

TFG

ISLERO.

CONCEPT ART PARA ANIMACIÓN 2D.

Presentado por Alexandre Estela Ribera

Tutor: Francisco de la Torre Oliver

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El trabajo aborda el desarrollo del concept art de la animación de 2D titulada *Islero*. El marco conceptual en el que se inserta la obra se centra en el estudio de los orígenes, las leyes e instituciones relacionadas con la tauromaquia y su cuestionamiento por parte de los movimientos animalistas. La obra emplea el engaño como estrategia de denuncia de la doble moral que rodea esta cuestión. Los referentes artísticos comprenderán tanto a creadores que han tratado la tauromáquia en su obra, como a los vinculados al concept art y la animación.

- Tauromaquia
- Animalismo
- Concept art

This project tackles the development of concept art in 2D animation under the title *Islero*. The conceptual framework that surrounds this work is focused on the study of origins, laws and institutions linked to bullfighting. It also deals with the arguments that pro-animals parties have against this phenomenon. The project uses deceit as a strategy to denounce the double morality that surrounds this controversial issue. Among the artists that have been used as sources, we can find both the creators that have dealt with tauromachy in their works and the ones who are related to the world of concept art and animation.

- Bullfighting
- Pro-animal rights
- Concept art

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por amparame en el aprendizaje de aquello que siempre he deseado estudiar.

A mi hermana, por inculcarme un pensamiento libre y consciente del mundo que nos rodea.

A Francisco de la Torre Oliver, por dirigir y tutorizar este proyecto personal.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA	6
2.1. OBJETIVOS	6
2.2. METODOLOGIA	6
3. MARCO CONCEPTUAL	7
3.1. ORÍGENES	7
3.1.1. Tauromaquia	7
3.1.2. Animalismo	8
3.2. RITUAL	9
3.2.1. Tercio de varas	9
3.2.2. Tercio de banderillas	9
3.2.3. Tercio de Muerte	10
3.3. LEGISLACIÓN	10
3.4. REFERENTES	12
3.4.1. Goya	12
3.4.2. Jun Chiu	13
3.4.3. Randy Bishop	14
4. PREPRODUCCIÓN	15
4.1. SINOPSIS	15
4.2. GUION	15
4.3. DESCRIPCIÓN	18
4.3.1. Estilo y técnicas	18
5. PRODUCCIÓN	20
5.1. DISEÑO DE PERSONAJES	20
5.1.1. Islero	21
5.1.2. Marta y Mario	22
5.1.3. Hombres de negro	23
5.1.4. El matador	24
5.1.5. Los banderilleros	25
5.1.6. El picador	26
5.2. ESCENARIOS	27
5.2.1. Casa rural	27
5.2.2. Sala oscura	27
5.2.3. La Arena	27
5.2.4. Bocetos	28
5.3. PROPS	29
6. CONCLUSIONES	30
7. DOCUMENTACIÓN	31
7.1. BIBLIOGRAFÍA	32
7.2. FILMOGRAFÍA	32
7.3. FUENTES	33
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	33

1. INTRODUCCIÓN

Toda obra, desde la primera idea hasta su ejecución final, transcurre por un proceso de creación de la misma. Y dentro de ella, podemos encontrar distintas fases, las cuales se suceden para darle pie y forma a la misma y así alcanzar su fin. En su inicio, la concepción de la idea pasa a tener una demostración visual y se plasma sobre un formato (físico o digital) con la intención de comunicar a más individuos las bases de esta idea.

En el terreno de la creación audiovisual, denominamos esta fase de creación como *concept art*, la cual recoge procesos como el diseño de sus personajes, los escenarios y props con los que interactuará, el *story-board*, etc. El *concept art* se perfila como la parte visible de toda la conceptualización. Cualquier boceto, dibujo o ilustración puede ser considerado *concept art*. Desde un croquis a lápiz del complemento de cualquier personaje secundario hasta una pintura al óleo de un paisaje, busca presentar como sería la forma ideal de plasmar los elementos, antes de que estos pasen por el peaje de las limitaciones.

Centrándonos en el campo de la animación, la fase del *concept art* supone el fundamento gráfico sobre el que se va a construir la historia, es decir, el *concept artist* se encarga de crear desde sus inicios el universo sobre el que transcurrirá la animación. En su primer momento comprende un proceso de creación y descarte, se escoge aquello que será llevado a sus artes finales y se dan muestras del comportamiento de personajes, escenarios u objetos para entender su funcionamiento. La imagen debe dar una visión fidedigna y orgánica de la idea que se tiene en mente para así facilitar el trabajo en las fases posteriores (animática, layout, etc.) en la que posiblemente influyan más individuos.

Este trabajo muestra los distintos procesos de dicha fase de desarrollo sobre un proyecto personal. Un *concept art* para animación 2D de indole animalista, en la que se usan mecanismos como el engaño visual para camuflar las intenciones que se quieren destapar en al final de la historia, y así, evitar cualquier reticencia por parte del espectador.

Desde pequeño, he sido testigo del impulso de la conciencia animalista y de una multitud que reclamaba una defensa justa de los animales y, en mis círculos más cercanos, la tauromaquia ha sido un tema de candente discusión por personas que defendían ambas posturas. Este proyecto está pensado para llevar dicha discusión viendola desde una nueva perspectiva.

En relación a la temática que tratamos en la animación que presentamos realizaremos una contextualización de las relaciones entre la tauromaquia y el animalismo en la actualidad con el objetivo de presentar el estado de la cuestión.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

2.1. OBJETIVOS

Todo proyecto que desee alcanzar a realizarse debe de cumplir con unas metas impuestas por el propio creador para así demostrar que la tarea se ha conseguido desempeñar. Los objetivos de este proyecto centrado en la creación de un *concept art* para un cortometraje animado en 2D son los siguientes:

- Conseguir redactar y transmitir la idea de la historia que dará pie al *concept art*.
- Demostrar un uso práctico de las habilidades y conocimientos adquiridos durante la docencia.
- Diseñar personajes teniendo en cuenta la intencionalidad que se le quiere atribuir a la imagen.
- Abocetar acciones y movimientos de los personajes para transmitir su comportamiento.
- Diseñar escenarios teniendo en cuenta la valoración cromática con la sensación que se desee transmitir.
- Diseñar *props* (objetos) acorde con el estilo y la simplicidad de los demás diseños.
- Generar una serie de artes finales que muestren un resultado *acabado* en su última fase del *concept art*.

2.2. METODOLOGÍA

Para alcanzar el resultado final, hay que cumplir con todas las fases de desarrollo y lograr los objetivos de manera ordenada y siguiendo una metodología. Este trabajo va enfocado a abordar toda la información en los campos de la tauromaquia y el animalismo, con el fin de crear un marco conceptual con el que fundamentar el proyecto. Este estudio se ve impulsado por la situación geográfica y social en la que se encuentra instaurada la tradición y el actual auge del movimiento animalista.

El plan de trabajo ha sido el siguiente:

- Escoger el tema a tratar sobre el que se desarrollará el proyecto.
- Generar una lluvia de ideas para luego seleccionar las idóneas.
- Documentarse en el marco conceptual sobre el que tratará la historia para crear un contexto fiable (brief).
- Buscar referentes que se adecuen a la idea y den soporte al fundamento en su desarrollo.
- Escritura de un borrador de la historia a contar.

- Mejorar el borrador hasta conseguir un guion bien fundamentado.
- Abocetar elementos del universo de la idea.
- Desarrollar escenas en movimiento y de interacción.
- Crear artes finales acompañadas de un “color script” para facilitar las referencias de color.
- Unir todo el contenido desarrollado y enmaquetarlo en una biblia de producción para dejarla a disposición de los animadores.

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. ORÍGENES

La tauromaquia y el animalismo son dos fenómenos que divergen por la propia base de sus ideales respecto al trato de los animales. En este caso específicamente centrado en el toro (y otros animales usados en el espectáculo) y la actual polémica que ha generado el choque de ambos pensamientos debido al enfrentamiento de sus adeptos. La tradición y el movimiento reactivo pertenecen a tiempos distintos y en la actualidad se puede apreciar un ideal más conservador y otro más contemporáneo atendiendo a sus orígenes.

3.1.1. Tauromaquia

La tauromaquia es un término recogido dentro del Diccionario de La Real Academia Española que define como “el arte de lidiar toros”. Hoy día no existe un acuerdo unánime sobre el origen concreto de la tauromaquia. Es decir, desde su génesis hasta llegar al presente se han producido un cúmulo de circunstancias. A continuación, realizaremos un repaso breve por la historia documentada de la tauromaquia usando como referente las obras de *Aproximación a la tauromaquia*, de Manuel Ríos Ruiz, y la enciclopedia taurina de *El Cossío*, de Jose María de Cossío:

Ambos autores coinciden en la idea de que el deporte de la tauromaquia no pertenece a hechos históricos anteceditos, sino que la lidia del toro es única en el estado español debido a que el toro bravo, especie autóctona y única en el mundo, creó en el pueblo español la necesidad de desarrollar tal destreza con el animal, al igual que la equitación, la caza o la pesca. Es por lo tanto que atribuyen la autoría de la tauromaquia, junto con todos sus ritos y ceremonias, al pueblo español.

Manuel Ríos Ruiz comentó “Hace tiempo que fueron descartadas por los investigadores, historiadores y estudiosos las viejas ideas de antaño sobre la ascendencia romana o árabe de las corridas de toros; por aquello de que los primeros coltaban toros en sus circos igual que soltaban tigres, leopardo, leones, y porque a Oriente pertenecen tantos ritos y ceremonias -la Taurobolia, la Taurofonia, la Taurocatapsia-... No nos puede seducir acerca de la antigua teoría, ni la inscripción encontrada en el Pergamo-del año 137 a. de C.-, ni algún que otro bajorrelieve procedente de Tarsalia, en el que se representan escenas de cacerías de toros, ni tampoco la literatura latina acerca de la lucha de los jóvenes con los toros, ejercicios taumacos que en el mundo griego se remontan a una grandísima lejanía en el tiempo, como se comprueba en las piedras y en las pinturas descubiertas en el palacio cretense de Cnosos, en las que aparecen jóvenes de ambos sexos jugando con toros, sujetándole los cuernos o saltando sobre ellos, hace más de cuatro mil años”¹

Del mismo modo, y antecediendo a la sentencia de Manuel Ríos, Jose María de Cossío atribuyó la meritoriedad de la fiesta a al español de religión cristiana del siguiente modo: “En España nacieron y se desarrollaron estas fiestas, que ni griegos ni romanos ni cartagineses, ni visigodos, ni árabes las pudieron importar, por tratarse de ejercicio o deporte desconocido de los más y que ya se practicaba en nuestra patria cuando aquéllos la invadieron o conquistaron. Los moros españoles celebraron fiestas de toros, pero no significa esto que su afición o gusto por ellas les fuese transmitida por los primitivos invasores de su religión, sino que de sus compatriotas cristianos la tenían, pues no hay que olvidar que si fue en el siglo X cuando, según las inciertas referencias, empezaron a celebrarse corridas en ciudades hispánicas sometidas a los musulmanes, españoles eran éstos, tanto como los cristianos que en las suyas las usaban, y de herencia les venían.”²

3.1.2. Animalismo

El término *animalista*, como defensa animal, no está recogida en el diccionario de la RAE, pero actualmente se ha popularizado su uso para referirse a la persona que aboga por los derechos de los animales, por su trato ético en nuestra sociedad, y por su respeto en su propio mundo.

En el siglo IV a.C. el profeta persa Zaratustra, considerado como el primer protector conocido de los animales, prohibió los sacrificios de bueyes en Persia.

Bien entrado el siglo XVIII, con la llegada del pensamiento ilustrado, el filósofo inglés Jeremy Benthan publicó el libro *The Priciples of Morals and Le-*

1 RÍOS, M. *Aproximación a la tauromaquia*. p.33.

2 DE COSSÍO, J. *Los toros. Tratado técnico e histórico (El Cossío)*. p.12.

gislacion (1780) en el cual se preguntaba por qué razón no se debía extender también a los animales la consideración moral: “La cuestión no es ¿pueden razonar? o ¿pueden hablar?, sino ¿pueden sufrir?”³.

Y así, la mera consideración moral de los animales se convirtió al fin en concesión de derechos, cuando la Liga Internacional de los Derechos del Animal aprobó en 1977 y proclamó en 1978, la Declaración Universal de los Derechos del Animal, que fue posteriormente aprobada por la UNESCO y por la ONU.

Gracias a estas circunstancias, a través de los años se han formado asociaciones tan conocidas a nivel internacional como Greenpeace (1969, Vancouver, Canadá) o PETA (1980, Norfolk, EEUU) en el continente americano, e incluso partidos políticos centrados en defender estos ideales en el terreno legislativo como PACMA (24-02-2003, Madrid, España).

3.2. RITUAL

A continuación, y debido a la relación con la trama de nuestra animación, realizaremos una breve aproximación a los tres tercios en los que se divide la lidia del toro en una corrida.

3.2.1. Tercio de Varas (Suerte de varas)

La primera parte del espectáculo se inicia con este tercio. El toro entra en el ruedo donde es probado por el matador y los banderilleros. Seguidamente, entran los rejoneadores, comunmente llamados picadores, en la arena montados a caballo armados con una *vara (lanza larga)*, su función es la de picar detrás del morrillo (Una joroba que se encuentra en el cuello del animal). Esto permitirá que en los siguientes tercios el toro mantenga la cabeza más baja y embista de manera menos peligrosa.

3.2.2. Tercio de banderillas

En este tercio, los tres banderilleros tienen que poner dos banderillas cada uno en los hombros del toro, en el documental *La corrida de toros el locutor asegura que las banderillas “estimulan su acometividad”*⁴. Al colocar las seis banderillas, el tercio termina. Algunas veces el matador puede colocar sus propias banderillas, marcadas con un color distinto.

3 BENTHAM, J. An Introduction to the Principles of Morals and Legislation. P.22-23.

4 CAMPOS, R. (dir.) *La corrida de toros* [documental]. España: NO-DO, 1970.

3.2.3. Tercio de Muerte (Supremo)

En esta última fase, y la más compleja de todas, el matador vuelve a entrar al ruedo acompañado de una capa roja y una espada. Desde ese momento, el matador tiene un plazo de 15 minutos para matar el toro.

El matador realiza toreo con nombres específicos, la faena termina con una serie de pases en los que el matador posiciona al toro para matarlo de una estocada, esta se menciona en el documental antes citado y comenta que “la estocada, bien ejecutada, atraviesa el corazón del toro y por la rapidez y su eficacia, el animal muere casi sin darse cuenta”⁵. En caso de no tener éxito, llega el descabello. Mediante una espada de verdugo se baja la cabeza del toro, después, clavándola rápidamente en la parte trasera del cuello del animal para cortar la espina dorsal, produciéndole la muerte instantánea.

Si el matador ha hecho un buen toreo, el público le otorga el premio agitando pañuelos blancos: una oreja del toro. Si ha sido excepcional, se premia al torero con dos orejas, e incluso con el rabo en los mejores casos. Si consigue como mínimo el segundo mérito, puede ser sacado a hombros de la plaza.

En ocasiones, el toro es beneficiado con el indulto. El público deberá solicitarlo antes de la estocada agitando pañuelos blancos hasta que el presidente lo apruebe. En este caso, el toro nunca volverá a la plaza para una corrida.

3.3. LEGISLACIÓN

El primer tratado de la tauromaquia se firma en el año 1796, el primer peldaño para hacer del toreo una práctica institucional defendida por el Estado hasta alcanzar nuestra actualidad.

Actualmente, existe una ley de protección animal (LEY 8/1991) que impide el uso de animales en espectáculos, peleas y fiestas populares en las que implique su maltrato. Dicha ley no es regulada a nivel nacional sino que es una competencia transferida, y son las comunidades autónomas las encargadas de estas competencias. Dependiendo de cada comunidad, se puede eximir al toro de su protección.

Las diferencias entre las comunidades autónomas comprende un abanico muy variado, a partir de tres grupos que dependen de sus posturas de inclusión del animal, tanto a favor como en contra, o que se encuentran en proceso de consulta.

Alguna de las comunidades que prohíben, restringen o suspenden el espectáculo taurino en su territorio son: A Coruña (suspensión de la feria de agosto), Madrid (renuncia al palco), Cataluña (todos los espectáculos, a excepción de los *correbous* de Tarragona), Comunidad Valenciana (retirada de

5 CAMPOS, R. (dir.) *La corrida de toros* [documental]. España: NO-DO, 1970.

subvenciones) y Canarias (prohibición de los actos taurinos desde 1991).

Otras en cambio han recuperado la fiesta, como en Cantabria (recuperación de la fiesta taurina en San Sebastián).

Y finalmente, más a nivel provincial, encontramos casos que se encuentran en proceso de consulta, como el de Huesca y Alicante.

Un caso paradigmático, y que genera una gran polémica cada año, es el evento del Toro de la Vega. Una celebración realizada en la localidad española de Tordesillas, donde el toro es perseguido por decenas de picadores y una multitud a pie desde que es soltado en la plaza del pueblo. El animal puede ser indultado si consigue escapar de los límites prefijados.

Revisemos la situación actual:

El 19 de Mayo de 2016, la junta de Castilla y León prohíbe con un decreto ley la muerte del animal en el festejo. (DECRETO LEY 2/2016. “Se prohíbe la muerte de las reses de lidia en presencia del público en los espectáculos taurinos populares y tradicionales en Castilla y León”).

En la página web del Patronato del Toro de la Vega⁶ se presenta la defensa jurídica del festejo, elaborada por el abogado Antonio Santander de la Cruz Cubero y Carrión. En ella se muestran distintos artículos legislativos que lo defienden de la siguiente manera.

“Visto lo que antecede estamos en condiciones de afirmar que el inmemorial torneo del toro de la vega de tordesillas constituye: Un patrimonio etnográfico, único en el mundo. Un bien comunal, el más comunal y popular de todos. Un torneo, una fiesta taurómaca que encarna el biotipo constitucional de la fiesta brava, conocida por Fiesta Nacional. (art.25 de la Ley Reguladora de las Bases de Régimen Local, de 2 de abril de 1985 –BOE 3 de abril de 1985)

A estos hechos se les aplica los siguientes fundamentos de derecho que integrados constituyen el código jurídico del toro de la vega que constatamos a continuación: El Toro de la Vega como Patrimonio Etnográfico está protegido por la Ley del Patrimonio Histórico Español. El Toro de la Vega como bien comunal de Tordesillas está protegido por la Ley de Bases de Régimen Local, el Texto Refundido de Régimen Local y el Reglamento de Bienes de las Entidades Locales. (apartado 3 del art. 1 del Código Civil y El Reglamento de Espectáculos Taurinos, aprobado por Orden del Ministerio de la Gobernación de 1962 (BOE nº 68))

El Toro de la Vega como Torneo, como fiesta taurómaca, está protegido por el reglamento de Espectáculos Taurinos, la Orden de 10 de Mayo de 1982 del Ministerio del Interior, por la que se regulan los espectáculos taurinos tradicionales y supletoriamente por las casi totales lagunas del reglamento por los usos y costumbres tradicionales que ordenan y reglamentan el Torneo con fuerza de Ley, a tenor de lo establecido en el art. 1 del Código Civil”.

Cierto es que la tauromaquia es un espectáculo de tradición centenaria

6 Página web: Patronato del Toro de la Vega [consulta: 1-6-2017]. Disponible en: <
<http://www.patronatodeltorodelavega.com/>>

1. Desastres de la guerra, estampa 72.
2. La Tauromaquia, estampa 17.
3. La Tauromaquia, estampa 21.

en España, pero esta festividad lanza al exterior una imagen terrible de un pensamiento que se tiene en este país. Es un pensamiento, puesto que dentro de la misma nación existimos personas con otro completamente opuesto y es de entender que podamos sentir que es un acto que no queremos que represente el folklore nacional.

3.4. REFERENTES

El universo sobre el que se plantea nuestra historia para el *concept art* podría concurrir en una situación real, perteneciente a un género de novela negra o *thriller*. La identidad de todos los actantes se muestra como humana y se enfrenta a situaciones que podrían ocurrir, a pesar de poder cuestionarse debido a su gran dureza visual.



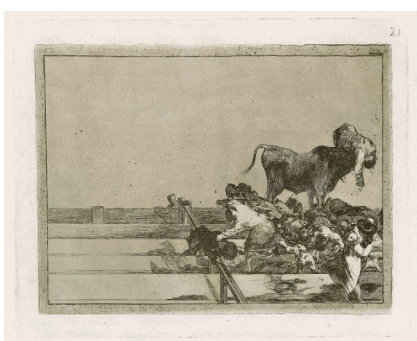
3.4.1. Goya y la violencia. El concepto

Francisco de Goya y Lucientes (Fuendetodos, Zaragoza, 1746 - Burdeos, Francia, 1828) fue un pintor y grabador aragonés cuya obra se comprende entre la pintura a caballete y mural, el grabado y el dibujo. Perteneciente y formado en el barroco tardío, trasciende entre las corrientes artísticas del rococó, el neoclasicismo y el romanticismo, su obra refleja el convulso periodo histórico en el que vivió (Guerra de la Independencia Española).

Este primer referente de mi proyecto consta de especial interés por su trato hacia la violencia en su obra. El artista confiere una relación entre el final de una serie junto con su sucesora tanto de manera cronológica como simbólica. Estas se tratan de *Caprichos enfáticos* (Perteneciente a la serie *Desastres de la guerra* (1810-1815) y *La Tauromaquia* (1816):

Centrándonos en *Caprichos enfáticos*⁷ (desde la pieza número 65 hasta la 82, fin de la serie), tercera parte de *Desastres de la guerra*, Goya realiza una crítica a la situación sociopolítica en referencia al periodo absolutista de Fernando VII y muestra la violencia en sus diferentes formas como manifestación de la sinrazón que se había generado debido a la guerra, acompañadas de alegoría mediante animales y una enorme carga simbólica. Cadáveres en descomposición firmando documentos, vampiros alimentándose de cuerpos inertes, águilas mutiladas siendo agredidas por muchedumbres...

La serie de *La tauromaquia*⁸ de Goya consta de 33 piezas numeradas, y en ella el autor muestra mediante la técnica del grabado escenas muy representativas del folklore taurino, destacando aquellas que muestran con increíble crudeza las más sangrientas del espectáculo. Picadores atravesando el



7 *Desastres de la guerra*. Museo del Prado, Madrid: 2015. [consulta: 7-6-2017]. Disponible en: <<https://www.goyaenelprado.es/inicio/>>

8 *La tauromaquia*. RABSF Madrid: 2015. [consulta: 7-6-2017]. Disponible en: <<http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/goya/la-academia-y-goya/>>

4. Behind the railings, escena del foso.

toro con su lanza, caballos recibiendo investidas, banderilleros corneados, golpes de gracia, asnos levantados a cornadas, gradas desangradas, jaurías acorralando y arrancando la piel del toro... Una reciente nueva lectura de estas obras ha abierto el discurso a una perspectiva más compleja, en la que las imágenes reprensoras muestran tan cruento hábito de la violencia en el espectáculo para fomentar un ejercicio de crítica.

La Real Academia de Bellas Artes de San Fernando comenta en su descripción de dicha serie: “Si se acepta que la Tauromaquia posee un carácter lúdico, cabría preguntarse cómo es posible que un individuo fuera capaz isocrónicamente del desdoblamiento de sensibilidad tan acusado que exige la actitud crítica hacia la aniquilación del ser humano, por una parte, y, por otra, la presentación distante del paradigma de la fiesta”⁹

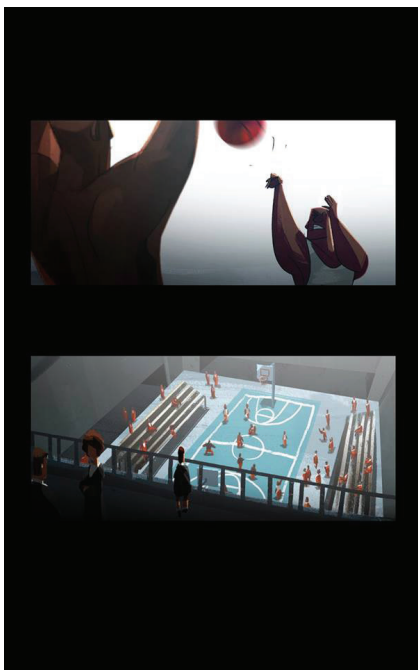
3.4.2. Jun Chiu y Behind the railings. El efecto

Jun Chiu (Taipei, Taiwan, 1996) es una artista digital asiática cuya obra se expone por las distintas redes sociales con el motivo de darse a conocer. Destacan sus trabajos de pintura rápida digital e ilustraciones de referentes artísticos o completamente originales. La artista se convirtió en una de las referentes del proyecto a raíz de una historietas ilustrada titulada *Behind the railings*¹⁰ (1 de septiembre, 2016), cuyo efecto conseguido al final del mismo es la referencia más exacta a mi intención personal.

Behind the railings es un webcomic a color que cuenta la historia de una joven llamada Laura y un niño muy curioso llamado Jimmy. Laura se encuentra encerrada tras las rejas de una extraña cárcel sin entender cuál es su crimen, hasta que un día aparece Jimmy y desde el otro lado le regala un pedazo de pastel, desde ese momento surge la amistad entre ambos.

Más tarde, Laura sale de su cárcel para encontrarse en un foso donde se agrupan otros presos y son vigilados desde lo alto por sus carceleros. Coincide que en lo alto se encuentra Jimmy junto con su madre y este se percata de que Laura se encuentra en el foso, al dirigirse a saludarla tropieza por accidente y cae abajo.

Uno de los presos decide usar al chico como herramienta para negociar su escape de la cárcel, pero Laura se enfrenta a él y consigue salvarlo, los guardias dispararon al encarcelado. Cuando parece que la calma ha regresado al foso y Laura sostiene entre sus brazos a Jimmy, otro disparo impacta sobre ella y la derriba. Al preguntarle Jimmy que por qué ella se encuentra encerrada aquí, ella responde en su último aliento <<Quizás soy peligrosa>> y Laura



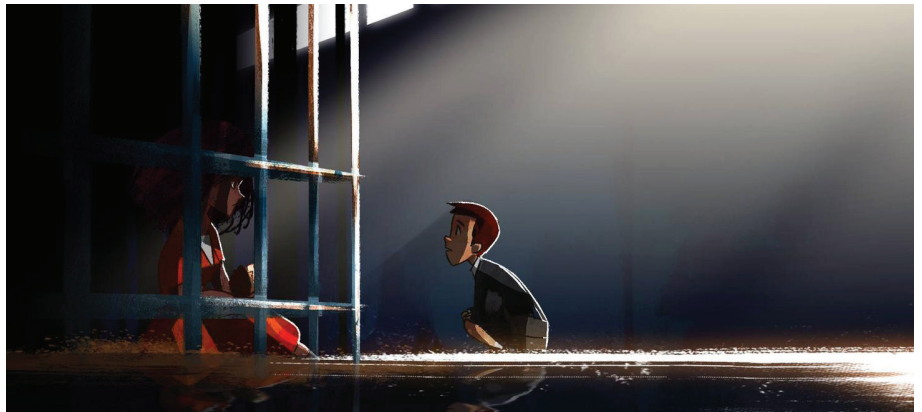
9 REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE SAN FERNANDO. [consulta: 7-6-2017]. Disponible en: < <http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/goya/la-academia-y-goya/> >

10 *Behind the railings*. Imgur, internet: 2016. [consulta: 20-11-2016]. Disponible en: < <http://imgur.com/gallery/FfSI2> >

5. Behind the railings, portada.
6. Autorretrato ilustrado de Randy Bishop.
7. Art by Randy Bishop, expresiones faciales.

resulta ser una gorila en su zona de recreo del zoo.

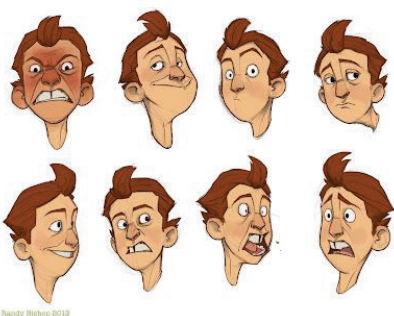
El cómic nace inspirando un tributo a la noticia de Harambe¹¹, el gorila de 17 años que, tras la tensa situación generada por la caída de un niño de 4 años dentro del foso, fue ejecutado por decisión del zoológico de Cincinnati. Fue un caso polémico que abrió un debate ético en el que se cuestiona hasta que punto debe influir la integridad del hombre sobre la del animal. Behind the railings nos permite empatizar con mayor facilidad con el animal al extra-polar su identidad a la de un humano.



3.4.3. Randy Bishop y la imagen subjetiva. La técnica

Randy Bishop (Idaho Falls, Idaho, 1988) es un artista digital autónomo que ha realizado trabajos para empresas de animación como Dreamworks, Axis animation, Flaunt productions, Edge of Reality y Pocket Gems. Trabaja realizando ilustraciones y *concept arts* para sus clientes a la vez que imparte cursos de enseñanza.

Gocé de la suerte de recibir una masterclass¹² (el 4 de abril de 2016 en la Universitat Politècnica de València) a su cargo en la que explicaba de qué manera trabajaba sus imágenes cuando deseaba aportar atributos, expresiones e interacciones a sus concepts. Bishop demuestra un especial interés en las figuras iniciales que van a componer la figura según qué quiere expresar, formas triangulares o puntiagudas que representan poder, redondeadas que expresan humildad y placidez, poses erguidas mostrando disciplina y rectitud, poses curvadas de gesto cansado o deformado, etc. Cabe destacar su especial trato en los diseños de personajes humanos a los que atribuye aspectos animales de manera casi *subliminal*, un método eficaz en superhéroes o cualquier personaje que deba tener una relación dramática con un animal.



11 EFE. "Muerte del gorila: investigan si el zoo de Cincinnati violó la ley". Valencia: 20 minutos. 01-06-2016 <<http://www.20minutos.es/noticia/2760934/0/muerte-gorila-zoo-eeuu/>>

12 Masterclass de Randy Bishop [consulta: 15-6-2017]. <<http://masteranimacion.upv.es/masterclass-diseno-y-creacion-de-personajes-para-animacion-con-randy-bishop/>>

4. PREPRODUCCIÓN

4.1. SINOPSIS

En una rústica casita de campo construida en lo alto de una verde colina, descansa Islero, un joven que cuida allí de sus dos hermanos pequeños, Marta y Mario. Los días son plácidos y tranquilos en este idílico lugar, hasta que un día, recién despertado de su siesta vespertina, aparecen dos hombres de negro que lo secuestran. En adelante, el protagonista se verá obligado a jugar un perverso y desigual juego a muerte para salvar la vida y con la esperanza de volver a su hogar.

4.2. GUION

1. La historia empieza en una verde pradera con una caseta de estilo rústico en lo alto de una colina, todo el prado se encuentra cercado por una sencilla valla construida con madera. Aparecen dos jóvenes corriendo, un niño y una niña menor que él, y jugando sobre el verde.

2. La casa, una construcción con paredes de piedra, una puerta de madera sencilla falta de barnizar y una ventana con cortinas blancas que ondean con la brisa. Sale de ella un persona, su nombre es Islero, un joven robusto, corpulento, apenas cabe por la puerta. Con gesto de despertarse de la siesta, estira los brazos, bosteza, inspira una fuerte bocanada de aire e hincha su pecho. Expira y toma una pose relajada. Desde lo alto observa a los niños jugar entre ellos y sonrío.

3. Los jóvenes se percatan de que su hermano mayor se ha despertado y suben la pendiente para jugar con él. Corren ilusionados la cuesta, aprovechando para hacer una carrera a ver quién llega antes.

4. Islero los sigue con la mirada hasta que llegan a su cintura, luego los toma en brazos y los levanta. Es fuerte y no muestra ningún esfuerzo en subir a ambos. Los niños juegan y bromean sentados sobre sus brazos hasta que este, en un arrebató de felicidad y amor fraternal, los abraza. Todo es alegría.

5. De repente se oye un sonido de motor. La mirada de Islero se gira hacia donde proviene el ruido. Mira el cercado de madera conectado a la carretera, frente a la entrada.

6. Un coche con un remolque entra en la parcela, sube la colina y aparca cerca de la casa. De él salen dos hombres de negro. Estos hombres, de aspecto irreconocible, visten unas chaquetas de manga larga y pantalones vaqueros oscuros, acompañados de una gafas de sol.

7. Islero, con la mirada fija en los desconocidos, baja a los niños de entre sus brazos y los manda que entren en la casa. Mario coge de la mano a su

hermana pequeña y entran dentro de la casa. El protagonista les observa como entran.

8. Vuelve la mirada hacia los extraños individuos, que se acercan lentamente hacia él hasta situarse frente a frente. Y él, decidido a dar el primer paso, les tiende la mano como gesto de saludo.

9. De pronto, un hombre de negro le cierra una de sus muñecas con unas esposas. Este, sorprendido, intenta forcejear para retirar su mano de los extraños. Las manos de los hombres de negro consiguen retener ambas manos, ruidos de forcejeo por parte del padre asustan a los niños, que se esconden cercanos a la ventana.

10. Islero, bloqueado, embiste a los individuos para liberarse. Le sucede una dura pelea para evitar ser capturado, hasta que uno de los hombres de negro duerme al padre con una inyección tranquilizante. El hombre pierde el conocimiento. Un fundido en negro se apodera de su vista.

11. Despierta en una sala oscura, solo una luz cenital le permite verse en el suelo, sin zapatos, pero conservando el resto de la ropa. Está magullado y se siente confuso.

12. De repente se oye el sonido de una puerta metálica, alguien ha entrado. Apenas unas oscuras siluetas dejan ver a los individuos, que se postran alrededor del hombre y se mantienen en silencio...

13. Uno de ellos se acerca a sus pies, y sin mostrar su identidad, les rocián un líquido. Se siente frío... hasta que segundos después jempieza arder en su piel! Esa sustancia incomoda al hombre, que rápidamente se levanta dolorido por el ardor. Es entonces cuando empieza la pesadilla. Los hombres empiezan a golpearlo con sacos de arena hasta que el ardor de sus pies es el menor de los problemas.

14. Unos golpes a la puerta le libran de su tortura. Los hombres se detienen al instante y se retiran, dejándolo en su lamentable estado. La oscuridad se apodera de la sala.

15. Mas tarde, la puerta se vuelve a abrir, y muestra una luz que da al exterior. El protagonista se levanta y entre temblores se acerca a ella. Se oyen gritos afuera.

16. Finalmente sale al exterior, la luz ciega su vista hasta que puede ver con claridad. Se encuentra en un extraño foso con varias puertas cerradas, rodeado por unas gradas, donde una inmensa multitud se encuentra gritándole. Se siente intimidado. La puerta que le había sido abierta ahora se cierra a sus espaldas, impidiéndole la retirada de ese aterrador lugar.

17. Un hombre enmascarado entra al foso por la puerta frontal, el público se estremece. Su postura erguida y elegante se acerca al centro del campo y hace un gesto de saludo, es después de esto cuando avanza hacia al herido.

18. A medida que se acerca, el joven empieza a ver en detalle la figura. Traje oscuro, una larga capa y un sable, ¡un sable!

19. Islero se asusta al ver al hombre armado, que sigue avanzando hacia él hasta situarse frente a frente. El desconocido le propina un golpe en la cara

sin razón aparente, seguido por otro... y otro... y otro. El afligido protagonista empieza a enfadarse, no entiende por qué le tratan así, solo desea volver a su casa con su familia.

20. Es entonces cuando la rabia se apodera de él y decide abalanzarse contra su agresor, el cual esquiva su contundente embestida. No es fácil para Islero moverse, su cuerpo resentido le hace reaccionar lento y no consigue rozar al estirado hombre que, con gesto jocoso, busca recompensarse con el aplauso del público.

21. Unas trompetas suenan y el hombre retrocede. Una puerta adyacente a la que este había salido se abre y de ellas sale un hombre más, de aspecto demacrado pero de gran tamaño, tiempo atrás fue un hombre fuerte. Con gesto cansado soporta una lanza, la cual usa para debilitar aún más al pobre Islero, que intenta defenderse atacando a duras penas.

22. Suenan las trompetas de nuevo y el lancero se retira. Entran tres hombres pequeños, armados con dos largas agujas cada uno y empiezan a rodear al hombre. Es entonces cuando empieza su acometida, Islero no puede mantener la mirada en uno solo de ellos pues en cuanto lo hace otro le penetra la espalda con una aguja. Esto le enfurece mucho más, pero sus esfuerzos son en vano y las seis agujas terminan en su espalda.

23. Al conseguirlo se retiran y aparece de nuevo su peor enemigo, el hombre erguida pose. El odio ciega la mirada del cansado Islero, su mirada ya no ve nada más allá que acabar con él. Exhausto y enfurecido, realiza una carga con sus últimas fuerzas de frente, la cual roza y tira al suelo la máscara del luchador, que se sorprende por casi no ver venir el golpe. Pero craso error... el enemigo usa su capa para fintarle y, definitivamente, empalarlo con su sable en un rápido movimiento.

24. Islero yace en el suelo, su mirada se nubla mientras se desangra y su respiración se pausa. Fallece.

25. El vencedor observa por un instante el cadáver del vencido con respeto por tan formidable batalla, recoge su máscara del suelo, avanza al centro de la arena y hace un cortés saludo a su público.

Desde una pupila vacía se ve el cuerpo inerte de un toro caído, en el suelo de una plaza, víctima de un elegante y asesino torero, que es visto y celebrado por cientos de testigos desde las gradas. Mientras tanto, detrás de las puertas hay un caballo demacrado que lamenta obedecer órdenes para formar parte de un asesinato. El espectáculo se termina.

4.3. DESCRIPCIÓN

Islero es una historia inspirada en hechos reales, no como realmente los percibimos, pero que ocurren periódicamente antes de cada espectáculo taurino, y en muchas ocasiones, durante el mismo. *Islero* es un animal, pero se representa como un ser humano al igual que otros personajes de la historia. La intención del proyecto consiste en extrapolar la figura del animal a la del humano y la del humano a al del alien o *ser deshumanizado*, con la intención de que el espectador empatice con la posición de la criatura de una manera completamente distinta y consiga centrarse en primera instancia antes que en la de la persona.

Con esta idea el proyecto trata de abrir un debate entre moralidades e invitar a un ejercicio de reflexión, dando a entender la situación viéndola desde una nueva perspectiva en la que se cambie el orden de prioridad, pero mediante un engaño, cabe necesario explicar esto de manera encadenada:

–El espectador, subconscientemente, tiende a priorizar su atención en aquel personaje que muestre un mayor detalle de su identidad (Como es, como es su día a día, que hace, como lo hace, con quién lo hace...) y seguidamente se siente identificado en mayor o menor medida con él.

–Reduciendo esta circunstancia al mínimo exponente, el espectador es humano, por lo tanto un personaje de su misma condición es el método más cercano para establecer una primera relación con la que empezar a empatizar. Un claro ejemplo es el contraste de tiempo que se tarda en empatizar con Bella y con Bestia en la novela ¹³de Madame de Villeneuve (o en su adaptación animada de Disney)

–Del mismo modo, esta herramienta se puede usar para repeler al espectador, deshumanizando y convirtiendo a los personajes en individuos sin identidad con el fin de generar indiferencia en el público. Será muy difícil sensibilizar con los hombres de negro de la historia de la misma manera que con el ejército cosaco que desciende la escalera de Odessa en *El Acorazado Potemkin*¹⁴ (1925), de Sergei Eisenstein.

De esta manera y desplazando la posición del animal a la del humano, el espectador puede reaccionar ante los crudos hechos de la historia sin vaticinar todo aquello que ocurriese si se mostrase un toro llevándolo al espectáculo.

13 DE VILLENEUVE, G. *Beauty and the Beast (La Bella y la Bestia)*, París, Francia: Picture Puffin, 1740.

14 EISENSTEIN, S. (dir.) *Bronenósets Potiomkin (El acorazado Potemkin)* [película]. Unión Soviética: Mosfilm, 1925.

8. Cartoon Animation, estructuras geométricas.

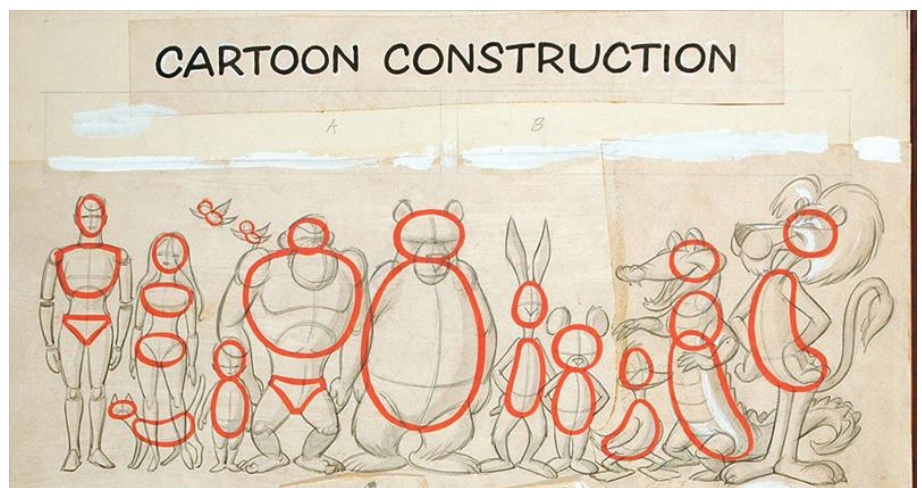
4.3.1 ESTILO Y TÉCNICAS

El estilo escogido para realizar el *concept-art* es bastante complejo de definir, puesto que desde el concepto inicial hasta su diseño final se han realizado una serie de descartes en sus bocetos, escogiendo siempre aquel que fuese más representativo con la idea genérica a la que se debía ajustar.

De cualquier manera, este estilo se ha visto influenciado por varias series animadas referentes a la hora de optimizar el dibujo para llevarlo al trabajo de animación de la forma más cómoda posible: series como *Hora de Aventuras* (De Pendleton Ward), *Gravity Falls* (De Alex Hirsch) y *Más allá del jardín* (De Patrick McHale), cuya línea destaca por su limpieza y simplicidad para definir formas. Este *concept art* apuesta por este mismo estilo de aspecto infantil pero con carácter maduro y se situaría para su disfrute por parte de un público con un rango de edad de 14 años, como mínimo.

Las técnicas empleadas para la realización del *concept art* se centran en la simplicidad geométrica para una realización previa y esquematizada del trabajo, seguida de una evolución estética con el fin de crear una imagen más compleja, y una paleta de colores planos acompañados posteriormente por un sombreado compuesto por negro con una opacidad suave. El nivel del trabajo previo deberá estar preparado para adaptarse a una futura producción de animación con un número reducido de recursos humanos.

En el libro *Cartoon Animation*, Preston Blair señala la importancia de la proporción a la hora de crear personajes: “Proportion is the most important factors to consider when constructing a cartoon character. The animator must keep in mind the relative sizes of the body parts, because specific proportions are used to create character types. (La proporción es uno de los factores más importantes a tener en cuenta a la hora de construir un personaje. El animador debe de tener en cuenta los tamaños relativos de las partes del cuerpo, porque las proporciones específicas se usan para crear tipos de personajes)”¹⁵.



9. Boceto de presentación de personajes.

5. PRODUCCIÓN

Para comenzar, debemos definir qué es un artista de concept art y entender cuál es su función dentro del grupo de trabajo. El artista Eliot Lilly, en su libro *The big bad world of concept art*, lo define del siguiente modo:

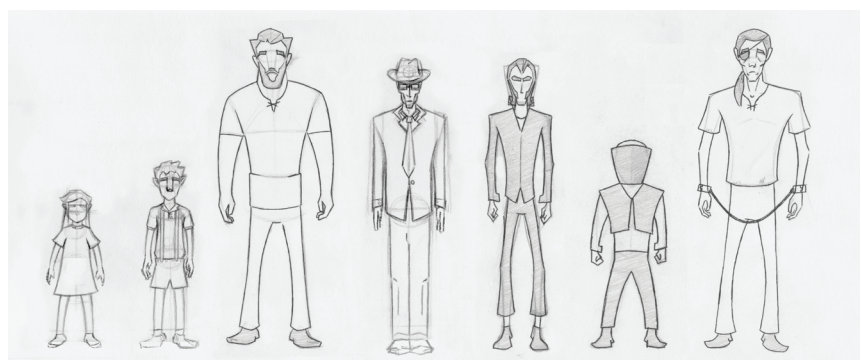
“A common definition of a concept artist is an individual whose primary goal is to create images that flesh out ideas and designs of a particular subject matter that does not exist yet. Through several rounds of iteration and elimination, he or she begins to narrow the focus of the subject matter into a singular, coherent vision. (Una definición muy común de artista de concept-art es un individuo cuyo objetivo principal es crear imágenes y evocar ideas y diseños de un tema específico que aún no existe. Tras varias fases de repetición y eliminación, él o ella comienza a concretar el foco del tema en una visión singular y coherente)”¹⁶.

5.1. DISEÑO DE PERSONAJES

Toda historia compone a partir de tres “P”, un personaje, en un paisaje y con una pasión, como artistas especializados en la sensibilidad del ser humano, debemos de ser capaces de transmitir sobre el papel que algo vive, que algo late en el interior de una obra y que puede viajar en cualquiera de los cinco sentidos hasta la consciencia de un espectador. El artista creador, o más bien productor de concept art, tiene que jugar con la vida para mostrar que el universo que crea puede sentirse y al mismo tiempo adaptarse a las exigencias del proyecto.

Los personajes de Islero se dividen en dos bandos muy diferenciados, aquellos que cuentan con una identidad propia abierta y aquellos que, por el contrario, se identifican por ser una multitud uniforme que se cierra a cualquier lectura distinta que trate de incidir en su individualidad. Por un lado tenemos personajes independientes como Islero, Mario, Marta y el picador, cuyas vidas se distinguen por sus diferencias y por tener un mayor abanico de opciones a la hora de expresarse. Por el otro, tenemos a los hombres de negro, el matador (espada), los banderilleros, que poseen una gran similitud entre sus vestimentas tanto por color como por forma, además de una imagen misteriosa y casi inexpresiva.

A continuación pasamos a definir a los personajes de la historia.



5.1.1. Islero

Edad: 28 años.

Altura: 2'13 m.

Constitución corporal: Mesomorfa.

Islero es un joven fuerte y corpulento, que lleva a hombros la responsabilidad de dos niños pequeños. Es un adulto joven que trata de dar lo mejor a sus hermanitos. Desgraciadamente, un día es secuestrado en una extraña situación por dos desconocidos de piel pálida vistiendo de negro. A partir de ese momento, su vida cambiará por completo al ser torturado y obligado luchar contra varios individuos con la esperanza de que acabe y pueda volver a su anhelado hogar.

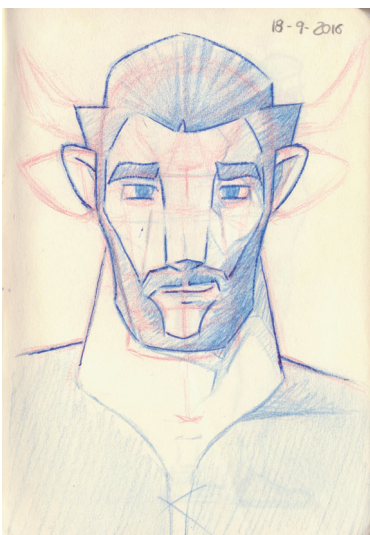
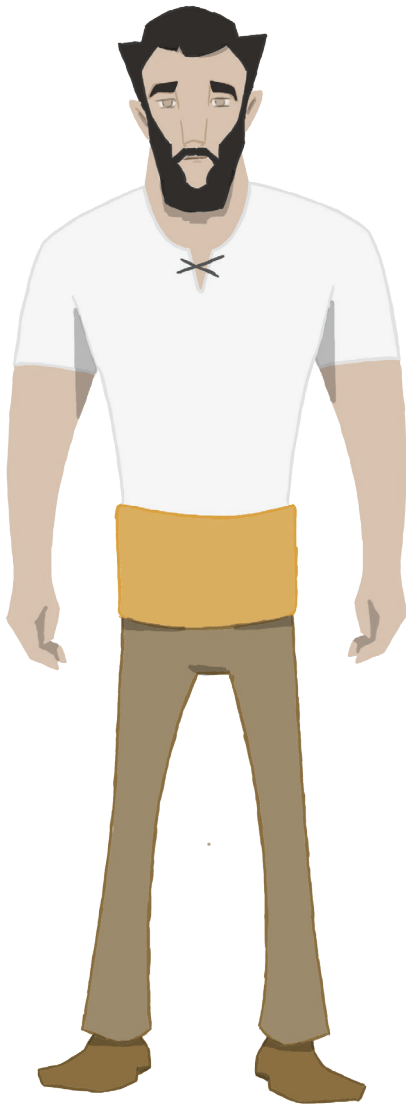
Sin la idea de Islero habría sido difícil dar pie a la historia posteriormente desarrollada. Sabía perfectamente aquello que quería expresar y el nacimiento de este personaje con un semblante al animal al que representa fue el pistoletazo de salida al proyecto. A partir de su figura se desarrolló el proyecto.

Islero necesitó un especial estudio a la hora de ser tratado en la historia, debía de ser lo más cercano a un toro en todos sus aspectos pero sin llegar a descubrirse a primera vista... Su forma, su estilo de vida, la tortura que recibe y su estilo de combate, todo mantiene una relación entre el personaje y el animal.

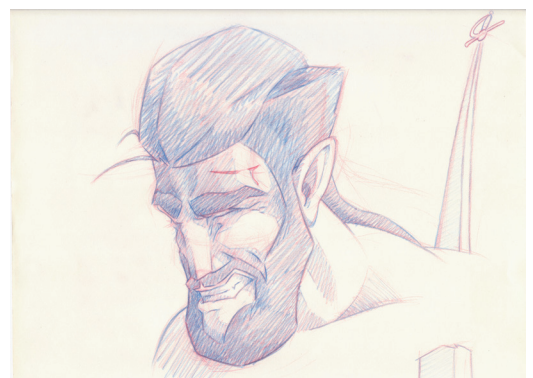
–En el aspecto familiar, estaba pensado para ser un padre de familia. Pero la autoimposición de realizar un concept lo más verídico posible y el hecho de que los toros que van a ser toreados no pueden tener descendencia hasta ser indultados y pasar a sementales, si lo consiguen, me obligó a modificar el árbol genealógico.

–En todo momento se muestra un personaje dócil que no desea usar sus músculos para la violencia y así será hasta verse confuso y obligado a atacar en la tercera y última parte de la obra, con lo cual se le atribuye un carácter pacífico y sosegado.

–El diseño facial mezcla características del rostro del animal, como por ejemplo sus orejas ligeramente sacadas y ovaladas, una nariz con un tabique ancho simulando un hocico, pelo recogido cuyos lados sobresalen en punta y una barba ancha que amplie la mandíbula.



10. Arte final de Islero.
11. Primer retrato del protagonista.
12. Muerte del protagonista.



5.1.2. Marta y Mario

Edad: 8 y 13 años (respectivamente)

Altura: 1m y 1'3m (respectivamente)

Constitución corporal: Ectomorfos

Marta y Mario son dos hermanos que viven en una caseta de campo junto con su hermano mayor. Juntos pasan los días disfrutando de su propia compañía, realizando juegos y aprendiendo en plena naturaleza. Estos niños sienten un gran apego por Islero, que se ha estado encargando él solo de cuidarlos desde bien pequeños.

Mario es el mediano de la familia, suele ser un chico travieso y juguetón, pero en ocasiones siente que es el responsable de cuidar de su hermana y tomar decisiones responsables. Marta es la más pequeña, la más expresiva y e incontrolable de la familia, un huracán de personita que suele dar un poco de guerra antes de serenarse y comprender algunas situaciones, es una niña pequeña.

Esta pareja de personajes no tiene un gran peso dentro de a historia, solo aparecerían en el primer acto y con la intención de dar un valor al deseo del protagonista, que es el de volver con ellos.

Marta y Mario fueron pensados para ser los hijos de Islero, ambos comparten algunos rasgos similares con el protagonista como el rostro, los ojos y/o el pelo, que del mismo modo pueden compartir los rasgos como hermanos. Otro enlace con estos personajes sería el propio sentimiento de amor fraternal que se puede tener hacia un familiar tan cercano como es este caso, Islero trabaja duro para cuidarlos y ellos aprecian su esfuerzo e intentan ayudarle en todo lo posible.



13. Arte final de Marta.
14. Arte final de Mario.
15. Acting Marta y Mario.

5.1.3. Hombres de negro

Edad: Desconocida

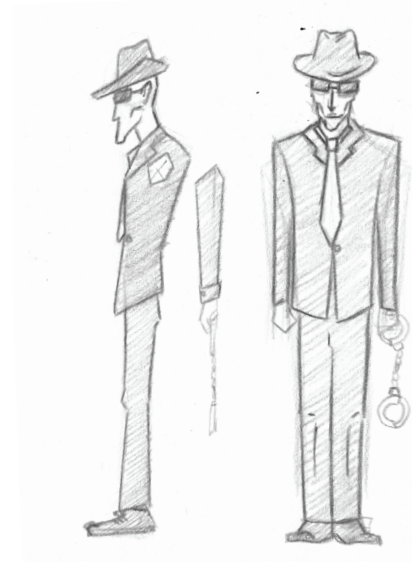
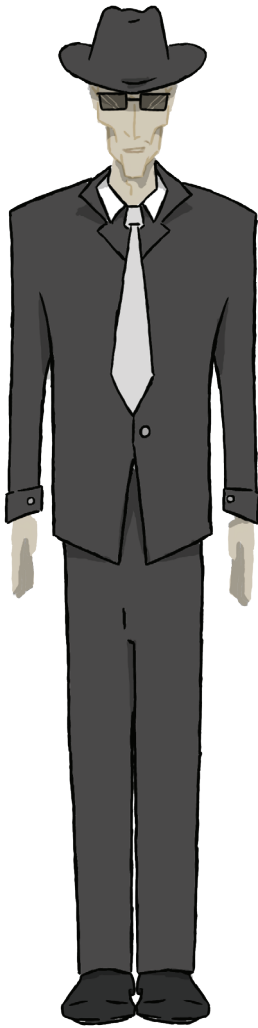
Altura: 1'8 m, ambos

Constitución corporal: Ectomorfa

Los hombres de negro son unos individuos completamente desconocidos con la piel pálida y un traje negro como uniforme. Aparecerán por sorpresa en el terreno donde vive Islero y lo secuestrarán para llevárselo con su vehículo. Tratarán de llevarse a Islero consigo mediante la fuerza, esposándolo y hasta el punto de hacer uso de un sedante con completa frialdad para serenar al protagonista.

Estos personajes influyen directamente en el desarrollo de la historia y su aparición augura el cierre del primer acto. Su diseño es bastante sencillo pero posiblemente uno de los más complicados de llevar a animación por la cantidad de accesorios que porta y por la propia complejidad de su traje. Se muestran pálidos y escuálidos para dar una imagen aliena a la de un ser humano estándar para así sentir cierta distancia hacia él de manera subconsciente.

Lejos de estar inspirados en la saga de películas de Los Hombres de Negro (Men In Black) siguen el referente de El Acorazado Potemkin tanto por su idea como por su efecto. La intención reside en hacer de estos humanos una multitud falta de humanidad, con una paleta de color casi monocroma, un nivel de expresión muy limitado y sin mantener conversación alguna. El aspecto uniformado como de agentes de una organización secreta infunde intimidación a simple vista, el miedo a lo desconocido y la incertidumbre que se genera debido a que no conocemos nada de estos personajes y así, paradójicamente, ser su falta de características la que los caracteriza.

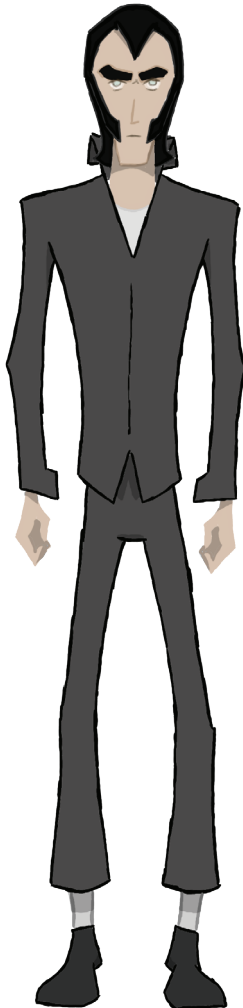


16. Arte final del hombre de negro.

17. Primer retrato del hombre de negro.

18. Estudio de perfil.

5.1.4. El matador



Edad: Desconocida

Altura: 1'78m

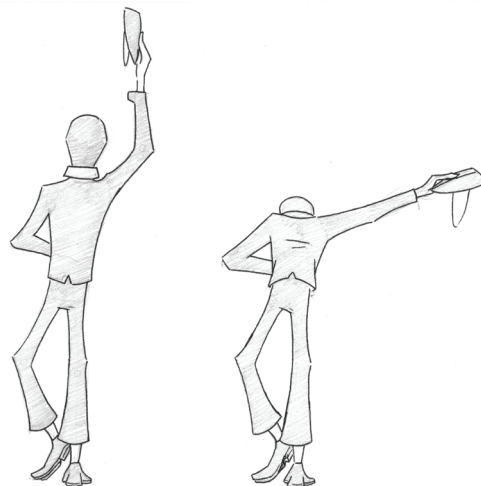
Constitución corporal: Ectomorfa

El rival letal de Islero. Tras el secuestro, ambos individuos lucharán en un foso mientras son observados por un público que aplaudirá el combate entre los participantes, cubriendo de elogios a este personaje mientras se regocija en la miseria del protagonista.

El matador, comúnmente llamado Espada, irá armado de un sable desde su primera aparición y también portará una máscara para ocultar su identidad. En la segunda y última aparición portará un capote rojo con el que dará el golpe final a Islero y de esta manera cerrará el ritual. Su aspecto difiere al del tradicional torero con traje de luces y se ciñe a seguir la indumentaria monocroma usada para dar un aspecto deshumanizante, junto con la máscara a juego.

Al igual que los hombres de negro, este personaje también está pensado para infundir miedo y, de algún modo, repeler al espectador. A pesar de tener un aspecto semejante al de los hombres de negro, este personaje oculta rasgos y gestos que en cualquier momento podrían destaparse para mostrar una identidad más humana hacia el espectador.

El matador también puede expresar sentimientos, y esta animación trata de poner en duda la percepción que tiene una vida frente a la otra y así abrir un debate moral. En el guion, desde que se le cae la máscara hacia adelante, el espectador adquirirá una nueva lectura del personaje, pues el hecho de destapar su cara abrirá un abanico de expresiones faciales que humanizarán al matador, situándolo así al mismo nivel que Islero. Y aquí debo hacer hincapié en una declaración de intenciones: no es solo cuestionar si el animal sufre o no, sino también si el humano piensa en individualidad al terminar con una vida, sea cual sea.



- 19. Arte final del matador.
- 20. Retrato del matador.
- 21. Acting del matador.

5.1.5. Los banderilleros



Edad: Desconocida

Altura: 1'56 m

Constitución corporal: Mesomorfa

Este trio de picarescos personajes también serán unos de los rivales de Islero en el espectáculo. Usando el poder del número y la confusión, se retirarán al clavar las seis banderillas que portan sobre la espalda del protagonista y no volverán a aparecer en escena.

Su diseño fue sin duda el más estudiado y forzado subjetivamente para componer este conjunto de personajes. Su reducido tamaño se escogió para darles un carácter estético que le atribuyese un aspecto *pícaro* y de unión entre los tres, ya que sin colaborar no pueden conseguir su fin. Menciono que su diseño es el más forzado porque el trabajo de banderillero no tiene por qué componerlo personas con baja estatura, pero representarlo así enriquecía la variedad de personajes y abre una lectura en cuanto a las estaturas de todos los personajes (Islero y el picador son extraordinariamente grandes para la media humana, tanto como a los animales que representan).

Los banderilleros compartirán la misma vestimenta entre ellos, y al igual que los anteriormente citados, tendrán similitudes con el color de ropa y los accesorios que oculten su identidad.



22. Arte final de un banderillero.

23. Acting de tres banderilleros.

5.1.6. Picador

Edad: 52 años

Altura: 2'10 m

Constitución corporal: Mesomorfa

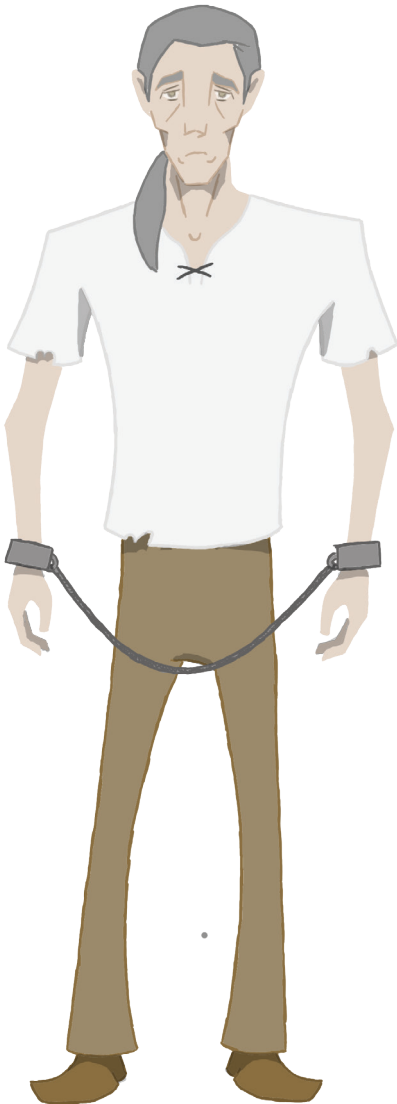
Este personaje será otro de los rivales de Islero. Pero lejos de hacerlo con la misma intención que los otros luchadores, este le atacará por obligación, es un esclavo.

Su diseño y aspecto está pensado del mismo modo que el del protagonista y sus hermanos. Su aspecto demacrado deja ver que tiempo atrás era un hombre fuerte y corpulento como Islero. Desde el primer momento tendrá el rostro destapado y su cara ofrecerá un lectura de su estado de ánimo, se le verá triste y como si se arrepintiese de cada uno de sus actos.

La idea del picador nace de la unión del caballo de los picadores junto con el propio jinete, ambos componen la figura de este escuchimizado personaje que, con la clásica puya en mano, ahorma y estoca a Islero. En las corridas, poco importa la vida del caballo, se escogen ancianos con cuerpo potente y fino y a lo sumo aguantan seis corridas antes de morir, suele haber un especialista encargado de coser y rellenar con estopa o aserrín cualquier órgano eviscerado durante el espectáculo para ser enviado de nuevo al combate.

En la doma de ciertos animales no doméstico se puede usar el término *romper el alma*, con esto se consigue que el animal se vuelva completamente obediente es por ello que este personaje se muestra tan poco reacio a cumplir órdenes que le disgusten.

“A los animales les puedes romper el alma: los puedes humanizar, acostumbrar a los humanos, dejarlos solos o viviendo con otras especies que sean incluso sus depredadores.” Comentaba Frank Cuesta en referencia a la noticia del oso de circo que acabó con la vida de su “entrenador”¹⁷.



24. Arte final del picador.

25. Acting del picador, nº1.

26. Acting del picador, nº2.

17 EFE. “Un oso ‘actor’ mata a su entrenador de un mordisco en el cuello en Los Ángeles”. Valencia: 20 minutos. 24-4-2008 <<http://www.20minutos.es/noticia/372468/0/oso/mata/entrenador/>>

- 27. Escenario, nº1
- 28. Escenario, nº2
- 29. Escenario, nº3
- 30. Escenario, nº3. Segunda vista

5.2. DISEÑO DE FONDOS Y ESPACIOS

En el diseño de escenarios precede el estudio cromático de cada uno de los espacios según que sensaciones se quieren transmitir, es de suma importancia que el espacio pueda cambiar de color y crear una atmosfera de dramatismo para reforzar la historia.

“Un escenario debe de tener la cualidad de poseer vida propia. Y luego, con esa vida, usarla para crear sentimientos” comentaba Stéphane Baton, fondista profesional en la compañía francesa Ankama Animations, en una masterclass para la escuela L’idem de Barcelona.

Los escenarios de “Islero” están pensados para transmitir tres sentimientos clave: felicidad, miedo y rabia.

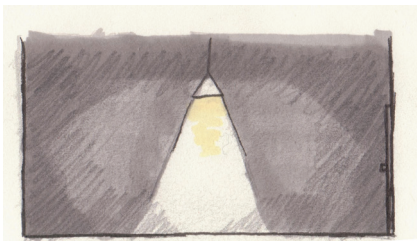
5.2.1 Casa rural

Un escenario idílico donde predominan los colores verdes y azules en las escenas, un ambiente relajante y de plenitud. Un escenario perfecto para dar pie a escenas entrañables.



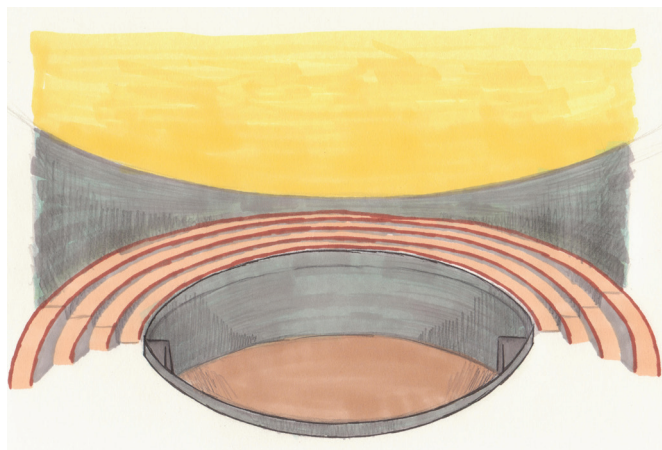
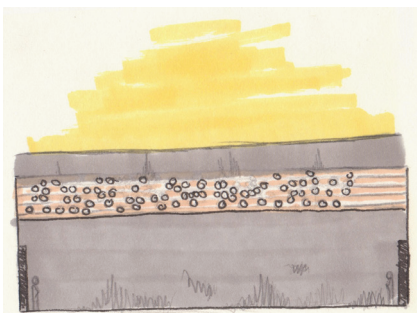
5.2.3 Sala oscura

Un escenario de tortura, donde apenas se pueden ver los actos crueles que se acompañan de gritos y sonidos de golpes, el negro inunda la escena y la oscuridad se convierte en temor.



5.2.3. La Arena

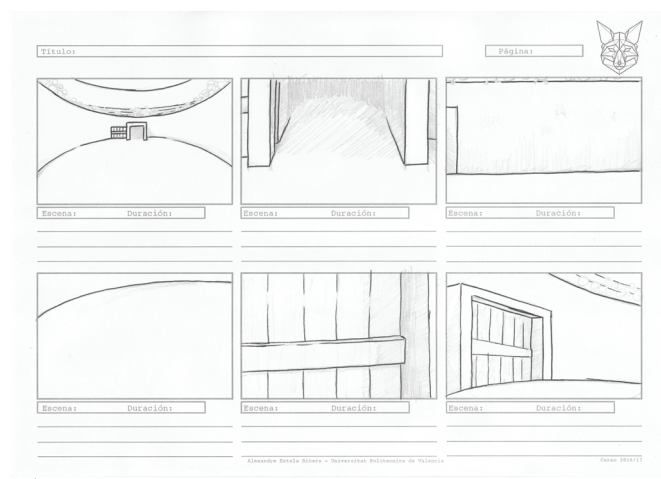
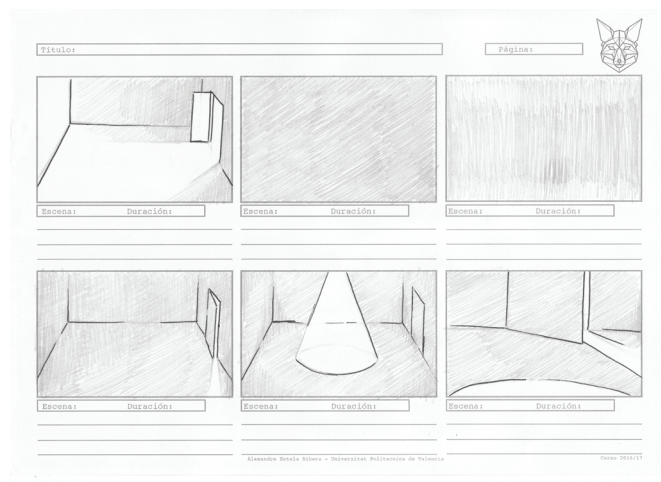
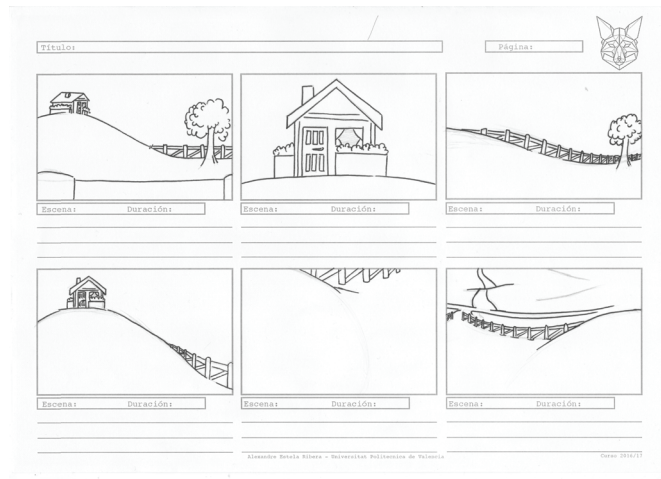
Un foso triste y de gris hormigón que cambia de color con la bajada del atardecer. Desde los primeros amarillos hasta el rojo más intenso al que puede alcanzar el cielo. Coincidirá con el tercio de matanza.



- 31. Escenario para story, nº1.
- 32. Escenario para story, nº2.
- 33. Escenario para story, nº3.

5.2.4. Bocetos

Estas son unas fichas modelo dedicadas al estudio de los planos en cada uno de los escenarios y cuya intención es su uso en el apartado de storyboard, en la preproducción de la animación:

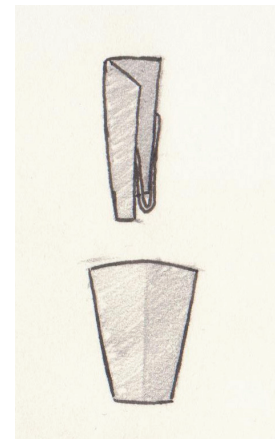
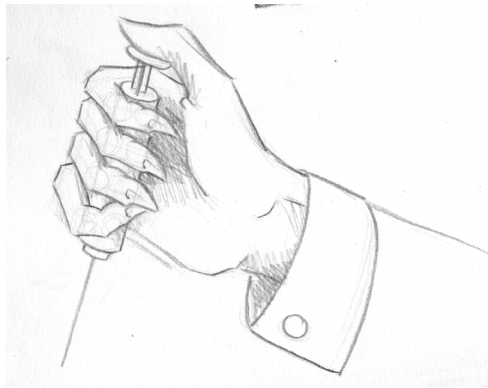


- 34. Prop inyección.
- 35. Prop máscara.
- 36. Prop objetos de toreo.

5.3. DISEÑO DE PROPS

Los props se definen como los objetos que ayudan a recrear el ambiente de una escena y que podrían ser usados por los personajes para reforzar su ambientación.

Algunos objetos que se usan en la obra requieren un estudio previo mediante bocetos sencillos:



Y puesto que tratamos el tema de la tauromaquia, estos son los objetos fundamentales que se han estudiado para realizar su concept:



6. CONCLUSIONES

Empecé a desarrollar este proyecto a principios de curso como una idea a largo plazo con la intención de dejar un trabajo listo para llevar al mundo de la animación en un futuro. Tras el extenso trabajo de desarrollo y el constante aprendizaje que ello ha requerido, podemos destacar ciertas conclusiones:

Un trabajo de fin de grado en unos estudios como son las Bellas Artes es una oportunidad de realizar un estudio con un nivel de devoción enorme, pero que exige estar a la altura de tales expectativas. Por lo tanto, hay que tener una visión realista del proyecto antes de lanzarse a realizarlo, lo que supone un estudio previo de todos los medios de los que dispones: personas, materiales, información, etc.

Mi gran meta personal es llevar este proyecto a su fase final, una animación, pero era consciente de que, en principio, iba a trabajar en solitario. Fue, por lo tanto, necesario adecuar mis objetivos y proyectar aquello que podría alcanzar mediante mis recursos.

A la pregunta de si he conseguido alcanzar dicha meta, respondería que sí, completamente. No importa la velocidad con la que lo haya desarrollado ni las intermitencias que haya podido tener el proceso. He tenido una idea, me he documentado al respecto y he sido capaz de llevarla a mi terreno hasta alcanzar un resultado satisfactorio. El resultado es un *concept art* listo para mostrar y facilitar el trabajo a un equipo de animación.

Me alegra ver que *Islero* sea fruto del conocimiento y la disciplina técnica aprendidos en unos momentos muy concretos de estas enseñanzas artísticas y que se puedan complementar con mis intereses de forma libre.

Desempeñar las funciones de un *concept artist* implica ser creativo y, al mismo tiempo, entender que se deben disponer los trabajos en un orden y cumplir con procedimientos y marcar unas directrices para un público concreto.

Los diseños desarrollados han alcanzado un nivel de acabado que cumple con mis expectativas, pero destacaría más el interés por todo su estudio previo, cada cambio en el diseño de un personaje, cada selección en el boceto de un prop... todo ha conllevado un tiempo de acumular información y de desarrollar una metodología personal con la que proceder.

Es necesario señalar que he comprendido que *Islero* es un proyecto ambicioso, demasiado para ser realizado por una sola persona si se quiere llevar a animación. Así que debo ser consciente que para seguir adelante, ya no se puede seguir solo, haría falta un equipo, financiación y tiempo.

Finalmente, tengo la certeza de, antes que un producto, este trabajo es una obra. Al inicio de mi primer año de formación fue lanzada una pregunta: "¿Qué es el arte?", ninguno supimos responder con certeza, "El arte es una conversación". Un tema como es la tauromaquia, en una era en la que dos pensamientos se disputan el dominio ético y moral del uno sobre el otro,

genera una situación tan frágil que hasta necesita verse con nuevas perspectivas. *Islero* convierte el punto de inflexión en una lectura distinta y trata de sensibilizar al público mostrando las crudezas de un comportamiento, que, aplicada sobre un humano, pueda sentirse de forma más cercana al espectador.

Es con esta conversación titulada *Islero* con la que pretendo cuestionar este *arte* llamado tauromaquia.

7. DOCUMENTACIÓN

7.1. BIBLIOGRAFÍA

BENTHAM, J. *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Oxford, Reino Unido: Clarendon Press, 1996.

BLAIR, P. *Cartoon Animation*. Lake Forest: Walter Foster Publishing, 1996.

COSSÍO, J. Los toros. *Tratado técnico e histórico (El Cossío)*. Alicante: Espasa-Calpe, 1943.

DE VILLENEUVE, G. *Beauty and the Beast (La Bella y la Bestia)*. París: Picture Puffin, 1740.

LILLY, E. *The big bad world of concept art*. Los Angeles: Design Studio Press, 2015.

RÍOS, M. *Aproximación a la tauromaquia*. Madrid: Ediciones Istmo, 1990.

7.2. FILMOGRAFÍA

CAMPOS, R. (dir.) *La corrida de toros* [documental]. España: NO-DO, 1970.

EISENSTEIN, S. (dir.) *Bronenósets Potiomkin (El acorazado Potemkin)* [película]. Unión Soviética: Mosfilm, 1925.

MORA, A. (dir.) *Animal* [documental]. España: Artístic P.C, 2007.

REIG, A. (dir.) *Toros y toreros* [documental]. España: NO-DO, 1948.

WISE, K. (dir.) *Beauty and the Beast (La Bella y la Bestia)* [película]. EEUU: Walt Disney Pictures, 1991.

7.3. INTERNET

Artículos de Boletín Oficial del Estado [Consulta: 20-6-2017]. <<https://www.boe.es/legislacion>>

Behind the railings. Imgur, internet: 2016. [Consulta: 20-11-2016]. Disponible en: <<http://imgur.com/gallery/FfSI2>>

GOYA EN EL PARADO. Desastres de la guerra. Museo del Prado, Madrid: 2015. [Consulta: 7-6-2017]. Disponible en: <<https://www.goyaenelprado.es/inicio/>>

Masterclass de Randy Bishop [Consulta: 15-6-2017]. <<http://masteranimacion.upv.es/masterclass-diseno-y-creacion-de-personajes-para-animacion-con-randy-bishop/>>

Noticia de Harambe [Consulta: 26-6-2017]. Disponible en: <<http://www.20minutos.es/noticia/2760934/0/muerte-gorila-zoo-eeuu/>>

Noticia del oso [Consulta: 26-6-2017]. <<http://www.20minutos.es/noticia/372468/0/oso/mata/entrenador/>>

Página web: ADEA (Agrupación para la Defensa Ética de los Animales) [Consulta: 1-6-2017]. Disponible en: <<http://blog.pucp.edu.pe/blog/adea/>>

Página web: Anima Naturalis [Consulta: 20-6-2017]. Disponible en: <<http://www.animanaturalis.org/840>>

Página web: DonQuijote [Consulta: 1-6-2017]. Disponible en: <<http://www.donquijote.org/cultura/espana/los-toros/ritual>>

Página web: Patronato del Toro de la Vega [Consulta: 1-6-2017]. Disponible en: <<http://www.patronatodeltorodelavega.com/>>

REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE SAN FERNANDO. Tauromaquia. RABSF Madrid: 2015. [Consulta: 7-6-2017]. Disponible en: <<http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/goya/la-academia-y-goya/>>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Desastres de la guerra, estampa 72.
2. La auromaquia, estampa 17.
3. La Tauromaquia, estampa 21.
4. Behind the railings, escena del foso.
5. Behind the railings, portada.
6. Autorretrato ilustrado de Randy Bishop.
7. Art by Randy Bishop, expresiones faciales.
8. *Cartoon Animation*, estructuras geometricas.
9. Alexandre Estela. *Boceto de presentación de personajes*. Grafito sobre papel. 20 x 14 cm.
10. Alexandre Estela. 2017. *Arte final de Islero*. Pintura digital. 14 x 4 cm.
11. Alexandre Estela. 2016. *Primer retrato del protagonista*. Grafito sobre papel. 9 x 7 cm.
12. Alexandre Estela. 2016. *Muerte del protagonista*. Grafito sobre papel. 20 x 16
13. Alexandre Estela. 2017. *Arte final de Marta*. Pintura digital. 10 x 4 cm.
14. Alexandre Estela. 2017. *Arte final de Mario*. Pintura digital. 10 x 4 cm.
15. Alexandre Estela. 2016. *Acting Marta y Mario*. Grafito sobre papel. 15 x 15 cm.
16. Alexandre Estela. 2017. *Arte final del hombre de negro*. Pintura digital. 14 x 4 cm.
17. Alexandre Estela. 2016. *Primer retrato del hombre de negro*. Grafito sobre papel. 12 x 12 cm.
18. Alexandre Estela. 2016. *Estudio de perfil*. Grafito sobre papel. 8 x 10 cm.

19. Alexandre Estela. 2017. *Arte final del matador*. Grafito sobre papel. 14 x 4 cm.
20. Alexandre Estela. 2016. *Retrato del matador*. Grafito sobre papel. 9 x 9 cm.
21. Alexandre Estela. 2016. *Acting del matador*. Grafito sobre papel. 9 x 15 cm.
22. Alexandre Estela. 2017. *Arte final de un banderillero*. Pintura digital. 10 x 4 cm.
23. Alexandre Estela. 2016. *Acting de tres banderilleros*. Grafito sobre papel. 10 x 10 cm.
24. Alexandre Estela. 2017. *Arte final del picador*. Pintura digital. 14 x 4 cm.
25. Alexandre Estela. 2016. *Acting del picador, nº1*. Grafito sobre papel. 8 x 7 cm.
26. Alexandre Estela. 2016. *Acting del picador, nº2*. Grafito sobre papel. 9 x 10 cm.
27. Alexandre Estela. 2016. *Escenario, nº1*. Rotulador. 2'5 x 5 cm.
28. Alexandre Estela. 2016. *Escenario, nº2*. Rotulador. 3 x 5 cm.
29. Alexandre Estela. 2016. *Escenario, nº3*. Rotulador. 4 x 5 cm.
30. Alexandre Estela. 2016. *Escenario, nº3*. Segunda vista. Rotulador. 14 x 18 cm.
31. Alexandre Estela. 2016. *Escenario para story, nº1*. Grafito y tinta sobre papel. 21 x 29 cm.
32. Alexandre Estela. 2016. *Escenario para story, nº2*. Grafito y tinta sobre papel. 21 x 29 cm.
33. Alexandre Estela. 2016. *Escenario para story, nº3*. Grafito y tinta sobre papel. 21 x 29 cm.
34. Alexandre Estela. 2016. *Prop inyección*. Grafito sobre papel. 9 x 7 cm.
35. Alexandre Estela. 2016. *Prop máscara*. Grafito sobre papel. 7 x 4 cm.
36. Alexandre Estela. 2017. *Prop objetos de toreo*. Pintura digital. 10 x 15.