

TFG

SMOOTH TEA LYCEUM: DISEÑO DE ENTORNO.

Presentado por Cristian Vicente Plaza Gallego
Tutor: Carlos Plasencia Climent

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
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

RESUMEN

Este proyecto forma parte de uno más grande. *Smooth Tea Lyceum* es un proyecto de serie de animación 2D. A primera vista es una serie inocente y de carácter cómico, pero en una segunda línea de lectura narra una historia mas adulta y macabra.

Este proyecto se enfoca al diseño del entorno en que se mueven los personajes, esto es, el aspecto general del liceo (fachada), los espacios mas característicos que aparecerán, al menos, en la primera temporada de la serie, los *props* que componen estos espacios y el entorno exterior del colegio.

ABSTRACT

Smooth Tea Lyceum is an 2D serie animation proyect. At first sight looks like an innocent and comic tale, but in a second look it can be found a more grown and obscure story.

This project is focused on the design of the environment on which the characters will move around, this means, the general looking of the lyceum, the main spaces that will appear, at least, in the first season of the serie, also the props that conform this spaces and the external environment of the school.

PALABRAS CLAVE

animación, diseño, entorno, espacios, concept-art, ilustración

KEY WORDS

animation, design, environment, space, concept-art, illustration

AGRADECIMIENTOS

A mis compañeros en este proyecto Álvaro, Carlos y Rubén.

A quienes nos han ayudado a sacarlo adelante, en especial a Alba y Andrea por su colaboración en la grabación del sonido para el *teaser* y a Sara por su ayuda en la producción de la animación.

A mi tutor Carlos Plasencia, a las profesoras María Lorenzo y Sara Álvarez, tutoras de mis compañeros, y al profesor Miguel Vidal por su motivación y fe en nosotros.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

2.2. METODOLOGÍA

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. ANÁLISIS DEL PUNTO DE PARTIDA

3.1.1. PARTIENDO DE CERO

3.2. EL EXTERIOR: PLANTA, TERRENO Y FACHADA

3.2.1. LOCALIZACIÓN

3.2.2. PLANTA

3.2.3. TERRENO

3.2.4. FACHADA

3.3. EL INTERIOR: ESTANCIAS Y PROPS

3.3.1. HABITACIONES

3.3.2. LA CLASE

3.3.3. LA BIBLIOTECA

3.3.4. EL COMEDOR

3.3.5. LA LAVANDERÍA

3.3.6. LA ENTRADA

3.3.7. LA ENFERMERÍA

3.3.8. OTROS PROPS

3.4. ILUSTRACIONES

4. CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN.

Smooth Tea Lyceum es un proyecto de serie de animación 2D ideado por Álvaro Serrano Sierra, Carlos Valles Lloría, Cristian Vicente Plaza Gallego y Rubén Rico Miralles, a finales de 2014, como un proyecto de serie de televisión para la asignatura Producción de Animación 1.

Tras la finalización de la asignatura, este proyecto siguió desarrollándose en paralelo a los trabajos final de grado de cada uno, hasta que los resultados obtenidos en *Animac*, donde el proyecto fue seleccionado, lo hicieron convertirse en el trabajo final de carrera y un proyecto que queremos seguir desarrollando.

El proyecto fue concebido como una serie de televisión de tono humorístico y políticamente incorrecto desde el primer momento, aspecto que no ha variado con su evolución, por lo que el target oscila entre el público adolescente y joven adulto. No obstante, se contempla la opción de que al público infantil también le guste debido a la estética de animación y el tono divertido de esta.

La primera vez que nos sentamos a hablar de la serie y a pensar en su historia, se desarrollaron doce capítulos que en un principio conformarán la primera temporada. En ella, un grupo de amigos; Mike, Candy, Bort, Tim y Artie, pasan sus días en el *Smooth Tea Lyceum*, un colegio-internado donde conviven junto a más compañeros como Greed, una máquina tragaperras; Axel, un ser ígneo; Lucy y Lolly, unas gemelas muy traviesas, y muchos más. Su motivación en el liceo es divertirse, y para ello, ante todo, necesitan caramelos, su fuente de energía diaria.

Escapar al exterior y burlar la seguridad que les impone la autoridad del colegio se convierte en una prioridad cuando descubren que hay algo más allá de los límites impuestos por los muros del liceo: La ciudad.

No obstante, no les será fácil, pues deben sortear el control impuesto por sus profesores, unos megáfonos fríos, efectivos y muy lógicos que tratan de manera indiferente a todos sus alumnos. Además, los megáfonos cuentan con una plantilla de guardias de seguridad con aspecto de sirena que castran, voluntariamente o no, las ansias de libertad y diversión de nuestros protagonistas.

Bajo la superficie de una escuela portentosa, se oculta la triste realidad: No se trata de un colegio-internado, ni el personal que allí trabaja es una plantilla de profesores. La realidad en la que viven Mike y compañía sólo es una proyección de su mente. En realidad se trata de internos con problemas mentales de diversa índole, que están viviendo encerrados en un psiquiátrico, el San Lázaro, custodiados por sus celadores (las sirenas) y

evaluados por médicos especializados en los trastornos de la mente, que ven como profesores (los megáfonos).

Las relaciones personales que se dan entre los internos, en muchos casos rozan lo bizarro y dantesco, pero los sujetos no lo perciben como tal. Además, en la propia institución se dan una serie de prácticas que están cercanas al terreno de la ilegalidad, como practicar lobotomías a pacientes peligrosos.

En *Smooth Tea Lyceum* interactúan los cinco protagonistas y diversos extras, dándose las más alocadas y, en segunda lectura, retorcidas aventuras. Todo lo que se muestra gráficamente tiene una correlación con una acción del mundo real en el que estos enfermos viven.

La precoz idea de doce capítulos en los que se presenta a cinco protagonistas, trece secundarios y dos extras, más el conflicto del escape del colegio, se difumina rápidamente por la complejidad del argumento y se plantean dos temporadas: La primera temporada consta del mismo número de capítulos, doce, y estará basada en los protagonistas y su relación con los personajes secundarios y el entorno en el que se mueven, dándose así una serie de capítulos autoconclusivos centrados más en el humor que en una trama unitaria de todos los capítulos. En esta temporada establecemos un nuevo conflicto: La fuga de un interno muy peligroso, que culminará con un capítulo doble como final de temporada.

La segunda temporada cuenta ya con un hilo argumental sólido que se desarrolla a lo largo de los capítulos de esta parte, y consiste en el intento por parte de los protagonistas de escapar del colegio.

Con una temporada planteada y un hilo argumental para una segunda idea, nuestra posición en el mercado es de un proyecto en vías de desarrollo (con un *trailer* animado, el diseño de personajes y fondos completo de la primera temporada, guiones de tres capítulos escritos y *storyboard* del primer capítulo de la primera temporada dibujado) pero con una potencia y atractivo importante para que alguna cadena de televisión o distribuidora quiera financiar.

El mercado actual en el que nos encontramos apuesta fuertemente por las series de animación para niños de carácter absurdo y con un humor hilarante y toques surrealistas. Prueba de ello son series de animación que están triunfando actualmente como "Hora de Aventuras", "Historias corrientes" o "Sanjay y Craig".

Creemos que *Smooth Tea Lyceum* tiene cabida en este mercado, ya que es una serie que, partiendo de este humor, aporta unas historias con segundas lecturas que son el punto fuerte de la serie, además de intentar deconstruir los roles de género para no encasillarse en los tópicos televisivos hetero normativos.

El factor clave de este producto para que salga adelante es sin duda el apartado visual. Un apartado gráfico con fuerza y muy estético es un gran reclamo para el público al que queremos enfocar el proyecto. Los niños verían una serie con unos personajes muy divertidos y carismáticos que viven aventuras absurdas y surrealistas mientras los adolescentes podrían vislumbrar el oscuro trasfondo que tiene la serie.

A su vez, este apartado oscuro puede ser un punto en contra a tener en cuenta debido a la temática que tratamos: Enfermos mentales internados en un psiquiátrico, pero que se ven ellos mismos como niños. Esto no es problema debido a que nuestro enfoque será siempre desde el punto de vista de los “niños” y de sus relaciones entre ellos. El subtexto se encontraría en segundo término donde daríamos a conocer detalles que darían pie a que los más adultos se planteasen qué están viendo en realidad y este hecho incentivase a volver atrás y volver a ver la serie de nuevo para ver qué se cuenta realmente. La competencia es alta debido a las buenas series que se encuentran en el panorama actual. Por eso confiamos el éxito de nuestra serie en su potencial a nivel de guión y de querer romper un tabú, sin ofender a nadie, sobre los psiquiátricos y las personas con problemas mentales, protagonistas indiscutibles de nuestra historia. Además la idea de deconstruir los roles de género, para que no se vea reforzado ningún género en especial, ni chicos ni chicas, es un refuerzo positivo de cara a publicitar la serie. De hecho, tenemos dos personajes que son asexuados, pues se desconoce qué son realmente, además de otros personajes que aparentan una cosa y son otra realmente. Las series de televisión se encuentran en un terreno bastante anquilosado entre series de niños y series de niñas y creemos que nuestro producto puede convertirse en otra opción a tener en cuenta a la hora de abrirse camino por su frescura y su irreverencia.

* * *

En este Trabajo de Final de Grado expondré todo lo referente al diseño del entorno de *Smooth Tea Lyceum*, el terreno donde está ubicado el colegio, su planta y arquitectura, los espacios que lo componen y las características de estos, el diseño de los *props* y por último la aplicación práctica de estos diseños en ilustraciones que simulen *frames* de la serie.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

- Crear un entorno creíble y concreto donde se desarrollen las acciones de la serie.
- Trazar un plano del edificio del liceo y el terreno que lo rodea.
- Definir la planta y estética del edificio.
- Ubicar las estancias principales diseñadas dentro del propio liceo.
- Diseñar Las estancias principales donde se desarrollarán los episodios de al menos la primera temporada.
- Diseñar los *props* básicos con que cuentan los espacios diseñados.
- Adecuar los espacios al carácter dual del colegio, psiquiátrico en la vida real, colegio en las mentes de los personajes.
- Representar mediante ilustraciones la estética general de los espacios a modo de falsos *frames* de la serie.

2.2 METODOLOGÍA

La metodología para el desarrollo de esta propuesta fue, en primer termino, una revisión del material previo de que disponía, esto es, un esbozo del plano del colegio y cuatro ilustraciones que contaban con un fondo que servía de orientación. Analizado el punto del que partía lo primero fue plantearme a donde quería llegar, fijarme una meta lógica alcanzable ya que aspirar a diseñar absolutamente todo lo referente al entorno yo solo y en el margen de tiempo con que contaba era simplemente imposible, así que opté por hacer una selección de los que serían los espacios mas frecuentados y característicos que aparecerían en, al menos, la primera temporada de la serie.

Acotados los elementos que tendría que abordar me planifiqué el tiempo de que disponía y me organicé el trabajo fijándome metas alcanzables, trabajaría de lo general a lo particular, empezando por ubicar el espacio real del colegio, y dentro de él las distintas estancias a diseñar, estas serían: Las habitaciones de cada uno de los protagonistas, la clase, la biblioteca del colegio, la enfermería, la lavandería, el comedor, la entrada del colegio, la caseta del bedel y los pasillos.

Una vez tuviera definido el plano con todos los elementos ubicados procedería a darle forma a estos espacios, definiendo la estética que regiría en los interiores del colegio. Para conformar estos espacios era necesario abordar el tema de los *props*, pues los espacios los definen los elementos que los componen.

La estética que usé en estos diseños no es la que regiría el estilo visual de la serie, pues para agilizar la producción opté por diseñarlo todo con líneas limpias y claras, que facilitarían la lectura y comprensión de los planos, pero, de cara a la estética final de la serie, el estilo de dibujo buscaba un aire más caótico, esto lo aclararía en la parte final del proyecto, realizaría una serie de ilustraciones, una de cada espacio, donde se pudiera ver cual es el aspecto y el estilo gráfico del entorno del *Smooth Tea Lyceum*. Estas ilustraciones cumplen una doble función, por una parte ahora si son ilustraciones con intención de representar el entorno real en que se mueven los personajes, pero además, para ayudar al espectador a juzgar las proporciones de este entorno, incluyen a los propios personajes en actitudes que podrían ser características del entorno en el que se encuentran, lo cual sirve de material gráfico para presentar el carácter de la serie.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. ANÁLISIS DEL PUNTO DE PARTIDA

De manera general, la situación del proyecto en su conjunto en el momento de convertirse en TFG era la siguiente: Contábamos con una idea sólida del estilo de la serie a nivel argumental, y un acercamiento a su estética. Dentro del aspecto argumental, había desarrollado el hilo conductor de la primera temporada y la idea general sobre lo que tratarían cada uno de los doce capítulos que la componen. Una de estas ideas, la del primer capítulo, ya estaba redactada y pasada a *storyboard*.



Por otro lado, teníamos un total de cinco personajes principales y ocho personajes secundarios diseñados. Tenían dos problemas: Estaban hechos por diferentes personas, por lo que no había un estilo definido y no eran personajes animables. Además, el color había sido puesto individualmente, dando como consecuencia una gran cantidad de tonos, algunos muy similares entre sí, que les restaban funcionalidad y cohesión.

A nivel de narrativa visual, aparte del *storyboard* del primer capítulo, contábamos con la animática de lo que pensábamos que sería el tráiler de la primera temporada de la serie. Sin embargo, este tráiler, aparte de ser muy largo, era confuso en general y no dejaba claro el estilo y los objetivos del argumento de la serie en particular.



Con todo esto sobre la mesa, las cuatro personas que conformamos el equipo nos repartimos roles en función de las necesidades del momento:

Una persona que rediseñara a todos los personajes e hiciera sus hojas de guía para animación (*model sheet*), otra persona que reescribiese el guión del primer capítulo y diese forma al capítulo de cierre de la temporada, así como replantear el *story board* que había en función del nuevo guión, otra persona que se dedicase en exclusiva al entorno en que se mueven los personajes y otra persona que dirigiese el tráiler que se estaba animando. Además, nos evidenciaron la necesidad de elaborar un presupuesto si realmente queríamos llevar el proyecto más allá de este trabajo, rol que hubo de asumir uno de nosotros. Para concluir la división de tareas, uno de nosotros hubo de asumir además la dirección general del proyecto, esto es, hacer que se cumplan los plazos de los proyectos, gestionar el registro del proyecto, ponerse en contacto con el Instituto Ideas para participar en *StartUPV* o llevar a la APIV material donado para la subasta benéfica por el suceso de Nepal.

Rubén Rico: *Smooth Tea Lyceum*, 2014. Ilustraciones para el concept art de la serie en producción de animación I



Rubén Rico: *Smooth Tea Lyceum*, 2014. Ilustraciones para el concept art de la serie en producción de animación I

Así, al final los roles asumidos fueron Diseñador de personajes; Guionista, Artista de *storyboard* y Director General; Director de Desarrollo visual; y Director de animación.

3.1.1 Partiendo de cero

Mi Trabajo de Final de Grado surge del siguiente punto de partida: Como se ha aclarado, teníamos la idea del tono que iba a tener la serie en cuanto a narrativa, una aproximación a lo que sería el primer capítulo, el hilo argumental de las dos primeras temporadas, el diseño de prácticamente todos los personajes (a falta de una estética unificadora) y una animática pendiente de revisión para el tráiler de la serie.



Álvaro Serrano: *Smooth Tea Lyceum*, 2014. Modelo 3D del primer diseño de la fachada

Quedaba evidenciado de esta forma que teníamos un problema, las dos primeras temporadas se desarrollaban dentro del liceo y sus inmediateces pero sobre el tema del entorno en que se iban a mover los personajes no habíamos diseñado nada mas allá de lo estrictamente necesario. Habíamos acotado que tendría la planta de un hospital psiquiátrico adaptado a las necesidades de un colegio, teníamos un modelo en 3D (cortesía de Álvaro Serrano) con primer diseño de la fachada y contábamos con cuatro ilustraciones primerizas que dejaban entrever el aspecto de los pasillos, clases y habitaciones; Pero estas ilustraciones se habían hecho mas por la necesidad de que la ilustración tuviera fondo que con una intención real de definir los propios elementos de ese fondo.

3.2 EL EXTERIOR: PLANTA, TERRENO Y FACHADA

3.2.1 Localización

Smooth Tea Lyceum juega con dos realidades, la historia feliz desenfadada y optimista de los protagonistas, donde todo derrocha alegría y buenas intenciones y la historia real en que son internos de un hospital psiquiátrico, cuando se abordó el tema en un principio, acordamos que el aspecto del colegio se basaría mas en el de un hospital psiquiátrico que en un colegio, ya que esa es la versión real del edificio en que viven, y dado que la historia real la ubicamos en nuestro mundo, se consideró que el emplazamiento debía ubicarse en un lugar real del planeta Tierra, quizá la ubicación totalmente exacta, pero sí algo al menos orientativo. Esto era

fundamental a la hora de concretar temas como la ambientación general del entorno, la gama cromática predominante ¿colores fríos, cálidos?, la arquitectura del colegio ¿Es un colegio antiguo, futurista?, qué gente lo habita, qué clima predomina ¿suele llover la mayor parte del año?

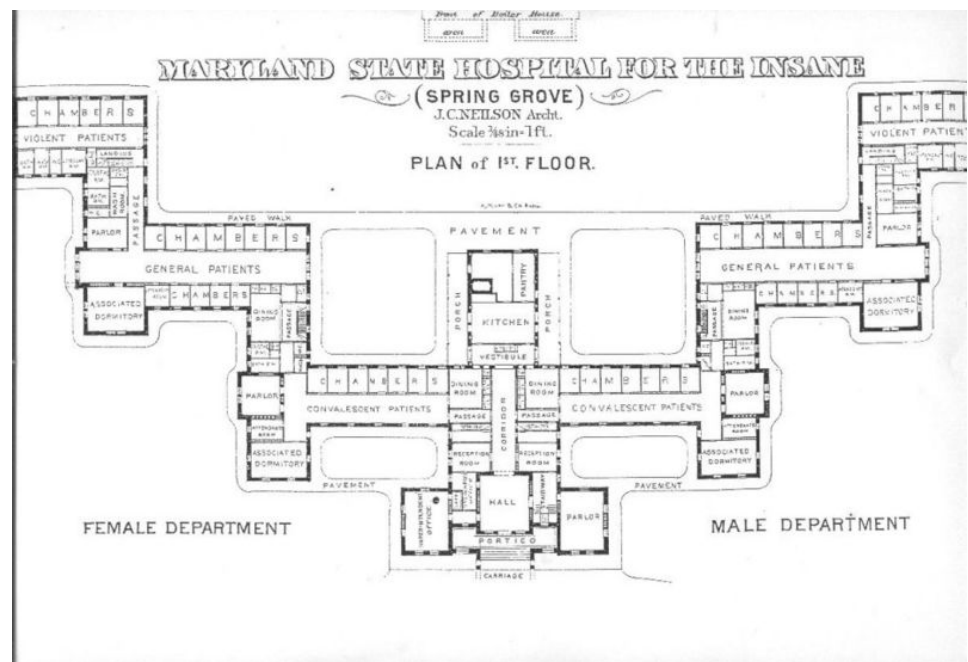
Partí de la historia del personaje real de Mike, su enfermedad mental viene de los traumas psicológicos que sufrió durante la guerra de Vietnam, eso localizaba el liceo al menos en Estados Unidos y su construcción debía ser anterior a la década de los 60. Para concretar mejor la localización, tuve en cuenta el elemento básico que conforma la serie y en torno al cual actúan los protagonistas, la droga, tenía que ser algún lugar de Estados Unidos en el que la droga fuera un elemento característico, opté por el estado de Nuevo México, al sur del país y que hace frontera con México, un estado que el medio audiovisual ya nos ha representado como en conflicto con el tráfico de droga desde México. Así pues ya tenemos un emplazamiento orientativo del *Smooth Tea Lyceum*: Nuevo México, Estados Unidos.

3.2.2. Planta

Sería correcto ahora hablar primero del terreno donde está situado el colegio, pero este fue diseñado posteriormente y partiendo del colegio así que trataré primero este tema.

Dado el carácter oscuro del edificio y de la serie en sí, busqué una estética de edificio antiguo que potenciara el lado misterioso, una investigación rápida en internet me descubrió que los hospitales más antiguos de E.E.U.U. son el *Eastern State Hospital* (Virginia 1773) y el *Maryland State Hospital for the Insane*¹ (Maryland 1797) entre los cuatro revisamos el aspecto de estos dos edificios, nos decantamos por el estilo del segundo para definir como sería el *Smooth Tea Lyceum*.

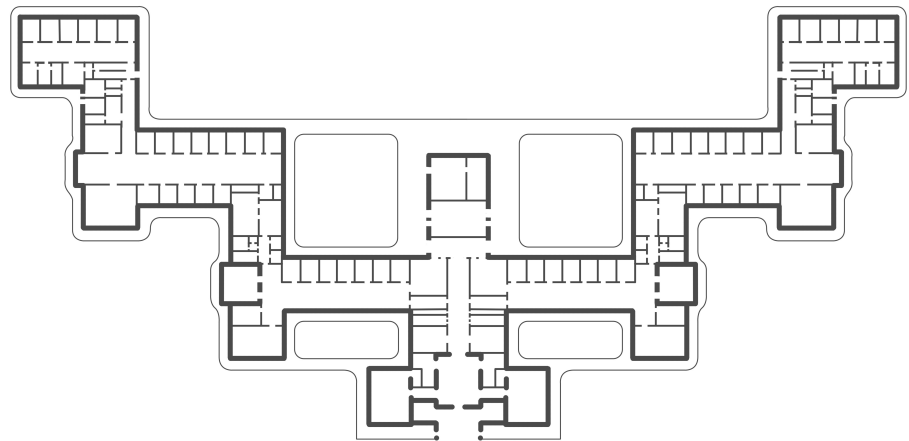
¹ SPRING GROVE HOSPITAL CENTER. A history of Spring Grove



NEILSON J.C.: *Plan of 1st floor, Maryland State Hospital for the Insane, 1790.*

Acotado el tema del emplazamiento y la estética me enfoqué en el tema de la planta, un elemento común en los psiquiátricos estadounidenses del s. XIX es la planta en forma de “alas de pájaro” con una nave central y dos alas a izquierda y derecha divididas cada una en distintas secciones en función del grado de enfermedad de los internos. Tracé un plano base sobre el que trabajar. Partí de la planta de *Maryland State Hospital for the Insane*, el edificio quedaba dividido en tres partes, el ala central, el ala este y el ala oeste y constaba de tres pisos, la planta baja donde se situarían los espacios comunes (comedores, clases), el primer piso donde se ubicarían las habitaciones y zonas de esparcimiento y el tercer piso, cuya función en ese momento no teníamos del todo clara. El ala central contaría con dos torres a derecha e izquierda de la entrada principal. La entrada da acceso al hall que conecta con las dos torres principales a izquierda y derecha y al fondo con un pasillo franqueado por las oficinas de administración y con los controles de seguridad que dan acceso a las alas este y oeste, el final de este pasillo principal conecta con la torre del reloj, compuesta en su planta baja por la cocina, la despensa y la cámara frigorífica y en cuyo último piso se situaría el despacho del director. Las alas este y oeste son simétricas y están compuestas por los mismos elementos, lo único que las diferencia es que el ala oeste está destinada a alojar a las internas femeninas y el ala este a los internos masculinos. Cada ala estaría subdividida en cinco zonas y se accede a ellas a través de controles de seguridad. Toda el ala está conectada por un único pasillo que conecta con el control de seguridad que conecta con el pasillo del ala central. La primera sección de cada ala estaría destinada en la planta baja a albergar las clases y en el primer piso las habitaciones de los internos con menor nivel de peligro, la segunda sección sería un espacio de conexión, la tercera sección de nuevo

estaría ocupada por clases en la planta baja y habitaciones para internos de nivel medio en el primer piso, de nuevo encontraríamos un espacio de conexión con control de seguridad y finalmente en la quinta sección se hallarían las celdas de los individuos mas peligrosos.



Cristian Plaza: *Primer estudio de la planta del liceo, 2014.*

Esta fue la idea base de la que partí en la revisión de la planta. Lo primero de lo que me di cuenta fue que si íbamos a centrar las aventuras en los niños yendo de un lado a otro del liceo dando esquinazo a las sirenas el plano del que partíamos daba muy poco juego, pues constaba de un único pasillo que conectaba todo, no había posibilidad de rutas alternativas, esto generaba conflicto con la idea de un hospital psiquiátrico real, donde interesa que los internos tengan una capacidad de movimiento limitada, pero de no alterar esto la capacidad de los personajes de moverse por el colegio, explorar nuevas zonas y tomar rutas alternativas para escapar de las sirenas quedaba totalmente anulada, así pues era imprescindible que hubieran mas pasillos, pero si quería incluir mas pasillos entonces había que aumentar drásticamente el tamaño del colegio. Este fue un punto muy debatido con mis compañeros, al parecer en una primera aproximación, donde tomé las medidas aproximadas del contorno del plano base que había trazado y las dupliqué.

Ahora que el liceo contaba con el doble de espacio este debía ser reorganizado. Mantuve la estructura base que ya tenía, el modelo de tres alas, central este y oeste, y el mismo número y función de las secciones en las alas este y oeste, seguirían albergando a los internos en base a su rango de peligrosidad, no obstante, las secciones dos y cuatro, ahora que ocupaban mas

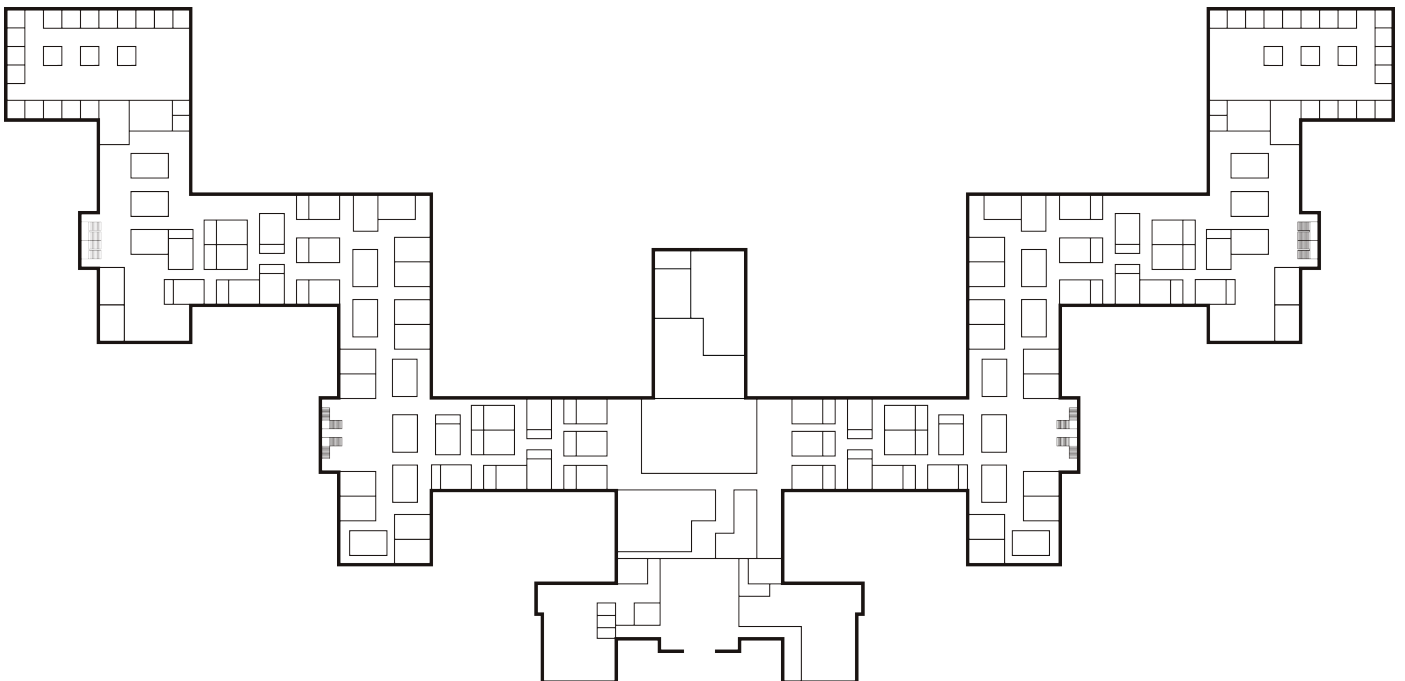
espacio pasarían de ser simples zonas de conexión a ser áreas de esparcimiento para los internos, eliminé además los controles entre la nave principal y las primeras secciones de las alas este y oeste y los que había entre la sección tres de las mismas. Así resultaría mas sencillo que los personajes deambularan a sus anchas por el colegio y no nos evitaba justificaciones del tipo burlar un control de seguridad simplemente para pasar de la sección uno a la sección tres, lo cual no aporta mucho realmente ya que escenas de burlar un control si que se pueden dar por ejemplo al pasar de la sección cinco a las seis (zona de los más peligrosos). Además en las secciones tres y cinco de ambas alas añadí una torre para potenciar la silueta del colegio, así mismo, estas secciones pasarían a tener cinco pisos cada una debido al siguiente problema con que me encontré: Al aumentar el tamaño de la planta había el edificio era mas grande, si, pero solo a lo largo y a lo ancho, es decir, no a lo alto, y subir la altura del techo de cada piso no era una opción ya que, si se subían demasiado, a la hora de dibujar un plano quedarían muy altos y apenas entrarían en el encuadre, no podía inventarme que el techo estaba a seis metros de altura, lo mantuve a un máximo de cuatro metros, así daba un aspecto de ser alto pero se podría mantener dentro de los encuadres, y para que la silueta del edificio tuviera mas fuerza, que es lo que busca representar, aumente el número de pisos en las ya mencionadas secciones y en el ala central amen de añadir las nuevas torres y engrosar la torre del reloj (que comentaré mas adelante).

El ala central ahora se quedaba desproporcionadamente grande para albergar tan solo las oficinas de administración, así que las reubiqué en la torre principal oeste, donde ocupan los cinco pisos de esta. La torre principal este es donde ahora se ubica la biblioteca, un emplazamiento imprescindible en un colegio y que habíamos pasado por alto en el primer diseño, esta cuenta con dos pisos y una sala de archivos secretos. La parte central la sigue ocupando el Hall, que conecta con las torres principales ya mencionadas y al fondo con el pasillo que atraviesa todo el ala central. A ambos lados de este pasillo se encuentran la ludoteca, un lugar de esparcimiento donde llevan a los personajes los días de lluvia en que no pueden salir al jardín a jugar y la enfermería, de nuevo un espacio de gran importancia que pasamos por alto en el primer esbozo, mas teniendo en cuenta que al menos dos de los personajes tienden a autolesionarse y frecuentarán este lugar, la enfermería esta estratégicamente situada en el ala central, lugar al que se puede acceder desde ambas alas este y oeste. Al fondo del pasillo del ala central se encuentra el comedor, ahora común para todos los internos, de esta forma se justarán grupos mas heterogéneos y numerosos a la hora de comer, lo cual proporcionará mas caos y escenas potencialmente divertidas. El comedor conecta directamente con la cocina, que se encuentra igual que antes en la

planta baja de la torre del reloj, dentro de la cocina se incluye la despensa y la cámara frigorífica, esto ocupa toda la planta baja de la torre del reloj.

Las alas este y oeste conservaban la función de albergar las clases en la planta baja y las habitaciones en la primera, pero al haberse ampliado el liceo ya no quedaban limitadas a un pasillo y una hilera de clases por ala, la ampliación permitió aumentar el número de pasillos de uno a tres, pero para multiplicar las posibilidades de movimiento no me limité a situar los pasillos en tres hileras, me inspiré en el laberinto del videojuego *Pac-man*² para diseñar la ruta de los pasillos de la planta baja, en la planta superior sí mantuve el sistema de hileras para que las habitaciones fueran contiguas y no pareciera demasiado caótico.

El barracón de los peligrosos mantuvo su función, pero ahondando en la distribución de las celdas lo doté de un carácter más carcelario. En total el *Smooth Tea Lyceum* mide aproximadamente 260 metros de ancho.



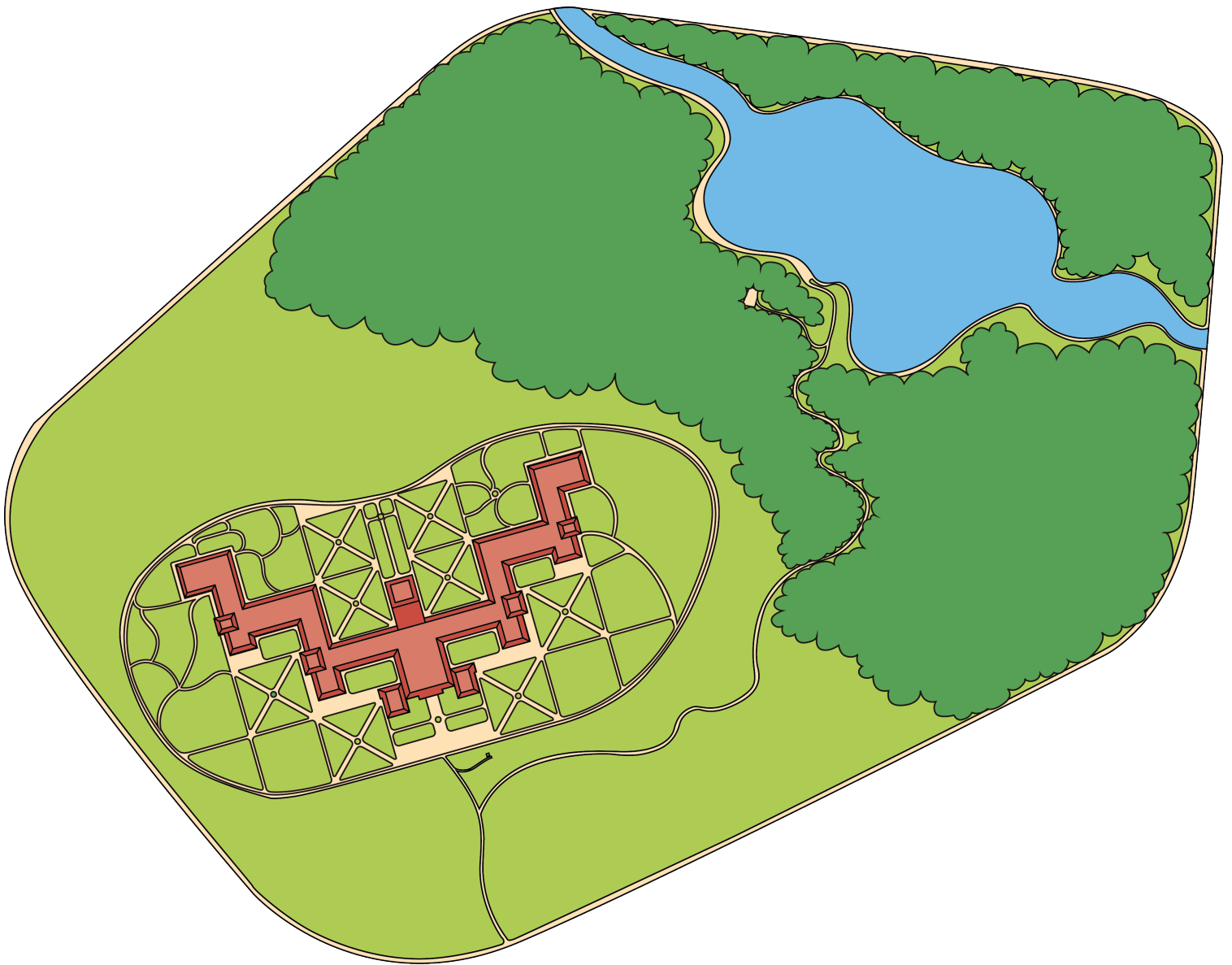
Cristian Plaza: *Planta baja del liceo*, 2015.

² IWATANI, T. *Pac-man*, 1980

3.2.3. Terreno

Una vez estuvo acotada la planta del edificio y el espacio real que ocupaba podía enfocarme a situarlo en un terreno concreto. De las ilustraciones y el diseño del plano primerizo saqué en claro que el liceo contaba con una extensión de jardines generosa, de nuevo me remití al *Maryland State Hospital for the Insane*, en una búsqueda simple en *google maps* averigüé la extensión de terreno que ocupaban sus jardines, hice un calculo aproximado de proporciones y tracé un primer mapa de los terrenos del colegio, fui mas allá de simplemente bordear el colegio con jardines, dispuse que el colegio tuviera una enorme extensión de terreno, compuesto este de jardines en la zona que ocupa el liceo y que abarcara parte de un bosque cercano. Me convenció bastante la idea del bosque, planteé que de cara a episodios veraniegos, los responsables del centro podrían llevar a los niños de acampada al bosque para que cambiaran un poco de aires, y de paso refrescar un poco la trama haciendo que variara un poco, además el bosque contaría con un lago y en lo profundo habría un edificio ya abandonado. Sobre lo que se esconde en el bosque tan solo esta abocetado lo que se ve en el mapa ya que no afecta al desarrollo de la primera temporada, a día de hoy ni siquiera aparecerá o se mencionara, simplemente fue diseñado como algo a tener en cuenta que existe y que se podrá explorar en un futuro.

En este primer acercamiento quizá fui demasiado fantasioso, tras un breve debate coincidimos en que había que reducir las proporciones El terreno que ocupaban los jardines y el bosque en comparación con el liceo resultaba ridículamente grande, siendo que para ir de una punta del terreno a la otra los personajes podían tardar días en una escala real. En la segunda versión de los terrenos fui mas realista en cuanto a tamaños y proporciones, conservé todo lo que incluía la versión anterior del bosque y la caseta del bedel, pero además añadí un elemento, ahora el liceo no daba directamente a estos jardines, estaba delimitado por una valla que contenía unos jardines principales y fuera de la cual ya se situaban los jardines exteriores y el bosque, de esta forma los internos podían salir al jardín interior sin peligro ni posibilidad de que se aventuraran a ir mas allá y acabaran por internarse en el bosque. tarea de todas las noches salir y cerrar el liceo desde fuera.



Cristian Plaza: *Mapa completo del terreno del Smooth Tea Lyceum, 2015.*

3.2.4 Fachada

Un factor de suma importancia a la hora de diseñar el colegio era que este no cumplía el papel de un simple edificio, el colegio debía ser un personaje mas de la serie, es donde iba a transcurrir toda la acción y era necesario que tuviera un carácter único.

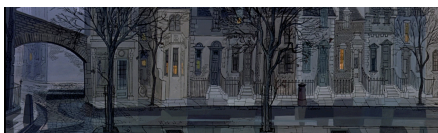
Ahora que conocía el espacio que ocupaba el me dispuse a abordar el estilo de la fachada, en este punto por fin contaba con algo solido a lo que habíamos dedicado cierta atención, pero no quería limitarme simplemente a redibujar lo que ya existía, no al menos sin cuestionarlo primero. El diseño con que contábamos no era catastrófico en absoluto, pero sí es cierto que se hizo en un estadio muy primerizo del proyecto y sin una investigación previa de referentes o alternativas, simplemente se había diseñado sin explorar otras opciones. Cabe resaltar además que con la nueva distribución y adición de elementos del interior del liceo ahora la antigua fachada quedaba desactualizada e inservible, esto es, no contaba con el número de pisos que conformaban ahora el colegio, y las ventanas no estaban situadas en los

Antes de replantearme la estética de la fachada, lo primero a lo que recurrí fue a los referentes, quería experimentar con varios estilos así que tomé varios tipos de referentes.

- *Haskell & Wood, Arch'its*³: En una búsqueda de referentes de psiquiátricos reales encontré una serie de planos de hospitales estatales estadounidenses de la misma época que el *Maryland State Hospital for the Insane* que realizó este grupo de arquitectos para un atlas publicado por *Erverts&Co.* en 1887. De las dos litografías que realizaron me basé mas en la primera, la del *Kansas State Hospital Asylum, Topeka, Kansas*, me llamó mas la atención su arquitectura.
- Marc Gabbana: Participó en el diseño de la casa de Ebenezer Scrooge para la película *A Christmas carol* (Disney, 2009), los diseños concuerdan con los de la
- Carol Wyatt: Buscando un estilo radicalmente distinto descubrí este referente, Carol Wyatt se encargó del diseño de la casa en *Foster's home for the imaginary friends*⁴, serie de animación producida por Warner Bros en 2004. Es un estilo que se distancia totalmente de la lógica de los otros dos referentes, mucho mas caótico y que podría ajustarse mas a lo que podría ser el ambiente caótico de la serie.



Marc Gabbana: *A Christmas Carol*, concept art, 2009

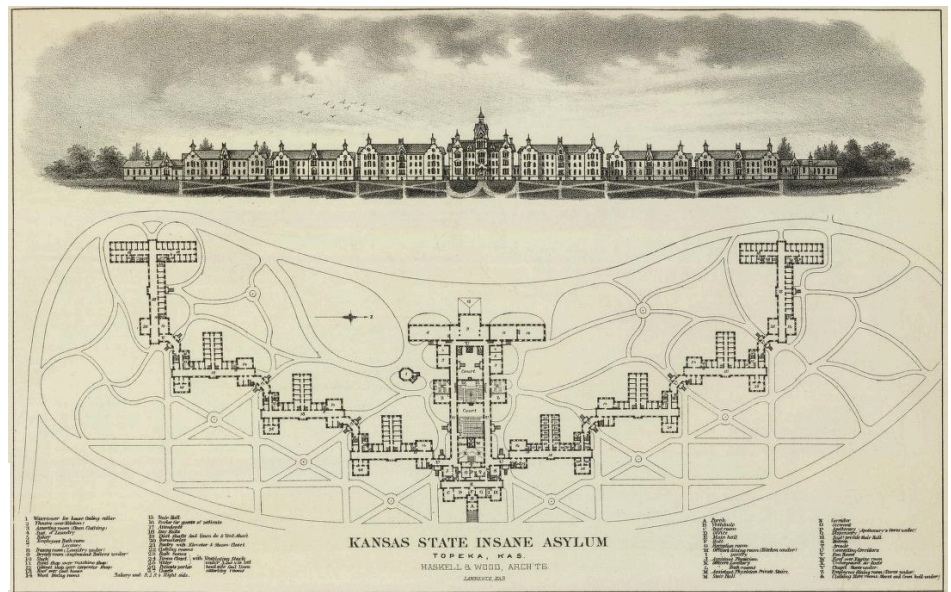


Walt Disney: *101 Dálmatas*, concept art, 1961

³ HASKELL; WOOD. *The official state atlas of Kansas compiled from government surveys, county records and personal investigations.*

⁴ MCCRACKEN, C. *Foster's home for imaginary friends*

Haskell & Wood, Arch'ts: *Kansas State Hospital Asylum, Topeka, Kansas, plano, 1887.*



Cristian Plaza: *fachada del lliceo, concept art, 2015.*



Partiendo de estos tres referentes realicé una serie de propuestas de nuevos ajustes, en otro me ceñía a los referentes de Haskell & Wood y Marc Gabbana, una estética mucho más racional y realista, en el último me dejé llevar completamente, forzando el límite de lo caótico que podía llegar a ser, el resultado fue que este último no concordaba del todo con el diseño de los personajes y hubiera sido demasiado complicado adaptar todos los espacios a esa estética. Por otra parte los otros dos, aunque funcionaban arquitectónicamente, carecían de la personalidad que necesitaba para la serie. El resultado final fue una conjunción de los tres aspectos, mantenía la estética realista de Haskell & Wood, Arch'ts y de Marc Gabbana, pero el más por las diagonales, que le daban ese aire loco que se buscaba para la serie.

Anónimo: *Maryland Hospital for the Insane at Spring Grove, 1870.*



Finalmente en el diseño de la fachada podemos apreciar tres tipos de ventanas: grandes en la planta baja y en las torres principales, lugares en los que es importante que entre mayor cantidad de luz, ventanas de tamaño medio para las habitaciones, ventanas más alargadas en forma de arco de medio punto en los pisos superiores y finalmente ventanas más pequeñas en las secciones de los internos peligrosos, esto para evitar posibles fugas.

Hay dos elementos a destacar del diseño de la fachada: Los remates en forma de caseta de pájaro en los tejados, esto es una referencia a la verdadera forma del director del colegio, un canario, estas casetas serían sus accesos al colegio. Y la torre del reloj, el elemento más icónico del edificio, esta debía resaltar por encima del resto de elementos, es la torre más alta y también la más grande, está coronada por un reloj cuyas manecillas apuntan de forma ilógica una hora que nadie comprende, el diseño de los ventanales está inspirado en un micrófono antiguo y revela la verdad del colegio, la cima de la torre del reloj es en realidad la cabeza del director en su apariencia de micrófono gigante, el reloj es en realidad su ojo.

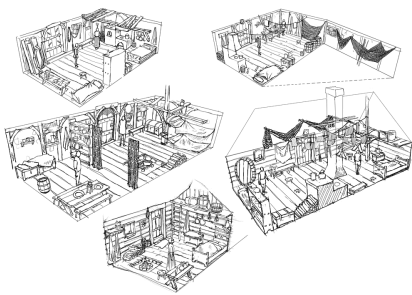


3.3 EL INTERIOR: ESTANCIAS Y PROPS

Cristian Plaza: *fachada final del liceo*, concept art, 2015.

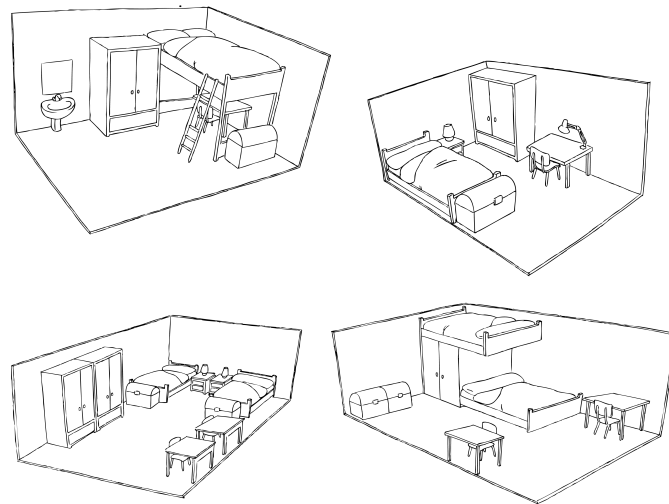
El tema del diseño de estancias realmente me resultó difícil de enfocar, tenía una idea de cómo lo quería representar, pero di muchas vueltas hasta que encontré un método que me convenciera, empecé las andadas haciendo una serie de bocetos con lápiz y papel de cómo podrían organizarse las habitaciones de los personajes, con estos diseños, si bien no me convencí de la manera de representar los interiores de cara al acabado final, si que saqué varios puntos en claro, como son el estilo que predominaría en el mobiliario o los elementos característicos del liceo. En el viaje a *Animac 2015* tuvimos la oportunidad de conversar con el creador de la serie de animación *Horaci l'inuit*, Oscar Sarramina, entre los consejos que nos dio uno me fue especialmente útil en esta ocasión, en su serie contaron en un principio con un fondista que con la intención de que su trabajo resaltara, recargó demasiado los elementos del fondo, resultando en que estos se comían a los personajes. Guiándome por esto trabajé la estética del mobiliario, por una parte temía que quedara demasiado simple o soso, pero tampoco podía irme al otro extremo y crear unos muebles tan complejos que hicieran sombra a los personajes y que, además, supondrían un esfuerzo extra a la hora de dibujar los fondos. El diseño final por el que opté es sencillo pero elegante, no supone problema a la hora de dibujar salvo un mínimo dominio de la perspectiva y tampoco queda muy soso.

Como e aclarado, los primeros diseños que hice fueron con lápiz y papel, mi intención en un principio era diseñar estos entornos a lápiz, luego los entintaría y digitalizaría para aplicarles color. Para facilitar la lectura del plano opté por representarlo de forma isométrica, mostrando de cada espacio las



Anónimo: *The witcher 2: Assassins of kings Art and pictures, concept art, 2009*

Cristian Plaza: *Primer estudio de interiores, concept art, 2015.*



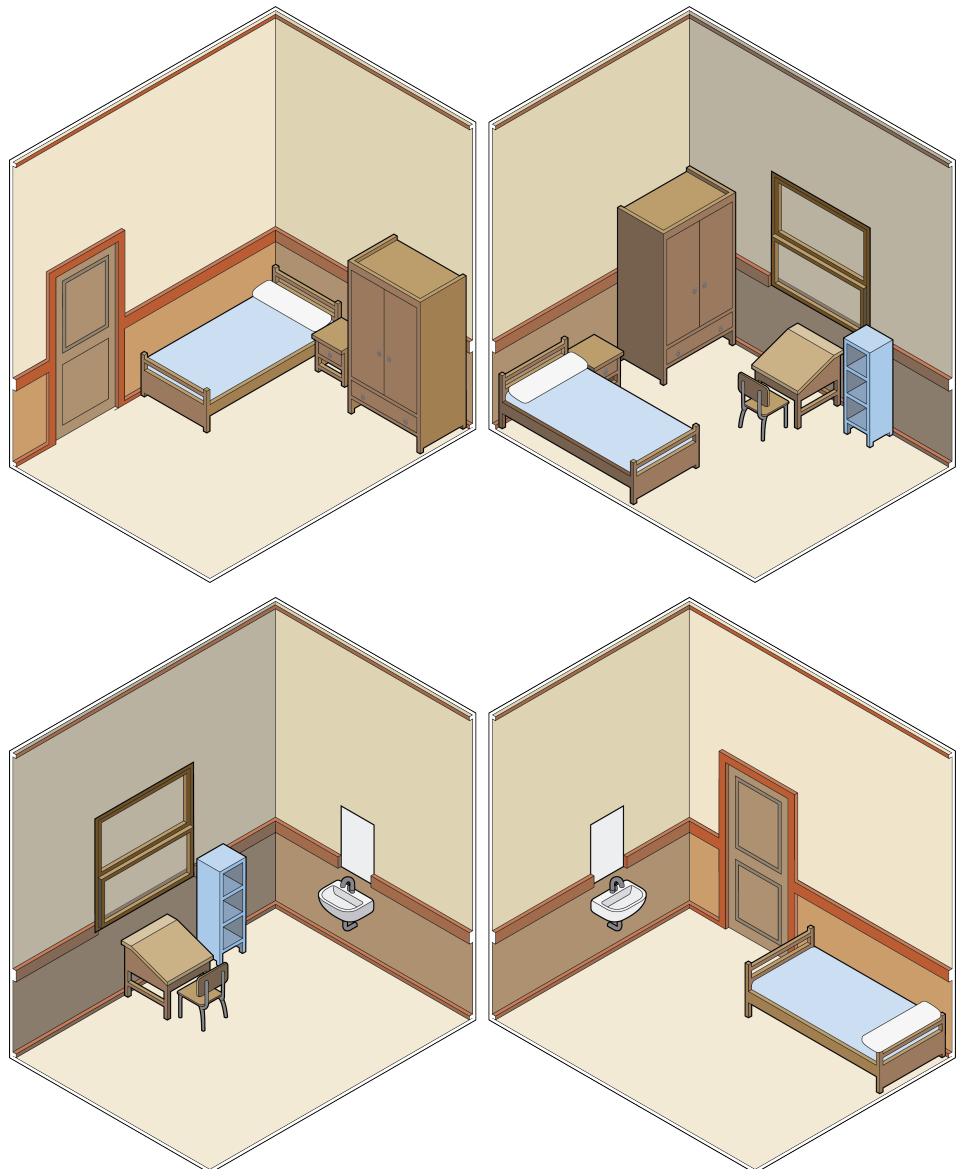
vista que considerara necesarias para su comprensión, para agilizar la producción y evitar posibles errores de perspectiva trabajaba con una retícula para dibujo isométrico. Cuando ya tenía entintados los planos de la habitación individual y doble y había empezado con el plano de la clase me di cuenta de que este método me suponía dos grandes problemas: El primero que me obligaba a trabajar con formatos excesivamente grandes para poder conservar la escala a la que estaba trabajando. El segundo que en cada plano que dibujaba tenía que dibujar elementos que quizá se repetían varias veces una y otra vez. La solución fue recurrir al digital, para ello empleé el programa *Adobe Illustrator* por su sistema de vectores, esto me permitió crear un modelo de cada *prop* con sus vistas que luego podía trasladar y duplicar en los espacios diseñados, esto no solo me permitía trabajar mejor y mas rápido, si no que salvaba el problema del tamaño del formato y ofrecía un resultado mucho mas limpio y preciso.

En general el color del colegio se decanta hacia tonos pardos, a la hora de tratar los materiales diferencié tres tipos de madera para que no quedara demasiado monótono, uno mas claro uno medio y uno oscuro.

Para que las paredes no quedaran simplemente como planos de color convine que es la mayoría de las estancias y en los pasillos hubiera una especie de cenefa de madera a una altura de un metro aproximadamente, esto ayudaría a potenciar la sensación de perspectiva en los planos, además la pared de debajo de la cenefa sería de un tono mas oscuro que la parte de arriba.

3.3.1. Las habitaciones

Partiendo de estos primeros bocetos de las habitaciones, saqué una idea que me gustó bastante, no existiría un único modelo de habitación, cada Las habitaciones se organizarían en habitaciones dobles para los internos



Cristian Plaza: *Diseño de interiores: Habitación*, concept art, 2015.

menos peligrosos, estas podrían incluir un baño propio para que los internos no dependieran de los profesores para ir usar el aseo, incluí una excepción a la regla de la habitación compartida, la habitación de Artie, este personaje es el mas cercano a los profesores, siempre se gana sus favores, consideré que sería divertido que le hubieran compensado con una habitación doble para el solo. Para los internos de nivel medio las habitación serían individuales y de la mitad del tamaño de las compartidas, estas contarían con un lavabo y un espejo para asearse y beber agua pero no con retrete. Por último, las habitaciones de los mas peligrosos no tendrían el lavabo ni el espejo, pues podría resultar

peligroso, y sus ventanas serían mucho mas pequeñas, estarían situadas mas altas y no se podrían abrir, de esta forma no podrían escapar ni usar el cristal para dañarse o dañar a otro.

Los *props* de las habitaciones varían de unas a otras, se constituyen de los siguientes:

-Camas: La cama de las habitaciones individuales es del tamaño de una cama normal, hechas de madera. Las camas en las habitaciones dobles son literas, el diseño es como el de dos camas individuales una encima de la otra. Las camas de los pacientes peligrosos están hechas de metal, preparadas para poder atar al paciente a esta y soportar arremetidas bruscas.

-Mesa de noche: Situada al lado de la cama y siguiendo el estilo de diseño de esta, es una mesita básica con un cajón. En las habitaciones dobles no hay mesitas de noche.

-Armario: Un armario con cajón para guardar mudas, del mismo tipo de madera que la cama y la mesita. En las habitaciones dobles hay uno para cada individuo.

-Pupitre: El estilo sigue en la línea de los objetos anteriormente citados, es del tipo mesa de dibujo, con la tabla ligeramente inclinada, esta se puede levantar, descubriendo un cajón en el que se pueden guardar libros, libretas y demás material, la tabla es de una madera mas clara, distinta al resto que sí es del mismo tono que la cama. Es el mismo tipo de pupitre que se encontrará en la clase, las habitaciones dobles tienen dos, uno para cada ocupante, siempre se sitúan debajo de la ventana.

-Silla: lógicamente acompaña al pupitre, inspirada en las típicas sillas de colegio infantil, la madera es del tono de la cama, las patas son de metal.

-Estantería: cuentan con tres niveles, su intención principal es almacenar libros y objetos de los personajes.

-Lavabo: para los internos de nivel bajo y medio, solo uno por habitación, dispuesto para que los internos puedan asearse por las mañana y puedan beber agua sin problemas, todas las pilas vienen con un espejo. En las habitaciones no hay lavabos por motivos de seguridad.

-Ventana: Situada siempre en la pared opuesta a la puerta, son de tamaño medio, y se pueden abrir, la madera es de un tono mas oscuro que el de la cama

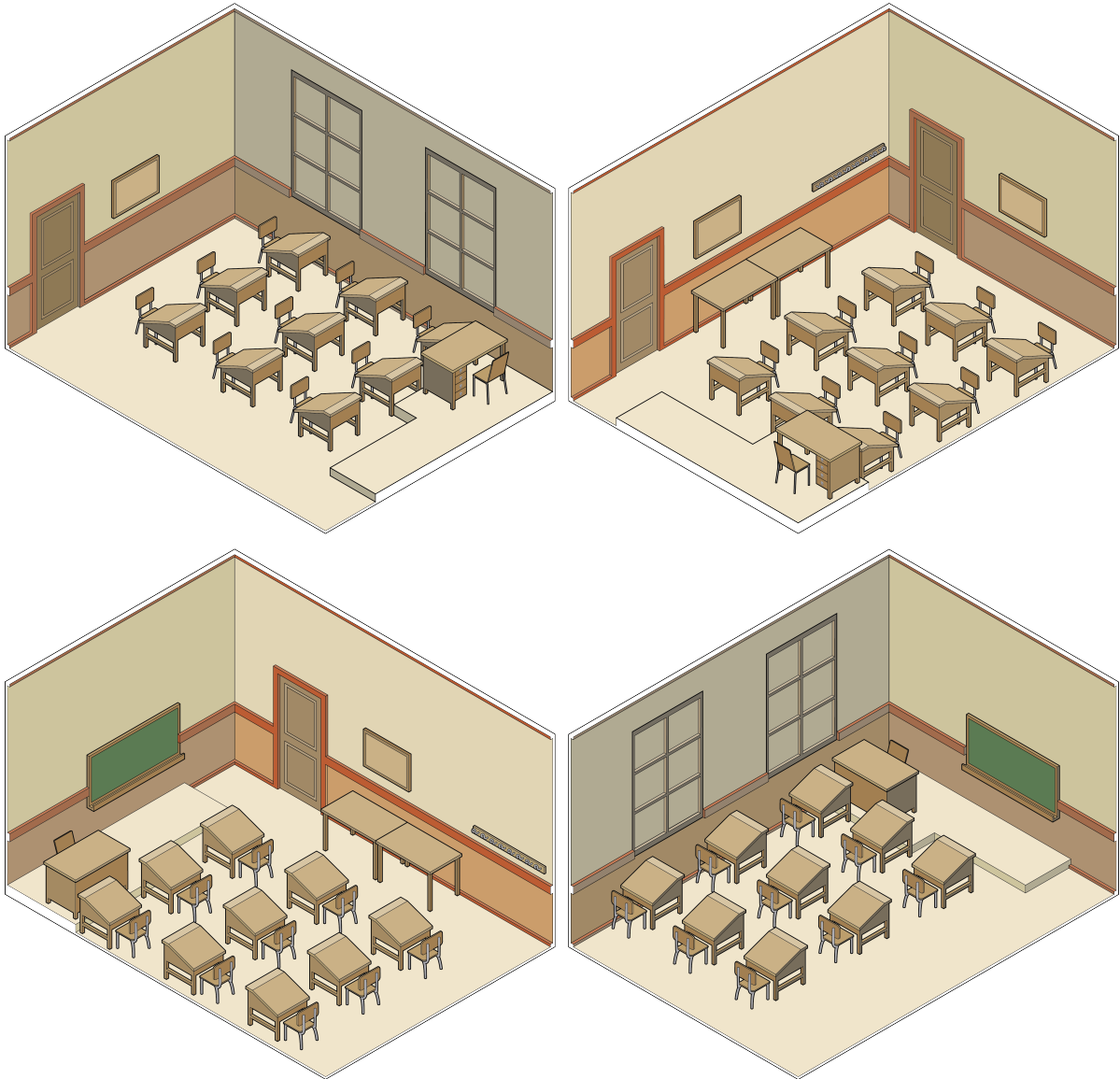
-Puerta: Del tipo de madera oscura, como la ventana, en las habitaciones tienen una ventanilla que se puede abrir desde fuera para que los megáfonos y sirenas puedan vigilarlos en todo momento, además, no cuentan con pomo, así que los internos no pueden abrir desde dentro.

3.3.2. La clase

Un elemento clave en la serie, los niños tienen que ir a clase todos los días, hay varias clases repartidas a lo largo del *Smooth Tea Lyceum*, el modelo que diseñé es la clase mas típica que se verá en la serie y la que se usó en la animación del tráiler. Esta clase cuenta con nueve pupitres, salvo Stuart y Greed que son de cursos superiores, el resto de alumnos asisten a las mismas clases Las clases siguen la estética de los demás espacios, con la cenefa y los dos planos de color

Los *props* que componen la clase son:

- Pupitres: Nueve dispuestos en tres hileras, como he aclarado anteriormente, son del mismo tipo que los de las habitaciones.
- Sillas: Acompañan a los pupitres, igual que antes, son las mismas que en las habitaciones.
- Mesa del profesor: Una mesa mas alta que los pupitres ya que esta destinada a un adulto, cuenta con cajones para almacenar documentos.
- Silla del profesor: Al igual que las mesas de los pupitres, acompaña siempre a la mesa del profesor, su diseño es diferente al de las sillas de los pupitres.
- Pizarra: Elemento básico en cualquier clase, con marco de madera de tono medio y el característico color verde de la propia pizarra
- Mesas: La clase cuenta con dos mesas sobre las que hay cajas con material
- Perchas: para que en los alumnos puedan colgar la ropa de abrigo cuando vienen del exterior
- Ventanas: Al situarse en la planta baja, las ventanas de las clases son de tamaño grande, una clase abarca dos ventanas en su pared mas larga.



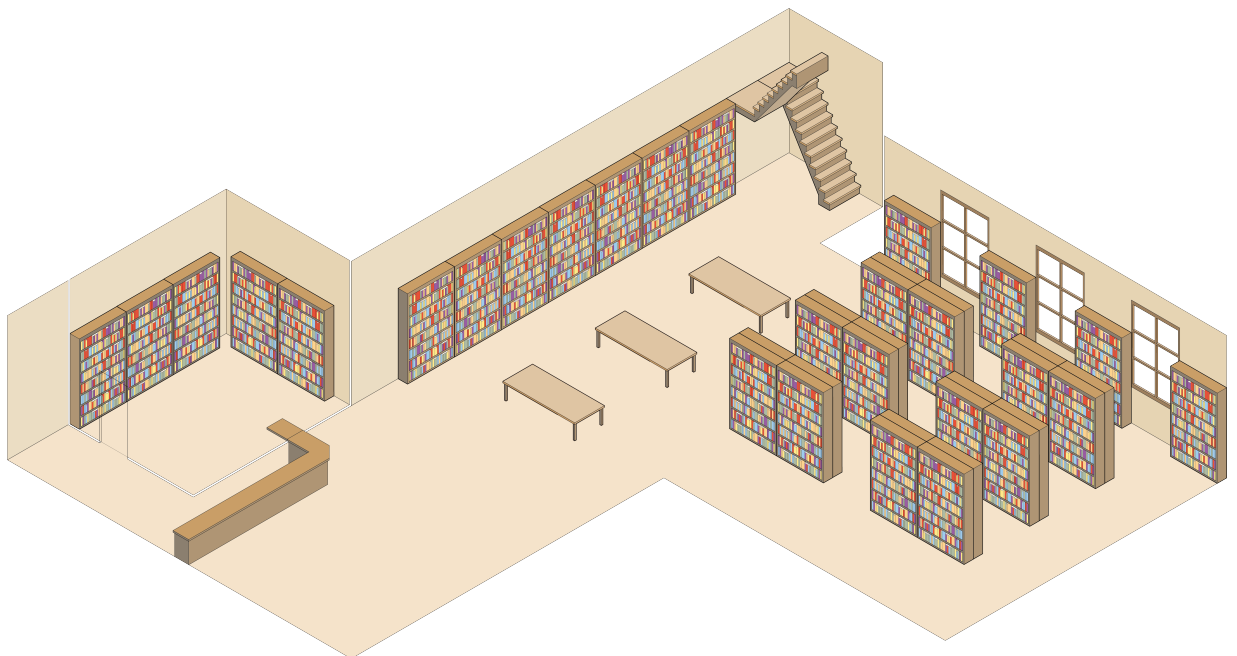
Cristian Plaza: *Diseño de interiores: Clase*, concept art, 2015.

3.3.3. La biblioteca

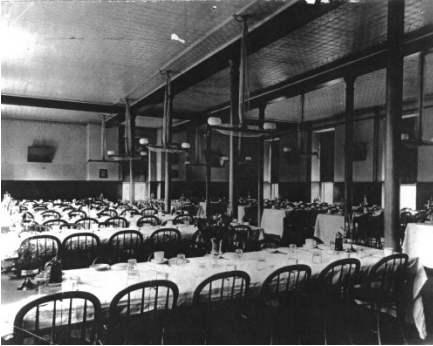
Ocupa dos pisos de la torre principal este, es un lugar a potenciar en la primera temporada, cuenta con un pasillo que conduce a un archivo secreto donde se guardan documentos importantes del pasado del *Smooth Tea Lyceum*, la biblioteca es un lugar potencialmente misterioso, oculta cosas que los personajes irán averiguando con el transcurso de la serie.

En la biblioteca encontramos:

- Mesas: mesas de tamaño estándar, para sentarse a estudiar o consultar
- Estanterías: Sin duda el elemento que define la biblioteca, cubren todas las paredes de la planta baja y el primer piso, y trazan pasillos a lo largo de toda la planta.



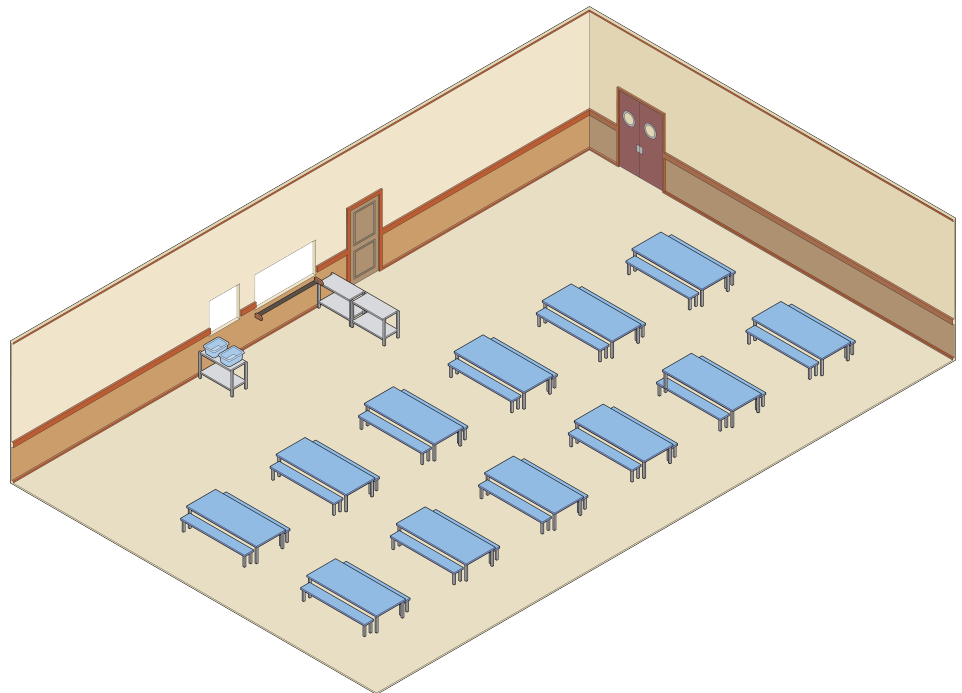
Cristian Plaza: *Diseño de interiores*;
Biblioteca, concept art, 2015.



Anónimo: Fotografía del comedor del Maryland State Hospital for the Insane.

3.3.4. El comedor

El referente que tomé para diseñar el comedor fue el comedor del colegio donde cursé Primaria, tanto la disposición de las mesas como el sistema de la barra a la hora de repartir la comida y la ubicación de la puerta de acceso. Los niños entran por la derecha y forman una cola hasta el mostrador, donde el personal de la cocina les reparte la comida en la ventanilla grande, cuando terminan de comer depositan los vasos y cubiertos en un recipiente con agua y dejan la bandeja en la ventanilla pequeña de la izquierda, donde el personal la recoge para limpiarla. Junto al mostrador se sitúa la puerta que conecta el comedor con la cocina. El comedor, al igual que la clase, es un lugar que permite la reunión de todos los personajes, esta vez si incluye a Greed y Stuart. Una escena frecuente a la hora de la comida es la de la guerra de comida.



Cristian Plaza: *Diseño de interiores: Comedor*, concept art, 2015.

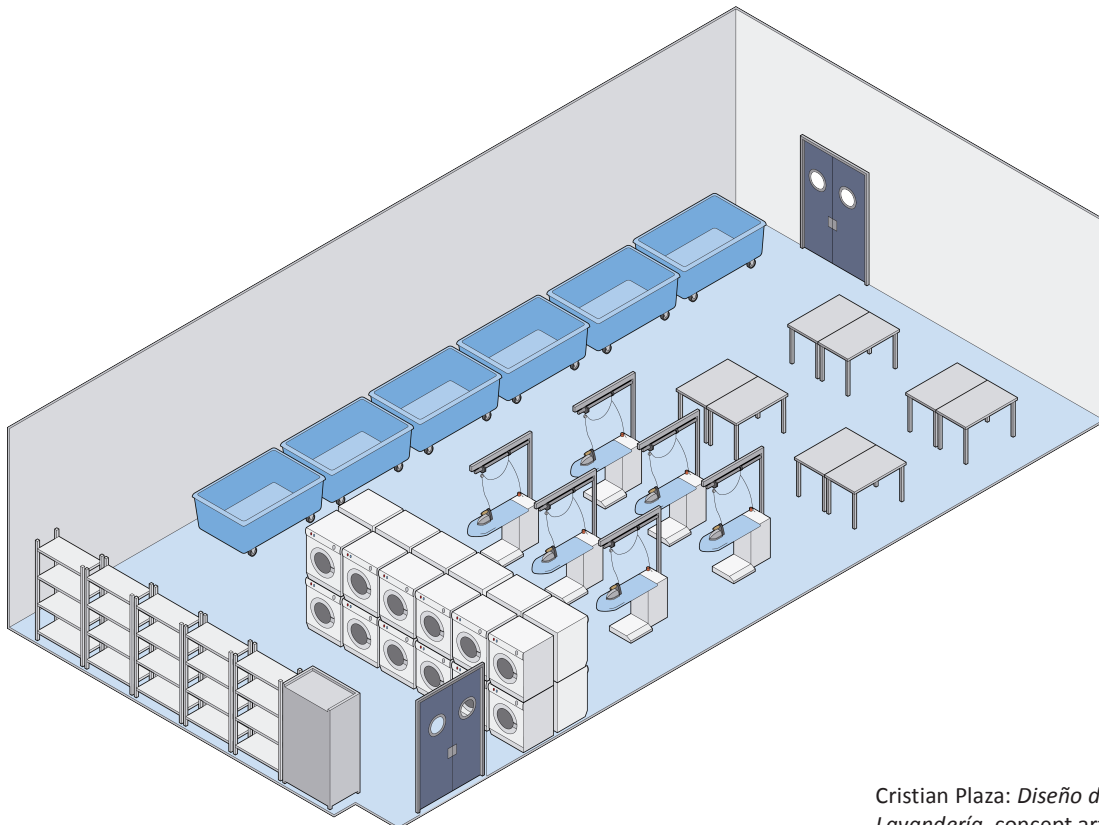
Los *props* que componen el comedor son:

- Mesas: en un principio las mesas contaban con sillas en lugar de bancos, pero un compañero me recomendó los bancos porque facilitarían en mucho el dibujo y no habría que especificar un número concreto de alumnos.
- El mostrador: compuesto por dos estantes a izquierda y derecha, en el de la derecha están dispuestas las bandejas y cubiertos, luego se recorrería la barra situada en la ventana grande donde servirían la comida y tras la comida usarían el estante de la izquierda para depositar los utensilios usados.

3.3.5. La lavandería

Me planteé este espacio a raíz de que mi compañero encargado del *story board* decidió incluirla en el capítulo de “Descubre al asesino” partiendo del diseño que él había planteado para la lavandería hice una serie de reajustes para que encajara en el entorno del *Smooth Tea Lyceum*. Me informé sobre los elementos que conforman la lavandería de un hospital y descubrí algo que nunca me había planteado, este espacio no se limita simplemente al lavado, por lo que no es un simple cubículo con lavadoras. En una lavandería se llevan a cabo las funciones de recogida de ropa, lavado, secado, planchado, doblado y clasificación, así pues la lavandería del colegio debía estar capacitada para cumplir estas funciones.

Opté por situar la lavandería en un sótano, un lugar aislado del ajetreo del colegio y aislado de los internos, pues sería sumamente peligroso que pudieran acceder con facilidad a la lavandería, lugar en que se guardan productos químicos tóxicos y potencialmente peligrosos. Además la estética de este espacio es diferente al resto, los tonos pardos y acogedores la madera y las paredes son sustituidos por el aséptico blanco y el vil metal. Dando una mayor apariencia de pulcritud y sanidad, propios de un entorno enfocado a la limpieza.



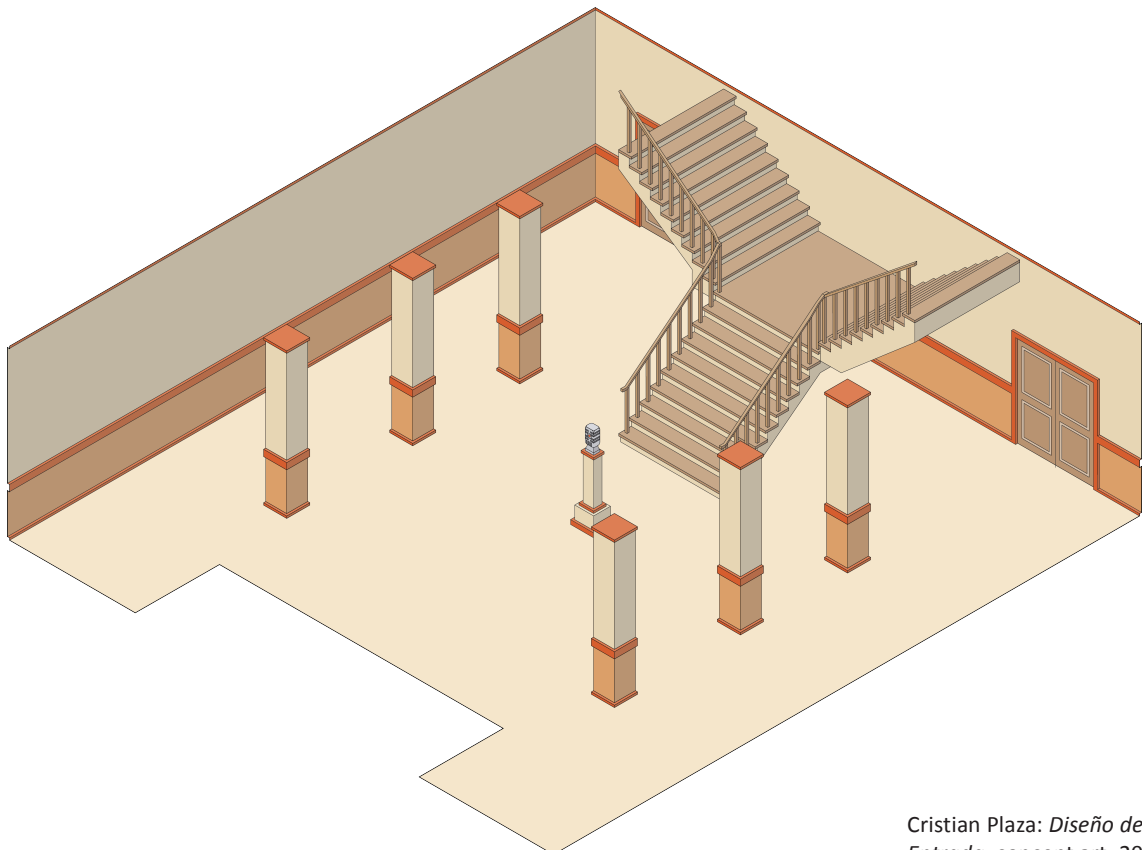
Cristian Plaza: *Diseño de interiores: Lavandería*, concept art, 2015.

Los elementos que definen la lavandería son:

- Lavadoras y secadoras: a efectos prácticos tienen el mismo diseño, se sitúan en una hilera dispuestas unas encima de otras.
- Estanterías: Con tres repisas para almacenar productos químicos
- Contenedores: De gran capacidad, en ellos se depositaría la ropa usada y, posteriormente la limpia para repartirla entre los internos.
- Mesas de planchado: Tras el secado la ropa pasa a la sección de planchado, estas mesas son de gran potencia para poder estar a la altura de la cantidad de prendas que se gastan en el colegio.
- Mesas de doblado: Estas mesas se utilizan esencialmente para doblar la ropa limpia y prepararla para el reparto

3.3.6. La entrada

La entrada principal al *Smoot Tea Lyceum* ocupa dos pisos de alto, en el encontramos una estatua con el busto del director, tras ella se despliega una enorme escalera que permite el acceso al segundo piso desde la entrada, recorriendo la entrada a ambos lados, hay una serie de columnas que potencian la grandiosidad que se busca para este espacio.

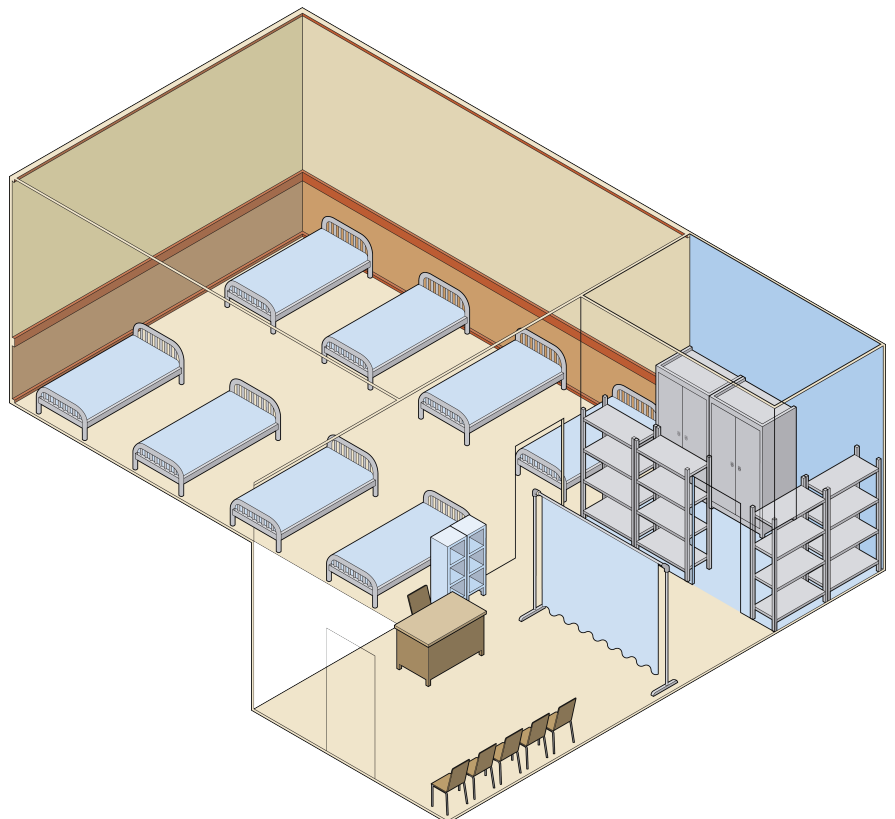


3.3.7. La enfermería

El objetivo de los protagonistas es siempre conseguir caramelos, o lo que en el mundo real serían medicamentos y droga, y estos se ocultan en el almacén de la enfermería, por lo que esta juega un papel fundamental en la serie, además, personajes como Stuart y Estru tienden a autolesionarse, de forma que pasarán gran parte del tiempo. Cuenta con una recepción que esta situada de forma que puede mantener vigilado el acceso a la sala de cuidados y al almacén de medicamentos.

Los *props* de la enfermería son:

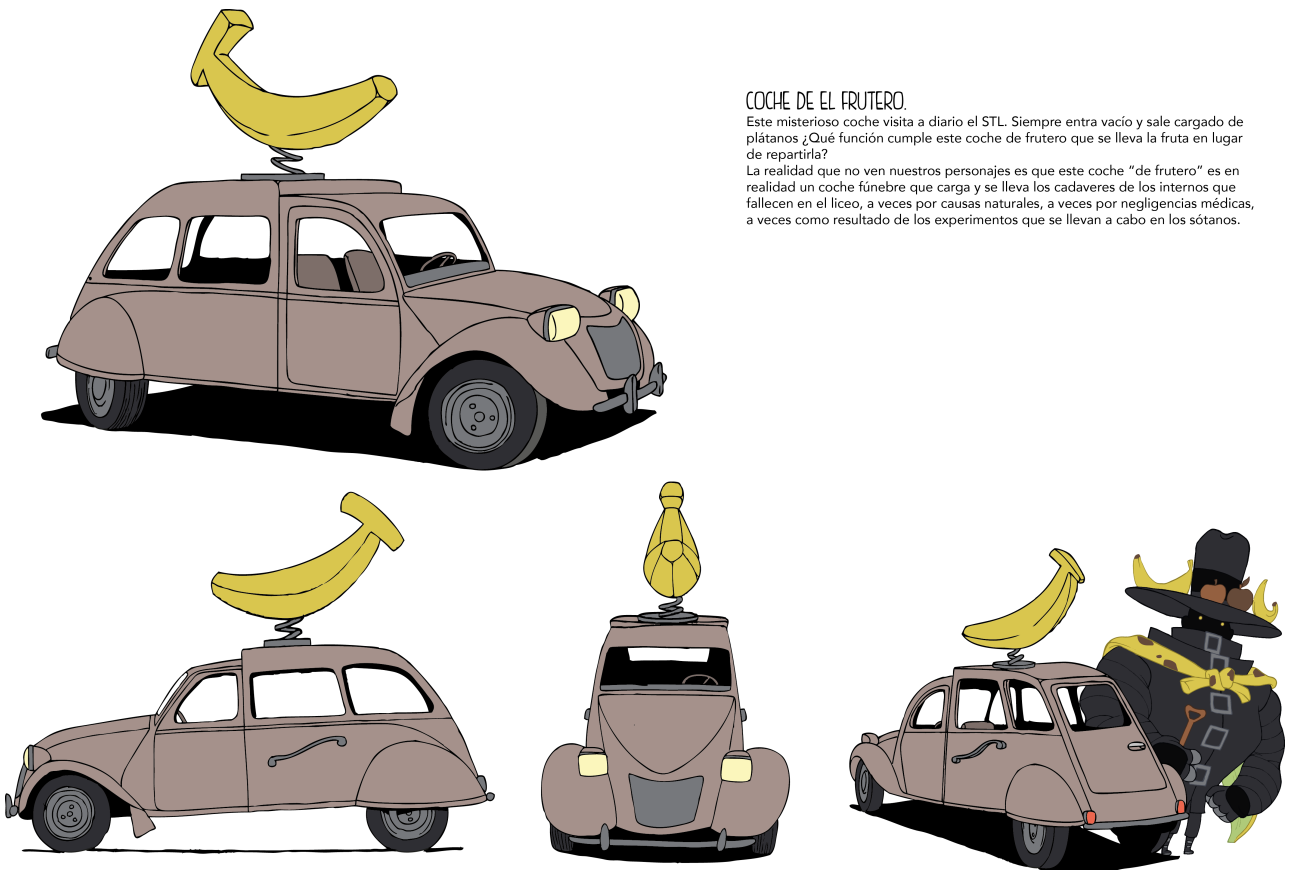
- Mesa de recepción: es el mismo tipo de mesa con cajones que la del profesor y el mismo tipo de silla
- Estanterías: como las que se encuentran en las habitaciones
- Cortina: Para separar y mantener la privacidad entre los que se encuentren en la sala de cuidados, también hay una separando la sala de espera del acceso al almacén de medicamentos.
- Camillas: son el mismo tipo de cama que las de los internos peligrosos, preparadas para poder atar a los pacientes si fuera necesario y aguantar sacudidas.
- Armario: el estilo es similar al de los armarios de habitación, con la diferencia que este es de metal, aquí almacenan los



3.3.8. Otros props

Al margen de los espacios comentados existen una serie de *props* que era menester diseñar, estos son:

-Coche de El Frutero: Aunque no es un elemento que aparezca en principio en la primera temporada, si fue necesario acordar un diseño por su importancia en el tráiler. El coche de El Frutero responde a su doble función, en la imaginación de los niños es una furgoneta de recogida de fruta, en la vida real se trata de un coche fúnebre. Esta inspirado en el clásico Citroën 2CV con adaptaciones para cumplir su función de "furgoneta fúnebre" es totalmente negro y cuenta con cortinillas en las ventanillas traseras, lo remata un plátano gigante sobre el techo, ya que en la serie los cadáveres son representados principalmente por plátanos.



COCHE DE EL FRUTERO.

Este misterioso coche visita a diario el STL. Siempre entra vacío y sale cargado de plátanos ¿Qué función cumple este coche de frutero que se lleva la fruta en lugar de repartirla?

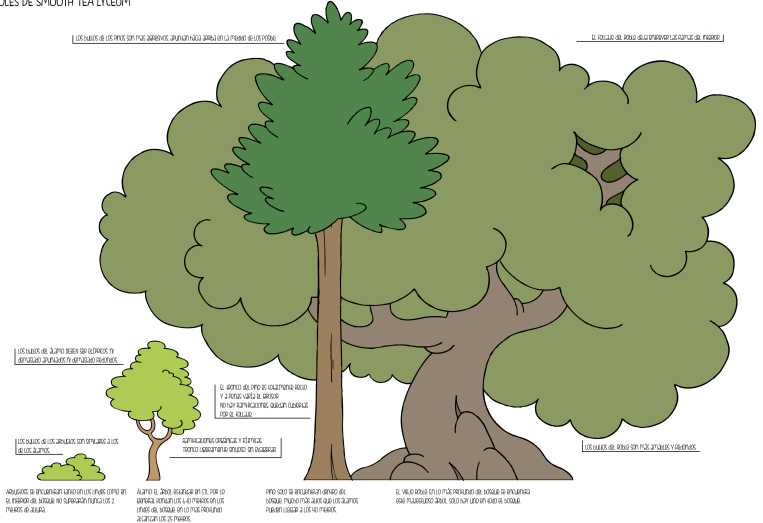
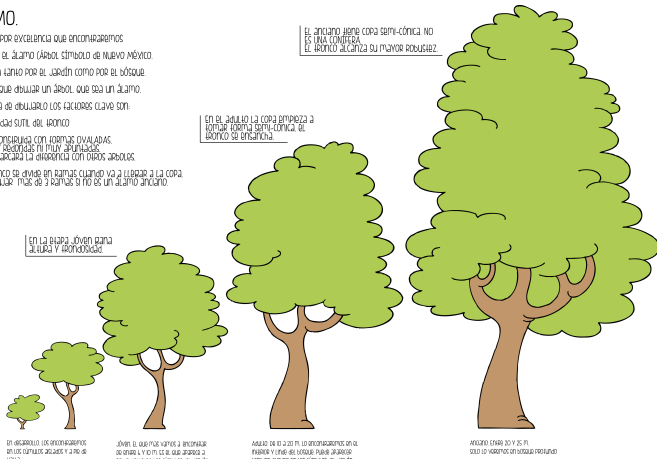
La realidad que no ven nuestros personajes es que este coche "de frutero" es en realidad un coche fúnebre que carga y se lleva los cadáveres de los internos que fallecen en el liceo, a veces por causas naturales, a veces por negligencias médicas, a veces como resultado de los experimentos que se llevan a cabo en los sótanos.

ÁRBOLES DE SMOOTH TEA LYCELUM

ÁLAMO.

El árbol por excelencia que encontramos en STL es el Álamo (Árbol símbolo de Nuevo México). Aparecen tanto por el jardín como por el bosque. Si vemos que dibujar un árbol que sea un Álamo. A la hora de dibujar los factores clave son:

- Similitud sutil del tronco.
- Copa concurvas con formas ovaladas. En muy ocasiones no muy anchas.
- Esto hace que la estructura con tantos árboles.
- El tronco se divide en ramas cuando va a llegar a la copa. No dibujar más de 3 ramas si no es un Álamo anciano.



Cristian Plaza: *Guía de estilo: Árboles de STL*, concept art, 2015.

–Árboles: El jardín y bosque de los terrenos del colegio debían estar plagados de arboles, tras informarme en la red averigüé que el árbol más característico del estado de Nuevo México es el álamo. Así pues, el árbol por excelencia que aparece en la serie es el álamo, tanto en el jardín como en el bosque. En este distinguí hasta 5 etapas orientativas sobre su crecimiento, tamaño y localización. Los más pequeños, de un metro de altura aproximado. Los jóvenes, el que más aparece en los jardines, de entre 6 y 10 metros de alto. El adulto, existen algunos en los jardines y son los que componen principalmente el bosque, mide entre 10 y 20 metros, en este estadio el tronco se ensancha y la copa empieza a tomar forma semi-cónica. Y el anciano, solo se encuentran en las zonas densas del bosque, el tronco alcanza su mayor robustez, alcanza los 25 metros de alto.

Existen además otros tres tipos de vegetación, los arbustos, que se pueden encontrar en abundancia tanto en los jardines como en el bosque, los pinos, que solo existen en el interior del bosque y destacan sobre los álamos por su tronco más largo y su follaje con formas más puntiagudas y por último el Viejo Roble, es un único ejemplar de roble que se encuentra en lo más profundo del bosque.

3.4. ILUSTRACIONES.

Teniendo ya concretado con exactitud cada elemento del entorno del liceo, solo faltaba una cosa, traducir los elementos diseñados a la estética real definitiva de la serie, para esto, opté por realizar una serie de ilustraciones a modo de falsos frames que representara tanto el ambiente de cada habitación como el carácter de las escenas que se podrían dar en ellas. La función de estas ilustraciones sería la representación visual del concepto de la serie para utilizarlas a modo de guía en el desarrollo de la misma y que cumpliera la doble

función de servir como material a presentar de cara a vender el concepto de la serie, pues de un vistazo se podría entender la idea de esta.

Las primeras ilustraciones, de las habitaciones de los protagonistas, tienen como objetivo mostrar su personalidad y aspectos de la historia de cada personaje a la vez que narran acciones cotidianas que se darían en las habitaciones de cada uno. De Artie podemos ver su faceta salvaje y casi sádica. Tim y Bort comparten habitación, la ilustración deja ver la buena relación que hay entre estos dos personajes. A Mike lo vemos en su típica actitud de chico disperso. Y finalmente en la de Candy se deja ver tanto la personalidad extravagante de la niña como su pasión por los caramelos, pero también se dan pistas de la realidad sobre este personaje, en realidad falleció en el primer episodio y desde entonces su habitación esta vacía.

En la ilustración de la clase podemos ver a todos los personajes del curso de los protagonistas y sus típicas actitudes en este entorno.

La ilustración del comedor nos presenta una escena típica de este lugar, una guerra de comida, la ilustración es una referencia a la obra de Eugène Delacroix "La Libertad guiando al pueblo" con Candy liderando una ofensiva de los protagonistas.

En la enfermería vemos una de las ya comentadas situaciones en que los protagonistas intentan burlar al recepcionista para acceder al almacén de los caramelos, al fondo aparece Stuart, uno de los secundarios frecuentes de la enfermería.

La ilustración de la entrada plantea una escena mas dinámica en un ángulo diferente a las demás, enfocando la gran escalera en un contrapicado para reforzar el carácter poderoso de esta, la escena ilustra un enfrentamiento entre uno de los secundarios y dos de los protagonistas.

4. CONCLUSIONES

Al comienzo del desarrollo de este TFG me enfrenté a la cuestión de cuanto podía abarcar este tema y, al comprender la masiva extensión de este, hice un ejercicio de selección para fijarme una meta realista y alcanzable en la que me proponía diseñar los aspectos generales del entorno exterior del colegio, la distribución de los espacios dentro de este y el diseño de los espacios que consideré mas característicos e importantes en el desarrollo de la primera temporada de la serie.

El liceo estaba contextualizado en un entorno real y creíble, contaba con un plano acotado donde se especificaban las distintas áreas del colegio y su función, algo de vital importancia a la hora de crear historias y aclarar por donde se moverán los personajes. Las estancias mas importantes contaban con un diseño y elementos que definían la estética interior del colegio, además contaban con los *props* básicos que los componían. Me hubiera gustado sin embargo haber podido profundizar mas en los *props* mas específicos de cada estancia o en los detalles decorativos (estuches, lámparas, objetos personales que cada protagonista tiene en su habitación, etc.), intenté suplir esta carencia en las ilustraciones finales.

En general considero que he alcanzado los objetivos que me había propuesto cumplir con un nivel de acabado convincente, pero creo de haber tenido un punto de partida mas sólido o de haber dispuesto de mas tiempo, hubiera podido alcanzar metas más ambiciosas, esto no quiere decir que el proyecto de desarrollo de entorno para la serie *Smooth tea Lyceum* quede cerrado aquí, ni mucho menos, tanto yo como mis compañeros tenemos intención de seguir adelante con este proyecto y eso implica alcanzar todas las

BIBLIOGRAFÍA

BAKER, A. ; LLEWELYN, D.; SIVADON, P. *Servicios psiquiátricos y arquitectura*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud: 1963

CARO, P. Arquitectura penitenciaria: desde su génesis a las nuevas tecnologías de investigación criminal. En: Letralia. Venezuela: Letralia, 2012, num 263

GASSIO, X. *Los niños de Franco*. Madrid: Lunwerg, 2013

HASKELL; WOOD. *The official state atlas of Kansas compiled from government surveys, county records and personal investigations*. Philadelphia: EVERTS. L: 1887.

HIRSCH, A. (crea.) Gravity Falls [serie TV]
Veranoween [temporada 1, episodio 12] En: Gravity Falls [serie TV] USA:
Disney Channel, 2013-10-31

HIRSCH, A. (crea.) Gravity Falls [serie TV]
El cerdo viajero en el tiempo [temporada 1, episodio 9] En: Gravity Falls [serie
TV] USA: Disney Channel, 2013-10-18

HOWARD, J. *El estado de las prisiones en Inglaterra y Gales*. Madrid: FONDO DE CULTURA ECONOMICA DE ESPAÑA: 2005

IKEA. Catálogo IKEA 2015 [catálogo]. Madrid:Ikea, 2015.

IWATANI, T. (crea.)Pac-man.[videojuego] Japón: Namco, 1980

MCCRACKEN, C. (crea.) Foster's home for imaginary friends [serie TV] La casa de Bloo [temporada 1 episodio 1] En: Foster's home for imaginary friends [serie TV] USA: Vincent Aniceto, *et al*, 2004-08-13

SPRING GROVE HOSPITAL CENTER. *A history of Spring Grove*. USA, 2011
[consulta: 2015-06-23]. Disponible en:
<http://www.springgrove.com/history.html>

STRAFFI, I. *et al*. (crea.) Monster Allergy [serie TV]
House of monsters [temporada 1 episodio 1] En: Monster Allergy [serie TV]
Italia: Rainbow S.L, *et al*, 2006-11-18

WARD, P. (crea.) Adventure Time [serie TV]

The Jiggler [temporada 1, episodio 6] En: Adventure Time [serie TV] USA:
Cartoon Network Studios Frederator studios, 2010-04-12

LAMBERT, P. *Pinocchio*. USA: Disney Editions, 1997

ANEXOS

Añado en este apartado algunas de las ilustraciones creadas.



