cuando el único personaje que muere es el personaje *queer* y/o muere justo por serlo es cuando empieza a ser sospechoso. Por suerte esta tendencia ha empezado a estar en desuso en los últimos años, pero aún nos seguimos encontrando con problemas para la representación, especialmente en series animadas, ya que recientemente ha habido varios casos de series canceladas que tenían una muy buena representación y unos fan dedicados, hasta el punto que artistas que han trabajado en estas se han quejado públicamente de la censura (Damshenas, 2023). Y es que hay compañías que tienen una historia de crear personajes villanos con elementos que recuerdan a personas Queer, lo cual no sería tanto problema de no ser que única y exclusivamente lo hace con villanos (Kim, 2017, 156).

4.3. QUÉ ES EL ANIME

Anime es la palabra que se utiliza en Japón para denominar las animaciones, el origen viene del inglés *animation* que con el uso fue acortado a solo anime. Aunque en japonés se utilice para cualquier tipo de animación, en occidente se ha acabado adoptando esta palabra para referirse a todas las animaciones procedentes de Japón, y se suele asociar a un estilo específico, por lo que algunas series que lo emulen también son llamadas anime por algunas personas, aunque no provengan de Japón. (Online Etymology Dictionary, 2022)

Las series anime con el tiempo han desarrollado géneros específicos debido a la popularidad de ciertas tramas, como los *Isekai*, en el que el protagonista es transportado a un mundo fantástico, normalmente con inspiraciones medievales y fantásticas. Para este trabajo nos centraremos en el *Mahou Shoujo*.



Fig. 8. Tezuka, O. *Princess Knight*. Manga (1953)

4.4.MAHOU SHOUJO

Las series *Mahou Shoujo*, o también conocidas como series de chicas mágicas, son aquellas en las que jóvenes muchachas adquieren poderes mágicos, los cuales suelen utilizar a partir de una transformación. Se toma como precursora del género el manga *Princess Knight*, en el que una joven nace con un corazón azul de chico y un corazón rosa de chica, y vive su vida como persona masculina para poder heredar el trono en vez de que lo haga el villano de la historia, durante la trama la protagonista ocupa dos alter egos, el de princesa heredera y el de justiciero nocturno (Tezuka Osamu Official, n.d.), y son estas “transformaciones” y el hecho de que las necesite emplear para llegar a sus objetivos lo que hace que la gente lo asocie con el género. Después pasamos por *Himitsu no Akko-chan* y *Sally the witch*, las cuales establecen las bases del género aún más, *Akko-chan* por emplear un objeto para transformarse mágicamente, y *Sally* por ser una bruja, lo cual incluso hizo que al principio el género se llamase *Majokko* (pequeña bruja), ya que después de ella se realizaron varias series más que seguían la vida de jóvenes brujas (Akiko, 2015).



Fig. 9. Akatsuka, F. *Himitsu no Akko-chan Serie* (1969)

Con los años empezaron a centrarse menos en la parte de bruja, y se cambió el nombre a *Mahou Shoujo*, término usado por primera vez en la serie *Mahou Shoujo Raraberu*. En 1991 con el estreno de *Sailor Moon* se popularizó la idea de la heroína, ya que a partir de esta serie las chicas mágicas empezaron a pasar de resolver conflictos cotidianos a enfrentarse a villanos para salvar el mundo utilizando la magia. En el 2004 se empezó la emisión de *Pretty Cure*, una serie que aun teniendo las mismas influencias que *Sailor Moon*, se centraba mucho más en la parte de acción sin llegar a dejar de tratar temas más cotidianos de la vida de las dos protagonistas (Ituriel, 2020).



Fig. 10. Takeuchi, N: *Sailor Moon*. Serie (1992)

En el 2010 hubo un resurgimiento del género gracias a la serie *Madoka Magica*, en la que se presenta la cuestión de cuál es el lado oscuro de las chicas mágicas, en este universo las chicas pasan a ser chicas mágicas para poder



Fig. 11. Todo, I. *Pretty Cure*. Serie (2004)



Fig. 12. Urobuchi, G. *Puella Magi Madoka Magica*. Serie (2011)



Fig. 13. Todo, I. *Ojamajo Doremi*. Serie (1999)

cumplir un deseo y para esto tienen que matar “brujas”. Lo cual no suena muy distinto de las anteriores series, hasta el momento en el que nos muestran como una de las jóvenes muere devorada por una bruja y descubren que si llegan a sentir demasiada desesperación la gema que usan para transformarse se corrompe y se transforman en una bruja. Es decir, las chicas mágicas matan a otras chicas mágicas corrompidas para poder “purificar” sus gemas y no transformarse (Cleto et al., 2016).

Para este proyecto se vieron estas series como un punto de inspiración, ya que trataban los problemas que tienen los jóvenes, añadían el elemento de fantasía y no tenían miedo de tratar temas más duros, como el sufrimiento psicológico de sus personajes, aunque fuera en algunos casos en forma de metáfora. Por último se quiere hacer una mención a la serie de *Doremi*, que pese a ser una serie enfocada a un público infantil, trata conflictos desde las inseguridades de los jóvenes, racismo, machismo hasta la muerte en varias ocasiones, es el tipo de serie que te enseña sobre los distintos caminos de la vida y como distintas situaciones influyen en las decisiones de las personas. Todo de forma respetuosa y clara pero de forma que fuera apta para el público infantil al que iba dirigido (Cirugeda, 2020), es justo este tipo de historias que te enseñan sobre la vida, lo que se quiere lograr con este proyecto. Aprovechando que va a ser dirigido a un público adolescente y de jóvenes adultos se hablará de temas duros de forma algo más explícita o con más profundidad, pero intentando mantener el respeto que *Doremi* tiene al tratarlos.

4.2. REPRESENTACIÓN QUEER EN JAPÓN

Por otro lado tenemos la situación específica de Japón, en la que las historias sobre romance homosexual no son algo raro o nuevo (Hendricks, 2015). Por una parte están las historias de amor entre hombres, que son en su mayoría escritas por y para mujeres, las cuales pueden tener su origen en los años 70, cuando un grupo de mujeres, influenciadas por el *shojo* escrito por hombres, se animaron a convertirse en autoras, y empezaron a experimentar

con temáticas incluyendo la del amor homosexual masculino. Debido a esta influencia del *shojo*, las historias gays replicaban los roles de género de este, siendo uno de los integrantes de la pareja el clásicamente masculino y el otro tomando un rol más femenino. Por otro lado nos encontramos con los *doujinshis*, revistas grupales autopublicadas, que en su origen hacían exclusivamente adaptaciones de series populares del momento, pero centrándose en la relación de dos personajes masculinos (Takemiya & Hagio, 2020). Por desgracia muchas de estas historias suelen representar relaciones tóxicas o son vistas como un fetiche, debido a que el público al que van dirigidas son mujeres, aunque por suerte en los últimos años se están publicando mangas con una mejor representación. Por otro lado tenemos los mangas de romance femenino, que en su inicio trataban las relaciones entre mujeres jóvenes como algo pasajero, normalmente eran dos adolescentes las que se enamoraban en el instituto, para al momento de graduarse y tener que enfrentarse a “la vida adulta” tener que separarse trágicamente. Esto provocó que desde los 70 a los 90 pasase por una “fase oscura” debido a la temática recurrente de la no aceptación de la propia homosexualidad y a la pérdida de popularidad. En los años 90 logró resurgir gracias a la adaptación al anime de la serie de *Sailor Moon* en la que aparece una pareja lesbiana positiva, lo cual impulsó a seguir con una temática con finales menos trágicos (Konno, 2021), como en *Revolutionary Girl Utena*, en la que la protagonista acaba salvando literalmente a su interés romántico para poder huir juntas. Claramente hay una gran diferencia entre el desarrollo y las temáticas de ambas corrientes, se cree que puede ser debido a que una está escrita y dirigida al mismo público que representa en sus historias y la otra no.

Es algo difícil mencionar ejemplos de representación homosexual más allá de estos géneros ya que es muy popular en japon la sutilidad a la hora de hablar de romance, así que no es tan facil llamar a algo *queerbaiting* o *queercoding*. Por ejemplo está el anime de *Yuri on Ice*, en el que los protagonistas llegan a regalarse unos anillos que recuerdan a los de compromiso, pero nunca dicen explícitamente que estén saliendo o la serie de

Nana en la que una de las protagonistas menciona varias veces que si una de ellas hubiera nacido como hombre estarían saliendo. Y llama mucho la atención que pese a haber una gran cantidad de historias que hablan sobre lo trágico de ser homosexual en la cultura japonesa, y como muchas series famosas tienen personajes homosexuales, Japón aun no haya legalizado el matrimonio homosexual a fecha de hoy, si que se permite a las parejas del mismo sexo tener un certificado de pareja, lo cual tambien es comun entre parejas heterosexuales que no estén casadas, pero no tienen los mismos derechos que las parejas heterosexuales, y aunque se trate de una pareja que se ha casado fuera de japón, ese matrimonio no es reconocido como válido. Japón es un país muy tradicional en el que cuesta mucho acabar con prejuicios, pero aun así en la última encuesta realizada el 68% de los entrevistados estaban a favor del matrimonio igualitario, así que se espera que no falte mucho para la legalización de este. (Starcevic, 2023)

4.5.LA IMPORTANCIA DE LA REPRESENTACIÓN

¿Por qué es importante la representación positiva?

La teoría de aprendizaje social explica como los niños aprenden conductas a partir de observar a figuras en su vida diaria, las cuales pueden ser sus padres, amigos, profesores y los personajes de las series que ven. Posteriormente estos niños repetirán las conductas que han observado, siendo más posible que repitan a las personas que perciban como parecidas a sí mismos o que admiren, y después según su entorno lo refuerce o castigue hará que continúen o no repitiendolas (Mcleod, 2023). Por esto mismo es tan importante ya no solo que los niños sean capaces de ver personajes que se parezcan a ellos, si no también de ser cuidadoso con como se escriben estos personajes. Si solo se escriben personajes marginalizados basados en estereotipos sin plantearse en ningún momento de la historia que haya algo más para ese personaje, lo que se logra es crear un molde, en el que la persona que se vea reflejada en ese personaje sentirá que tendrá que encajar, y en el que el resto de espectadores seguirán asumiendo como única realidad, forzando a que esta persona entre en ese molde ya que no entienden que haya algo más allá. Por ejemplo si se

representa a una persona trans (que normalmente suele ser una chica trans) como un chiste, algo perverso, o incluso deshumanizandola, ¿cómo esperamos que la sociedad entonces reaccione? Por otro lado si cambiamos esta representación a algo positivo, como una chica trans que vive su día a día, es estudiosa, ayuda en casa... ya nos acercamos a algo mejor, pero si además añadimos dificultades que se pueda encontrar esta persona en su día a día específicas, como por ejemplo lo compleja que puede ser su búsqueda de identidad en su contexto concreto de querer ser femenina y cómo los roles de género pueden afectar sus decisiones para que la gente no cuestione su identidad. Otro ejemplo sería lo diferente que pueden ser los conflictos familiares según la cultura de la que provenga la familia como ocurre con *Red* o *Coco*. Todo esto lograría que además de sentir empatía por personajes que se salen de la “norma”, también logre que la sociedad pueda entender un poco mejor el punto de vista de cada uno al tener el contexto que han vivido. También además de todo esto puede ayudar el contar situaciones duras de la vida y no solo momentos felices, no solo porque haga una historia más interesante, si no porque al ver a los personajes resolviendo un conflicto puede ayudar a que el espectador aprenda de ellos. Y es que repitiendo las mismas historias con los mismos personajes normativos con solo sus conflictos realmente no se gana nada nuevo.

4.6.ESCRIBIR UN GUIÓN

“Si a un público se le da a elegir entre un material trivial bellamente narrado y un material profundo pero mal contado siempre elegiré el trivial bellamente narrado”(McKee, 2002, 48).

Teniendo solo una pequeña parte del guión escrita, se decidió intentar ampliarlo poco a poco usando a McKee como referente, debido al limitado tiempo para realizar este proyecto, la longitud estimada de la historia y que no era necesario tener todo claro de principio a fin para hacer el *concept art*, se decidió solo centrarse en las partes que tuvieran que ver con este, en específico tener una idea base de los personajes y su contexto. A continuación

se explicarán brevemente los puntos que se han tenido en cuenta para realizar este guión.

Existen muchas formas de contar historias y varias formas de estructurar su guión. Según Mckee (2002), está el diseño clásico en el que tenemos un protagonista que lucha contra fuerzas antagonistas para conseguir un deseo con una narrativa lineal en un mundo coherente hasta llegar a un final cerrado. Por otro lado tenemos el minimalismo, una trama con final abierto, conflicto interno, varios protagonistas y un protagonista pasivo. Finalmente tenemos la antitrama que se centra en casualidades, no presenta una estructura temporal lineal y trata realidades incoherentes. Tras leer más sobre estas estructuras se decidió en un principio seguir la clásica para esta historia, al ser esta la más sencilla para plantear.

También se tomó en cuenta la diferenciación que hace McKee (2002) entre la caracterización de un personaje y el verdadero carácter, definiendo la caracterización como la apariencia superficial de un personaje y el verdadero carácter como lo que sale a relucir cuando ese personaje se encuentra con un dilema moral y debe tomar una decisión. De esta forma se logran escribir personajes más complejos e interesantes, aunque explica que no hay nada malo en que un personaje sea exactamente lo que aparenta, pero habrá que tener en cuenta que la poca dimensionalidad del personaje no nos permitirá jugar con el elemento sorpresa. Esto se ha utilizado especialmente a la hora de plantear el diseño de los personajes principales, como por ejemplo con Shen que parece en un principio el más violento de todos por su vestimenta, pero realmente acaba teniendo el rol de “padre” en el grupo, y siendo un personaje bastante tranquilo y asertivo, que contrasta con Max que parece un chico despreocupado y poco responsable, y efectivamente lo es.

Las cualidades de un protagonista según Mckee (2002) deben incluir una gran fuerza de voluntad, al menos lo suficiente para defender sus deseos y para que realice acciones que avancen la trama, un deseo consciente (pudiendo

añadirse a este uno subconsciente que lo contradiga) ya que necesitará algo que mueva su voluntad, capacidad de perseguir su deseo, y tener al menos una oportunidad de lograrlo. Por último, todos deben lograr que empatice con ellos, aunque no sean simpáticos. El público debe ser capaz de verse reflejado en él, por tanto protagonistas perfectamente buenos, o que tomen el rol de villano sin escrúpulos no funcionarán ya que les faltan cualidades humanas. Por esto también se plantearon personajes con “defectos” que más adelante en la historia pudieran solventar, y se tomó como punto de partida para definir mejor a la protagonista y al antagonista.

4.7.DISEÑO DE PERSONAJES

Las tres bases del diseño de personajes serían la silueta, la paleta de colores y la exageración. También muchos diseños se basan en el uso de figuras geométricas básicas para definir a los personajes, utilizando círculos y curvas para personajes amables y dulces, cuadrados, rectángulos y líneas rectas para personajes fuertes y confiables y triángulos y elementos puntiagudos para personajes caóticos, y normalmente para representar villanos ya que nos puede indicar peligro. Esto se puede ver por ejemplo en los personajes de la película *Inside Out*, en la que cada emoción está representada por una forma geométrica o simplificada. En el anime nos encontramos diseños que juegan también con estas formas como los de Studio Trigger que suele acercarse más a un estilo *cartoon* y en el que se ve este uso de las formas de forma más exagerada. Otros anime suelen usarlas para elementos del personaje más que para el personaje entero, es decir, en vez de hacer variaciones de cuerpos suelen centrarse más en el peinado y los ojos de los personajes para distinguirlos, como en *Kyoukai no kanata*.

Yo quise hacer algo intermedio, jugando con proporciones más realistas, pero intentando lograr más variedad de cuerpos, y aprovechando la vestimenta y el pelo de los personajes para darles esas siluetas reconocibles y jugar con sus formas. Por ejemplo, Bunny es un personaje con formas más redondeadas, y Shen es un personaje mucho más puntiagudo. En cuanto a colores quise que

cada personaje principal fuera representado por un color protagonista, teniendo así paletas monocromáticas y paletas en las que este color protagonista está acompañado por un color entre complementario y análogo. A partir de estas selecciones de colores se eligieron las paletas de los personajes secundarios para que contrastaran con ellos, como por ejemplo Chiara siendo de un tono verde cálido mientras su familia tiene tonos tierra.



Fig. 14. Miyazaki, H. Logo del Estudio Ghibli (1991)

5.REFERENTES PROFESIONALES

5.1.TEMÁTICOS Y GRÁFICOS

5.1.1.Ghibli

Ghibli es un estudio de animación japonés conocido por crear películas como *El Viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001), *Mi Vecino Totoro* (Miyazaki, 1988), *El Castillo Ambulante* (Miyazaki, 2004), *La Princesa Mononoke* (Miyazaki, 1997)... Siendo algunas de estas unas de las películas de anime más taquilleras de la historia. Hayao Miyazaki es el director encargado de las películas y también suele ser el que se encarga del *concept art*, para lo cual suele realizar bocetos en acuarelas. Al igual que estos, las animaciones de estudio Ghibli son conocidas por usar técnicas de animación tradicional y emplear las técnicas digitales para potenciar lo clásico y no reemplazarlo.

Las películas de estudio Ghibli tienden a contar historias de forma particular, los largometrajes suelen desarrollarse de forma que el espectador siente que está paseando por un mundo siendo maravillado por él, ya que uno de los temas principales que se suele tratar en casi todas las películas es el respeto hacia la naturaleza. Pero también hay varias que tratan temas antibélicos, como *El Viento se Levanta* (Miyazaki, 2013), en la que un ingeniero es encargado diseñar aviones de combate para llevarlos a la guerra, o *La Princesa Mononoke* (Miyazaki, 1997), donde los humanos entran en guerra con los espíritus del bosque. También nos encontramos con películas como, *Mi Vecino*

Totoro (Miyazaki, 1988) o *Kiki* (Miyazaki, 1989), que se centran más en situaciones cotidianas con un toque fantástico, o películas desgarradoras como *La Tumba de las Luciérnagas*, que cuenta la experiencia de dos niños huérfanos en periodo de guerra siendo mucho más cruda que las demás, que aún añaden algún elemento fantástico.

Llama mucho la atención como el mismo estudio es capaz de juntar la temática fantástica cotidiana con los horrores de la guerra, además de tener películas donde se muestran situaciones cotidianas con un toque fantástico.

También en su mayoría las películas suelen estar protagonizadas por chicas jóvenes, que lloran, se enfadan y se sienten como niñas reales, sin que parezcan una caricatura escrita por alguien intentando hacer burla o alguien escribiendo lo que piensa que es una niña y que cosas le gustan. Es por esto y por la forma que tienen de crear mundos por lo que se les ha tomado de referentes.

5.1.2. Ai Yazawa

Ai Yazawa es una autora de manga, originaria de Japón. Entre sus obras más conocidas se incluyen *Tenshi Nanka Ja Nai*, *Neighborhood Story*, *Paradise Kiss*, y *Nana*, su historia más conocida. Sus mangas se caracterizan por su forma de estilizar a los personajes, con cuerpos alargados que recuerdan a los bocetos que hacen los diseñadores de moda, y es que Ai Yazawa estudió diseño justo después de acabar el instituto, y pese a que no acabó la carrera, se nota la influencia que tuvo en su trabajo.

Sus historias suelen ir dirigidas a mujeres, y trata temas desde el abuso de pareja a lo difícil que es encontrar tu camino en la vida. Me interesa especialmente que trata temas crudos, de forma bastante humana, es decir, no escribe personajes villanos como en los cuentos fantásticos que acaban haciendo el mal por gusto, sus personajes suelen no ser ni perfectamente buenos ni malos. En sus historias puedes llegar a empatizar con personajes que



Fig. 15. Yazawa, A. *Nana*. Serie (2006)

hacen cosas horribles, porque los humaniza, te cuenta sus historias y te explica cómo llegaron a ese punto. A su vez los personajes protagonistas también se equivocan y presentan comportamientos tóxicos, a medida que avanza la historia ves cómo evolucionan y cómo las decisiones que toman ellos y la gente de su alrededor afecta el trayecto de sus vidas.

5.2.GRÁFICOS

Para este trabajo se han buscado referentes tanto modernos como del siglo XX ya que se ha querido hacer una mezcla entre sus temáticas, texturas y estilos para este proyecto.

5.2.1.Cicely Mary Barker

Ilustradora inglesa conocida por crear la serie de ilustraciones *hadas con flores*. Empezó su carrera haciendo ilustraciones para postales con hadas, algo que se volvió muy popular en la época. Después publicó *Hadas de Flores de la Primavera (1923)*, al cual siguieron otros libros con temáticas similares.

Me interesa mucho el ambiente naive que tienen sus ilustraciones con las expresiones y poses de los personajes. También me llama la atención los diseños de ropa que hace para las haditas, normalmente basándose en las flores con las que las representa, haciendo que tengan el mismo color y en algunos que la textura y borde de la tela recuerde a los pétalos de la flor.

5.2.2.Jill Barklem

Ilustradora y escritora inglesa de libros infantiles, más conocida por su serie *Brambly Hedge (1980)*, en la que ilustra la vida cotidiana de unos ratoncitos de campo durante las cuatro estaciones.

La forma en la que esta artista dibuja a los personajes interactuando con los espacios y logra jugar con la escala para que aunque los objetos y muebles sean del tamaño apropiado para los ratones, sigan sintiéndose como espacios demasiado grandes para los ratones es algo sublime. También parece muy



Fig. 16. Barker, C. *Lily of the Valley* (1923)



Fig. 17. Barklem, J. *Brambly Hedge* (1980)



Fig. 18. Webb, M. Aldine Readers (1906)

interesante su forma de llenar los espacios de objetos, haciendo que realmente se sientan como un hogar.

5.2.3. Margaret Ely Webb

Una artista conocida por diseñar y crear ex libris, además de por sus ilustraciones para cuentos infantiles como *Caperucita Roja* o *La Bella Durmiente*. Formó parte del *Arts and Crafts Movement*, movimiento que nació debido a la percepción de la bajada de calidad en el diseño y arte de la época. (V&A, n.d.) Tuvo como influencias estilos medievales, románicos o folclóricos. Interesa su forma de diseñar elementos ornamentados para los libros y la fluidez de sus figuras y composiciones.

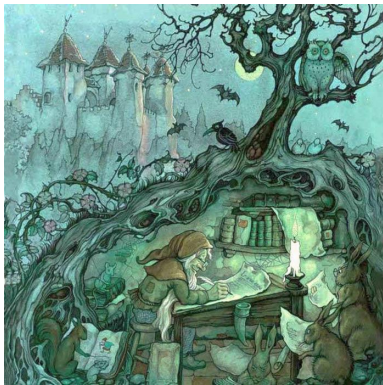


Fig. 19. Pieck, A. Portada para la cubierta del libro *Sprookjes van de Efteling* (1952)

5.2.4. Anton Pieck

Ilustrador neerlandés. Sus obras más destacadas son las que realizó sobre las historias de los hermanos Grim y las de *Las Mil y Una Noches*. Es también conocido por ser la inspiración para el parque temático Efteling (Efteling, n.d.), situado en los Países Bajos, uno de los parques temáticos más antiguos e importantes del mundo.

Su estilo tiene parte de dulzura y fantasía con un toque macabro, dejando una sensación de intranquilidad cuando ves a los monstruos o villanos de las historias. Esta mezcla y su uso de colores y texturas es lo que se encontró inspirador.



Fig. 20. Martusciello, A. *Fairy Oak* (2005)

5.2.5. Fairy Oak y W.I.T.C.H.

Alessia Martusciello es una ilustradora y dibujante de cómics italiana. En el 2000 empezó a trabajar en *W.I.T.C.H.* (2001) junto con Elisabetta Gnone, Alessandro Barbucci y Barbara Canepa, esta serie se centra en las vivencias de cinco chicas que descubren tener poderes mágicos y como salvan al mundo. También volvió a trabajar con Elisabetta Gnone en *Fairy Oak* (2005), donde realizó los diseños de personajes e ilustraciones para la serie de libros, la cual cuenta la historia de dos hermanas gemelas con poderes mágicos opuestos y su vida en Fairy Oak. De ambas se encuentra interesante el diseño de

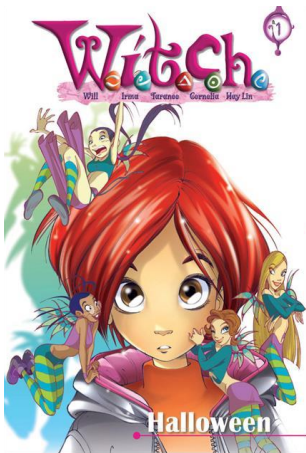


Fig. 21. Barbucci, A. *W.I.T.C.H.* (2001)

personajes, en *W.I.T.C.H.* nos encontramos con 5 chicas muy distintas, con intereses, personalidades y apariencias diversas y esto se ve reflejado en la ropa que lleva cada una. Además cada una de ellas lleva distintos trajes a lo largo de la serie, y todos ellos se mantienen en una temática o estilo concreto para cada una de las chicas, que realmente se sientan como personas. Por último, se ha de mencionar la variedad en los rasgos físicos de los personajes, comparado con otras series de la misma época como las *Winx*, no solo se centran en variedad de tonos de piel o colores de pelo, también le dan a cada chica un tipo de cuerpo distinto, aunque sea de forma más sutil que otras series y siga manteniéndose en un canon delgado (posiblemente víctima de la época en la que se publicó).

5.2.6. *Cosmic Spectrum*

Yana Van Houtte, también conocida como Cosmic Spectrum, es una artista canadiense cuyos trabajos incluyen diseño de personajes, ilustración para libros, portadas de discos... Recientemente ha colaborado con 3Dtotal para crear un *artbook* con el título de *Prism* (2023) que recoge su trabajo de los últimos años. Ella ya había realizado dos *artbooks* anteriormente, pero ambos fueron autopublicados, por lo que este último al contar con la ayuda de una empresa, ha logrado tener un mayor impacto, recaudando más de 90.000 (aproximadamente 102.000 euros) en un *crowdfunding* realizado en Kickstarter, lo cual es más del cuádruple de lo recaudado por otro de sus *artbooks* *Milk of Melancholy* (2022), el cual recaudó 28.456 dólares canadienses (aprox. 19.361 euros).

Ella domina tanto las técnicas tradicionales, para las que suele usar una mezcla de acuarelas, tintas, y lápices de colores, como digitales. Su estilo se caracteriza por el uso de líneas fluidas, y los acabados que logra al pintar, llegando a un surrealismo en ocasiones. También llama la atención su diseño de personajes y la estética de los mismos, los cuales suelen llevar ropa que recuerda al estilo *punk*, y su uso de texturas tanto en tradicional como en

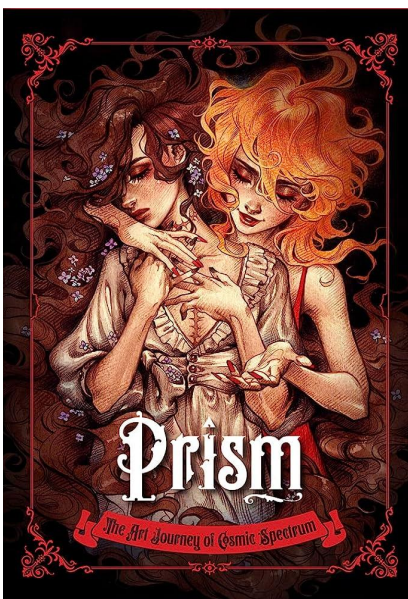


Fig. 22. Van Houtte, Y. *Prism* (2023)

digital (incluso alguna vez haciendo una mezcla de ambas) es algo que se busca conseguir en este proyecto.

5.2.7.Yamio

Es una artista freelance que se dedica a hacer ilustraciones para clientes independientes y al diseño de personajes. Sus obras destacan por tener personajes dulces, normalmente con proporciones estilizadas, teniendo un cuerpo pequeño y una cabeza grande, lo cual también es conocido como *chibi*. Suele representar personajes fantásticos con elementos naturales o con características animales y trajes ornamentados. Pero por lo que más destaca es por su uso del color, suele usar tonos apastelados, mezclandolos con colores saturados, logrando crear paletas coloridas pero coherentes, las transiciones entre colores son armónicas, lo cual evita que las ilustraciones se sientan sucias, pero manteniendo esa gran variedad de color. También es el uso de estos colores lo que logran darle un toque etéreo a sus obras, pasando de colores intensos que se funden con un fondo normalmente blanco o apastelado. Este uso del color y sus diseños de personajes son una gran influencia para este proyecto.



Fig. 23. Yamio. Mouse Zodiac Annie (2021)

5.2.8.heikala

Es una artista e ilustradora finlandesa, que reside actualmente en Tokyo, Japón. Para realizar sus ilustraciones usa mayoritariamente técnicas tradicionales, en especial las tintas y las acuarelas. Sus obras destacan por el uso de los colores, las escenas fantásticas, y su dominio de la técnica de la acuarela y del claroscuro. Su forma particular de crear escenas mágicas con un toque surrealista y su uso del color son lo que me atrajeron a ella. Estas escenas suelen representar a una bruja o joven muchacha interactuando con la naturaleza, y suele emplear paletas de azules y rosas vibrantes a tonos más neutros o naturales. También es común que aproveche el líquido de enmascarar para crear puntos de luz intensos que contrastan sobre un fondo oscuro. Esta artista me inspira por todo lo anterior mencionado y por la planificación y control que tiene a la hora de crear sus obras, ya que debido a la

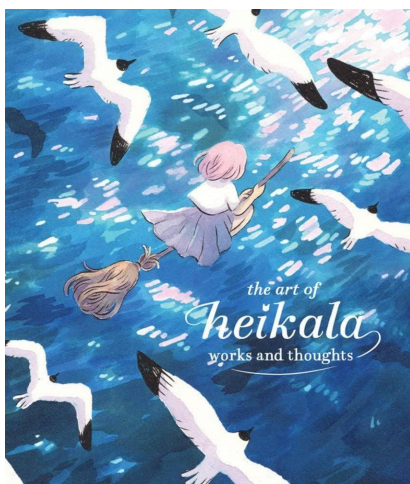


Fig. 24. Heikala. The art of Heikala works and thoughts (2021)

técnica que utiliza no es muy sencillo rectificar errores, y además mantiene un equilibrio entre zonas con colores casi planos y partes en las que la acuarela fluye creando texturas.

5.2.9. Devin Elle Kurtz

Es una ilustradora estadounidense que trabaja en digital como artista de desarrollo visual y pintora de fondos. Empezó a dibujar en digital a una temprana edad gracias a que su madre era una diseñadora gráfica. Uno de sus primeros trabajos en la industria fue pintando los fondos para la serie animada *Disenchantment* (2018). En 2021 publicó su *artbook* con 3Dtotal titulado *Windows to the world*, haciendo referencia al gran número de obras que contiene en la que vemos a través de una ventana. Sus obras se caracterizan por tener un personaje interactuando con su entorno, y pueden ir desde escenas cotidianas a situaciones fantásticas, pero todas suelen generar una sensación de amplitud gracias a su dominio de las perspectivas y sus composiciones. Sus ilustraciones llaman la atención por su uso del claroscuro, habiendo una clara diferenciación entre zonas de luz, con colores muy saturados, y zonas de sombra. Algunas de sus obras siguen la temática de vida marina, ya sea personajes interactuando con el mar como tal, u observando a una criatura gigante. Su uso del color y su forma de plantear fondos es algo a lo que aspiro llegar, y también me parece muy interesante el uso de texturas en sus pinceladas, ya que tiende a usar *rake brushes* que son unos pinceles que dejan textura como de líneas paralelas, como si pintara con un rastrillo.



Fig. 25. Kurtz, D. (2022)

6. DESARROLLO

6.1. Inicio

Con 13 años empecé a diseñar personajes por diversión, muchos de ellos solo eran un dibujo en la esquina de alguna libreta, y en algún punto decidí unirlos y que formasen parte de un mismo universo, la historia ha evolucionado de ser un "slice of life" con un toque de fantasía que estuviera en segundo plano, de forma que se centraba mucho más en las vidas cotidianas de

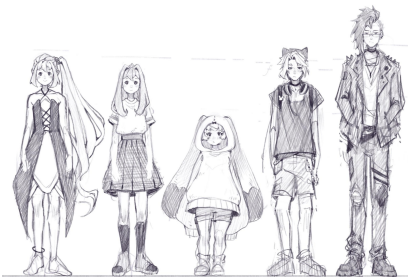


Fig. 26. Diaz, M. Boceto personajes principales de Alius (2022)

unos estudiantes. No fue hasta mediados de la carrera que empecé a tomarme más en serio el desarrollar el universo de estos personajes, para este punto ya había hecho un par de cambios e iba transformándose en una historia más llevada por la magia y la búsqueda de identidad, quería que se sintiese como algunas de las películas de Ghibli, en las que el espectador se topa con un mundo fantástico y poco a poco va descubriendo junto a los protagonistas más sobre él.

6.2. Planificación

En mi cuarto año cursé la asignatura de *concept art*, y decidí aprovechar la oportunidad para expandir un poco más el mundo. Comenzamos haciendo una lluvia de ideas de la que después realizamos un mapa mental, en el que organicé todo lo que llevaba escrito, entre historia, personajes/árbol genealógico y aproveché la lluvia de ideas para decidir las temáticas que iba a tratar y en que personajes quería centrarme.

El elenco principal se conforma de Katia, Bunny, Max, Shen y Chiara. Como ya tenía sus diseños bastante definidos, y uno de los objetivos tanto de la asignatura como personales era aprender sobre diseño de personajes, decidí centrarme en algunos personajes secundarios, siendo estos el padre y las hermanas de Chiara (una la hermana mayor, y las otras dos hermanas pequeñas gemelas), y el mentor. Esto fue porque me resultó interesante jugar con tener que diseñar personajes que fueran a juego o encajaran de alguna forma entre ellos, y por otra parte tener un personaje que no tuviera nada que ver para poder tener variedad entre los diseños. Los props y entornos se eligieron en torno a estos personajes por los mismos motivos.

Una vez se tuvo claro sobre que personajes se quería trabajar se realizó un briefing para cada personaje, prop y entorno detallando un poco más sobre ellos. Y basándose en ellos se crearon moodboards con imágenes que recordaran a los personajes, emularan el estilo al que se quería llegar o tuvieran texturas o referencias que se encontraran útiles para cada uno.

6.3. Planteamiento de los diseños

Para la familia se decidió que por el contexto de que al ser Alius insectos, y ser criaturas de una altura estimada de 15 centímetros, se debía jugar con ello y utilizar elementos naturales para vestirles, como hojas o pétalos de flores. Se quiso que tuvieran una temática muy centrada en la naturaleza, y por ello se utilizaron colores tierra para ellos, que contrastan mucho con el verde vibrante de Chiara ya que se quería dejar claro de forma visual que ella es la oveja negra de la familia, sigue pareciéndose de cierta forma a ellos, pero es la única que tiene una paleta opuesta.

Para el mentor se decidió centrarse en crear alguien que diera sensación de ser un sabio, alguien que lleva años estudiando magia y vive de forma reclusa, por tanto se tomó la decisión de representarle como un señor mayor con una barba larga y cuya ropa le sirviera para ocultarse, siendo esta en tonos morados y azules oscuros, pero también añadiendo unos cristales en su cinturón de colores vibrantes que evocaran la magia. También se le dió una máscara de cuervo para aludir a que el personaje es alguien que de primeras da miedo, respeto e intimida al resto de personas, pero su cara es la de alguien simpático y amable, debajo de la máscara es un señor dulce.

Para los diseños de Alius se suele empezar eligiendo un animal que los vaya a representar para incorporarlo en elementos de su diseño, ya sea como característica física del cuerpo del personaje, como unas orejas, branquias, o en partes de la ropa que recuerden a él. Se intentó que los personajes escalaran en cuanto a tener características más exageradas a medida que estos personajes vivieran en zonas más apartadas de los humanos, pues tiene sentido que los que tuvieran una apariencia menos llamativa se mimetizaran de forma más sencilla con los humanos. Por una parte los protagonistas presentan o características que no son visibles a primera vista, o que cubren con ropa. Todos menos Chiara, al igual que sus padres, ya que los Alius basados en insectos suelen tener la característica de ser pequeños, algunos de ellos

recordando a hadas o duendes. Algunos de estos una vez llegada la mayoría de edad participan en una ceremonia de metamorfosis, en la que llegan a una “forma final” en la que añaden otra característica. Luego tenemos a Alula, que viste con ropa más excéntrica y tiene vitiligo en la piel, que debido a ser Alius provoca que los parches de piel clara tengan un tono morado.

Por otro lado están los “elegidos”, que son un grupo de trece jóvenes que tendrán que unirse para participar en un ritual para poder salvar al mundo. Se eligió el número trece, a partir de las noticias que salieron de que realmente había 13 signos zodiacales, y que la constelación de Ofiuco fue la que se quedó fuera. Se consideró que usar las constelaciones y estrellas para representar el destino elegido por una fuerza mayor sería una decisión acertada, ya que es algo más allá de la tierra, fuera del control y alcance humano, y además algo que ya es popularmente relacionado con la espiritualidad y que suele usarse para acompañar elementos mágicos. Para diseñar estos personajes también se decidió que cada uno fuera representado por un color, formando este parte de su diseño en mayor o menor medida intentando que sea de forma más o menos sutil para no sobrecargar el diseño.

Para los diseños de Yume y Alula se quiso hacer una exploración más profunda. Sus diseños también tuvieron un planteamiento algo distinto al resto, ya que por un lado Yume al ser la amiga de Shen, se quiso que tuviera un estilo similar a él pero que mantuviera una individualidad, también por esto se decidió que llevara pantalones acampanados, ya que la mayoría de chicas llevaban falda, así que se decidió que ambas llevaran pantalón, y para crear contraste con las siluetas, se eligió un pantalón acampanado para Yume, que resaltara la parte baja de las piernas en vez de la cadera, y además se le puso botas militares con suela ancha para acentuarla aún más. Por otro lado se realizaron varios bocetos de Alula centrados en la estilización de su pelo, ya que no se quería hacer algo demasiado detallado y que no encajara con el estilo del resto de personajes, ni llevarlo a algo tan simplificado que se perdiera el pelo rizado que tiene.

Los *props* se eligieron en base a objetos que fueran a utilizar los personajes en su día a día, también se quiso tirar por objetos que se utilizaran con magia, y se quiso hacer referencia con el diseño del amuleto a los animes de chicas mágicas. En estos las protagonistas suelen utilizar un objeto similar a un espejo de mano para transformarse en chicas mágicas, esto se atribuye a la serie *Himitsu no Akko-chan*, en la que la reina de los espejos, tras ver como la protagonista entierra su espejo favorito tras haberse roto, le entrega un espejo de mano mágico con el que puede transformarse en lo que desee. Con el tiempo esto fue cambiando a que las protagonistas lo usaran para cambiar de vestuario y activaran sus poderes mágicos, y hoy en día el elemento del “espejo” puede ser sustituido por otros objetos como broches o colgantes.

Los entornos también se basaron en los personajes, queriendo representar lugares en los que se les pueda ver reflejados, o lugares en los que vayan a pasar mucho tiempo. El tren es el medio de transporte que utilizarán los protagonistas para buscar al resto de niños elegidos. Para la casa del mentor se buscó que tuviera una estética que recordase a una casa embrujada, un poco caótica y bastante oscura. Y por último, la habitación de las hermanas se quiso que representase a cada una ellas, las gemelas duermen en una litera por estar unidas, tienen las mismas sábanas, pero cada una de un color, mientras que la hermana tiene su cama al otro lado de la habitación, toda en tonos anaranjados, como su paleta.

Los artes finales se plantearon queriendo mostrar a los personajes interactuando, debido a la gran cantidad de estos, no todos fueron incluidos al final. Se intentó experimentar con distintas iluminaciones, composiciones, paletas de colores... pero sobre todo se buscó que los personajes tuvieran poses naturales, que no se sintieran forzadas y que representaran sus distintas personalidades, actitudes y como interactúan entre ellos.

6.4. Técnica

A la hora de trabajar en digital una vez se ha hecho la planificación previa y se sabe en que dirección ir, empiezo por elegir un boceto en sucio y empiezo a detallarlo solo lo necesario para poder entintar, ya que al tener un boceto muy limpio siento que acabo intentando copiarlo con la línea y eso provoca que se vea mucho menos fluida, en este paso suelo tomarme más tiempo para tener una buena base sobre la que trabajar. Una vez tengo la línea lista hago una capa para cada elemento distinto y los relleno con un color plano, debido a que el programa que utilizo es el Procreate y este limita el número de capas que puedes llegar a utilizar, a veces uno algunos de estos elementos en una misma capa, pero siempre intento que no se toquen. Todo esto lo hago para que a la hora de sombrear pueda afectar a un solo elemento a la vez, ya que a veces uso pinceles texturizados en un tamaño muy amplio para aprovechar al máximo esa textura y eso acabaría afectando a otras zonas si no pudiera limitar la selección. También a la hora de sombrear se me hace más cómodo poner todas las sombras en una capa y poder ajustarlas según cada elemento lo necesite, ya que por ejemplo suelo emplear sombras más cálidas en la piel que en la ropa. Por último este método también es útil para ajustar colores de los distintos elementos de forma cómoda incluso cuando la imagen esté casi acabada. Para aplicar sombras utilizo pinceles que tengan cierta transparencia y algo de textura para que recuerden a una acuarela, mientras que suelo usar pinceles más opacos para los brillos. Por último si quiero ajustar aún más los colores añado capas encima de todo con algún efecto como superponer.

6.5. Maquetación y finalidad de la obra

Por último se maquetaron todos los artes finales con partes de su proceso y una pequeña explicación en un *artbook*, inspirado en los libros de Fairy Oak y el *artbook* de Yana Van Houtte. El objetivo de este era hacer una aproximación a una guía que explicase el contexto del mundo de la historia y un poco sobre cada personaje, prop y entorno, la idea es por una parte llevar una versión física a eventos que se atiendan y por otra subir los artes finales a redes sociales. Todo esto para que la gente empiece a conocer y a interesarse por la

historia y los protagonistas, ya que suelo crear bastantes obras basadas en ellos y se siente que ayudaría a contextualizarlas y a que aquellos diseños que se utilizan para hacer productos se vendan mejor al tener el comprador interés por el personaje. También se plantea vender una versión digital del *artbook* por plataformas como gumroad o kofi, y llegar a hacer un crowdfunding para vender la versión física una vez se haya llegado a tener mínimo todos los niños elegidos diseñados y haber avanzado más con el guión. Otra utilidad que se dará a este trabajo será para crear un portfolio a partir de los artes finales. Por ahora no se plantea llevar este proyecto a empresas para serializarlo debido a en parte su poca madurez, pero también porque por el momento este proyecto se ve como una historia donde experimentar para ampliar conocimientos y un proyecto personal en el que simplemente disfrutar de su creación sin presiones externas, lo cual muchos artistas recomiendan para mantenerse creativo y como algo bueno para la salud mental.

7.CONCLUSIONES

Este trabajo ha supuesto un crecimiento personal, desde aprender una metodología profesional y organizada para diseñar *concept art*, hasta ver de lo que soy capaz de hacer por algo que me motiva.

Este proyecto empezó siendo algo torpemente hecho, basándome en lo que yo creía que era correcto, ya que cuando empecé no tenía las herramientas necesarias para a enfrentarme a algo de esta magnitud, y por eso considero que la búsqueda teórica y de referentes ha sido tan importante, sin conocer los distintos tropos negativos y entender de donde vienen puedes llegar a copiar lo que ves pensando que no será algo dañino y sin entender como se estructura un guión y las distintas partes que lo hacen bueno, no serás capaz de poder analizar si lo que estás haciendo es algo que cumpla con tus objetivos o si será algo vacío pero visualmente bonito.

Pese a las trabas que se han encontrado por el camino y a tener fechas de entrega algo justas siento que este trabajo refleja de forma clara la evolución que he tenido desde empezar la carrera en cuanto a la calidad gráfica, este es un trabajo del que me puedo sentir orgullosa, incluso si no he llegado a plantear la historia completa, ni he diseñado a todos los personajes, este trabajo me ha servido para solidificar conocimientos que ya tenía y puedo usar todo el conocimiento nuevo que he adquirido para continuar este proyecto en el futuro y considero que es un buen comienzo para empezar a producir un portfolio profesional.

8. BIBLIOGRAFÍA

References

Akiko, S. (2015, Febrero 26). *Children of Sailor Moon: The Evolution of Magical Girls in Japanese Anime*. nippon.com. Consultado Junio 1, 2023, <https://www.nippon.com/en/in-depth/a03904/>

Cirugeda, K. (2020, Diciembre 5). *20 Years Of Ojamajo Doremi: The Ideal Kids Anime Grows Up With Its Audience*. Sakuga Blog. Consultado Junio 5, 2023, <https://blog.sakugabooru.com/2020/12/05/20-years-of-ojamajo-doremi-the-ideal-kids-anime-grows-up-with-its-audience/>

Cleto, S., Bahl, E. K., & Andersen, H. C. (2016, Abril 6). *Becoming the Labyrinth: Negotiating Magical Space and Identity in Puella Magi Madoka Magica*. MDPI. Consultado Mayo 21, 2023, <https://www.mdpi.com/2076-0787/5/2/20>

Damshenas, S. (2023, 5 9). *Every LGBTQ+ show cancelled over the past year, Warrior Nun to Gossip Girl*. Gay Times. Consultado Junio 15, 2023, <https://www.gaytimes.co.uk/originals/here-are-all-the-lgbtq-shows-that-have-been-cancelled-in-2022/>

Dines, G. (2003). *Gender, Race, and Class in Media: A Text-Reader* (G. Dines & J. M. Humez, Eds.). SAGE Publications.

Efteling. (n.d.). *About Efteling*. Efteling. Consultado Junio 16, 2023, <https://www.efteling.com/en/about-efteling>

Hendricks, D. (2015, Noviembre 19). *Depictions of the Anime Lesbian: Land of the Rising Queer*. the Artifice. Consultado Mayo 20, 2023, <https://the-artifice.com/depiction-anime-lesbian-queer/>

Ituriel, I. (2020, Octubre 30). *Pretty Cure 101: Everything You Need to Know And Some Things You Don't*. Anime News Network. Consultado Junio 15, 2023, <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2020-10-30/pretty-cure-101-everything-you-need-to-know-and-some-things-you-dont/.164903>

Konno, O. (2021, Marzo 1). *Yuri, un género para todos los públicos*. Mangaes. Consultado Junio 16, 2023, <https://mangaes.com/yuri-un-genero-para-todos-los-publicos/>

McKee, R. (2002). *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.

Mcleod, S. (2023, Junio 11). *Albert Bandura's Social Learning Theory*. Simply Psychology. Consultado Junio 4, 2023, <https://www.simplypsychology.org/bandura.html>

Online Etymology Dictionary. (2022, Mayo 16). *anime | Etymology, origin and meaning of anime by etymonline*. Online Etymology Dictionary. Consultado Junio 15, 2023, <https://www.etymonline.com/word/anime>

Starcevic, S. (2023, Marzo 6). *EXPLAINER: Is Japan making progress on same-sex marriage?* Openly. Consultado Junio 15, 2023, <https://www.openlynews.com/i/?id=248b02a3-8b14-493c-97fc-e3808840cb2d>

Takemiya, K., & Hagio, M. (2020, Julio 21). *¿Son lo mismo BL, yaoi y shonen-ai? Un poco de historia*. Mangaes. Consultado Junio 16, 2023, <https://mangaes.com/son-lo-mismo-bl-yaoi-y-shonen-ai-un-poco-de-historia/>

tvtropes. (n.d.). *Bury Your Gays*. TV Tropes. Consultado Junio 15, 2023, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BuryYourGays>

V&A. (n.d.). *Arts and Crafts: an introduction* · V&A. V&A. Consultado Junio 7, 2023, <https://www.vam.ac.uk/articles/arts-and-crafts-an-introduction>

9.ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Diaz, M. Mapa Mental (2022)
- Fig. 2. Diaz, M. Moodboard (2022)
- Fig. 3. Diaz, M. Bocetos Mentor (2022)
- Fig. 4. Diaz, M. Boceto Ámbar (2022)
- Fig. 5. Diaz, M. Lineart Ámbar (2022)
- Fig. 6. Diaz, M. Pruebas de color de Ámbar (2022)
- Fig. 7. Diaz, M. Arte Final Ámbar (2022)
- Fig. 8. Tezuka, O. Princess Knight. Manga (1953)
<https://tezukaosamu.net/en/manga/559.html>
- Fig. 10. Takeuchi, N: Sailor Moon. Serie (1992)
<https://www.imdb.com/title/tt0103369/>
- Fig. 11. Todo, I. Pretty Cure. Serie (2004)
https://www.imdb.com/title/tt1441577/?ref=nm_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_pretty%2520cure
- Fig. 12. Urobuchi, G. Puella Magi Madoka Magica. Serie (2011)
https://www.imdb.com/title/tt1773185/?ref=nm_sr_srg_0_tt_6_nm_2_q_magika
- Fig. 13. Todo, I. Ojamajo Doremi. Serie (1999)
https://www.imdb.com/title/tt0303503/?ref=nm_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_doremi
- Fig. 14. Miyazaki, H. Logo del Estudio Ghibli (1991)
<https://www.ghibli.jp/>
- Fig. 15. Yazawa, A. Nana. Serie (2006)
https://www.imdb.com/title/tt0810705/?ref=nm_sr_srg_6_tt_3_nm_5_q_nana
- Fig. 16. Barker, C. Lily of the Valley (1923)
<https://flowerfairies.com/category/collections/alphabet/>
- Fig. 17. Barklem, J. Brambly Hedge (1980)
<https://bramblyhedge.com/product/crabapple-cottage/>
- Fig. 18. Webb, M. Aldine Readers (1906)
<https://margaretelywebb.blogspot.com/p/aldine-readers-book-two.html>
- Fig. 19. Pieck,A. Portada para la cubierta del libro Sprookjes van de Efteling (1952)
https://www.eftepedia.nl/lemma/Anton_Pieck
- Fig. 20. Martusciello, A. Fairy Oak (2005)
<https://www.goodreads.com/series/300945-fairy-oak>
- Fig. 21. Barbucci, A. W.I.T.C.H. (2001)
<https://www.goodreads.com/series/208246-w-i-t-c-h-recopilatorio-c-mics-espa-a>
- Fig. 22. Van Houtte, Y. Prism (2023)

<https://store.3dtotal.com/products/prism-the-art-journey-of-cosmic-spectrum>

Fig. 23. Yamio. Mouse Zodiac Annie (2021)

<https://www.deviantart.com/yamio/art/Mouse-Zodiac-Annie-2021-Day-9-890800702>

Fig. 24. Heikala. The art of Heikala works and thoughts (2021)

<https://heikala.com/products/the-art-of-heikala-signed>

Fig. 25. Kurtz, D. (2022)

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

Fig. 26. Diaz, M. Boceto personajes principales de Alius (2022)

10.ANEXOS

10.1 ODS

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.				
ODS 4. Educación de calidad.				
ODS 5. Igualdad de género.				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				

ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

10.2. Maquetación final

La maquetación final de este proyecto se incluirá en un archivo adjunto.