

TFG

**ILUSTRANDO UNA HISTORIA
DE CIENCIA FICCIÓN**
CONCEPT ART

Presentado por Lorena Mirón Gómez
Tutor: M^a Carmen Chinchilla

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2016-2017

RESUMEN / ABSTRACT

Este trabajo busca profundizar en el diseño y caracterización de personajes, que recorra la visión y concepción del cuerpo y su relación con el medio tecnológico y digital en una sociedad basada en el futurismo. Se centra en buscar el diseño más fiel teniendo como referencia un soporte literario de ciencia ficción.

Partiendo de una historia original amateur, *Dualis*, se desarrollará una serie de ilustraciones y concept art de personajes que, si bien no centra su argumento en los temas que se estudiarán a continuación, los individuos se ven envueltos en una realidad totalmente distinta al S.XXI., donde la humanidad pura escasea, sustituida por la fusión con la robótica.

Palabras clave: concept art, ciencia-ficción, personajes, diseño, ilustración.

This work seeks to deepen in the design and characterization of characters, which traverses the vision and conception of the body and its relationship with the technological and digital environment in a society based on futurism. It focuses on finding the most faithful design possible based on a literary science fiction story.

Starting from an original amateur story, will be developed a series of illustrations and concept art of characters that, while not centering their argument on the topics studied below, they are involved in a reality completely different to the S.XXI, where pure humanity is limited and replaced by fusion with robotics.

Key words: concept art, science fiction, characters, design, illustration.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	p. 5-6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	p. 6-7
3. MARCO TEÓRICO	p. 8-22
3.1 Steampunk, concepto y origen	p. 8-10
3.1.1 Moda <i>steampunk</i>	p. 9-10
3.2 Modificación corporal humana	p. 11-12
3.2.1 Ciborgs	p. 12
3.3 Artbook	p. 13-14
3.3.1 Definición y concepto.....	p. 13
3.3.2 Concept art, definición.....	p. 14
3.4 Dualis. Presentación de la novela	p. 15-18
3.5 Referentes	p. 19-22
4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	P.23-49
4.1 Proceso de diseño	p. 23-27
4.1.1 Proceso hasta las artes finales.....	p. 23-24
4.1.2 Breve presentación de los personajes.....	p. 24-27
4.2 Artes finales	p. 28-47
4.2.1 Retratos y <i>concept art</i>	p. 28-42
4.2.2 Ilustraciones.....	P. 43-47
4.3 Maquetación del artbook	p. 48-49
5. CONCLUSIONES	p. 50

6. WEBGRAFÍA.....	p. 51
7. BIBLIOGRAFÍA.....	p. 51
8. ANEXO.....	p. 52

1. INTRODUCCIÓN

La esperada y temida fusión de hombre-tecnología, tanto del presente como del futuro, se ve reflejada en este trabajo de creación y diseño de personajes como el desarrollo y temática más relevante, y se estudia tratando de analizar el impacto social actual.

Las expectativas con respecto a la tecnología robótica son exigentes. Si bien hoy en día esta realidad tan sólo roza los límites de lo esperado, lo cierto es que ya se han dado los primeros pasos hacia la sociedad ciborg o (1) transhumana¹, abriendo no sólo posibilidades para ampliar la capacidad humana sensorial, sino también para un futuro próspero en el ámbito biomédico, como el aumento de la esperanza de vida o la batalla contra cualquier enfermedad.

El presente trabajo toma como referente los avances tecnológicos obtenidos hasta el momento y los amplía basándose en la cultura de la ciencia ficción para desarrollar al máximo la creatividad y el diseño inspirados en este género, llevando la fusión humano-robot a su máximo componente, hasta el punto de dificultar la diferenciación entre ambos. De este modo la sociedad en que se vive presenta un cambio radical en su funcionamiento tomado desde el punto de vista de como la conocemos, creando a su vez, un sistema político y económico basados en los avances científicos.

La historia fue tomada de la novela original *Dualis*, de Lorena Mirón, la cual fue inspirada en la saga de libros Crónicas Lunares y algunas otras fuentes particulares. Para la elaboración de ésta se tomó en cuenta las Tres leyes de la robótica enunciadas por Isaac Asimov en su libro *Los Robots*, las cuales son:

- “1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.*
- 2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la primera ley.*
- 3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no entre en conflicto con la primera o la segunda ley.”*

¹ Transhumanismo es un movimiento cultural e intelectual internacional que tiene como objetivo final transformar la condición humana mediante el desarrollo y fabricación de tecnología ampliamente disponibles, que mejoren las capacidades humanas, tanto a nivel físico como psicológico o intelectual.

Esta historia fue elegida por su variedad de escenarios y tópicos que hacen de esto un proyecto interesante para plasmar de forma creativa todos los diseños que se pueden llegar a inventar bajo los parámetros de esta temática.

El título *Dualis* procede de la palabra “dualidad” en latín. Así fue elegido para representar ese enfrentamiento interno que se produce en la conciencia de la protagonista y que nubla su juicio y decisiones de forma inconsciente.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Los objetivos de este trabajo se dividen en dos fases; la primera trata la recopilación de material e información sobre la temática en cuestión: la tecnología enfocada sobre todo en el ser humano; la segunda se enfoca en la producción del diseño ilustrado basado en la novela referencial *Dualis*.

- Profundizar en la estética y cultura futurista, ciborg y *steampunk*.

- Informar sobre el uso y función del *artbook* con la finalidad de realizar la maquetación de un libro de arte definitivo que recopile todo el proceso, desde los bocetos iniciales hasta los artes finales.

- Realizar el concept art completo de al menos ocho personajes de la historia. Esto se compondría de retrato, carta de expresiones y *concept* final.

- Hacer una serie de ilustraciones en formato de postal destinadas a la inclusión de las mismas como material extra en el *artbook*, empleando un estilo de ilustración digital propia desarrollado a lo largo del proyecto.

- Conseguir un estilo de dibujo personal definitivo enfocado a la especialización del proyecto: la creación de personajes.

2.2 METODOLOGÍA

El proceso de trabajo es iniciado con el análisis completo y exhaustivo de la obra literaria en cuestión. A pesar de no estar redactada en su totalidad, la posición moral y argumental de los personajes es más que suficiente para desarrollar un diseño fiel a sus personalidades que sí están pulidas; qué colores, expresiones e indumentaria conviene más a cada uno de ellos.

Además, es importante recalcar y conocer los avances científicos y tecnológicos que han llevado al reconocimiento del ciborg, producidos en los últimos años, y también los propuestos para el futuro. Mostrar cómo la tecnología ha influido en el ser humano de hoy en día y en la sociedad que conocemos.

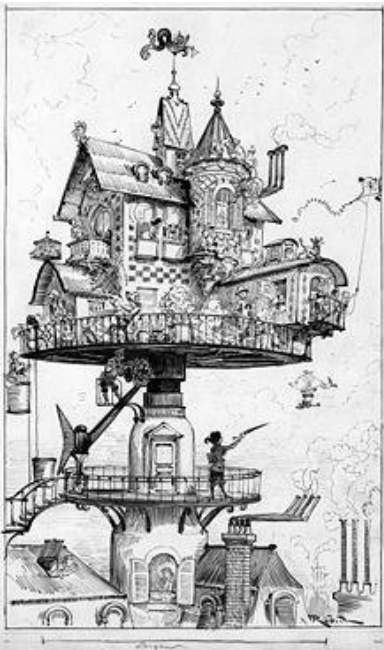
En cuanto a la parte técnica y práctica del proyecto, el proceso parte de un primer diseño abocetado en lápiz y papel de cada personaje, el cual evoluciona con el tiempo y el estudio del mismo dentro del relato. Una vez decidido el diseño final, basado en las referencias conceptuales adquiridas, llega el momento de darles color y adentrarse en el proceso digital. Es conveniente decir que se procura plantear una forma óptima de presentar a cada personaje de manera que el espectador capte toda la esencia de su personalidad con sólo verlo. Para ello, la presentación de cada sujeto se compone de un concept art completo con diferentes vistas, una breve ficha y un retrato a color donde se combina lápiz con pintura digital y una ilustración en formato de postal de los más destacados con el mismo uso de la técnica que los retratos.

Para los resultados digitales, se utiliza el programa Paint Tool Sai en su mayoría, con una revisión en Photoshop donde se dan los últimos retoques.

Por último, se decide cómo organizar las páginas del *artbook* con el fin de obtener una maquetación correcta donde se incluirán las postales o posters recortables para uso libre.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 STEAMPUNK, CONCEPTO Y ORIGEN



“Maison tournante aérienne”
por Albert Robida para su libro
Le Vingtième Siècle, siglo XIX.

El concepto de *steampunk*, palabra procedente de Steam (vapor) y *Punk* (movimiento musical y filosófico a mediados de los 70) nace como un subgénero literario nacido dentro de la ciencia ficción, surgido en la década de 1980, aunque actualmente ha evolucionado hasta convertirse también en un movimiento artístico y sociocultural.

Si bien el origen de la palabra *steampunk* proviene del autor de ciencia ficción K. W. Jeter mientras intentaba encontrar un término correcto que pudiera unificar los estilos de diversos otros autores, él entre ellos, este mundo imaginario tan característico se muestra repetidas veces en obras pertenecientes a personalidades tan conocidas como Julio Verne, H. G. Wells, Arthur Conan Doyle o Mark Twain, donde se muestran tecnologías anacrónicas o invenciones futuristas imaginadas por los visionarios de esta época, vistas, siempre, desde la cultura victoriana.

Carta que escribió Jeter a la revista de ciencia ficción *Locus* en la cual surge la primera idea del *steampunk*:

“Estimado Locus.

Adjunto una copia de mi novela de 1979 Morlock Night; apreciaré que le llegue a Faren Miller, como primera evidencia sobre el interesante debate sobre quien dentro del "triumvirato de la fantasía formado por Powers/Blaylock/Jeter" escribió primero en este "extraño estilo histórico". Aunque, por supuesto, encontré su reseña en el Locus de marzo muy halagadora.

Personalmente, creo que las fantasías Victorianas serán el siguiente "bombazo", siempre y cuando podamos encontrar un término adecuado que nos englobe a Powers, Blaylock y a mí mismo. Algo basado en la tecnología apropiada de la época, como "steampunk", tal vez..."

Esta forma de pensar fue una respuesta directa a la cibercultura (considerado como el inicio de la sociedad digital y los valores de hoy en día), que imaginaba futuros distópicos en los que reinaban las mega corporaciones, las máquinas a vapor, las personas con implantes cibernéticos o prótesis como un punto de mejora transhumana.

3.1.1 Moda Steampunk

En cuanto al *steampunk* aplicado a la moda, este sigue una línea que pretende fusionar el retro futurismo con la época victoriana, rechazando cualquier producto que haya sido producido de forma masiva.

Si bien algunos elementos son exclusivos de la moda femenina o la masculina, ambas comparten la mayoría de rasgos en común como el uso del cuero, marrón y de aspecto desgastado, piezas de maquinaria usadas que acoplan a sus vestimentas como complementos decorativos (tuercas, tubos, cadenas, bombillas o engranajes), sombreros de copa, los anteojos “de aviador”, las botas altas y el color dorado en abundancia.



Ejemplo de concept art sobre moda *steampunk*.



Autor G. D. Falksen vistiendo según el estilo *steampunk*, el brazo neumático es obra de Thomas Willeford.

Aunque prácticamente iguales entre sí, entre hombres y mujeres caben algunas diferencias a la hora de aplicarlas a la ropa. En ellas es común y casi indispensable el uso del corsé, normalmente de cuero. Las botas altas o zapatos de tacón recargados, peinados cuidados y, en la mayoría de ocasiones, recurren a los estampados sencillos como las rayas verticales y a los encajes.

Por otro lado, la moda masculina opta por las capas o abrigos largos (elemento muy recurrente en la moda victoriana), los guantes aparatosos y de gran volumen al igual que los cinturones y los chalecos o casacas.

Esta predisposición por la estética *vintage* y anclada a un pasado futuro no se limita tan sólo a la ropa, si no que actualmente se pueden encontrar movimientos y congregaciones de seguidores de este género *steampunk*, que, si bien son aficionados a las nuevas tecnologías, optan por rediseñarlas

aportándoles esa apariencia recargada y desgastada, como pueden ser los teléfonos móviles, las consolas de videojuegos y los ordenadores.

"Tiene mucho de fantasía, pero a la vez es algo muy utópico. Buscamos recuperar valores y principios del pasado que se dejaron de lado, como la galantería o el respeto"

-Andrea Boglioli, administradora de una de los grupos más importantes que defienden el *steampunk*.

Ejemplos de moda femenina
Steampunk



3.2 MODIFICACIÓN CORPORAL HUMANA

Es sabido que desde que tenemos conciencia, el ser humano ha modificado su cuerpo, ya sea por estética, necesidad o tradición. Algunas técnicas para conseguir este fin son popularmente conocidas y consideradas unas prácticas dentro de lo común, como pueden ser los piercings, tatuajes, las escarificaciones, implantes, etc.

Pero no son los únicos a los que la sociedad ha recurrido. Es evidente que ésta se encuentra en un avance tecnológico que se ha extendido y establecido como una parte muy importante de la vida cotidiana. No es de extrañar que los medios tecnológicos se hayan establecido poco a poco en las áreas más particulares de la sociedad.

Con la tecnología, las modificaciones humanas han dado un paso más allá creando una sensación de amenaza que declara esta introducción una invasión a nuestros orígenes naturales. Sin embargo, la opinión popular no parece ir en contra de su uso en cuanto a soluciones médicas, como podrían ser las prótesis.

De forma contraria, encontramos que la mayoría de los científicos confían en un futuro en el que humano y tecnología sean parte de un mismo ser. Como es el caso de Ray Kurzweil, un científico, inventor y empresario, que 20 años atrás, anticipó algunos de los cambios que se producirían en nuestra sociedad, como la importancia que Internet tendría en nuestras vidas. En sus últimas conferencias en Madrid, predijo:

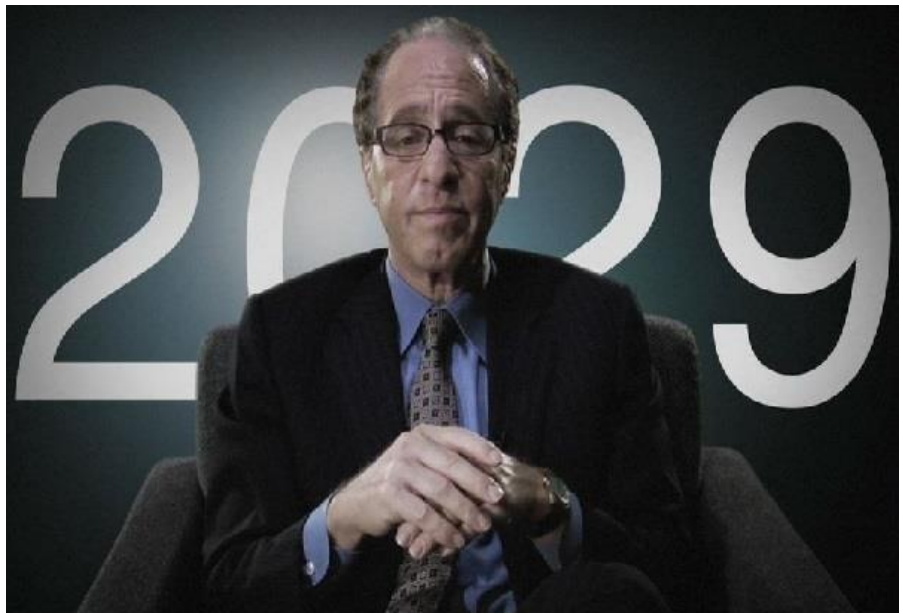
“El futuro estará dominado por la invasión de las nuevas tecnologías, que transformarán nuestras vidas hasta el punto de que se fusionarán con el cuerpo humano.”

Kurzweil dispone de una serie de predicciones que se han hecho tanto conocidas como aceptadas por instituciones tan grandes como Google, con la esperanza de que pudieran ser reales. Cuando habla de una fusión entre humano y tecnología, no se refiere tan sólo a incluir elementos biónicos en nuestro cuerpo, si no, incluso a un traslado de nuestra mente a la “nube”.



Fotografía tomada a Nigel Ackland, propietario de una de las primeras prótesis biónicas avanzadas
BeBionic. 2012

Ray Kurzweil en una de sus conferencias donde revelaba algunas predicciones para el 2019.



Sin duda dichas afirmaciones son tan atrevidas como impensables para la sociedad actual. En *Dualis*, se quiere resaltar precisamente esto. Hasta qué punto el ser humano llegará a depender de su cuerpo biológico. Hasta dónde podemos almacenar nuestros propios pensamientos, y cómo podría, la temida inteligencia artificial, influir en nuestras vidas.

3.2.1 Ciborgs

El término ciborg a menudo se confunde con la figura del robot popularmente reconocido por las producciones cinematográficas. Pero, la realidad es que hablamos de ciborg cuando se refiere a un “organismo cibernético”, es decir, una criatura compuesta por elementos orgánicos y dispositivos cibernéticos con la intención de mejorar sus capacidades de la parte orgánica mediante la tecnología.

Siguiendo el ejemplo del significado de la palabra ciborg, una persona con las conocidas y aceptadas prótesis biónicas podría considerarse uno de ellos. Aunque en la actualidad encontramos algunos individuos que han decidido ir más allá y mejorar o incluir algunas capacidades biológicas agregándose incluso nuevos sentidos.

Quizás el ejemplo más conocido sea el de Neil Harbisson. Un hombre británico que nació con acromatopsia, es decir, con la incapacidad de distinguir más colores allá de los blancos, negros y grises. Él mismo encontró la solución en una antena auditiva que conectó a su cerebro para poder “escuchar” los colores, hasta el punto de percibir algunos como los infrarrojos y ultravioletas, invisibles para el ojo humano. El 2004 fue oficialmente reconocido como ciborg por el gobierno británico.

Harbisson, junto a algún otro individuo con capacidades distintas implantadas, son sólo el comienzo de lo que se denomina “el humano del futuro”.



Neil Harbisson, primera persona en ser reconocida como ciborg por el gobierno británico, 2004.

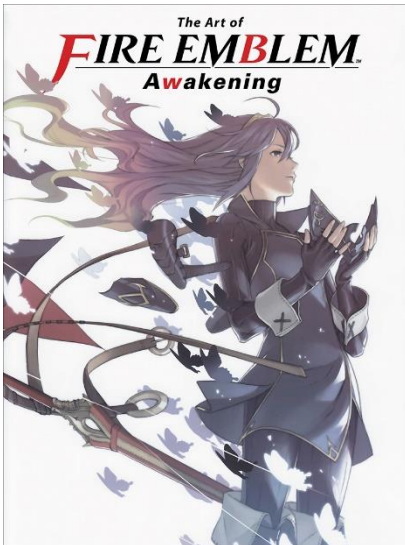
3.3 ARTBOOK

3.3.1 Definición y concepto

Un *artbook* o “libro de arte”, se caracteriza principalmente por ser un recopilatorio de imágenes o *concept art* de una obra u obras específicas. No se trata sólo de obras artísticas conocidas, como podría ser un *artbook* sobre Velázquez, sino que, estos productos, están más enfocados a presentar los procesos conceptuales de videojuegos, películas o novelas.

Aunque hoy en día casi cualquier producto mencionado anteriormente cuenta con un libro de arte, es en Japón donde esta cobra verdadera importancia mostrando y explicando el proceso de los conocidos dibujos japoneses, los *anime*, y, sobre todo si hablamos de películas o videojuegos pertenecientes a la compañía *Ghibli*, productora que internacionalizó este género.

Los *artbook* son un producto muy apreciado por los artistas conceptuales o ilustradores, pues presentan con detalle el proceso artístico tanto de los personajes, como de los mapas, escenarios e incluso de los objetos aparecidos en el producto en cuestión. Suelen adjuntar textos explicativos sobre lo que se está mostrando, dando los motivos del porqué de los diseños finales.



Portada del *artbook* del videojuego de RPG *Fire Emblem Awakening*, 2015



Ejemplo de la sección “Diseño de personajes” y la distribución de sus páginas del *artbook* de *Fire Emblem Awakening*.

3.3.2 Concept art, definición

El arte conceptual forma parte del proceso de diseño de un personaje, escenario o incluso de una escena. Su objetivo es representar visualmente un diseño para su uso en producciones como películas, cómics, animación o videojuegos, y es el proceso previo a los artes finales.

El proceso del *concept art* puede ser largo y, a veces, complicado. Un artista conceptual debe comenzar creando todos los diseños posibles que se acerquen al efecto que quiere transmitir en su obra para, posteriormente, descartarlos uno por uno hasta hallar la opción más adecuada.

En el caso del *concept* enfocado al diseño de personajes, hay ciertos factores que los artistas han de tener siempre presente. El personaje que se les ha encargado, debe de cumplir con los requisitos que la ambientación y el argumento requieren. Es decir, estudian y analizan en profundidad cada factor que le dé la personalidad adecuada puesto que, de no ser así, podría no estar en consonancia con el resto de la producción.



Concept art de Maui, personaje de la película de Disney: Moana, 2016.

3.4 “DUALIS”. PRESENTACIÓN DE LA NOVELA

3.4.1 Ambientación

Dualis es una historia ambientada en una sociedad futurista muy distinta a la realidad que conocemos, en la que, con la tecnología más avanzada, se ha conseguido una plena fusión de humano-tecnología. En esta localización totalmente imaginaria, la población está jerarquizada y dividida en cinco distritos diferentes que clasifica a la sociedad según sus rangos sociales y funciones.

Para entender el contexto, primero es prudente dar una breve descripción de cada distrito en orden de importancia social:

-Distrito capital: en esta división se encuentran las figuras más importantes que se encargan de organizar y llevar a cabo las funciones legislativas, sus familias y los que antaño consiguieron introducirse en ese sector, que podría considerarse de “alta cuna”.

Hay cinco gobernantes que toman las decisiones pertinentes. Tienen el poder de efectuar cambios y modificar las leyes de todos los distritos. La gente de la capital se caracteriza por ser orgullosos y desconfiados. Tanto es así, que encontraron la manera de poder ocultar su verdadera apariencia mediante una ilusión que los camufla ante aquellos que no perteneciesen a sus familias cercanas, incluso entre los mismos gobernantes. Por esto mismo, rechazan el trato con el resto de sectores, y no está bien visto que haya amistad con alguien del exterior.

El sector en sí guarda una estética nívea y de colores claros, tanto la arquitectura como los habitantes. Suelen mostrar rostros neutrales para ocultar sus emociones.

-Distrito tecnológico: también llamado “La Gran Metrópolis”. En este distrito se promueve el progreso y desarrollo científico, donde residen y trabajan los científicos e inventores más reconocidos de la región. Se trata de la zona que hace uso de la tecnología más avanzada, así como también es la más poblada y diversa. Sus habitantes se componen tanto de humanos, como de robots y ciborgs que conviven y se relacionan como si no hubiera diferencia entre ellos.

Estéticamente es una ciudad de grandes dimensiones que destaca por sus altos edificios y colores vibrantes. Abundan la luz y los paneles electrónicos u hologramas que reproducen vídeos en el centro de la ciudad. Por otro lado, en

cuanto a los ciudadanos, cualquier tipo de moda es válida, aunque siempre portan aparatos electrónicos con distintas funciones, tanto fuera como dentro de su cuerpo, ya sean oculares, algún tipo de prótesis...

-Distrito bélico: después de la Capital, el distrito bélico es el que más complica su acceso. Destinado a la guerra, la producción y mejora de armas, este sector, que es más bien una fortaleza, está protegido tras unas grandes murallas que son vigiladas constantemente.

En su interior, residen los soldados y robots que se entrenan y preparan físicamente para cualquier posible guerra, a pesar de haber mantenido la paz durante los últimos dos siglos.

-Distrito clasicista: quizás el sector socialmente más distinguido, el distrito clasicista se caracteriza por la lucha por el mantenimiento de las viejas tecnologías, rescatando una estética victoriana y *Steampunk*. Rechazando la unión completa de humano-tecnología, los ciborgs y robots no son aceptados entre ellos. Los habitantes de esta zona destacan por sus habilidades intelectuales enfocadas al arte. Así pues, es ahí donde residen y desarrollan los pintores, escritores, músicos y actores más talentosos, así como se encuentran instalados las salas y teatros más distinguidos de la región.

Aunque mantienen las máquinas de vapor como su principal tecnología, realmente no cuentan con un menor desarrollo de la misma con respecto al resto de distritos.

-Bajo distrito: se trata del sector menos avanzado, pero sí el más peligroso de todos. Oscuro y algo caótico, el Bajo distrito es el lugar donde acuden los desertores, criminales, o simplemente aquellas personas que no disponen de recursos para poder residir en La Gran Metrópolis.

Es el más pequeño, y sin embargo bastante poblado. Por lo que los edificios y casas, desgastados por el tiempo y la falta de cuidado, apenas tienen espacio entre ellas. No existe la intimidad ni la tranquilidad, por lo que terminó siendo el lugar perfecto para aquellos que deseaban pasar desapercibidos frente a los demás distritos.

3.4.2 Resumen

Gloriel, gobernante del Distrito Capital y progenitor de la protagonista, todavía nonata, está a punto de ser padre de mellizos. En busca de una forma de llevar a cabo sus planes para hacer del Distrito Capital lo que antaño fue y de promover una guerra que les volviera a dar el rango y respeto que merecían usando a uno de sus hijos como vía, en secreto, busca ayuda en Cronos, una

científica oculta en el Bajo distrito. Ésta le da una solución la cual resolvería todos sus problemas, pero para ello, debería hacer algún sacrificio que Gloriel no dudó en aceptar.

Así, Cronos le proporciona una sustancia que, inyectada en el vientre de la madre al menos una semana antes del parto, provocaría en uno de sus descendientes una modificación genética lo suficientemente notable como para no ser aceptado para formar parte de La Capital, ni mucho menos de una familia tan importante.

Llegado el día, los mellizos nacen y, según lo esperado, el hijo varón presenta algunas marcas de un color oscuro al igual que su pelo en contra de toda similitud con el distrito. La familia, escandalizada y convencida de que se trataba de una señal del destino, decide alejarlo de allí cuanto antes. Con Gloriel satisfecho con el resultado, deja a Troian, el mellizo en cuestión, en manos de Cronos sabiendo que de esa forma este recibiría la educación que había planeado y que podría visitarlo en secreto a lo largo de los años.

Por otro lado, Elesta, la protagonista, crece bajo la educación reservada y estricta típica del distrito, ajena al pasado y sin conocer la existencia de su mellizo. Pero Elesta, a pesar de la insistencia de sus padres por ignorar todo lo que no incumbe a la familia y sus deberes, pasados los dieciséis años comienza a sentir curiosidad por conocer lo que había más allá de la mentalidad de su cultura. Así que, alentada y con el apoyo de su hermano mayor Reizel, decide hacer alguna escapada en secreto. En una de ellas se topa con las murallas del Distrito bélico, donde es descubierta por Axel, un soldado joven que se apiada de ella y que, tras entablar amistad después de varios encuentros le anima a visitar La Gran Metrópolis, donde hará más amistades, ocultando siempre su verdadera identidad.

No será hasta después de unos años que, de forma premeditada por su padre, Elesta se encuentre con Troian, el cual, aparentemente inocente y con buenas intenciones le confesará que son hermanos y que siempre la había buscado. Ingenua, Elesta no duda en mantenerlo oculto y conocerle hasta que cree conveniente que su hermano perdido debe volver a casa. Una vez allí, es el momento de Troian de seguir los planes de su padre. Debería asesinar a su hermano mayor, Reizel, y esperar a que su hermana se cobrara la venganza tomando su vida a cambio. Gloriel estaba seguro de que resultaría, sin embargo, antes de poder terminar con su hermano por la espalda, Elesta le defiende y ataca a Troian, finalmente, matándolo a él.

Debido a un micro-chip que su padre había instalado en el interior de Elesta cuando era tan sólo un bebé, la conciencia de Troian consigue acceder a la

mente de su hermana, pudiendo así habitar dos personalidades en un solo cuerpo.

A partir de ese momento, Elesta debe luchar contra su mellizo para impedirle el total acceso a su cabeza, lo cual la obliga a abandonar a todo aquello que quería para protegerles la nueva identidad que le invadía. Para ello, decide ocultar su identidad, huir y buscar ayuda en Axel y Scarlett, sus amigos fuera del Distrito Capital, con los que, unos años después, emprenderá un viaje por el resto de sectores y donde conocerá nuevos personajes que irán arrojando luz a la verdad de su historia, a la par que luchará contra su hermano para no dejarle tomar las riendas de su cuerpo.

Tras un largo camino, Elesta consigue dominar a su conciencia desbaratando los planes de su padre, y dejando el puesto gobernante a su hermano Reizel, quien llevará su distrito por el buen camino, mientras ella continúa su aventura recorriendo nuevos lugares acompañada de sus nuevos amigos.

3.5 REFERENTES

3.5.1 Cyarin



Cyarin: Fluffy and pink, 2015

Laura Brouwers, más conocida como Cyarin, es una artista independiente holandesa nacida en 1998. A pesar de ser tan joven, Laura es popular en las redes sociales por las llamadas “commissions” (pedidos) que hace para disfrute de todo aquel que las solicita. Se caracteriza por los retratos, tanto de busto como de cuerpo completo, de gente común y corriente, ya sean seguidores de Instagram, de Deviantart, ella misma o su pareja.

Pero no es eso lo que destaca en Cyarin, si no su capacidad para hacer de cualquiera un personaje dulce y carismático una vez plasmados en el papel. Dibuja y publica muchas obras hechas de forma tradicional, pero también ilustraciones digitales, o directamente una fusión de ambas creando un estilo muy personal.

Sus rasgos más característicos que me gustaría adquirir son la fusión del boceto con la técnica digital y su forma de representar los retratos.

3.5.2 Kuvshinov-Ilya



Kuvshinov-Ilya: Catherine, 2017

Fan-art del videojuego “Catherine”

Ilya Kuvshinov es un artista contemporáneo nacido el 26 de octubre de 1990 (Moscú). Vive en Yokohama, Japón, y tanto allí como mundialmente, es reconocido por las ilustraciones de personajes femeninos que realiza, y abundan tanto creaciones suyas como representaciones de videojuegos, series y películas.

La forma en que Ilya maneja la iluminación y los colores vibrantes es lo que les da un toque tan especial y hasta sus proyectos más simples resultan atractivos. Como la mayoría de artistas digitales actuales.

Si algo he tenido de referencia de este gran artista es el uso de los colores, la estética general de su obra y los recurrentes retratos.

3.5.3 Jason Chan

Jason Chan, nacido en Stockton, California (1983), es un reconocido ilustrador y concept artist que colabora y trabaja para *Riot Games*. Ha participado en el diseño de personajes de videojuegos como *League of Legends*, *The Sims* y *Dragon Age*. Jason, aparte de trabajar para estas compañías, produce material original que se centra especialmente en la ilustración de ciencia ficción y fantasía. Todo ello con puras técnicas digitales.

Ha sido invitado a numerosas conferencias internacionales y a galerías tanto europeas como americanas para exponer su obra, además de contratado para participar en proyectos de caridad patrocinados por *Riot Games* y *Electronic Arts*.



Jason Chan, 2015

Concept art de *Los Sims 4* para *Electronic Arts*

3.5.4 Glen Keane

Glen Keane (13 de abril de 1954) nació en Filadelfia, Pensilvania. Es un animador, autor, ilustrador y director mundialmente conocido por animar y diseñar personajes para Walt Disney Studios, como *La Sirenita*, *Aladdín*, *La bella y la bestia*, *Tarzán* y *Enredados*.

Sus trabajos son numerosos en todos los campos, pero cabía destacar su contribución como *concept artist*, y su habilidad para darle vida y personalidad a sus personajes; punto importante en el trabajo de un diseñador.



Se pueden encontrar muchos ejemplos de su trabajo, donde desarrolla las expresiones y movimientos de los protagonistas de sus películas.

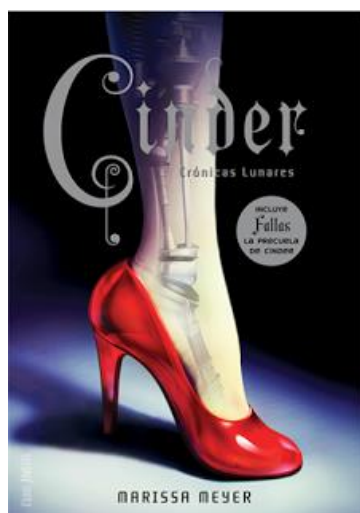


(1) Glen Keane, concept art de *Rapunzel* para la película de Disney *Enredados*

(2) Glen Keane, carta de expresiones de *Flinn*, para la película *Enredados*

(2)

3.5.5 Crónicas Lunares

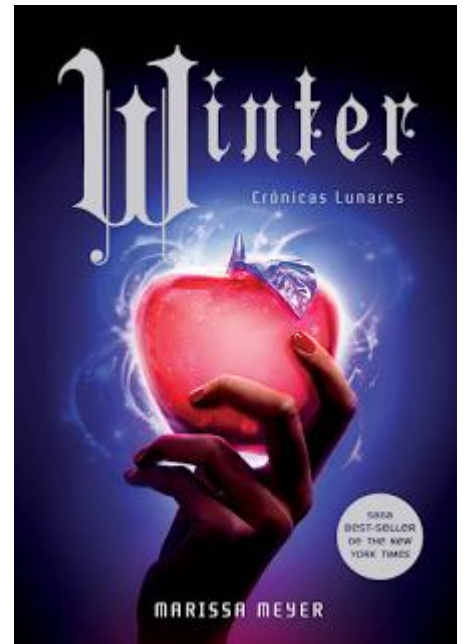
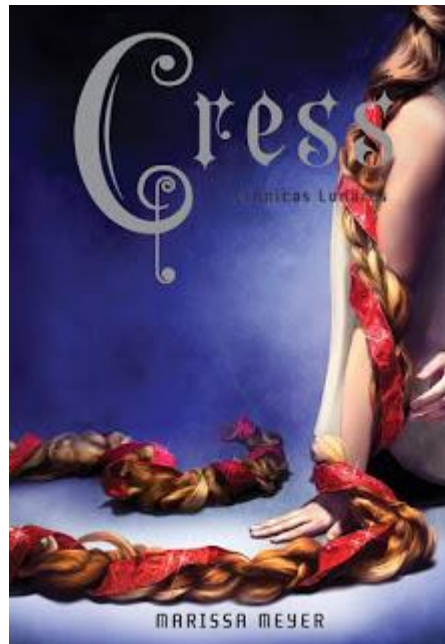
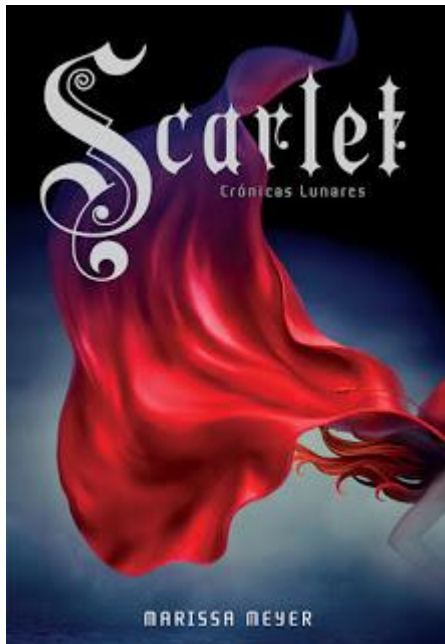


Crónicas Lunares es una saga de novelas publicadas por Marissa Meyer, una escritora estadounidense que cobró fama gracias a esta serie de libros.

La colección está compuesta por siete libros; cuatro principales, que son: *Cincer*, *Scarlet*, *Cress* y *Winter*, y tres extras: *Fairest*, *Stars above* y *Wires and nerve*.

La obra presenta una distopía de ciencia ficción en la que humanos y robots conviven como iguales. La tecnología ha avanzado tanto, que los ciborgs ya no se ven como una extrañeza y una nueva raza habita en la Luna: los lunares, donde reina la villana de este relato, Levana. Esta historia está protagonizada por cuatro chicas (cada una cobra importancia en su libro correspondiente), con historias ajenas que terminan en una aventura común y un problema que resolver juntas.

Cada una de ellas hace alusión a una princesa de cuentos conocidos, con una historia similar, aunque en una realidad distinta; Cenicienta, Caperucita roja, Rapunzel y Blancanieves con respecto al orden de los libros.



Portadas de la saga *Crónicas Lunares*

Esta colección ha sido una verdadera inspiración en el proyecto en un sentido conceptual, puesto que, al tratar una situación futurista y avanzada tecnológicamente, guarda mucha similitud con la historia presentada como base para la creación de personajes.

4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

4.1 PROCESO DE DISEÑO

4.1.1 Proceso hasta las artes finales

El primer paso que se tomó para obtener el mejor diseño posible para cada personaje, fue estudiar y analizar su personalidad, su historia y progreso en la historia, gustos y situación relacionada con el argumento. En el caso de *Dualis*, sólo unos pocos personajes pertenecen al mismo distrito, por lo que cuentan con ambientes y vidas muy diversas. Una vez anotadas sus características personales, se puede hacer un recopilatorio de referencias culturales y conceptuales de una estética similar a la que se busca, y se hacen varios bocetos rápidos de su posible rostro, pelo y quizás también de los accesorios que puedan llevar. Estos pueden ser descuidados ya que sólo son las primeras ideas.



Primeros bocetos de Leah.



Cuando los diseños de estas facciones son satisfactorios, procedemos a abocetar un cuerpo apropiado para la edad y constitución y, de nuevo con referencias si es necesario, se realizan varios diseños de sus atuendos hasta encontrar el más adecuado, ya teniendo en cuenta la selección cromática.

El siguiente paso es hacer un buen retrato en limpio que presente con claridad las características más destacables del personaje. Posteriormente se procede a escanearlo para darle color digitalmente. Para ello, decidí combinar la técnica tradicional, como sería el trazo del lápiz y la textura del papel, con el color digital utilizando capas con función de “multiplicar” en el programa Paint Tool Sai. Por último, se darían los últimos retoques de luz en Photoshop. Una vez el rostro claro y definitivo, se hace una pequeña carta de expresiones a lápiz para los personajes más destacados.

Para finalizar el proceso de *concept art*, se dibujan dos o tres poses neutras del personaje con el diseño del atuendo que escogimos anteriormente, esta vez de forma limpia y detallada para terminarla digitalmente con Paint



Primer diseño "definitivo" de Leah.

Tool Sai. Es posible que se añadan elementos o se realice algún cambio durante el proceso.

El último material aportado para los personajes más relevantes en el proyecto, son unas ilustraciones en formato postal que irán incluidas en el *artbook*. De nuevo se dibuja la posición del personaje elegida en papel, con un acabado lo más limpio posible. Escaneado y limpiado en Photoshop, se procede a darle un resultado realizando el mismo proceso que en los retratos anteriores, esta vez añadiendo los efectos y detalles pertinentes con Adobe Photoshop CS6.

4.1.2 Breve presentación de los personajes.

4.1.2.1 Gloriel

Principal villano de la historia y uno de los cinco gobernantes del Distrito Capital. Es el padre de Reizel, Troian y Elesta.

Aunque siempre ha guardado las apariencias, Gloriel tiene un objetivo claro: devolverle a su distrito el poderío y respeto del que gozaban siglos atrás. No conforme con ser los únicos en tomar parte en la legislatura, sigue pensando que son el distrito superior y que, por lo tanto, deberían disfrutar de más privilegios, como la posesión de armas, la adquisición exclusiva de la tecnología más avanzada e influyente, y, por último, la rendición de los demás distritos ante ellos.

Es estricto y orgulloso. Cuando vio a Reizel crecer como un joven inteligente y bondadoso supo que jamás le sería útil para ocupar su puesto como él esperaba, así que, cuando sus mellizos nacieron, los separó y, mientras que a uno lo educaba bajo sus propias ideologías, se esforzaba por crearle una buena reputación a Elesta, que más tarde adoptaría la voluntad de Troian.

4.1.2.2 Elesta

Protagonista y personaje conector. Elesta es la hija más joven de Gloriel. Diferente al resto de la gente de La Capital, es una chica curiosa que desde que tiene uso de razón, su meta es conocer el exterior, reacia a pensar que era peligroso.

De pequeña pasó la mayor parte del tiempo con su hermano mayor Reizel, por el cual siente amor y devoción, tanto, que haría cualquier cosa por hacerle sentir orgulloso. Si se ha sentido querida y apoyada ha sido por él y por ello lo antepone a todo y todos.

Es despreocupada, risueña y cariñosa por naturaleza. Interesada por el campo artístico, Elesta toca varios instrumentos y suele dibujar en su tiempo libre. Aunque el suceso con su mellizo le vuelve desconfiada y precavida, a lo largo de su viaje consigue hacerse íntima de varias personas pertenecientes a diferentes distritos, como Scarlett, Ay-R, Valyar y Keldan.





4.1.2.3 Reizel

Hijo legítimo de Gloriel, Reizel es todo lo contrario a su padre. Bondadoso, comprensivo y justo, siempre ha mantenido sus ideales firmes a pesar de ir en contra de los de su familia.

Sólo siente especial apego hacia su hermana pequeña a la que cría y educa bajo un manto de protección y tolerancia, inculcándole los mejores valores que cree posibles y su temple sólo se verá afectada cuando le separen de ella a la fuerza.

Le gusta relajarse con la lectura y la jardinería.

4.1.2.4 Troian

El último hijo de Gloriel, Troian es modificado genéticamente una semana antes de su nacimiento. Habría lucido un pelo, ojos y piel igual de níveos que su hermana, y seguramente también un gran corazón si no fuera por la manipulación de su padre. Sin embargo, su pelo se tornó negro así como su ojo izquierdo, creando una dualidad cromática con Elesta.

Cuando le separan de su familia, es trasladado y dejado en manos de Cronos y por consecuencia, educado con el único fin de ser una herramienta más para su padre. No sólo por las convicciones de su padre, Troian guarda rencor a su familia y, en especial a sus hermanos por haberle privado de la vida que le correspondía.

Su constitución fuerte le es útil para llegar a los lugares más recónditos a los que le envía Cronos para conseguir ingredientes. Disfruta de estas excursiones y termina conociendo el Bajo distrito mejor que nadie, así como sus ventajas.

4.1.2.5 Axel

Soldado perteneciente al Distrito bélico. Es un chico joven, eficiente y entusiasta al que a veces le cuesta seguir las reglas. Creció sin una familia a la que querer y, aunque entra entre los mejores soldados, no tiene demasiados amigos. Siempre porta consigo un chip que le permite hablar con Leah, un ser virtual que tiene capacidad de conciencia que le ayuda y le hace compañía.

Axel cumplía su ronda de vigilancia por la muralla norte cuando encontró a Elesta merodeando cerca. Ella no debería estar allí, y el deber de él era entregarla o alejarla, por lo menos. En vez de eso, se apiadó de ella y así fue cómo encontró en ella una buena amiga de la que esperaba visitas, al menos una vez a la semana durante varios años.



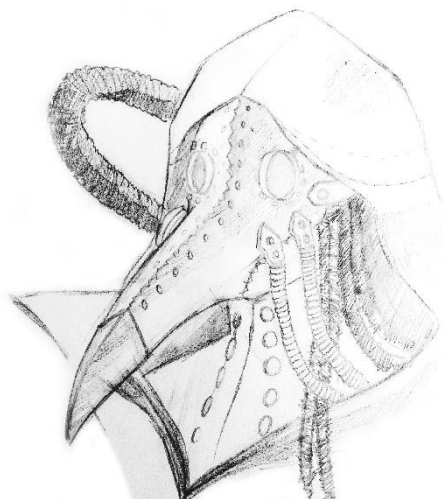
Bocetos de Elesta, Reizel, Troian y Axel.

4.1.2.6 Cronos

Científica y cirujana que, tras años de fama en La Gran metrópolis, decide retirarse y ocultar su identidad en el Bajo distrito tras ser descubierta realizando experimentos ilegales con un niño de tres años: Keldan, al cual cría como si fuera su propio hijo.

Cronos es una mujer que se volvió precavida y reacia a mantener contacto con cualquiera que pudiera delatarle, y sólo los más afortunados y dispuestos a aceptar sus condiciones, pudieron contactar con ella y disponer de sus avanzados conocimientos en química y neurocirugía.

No tiene escrúpulos y su filosofía se basa en la cita: *“El fin justifica los medios”*. Por ello, cuando Gloriel le encuentra en busca de ayuda, no duda en diseñar una solución química que modificaría la genética de un bebé que ni siquiera había nacido. A pesar de que eso le hacía recordar el pasado, a cambio de disponer de ingredientes y materiales ilimitados, acepta hacerse cargo de Troian, su nuevo pequeño experimento...



4.1.2.7 Keldan

Nació en el Distrito tecnológico y se crio con sus padres hasta los tres años, hasta que Cronos se hizo con él siendo presa de sus experimentos genéticos, siendo el primero sujeto que salió con vida de ellos. Gracias a las modificaciones que sufrió, su piel cambió de color tornándose oscura, y sus ojos comenzaron a brillar en la oscuridad. Adquirió agilidad y la capacidad volverse invisible, en parte gracias a su nuevo ADN y en parte por los mecanismos electrónicos que Cronos introdujo en él por medio de un chip situado en su nuca. Además, su envejecimiento se ralentizó considerablemente.

Al igual que Troian, a lo largo de su vida se le encomendaron varias misiones en las que debía hacer uso de sus habilidades artificiales, pero, sin duda, sólo una influyó en su vida y personalidad. Cuando le encargaron vigilar día y noche a Elesta, una joven perteneciente a La capital, el temperamento y las intenciones de Keldan cambiaron conforme pasaban los meses y más la observaba. Fue así como, por primera vez en su vida, decidió por su cuenta que no terminaría con su tarea de acabar con la vida de su víctima si así se lo exigían. Nunca haría daño a alguien que tenía una inocencia tan innata. Por el contrario, y de forma casi inconsciente, terminó protegiéndola indirectamente sin que ella lo supiera hasta pasado mucho tiempo.





4.1.2.8 Valyar

Analítico, apasionado, frío e inteligente, Valyar es un actor de teatro del Distrito clasicista y, aunque, conocido por todos, nadie sabe demasiado sobre él puesto que no habla fuera de los negocios y siempre se oculta al salir de ellos con una máscara que le devuelve a su mundo de análisis e interpretación, en el que pasa a vivir la vida de su actual personaje tanto que, a veces llega a no saber diferenciar entre realidad y ficción dejando algún rastro de locura a lo largo de los años.

Conocido también por saber todo sobre todo aquel que pase por su distrito, Elesta contacta con él con intención de saber más sobre los contactos que tenía su padre.



4.1.2.9 Ay-R

Ay-R es un ciborg que fue creado por Scarlett, una informática e ingeniera del Distrito tecnológico, con el propósito de ser enviada a la zona bélica para ser testada como un arma de destrucción masiva, aunque al ser dotada de conciencia propia, decidió que su función no sería esa, si no, proteger a su creadora ante cualquier peligro. Cuenta con seis manos habilidosas que actúan casi de manera independiente con una función distinta cada una.

Su personalidad es seria y algo macabra ya que no entiende la ironía, y casi cualquier insinuación que vaya dirigida a Scarlett la toma como una clara amenaza.

4.1.2.10 Leah

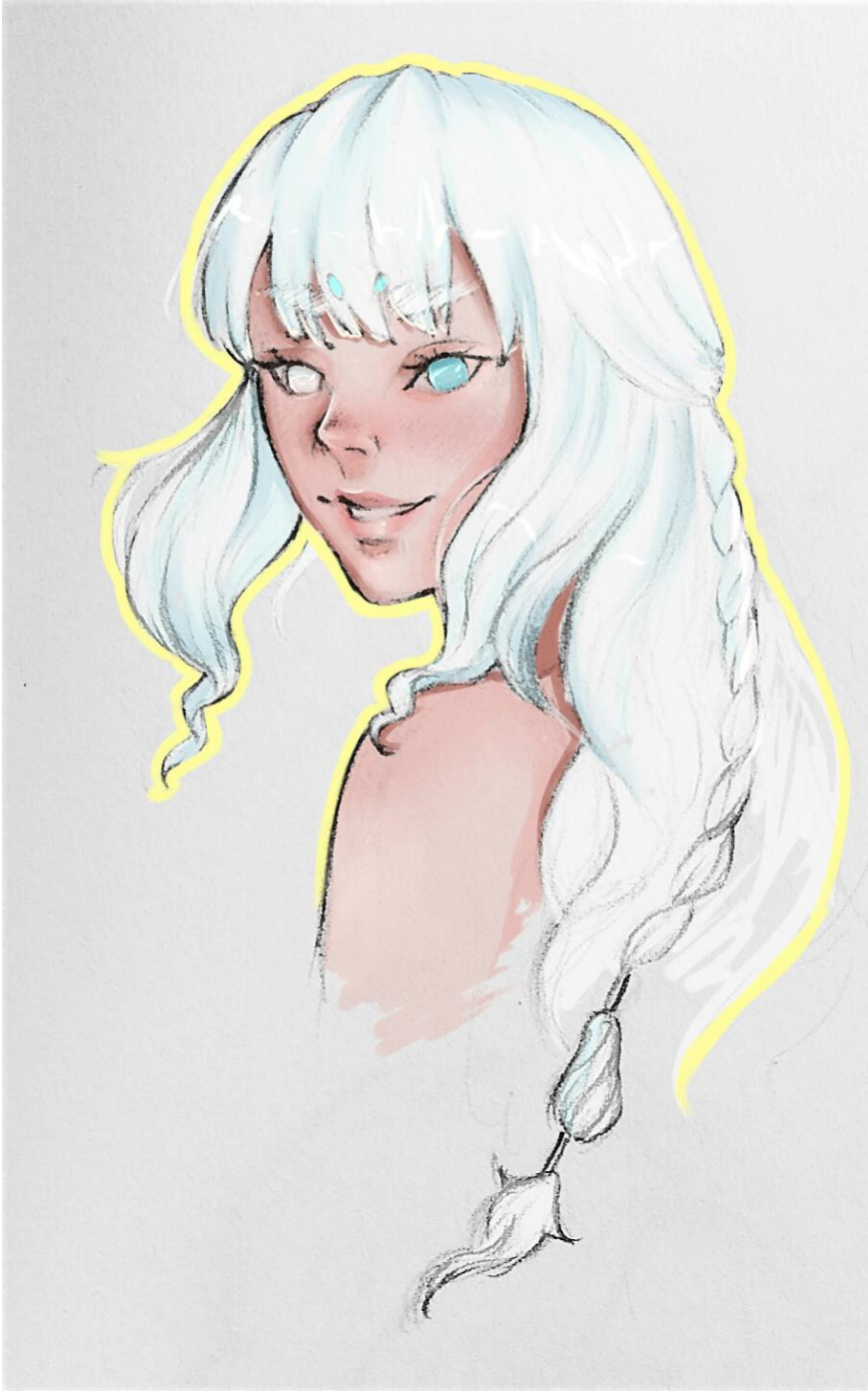
Es una chica virtual implantada en un chip que Axel se integró cuando era sólo un adolescente. Aunque cuenta con su propia personalidad animada y divertida, y con una avanzada capacidad de decisión, además de poder acceder a cualquier dispositivo electrónico, Leah ni envejece ni puede tener sentimientos amorosos, ya que se le fueron desactivados a riesgo de crear situaciones incómodas para aquel que la llevara consigo.

Con el permiso de Elesta, Leah podrá entrar en su chip para intentar contactar con Troian sin importar las consecuencias. De hecho, será este quien destruya desde dentro su código incapacitándola para volver a contactar con nadie.



4.2 ARTES FINALES

4.2.1 Retratos y concept art



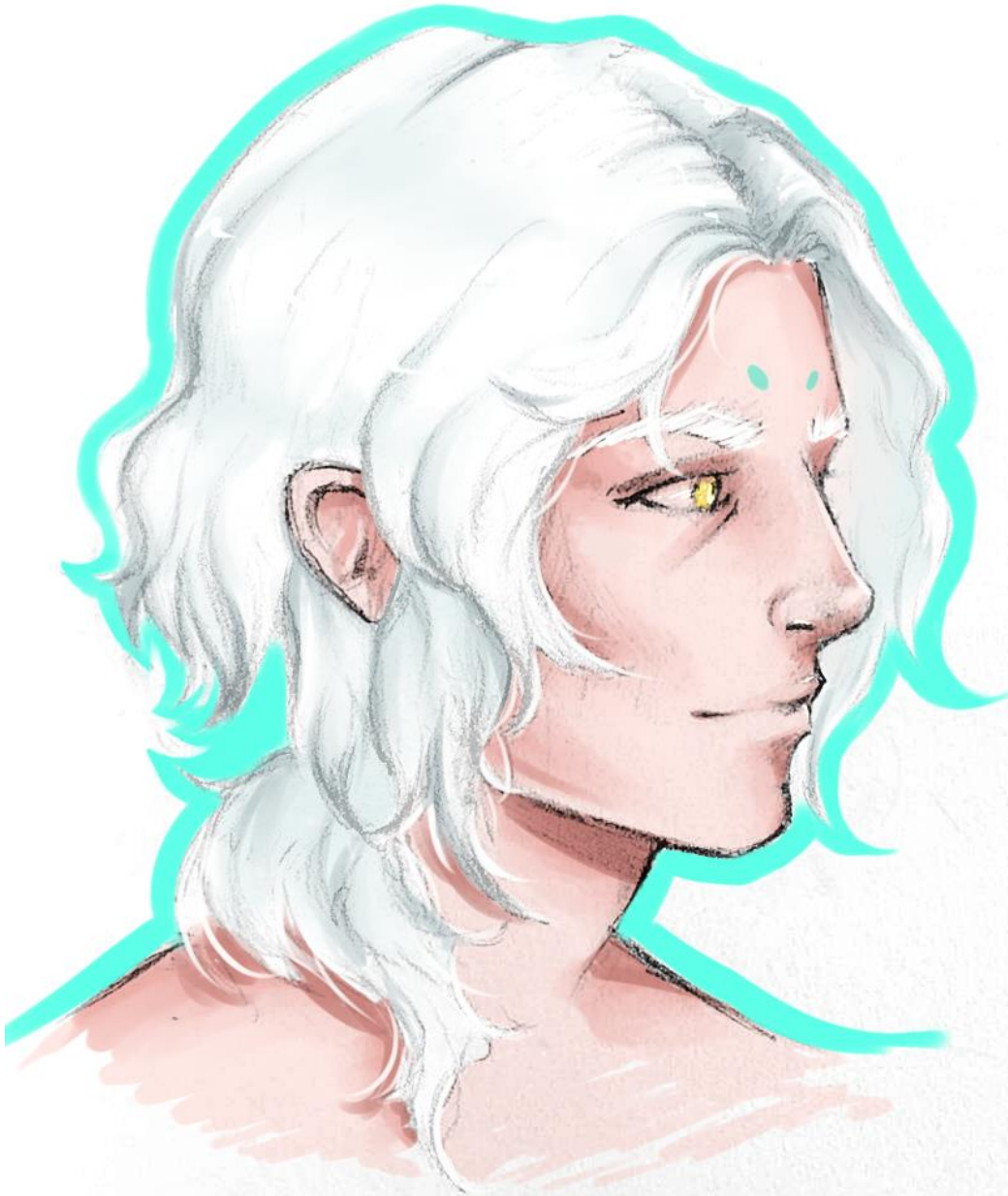
- (1) Retrato a color de Elesta.
- (2) Carta de expresiones Elesta.



Concept art de Elesa en su estado ilusorio en el Distrito Capital.



Concept art de Elesta después de su huida a la Metrópolis.



Retrato de Reizel.



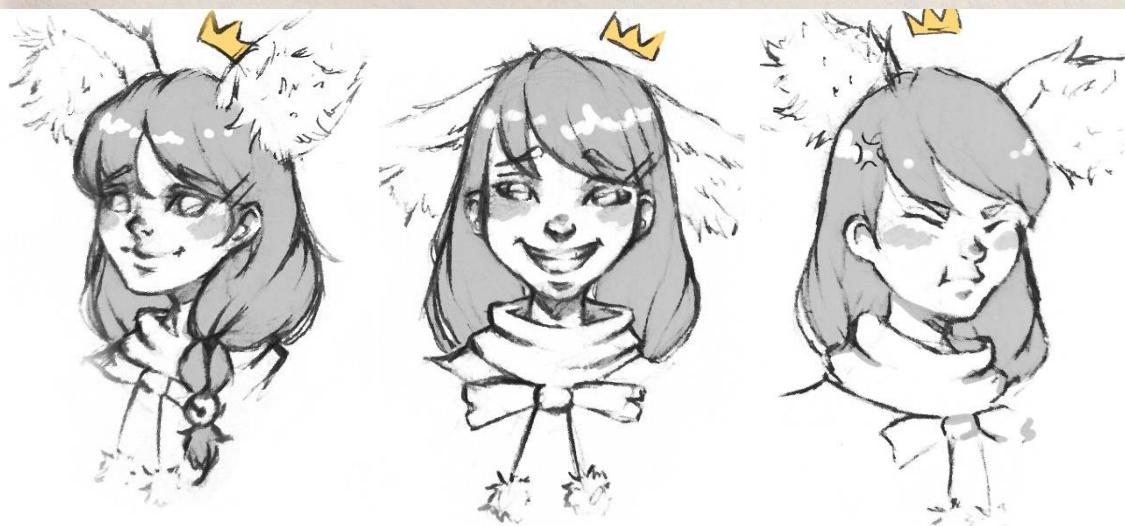
Concept art de Reizel en estado ilusorio.



Retrato de Troian.



Retrato de Axel.



(1) Retrato Leah.

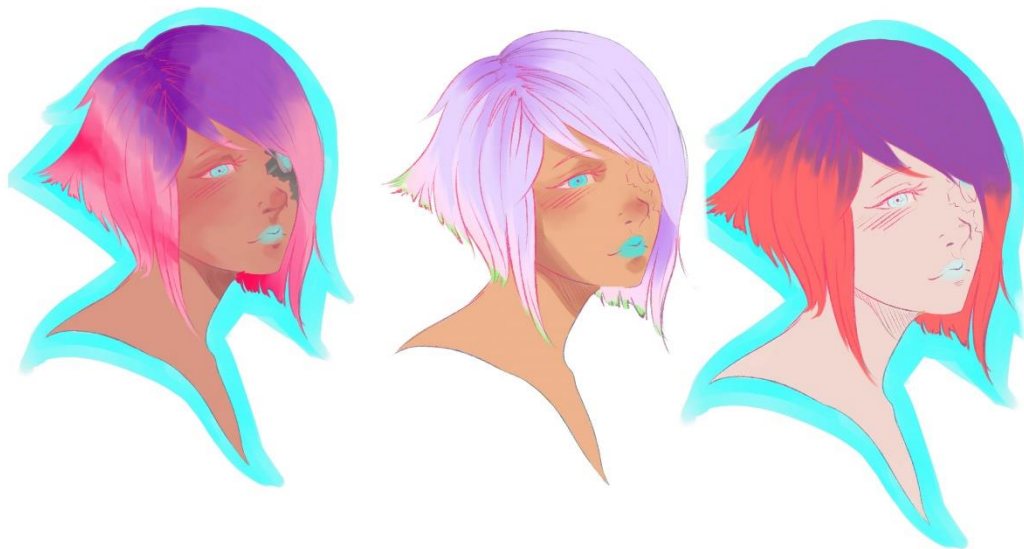
(2) Carta expresion es Leah.



- (1) *Concept art* de Leah.
- (2) Pruebas de color de Leah



- (1) Retrato Ay-R
- (2) Carta de expresiones Ay-R



- (1) Concept art Ay-R
- (2) Pruebas de color Ay-R



- (1) Retrato Valyar
- (2) Concept art Valyar



- (1) Retrato Cronos
- (2) Concept art de Cronos



Retrato de Keldan.



Concept art de Keldan.

4.2.2 Ilustraciones



Postal Elesta



Postal Leah.



Postal Valyar.



Postal Keldan.



Postal "Dualis" con Elesta y Troian.

4.3 MAQUETACIÓN DEL ARTBOOK

El último paso a realizar en el proyecto es la maqueta completa del *artbook* que recopila la información creativa de cada uno de los personajes importantes seleccionados de la historia *Dualis*. Así pues, el interior del libro contiene:

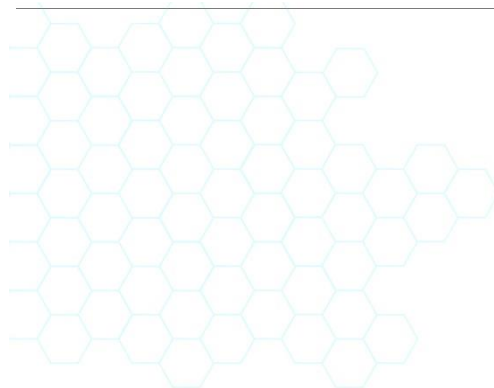
- Índice.

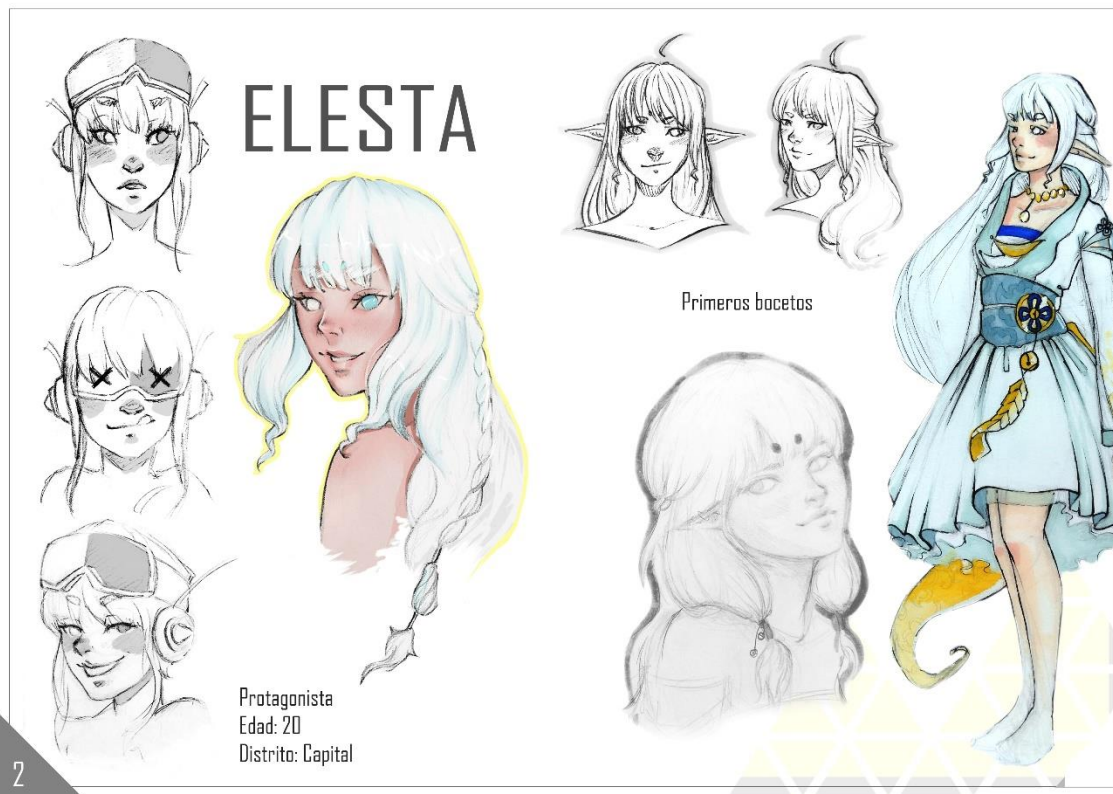
- Apartado de diseño de personajes. Está dividido en el número de personajes total, y contiene los primeros bocetos que se crearon en el proceso, carta de expresiones, retrato a color, el concept art final y algún dato interesante.

- Contenido extra recortable. Aquí se encuentran las ilustraciones en formato postal para uso a gusto del propietario.

- Créditos.

El diseño es sencillo, aunque tratando de seguir una estética acorde con la temática del relato y pretende mostrar con claridad y a todo color el proceso gráfico más relevante, personaje por personaje.





Ejemplos de la disposición de las páginas.

5. CONCLUSIONES

Las conclusiones sacadas tras terminar el proyecto han sido positivas. Como primera observación, los objetivos se han cumplido por completo. Tanto aquellos enfocados a la búsqueda e información de material, como los que se centraban en la producción artística.

La consecuencia ha sido descubrir que realmente, el diseño y creación de personajes es el ámbito artístico que más me motiva por encima de cualquier otro, ya que, a pesar de que en ocasiones el trabajo ha sido duro y complicado, puesto que mi meta era conseguir suficiente material que mostrar, ha sido satisfactorio y me ha animado a querer seguir y mejorar con este proyecto y con otros externos. Conforme avanzaba en mis artes finales, descubría nuevas técnicas que los optimizaban y, aunque no podían poner algunas en práctica porque no seguirían la estética general del resto del trabajo, me motivó para testearlas de forma externa.

Por otro lado, en cuanto a las ilustraciones, también me siento satisfecha tras haber encontrado un estilo propio con el que, personalmente, creo conseguir buenos resultados que podría mejorar con el tiempo hasta dar con un efecto óptimo en el que puedo fusionar las partes que creo más interesantes, de la técnica de dibujo tradicional con el coloreado digital.

En cuanto al apartado teórico cabe mencionar que, al profundizar en ámbitos tan interesantes como son los avances científicos enfocados en la mejora del ser humano, hecho del que me siento a favor, he descubierto una serie de datos que, hasta ahora, hubiera creído imposibles y que me han inspirado para incluir nuevas ideas al relato *Dualis* y diversos proyectos futuros.

6. WEBGRAFÍA

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

<http://www.lanacion.com.ar/1555080-steampunk-la-moda-retro-futurista-que-recrea-la-epoca-victoriana-crece-a-partir-de-las-redes>

<http://www.theeconomyjournal.com/texto-diario/mostrar/595250/robots-facilmente-aceptados-sociedad>

https://elpais.com/elpais/2014/06/03/icon/1401815992_108196.html

<http://www.infobae.com/tendencias/innovacion/2017/04/29/cyborgs-como-viven-los-sorprendentes-humanos-del-futuro/>

<http://www.crazyinlove.es/110-ropa-steampunk>

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

<http://www.tea-tron.com/elisabetrosrom/blog/sample-page/>

<http://www.neoteo.com/steampunk-todo-lo-que-siempre-quisiste-saber-del/>

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

<https://magic.piktochart.com/output/17277976-leyes-de-asimov>

<http://www.rae.es/>

7. BIBLIOGRAFÍA

“La Biblia Steampunk”, de Jeff Vandermeer, 2013.

“Yo, Robot”, Isaac Asimov, 1950.

“Cinder”, Marissa Meyer, 2012.

“Scarlet”, Marissa Meyer, 2013

“Cress”, Marissa Meyer, 2014

“Winter”, Marissa Meyer, 2015

8. ANEXO

Queda adjuntado, como última fase del proyecto, el PDF con el *artbook* completo de *Dualis*, realizado al completo por la autora de este trabajo.