

TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CURSO 2022/23

Visual Development: El arte supeditado a la producción audiovisual

Marta de la Portilla Tomás



TRABAJO FIN DE GRADO

Visual Development: El arte supeditado a la producción audiovisual

Autora: Marta de la Portilla Tomás

Tutor: Daniel Bilbao Peña

GRADO EN BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CURSO 2022/23

A mi familia, por su paciencia y apoyo incondicional en mi camino artístico.

A mis amigos, por ser las mejores personas y artistas con los que he podido aprender y disfrutar durante estos años.

Y a mi tutor, Daniel, sin el cual no hubiera sido posible la creación de este trabajo.

Gracias por creer en mi y convertir mi vida en una aventura.

Marta

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	10
2. OBJETIVOS.....	11
3. METODOLOGÍA.....	11
4. LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN.....	12
4.1. LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN Y SU IMPACTO EN EL MERCADO.....	13
5. LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA.....	14
5.1. PREPRODUCCIÓN	15
6. EL VISUAL DEVELOPMENT.....	17
6.1. LIGHTING OR COLOR KEY DESIGNER.....	18
7. EL CONCEPT ARTIST.....	20
7.1 CHARACTER DESIGN ARTIST	21
7.1.1. DEL INTERIOR AL EXTERIOR	22
7.1.2. LOS ARQUETIPOS	22
7.1.3. MOODBOARD.....	23
7.1.4. FORMAS Y SILUETAS.....	23
7.1.5. TURNAROUND Y FICHA DE PERSONAJE.....	24
7.2. ENVIRONMENT DESIGN ARTIST	26
8. ELEMENTOS DEL DESARROLLO VISUAL	28
8.1. ESTRUCTURA NARRATIVA Y VISUAL	31
9. PROPUESTA ARTÍSTICA PERSONAL	32
9.1. ANTECEDENTES.....	32
9.2. PROPUESTA	32
9.3. INVESTIGACIÓN.....	33
9.3.1. GÉNERO DE MISTERIO.....	33
9.3.2. GÉNERO DE FANTASÍA.....	35
9.3.3. CONTEXTO HISTÓRICO	36
9.3. REFERENTES	37
9.4. COMPONENTES VISUALES APLICADOS A LA PROPUESTA.....	42
10. PROYECCIÓN PROFESIONAL PERSONAL	47
11. CONCLUSIÓN.....	48
12. BIBLIOGRAFÍA.....	50
13. WEBGRAFÍA.....	51
14. LISTADO DE IMÁGENES.....	52

1. INTRODUCCIÓN

“No prestéis atención al hombre tras la cortina”- El Mago de Oz (1939)

Descifrar por qué una historia nos cautiva y conmueve, nos hace estremecernos, sonreír y llorar, es una cuestión que parece desconocida al público general. Al observar un producto audiovisual bien realizado el espectador conecta y como efecto siente. Pero esas emociones no son el resultado de la casualidad y espontaneidad del momento, sino que, cada plano, composición, color, personaje, localización etc, son el resultado de un estudio reflexivo de aquello que se quiere transmitir.

El desarrollo de estas historias y los medios que utilizan para crearlas es fascinante. Y desde esta premisa parten mis inquietudes en la creación de este trabajo: ¿cómo se lleva a cabo el proceso de creación de una película de animación?, ¿qué metodología emplean en la creación visual? y, ¿cómo puedo implementarla en mis creaciones?

Para abordar estas cuestiones, he creado una propuesta artística basada en una hipotética película de animación llamada “*Strangers in the Dark*”. A través de esta historia, desarrollaré ejercicios prácticos basados en la teoría e información recopilada durante la investigación. Dado el límite de tiempo, este trabajo se centrará en el papel del concept artist en una producción cinematográfica, incluyendo las creaciones visuales esenciales del proyecto que se ubican durante el desarrollo inicial.

2. OBJETIVOS

- Realizar un recorrido por las distintas fases que conlleva la creación de una hipotética película animada, enfocándose en el apartado del Visual Development.
- Enumerar e introducir las distintas posibilidades de proyecciones laborales dentro del Visual Development.
- Especificar el origen y papel del concept art en la industria del cine de animación.
- Indagar en el proceso de creación de personajes y entornos destinados a servir como vehículo de la historia.
- Generar imágenes acordes a las realizadas para producciones audiovisuales con el fin de incluirlas en un futuro portfolio.

3. METODOLOGÍA

La metodología empleada en la creación de este proyecto se ha organizado en dos partes: el análisis del Visual Development y la propuesta “*Strangers in the Dark*”. Aunque ambas cuestiones se han nutrido entre sí, se han abordado de manera diferenciada.

En lo que se refiere al apartado teórico general, se realizó un esquema o mapa conceptual de todos aquellos subtemas a tratar, junto con los recursos teóricos y documentales disponibles, así como entrevistas con profesionales del sector.

Simultáneamente, en el apartado de “*Strangers in the Dark*” se realizaron diversos estudios más específicos y enfocados a la narrativa de la historia, para ello se realizó una búsqueda de trabajos de artistas profesionales, se amplió la información cinematográfica centrándose en el género elegido,...y se realizó un estudio del lugar ficticio, la vestimenta... a fin de crear un contexto histórico creíble.

Dado que este TFG representa una parte ínfima de lo que supondría realizar un trabajo completo de esta índole, se ha considerado importante profundizar en aquellas cuestiones más relevantes para la historia, el aspecto narrativo básico de los personajes, así como una breve introducción a las características del entorno.

4. LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN

“Las palabras son un medio de comunicación común, pero las imágenes también pueden ser una herramienta poderosa para contar historias. Este arte se llama storytelling y se puede usar a través de esos dos medios y muchos más” (Goodname Digital Art Studio, 2019).

La animación es ese mágico proceso por el que surge la vida en dibujos u objetos que no la poseen, es una práctica que se remonta hasta los primeros atisbos de la humanidad, en la prehistoria, con esos dibujos paleolíticos marcados en las rocas para toda la eternidad.

Y es que esta idea de animar lo inanimado y crear a través de ella persigue y despierta el interés del hombre durante toda la historia, desde las creaciones de los primeros dispositivos como el *taumatropo*, *estroboscopio*, o el *zootropo*, que creaban la ilusión óptica de movimiento en imágenes fijas, hasta el inicio de lo que conocemos como dibujos animados con la realización del primer cortometraje mudo animado de la historia *“Humorous Phases of Funny Faces”*, creada por J. Stuart Blackton en 1906 y que consistía en una serie de dibujos animados en los que Blackton dibujaba y borraba personajes en una pizarra.

A partir de los años 20 emergen los primeros estudios de cortometrajes animados, en los que se realizarían los trabajos de *“Felix the Cat”* de Otto Mesmer y Pat Sullivan o los cortos de Laugh-O-Gram Films (la compañía fundada en 1922 por Ub Iwerks y Walt Disney). Disney fundaría poco tiempo después, junto con su hermano Roy su propio estudio de animación, la semilla que daría como fruto el primer largometraje animado a color de la historia: *“Blancanieves y los siete enanitos”* en 1937. El éxito de esta película fue el comienzo del éxito del estudio a nivel internacional y la elevación de la animación a los más altos niveles artísticos.

En la década de los 40 y los 50, conocida como la Edad de Oro de la Animación, se realizaron algunas de las películas más icónicas de la historia. Entre ellas se encontraban *“Bambi”*, *“Cenicienta”* y *“La Dama y el Vagabundo”* de Disney, y *“Looney Tunes”* y *“Tom y Jerry”* de Warner Bros.

Los 80 fueron años de experimentación tecnológica, mezclando animación con *life action* (imagen real) en películas como *“¿Quién engañó a Roger Rabbit?”* (1988). Y en la década de los 90 la animación se valió de los medios tecnológicos para disminuir el tiempo de producción. Mientras la mayoría de los estudios utilizaron estos avances para realizar escenas complejas y dar color a las imágenes, Pixar Animation Studios, fundada en 1986, fue pionera en la utilización de la animación por ordenador al crear la película de *“Toy Story”* (1995).

Actualmente, aunque prevalece la utilización de la animación 3D, estudios como Cartoon Saloon siguen realizando películas en 2D. Además se experimenta un auge de las animaciones híbridas, en los que se experimenta en técnica y estética, como en la película de *“Klaus”* (2019), *“Spider-Man: Into the Spider-Verse”* (2018) o en *“el Gato con Botas: el último deseo”* (2022).

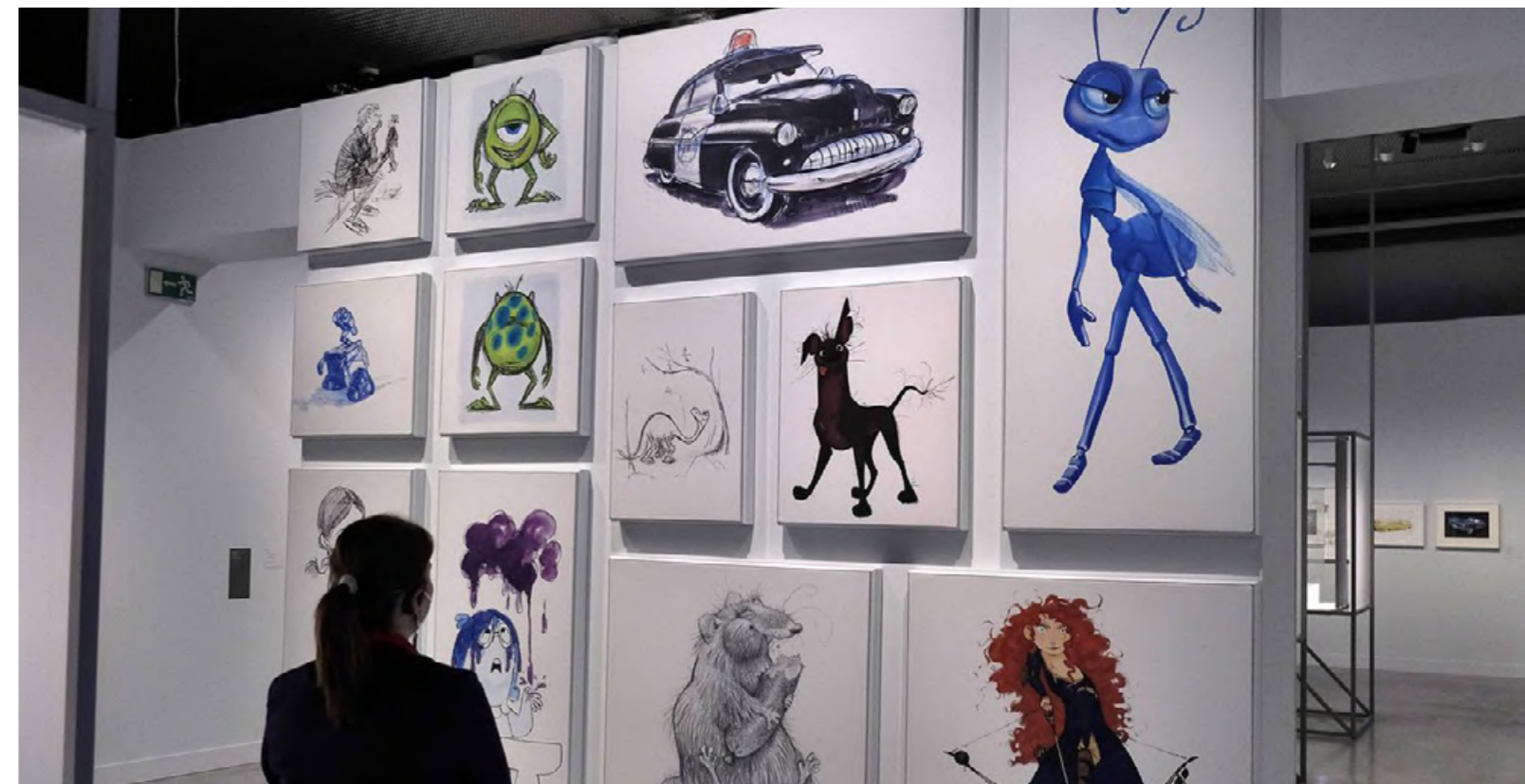
4.1. LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN Y SU IMPACTO EN EL MERCADO

Con el paso de los años algunos de los personajes y lugares que protagonizan las historias de las películas de animación se han convertido en iconos culturales en todo el planeta. Y es que en la actualidad las películas de animación no solo juegan un gran papel en el mercado del entretenimiento, si no que su influencia ha evolucionado en un dominio prevalente en nuestra sociedad, diversificándose a lo largo de los distintos mercados. Además de la comercialización de la película en sí, se pueden encontrar diseños inspirados en estas producciones en la industria de la moda, el maquillaje, la tecnología, los accesorios, el hogar y el arte.

En este último caso nos encontramos con las galerías. En ellas los artistas contemporáneos, al caracterizarse por su experimentación y su interés en la cultura popular, han encontrado en estas producciones una gran inspiración e influencia. Artistas como Jeff Koons, Takashi Murakami y KAWS, buscan a través del uso de estos iconos crear obras que reflejen la cultura popular y el imaginario colectivo.

Además, los procesos creativos que hay detrás de estas producciones se han convertido en una forma de arte en sí misma, con exposiciones y galerías dedicadas a mostrar el trabajo de estos artistas. Algunas de las exposiciones más populares que se han realizado en España son las exhibidas en el CaixaForum *“Pixar: construyendo personajes”* (2020) y *“Disney: El arte de contar historias”* (2018), en las que se expusieron numerosas obras clave en el desarrollo de sus grandes proyectos.

Figura 1: Serrano, J. (2020) *“Pixar: construyendo personajes”*



5. LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

La creación de una película requiere un esfuerzo conjunto de varios años, en los que cientos de artistas participan para componer los diversos elementos audiovisuales y narrativos de una historia.

Este proceso conocido con los términos “*workflow*” o “*pipeline*” hace referencia a la gestión de los distintos departamentos y etapas que conciben la creación de una película. Este flujo de trabajo comienza por una idea, un esbozo de una historia potencial que se va gestando poco a poco.

A partir de ella, se pone en marcha el trabajo inicial realizado por los siguientes departamentos.

- El “**Production Management Department**”: en el que se lleva a cabo la preparación y planificación del proyecto antes de iniciarlo. Y en el que se encargan de buscar la financiación, la contratación de los trabajadores y el diseño del “*pipeline*”. En este departamento se incluyen los cargos del Director, el Productor, y el Coordinador de producción.
- El “**Development Department**”: encargado de la búsqueda de ideas para el desarrollo de la historia y la apariencia visual. En donde se encuentran el Diseñador de producción y su equipo.

Estos departamentos desempeñan las funciones más importantes, ya que, sin organización, financiación y sobre todo, sin una buena historia ningún proyecto audiovisual puede avanzar.

A continuación, detallaré brevemente las tres fases de la creación de cualquier película una vez aprobada la propuesta.

- **PRE-PRODUCCIÓN:** en este período inicial se establece que se quiere comunicar y de que manera hacerlo. El Diseñador de Producción, los concept artists y los *Storyboard artists* se encargan de transformar a imágenes todo aquello mencionado en la historia.
- **PRODUCCIÓN:** En esta fase es en la que se desarrolla el producto como tal. Este será el resultado de una estrecha colaboración entre el director de efectos especiales, el director de fotografía, los modeladores 3d (si se trata de una producción de estas características) y los animadores.
- **POST-PRODUCCIÓN:** Se encargan de la finalización del proyecto. Agregan la música, diálogos y sonidos, realizan el montaje de las escenas y crean las pequeñas variaciones de las distintas versiones de las películas. En este área se encuentra el Editor, el Compositor, y el Diseñador de Sonidos.

Una vez completado el proyecto audiovisual, está el departamento de distribución y marketing, el cual se encarga de promocionar y distribuir la película al público.

5.1. PREPRODUCCIÓN

“Diseñar una película es como crear un collage”, explica el diseñador de producción Wynn Thomas- “Uno toma pedazos e influencias de muchas fuentes diferentes y trata de hacer que funcionen como un todo coherente”. (Whitlock, p.33, 2010)

Como mencioné anteriormente, toda película comienza con la asignación de los roles más importantes: el Director, el Productor y el Diseñador de Producción. Este último es el encargado de la apariencia visual de la película y asiste al Director en la visualización del mundo propuesto para la historia. Para desarrollar la narrativa y respaldar las identidades y motivaciones de los protagonistas, se utilizan el color, las texturas, la escala, las decoraciones, la arquitectura, etc. Esta amalgama de elementos bien compuestos darán como resultado una imagen cinematográfica apropiada a la historia que se quiere contar.

“Creamos todo lo que la audiencia no piensa cuando ve una película. Nuestro trabajo es crear el espíritu del lugar”- Rick Carter, diseñador de Producción en Jurassic Park, Avatar y Forrest Gump. (Whitlock, p.34, 2010)

El término “Diseñador de Producción”, anteriormente llamado “Director de Arte”, comenzó a ser utilizado en el mundo del cine tras la transición del sistema de estudios cinematográficos (durante la Edad de Oro del cine) al sistema de producción independiente actual. Se comenzó a emplear a fin de diferenciarlo del cargo de Director o Jefe de los distintos Departamentos Creativos. Wilfred Buckland (Nueva York, 1866-Hollywood, 1946), originalmente un diseñador de escenarios para teatro, es reconocido como el primer Director de Arte por su formidable trabajo en producciones como “*Robin Hood*” (1922) o “*Juana de Arco*” (1916). La importancia de este cargo fue tal que, durante la Edad de Oro del cine, resultaba curioso observar cómo la visión del Director de Arte más importante del estudio definía todas las películas, lo que resultaba en una apariencia comercial común en todas las producciones.

A diferencia de las producciones cinematográficas de imagen real, el diseño de producción en una película de animación se crea completamente de la nada. En palabras de Ralph Eggelston en la entrevista concedida a la web Production Designer Collective (2018), “*todo lo que se ve en la pantalla está diseñado y creado completamente desde cero, desde el diseño conceptual hasta la construcción, sombreado, iluminación, simulación de tela y cabello, y actuaciones animadas. Nada es gratuito*”.

Para trabajar en este apartado, el Diseñador de Producción colabora como mínimo con tres Directores de Arte: uno para el diseño de personajes, otro para los entornos y otro para el diseño de texturas (incluyendo a veces un Director de Arte Gráfico). Cada departamento, liderado por estos directores, suele componerse de unos 12 artistas, y juntos trabajan bajo la visión artística marcada por el Diseñador de Producción. Esta visión supone elegir las elecciones correctas entre infinitas posibilidades, y sobre esto el Diseñador de Producción Rob DeSue comenta “*Cuando literalmente todo tiene que ser imaginado y creado de la nada, debe surgir un lenguaje elegante que mantenga contenidas las posibilidades infini-*

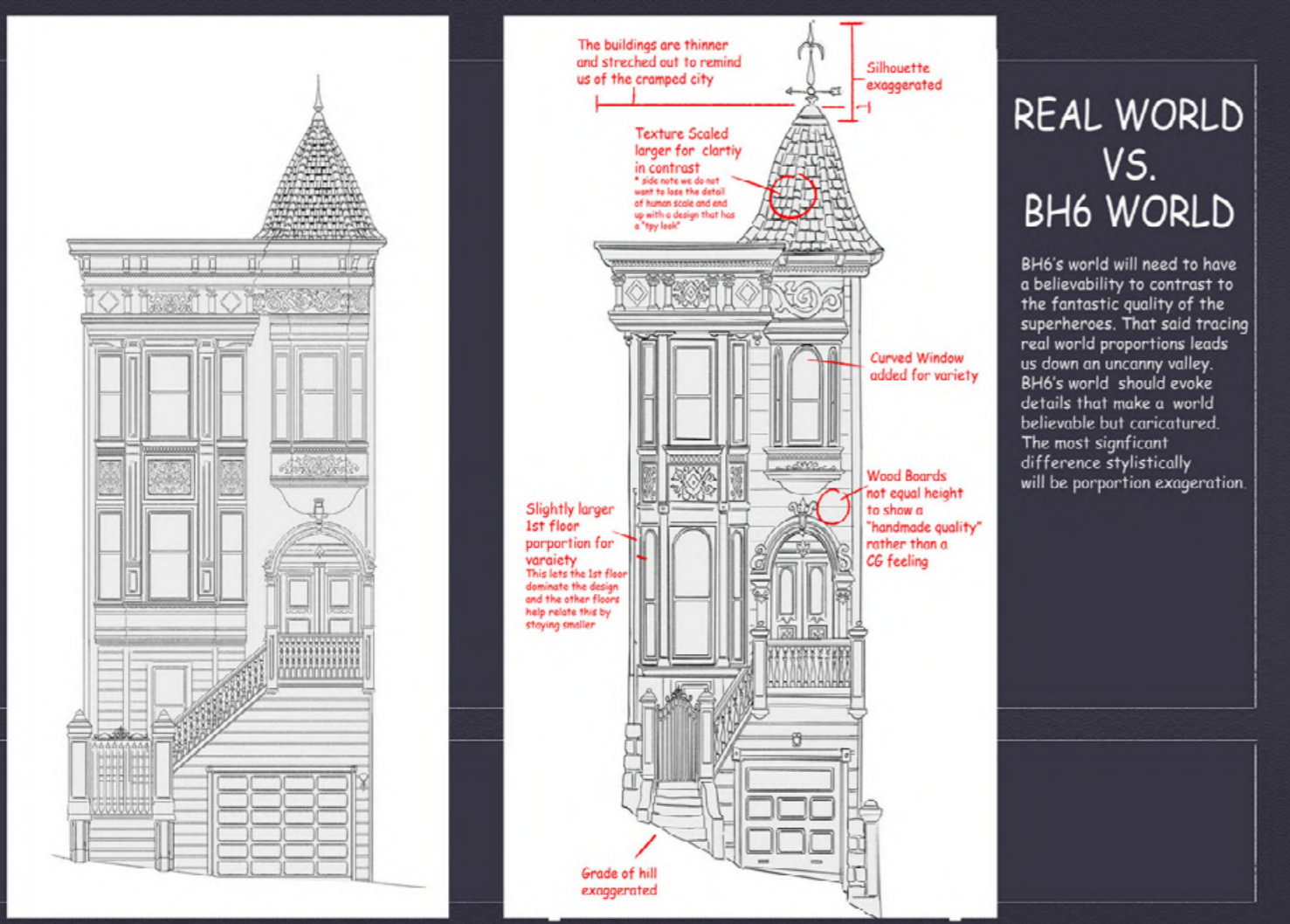


Figura 2 : Watanabe, S. (s.f). Big Hero 6

tas. Las estilizaciones de los personajes son el mapa por el cual se deben considerar todos los demás elementos del entorno.” (Production Designer Collective, 2018).

Para ilustrar el trabajo que desempeña un Diseñador de Producción, en esta página se puede observar, como ejemplo una imagen creada por el Diseñador de Producción de la película “Big Hero 6” (2014), Scott Watanabe, en la que establece las pautas a utilizar, para crear los edificios según el estilo de la película, comparándolo con un edificio realista.

Otra cuestión importante, previo a crear las propuestas visuales es la investigación, que ayuda a poder crear un mundo que se sienta real, para que como resultado la historia sea creíble. En las producciones de Pixar, por ejemplo, los artistas realizan viajes y actividades organizadas para poder observar y captar aquellos detalles que podrán incluir posteriormente en la película.

Sobre esto Ralph Egelston (Production Designer Collective, 2018) comenta:

Para “Toy Story”, observamos cómo se hacían los juguetes. Para “Buscando a Nemo” estudiamos la densidad del agua del océano, la estructura de las olas, la anatomía de los peces y el buceo. En “WALL•E”, estudiamos cómo se ma-

REAL WORLD VS. BH6 WORLD

BH6's world will need to have a believability to contrast to the fantastic quality of the superheroes. That said tracing real world proportions leads us down an uncanny valley. BH6's world should evoke details that make a world believable but caricatured. The most significant difference stylistically will be proportion exaggeration.

neja la basura. Para “Los Increíbles”, estudiamos la arquitectura de mediados del siglo, los tejidos, la cerámica y la fotografía. En “Ratatouille”, el equipo estudió la cocina francesa. Y para “Up”, el equipo inicial hizo un viaje a Tepuis en Venezuela. Estos viajes de investigación son tanto experiencias de unión para el equipo clave como una manera de “sentir” el mundo en el que pasaremos mucho tiempo. Es realmente un lujo poder hacer la cantidad de investigación que se nos permite, pero da sus frutos durante el curso de la producción.

Otra cuestión interesante al respecto, es que en los estudios de animación con mayor poder adquisitivo, los espacios en los que trabajan los artistas se van transformando según la ambientación del proyecto en el que estén trabajando. Desde la comida que ofrecen en el restaurante hasta los espacios de recreo que se encuentran en el edificio. Todo ello para nutrir a los artistas de inspiración.

6. EL VISUAL DEVELOPMENT

“En una película de época, los detalles son importantes. No puedes simplemente poner una lata de sopa en la estantería - tiene que ser la lata de sopa correcta” - Dan Tavoularis, Diseñador de Producción de la trilogía del Padrino (“In a period film”: Harlan Lebo, The Godfather Legacy (New York: Simon & Shuster, 1997),68)

Este término engloba todos esos diseños que se realizan bajo la visión del Director de Producción en los distintos departamentos durante la preproducción y suele confundirse con el término concept art, ya que se engloban dentro del mismo proceso pero responden a distintos propósitos dentro de la producción. El Visual Development engloba todo el desarrollo visual, el estilo y tono del proyecto, mientras que el concept art realiza diseños concretos de personajes, *props* (objetos)... que se basen en ese estilo.

El trabajo del concept artist y la idea del Visual Development no surge con la creación de los primeros cortometrajes de animación en los años 20. Sino que, según comenta Finch en su libro “El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story” (2011) los animadores en esa época creaban los personajes y entornos sobre la marcha, e iban improvisando a medida que avanzaban los proyectos. Los estilos no se meditaban, sino que se buscaba la inmediatez y facilidad. Sin embargo, en el momento en el que la animación comenzó a crecer en popularidad durante la década de los años 30, los estudios se dieron cuenta de que necesitaban un enfoque más estructurado para crear sus propuestas.

Durante la producción del primer largometraje animado, “Blancanieves y los 7 enanitos”, en los años 30, se comienza la búsqueda de un estilo concreto para el proyecto. Walt Disney inspirado por el arte europeo de los cuentos de hadas contrató a numerosos artistas internacionales, cuyas obras ayudarían a encontrar el aspecto buscado. Uno de ellos, Albert Hurter (Suiza, 1883-California, 1942), crearía, como comenta Finch en su libro “El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story” (2011), diseños de algunos conceptos visua-



Figura 3 y 4: Hurter, A. (s.f.) Diseños para Blancanieves y los 7 enanitos

les a fin de inspirar a las futuras historias que los guionistas y animadores desarrollarían. De este tipo de propuestas surgió el término concept art.

En los años 50 y 60, el Visual Development comenzó a desempeñar un papel más prominente en la industria cinematográfica. Estudios como Hanna-Barbera y Warner Bros comenzaron a surgir, hambrientos de diseños y enfoques únicos, lo que desembocó en una diversificación de los estilos dominantes del momento.

Tras los avances tecnológicos de la década de 1990 se experimentó otra transformación importante. Herramientas digitales como Photoshop y software de modelado 3D hicieron posible que los artistas crearan diseños aumentando la eficacia y disminuyendo el tiempo empleado. Esto permitió un mayor nivel de creatividad y experimentación, y abrió nuevas posibilidades para las películas de animación.

6.1. LIGHTING OR COLOR KEY DESIGNER

En el Visual Development uno de los trabajos más importantes es el de los artistas color key, que se encargan de la narración visual de una historia utilizando como herramientas la iluminación y la colorimetría. Su objetivo es traducir el guion y/o storyboard (guion gráfico) en imágenes clave a color (*color key*) que generen el ambiente adecuado para ayudar a contar la historia.

Una ilustración de color key está destinada a capturar un momento específico en una película, para mostrar al espectador exactamente cómo será un fotograma real de la película. Esto es diferente de un dibujo o pintura de concept art, ya que estos están principalmente preocupados por el diseño de un elemento específico (o entorno) presentado en una película. Dicho de otra manera, el color key sirve a la película en su totalidad, mientras que el concept art proporciona información sobre el diseño de un elemento de la película. (TyRuben Ellingson 2013)



Figura 5: Tsutsumi, D. (s.f.) Colorkey de Toy Story 3 en comparación con la imagen final

Las capacidades necesarias para realizar este trabajo se basan en el conocimiento y manejo de la luz y el color, el lenguaje visual cinematográfico (composición, perspectiva, encuadre...), destreza en el uso de formas gráficas fuertes y la colaboración con el Director de Producción, el Jefe de Diseño y el Jefe de Iluminación. Ya que en palabras de Tsutsumi “lo importante de este trabajo no es qué tan bien sabes pintar sino cómo puedes apoyar la historia con tus imágenes” (Amidi citando a Tsutsumi, p.13, 2011)

El proceso conocido como *colorscripting* (que abarcaría la creación de los *color key* del largometraje completo) comenta Amidi (2011) *tiene más de setenta años, y su origen está establecido en los estudios Walt Disney en los años 40 durante la creación de algunas secuencias musicales de “Fantasía”, al planificar las multitudes de opciones de bocetos de color a elegir* (p.11).

En los años 30 en las películas de Hollywood se seguía ya un procedimiento similar. El departamento de control de color de la empresa Technicolor, creaba “gráficos de color” tras analizar el guion, con el objetivo de determinar la emoción dominante en la escena, y por lo tanto el color adecuado para la misma.

Pero la idea de presentar una estructura de color para una película de animación completa, no se llevó a cabo hasta las realizadas en United Productions of America, el estudio que revolucionó la estética en la animación de la época con su estilo vanguardista y estilizado.

Este estudio llevó más allá esta primera aproximación realizada en los estudios Walt Disney y consiguió basándose en sus procesos (ya que empleaban a muchos artistas que habían trabajado en ese estudio) crear, en palabras de Amidi (2011) “*bocetos de continuidad en los que se transmitía el flujo panorámico e integrador de color a lo largo de la duración del cortometraje*”.(p.10).

La presentación del *colorscripting* que conocemos actualmente tiene su origen, de nue-



Figura 6: de la Portilla, M. (2023). Colorkeys de *Strangers in the Dark*.

vo, en los estudios Walt Disney, durante la creación de la película de “*Aladdin*” (1992). Richard Vander Wende (EEUU) inspirado por los trabajos de Eyvind Earle (Nueva York, 1916-California, 2000), en “*La dama y el Vagabundo*”(1955), pintó docenas de pequeñas pinturas a gouache que captaban las escenas de la película.”*Lo pinté pequeño para poder hacerlo rápidamente, ya que siempre había más decisiones de diseño que las que tenía tiempo para hacer*” (Amidi, citando a Vander Wende, p.10.,2011)

7. EL CONCEPT ARTIST

El concept artist trabaja solucionando problemas de diseño, es decir, su papel es resolver con elementos visuales una problemática narrativa y estética.

Estos conceptos por solucionar son de múltiple índole, desde los diseños de personajes, entornos, vehículos, *props* (objetos) o cualquier elemento que sea necesario en la historia. Dentro de este rol, nos encontramos una división de los trabajadores según los distintos años de experiencia: los artistas juniors y los seniors.

Los artistas juniors, son personas con poca o ninguna experiencia en la industria, graduados en Bellas Artes o en algún campo relacionado, por lo que deben poseer una sólida base en los fundamentos del arte (composición, color y anatomía), al igual que conocimientos de programas de software de arte digital y modelado 3D. Por ello, a los juniors, se les da la oportunidad de aprender de artistas seniors y Directores de Arte, con el propósito de ir adquiriendo experiencia y conocimientos valiosos que les puedan ayudar a avanzar en sus carreras.

Los artistas seniors, en cambio, poseen varios años de experiencia en la industria, por lo que son los responsables de desarrollar y refinar el estilo visual del proyecto al igual que orientar a los artistas junior.

Otra diferenciación que existe dentro de este trabajo es según el tipo de funciones que desempeñan dentro de la producción, distinguimos entonces entre especialistas y generalistas.

Los especialistas son aquellos enfocados en un área específica dentro del concept. Por ejemplo, un especialista en personajes se enfocaría en crear diseños y representaciones visuales de personajes, mientras que un especialista en escenarios se enfocaría en crear diseños de los distintos entornos en los que se desarrolla la historia.

Los generalistas, en cambio, trabajan en múltiples áreas, lo que les permite tener un enfoque más amplio y una perspectiva más completa del concept art en su conjunto.

Las empresas a la hora de buscar a sus trabajadores tienen distintas preferencias, normalmente una empresa pequeña, con trabajadores limitados estará más interesado en un generalista, ya que puede desempeñar multitud de funciones y no es necesario contratar a más personas. Por otro lado, las grandes empresas suelen centrarse en especialistas que se especifiquen en una o dos áreas.

El flujo de trabajo de un concept artist es un ir y venir de ideas visuales entre los miembros del equipo y el Director de Arte, quien como representante del departamento presenta las distintas propuestas al Director de Producción, al Director y al Productor.

El proceso de creación de un producto de estas características suele alargarse durante varios años, en los que los distintos artistas trabajan conjuntamente hasta encontrar la idea. Por el camino se desechan multitud de propuestas y estas imágenes se recogen junto a otras en los libros de Arte de las películas, un interesante e inspirador muestrario de los diversos diseños que se han barajado durante la producción.

7.1 CHARACTER DESIGN ARTIST

“El personaje siempre está al servicio de la historia” (Tillman, 2011)

Un diseñador de personajes se encarga de crear, a partir de unas características o personalidad acordadas en el guion y el mundo, un personaje. Es un trabajo de colaboración junto con el Director de Arte y los otros diseñadores de personajes en el que deben definir la esencia, el look, la pose, las expresiones... dependiendo de la historia, el público objetivo y el tono elegido.

En cuanto al tono de la historia se refiere, es el tipo de audiencia que se va a tener la que nos marca la dirección artística que se va a tomar. Normalmente los personajes se dulcifican en mayor medida cuanto más pequeño sea el público objetivo, lo cual no implica que este caso se de en producciones destinadas a un público adulto. Simplemente se reitera el hecho de que el estilo se ajusta a la audiencia objetiva.

Por otro lado, no es lo mismo crear un personaje para una producción 2D que 3D, ya que para aligerar la carga de trabajo y abaratar costes en las producciones 2D los diseños se simplifican más, a fin de que los animadores 2D puedan realizar su trabajo más rápido.

7.1.1. DEL INTERIOR AL EXTERIOR

Un buen diseño de personaje refleja el mundo en el que vive y cómo se relaciona en él, aunque en muchas ocasiones las apariencias engañan y podemos jugar con esta afirmación, en multitud de casos aquello que nos transmiten estos personajes es lo que los define.

Una metodología que podemos utilizar comenzaría por definir el papel, o su propósito en la historia, es decir, conocer sus motivaciones y objetivos nos dará pistas de cómo es y cómo justifica sus acciones a su juicio. Su pasado, ya sea reciente o lejano, también nos construye su personalidad y le aporta verosimilitud. A medida que la historia avance también debemos tener en cuenta qué tipo de arco de transformación experimentará, si es un personaje cambiante o inamovible y qué eventos o experiencias harán que el personaje evolucione.

Construir un personaje desde su dimensión sociológica y psicológica previamente a su físico ayuda a reflejar exactamente aquello que nosotros queremos que exprese.

Los seres humanos tendemos a clasificar a las personas que nos rodean con etiquetas. Al ver a una persona por primera vez, establecemos ciertas características en nuestra mente. Y aunque estos primeros juicios pueden verificarse o no con el tiempo la realidad es que es un ejercicio que llevamos a cabo sistemáticamente. Por ello, como diseñadores de personajes esta práctica humana se debe tener muy en cuenta. Ya que, estos estereotipos que nuestra sociedad ha creado, influirán al espectador en sus ideas preconcebidas a la hora de asignarles un rol u otro en la historia.

7.1.2. LOS ARQUETIPOS

Una aproximación recurrente a estos estereotipos del inconsciente colectivo está recogida en el libro *“Arquetipos e inconsciente”* (1959) de Carl Gustav Jung (Suiza, 1875 - Zurich, 1961). Un libro en el que el psiquiatra y fundador de la psicología analítica reflejaba sus conclusiones acerca del inconsciente colectivo, construido en base a unos arquetipos de la psique humana, reflejados en la mitología y sociedad en la que vivimos.

Dentro de las muchas formas en las que los arquetipos se manifiestan en la cultura, destacaría su importancia en el mundo del cine. Los arquetipos de Carl Jung, unos doce concretamente (el inocente, el amigo, el héroe, el cuidador, el explorador, el rebelde, el amante, el creador, el bufón, el sabio, el mago y el gobernante) son estereotipos de personajes que se pueden encontrar en la gran mayoría de películas.

El arquetipo del héroe, por ejemplo, es una representación de la versión idealizada de no-

sotros mismos. Es un personaje noble y valiente que está dispuesto a arriesgarlo todo a fin de lograr sus objetivos y salvar a otros. Como ejemplos podemos destacar el personaje de Hipo en *“Cómo entrenar a tu Dragón”* (2010) o Bella de *“La Bella y la Bestia”* (1991).

Otro arquetipo común en las películas es el del sabio, que representa esa ayuda o guía durante su viaje, al proporcionarle los conocimientos y habilidades que serán necesarios para su éxito. Ejemplos de películas animadas que contienen este arquetipo incluyen, *“El Rey León”* (1994), o *“Merlín el encantador”* (1963).

Una vez definidas las circunstancias que rodean al personaje y su relación y actuación ante ellas, debemos tratar su dimensión física. Aquí nos centramos en las formas generales, contestando primero a cuestiones físicas como el sexo, la edad, el peso, la altura, el color de ojos, piel y pelo, la postura, etcétera.

7.1.3. MOODBOARD

Como recurso visual de aquello que caracteriza y comunica nuestro personaje podemos en primer lugar utilizar un moodboard. Este elemento es un collage de imágenes, texturas... que nos recuerdan y transmiten su esencia. En este tipo de collages solemos encontrar imágenes de rostros, poses, colores, ropas, elementos, escenas... todo ello a fin de representar visualmente nuestra idea de manera efectiva.

7.1.4. FORMAS Y SILUETAS

Una de las herramientas que podemos utilizar para crear la apariencia física deseada es la técnica de las siluetas negras, esta nos permite apreciar el lenguaje corporal y la forma genérica establecida de nuestro personaje. Identificando elementos como la postura, la gestualidad y la anatomía general.

La técnica de las siluetas negras es una herramienta de diseño que se utiliza para crear



Figura 7: de la Portilla, M. (2023). Siluetas negras de las criaturas nocturnas.

personajes distintivos y fácilmente reconocibles. Consiste en dibujar la forma general del personaje con una línea de trazo grueso y negro, sin detalles adicionales, obteniendo como resultado una silueta que representa la forma básica y genérica del personaje. Posteriormente, podemos agregar detalles adicionales para refinar el diseño, incluyendo ropa y accesorios.

Además de esto, para profundizar aún más en la estructura de nuestro personaje, podemos recurrir a un desglose geométrico. Que consistirá en identificar cada elemento anatómico con círculos, cuadrados, rectángulos... De esta manera podremos representarlo de manera fidedigna en otras posturas y ángulos.

Finalizaríamos esta etapa del diseño con el vestuario, peinados, paleta de colores y props, teniendo siempre en cuenta el estilo general del proyecto.

7.1.5. TURNAROUND Y FICHA DE PERSONAJE.

Una vez establecidas todas las dimensiones físicas y psicológicas, se debe realizar una “hoja guía” detallada que incluya descripciones de su personalidad, así como medidas precisas, proporciones y detalles anatómicos que servirán de referencia constante para el modelado en 3D o la animación en 2D del personaje.

Para esto, se debe crear una imagen del personaje en una postura frontal y lateral, a fin de identificar sus características únicas físicas y asegurarse de que sigue siendo el mismo en todas las posiciones.

Estas “páginas patrón” o “fichas guía” tienen su origen en los estudios Disney, con los artistas Ted Sears (Massachusetts, 1900- California, 1958) y Freddie Moore (California, 1911-Burbank, 1952) quienes realizaban meticulosas páginas referencia de las características físicas de los personajes, y sus personalidades a fin de ayudar a los otros animadores a realizar el trabajo de manera más eficaz.

Un ejemplo de esto son las descripciones de Moore sobre Mickey Mouse:

Mickey parece el típico joven sin edad concreta que vive en una ciudad pequeña, lleva vida sana, es amante de la diversión, tímido con las chicas, educado y tan listo como pida el argumento. En algunas películas, tiene algo de Fred Astaire, en otras, de Charlie Chaplin y, en algunas, de Douglas Fairbanks, pero en todos los casos no deben desaparecer los rasgos propios del joven.

Posteriormente sobre su apariencia física comenta:

Hay que dibujar el cuerpo con forma de pera, bastante corto y rellenito (...). Tiene que ser flexible en todo momento(...). Si Mickey inspirase profundamente, le pondríamos un pecho. Si estuviera triste, aflojaríamos el pecho y haríamos caer sus hombros, etcétera. El cuerpo debe concebirse con cierto volumen, de modo que, cuando se estira, debe hacerse más estrecho(...).

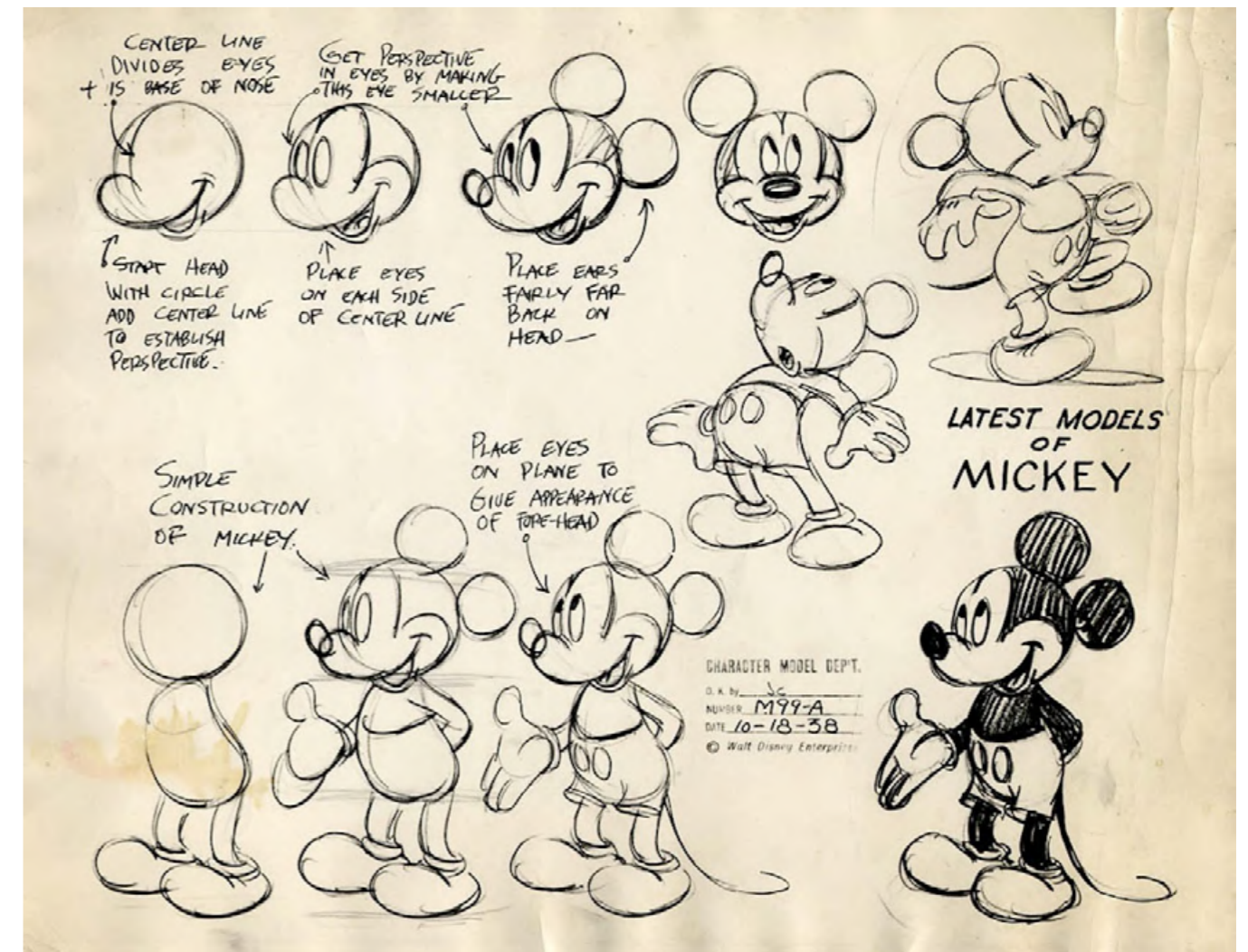


Figura 8: Moore, F (1938) Hoja Guía de Mickey Mouse.

Los zapatos son grandes y voluminosos, medio duros, medio flexibles, para favorecer la animación, pero lo suficiente firmes como para ser unos zapatos(...). Mickey queda mejor cuando se le dibuja con los hombros pequeños y se sugieren la barriga y el trasero. A mí me gusta con las puntas de los pies hacia adentro.- C. Finch: El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story. (Pág. 99)

En la aplicación de esta metodología hay numerosos referentes, entre ellos destaca **Cory Loftis** (EEUU, 1980), ganador del reconocimiento Annie (galardones de la Asociación Internacional de Películas Animadas) a mejor diseñador de personajes en el 2017 por la película “Zootrópolis”. Sobre su proceso creativo a la hora de abordar un personaje, en una entrevista para el Blog *Character Design* (2010), comenta:

En casi todos mis diseños, comienzo con una forma. Usando casi cualquier color, simplemente comienzo a dibujar formas que funcionen para el problema que estoy tratando de resolver. Luego, una vez que tengo una forma con la que estoy feliz, co-



Figura 9 : Loftis, C. (s.f). Concept art para “Zootrópolis”

mienzo a añadir capas de colores y valores tonales hasta que mi diseño comienza a emerger. Ahí es cuando realmente empiezo a dibujar. Añadiendo detalles, definiendo la forma y ajustando el diseño en general. En cada punto del proceso, peso y evalúo cómo se vería en la pantalla y si cumple los requisitos de la tarea. (...)

Si es algo peligroso, amenazante o malvado (por ejemplo), ¿son mis formas afiladas? ¿Mis colores establecen ese estado de ánimo? ¿Mis detalles comparten un tema común? Si mi diseño no resuelve estos problemas, simplemente lo descarto y empiezo de nuevo.

7.2. ENVIRONMENT DESIGN ARTIST

“Más que solo pintar bellos paisajes, el diseño de entornos y escenarios es un proceso de búsqueda de cómo un lugar debe hacer sentir al público, y a la historia que se quiere contar” (Frederick, G., 2020)

Los diseñadores de entornos son profesionales creativos que trabajan a partir del guion y la visión del Director de producción creando los mundos que habitan los personajes. Deben construir la lógica interna de esos mundos, de tal manera que, aunque se trate de un lugar imaginario tenga sentido y sea creíble.

Para dar vida a estos espacios trabajan a raíz de descripciones abstractas en los guiones,

al igual que con sensaciones y ambientes que estos lugares deben expresar. Por ello estos narradores visuales deben poseer altos conocimientos en perspectiva, arquitectura, paisaje natural y urbano, luz y color a fin de ser capaces de crear mundos que encajen perfectamente con la narrativa y los personajes de la historia.

El proceso completo, descrito por el artista Zac Retz (EEUU, 1991) en la entrevista concedida a Unmasked History of Scooby Doo (2020), sería:

Cuando comenzamos, la película está en sus primeras etapas, a veces solo tienen un esquema de la película, que puede tener un par de páginas o tal vez tengan un guion. Lo leemos, luego hablamos con el director o el diseñador de producción y nos enfocamos en alguna ubicación o parte de la película. Y luego comenzamos a dibujar y pintar tratando de visualizar cómo puede verse la película a través de imágenes. Estas suelen ser pinturas rápidas y sueltas para obtener la sensación o ambiente de los lugares. Luego, a medida que avanza la película, hay guiones gráficos y el guion se finaliza más, así que sabemos qué ubicaciones exactas hay, y podemos diseñar realmente los distintos lugares.

El método más empleado en este sector se compone inicialmente de una investigación de aquello que se quiere trabajar y posteriormente de bocetos gráficos en los que plantear diferentes ideas. Tras eso se crearían los Thumbnails, pequeñas imágenes en las que se centran en la valoración tonal, la escala, las composiciones y las formas, sin perderse en detalles ni en color.

Finalmente, se elegirían aquellos thumbnails más interesantes para crear imágenes finalizadas de esas ideas.



Figura 10: Retz, Z. (2020). Concept art para “SCOOB!”



Figura 11: de la Portilla, M. (2023). Ejemplo propio del uso del 3d en el proceso de creación.

Por otro lado, también se les encarga la realización de referencias de los lugares que crean para que puedan ser después modelados en 3D o dibujados en producciones 2D. Para ello se realizan hojas guía con la planta y alzado de la arquitectura dibujada, así como una pequeña referencia a escala humana para saber el tamaño de los elementos.

Actualmente es muy común utilizar software de modelado 3d para esta disciplina, con los que realizan modelos base de la idea que tenían y juegan con los encuadres para encontrar imágenes interesantes y a la vez mejorar y facilitar su trabajo.

8. ELEMENTOS DEL DESARROLLO VISUAL

La estructura visual es fundamental en la creación de imágenes y se compone de varios elementos clave: la historia, el sonido y los componentes visuales básicos. Los concept artist son los encargados de desarrollar este último apartado, apoyándose en la historia y diálogos de los personajes para crear una obra coherente y significativa.

Cada uno de los componentes visuales básicos es crucial para transmitir ideas y emociones a través de la obra. El espacio, la línea, la forma, el tono, el color, el movimiento y el ritmo se aplican de manera efectiva para conseguir comunicar el mensaje que se quiere transmitir. En su libro *“Narrativa Visual, creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales”* (2001), Bruce Block (Michigan, 1967) profundiza en la importancia y aplicación de cada componente.

Para investigar y comprender cómo nuestro trabajo puede llegar a provocar el impacto deseado, presentaré a continuación una explicación resumida de las características a considerar.

En primera instancia debemos tener en cuenta el principio de contraste y afinidad, un concepto que como veremos es aplicable a cada uno de los componentes y que es definido por Block (2001) como *“cuanto mayor sea el contraste en un componente visual, mayor es la intensidad o el dinamismo visual. Cuanto mayor sea la afinidad en un componente visual, menor será la intensidad o el dinamismo visual”*.(p.13)

El primero de los elementos es el **espacio**, entendido por un lado como el espacio físico de la propia pantalla en la que observamos el producto audiovisual, y por otro lado, como el espacio visual ficticio que se crea en la imagen proyectada en la pantalla.

Podemos elegir principalmente entre elegir un espacio profundo, en el que exista esa tridimensionalidad ficticia y en el que podemos utilizar recursos como la perspectiva, la escala, los movimientos de cámara, los enfoques, la difusión aérea (generada por partículas de niebla, lluvia o contaminación), la separación tonal o color y el solapamiento para generar profundidad en un plano.

O, por el contrario, podemos escoger mostrar un espacio plano en el que enfatizamos la propia bidimensionalidad de la pantalla mediante planos frontales, los movimientos de cámara, reduciendo la separación tonal y sin utilizar el solapamiento.

La **línea** es un efecto visual que nuestro ojo desarrolla al observar elementos de perspectiva, sombras, las propias líneas de composición de un plano y los rastros de movimiento que dejan los objetos móviles.

Podemos emplear el principio de contraste y afinidad a través de la orientación (refiriéndonos a la angulación de los objetos inmóviles, ya sean horizontales, verticales y diagonales), la dirección (de los rastros que dejan los objetos en movimiento) o el tipo de línea (ya sea curva o recta).

Las líneas curvas reflejan la vitalidad, lo orgánico, lo suave o seguro, mientras que las rectas sugieren rigidez, adultez, artificialidad y amenaza.

La **forma** trabaja de la mano con la línea al tener constituido un borde invisible que recorre las formas bidimensionales y tridimensionales. Todos los elementos que observamos pueden ser estructurados en círculos, cuadrados o triángulos, incluyendo las luces y sombras.

Cada una de estas figuras geométricas pueden vincular al espectador a distintas emociones, mientras que los círculos son elementos que establecen una relación emocional de unidad, vitalidad, seguridad, o delicadeza, los cuadrados representan la estabilidad y rigidez, a la vez que los triángulos sugieren dinamismo, agresividad, o amenaza.

Este componente es uno de los más utilizados en el ámbito del concept art, tanto en el diseño de personajes como entornos y props, jugando con las características emocionales de los elementos geométricos para diseñar de manera efectiva.

El **tono** es un elemento fotográfico que se utiliza para controlar mediante la escala de grises aquello que queremos resaltar o esconder. Lo empleamos según el elemento al que queremos que el espectador se dirija o desconozca. También se emplea para crear en los distintos espacios cinematográficos el tipo de atmósfera o ambiente que queremos que el público sienta.

El **color** es uno de los componentes más importante, por ello, dependiendo de la historia que estemos narrando podemos emplear unos u otros o elegir una ausencia total de color.

Cada color tiene asociado unos estereotipos visuales que cada cultura ha desarrollado a lo largo de la historia, por lo que podemos decidir si perpetuarlos en nuestra propuesta o desentendernos de esas concepciones previas y asociarlo con otro elemento. Si escogemos la segunda opción es importante que se lo definamos al público previamente, ya que, aunque cualquier color puede expresar lo que nosotros queremos debe ser comprendido por la audiencia.

Podemos también asociar un color concreto a cada uno de nuestros personajes o lugares, así como a una circunstancia concreta.

La paleta de color se elige según la historia a narrar, y podremos jugar con los componentes del color (matiz, brillo y saturación) para producir contraste y afinidad en nuestra

historia, ya sea a través de calidez/frialdad, o los esquemas cromáticos, entre otros.

El **movimiento** establece el dinamismo en los planos, ya sea con los propios movimientos de la cámara, los personajes y objetos o el recorrido visual que realizan los ojos del público. Este componente se debe planear en el apartado del storyboard para asegurar la continuidad de movimiento y poder conocer la intensidad o dinamismo que se realizará en el montaje.

Para realizar estos movimientos debemos saber el lugar de la pantalla en el que se encuentra el punto de interés de la audiencia, normalmente los componentes que atraen más la atención son según Block (2001) *el movimiento, el objeto más brillante, el color más saturado, los ojos de un personaje, y el objeto más contrastado* (p.194).

El **ritmo** finalmente establece la intensidad de las secuencias de una historia a través de lo que oímos, lo que vemos y lo que sentimos. El ritmo visual se establece con la colocación de los objetos y personajes en un encuadre al crear así las líneas de composición, que pueden crear un ritmo moderado y regular o bien rápido e irregular.

8.1. ESTRUCTURA NARRATIVA Y VISUAL

Las primeras preguntas que debemos responder al iniciar un proyecto cinematográfico son, según Block (2001), “¿De qué trata la historia? ¿Cuál es el punto de vista? ¿Dónde y cuándo está ambientada?” (p.272). Estas nos ayudarán a elegir el camino correcto que debemos tomar para lograr coherencia en nuestra propuesta narrativa y nuestra propuesta visual.

Por lo tanto, lo primero que debemos establecer es una definición de los personajes, la época, el lugar y la base de la historia para poder pensar de qué manera emplear cada componente visual.

Las historias deben organizar su estructura (planteamiento, nudo y desenlace), pensando en la carga emocional de las distintas etapas, con el punto de vista que el autor quiere proyectar en la audiencia.

Hasta llegar al momento de mayor conflicto (clímax), se va construyendo poco a poco una mayor carga emocional y tensión visual en la película, mientras que la finalización de este conflicto crea una menor intensidad hasta la finalización de la misma.

En el siguiente apartado desarrollaré algunos de los componentes visuales aplicados a la propuesta artística.

9. PROPUESTA ARTÍSTICA PERSONAL

9.1. ANTECEDENTES

Desde que empecé la carrera, mis mayores intereses no han cambiado. He aprendido y disfrutado de muchas técnicas y proyectos, pero al final mi mente siempre vuelve al concept art y a la ilustración. Ya que siempre he sentido una gran afinidad por ambos campos y he tratado de encontrar formas de combinarlos en mis proyectos. Durante mi tiempo libre, he trabajado en numerosas imágenes personales relacionadas con el concept art, pero nunca había iniciado un proyecto concreto como este, que me supusiera centrarme en el visual development en su conjunto, es decir, en ordenar todos los elementos y hacer que funcionen juntos.

Durante la asignatura “Creación abierta en Dibujo” tuve la oportunidad de profundizar en el mundo del concept art y mejorar mis habilidades con los trabajos realizados. Inicialmente, mi idea era crear una serie de imágenes de concept para una película imaginaria llamada “Strangers in the Dark”. Sin embargo, a medida que avanzaba en el proyecto, me di cuenta de que podía ir más allá y utilizarlo como base para la propuesta del TFG.

Esta propuesta incluye la creación de personajes, escenarios, vestuario y props (objetos). Aunque sabía que no podría abarcar todo esto en el tiempo disponible, quería utilizarlo como una oportunidad para explorar diferentes aspectos del proceso de creación, y también como una ocasión de crear obras que podría incluir en mi portfolio, como ejemplo de mis habilidades para crear mundos imaginarios y personajes interesantes.

9.2. PROPUESTA

Esta propuesta consiste en desarrollar una pequeña parte de una imaginaria película de animación de misterio y ciencia-ficción. La historia puede resumirse brevemente como un misterioso suceso que ocurre en un pequeño pueblo de Vermont, en EE.UU. durante los años 90. Los habitantes de la localidad comienzan a desaparecer y a transformarse en “criaturas nocturnas”. Tres jóvenes amigos, nuestros protagonistas, descubrirán y resolverán este suceso en el transcurso de la historia.

La película estaría orientada a un público familiar, pero no recomendada a menores de 7 años, debido a las escenas de tensión emocional y suspense.

Con esto como premisa, realicé una investigación exhaustiva sobre el estilo y la estética que quería utilizar en la historia. También investigué las personalidades y características físicas de los personajes para que los diseños fueran coherentes y estuvieran en armonía con la trama y con sus personalidades, al igual que trabajé en la creación de algunos entornos que reflejaran la naturaleza misteriosa y oscura de la historia.



Figura 12: de la Portilla, M (2022). Moodboard inicial del proyecto

9.3. INVESTIGACIÓN

9.3.1. GÉNERO DE MISTERIO

Este proyecto se enmarca en dos géneros cinematográficos: el misterio y la fantasía.

En cuanto al misterio, guarda similitudes con el suspense, por lo que resumiré las diferencias entre estos conceptos.

El suspense no se considera un género en sí mismo, sino un recurso o técnica cinematográfica utilizada en diferentes géneros, como el thriller, el drama, la comedia y la acción, que busca mantener al espectador en tensión a través de la incertidumbre, lográndolo mediante situaciones que generen expectativas hasta que se revele el desenlace. Por lo general, en una historia con suspense, el espectador conocerá más información que los protagonistas, por lo que la tensión se crea al saber el espectador que algo va a suceder, pero no cuándo.

El misterio es un género cinematográfico que busca mantener al espectador en incertidumbre. A diferencia del suspense, en el misterio, el espectador no sabe lo que va a suceder por lo que el objetivo es mantenerlo en tensión hasta que se revele el desenlace.

A diferencia del suspense, aquí el público y los protagonistas poseen los mismos conocimientos y van descubriendo las diversas pistas que les llevan a la resolución del conflicto al mismo tiempo.

Para dar una explicación ilustrada de estas diferencias, el director Alfred Hitchcock, conocido como el maestro del suspense, comentaba:

Imaginemos que hay una bomba bajo esta mesa. De repente, «¡Boom!», hay una explosión. El público se sorprende, pero antes de esta sorpresa, ha visto una escena totalmente ordinaria, sin significado especial. Ahora, pensemos en una escena de suspense. La bomba está bajo la mesa y el público lo sabe, probablemente porque han visto al anarquista colocándola ahí. El público sabe que la bomba va a explotar a la una y hay un reloj en el decorado. El público puede ver que es la una menos cuarto. En estas condiciones, la misma conversación inocua se vuelve fascinante porque el público está participando en la escena ya que la audiencia anhela advertir a los personajes de la pantalla de lo que está ocurriendo.

Tanto el misterio como el suspense se entrelazan en las películas, ya que una película de misterio sin suspense sería insípida, mientras que una de suspense sin misterio sería incomprensible.

En sus películas, Hitchcock, revolucionó con sus innovaciones técnicas y narrativas, el cine que conocemos en la actualidad. Estos recursos han sido analizados por multitud de expertos y se siguen replicando por los mejores cineastas del mundo. De ellos, podemos aprender y comprender cómo conseguir que el espectador se involucre en la acción para que en consecuencia funcione el suspense.

Entre estas técnicas que el cineasta empleaba podemos destacar el limitar la cantidad de información que el público tenía sobre lo que estaba sucediendo en la película, para que con esas pistas y detalles la audiencia pudiera formar sus propias teorías y especulaciones sobre lo que podría suceder. También se empleaba para mantener al público en la oscuridad sobre los motivos y las intenciones de los personajes.

Otro elemento empleado era el Mc Guffin, una expresión del mismo Hitchcock que plantea una excusa del argumento para ayudar a los personajes a desarrollar la historia, aunque no posee relevancia dentro de la misma. La idea es engañar y desconcertar al público. Por ejemplo “en las historias de rufianes siempre es un collar y en las de espías siempre son los documentos” (Hitchcock, 1939)

Por último, destaca la meticulosidad en el uso de movimiento de cámara y la posterior edición y montaje. Hitchcock planeaba cuidadosamente a través de pequeños dibujos de cada plano y encuadre (storyboard) un guion gráfico que replicaba en la obra final escrupulosamente. Las técnicas de iluminación, los ángulos inusuales, la banda sonora... todo empleado con la intención de generar inquietud y tensión.

9.3.2. GÉNERO DE FANTASÍA

Este proyecto, aunque está establecido como cine de fantasía también ha surgido de referentes de la ciencia ficción. Ambos géneros comienzan junto con los primeros efectos especiales en la historia del cine, aunque hasta los años 50 no tendrán su gran expansión debido a las mejoras de estos efectos.

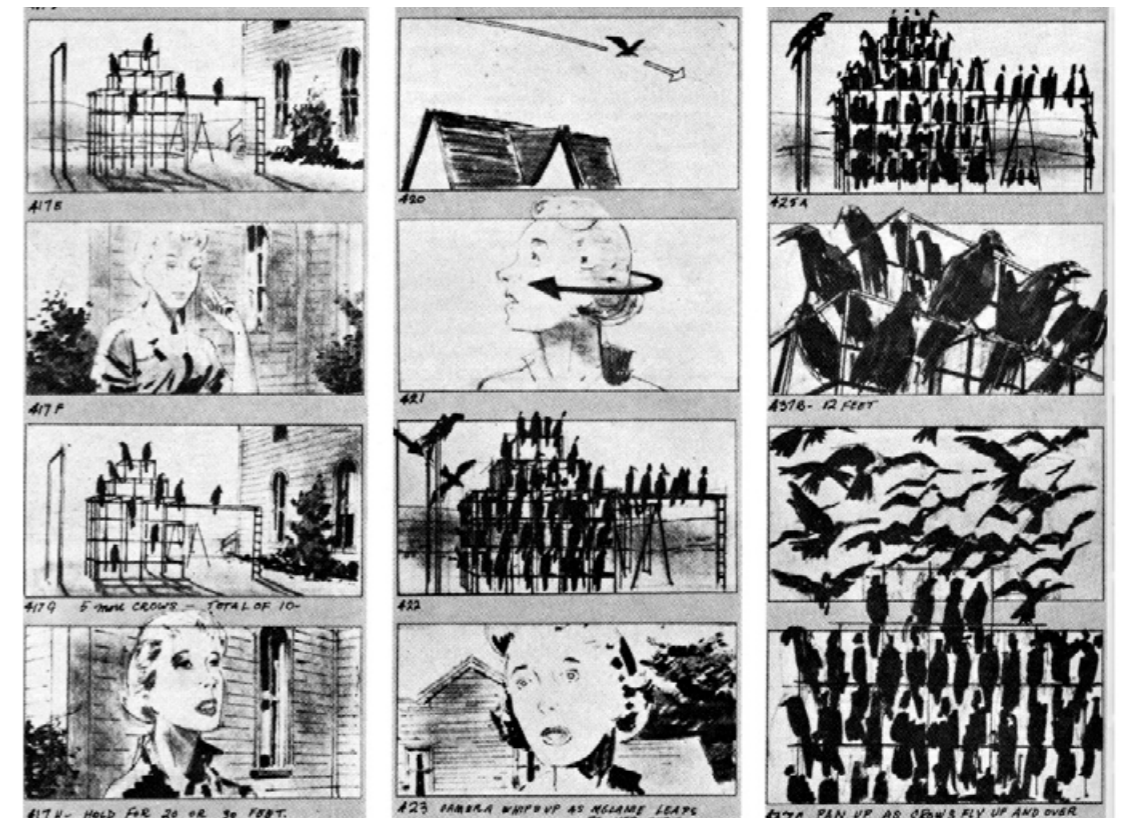


Figura 13: Hitchcock, A (s.f.) Storyboard de “Los Pájaros”

La fantasía trata temáticas imposibles que suceden en el mundo real o imaginario, y que incluyen elementos sobrenaturales con un carácter mágico.

Para diferenciar este género con el de ciencia ficción tomaremos las palabras de Rod Serling, “La fantasía es lo imposible hecho probable. La ciencia ficción es lo improbable hecho posible” (1959). Es decir, la ciencia ficción fundamenta sus historias en cuestiones que pueden ocurrir dentro de unas circunstancias científicas del universo creado, mientras que la fantasía se desvincula hacia un apartado más imaginativo e irreal.

A fin de crear una historia con estas características David Roas (2001) explica que “[...] para que la historia narrada sea considerada fantástica, debe crearse un espacio similar al que habita el lector; un espacio que se verá asaltado por un fenómeno que trastornará su estabilidad. Es por eso que lo sobrenatural va a suponer siempre una amenaza para nuestra realidad, que hasta ese momento creíamos gobernada por leyes rigurosas e inmutables” (p.8).

9.3.3. CONTEXTO HISTÓRICO

La caída del muro de Berlín y el derrumbamiento de la Unión Soviética dio paso a un nuevo cuadro internacional en el que Estados Unidos como única superpotencia dominó la década de 1990.

La economía estadounidense se encontraba en un período de expansión sin precedentes, la creación de empleo fue alta, y la tasa de desempleo se mantuvo por debajo del 5% durante gran parte de la década. Además, el país experimentó un aumento en la inversión extranjera y un aumento en el comercio internacional, gracias a la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN) en 1994.

La década se caracterizó por un gran avance en la tecnología. La red informática mundial (internet), que fue creada a finales de la década de 1980, se convirtió en una herramienta de uso común a mediados de los años 90, lo que creó nuevas formas de acceder a la información, la venta de productos e incluso el inicio de lo que hoy conocemos como redes sociales. Además, los teléfonos móviles comenzaron a ser más compactos y reducidos lo que facilitaba su transporte diario y permitió una popularización de estos. En los 90 también se crea el primer smartphone, los primeros ordenadores portátiles y la primera consola portátil, lo que permitiría un mayor acceso a la tecnología y una mayor globalización de la sociedad.

Además, la década de 1990 también fue testigo de un aumento en la concienciación sobre la importancia de la diversidad y la inclusión, lo que llevó a una mayor promoción de la igualdad de género en la conocida como tercera ola del movimiento feminista, a la descriminalización de la homosexualidad consiguiendo que se revocaran las ley de sodomía, a permitir servir en el ejército sin revelar su orientación sexual y a la primera aprobación del derecho al matrimonio en EEUU, en el estado de Hawai en 1997.

En la lucha por los derechos civiles, las minorías étnicas consiguieron aumentar la concienciación pública sobre la discriminación racial y la necesidad de una reforma policial, tras los disturbios de Los Ángeles (respuesta a la brutalidad policial contra un hombre afroamericano).

Se promulgaron leyes y regulaciones que prohibían la discriminación en base a la raza, género, y origen étnico tras las discriminaciones sufridas por la comunidad hispana a la hora de encontrar un empleo de calidad y bien remunerado tras la firma del TLCAN.

En cuanto a la moda de los estadounidenses en los años 90, debemos establecer que se compone de una variedad de estilos y tendencias que reflejaban y estaban influenciados por la música, el cine y la expansión de la televisión.

La moda Hip Hop se convirtió en una seña de identidad, principalmente en la cultura urbana, ya que los 90 está considerada la edad dorada del rap, y se caracterizaba por el uso de camisetas anchas con gráficos llamativos, pantalones holgados, joyas como cadenas de oro y relojes grandes. Sus principales exponentes eran los propios raperos de la época

como Tupac Shakur o The Notorious B.I.G., al igual que las marcas como Tommy Hilfiger o FUBU.

Otra tendencia de la moda de los 90 fue el estilo grunge, una respuesta a la cultura pop dominante de los 80, y que se caracterizó por ropa desaliñada, camisetas a cuadros, pantalones rasgados, ropa vaquera y botas, entre otras cosas. Las bandas de grunge como Nirvana y Pearl Jam popularizaron este estilo.

El estilo minimalista también ganó popularidad tras la opulencia que caracterizó los años 80. Las súper modelos de la época, convertidas en celebridades mundiales impulsaron el uso de ropa simple y sin adornos. Los colores neutros como el negro, el blanco y el beige o los tejidos naturales como el algodón o la lana eran los más populares.

En cuanto al pelo, nos encontramos con una contrapropuesta a los años 80, con peinados con menos volumen. Las mechas, los cortes con flequillo, el corte de pelo pixie, los colores de pelo fantasía, las puntas hacia fuera, y en cuanto a peinados nos encontramos con diferentes tipos de recogidos en trenzas, los *space buns* y distintos complementos como los scrunchies (coleteros), los clips de mariposas, las pinzas grandes y las bandanas. Como accesorios también debemos recalcar el uso de los choker, pendientes con aros y los piercings.



Figura 14: de la Portilla, M. (2023) Diseños de peinados.

9.3.REFERENTES

Mi visión artística para esta propuesta ha tenido como referentes cinematográficos a películas y series de estos distintos géneros.

En el ámbito del misterio, la ciencia ficción y el terror, destaca la serie “*Expediente X*” (1993-2002), la cual exploraba la existencia de vida extraterrestre, la conspiración gubernamental y la naturaleza de la realidad. Temas que presentaba de manera intrigante en cada uno de sus capítulos y que ha influenciado a numerosas películas posteriores.



Figura 15: de la Portilla, M.. (2022) Diseño de vestuario de Charlie.



Figura 16: de la Portilla, M.. (2023) Diseño de vestuario de Kelsie.

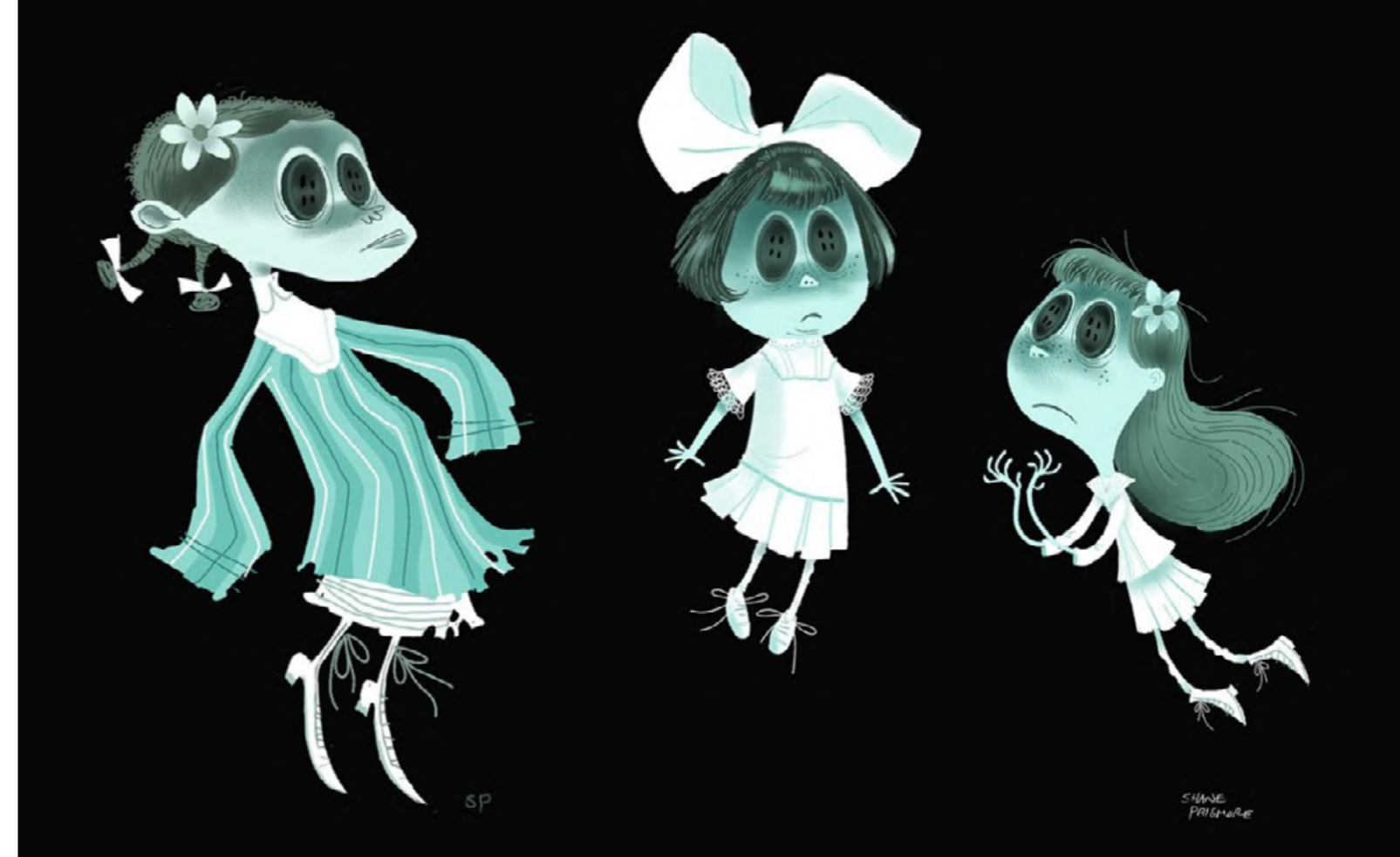


Figura 17: Prigmore, S. (s.f.) Diseño de personajes para “Los Mundos de Coraline”

En el caso de la fantasía y lo sobrenatural, nos encontramos con la serie de “*Buffy Cazavampiros*” (1997-2003), que nos presenta la evolución de la adolescencia a la madurez desde el punto de vista de sus personajes, en especial desde la perspectiva de Buffy. Personaje que rompió con los estereotipos conocidos del cine al convertir a la considerada chica rubia indefensa que muere al principio de una película de terror, como una heroína dura y letal con los vampiros mientras que a su vez seguía siendo femenina, cercana e imperfecta.

Estas dos series han sido principalmente una inspiración en el apartado visual, ya que en ambas consiguen una inmersión del espectador en ese ambiente tenebroso y de los años 90.

En el caso de “*Buffy Cazavampiros*” también ha sido una gran influencia en la construcción de los personajes con la caracterización de la vestimenta y peinados de la época al igual que la dimensión psicológica de los mismos.

Para adaptar esta fantasía y tenebrismo a un tono más infantil y juvenil me he inspirado en las producciones de “*Los mundos de Coraline*” (2009) o “*El alucinante mundo de Norman*” (2012) ambas poseen un punto macabro y siniestro, aunque su audiencia sean niños.

En ambas producciones hay un equilibrio entre esa atmosfera inquietante y la paleta de color que emplean. Al igual que no se centran en elementos de violencia o terror, sino en sus protagonistas y su superación a lo largo de la historia, incluyendo mensajes y enseñanzas de habilidades en la resolución de conflictos.

En el caso de los referentes artísticos, a lo largo del documento, he citado y expuesto



Figura 18: Uesugi, T. (s.f.) Concept art para Coraline

imágenes de numerosos artistas que me han inspirado en el proyecto. Sin embargo, quería hacer mención de algunos que, aunque no pertenecen al mundo de la animación, han sido una gran fuente de inspiración para los ambientes y entornos de mi proyecto “Strangers in the Dark”

Gregory Crewdson (Nueva York, 1962) es un fotógrafo americano que trabaja sobre la belleza de lo inquietante y surrealista en los vecindarios y hogares estadounidenses. Sus trabajos realizados para la serie *Twilight* (1998-2002) se componen de inquietantes y oníricas escenas que muestran calles misteriosas y vacías, personas que caminan en la soledad de la noche e interiores de hogares inquietantes.

En la entrevista con Mitchell, E. (2021) Crewdson comenta sobre su trabajo, “Desde el inicio, quería intentar crear un lenguaje fotográfico que estuviera situado entre la fotografía fija y la producción cinematográfica (...). Me encanta cómo se ven las películas y la iluminación en una pantalla. Y así que creo que desde el primer momento, de una manera muy modesta, intenté traer elementos cinematográficos a las imágenes fijas.”

Sus fotografías han sido una gran inspiración en la búsqueda de mis imágenes. Su estética oscura pero a la vez fantástica, al igual que el uso continuo de la imagen del vecindario americano, me han ayudado a visualizar mis propias propuestas.

El pintor sevillano **Alberto Ortega** (Sevilla, 1976) trabaja creando escenas en miniatura, inspiradas en los vecindarios de los años 50 en EE. UU., que posteriormente fotografía para tenerlas como referencia y pintarlas al óleo.

Figura 19: Crewdson, G. (1999). *Untitled (sleep walker)*



Al igual que Crewdson, los trabajos de Ortega también poseen ese aura misteriosa y escalofriante de carácter cinematográfico.

El pintor malagueño **Guillermo Oyagüez** (Málaga 1970) trabaja plasmando en óleo paisajes de lugares urbanos. Comienza sus trabajos del natural o de fotografías para finalizarlas sin referencias, ya que su objetivo es que sus recuerdos del lugar sean los plasmados en la imagen final.

Oyagüez posee un gran control del uso de las texturas y la simplificación de las mismas. Analizar sus obras me ha ayudado a establecer y componer los elementos de las imágenes para que crearan un todo coherente.

Figura 20: Ortega, A.. (s.f.) A Stop at Willoughby



Figura 21: Oyagüez, G. (s.f.) La chica rara de la calle Maple

9.4. COMPONENTES VISUALES APLICADOS A LA PROPUESTA

Aunque un proyecto de estas características está en evolución continua he llegado a unas conclusiones centrales sobre el aspecto visual de la historia.

Dado que la historia está destinada a un público joven, he decidido que los personajes tengan un aspecto cartoon, aunque con cierto realismo. A diferencia de otras producciones, los personajes no poseen rasgos físicos exagerados, sino que tienen proporciones humanas algo más geometrizadas e idealizadas.

Cabe destacar que cada uno de los protagonistas está basado en una figura geométrica, así como para destacar la riqueza étnica de la población estadounidense cada personaje representa a un grupo étnico distinto. Bonnie es una chica afroamericana y está representada con el triángulo; Charlie de origen hispano y está representado con el triángulo invertido; y Kelsie es caucásica y se encuentra representada con el rectángulo.

En el caso de Bonnie, su personaje refleja una personalidad más introvertida, cerrada y equilibrada. Su ropa, que consta de un peto vaquero y una camisa ancha a cuadros amarillos, junto con su postura corporal, transmiten una personalidad más tímida y cerrada. Los tonos de azul y amarillo que se utilizan en su diseño reflejan fidelidad, amabilidad y serenidad.

Por otro lado, Kelsie es un personaje más expresivo, extrovertido, decidido y estable. Su vestimenta es más ajustada a su cuerpo y va más a la moda que la de Bonnie. Los colores que utiliza, como el rojo, el verde y el marrón, reflejan su pasión, fuerza y vitalidad.

Finalmente, Charlie es un personaje conciliador, creativo, sarcástico, divertido y extrovertido. Los colores de su vestimenta, como el marrón y el morado, reflejan robustez, madurez y creatividad.



Figura 22: de la Portilla, M. (2023) Exploración visual del personaje de Bonnie y Charlie.



En cuanto a las criaturas, al ser los vestigios de las personas que una vez fueron y los elementos sobrenaturales de la historia, poseen un diseño menos realista y están más simplificados y desdibujados.

Además, el mundo en el que habitan los personajes se asemeja en gran medida al mundo real, aunque también se ha decidido estilizarlo y simplificarlo. La iluminación y los colores, como se puede observar en los trabajos de color key que se encuentran en el dossier, plantean una colorimetría realista, pero a la vez más saturada y exotérica que la realidad.

La paleta de colores, inspirada por las series de los años 90 de temática sobrenatural, utiliza los tonos azulados, verdosos y morados para crear una sensación de misterio y enigma a la vez que los tonos más cálidos, como el rojo y el naranja, resaltan los momentos de tensión y peligro.

Todas las imágenes creadas para este proyecto se encuentran en el dossier/ libro de arte que se encuentra a continuación, con la intención de mostrar de una manera más organizada y acorde la propuesta artística del TFG.

Figura 23: de la Portilla, M. (2023) Exploración del bosque.

Figura 24: de la Portilla, M. (2023). Simulación del libro de arte de "Strangers in the Dark".



10. PROYECCIÓN PROFESIONAL PERSONAL

Gracias a los conocimientos adquiridos durante estos años, considero que mi campo de proyección laboral es muy amplio. En el ámbito de la ilustración, por ejemplo, los trabajos que podría desarrollar estarían divididos en las siguientes categorías, pudiendo estar cualquiera de ellos aplicados a los distintos sectores.

- Aplicaciones industriales: en el que la imagen realiza una función estética o de ornamentación, ya que es estampada en los productos finales que el consumidor comprará.
- Ilustración publicitaria: en la que las imágenes realizadas con el fin de crear una comunicación con el espectador que permita promocionar el concepto deseado. Pudiendo realizar desde la creación de una identidad corporativa (logo, personaje corporativo, packaging), a cartelería, merchandising, o instrucciones del uso de un producto.
- Ilustración de prensa: con la creación de imágenes que acompañen el texto de una publicación como un periódico o revista. Realizando desde el diseño de las portadas, los artículos, a las tiras cómicas.
- Ilustración editorial: creaciones de recursos visuales para los libros de texto o manuales escolares.
- Álbum o cuento ilustrados: desde la creación total de la historia a la portada.

En el mundo de la preproducción, podría desarrollar trabajos destinados tanto a una producción cinematográfica, como a una serie o videojuego. Algunos trabajos que podría desarrollar serían: concept artist, color key artist, character design artist o environment design artist.

En un apartado de divulgación, podría realizar charlas y preparar formaciones en algunas casas de la cultura, distritos e institutos para tratar temáticas de la imagen digital y sus distintas aplicaciones, así como preparar una formación para realizar un curso para el SEPE.

Finalmente estaría la posibilidad de vender mis trabajos en portales e commerce online como etsy, o abriendo mi propia tienda online, al igual que la posibilidad de participar en las ferias de artesanía y festivales culturales en el callejón de los artistas. En estos lugares podría vender pegatinas, cerámica, pequeñas ilustraciones, marcapáginas...

Creo que hay muchas posibilidades a la vista y que muchas de ellas, aunque sean de distintos ámbitos son compatibles. Y aunque mi mayor interés actualmente sea la ilustración destinada a ser álbum ilustrado y el concept art no descarto ninguna posibilidad.

11. CONCLUSIÓN

Hace 4 años, empecé a adentrarme en el mundo del arte y desde entonces, he estado trabajando arduamente para profundizar en mis conocimientos y mejorar mis habilidades. A través de este trabajo, he tenido la oportunidad de conocer más de mi futuro laboral soñado y he podido ponerme en la piel de diferentes roles dentro del visual development, como concept artist, color key artist y directora de producción de mi propia historia.

En esta investigación, he invertido innumerables horas en desarrollar ideas que no hubieran sido posible explorar sin los conocimientos y criterios adquiridos tanto en la carrera como de forma autónoma. Los conocimientos hallados durante el transcurso de este proyecto son ilimitados, presentando por ello una síntesis de los elementos esenciales con la mirada puesta en continuar formándome en el futuro.

Strangers in the Dark, ha sido mi meta durante el recorrido, gracias a ella he realizado un proceso de creación visual con el fin de componer un fragmento de una historia que tiene mucho por ofrecer y descubrir.



Figura 25: de la Portilla, M. (2023). Concept art.

12. BIBLIOGRAFÍA

- De Bono, E. (2006). *El Pensamiento Lateral*. Editorial Paidós Ibérica S.A
- Lilly, E. (2015). *The big bad world of concept art for video games. An Insider's Guide for Students*. Design Studio Press.
- Block. (2008). *Narrativa visual: creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales* (2a ed.). Omega.
- Heller. (2013). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (1a ed. 18a tirada). Gustavo Gili.
- Wolf. (2012). *Building imaginary worlds the theory and history of subcreation*. Routledge.
- Jung. (2010). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo* (2a ed.). Trotta.
- Le, Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S. (2005). *The skillful huntsman : visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Design Studio Press.
- Galán Orgaz, E. (2021). *Blueprints. Concept art e ilustración en un proyecto de videojuego RPG*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla.
- Whitlock. (2010). *Designs on film: a century of Hollywood art direction* (1st ed.). It Books.
- Truffaut, F (1986). *El cine según Hitchcock*. Simon & Schuster
- Amidi. (2011). *The art of Pixar: the complete color scripts and select art from 25 years of animation*. Chronicle Books.
- Finch. (2011). *El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story*. Lunweg.
- Gurney. (2016). *Realismo imaginativo: cómo pintar lo que no existe*. Anaya Multimedia.
- Gurney. (2015). *Luz y color : la guía de los profesionales del arte y la imagen*. Anaya Multimedia.
- Howe. (2020). *Cuaderno de viaje de la Tierra Media: De Bolsón cerrado a Mordor*. Planeta.
- Vaz. (2004). *The art of the Incredibles*. Chronicle Books.
- Howard. (2016). *The Art of Zootropolis*. Chronicle Books.
- Julius. (2014). *The Art of Big Hero 6*. Chronicle Books.

Lerew. (2012). *The Art of Brave*. Chronicle Books.

Kurtti. (2010). *The Art of Tangled*. Chronicle Books.

Hueso. (2013). *The Art of The Croods*. Titan Books.

McEvoy, A (2007). *The 1990s (Fashion of a Decade)*. Facts On File Inc

Reeves, T (1999). *Twentieth Century America: A Brief History*. Oxford University Press Inc

Roas , D.(2001): *Teorías de lo fantástico*, Madrid: Arco/Libros.

13. WEBGRAFÍA

Production Designer Collective (2018, 25 febrero) *How do you define production design for animation?*
<https://www.productiondesignerscollective.org/pdcforum/how-do-you-define-production-design-for-animation%3F>

Orenes Ruiz, N (2015, 22 junio) *Diferencias entre misterio, suspense y thriller*
<https://nadiaorenes.es/blog/2015/06/diferencias-entre-misterio-suspense-y-thriller/>

Frederick, G (2020) *Environment design*
<https://www.artstation.com/learning/instructors/gradyart>

Dondé, C (2022, 1 agosto) *Visual Development: Qué es y Cómo armar tu portfolio*
<https://www.industriaanimacion.com/2022/08/visual-development-que-es-y-como-armar-tu-portafolio/>

U-tad (2023, 17 febrero) *El papel del diseñador de personajes dentro de la industria de la animación con Esther Morales* [Video]
<https://www.youtube.com/watch?v=zb0Fwb0t55k>

U-tad (2023, 1 Junio) *Cómo hacer una película de animación paso a paso- Especial U-tad* [Video]
<https://www.youtube.com/watch?v=r4rSrA1v0Kw>

Bobby Chiu (2021, 22 abril) *Interview with Claire Keane. Illustrator, Visual Development artist* [Video]
<https://www.youtube.com/watch?v=7JWXCce6N74&t=43s>

Bobby Chiu (2021, 14 septiembre) *Schoolism Interview with Carlos Grangel* [Video]
<https://www.youtube.com/watch?v=8zvWimxLIQo>
Sly, R (2010, 4 septiembre). *Cory Loftis Interview*

<http://cory-loftis-interview.blogspot.com/>

Lawlor,A.(2020, 3 Julio). Unmasked History of Scooby Doo. Episode 3: Zac Retz
<http://www.unmaskedspodcast.com/2020/07/03/interview-transcript-episode-3-zac-retz/>

Mitchell, E..(13 Octubre, 2021). Gregory Crewdson: “An Eclipse of Moths”. KCRW.
Recuperado 20 de Junio de 2023, de <https://www.kcrw.com/culture/shows/the-treatment/gregory-crewdson-photography-eclipse-moths>

Thomas, P (23 de marzo 2023) *The 1990s Fashion History-Dressing Down*
<https://www.fashion-era.com/1990s/dressing-down>

Zaplana,B. (2008) *El espacio vacilante: el cine fantástico entre lo real, lo maravilloso y lo insólito* (585-598). Recuperado de:
https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/8743/espacio_zaplana_LITERATURA_2008.pdf

14. LISTADO DE IMÁGENES

Figura 1: Serrano, J. (2020) “Pixar: construyendo personajes” [Fotografía].ABC de Sevilla
https://sevilla.abc.es/cultura/sevi-fotogaleria-caixaforum-acerca-universo-401583188424-20201125123116_galeria.html

Figura 2 : Watanabe, S. (s.f). Big Hero 6 [Ilustración]. Scott Watanabe.
<https://www.scottwatanabeart.com/>

Figura 3: Hurter, A. (s.f.) Diseños para Blancanieves y los 7 enanitos [Ilustración].
Filmic Light - Snow White Archive.
<https://filmic-light.blogspot.com/2011/03/albert-hurter-walt-disneys-first.html>

Figura 4: Hurter, A. (s.f.) Diseños para Blancanieves y los 7 enanitos. [Ilustración].
Filmic Light - Snow White Archive.
<https://filmic-light.blogspot.com/2011/03/albert-hurter-walt-disneys-first.html>

Figura 5: Tsutsumi, D. (s.f.) Colorsript de Toy Story 3 en comparativa con la imagen final [Ilustración]. Pixar.
<https://www.pixar.com/feature-films/toy-story-3>

Figura 6: de la Portilla, M. (2023). Colorkeys de Strangers in the Dark. [Ilustración].
Figura 7: de la Portilla, M. (2023). Siluetas negras [Ilustración].

Figura 8: Moore, F (1938) Model Sheet [Ilustración]. Tumblr.
<https://adventurelandia.tumblr.com/post/185115898571/mickey-mouse-model-sheet-by-fred-moore-1938>

Figura 9 : Loftis, C. (s.f). Concept art para “Zootrópolis”. [Ilustración].Concept Art World.
<https://conceptartworld.com/news/zootopia-concept-art-by-cory-loftis/>

Figura 10: Retz, Z. (2020). Concept art para “SCOOB!” [Ilustración] Artstation.
<https://www.artstation.com/zacretz>

Figura 11: de la Portilla, M. (2023). Ejemplo propio del uso del 3d en el proceso de creación [Ilustración].

Figura 12: de la Portilla, M (2022). Moodboard inicial del proyecto [Collage fotográfico]

Figura 13: Hitchcock,.A (s.f.) Storyboard de “Los Pájaros”. [Fotografía] Suspense and Storyboarding
<https://bethshannonsocialdigital.wordpress.com/2016/02/27/suspense-and-storyboarding/>

Figura 14: de la Portilla, M. (2023). Diseños de peinados.[Ilustración].

Figura 15: de la Portilla, M.. (2022) Diseño de vestuario de Charlie. .[Ilustración]

Figura 16: de la Portilla, M.. (2023) Diseño de vestuario de Kelsie.

Figura 17: Prigmore, Shane (s.f.) Diseño de personajes para “Los Mundos de Coraline” [Ilustración] Tumblr
<https://blooming-concepts.tumblr.com/post/83836326043/coraline-concept-art-by-shane-prigmore-part-1-of>

Figura 18: Uesugi, T. (s.f.) Concept art para Coraline [Ilustración] Twitter
https://twitter.com/ani_obsessive/status/1351723034944688135

Figura 19: Crewdson, G. (1999). Untitled (sleep walker) [Fotografía]. Luhring Augustine.
<https://www.luhringaugustine.com/exhibitions/gregory-crewdson3>

Figura 20: Ortega, A.. (s.f.) A Stop at Willoughby [Pintura]. Alberto Ortega
<https://albertoortega.art/new-page-1>

Figura 21: Oyagüez, G. (s.f.) La chica rara de la calle Maple [Pintura]. Guillermo Oyagüez
<https://oyaguez.com/guillermo/>

Figura 22: de la Portilla, M. (2023) Exploración visual del personaje de Bonnie y Charlie. [Collage]

Figura 23: de la Portilla, M. (2023) Exploración del bosque. [Ilustración]

Figura 24: de la Portilla, M. (2023). Simulación del libro de arte de Strangers in the Dark. [Fotomontaje]

Figura 25: de la Portilla, M. (2023).Concept art. [Ilustración]



El arte de

Strangers in the Dark

Marta de la Portilla Tomás

AGRADECIMIENTOS

A mis amigos y familiares, por ser mis fieles compañeros en este camino llamado vida.

Marta

ÍNDICE

DISEÑO DE PERSONAJES	pág.10
DISEÑO DE ENTORNOS	pág.33
COLOR KEY	pág.42
DISEÑO DEL CARTEL	pág.49



INTRODUCCIÓN

Strangers in the Dark es un proyecto de Visual Development realizado digitalmente con Photoshop y Procreate. En él se han desarrollado trabajos de concept art, incluyendo el diseño de los personajes, entornos etc, presentados en este documento.

La propuesta aborda la representación de una historia sobre un misterioso suceso que ocurre en un pequeño pueblo de Vermont, en EE.UU. durante los años 90. En el que los habitantes de la localidad comienzan a desaparecer y a transformarse en “criaturas nocturnas”. Tres jóvenes amigos, nuestros protagonistas, descubrirán y resolverán este suceso en el transcurso de la historia.

DISEÑO DE PERSONAJES

Bonnie, Kelsie y Charlie han sido amigos desde que tienen memoria. Se conocieron cuando jugaban una tarde en el vecindario, y desde entonces han sido inseparables. Aunque a veces discuten y tienen sus diferencias, han logrado mantener su amistad en el tiempo, gracias a la confianza y el cariño que se tienen mutuamente.



1



2



3

1. Boceto Antiguo.
2. Siluetas negras de los protagonistas.
3. Boceto.
4. Ilustración.



4

BONNIE

Bonnie Wright, es una chica afroamericana de unos 18 años. Podríamos describir a Bonnie como una persona introvertida, inteligente y muy leal a sus amigos. Posee una mente muy creativa y está siempre buscando nuevas formas de expresarse a través de la música, la escritura o la fotografía.

A pesar de que a veces puede ser difícil para ella creer en sí misma, las circunstancias que se presentan en la historia y el apoyo de sus amigos, le ayudarán a adquirir la confianza que necesita



12

5



6

5. Primeros bocetos de Bonnie. (2022)
6. Siluetas negras
7. Retrato.
8. Personaje de cuerpo completo.



7





9



11



12

15

14



10



13

- 9. Ilustración. (2022)
- 10. Turnaround de la cara de Bonnie.
- 11. Moodboard.
- 12. Prop. Bandolera de Bonnie.
- 13. Turnaround simplificada del cuerpo de Bonnie.



Su familia está compuesta por su padre, madre, abuela, y hermano. Su padre trabaja como profesor de secundaria y su madre tiene una tienda de antigüedades en el pueblo. Desde que su hermano se mudó para estudiar en la universidad su abuela vive con ellos en su casa.

Son una familia unida y disfrutan pasando tiempo juntos. Recalcando esa complicidad con la paleta de color uniforme en la vestimenta de los integrantes de la familia.



15

14. Fotografías de Bonnie de pequeña y su hermano en la graduación.

15. Paleta de color de la familia.

16. Line-up familia Wright.



16



17

KELSIE

Kelsie Harris es una joven caucásica de 18 años, extrovertida, risueña y apasionada. Nunca para de hablar, logrando sacar una sonrisa a sus amigos incluso en los momentos más difíciles. Además le encanta la moda, el cine y el café.

A lo largo de la historia, Kelsie se reconcilia con su vulnerabilidad, dejando a un lado su rol de protectora, para conectar de una manera más profunda con sus amigos y consigo misma.

17. Retrato de Kelsie.

18. Turn around de la cara de Kelsie.

19. Moodboard.

20. Kelsie y su madre.

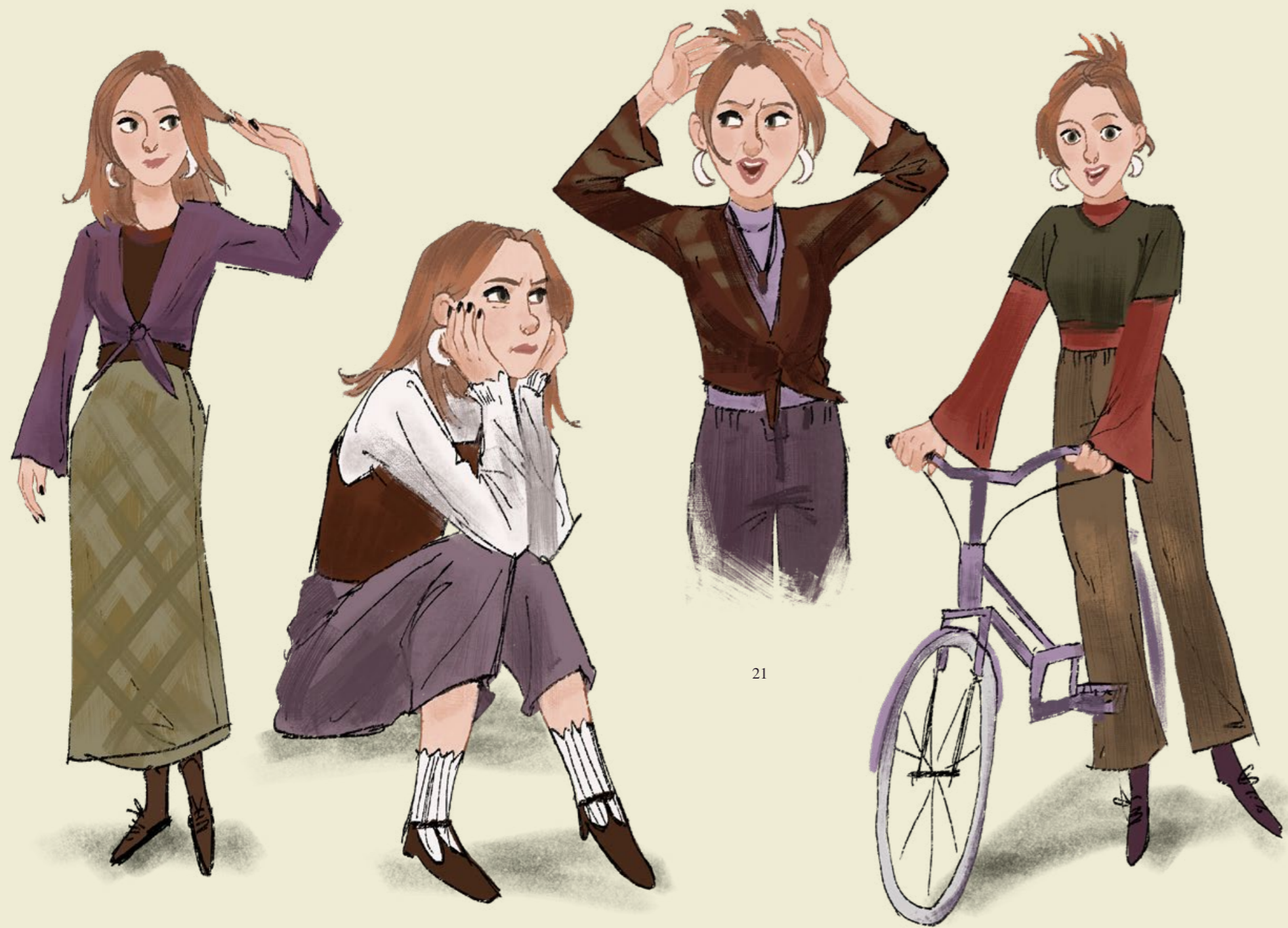


18



19





21



22



23



24

21. Algunas poses del personaje de Kelsie.
 22. Siluetas negras
 23. Turnaround simplificado de su cuerpo.
 24. Propuestas de peinados.

21



25



26

- 25. *Personaje de cuerpo entero.*
- 26. *Diseño de vestuario.*
- 27. *Primeros bocetos del personaje. (2022)*



27

23



CHARLIE

Charlie Reyes, es un chico latino de unos 19 años extrovertido, alegre y bromista. Además de ser un deportista apasionado, es un gran fanático del cine y la gastronomía.

En el transcurso de la historia, Charlie con el apoyo de sus amigas se arma de valor y habla con su familia sobre su futuro. A pesar de la presión familiar y expectativas, Charlie consigue convencerles para seguir sus sueños y ser fiel a sí mismo.

28. Diseño de vestuario.

29. Retrato de Charlie.

30. Personaje de cuerpo entero.





31



32

- 31. Estudio de pose del personaje
- 32. Moodboard
- 33. Primeros bocetos. (2022)
- 34. Ilustración del personaje.



33





38

28



35. Turnaround simplificado del cuerpo de Charlie.
36. Siluetas negras
37. Turnaround de la cara del personaje.
38. Color Key del proyecto.





39



40

CRIATURAS NOCTURNAS

Vestigios de las personas que una vez fueron, seres sobrenaturales que rondan las calles del lugar cuando cae la noche.



41

31

39. Siluetas negras de posibles diseños de las criaturas.

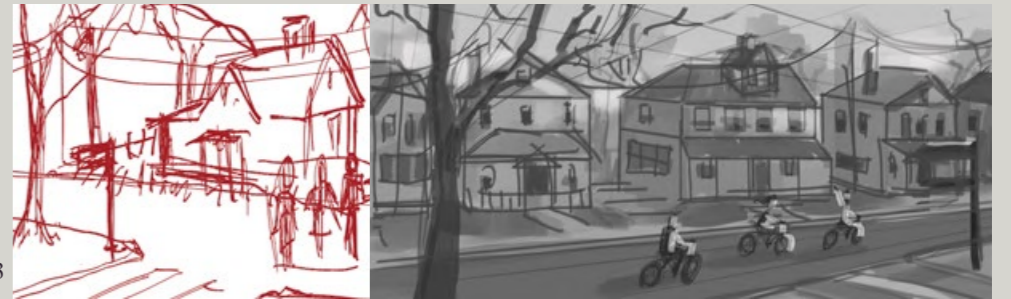
40. Prop. Libro

41. Ilustración.



42

DISEÑO DE ENTORNOS



43

33



42. *Diseño del vecindario. (2022)*

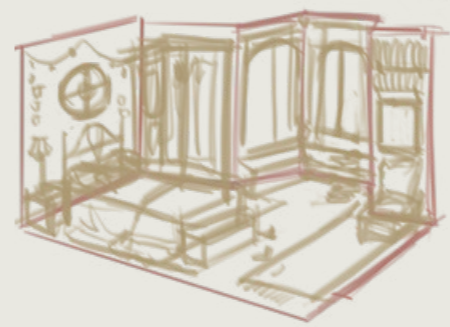
43. *Bocetos previos.*

HABITACIÓN DE BONNIE



44

44. Props de elementos de la habitación
45. Diseño del cuarto y boceto previo.



45



35

34





VECINDARIO

Casas bajas, calles arboladas, familias que caminan por la calle con sus mascotas mientras los niños que juegan en los porches. Un lugar tranquilo y seguro para vivir.



46. Ilustración de entorno. (pliego anterior)

47. Ilustración del vecindario.

48. Diseño de algunas casas.

48





EL BOSQUE

Un lugar de misterios y secretos, ocultos tras la densa vegetación y la niebla del ambiente, en el que los colores del otoño irán poco a poco cubriendo la región y dejando entrar la luz y el color en la naturaleza.



49



50



49. Ambiente del lugar.
50. Diseños de naturaleza.

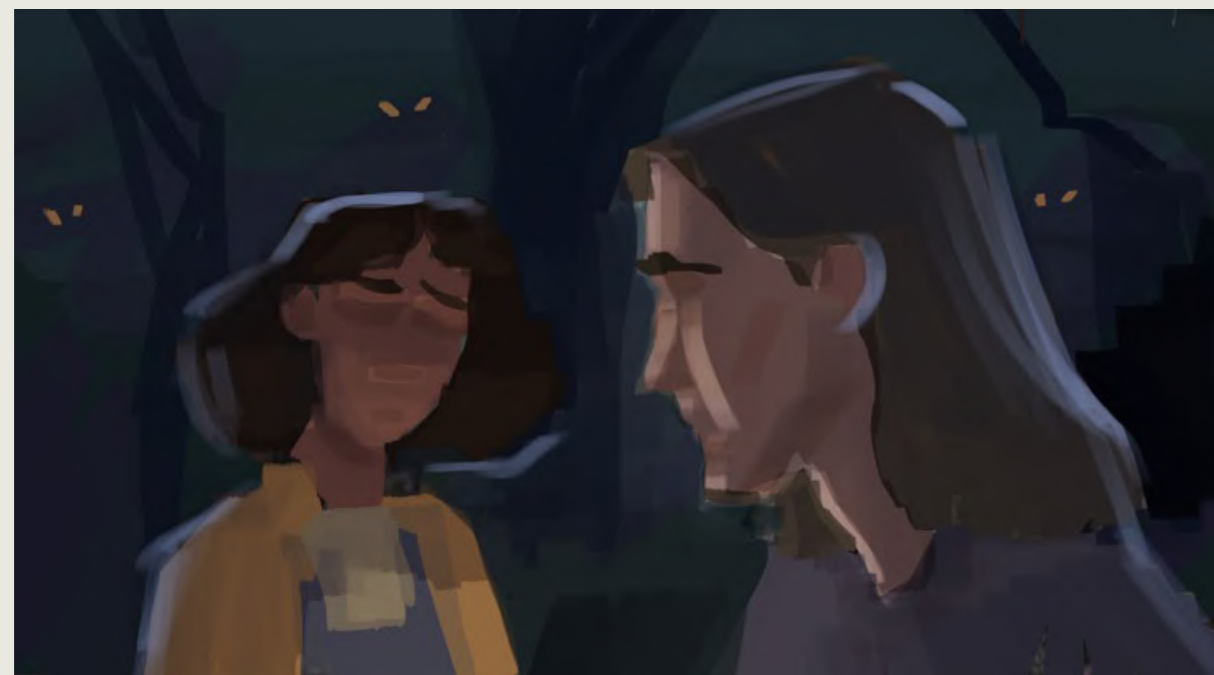
41

COLOR KEY

El mundo en el que habitan los personajes se asemeja en gran medida al mundo real, aunque con cierta estilización y simplificación. La iluminación y los colores que se presentan en los colorkey son realistas, pero al mismo tiempo más saturados y mágicos.

La paleta de colores, inspirada por las series de los años 90 de temática sobrenatural, utiliza los tonos azulados, verdosos y morados para crear una sensación de misterio y enigma a la vez que los tonos más cálidos, como el rojo y el naranja, resaltan los momentos de tensión y peligro.

En este pliego, se presentan algunos de los bocetos previos, y en las páginas posteriores se encuentran los color key realizados.









DISEÑO DEL CARTEL

Buscaba una imagen de una lectura visual rápida que refleja el género y ambiente de la historia, a la vez que llamara la atención del público. En este pliego se pueden observar la multitud de propuestas e ideas para el diseño, al igual que la seleccionada y finalizada.

Además de la imagen, también se creó el diseño del título con una tipografía inspirada en otros títulos de fantasía de los años 90, con el fin de agregar un toque más creíble a la vez que lograr una experiencia visual completa para la audiencia.



@martasdrawings_



Marta de la Portilla Tomás



Marta de la Portilla

