

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

REINTERPRETACIÓN DE CONCEPTOS Y DISEÑO DE PERSONAJES.

CREACIÓN Y DESARROLLO DE PERSONAJES: EL DRAGÓN

---



**Universidad**  
de La Laguna

Curso 2017 - 2018

Facultad de humanidades: sección de Bellas Artes.

Grado en bellas artes con la especialización de ilustración y animación.

Trabajo realizado por Laura Morera Campos bajo la observación y tutorización de Miguel Juan Arocha Isidro.



# ÍNDICE

<b>Introducción.....</b>	<b>página 3</b>
<b>Dificultades encontradas al realizar este trabajo de fin de grado.....</b>	<b>página 4</b>
<b>Investigación previa.....</b>	<b>página 5</b>
Introducción.....	página 5
Historia del mito.....	página 7
Representación física a través de la historia.....	página 7
Simbología y caracterización.....	página 13
<b>Explicación de la propuesta.....</b>	<b>página 16</b>
Explicación y precedentes.....	página 16
Desarrollo del concepto.....	página 18
<b>Ejecución del concepto y diseño del personaje.....</b>	<b>página 21</b>
La personalidad y el diseño.....	página 21
Rostro.....	página 24
Paleta de colores.....	página 25
Vestuario.....	página 27
Expresiones faciales.....	página 33
Modelo en 3D.....	página 38
<b>Conclusiones.....</b>	<b>página 48</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>página 49</b>

## INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de grado debe mostrar el resultado del aprendizaje del alumno: tanto sus capacidades técnicas como la teoría que hay detrás. Es el resultado de los años de carrera y muestra los conocimientos que el alumno ha obtenido.

Inicialmente, este trabajo iba a ser un libro de ilustraciones en el cuál se reinterpretaran los mitos clásicos desde la lente cultural actual, sin embargo, lo costoso de ese proyecto hizo que finalmente decidiera centrarme en una única criatura, su historia y la reinterpretación de su concepto.

El tema de este trabajo de fin de grado será la creación y desarrollo de personajes. Esto supone crear un personaje original desde cero a partir de un concepto, darle personalidad, rasgos de identidad, un rostro, vestuario... La creación de personajes permite diseñar nuevos personajes para series, películas, videojuegos, cortos, cómics, etc. y asegurarse de que son únicos, complejos y llaman la atención del espectador. Para hacer ello es necesario saber plasmar ideas artísticas y conceptos a través del diseño, la construcción y la forma.

En este caso, el propósito es rediseñar la identidad del dragón en el siglo XXI. Al fin y al cabo, una historia no es más que un reflejo de la sociedad que la escribe y ¿no tienen los monstruos que creamos algo de nuestra propia humanidad dentro?

Para ello, necesitaremos investigar acerca de la leyenda original, sus variantes dependiendo de las culturas y su evolución a través de los años. También, buscar precedentes de interpretaciones similares llevadas a cabo en los medios. Entonces, a partir de ello, plantear nuestra propuesta: diseñar un personaje, darle unos rasgos faciales, ropa y características propias. A partir de ello, he realizado varias ilustraciones que pretenden estudiarlo en mayor profundidad y un modelo en tres dimensiones gracias al cual se puede apreciar su cuerpo y vestimenta desde todos los ángulos.

## **Dificultades encontradas al realizar este trabajo de fin de grado**

Los objetivos del trabajo de fin de grado eran reinterpretar el concepto de una antigua leyenda de acorde a nuestra sociedad problemas actuales y reflejar esto en el diseño de un personaje.

Para ello era necesario realizar una investigación previa acerca de la leyenda y de las representaciones previas de esta criatura. Por eso, el primer problema era la investigación y la obtención de información, para después ordenarla correctamente y sintetizarla.

Una vez hecho esto, el siguiente reto era poder transmitir y explicar de forma clara y concisa el nuevo concepto, de dónde surgía y el porqué de su interés como reinterpretación. También explicar otros precedentes y mostrar ejemplos de lo que se pretendía hacer, lo cual volvía a implicar cierta investigación con el fin de justificar el proyecto.

El siguiente paso era comenzar con la parte práctica: el diseño. Lo cierto es que, por un lado, esto planteaba la dificultad de ser capaz de reflejar conceptos de forma visual a través de la expresión, la ropa, pose, paletas de colores y compleción física; y por el otro, la capacidad de llevar al papel (o en otros casos, la pantalla) las ideas. Es decir, es necesario tener una buena capacidad técnica para llevar a la práctica la teoría. Enfrenté esto haciendo distintos bocetos y experimentando sobre un lienzo digital, ya que podía modificar los ajustes fácilmente y deshacer cualquier acción con la cual no estuviera conforme.

Para desarrollar este trabajo era necesario tener una buena base en dibujo, anatomía y uso del color. Es necesario conocer cómo funciona un cuerpo humano para poder crear uno con eficiencia. Algunas de las ilustraciones más complejas también requirieron aplicar conocimientos sobre el funcionamiento de la luz. No sólo eso, para poder llevar el proyecto a cabo fue necesario saber utilizar los programas empleados para la creación de ciertas imágenes y del modelo 3D, es decir, uso con soltura de Paint Tool Sai, Photoshop y ZBrush, siendo el último el más complicado de los tres. El modelado en 3D requiere ciertos conocimientos teóricos no sólo del conocimiento del programa, sino también del mundo de la animación, el funcionamiento de las mallas,

los polígonos que las forman y su topología. En este caso, para resolver mis dudas en ciertos aspectos técnicos, recurrí a tutoriales acerca del uso de Zbrush.

## **INVESTIGACIÓN TEÓRICA SOBRE EL CONCEPTO: LOS DRAGONES Y SU LEYENDA**

### **Introducción**

El dragón es un ser mitológico que ha sido representado en distintas culturas del mundo a lo largo de la historia.

Principalmente, prevalecen dos tipos de representaciones: el dragón oriental y el occidental. Ambos tienen el aspecto de un reptil gigante, aunque el dragón oriental se parece principalmente a una serpiente. El dragón occidental es más robusto e incluye características de otros animales, como alas o cuernos. En ambos casos se considera que pueden volar y emitir fuego por la boca. A continuación podemos ver imágenes de representaciones típicas actuales de ambos tipos de dragones:



*Dragon occidental*



*Dragón chino, por Wei Guan*

También existe una tercera representación, mucho menos popular: el dragón americano, similar al dragón chino, también conocido como serpiente emplumada. Como su propio nombre indica, su principal diferencia respecto a las otras personas sería la presencia de plumas a lo largo de su cuerpo.



*Representación de Quetzacoatl, la serpiente emplumada, en una de las paredes de Teotihuacán*

## **Historia del mito**

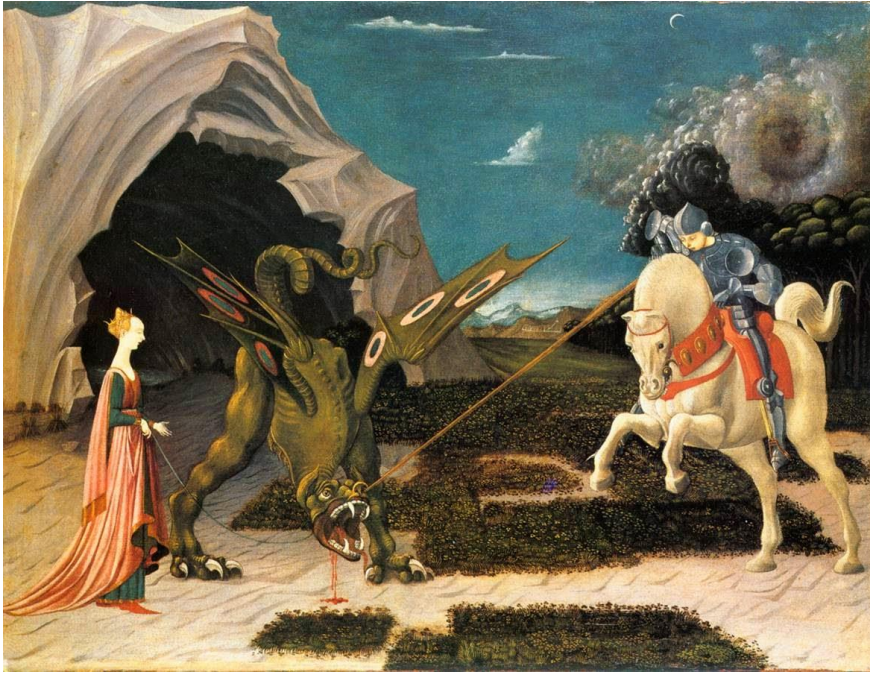
Las primeras criaturas similares a dragones aparecen en Mesopotamia y las primeras menciones a dragones en Europa se dan en la mitología nórdica. Algunas de las representaciones tempranas incluyen el Leviathan en la Biblia, la hidra de Lerna en la mitología griega o el Jörmungandr, Níðhöggr y Fafnir en la mitología nórdica. La popularidad del mito se asienta durante la edad media en Europa y es reinterpretada por poetas y artistas durante los siglos venideros. Es en el siglo XX cuando su popularidad vuelve a explotar tras la escritura de El Hobbit por parte de J.R.R. Tolkien, lo cual influye notablemente en su visión actual. Tras ello, su popularidad explota y reaparece en incontables obras de ficción, tanto en libros como películas, arte y videojuegos.

## **Descripción física y su evolución a través de la historia.**

La representación más convencional del dragón en la cultura popular occidental es la de una criatura con un cuerpo escamoso similar al de una serpiente o un lagarto, con un cuerpo más robusto y un cuello alargado, cuatro patas y alas membranosas parecidas a las de un murciélago. Esta representación se popularizó durante la alta edad media en Europa, como resultado de fusionar la visión que tenían de los dragones distintas culturas (principalmente la griega, la escandinava y la de oriente próximo) y a partir de los siglos ha ido evolucionando hasta llegar a la visión actual, en la cual el dragón adquiere ojos grandes de color amarillento o rojizo con pupilas rasgadas o reptilianas, espinas dorsales, pinchos o cuernos.

La representación del dragón occidental ha ido evolucionando tal y como podemos ver representado en el arte, para dar paso cada vez a una criatura más grande y majestuosa:





*San Jorge y el Dragón, Paolo Ucello, 1456.*

Como podemos ver en este caso, si bien el dragón es grande, más que un ser humano y casi del tamaño del propio tamaño del caballo, no alcanza el tamaño ni la elegancia de sus similares contemporáneos. Parece más bien una alimaña.

¿Cómo ha evolucionado tanto la representación de esta criatura?

Es una pregunta curiosa, ya que durante los siglos la representación del dragón no parece haber cambiado demasiado. Por ejemplo, en esta representación de Rubens, de 1605, su apariencia no parece haber cambiado demasiado. Parece algo más grande, pero eso es todo. Tiene rasgos en ocasiones más propios de un mamífero que de un reptil, no tiene la apariencia marcadamente reptiliana de los dragones actuales.



*Lucha de San Jorge y el dragón, Rubens, 1605*

Es durante del siglo XX cuando la imagen representativa de los dragones comienza a cambiar para dar lugar a la imagen que tenemos de ellos actualmente.



*San Jorge y el dragon, Briton Riviere, 1914*

En esta representación de Briton Riviere de 1914 vemos que la criatura se parece por fin mucho más a lo que conocemos actualmente como dragón. Es más grande, se observan claramente las escamas y tiene características más propias de un reptil que de una alimaña.



*Fotograma de la serie Juego de Tronos*



*Cartel promocional de la película El hobbit: la batalla de los cinco ejércitos*

Estas son representaciones de dragones hechas por medios populares en el siglo XXI. La primera pertenece a la sexta temporada de la popular serie de televisión Juego de Tronos, producida en 2017, y la segunda al póster de la película de El Hobbit, estrenada el 7 de diciembre de 2014.

En cuanto a los dragones chinos, su evolución es mucho menos notoria.



*Anillo de dragón enrollado, dinastía Shang, 2000 a.C.*

Esta es una placa de jade tallada perteneciente a la dinastía Shang, que reinó hasta el segundo milenio antes de cristo. Su fecha exacta de creación es desconocida. Como podemos ver, tiene un cuerpo alargado similar al de una serpiente y una cara que recuerda la de los dragones actuales, si bien más tosca.



*Dragón, siglo III o IV a.C.*

Esta es otra talla de jade de un dragón, esta vez datada del siglo III antes de cristo. Como podemos ver, tiene un cuerpo más flexible y presenta más detalles, como patas, crestas y una cola. Los bultos que tiene sobre su cuerpo simulan escamas.



*Hebilla de cinto con Dragón, dinastía Liu Song, siglo V*

Aquí podemos observar que han representado la cabeza y las patas con mayor detalle. La cabeza es más similar a la del dragón actual y las patas están finalizadas en garras.



*Hebilla de cinturón con dragón, dinastía Ming, siglo XV – XVI.*

Como podemos ver, tanto esta talla como la anterior son muy similares a pesar de los siglos de diferencia. En esta ocasión pueden apreciarse mejor las fauces y colmillos del dragón.

Todas las representaciones de dragones comparten ciertas características: el gran tamaño, fauces temibles, escamas, garras, cuerpo reptiliano, la capacidad de volar, etc.

### **Simbología y caracterización**

La visión europea del dragón como una criatura maligna o egoísta contrasta ampliamente con la visión oriental. En china, los dragones eran vistos como criaturas poderosas y sabias que traían buena suerte y eran símbolo de longevidad, por ello, se les presentaba como compañeros o monturas de dioses y héroes y más tarde se convirtieron en el emblema del Emperador, quien era el único que tenía permitido

tener dragones en la decoración de su casa o ropa. También eran un símbolo de espiritualidad.

En la actualidad en los medios populares se han realizado distintas representaciones de los dragones chinos, aunque son menos populares que los dragones europeos, teniendo menos variedad en su representación.

Por un lado encontramos a Haku, el dragón capaz de tomar forma humana de la película *El viaje de Chihiro*, también están Aslan, de *La historia interminable* o Mushu, de la película de Disney *Mulán*.

En estos casos, los dragones aparecen principalmente como compañeros o leales guardianes.

En occidente predominó la versión en la cual los dragones eran criaturas malvadas debido a su parecido con las serpientes, a quienes se asociaba con el mal, y también debido a la llegada del cristianismo, ya que este lo consideraba un símbolo pagano y del pecado. Terminaron siendo considerados criaturas poderosas y sabias, pero orgullosas, avariciosas y destructivas. La aparición del dragón en los relatos de la edad media era principalmente para ejercer el papel de bestia que debía ser abatida o domada por el héroe protagonista. Según el ideario popular, a estas criaturas les gustaba vivir en cuevas donde acumulaban riquezas que guardaban celosamente.

Sin embargo, no solo en Europa existió esta visión del dragón como un ser maligno. Aunque en oriente por lo general los dragones estuvieran vistos como criaturas buenas y sabias, ciertos pueblos y culturas pensaban lo contrario. En oriente próximo el dragón simbolizaba el mal y la ruina. En la epopeya Enuma Elish, en el 2000 a.C., la diosa Tiamat era un dragón que representaba los océanos y comandaba las hordas del mal que debían ser destruidas. En la Biblia Hebrea, el dragón representa el mal. En la mitología persa existe la leyenda de Azi Dahaka, un dragón malvado.

Actualmente, los dragones aparecen con frecuencia en los relatos de fantasía, incluyendo sagas tan populares como *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien, la serie de libros de *Harry Potter* de J.K. Rowling o la saga *Canción de Hielo y Fuego* escrita por George R.R. Martin.

Los elementos que se mantendrán al rediseñarlo serán las escamas, los ojos amarillos de pupilas rasgadas, las garras, la longevidad y el aura de poder y maldad.



## CREACIÓN DEL PERSONAJE

### Explicación y precedentes:

Actualmente nuestros miedos y conceptos de lo que son el egoísmo y la maldad han cambiado. Nuestras preocupaciones son diferentes. Nuestros villanos son distintos. No es infrecuente el utilizar figuras en el cine y la literatura como metáforas de nuestras verdaderas preocupaciones. Nuestros villanos son el reflejo de lo que la sociedad teme, aquello a lo que debemos combatir.

Por ejemplo, en la aclamada saga cinematográfica de Star Wars, el imperio, está diseñado para que tanto su forma de actuar como su apariencia y simbología recuerden al fascismo. El uso de los colores, vestuarios y la tipografía están basados en la estética predominante durante el nazismo. También lo está la estructuración del imperio. Esta saga habla de la importancia de rebelarse ante un gobierno tiránico y por tanto, que se elija representar a este con estética y elementos fascistas no es coincidencia.



Por otro lado, en las secuelas que se están produciendo ahora mismo, el bando de los villanos es la Primera Orden, una organización que trata de revivir el antiguo esplendor del imperio, que es capaz de mirar atrás, ver las atrocidades hechas y encontrar en ellas una inspiración. Están pensados para representar a los neo-nazis y su representación visual se basa en ellos. Según el propio J.J. Abrams “Todo surgió de una conversación acerca de qué pasaría si todos los nazis emigrados a Argentina hubieran

empezado a trabajar juntos de nuevo. ¿Qué podría surgir de ello? ¿Podría la primera Orden existir como un grupo que realmente admirara al imperio? ¿Podrían ver el trabajo del imperio como una obra inacabada? ¿Podrían ver a Darth Vader como un mártir? ¿Podría haber para ellos una necesidad de terminar con lo que no se pudo hacer?”.



*"That all came out of conversations about what would have happened if the Nazis all went to Argentina but then started working together again? What could be born of that? Could The First Order exist as a group that actually admired The Empire? Could the work of The Empire be seen as unfulfilled? And could Vader be a martyr? Could there be a need to see through what didn't get done?"*

Otro ejemplo es, por ejemplo, el hombre pálido en el laberinto del fauno. El laberinto del fauno es una película que tiene un trasfondo de por sí bastante político, ya que está basado que en la post-guerra de la guerra civil española. Según el propio Guillermo del Toro “el hombre pálido representa el mal institucional que se aprovecha de los indefensos. No es accidental sea a) pálido y b) un hombre. Y actualmente está prosperando.”

*"The Pale Man represents all institutional evil feeding on the helpless. It's not accidental that he is a) Pale b) a Man. He's thriving now." Guillermo del Toro, 2 de Febrero de 2017 via Twitter.*

Todo villano es una representación de los miedos y supersticiones de las personas de la época y el dragón no es una excepción a ello.

Para el pueblo occidental medieval, cuando se originó el mito tal y como explicamos antes, el dragón era una bestia temible a abatir por el héroe de la historia, una criatura demoníaca y maligna que representaba la herejía, el satanismo, la cólera y la envidia. Al ser representado bajo los pies de un santo, era símbolo del triunfo de los reinos cristianos sobre el diablo. Esto puede verse claramente en la leyenda de san Jorge y el dragón. Se piensa que el mito del dragón ha estado tan extendido por todo el mundo y ha aparecido en diversas culturas ya que es un intento de dar explicación a la existencia de fósiles de dinosaurio, lo cual explicaría por qué los dragones son representados como reptiles gigantes, sin embargo, el resto de sus cualidades fueron atribuidas por la imaginación de los seres humanos de la época y reflejan claramente sus valores y temores. Esta visión ha influido sobre nuestra concepción actual, puesto que los dragones se representan como criaturas poderosas pero crueles, visión sacada tanto de los antiguos mitos como de las películas modernas. Sin embargo, este concepto está anticuado. Los temores religiosos quedan bastante lejos de los que nos preocupa a la sociedad actualmente, entonces ¿cómo dar cabida a este mito en nuestro mundo actual?

### **Desarrollo del concepto:**

Tomando esto como base, sabemos que nuestros temores, valores y concepción del mundo de nuestra sociedad son muy distintos de los imperantes durante el medievo. El temor a la herejía o al diablo no tiene cabida en el siglo XXI. Sin embargo, el poder, la codicia y el reparto de las riquezas sí son temas que nos preocupan.

Actualmente, hemos llegado a un punto en el cuál ocho hombres poseen la misma cantidad de riqueza que la mitad más pobre de la humanidad. Ocho personas tienen más dinero que más de tres millones y medio de seres humanos. El 1% del planeta acumula el 82% de la riqueza global. Cada año, esta brecha entre ricos y pobres se acentúa aún más.

El concepto de una criatura que acumula cada vez más y más riqueza, de naturaleza destructiva, que atacará a cualquiera que amenace su tesoro y de un poder colosal, casi imposible de enfrentar... eso sí es algo que nos asusta. Que nos preocupa.

Por lo tanto, el dragón actual es humano y se encuentra entre nosotros, es un ser que se dedica a acumular.

Representar al dragón moderno como un empresario multimillonario que acumula una fortuna mayor de la que podría gastar jamás es algo que tiene sentido y que encaja con nuestra cultura actual. Al igual que los dragones acumulan oro en cuevas que jamás será usado, los billonarios acumulan dinero en sus cuentas, dinero que se estanca y no es redistribuido, paralizando así la economía y generando pobreza.

La base del capitalismo más extremo es que algo vale tanto como el beneficio que pueda darte. Es debido a ello que grandes compañías han sido capaces de cometer atrocidades, de envenenar nuestro medio ambiente, de explotar a sus trabajadores y mantenerlos en condiciones inhumanas.

Por ejemplo, Jeff Bezos, fundador y director ejecutivo de Amazon, es el hombre más rico de la historia, al poseer 150 billones de dólares. Sin embargo, es sabido que sus trabajadores se encuentran en condiciones infrahumanas. Hay reportes de empleados teniendo que orinar en botellas debido a que los descansos están penalizados, trabajando más de 60 horas semanales o teniendo crisis debido al estrés.

Por otro lado, existen casos como los del joven empresario que compró la patente de un fármaco contra el sida y aumentó su precio más de cinco mil veces, un 5.555% en concreto.

No es exagerado decir que este tipo de acciones son propias de un villano, de alguien que no siente respeto por la vida humana o el medio ambiente, de forma que la caracterización de un dragón moderno como un empresario sin escrúpulos se ajustaría aún más.

En resumen: pretendo interpretar el mito del dragón como una metáfora de la codicia y la capacidad destructiva del ser humano.

Una vez tenemos claro este concepto de dragón moderno como multimillonario sin escrúpulos, ¿cómo lo plasmamos en la imagen?

### La personalidad y el diseño:

Si hay una franquicia que sobresale en el diseño y la estética de sus villanos esa es Disney. ¿Qué tipo de facciones nos hacen pensar que un personaje es malvado? Estos son bocetos lineales de los villanos de las películas más conocidas de Disney, sus facciones y expresiones faciales.

Como podemos ver, la mayor parte de ellos comparten ciertas características faciales. La primera de ellas y más notable son las cejas extremadamente arqueadas. Después, vienen las facciones angulosas y marcadas, muchas veces exageradas hasta el punto de la caricatura. Otra característica que se repite muchas veces es la nariz aguileña, las bolsas bajo los ojos y el mentón prominente. En ocasiones el uso de la asimetría ayuda a acentuar más las expresiones faciales.

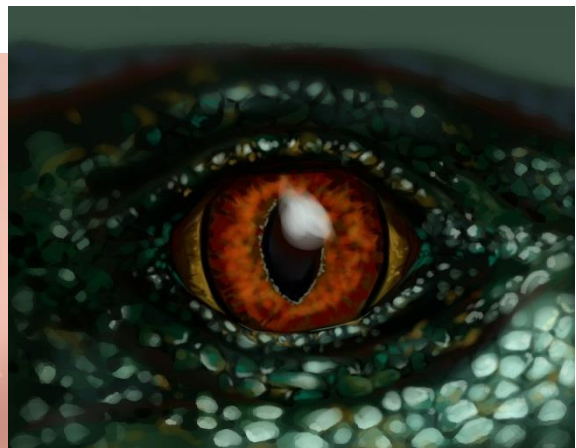


*Bocetos de Hades, Úrsula y Maléfica, de las películas disney Hércules, La Sirenita y La Bella Durmiente en los cuales se desarrollan varias expresiones faciales.*



*Bocetos de los rostros de distintos villanos Disney.*

Uno de los primeros ejercicios que hice fueron respectivos estudios de los rasgos humanos y reptilianos, para plantearme cómo combinarlos en un rostro.



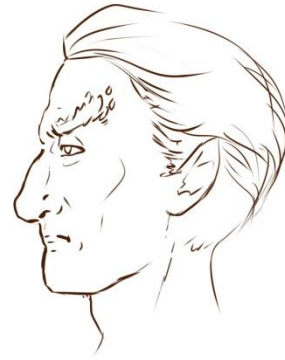


*Inicialmente probé a hacer otros bocetos, pero no me convencieron, por lo que fueron desechados en favor del rostro actual.*

Este es el diseño del rostro que se ha elegido para el personaje creado:







## Rostro

Comenzamos descomponiendo los rasgos característicos en figuras poligonales simples. Esto nos permite volver a reubicar las facciones en dibujos posteriores con más facilidad. Después, partiendo de esa base, dibujamos el rostro con mayor detalle.



Es un varón de etnia caucásica, lo cual es una elección deliberada, puesto que debido a nuestra historia, es el grupo que cuenta con mayor poder y privilegios. El color de sus escamas es verde, el color con el que asociamos los billetes y por tanto, la riqueza. Ya que los dragones son criaturas longevas, se trata también de una persona de avanzada edad, que sin embargo conserva todas sus facultades. Sus ojos son un tono rojizo, labios finos, ojeras y párpados caídos y nariz ganchuda. Sus pómulos y mandíbula son angulosos. La piel muestra también subtonalidades grises o violáceas.

El personaje mantiene características reptilianas, como las escamas o las pupilas rasgadas, como símbolo de sus orígenes.

### **Paleta de colores**

Existe un motivo por el cual he decidido hacer las escamas del dragón verdes. Los dragones representados en los medios suelen ser de color rojo o verde. Si bien el color rojo suele simbolizar la violencia y la destrucción, el color verde es un color frío, que está asociado con la sabiduría y la naturaleza, pero que puede estarlo también con la inteligencia, la ambición, la avaricia, la corrupción, el ser calculador... Querría hacer hincapié en el aspecto inteligente que muestran los dragones de todas las culturas, pero además querría transmitir que su avaricia es un acto altamente premeditado y que sus acciones, por destructivas que sean, están perfectamente calculadas. El verde es también el color de los dólares americanos y sería otra forma de indicar su relación con la riqueza. En cambio, sus ojos son amarillos con un borde rojo para dar por un lado una apariencia reptiliana y por el otro, indicar la maldad y violencia subyacente detrás de esa apariencia de calma.

Los pantone, es decir, el código numérico que identifica el tono exacto, de la paleta de colores, son los siguientes:

	#616e65
	#99a9a4
	#78606d
	#f0d4c6
	#a8a479
	#593326
	#e3cfc4



*Este sería el retrato del personaje desarrollado y detallado a color.*

Como podemos ver, el personaje tiene un estilo clásico y elegante. Los dragones son criaturas majestuosas y quería reflejar eso en el estilismo del diseño. El cabello peinado hacia atrás, el esmoquin, el uso de corbata y no pajarita, el chaleco... se busca

transmitir una imagen clásica, elegante y formal. Se busca que la expresión intente transmitir cierto aire de desdén y superioridad.

El proceso para crear el retrato sería el siguiente:



*El proceso para crear la ilustración fue dibujar un boceto, dar los colores básicos y cierta variación tonal, aplicar sombras y reflejos y finalmente detallar.*

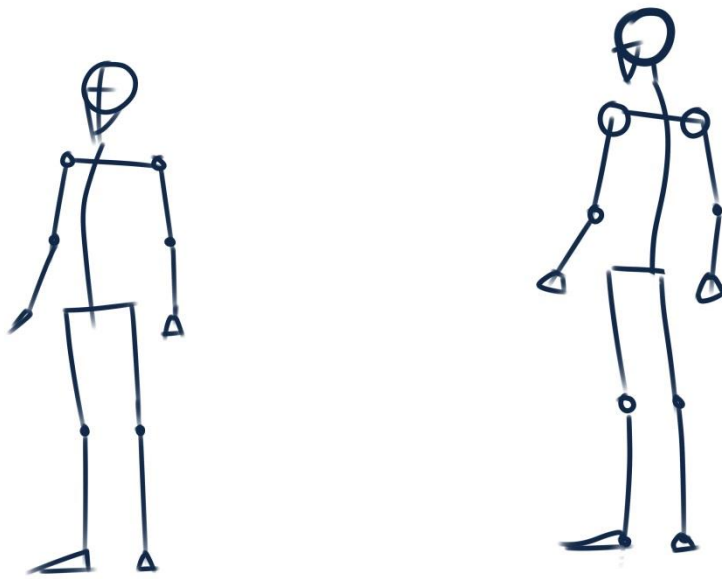
## Vestuario





El personaje lleva un traje de hombre. Esto es debido a que esta es la forma de vestir que asociamos con hombres poderosos y empresarios. Es un tono verdoso, que encaja con la paleta de colores y la temática del personaje. Sin embargo, es un tono

desaturado y grisáceo ya que el gris es un color más elegante, pero que también tiene connotaciones hacia la indiferencia, es también el color asociado a la burocracia. Las sombras y la corbata son violetas, que es un color que se utiliza para representar la muerte, el miedo y la maldad. Lleva también un bastón en cuya empuñadura hay una cabeza de dragón. Los bastones se utilizan a menudo como un símbolo de poder y la empuñadura con cabeza de dragón un recordatorio de su identidad.



*Bocetos de las ilustraciones anteriores.*





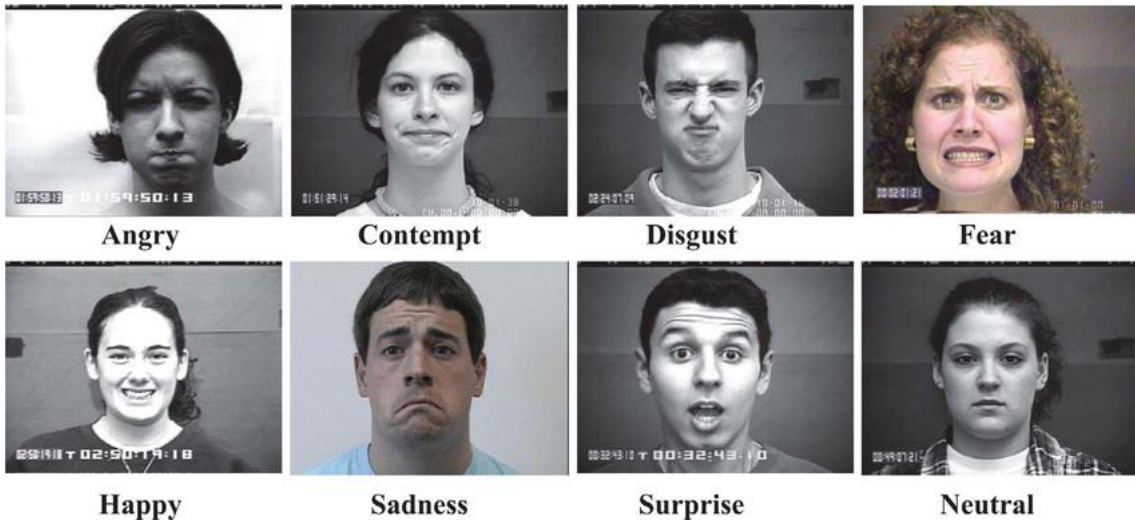
*El bastón y la empuñadura vistos en detalle.*

Sus manos son similares a garras. Con esas manos firma contratos y acuerdos, mueve cifras de dinero que llegan a millones o deja sin trabajo a cientos de trabajadores. Que sean garras es una forma de representar su poder y la destrucción que pueden desencadenar con sólo una firma.

## Expresiones faciales



Por lo general, las expresiones del personaje suelen ser comedidas, aunque siempre dejan entrever un asomo de desprecio, fruto de su creencia de que es un ser superior. Recordemos Las expresiones suelen demostrar sentimientos negativos, como ira, disgusto e indiferencia, cuando sonríe la sonrisa es maligna y con un deje de crueldad. Al tratarse de una criatura primordialmente maligna, que se deja llevar por la avaricia, el orgullo y la ira, la mayor parte de sus emociones son negativas y sus expresiones lo reflejan.



*Usé referencias como los bocetos de disney o fichas de expresiones faciales.*





Tal y como explicamos antes, se usan figuras poligonales simples para construir el rostro y ubicar las facciones, y a partir de ahí se dibujan las expresiones. Para construir la pose se utilizan primero líneas de movimiento y después se encaja el cuerpo.



Esta es una ilustración del personaje en su despacho, mediante la cual quería explorar las expresiones faciales y la postura corporal.

La historia tras la ilustración sería una situación en la cuál un negocio o reunión ha salido mal, por lo cuál el personaje se ha retirado a su despacho y sostiene los papeles

arrugados con ira mientras que con la otra mano, clava las garras sobre el sofá. Junto a él podemos ver su bastón y una mesilla con una copa de vino. El sofá sobre el que está sentado, es lujoso y mullido. Cuenta con una lámpara elegante y con una biblioteca privada.

Este es el proceso de creación de la imagen superior:

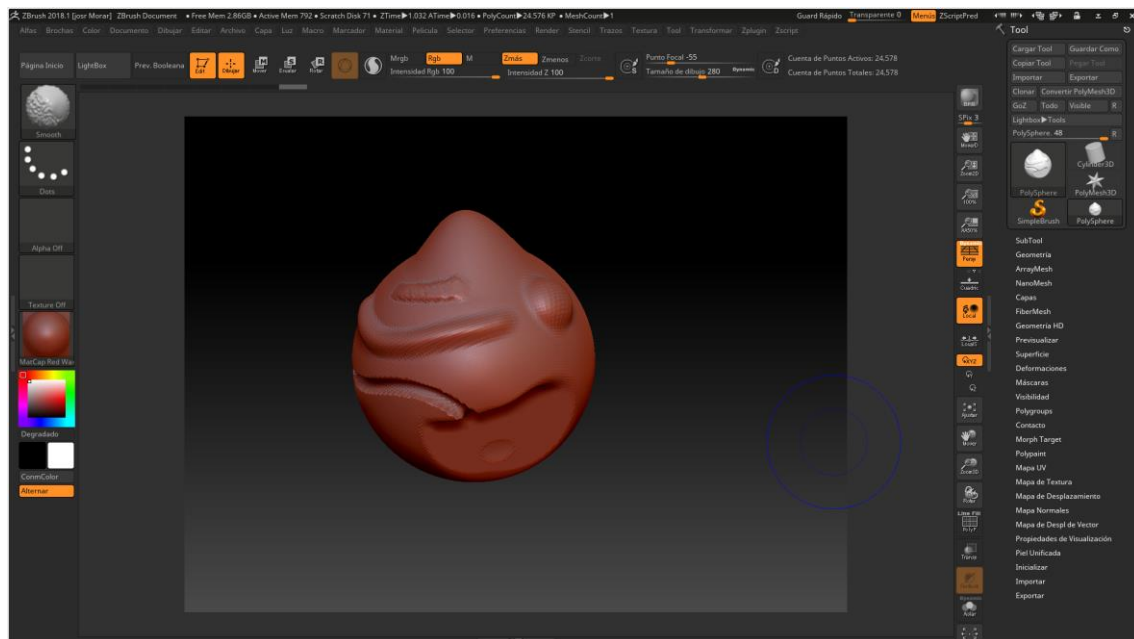




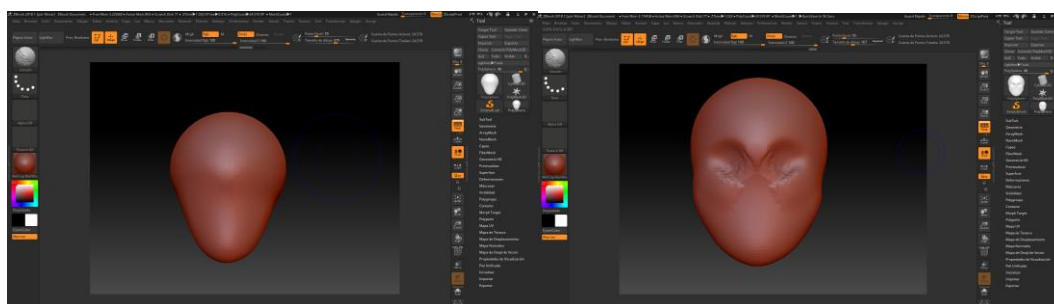
Inicié el proceso con un boceto sencillo y colores planos. Poco a poco, fui añadiendo volumen, ajustando el encajado y la perspectiva, y finalmente añadiendo color y detalles. Algo que me gusta mucho de la pintura digital es que permite experimentar durante el proceso, mirando qué tipo de expresiones y colores encajan mejor con el resultado que se aspira a conseguir.

## Modelo en 3D

Para terminar de dar vida al personaje, he creado un modelo tridimensional empleando el programa digital ZBrush. Este programa cuenta con pinceles que permiten quitar o poner volúmen, de modo que se puede modelar hasta el último detalle al antojo.

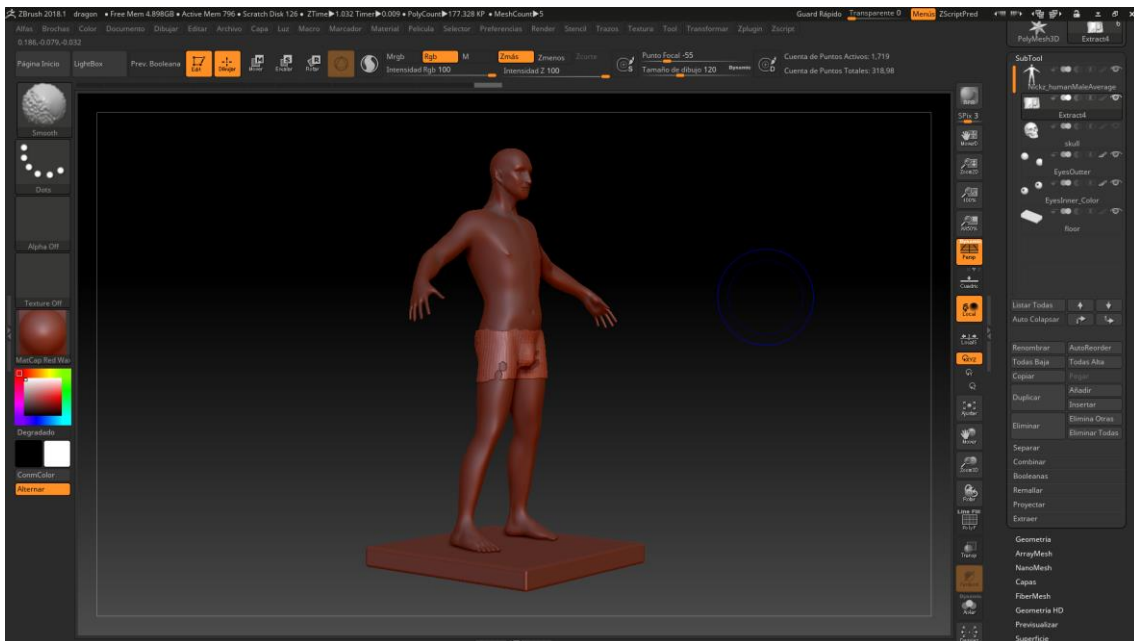


Los pinceles del zbrush son herramientas que permiten mover la masa, quitar o añadir volumen. Modificando la masa y después esculpiendo encima, se pueden crear rasgos faciales, arrugas y todo tipo de detalles.





Decidí hacer esto ya que permite tener una idea del personaje desde todos los ángulos posibles. Por ello mismo, decidí modelar toda su vestimenta por capas al detalle, para poder mostrar cada una de las prendas con fidelidad.



*Captura de pantalla del inicio del modelado.*







La base fue el cuerpo en ropa interior. Los dragones son criaturas físicamente poderosas, pero también longevas. Por eso decidí darle al personaje un cuerpo que demuestra que antaño estuvo en una buena forma física, pero ha envejecido. Para hacer eso, lo doté de una complexión delgada, aunque puede intuirse la musculatura bajo la piel, modelé arrugas en el cuello, torso y abdomen, y di también un aspecto de ligera flacidez a su cuerpo. También lo doté de escamas que aparecen diseminadas por su cuerpo, similares a las que presenta en el rostro.

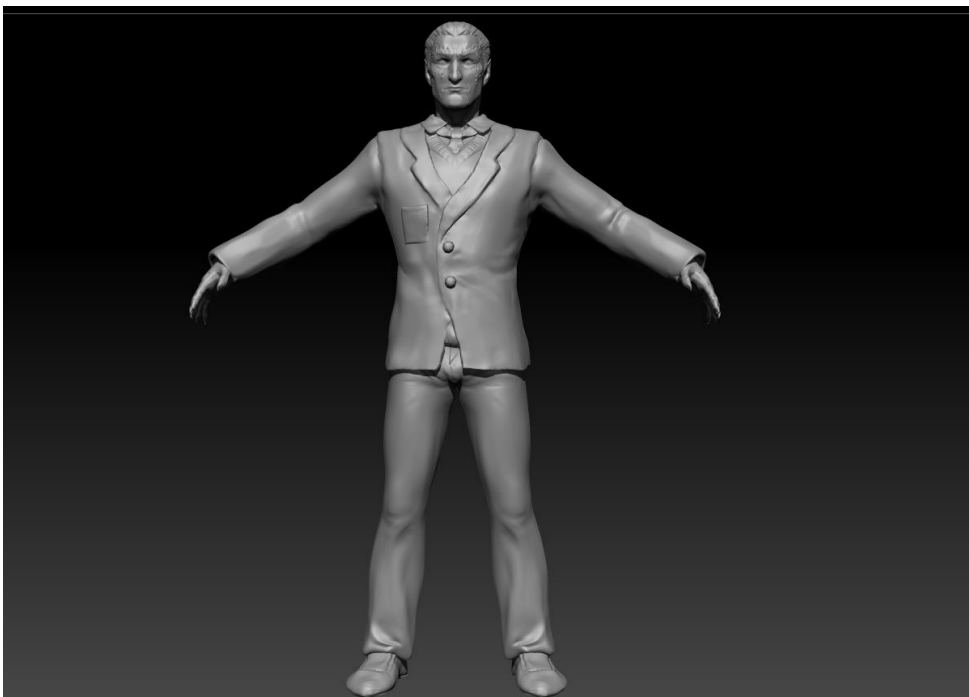
Decidí que el personaje llevaría calcetines como parte de su indumentaria y opté por modelar una ropa interior escueta y ajustada para poder centrarme en desarrollar los aspectos de la anatomía.



La siguiente capa de ropa son zapatos, pantalones de vestir, cinturón, camisa y corbata. La camisa, al ser de un material más fino, presenta más arrugas y pliegues y deja intuir la forma del cuerpo que hay debajo. La corbata y los pantalones son de un material más rígido, por lo cuál se amoldan al cuerpo de forma distinta. El calzado son mocasines de cuero.



La siguiente capa de ropa chaleco de lana de corte clásico y cuello de pico. La lana es un tejido grueso y pesado, de modo que crea mayor volumen en la parte baja y las arrugas son más gruesas.



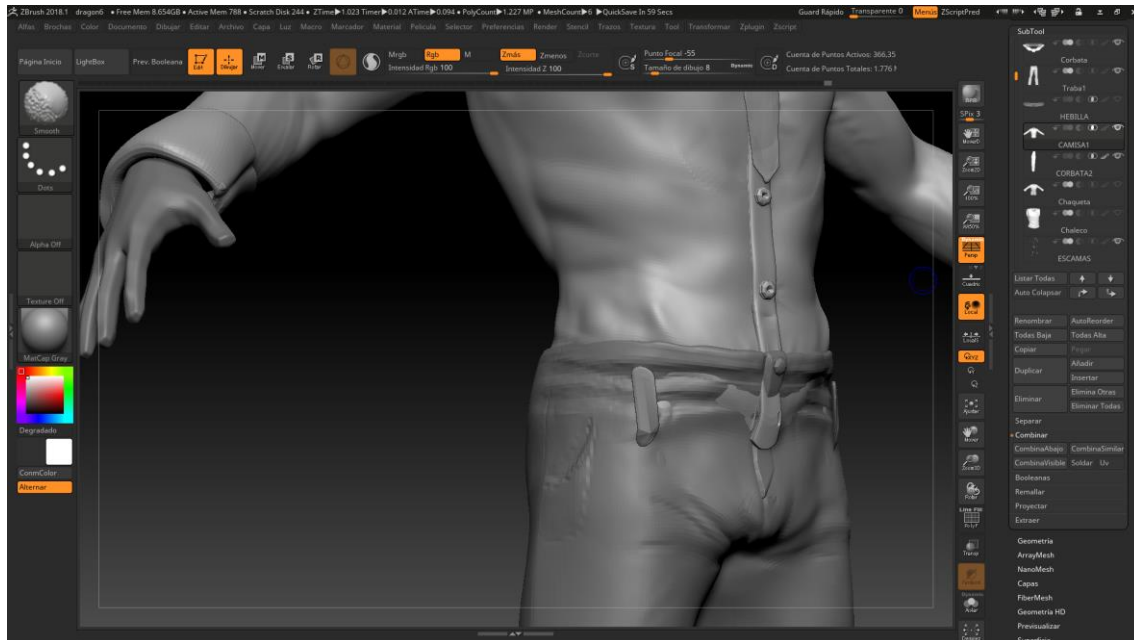


La última capa de ropa es una chaqueta de tipo Blazer o Americana, que cuenta con dos botones en una única hilera, es de corte entallado y su cuello posee un corte en pico.



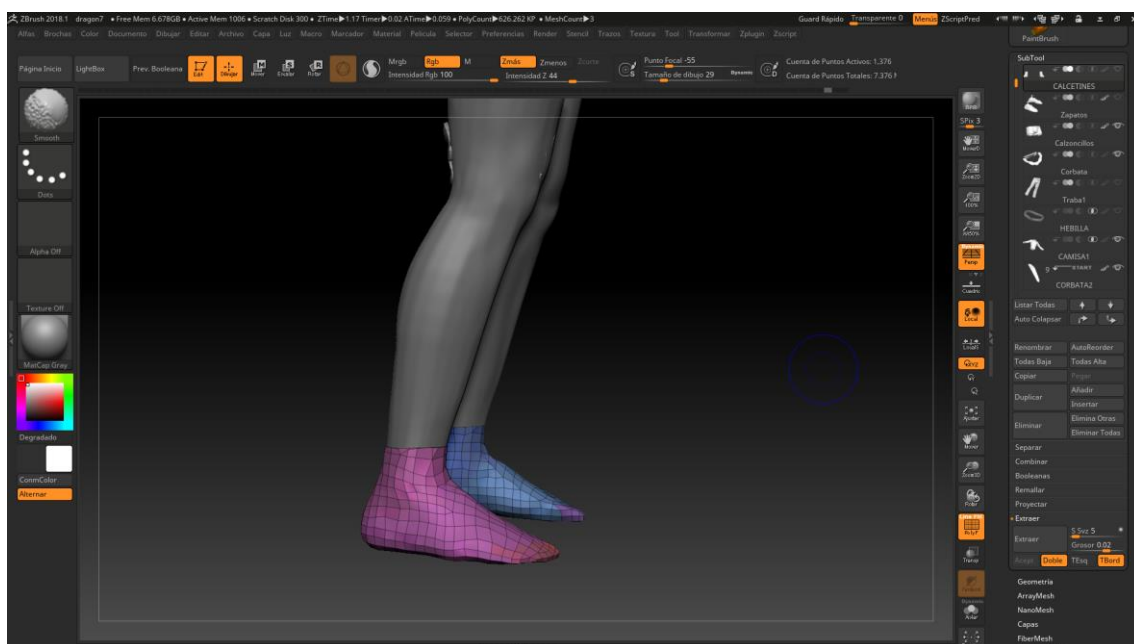
Por último, tenemos un plano en detalle del rostro del personaje. He intentado mantener la máxima fidelidad respecto a las ilustraciones al modelar el rostro, tratando de mantener las facciones características. Esto es, cejas arqueadas, nariz ganchuda, mentón prominente y facciones angulosas. He modelado las escamas que ocupan su rostro y también mantenido las orejas alargadas terminadas en pico. Los labios son finos y tienen un gesto casi perpetuo de desdén. Los párpados están caídos, como consecuencia de la edad.

El modelado del personaje supuso un reto que presentó muchos problemas, el más frecuente de ellos, el cuidar el grosor de las capas para que, a pesar de llevar tantas prendas de ropa, la vista con la chaqueta mostrara una figura estilizada.



Aquí podemos ver cómo al crear el volumen de la camisa, esta se superponía al pantalón que se suponía debía cubrirla.

El modelo está compuesto por una malla poligonal, es decir, por miles de polígonos que dan forma al modelo.



Cada uno de los componentes: calcetines, cuerpo, chaqueta... contaba con su propia malla. En ocasiones el proceso consistía en crear distintos elementos o detalles por separado, como hebillas o botones, que después se fusionaban con la capa a la que pertenecían. Por ejemplo, el dobléz de las mangas de la camiseta se trabajó primero en una capa separada y después se unió a la capa base de la camiseta.



## Conclusiones

En resumen, podemos decir que este trabajo se trata de reinterpretar el concepto de los dragones como una metáfora de la avaricia, el orgullo y la capacidad destructiva humana. Por ello, he querido usarlos como una crítica social acerca de la desigualdad en la distribución de la riqueza en nuestra sociedad actual, en la cuál 8 personas tienen tanta riqueza como el 50% más pobre de la humanidad. Ese afán por acumular dinero, destruyendo el entorno y a cualquiera que se encuentre en su camino, es algo que convierte a estas personas en villanos, y en la metáfora perfecta para un dragón actual.

Basándome en esta idea, decidí crear un personaje. Le di aspecto humano, aunque con ciertas resemblanzas vagas a un reptil: escamas diseminadas por su cuerpo, orejas puntiagudas, pupilas rasgadas... y un vestuario en tonos verdes similares al de un cocodrilo o serpiente. Intenté reflejar en sus rasgos y expresiones sus características psicológicas, basándome en técnicas de creación de personajes utilizadas por estudios de animación. El primer paso, tras varios bocetos, fue crear un rostro. Después de ello, estudiarlo desde distintos ángulos y crear sus expresiones. Una vez hecho esto, proceder a crear una vestimenta, decidir una compleción física y definir una paleta de colores. Hice distintos estudios e ilustraciones hasta al final proceder a crear un modelo tridimensional que permitiera hacerse una idea clara de la fisionomía del personaje y de su ropa.

Trabajar en este tfg me ha permitido desarrollar mis propias capacidades de diseño, dibujo, manejo del color y la anatomía. Ha sido un reto explorar la creación de personajes desde la reinterpretación de un concepto, superar las dificultades del diseño y vivir cada una de las etapas de creación y su metodología: desde el concepto inicial, pasando por los bocetos más básicos hasta las primeras ilustraciones y la creación de un modelo en tres dimensiones con total detalle.

## BIBLIOGRAFÍA

Cohen, Daniels (1989) *The encyclopedia of monsters*

Evans, Jonathan (2010) *Dragones, mito y leyenda*

Rowling, J.k. (2017) *Animales fantásticos y dónde encontrarlos.*

Rowling, J.K. y Gill, Olivia Lomenech (2017) *Newt Scamander: Animales fantásticos y dónde encontrarlos*

Sanders, Tao Tao Liu y Pau, Johny (1990) *Dragones, dioses y espíritus en la mitología china*

Jade chino (21 de junio de 2018). Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Jade\\_chino](https://es.wikipedia.org/wiki/Jade_chino)

Dragons: exploring the ancient origins of the mythical beasts (16 de junio de 2018). Recuperado de <https://www.ancient-origins.net/myths-legends/dragons-exploring-ancient-origins-mythical-beasts-006407>

Intermón Oxfam, (16 de julio de 2018) Desigualdad económica en el mundo: consecuencias y mucho por hacer. Recuperado de <https://blog.oxfamintermon.org/desigualdad-economica-en-el-mundo-consecuencias-y-mucho-por-hacer/>

From world war to star wars: imperial officers (15 de julio de 2018), recuperado de <https://www.starwars.com/news/from-world-war-to-star-wars-imperial-officers>

Works inspired by J.R.R. Tolkien, (12 de mayo de 2018) recuperado de [https://en.wikipedia.org/wiki/Works\\_inspired\\_by\\_J.\\_R.\\_R.\\_Tolkien](https://en.wikipedia.org/wiki/Works_inspired_by_J._R._R._Tolkien)

Smaug, (12 de mayo de 2018) recuperado de <http://esdla.wikia.com/wiki/Smaug>

Understanding body language and facial expressions ( 20 de julio de 2018) recuperado de <https://www.verywellmind.com/understand-body-language-and-facial-expressions-4147228>

Samples of eight facial expressions of the extended Cohn Kanade Database (20 de julio de 2018) recuperado de [https://www.researchgate.net/figure/Samples-of-eight-facial-expressions-of-the-extended-Cohn-Kanade-database\\_fig4\\_319567060](https://www.researchgate.net/figure/Samples-of-eight-facial-expressions-of-the-extended-Cohn-Kanade-database_fig4_319567060)

Senshistock expresión pack preview (19 de julio de 2018) recuperado de <https://www.deviantart.com/senshistock/art/SenshiStock-Expression-Pack-Preview-481962577>

Pastrana, Eva (17 de julio de 2018). Un empresario estadounidense compra una cura para el sida y sube el precio un 5.555% El confidencial. Recuperado de [https://www.elconfidencial.com/consumo/2015-09-22/un-empresario-estadounidense-compra-una-cura-para-el-sida-y-sube-el-precio-un-5-555\\_1031768/](https://www.elconfidencial.com/consumo/2015-09-22/un-empresario-estadounidense-compra-una-cura-para-el-sida-y-sube-el-precio-un-5-555_1031768/)

Selby, Adam (17 de julio de 2018) Timed toilet breaks, impossible targets and workers falling asleep on feet: brutal life working on Amazon warehouse. Recuperado de: <https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/timed-toilet-breaks-impossible-targets-11587888>

Ghosh, Shona (17 de julio de 2018) Peeing in trash cans, constant surveillance and athma attacks on the job: Amazon workers tell us their warehouse horror stories. Recuperado de: <https://www.businessinsider.es/amazon-warehouse-workers-share-their-horror-stories-2018-4?r=US&IR=T>

Europapress, (15 de julio de 2018) La inspiración fascista de Star Wars, recuperado de <http://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-inspiracion-fascista-star-wars-20161219155144.html>

Sunstein, Cass R (16 de julio de 2018) Facing history with Star Wars, recuperado de <http://facingtoday.facinghistory.org/facing-history-with-star-wars>  
<https://twitter.com/realgdt/status/827065272028766208?lang=es>

Elliott, Larry (15 de julio de 2018) Worlds eight richest people have the same wealth as poorest 50. Recuperado de <https://www.theguardian.com/global-development/2017/jan/16/worlds-eight-richest-people-have-same-wealth-as-poorest-50>

