



EL ARTE DE

SCRIPTERIUM



SCRIPTERIUM

Mónica Pezuela Ortiz

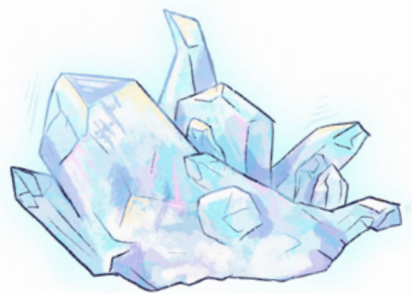
CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

LA ACADEMIA

EL BOSQUE

LOS NARRADORES



INTRODUCCIÓN

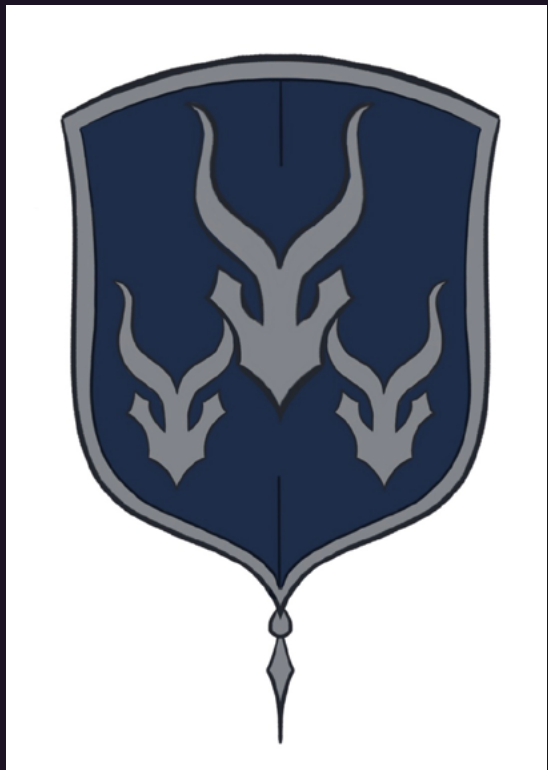
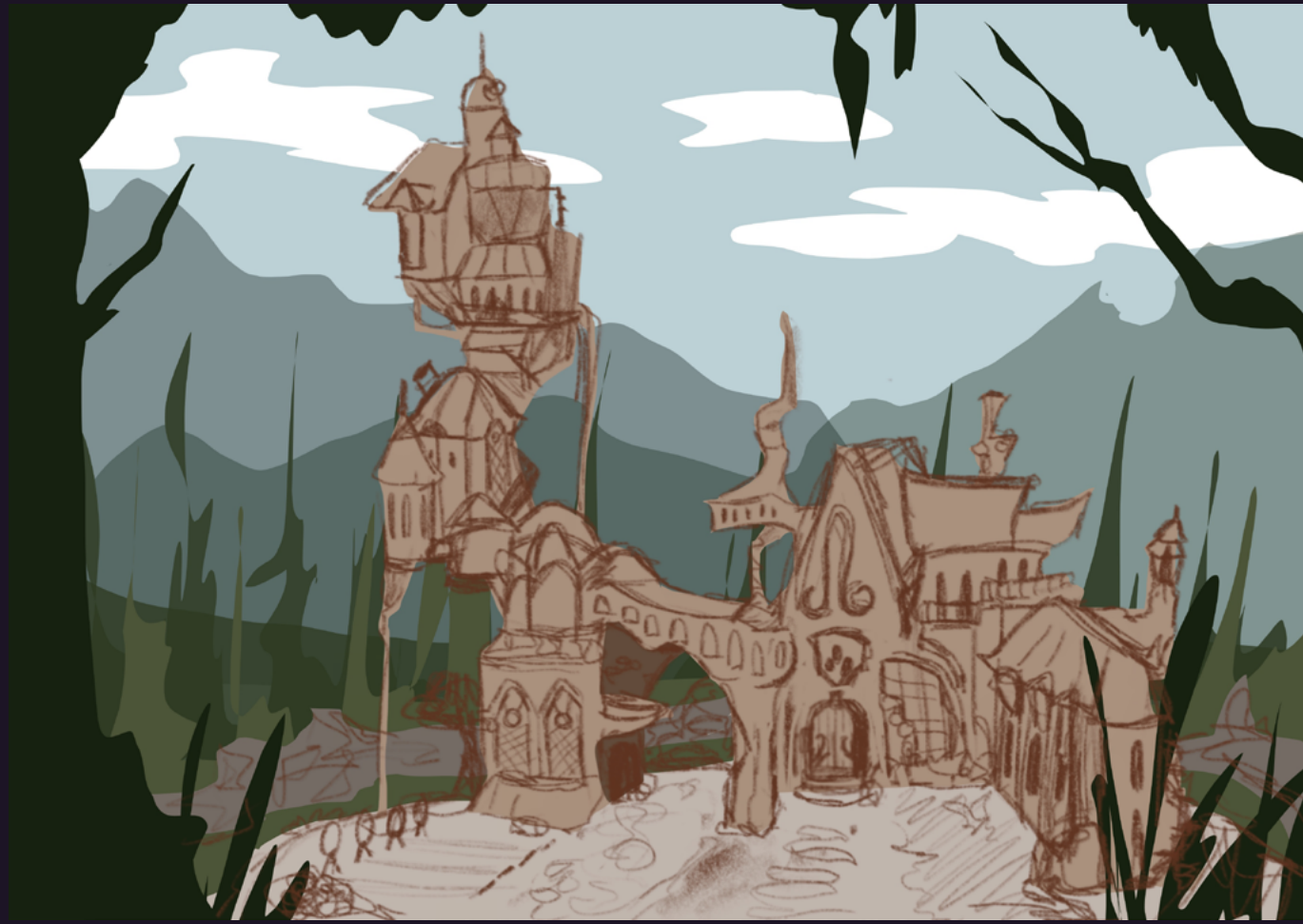
La fantasía siempre se ha tratado como una categoría secundaria a la hora de contar historias, al igual que la animación, sin embargo, su posibilidad de crear alegorías y crear una conexión con personajes tan alejados de nosotros crean una forma muy útil de contar historias, la identidad, las expectativas, quién eres y quien se espera que seas son preguntas a las que se han enfrentado la gran mayoría de personas, profesores, padres y amigos dictando tus decisiones, si eso se ve de manera más literal en una profecía propone una nueva forma de observar el problema.

Scripterium busca una nueva manera de ver la fantasía, usando sus propias ideas básicas para crear un mundo donde cuestionar porque existen e investigar el mundo de la identidad psicológica, todo esto realizado en una serie que acerque a los espectadores a los personajes y donde se puedan ver reflejados en cada uno de ellos. En este proyecto se ha logrado el objetivo del desarrollo de la narrativa, el concept art y el tráiler de una serie animada.

Este proyecto nace en 2019 explorando la idea del elegido que se niega a seguir la llamada a la aventura, a lo largo de los años ha ido evolucionando, cambiando la identidad de los protagonistas, su visualización y el punto central de la historia, convirtiéndose en una narrativa que busca explorar quién es cada uno y cómo cambia esto las expectativas de los demás. Siempre ha sido un proyecto al que le he tenido mucho cariño, lo abandoné en 2021 y esta es una gran ilusión volver a abarcar el proyecto desde un nuevo punto de vista.

Estos personajes han crecido conmigo y poder hacer una recopilación de todas sus formas distintas al igual que darles un nuevo punto de mira es una gran oportunidad. Siempre he creído que el arte y la fantasía pueden ser herramientas para ver reflejadas distintas realidades y verdades, este proyecto surge de la investigación de las profecías y cómo se reflejan en nuestro mundo, cómo nos afectan las expectativas y quienes somos cuando estamos solos.





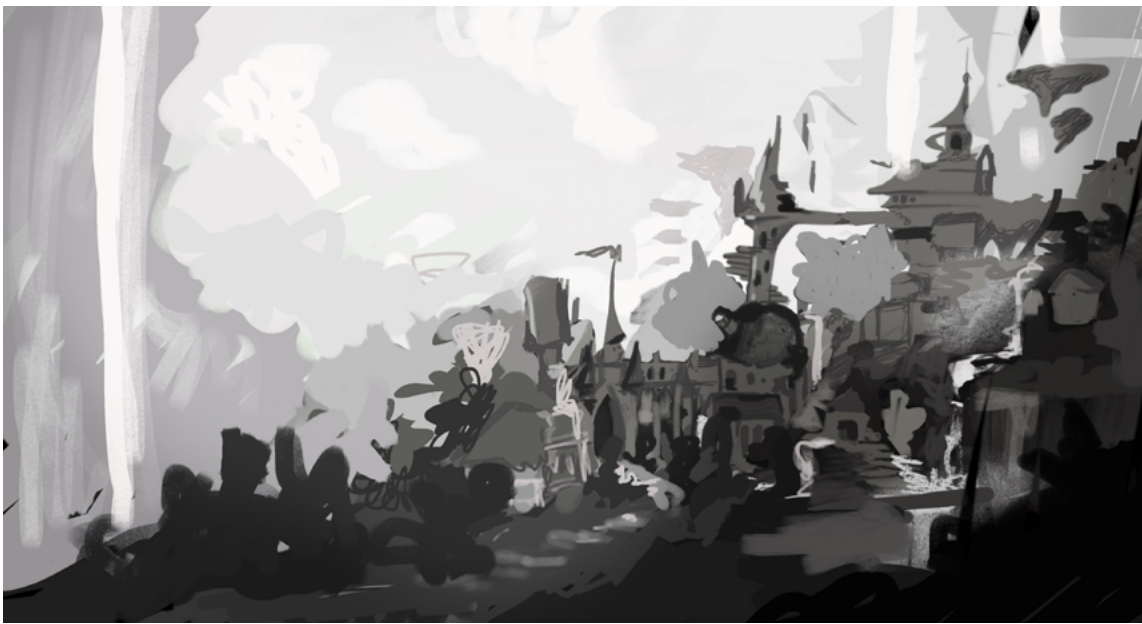
LA ACADEMIA





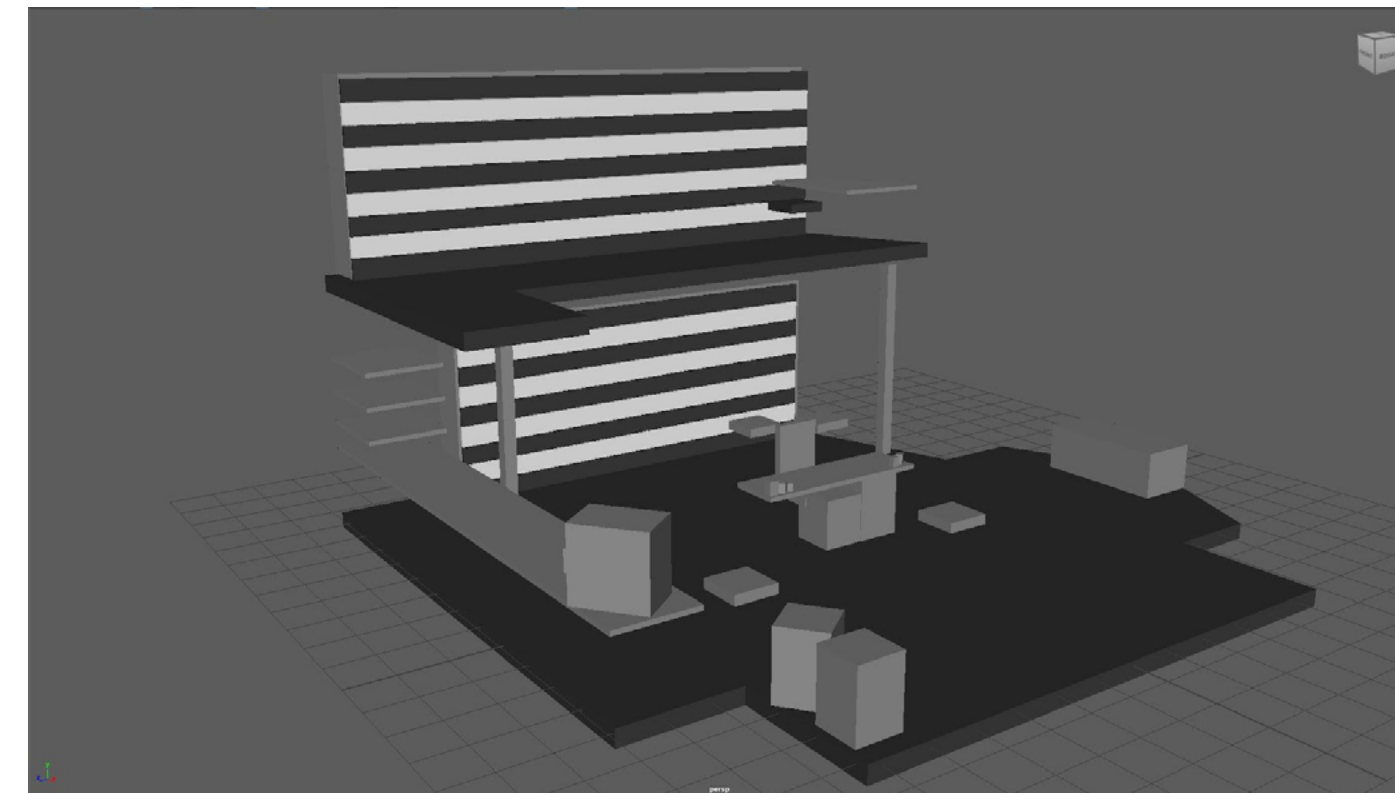
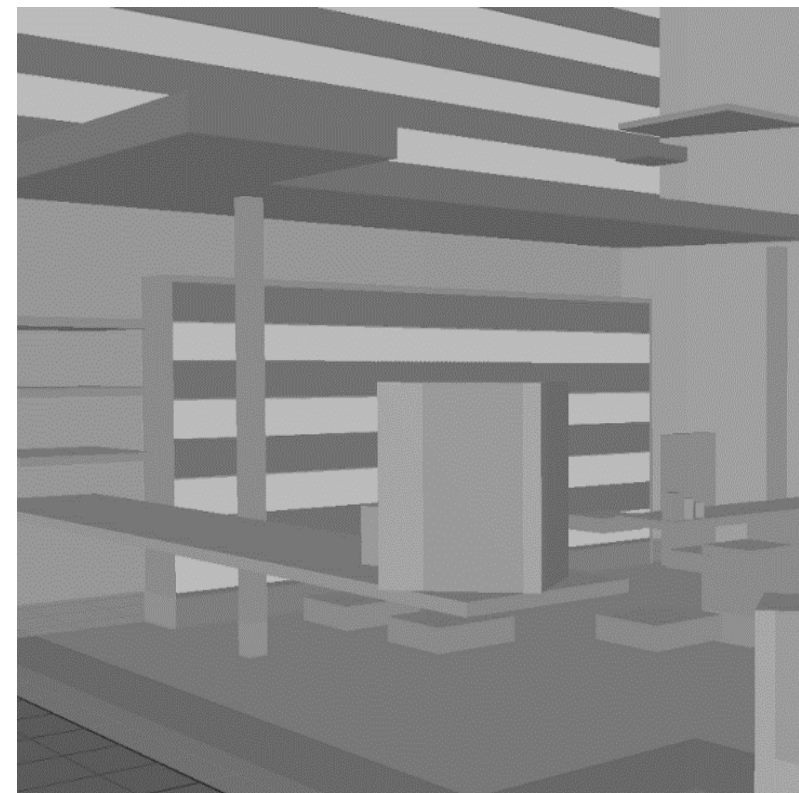
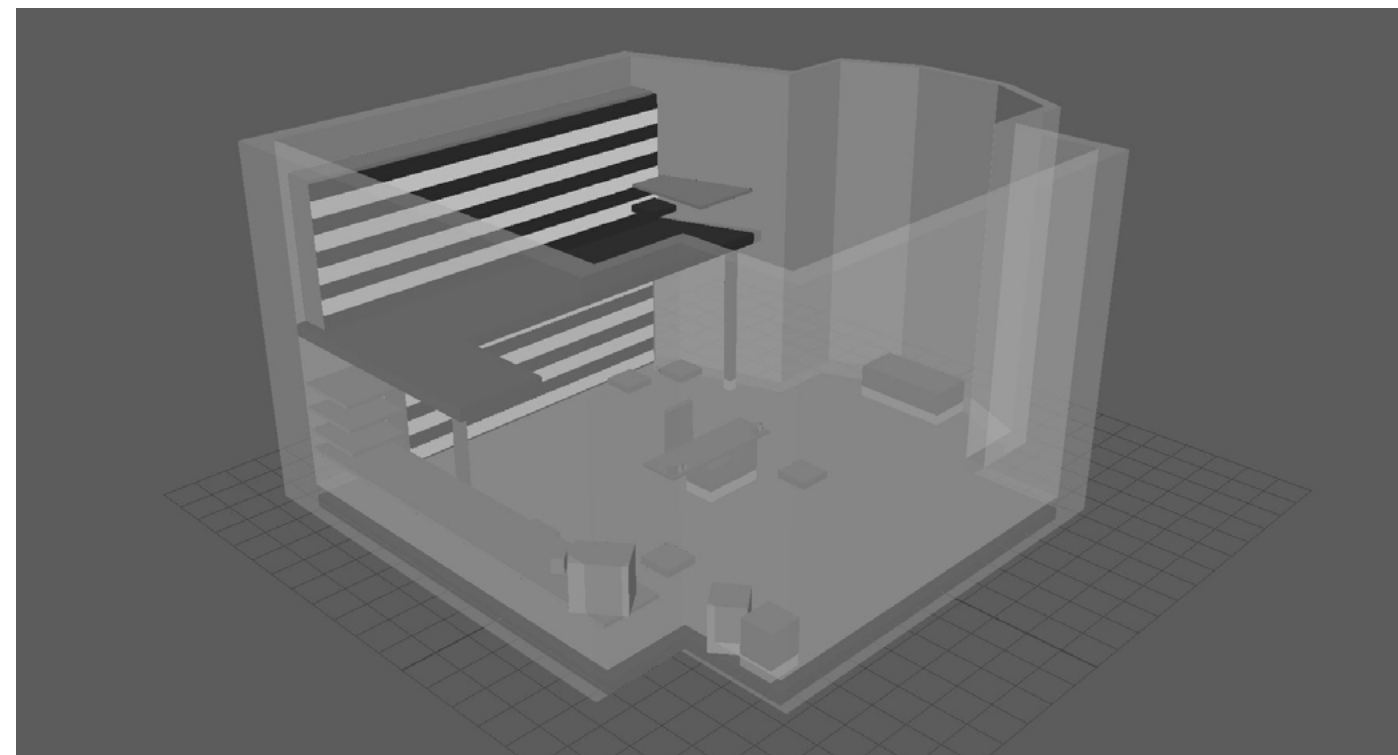
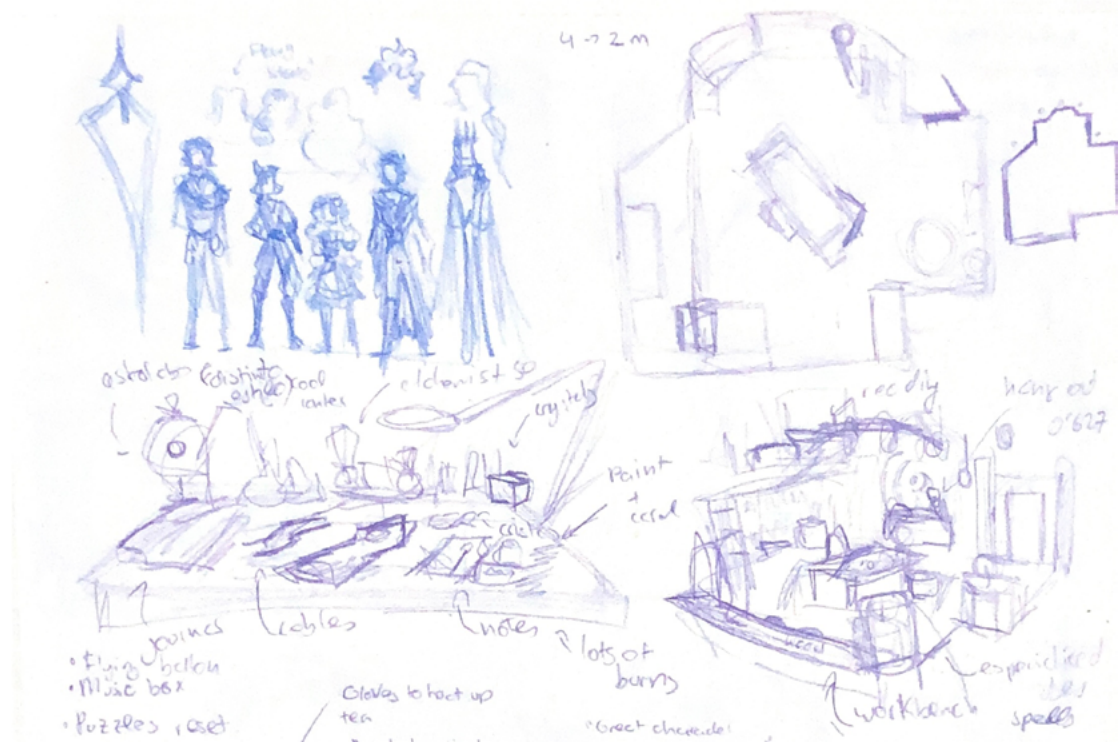
La academia Caelunaria es el lugar donde comienza la historia y donde estudian Thea y Clay, estos edificios deben de encontrarse aislados en medio de la naturaleza para evitar agotar el nivel de magia del lugar, en este caso, la academia comenzó como la torre de un mago cualquiera, y a lo largo trajo uno, y luego dos aprendices, y luego un par de amigos, y poco a poco se fueron añadiendo estructuras a la torre original, creando la academia. A pesar de que parece grande desde el exterior entre habitaciones para alumnos, profesores, clases, forjas, laboratorios y estudios tan solo se acomodan unos 100 estudiantes y 10 profesores, podrían entrar más individuos, pero para preservar el equilibrio de la magia se limita el número de estudiantes.



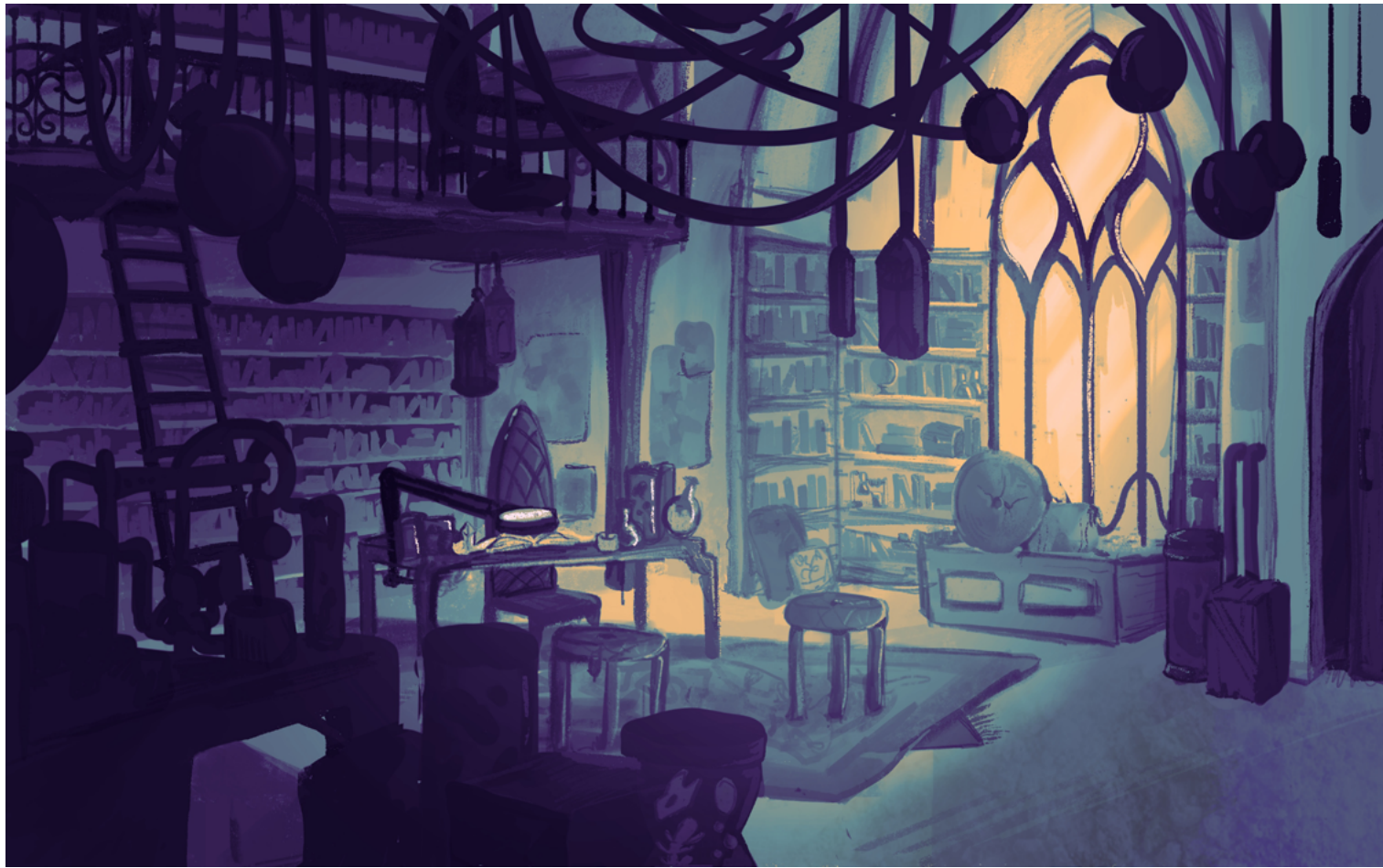




EL ESTUDIO

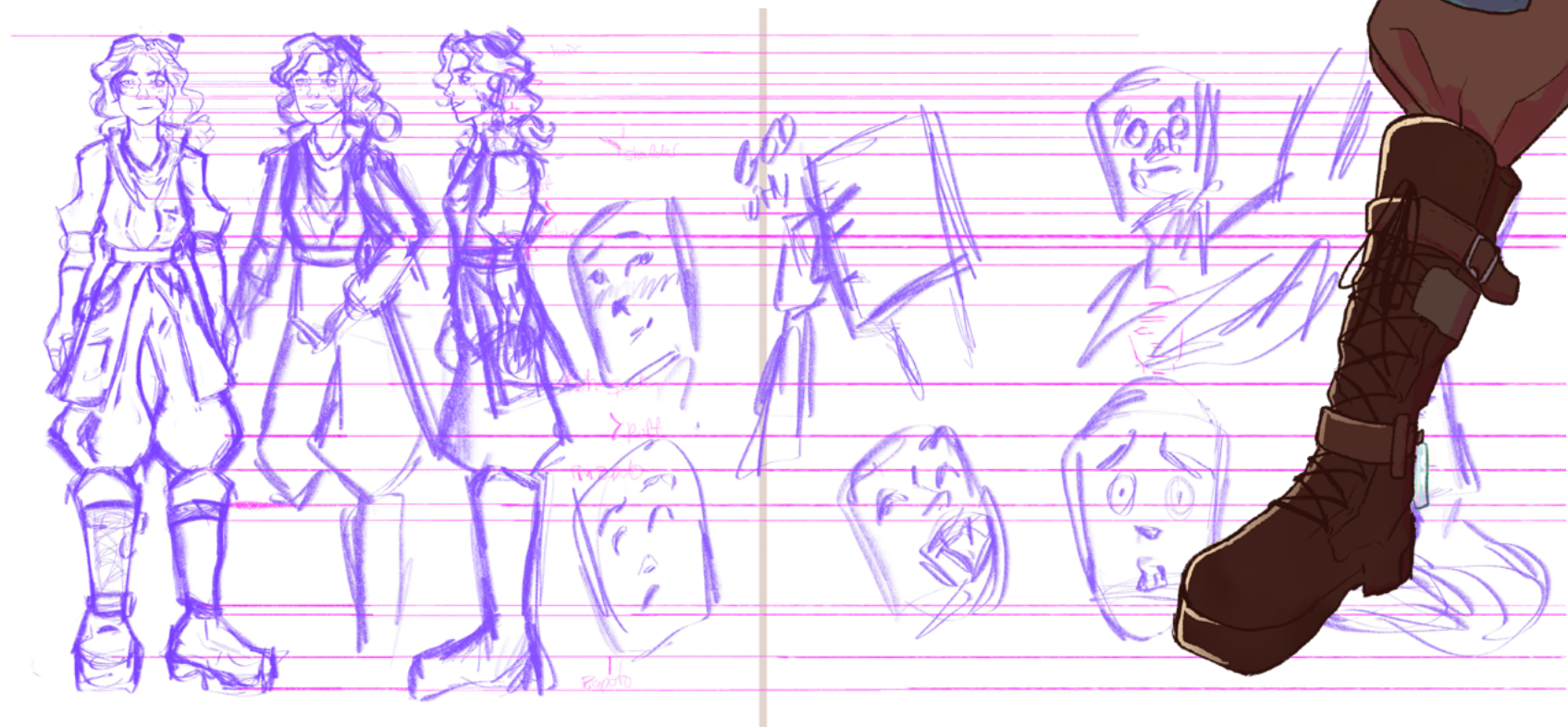


Dentro de la academia Thea tiene su propio lugar de trabajo, a pesar de que es una sala común compartida con otro par de estudiantes de alto grado, la que mayor tiempo pasa en la sala es Thea, muchas veces quedándose dormida allí, si no sabes dónde encontrarla probablemente esté trabajando en su mesa. Se trata de un laboratorio exclusivo para los grados superiores de la academia con varias mesas u un banco de trabajo, con una mesa central que cuenta con el material para hacer mecanismos de ilerche detallados. Esta habitación es uno de los puntos más modernos de todo el mundo, es un lugar específicamente para creación con nueva tecnología, por lo que se buscaba algún objeto más steampunk, pero con una arquitectura gótica. Para diseñar esta sala primero se realizó un moodboard de los elementos y la composición, y después una serie de bocetos de la distribución de la sala.



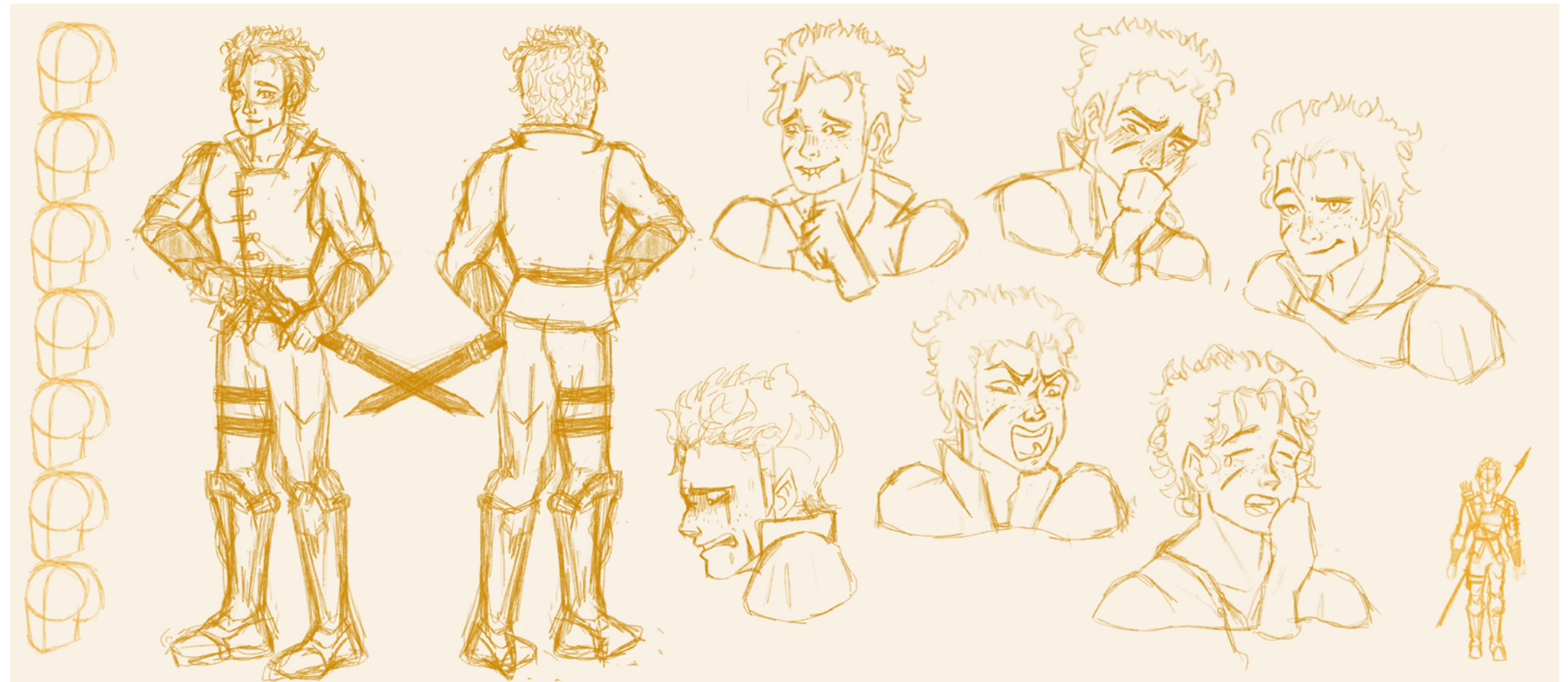


T
H
E
A

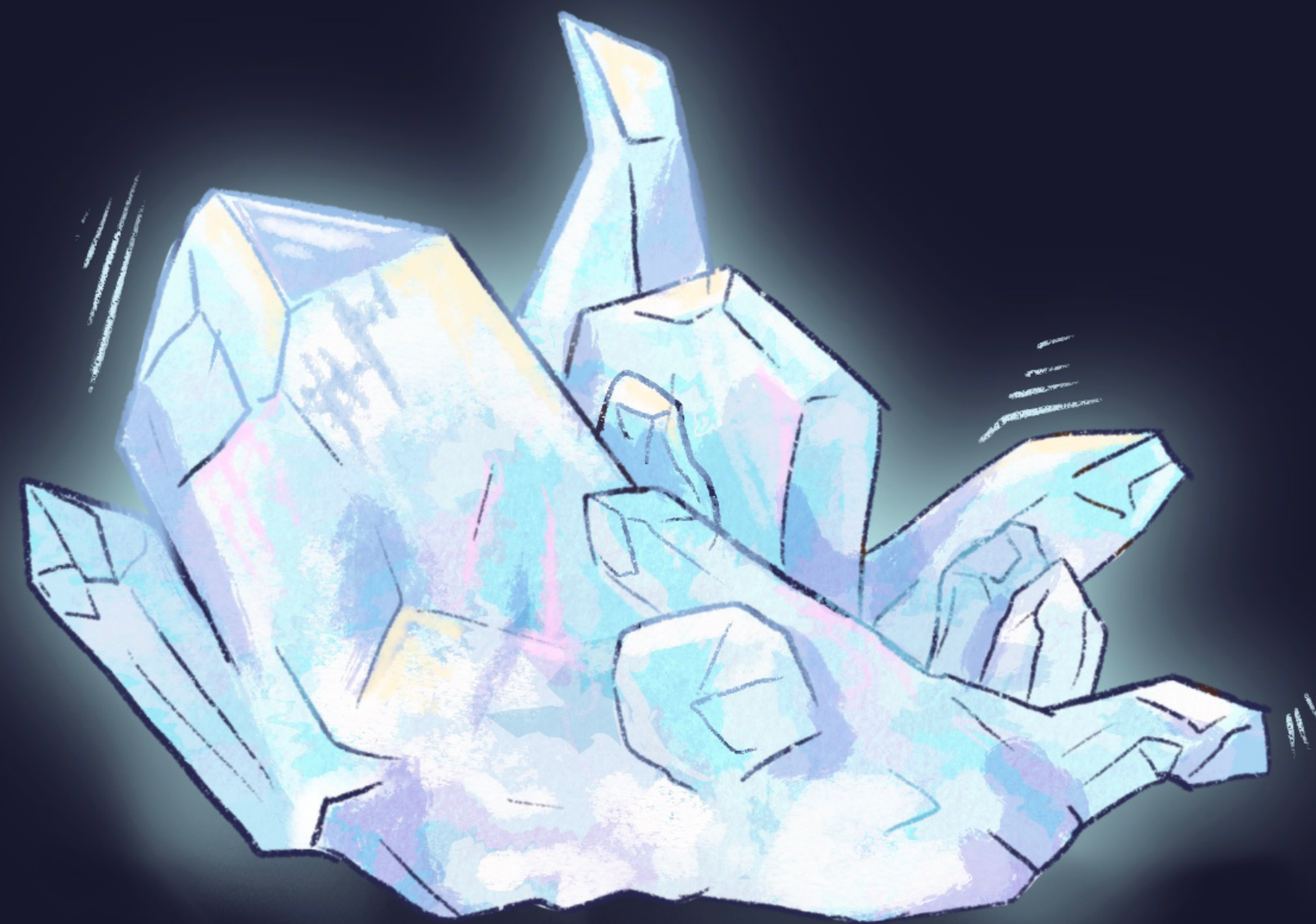




CLAY

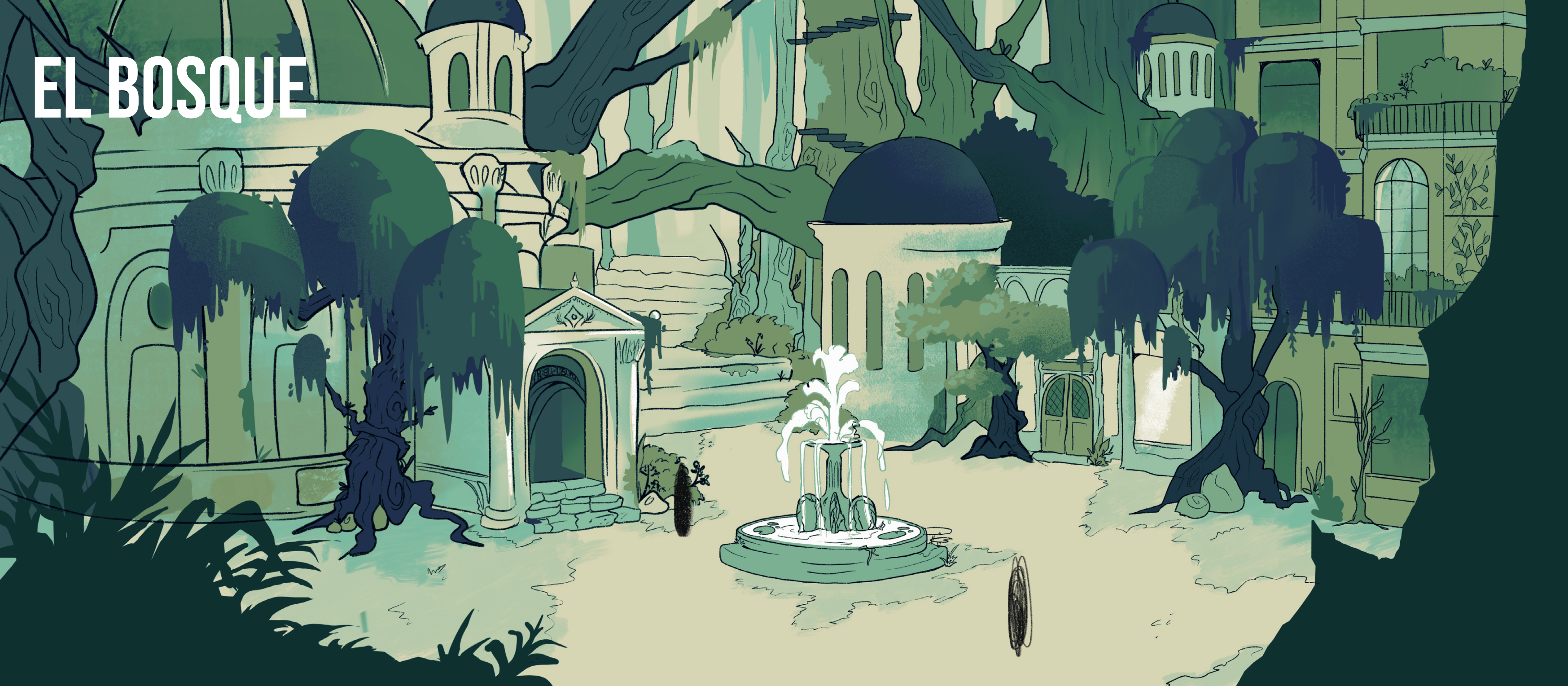




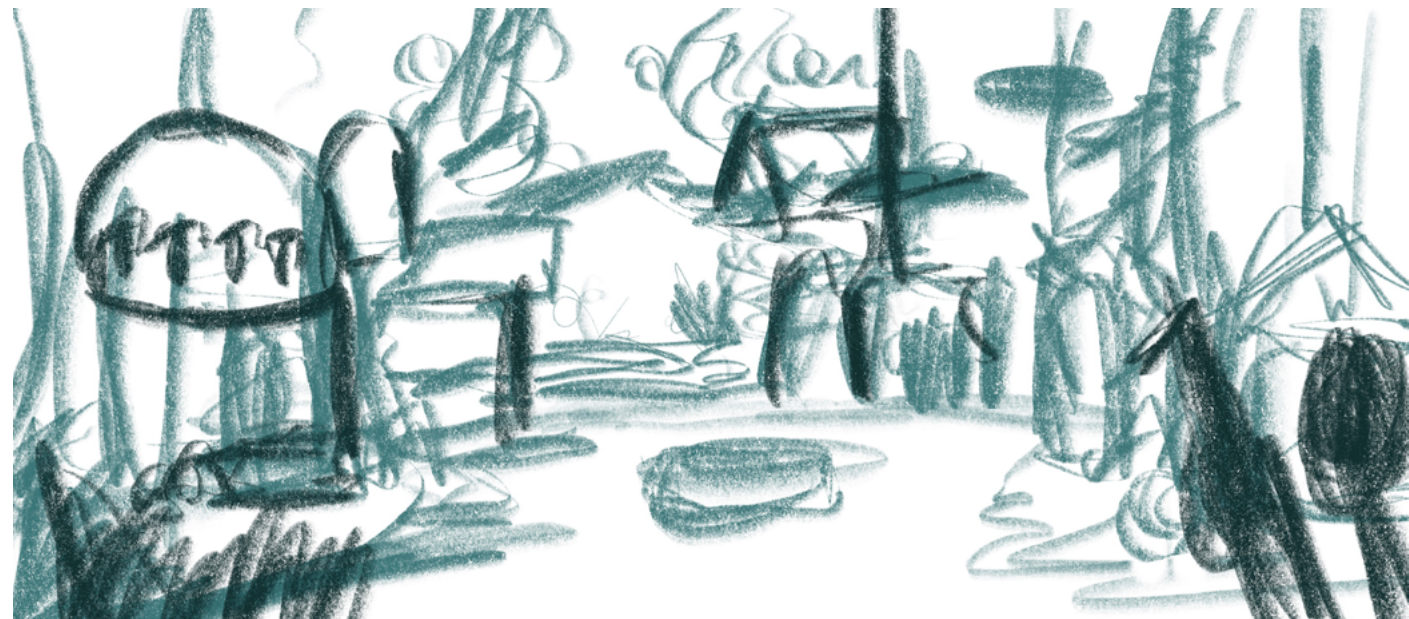
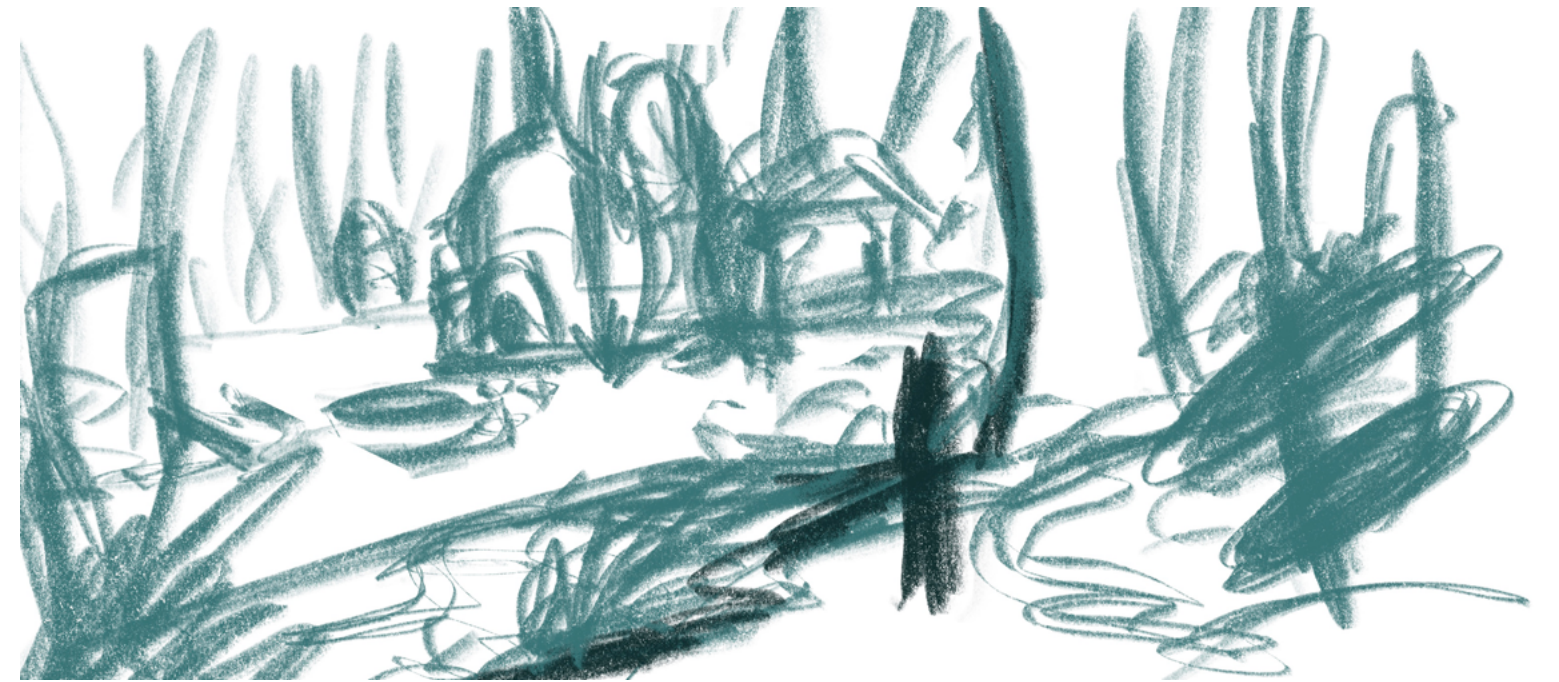
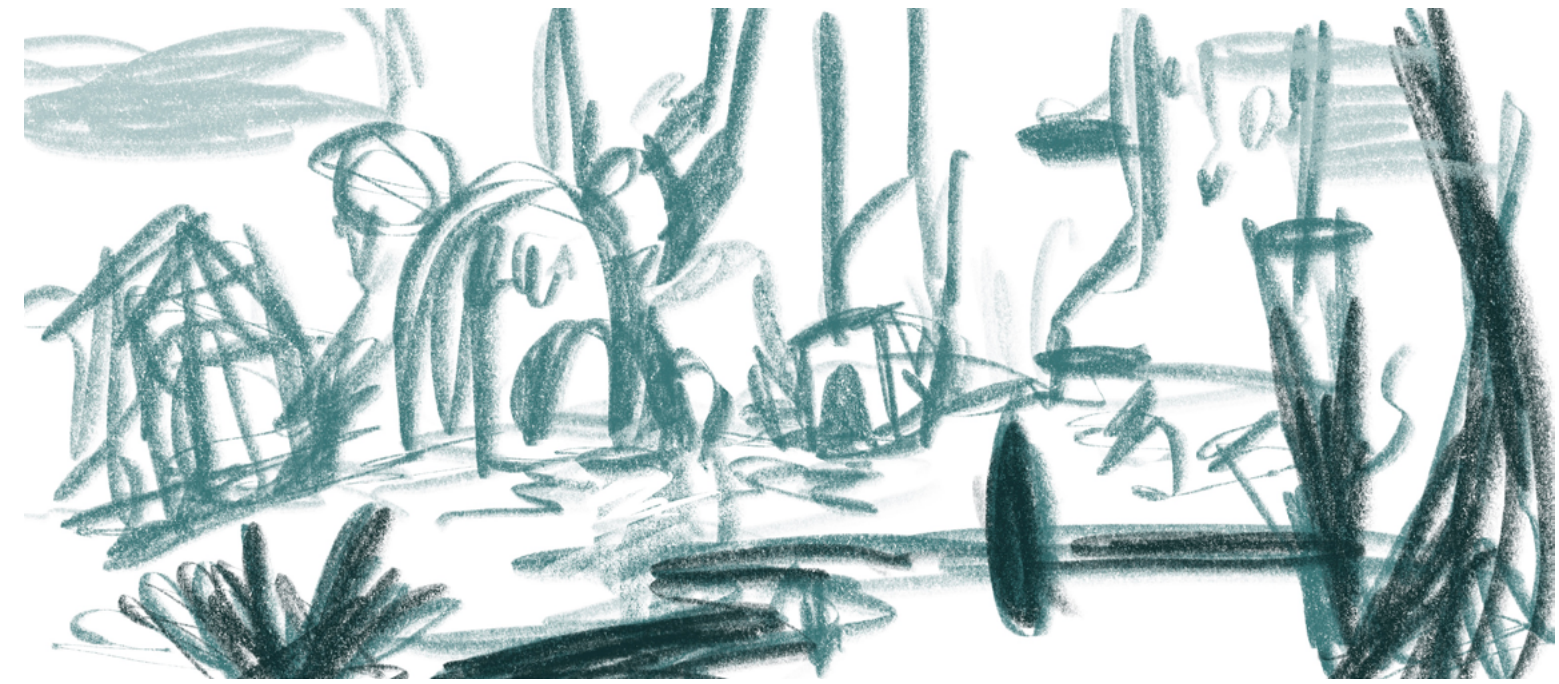
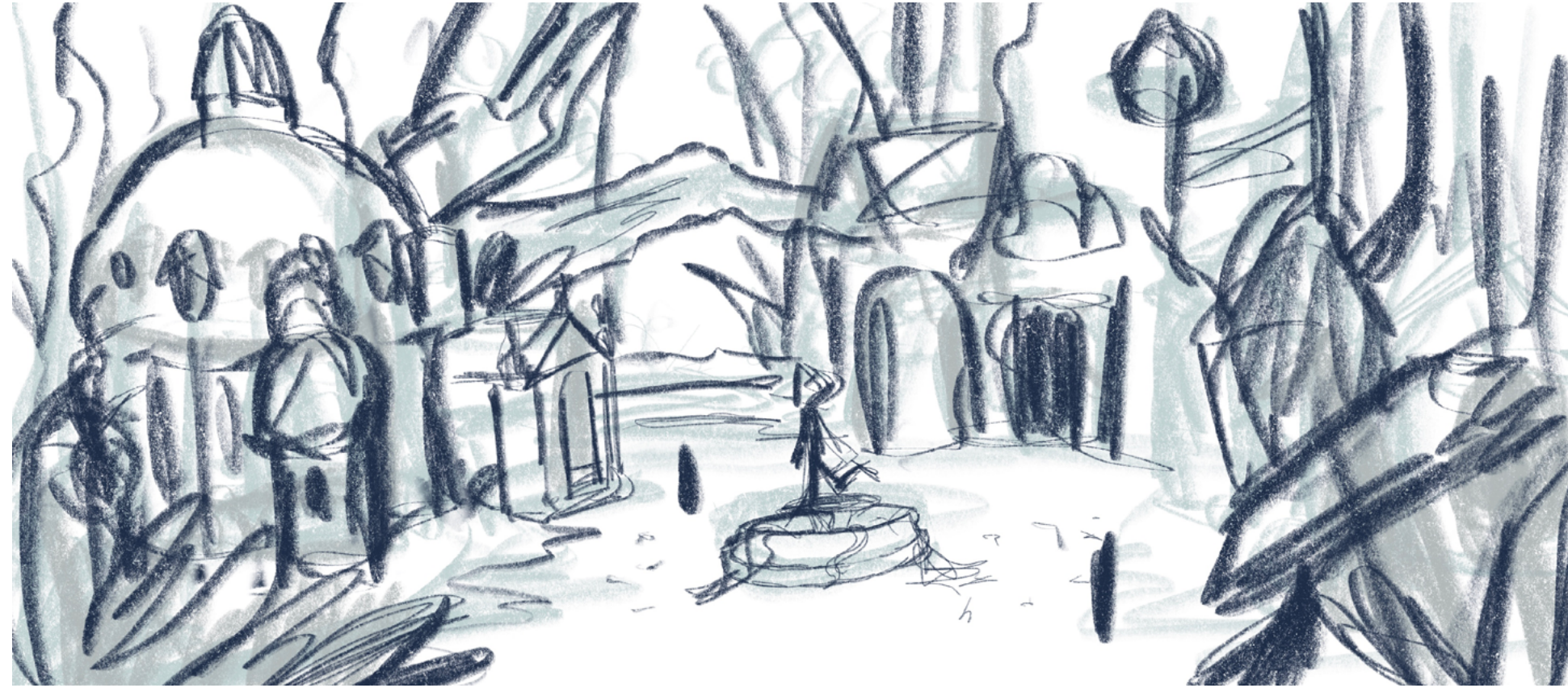


ILERCHE

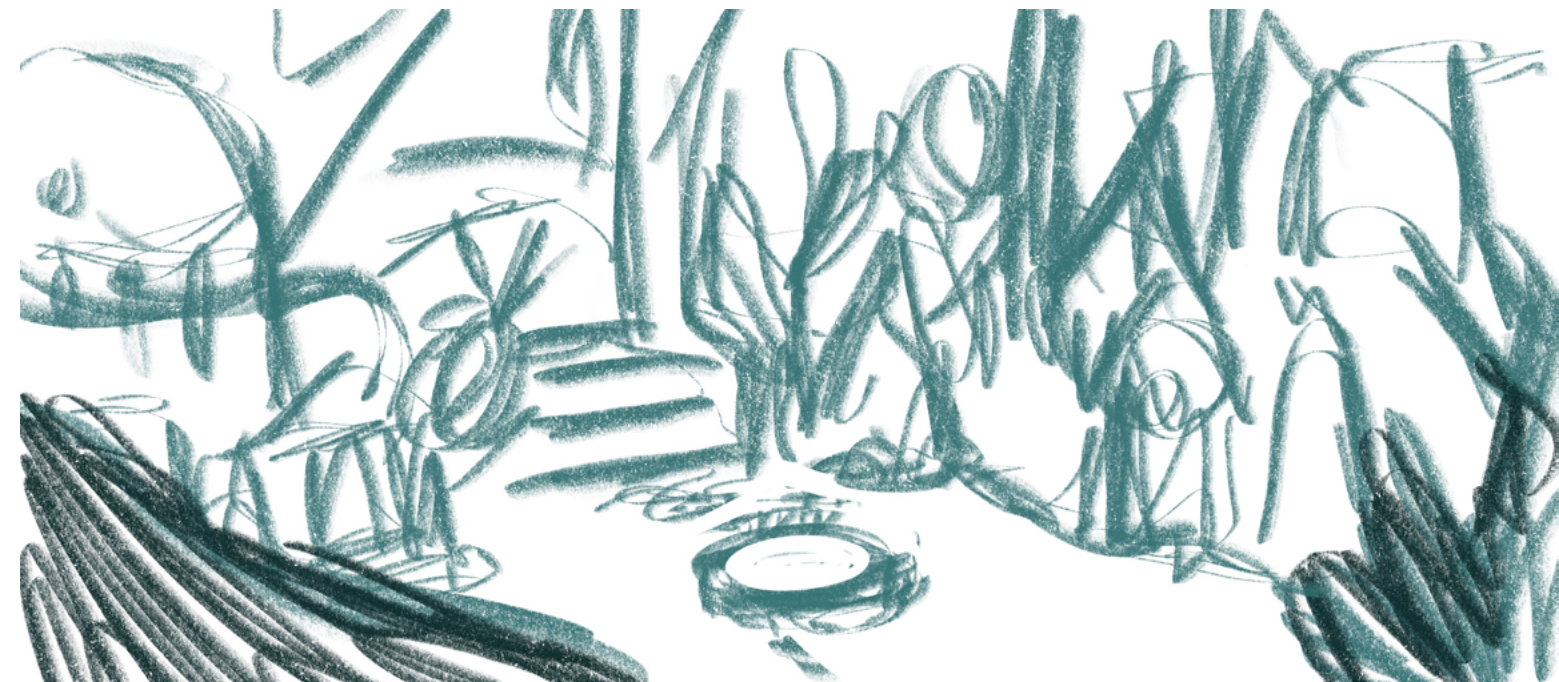
EL BOSQUE

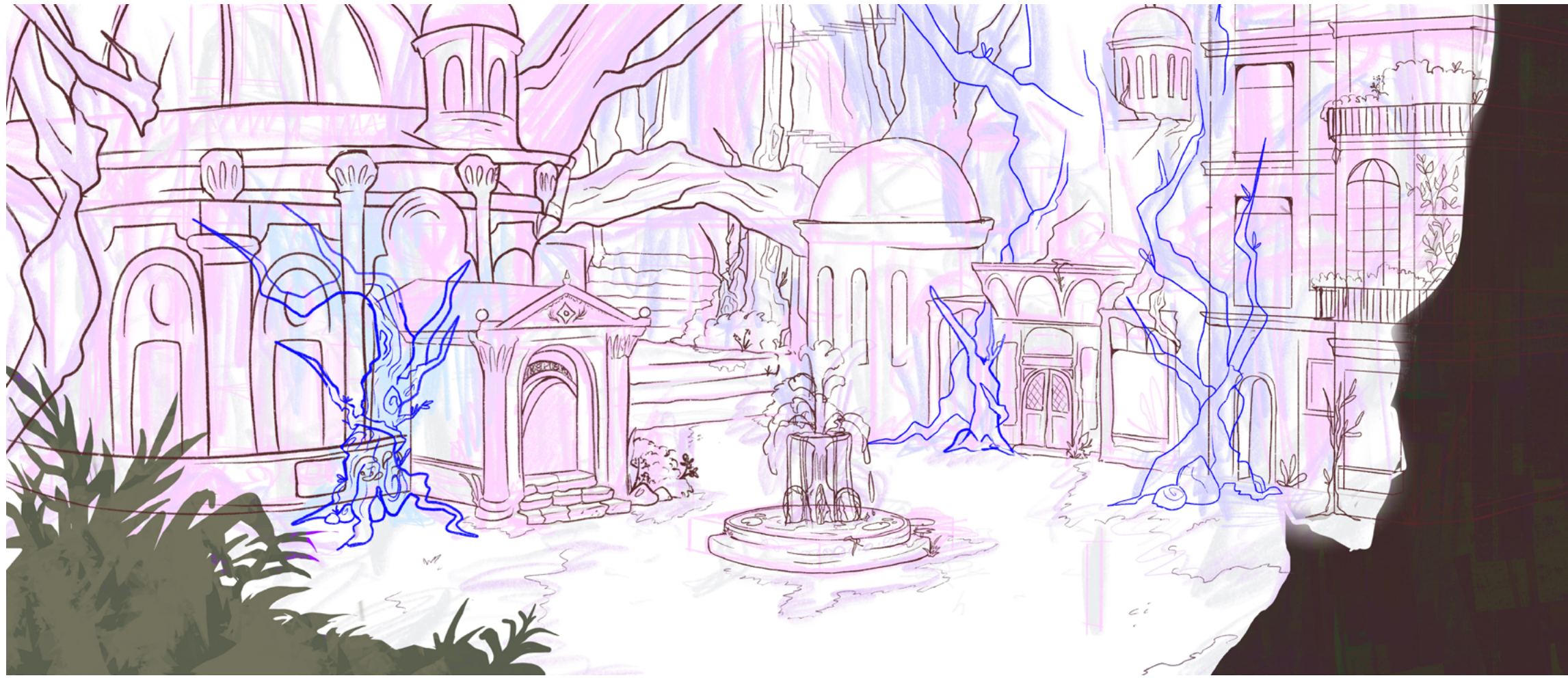


SETREU



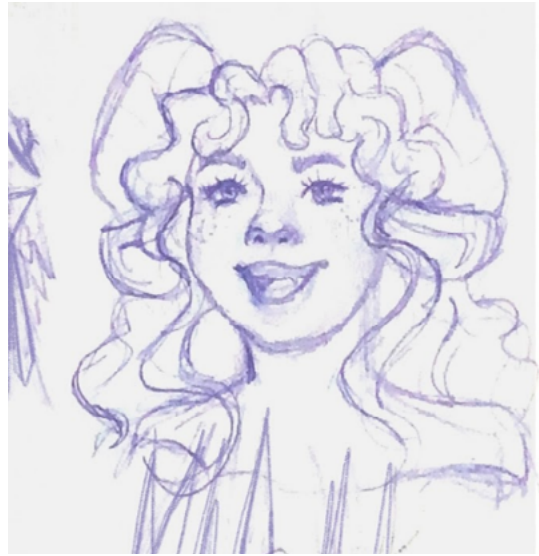
A la hora de diseñar el pueblo de Setreu quería crear un espacio muy natural pero que tuviera elementos que no se suelen ver en este tipo de edificaciones, como tenía claro que también quería un fuerte elemento religioso, decidí optar por la grandeza y opulencia del barroco, siendo la idea incorporar elementos a lo largo de todas las edificaciones, pero siendo el foco central un templo dedicado a los narradores. En el pueblo hay un gran culto a seguir las historias y los comidos de los narradores y es una gran ilusión que uno de tus hijos sea escogido para pertenecer a un posible mito. Especialmente ya que Hansel y Gretel se establecieron en el pueblo tras sus aventuras.



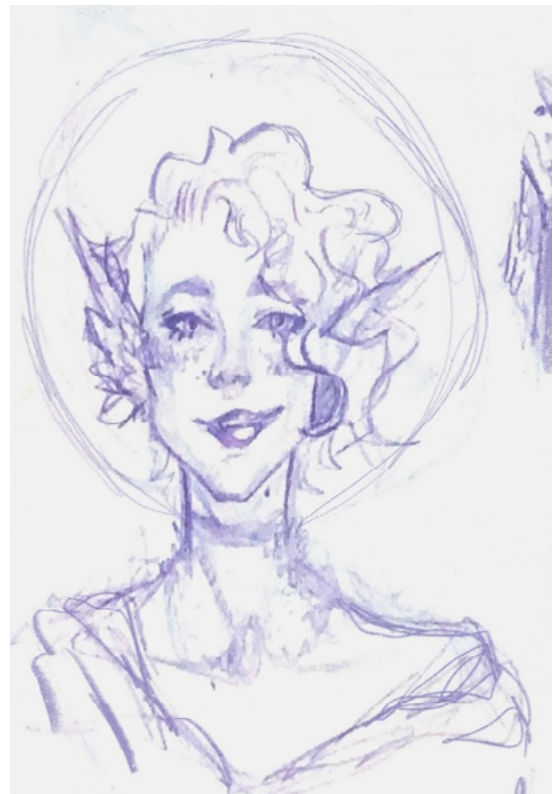




FAWN



EDEN



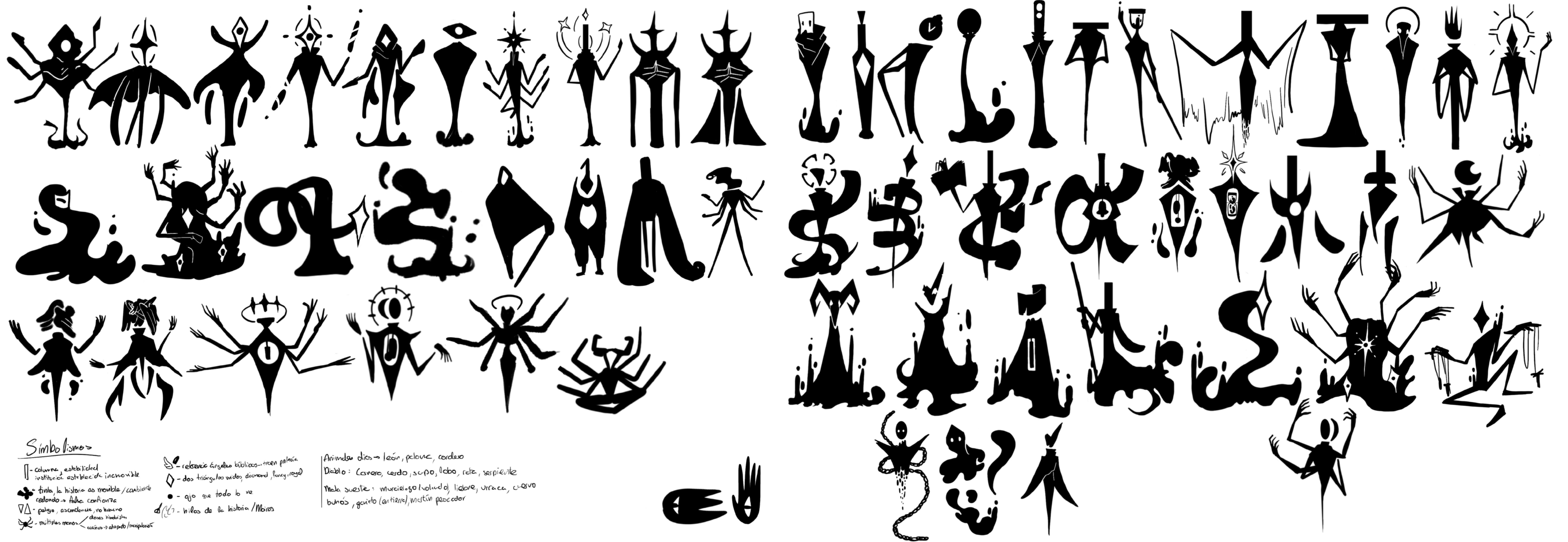
LOS NARRADORES

The background features a dark, moody palette of deep blues and blacks. It is filled with large, soft-edged, organic shapes that resemble ink blots or abstract forms. A single, bright white lightning bolt strikes down from the upper right quadrant, adding a sharp, energetic element to the composition.

M
L
L
O



EL NARRADOR



Simbolismo

|| - columna, estabilidad, institución establecida, inmovible

⊕ - finja, le historia es movible/cambiante
redondo → alma, conciencia

∇Δ - paisaje, ascendencia, no humano
dinos, imakishi

☸ - múltiples manos
cañón → abapato / oraciones

☸ - referencia ángeles bíblicos → rocen patria

◇ - dos triángulos vidios, diamond, foley, rogel

● - ojo que todo lo ve

d(☸) - hilos de la historia / Moira

Animales dios → león, peluche, cerdo

Diablo: Cervo, cerdo, sujo, lobo, rita, serpiente

Mala suerte: murcielago (voludo), lidore, urraca, c-uervo

buñós, gaito (an tierra), mestim pescador



EL NARRADOR

