



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH
Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

CONCEPT ART PARA UN CORTOMETRAJE ANIMADO

Trabajo Final de Grado
Grado en Diseño, Arte Digital y Animación

Cognoms: Suarez Coffey Nom: Megan

Pla: 2017

Director: Fonts, Elisabet

Índice

Índice.....	2
Resumen.....	4
Palabras claves.....	5
Enlaces	5
Índice de tablas.....	6
Índice de figuras.....	7
Glosario	9
1. Introducción.....	10
1.1 Motivación	10
1.2 Formulación del problema.....	11
1.3 Objetivos generales del TFG	11
1.4 Objetivos específicos del TFG	12
1.5 Alcance del proyecto	12
2. Estado del arte	13
2.0.1 Concept Art	13
2.0.2 ¿Qué es un Artbook?	14
2.0.3 La animación	15
2.0.4 Técnicas, programas y herramientas.....	16
2.1 Estudio de Mercado	17
2.1.1 Walt Disney	17
2.1.2 Glen Keane	18
2.1.3 Aaron Blaise	18
2.1.4 Laia López.....	19
2.1.5 Lilo & Stitch	19
3. Gestión del proyecto.....	21
3.1 Procedimiento i Herramientas para el seguimiento del proyecto	21
3.1.1 TeamGantt	21
3.1.2 Trello.....	22
3.2 DAFO.....	23
3.3 Riesgos i plan de contingencias.....	23
3.4. Análisis inicial de costes.....	25
4. Metodología	26
5. Desarrollo del proyecto.....	28
5.1 Historia	28
5.2. Personajes principales.....	30

5.2.1 Koda	30
Creación y pruebas de color de Koda	31
5.2.2 Kiara	32
Creación y pruebas de color de Kiara	33
5.3 Personajes secundarios	34
5.3.1 Rofu.....	35
5.3.2 Marín	35
5.3.3 Dopo	36
5.4. Localizaciones	37
5.4.1 Mundo fantástico	37
5.4.2 Mundo real.....	39
5.5 Ilustraciones renderizadas.....	40
5.6 Maquetación	41
5.7 Tecnologías	44
6. Conclusions i treballs futurs	48
7. Bibliografia.....	49
8. Annexos.....	51

Resumen

El presente trabajo de final de grado consiste en la creación de un *artbook* que recopila el *Concept art* de un cortometraje animado, *Koda y Kiara*. La historia de este se centra en un mundo fantástico, para el que se utilizará un estilo *cartoon*.

El proyecto se basa en dar énfasis a la fase de preproducción, donde se mostrará el proceso creativo y se decidirá la estética que tendrá la proyección. Aun así, también habrá una fase de producción, donde se elaborarán las ilustraciones digitales con un acabado final, y una fase de posproducción, en la que se maquetará el resultado en un libro como carta de presentación. A través del *artbook*, el público objetivo, el cual es todo aquel interesado por el arte y la animación, podrá explorar las diferentes ideas que han ido surgiendo, además del arte que dará vida a la historia. En la maquetación del libro se mostrarán todas las ilustraciones digitales, igual que su evolución, los personajes, los *assets* y los paisajes. Por otra parte, también se trabajará en el proceso de la edición del libro, imprescindible como presentación. Para ello, se centrará en crear un diseño original que sea atractivo visualmente y potencie las ilustraciones que incluya.

Uno de los motivos por el que se ha decidido enfocar en el arte digital es por la obtención de más conocimientos sobre este ámbito, tanto como en el dibujo como en los softwares que se utilizarán, es por eso que para la ejecución de este proyecto se usará solamente técnicas digitales. El programa con el que se creará el contenido es Adobe Photoshop, el cual es un software que te ofrece diversas herramientas para el desarrollo del proceso y la edición de documentos.

Palabras claves

Entre 5 i 10 paraules que defineixin conceptes clau del treball. Han d'anar separades per comes.

Concept Art, Preproducción, Artbook, Animación, Ilustración digital, Cartoon, Sketch, Fantasía

Enlaces

- Enlace a la maqueta final del proyecto.

https://drive.google.com/file/d/1z1Wv-fTC76PXdWD1Tfx_FWBiqhOXuPEQ/view?usp=sharing

- Enlace al vídeo de Vimeo donde se muestra el trabajo en funcionamiento.

<https://vimeo.com/458907051>

- Enlace a Trello, la aplicación donde se ha organizado y planificado el trabajo.

<https://trello.com/b/3ESQVUKY/concept-art-para-un-cortometraje-animado>

Índice de tablas

Taula 1: DAFO.....	Pág. 21
Taula 2: Lista de riesgos y contingencias.....	Pág. 21
Taula 3: Costes del producto.....	Pág.22

Índice de figuras

Figura 1: <i>Concept Art</i> de la película de <i>Blancanieves y los siete enanitos</i> (1937).....	Pág.13
Figura 2: Página extraída del <i>artbook</i> nombrado <i>The art of Moana</i>	Pág.15
Figura 3: Ciclo de una caminata.....	Pág. 15
Figura 4: Portada del <i>artbook</i> nombrado <i>The Art of Frozen</i>	Pág.17
Figura 5: Boceto de <i>Tarzan</i> , realizado por Glen Keane.....	Pág.18
Figura 6: Poses de <i>Koda</i> , de la película de <i>Hermano Oso</i>	Pág.18
Figura 7: Páginas extraídas del <i>artbook</i> nombrado <i>Gleaming, The Art of Laia Lopez</i>	Pág.19
Figura 8: Personajes principales de <i>Lilo & Stitch</i>	Pág.19
Figura 9: Calendario realizado en <i>TeamGantt</i>	Pág.21
Figura 10: Organización del proyecto en <i>Trello</i>	Pág.22
Figura 11: <i>Moodboard</i> de la historia.....	Pág.29
Figura 12: <i>Turn around</i> de <i>Koda</i>	Pág.30
Figura 13: Pruebas de color de <i>Koda</i>	Pág.31
Figura 14: Diseño final de <i>Koda</i>	Pág.32
Figura 15: <i>Turn around</i> de <i>Kiara</i>	Pág.32
Figura 16: Pruebas de vestimenta para <i>Kiara</i>	Pág.33
Figura 17: Pruebas de color de <i>Kiara</i>	Pág.34
Figura 18: Diseño final de <i>Rofu</i>	Pág.35
Figura 19: Diseño final de <i>Marín</i>	Pág.35
Figura 20: Diseño final de <i>Dopo</i>	Pág.36
Figura 21: Mundo fantástico, <i>Fictum</i>	Pág.37
Figura 22: Vivienda de <i>Koda</i>	Pág.38

Figura 23: Portal mágico.....	Pág.38
Figura 24: Vivienda de Kiara.....	Pág.39
Figura 25: Habitación de Kiara.....	Pág.39
Figura 26: Colegio de Kiara.....	Pág.40
Figura 27: Primera ilustración digital.....	Pág.40
Figura 28: Segunda ilustración digital.....	Pág.40
Figura 29: Portada del <i>artbook</i>	Pág.41
Figura 30: Captura de pantalla de la maquetación.....	Pág.42
Figura 31: Tipografía Orange Juice.....	Pág.43
Figura 32: Captura de pantalla de la organización de las capas.....	Pág.44
Figura 33: Captura de pantalla del primer boceto realizado.....	Pág.45
Figura 34: Captura de pantalla del segundo boceto realizado.....	Pág.45
Figura 35: Captura de pantalla del dibujo lineal en limpio.....	Pág.46
Figura 36: Captura de pantalla del dibujo con los colores planos aplicados.....	Pág.46
Figura 37: Captura de pantalla del dibujo con las sombras y las luces aplicadas.....	Pág.47
Figura 38: Captura de pantalla del dibujo con los últimos retoques y detalles aplicados.....	Pág.47

Glosario

Preproducción¹: Es la etapa previa a la creación de la proyección, la más importante en este caso, donde se generan todas las ideas.

Artbook (Libro de arte)²: Libro recopilatorio de bocetos e ilustraciones creadas por uno o varios artistas, que se puede considerar también, como una obra de arte visual.

Concept Art (Arte de concepto)³: Diseño inicial de conceptos e ideas que se utiliza como guía para el proyecto final.

Softwares⁴: Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten realizar diferentes tareas en un ordenador.

Assets⁵: Objetos que forman parte del escenario.

Cartoon⁶: Estilo de dibujo propio de los dibujos animados.

Portfolio⁷: Carpeta que incluye la selección de los mejores trabajos realizados por una persona o empresa a lo largo de su trayectoria, y que puede ser usado como presentación.

Producción⁸: Es la etapa en la que se pone en práctica todas las ideas pensadas en la fase de preproducción.

Sketches⁹: Palabra que hace referencia a un esbozo.

Storyboards¹⁰: Conjunto de ilustraciones que se muestran en secuencia con el fin de tener una guía con la que entender mejor visualmente la idea o la narración de la película.

Posproducción¹¹: Última etapa que consiste en la maquetación y composición del libro, donde aparece todo el proceso creativo y los resultados finales que se han realizado.

Moodboard¹²: Composición de imágenes y textos donde se puede ver visualmente las ideas con las que se ha inspirado para la creación del proyecto.

Turn around¹³: Creación de los diferentes puntos de vista de un personaje, en la que se muestra su estructura, su volumen y sus proporciones.

1. Introducción

En el mundo de la animación, del cine, de las series y de los videojuegos cada vez es más importante el arte de los diferentes creativos que participan en ella. Hoy en día, las películas de animación suelen lanzar a la venta libros titulados “*The art of...*” en los que se puede observar el proceso creativo que han utilizado para dar vida a los personajes.

En dichos libros, se puede observar como el o la protagonista ha ido evolucionando, mostrando también cómo los diferentes artistas han puesto parte de su arte y han hecho su aportación a nivel creativo. Por otro lado, también están los artistas especializados en paisajes, los cuales son los encargados de ubicar a los personajes en un entorno que realmente encaje con la película. Esta parte pertenece a la preproducción¹, es decir, es el inicio donde se decide qué estética tendrán los personajes, cómo vestirán, dónde vivirán, cómo vivirán, cómo serán los enemigos, cómo será su entorno... Es un punto donde se eliminan muchas propuestas, pero a la vez, también se mezclan entre ellas.

1.1 Motivación

El motivo por el que se ha decidido hacer un *artbook*² es porque siempre me ha gustado dibujar, desde pequeña he mostrado un gran interés por ello, además de que es una manera de aislarme del exterior, entretenerme, tranquilizarme y concentrarme solamente en lo que estoy creando.

Estos tres últimos años, en el grado que he realizado, he practicado más a fondo el arte digital, el cual ya era consciente de que existía, pero nunca había tenido la oportunidad de interactuar con él. A medida que han ido pasando los años se ha ido adquiriendo nuevos conocimientos sobre este mundo, pero aún falta mucho por aprender, es por eso que se pensó que este trabajo sería ideal para emprender un proyecto en el que estar motivada y seguir practicando, sobretodo por la cantidad de tiempo que se le tiene que dedicar.

Además, en este curso, se ha mostrado mucho interés por el diseño, y se ha tenido en cuenta que la última fase del trabajo consiste en maquetar y presentar el libro de forma atractiva visualmente, aplicando los conocimientos que se han dado.

1.2 Formulación del problema

En el mundo de la comunicación es muy relevante enfatizar un buen resultado final, sin embargo, este trabajo se centrará en dar énfasis a la preproducción de un cortometraje animado, donde se diseñará desde cero todo el contenido que será usado para la supuesta proyección. Para ello, se realizará un *artbook* que recopilará todos los bocetos de los personajes, los objetos y los entornos, mostrando también las ilustraciones digitales acabadas. Además, para la maquetación del libro se trabajará en la realización del diseño, con el fin de tener el mejor acabado posible para la presentación del trabajo.

Asimismo, hay que valorar que en el sector de la industria del cine, como por ejemplo, los estudios de *Pixar* y *Disney*, estos proyectos los suelen llevar a cabo un gran equipo de arte, teniendo cada uno un estilo propio y a la vez diferente entre ellos. De esta manera, ganan más versatilidad a la hora de diseñar los personajes que aparecerán en el cortometraje o la película. No obstante, en el trabajo final no se podrá contar con un gran grupo de artistas, ya que se realizará de forma individual. Aun así, se hará lo posible para poder conseguir un acabado profesional.

1.3 Objetivos generales del TFG

El objetivo general es el de investigar en el ámbito del arte para que a la hora de ejercer el *artbook* reúna de la mejor manera posible el *Concept Art*³ necesario para el desarrollo del cortometraje animado de *Koda y Kiara*, mostrando todo el proceso creativo que se ha tenido que realizar para que más adelante este arte pueda cobrar vida.

Este trabajo se ha querido focalizar en el sector del arte porque es una de las actividades del grado que más me ha motivado y que me gustaría poder mejorar mediante la práctica, poniéndome a prueba a mí misma y aplicando todos los conceptos que se han ido aprendiendo durante estos últimos años.

Cuando me propuse esta idea, pensé en tener una imagen similar a las grandes potencias que trabajan en este campo. La idea es que mediante este proyecto se desarrollen mis conocimientos de dibujo, con el fin de tener un resultado atractivo a la vista de los espectadores. Es por eso, que también se centrará en tener una buena

organización y presentación que ayude a mantener el trabajo en orden, con la intención de evitar problemas posteriores.

1.4 Objetivos específicos del TFG

Los objetivos específicos del trabajo de final de grado son los siguientes:

- Poner en práctica todo lo aprendido en los tres últimos años de carrera.
- Mejorar y perfeccionar el estilo artístico propio.
- Conceptualizar una historia donde se mezcle el mundo real del fantástico.
- Crear un contenido que pueda resultar atrayente al público objetivo.
- Diseñar todo el proceso creativo necesario para que el libro se muestre completo.
- Obtener más conocimientos sobre el software⁴ que se ha utilizado, Photoshop.
- Maquetar un libro visualmente atractivo, que sea sencillo de leer y comprender.
- Utilizar el trabajo como carta de presentación de cara al mundo laboral.

1.5 Alcance del proyecto

El producto que se ha planteado desarrollar será usado por todos aquellos que tengan la curiosidad de cómo ha ido evolucionando la historia de *Koda* y *Kiara*, ofreciéndoles todo el contenido que se ha tenido que realizar antes de la supuesta creación del cortometraje, destacando tanto los personajes, como los *assets*⁵ y los diferentes entornos donde se sitúan.

El proyecto va dirigido a todo aquel interesado por el arte y la animación, aunque se podría decantar más para un público infantil, por el estilo *cartoon*⁶ que se ha empleado, el cual es más habitual para niños de corta edad.

Por una parte, este proyecto me beneficiará a mí misma por el hecho de haber creado individualmente un seguido de ilustraciones digitales que podrán ser usadas más adelante para mi portfolio⁷ de cara al mundo laboral. Por otra parte, en el caso de que

el cortometraje realmente se fuera a lanzar, también beneficiaría al público para poder entender más detalladamente la evolución de la historia.

2. Estado del arte

2.0.1 Concept Art

El *Concept Art* es una rama artística cuyo objetivo principal es el de representar una idea o un concepto que sirva como guía para los encargados de realizar el trabajo posterior. Se aplica principalmente en el sector de los videojuegos y de las animaciones, en los que es imprescindible un artista que de forma a la idea inicial. Su papel está enfocado en la fase de preproducción, ya que es el proceso previo a la producción⁸ del producto.

En el mundo de la animación, este proceso se puso en funcionamiento por primera vez en el primer largometraje de Walt Disney, *Blancanieves y los siete enanitos*, culminada en el año 1937. El artista principal que hizo posible el *Concept Art* de esta película fue Albert Hurter, que fue quien obtuvo la autoridad del aspecto de *Blancanieves*, es por eso que, todos los bocetos y diseños que se realizaban debían estar supervisados y aprobados por él.



Fig.1: *Concept Art* de la película de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

El profesional encargado de hacer el proceso creativo es llamado *Concept Artist*, aunque este no suele estar solo, normalmente en los proyectos relevantes es necesario un gran equipo de artistas, cada uno con un rol diferente. Es de gran importancia que se revise el trabajo constantemente, y que dentro de este equipo haya un supervisor que oriente y decida si el desarrollo visual es el oportuno.

Para la realización del *Concept Art* se requieren capacidades artísticas y narrativas, por lo que el *Concept Artist* debe saber cuál será la mejor manera de darle forma al concepto para que sea visualmente atractivo. Eso no quiere decir que se tenga que realizar un dibujo final, ya que en este proceso no es relevante el grado de acabado, sino que debe ser entendible y estar bien representado, para que a la hora de hacer el diseño definitivo no se tengan problemas de comprensión.

Antes de empezar a diseñar a los personajes, es necesario tener clara la idea, por lo que es recomendable hacer una descripción detallada del personaje que se quiere crear. Una vez se tiene la idea, es conveniente investigar sobre la época y el lugar donde queremos situar a nuestro sujeto, a partir de estos factores será más sencillo pensar en la apariencia física del sujeto.

Más adelante, se deberá optar por qué objetos pueden quedar interesantes para completar a nuestro personaje, además de decidir cuál será la iluminación más indicada en cada una de las escenas y que colores definirán de la mejor manera posible lo que queremos representar.

2.0.2 ¿Qué es un Artbook?

Un *artbook* es un libro que recopila todo el proceso artístico que se ha llevado a cabo para la realización de un proyecto, como puede ser una animación o un videojuego. En dichos libros, se puede ver la evolución de los personajes, esbozos de los entornos y objetos, pruebas de colores, renderizados, guiones gráficos, ilustraciones y todo el arte que hay detrás del trabajo final.

Antiguamente, no se daba mucha importancia a la creación de libros de arte, hasta que en 1989 sacaron a la venta el *artbook* de “*La Sirenita*”, a partir de ese momento, es cuando estos recopilatorios de arte empezaron a ser más relevantes.



Fig.2: Página extraída del *artbook* nombrado *The art of Moana*.

Hoy en día, está muy valorado el arte producido por los diferentes artistas que hacen posible que una historia cobre vida. Es por eso, que la mayoría de películas de animación están sacando a la venta libros nombrados “*The art of...*”, con el fin de que sus espectadores tengan la oportunidad de ver la evolución que ha seguido cada una de estas proyecciones, además de poder utilizarlo como una fuente de inspiración.

2.0.3 La animación

En este proyecto no se llegará a realizar un cortometraje animado, pero sí que es importante saber el fin al que llegaría todo el trabajo hecho, es por eso que hay que destacar lo que es la animación, porque, aunque no se vaya a llevar a cabo, este es el motivo por el que se ha hecho todo el *Concept Art*.

La animación es el proceso que hace posible la sensación del movimiento en dibujos u objetos inanimados. Este movimiento es generado por la sucesión de dibujos o imágenes que al

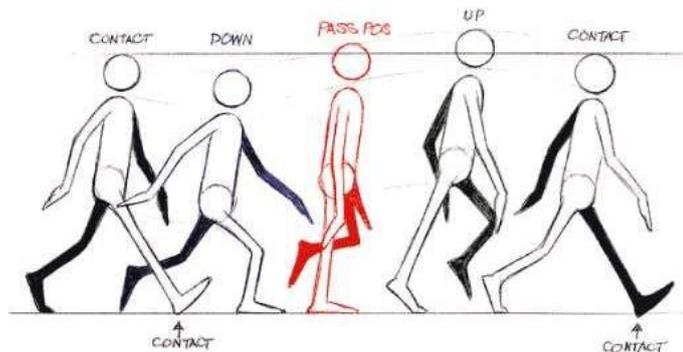


Fig.3: Ciclo de una caminata.

ordenarlas consecutivamente logran hacer este efecto de movimiento, el cual nuestro cerebro percibe como creíble debido al juego de la ilusión visual. Por ejemplo, si quisiéramos generar este efecto en una caminata de un personaje, es necesario dibujar cada uno de los pasos que realizará en hojas separadas, las cuales se definen como fotogramas, y al pasarlas seguidamente percibiríamos la sensación de movimiento. Generalmente, cada segundo de producción consta de 24 fotogramas.

No obstante, la animación significa mucho más que procrear movimiento. Animar es una palabra originaria del latín “Anima”, cuyo significado es “Alma”, dando a entender que un animador es capaz de darle alma a un personaje, por lo que este será capaz de cobrar vida, pensar, tener su propia personalidad y actuar por sí mismo.

Hoy en día, se conocen varias maneras de efectuar una animación, en el caso de que el cortometraje realmente fuera lanzado, se utilizaría la animación 2D para su creación.

La animación bidimensional o 2D fue desarrollada durante el siglo XX, es conocida como el estilo tradicional, por el hecho de que su ejecución es desarrollada por el seguido de dibujos hechos a mano, por lo que los personajes y objetos sólo tienen anchura y altura.

Anteriormente, este proceso era creado a través del lápiz y el papel, juntando los fotogramas para dar la sensación de movimiento. Actualmente, se han desarrollado una gran cantidad de tecnologías que han facilitado este transcurso, permitiendo hacer el dibujo digitalizado.

2.0.4 Técnicas, programas y herramientas

Hoy en día, son muchas las técnicas que se pueden usar para la creación de dibujos o ilustraciones. En este proyecto, el contenido se ha realizado solamente mediante técnicas digitales. Para poder dibujar digitalmente es necesario un ordenador que contenga el software adecuado para el proceso, y una herramienta que te permita hacer los dibujos de manera eficaz.

La evolución de tecnologías ha producido un gran cambio en el mundo del arte. Actualmente, son muchos los artistas que han optado por hacer sus obras a través de medios digitales, ya que incluyen muchas ventajas sobre lo analógico, como la rapidez con la que puedes rectificar o modificar un trazo, o la comodidad de almacenamiento de los archivos.

Para la realización de bocetos e ilustraciones del presente trabajo, se ha usado el programa de pago Adobe Photoshop, el cual es un software que abarca desde la edición y composición de fotografías hasta la pintura digital, la animación y el diseño gráfico.

Este programa te ofrece distintas herramientas que facilitan la creación de los bocetos e ilustraciones.

Por otra parte, es necesaria una tableta gráfica que te posibilite introducir en la computadora los movimientos de dibujo que realizas en ella, en este caso, la tableta que se ha utilizado para el proceso es la Wacom Intuos. Estas tabletas parten de una superficie de dibujo, que representa la pantalla, y un lápiz, que te permite dibujar.

2.1 Estudio de Mercado

2.1.1 Walt Disney

Uno de los artistas más reconocidos mundialmente es Walt Disney. Este fue un dibujante, productor, director, guionista y animador estadounidense que consiguió el éxito y la fama tras lanzar increíbles largometrajes de dibujos animados, siendo el primero el de *Blancanieves y los siete enanitos*, en 1937.

Actualmente, las empresas de *Disney* y *Pixar* han estado sacando a la venta distintos *artbooks* oficiales que muestran como los artistas han llevado a cabo el proceso artístico de algunos de los largometrajes producidos. En estos libros aparecen *sketches*⁹ de personajes, diseños de *assets* y paisajes, *storyboards*¹⁰, renderizados, ilustraciones y detalles que pasan desapercibidos en las escenas de animación. Por ejemplo, en *The Art of Frozen*, el libro impresiona por la cantidad de ambientes que han creado para el largometraje.



Fig.4: Portada del *artbook* nombrado *The Art of Frozen*.

Otros libros de arte que ha sacado a la venta el equipo de Disney y Pixar son, *The Art of Coco*, *The Art of Moana*, *The Art of Big Hero 6*, *The Art of Tangled* y *The Art of The Jungle Book*, entre muchos más.

2.1.2 Glen Keane

Glen Keane es conocido por el trabajo realizado para *Walt Disney Studios*. Keane es un animador, autor, ilustrador y director estadounidense.



Fig.5: Boceto de *Tarzan*, realizado por Glen Keane.

Este autor salta a la vista por cómo consigue mediante un solo dibujo la sensación de movimiento de un personaje. Keane ha sido el responsable de la animación de algunos de los más memorables personajes de Disney, como *Aladdín*, *La Bella y la Bestia*, y *Pocahontas*. También tuvo otros encargos, como el de diseñar el personaje de *Tarzan*, lanzada en 1999, o el de dirigir y supervisar la película animada de *Enredados*, estrenada en el año 2010, entre muchos más.

2.1.3 Aaron Blaise

Este proyecto también se centra en el diseño de personajes fantásticos, cuyos se pueden relacionar con los animales. Un dibujante, animador y director que ha captado mi atención por los fascinantes dibujos que ha realizado de personajes, animales y escenas de naturaleza es Aaron Blaise.

Aaron también estuvo trabajando para Disney, su gran talento como animador y dibujante le llevó a colaborar en muchas de las animaciones más exitosas del estudio. Como por ejemplo, en *Aladdin*, fue el encargado de diseñar el personaje de *Jasmine*, la mujer del protagonista, y *Rajah*, el tigre que tienen como mascota. En *El Rey León*, fue quien dibujó a *Nala* de joven, la leona; en *La Bella y la Bestia*, él fue quien creó a la *Bestia*, y en la película de *Hermano Oso*, tuvo el papel de director, participando también en la



Fig.6: Poses de *Koda*, de la película de *Hermano Oso*.

realización de varios personajes, uno de los más destacados fue *Koda*, uno de los osos.

2.1.4 Laia López

Laia López es una ilustradora que ha llegado al éxito de forma autodidacta. Su trabajo se centra en el sector de la ilustración digital, más concretamente, en el diseño de personajes y novelas ilustradas.

Actualmente, es una de las artistas que más me ha inspirado a la hora de crear mis propias ilustraciones, su estilo tierno y cautivador es lo que más atrapa de ella. Es por eso que también, la mayoría de los proyectos en los que ha colaborado van dirigidos a un público infantil.

El año pasado, en 2018, sacó a la venta su primer *artbook*, llamado *Gleaming, The Art of Laia López*, en el que recopiló muchas de sus ilustraciones, y en el que puedes encontrar diferentes bocetos de personajes, curiosidades de la



Fig.7: Páginas extraídas del *artbook* nombrado *Gleaming, The Art of Laia Lopez*.

artista, y textos en los que explica cómo ha realizado la composición y el proceso de sus obras. Es un libro ideal para los interesados en este campo, para coger inspiración y consejos dados por ella misma.



Fig. 8: Personajes principales de *Lilo & Stitch*.

2.1.5 Lilo & Stitch

Lilo & Stitch es un largometraje de animación realizado por Walt Disney Pictures, lanzado en el año 2002. Esta película logra combinar el mundo real del fantástico. Cuenta la historia de una niña hawaiana que quiere adoptar a un

perro, pero acaba adoptando un experimento genético que ha escapado de un planeta alienígena y que es buscado por otros alienígenas. Poco a poco, los dos personajes se van afrontando a diferentes aventuras y acaban formando una gran amistad.

Tanto el argumento de la película como el estilo de carácter infantil que han usado para Lilo & Stitch están relacionados con el mundo fantástico que se quiere crear para el supuesto cortometraje de *Koda y Kiara*.

3. Gestión del proyecto

3.1 Procedimiento i Herramientas para el seguimiento del proyecto

Para el siguiente apartado se han utilizado dos herramientas distintas. La primera ha sido el programa de TeamGantt, el cual se ha utilizado para observar la duración de cada una de las fases. Y por otra parte, se ha usado la aplicación de Trello, con la que se ha organizado y planificado más específicamente el proyecto.

3.1.1 TeamGantt

El software que se ha utilizado para tener en cuenta el tiempo dedicado a cada una de las fases ha sido TeamGantt, el cual te permite ver de forma global el porcentaje aproximado del trabajo realizado actualmente.

En el siguiente calendario se muestra visualmente lo que se ha estado avanzando en un período de tiempo limitado, para ello se ha subdividido de forma general los apartados que se deben efectuar, con el fin de tener presente la duración de cada uno de las fases.

Como podemos ver, se ha dividido la parte práctica en tres etapas, **preproducción**, **producción** y **posproducción**¹¹. En el interior de cada una de estas, se ha mencionado de forma extensa las tareas que incluyen. Y al final, se ha incluido la **memoria**, subdividida por las diferentes entregas que se debe ejecutar.

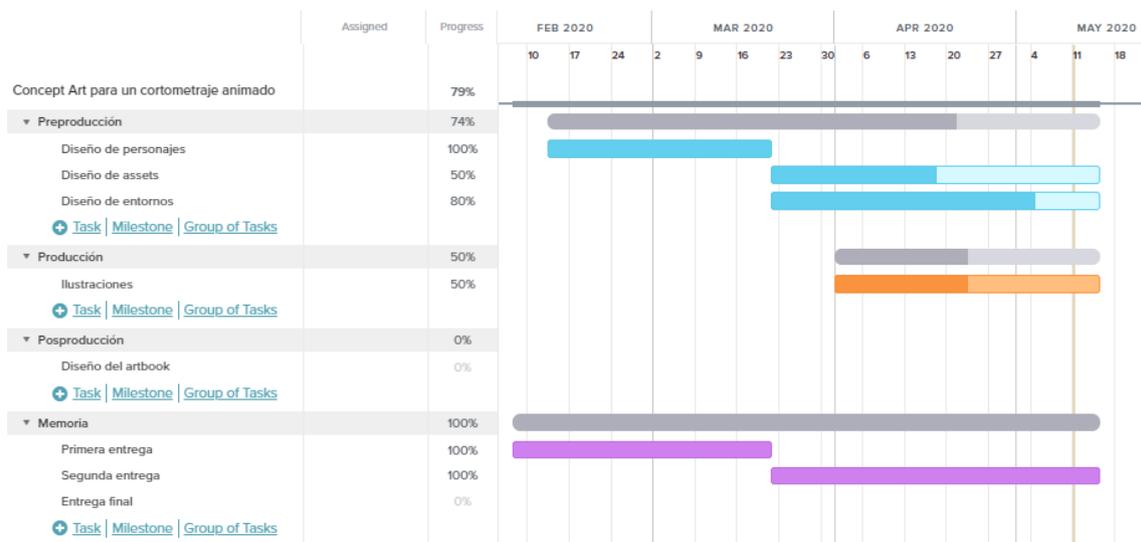


Fig. 9: Calendario realizado en TeamGantt.

3.1.2 Trello

La aplicación de gestión de proyectos que se ha utilizado para organizar y planificar las tareas del trabajo ha sido Trello, la cual te permite asignar el tiempo pensado para la realización de cada una de ellas, y organizar las diferentes pautas del trabajo a través de etiquetas, con la intención de no tener ningún tipo de problema a la hora de entregarlas.

En primer lugar, se crearon cuatro columnas diferentes con las que yo misma me sentía cómoda para organizarme. La primera titulada **Backlog**, donde aparece la lista de todo el trabajo pendiente. Luego, se creó la columna **To do**, donde están colocadas todas las tareas que quedan por realizar. Seguidamente, la columna nombrada **Doing**, donde aparecen los encargos en los que se está trabajando actualmente. Y por último, la columna **Done**, en la que se ha ido añadiendo todo el trabajo terminado.

Y en segundo lugar, se separó la memoria de la parte práctica, dividiendo la memoria por las tres entregas previstas de cada rúbrica, incluyendo la entrega final. Dentro de estas entregas, se fraccionó los diferentes puntos que se deben llevar a cabo. Para la parte práctica, se dividió el tiempo en **preproducción**, la cual es la más extensa, **producción** y **posproducción**. Y en cada uno de estos apartados se colocaron todas las tareas que se deben de ir haciendo durante el proceso de manera especificada.

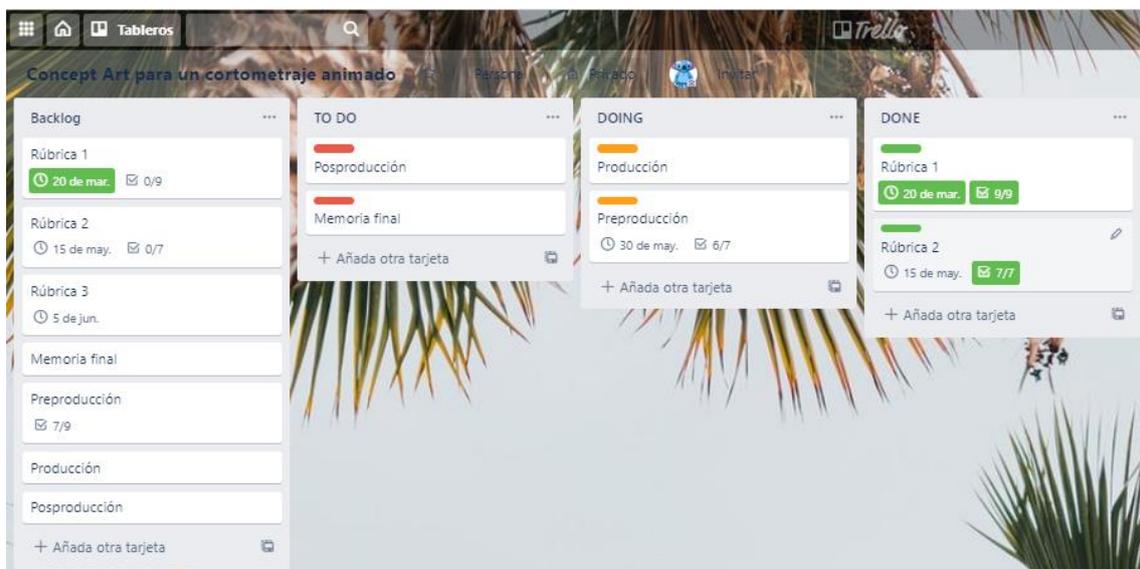


Fig. 10: Organización del proyecto realizada en Trello.

3.2 DAFO

El análisis DAFO es una herramienta que nos permite hacer un diagnóstico fiable sobre el proyecto que estamos realizando. Se basa en establecer las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del producto, haciendo un análisis interno y externo del entorno en el que se desarrolla la actividad, planteando también los puntos positivos y negativos que nos podemos encontrar.

	Positivos	Negativos
Origen Interno	<p>Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés por el sector - Disposición del material necesario 	<p>Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual - Falta de conocimientos dentro del arte digital - Tiempo limitado - Material de trabajo defectuoso
Origen Externo	<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el trabajo como carta de presentación de cara al mundo laboral 	<p>Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gran competencia en el mercado - No poder obtener el resultado deseado

3.3 Riesgos i plan de contingencias

Es de vital importancia detectar los riesgos que pueden poner en peligro el trabajo y buscar soluciones para en caso de ser necesario poder reconducir el proyecto.

Los posibles riesgos identificados de este proyecto, y sus correspondientes soluciones son las siguientes, ordenadas de menor a mayor importancia:

Riesgos	Solución
Poco conocimiento del software utilizado.	Investigar y buscar información a través de las redes.
Dificultad para dibujar.	Hacer una búsqueda de referencias que hagan más sencillo el procedimiento.
Que la tableta gráfica se estropee.	Pedir prestada una tableta gráfica a la universidad.
Que el ordenador deje de funcionar.	Ir a la universidad y utilizar los ordenadores que nos habilitan.
Tener un fallo en el ordenador que cause la pérdida del trabajo.	Encontrar la manera para recuperarlo, o en el peor de los casos, volver a rehacerlo de nuevo.

En este caso, ha habido un riesgo que ha puesto en peligro el trabajo y que ha sido difícil encontrar una solución por la situación en la que nos encontramos de Covid-19.

A causa de la lentitud del propio ordenador, se tuvo que restaurar de fábrica y eliminar todos los archivos que obtenía para que este funcionara mejor y permitiera usar el software necesario sin tantos problemas. Cuando se hizo, se intentó instalar el Adobe Photoshop, el programa que se ha estado usando para la realización del contenido del proyecto, y por mucho que se intentara siempre acababa saliendo un error. Se estuvo varios días probando y buscando la manera para solucionar el fallo sin poder avanzar, ya que por la situación era imposible usar los ordenadores que nos habilita la universidad, hasta que después de muchos intentos, y de nuevo, la restauración del ordenador, se consiguió instalar el programa.

3.4. Análisis inicial de costes

Para la realización del *Concept Art* y la maquetación de un libro de arte es imprescindible un seguido de materiales. En este caso, para la ejecución del proyecto se usan técnicas digitales, por lo que los costes son más elevados.

Los materiales que se han usado son los siguientes:

MATERIAL	PRECIO
Tableta gráfica – Wacom Intuos	99,95€
Artbook de referencia	23,70€
TOTAL	123,65€

Además del material, se necesita el programa de pago que posibilite crear el contenido que se desea. Teniendo en cuenta que su uso sería en un período de un año, la suscripción tendría un coste de:

PROGRAMA	PRECIO
Adobe Photoshop (24,19€/mes x 1 año)	290,28€
TOTAL	290,28€

4. Metodología

Para el desarrollo del proyecto se ha optado por la metodología basada en la preproducción, producción y posproducción, la cual es la más habitual en el sector del arte.

Primeramente, nos encontramos con la fase de **preproducción**, en este caso la más importante, ya que es donde se centra la mayor parte de este proyecto. Es la etapa previa a la creación de la proyección, la cual nos ayuda a evadirnos de problemas y olvidos a lo largo del trabajo.

El principal punto de esta fase ha sido generar una idea interesante para poder empezar a desarrollarla. Antes de todo, es importante hacer una investigación sobre el sector en el que se va a trabajar, cogiendo referencias de diferentes artistas que nos ayuden a definir qué se pretende lograr y cómo se va a ejecutar. A partir de ahí, se empezó a trabajar en el desarrollo creativo, primero, se hizo un *storyboard* donde se puede observar a través de imágenes la historia que se cuenta. Después, se elaboraron un seguido de bocetos y pruebas, como fueron las diferentes vistas del cuerpo, expresiones y pruebas de color, con el fin de encontrar el aspecto más convincente para cada uno de los personajes y los entornos donde se verán situados estos.

Una vez definida la idea y la estética del cortometraje, entramos en la fase de **producción**, donde a través de todo el contenido realizado anteriormente se llevó a cabo las ilustraciones digitales con el acabado final deseado. En esta etapa se ve más detalladamente la estética elegida, así como los personajes incorporados en cada uno de sus entornos y diferentes escenas que se verían reflejadas en la proyección.

Finalmente, pasamos a la última fase, la **posproducción**. Esta consiste en la maquetación y composición del libro donde aparecerá todo el proceso creativo y los resultados finales que se han realizado. En esta etapa se debe poner énfasis en crear un diseño atractivo y funcional para el público objetivo, teniendo en cuenta que va a ser la carta de presentación final de todo el trabajo.

Además, es conveniente repasar todo el contenido generado por si hay algún error, y de esta manera quedarse satisfecho con el resultado final.

La herramienta que se ha usado para poder llevar a cabo este proceso ha sido Adobe Photoshop, el cual es uno de los programas más usados en el mundo del arte a nivel profesional. Este, ofrece una gran variedad de ventajas a la hora de realizar un trabajo, posibilitando al usuario un conjunto de herramientas artísticas con las que crear y diseñar.

Para la maquetación del *Concept Art*, estaba pensado usar otro programa llamado Adobe Indesign, cuyo es mundialmente usado para el diseño editorial. Esta aplicación proporciona un seguido de herramientas que serían de gran ayuda para maquetar y diseñar el *artbook*, sin embargo, a causa de la situación actual de confinamiento, es posible que se realice con Photoshop.

5. Desarrollo del proyecto

Para el desarrollo del contenido necesario para el cortometraje es imprescindible tener clara cuál es la historia que se quiere crear. Es por eso, que se tiene que pensar en cómo son y cuáles son las personalidades de los personajes, como es el mundo en el que viven y que es lo que sucede en él.

Uno de los objetivos es que la historia de este corto llegue a entusiasmar al espectador, por lo que el suceso debe ser interesante para nuestro público objetivo, y atraparlos tanto visualmente como temáticamente.

5.1 Historia

La historia se centra en dos mundos distintos, uno de ellos el que todos conocemos, la Tierra, y otro desconocido, Fictum, en el que se encuentran diferentes criaturas fantásticas que poseen habilidades especiales, cuyas hacen que cada uno de ellos sea único.

En Fictum, se encuentra un ser pequeño y patoso llamado Koda que es acosado por sus compañeros, ya que a diferencia de los demás, él no posee ningún tipo de poder que le haga distinto a ellos, por lo que se siente triste y apartado en su entorno.

Un día, Koda, mientras da un paseo para evadirse de la malicia de sus compañeros hacia él, descubre un portal mágico que le lleva al mundo real, más concretamente a la habitación de una niña llamada Kiara, la cual, en contraste a él, es atrevida y segura de sí misma. Cuando la criatura se da cuenta que no se encuentra solo en el cuarto, se asusta, pero la chica, a pesar de lo sorprendida y curiosa que se siente por la aparición de un ser irreconocible en su cuarto, se da cuenta que este está aterrorizado, por lo que intenta tranquilizarlo. A partir de ese momento, Kiara decide quedarse con él y enseñarle el mundo en el que ha aparecido. En todo este proceso, los dos se hacen muy buenos amigos, y gracias a la chica el pequeño Koda es capaz de dejar el miedo atrás.

Finalmente, mientras están de camino al colegio, Kiara sufre un accidente de coche, y es en ese instante cuando la habilidad de la criatura fantástica sale a la luz, la cual permite

que su amiga se recupere en cuestión de segundos. De esta manera, es como los dos descubren que el pequeño tenía uno de los poderes más útiles, el de curación.



Fig. 11: Moodboard de la historia.

Este *moodboard*¹² está basado en algunas ideas, plasmadas a través de imágenes, colores y textos, con las que se ha inspirado para la creación de la historia.

En la parte de la derecha, podemos observar cómo se planteó hacer el mundo fantástico, un entorno parecido al que se asocia con las hadas, en el que se hallarán poderes y elementos ficticios, como es el portal mágico. Mientras que en la parte de la izquierda, se puede ver el mundo real, más concretamente, Japón. En este, se ha querido plasmar a la chica adolescente entretenida con las nuevas tecnologías, la cual se acabará relacionando con una criatura proveniente del otro mundo, como en la imagen de Lilo & Stitch.

Por último, se buscaron los colores principales con los que se representaría a los dos protagonistas, además del estilo de tipografía que se quiere para la titulación del *artbook*.

5.2. Personajes principales

Para la creación de los personajes principales se hizo un seguido de pruebas con las que definir tanto sus aspectos como personalidades. Para ello, se incluyeron algunas poses y expresiones con las que representar visualmente el carácter de cada uno, pruebas de color y vestimenta que reforzaran estas personalidades, y en suma, la creación de sus cuerpos con los diferentes puntos de vista, o también dicho *turn around*¹³, donde se tuvo en cuenta la estructura, el volumen y las proporciones que obtendrían. Además, se hizo una prueba de estatura entre los dos personajes, para decidir la diferencia de tamaño que tendrían entre ellos.

5.2.1 Koda

Koda es uno de los protagonistas de la historia. Este, es una de las criaturas fantásticas que viven en el mundo desconocido por la humanidad. Es un personaje que se siente solo y absurdo, ya que, a diferencia de las criaturas que le rodean, parece ser que no tiene ninguna habilidad especial que le haga diferente e único, y eso hace que los demás tampoco muestren ningún tipo de interés por él.

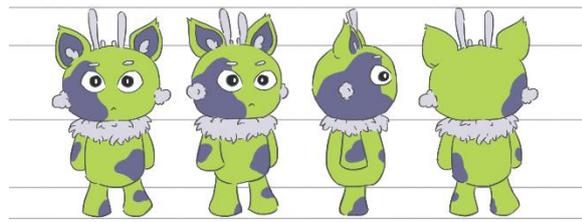


Fig. 12: *Turn around* de Koda.

Sus problemas no se limitan solamente por el hecho de no tener ningún poder, resulta que Koda es un ser torpe y miedoso, por lo que le aterra que sus compañeros puedan hacerle daño o se rían de su inocencia. Su mayor deseo es desaparecer, para él, vivir en ese mundo no es nada gratificante, siempre se encuentra aislado y marginado, y siente que eso nunca va a cambiar si no desarrolla una habilidad.

En su favor, hay que decir que también presenta algunas virtudes, aunque sus compañeros se rían de él, Koda nunca sería capaz de hacerles ningún daño, es un ser que evade todo tipo de problemas. Asimismo, es muy tozudo, se esfuerza al máximo para desarrollar un poder, aunque por el momento nunca ha dado sus frutos. Suele frustrarse cuando no le salen las cosas como espera, y pierde parte de su motivación,

haciendo que se encierre en él mismo por sentirse incapaz de hacerlo, pero nunca se rinde.

Su personalidad cambia cuando su mayor deseo se hace realidad y aparece en un planeta que no es el suyo, la Tierra. Ahí, empieza a dejar el miedo atrás, se vuelve más positivo y valora más lo que tiene delante. También, se da cuenta que no es necesario tener un poder para ser mejor o llegar a tener una amistad verdadera, aunque se acaba dando cuenta de que al igual que los demás si lo tiene, pero no había tenido la oportunidad de demostrarlo.

Creación y pruebas de color de Koda

Para encontrar el aspecto de Koda, se centró en dibujar un conjunto de siluetas con distintas formas como plantilla para conseguir un aspecto atrayente, implicando que también fuera fácilmente reconocible a los ojos del público. Una vez escogida la silueta, se hicieron diferentes pruebas y esbozos hasta llegar al resultado final.

Se quiso crear una apariencia débil, mostrando desde un principio el tipo de criatura que se presentaba. Para ello, se hizo un personaje simple, de cabeza grande y cuerpo pequeño, dándole el aspecto de inocencia y torpeza que se quería encontrar, e intentando generar en el espectador un efecto de lástima y protección hacia él.

Su nombre, Koda, se eligió por gusto propio y por su significado “hijo menor, favorito de la madre”, relacionándolo con el pequeño tamaño del personaje y la estima que muestra Kiara hacia él, como si fuera el de una madre.

En cuanto al color, se estuvieron cambiando y probando varios hasta dar con el más convincente para su aspecto y personalidad. La mayoría de colores que se le aplicaban le acababan generando una apariencia de valentía y fuerza, y no es lo que se buscaba. Entonces, después de estar investigando para encontrar algo que pudiera ayudar, se pensó en colorearlo



Fig. 13: Pruebas de color de Koda.

de verde y morado, empleando los mismos colores que *Mudito*, uno de los personajes más entrañables de la película de “*Blancanieves y los siete enanitos*”, que al igual que Koda, tiene un aspecto más débil en comparación a los otros personajes.

Además, también se tuvo en cuenta que todos los colores parten de una simbología y un estudio psicológico que ha sido estudiado por la psicología de color, por lo que cada uno de ellos puede transmitir y generar diferentes sensaciones y emociones.



Fig. 14: Diseño final de Koda.

En cuanto el verde, cuyo es el que más predomina en el personaje, es un color que simboliza la vida y la buena salud, por lo que los poderes que se le han atribuido son de curación, permitiendo darle vida a todo aquel que sea herido. Asimismo, proporciona la sensación de tranquilidad que se le quiere dar a Koda.

Para las manchas, se pensó que el color morado contrastaba bien con el verde del cuerpo, además, simboliza la magia y la imaginación, temas relacionados con la fantasía de la criatura.

Finalmente, se decantó por un color neutro para el pelaje que tiene debajo de la cabeza, un agrisado, buscando el equilibrio entre los dos colores especificados anteriormente.

5.2.2 Kiara

Kiara es la otra protagonista de la historia. Esta, es una chica de 15 años que vive con su madre en la ciudad de Tokio, Japón. Su madre le dedica muchas horas al trabajo para poder seguir adelante con los gastos, por lo que Kiara la mayor parte del tiempo se queda sola en casa.

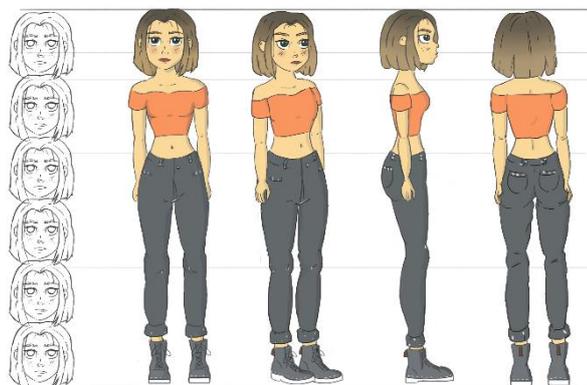


Fig. 15: Turn around de Kiara.

Se la considera una niña independiente, presumida y solitaria, no suele relacionarse con sus compañeros del colegio, prefiere andar por sí sola. Es buena chica, pero tiene un carácter duro, no busca ayuda cuando le surge algún problema, ella misma hace lo posible para solucionarlo, y no deja que nadie le diga lo que debe hacer, a diferencia de Koda, no tiene miedo de nada ni de nadie.

Suele encerrarse en su propio mundo, muestra gran pasotismo por lo que sucede en el exterior, así que prioriza quedarse en casa escuchando música, viendo series de televisión o jugando a videojuegos, en vez de salir y relacionarse con los adolescentes de su edad.

La vida de Kiara da un giro cuando aparece la pequeña criatura en su habitación. A pesar de sus características negativas, es una chica con un gran corazón, y en ese instante, solo piensa en lo mejor para Koda. Ahí es cuando encuentra la motivación que le faltaba para desconectar de las tecnologías con las que se rodeaba todos los días, empeñándose en enseñarle a la criatura fantástica cómo es la vida en la Tierra.

Creación y pruebas de color de Kiara

Para la creación de Kiara, se buscaron algunas referencias de chicas jóvenes que pudiera dar con el perfil que se buscaba. Entonces, como se quiso hacer un personaje llamativo, se centró en que la chica fuera alta y atractiva.

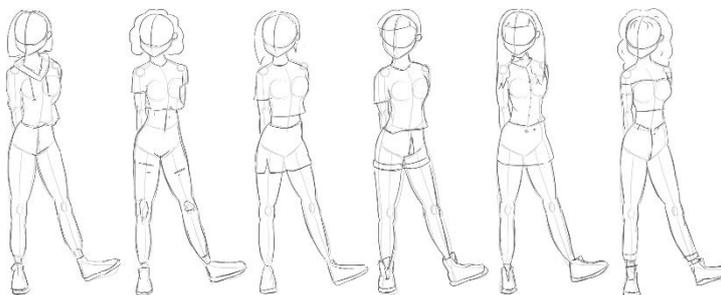


Fig. 16: Pruebas de vestimenta para Kiara.

Una vez tenido el boceto del cuerpo, se propuso hacer diferentes pruebas de vestimenta en él, comparando entre ellas cuál sería la que mejor se viera con el perfil del

personaje. Se acabó eligiendo un top corto para la parte de arriba, reflejando lo segura y presumida que es la chica, y unos pantalones tejanos con unas botas en la parte de abajo. También, se probaron diferentes tipos de cabello, y se acabó eligiendo un cabello corto que generara en ella un estilo atrevido.

Su nombre, Kiara, se eligió por asociarse a mujeres sinceras y directas, las cuales se dice que tienen un rasgo fuerte, pero a la vez son empáticas y no tienen intención de herir a nadie, igual que el personaje de la historia. Su significado es “brillante” o “iluminada”, como “la que trae la luz”, relacionándolo con que es ella quien le da un sentido a la vida de la pequeña criatura, proporcionándole la luz que le faltaba.

En cuanto al color de la ropa, se estuvieron haciendo algunas muestras para ver cuales se reflejaban mejor en ella, además, a la hora de elegirlos también se



Fig. 17: Pruebas de color de Kiara.

consideró la simbología y la psicología de los colores mostrados. Finalmente, se decantó por el pelo castaño, el top naranja y tonos oscuros para la parte inferior, contrastando su energía con los rasgos negativos de su personalidad.

El negro, se le asocia a su lado solitario y elegante, generando en ella también la seguridad y fuerza que desprende, mientras que el naranja se aplicó para fortalecer su lado llamativo.

5.3 Personajes secundarios

Para la realización de los personajes secundarios se estuvo buscando diferentes películas y series que pudieran contener figuras con un estilo similar al que se deseaba, con el fin de obtener algunas referencias con las que empezar a crear las propias. Una de las series manga en las que más se ha inspirado para la creación de estos fue Pokémon.

Seguidamente, se procesó un seguido de bocetos y pruebas de color hasta llegar a los resultados finales definitivos. Sin embargo, para ellos no se profundizó en las personalidades de cada uno, por el hecho de que no son muy relevantes en la historia.

A continuación, nos encontramos con las criaturas fantásticas del mundo de Fictum que se mofan de Koda por la falta de una habilidad.

5.3.1 Rofu



Fig. 18: Diseño final de Rofu.

Para la creación de este personaje, Rofu, se ha inspirado en el aspecto de un reno.

Se quería mostrar desde un principio la habilidad que obtenía, así que se decidió colorear su pelaje con tonos amarillos, naranjas y rojos, propios del fuego. Se estuvieron probando distintos colores para su piel, pero para resaltar aún más los demás tonos se acabó decantando por el color más oscuro, generando en él un gran contraste.

Finalmente, para reforzar el efecto de la habilidad del control del fuego, se le añadieron los cuernos simulando la misma sensación de la materia, terminándolos en llamas y chispas en cada una de las puntas.

En cuanto su nombre, Rofu, se ha derivado por la mezcla de dos palabras asociadas con el mismo personaje, cuyas son reno y fuego.

5.3.2 Marín



Fig. 19: Diseño final de Marín.

Para la siguiente criatura, Marín, se partió de la variación de distintas partes de animales acuáticos.

Se inspiró en esta clase de animales para que su aspecto se relacionara directamente con su habilidad, el control del agua. Es por eso que, se centró en que sus brazos fueran aletas, y se reforzó incluyéndole tres aletas en la cabeza, dos laterales y una superior, además de otra trasera en su espalda. Finalmente, para que su cuerpo no quedara tan vacío, se le añadió una mancha blanca en el vientre, propia de los pingüinos.

Respecto a los colores que se le ha aplicado, se probaron diferentes azules para su cuerpo, siendo el que más predomina en este, para así asociarlo directamente con el agua, y se acabó contrastando a través de las aletas con su color complementario, el naranja. Para el vientre, se quiso dejar un color neutro que no afectara a la combinación de los demás, por eso se decantó por el blanco. Finalmente, se le añadieron algunos brillos que generaran la sensación de una piel lisa y suave.

Su nombre, Marín, se obtuvo quitándole la última letra de la palabra marino, de esta manera era aún más sencillo recordarlo y asociarlo con el poder que posee.

5.3.3 Dopo



Fig. 20: Diseño final de Dopo.

Y, por último, nos encontramos con Dopo, un personaje basado en el aspecto de un cerdo y un topo.

Al crear a este personaje, se estuvieron mezclando partes de un cerdo y un topo porque son animales que se relacionan directamente con la tierra, el topo por su característica de hacer vida subterránea y el cerdo por su costumbre de revolcarse en el barro. Esta asociación es debida a su habilidad, cuya es el control de la tierra.

En cuanto al bolsillo que contiene en el vientre, se quiso aplicar para que pudiera almacenar piedras u elementos propios de la tierra, con el fin de que tuviera siempre algo cerca con lo que usar su poder.

Respecto a los colores, se estuvieron probando colores propios de la misma materia, como son el marrón y el gris, pero finalmente el más convincente para el personaje fue la mezcla de un gris oscuro y un beige claro.

Su nombre, Dopo, surgió por la combinación de las últimas sílabas de las palabras cerdo y topo, los dos animales con los que se ha inspirado para su creación.

5.4. Localizaciones

El trabajo se divide en dos mundos principales, el mundo fantástico llamado Fictum y el mundo real, la Tierra.

5.4.1 Mundo fantástico

Para el mundo ficticio, Fictum, se quiso representar un mundo parecido al que se asocia con los espacios de hadas y gnomos. Entonces, se creó un lugar perdido en el bosque en el que se pueden encontrar elementos inexistentes, como serían los árboles y las setas gigantes con una puerta de



Fig. 21: Mundo fantástico, Fictum.

entrada en el tronco, haciendo ver que son viviendas de las criaturas fantásticas que habitan en el mundo. Se buscó la forma de que se viera un paisaje agraciado, haciendo un entorno lleno de luz y naturaleza, de forma que al espectador le entraran ganas de adentrarse en él.

A la hora de aplicar los colores, se pensó en colores vivos y llamativos que hicieran del paisaje un mundo lleno de vida. Para ello, se estuvieron haciendo varias pruebas de color, teniendo en cuenta que se quería mostrar un entorno fantástico en el que aparecieran elementos imposibles de ver en la realidad, pero sin distorsionar del todo lo existente, por lo que se hizo una mezcla de colores aproximados a los que se pueden encontrar en el mundo real y otros en los que sería prácticamente imposible de ver, como sería el agua, que se le atribuyó un tono morado.



Fig. 22: Vivienda de Koda.

Respecto a la vivienda de Koda, se quiso representar una casa pequeña, apartada de la sociedad, que pareciera creada por la él mismo. Se centró en que fuera algo diferente de las que se pueden observar en el mundo, haciendo que la casa se situara encima del tronco de un árbol en vez de dentro de este. Para que se viera claramente que está distanciada de las demás, se descartaron elementos de alrededor, dando la sensación de estar situada en un acantilado, lejos del maltrato que tienen las demás criaturas hacia él.

Para el portal mágico, el cual transporta a Koda de un mundo a otro, se quiso dar una imagen poderosa y mágica. Para ello, se pensó en hacer un círculo de luz rodeado de piedras cogidas por ramas salidas del mismo terreno, empleando siempre los elementos de la naturaleza. Se representó en la noche para darle un toque de misterio, y de esta manera resaltar más la luz que desprende el portal.



Fig. 23: Portal mágico.

El nombre de Fictum se derivó a partir de la búsqueda de diferentes traducciones del español a otros idiomas, se estuvieron probando adjetivos como fantástico y mágico, pensando en una palabra que tuviera alguna relación con el mundo, pero finalmente se acabó partiendo de la palabra “ficticio” traducida al latín.

5.4.2 Mundo real

Para el mundo real, se decidió ubicar a Kiara en la ciudad de Tokio, Japón. Esta elección fue debida a que es una ciudad muy característica que mezcla lo ultramoderno y lo tradicional, por lo que se puede aprovechar para mostrar tanto lugares futuristas con gran tecnología en ellos, hasta espacios tradicionales, como serían los templos y santuarios, con los que ubicar fácilmente al espectador en la historia.



Fig. 24: Vivienda de Kiara.

Kiara proviene de una familia de clase media, su padre falleció cuando ella era pequeña, por lo que su madre es la que trabaja para salir adelante con los gastos. Habitan juntas en una casa a las afueras de la ciudad, la cual parte de dos plantas. La planta de abajo consta de un comedor, una cocina, un lavabo y un

jardín en el que podemos encontrar un árbol de cerezo, cuyo es un elemento común de la cultura popular de Japón, el cual han preservado durante muchos años. Mientras que en la planta de arriba solamente se pueden encontrar las habitaciones de la madre y la chica.

Como la historia está planteada en tiempos de actualidad, la habitación de la chica se creó con un aspecto más bien moderno y juvenil. Se centró en que se viera un espacio sencillo, acogedor y reducido, con los muebles necesarios para poder estar. Además, se quiso presentar algunos de los aparatos tecnológicos con los que se rodea Kiara día sí y día también, como son el ordenador de mesa, el portátil tirado en la cama y la radio musical.



Fig. 25: Habitación de Kiara.

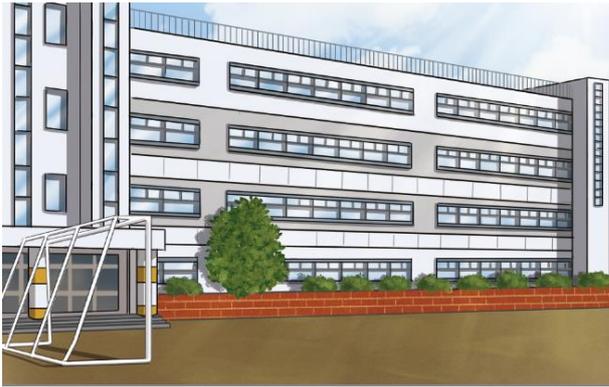


Fig. 26: Colegio de Kiara.

Al vivir a las afueras, la chica debe a ir al colegio en transporte público, cuya tarda 1 hora aproximadamente en llegar a su destino. Como su familia no se puede permitir pagar un colegio privado se tuvieron que decantar por uno público, el cual es de gran tamaño y abarca desde párvulos hasta bachillerato.

5.5 Ilustraciones renderizadas

Una vez tenidas todas las ideas acabadas y bien claro el argumento de la historia, se quiso representar las escenas más relevantes de esta en dos ilustraciones, como si fueran las definitivas en el futuro cortometraje.

En estas se refleja un antes y un después. En la primera, se puede observar el momento en el que Kiara va dirección al colegio con prisa y al cruzar por la carretera no se da cuenta que se aproxima un vehículo a gran velocidad, e inevitablemente, es arrollada por él.

Y en la segunda, se puede contemplar a Koda haciendo lo posible para que Kiara sobreviva al accidente, justo en ese instante, es cuando al fin descubre que al igual que las demás criaturas del mundo de Fictum, él también posee una habilidad, la de curación, en este caso imprescindible para poder salvar a su mejor amiga.



Fig. 27: Primera ilustración final.

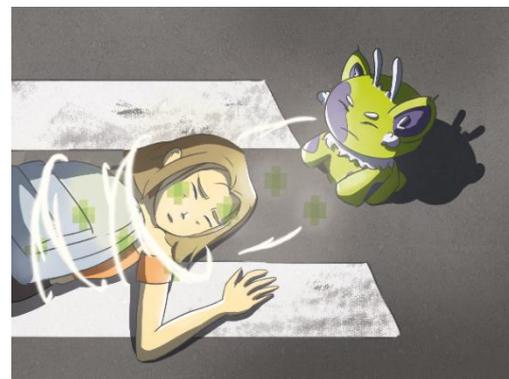


Fig. 28: Segunda ilustración final.

5.6 Maquetación

Finalmente, pasamos a la última fase del proyecto, la posproducción, donde se estuvo trabajando en la creación de la maquetación.

En primer lugar, se estuvieron haciendo algunas pruebas en Adobe Indesign, pero era un programa muy complejo del cual no se había formado lo suficiente para llevarlo de manera fluida, por lo que se acabó trasladando todo el material a Adobe Photoshop, en el que se podía desarrollar más fácilmente.

Para la colocación y la organización de las páginas se cogieron referencias de distintos *artbooks*, especialmente de animación, como *The Art of Coco* y *The Art of Big Hero 6*, los dos extraídos de películas producidas por Disney y Pixar. Es por eso que también, a la hora de pensar en el formato se decantó por hacer algo similar al de estos, juntando dos hojas de Dina-4 con la orientación en horizontal.

Como primera impresión, se quiso crear una portada alegre y colorida en la que salieran los dos protagonistas de la historia de forma amigable, haciendo que se viera previamente el estilo de dibujo aplicado y dándole pie al espectador a imaginarse un poco el argumento del cortometraje.



Fig. 29: Portada del *artbook*.

Entonces, antes de empezar a mostrar todo el proceso creativo de cada uno de los personajes, los assets y los entornos, se quiso colocar una pequeña introducción para que el lector se familiarizara un poco en el tema, explicando resumidamente de donde proviene la motivación a la hora de dibujar, algunos de los objetivos a los que se quería llegar con el proyecto y que es lo que visualizarán más adelante. También, se sumó un apartado en el que se explica de donde se ha sacado la inspiración y cuales han sido los referentes a la hora de imaginar y crear el contenido.

A partir de ahí, ya se empezó a mostrar todo el desarrollo creativo. Primero, se presenta el storyboard junto con la redacción de la historia, con el fin de situar al espectador. Continuamente, se comienza a mostrar la evolución de todos los personajes, en la que se hace una pequeña descripción de cada uno de ellos y se presentan todos sus aspectos, bocetos y pruebas en las que se ve como se ha llegado hasta su resultado final. Seguidamente, se muestran los assets de Kiara y los entornos en los que se verían situados los personajes con todos sus pasos, siendo el boceto del dibujo, el lineart y los colores planos de cada uno. Y finalmente, se acaban presentando las dos ilustraciones renderizadas con los protagonistas ya incorporados en ellas, siendo una de las escenas más relevantes y chocantes del cortometraje.

En cuanto al diseño, se pensó en algo más bien simple y minimalista, ya que se quería dar total importancia a los dibujos, siendo los únicos elementos visibles. Para que el fondo no quedara tan vacío y plano se fueron probando diferentes texturas, pero no se ajustaban a todas las composiciones, por lo que se acabó eligiendo un fondo sutil que se adaptara bien a todas las páginas. Se decantó por usar formas lisas y geométricas, más bien rectángulos, para la distribución de los títulos y las imágenes, además se quiso usar una composición simétrica, con el fin de que tuviera la sensación de orden y unidad, respetando los espacios en blanco para obtener una buena armonía, sin saturar la estructura.

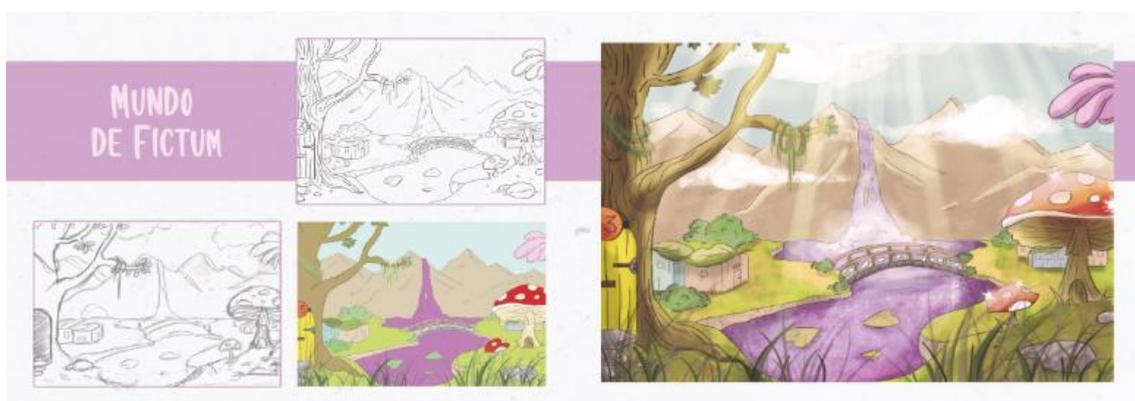


Fig. 30: Captura de pantalla de la maquetación.

En la gran mayoría de las composiciones se decidió poner primero en un tamaño inferior los diferentes pasos a seguir para llegar al resultado final, este colocado en mayor

tamaño en la otra página, para que, de tal forma, se pudiera ver más detalladamente cada una de las ilustraciones.

Respecto a los colores que se usaron, se decidió coger el más significativo o predominante según el personaje o ilustración que aparecía en la composición, de esta manera, quedaba concorde con los dibujos. A la hora de buscar otro color para el diseño, alguna de las veces con la ayuda de Adobe Color, un servicio que facilita la combinación de tonos y colores de forma armoniosa y atractiva, se buscaba un contraste que quedara agradable con el escogido anteriormente.

Por último, se eligió la tipografía Orange Juice para los títulos, utilizando la misma para la portada, la cual es orgánica, gruesa e informal. Uno de los motivos por la que se seleccionó fue por la apariencia *cartoon*, relacionándola con los dibujos del proyecto, enfocados a un público más infantil. Además, es una tipografía que está compuesta únicamente por mayúsculas, distinguiéndolas de las minúsculas solamente por una pequeña diferencia de tamaño, haciendo que su presencia sea más visible, relevante y contundente. Sus formas curvas e irregulares crean el contraste que se estaba buscando para romper con el exceso de formas rectas en la maquetación.



Fig. 31: Tipografía Orange Juice.

Por otra parte, para los textos descriptivos se decantó por la tipografía Arial, la cual es más sólida y sencilla, por lo que genera una mayor legibilidad a la hora de incorporarla en textos complejos.

5.7 Tecnologías

Como se ha dicho anteriormente, la herramienta que se ha usado para el desarrollo del *Concept Art* de la animación de *Koda* y *Kiara* es Adobe Photoshop, la cual ha permitido darle vida a la historia, dando forma y color a los personajes, a los objetos y a los entornos de este cortometraje.

Lo primero que se tuvo en cuenta a la hora de realizar una composición fue el tamaño del lienzo y su resolución. Se fueron combinando diferentes tamaños, con formato horizontal como vertical, considerando que hubiera más dinamismo en el momento de colocarlos en el *artbook*, pero todos con la misma resolución, de 300 píxeles.

Una vez creado el lienzo, se buscó un pincel con el que hacer el boceto de la figura que se fuera a crear. Para ello, se cogió uno de los pinceles que vienen por defecto en el programa y se le cambió la configuración para llegar al efecto que se deseaba. Aun así, durante el proceso de creación se fueron usando distintos tipos de pinceles, hasta en algún caso se crearon pinceles personales para conseguir un efecto único en la ilustración.

A la hora de ejercer los dibujos, se tuvo que valorar la organización y edición con las que se usaban las capas que te ofrece la aplicación, para que de esta forma se pudieran separar los elementos de la ilustración, haciendo más sencillo el proceso para modificar o eliminar componentes de la misma imagen. Por ejemplo, en el caso de que se quisiera

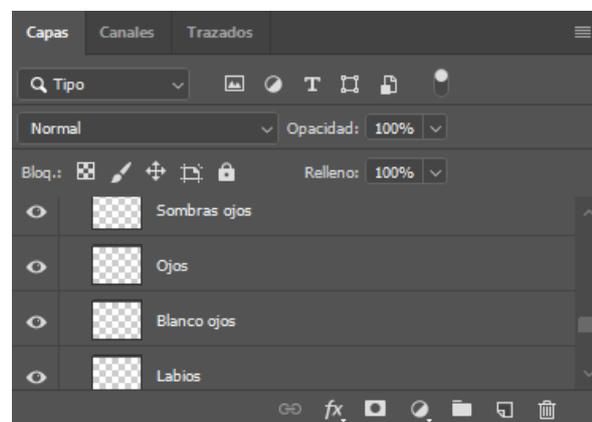


Fig. 32: Captura de pantalla de la organización de las capas.

modificar los ojos de la protagonista, es de real ayuda tenerlos en una capa separada a las demás partes de la zona facial, ya que, al seleccionar la capa correspondiente, los cambios que se quieran realizar solo se aplicaran a la zona deseada, sin ninguna variación en los otros elementos del dibujo.

Entonces, para la realización de las ilustraciones, se siguió en la mayoría el mismo seguimiento.

El primer paso que se llevó a cabo fue el boceto de la figura, realizado solamente a partir de formas, redondas e líneas con las que tener una guía para el siguiente *sketch* aún más definido.

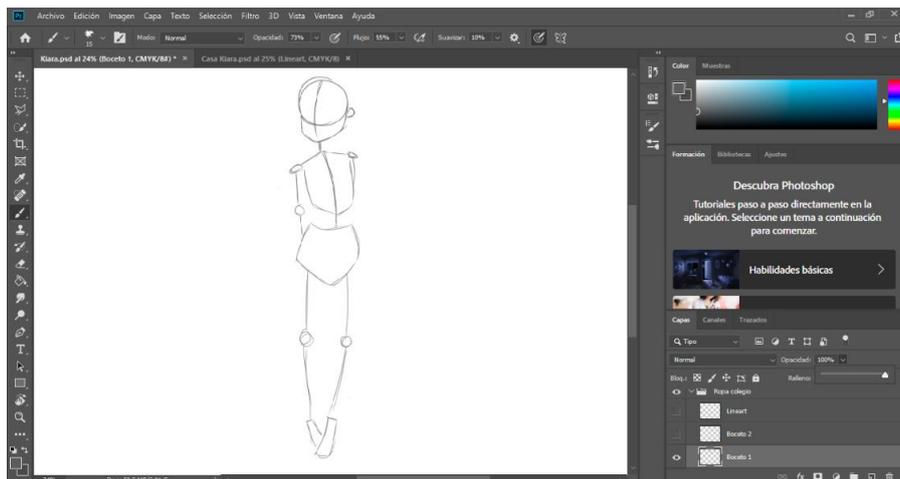


Fig. 33: Captura de pantalla del primer boceto realizado.

Una vez se tuvo la forma que se buscaba, se redujo la opacidad de esta capa al 50% aproximadamente, y se hizo otro boceto encima de otra capa en el que se veía más claramente el resultado del dibujo, pero sin tener en cuenta los detalles de este.

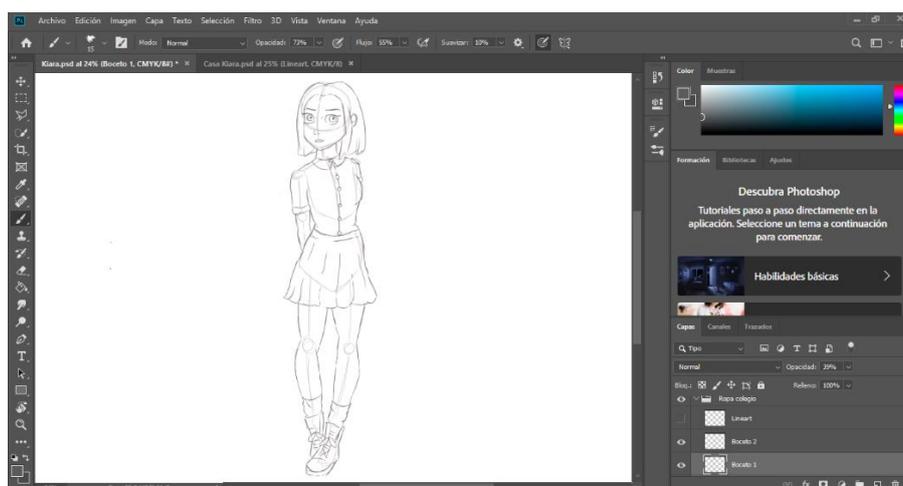


Fig. 34: Captura de pantalla del segundo boceto realizado.

Seguidamente, al tener clara la idea de la composición, se le volvió a reducir la opacidad de la capa que lo contiene, para que a continuación, en una capa nueva, se dibujara la línea del dibujo en limpio con la guía del boceto anterior debajo.

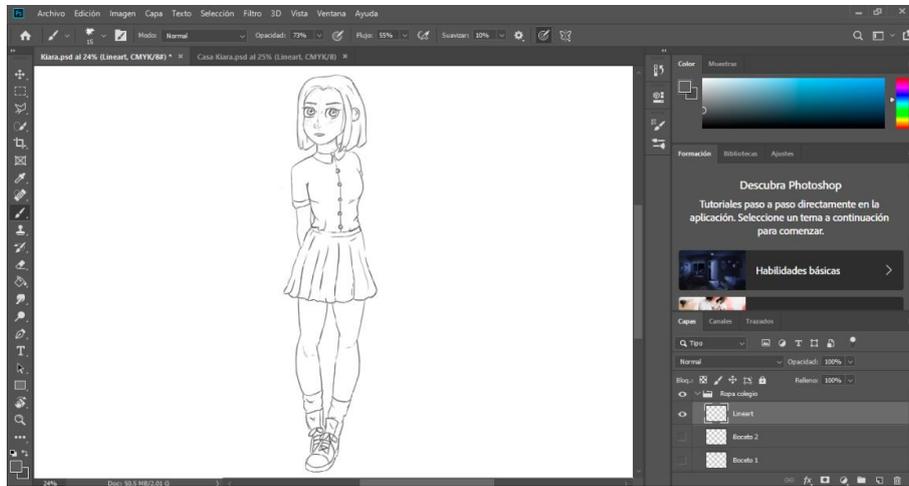


Fig. 35: Captura de pantalla del dibujo lineal en limpio.

A continuación, cuando el dibujo lineal estaba acabado, se crearon varias capas debajo en la que se coloreó con colores planos los elementos de la ilustración y se fueron reemplazando según el proceso, buscando la mejor combinación de estos. La mayoría de los colores se separaron de los demás para que más adelante se pudieran poner sombras, luces, texturas y detalles con la opción de la máscara de recorte sin que afectara a los otros colores de la composición, ya que esta es una herramienta que te permite pintar encima de un color con la seguridad de que no se aplique en otras zonas del dibujo, solamente se efectuará en el que esté aplicada la máscara.

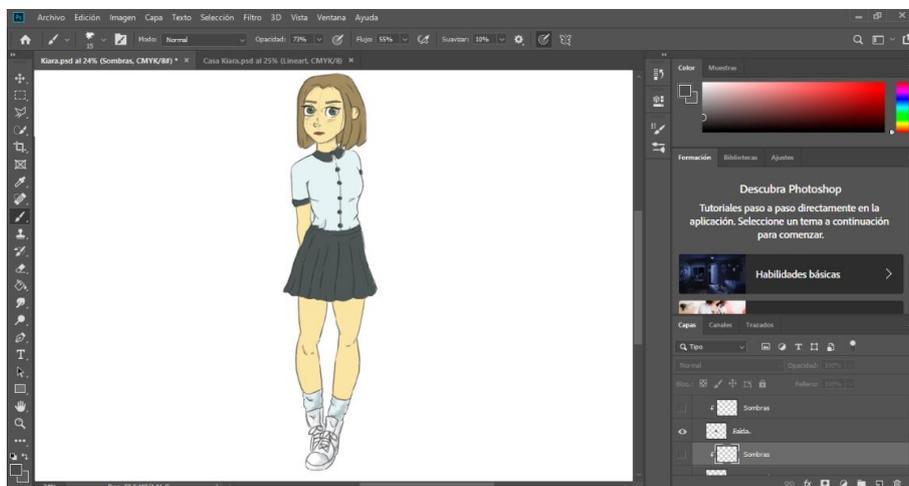


Fig. 36: Captura de pantalla del dibujo con los colores planos aplicados.

Seguidamente, después de tener la imagen coloreada, se le aplicaron las sombras y las luces correspondientes a cada uno de los dibujos. Para ello, se utilizó la máscara de recorte como se ha especificado anteriormente, asimismo, se cambiaron los ajustes de las capas, más comúnmente, en superponer o multiplicar, dependiendo del efecto que se quisiera encontrar.

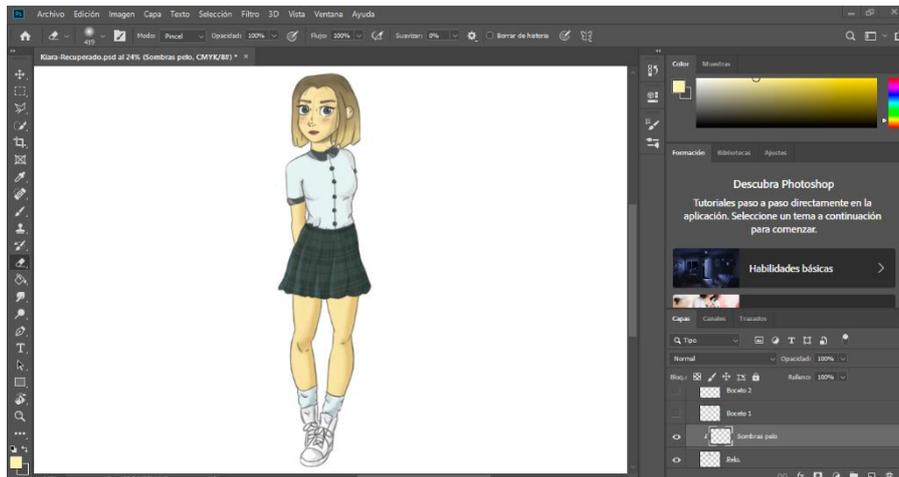


Fig. 37: Captura de pantalla del dibujo con las sombras y las luces aplicadas.

Y por último, se aplicaron los últimos retoques y detalles de la ilustración, buscando así el mejor acabado posible.

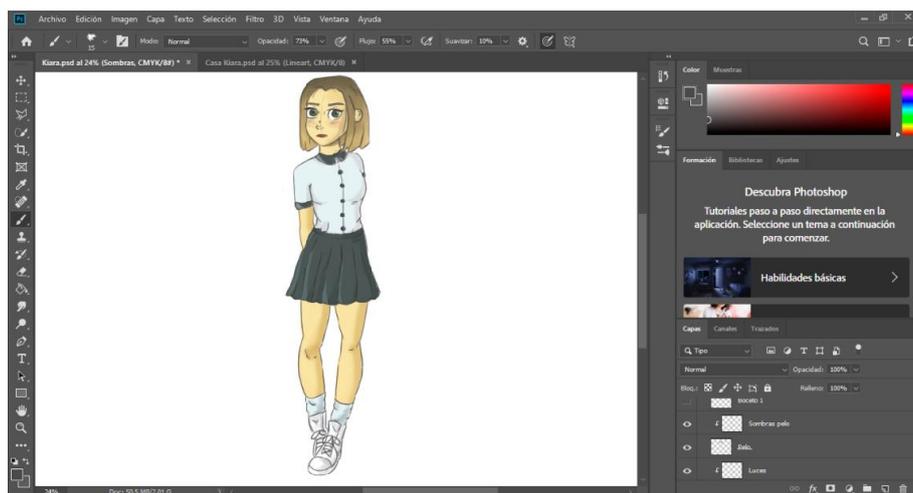


Fig. 38: Captura de pantalla del dibujo con los últimos retoques y detalles aplicados.

6. Conclusions i treballs futurs

El siguiente trabajo de grado ha servido para aplicar muchos de los conocimientos adquiridos estos tres años de carrera. Este, como se propuso al inicio del proyecto, ha consistido en la recopilación del concept art necesario para el desarrollo de un supuesto cortometraje, haciendo uso del programa Adobe Photoshop, el cual ha permitido darle vida a la historia de forma organizada y eficaz.

El hecho de haber estado investigando continuamente en el sector del arte ha brindado un mayor aprendizaje en todos los aspectos, tanto teórico como práctico. En suma, el resultado es el esperado conforme a lo que se ha aprendido estos últimos años en el grado, haciendo uso de la mayoría de los conocimientos obtenidos a largo de este, abarcando desde el dibujo, el diseño y la edición de video, entre otros.

Personalmente, puedo decir que ha sido mucho más complicado de lo imaginado, ha habido muchísimos factores que han engendrado varios problemas a la hora de ejercer la tarea, como la falta de un ordenador capacitado o la situación en la que nos hemos encontrado de Covid-19. Aun así, después de mucho empeño, paciencia, esfuerzo y dedicación estoy bastante satisfecha con el resultado final.

Uno de los puntos más gratificantes ha sido contemplar poco a poco las mejoras en las técnicas de dibujo. Para mí, fue un reto crear desde cero toda una historia, ya que anteriormente no había manejado con abundancia la tableta gráfica, y desconocía muchas ventajas que ofrecía el software utilizado, pero eso me ha forzado a profundizar en el ámbito, mejorando y progresando día a día.

Más adelante, este proyecto puede ser efectivo para la inserción en la vida laboral, usándolo como carta de presentación. En este, se puede ver algunas de las habilidades artísticas que se obtienen, y se puede apreciar el estilo con el que se ha sentido más cómoda para crear contenido. Asimismo, podría ser útil como referencia para otros animadores, o incluso, si tuviera la oportunidad, se podría llevar a cabo el cortometraje haciendo uso de la idea y el material realizado.

7. Bibliografia

- No Todo Animación. <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/> Consultado 07 Mar, 2020.
- Pixel Creativo. <https://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html> Consultado 07 Mar, 2020.
- Renderforest. <https://www.renderforest.com/es/blog/2d-animation> Consultado 08 Mar, 2020.
- Centro Pixels. <https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/> Consultado 13 Mar, 2020.
- Fandom. https://disney.fandom.com/wiki/Albert_Hurter Consultado 13 Mar, 2020.
- La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191018/471044503696/concept-art-idea-realidad.html> Consultado 14 Mar, 2020.
- Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art> Consultado 14 Mar, 2020.
- Historia. <https://canalhistoria.es/blog/walt-disney-creador-de-suenos/> Consultado 16 Mar, 2020.
- Concept Art Empire. <https://conceptartempire.com/best-disney-movie-artbooks/> Consultado 16 Mar, 2020.
- Fandom. https://disney.fandom.com/es/wiki/Glen_Keane Consultado 17 Mar, 2020.
- The Art of Aaron Blaise. <https://creatureartteacher.com/about-mission/> Consultado 17 Mar, 2020.
- Astronave. <https://www.editorialastronave.com/item/es/204-gleaming-the-art-of-laia-lopez> Consultado 18 Mar, 2020.
- Ramen Para Dos. <https://ramenparados.com/laia-lopez-de-ilustradora-a-creadora/> Consultado 18 Mar 2020.
- Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film402565.html> Consultado 19 Mar, 2020.
- Definicion.de. <https://definicion.de/software/> Consultado 20 Mar, 2020.
- Reason Why. <https://www.reasonwhy.es/diccionario/storyboard> Consultado 20 Mar, 2020.
- Significados. <https://www.significados.com/portfolio/> Consultado 20 Mar, 2020.

- Para Bebés. <https://www.parabebes.com/significado-del-nombre-kiara-4219.html>
Consultado 26 Abr, 2020.
- Aprendizaje y vida. <https://aprendizajeyvida.com/2014/02/24/el-color-verde/>
Consultado 27 Abr, 2020.
- Lifer. <https://www.lifer.com/significado-color-morado/> Consultado 28 Abr, 2020.
- Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/psicologia/que-significa-color-negro>
Consultado 3 Abr, 2020.
- Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/psicologia/que-significa-color-naranja> Consultado 3 Abr, 2020.

8. Annexos



