

TFG

LA ALDEA (THE VILLAGE) "CONCEPT-ART" PARA ANIMACIÓN

Presentado por Jose Emilio García Roig
Tutor/a: Sara Álvarez Sarrat

Facultad de Bellas Artes de San Carlos
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Creación de un "concept-art" para animación en 2D, recogiendo diseños de personajes, de fondos y de "props", atendiendo al estudio de referentes literarios y del contexto histórico en el que se pretende basar el "concept": la Edad Media. Experimentación de diferentes técnicas de dibujo y coloreado, usando la técnica digital para los resultados finales.

- Concept-art
- Animación en 2D
- Diseños
- Edad Media
- Experimentación
- Dibujo
- Técnica digital

Creating a "concept-art" for 2D animation, picking designs of characters, backgrounds and "props", considering the study of literary references and historical context in which it is intended to base the "concept": the Middle Ages. Experimenting with different techniques of drawing and coloring, using digital technology for the final results.

- Concept-art*
- 2D animation*
- Designs*
- Middle Ages*
- Experimenting*
- Drawing*
- Digital technology*

AGRADECIMIENTOS

A Sara Álvarez, por dirigir este trabajo y por creer en él cuando más perdido estaba.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
2.1. OBJETIVOS	5
2.2. METODOLOGÍA	5
3. REFERENTES	6
4. PREPRODUCCIÓN DE CONCEPT	9
4.1. SINOPSIS DE LA HISTORIA	9
4.2. ESTILO Y TÉCNICAS.....	10
5. PRODUCCIÓN DEL “CONCEPT”	11
5.1. DISEÑO DE PERSONAJES.....	11
5.1.1. Artie.....	13
5.1.2. Jeyne Goddry	18
5.1.3. Buk	21
5.1.4. Skyle	23
5.1.5. Habitantes de La Aldea	24
5.1.6. Híbridos	26
5.1.7. Relaciones entre personajes	27
5.2. DISEÑO DE FONDOS Y ESPACIOS	29
5.3. DISEÑO DE “PROPS”	32
5.4. MAQUETAS (ESTUDIOS DE ESPACIO Y VOLUMENES).....	33
6. ILUSTRACIONES	34
7. CONCLUSIONES	35
8. BIBLIOGRAFÍA.....	37
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	37

1. INTRODUCCIÓN

Toda creación de un producto nace de una idea en la mente de alguien. Desde el nacimiento de la idea hasta la creación del producto, el proceso creativo pasa por diferentes fases. La primera de estas fases consiste en la plasmación de dicha idea o concepto sobre un papel. Se hace visible lo invisible. El concepto pasa de ser una idea a tener una representación visual, una base en plano sobre la que se irá dando forma al producto. Según Paul Wells, “El dibujo es una parte fundamental de la fase de preparación de cualquier proyecto de diseño. Es el método clave gracias al cual se pueden imaginar ideas y conceptos y se pueden compartir con colaboradores, clientes y público.”¹

En el mundo audiovisual (cine, videojuegos, cómics...) esta fase de plasmación de ideas se conoce con el término “concept-art”, abarcando desde la escritura del guión y el “story-board” hasta el diseño de personajes, espacios, objetos...

En el cine de animación, la fase de “concept-art” resulta primordial e imprescindible. Dado que en animación, todos los elementos (personajes, espacios, objetos...) son creados por la mano humana, su resultado final está ligado directamente a los diseños de la fase de concepto. Pero estos diseños no se limitan únicamente a un buen dibujo, deben ser expresivos y transmitir emociones, que son la clave para un buen resultado de animación. Los animadores han de combinar su destreza en el dibujo y sus habilidades interpretativas, deben de conocer a sus personajes tanto externa como internamente. En ocasiones, juegan el rol de actores para interpretar a sus personajes, ayudándoles a transmitir sus emociones en sus dibujos. Citando al productor de animación Peter Lord, “Hay algo extraño en los animadores. Bueno, mucho, para ser sincero. Pueden crear la representación con más carga emocional y más terrible que jamás haya visto en una pantalla; y aún así en persona, a menudo tienden a ser tímidos, reservados y de baja autoestima. Son como actores que prefieren no aparecer en escena ni en pantalla.”²

Este proyecto trata sobre la investigación y la experimentación de dicho campo de la animación y de su fase de “concept-art”.

¹ WELLS, P. *Dibujo para animación*, p. 6.

² WEBSTER, C. *Técnicas de animación*, p. 15.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es la creación de un “concept-art” para un film de animación en 2D. Para lograr este objetivo principal, es indispensable marcar una serie de objetivos secundarios, en relación a los conocimientos adquiridos durante los años de formación previa:

- Demostrar la capacidad de creación y de narración de historias completamente ficticias.

- Demostrar las habilidades adquiridas en la técnica del dibujo como instrumento para la representación de ideas ficticias.

- Diseñar personajes, atendiendo a los conocimientos anatómicos y morfológicos.

- Captar la actitud, los movimientos y las expresiones de los personajes.

- Diseñar espacios, tanto exteriores como interiores, demostrando la capacidad de representación espacial.

- Diseñar objetos o “props” que ayuden a la ambientación, en relación a los estudios de la época medieval.

- Demostrar los conocimientos psico-cromáticos para transmitir diferentes sensaciones.

- Culminar todos estos objetivos en una serie de ilustraciones que recojan las ideas principales de este “concept-art”.

Tras tratar de lograr estos objetivos, se pretende haber experimentado con diferentes campos de las artes plásticas y visuales, como puedan ser la narrativa, el dibujo, la pintura, la escultura e incluso la informática.

2.2. METODOLOGÍA

Para alcanzar los objetivos establecidos, el proceso de producción de este “concept-art” pasa por diferentes fases:

- Búsqueda de referentes, tanto para la historia como para la estética del diseño.

- Escritura del guión o de una sinopsis que narre la historia y la situación de lo que se está contando.

- Definición de la estética y del estilo, abierta a técnicas experimentales.

- Diseño de personajes, estudiando la anatomía y la morfología, tanto de seres humanos como de animales y criaturas mitológicas. Realización de maquetas de algunos personajes para el estudio volumétrico de sus cuerpos.

- Estudios de la actitud de los personajes, de su situación, de sus movimientos, de sus expresiones... en relación a los conocimientos del campo de la animación.

-Diseño de fondos y espacios, atendiendo a los estudios de representación espacial, tanto de paisajes naturales y urbanos como de espacios interiores; recurriendo a maquetas que ayuden a la visión espacial.

-Diseño de “props” u objetos que ayuden a la recreación del ambiente, estudiando y recopilando información sobre indumentaria, herramientas, y objetos cotidianos de la edad medieval.

-Estudios de color, para definir diferentes ambientes, estados de ánimo o la personalidad de los personajes.

-Realización de una serie de ilustraciones, donde se recopilen visualmente y se pongan en orden todos los estudios realizados y se defina la estética final del diseño.

3. REFERENTES

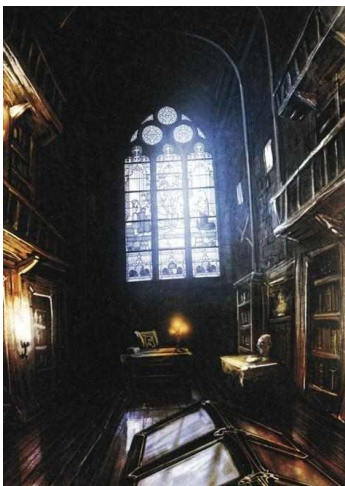
El universo ficticio que se plantea en este “concept-art” se basa en la literatura fantástica, tomando como referencia a autores como J. R. R. Tolkien (*El Hobbit, El Señor de los Anillos...*), George R. R. Martin (*Canción de Hielo y Fuego*), J. K. Rowling (*Harry Potter*)... y obras cinematográficas como por ejemplo *Willow*.

John Ronald Reuel Tolkien (J. R. R. Tolkien) nació en Sudáfrica en el año 1892 y falleció en Inglaterra en 1973. Fué escritor, filólogo y profesor en Inglaterra, autor de obras como *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Se le reconoce como “el padre” de la Tierra Media y es un claro referente en las posteriores obras de fantasía. Las influencias más importantes en este proyecto son la variedad de razas de personajes (Elfos, Enanos, Dragones...) y algunas tramas como la lucha entre el bien y el mal.

Dentro de la obra de Tolkien, es importante destacar la influencia de los ilustradores Alan Lee y John Howe³, que no solo han ilustrado algunas ediciones de las novelas del escritor británico, si no que también han colaborado en los diseños de “concept-art” de las adaptaciones cinematográficas, dirigidas por el cineasta Peter Jackson.

³ THE ART OF ALAN LEE AND JOHN HOWE. <http://alan-and-john.tumblr.com>

1. John Howe: Diseño de concept-art para la película *El Hobbit: Un viaje inesperado*.



2. Ilustración del libro *The World of Ice and Fire* de George R. R. Martin.

Joanne Rowling (J. K. Rowling), nacida en el año 1965, es una escritora británica conocida por ser la autora de la saga *Harry Potter*. De su obra, cabe destacar como referentes sus criaturas mitológicas y fantásticas como los dragones, gigantes, faunos, centauros... al igual que ocurre con la obra cinematográfica *Willow*, un film del año 1988, dirigido por Ron Howard y escrito por George Lucas, cuya influencia es el mundo de fantasía y de magia que recrea.

George Raymond Richard Martin (George R. R. Martin) nació en Estados Unidos en 1948. Es un escritor y guionista, conocido por sus obras literarias *Canción de Hielo y Fuego*⁴ o *Cuentos de Dunk y Egg* entre otras. Como autor de literatura fantástica es un referente para este proyecto, no solo por sus criaturas mitológicas como los dragones o los lobos "huango", si no, principalmente, por el tratamiento y la profundidad de sus personajes, de sus relaciones entre ellos, de sus traiciones, de sus pactos por conveniencia, de las diferencias sociales entre las clases altas (Realeza, Nobleza...) y las clases bajas (plebeyos, campesinos...)

Analizando los referentes literarios y cinematográficos, se puede adivinar que este proyecto pretende basar sus estudios en un contexto histórico concreto, la Edad Media.

La Edad Media es un período histórico europeo que abarca desde el Siglo V hasta el Siglo XV. Empieza con la caída del Imperio Romano y termina con el descubrimiento de América y la llegada del Renacimiento. Se trata de un

⁴ HIELO Y FUEGO. <http://hieloyfuego.wikia.com>

milenio marcado por las Guerras entre las religiones cristianas, visigodas, islámicas...

La sociedad se basaba en el feudalismo, que dividía al pueblo en dos clases sociales: los privilegiados y los no privilegiados.

Entre los privilegiados destacaba el Rey, que gobernaba soberanamente; después el clero, que instruía al pueblo en la religión católica; y por último la nobleza: los grandes señores feudales con poder adquisitivo y los caballeros guerreros.

Los no privilegiados eran el grupo más numeroso de la población, formado por campesinos y trabajadores que laboraban para su señor feudal, que era quien les pagaba. Los trabajadores vivían analfabetos, educados, o más bien atemorizados, por la doctrina católica del momento.

Este periodo histórico resulta idóneo como referencia para la trama y el contexto que pretende tratar este proyecto, ya que permite el estudio de las diferencias entre clases sociales y, sobretodo, del misticismo. La Edad Media fue una época marcada por el espiritualismo y la oscuridad, por el miedo a los dioses y a lo inexplicable; esto convierte a este periodo en un ambiente perfecto para las historias de fantasía, de magia y de fuerzas sobrenaturales.

En el mundo de la animación, que es la materia que trata este trabajo, en cuanto a la estética y a la técnica del dibujo, se toman como referencia los dibujos de las series animadas creadas por Matt Groening (*Los Simpson*, *Futurama*) o Seth McFarlane (*Padre de familia*, *American dad...*).

Matthew Abram Groening (Matt Groening) es un dibujante y productor de televisión estadounidense, nacido en 1954, conocido por sus series de animación *Los Simpson* y *Futurama*.

Seth Woodbury McFarlane (Seth McFarlane) es un dibujante, guionista, director, actor y productor de cine estadounidense, nacido en el año 1973. Es el creador de las series animadas *Padre de familia*, *American dad* y *El show de Cleveland*.

Lo especialmente interesante de las producciones de animación de estos dos artistas, y por lo cual son referentes para este proyecto, es la sencillez en sus dibujos, personajes contruidos a base de formas geométricas y sintetizadas, realizados con trazos en negro y coloreados digitalmente con tintas planas y colores vivos, dando algunos efectos de sombras y degradados.

Por último, como referencia en el ámbito del “concept-art”, cabe destacar la influencia de la obra cinematográfica *Cómo entrenar a tu dragón*, una película de animación en 3D del año 2010, dirigida por Dean DeBlois, basada en la novela homónima de Cressida Cowel, y que narra las aventuras acaecidas en un poblado vikingo y de la relación de sus habitantes con los dragones; aunando así en un único film muchas de las referencias enumeradas hasta ahora para este proyecto. Dentro del equipo artístico de esta película, destaca la influencia de un importante artista: Chris Sanders.



3. Imagen de un capítulo de la serie *Los Simpson*. Extraída del capítulo 3 de la vigesimoquinta temporada (2013).

Christopher Michael Sanders (Chris Sanders) es un director de animación e ilustrador americano, nacido en el año 1962. En su prolifera carrera profesional ha participado en grandes producciones de animación como por ejemplo *La Bella y la Bestia* (1991), *El Rey León* (1994), *Mulán* (1998), *Lilo y Stitch* (2002), *Cómo entrenar a tu dragón* (2010) y *Los Croods* (2013). Es padre y creador de “Desdentao”, el dragón protagonista de *Cómo entrenar a tu dragón*; y de “Stitch”, el alienígena del film *Lilo y Stitch*, de ahí el parecido general de estos dos personajes. La más importante referencia de Chris Sanders en este trabajo es la expresividad en sus dibujos, cómo consigue captar en sus primeros bocetos la esencia y el carácter que busca en sus personajes y cómo los anima para que luego en pantalla transmitan dichas emociones.



4. Chris Sanders: *Forbidden Friendship*. Imagen para el concept-art de *Cómo entrenar a tu dragón*.

4. PREPRODUCCIÓN DEL “CONCEPT”

4.1. SINOPSIS DE LA HISTORIA

En una pequeña Aldea, en el Reino de Eneadia, capital del viejo continente de Akrolonia; convivían Humanos, Elfos, Enanos e incluso Gigantes. La Aldea estaba gobernada por un Alcalde, que era elegido por el pueblo tras la muerte o la abdicación de su predecesor. El Alcalde vivía en un viejo castillo, donde también trabajaba y recibía a los habitantes del pueblo en audiencia. La gran sala de audiencias del castillo custodiaba la Rueda de Los Tiempos, un complejo mecanismo cuyo objetivo era hacer girar un reloj de arena. El reloj llevaba años en posición horizontal, manteniendo la misma cantidad de arena a un lado que a otro; la Ley de La Aldea decía que así se mantenía el equilibrio de la paz en el Reino.

Nuestra historia comienza cuando un buen día... o malo, según se mire... tras 20 años de tranquilidad después de la última Guerra, La Aldea despierta con una noticia sobrecogedora: la Rueda de Los Tiempos ha girado y la arena

vuelve a correr. Las acusaciones recaen directamente sobre los Híbridos, unas criaturas de grotesca apariencia (Faunos y Centauros), que habitan a las afueras de las murallas de La Aldea. Los habitantes de la aldea siempre se mostraron reticentes a la compañía de los Híbridos, marginándolos y tratándolos como a una amenaza, ya que los Faunos y los Centauros eran conocedores de las artes oscuras y mágicas. Estos conocimientos los situaron como sospechosos de la ruptura de la paz en La Aldea, aunque la principal acusación recayó sobre Jeyne Goddry, una joven humana que fue criada entre los Híbridos y que, además, es la única descendiente viva del diseñador y constructor de la Rueda de los Tiempos.

Ante esta situación, los Salvajes y Jeyne se ven obligados a huir y a alejarse de las proximidades de La Aldea.

El Alcalde recurre a Artie, un joven montaraz encargado de velar por la seguridad de bosques y montañas de los alrededores de La Aldea. Artie, acompañado siempre de sus leales mascotas, un perro y un dragón, emprenderán la búsqueda de Jeyne para detenerla y llevarla ante la justicia del Alcalde.

4.2. ESTILO Y TÉCNICAS

En un proyecto de “concept-art” es difícil definir un estilo concreto a lo largo de todo trabajo, ya que se trata de una fase inicial y experimental.

Como ya se ha dicho en apartados anteriores, el estilo de los dibujos de los resultados finales a los que se pretende alcanzar, se basa en las influencias de artistas de la animación como Matt Groening o Seth McFarlane.

En los personajes se buscan formas sencillas de composición, ya que al aspirar a ser animados en un futuro deben ser fáciles de reproducir y de repetir. Se buscan formas geométricas, lo más sintetizadas posible. Los rostros también sencillos pero expresivos, con ojos saltones y rasgos que los diferencien unos de otros como los peinados, las narices, las bocas...

Las formas de los cuerpos y su tamaño han de ser muy características de cada personaje. Lo ideal es poder reconocer los diferentes personajes solamente a partir de sus siluetas.

Se busca un estilo con líneas de contorno muy marcadas y perfiladas en negro, rellenando su interior con tintas planas de colores vivos y llamativos (Esto podrá variar en función de las características, como se verá más adelante en los estudios de color). En principio, lo ideal es dibujar y contornear a mano sobre el papel y, posteriormente, colorear digitalmente.

En cuanto a los fondos, la técnica no varía demasiado respecto a los personajes. Contornos en negro, jugando con el grosor de la línea en función de la distancia y la perspectiva, y tintas planas de color, añadiendo en determinados momentos efectos de sombras y degradados.

Aunque se hayan definido las características del resultado final, el proyecto queda completamente abierto a la experimentación con diferentes técnicas (acuarelas, lápices de colores...) y estilos de dibujo.

5. PRODUCCIÓN DEL “CONCEPT”

“...la historia puede ser definida inicialmente como un suceso [...] protagonizado por un personaje y que tiene lugar en un escenario determinado. Así, las preguntas que el autor se deberá formular a la hora del proceso de creación de la historia son las siguientes: ¿qué sucede?, ¿a quién le sucede? Y ¿dónde sucede?”⁵

Siguiendo estas palabras de Canet y Prósper, en el punto anterior se vio en un breve resumen qué ocurría en la historia. Este punto se centra en el diseño de los protagonistas a quienes les ocurren estos sucesos y de algunos lugares donde se desarrollan las acciones.

Citando a Chris Webster: “Un buen diseño es la base de todo producto de éxito. La animación es un producto. Las películas no suceden, se conciben. Todo elemento se planifica y diseña [...] Necesitamos establecer exactamente lo que queremos decir cuando hablamos de diseño. Sería un error pensar que está solamente limitado a diseñar divertidos personajes de dibujos animados. [...] Diseñar para una animación implica el diseño de personajes, pero más allá de esto se extiende a fondos, accesorios...”⁶

5.1. DISEÑO DE PERSONAJES

Según Fernando Canet y Josep Prósper, siguiendo los modelos de Propp y Greimas, los personajes no son solo individuos con personalidad que participan en la historia, si no que son creados como parte esencial de la historia y sea ésta la que se cuente a través de los personajes.

“Tanto Propp como Greimas proponen construir el personaje pensando en la función que éste va a desempeñar en la historia. No son creados para ser de una forma determinada y actuar en consecuencia, sino para desempeñar un rol en la historia que haga que la acción avance.”⁷

En el cine de animación ocurre lo mismo con los personajes. Por tanto, el dibujante de “concept-art” juega un papel importantísimo, ya que desde el inicio de sus bocetos debe captar la esencia de los personajes y de ello dependerán el funcionamiento de la historia y el resultado final.

⁵ CANET, F. Y PRÓSPER, J. *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*, p. 43 y p. 44.

⁶ WEBSTER, C. *Técnicas de animación*, p. 147.

⁷ CANET, F. Y PRÓSPER, J. *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*, p. 68.

Atendiendo a la información que nos proporciona Chris Webster⁸, en los grandes estudios de animación, los equipos de diseño y los equipos de animación son independientes, por tanto se requiere mucha coordinación entre ellos. Los animadores necesitan disponer de toda la información posible para dar vida a los personajes. Por ello resulta indispensable que el equipo de diseñadores facilite dicha información lo más clara posible, que sea capaz de ofrecer un desglose, tanto gráfico como psicológico, de todos los personajes. Es por esto que el diseñador de concept debe conocer al personaje, plasmarlo y transmitir todos estos conocimientos de forma gráfica al equipo de animadores. Webster cita textualmente que “Para desarrollar un personaje por completo es necesario no solamente tener un conocimiento claro de sus patrones de comportamiento, sino meterse en la piel de ese personaje y llegar a conocer lo que lo hace diferente.”⁹

Para que el diseñador, una vez terminado su trabajo, pueda transmitir la información del concept al animador, esta se reúne en un documento, conocido como “biblia de animación”. La biblia recopila todo lo que el animador necesita saber para desempeñar su labor. Para ello se utilizan hojas modelo, gráficos de relación de altura, modelos de color, hojas de acción...

Las hojas modelo contienen toda la información visual del personaje. Estas hojas consisten en representar una rotación del personaje en posición estática y neutral, mostrándolo desde diferentes puntos de vista. Normalmente se utilizan las vistas frontal, posterior, de perfil y de $\frac{3}{4}$; añadiendo anotaciones adicionales en caso de que fuesen convenientes para que el animador sea capaz de representar y mover al personaje sin variar su aspecto.

Las gráficas de relación de altura permiten comparar las dimensiones de cada uno de los diferentes personajes y así, no perder la escala entre ellos.

Las hojas de modelos de color son importantes en animación. Recogen todos los estudios y pruebas de colores realizadas en los personajes, en función del fondo y de la iluminación del espacio en el que se encuentra, del público al que va dirigida la animación...

Las hojas de acción muestran al personaje en varias poses y desarrollando distintas acciones. Esto informa al animador, no solo de como se mueve el personaje, si no también de su carácter, de cuales son sus emociones, cómo se expresa...

Tras estas explicaciones aproximadas sobre como funciona el diseño de personajes, se puede adivinar que gran parte de este proyecto pretende convertirse en una biblia de animación, capaz de recopilar y mostrar toda la información posible para que en un futuro, un equipo de animadores pueda ser capaz de dar vida a los personajes que ha continuación se van a describir.

⁸ WEBSTER, C. *Técnicas de animación*, p. 156.

⁹ WEBSTER, C. *Técnicas de animación*, p. 156.

5.1.1. ARTIE

La idea principal para este proyecto de concept, surge a partir del protagonista de esta historia: Artie.

En un principio, Artie, iba a ser un personaje fuera de lo común. Surgió con la idea preconcebida de un ser marginado por la sociedad, pretendiendo buscar la figura de un antihéroe. Esto encajaba perfectamente en la idea de un vagabundo, como puede verse en los primeros bocetos. Sus características principales eran una densa barba y cabellos desaliñados, ojeras y cejas pobladas, y una indumentaria un tanto desastrosa. Se llegó incluso a probar a cubrir el personaje con una capa, tratando de reflejar un personaje muy introvertido y reservado, pero tanto cubierto por la capa como descubierto, los primeros bocetos no terminaban de funcionar.



5. Bocetos de Artie.

Se descartaron los resultados de los primeros dibujos, ya que producían la sensación de un personaje poco amable, de edad demasiado avanzada, y además, su apariencia no se adecuaba al estilo de dibujo que se buscaba. Así que, boceto a boceto, se fueron efectuando algunos cambios, como simplificar su indumentaria y sus formas generales, recortarle la barba hasta ajustársela a la forma de la cara, probando diferentes tipos de ojos y peinados, sintetizar la forma del cabello eliminándole los picos... todo hasta conseguir una aproximación al personaje definitivo, con una apariencia más “simpática” y un dibujo más sencillo y fácil de repetir.

A medida que se iban sucediendo los bocetos y el personaje cambiaba físicamente, también lo hacía interiormente. Artie pasó de ser un vagabundo a convertirse en un montaraz. El término montaraz (y parte del transfondo de Artie) se basa en una raza de humanos de las novelas de *El Señor de los Anillos*. En el universo de Tolkien, los montaraces descienden del linaje de una raza ancestral de humanos, los Dúnedain. Los montaraces son como vagabundos

sin hogar que viajan de norte a sur de la Tierra Media, protegiéndola del mal que la acecha, siendo Aragorn, uno de los protagonistas de *El Señor de los Anillos*, de los pocos montaraces que quedan. En cambio, para este proyecto se ha reinterpretado la definición del término montaraz. Aunque en esencia, el concepto sea prácticamente el mismo que el de la obra de Tolkien, en la historia de La Aldea, los montaraces son una especie de guardabosques que rondan por los alrededores de los pueblos y las aldeas, protegiendo a sus habitantes de los peligros las acechan.

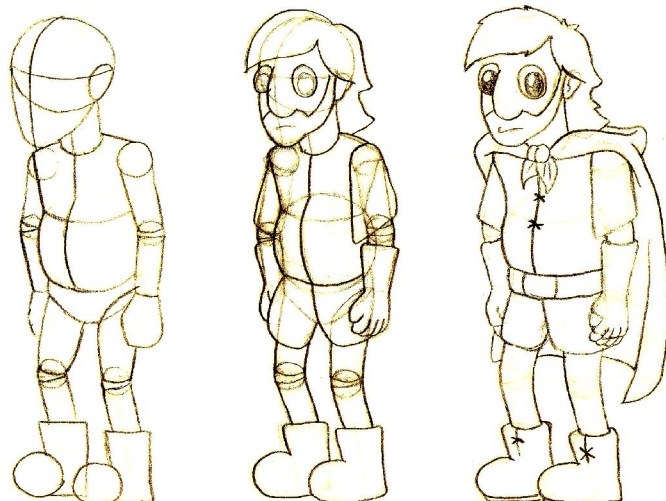
Historia de Artie

Por tanto, Artie, pasa de ser un vagabundo malhumorado y un antihéroe en sus primeras concepciones, a convertirse en un montaraz, en un héroe poco común, un tanto más amable y joven, pero manteniendo parte de las características que lo hacían especial al principio. Aunque es más joven y amable sigue siendo reservado y un tanto antisocial; vive como un vagabundo, desastrado, sin hogar propio, acampando a las afueras de La Aldea; es valiente y capaz de enfrentarse a innumerables peligros con tal de cumplir su cometido: defender la integridad de La Aldea; le gusta la naturaleza y proteger a las criaturas más desfavorecidas; cuando se aburre, le gusta pasar largas horas en la taberna, bebiendo cerveza de mantequilla, y si entre jarra y jarra puede echarse una cabezada, mejor que mejor.

Hojas modelo

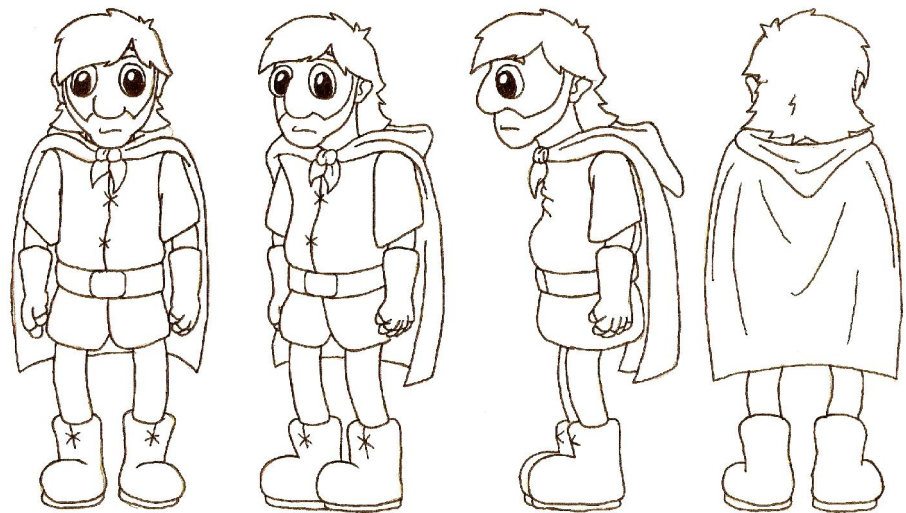
Como ya se explicó en la introducción de este punto, las hojas modelo recogen toda la información necesaria del diseño del personaje, como por ejemplo su apariencia final, sus proporciones, su vestimenta habitual...

La primera hoja muestra en tres fases la construcción del personaje. En la primera fase se puede ver la estructura interna y las figuras geométricas básicas que componen el personaje. En la segunda base se aprecian las formas más aproximadas a su ropaje y a su rostro. En la tercera fase, se definen los detalles que dan forma al resultado final del personaje.



6. Hoja de construcción de Artie.

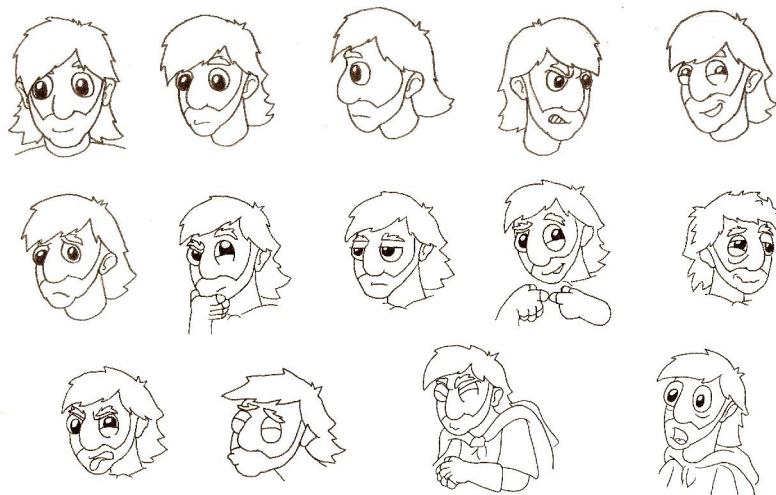
La segunda hoja se trata de una carta de rotación, en la que se muestra a Artie desde cuatro puntos de vista: frontal, $\frac{3}{4}$, perfil y posterior. En este caso, la altura del personaje es de 3 cabezas y $\frac{2}{3}$. La pose elegida es la estándar de Artie, de pie, con la espalda un tanto inclinada hacia delante, las rodillas ligeramente flexionadas y los brazos dejados caer. Se muestra al personaje vestido con su indumentaria habitual: un chaleco de cuero que le cubre hasta los muslos, fijado a su cintura con un cinturón; asomando las mangas de la cota de malla por debajo del chaleco y cubriéndole los brazos; unos guantes hasta los codos, dejando los dedos al descubierto; las piernas, cubiertas por unos pantalones y los pies protegidos con unas botas altas; al cuello lleva atada una capa larga que le cubre toda la espalda.



7. Hoja de rotación de Artie.

Hojas de expresiones y emociones

Como su propio nombre indica, las hojas de expresiones recogen las propias expresiones o estados de ánimo más habituales por los que pasa el personaje. En esta hoja, podemos ver a Artie sonriendo, serio, enfadado, muy alegre, triste, pensativo, resignado, disimulando, ebrio, asqueado, besucón, lamentándose o asustado.



8. Hoja de expresiones de Artie.

Las expresiones de estas emociones se manifiestan, principalmente, en los ojos y en la boca. Subir o bajar los párpados, el entrecejo, la boca... marcan las diferencias entre unas expresiones y otras. La inclinación de la cabeza, el pelo, las cejas, la posición de los hombros o las manos también ayudan a definir las emociones que se pretenden transmitir. Por ejemplo: en expresiones de alegría se suelen abrir y/o arquear las bocas hacia arriba, e incluso subir el párpado inferior del ojo; en expresiones reflexivas como pensar, resignarse, disimular... es habitual entrecerrar los ojos y arquear las cejas arriba o abajo; fruncir el ceño indican sensaciones de desagrado, como el enfado, el asco o las lamentaciones; en situaciones extremas como el miedo o los sustos, se suelen abrir mucho los ojos y las bocas y encoger las pupilas, alargando el rostro para exagerar todavía más la expresión.

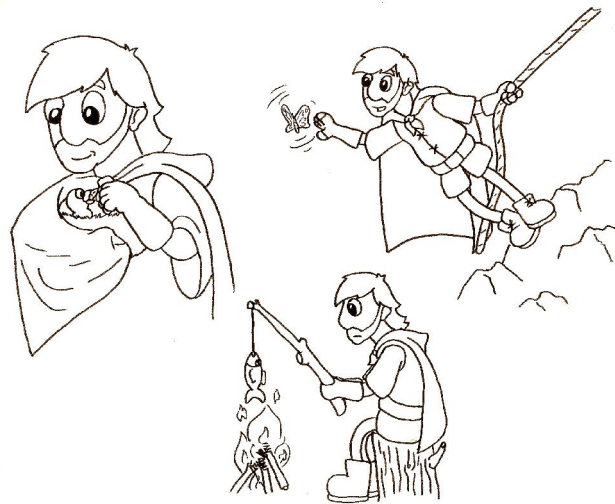
Más adelante se verán más ejemplos, ya que las expresiones de los sentimientos dependen directamente del carácter de los personajes.

Hojas de acción

En las hojas de acción se recopilan los dibujos en los que se muestra al personaje desempeñando diferentes acciones o en distintas situaciones. Se suelen plasmar las acciones y situaciones más comunes que vive el personaje, ya que sus actos y rutinas van ligadas directamente a su personalidad.



En el caso de Artie, se le suele ver a menudo empuñando un hacha, la cual utiliza como arma contra sus enemigos o para cortar leña y hacerse una hoguera o construirse un refugio improvisado. En sus labores de montaraz, jamás puede bajar la guardia, el enemigo acecha detrás de cada árbol o en cada cueva, y para darle caza debe ser sigiloso y estar atento a cualquier señal de peligro. Pero no todo son aventuras y riesgos en su vida, cuando las cosas están tranquilas en La Aldea y alrededores, Artie aprovecha para dedicarle todo el tiempo posible a su amada cerveza de mantequilla, tal es su pasión por esta bebida que las borracheras que se coge le impiden mantenerse en pie.



10. Hoja de acciones de Artie.

Su amor por la naturaleza le lleva a proteger a los animales más desfavorecidos y desamparados y, también, a sentir curiosidad por las cosas bellas que encuentra por los bosques y montañas, hasta tal punto de descuidarse en las situaciones más peligrosas, como trepando por un precipicio con una cuerda. Pero su respeto hacia la naturaleza no le impide pescar un buen pez para comer cuando su cuerpo se lo pide, aunque tenga que asarlo directamente desde la caña de pescar.

Modelos de color

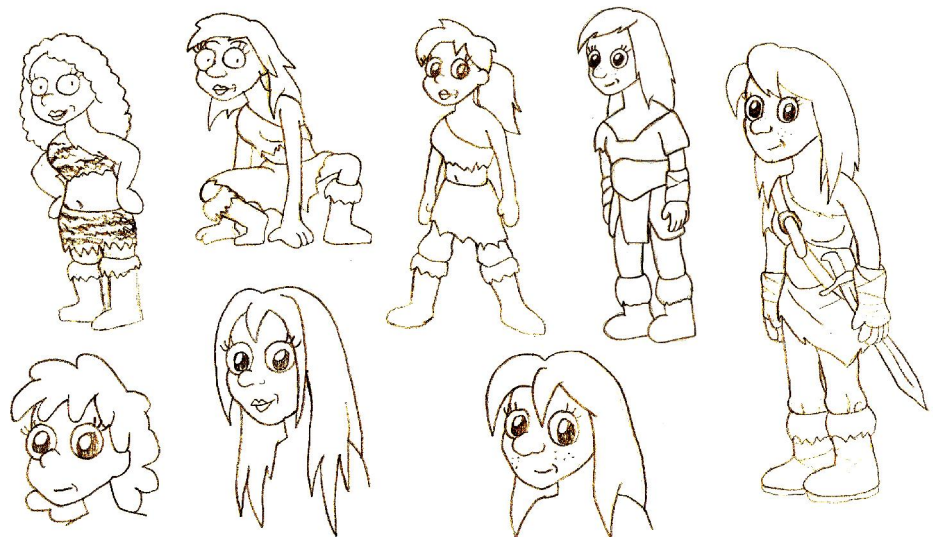
En las hojas de color se muestran algunas pruebas de los colores más acordes con la personalidad del personaje, en este caso se buscaban colores apagados y sucios.



11. Modelos de color de Artie.

5.1.2. JEYNE GODDRY

Jeyne es otro de los personajes principales de la historia. En este caso, se buscaba un personaje femenino, que se pareciese pero a la vez fuese completamente opuesto a Artie, el otro protagonista. Jeyne debía ser un personaje marginado socialmente, tan marginado que resultase completamente salvaje. Desde los primeros bocetos se tenía claro cual sería su perfil, así que se llegó rápidamente al diseño definitivo. Las dudas más relevantes surgieron en el tipo de peinado que llevaría el personaje.



12. Bocetos de Jeyne.

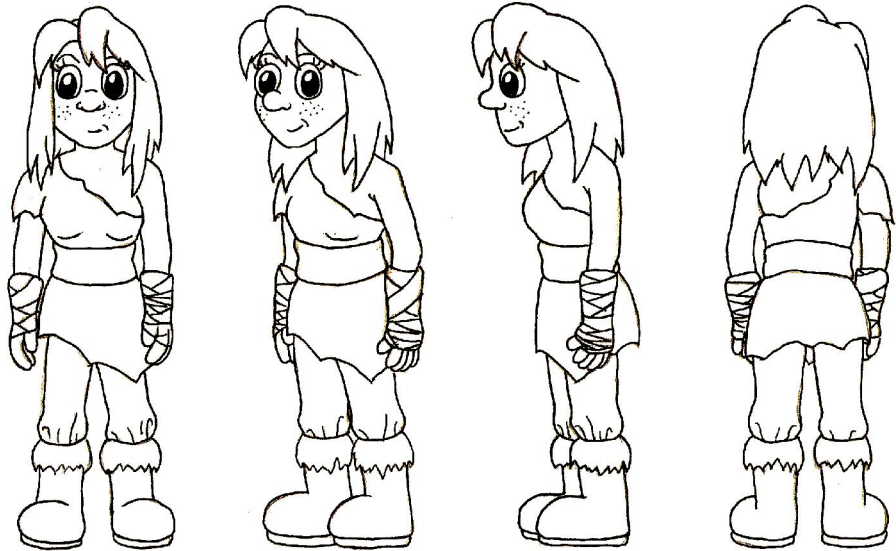
Historia de Jeyne

Jeyne es una humana salvaje que habita a las afueras de La Aldea, en el poblado de los Híbridos. El padre de Jeyne fue el artífice de la Rueda de los Tiempos y tenía muy buena relación con los Híbridos. Él y su esposa, la madre de Jeyne, murieron cuando esta sólo era un bebé, así que los Híbridos se quedaron al cargo de la pequeña. Jeyne se crió en el poblado, adaptando las costumbres de los Híbridos, viviendo en cabañas de barro y rodeada de la naturaleza. Es de carácter alegre y simpático, pero puede llegar a ser muy peligrosa si se le hace enfadar. Se irrita con facilidad ante la gente de La Aldea, que la desprecian y humillan, a ella y a su familia adoptiva, solamente por ser diferentes.

Hojas modelo

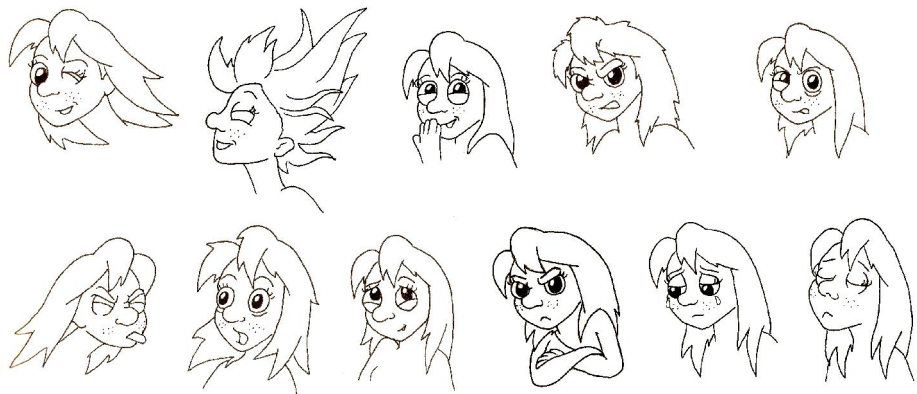
Como en el caso del personaje anterior, la hoja modelo recoge cuatro puntos de vista de Jeyne. Se le muestra en posición erguida, con su ropaje habitual: una prenda de piel desaliñada, que le cubre desde los pechos y el hombro derecho hasta los muslos, dejando el hombro izquierdo al descubierto. Se protege las manos y el antebrazo con unas vendas envueltas. Lleva unos pantalones anchos y unas botas altas de piel.

13. Hoja modelo de Jeyne.



Hojas de expresiones

En esta hoja de expresiones se pueden ver algunos de los estados de ánimo más frecuentes en Jeyne, como la alegría, la ira, la incredulidad, la burla, el miedo, la inocencia, el enfado, la tristeza o el orgullo. Expresiones muy básicas e instintivas, propias de un personaje que ha vivido al margen de la sociedad humana civilizada.

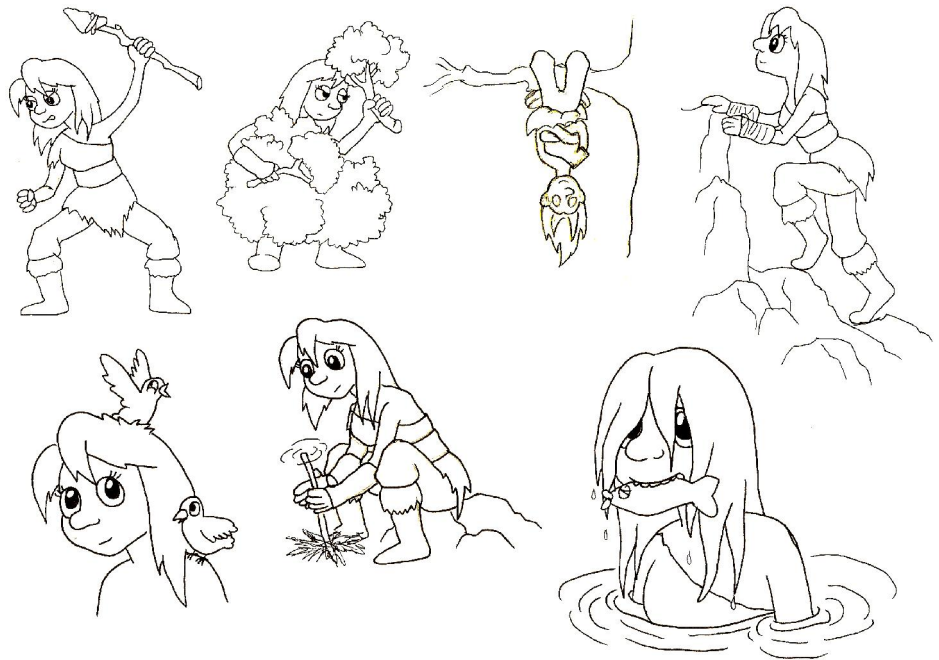


14. Hoja de expresiones de Jeyne.

Hojas de acción

Las situaciones que se muestran en esta hoja de acción son prácticamente las mismas que se veían en Artie, pero la manera de enfrentarse a ellas es completamente diferente en Jeyne. Mientras Artie se enfrentaba a los peligros con hachas y espadas, Jeyne lo hace con herramientas mucho más rudimentarias. Como buena conocedora de la naturaleza que es, nuestra protagonista es capaz de camuflarse y pasar desapercibida en los bosques, de colgarse de las ramas de los árboles o de trepar por paredes y rocas sólo con la ayuda de sus pies y sus manos. Al igual que Artie, ella ama también a cualquier

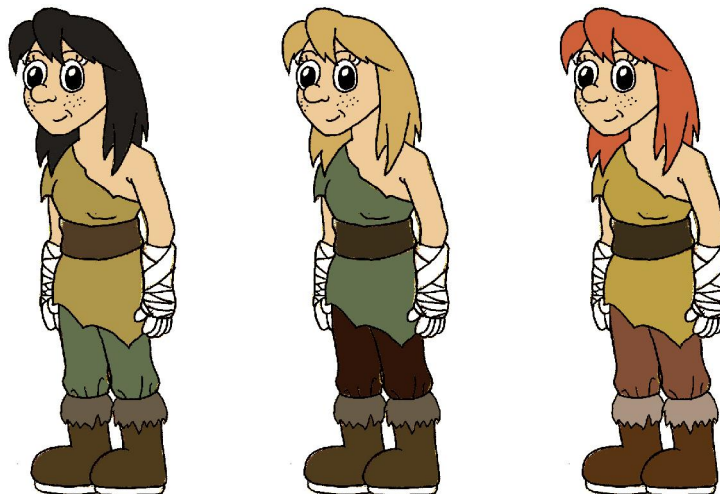
criatura de la naturaleza, pero si hay necesidad no tiene reparo en hacer lo que sea por conseguir algo de comida que llevarse a la boca, aunque tenga que cazarla con sus propios dientes y hacer un fuego frotando un palo.



15. Hoja de acción de Jeyne.

Modelos de color

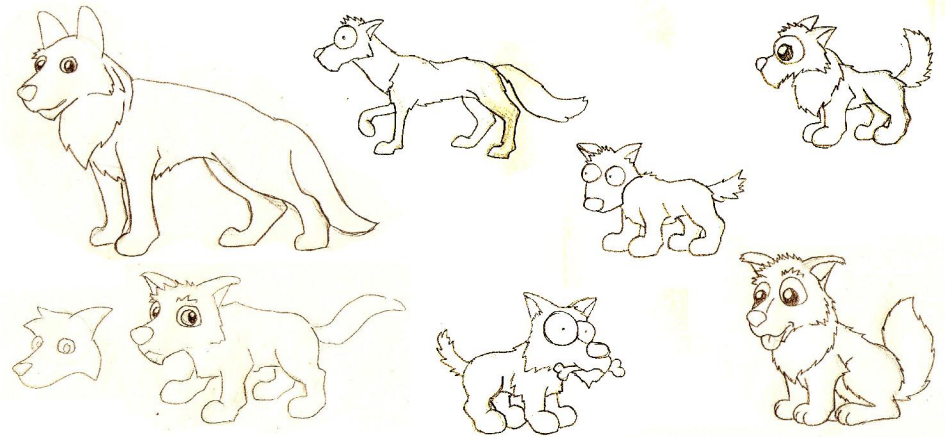
En el caso de Jeyne, se buscaban tambien colores apagados y sucios, pero de tonalidades más cálidas. Los tonos de los ropajes se encontraron con facilidad, en cambio la mayor duda, al igual que en el dibujo, fue el color del cabello.



16. Modelos de color de Jeyne.

5.1.3. BUK

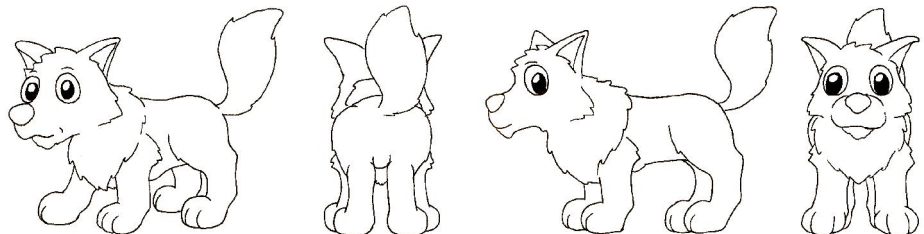
Buk es el protagonista animal de esta historia. Se trata de un perro, la mascota de Artie. Buk es gracioso y fiel a su dueño, pero su brillante inteligencia choca con su instinto perruno. Este personaje se desarrolló en paralelo al de Artie. En sus primeros bocetos ofrecía una apariencia más naturalista de un perro real, pero ese estilo de dibujo no correspondía con la imagen que se estaba desarrollando de Artie, así que hubo que sintetizar y simplificar la construcción del perro para que se adaptara a las características generales que estaban adaptando los diseños del “concept”. Los diseños definitivos de Buk muestran una apariencia más propia de un cachorro que de un perro adulto.



17. Bocetos de Buk.

Hojas modelo

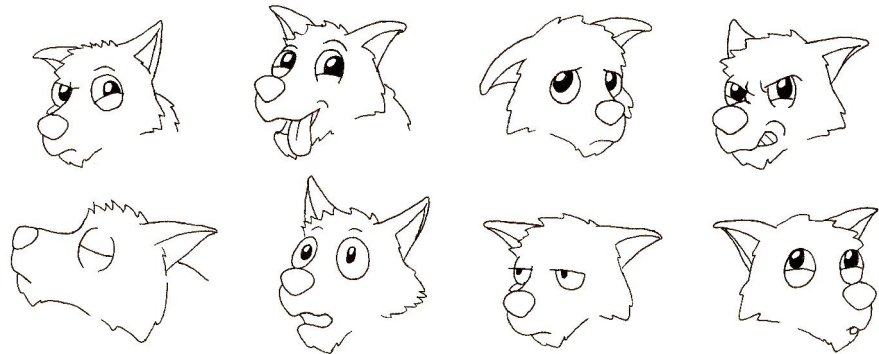
Como en el caso de los protagonistas anteriores, se muestra al personaje desde cuatro puntos de vista distintos. Su pose es erguido sobre las cuatro patas. Su vista trasera carece de importancia, ya que no aporta mucha información, aunque realmente podría servirle de ayuda al animador en el caso de tener que usar un plano que enfoque por detrás al personaje.



18. Hoja modelo de Buk.

Hojas de expresiones

Muestran al personaje pensando, alegre, triste, enfadado, olfateando, asustado, resignado o disimulando. Las expresiones generales de este personaje son de carácter instintivo, propio de su naturaleza canina; por esa razón destacan expresiones como las de pensativo y resignado, que le dan al personaje un carácter más reflexivo y humanizado.



19. Hoja de expresiones de Buk.

Hojas de acción

Esta hoja de acciones recoge varias situaciones que nos ayudan a visualizar la forma de ser de Buk. Pese a ser un perro, en ocasiones muestra un razonamiento más propio de los humanos, como refunfuñar mientras duerme porque no le gusta la pesadilla que está soñando o cuestionarse por qué tiene que dar la patita cuando se lo pide su dueño. Pero por mucho que él trate de actuar como un ser más razonable, su instinto perruno siempre termina por florecer, obligándole a aullar al viento las noches de luna llena, a dejarse llevar por el gusto de rascarse las orejas o a mordisquear un hueso hasta dejarlo completamente limpio.



20. Hoja de acción de Buk.

Modelos de color

Para las pruebas de color de Buk se buscaron colores que se aproximaran a los de perros reales.



21. Modelos de color de Buk.

5.1.4. SKYLE

El último de los cuatro protagonistas principales es un pequeño dragón llamado Skyle. Surgió con bastantes dudas, sobretodo en cuanto al tamaño y al tipo de dragón que sería. Hicieron falta varios bocetos, e incluso una maqueta de prueba en 3D, para conseguir la apariencia más acorde al diseño de los demás personajes. En sus primeros bocetos, resultaba un dragón demasiado grande y con un diseño demasiado complejo para lo que se estaba buscando. Como en el caso de los demás personajes, se fueron simplificando estos primeros dibujos, hasta que, boceto a boceto, Skyle adoptó una apariencia más amable y graciosa.

Skyle es la otra mascota de Artie. A menudo rivaliza con el perro Buk por conseguir la aprobación de su dueño. La peculiaridad más relevante de Skyle es su pánico al fuego, un miedo que le impide escupir este elemento por la boca, yendo en contra de su naturaleza.

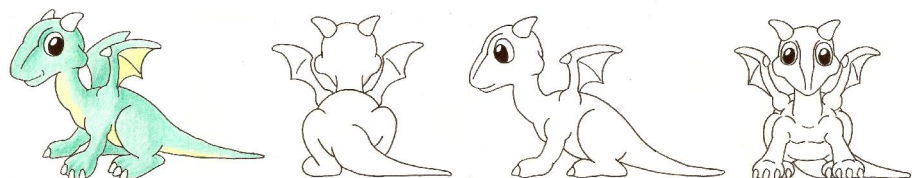
Los modelos y pruebas de color de este personaje están integrados entre las demás pruebas de acciones y expresiones, aprovechando los mismos dibujos.



22. Bocetos de Skyle.

Hojas modelo

Al igual que con los personajes anteriores, la hoja modelo recoge cuatro puntos de vista del dragón. En su vista en 3/4, se puede observar una prueba de color con la técnica de lápices de colores, usando tonos verdes y amarillos.

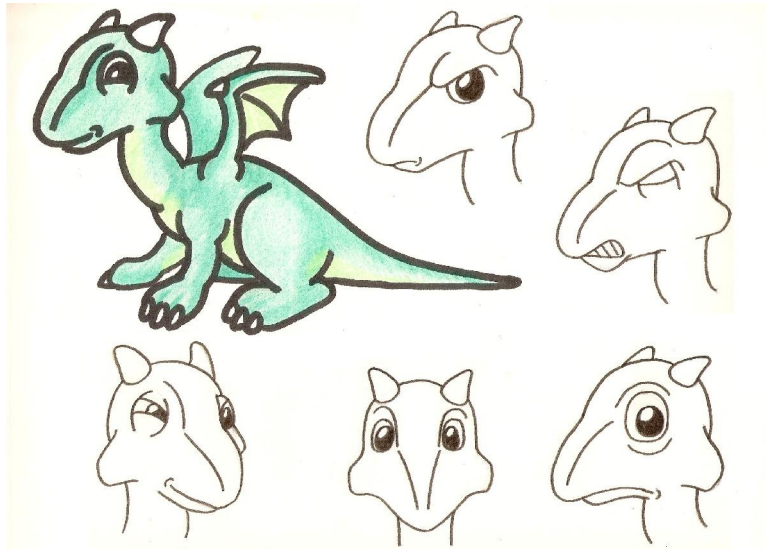


23. Hoja modelo de Skyle.

Hojas de expresiones

Las expresiones más habituales de Skyle son la alegría, la seriedad, el enfado, la satisfacción o el miedo. Se incluye en una de sus expresiones, una prueba de tipo y de grosor de las líneas de contorno.

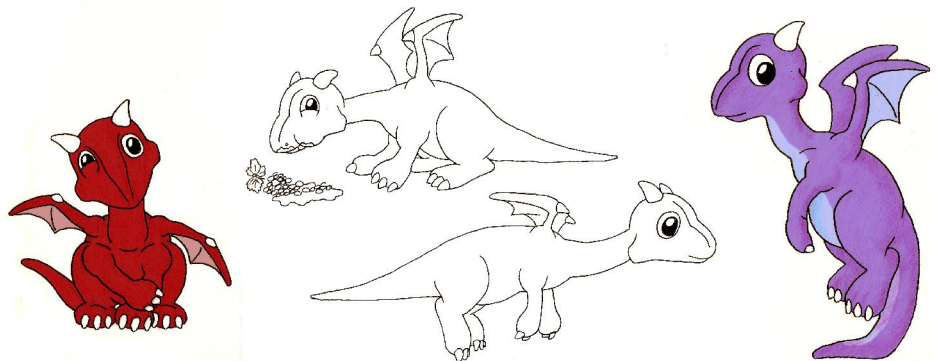
24. Hoja de expresiones de
Skyle.



Hojas de acción

Se muestran algunas de las situaciones más habituales en el día a día de Skyle. Su inteligencia le permite adoptar una actitud reflexiva, pero su instinto (o más bien su estómago) le llevan a engullir todo tipo de alimentos que encuentra a su paso. Como dragón joven, que es, siente la necesidad de probar a volar y de experimentar la sensación de tener su cuerpo suspendido en el aire.

En esta hoja de acciones se pueden apreciar también algunas pruebas de color, en tonos cálidos como los rojos o en tonos más fríos como azules y violetas. En este caso se experimentó con lápices de colores en el papel para posteriormente potenciar el color digitalmente.



25. Hoja de acción de Skyle.

5.1.5. HABITANTES DE LA ALDEA

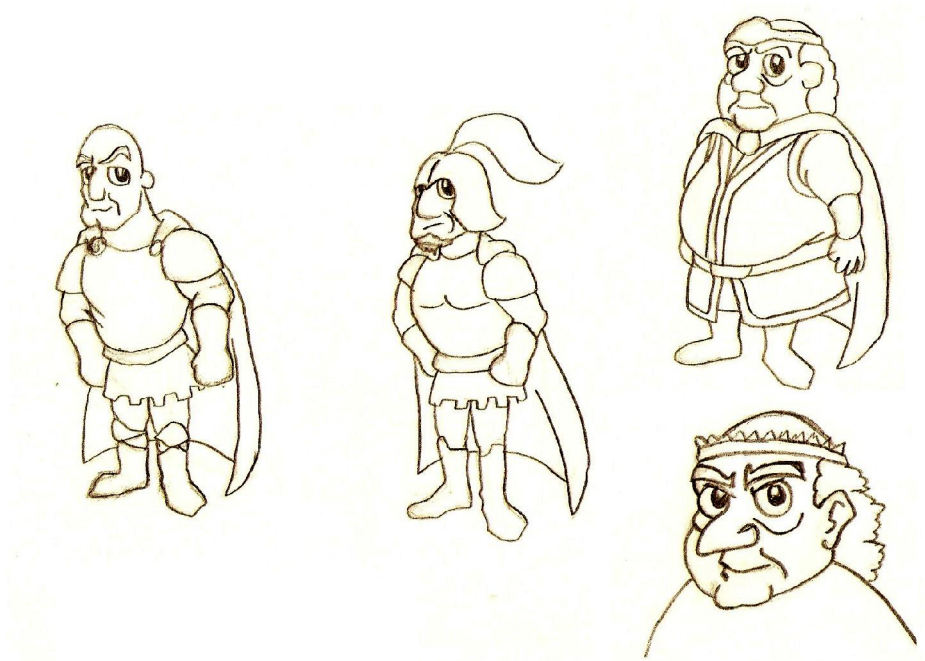
En La Aldea, además de los protagonistas descritos, viven otra serie de personajes no tan importantes para la historia principal. Estos personajes se clasifican en cuatro razas (Elfos, Enanos, Gigantes y Humanos). En los siguientes bocetos se mostraran personajes estándar, donde se aprecian básicamente las características principales y las diferencias entre las razas.



26. Bocetos de los habitantes de La Aldea.

Los Elfos son altos y esbeltos, con largas cabelleras, tanto los de sexo masculino como los del femenino, decoradas con trenzas o coronas de flores. Sus orejas y narices son puntiagudas. Visten de manera elegante, ya sea para trabajar, luchar o para estar en casa. Los Enanos son bajitos y peludos, de narices redondas. Parecen malhumorados, aunque la mayoría del tiempo estén ebrios y contentos. Los Gigantes están dotados de una constitución fuerte. Sus robustos brazos son largos y las manos enormes. No destacan por su brillante inteligencia, sus reacciones son más instintivas que racionales. Los humanos en general no se diferencian mucho de la descripción de Artie. Tienen una estatura media y suelen vestir con sus ropas de trabajo, ya que es a lo que dedican prácticamente todo el día.

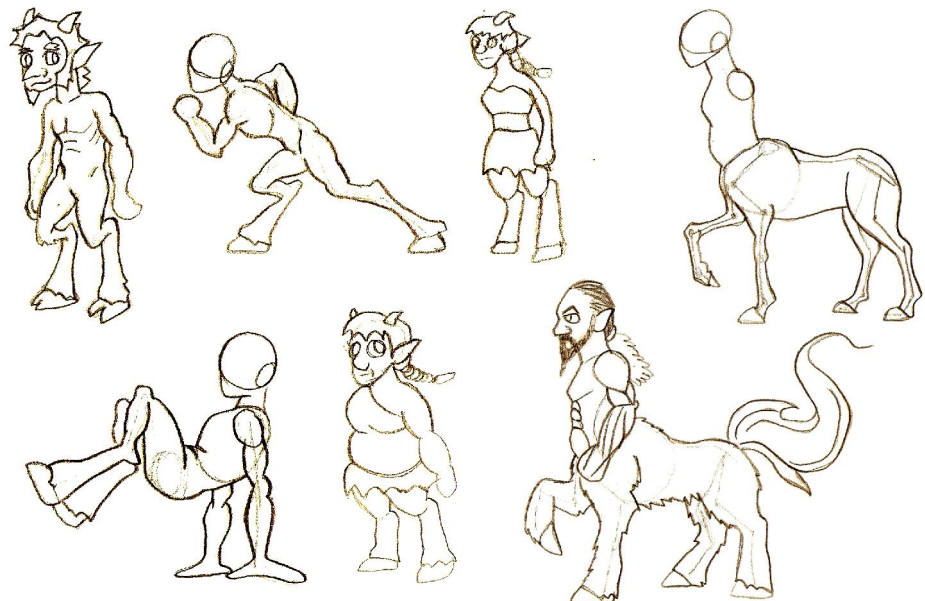
A parte de estas razas, las cuales se les puede considerar la clase trabajadora, existen aquellos que pertenecen a la Clase Alta, entre los cuales destacan el Alcalde y su Guardia. El Alcalde es un señor bajito y regordete, irónicamente, al contrario que su cargo. Es ambicioso y haría cualquier cosa por mantener su posición. Su Guardia está formada por hombres fuertes que velan por la seguridad de su Señor.



27. Bocetos del Alcalde y su Guardia.

5.1.6. HÍBRIDOS

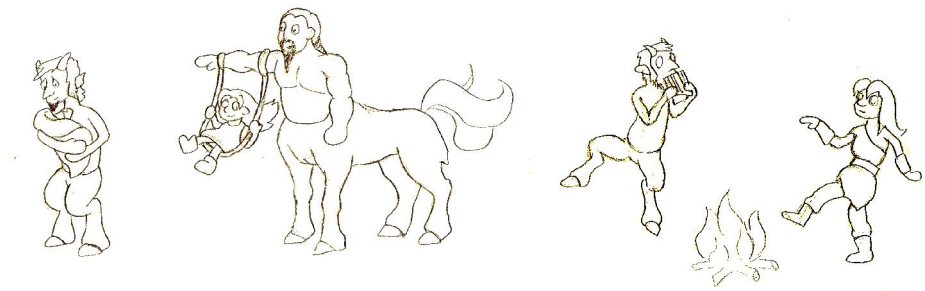
Los Híbridos son dos razas (Faunos y Centauros) marginadas por la sociedad que habitan a las afueras de las murallas de La Aldea. Los Faunos son seres que en apariencia se consideran mitad humanos, mitad cabras. De cintura para arriba tienen características humanas, pero sus piernas son similares a las de las cabras. Esto implica un cierto estudio de la anatomía tanto humana como de las cabras. Lo mismo ocurre con los Centauros, que de cintura hacia arriba se asemejan a los humanos, pero el resto del cuerpo posee una anatomía de caballo.



28. Bocetos de los Híbridos

5.1.7. RELACIONES ENTRE PERSONAJES

Ver a los personajes de forma individual es importante para saber como son, pero también es importante verlos en situaciones conjuntas. Observar a varios personajes participando de una misma acción ayuda a profundizar en ellos y a establecer las relaciones que los unen o los separan.



29. Relaciones entre los Híbridos.

Pese a los desprecios de los habitantes de La Aldea, los Híbridos no tiene ningún tipo de problema en acogerlos entre los suyos, tal y como lo demuestra el caso de Jeyne, que pese a ser humana fue adoptada por los Híbridos, que la protegieron y la trataron como a una de los suyos. Jeyne, al crecer con ellos, se habituó a sus costumbres y a vivir como si de un Híbrido más se tratase.



30. Relaciones entre los Híbridos y los aldeanos.

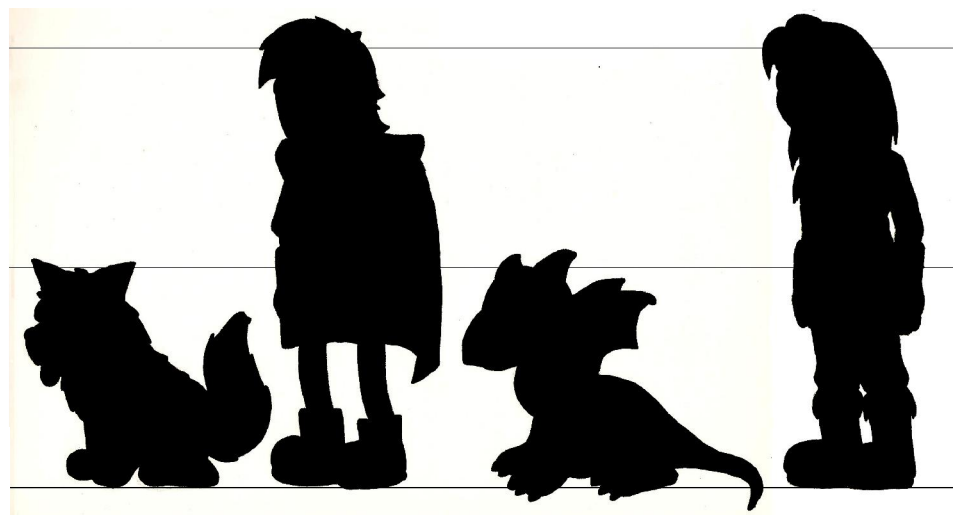
Los habitantes de La Aldea, sin embargo, tratan a los Híbridos como a monstruos, como si supusiesen una amenaza. Cuando los Híbridos acuden al pueblo para realizar algún encargo, se ven obligados a aguantar las agresiones de los aldeanos y sus cuchicheos.



31. Relaciones entre los aldeanos.

Entre los habitantes de La Aldea, existe una relación de respeto y cordialidad, pero sobretodo de sumisión y temor hacía la figura de su Alcalde y su Guardia.

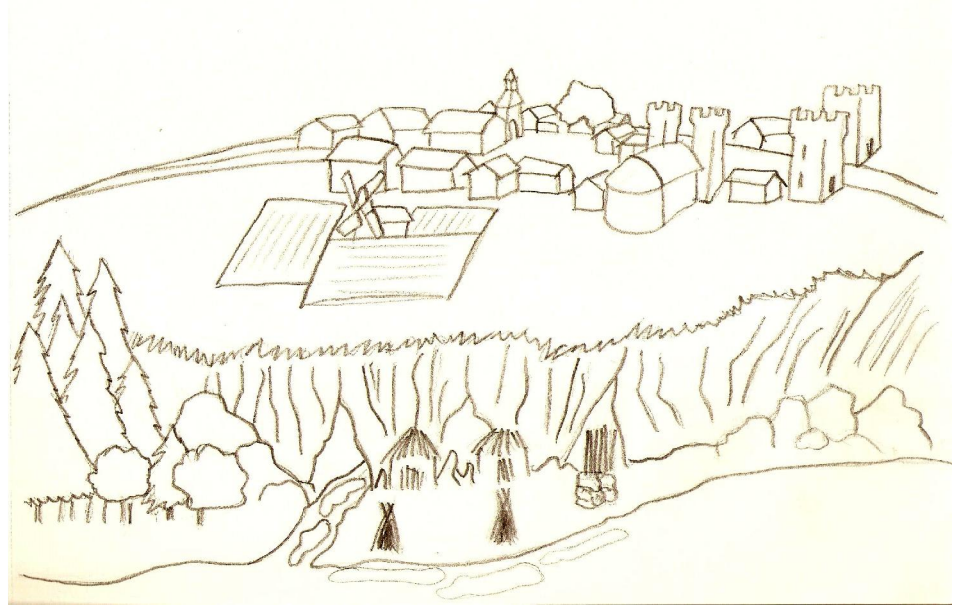
En este punto de las relaciones entre personajes cabe mencionar la gráfica de relación de altura, la cual muestra una comparativa de de las dimensiones de los cuatro protagonistas de la historia.



32. Gráfica de relación de altura.

5.2. DISEÑO DE FONDOS Y ESPACIOS

Para la recreación de fondos y espacios de este concepto, se realizó un estudio de la ambientación medieval y de la distribución arquitectónica de los pueblos. Su construcción se basaba principalmente en una calle principal que unía la entrada desde las murallas hasta el centro del pueblo. Los primeros bocetos de La Aldea demuestran un completo desconocimiento espacial y de distribución.

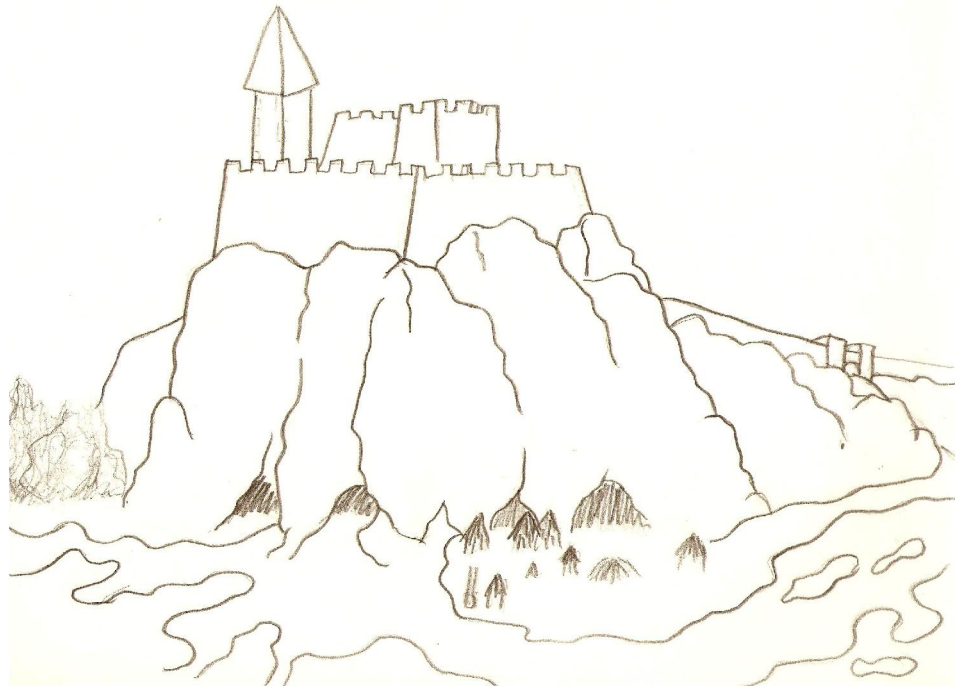


33. Boceto de La Aldea.

Tras la construcción de una pequeña maqueta, los resultados siguientes muestran un paso importante.



34. Vista frontal de La Aldea.



35. Vista trasera de La Aldea.

Estos dos bocetos muestran dos vistas opuestas de La Aldea. En la vista delantera, se aprecia la distribución del pueblo, con los edificios construidos en torno a la calle principal, que va desde la muralla hasta el Castillo, en lo alto de la colina. En la vista posterior se observa el poblado de los Híbridos, con construcciones muy precarias, hechas de barro y paja. El poblado se encuentra edificado en un barrizal, formado entre el río y las cloacas de La Aldea.

Tras estos bocetos, se procedió a un estudio más detallado de algunos espacios exteriores e interiores.



36. Vista de la calle principal.

37. Ilustraciones de la plaza.



Los estudios de la plaza de La Aldea se realizaron con dibujos a mano, definiendo las líneas con tinta negra. Sobre el papel se experimentó con acuarelas, dando manchas de color muy generales. Posteriormente se escanearon y se colorearon digitalmente en “photoshop”. El método de coloreado digital se realizó a través de la superposición de capas., que permite crear efectos de luz como los que se pueden apreciar en la vista nocturna.

38. Interior de la taberna.



Como ejemplo de espacio interior se escogió la taberna, donde se puede apreciar un estudio de luces y sombras en interiores. La técnica empleada es exactamente la misma que en los dibujos anteriores. Gracias a la manipulación digital se pudieron conseguir mayores efectos de contraste.

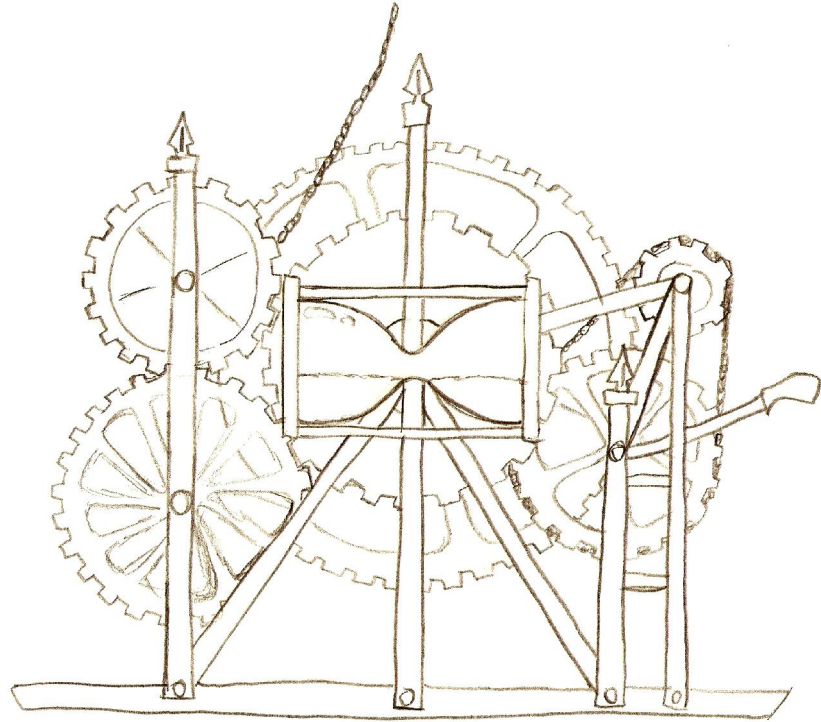
5.3. DISEÑO DE "PROPS"

Los "props" se pueden definir como los objetos que ayudan a recrear el ambiente que se pretende describir. Para este concept se realizó una búsqueda de los objetos más comunes en la Edad Media y se dibujaron varios bocetos para su estudio y recreación.



39. Props de herramientas, armas y objetos.

Además del estudio de herramientas, armas y objetos varios, se realizó un boceto del objeto causante del nudo de la historia: la Rueda de los Tiempos. El mecanismo de este artefacto se basó en los engranajes de un reloj de cuerda.



40. Boceto de La Rueda de los Tiempos.

41. Maqueta de Skyle.

42. Maqueta de La Aldea.

5.4. MAQUETAS (ESTUDIOS DE ESPACIO Y VOLUMENES)

Para un mayor entendimiento de lo que se estaba dibujando se realizaron dos estudios tridimensionales.

Uno fue sobre el personaje del dragón. Su diseño resultó dificultoso, así que se optó por modelar una pequeña maqueta en plastilina que ayudara a simplificar sus formas a entender su ocupación espacial.

La otra prueba volumétrica se hizo de La Aldea. Con barro se construyó una aproximación a la distribución del pueblo, permitiendo visualizar su especialidad.



6. ILUSTRACIONES

43. Ilustración de la vista delantera de La Aldea.

44. Ilustración de la vista posterior de La Aldea. Poblado Híbrido.

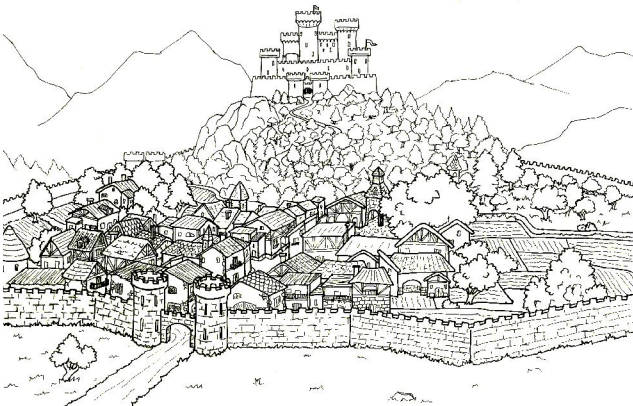
45. Ilustración del encuentro entre Artie y Jeyne.

46. Ilustración de la relación entre Artie y sus mascotas.

En estas ilustraciones finales, se recoge en cuatro imágenes la información más importante del concept. Aunque las dos primeras hayan quedado sólo en dibujo, se puede observar que trata de dos vistas distintas de La Aldea, exactamente igual que se hizo en los primeros bocetos, pero mucho más detalladas y definidas. En ellas se observa el contraste entre La Aldea civilizada y el poblado de los Híbridos.

Las otras dos ilustraciones, muestran dos situaciones importantes que involucran a los protagonistas. En una se ve la relación de Artie con sus mascotas en un día cualquiera en la taberna. La otra plasma el momento en que Artie da caza a la fugitiva Jeyne, lo que ocurrirá a continuación permanece en secreto.

El proceso de elaboración ha sido prácticamente el mismo que se utilizó en el diseño de fondos: dibujo a mano con tinta negra y coloreado digital.



7. CONCLUSIONES

Tras este largo proceso, se pueden extraer muchas conclusiones, tanto positivas como negativas, relacionadas directamente con los objetivos marcados al comienzo de este proyecto.

Uno de los objetivos era demostrar la capacidad de creación de historias. Echando un vistazo atrás a la cantidad de personajes, espacios y objetos y al estudio interno y externo que se ha realizado de ellos, se puede decir que este “concept” recoge suficiente información como para crear todo un universo singular, con sus propias leyes y normas de funcionamiento, en el cual se pueden desarrollar, no sólo las historias que se han ido recogiendo en este trabajo, si no otras muchas completamente diferentes, en los mismos espacios pero con diferentes protagonistas y sucesos.

En cuanto a la técnica empleada, el dibujo, se observa una evolución desde los primeros bocetos a los dibujos finales. En los bocetos se observan líneas nerviosas e inseguras, insistiendo en algunos trazos, pero a base de dibujar y repetir, se ha terminado adquiriendo un dominio de la técnica y de la mano, que permite reproducir una y otra vez, con mayor facilidad, los objetos representados, cosa importante para un dibujante de animación. Pero aunque se hayan demostrado ciertas habilidades, todavía se puede seguir insistiendo y repitiendo estos diseños para conseguir un mayor dominio del dibujo y unos resultados impecables en el mundo de la animación.

Los diseños de los personajes cubren bastante bien las expectativas propuestas. No quizá desde el punto de vista anatómico, pero sí del morfológico. Se han llegado a dominar tanto las formas estructurales internas como las externas. Se ha conseguido un control sobre sus rostros y rasgos faciales, que permiten transmitir las emociones que siente el personaje. Se ha demostrado el carácter y la personalidad de los protagonistas a través de sus acciones y reacciones en ciertas situaciones. Los conocimientos anatómicos no se han podido demostrar en demasía, dado que se buscaba una estética más abstracta y sintetizada.

En los fondos se demuestra un cierto dominio de la perspectiva y de la representación espacial. Aunque lo más destacable de la realización de los fondos en este proyecto sería la fusión de tres técnicas diferentes: el dibujo, la acuarela y el coloreado digital. La experimentación de estas tres técnicas a la vez ha dado unos resultados gratamente sorprendentes, aunque para dominar la técnica digital se necesita de mucha paciencia, habilidad y un tiempo demasiado largo.

En cuanto a los “props”, se ha tratado de reproducir lo más fielmente posible la esencia de la Edad Medieval, algo arduamente complicado, ya que no se disponen de muchas referencias a nuestro alcance. De haberse basado

en una época actual, hubiese sido más fácil estudiar los objetos del natural, pero tratándose de la Edad Media solamente se puede recurrir a imágenes, museos o a reproducciones.

Los estudios de color, sobretodo en las ropas de los personajes, han tratado de ceñirse a los colores usados en la indumentaria de la época, ajustando sus tonalidades a las características psicológicas de los personajes, aunque a veces el color más apropiado para ciertas sensaciones no era el más adecuado para la estética.

Finalmente, las ilustraciones que recogen la esencia de este concept han cubierto a medias los objetivos planteados. Se han llegado a realizar cuatro ilustraciones de las cuales, dos no han podido ser coloreadas. Las que recogen las dos vistas generales de La Aldea han quedado sólo en el dibujo entintado. Las otras dos, en las que se muestran las situaciones entre los personajes, han cumplido con las expectativas, dando con el resultado que se esperaba de la técnica y con la estética buscada.

Además, cabe añadir que la experimentación de varios campos de las artes plásticas también era uno de los objetivos marcados. En este trabajo se ha experimentado con diversas técnicas de dibujo (lápiz, tinta...), con técnicas de coloreado (acuarelas, lápices de colores...), con el modelado de maquetas, con técnicas digitales y con fusiones de algunas de ellas (tinta con acuarela y color digital...)

En definitiva, este proyecto ha sido una bonita experiencia que ayuda a entender lo duro y lo necesario que es todo este trabajo para conseguir que disfrutemos con la animación. Sin el trabajo del "concept-art", las películas y los cortos de animación no podrían existir.

También se pueden sacar buenas conclusiones de los problemas, aunque en este caso no han surgido demasiados y se han solventado de forma eficaz. El relevante sería el de las ilustraciones por terminar, pero esto demuestra que todo el trabajo realizado es sólo el principio, y queda la puerta abierta para seguir experimentando y ampliando este universo, para, quizá, en un futuro, convertirse en un largometraje animado.

8. BIBLIOGRAFÍA

ALAVEDRA, I., *Full of characters*. China: Satèl·lit bcn, 2012.

CANET, F.; PRÓSPER, J., *Narrativa audiovisual*. Madrid: Editorial Síntesis, 2009.

COWELL, C.; FERGUSON, C.; MILLER-ZARNEKE, T., *The art of How to Train Your Dragon*. Londres: Titan Books, 2010.

HENNAH, D.; TAYLOR, R.; FALCONER, D., *El Hobbit: un viaje inesperado. Crónicas. Arte y diseño*. Barcelona: Minotauro, 2012.

LUCCI, G., *Animación*. Milán: Mondadori Electa S.p.A, 2005.

WEBSTER, C., *Técnicas de animación*. Madrid: Grupo Anaya S.A., 2006.

WELLS, P., *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume, 2010.

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. John Howe: Diseño de concept-art para la película *El Hobbit: Un viaje inesperado*.
2. Ilustración del libro *The World of Ice and Fire* de George R. R. Martin.
3. Imagen de un capítulo de la serie *Los Simpson*. Extraída del capítulo 3 de la vigesimoquinta temporada (2013).
4. Chris Sanders: *Forbidden Friendship*. Imagen para el concept-art de *Cómo entrenar a tu dragón*.
5. Bocetos de Artie.
6. Hoja de construcción de Artie.
7. Hoja de rotación de Artie.
8. Hoja de expresiones de Artie.
9. Hoja de acciones de Artie.
10. Hoja de acciones de Artie.
11. Modelos de color de Artie.
12. Bocetos de Jeyne.
13. Hoja modelo de Jeyne.
14. Hoja de expresiones de Jeyne.
15. Hoja de acción de Jeyne.
16. Modelos de color de Jeyne.

17. Bocetos de Buk.
18. Hoja modelo de Buk.
19. Hoja de expresiones de Buk.
20. Hoja de acción de Buk.
21. Modelos de color de Buk.
22. Bocetos de Skyle.
23. Hoja modelo de Skyle.
24. Hoja de expresiones de Skyle.
25. Hoja de acción de Skyle.
26. Bocetos de los habitantes de La Aldea.
27. Bocetos del Alcalde y su Guardia.
28. Bocetos de los Híbridos
29. Relaciones entre los Híbridos.
30. Relaciones entre los Híbridos y los aldeanos.
31. Relaciones entre los aldeanos.
32. Gráfica de relación de altura.
33. Boceto de La Aldea.
34. Vista frontal de La Aldea.
35. Vista trasera de La Aldea
36. Vista de la calle principal.
37. Ilustraciones de la plaza.
38. Interior de la taberna.
39. Props de herramientas, armas y objetos.
40. Boceto de La Rueda de los Tiempos.
41. Maqueta de Skyle.
42. Maqueta de La Aldea.
43. Ilustración de la vista delantera de La Aldea.
44. Ilustración de la vista posterior de La Aldea. Poblado Híbrido.
45. Ilustración del encuentro entre Artie y Jeyne.
46. Ilustración de la relación entre Artie y sus mascotas.