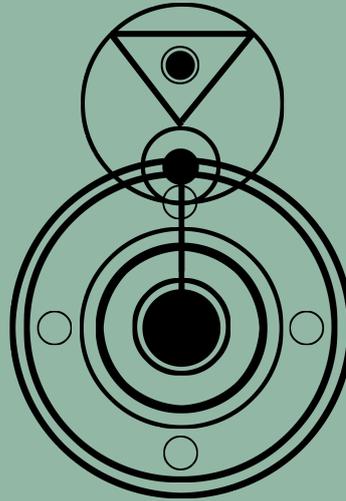


Metodología para la creación de un concept art y su recopilación a través de un libro de arte



Alumno

David Alviani

Tutor

Mauricio Pérez Jiménez

Trabajo Final de Grado ambito: ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN

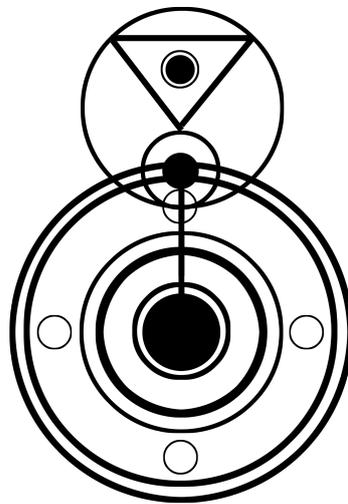
Departamento de Bellas Artes

Facultad de Humanidades Sección de Bellas Artes

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Julio 2016

Metodología para la creación de un concept art y su recopilacion a través de un libro de arte



Alumno

David Alviani

Tutor

Mauricio Pérez Jiménez

Agradecimientos

Quiero dar las gracias a mi familia, que me ha apoyado y animado a seguir.

También a todas las personas que me han preguntado por el proyecto y se han interesado, ya que animan a continuar esforzandose.

Finalmente agradezco a Mauricio, mi tutor, por acompañarme durante el trayecto , y a ayudarme a concluirlo con tal mesura y cuidado.

Índice

Resumen.....	Pág. 5
1-Introducción y justificación.....	Pág.6
2-Objetivos.....	Pág. 8
3-Desarrollo de la propuesta.....	Pág. 9
3.1-Desarrollo y proceso creativo.....	Pág. 10
3.2Preproducción.....	Pág. 11
3.3-Producción.....	Pág. 19
3.4-Postproducción.....	Pág. 48
Referentes.....	Pág. 44
Conclusión.....	Pág. 49
Bibliografía.....	Pag 50

Resumen

Aquasilva es un inmenso planeta con un mayor porcentaje de océano que de continentes. El Dominio, la religión imperante, siempre está al acecho para detectar cualquier hereje que se atreva a poner en entredicho el poder de Ranthas, el Dios del Fuego. La historia de Aquasilva ha sido totalmente manipulada convirtiendo a los héroes en villanos y glorificando el poder de Dominio. Organizando sanguinarias cruzadas, exterminando al resto de magos de los otros elementos. En este contexto Cathan un vizconde inicia un viaje cuyo propósito inicial es una inocente transacción mercantil. Inesperados acontecimientos darán un giro en la vida de este vizconde que verá como los pilares de la fe en la que siempre creyó se derrumban. En este proyecto planteo de manera general el mundo como me lo imagino descrito por el escritor Anselm Audley en el primer libro Herejía de la novela Aquasilva.

Aquasilva is a big planet with much percentage of oceans than earth on his surface. The Domain is a prevailing religion that is always looking for any hereji who dares to question the power of Ranthas, The Fire God. The History of Aquasilva has been totally manipulated, making the heroes into villains and glorifying the power of the fire element. organizing bloody crussades and exterminating the rest elementary magicians., Cathan viscount of Lépidor goes in to a journey with the original porpuse of makes an inocent merchant deal. Unexpected events give a flip in the life of the viscount that will see the pillar of the faith taht he always belived is been crumble.

Palabras Clave

AQUASILVA del escritor Anselm Audley. 1 libro Herejía. Concept Art. Digital, Software. Libro de arte

1- Introducción y Justificación.

La evolución tecnológica ha derivado en enormes cambios en la vida de las personas, en especial en las sociedades del primer mundo. Ésta evolución se produce en todos los sentidos y entre ellos en nuevas formas de entretenimiento. Este es el caso del cine, donde se han desarrollado técnicas que consiguen efectos cada vez más realistas. Esto permite al espectador medio sentirse más identificado con los personajes y por tanto se envuelve mejor la historia que se narra. Este avance da infinidad de herramientas que sirven a los creadores para plasmar mundos increíbles con una sorprendente cantidad de detalles. Para llevar a cabo el rodaje de una película se comienza por la fase más importante y que define en gran medida el resultado final, la preproducción. La preproducción es la fase anterior al rodaje donde se define cómo serán los escenarios, los personajes, cómo visten, así como todos los elementos descriptivos en donde se desarrollará la historia. Para ello se cuenta con un grupo de artistas que plasman en ilustraciones lo que los productores quieren a través de un director artístico que dirige y orienta al equipo de arte hacia el resultado final. El tiempo de preproducción varía en función del tipo de película que se quiere rodar. Los más largos generalmente son en el género fantástico o en la ciencia ficción ya que hay que crear desde cero unos contextos que no son reales. Para la primera película de El Señor de los Anillos se comenzó la preproducción 5 años antes de rodar la película.

El *concept art* (no confundir con la corriente artística, arte conceptual) es la parte previa a la producción de un proyecto tanto de videojuego como de película que consiste en establecer la identidad y el tratamiento visual que va a definir al proyecto. Es decir es el estudio que servirá de guía para establecer cómo ha de lucir el proyecto definitivo, dándole coherencia al conjunto.

Para realizar la preproducción de un proyecto normalmente se cuenta con la colaboración de uno o varios estudios donde diversos artistas trabajan en los diferentes aspectos que conforman el proyecto. Personajes, escenarios, etc. Son muchas las decisiones que se tienen que tomar a la hora de realizar un proyecto de este tipo. Normalmente existe

una figura dentro de los estudios que es el director creativo, quien se encarga de dirigir a todos los artistas del proyecto. De esta forma se aseguran de que cada artista trabaja en la línea adecuada para que el conjunto tenga coherencia. Además el director creativo es quien trata directamente con el cliente, mostrándole cómo va evolucionando el trabajo. Hace de intermediario entre el cliente y el equipo de arte. De esta forma guía el proyecto hacia un resultado final coherente. El *concept art* obtenido de un proyecto cinematográfico originalmente carecía de valor artístico, pero con el tiempo se han publicado libros que recogen los diseños que se han utilizado en grandes producciones. Estos libros se denominan libros de arte. Este proyecto es una demo de una preproducción visual, recogida en el formato libro de arte. Cuando se desarrolla una preproducción artística, una de las figuras clave es el Director Artístico, ya que esta figura se encarga de coordinar a los diferentes equipos que trabajan en el proyecto, además de ser el responsable que trata de forma directa con el cliente. Al ser el responsable directo muchas veces también crean diseños y material gráfico que pasa a los distintos equipos y estos profundizan en estas ideas hasta llegar a un resultado satisfactorio. Este proyecto es una *demo* personal por lo que yo asumo todos los papeles que hay en el mundo laboral. Me pongo en la piel del director artístico y del equipo de arte así como en la del cliente. Lo que denomino clientes normalmente lo conformarían el autor original de la obra y las personas que financian el proyecto, es decir los productores

2- Objetivos.

El objetivo general que se plantea en el presente trabajo es encontrar y definir una metodología de trabajo útil para la creación de un libro de arte. Esta metodología supone la creación de todos aquellos aspectos visuales relevantes a partir de la información ofrecida por un determinado texto y completar los vacíos de información existentes en el libro.

Objetivos específicos:

Sintetizar la información con el fin de Identificar los elementos más importantes de la obra tanto dentro de la historia como en los elementos descriptivos que ésta contiene.

Definir y realizar el tratamiento visual desde el punto de vista de la dirección artística de la obra Herejía

Desarrollar un proceso de trabajo propio profundizando en la ilustración digital y en los conocimientos adquiridos en el dibujo durante la carrera.

Definir una línea visual sólida que refleje y caracterice los elementos descritos por el autor, dotándolos de una atmósfera veraz (creíble y coherente) capaz de materializarse con un nivel realizable en un proyecto fílmico.

3- Desarrollo de la propuesta.

Planteamiento y elección del tema.

La finalidad del presente proyecto es realizar un libro de arte. Su contenido se fundamenta en la creación de un mundo gráfico, a partir del imaginario surgido de la interpretación del libro Herejía, el primero de la trilogía Aquasilva del autor Anselm Audley. El álbum se plantea a modo de una memoria gráfica del proceso de creación de los aspectos visuales de la novela, es decir, diseño de personajes, escenarios, vehículos y todo el contenido descrito por el autor. Empezando por los bocetos iniciales hasta llegar al diseño definitivo.

Disposición de recursos técnicos/materiales/temporales disponibles y elección de la técnica escultórica.

La técnica para hacer el proyecto ha sido el soporte digital, utilizando un software genérico de diseño (photoshop) y una Wacom Bamboo y una Wacom Cintiq 13 Hd que son tabletas digitales que permiten el dibujo en ordenador. He elegido el soporte digital porque es la principal técnica que se utiliza en el concept art a nivel profesional, por las ventajas que ofrece. Aunque aun hay también muchos artistas de *concept art* que desarrollan su trabajo en tradicional.

3.1- Desarrollo del proceso creativo.

Para proceder en la creación del proyecto he dividido el proceso en 3 partes: preproducción, producción y postproducción.

1- Preproducción. Documentación, división y análisis de la obra y los aspectos importantes a representar, con el fin de identificar los elementos más importantes de la obra así como las descripciones necesaria para poder desarrollarla.

2- Producción: Esbozado de los elementos y selección de los más concluyentes para la parte de desarrollo. Partiendo de una lluvia de ideas esbozadas voy seleccionando los diseños y los planteamientos que son interesantes para desarrollar, de esta forma desecho ideas que no concuerdan con lo que estoy buscando. Profundizar en los esbozos seleccionados detallando. Finalmente tendré unos diseños definitivos que darán la imagen y el carácter de los personajes.

3- Postproducción. Planteamiento del diseño del libro (formato, cubierta y sobrecubierta, tipografía, *layout*, decisiones sobre el método de impresión) e impresión final.

3.2- Preproducción

3.2.a- Investigación y documentación

Hay una fase del proceso de producción que es esencial a la hora de definir cómo va a ser la imagen final del proyecto y es la documentación e investigación. Esta parte del proceso consiste en buscar referentes visuales que ayuden a los artistas a solucionar las incógnitas que se presentan en la realización del proyecto. Cuando el proyecto está basado en el mundo real, es decir, la historia que se narra se sitúa en el mundo real en algún momento de la historia, resulta más fácil porque se puede recurrir a archivos históricos. De estos archivos se pueden sacar muchísimas imágenes donde se vea reflejado como es el ambiente y la estética y atmósfera del momento. Esto permite a los artistas hacerse una idea clara y concreta de cómo serán los escenarios. Cuando el proyecto se desarrolla en un mundo imaginario, es necesario tener un diálogo constante con el cliente para saber cómo se imagina dicho mundo. En este proyecto nuestra fuente de información para saber cómo es el mundo que se va a plasmar tomamos como punto de partida parte de las descripciones ofrecidas por el autor durante la novela. El hecho de que sea un mundo imaginario no quita el que podamos encontrar referencias en la realidad, ya que la inspiración a la hora de imaginar algo viene influenciada a raíz de lo que conocemos de nuestro mundo. Con lo cual es parte del proceso de investigación identificar estos elementos para poder utilizarlos en los diseños de cara al material definitivo. Muchas veces se puede crear la imagen de lo que se está buscando simplemente combinando los diferentes elementos identificados del mundo real, planteados de un modo diferente. Un ejemplo claro es el diseño de la arquitectura de la ciudad blanca de Gondor del Señor de los Anillos donde los artistas fusionaron diversos tipos de arquitectura dando como resultado final lo que se ve en la película.

Los elementos que se encuentran en la arquitectura, aunque no lo parezca de forma directa, también definen en cierta medida como viven los personajes. Es decir la arquitectura refleja las características que conforman la cultura de la civilización. Por

ejemplo toda la imaginería del Imperio en Star Wars. Hay una constante complejización de estructuras simples en los diseños de las naves y las estructuras. Parten de formas primarias que se hacen más complejas conforme se observan en detalle. Detrás de esto podemos ver reflejado el concepto del orden y la estructura que conforman el Imperio al mismo tiempo que denotan la calculadora frialdad que definen al emperador. Esto se ve reflejado también en las armaduras de los soldados e incluso en los ropajes de los líderes. Los ropajes del emperador y la armadura de Vader están diseñadas siguiendo estas ideas y su conjunto transmiten una sensación de control y de un poder enorme. El miedo es inspirado a través de la sensación de mega estructura que conforman todos los elementos del imperio, haciendo lucir insignificante y rustico cualquier otro diseño.

Es muy importante identificar cuáles son las emociones que desprenden los lugares y personas descritas en la historia ya que serán el aspecto más importante a la hora de definir cada grupo cultural. Detrás de cada personaje, así como de cada grupo, hay una constante repetición de elementos que se configuran para definir de forma sólida a la persona o personas. Estos elementos reflejan de forma simbólica los ideales que defiende ese personaje o colectivo. Al mismo tiempo que estos elementos definen a los personajes y colectivos, también buscan desprender emociones. Por ejemplo, si un personaje utiliza una capucha de forma continua o habitual, podemos interpretar que es una persona tímida y misteriosa y al mismo tiempo generan emociones como la intriga y el miedo. En el caso de Aquasilva identificamos estos elementos a través de las descripciones dadas por el personaje así como las decisiones que toma. Con esto podemos imaginar la actitud que define a cada uno. En Star Wars, la idea general que transmite el Imperio es de omnipresencia y control, y las emociones que inspiran es de miedo y misterio. Mientras que los rebeldes lucen desorganizados y débiles y trasmiten emociones más positivas como el amor y la empatía.

3.2.b- Resumen del Libro

Aquasilva es un Planeta tres veces mayor que el planeta Tierra con una mayor superficie de agua que de tierra. Cinco continentes y un archipiélago de grandes islas y algunos islotes menores conforman las pequeñas porciones de superficie terrestre del planeta. Los continentes son: Turia, Oceanus, Equatoria, Nueva Hyperia y Huasa y el archipiélago compuesto de las islas Thethia, Ral Tumar, Mons Ferranis y Qalathar con sus respectivas islas menores. Al ser un Planeta con mucha agua, el clima es bastante inestable y se caracteriza por tener constantes tormentas de proporciones cataclísmicas. Herejía comienza cuando Cathan Tauro, vizconde de Lépidor, parte hacia Taneth, la capital del comercio, para informar a su padre y empezar a hacer negocios tras ser descubierto un yacimiento enorme de hierro en las minas de Lepidor. Le acompaña Sharhaddon un monaguillo del Dominio de Ranthas que viaja a la Ciudad Sagrada para continuar con sus estudios en la religión del fuego. Antes de partir, Iria Tauro, su madre le advierte que todo lo que él cree saber sobre la religión del Dominio y los dioses puede no ser cierto. Debe aprovechar el trayecto en compañía del monaguillo para aprender todo lo que pueda, y tener precaución en caso de que el monaguillo sea un fanático religioso. Cuando hacen escala en la ciudad capital de Pharassa se enteran de que una misteriosa manta negra, vehículo que se desplaza bajo el agua, está atacando las otras mantas mercantes con las que se encuentra en las cercanías del mar de Océanus. Accidentalmente escuchan una conversación sobre una conspiración en la que están metidos algunos altos mandos del Dominio. Al parecer el Primer Primado que es la máxima autoridad del Dominio, está enfermo, y es cuestión de tiempo que muera y sea sustituido. Etlae la tercera Primada parece estar planeando eliminar a uno de los primados de menor rango de ideas poco conservadoras con el fin de favorecer la elección de un primado llamado Lachazzar conocido por ser un fanático inquisidor quemador de Herejes. Los herejes según el Dominio son todos aquellos que cuestionan el poder absoluto de Ranthas el dios del fuego a través del uso o a la aceptación de magias pertenecientes a los dioses del resto de los elementos. De camino entre Pharassa y Taneth la manta en la que viajan, el Plaké, es atacada y abordada por la manta negra el Estrella Sombría y allí son apresados e interrogados. Sharhaddon reconoce la voz de Etlae como una de las autoridades de la fuerza atacante. Arrestados de forma individual Cathan es estudiado por Ravenna y Unkmandorian, atacantes que pertenecen a la Orden de la Sombra, una organización de herejes. Ravenna descubre un potencial mágico oculto en él así que se le obliga a unirse a sus filas en La Orden. Es obligado a ir al Archipiélago durante un año, donde recibirá una instrucción que al parecer, su padre el conde Elnival también recibió. Unkmandorian le dice que una vez haya finalizado sus asuntos en Taneth debe contactarles para ir al Archipiélago. Para asegurar de que Cathan no huye ni les

delata, Ravenna le pone un brazalete mágico que revela su posición. Debe además ocultarle todo a Sharhaddon ya que forma parte del Dominio. En Taneth se despide de él y se reúne con su padre. Le cuenta lo sucedido en la mina y el ataque de la Orden de la Sombra y para su desconcierto su padre no se sorprende. Elnival le cuenta que él es un hereje y que también pasó un año de instrucción allí cuando fue joven. Le aconseja que mantenga la mente abierta a cualquier tipo de cuestionamiento sobre la historia del pasado. Entonces hacen una serie de reuniones con algunas de las familias ricas de Taneth con el fin de encontrar un transportista para empezar a exportar el hierro de la mina. En casa de Hamilcar Barca el representante de una de las grandes familias de Taneth cierran un trato de transporte y además conocen a Platina, una chica que guarda un parecido físico con Cathan y que a causa de un naufragio sufre una pérdida de memoria que le impide recordar quién es. Cathan, que no es hijo biológico de Elnival, ya que fue salvado por él en una trifulca durante la guerra, no sabe quiénes son sus padres biológicos así que empieza a fantasear a partir de éste encuentro con sus orígenes familiares.

De camino al puerto, se encuentra con Platina y de repente son atacados por alguien al que no logran ver. Cuando se despiertan se hallan en la bodega de la manta negra, el Sombra Furtiva y ambos tienen un fuerte dolor de cabeza. Ravenna les cuenta que fueron secuestrados y que gracias al brazalete que tiene Cathan les pudo rescatar. La manta se dirige al Archipiélago, a una de sus islas menores donde la Orden tiene su sede, La Ciudadela. Una vez allí tienen algunos días de descanso donde se relacionan con algunos de los novicios. Así se dan cuenta que allí se tiene mucho resentimiento contra el Dominio y que todo aquel que es creyente de la fe del fuego es repudiado.

Antes de recibir ningún tipo de entrenamiento, los novicios recién llegados no originarios del Archipiélago, tuvieron una clase de historia con un mago que les mostró una serie de visiones del pasado de la última cruzada que hubo. En la visión vieron como tres sacris se presentaban ante el Faraón Orenthura y le exigían un juicio a los cinco mil condenados de herejía. El líder se opuso a estas exigencias porque las acusaciones que tenía el Dominio contra los cinco mil acusados se basaban en confesiones sacadas a través de la tortura, a civiles que no pagaban unos altísimos e injustos diezmos. Indignado el Faraón ordenó la expulsión de todo representante del Dominio. En consecuencia mandó un ejercito sacri que fue aniquilando a la población isla a isla reduciendo las ciudades a cenizas. Cuando los barcos del Dominio iban hacia Vararu, la isla de Orenthura, éste ordenó a los magos que acudieron en su ayuda que se fuesen y se llevase a todos los ciudadanos posibles. En la filosofía del archipiélago estaba mal visto el uso de la magia en beneficio propio por lo que si se defendían directamente temía que pueran generar la idea que la masacre que les ocurriese les fuera merecida. Optó por salvar a todas las personas posibles antes de que llegasen los sacri y pidió un último favor a los magos. Cuando llegaron los barcos del Dominio aquello fue una auténtica carnicería, los ciudadanos del Archipiélago no tenían ningún tipo de entrenamiento militar y eran aniquilados de forma aplastante sin suponer ninguna resistencia. Los magos del Dominio quemaban todo. Al día siguiente de la masacre, los sacri remataron a los heridos que quedaron y tiraron todas las edificaciones hasta dejarlas al nivel del suelo. A modo de

venganza quemaron el bosque que cubría el resto de la isla. El Dominio volvió a sus barcos y se dirigió hacia la última de las islas para concluir la masacre. Entonces los magos herejes que aun estaban en las cercanías de la isla cumplieron con la última voluntad del Faraón Orenthura e hicieron que la humeante isla se fracturara en dos y se hundió en el mar.

Al terminar la clase, todos los presentes estaban horrorizados ante tan sangrienta visión. Les dieron varios días libres para procesar todo lo que habían visto. Cathan sintió una enorme furia ante estas visiones y solo encontró refugio a las pesadillas en una de las playas donde el sonido del mar le ayudo a conciliar el sueño.

Se les explicó que la ciudadela funcionaba gracias a la dirección de un consejo de herejes bajo las órdenes de Unkmandorian. Además en cada isla del Archipiélago hay una Ciudadela similar, pero de cada uno de los otros elementos. Los elementos son Agua, Fuego, Luz, Sombra, Tierra, Viento, Espíritu y Tiempo. Durante el año serían entrenados para pasar una serie de pruebas y finalmente se enfrentarían en una misma prueba a las otras Ciudadelas.

Fueron entrenados en el uso de las armas cuerpo a cuerpo, en técnicas de sigilo y exploración así como estrategia de batalla. Como Cathan es sensible a la magia Unkmandorian le pide a Ravenna, que es una de las magas más poderosas del Archipiélago, que le haga una prueba para averiguar el potencial mágico. Como resultado se descubre que es un mago con un alto poder mágico. Entonces Unkmandorian le da la posibilidad de hacer un entrenamiento especial junto a Ravenna en las artes mágicas para poder desarrollar sus habilidades. Sin embargo a cambio le pide que se olvide de suceder a su padre como vizconde de Lepidor ya que deberá dedicar el uso de sus habilidades exclusivamente para la Orden de la Sombra. Cathan cuenta esta situación a sus compañeros incluyendo a Platina, quien usando sus conocimientos de liderazgo y lo aprendido en La Ciudadela esta trazando un plan para poder combatir al Dominio.

La relación entre Ravenna y Cathan es desde el principio de choque y competición constante, Ravenna muestra una máscara de cinismo inescrutable para Cathan y el resto de novicios. Persea una de sus compañeras le avisa de que no se deje llevar por su cinismo para así poder comprenderla. Durante los entrenamientos con Ravenna descubre que su elemento mágico es la sombra y al agua, lo cual es bastante extraordinario. Simultáneamente después del ofrecimiento de Unkmandorian, Ravenna le aborda y le pide que trabajen en equipo rompiendo el compromiso de quedar bajo el mando Unkmandorian. Ella se justifica contándole que en verdad está harta de estar bajo el control del consejo de la sombra porque no confrontan al Dominio de forma directa. El plan de Ravenna es disimular como si estuvieran bajo sus órdenes y escapar en la manta con el resto de novicios al finalizar el año.

Finalmente llega el día de la prueba final, la cual superan con éxito, ganan a las demás ciudadelas gracias al buen trabajo en equipo que hacen ellos tres en colaboración

al resto de novicios.

Tras la victoria hacen una celebración y Platina resbala accidentalmente y cae por un acantilado. Afortunadamente no sufre daños graves pero con el golpe le vienen algunos de los recuerdos que había perdido y reconoce a Cathan como alguien que se parece mucho a Orosius Tar`Conantur, el emperador. Cathan queda desconcertado y le pregunta quién es ella y ella le responde que es Platina Cantenni, sobrina del emperador quien supuestamente había sido recientemente asesinada, aunque no puede recordar exactamente que le pasó.

El día antes de la partida del Estrella Sombría, Unkmandorian llama a Cathan y a Ravenna y tienen un enfrentamiento porque Unkmandorian se ha enterado de su plan de huida. Llega incluso a amenazarles con arrebatárselos sus poderes, pero la única forma de conseguirlo sería manténdolos y eso tampoco le interesa a la Orden. Después de un buen rato de exaltada discusión y con Unkmandorian muy cerca de pasar a la agresión física, éste cede a las exigencias de los jóvenes.

De vuelta en la fiesta pasan por recordar cantidad de anécdotas y bailar y beber hasta terminar ebrios, salvo Cathan que no bebe porque no tolera bien el alcohol. Al final de la noche Cathan y Ravenna se escapan a la playa y finalmente tienen una conversación sin piques. Se bañan bajo la luz de las dos lunas hasta que se quedan dormidos.

De regreso a Taneth en el Sombra Furtiva se toparon con una batalla naval en la que unos barcos piratas atacaban una manta mercante. La manta era de Hamilcar Barca, que iba de camino a Lépidor. Cathan, Platina y Ravenna se van en la nave de Hamilcar y con cierto escepticismo por parte de Ravenna.

Tratan de convencer a Hamilcar de que se una a su causa en contra del Dominio revelándose como herejes. Hamilcar accede siempre que tengan un plan realizable. Descubren que los piratas fueron contratados por una familia rica de Taneth que está interesada en el contrato que tiene Hamilcar con Lépidor e intenta robarle el contrato produciéndole pérdidas al transportista. Se dan cuenta además de que ésta familia, la familia Foryth, está detrás de raptos de Cathan y a Platina cuando se iban de Taneth.

En Lépidor, Cathan se percata de que la ciudad ha crecido muchísimo más de lo que esperaba gracias a los beneficios de la mina, que no es solo de Hierro, sino que también hay yacimientos de piedras preciosas. Cathan cuenta su experiencia en la ciudadela a sus padres, omitiendo la discusión con Unkmandorian, y para su desconcierto a Elnival no le sorprende que Cathan sea un mago. Entonces les cuenta sobre el origen de Platina y pregunta a Elnival sobre su propia familia y su origen. Haciendo uso de la magia aprendida en el archipiélago Cathan puede ver en los recuerdos de su padre y ve cómo estando en Ral Tumar como mercenario sale de una taberna bastante ebrio junto a sus compañeros y se meten en una pelea. Tras derrotar a sus oponentes Elnival se percata de que el último con el que se enfrentó lleva un bulto. Él era ese bulto, diecinueve años antes. Agonizando el hombre le dice que es un Canciller y le muestra la insignia única y exclusiva de los cancilleres. El canciller hizo a Elnival jurar que mantendría al niño lejos de las garras del

Dominio. En su último suspiro dijo el nombre de Cathan. Las esperanzas que tenía de averiguar quién es él y quien es su familia se volvieron a esfumar.

Cathan asiste por vez primera como participante al consejo de gobierno de Lépidor, Ravenna y Platina asisten de oyentes. La reunión les pone sobre aviso ya que el Dominio concede un ascenso honorífico al Avarca establecido en Lépidor, y envían como sustituto a Middian, un sacri sanguinario que está bajo las ordenes de Lachazzar el Primado quemador de herejes. A pesar del intento de Cahtan por partir junto a Ravenna y Platina de Lépidor antes de que llegue Middian, Elnival se lo prohíbe con el argumento de que resultaría demasiado sospechoso.

Al poco de llegar Middian hay una serie de trifulcas que provocan que los salvajes tomen a la fuerza la mina y raptan a Platina y a Cathan. Éste consigue escapar y llegar a la ciudad dando la voz de alarma. Ya que los salvajes no estaban preparados, fueron sorprendidos y la mina fue recuperada. Intuyen que Middian puede estar detrás de este repentino ataque ya que los salvajes hacia mucho tiempo que habían perdido el interés en atacar la ciudad. Con otra treta oculta de Middian envenenan a Elnival quien a duras penas consigue salvarse, aunque termina muy enfermo y es trasladado a otra ciudad para su tratamiento y recuperación. Cuando descubren al traidor que puso el veneno, éste lanza una bola flamígera que prende el comedor del palacio con todos los presentes dentro. Cathan desesperado hace un potente hechizo de agua con el que inunda el salón y apaga el fuego, pero el mago mental de Middian detecta el hechizo y en unos instantes se presenta allí en busca del Hereje. A raíz de este acontecimiento su relación con Ravenna se vuelve tensa ya que él lanzó el hechizo en respuesta a una señal de ella, con la tensión acaban discutiendo y Cathan la echa del palacio.

Middian envía una Carta a Etlae que viaja rápidamente a Lépidor junto a un pequeño ejército de sacri y con Sharhaddon, quien ha sido convertido en fanático cazador de herejes. Cathan es descubierto como hereje y se ve obligado a huir de palacio. Se oculta en casa de un conocido familiar e intenta salvar junto a Platina y otra amiga a unas personas del Archipiélago que llegaron recientemente en manta y que fueron acusados de herejía. Platina y la otra chica son capturados por los sacri. De repente Cathan encuentra a Ravenna escondida en un portal planeando un ataque suicida y la frena. Consiguen solucionar sus diferencias y entonces Cathan propone usar la energía de una tormenta que se acerca para inundar el palacio. Sugiere hacer un hechizo conjunto que les permitiese dirigir la fuerza de la tormenta contra el palacio.

En un desesperado plan por recuperar el palacio, Ravenna y Cathan utilizan el poder de una tormenta combinando sus poderes de una forma que nunca antes se había hecho destrozando gran parte de la ciudad. Finalmente son capturados por el mago mental. Él, Ravenna y todos los procedentes del Archipiélago que recientemente habían llegado en una manta, son condenados por herejes, a demás existía el rumor de que la última descendiente del linaje real de Qualathar, su faraona cuya identidad era desconocida estaba en la manta. Etlae está interesada en conseguir el control de Lépidor así como de Cathan para utilizar su poder en favor del Dominio. Cathan no dispuesto a ver a sus compañeros morir utiliza una treta cediéndole Lépidor a Sagantha, almirante cambresiano

que vino en la manta pero que está libre de cargos y que es fiel aliado de Cathan. Etlae enfadada condena a Cathan a la hoguera junto a los demás. Encerrados en la celda y sin esperanzas de sobrevivir Ravenna revela a Cathan su mayor secreto y es que ciertamente la faraona de Qualatar está en Lépidor, solo que no iba en la manta del archipiélago, porque ella es la faraóna. Hizo jurar a Cathan que jamás se lo contaría a nadie, y le dijo que durante la ejecución, podían usar sus poderes que aun habiendo sido anulados por el mago mental, les permitiría recluirse en el interior de su mente y ser ajenos al dolor. Al día siguiente, fueron llevados a la plaza donde habían construido una pira para atarlos y quemarlos. Antes de atarlos, Etlae declaró la sentencia de muerte y ofreció un trato especial a la faraona si revelaba su identidad. Al no salir nadie, el mago mental exploró a todas las mujeres del grupo, para descubrirla. Cuando le toco a Ravenna, el mago tubo un momento de duda, pero no la consiguió descubrir.

Atados en la pira y con toda esperanza perdida, ocurrió algo inesperado y es que de repente Hamilcar hizo una señal y una gran mayoría de personas reunidas en la plaza sacaron armas ocultas y redujeron a los sorprendidos sacris. De los tejados salieron los guardias de Lépidor que dispararon flechas por doquier. Mataron a Etlae y a los magos aunque Sarhaddon, Middian y un noble traidor que estaba confabulado con ellos en contra del clan sobrevivieron. Sagantha el almirante Cambresiano devolvió el control de Lepidor a Cathan, Y al poco tiempo después, Elnival regreso a Lépidor, aun convaleciente pero en mejor estado. Hicieron un trarto con Middian y Sarhaddon, que fueron expulsados de Lépidor, y no podían contar lo sucedido, ante la posibilidad de que esta derrota se corriera y se produjeran levantamientos en otros lugares. Al final se sabe descubrió que la familia Foryth estaba confabulando con el dominio, para obtener el control de Lépidor y de las minas, para poder fabricar armas para una nueva cruzada.

3.3- Producción

3.3.c- Técnicas y metodologías de trabajo.

No existe una técnica o metodología estándar para este tipo de proyectos, como tampoco una técnica predefinida. Cada artista acaba desarrollando una metodología propia, eficaz a la hora de afrontar los tiempos exigidos para cada proyecto. Hay quienes utilizan el lápiz y el papel como inicio previo a cada diseño y hay quienes trabajan completamente en digital. En la actualidad digamos que lo más parecido a un estándar es el trabajo en digital, ya que ofrece muchas posibilidades técnicas y además facilita mucho la difusión de cada obra entre arista director creativo y cliente.

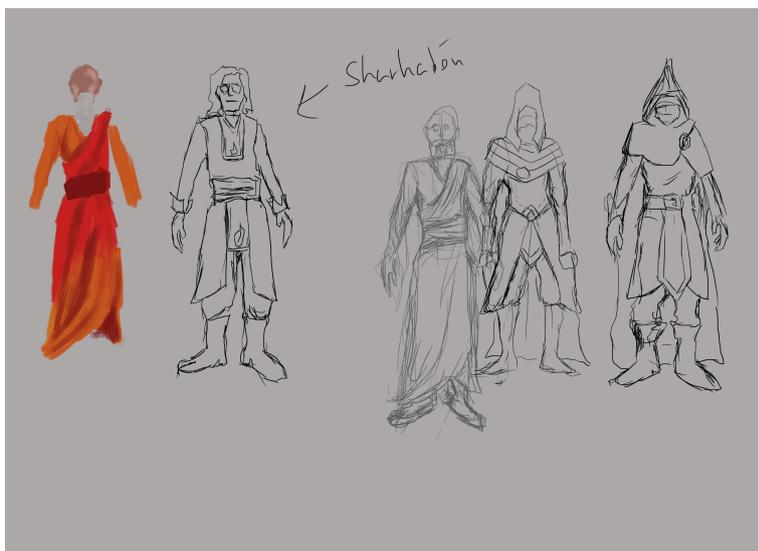
Herramientas

Para poder dibujar en un ordenador es necesario contar primero con un ordenador que tenga una buena tarjeta gráfica, que nos permita dibujar de forma fluida. También es necesario que tenga una buena capacidad de memoria *Ram* y un buen procesador. El equipo utilizado en este proyecto cuenta con un procesador AMD A10-6800K with Raedon(™) HD Graphics Back Series de altas prestaciones que normalmente se utiliza para rendir juegos con altas cualidades gráficas. Ocho gigas de memoria *Ram* y un tarjeta grafica Nvidia GTX750 con dos gigabites de memorias dedicados a los gráficos. Se necesita también una tableta gráfica que conectada al ordenador nos permita dibujar en un software de dibujo. Para este proyecto se empezó con una Wacom Baboo, que es la tableta de Wacom más básica y después se continuó con una Wacom Cintiq 13 HD la cual es una tableta profesional de no mucho tamaño, pero que ofrece un mayor número de posibilidades, al contar con una pantalla propia sobre la que dibujamos. El software usado es Photoshop versión CS5, un software genérico de edición de imágenes que se utiliza tanto para fotografía como para diseño gráfico e ilustración.



Diseño de personajes

El software Adobe Photoshop es uno de los muchos programas que ofrece el paquete de Adobe y sin embargo es quizás uno de los más utilizados. Esto se debe a que al ser muy genérico ofrece herramientas que siendo utilizadas con conocimiento y experiencia permite conseguir resultados profesionales en una amplia diversidad de campos como el diseño gráfico y la ilustración. Photoshop una vez abierto nos ofrece una ventana de opciones donde podemos determinar el tamaño y la resolución de lienzo sobre el que vamos a trabajar. Es muy importante configurar bien las opciones de tamaño del documento para montarlos posteriormente en el libro de arte, ya que si no la impresión saldrá mal. Una vez abierto el documento, nos encontramos un lienzo virtual blanco y tenemos la posibilidad de cambiar el lápiz por un pincel e incluso cambiar la mancha que deja el pincel. Modificar éste



En esta imagen vemos unos diseños iniciales explorando diferentes ideas sobre los monaguillos de Ranthas y algún personaje.

registro a través de las diferentes opciones e incluso podemos crear nuestros propios pinceles. También cuenta con un sistema de capas que facilita el dibujo ya que lo podemos utilizar como papel cebolla bajando la opacidad. Otra de las ventajas de la herramienta de capas es que tiene unas opciones que nos permite superponerlas entre sí, exaltando colores o multiplicarlas oscureciendo de forma que se puede agilizar el trabajo y llegar a resultados que con la pintura tradicional serían mucho más costosos y arduos. Entre las ventajas del dibujo en digital encontramos la fácil portabilidad de los dibujos ya que son archivos transportables en pen drive o CD. También podemos enviarlos con facilidad vía e mail o con alguna plataforma de mensajería de archivos online como Wetransfer o Dropbox. Por contra no tendremos un dibujo o pintura original en físico como al pintar sobre lienzo, pero podemos imprimir todas las copias que queramos.

Antes de hacer ningún boceto o diseño debemos analizar la información que tenemos sobre el personaje que vamos a representar. Esta es la información de Cathan Tauro el personaje con el que muestro el procedimiento seguido para diseñar a los personajes

Cathan Tauro: Es el protagonista y narrador de la historia, tiene 20 años. Es el hijo mayor del conde Elnival II de Lepidor. Aunque no es su hijo biológico. Cathan fue adoptado a raíz de un incidente en el que se vieron involucrados Elnibal y su tío. Cathan tiene un aspecto físico Poco común en Aquasilva que viene siendo el pelo rubio y ojos color azul turquesa. Es de complexión flaca y no muy alto. También parte del misterio que rodea a los personajes es su habilidad mágica. Es un mago de la sombra aunque su mayor poder mágico es el elemento agua. Quizás debido a esta afinidad mágica tiene un profundo interés por el estudio de la Oceanografía. Aunque no cuenta con experiencia militar al inicio de la historia, ha sido introducido en la esgrima como todo descendiente de familia noble y su estilo de lucha está basado en la velocidad y agilidad, pero al principio de la historia solo cuenta con nociones básicas de esgrima. Posteriormente es entrenado en el archipiélago por los Soldados de la sombra y madura tanto en la lucha física como en el uso de su poder mágico.

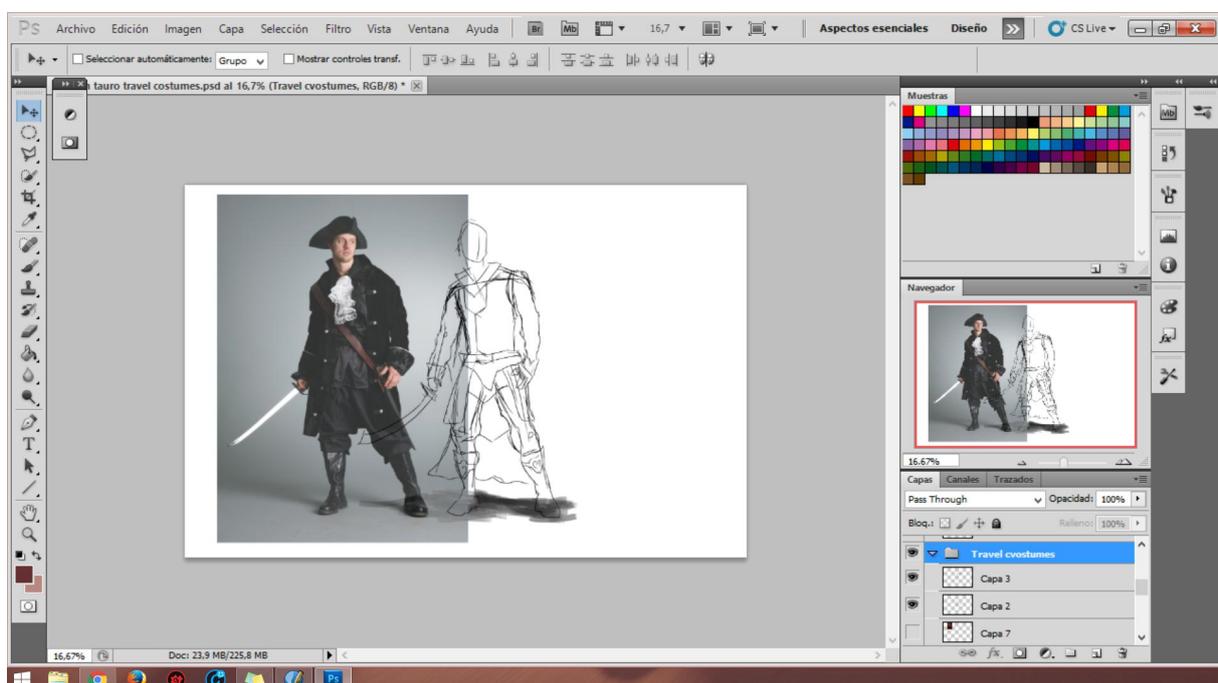


Diseño inicial de Cathan. Éste diseño fue uno de los primeros que hice y quise representarlo con las ropas que tendría al inicio del libro, cuando está en Lépidor. Es un diseño muy simple sin apenas volúmenes y con un rostro sacado totalmente de la imaginación, a partir de aquí empecé a profundizar en el aspecto del personaje, para poder llegar a la imagen final. intenté darle un aspecto intelectual. Sin embargo aunque cathan es bastante reservado no tiene esa actitud de pensador. Me transmite cierto aire pícaro que no se respira en la personalidad del personaje durante el libro. Además tiene un punto de ambicioso. Por esto reutilicé esta misma pose con Hamilcar Barca, otro personaje que es un Comerciante.

Este diseño se acerca más a la imagen mental que tengo de Cathan en Lépidor, aunque cuando hice este diseño aun no le había puesta cara al personaje, pero la parte de la vestimenta es correcta. Es un boceto incompleto a partir de aquí hay que empezar a detallar los elementos decorativos de la ropa y demás elementos para poder terminar de definir la imagen del personaje en su totalidad.

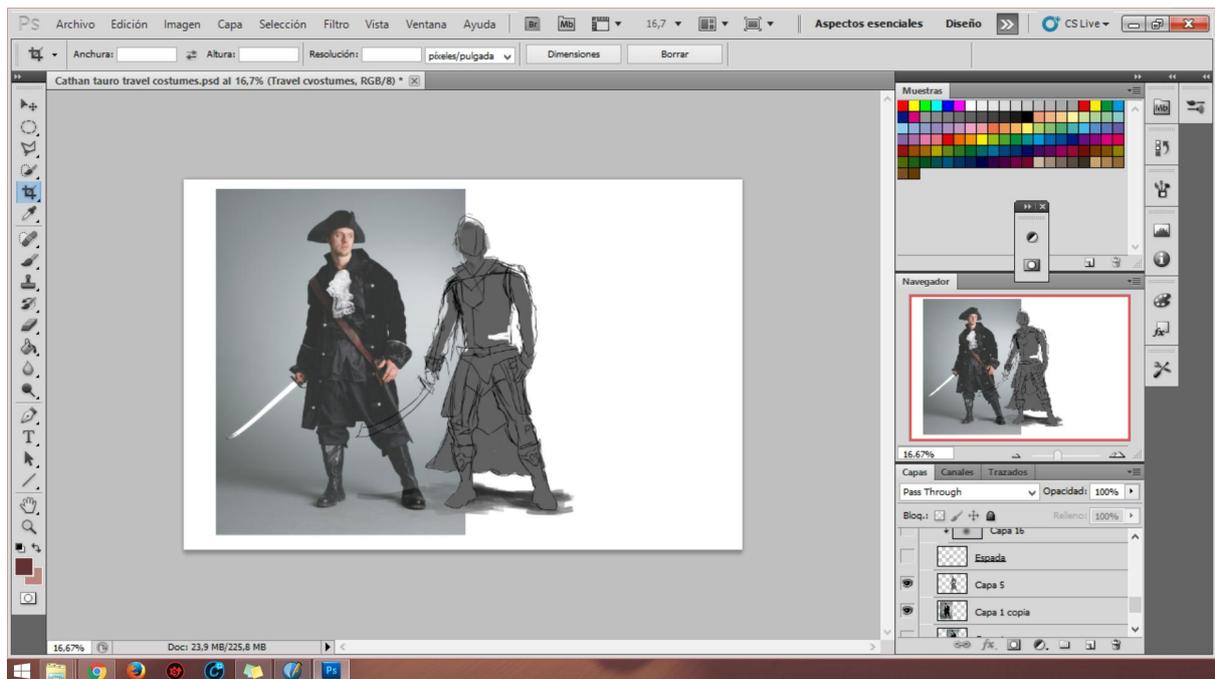


Partiendo de un esbozo con una estructura bien proporcionada o una foto de referencia, se dibuja solo a línea el cuerpo desnudo del personaje. Sobre este cuerpo se bocetan los diferentes diseños de vestimenta posibles. Pueden hacerse a color o dejar solo la línea, lo importante es que el diseño se vea bien. Una vez hemos hecho unos cuantos diseños, se elige el que más se acerque a lo que estamos buscando, este paso normalmente lo elige el director creativo que dirige el proyecto. En este proyecto nosotros somos nuestros directores creativos.



El uso de la línea en éste personaje es a modo de referencia, si se quiere mantener en el dibujo definitivo es conveniente limpiarla para que quede lo mejor posible. Haciendo uso de las capas podemos limpiar la línea haciéndola sobre el primer trazado que hemos hecho pero en otra capa, después eliminamos la capa que hicimos por vez primera y nos quedara una línea más profesional. En este caso no lo he echo porque no tengo intención de dejar la linea en el dibujo final.

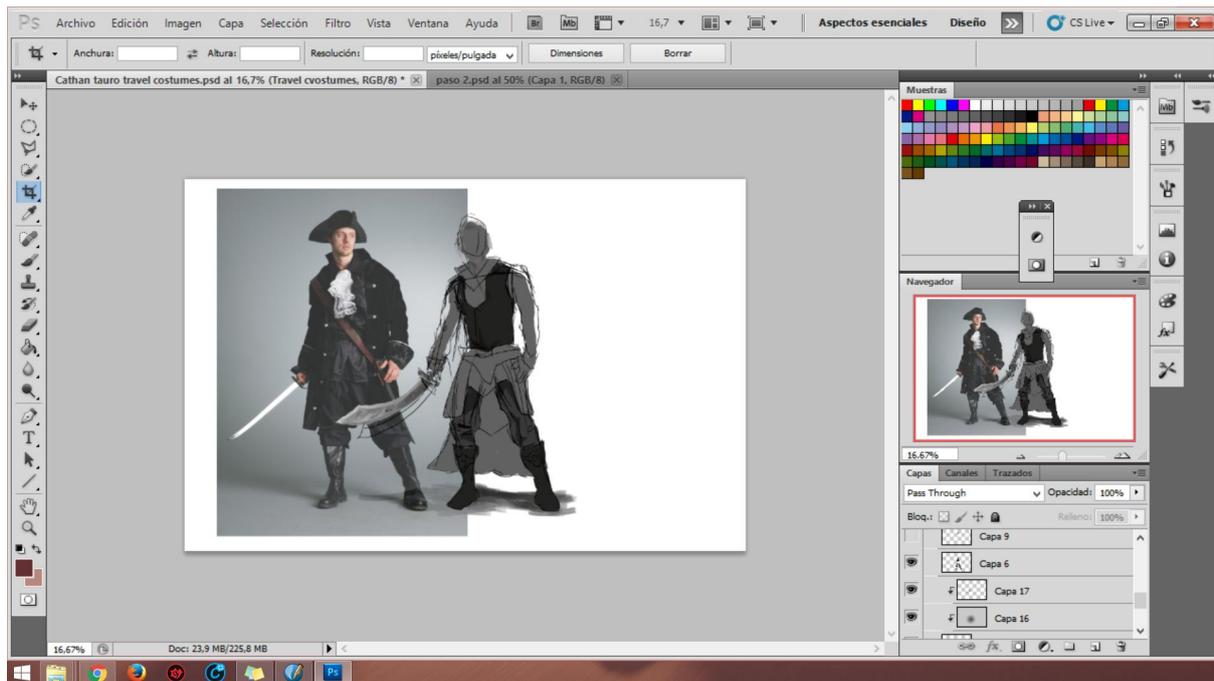
Después de hacer el dibujo a línea pintamos la figura con un gris medio para poder empezar a detallar y definir los distintos elementos del personaje. Este procedimiento que explico trata de definir los valores en escala de grises para posteriormente darle color.



En la imagen superior podemos apreciar el segundo paso del diseño que hice del protagonista Cathan. A la izquierda, encontramos las distintas herramientas que ofrece el programa. Para diseñar personajes yo utilizo más que otra cosa el pincel, la goma y las herramientas de selección. A la derecha el navegador nos permite movernos por la imagen de forma más rápida y cómoda, aunque es preferible trabajar con la imagen lo más amplia posible para no perder tiempo en los detalles. Lo importante es que lo veamos bien en un tamaño normal. Bajo el navegador está el panel de capas. Las capas funcionan como papel cebolla, es decir cuando crea una nueva capa lo que haces cuando dibujas se crea un lienzo invisible e independiente que está sobre la capa anterior. Este panel además permite mezclar las capas entre sí consiguiendo diferentes efectos muy útiles para trabajar. En este caso he dividido cada capa en cada parte del proceso. Es recomendable no crear demasiadas capas ni mezclar demasiado las opciones de fusión.

Metodología para la creación de un Concept Art y su recopilación a través de un libro de Arte.

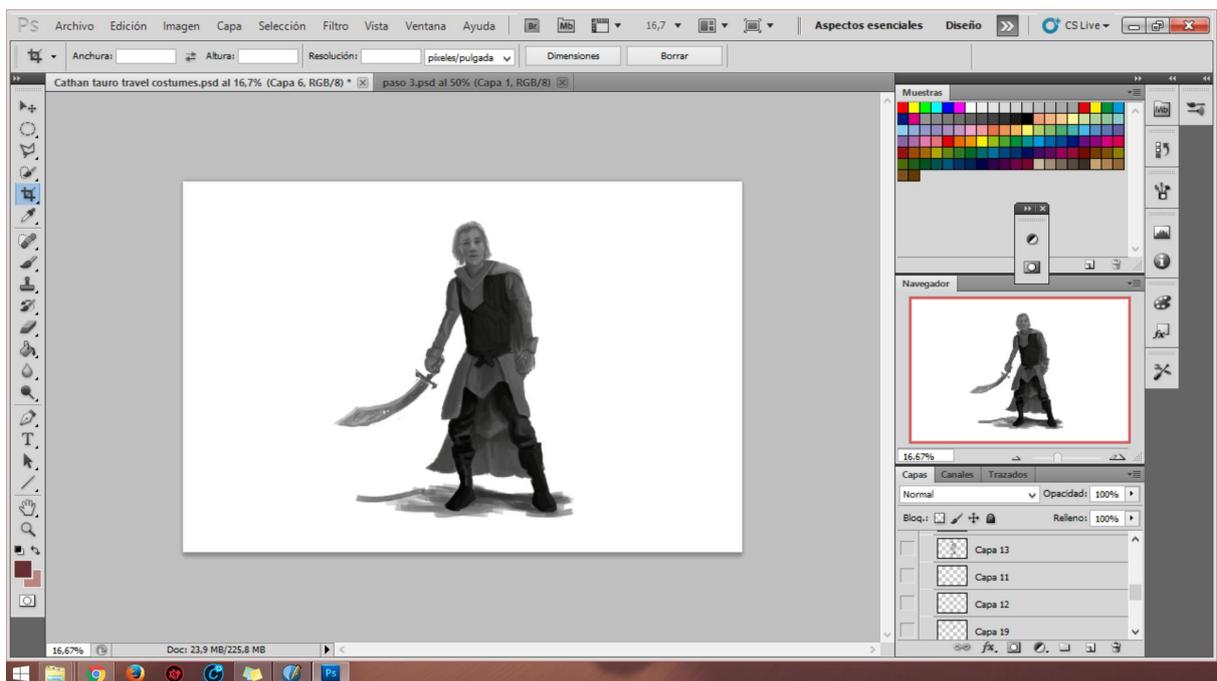
En mis prácticas de empresa, una de las cosas más importantes que aprendí es a tener las capas ordenadas, de tal manera que sepamos lo que estamos haciendo todo el tiempo, de otra manera perdemos tiempo intentando averiguar en qué capa estamos trabajando. Feng Zhu, un artista conceptual que tiene su propia academia en Tailandia recomienda trabajar con el menor número de capas posibles, para poder concentrarnos en el dibujo que estamos haciendo.



En el paso número tres empiezo a definir los volúmenes y las luces siguiendo el diseño que hemos creado a línea. El proceso es exactamente igual que en el dibujo tradicional, poner un punto de luz imaginario e iluminar el personaje teniendo ese punto de luz como referencia. Es importante ir haciendo todo el personaje de forma gradual, porque si perdemos demasiado tiempo detallando una parte, puede que no nos quede tiempo para terminar el resto del diseño y esto estropearía la presentación final.

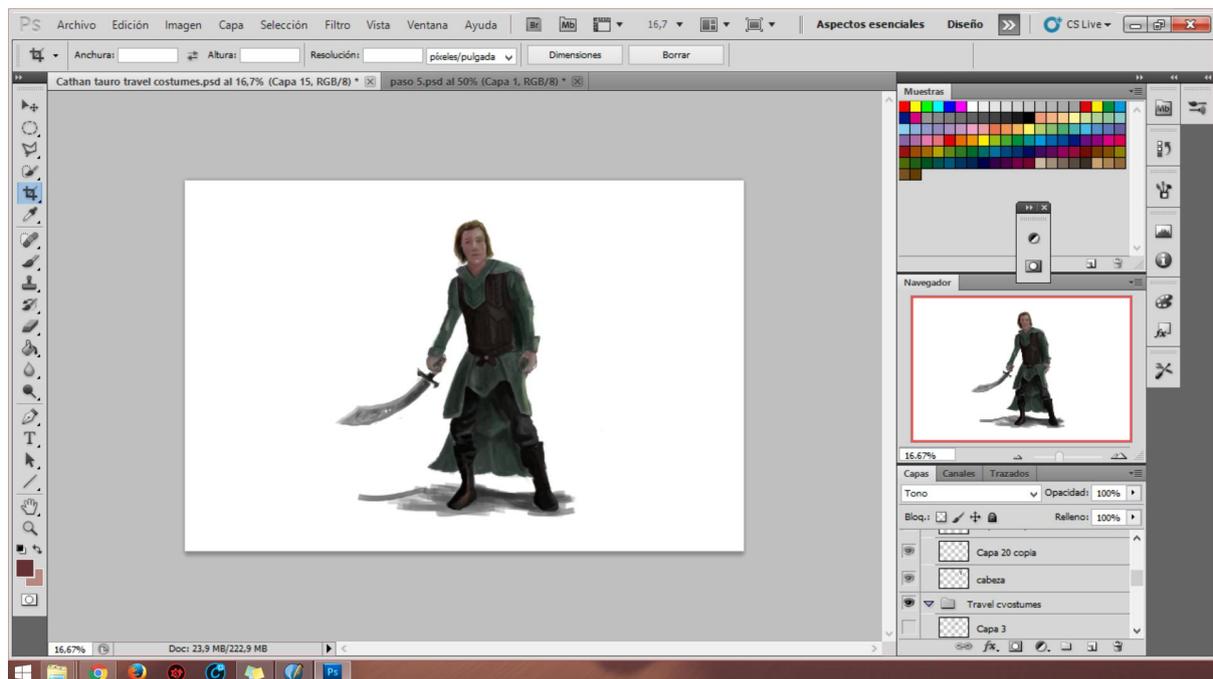
Como es un diseño definitivo estoy buscando dejarlo en un acabado lo mejor terminado posible ya que es un personaje de importancia, lo que significa que saldría mucho en cámara. Con los diseños de personajes secundarios no he definido tanto las luces o los detalles porque son personajes de menor importancia y aparecen menos en escenas.

Para evitar perder tiempo es conveniente revisar que estemos trabajando en la capa adecuada, es un error muy común trabajar en una capa que no es correcta y darte cuenta cuando llevas un buen rato dibujando. Algunas veces puedes salvar este fallo, seleccionando la parte que va en otra capa, pero otras muchas veces, no podemos hacerlo, o bien por opciones de fusión, o por cualquier otra historia. Mejor tener cuidado y revisar donde estamos dibujando

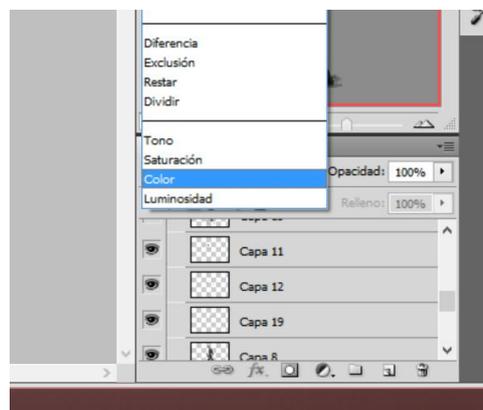


Aquí ya el personaje está cerca de estar acabado, le he puesto rostro, partiendo de una imagen de referencia, aunque como no debe ser muy detallado no me he detenido demasiado en él. Tal como en las producciones hice un casting ficticio con los protagonistas buscando actores reales que pusieran cara a los personajes. Otra cosa importante a considerar es la complejión y estatura, Cathan es descrito como alguien de mediana estatura y de cuerpo poco robusto, tirando a flaco. Quizás no lo he puesto demasiado flaco pero aunque no es un deportista ni un guerrero desde el inicio, si camina y hace bastante natación

La ropa de viaje debe ser bastante gruesa, aunque en las mantas hay aclimatadores de éter, no todo el trayecto se hace en manta, a veces en barco y otra a caballo o a pie, por lo que debe de proteger en caso de alguna tormenta. Por ello el traje consta de un capa con capucha externa sobre un chaleco que se pone encima de una túnica. Es de materiales caros ya que es un noble y eso se tiene que ver a simple vista, sin embargo el personaje de Cathan no destaca como alguien ostentoso. Es un diseño que muestra que es de clase alta pero sin ser sobrecargado ni deslumbrante



Finalmente, en una nueva capa en modo color definimos que color tendrá cada cosa. Es probable que haya que ajustar algún tono ya que a veces este modo de capa oscurece demasiado el dibujo, o nuestra base tiene un contraste que no es del todo correcto. Si no también podemos utilizar otro modo de capa que se llama luminosidad que no oscurece tanto los tonos.





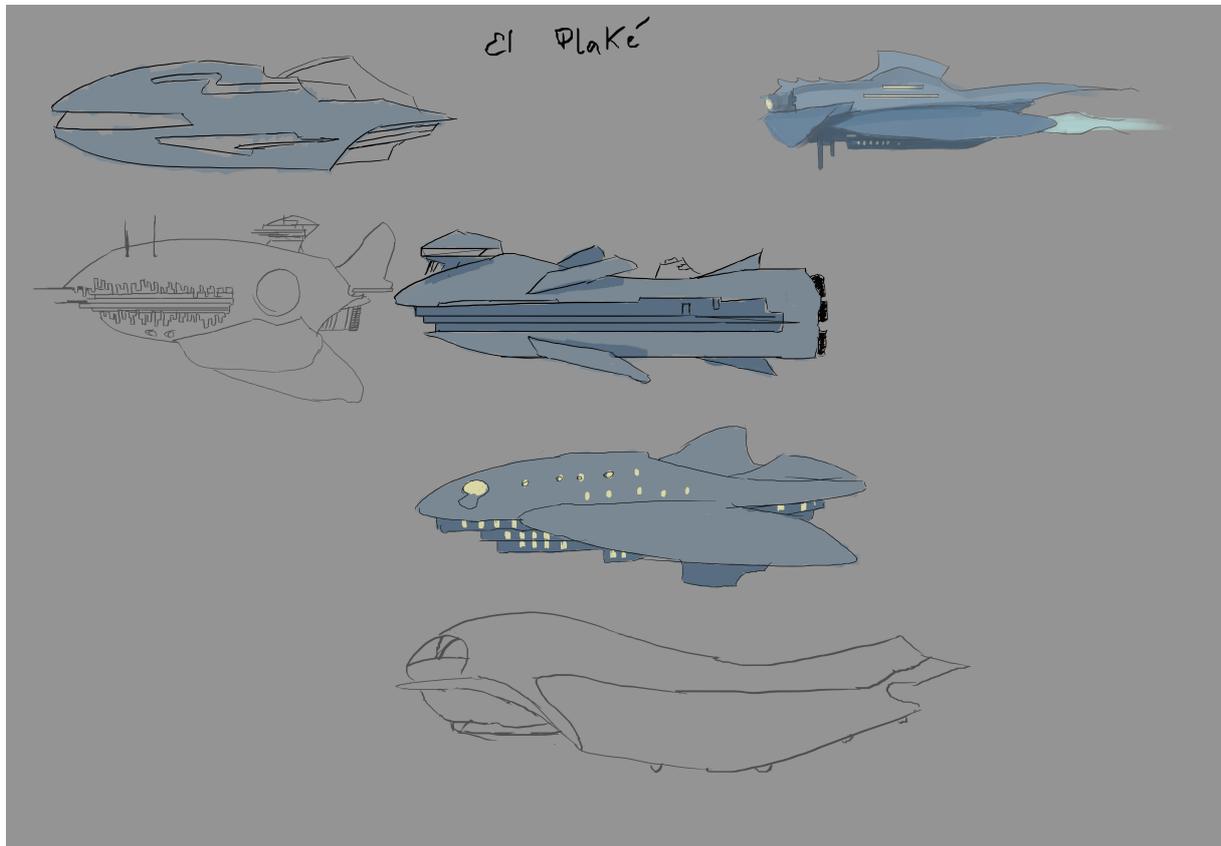
Esta es la imagen definitiva del traje de viaje junto al de entrenamiento aun en proceso. El fondo y demás forman parte de la presentación. Hay que buscar la forma de hacerlo más atractivo e integrado posible para que al venderlo al cliente o el director de arte queden contentos con el resultado

Diseño de los medios de transporte.

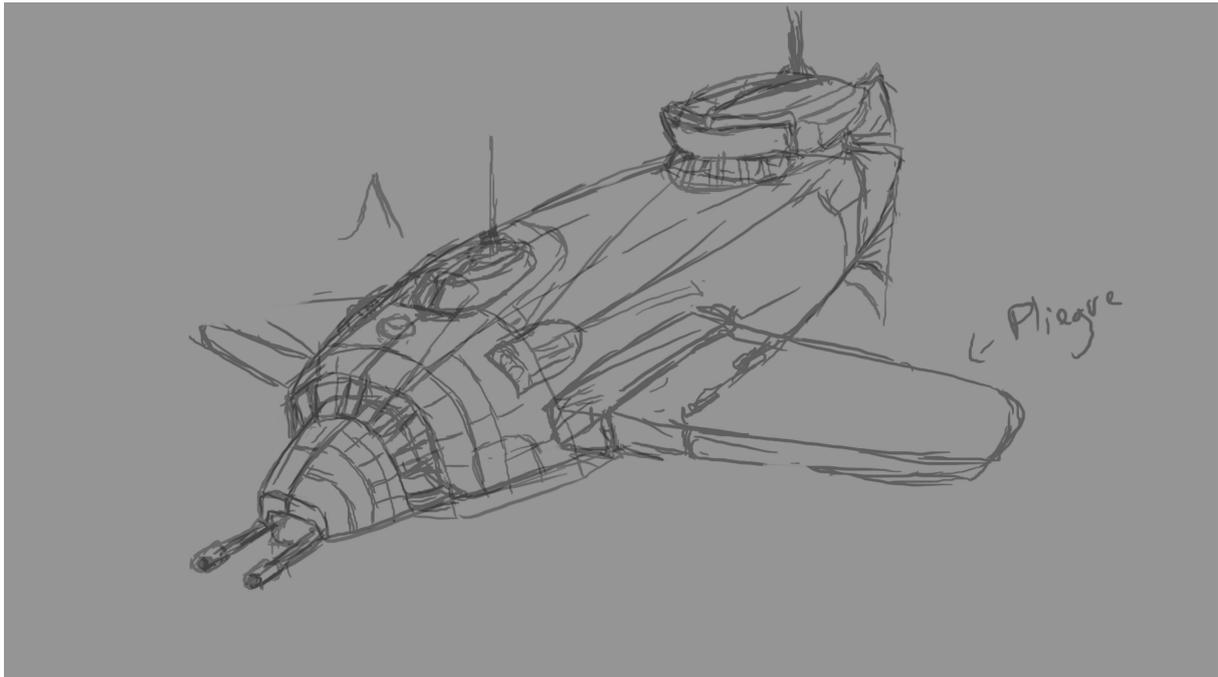
En Herejía Anselm Audley ha Creado unos submarinos que funcionan con magia (Éter) que sirven para atravesar las grandes distancias que hay entre los distintos continentes y archipiélagos. Estos submarinos fueron una de las cosas que más me atrajeron de esta obra pues me parecen una idea muy original. Desde que leí el libro por vez primera me he peleado intentando darle una forma concreta a estos submarinos que son conocidos como mantas. Precisamente por este nombre mi primera imagen de estos submarinos era la de una máquina con forma de manta marina, de hecho investigando en internet para conocer si alguien había hecho ya algún diseño de las mantas encontré en algunos foros sobre el libro, lectores que establecen la forma anatómica de la manta marina como estructura base de las mantas del libro, aunque esto no se concreta en el libro cuando son descritas. Hice algún diseño con esta idea en la cabeza pero la estructura de las mantas es muy fina y orgánica por lo que me parece poco práctica de cara a ser un transporte de largas distancias tanto para mercancías como para pasajeros, así que esta idea la rechacé. También hay unos submarinos pequeños biplaza, llamados rayas que sirven para explorar, que principalmente son utilizados para la exploración por los institutos oceanográficos. Hice bocetos a línea de cómo pueden ser las mantas. Investigué cómo son los primeros submarinos e intenté adaptarlo a la descripción del libro, teniendo en cuenta que se utilizan para transportar mercancías y que viajan bastantes pasajeros, además de que viven en la manta varios meses. Pienso que deben ser bastante grandes. Su estructura interna está construida en madera y metal, sus motores funcionan con generadores de éter de madera y el exterior de las mantas está forrado con piel de calamar por lo que el color genérico de las mantas es el azul, salvo el Estrella Sombría que es la única manta negra aunque no se explica por qué. También cuentan con un sistema de armamento de misiles y con escudos que protegen el casco.

El procedimiento para diseñar las mantas es el mismo que con los personajes, parto de líneas dibujando como es el perfil. Se hacen muchos bocetos siempre en perfil, de esta manera tenemos una idea clara y simple de lo que se está dibujando sin tener que lidiar con problemas de perspectiva. Una vez se tiene un boceto elegido a desarrollar se parte de una rejilla o imagen en perspectiva de referencia y vamos construyendo nuestro boceto en perspectiva. Una vez tenemos la línea damos color y volumen y entramos en la fase de detalle. En este caso utilizaremos texturas de fotografías de pieles de calamar para acercar

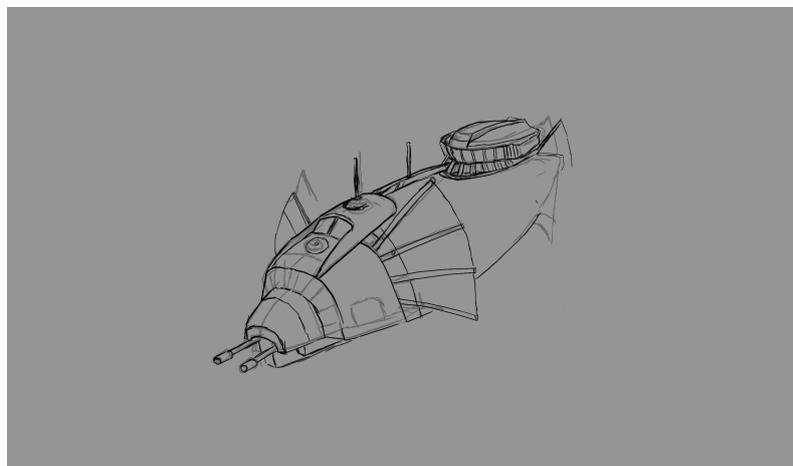
con mayor realismo el dibujo al concepto que se busca.



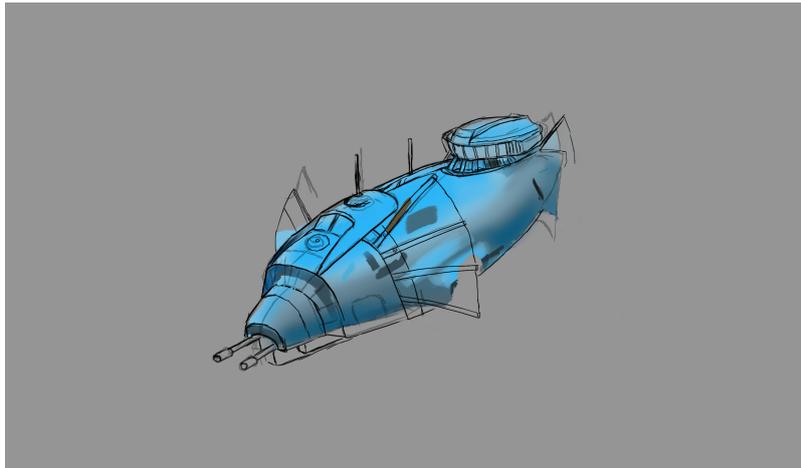
Estos son algunos de los bocetos que hice para diseñar las mantas. La forma del Animal no me parecía funcional de cara a tener un puerto submarino donde atracan incluso decenas de mantas en las capitales, así que como dije anteriormente, partí de la base del submarino. En la parte de bocetado no se tiene por qué hacer todo digital, hice muchos dibujos anteriores a estos a lápiz que me llevaron estas ideas que encontramos aquí. Entonces pasé a dibujar en perspectiva para ahorrar tiempo, aunque a veces esto puede ser un error.



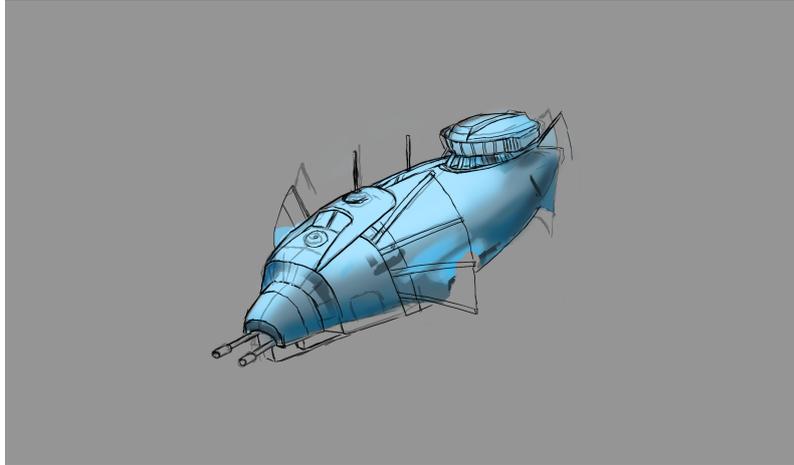
Éste es el primer boceto a línea del Plaké, la primera manta en la que viaja Cathan. Es muy sucio, como se puede apreciar hay varias capas de línea bastante rota. El diseño general se acerca bastante a lo que tenía en mente sobre las mantas, sin embargo las alas suponen un problema ya que hace que parezca más un avión que un submarino. Técnicamente no son alas si no aletas, y según describe Cathan en uno de los trayectos, al poner en marcha los generadores, estos mueven las aletas que dan propulsión a la máquina, así que no había forma de que estas alas fueran definitivas para el Plaké. Aun así le di color e hice un diseño bastante trabajado en un principio..



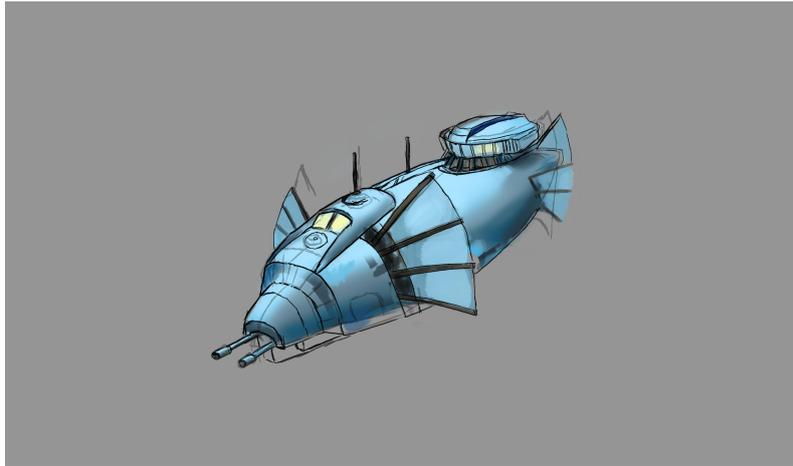
En la imagen anterior ya tenemos un diseño más limpio y claro, con las aletas corregidas y con cierto símil con los pescados por la forma de las aletas. El desplazamiento de la manta es más continuo que de un pez, a pesar que el funcionamiento de las aletas es similar, el ritmo al que se mueven mantiene a la manta a una velocidad estable



Esta es la capa base de color, aunque me permití empezar a darle volumen. Teniendo en cuenta que el fondo marino es oscuro entendemos que la iluminación es totalmente cenital, a parte de la luz que proyectan las ventanas de la manta, pero esas luces se añaden al final. Debía ser un azul intenso ya que la piel de clamar tiene colores intensos. El casco debe de tener algunas ranuras y escotillas de acceso además de los generadores de escudos para proteger la manta durante las batallas. Las batallas entre mantas rara vez terminan con el hundimiento del oponente, funciona más bien como la piratería, una vez uno de los oponentes pierde los escudos, ya está derrotada. Esto se debe a que las mantas son muy valiosas y a nadie le interesa hundir al enemigo. Es más rentable abordar y recoger el botín.



En ésta imagen, añadí la iluminación. Me interesaba que hubiese un alto contraste entre el tono más claro y el más oscuro, ya que la piel de calamar es ligeramente viscosa y esto la hace muy brillante. Imaginándome como pueden recubrir el casco de la manta con piel de calamar, me lo imaginé construido por láminas. Creo que para hacerlo los constructores le harían algún tipo de procesado que posiblemente fuera incluso mágico y recubrirían el cascarón con las láminas protegiéndolo al final con algún tipo de producto. En Pharassa, la capital de Océanus, se topan con una manta averiada, que está siendo reparada, por lo que profundicé en mi imaginación en cómo podría ser la reparación de una manta. Por falta de tiempo no hice ningún dibujo, pero pienso que sería algo muy interesante a estudiar y profundizar. Dedicué bastante tiempo al diseño de las mantas porque son cruciales en lo que viene siendo definir el mundo de Aquasilva, pienso que de alguna forma son el aspecto tecnológico más avanzado de la novela. Además influyó mucho en mí a la hora de elegir sobre qué novela hacer el libro de arte. Inicialmente tenía la idea de inventar un videojuego y escribir el guión y diseñar los personajes, luego pasé por hacer otras novelas que me han gustado pero recientemente volví a leer el libro de Herejía y recordé los fascinado que estuve la primera vez, y la cantidad de tiempo que pasé intentando dar forma a las mantas



Iluminé las ventanas, destacando el puente de mando y la sala de observación principal. La sala de observación es donde se reúnen los pasajeros durante el trayecto y es el lugar desde donde mejor se ve el océano. La luz de la manta procede de los faroles de éter que son alimentados por los generadores. Aunque según describe el protagonista, durante los trayectos simulan el día y la noche apagándolas cuando anochece para mantener controlado el ritmo de los días.



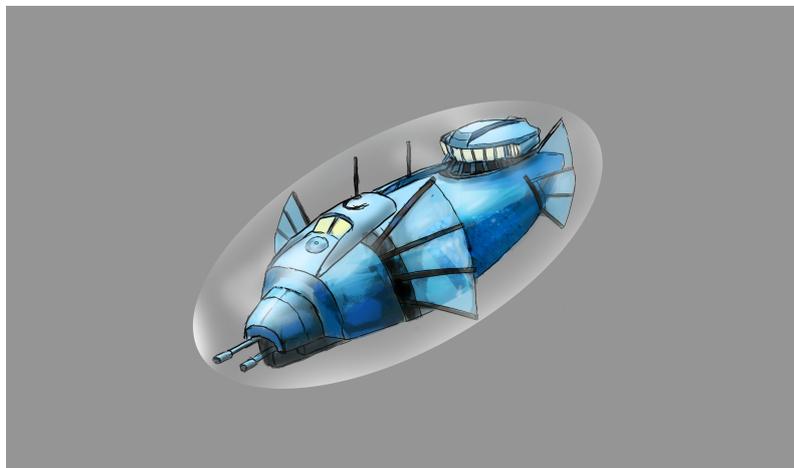
Definida la luz general y empezando a detallar. Añadí una segunda sección de aletas traseras de menor tamaño ya que me parecía insuficiente con solo las delanteras porque la de cola solo cumple la función del timón, es decir para poder girar. Las mantas son descritas con mástiles así que le puse dos pequeños mástiles superiores que a nivel práctico su única función es izar la bandera del clan al que pertenece la manta o como apoyo para avanzar cuando se encuentra en superficie.



Después apliqué texturas que extraje de fotos de pieles de calamares y de pulpos. Utilizando las opciones de fusión de capas se consiguen efecto muy interesantes que ayudan a consolidar la textura de la cubierta de la manta. Hay artistas conceptuales que consiguen definir todos los diseños basándose solamente de esta técnica, es decir, hacen la estructura general del diseño y luego se valen de fotos para ir definiendo los detalles que conforman la ilustración final. Es una técnica bastante complicada, sobre todo porque a la hora de crear, sobre todo cuando es a partir de una imagen que ya está hecha, muchas veces nuestra mente nos limita a ver más allá de la imagen ya hecha y cuesta bastante aprender a desligarse del contenido de la propia imagen y crear a partir solo de las formas. Esta técnica se llama *Photobashing*.



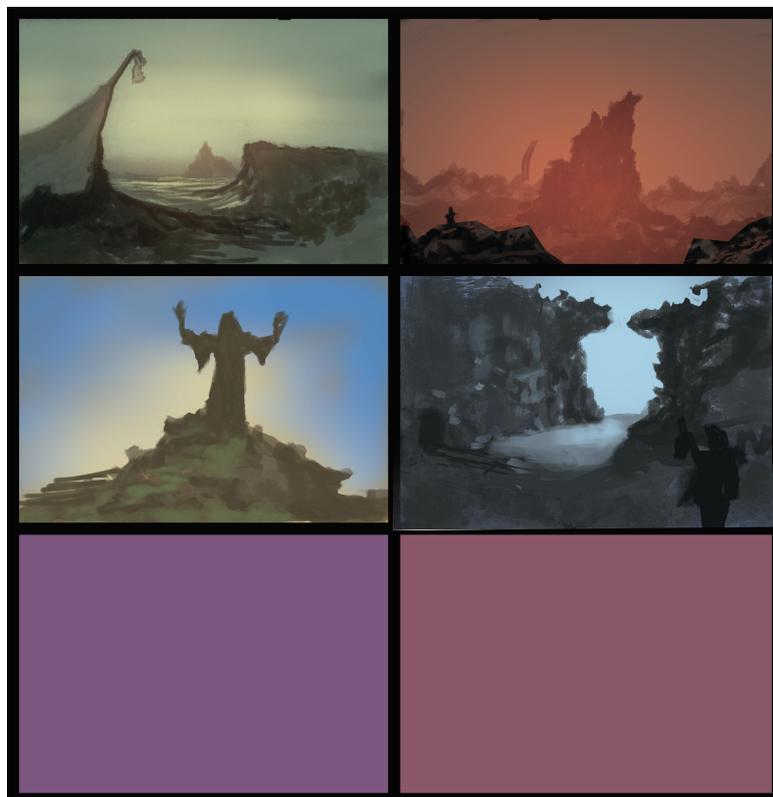
Esta es la manta ya terminada, apenas iluminé un poco más la zona superior y añadí algunos brillos para dar más realismo la textura. Así mismo di cierta transparencia a las aletas para definir que las láminas de calamar utilizadas ahí son más finas y translucidas permitiendo que las aletas tengan cierta flexibilidad permitiendo una navegación más fluida. Como dije anteriormente la base del diseño es la de los primeros submarinos, sin embargo la cabina del puente, así como la estructuración, está inspirada en los barcos. Pienso que a pesar de ser transportes diferentes, deben tener una estructura similar solo que adaptada al tipo de navegación. El Plaké es una manta de mediano tamaño, el Estrella Sombría es mucho mayor que éste. El diseño que hice del Estrella Sombría fue una modificación del diseño del Plaké, añadiendo elementos y ampliando su escala.



Este es el diseño definitivo con los escudos de éter activos. Para hacer el escudo utilicé una de las herramientas de selección que permite hacer elipses y gracias a ello y a un pincel muy difuso que crea unos degradados muy limpios conseguí ese efecto de campo protector. Esta técnica la aprendí recientemente durante las prácticas, diseñando las naves que hice para la empresa.

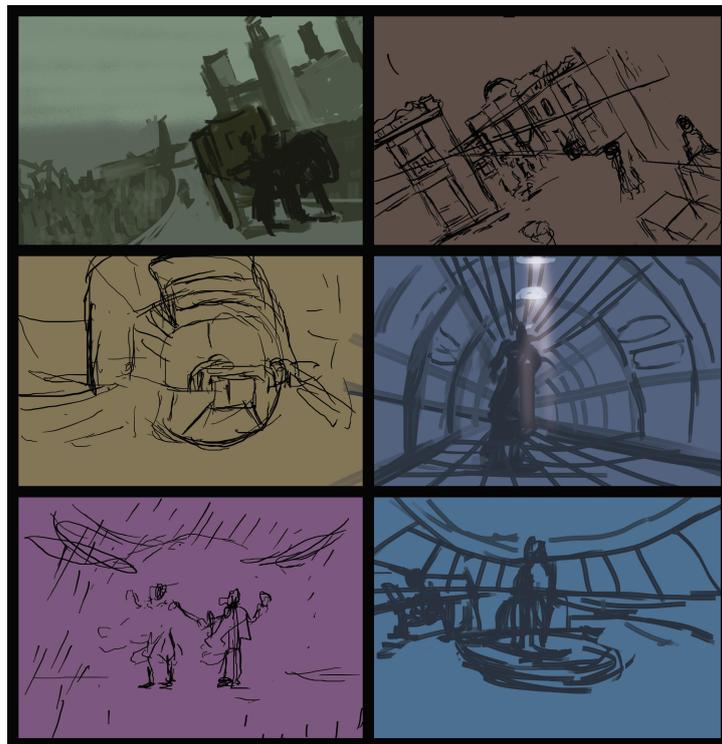
Escenarios

Para los escenarios hice una gran cantidad de investigación de metodología. Para emperezar miré muchísimos tutoriales de Fen Zhu donde hace demos de ilustraciones de *concept art* utilizando diferentes técnicas. Para empezar estudié lo que es el *thumbnail* o miniatura. Ésta es una técnica que consiste en dividir el lienzo en partes pequeñas e ir esbozando en cada una de ellas diferentes ideas. El objetivo del *thumbnail* es agilizar el proceso creativo trabajando de forma simultánea cada pieza, además de hacerlo de forma muy general y alejada, permitiéndonos una mayor velocidad. Generalmente es un proceso que a un profesional no debe de tomarle más de 10 minutos ya que no se debe entretener en los detalles sino en la plasmación de ideas.



En la imagen de arriba podemos ver los resultados de los primeros *thumbnails* que hice. Están hechos partiendo de la idea de utilizar la mancha como base e ir definiendo las formas en base a lo que se llama accidentes fortuitos o *happy accidents*, que son manchas accidentales que hacemos inconscientemente con formas concretas que definen el resultado de la imagen

Los *thumbnails* son bastante complicados y también hay infinitas formas de hacerlos. En uno de los tutoriales de Feng Zhu parte de un caos de imágenes y fotografías mezcladas entre sí, distorsionadas y desenfocadas, a partir de las cuales vas definiendo los diseños. Digamos que él crea los *happy accidents* a partir de fotos muy distorsionadas. Probé este método ya que en un principio me pareció muy buena idea y pensé que me ahorraría tiempo, pero fue un verdadero desastre, del caos de fotos que hice no saqué nada y ni siquiera guardé el archivo así que no es un método que haya aprendido, Por el contrario sí me sirvió hacer las miniaturas pero partiendo de la línea, que es otra forma de hacerlo.



Estas miniaturas las hice con la idea de hacer no solo ilustraciones de *concept* de los paisajes y escenarios sino que también quería hacer algo de ilustración promocional. Hay cierta controversia sobre este tipo de ilustraciones porque hay muchas opiniones al respecto, pero la idea general es que la ilustración promocional no es *concept art* porque se crean con fines promocionales, sin embargo yo no estoy de acuerdo ya que aunque son utilizadas para promoción también son conceptuales a la hora de transmitir el concepto visual general de la película o serie que se está promocionando Sin embargo el nivel de acabado de este tipo de ilustraciones sí exige de mucho tiempo y trabajo por cada pieza por lo que no me ha sido posible concluir las para incluirlas en el proyecto.



Otra página de miniaturas que hice. Quise tener al menos una imagen de cada una de las ciudades que visitaron pero al final está todo aun en proceso. Aun continuo haciendo más miniaturas y mirando tutoriales. Mi tiempo invertido en cada imagen es bastante superior a los 10 minutos que debieran ser.

Las miniaturas de los paisajes son el equivalente a los bocetos que hice en el diseño de los medios de transporte y de los personajes. La complejidad reside en que la mente tiende a invertir tiempo en definir con la mayor afinidad posible cada detalle. Cuantos más elementos hay en el dibujo en el que esté trabajando mayor complejidad hay a la hora de resolverla. Fen Zhu comenta en alguno de sus tutoriales que cuando estamos haciendo bocetos de lo que se trata es de plasmar ideas generales y conceptos, no de terminar una imagen compleja. Es muy difícil alejarse de lo que uno está haciendo y decir bueno esta imagen ya está ahora toca otra.

Como expliqué antes hay una técnica llamada *fotobashing* que consiste en utilizar elementos de fotografía para construir una imagen nueva, utilizando otras fotos, deformándolas y pintando, esta es la técnica que utilicé para los paisajes que hice.



Ésta foto fue mi punto de partida para crear Lépidor. Es una foto de mi autoría y al final no se debe ver prácticamente casi nada de ella. Utilizaré la paleta de color entre otras cosas para construir Lépidor encima. Mucha gente está en contra del uso de fotos, pero en la industria es de lo más común. Conocí esta técnica de primera mano gracias a Tobias Mannewitz, *concept artist* alemán que destaca por su trabajo en la serie Juego de Tronos. Tuve la oportunidad de asistir a una ponencia suya en el festival de cine y animación de Animayo. En su charla nos mostró paso a paso como edificaba una ciudad ficticia en una colina de Gran Canaria, partiendo de fotos que obtuvo de internet. Debo admitir que al principio fui reticente también al uso de fotos, es un procedimiento muy útil.

Lépidor está construida sobre un promontorio y consta de un plano circular. Como todas las ciudades está amurallada, y en lo más alto del promontorio se encuentra el palacio. A las afueras de la ciudad, más allá de las murallas se encuentra la mina de hierro. El clan Lépidor es un clan pequeño, la ciudad se sustenta apenas con el comercio de especias y poco más antes de que se descubriera un enorme yacimiento de hierro en la mina.



A partir del boceto a línea manche la estructura general y le di algo de fuerza a la iluminación. Normalmente esto se hace al final, pero hacerlo visible desde el comienzo ayuda a tener claro cómo iluminar lo que estamos dibujando. Como se puede ver, queda por completo anulada la fotografía original. Es muy diferente cuando se hace un estudio de arte a partir de una imagen. Lo cual es un ejercicio para practicar que consiste en copiar una foto para mejorar la técnica. En los estudios generalmente se hace por puro aprendizaje y no deberían tener ningún valor comercial por lo que realmente no hay ningún problema en que se hagan estos ejercicios a partir de fotos de otros. Sin embargo estos estudios se hacen por formación, no deben pertenecer nunca a ningún proyecto que incluya de por medio una transacción económica.



Empecé a definir las formas del primer plano y aquí elegí cual es el punto de interés de la imagen. De esta manera priorizamos la zona que va a estar más trabajada y que va a ser donde se centre la mirada. El objetivo es crear una imagen que muestre como está situada la ciudad y como es la atmósfera, al mismo tiempo que vamos introduciendo los elementos arquitectónicos característicos de Aquasilva. Una de las características es que el plano común de casi todas las ciudades de Aquasilva es circular. Lépidor está situado bastante al norte y es descrito como un lugar bastante frío y húmedo, así que la paleta de color debe ser acorde a esta descripción. Lo que vemos en esta imagen es más o menos como lucen las miniaturas de las que hablé anteriormente



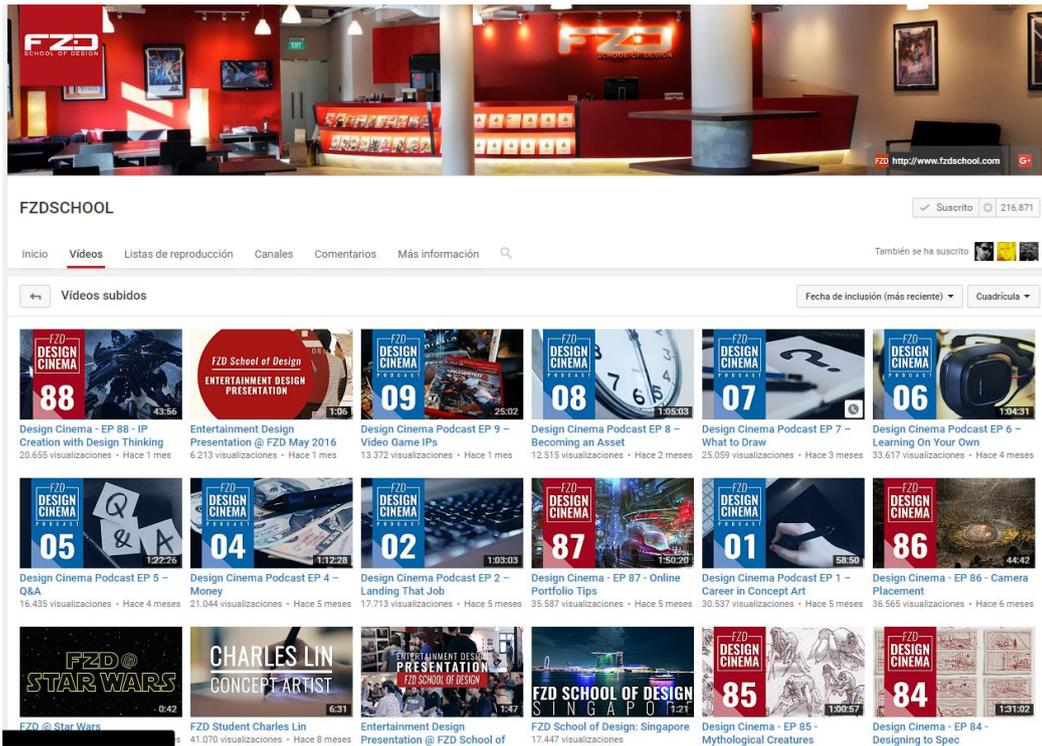
En esta parte del proceso es cuando empezamos a definir las cosas. Utilizando la iluminación correcta, la ciudad va cogiendo forma. Como dije lo más importante es lo que está en primer plano. Como la ciudad queda a lo lejos no es necesario detallar demasiado. Las montañas del fondo dan profundidad a la imagen haciendo que veamos que la dimensión de la isla es mayor hacia el fondo. El palacio sobre el montículo destaca por su posición sin embargo no resulta en exceso exuberante. Cathan define el palacio más como una mansión que como un palacio. Después de este paso toca trabajar y definir por completo lo que está en primer plano.



Aquí vemos la ilustración final con el primer plano resuelto con las olas rompiendo contra las rocas. Con esto concluimos la ilustración general que describe el aspecto de Lépidor.

Referentes

Feng Zhu: Hay infinidad de artistas que influyen mi trabajo. Pero quiero hacer una mención especial a Feng Zhu, fundador de una academia de *concept art* de Thailandia. Este artista ofrece en canal de Youtube oficial de la academia, una enorme cantidad de tutoriales con los que he aprendido muchos de los procedimientos que utilicé para realizar el proyecto.



Metodología para la creación de un Concept Art y su recopilación a través de un libro de Arte.



Tobias Mannewitz: *Concept artist* alemán que trabaja como director artístico para el estudio Karakter Design. Su trabajo más destacado es en la serie de televisión de HBO Juego de Tronos. Gracias a su participación en el festival de Animayo al que asistí pude disfrutar en directo de la explicación de su método de trabajo. La forma en la que es capaz de moldear una foto de un paisaje con elementos que no están ahí me fascinó. Es una técnica que aun estoy aprendiendo y puliendo pero me ayudó mucho a resolver los paisajes que diseñé.



Metodología para la creación de un Concept Art y su recopilación a través de un libro de Arte.



Amee Beth Christenson: Conozco su obra por un videojuego y desde el primer momento que vi su trabajo me gustó como simplificaba el dibujo. Su manera de diseñar los personajes de forma muy sintética y al mismo tiempo sólida me ayudaron a resolver cómo definir a los personajes secundarios sin perder demasiado tiempo. Ella ha echo estupendos diseños de personaje para Star Wars.



Metodología para la creación de un Concept Art y su recopilación a través de un libro de Arte.

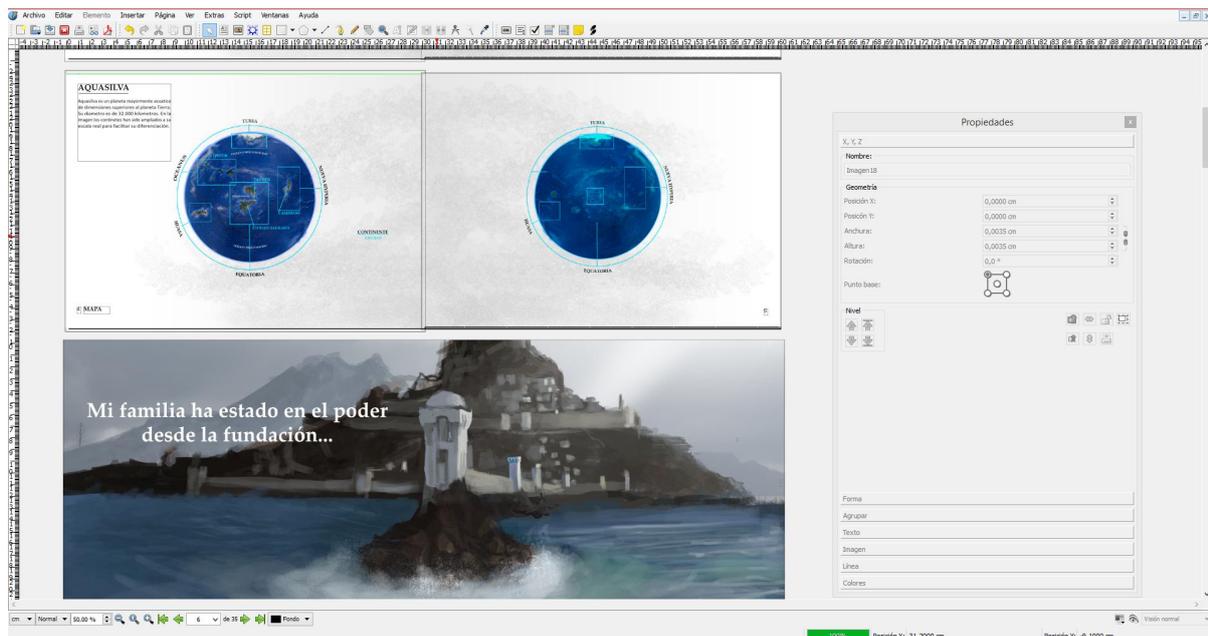
Nicolas Bouvier (Sparth): Casi uno de los primeros *concept artist* que conocí y fue por su Trabajo en el videojuego Prince of Persia Warrior Withing. Me fascinó como definía a los personajes haciendo uso de un estilo exageradamente pictorico. Es de esos artistas que ví y me influyó para querer aprender. Se puede apreciar su influencia de forma bastante clara en mi trabajo.



3.4- Postproducción

Una vez ya tenemos las ilustraciones viene la parte divertida, la maquetación. Es importante ser minucioso, y atento con los detalles, para conseguir un resultado óptimo y que los dibujos luzcan bien

Para hacer el proceso, es preferible hacer algún boceto en papel, probando diferentes diseños. Hay que definir el *layout* que limita el espacio donde se debe distribuir el contenido.



Una vez finalizada la maquetación, voy a imprenta, donde defino las características que tendrá el libro una vez impreso. Será un libro impreso a doble página, apaisado, sobre papel satinado de 200 mm de gramaje.

Conclusión

La presentación de éste TFG no es la culminación de este proyecto ya que quedaron muchos diseños importantes por hacer. Sin embargo es la culminación de una etapa y el comienzo de otra.

Se ha echo una síntesis del libro muy simplificada, con una pequeña muestra de personajes y escenarios.

Se ha creado una idea visual general de lo que es el mundo de Aquasilva el cual era uno de los objetivos fundamentales del proyecto.

He adquirido conocimientos metodológicos en el desarrollo de *concept art*, en sus diferentes campos, tanto en el diseño de personajes como los medios de transporte y escenarios.

He profundizado en las técnicas de ilustración digital madurando los conocimientos adquiridos en el dibujo durante el grado.

El cumplimiento de estos objetivos es gradual, es decir hay algunos que se han conseguido en mayor medida que otros.

Haciendo una autocrítica, creo que aun me queda mucho por aprender en la técnica del dibujo digital. Este proyecto me ha servido como introducción a este campo. Durante el grado ya había realizado algunos trabajos en este sentido, sin embargo no disponia de los medios necesarios para poder desarrollar con total normalidad la metodología. Ahora cuento con un buen equipo y una buena base para seguir avanzando.

Pienso que además de seguir desarrollando el dibujo digital, debo seguir trabajando el dibujo al natural como complemento para que de verdad haya una evolución en mi técnica de dibujo.

Bibliografía.

Carpenter Nick. Didier Samwise. Metzen Chris. *The Art of Blizzard Entertainment*. Panini España 2013

Falconer Daniel. *El Hobbit. Un Viaje Inesperado. Crónicas*. Editorial Planeta 2012

Fenner Cathy & Fener Arnie. *Spectrum magazine nº18. The best in Contemporary Fantasy Art*. Underwood Books Fairfax, CA, 2011

Lee Alan. *El Señor de Los Anillos Cuaderno de bocetos*. Editorial Planeta 2010

Rusell Gary: *El Señor de los Anillos. El Arte de la Comunidad del Anillo*. Ediciones Minotauro 2001

Rusell Gary: *EL Señor de los Anillos. El Arte del Retorno del Rey*. Ediciones Minotauro 2004

Soesbee Ree: *The Art of Guild War 2*. Arenanet. Ncsoft 2007

Szostak Phil. *El Arte de Star Wars El Despertar de la Fuerza*. Planeta Editorial

Recursos Web.

<http://www.artbyabc.com/tfu2>

<http://karakter.de/#/projects-post/game-of-thrones-4-2/>

<http://www.sparth.com/gallery/thumbnails.php?album=42>

<https://www.youtube.com/user/FZDSCHOOL>