



TONAHUALPA
ADAPTACION DE UN MITO MEXICA Y
DISEÑO DE PRODUCCIÓN
PARA ANIMACIÓN

SANTIAGO PÉREZ RAMÍREZ

UNIVERSIDAD ICESI
FACULTAD DE INGENIERIA
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROYECTO DE GRADO DE DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
SANTIAGO DE CALI
2015

TONAHUALPA
ADAPTACION DE UN MITO MEXICA Y
DISEÑO DE PRODUCCIÓN
PARA ANIMACIÓN

SANTIAGO PÉREZ RAMÍREZ

TUTORES DE PROYECTO DE GRADO:

JAVIER AGUIRRE

MARCIAL QUIÑONES

UNIVERSIDAD ICESI
FACULTAD DE INGENIERIA
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROYECTO DE GRADO DE DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
SANTIAGO DE CALI

2015

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO

Tabla de contenido.....	3
Introducción.....	5
Hipótesis	6
Planteamiento del problema	7
PREGUNTA	8
Objetivos.....	9
General	9
Específicos.....	9
Justificación.....	10
Variables de investigación	11
Metodología.....	12
1. Análisis de las bibliografías.....	12
2. Revisión del estado del arte	12
3. Análisis del marco teórico	12
4. Implementación y documentación.	13
Marco teórico.....	14
¿Porque vemos películas?.....	15
Dirección de arte	17
Espacio.....	18
Línea y forma.....	19
Tono.....	19
Color	19

Movimiento.....	19
Ritmo	20
Arte de concepto.....	20
Principales competencias del artista de concepto	21
Desarrollo de Ideas o Conceptos	21
Saber diseñar.....	22
Esbozar o dibujar	22
Presentación de propuestas.....	22
Subconjuntos o temas del <i>arte de concepto</i>	23
Diseño de personajes o criaturas.....	23
Diseño de ambientes	23
Key Art.....	23
Diseño de vehiculos y utileria	23
Estado Del Arte.....	24
Toy Story	24
Kung Fu Panda.....	28
Monsters Inc	30
Trabajo de campo.....	32
Ricardo Arce	32
Andrés Montealegre	33
Juan Pablo Zaramella	34
Propuesta.....	36
Determinantes de diseño.....	37
1. Determinantes teóricas.....	37
2. Determinantes técnicas	37
Conclusiones	38
Bibliografía.....	39

INTRODUCCIÓN

El diseño de producción es uno de los roles menos explorado y documentado, sin embargo cumple una de las funciones creativas y comunicativas más importantes en las producciones, que sirve para determinar los diferentes elementos visuales que componen las animaciones y que la convierten en una narrativa que transmite estados y emociones a los espectadores por medio de los diferentes códigos como el color, la forma, el espacio y la composición.

En Colombia el diseño de producción es un campo menos explorado aun, donde los acercamientos se hacen de manera empírica valiéndose de conocimientos análogos a las disciplinas, del diseño gráfico, diseño multimedia y hasta diseño de medios interactivos, convirtiéndose en una exploración que constantemente se está evaluando y reinventado.

Según lo anterior considero necesaria una investigación que permita hacer un acercamiento y explorar los principales elementos que componen el diseño de producción, la dirección de arte y todos aquellos elementos que se transmiten en las diferentes piezas visuales que componen la animación.

HIPÓTESIS

Desarrollar y aplicar un diseño de producción en los diferentes elementos visuales y narrativos de una animación, es un proceso que permite mejorar la calidad estética y argumental de la animación.

Desarrollar una animación es un proyecto que conjuga una gran variedad de roles artísticos y del diseño, que participan desde sus diferentes competencias en la elaboración de las piezas audiovisuales que componen la animación; que van desde la elaboración del sonido hasta la creación de los escenarios para los espacios en los que transcurre la animación. En medio de esta multitud de disciplinas conjugadas para un mismo objetivo, está el *diseño de producción*, que como su nombre lo indica está encargado de los diferentes elementos que forman la estética visual de la animación y van a ser usados en la producción, permitiendo que estos elementos de manera coherente y efectiva logren comunicar emociones y sensaciones al público.

A pesar de su importancia en las producciones de animación, el rol no ha sido explorado de una manera documentada, es decir no ha habido un acercamiento fuera de los estudios y la academia que permita entender el desarrollo del rol y los diferentes aspectos que lo constituyen, por lo que en algunas producciones y en especial el caso de Colombia su acercamiento ha sido de manera empírica y desde otras disciplinas como el diseño, que permite desde sus competencias adaptar los elementos propios del diseño, como la composición, la forma y el color en la dirección de arte de las animaciones.

El diseño de producción es una etapa poco descrito dentro de las producciones de animación, pues como industria naciente en Colombia aún no se ha hecho una apropiación documentada teórica de cómo abordar o desarrollar este proceso en los proyectos de animación, sin embargo es uno de los procesos fundamentales, que se combina junto con los demás roles para funcionar como un engranaje coordinado que garantiza el éxito de las producciones de animación. La investigación pretende describir, documentar y explorar lo relacionado al diseño de producción y como se desarrolla en proyectos de animación.

PREGUNTA

Esta investigación se pregunta: ¿Cómo desarrollar e implementar el proceso de *diseño de producción* en la planeación y creación de los diferentes elementos visuales y narrativos que componen las piezas de animación?

OBJETIVOS

GENERAL

- Explorar, Implementar y documentar el diseño de producción como proceso creativo y artístico, fundamental para el desarrollo de las diferentes piezas visuales en animaciones.

ESPECÍFICOS

- Analizar y estudiar diferentes *diseños de producción* desarrollados en algunas producciones de animación de los estudios de la escuela de americana de animación (Disney, Pixar, Dreamworks).
- Conocer y comprender como se integra el proceso de *diseño de producción* a los demás procesos que ocurren durante toda la producción de una animación (pipeline).
- Documentar como se realiza un apropiado proceso y estudio de *diseño de producción* para una animación.

JUSTIFICACIÓN

Considero pertinente e importante esta investigación por los siguientes puntos:

- Es importante conocer y detallar el proceso de *diseño de producción* como herramienta para el desarrollo y realización de animaciones; ya que es un proceso que integra y determina los elementos estéticos, narrativos y visuales.
- Es importante abordar y desarrollar un proceso documental detallado que explique el cómo y el porqué del *diseño de producción*; es decir no solo mostrar con imágenes, sino justificar argumentativamente la importancia de este proceso para lograr un acercamiento e integración en nuestros proyectos de diseño de medios interactivos, como lo es la producción y desarrollo de animaciones.
- Es importante brindar herramientas e información que permitan desarrollar un adecuado proceso de *diseño de producción* en las propuestas de animación de tal modo que se entienda como se integran y se relaciona a nivel profesional dentro de un pipeline de producción.
- Rescatar el papel importante del *diseño de producción* que suele llevarse a cabo de manera empírica y poco documentado en Colombia.
- Considero también que esta investigación será un referente importante para cualquier estudiante que decida llevar a cabo una producción de animación y que desconozca o quiera profundizar en los procesos requeridos para conceptualizar su proyecto de modo tal que contara con las herramientas conceptuales y graficas necesarias para desarrollar de una manera adecuada un videojuego o animación.

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

Estas son las variables que determinan el desarrollo de la investigación.

- Dirección de arte y diseño de producción como proceso creativo
- Elementos técnicos para crear las visuales
- Elementos para construir historia narrativa
- Desarrollo de conceptos y artes para la estética visual

1. ANÁLISIS DE LAS BIBLIOGRAFÍAS.

- Consulta bibliográfica que permita conocer el desarrollo del diseño de producción como método de diseño y de planeación en animaciones
- Documentación en diferentes libros ilustrados de arte que muestran el proceso de diseño de producción en diferentes proyectos profesionales de los estudios de animación norteamericanos.
- Entrevistas a ilustradores, artistas de concepto y directores de arte para conocer sobre su trabajo y sobre las diferentes competencias, habilidades y demás elementos que caracterizan sus profesiones relacionado con la animación y el diseño de producción.

2. REVISIÓN DEL ESTADO DEL ARTE

- Estudiar libros de *concept art* y *de diseño de producción* para entender su aplicación y desarrollo en los grandes proyectos profesionales de animación con casos de éxito presentes en esta industria.

3. ANÁLISIS DEL MARCO TEÓRICO

- Revisión bibliográfica para obtener el marco teórico y abordar la problemática de la implementación, desarrollo y documentación del diseño de producción en animación.

4. IMPLEMENTACIÓN Y DOCUMENTACIÓN.

- En esta etapa, con la información del marco teórico y el estado del arte se desarrollará la documentación y se aplicará un proceso de *diseño de producción* para la adaptación de un cortometraje basado un mito azteca que demuestre una correcta implementación de este método de diseño.
- Obtendremos documento de diseño que muestre el desarrollo del diseño de producción.

Podemos entender la animación en su concepto más básico como la ilusión de movimiento que se le imprime a las imágenes para comunicar algo, en esta definición obtenemos dos conceptos movimiento y comunicación, dos palabras que se traducen en animación y narrativa, podemos entonces definir un nuevo concepto más elaborado de animación; es decir una obra artística que usa como medio visual de comunicación la animación para transmitir, emociones, ideas conceptos o cualquier elementos que se desee de manera narrativa. Esta narración visual finalmente tiene como objetivo un público que será el espectador al cual debemos dirigir todos los esfuerzos visuales, técnicos, y narrativos para comunicarle una idea, un sentimiento una emoción o cualquier elemento que lo motive como audiencia.

Para comunicarnos con la audiencia necesitamos 2 elementos importantes una historia y unas visuales, la historia corresponde a una narrativa como lo mencionamos anteriormente y las visuales son los elementos gráficos en pantalla que componen la animación y que permiten contar la historia, esta comunicación con la audiencia está dada por unas actitudes y aptitudes que asumen cuando están en frente de la pantalla algo que Francis Glebas en su libro *“Directing the story- Professional Story telling”* ha definido en una serie de puntos:

1. Primero y más obvio es que miran hacia la pantalla.
2. El segundo es que perciben lo que se muestran en pantalla e identifican cuáles son esas cosas.
3. Luego leen los signos o señales cuando los personajes están efectuando acciones. La audiencia Están siguiendo una historia y comienzan a identificar los personajes que les gustan.
4. Luego comienzan a hacer conexiones para entender los significados
5. Luego empiezan a preguntarse que pasara después y hacia dónde va todo
6. Como siguiente se comienzan a preguntar acerca de los personajes y de lo que viene, en este proceso constantemente ajustan sus hipótesis de acuerdo a la nueva información que se les provee visualmente.
7. Finalmente cuando la película termina, deben sentir el cierre emocional de sorpresa y reivindicación que termino en la forma que ellos pensaron pero no en la forma que ellos esperaban.

Glebas centra su atención en el cuarto punto, es decir; *“cuando la audiencia comienza a conectar las piezas de los eventos de la historia y lo que significan empiezan a sentir emociones”* (Glebas, Francis, 2009, p. IX). es un punto importantísimo pues los significados evocan emociones.

Con esta importante premisa Glebas se formula una pregunta importante; ¿Por qué vemos películas?

¿PORQUE VEMOS PELÍCULAS?

Las respuestas a esta pregunta son múltiples y variadas según cada persona, pero una de las más interesantes que responde a una necesidad básica del hombre es: *“Nosotros miramos películas para entretenernos”* (Glebas, Francis, 2009, p. 3) y sentirnos bien; El entretenimiento es una necesidad básica de cada individuo, es por ello que el estudio de la animación y sus diferentes elementos pueden brindarnos herramientas que permitan entender como entretener a nuestro público. En este orden de ideas nos preguntamos ¿cómo entretener?, ¿qué es el entretenimiento? Glebas pone un ejemplo simple donde debemos imaginarnos en nuestro lugar soñado favorito, ahí estaremos cómodos imaginando y recreando esa imagen pero no tenemos una historia, es solo una fantasía sencilla, si comenzamos a agregar elementos que nos generen preguntas, propósito y sentido a lo que estamos imaginando entonces tendremos una historia, es precisamente esto el complemento a la pregunta de ¿porque vemos películas?; vemos películas porque queremos entretenernos pero lo que nos entretiene en la película es una buena historia, depende del narrador y de la forma en cómo se cuente la historia el éxito de la película.

Vemos entonces que en la animación es fundamental saber contar historias, porque se debe entretener a la audiencia atraparlos en la historia y no dejarlos ir. Los elementos que componen una buena historia deben mover en el espectador emociones y actitudes, debe poder contar historias que generen preguntas, capturen la atención y provoquen cambios en el espectador, para ello los elementos deben ser cuidadosamente pensados y presentarlos de una forma que no sea tan directa, es decir que no sea obvio al espectador, que le permita pensar y desde su perspectiva ofrecer soluciones o conexiones de lo que está viendo, es decir se deben generar preguntas que sugestionen al inconsciente responderlas; preguntas del tipo *“que pasaría si?”* después de este punto ya se puede dejar que el espectador juegue con su imaginación mientras la historia sigue su curso.

Es importante recordar que toda historia debe perseguir un fin importante de otro modo para que ver algo que no es importante, así sea una historia simple debe perseguir algo fundamentalmente valioso y aceptado universalmente, por ejemplo el amor; puede ser búsqueda por amor, recuperar un amor, o evitar perder el amor, pero el amor es un tema importante a la naturaleza humana sin importar lo complejo o simple de la historia que se desea narrar.

La historia y las visuales son los elementos que entretienen a la audiencia, pero como hacer que estos dos elementos se conjuguen para producir una animación que realmente satisfaga a ese público y cumpla el objetivo de transmitir todo los elementos que finalmente entretienen; es en este punto donde vemos la necesidad de un artista que pueda combinar los elementos narrativos de la historia con los visuales para producir una pieza que logre de manera efectiva entretener al espectador, ese artista es el director de arte.

“Director de arte (D.A.) Es el título otorgado al trabajo que tiene funciones similares en diferentes campos como lo son; el cine, la televisión, la publicidad los videos juegos o la animación.”¹

Varios artistas pueden crear o desarrollar partes específicas de una pieza de arte, una escena o una producción, pero está a cargo de director de arte supervisar y unir la visión, es decir el director de arte está encargado de la apariencia visual general y de como esta se comunica visualmente, para transmitir y estimular sensaciones, generar contraste y afinidades o sensaciones psicológicas al público al que está dirigida la producción. El director de arte toma decisiones sobre los elementos visuales a usar, sobre el estilo artístico y sobre los movimientos.

Según Ward Preston en su libro *“What an Art director does”* la historia de la dirección de arte se remonta desde que Thomas Alva Edison desarrollo la primera cinta de filmación y requirió que alguien pintara los fondos, posterior a esto el desarrollo de dirección de arte fue mínimo nunca se consideró como una disciplina seria a principios de los 90s, el rol serio comenzó a presentarse con el diseño de escenarios para el temprano Hollywood, antes de esto las cinematografía había contado con paisajes espectaculares filmadas al aire libre para tener un sentido visual impactante, pero cuando las tomas se hacían en espacios interiores fue siendo mas evidente la necesidad de un proceso artístico para mantener coherencia entre la historia y las visuales.

Uno de los problemas más difíciles que enfrenta un director de arte es trasladar las sensaciones, mensajes, conceptos y las ideas sin desarrollar en imágenes. Durante la preproducción, cuando ocurre la lluvia de ideas y la conceptualización, el director de arte, los artistas de concepto se dan a la tarea de imaginar cómo se verá la escena al final pero será el director de arte el encargado de solidificar y consolidar la visión colectiva al mismo tiempo que resuelve los conflictos y las inconsistencias entre los diferentes elementos visuales de la preproducción.

Existen tres componente fundamentales en toda producción de animación; la historia, el sonido y los visuales; siendo este último el que requiere de especial atención y es el campo de acción del director de arte el concebir, entender y aplicar los diferentes componentes visuales, ya que son los componentes que forman cualquier producción o animación y se encargan de transmitir emociones, sensaciones, ideas y forman la estructura visual de la animación.

¹ En.wikipedia.org/wiki/Art_director

Los componente visuales los clasificare en siete según la misma clasificación que hace Bruce Block en su libro “The visual story”:

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Desarrollar una animación es un proceso que conjuga una gran variedad de roles artísticos; artistas de concepto (concept artists), ilustradores, artistas secuenciales, pintores, artistas de fondos, diseñadores de personajes, etc, que participan desde sus competencias en la elaboración de las diferentes piezas visuales que componen la animación. Esta multitud de disciplinas se conjugan para un mismo objetivo en el proceso denominado diseño de producción; que como su nombre lo indica es el proceso encargado de desarrollar los diferentes elementos visuales usados en la producción de una animación; personajes, storyboard, escenarios y utilería.

El diseñador de producción diseña el “look” de la animación, desarrolla un estilo visual que depende de la historia, el público objetivo y un presupuesto. Bajo las directrices del director general y del director de arte logra materializar la visión del proyecto en piezas concretas que son usadas en la producción de la animación (escenarios, personajes, utilería)

A pesar de su importancia en las producciones de animación, este proceso no ha sido explorado en el contexto Colombiano de una manera documentada o académica, es decir no ha habido un acercamiento conceptual o teórico que permita entender el desarrollo de la metodología y los diferentes aspectos que la constituyen, por lo que en algunos producciones y en especial el caso de Colombia su acercamiento ha sido de manera empírica y desde otras disciplinas como el diseño grafico o las artes plásticas que permite desde sus competencias adaptar los elementos propios del diseño y del arte, como la composición, la forma y el color en el diseño de producción de las animaciones

ESPACIO

El componente donde se desarrolla toda la animación; podemos entender que el espacio real consiste en 3 dimensiones pero el espacio de la pantalla es decir el marco que realmente observa la audiencia o espectadores es bidimensional, así que el desafío principal de este elemento es transmitir bidimensionalmente elementos que son concebidos en espacios tridimensionales.

LÍNEA Y FORMA

La línea es otro concepto abstracto visual que solo existe en nuestra mente y que realmente está formada por otro componente visual que es el que realmente nos permite percibirla, pero ninguna de las líneas que vemos es real. La forma está ligada a la línea pues todas las formas están construidas por líneas y estas pueden aparecer de diversas maneras tanto en el mundo real como en el mundo de la pantalla; existen siete tipos perceptuales de líneas: de borde, contorno, cierre, intersección de planos, imitación a través de la distancia, ejes y trayectoria.

TONO

Es uno de los componentes más fáciles de explicar y entender ya que es lo relativo a la “brillantes” o luminosidad de los objetos en el mundo de la pantalla. El rango de tonos de una imagen puede ayudar a dirigir la atención de la audiencia a donde se desea, existen tres maneras de controlar el tono o luminosidad de los objetos en las tomas: el control “refractivo” que es el relativo a los valores reflectantes de los objetos, el control incidente que es el control de la incidencia de la luz y la exposición relativo al rango tonal dado por el ajuste de los lentes de la cámara.

COLOR

Uno de los elementos visuales más importantes y poderosos ya que este puede transmitir emociones, contar historias, generar contrastes, complementar escenas, transmitir mensajes; cuando se habla de color, es hablar de muchos elementos visuales que están relacionados a él y que dependen de él.

MOVIMIENTO

El movimiento solo ocurre en el mundo real en mundo de las pantallas el movimiento es generado debido al cambio de posición entre objetos estacionarios es decir; cuando un objeto estacionario es reemplazado por otro el cambio que se percibe entre estos objetos es lo que entendemos como movimiento.

RITMO

Es un elemento fácil de experimentar pero difícil de entender; el ritmo se experimenta de 3 maneras, lo escuchamos lo vemos y lo sentimos, estamos más familiarizados con el ritmo que podemos oír que con el que podemos ver pues el que oímos se deriva de la experiencia sonora que percibimos. El ritmo visual tiene que ver con el arreglo de los objetos dentro de una toma y es lo referente a la composición de la toma o las escenas.

Adicional a estos elementos visuales de la pantalla existe una competencia muy importante que corresponde a la elaboración de conceptos y su comunicación por medio de ilustraciones o dibujos y que merece ser ampliada y explorada en mayor profundidad; hablamos del arte de concepto.

ARTE DE CONCEPTO

Usualmente es la representación del arte usado en el proceso de desarrollo de video juegos o animación, que sirve para definir el “look” final antes de comenzar la producción, el arte de concepto se desarrolla en la etapa previa a la producción lo que podemos llamar “pre-producción” lo que permite evaluar las propuestas con respecto a la visión general del director de arte y de este modo cancelar la producción o reevaluar las propuestas si es necesario, para ahorrar costos y tiempo en el caso de llegar a la siguiente etapa.

Arte de concepto visto desde el punto de vista de la ilustración tiene como objetivo principal dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animación o cómic antes de que se realice en el producto final. El arte de concepto también se conoce como diseño de concepto o desarrollo visual, que puede ser aplicado al diseño de escenografía, diseño de moda o diseño arquitectónico.

Consideramos al arte de concepto entonces como un subconjunto de la Ilustración; pero que lo diferencia realmente de la ilustración? Lo que hace el concept art diferente de la ilustración es que el público no es la persona que lee el libro, juega el videojuego, o ve una película de animación. El público principal del concept art son otros artistas y las otras

personas involucradas en el desarrollo y producción del objeto final. *El arte de concepto es el modelo que se utiliza para hacer más arte.*²

Es importante aclarar que una buena pieza de arte de concepto no necesariamente tiene que ser una ilustración “bonita”; El término consiste en dos elementos fundamentales el *concepto* que es la idea subyacente en cualquier proyecto y el *arte* que es la representación visual estética de ese concepto y que busca aproximar o dar una idea de lo que representa el concepto dirigido a una audiencia específica, por lo que un buen arte de concepto está determinado cuando ambos el *concepto* y el *arte* pueden proveer una idea clara y de alto valor para producción final.

PRINCIPALES COMPETENCIAS DEL ARTISTA DE CONCEPTO

La elaboración y clasificación de los siguientes temas están basados en el artículo ofrecido por Randy Robin Galiban en su publicación en internet “What is concept art”³

DESARROLLO DE IDEAS O CONCEPTOS

Comunicar un concepto se puede hacer de manera literal, verbal o gráfica. Algunas veces los conceptos están “*en bruto*” por lo que es trabajo de un artista de concepto refinarlos y llevarlos a un estado superior. Esto requiere normalmente un profundo conocimiento en el área específica de lo que se está tratando para poder lograr convencer a la audiencia de lo que se quiere mostrar. Los artistas de concepto normalmente deben tener conocimiento general acerca de todo, en especial ciencia e historia, sin embargo una constante curiosidad e inquietud sobre el mundo que nos rodea puede bastar para desarrollar grandes ideas o conceptos.

² <http://conceptart.org/forums/showthread.php?t=81332>

³ <http://www.randbin.com/how-to-be-a-concept-artist>, marzo 24 de 2012

SABER DISEÑAR

El diseño es el vocabulario visual del artista, es lo relativo a su formación como diseñador y su capacidad para aplicar y definir elementos de diseño que necesitan relacionarse con el concepto que elabora perfectamente. Ya que las líneas colores y formas tienen la capacidad de transmitir sensaciones y estados de ánimo a la audiencia; los artistas de concepto deben poder brindar la sensación adecuada usando los elementos del diseño, y de la misma manera seguir conservando la idea subyacente del concepto. Algunas veces la función del diseño es solamente estética pero se corre el riesgo de que carezca de funcionalidad y credibilidad por lo que puede parecer fuera de lugar.

ESBOZAR O DIBUJAR

Esta competencia es importante y es relativa a las habilidades como dibujante del artista que consiste en elaborar dibujos o esbozos que sirven para visualizar rápidamente un concepto en las primeras etapas de la producción y cuando el concepto está en etapa de exploración; de modo tal que pueda ser concebido antes de ser refinado en etapas posteriores y así evitar retrocesos en el proceso. Esto es resuelto fácilmente presentando gran cantidad de conceptos para descartar o aprobar los que mejor se ajusten a los requerimientos, del mismo modo se pueden usar casi cualquier técnica de lápiz, acuarelas, óleo o medios digitales para representar el concepto lo importante es que el medio escogido logre comunicar de manera apropiada la idea o el concepto.

PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS

Normalmente este punto no es muy fuerte ya que se espera que el dibujo, la ilustración o la pintura hablen por sí mismas, por lo tanto los artistas no presentan sus trabajos de manera profesional y efectiva, pero es importante entender que las habilidades artísticas deben complementarse con una presentación que pueda convencer o vender una idea.

SUBCONJUNTOS O TEMAS DEL ARTE DE CONCEPTO

Cada uno de los siguientes subconjuntos puede ser un área de especialización para el artista de concepto ya que los conocimientos son tan vastos y varían unos de otros que se requiere la atención total en cada uno para obtener los mejores resultados y por lo general los grandes estudios tienen artistas de concepto para cada tema específico.

DISEÑO DE PERSONAJES O CRIATURAS

La creación de todo tipo de personajes o seres que incluya su anatomía, vestuario, historia, personalidad, hábitos, estilos de vida todo es válido y sirve cuando se trata de creación de personajes o criaturas.

DISEÑO DE AMBIENTES

Este subtema o subconjunto está ligado a los espacios o escenarios que harán parte y que son una de las piezas fundamentales en las producciones. Los artistas que hacen conceptos de ambientes tienen conocimientos un poco diferentes a la de los demás subconjuntos; como lo es historia cultural, efectos del clima, condiciones del ambiente y sus efectos, ciencia general, arquitectura y un entendimiento avanzado sobre luz.

KEY ART

Este subconjunto se refiere a una ilustración que busca transmitir o consolidar una toma específica o cuadro de la producción por medio de la conjugación de elementos como iluminación, sentido, color y ángulo. Por lo tanto el artista tiene que tener buenas habilidades de ilustración, entendimiento de cinematografía, fotografía, puesta en escena, composición y arreglos de luz.

DISEÑO DE VEHICULOS Y UTILERIA

Estos son elementos generalmente secundarios en la producción, pero requieren un apropiado tratamiento para su concepción y desarrollo ya que deben encajar, transmitir contenido a la audiencia y lo más importante es que son elementos de constante interacción dentro de las animaciones. Sin importar si el objeto es animado o inanimado,

diseñar un objeto inorgánico requiere mucho sentido estético. El diseño industrial es una aproximación a lo que se requiere para este subconjunto del arte de concepto.

ESTADO DEL ARTE

Según la metodología planteada para desarrollar este proyecto se estudiarían unos casos reales de dirección de arte en películas de animación de estudios norteamericanos de animación; los casos escogidos fueron Toy Story 1, Kung Fu Panda 1 y Monsters Inc.

TOY STORY

La selección de Story como caso de estudio obedece a la importancia histórica e influencia que tuvo esta película sobre la forma de ver la animación digital y su vinculación a la industria del cine. Toy Story fue la primera película de animación digital realizada completamente con computadoras por lo que se constituye como pionera en este campo y ha dejado un gran legado dentro de la industria de la animación digital, que posteriormente promovería que otras compañías comenzaran a enfocarse en este sector.

La historia de Toy Story es acerca de los juguetes que en presencia de humanos aparentan no estar vivos pero cuando están solos es todo lo contrario; cobran vida, cada uno con personalidad y estilo propio según el juguete que sea, uno de los aspectos que enriquece la historia son los conflictos internos de los personajes, el principal de ellos ocurre entre los dos protagonistas Woody y Buzz por una especie de supremacía sobre cuál es el Juguete favorito del niño humano que es dueño de ellos; Andy. A parte de los personajes principales, existen unos secundarios con sus propios conflictos que complementan la historia de los juguetes de Andy.

Enfocaré mi estudio de estado de arte en el desarrollo artístico de los 2 personajes principales de Toy Story y su relación con la historia. comencemos con Woody; su estética visual es la de un vaquero del "old western" con sombrero, botas, espuelas, jean, chaqueta, correa con hebilla metálica, camisa a cuadros, estrella de "sheriff" y una pañoleta roja, un elemento importante a destacar es que tiene una funda para guardar el revólver, pero no tiene el arma como tal, es presumible que por ser una película para niños la connotación de un arma en un juguete y un personaje principal podría ser mal interpretada y no apta para niños. Estos elementos del vestuario connotan un juguete

clásico y una aspiración vocacional que todo niño tiene en sus sueños de infancia; ser un vaquero, por lo que la escogencia del personaje y su estética están plenamente ligadas a la personificación que hacemos de niños con nuestros juguetes y el imaginario que construimos cuando nos caracterizamos con ellos, el vaquero funciona porque representa el espíritu aventurero que hay dentro de cada niño unido a la noción de justicia y de honor que representa esta figura del vaquero.

Los colores de Woody, El amarillo para su camisa, el azul del jean, el café del sombrero y las botas, el cuero de vaca con textura a negro y blanco de su chaqueta, logran reflejar el look de un vaquero clásico, al mismo tiempo que refuerza la idea de Woody como juguete clásico y un poco viejo.



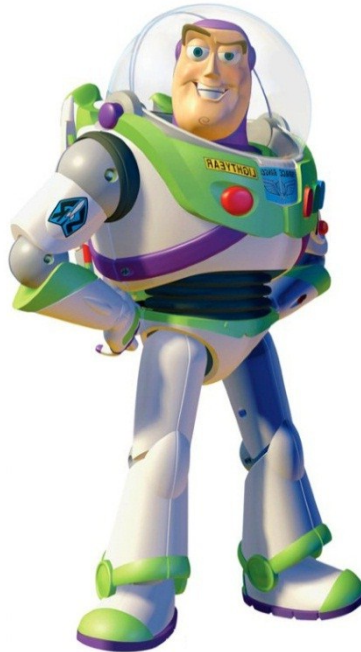
Arte y render ,propiedad de Pixar Animation Studios-2009.

El otro personaje protagonista que se nos presenta es Buzz Lightyear; un astronauta intergaláctico, que es el nuevo juguete de Andy y que entra en conflicto con Woody al

convertirse en el nuevo juguete favorito de Andy desplazando a Woody de ese lugar privilegiado. Buzz es presentado como un astronauta fuera de lugar, es decir; él cree que es un explorador espacial perdido y que debe buscar su ruta de regreso a casa, desconociendo y negando su naturaleza de juguete, la apariencia física de Buzz es una combinación de astronauta de la NASA y G.I. Joe⁴, lo que se ve reflejado claramente en su estereotipo de figura de acción y todos los accesorios que posee como juguete; una luz de juguete roja a manera de láser, alas plegables y careta retráctil en su casco de Astronauta, también tiene botones de comando de voz, a diferencia de Woody que usa un viejo sistema de cuerda, Tiene calcomanías para acentuar detalles como su intercomunicador, su pertenencia y rango en el Comando Espacial, su apellido y otros distintivos más. Del mismo modo que Woody representa esas aspiraciones de vaquero cuando somos niños, Buzz es el juguete que connota las aspiraciones de ser astronauta.

Los colores de Buzz, son el blanco que es el color clásico de los trajes de astronauta pero que con el violeta y el verde de alta intensidad contrasta para volverlo un juguete divertido por su brillantes de colores, adicional a esto el verde y el violeta son psicológicamente aceptados como colores que simbolizan la fantasía y la ciencia ficción, reforzando su carácter de personaje de otro mundo. En cuanto a detalles físicos observamos en Buzz el mentón grande y pronunciado algo típico en los personaje tipo héroe, con una mirada desafiante pero segura en si mismo.

⁴ Paik, Karen (2007). *To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco: Chronicle Books. p. 103.



Arte y render ,propiedad de Pixar Animation Studios-2009.

Estos dos personajes Buzz y Woody se desarrollaron estéticamente para producir un contraste y así corresponder al conflicto que se desarrolla en la historia, Woody representa lo viejo con su estilo de vaquero antiguo y Buzz lo nuevo con el estilo tecnológico moderno de un astronauta, que refuerza ese conflicto que tienen los dos personajes; donde Buzz como juguete nuevo desplaza a Woody como juguete favorito de Andy acaparando la atención de todos los demás juguetes y creando así esta relación de celos y envidia que son la causa de los eventos subsecuentes en toda la historia.

El aporte en el análisis de este estado de arte para mi trabajo de investigación es lograr entender como desde la dirección de arte el desarrollo estético de los personajes debe corresponder y reforzar la historia que se está contando, es decir los personajes pueden pensarse desde la historia o la historia pensarse desde lo personajes, pero para el caso de Toy Story es la primera. Lo fundamental es que haya una coherencia visual en el desarrollo de los personajes, que apoye o refuerce la narrativa, permitiendo que la audiencia se conecte con la historia y pueda tener una referencia visual que consiente o inconscientemente permita entender los significados o códigos subyacentes en la animación.

KUNG FU PANDA

La importancia y escogencia de este estado del arte es entender cómo se adoptaron elementos artísticos, históricos, arquitectónicos y estéticos de la cultura oriental China en una animación de producción occidental.

Kung Fu Panda fue una película que logró integrar exitosamente elementos culturales de oriente en una narrativa entretenida y rica visualmente, para ello hicieron un extensivo estudio de la cultura oriental china, cuidando de detallar cada aspecto para reinterpretarlo en un entorno digital gráfico y que aun así permanecería intacto la esencia de la cultura China, esto se ve reflejado en el trabajo de escenarios, personajes, colores y elementos de utilería que adornan todas las escenas.

En el siguiente arte desarrollado en la preproducción observamos en síntesis todos aquellos elementos pertenecientes a la cultura China y que nos permite identificarla, vemos también un cuidadoso tratamiento del color rojo que predomina en la escena representa los valores fundamentales de la película, el valor, la fuerza y el dinamismo, pues la película en esencia tiene elementos del Kung Fu como arte marcial.



Arte gráfico de Kung Fu Panda propiedad de DreamWorks Estudios 2008

En la imagen también observamos parte de la arquitectura oriental tradicional China, respetando cada aspecto desde los faroles festivos decorativos hasta la mampostería que adorna las fachadas de las estructuras.

Los ambientes naturales también están bien elaborados y logran capturar la esencia de los paisajes Chinos.



Arte gráfico de Kung Fu Panda propiedad de DreamWorks Estudios 2008

Como vimos en los ejemplos, la película logra exitosamente narrar una historia usando elementos visuales de una cultura ajena a la occidental, esto se debe a que el contenido de la historia tiene una connotación universal; es decir independientemente de la cultura usada como referente visual el lenguaje simbólico del drama y las acciones son válidos en cualquier cultura del mundo, es decir maneja un lenguaje universal, un ejemplo simple de esto es la risa que se entiende en cualquier idioma. La película nos presenta la historia del personaje torpe que por azares del destino se convierte en héroe y que a pesar de que sus atributos físicos no corresponden al estereotipo de héroe, su pensamiento honesto y forma de ser perseverante logran que se convierta en el héroe. El humor de la película se basa en la torpeza del personaje principal Po que rige su comportamiento, estos códigos simples de lenguaje son fáciles de entender en cualquier cultura y tienen validez universal.

La película logra integrar las visuales basadas en la cultura oriental y una narrativa con códigos de lenguaje universal para contar una historia que es fácil de entender y disfrutar; este es el punto realmente importante que destaco de este estado del arte, y que puedo usar en la investigación. La forma en que se cuentan las historias debería respetar un lenguaje universal que todos podamos entender sin importar las diferencias culturales, de modo que si la elección de las visuales y los elementos estéticos son nuevos, diferentes de nuestra cotidianidad, podamos entender los códigos narrativos y seguir la historia.

MONSTERS INC

Finalmente la elección de Monsters Inc está basada en entender la síntesis del concepto como herramienta para comunicar, desarrollar y evolucionar ideas hasta llegar a resultados visual y narrativamente más poderosos.



**study of
Sullivan and Mike**
Ricky Nierva, 2001
gouache, 5 x 5"
gift to Billy Crystal



**study of
Sullivan and Mike**
Pete Docter, 1999
marker, 8 1/2 x 11"

Conceptos y arte, propiedad de Pixar Animation Studios 2001

Esta imagen muestra la síntesis con la que Pete Docter conceptualizó los personajes de Sullivan y Mike basado en formas geométricas casi puras como el cuadrado y el círculo.

Del mismo modo todos los monstruos partieron de conceptos simples en su forma y luego llevaron a ideas evolucionadas y más complejas.



Conceptos y arte, propiedad de Pixar Animation Studios 2001

Este estado de arte es importante para mi investigación porque permite entender lo importante del concepto como síntesis de información que pueda comunicar y transmitir ideas que todos puedan entender en la preproducción; y es precisamente esta una de las competencias fundamentales que debe de tener todo director de arte, la habilidad de comunicar efectivamente las ideas sin importar la pericia o especialización de la técnica que maneje.

Este trabajo de campo estaba basado en la dirección de arte como pieza central, debido a que inicialmente se abordó el tema como objeto de estudio principal, pero en instancias posteriores evolucionó y se consolidó alrededor del diseño de producción, sin desmeritar la importancia de la dirección de arte como proceso de apoyo y homólogo al diseño de producción.

Una de las metodologías que planteé para la investigación consistió en la realización de tres entrevistas grabadas a diferentes personas que se mueven en el campo de la animación, bajo el marco de estas preguntas:

- | ¿Cómo define la dirección de arte en producciones de animación?
- | Es necesario en todas las producciones realizar una dirección de arte.
- | ¿Qué tan relevante o importante es la dirección de arte en las producciones?
- | ¿Cuándo desarrolla proyectos de qué manera lleva a cabo la dirección de arte o el arte de concepto?
- | ¿Qué elementos son claves para desarrollar una dirección de arte?
- | ¿Qué competencias considera que debe tener un director de arte?
- | ¿Qué debe tener en cuenta un director de arte para abordar un proyecto?

Las entrevistas fueron sintetizadas y explicadas dando como resultado los siguientes textos:

RICARDO ARCE

Ricardo Arce es profesor e historiador de animación, con un amplio conocimiento sobre los diferentes elementos que componen las animaciones, durante mi entrevista con él rescate dos importantes elementos que debe tener todo director de arte; uno de ellos es el

manejo de color como herramienta visual y narrativa en las animaciones. Lo importante de crear y construir paletas de color es fundamental en los procesos de dirección de arte para animaciones, por lo que los estudios acerca del color y teoría del color entra en los conocimientos y competencias que todo director de arte debe tener.

El segundo elemento es más de tipo organizacional y corresponde a las habilidades comunicativas que debe tener el director de arte, es decir él debe ser capaz de comunicarse con todos los integrantes de la producción pues su rol como visionario general que integra los diferentes procesos visuales de la animación exige que se sepa comunicar y pueda estar en contacto con las diferentes personas que trabajan en la producción para poder escuchar sugerencias, entender procesos y unificar las diferentes tareas para lograr el propósito general visual de lo que se desea comunicar.

Con Ricardo también se discutió un punto muy importante que valida mi investigación y mi proyecto de grado, que se trata del empirismo con el que se aborda la dirección de arte en animaciones, es decir no existe una educación formal que permita crear directores de arte si no que se llega desde las diferentes disciplinas del diseño con elementos aprendidos en el diseño y que pueden ser aplicados en la dirección de arte. De modo tal que mi investigación está ayudando a formalizar elementos y herramientas para su uso en animación y que puedan contar con calidad y estándares internacionales, y así brindar un documento que permita salir un poco del empirismo y trabajar con estándares y principios ya formalizados de modo que se obtengan mejores resultados visuales en las animaciones.

ANDRÉS MONTEALEGRE

Es un artista plástico, ilustrador, director de arte y artista conceptual que se ha desempeñado en diferentes proyectos importantes por lo que fue un gran aporte a los elementos puntuales que se deben considerar en la dirección de arte y el arte de concepto.

Uno de los elementos más discutidos con Andrés fue lo que el denominó el “Look and feel” de las producciones que está íntimamente relacionado con el público objetivo al que se dirigirá la animación; es decir la dirección de arte busca comunicar por medio del “Look and feel” una idea que será dirigida a un público. El *look and feel* está determinado por varios elementos visuales que ya hemos mencionados, como lo es el color, la composición el diseño de personajes y ambientes. Cada proyecto exige que un director de arte sea

capaz de comunicar y lograr un look and feel adecuado para la audiencia a la que dirigirá la animación. Podría definir el look and feel como, la sensación y la visual general que una película transmitir por ejemplo toy story tiene un look infantil de juguetes y su feel es nostálgico porque nos remonta a nuestra infancia y ese sueño que tenemos de que nuestros juguetes cobren vida, hablamos del look and feel general, pero en cada escena o toma puede haber un look and feel específico según las necesidades y disposiciones visuales que plantee el proyecto.

Otro elemento importante que se discutió con Andrés es la dicotomía entre concepto y herramienta, y sobre cómo la ejecución del concepto se puede dar por diferentes herramientas, concluyo Andrés; y estoy de acuerdo con él y se constituye como una falla general en este nuevo campo en Colombia, es que pretendemos formar técnicos en herramientas digitales pero muchas veces se carece el concepto, la idea, es decir; se encuentra personas muy buenas manejando Maya, 3D max o alguna otra herramienta pero carecen de ideas o conceptos creativos, debe haber un equilibrio de las dos, pero en general para un director de arte el concepto es exitoso si su ejecución técnica le permite comunicarlo efectivamente sin importar la pericia o experticia con la que maneje la herramienta. Un ejemplo interesante que cito es a Pete Docter y de cómo surgió la idea de los personajes de Mike y Sullivan a partir de unos simples dibujos pero que comunicaron efectivamente la idea.

JUAN PABLO ZARAMELLA

Juan es director y productor de sus animaciones estuvo en la pre-selección de las nominaciones a los premios Oscar para mejor corto animado.

Con Juan se habló de otro elemento fundamental la relación entre la imagen y la narrativa, es decir la coherencia entre las visuales y lo que se está mostrando. Mencionaba que muchas veces por enfocarse mucho en el aspecto estético y artístico de la dirección de arte se puede perder la historia y solo deja un resultado de algo bonito, incluso distraer a la audiencia demasiado con las visuales y empobrecer la historia. Es importante destacar que las visuales no pueden ser solo un elemento estético agradable debe contribuir a la narración de la historia y fortalecerla, nunca descuidar el guion y a historia por enfocarse solo en el arte.

También hablamos un poco del proceso paralelo que ocurre entre la escritura del guion y la conceptualización de las ideas visuales, es decir al tiempo que se escribe podría también ir dibujando como proceso paralelo para ir integrando el guion las visuales.

Finalmente la importancia de no cerrarse a las ideas de terceros que pueden brindar aire nuevo y fresco a tus ideas o dar ideas nuevas, de esta misma forma experimentar con diferentes técnicas según la necesidad también puede ser importante en la narrativa, es decir según la técnica de animación a usar esto podría reforzar la narrativa o la visuales de la animación.

PROPUESTA

Propongo desarrollar un libro de diseño de producción, teniendo como referentes la adaptación del mito Azteca del nacimiento de Huitzilpotchtli; el dios de la guerra. Para lo cual creare personajes, escenarios y demás elementos visuales, con una respectiva descripción del proceso que dará un acercamiento y sustentación de las decisiones graficas.

Estará basado en mi técnica personal de dibujo e ilustración que esta influencia por los principales artistas figurativos de la escuela norteamericana como Andrew Loomis, George Bridgman.

La investigación bibliográfica, el estado del arte y el trabajo de campo arrojaron las siguientes determinantes:

1. DETERMINANTES TEÓRICAS

- Aplicación de los elementos básicos del dibujo tradicional académico, como lo es la anatomía, la perspectiva, la forma y la proporción.
- Integración coherente de todos los elementos visuales de la producción que proyecten una idea unificada de la adaptación del mito.
- Coherencia de los elementos gráficos con las referencias estudiadas y la cultura Azteca.

2. DETERMINANTES TÉCNICAS

- Bocetos que represente conceptos e ideas claras para una etapa previa a la producción.
- Composición de tomas en un storyboard basada en la cinematografía de animación y en los principios básicos del dibujo y la pintura desarrollados en la escuela norteamericana de arte.
- Argumentación básica que sustente las decisiones de diseño en los diferentes elementos desarrollados en el diseño de la producción.
- Bocetos y Sketches que comuniquen efectivamente y permitan el desarrollo de personajes y escenarios y utilería.

CONCLUSIONES

- El diseño de producción es una de las etapas más importantes para la realización de una animación solo superada por el desarrollo de la historia, que cumple la función de dirigir y coordinar los diferentes aspectos visuales de la producción para que tenga coherencia con la narrativa, para lograr comunicar efectivamente la historia.
- Las competencias y habilidades que se exigen en el diseño de producción abarcan el espectro de casi todos los elementos involucrados en las artes y el diseño, es decir se necesita tener un conocimiento general sobre todos los diferentes procesos técnicos y artísticos que ocurren en estos campos para luego ser aplicados en el diseño de producción.
- Colombia es un país con la industria de animación en crecimiento y el diseño de producción es apenas un esbozo que necesita trabajarse y evolucionar para comenzar a generar piezas de animación importantes.
- El desarrollo y formación del diseño de producción trasciende la academia y en algunos casos puede darse de manera empírica, práctica o autodidacta, pero es necesario que se conozcan los fundamentos teóricos de los diferentes procesos y elementos que componen las animaciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Ward Preston. (1994). What an art director does: An introduction to motion picture production desing. Estados Unidos, Silman-James Press.
- Bruce Block (2007). The visual story, second edition: Creating the Visual Struture of Film, TV and Digital media (2da Ed.), Estados Unidos, Focal Press.
- Francis Glebas.(2009). Directing the story, Professional Storytelling, Estados Unidos, Focal Press.
- <http://www.randbin.com/how-to-be-a-concept-artist>
- <http://conceptart.org/forums/showthread.php?t=81332>
- Ward Preston. (1994). What an art director does: An introduction to motion picture production desing. Estados Unidos, Silman-James Press.
- Bruce Block (2007). The visual story, second edition: Creating the Visual Struture of Film, TV and Digital media (2da Ed.), Estados Unidos, Focal Press.
- Francis Glebas.(2009). Directing the story, Professional Storytelling, Estados Unidos, Focal Press.
- Randy Robin. (2012, 24 de Marzo). What is concept art. (en línea). Massachusett, EE.UU. Recuperado el 24 de Abril de 2012, de <http://www.randbin.com/how-to-be-a-concept-artist>.
- What is concept art? 8(2006, 4 de Noviembre). (en línea. Recuperado el 4 de mayo de 2012, de <http://www.randbin.com/how-to-be-a-concept-artist>.
- Hans Bacher(2006)Dream Worlds:Production design for animation, Estados Unidos, Focal Press.

- Khang Lee, Mike Yamada, Felix Yoon, Scott Robertson. The skillful huntsman: Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design, Estados Unidos, Design studio press.

