



TFM

Trabajo Fin de Master

Título:
BLANCA NIEVES Y ROSA ROJA:
DESARROLLO VISUAL.

Autor/a: Christal Matos De La Cruz.
Tutor/a: Ignacio Gabriel Belda Mercado.

Línea de Investigación:
Preproducción y Desarrollo Visual.
Departamento de Dibujo.

Convocatoria: Septiembre.
Año: 2018.

TFM Trabajo Fin de Master

Título:
BLANCA NIEVES Y ROSA ROJA:
DESARROLLO VISUAL.

Autor/a: Christal Matos De La Cruz.
Tutor/a: Ignacio Gabriel Belda Mercado.

Línea de Investigación:
Preproducción y Desarrollo Visual.
Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre.
Año: 2018.

Índice:

Agradecimientos y Dedicatoria
Resumen y Abstract
Prefacio
Antecedentes
Introducción
Objetivos
Metodología

1. Capítulo 01: Marco Teórico

- 1.1. Concept art
 - 1.1.1. Historia del concept art
 - 1.1.2. Ilustración y concept art
 - 1.1.3. Fundamentos del concept art
- 1.2. Análisis del concept art
 - 1.2.1. Repaso de literatura
 - 1.2.2. Uso del concept art en los video juegos
 - 1.2.3. Análisis de las preferencias de color
 - 1.2.4. Técnicas de ilustración para el concept art
 - 1.2.5. Creación de concept art
 - 1.2.6. Concepción de un concepto
 - 1.2.7. Thumbnails y siluetas
 - 1.2.8. Refinando las miniaturas
 - 1.2.9. Los conceptos finales

2. Capítulo 02: Marco Referencial

- 2.1. Hayao Miyazaki
- 2.2. Lisk Feng

3. Capítulo 03: Marco Contextual

- 3.1. Rosa Roja y Blanca Nieves.
- 3.2. Guión
- 3.3. Personajes
- 3.4. Paisajes y props
- 3.5. Criaturas

4. Capítulo 04: Marco Proyectual

- 4.1. Producción
- 4.2. Análisis del concept art creado para el proyecto
- 4.3. Líneas Futuras e Innovación.
 - 4.3.1. Video juego para móvil
 - 4.3.1.1. Video juego de plataforma
 - 4.3.1.2. Video juego de side-scrolling

Conclusiones
Bibliografía e Internetgrafía
Glosario

Anexos
- Cuento

Currículo



Agradecimientos & Dedicatoria

Son muchas las personas que han estado a mi lado en estos largos meses de largas amanecidas apoyándome e incentivándome para concluir con éxito este proceso de aprendizaje.

A Dios, por darme la dicha de amanecer cada día, por brindarme la Fortaleza en aquellos momentos de agotamiento, que todo tiene un propósito en el mundo, por cuidar y guiar mis pasos.

A mis padres, no existen suficientes palabras para agradecer todo lo que han hecho por mí, por su apoyo incondicional, por siempre entenderme, aconsejarme, y ayudarme durante los momentos difíciles. El esfuerzo de ustedes, hoy se convierte en triunfo.

A mis hermanos y a los “*muchachos*” por siempre estar a mi lado y distraerme cuando notaban que estaba casi perdiendo la cordura frente al portátil, a pesar de a pesar de esos 6,691 KM de distancia y las 6 horas de diferencia.

A mi familia, en particular a tía Milady por haberme dado el “*empujón*” que requería para alejarme de mi “*zona de confort*” y cruzar el Océano Pacífico y a Rogelio por su paciencia infinita, autor de preguntas como: “*¿Chris cómo vas con la maestría?*” “*¿Cuándo regresas?*”. Gracias por tenerme siempre presente y entender mi ausencia durante estos años en las reuniones familiares.

A Mabel, Analí, Maryori y Daniel, por su soporte, fotografías, buenos ánimos y mensajes de aliento. Al departamento de apoyo moral y eventualidades no previstas, Brenda y Coral. A mis amigos, compañeros, maestros y todos aquellos que de una forma u otra aportaron su granito de arena y estuvieron presentes durante los buenos y malos momentos.

A mi tutor Nacho, en especial por siempre tener fe en mí y estar dispuesto a ayudar, exigir, insistir a través de sus clases y de este proyecto.

A los maestros Sergio García, Sara Blancas y Carmen Hidalgo, quienes de una forma u otra me abrieron los ojos ante el maravilloso mundo de la ilustración, me transmitieron sus conocimientos y apoyaron durante esta travesía.

Y a todas aquellas personas que de una forma contribuyeron a la realización de este proyecto.

¡Muchísimas gracias a todos por ayudarme a alcanzar mis metas y lanzarme un salvavidas cuando sentía que me estaba ahogando!



Resumen

Esta es una tesis práctica-teórica cuyo propósito es investigar e utilizar el desarrollo visual como una manera para la autora desarrollar una metodología de trabajo y así crear el arte conceptual a partir del cuento “*Blanca Nieves y Rosa Roja*” (versión escrita por los hermanos Grimm). Utilizando varias herramientas narrativas, formas simples pero expresivas y una paleta de colores restringida.

El desarrollo visual, al igual que cualquier otra forma de arte, es un campo un tanto subjetivo y muchos artistas tienen sus propios métodos y técnicas para crear arte conceptual. Sin embargo, los métodos más comunes son, bocetos, pintura en escala de grises, miniaturas y edición de fotos (fotograbado y pintura mate). El aspecto más importante en todos estos métodos es que son rápidos y se pueden lograr resultados visibles en un tiempo relativamente corto. El arte conceptual a menudo se considera una de las piedras fundadoras de los proyectos visuales y algunos procesos a menudo dependen del arte conceptual (modelado e ilustración en 3D). Por lo tanto, aprender y dominar estos métodos es importante en el campo del desarrollo visual.

El método desarrollado para crear el concept art se elaboró a partir de algunos libros de fundamentos, desarrollo visual, e ilustración revisados. Los principales temas discutidos fueron el papel del desarrollo visual en el proceso, la investigación y el uso de referencia. El producto final es toda el arte conceptual del cuento compuesto por una cartera de desarrollo visual que consta de cinco piezas distintas del entorno con sus props y criaturas, cinco diseños de personajes, y los bocetos realizados durante el desarrollo.

El arte conceptual a menudo se hace usando herramientas digitales. Sin embargo, el uso de herramientas de arte tradicionales también es posible, aunque menos común. Los métodos y herramientas que utiliza el artista se definen con mayor frecuencia por lo que el artista se sienta más cómodo y hábil. En esta tesis, la autora utilizó medios tradicionales para el bocetado y generación de ideas preliminares y digitales para la creación del arte conceptual. Los *softwares* utilizados fueron el *Adobe Photoshop CS6* y el *Procreate*, y como dispositivos de entrada, se utilizaron el *iPad Pro* y la tableta de dibujo *Wacom Bamboo*.

La autora también señaló que dependiendo del tipo de concepto que se crea, el uso del tiempo puede cambiar drásticamente. Los personajes principales y paisajes fueron los que más tiempo consumieron debido a su importancia y tamaño. Los personajes principales tienen que ser más pulidos que la mayoría de los otros conceptos porque son lo que el jugador verá mucho. Los paisajes generalmente requieren que el artista cree conceptos para objetos más pequeños, como plantas o estructuras, para poblar el paisaje.

Esta tesis no debe tomarse como una guía completa para la creación de concept art, ya que está limitada en su alcance; en su mayoría se trata sobre el desarrollo visual y se ocupa de cuestiones de diseño muy específicas. Una investigación más profunda requeriría más tiempo, recursos y una nueva línea de preguntas refinadas.

Abstract

This is a practical-theoretical thesis whose purpose is to investigate and use visual development as a way for the author to develop a work methodology and thus create conceptual art from the story "*Snow White and Red Rose*" (version written for the Brothers Grimm). All of these by using various narrative tools, simple but expressive forms and a restricted color palette.

Visual development, like other forms of art, is a field in which many artists have their own methods and techniques to create conceptual art. However, the most common methods are: sketches, grayscale painting, thumbnails and photo editing. The most important aspect in all these methods is that they are fast and visible results can be achieved in a relatively short time. Conceptual art is often considered one of the founding stones of visual projects and some processes are often dependent on conceptual art (modeling and 3D illustration). Therefore, learning and mastering these methods is important in the field of visual development.

The method developed to create the illustrations was based on the insight obtained from some of the reviewed visual development and illustration books. The main issues discussed were the role of storytelling in the process, research and reference use. The final product is all the conceptual art of the story, a visual development portfolio consisting of five distinct environment pieces with their props and creatures, five character designs, as well sketches made during the development.

Conceptual art is often done using digital tools. However, the use of traditional art tools is also possible, although less common. The methods and tools that the artist uses are defined by those the artist uses more frequently and feels more comfortable therefore is skillful. In this thesis, the author used traditional media for the sketching and generation of preliminary ideas and digital for the creation of conceptual art. The software used was *Adobe Photoshop CS6* and *Procreate*, and as input devices, the *iPad Pro* and the *Wacom Bamboo* drawing tablet were used.

The author also pointed out that depending on the type of concept she creates, the use of time can change drastically. The main characters and landscapes were the most consumed due to their importance and size. The main characters have more thumbs than most other concepts because they are what the player has a lot. Landscapes in general require that the artist creates concepts for smaller objects, such as plants or structures, to populate the landscape.

This thesis should not be taken as a full guide to creation as it is limited in its scope; it mostly discusses visual development in terms of illustration and deals with very specific design questions. A more in-depth research would require more time, resources, and a new line of refined questions.

Palabras Clave - Key Words

Ilustración, Desarrollo Visual, Diseño, Arte Conceptual
Illustration, Visual Development, Design, Concept Art

Prefacio

Este proyecto es el mayor desafío que he enfrentado en lo que respecta a mi trayectoria de vida, cómo explicar esto, cuando decidí por primera vez que quería hacer arte para vivir, no tenía idea de que existían los campos del desarrollo visual o de la ilustración, como provengo de un país del tercer mundo donde todos están preocupados por cómo ganar dinero y mis padres que eran campesinos antes de que decidieran abandonar el campo para estudiar ingeniería civil, no pensaron exactamente que era la idea más brillante que había tenido... Como desde muy joven se me hacía fácil aprender cosas (*si lograba concentrarme en ellas*), decidí que si iba a estudiar otra cosa que no fuera lo que quería, prefería que incluyera dibujar de alguna manera, así que escogí arquitectura dentro de las opciones (*ingeniería, medicina y leyes que todavía me parecen algo intimidantes*).

Estudiar arquitectura no fue algo fácil, más aún si no te gusta, (*risa amarga de la autora*) pero aprendí los trucos que enseñan y a repetirlos para obtener los resultados necesarios. Fue una etapa de mi vida realmente deprimente, hacia los trabajos y todo lo que requerían, pero no sentía ningún tipo de gratificación por completarlos. Todavía recuerdo el día de la graduación, todo pasaba en cámara lenta: todos mis amigos y compañeros gritaban felices con emoción de haber completado otra etapa de sus vidas, floreciendo, saltando "*el día más feliz de sus vidas*" algunos gritaban y yo estaba allí en el medio de toda esa felicidad desbordante sin sentir nada. Por supuesto, una gran sonrisa se plasmó en mi cara, no fuera a ser que mis padres se preocupasen, o dejar que mi cerebro de pronto decidiera que era un gran momento para recordar cómo había desperdiciado esos años de mi vida y mis ojos decidieran acompañarlo con torrentes de agua salina. Pero suficiente de eso, avanzaron rápidamente algunos años, donde trabajé como arquitecta hasta que obtuve una beca, suficiente decisión y poder económico como para decidir cambiar todo eso, *¿por qué de eso se trata la vida no?* cambiar de dirección cuando nos perdemos en el camino equivocado.

Cuando tomé este proyecto por primera vez, no tenía idea de cómo podría completarlo, puesto que ni siquiera había coloreado hasta la clase de ilustración infantil... Así que siento completamente honesta con ustedes me congelé del temor sin embargo comencé a bocetar cosas... Y después de la primera corrección, todo el proyecto tomó un salto inimaginable, creo que nunca se me hubiese ocurrido. La mejor parte es que finalmente siento que me he sincronizado con mi voz interior, y supe lo que quería decir con las composiciones, colores, personajes, paisajes, formas y todo encajó en su lugar. Siempre estuvo allí frente a mi nariz, *¿cómo pude no haberlo notado después de todo este tiempo?* Y para esto cito a mi fuente de inspiración favorita porque sé que no pudiera explicarlo mejor que él:

"Personalmente, soy muy pesimista. Pero cuando, por ejemplo, uno de mis empleados tiene un bebé, no puedo evitar bendecirlos por un buen futuro. Porque no puedo decirle a ese niño: 'Oh, no deberías haber venido a esta vida'. Y sin embargo, sé que el mundo va en una mala dirección. Entonces, teniendo en cuenta esos pensamientos conflictivos, pienso en qué tipo de películas debería hacer".

Hayao Miyazaki

Antecedentes

Anterior a este proyecto nunca había trabajado en nada similar sin embargo como proyecto de fin de grado realicé un manual de autoconstrucción para la vivienda popular, que se salía un poco de los esquemas de la típica propuesta arquitectónica que se espera de un estudiante. El propósito de este manual era buscar una manera a través de la cual se les permitiese a los usuarios construir su propia vivienda utilizando el método de la ayuda mutua y esfuerzo propio de los mismos, promoviendo la seguridad de las personas y el mejoramiento individual.

Puesto que con el aumento desmesurado de la densidad poblacional y su continuo crecimiento a ritmos cada vez más perturbadores, la ausencia de soluciones habitacionales suficientes para hacerle frente se ha convertido en una problemática importante de interés global con un impacto significativo en la sociedad, la economía y el medio ambiente. La República Dominicana, (de donde provengo) posee un déficit habitacional cuantitativo y cualitativo en crecimiento debido a índice de pobreza existente, la migración inminente de las zonas rurales a las urbanas, formación de nuevos hogares, la limitada disponibilidad de suelo urbano en condiciones adecuadas (con servicios, infraestructura, asequibilidad), entre otras características correspondientes de los asentamientos humanos.

Esto trae consigo el mejoramiento de las familias, que luego se convierte en el mejoramiento de comunidades completas y el avance del país en su totalidad, de aquí proviene el nombre “vivienda³ = ¿progreso?”. La propuesta 90% gráfica del manual proporciona una guía para la ejecución de una vivienda. Está escrito desde el punto de vista de que la autoayuda es un proceso educativo integral que provoca el desarrollo social, así como la provisión de vivienda. Se realizó a través del análisis de los procesos constructivos de una vivienda Dominicana, consulta a profesionales de los oficios (externos y no profesionales), otros manuales y proyectos similares. Luego de las investigaciones iniciales, se procedió a la elaboración de un guión el cual paso a ser molde de los dibujos, luego de varias síntesis y consultas, se realizaron los primeros esbozos del manual.

El propósito personal de este manual era el de enseñarme a mí misma a dibujar utilizando una tableta grafica Wacom Bamboo de segunda mano que me había obsequiado una de mis mejores amigas de cumpleaños. *Quien diría que estaría aquí el día de hoy...*



Figuras 1 y 2. A la izquierda propuestas físicas entregadas. A la derecha una de las ilustraciones realizadas para el manual.

Introducción

El desarrollo visual es una forma particular de ilustración, cuyo principal objetivo es expresar, antes de la creación del producto terminado, un diseño, una idea o un estado de ánimo que se utilizará en una película, videojuego, animación o cómic. En resumen, lo que se ilustra es un objeto, un personaje o un escenario que aún no existe. En pocas palabras: si el desarrollo visual inventa y dibuja los conceptos, la ilustración los elabora y los pone en buena forma. Por lo tanto, es la ilustración la que representa el producto final, concebido de tal manera que se presente directamente al público.

Ser un ilustrador abarca la capacidad de producir una variedad de ideas visuales. El fundamento para desarrollar visualmente las cosas consiste en conocer el mundo que nos rodea e incorporar lo que se observó y analizar en nuevos diseños originales. Es un proceso constante que requiere la renovación periódica de la biblioteca visual de uno, por lo que se garantiza que una vez que un ilustrador inicia un proyecto, puede recordar visuales interesantes para combinar o tener una idea para el punto de partida de su investigación visual.^[1]

La expectativa del ilustrador profesional incluye tener una comprensión sólida de los fundamentos de la ilustración, como el uso de colores, luz y composición, pinceladas y técnicas de boceto, así como la habilidad de transmitir una historia sin palabras y representar dinámicamente personajes o entornos^[2]. Además, el factor determinante de si uno puede continuar trabajando como ilustrador fue considerado por algunos como la práctica de esas habilidades y el deseo de aprender nuevas técnicas, lo que puede resultar difícil ya que requiere que uno rompa su forma actual de crear arte y ser autocrítico. También es muy beneficioso para un ilustrador ser multidisciplinario en el medio en el que trabaja, por ejemplo, no solo para pintar en 2D, sino también para esculpir tradicionalmente o para fotografiar.

Algunos de los libros leídos sostuvieron la opinión de que uno debe mantener su hábito de perfeccionar las habilidades de arte hasta que estén lo suficientemente cómodos con su oficio, que no tengan que detenerse y pensar en los métodos que están usando. Ser capaz de centrarse simplemente en la sustancia del trabajo en cuestión es una ventaja, ya que las habilidades artísticas de uno no valen mucho en la profesión de ilustración sin la capacidad de crear piezas de diseño simbólica y culturalmente únicas. Las elecciones de diseño visual realizadas por un ilustrador deben contener información, ser explicativas y tener una función clara en el contexto del mundo que se diseña.

Al revisar los libros, se descubrió que hay muchas maneras en que uno puede perfeccionar sus habilidades artísticas y de diseño, pero hubo poco o ningún consenso teórico sobre cómo debería ser la base de un flujo de trabajo de ilustrador, y cuáles serían sus pasos clave en el proceso. Por lo tanto, en esta tesis el método utilizado proviene de los libros mencionados como referencia.

[1] BALLESTEROS, P. (2017). What Is Concept Art? [En línea] Lynda.com [Fecha de consulta: 15/03/17]. <https://www.lynda.com/Art-Illustration-tutorials/Welcome/504803/612751-4.html> [2] KENNEDY, S. (2012) How to Become a Video Game Artist. California: New Riders.

Objetivos

Uno de los objetivos de esta tesis fue abordar y definir un método de desarrollo visual creativo que funcione para el viaje presente y futuro de la autora como ilustradora. A lo largo de la tesis, se investigó, analizó, estableció un método de desarrollo visual, y luego se apoyó a través de su implementación práctica en la producción del concept art para el proyecto del caso "*Blanca Nieves y Rosa Roja*".

La motivación de esta tesis proviene del objetivo del autor de poner en marcha su conocimiento sobre el proceso sistemático de creación de concept art e ilustraciones. Una de las razones por las que la autora eligió este proyecto fue para aprender, practicar, profundizar fortalecer su trayectoria y empleabilidad en el mercado relacionado.

Esta tesis es un trabajo práctico-teórico que tiene como objetivo diseccionar las bases comunes para la creación de arte conceptual y qué pasos se deben seguir para comenzar el proceso de preproducción y finalizarlo con éxito. En esta tesis, veremos más de cerca el proceso de creación basado en el cuento de hadas de los hermanos Grimm "*Blanca Nieves y Rosa Roja*". Las metodologías desarrolladas durante este proyecto se basan en las revisiones realizadas en libros de desarrollo visual, fundamentos del arte y de ilustración. Aquí el autor intenta replicar la experiencia profesional de crear concept art e intenta comprender cómo el desarrollo visual es capaz de transmitir ideas con o sin el uso de palabras.

En esta tesis, también se discute cómo la ilustración, a pesar de tener muchas similitudes con el arte conceptual, existe para servir un propósito completamente diferente en la cadena de producción de juegos. Además, se definirá por qué el "*artista conceptual*" es una posición separada en el desarrollo de cualquier proyecto y cómo asegura que el tiempo no será desperdiciado por todo el departamento de arte.

Específicos

Realizar las investigaciones necesarias para el desarrollo del arte conceptual en videojuegos.

Profundizar, desarrollar y practicar mi conocimiento de los fundamentos del concept art y la ilustración.

Adquirir experiencia con las herramientas, materiales y técnicas escogidos para realizar el arte conceptual e ilustraciones del proyecto.

Utilizar el desarrollo visual como metodología de trabajo para este proyecto.

Realizar el concept art del cuento "*Blanca Nieves y Rosa Roja*".

Crear una serie de ilustraciones, simples, expresivas y atractivas, como parte del concept art.

Encontrar y desarrollar un estilo gráfico.

Realizar un libro que contenga todo el concept art e ilustraciones creadas para el proyecto.

Metodología

Al tratar de encontrar una aproximación para este proyecto, se revisaron algunos libros; la estructura del proceso de ideación se hizo clara y contiene las siguientes etapas en el orden presentado aquí:

Paso 1: Se eligió una historia preexistente en la que se basarán los conceptos visuales junto con una breve descripción.

Paso 2: Tratando de establecer una imagen de qué tipo de historia se desea contar. Se determinaron algunas reglas visuales tales como la codificación de colores para los objetos, formas, etc. El aspecto clave de este paso es asegurarse de que cada objeto pertenezca a la historia.

Paso 3: Una fase de boceto suelto utilizando métodos tradicionales y la técnica de “*speed-painting*”.

Paso 4: Investigar y recopilar referencias. Recopilación de referencias después de que se completa la etapa de boceto inicial, para no apegarse demasiado a cualquier referencia al principio, ya que esto puede ser restrictivo.

Paso 5: Hacer un boceto tonal y luego continuar utilizando las referencias sin definir ninguna como diseño final y en su lugar centrarse en el impacto general de la imagen.

Paso 6: Darse tiempo para resolver problemas visuales y continuar analizando la historia y las ideas. Recibir críticas y/o comentarios para luego decidir sobre los diseños finales.

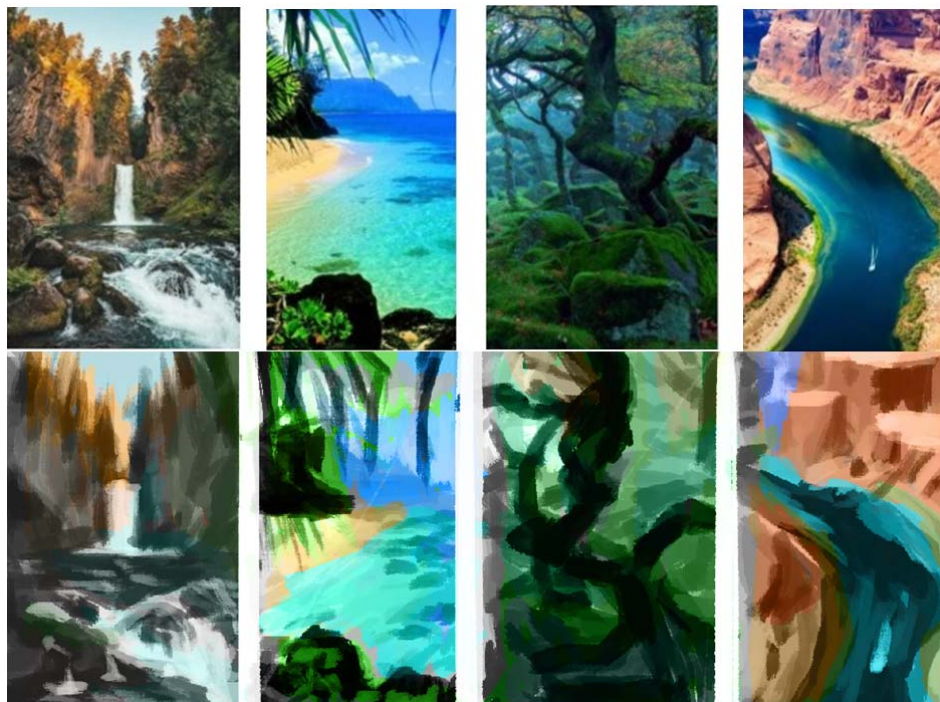


Figura 3. Abajo algunos de los “*speed-painting*” de 5 minutos realizados por la autora para practicar durante el proyecto. Arriba las imágenes de referencia utilizadas.



Capítulo 01: Marco Teórico

1.1. Concept art

Al explorar la definición de “*concept art*” o arte conceptual varios profesionales de la industria lo describieron principalmente como una herramienta de comunicación visual dentro del equipo de desarrollo. A pesar de la connotación de que el arte conceptual tiene un gran énfasis visual, sus funciones estéticas se colocan secundarias a favor de sus aspectos de diseño que ayudan a brindar la información visual necesaria al desarrollar un proyecto. Otros pensamientos que se hicieron eco a través de los libros revisados incluyeron lo que se espera que el arte conceptual trate con una buena cantidad de problemas de juego a través de pistas visuales [1].

A diferencia del arte conceptual, la ilustración se define por su alta calidad, atractivo visual y uso como material de marketing para las masas, por lo que lleva más tiempo completarlo.

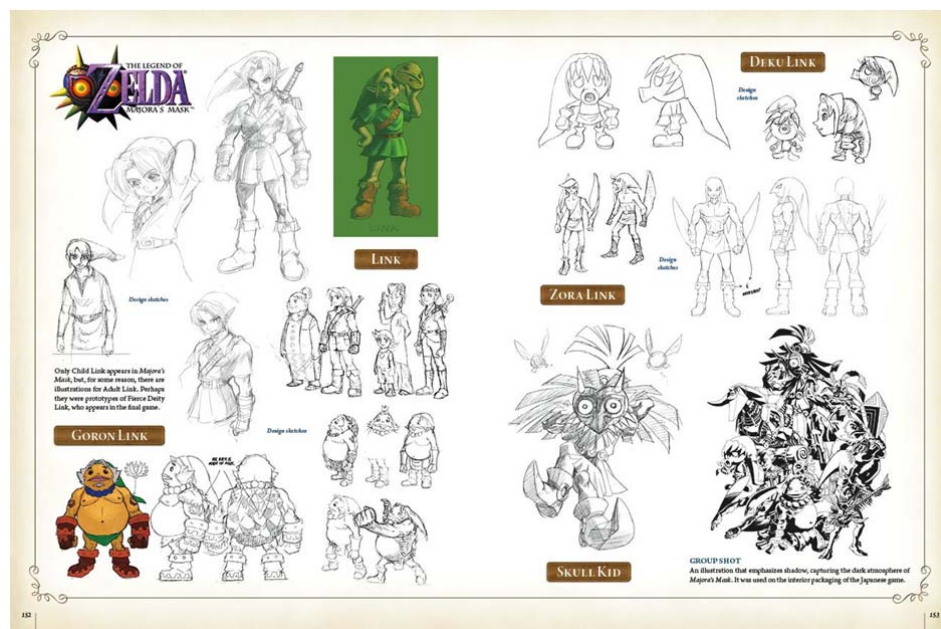


Figura 4. Concept Art realizados por el equipo de Nintendo para The Legend of Zelda: Majora's Mask. Extraída del libro Legend of Zelda Art and Artifacts.

[1] FOERTSCH, G. (2017). The Art of Pre-Production. [En línea] Youtube.com [Fecha de consulta: 29/03/17] <https://www.youtube.com/watch?v=s2u4jhpZkTQ&t=266s>

1.1.1. Historia del Concept Art

El arte conceptual tiene una variada área de implementación que incluye juegos, películas, animaciones e innovación en el diseño de productos. Los artistas conceptuales han tenido mucha demanda ya que esas áreas de la industria del entretenimiento necesitaban una persona dedicada para trabajar en el desarrollo de ideas visuales ^[1].

Aunque el “*arte conceptual*” fue acuñado ya en la década de 1930 por Disney durante la producción de Blanca Nieves ^[2], el término a veces aún adolece de confusión y se confunde con el “*arte conceptual*”, que forma parte del paraguas del arte del performance. A menos que un individuo esté conectado al sector del entretenimiento, es más probable que reconozcan que la profesión es similar a un “*ilustrador*”, un “*diseñador gráfico*” y un “*artista plástico*”. Parece que el término “*concept art*” se ha utilizado de forma más común desde el auge de la era digital, con fácil acceso a Internet e información sobre este tema disponible a través de los motores de búsqueda. Además, proporcionando un fácil acceso a la definición de este término, Internet ha respaldado la difusión del desarrollo visual temprano de los productos de la industria del entretenimiento. En los tiempos modernos, el concepto de arte conceptual es más común y más fácil de reconocer y categorizar por el público.

Hay tres factores principales que han llamado la atención sobre esta forma de arte; estos son libros de arte, convenciones de comics y eventos, y por supuesto las plataformas de redes sociales de artistas individuales y franquicias. La autopromoción se ha vuelto extremadamente popular entre compañías y artistas que lanzan piezas de arte a medio terminar para entusiasmar a los fanáticos sobre sus próximos productos. ^[1]

Los libros de arte se han convertido en un medio educativo no intencional para los estudiantes de la industria creativa al darles una idea del proceso de diseño, la iteración y la cantidad de trabajo detrás del desarrollo de una animación, juego o película. Las convenciones cómicas en particular, debido a su creciente popularidad, han atraído a un amplio público a todo tipo de formas de arte más nuevas que se han creado durante la era digital y ahora se distribuyen fácilmente. ^[3]

[1] LILLY, E. (2015). The big bad world of concept art for video games. California: Design Studio Press. 1st ed. [2] GHEZ, D. (2015). They drew as they pleased. San Francisco, California: Chronicle Books LLC. [3] BALLESTEROS, P. (2017). What Is Concept Art? [En línea] Lynda.com [Fecha de consulta: 15/03/17]. <https://www.lynda.com/Art-Illustration-tutorials/Welcome/504803/612751-4.html>

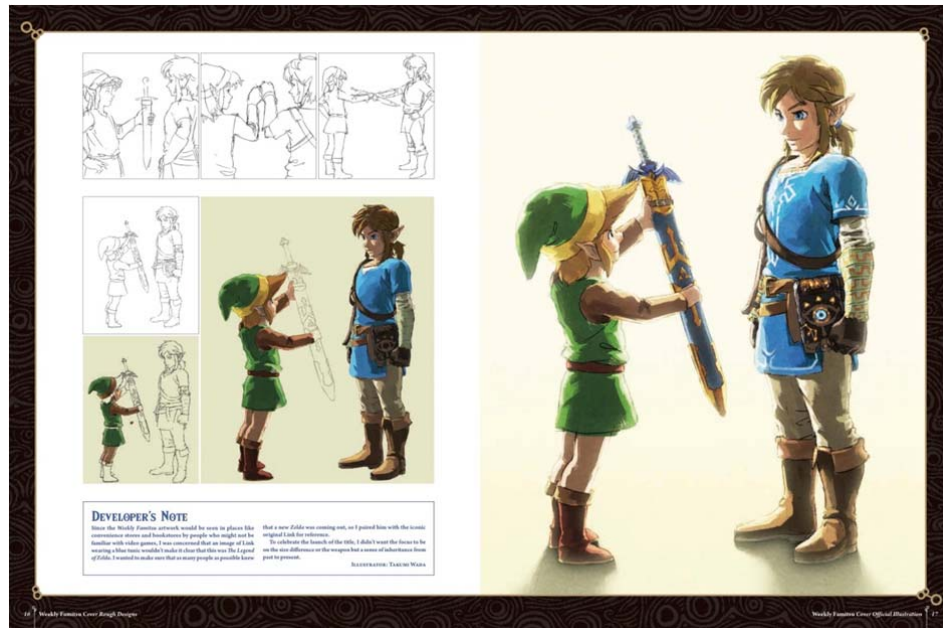


Figura 5. De izquierda a derecha la diferencia entre concept art e ilustración. Extraída del libro The Legend of Zelda Encyclopedia.

1.1.2. Ilustración y Concept art

En resumen, la diferencia clave entre la ilustración y el arte conceptual se ha definido como la necesidad de la ilustración de ser visualmente atractiva y la necesidad del arte conceptual de ser visualmente informativo. Esas cualidades no deben ser mutuamente excluyentes en ambas disciplinas, pero sus funciones centrales son fundamentalmente diferentes.

Un artista conceptual, cuando se coloca junto a un ilustrador, se puede diferenciar por su capacidad de dar forma a la experiencia del usuario del reproductor y comprender en profundidad el diseño, así como la capacidad de proporcionar múltiples soluciones visuales. A pesar de la versatilidad de los tipos de arte conceptual, que van desde arte conceptual que representa la idea central y el significado ideológico del proyecto hasta los conceptos de personaje y objeto, se espera que el artista conceptual forme una especie de modelo para el equipo de desarrollo que trabajará dentro del proyecto y cómo crear activos del proyecto en particular. Por lo general, un artista conceptual trabaja estrechamente con el equipo de desarrollo y su trabajo no necesariamente se revela al público en general.^[1]

Idealmente, un artista conceptual debería ser capaz de producir arte que sea comunicativo en un nivel que sea legible no solo por el equipo de desarrollo sino también por todos los colegas posibles. En la situación de una presentación, la tarea de un artista conceptual puede estar muy cerca de la categoría de ilustración, ya que su función se encuentra en el medio del espectro comunicativo y atractivo del arte, ya que el público y/o los jueces a menudo son individuos fuera del núcleo del equipo de desarrollo.



2



3

Figura 6. Desarrollo detrás de las escenas de la película Kiki's Delivery Service. Extraído del libro Art of Kiki Delivery Service.

Otras opiniones sobre la diferencia entre la ilustración y el arte conceptual las incluían a la vez como productos visuales destinados a ser comercializados y consumidos por dos grupos diferentes; para el arte conceptual, son los miembros del equipo de desarrollo del proyecto y, para la ilustración, son los usuarios finales. En este sentido, el arte conceptual y la ilustración forman parte de la misma línea donde el arte conceptual es simplemente el proceso de diseño que trata de responder preguntas visuales y puede desviarse sustancialmente en forma técnica y calidad, mientras que la ilustración es el producto final de ese proceso. Más comúnmente, estas dos partes de la misma tubería son completadas por diferentes individuos porque cada paso tiene sus propios desafíos y la necesidad de diferentes conjuntos de habilidades. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, un artista conceptual e ilustrador comparten puntos en común y las habilidades básicas para ambas profesiones requieren un fuerte conocimiento de los fundamentos del arte.

[1] LILLY, E. (2015). The big bad world of concept art for video games. California: Design Studio Press. 1st ed.

1.1.3. Fundamentos del concept art

Ser un artista conceptual abarca la capacidad de producir una variedad de ideas visuales. El fundamento para crear con éxito el concepto de arte reside en conocer el mundo que nos rodea e incorporar lo que se observa y analiza en nuevos diseños originales. Ser un artista conceptual es un proceso constante que requiere la renovación regular de la biblioteca visual, asegurando que una vez que un artista conceptual comience un proyecto, puedan recordar visuales interesantes para combinar o tener una idea para un punto de partida de su investigación visual. ^[1] Habiendo dicho eso, es natural que un artista conceptual tenga un gran interés en los medios como los juegos, el cine, los cómics, los libros, y también esté fascinado con la cultura en general. Una biblioteca visual no se sostiene por sí sola; el artista siempre debe entender el tema de lo que ven a través de la literatura, los viajes, conocer personas y reunir nuevas experiencias. De lo contrario, los diseños podrían transmitir significados que no encajan en el contexto de nuestro mundo. Si es posible, es aconsejable que un artista conceptual haya estudiado extensamente materias fuera del arte como la historia, la economía social o incluso la ingeniería. ^[3]

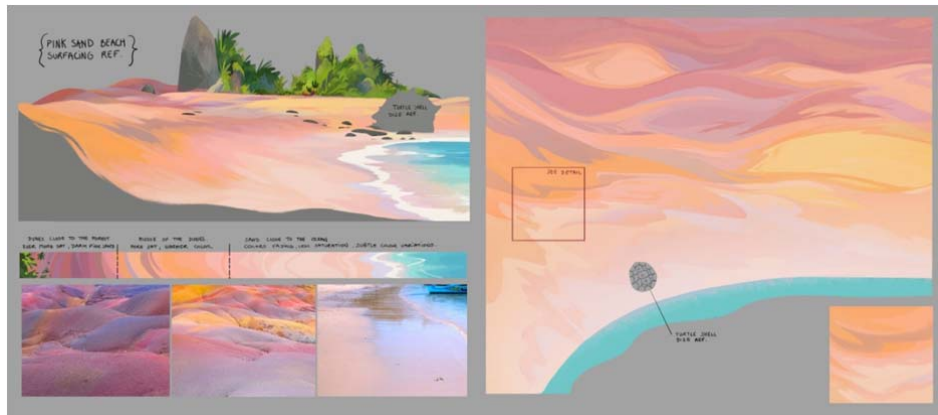


Figura 7. El aspecto clave es expandir el marco de conocimiento de uno sobre cómo las cosas se relacionan entre sí. Incluso si el mundo retratado es fantástico, debe mantener los lazos con la realidad.

La expectativa de los artistas conceptuales profesionales incluye tener una comprensión sólida de los fundamentos de la ilustración, como el uso del color, la luz y la composición, pinceladas y técnicas de dibujo, así como la habilidad para transmitir una historia sin palabras y representar dinámicamente personajes o entornos ^[2]. Además, el factor determinante de si uno puede continuar trabajando como artista conceptual fue considerado por algunos como practicar esas habilidades y el deseo de aprender nuevas técnicas, lo que puede resultar difícil ya que requiere que uno rompa su forma actual de crear arte y ser autocrítico. También es muy beneficioso para los artistas conceptuales ser interdisciplinarios en el medio en el que trabajan, por ejemplo, no solo para pintar en 2D, sino también para esculpir tradicionalmente, modelar en 3D o fotografiar.

Algunos de los artistas en los libros revisados sostuvieron la opinión de que uno debe mantener su hábito de perfeccionar sus habilidades artísticas hasta que estén lo suficientemente cómodos con su arte como para no tener que detenerse y pensar en los métodos que están usando. Ser capaz de

centrarse simplemente en la sustancia del trabajo en cuestión es una ventaja, ya que las habilidades artísticas de uno no valen mucho en la profesión del arte conceptual sin la capacidad de crear piezas de diseño simbólica y culturalmente únicas. Las elecciones de diseño visual realizadas por un artista conceptual deben contener información, ser explicativas y tener una función clara en el contexto del mundo del juego que se está diseñando.



Figura 8. Desarrollo visual realizado por Kari Casady.

Aunque es correcto suponer que el arte conceptual es un medio de arte flexible fueron imágenes finamente pulidas y bocetos primitivos pueden comunicar la misma cantidad de información, el objetivo final de cualquier obra de arte conceptual es hacer que la idea cobre vida y la forma en que un artista decide ir sobre eso no es de importancia clave. Como se determinó previamente, un artista conceptual no es lo mismo que un ilustrador, pero un ilustrador puede hacer arte conceptual fácilmente si toman detalles clave de lo que despierta interés en una persona y los incorpora a un diseño.

[1] BALLESTEROS, P. (2017). What Is Concept Art? [En línea] Lynda.com [Fecha de consulta: 15/03/17]. <https://www.lynda.com/Art-Illustration-tutorials/Welcome/504803/612751-4.html> [2] LILLY, E. (2015). The big bad world of concept art for video games. California: Design Studio Press. 1st ed. [3] GURNEY, J. (2009) Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist. Missouri: Andrews McMeel Publishing.

1.2. Análisis del concept art

1.2.1. Repaso de literatura

Se han escrito muchos libros y artículos sobre arte conceptual debido a que su existencia se está volviendo viral y conocida por el público en los últimos años. Esto se debe en parte a las ilustraciones promocionales que a menudo se etiquetan erróneamente como arte conceptual. Aunque este estudio se centra en el arte conceptual, también utilizará fuentes diseñadas para animación o comics. Sin embargo, la mayoría de las reglas y sugerencias hechas en estos dos campos diferentes también se aplican al arte conceptual.

Esencialmente, el arte conceptual es cualquier cosa que pueda visualizar una idea sobre algo que aún no existe, ya sea una criatura alienígena, un vehículo futurista o un arma mágica, y hazlo de una manera que tenga sentido y luzca generalmente atractiva. Esto significa que el arte conceptual puede ser solo un par de líneas en el papel si eso es suficiente para transmitir la idea o concepto.

El proceso de refinación de un concepto, como agregar colores, valores, detalles, rayos puede pertenecer al campo del arte conceptual si son parte integral del diseño. Por ejemplo, si un extraterrestre es viscoso, uno debe usar valores e iluminación para transmitir ese atributo del concepto al espectador o si el hecho de que el vehículo es rojo es parte integral del concepto, entonces el acto de colorear dicho auto pertenece al campo del arte conceptual.

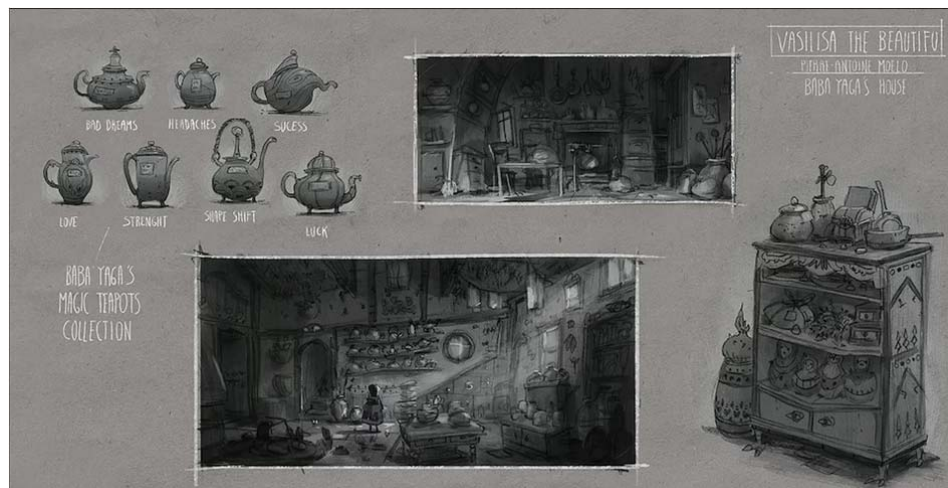


Figura 9. Desarrollo visual de Vasilisa the Beautiful por Pierre-Antoine Moelo.

También es importante tener en cuenta que el artista conceptual debe hacer que el concepto sea creíble en la mayoría de los casos para ayudar a sumergir al receptor del proyecto en el mundo en el que se utiliza el concepto. Esto no quiere decir que el concepto deba funcionar de acuerdo con las leyes de la naturaleza que existen en el planeta tierra, ya que el espectador puede estar sujeto a una suspensión de incredulidad. Sin embargo, al implementar elementos que se combinan, uno puede lograr el resultado deseado en el espectador. En otras palabras, los espectadores pueden permitirse creer que esta estructura podría existir en ese mundo. El

carácter rojo en la figura se usa para implicar el tamaño del personaje jugador y aunque todo es mucho más grande de lo que la realidad podría permitir, podemos concluir de este concepto que las cosas que crearon esta estructura deben haber sido muy grandes o muy poderosas. Todos los elementos en el concepto se adhieren a los principales parámetros que se establecen para este concepto. El lugar es oscuro, viejo y gigante, incluso grandioso, y cada elemento está construido alrededor de esos conceptos. Ed Hooks dice lo siguiente sobre la suspensión de la incredulidad:

El narrador tiene que ayudar contando la historia consistentemente dentro de los parámetros pretendidos establecidos al principio. Si Indiana Jones brota alas y comienza a volar a mitad de la película, la audiencia se sentirá traicionada, engañada. Nadie dijo nada acerca de Indiana volando cuando comenzó la película, y nadie dijo nada sobre él con alas secretas^[1].

Esta cita es de un artículo donde Hooks describe la suspensión de la incredulidad y su importancia en el teatro. Sin embargo, el autor cree que esta descripción también funciona bien para otros proyectos como los videojuegos y el arte conceptual, si el aspecto narrador del argumento que hace Hooks es reemplazado por pistas ambientales y personajes dentro del juego o narración de historias. Por lo tanto, un artista conceptual debe ser consciente de la relación de los elementos en la escena y cómo estos elementos interactúan entre sí. A veces también es beneficioso pensar en lo que sucedió antes en la escena que se ilustra o lo que sucederá más tarde.

Les Pardew afirma lo siguiente sobre el propósito de los artistas conceptuales dentro de un proyecto:

Es el trabajo del artista conceptual visualizar el proyecto. El artista debe poder ver el proyecto en su mente y luego comunicar su visión en el arte. El primer paso para obtener la visión en papel es crear bocetos pequeños y rápidos, a menudo denominados bocetos thumbnails.^[2]

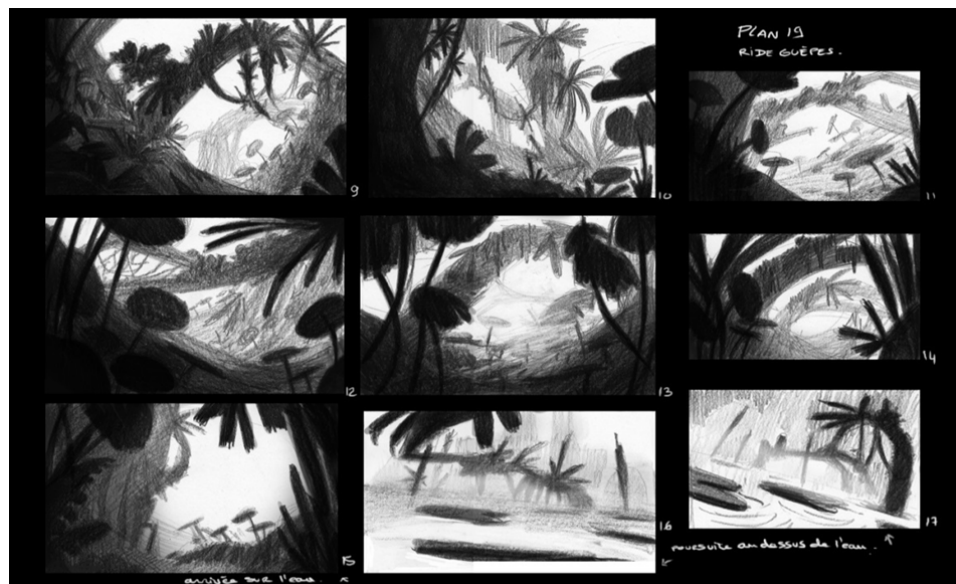


Figura 10. Desarrollo visual para Rayman Origins por Floriane Marchix.

Y Pardew luego agrega como una aclaración sobre el tema de las miniaturas:

“Un boceto en miniatura no es un dibujo preciso; más bien, es un boceto rápido y suelto de las ideas del artista. Es en estos bocetos preliminares que el artista comienza a desarrollar sus ideas sobre cómo debería verse el proyecto. La ventaja de hacer dibujos rápidos y sueltos es que el artista puede explorar múltiples ideas sin comprometer tiempo significativo con ninguna idea.”^[2]

Los artistas conceptuales a menudo deben visualizar el trabajo artístico de manera rápida y adaptarse a las nuevas ideas. De hecho, los artistas conceptuales a menudo trabajan bajo la premisa de “cantidad sobre calidad” cuando comienzan a visualizar una idea. Con bastante frecuencia se escucha que los artistas conceptuales obtienen sus mejores ideas cuando simplemente dibujan lo que les viene a la mente. Este método de dibujo rápido y suelto, conocido como miniaturas, le permite al artista no preocuparse demasiado por la brillantez de la obra de arte y, por lo tanto, el artista no se ve afectado por el realismo u otros factores que a menudo restringen los diseños. Estas miniaturas sueltas a menudo se convierten en un ciclo de auto-alimentación, en el que el artista crea un rápido “thumbnail”. Luego, esa miniatura inspira al artista a explorar esa idea más a fondo o explorar la idea desde una dirección diferente. Como las miniaturas se realizan generalmente en grandes cantidades, el artista también puede incluir ideas más extravagantes para explorar el tema. Es común que un artista debe ilustrar un concepto varias veces antes de que logren crear algo satisfactorio.

Otro método de dibujo es la *silueta* y Mike Yamada dice lo siguiente acerca de ellos:

“Un enfoque de silueta para el diseño del cazador. Me permitió pensar en la forma más externa. Cuando se omiten los detalles del interior, debe centrarse más en hacer que la forma externa sea interesante y única. Libera tu mente y tu pluma para crear cosas que no harías cuando construyes desde adentro hacia afuera.”^[1]



Figura 11. Comenzar una ilustración o un concepto desde una silueta permite al artista enfocarse en uno de los componentes más esenciales del diseño: la silueta. Concept art realizado por Floriane Marchix.

Al usar este método, el artista puede ser flexible en la configuración de la silueta, trabajando de manera similar a la de un escultor mediante el uso de un borrador para crear detalles adicionales en la silueta. El enfoque en la silueta también le permite al artista concentrar su atención en el espacio negativo que la silueta implica o crea.

El espacio negativo en términos de arte es esencialmente lo que define la silueta; es el área vacía alrededor de la silueta. Uno debe ser cuidadoso y consciente del espacio negativo para evitar que los diseños sean demasiado complicados o desordenados. El objetivo principal del espacio negativo, sin embargo, es darles a los ojos de los espectadores espacio para descansar. Si no hay espacio negativo en un diseño, el espectador puede sentir que el diseño es abrumador y desagradable de mirar. El espacio negativo también es algo que afectará el flujo de composición del diseño. Esto es más importante en las ilustraciones, pero también afecta la apariencia y el atractivo de los conceptos.

Las siluetas distinguibles se vuelven aún más importantes cuando el medio en el que se utilizan los diseños los coloca lejos del observador en algunos casos. Esto hace que los personajes se distingan mucho mejor del desorden y ruido que crean el ambiente y el fondo, pero lo más importante es que los destaca de todos los demás personajes y objetos que los rodean. Sin embargo, es importante notar que no son solo las siluetas las que contribuyen a este hecho; en cambio, es la suma de cada elemento de diseño en la parte superior de la silueta, como el color, los detalles interiores, las proporciones y el contraste.



Figura 12. La figura ilustra que cada uno de los personajes es claramente distinguible el uno del otro, cada uno de ellos tiene una o más características que los diferencian del resto. En la figura también se puede ver el efecto del espacio negativo en la impresión que crea la silueta. Los personajes con la menor cantidad de espacio negativo dentro y alrededor de ellos parecen más pesados. Creada por la autora para el proyecto.

Cuanto más grande es el área que cubre la silueta del personaje, más imponente y fuerte se ve el personaje. Aquellos con más espacio negativo en su silueta son las clases más ligeras y rápidas. Esto tiene sentido ya que a menudo correlacionamos los personajes que se mueven rápidamente con ellos siendo ágiles en la construcción, mientras que aquellos que creemos que son fuertes y pesados, pensamos que son más redondos y pesados.

Mike Yamada agrega lo siguiente sobre el tema de las siluetas:

“... trabajando desde el exterior, puedes encontrar diseños únicos en los que quizás no hayas pensado si hubieras esbozado desde adentro hacia afuera.”^[1]

Comenzar grande y trabajar gradualmente hacia los detalles más pequeños puede inspirar nuevas líneas de pensamiento a medida que el artista continúa desarrollando el concepto más allá en los detalles intrincados más pequeños. Esta es también la base del buen diseño de personajes, ya que generalmente no es una buena idea comenzar con detalles más pequeños y trabajar desde ellos, ya que esto puede causar que el artista pierda el enfoque. Sin embargo, hay excepciones como dice Khang Le:

“Uno de los enfoques para el diseño de personajes es hacer los “headshots” primero, luego diseñar el cuerpo alrededor de la estética de la cabeza. Una vez que pueda ver qué tipo de personalidad tiene la criatura, puedo juzgar mejor qué tipo de disfraces debería usar.”^[1]

A veces, el diseño del todo puede comenzar desde un pequeño aspecto específico de todo el diseño, como la cabeza, como dijo Khang. Un enfoque similar al propuesto por Khang es construir todo el diseño alrededor de un detalle singular. Este enfoque es eficaz cuando se crean personajes o paisajes que tienen una única característica sobresaliente. Para un personaje, podría ser un ojo de gran tamaño o un sombrero extraño. Para un entorno, podría ser un cristal gigante que se encuentra en medio de un bosque. Este enfoque puede crear flujos de composición interesantes ya que la composición completa en estos casos a menudo sirve para llamar la atención sobre esta característica sobresaliente.



Figura 13. Diseño elaborado para la creación del personaje de Zelda en la Legend of Zelda Breath of the Wild. Extraído del libro The Legend of Zelda Encyclopedia.

[1] KHANG, L. ROBERTSON, S. YAMADA, M. y YOON, F. (2005). The skillful hunts-man visual development of a Grimm tale at art Center College of design. California: Design studio press. [2] PARDEW, L. (2005). Beginning illustration and storyboarding for games. Premier Press Game Development. Reino Unido: Thomson Course Technology

1.2.2. Uso del concept art en video juegos

El papel del arte conceptual en la creación de videojuegos es fundamental para crear un estilo cohesivo y reconocible para todo el proyecto del juego. Se puede pensar que los artistas conceptuales son los diseñadores de los activos que terminan en el juego. Los artistas conceptuales le dan a los activos su diseño inicial que luego se implementa en el juego en 2D, 3D o de alguna otra manera. Al utilizar artistas conceptuales para diseñar varios activos, uno tendrá un pequeño grupo que será responsable del diseño de los activos en lugar de distribuir este proceso de diseño a una gama más amplia de personas.

Además, al tener personas específicas para hacer el arte conceptual, los modeladores 3D, los diseñadores de niveles y los ilustradores pueden enfocarse en su trabajo en lugar de emplear grandes cantidades de tiempo pensando en el diseño de los activos. El trabajo de estos expertos, en la mayoría de los casos, es presentar el diseño de maneras específicas y no crear uno.

Otro objetivo del arte conceptual es inspirar. El arte conceptual puede inspirar ideas y hacer crecer el proyecto. De hecho, las nuevas ideas pueden crecer a partir de un paisaje o personaje específico.



Figura 14. En la figura uno podría preguntarse qué hay más allá de los marcos del dibujo. ¿Dónde viven estas criaturas? Una sola pieza de arte conceptual puede generar varias ideas nuevas o incluso actuar como base para un proyecto completo si logra evocar inspiración.

El objetivo del arte conceptual es guiar y ayudar a todos los demás artistas visuales que trabajan en el proyecto. Los artistas conceptuales a menudo son ilustradores y/o trabajan en cualquier otro campo estrechamente relacionado, ya que muchos principios que se requieren en el arte conceptual también se aprenden en otros campos del diseño visual. Sin embargo, la habilidad más valiosa para la mayoría de los artistas conceptuales es su propia imaginación y habilidades de diseño.

Por lo tanto, los artistas conceptuales rara vez trabajan exclusivamente en arte conceptual y a menudo crean ilustraciones o modelos 3D también. Muchos artistas conceptuales están familiarizados con los otros flujos de trabajo necesarios para crear activos visuales en el proyecto del juego. Esto se debe a que a veces los artistas conceptuales tienen la tarea de crear modelos 3D simples o animaciones para transmitir mejor su idea.

Se pueden requerir animaciones en los casos en que se supone que el concepto de arte representa algo mecánico o incluso orgánico que tiene movimiento como una de sus características definitorias. Sin embargo, en estudios más grandes, estos pueden ser realizados por el personal que se especializa en el campo de la animación. [1]

El arte conceptual a menudo se crea antes de que se tomen decisiones visuales permanentes. Esto significa que a menudo son las primeras personas que trabajan en un proyecto de juego. Los elementos visuales que los artistas concepto producen a veces, por lo tanto, se utilizan para promover el proyecto antes de su lanzamiento.

Además, esto muestra la idea general del juego para posibles inversores o editores. Sin embargo, los artistas conceptuales a menudo trabajan en el proyecto incluso cuando está cerca de su finalización, ya que los nuevos activos deben diseñarse y rediseñarse constantemente para la mayoría de los juegos.

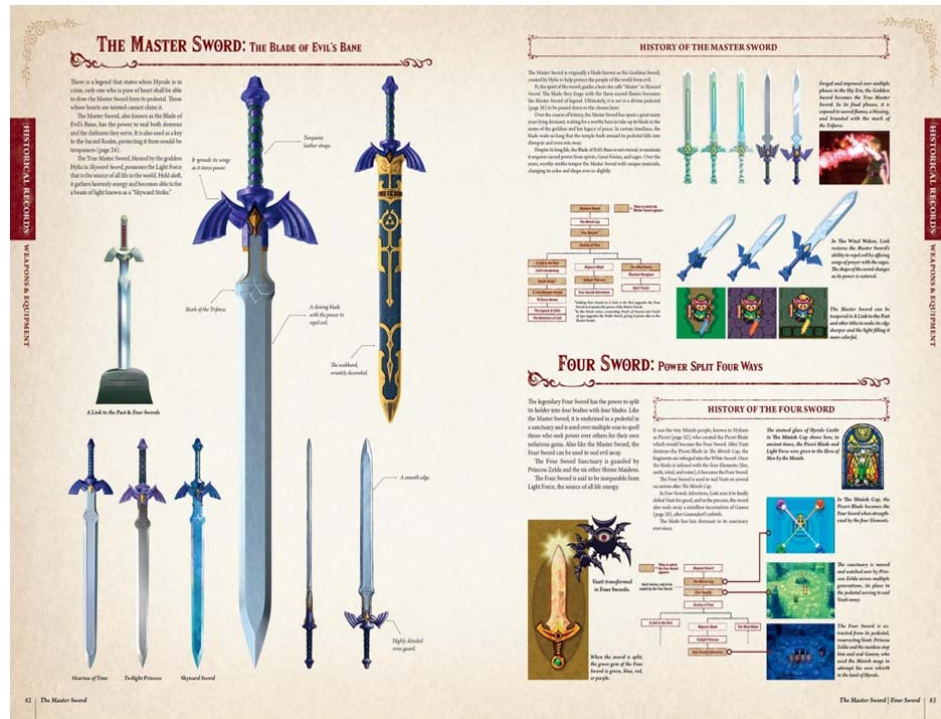


Figura 15. Diseño elaborado para la creación de la "Master Sword" para la franquicia del Legend of Zelda. Extraído del libro The Legend of Zelda Encyclopedia.

El arte conceptual también es útil para más que solo los creadores visuales. El arte conceptual ayuda a los animadores y a los “*scripters*” a descubrir cómo se mueve algo o cómo algo actuaría y reaccionaría en el juego. Todo depende del tipo de arte conceptual. Por ejemplo, uno podría crear un arte conceptual de cómo un edificio se derrumbaría de una manera específica en el juego, o qué sucederá cuando el temporizador dentro del juego llegue a cierto punto.

Sin embargo, incluso estos ejemplos son más eficaces para explicar con palabras en lugar de arte conceptual. En los casos en que las palabras no son suficientes y se necesita una referencia visual, el arte conceptual puede ayudar a aclarar el resultado deseado para todos. No solo tiene esto, sino que el arte conceptual a menudo funciona como notas visuales al pie del proyecto, lo que ayuda a las personas a mantenerse enfocadas en la dirección del proyecto.^[1]

En proyectos de menor escala, que se estima terminaron dentro de uno o dos meses y tienen un pequeño equipo, por ejemplo, un equipo de 1 a 3 personas con una sola persona trabajando en el arte. En este tipo de situaciones, el arte conceptual puede no ser necesario y, en su lugar, puede prolongar el proyecto.

A pesar de esto, incluso el arte conceptual es una buena forma de mostrar a las personas que están fuera del departamento de arte cómo van a ser las cosas y qué tiene en mente el artista. Al igual que un codificador podría mostrar una demostración de cómo alguna función hace algo en el motor del juego, el arte conceptual puede demostrar lo que algo se verá o debería verse en el juego.

[1] MATTINGLY, D. (2013) VFX y postproducción para cine y publicidad. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.

1.2.3. Análisis de las preferencias de color

El color junto con otros detalles, como la silueta y los valores utilizados en el concepto, determinan qué tipo de nociones preconcebidas tendrá el espectador. Con frecuencia, el color será una de las primeras cosas que un jugador notará en un diseño, por lo que usar las combinaciones de color correctas es tan importante como la silueta y los detalles que componen el resto del diseño.

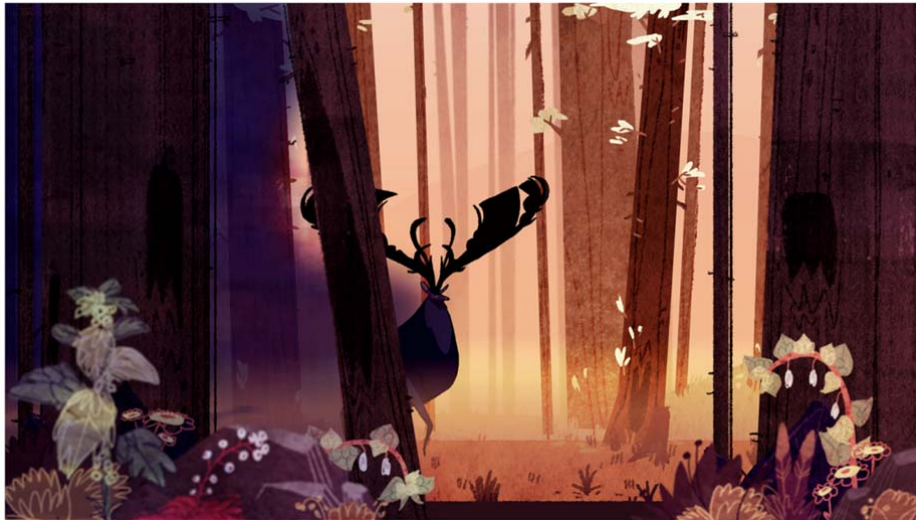


Figura 16. Desarrollo visual de variaciones de color realizado por Kari Casady.

De hecho, al igual que decidir qué tipo de silueta usar, uno debe recordar el objetivo demográfico para el juego al decidir los colores. Según R. Douglas Fields, podemos preferir ciertos colores sobre otros, pero solo cuando están asociados con las cosas correctas. Por lo tanto, se puede concluir que las siluetas y los colores juegan juntos para crear tipos específicos de correlaciones en la mente de los espectadores.^[2]

Reforzando este sentimiento Joe Hallock afirma en su artículo que ciertos grupos de edad prefieren ciertos tipos de colores. Esto tiene sentido, ya que hemos crecido hasta gustar ciertos colores por encima de los demás, los niños están expuestos a más colores de tonos azules y las niñas a menudo están expuestas a los colores que son más de color rosa y rojo. Otro factor que afecta esto son los colores que están de moda y tendencias. Podría ser que el azul es más querido debido a las influencias evolutivas que el color tiene sobre las personas. El agua azul es limpia y el cielo azul generalmente acompaña a un buen clima.^[1]

[1] GURNEY, J. (2010) Color and Light: A Guide for the Realist Painter (James Gurney Art) Missouri: Andrews McMeel Publishing. [2] PARDEW, L. (2005). Beginning illustration and storyboarding for games. Premier Press Game Development. Reino Unido: Thomson Course Technology

1.2.4. Técnicas de ilustración para el concept art



Figura 17. El método que se muestra en la figura se conoce como miniaturas y se decidió utilizar este método al crear paisajes, puesto que ella considera que este método es una forma rápida de crear paisajes. Además, con este método, el espectador podrá ver rápidamente la composición general y los puntos focales del paisaje. Creado por la autora para el proyecto.

Tener un fuerte punto focal en un concepto de paisaje, hará que el concepto se destaque mejor y le cuente una historia al espectador o al menos haga que el espectador se pregunte sobre la importancia del punto focal. En los ejemplos que se muestran en la figura, el rango de valores se limita principalmente a negro, blanco y grises.

Al crear conceptos de paisaje, es una práctica común utilizar la mayoría de los valores disponibles. Esto significa que uno debe usar al menos algunos valores de luz de ambos extremos de la escala de valores. Las áreas con el contraste de valor más ligero atraen la atención del espectador. ^[1]

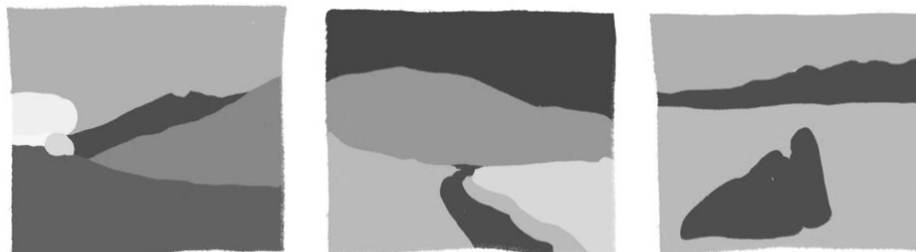


Figura 18. Thumbnails del páramo realizados para el proyecto.

La pintura en escala de grises es un término usado con frecuencia para describir pinturas que no emplean el uso del color, sino que se basan únicamente en los valores. Notable sobre las miniaturas en la figura es la limitación autoimpuesta de los valores del artista.

Esta técnica probablemente se usó para hacer más hincapié en la profundidad y la distancia que está presente en las miniaturas. Se puede ver que las formas más alejadas del observador también contrastan menos con el fondo y las formas que están en primer plano, son las más oscuras y, por lo tanto, tienen el mayor contraste con el fondo, creando una ilusión de profundidad y distancia para el espectador.

Para poder transmitir esta distancia y vastedad en un paisaje, el artista debe comprender los principios de iluminación ambiental y atmosférica. Otro factor que implica esta distancia es la superposición de los elementos en los conceptos.



Figura 19. En los conceptos ilustrados en la figura, el foco fue crear una composición divertida. De los conceptos que se ven en la hoja de miniaturas de la figura, se eligió el *thumbnail* número 1 para un mayor desarrollo.

Como la mayoría de los conceptos no tienen fuentes identificables para el tamaño en este punto, o si los objetos familiares se hacen más grandes de lo normal, es importante colocar un ancla que le diga al espectador de la escala del paisaje. Para esto se decidió colocar una figura humana en cada uno de los conceptos para transmitir este sentido de escala. Esta es una práctica común en muchos conceptos de paisaje.



Figura 20. Para los *props* y otros conceptos variados, se utilizó una combinación de los dos métodos mencionados anteriormente, así como el boceto, el último de los cuales se ilustra en la figura.

Limitarse a un solo color al comienzo de un concepto puede hacer que el proceso de arte conceptual sea mucho más fácil de avanzar, ya que se parece más a un proceso con puntos de corte claramente definidos. Esto tiene sentido, ya que ir a los colores de inmediato puede ser intimidante en ocasiones, especialmente cuando aún no se han decidido los colores del objeto. Lo siguiente podría ser un ejemplo de un flujo de trabajo de muestra con pasos definidos claros:

1. Crear la silueta en negro.
2. Agregar valores a la silueta.
3. Agregar colores al objeto.
4. *Renderizar* los detalles agregando más valores.

[1] TONGE, G. (2008) Bold Visions The Digital Painting Bible. Ohio: David & Charles Book.

1.2.5. Creación de concept art

El trabajo creativo en un proyecto comienza desde el gerente del proyecto, o el grupo de personas que administran el proyecto. A menudo, durante las etapas de concepción de un proyecto, se contrata a un artista conceptual para que lo ayude a crear la sensación general y el aspecto general del proyecto.

A veces, un artista conceptual puede ser llevado al proyecto antes de que haya una idea completa de lo que el proyecto implicará, o antes de que haya un documento de diseño para el proyecto. En estos casos, el artista conceptual puede tener una influencia más fuerte en la dirección que puede tomar el proyecto.

La tarea del artista conceptual no es crear activos que se utilizarán en el juego, sino crear imágenes que ayudarán a los ilustradores, diseñadores 3D y diseñadores de niveles que participan en el proyecto a crear activos que puedan implementarse en el producto final. Ya sea que haya o no varios artistas en el proyecto, tener un artista conceptual designado o grupo o artistas conceptuales hará que la sensación del arte conceptual sea más uniforme. La responsabilidad principal de un artista conceptual es visualizar ideas.^[1]

A menudo, una idea aproximada es desarrollada por el director del proyecto o el artista visual principal que luego se envía a los artistas conceptuales para su visualización. Estas ideas aproximadas pueden ir desde la referencia puramente textual a la referencia visual en forma de fotos o bocetos. Una vez que el trabajo comienza con los conceptos, generalmente se espera que los artistas conceptuales produzcan resultados en un período corto.

Por lo tanto, los artistas conceptuales tradicionalmente han trabajado localmente dentro de la empresa a la que proporcionan arte conceptual, por lo que pueden mostrar rápidamente sus ideas visualizadas a otros miembros del equipo y obtener retroalimentación de ellos. Sin embargo, también es posible trabajar remotamente, pero el ciclo de retroalimentación tiende a ser mucho más prolongado debido a las diferencias de zona horaria y a la naturaleza del correo electrónico que se considera no tan urgente como las conversaciones cara a cara.



Figura 21. Desarrollo detrás de las escenas de la película Kiki's Delivery Service. Extraído del libro Art of Kiki Delivery Service.

También es importante diferenciar el arte conceptual y las ilustraciones entre sí. El objetivo del arte conceptual es comunicar visualmente las ideas, lo que permite que no sea tan visualmente pulido o atractivo, mientras que las ilustraciones son piezas de arte muy terminadas o pulidas y presentables que a menudo se usan para campañas de promoción y marketing. Las líneas entre estos dos campos se han vuelto borrosas, y las ilustraciones a menudo se confunden con el arte conceptual y viceversa.

Esto puede inflar las expectativas que tienen los gerentes de proyecto para el arte conceptual, así como difuminar las líneas entre los dos campos. Los artistas conceptuales, sin embargo, a menudo también son hábiles ilustradores, ya que ambos campos requieren un conjunto similar de habilidades. Sin embargo, es beneficioso para todas las partes que estos campos permanezcan separados para dejar más claro lo que se espera del artista.

Al final, sin embargo, depende del gerente del proyecto qué calidad de arte se requiere. Tener un concepto artístico más refinado significa que se puede usar para futuras campañas promocionales y productos, como libros de arte conceptual.

[1] SOLARSKI, C. (2012) Racing Basics and Video Game Art. Nueva York: Watson-Guption.

1.2.6. Concepción de un concepto

El trabajo para el artista conceptual comienza una vez que el gerente del proyecto les da un conjunto de referencias para trabajar. Estas referencias pueden ser en forma de texto o imágenes, o ambas. A partir de ahora, la tarea del artista conceptual es convertir estas referencias en algo visualmente apropiado.

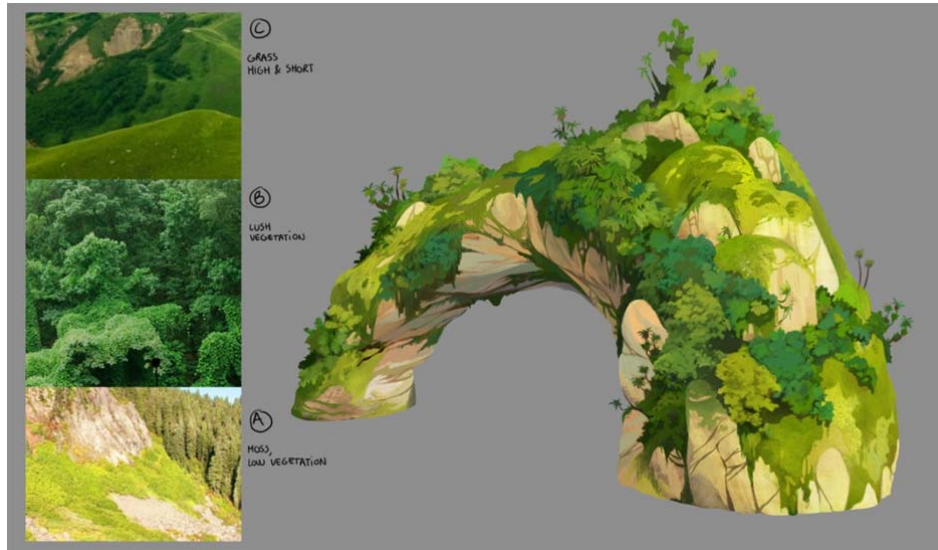


Figura 22. Desarrollo visual para la película The Croods por Floriane Marchix.

El problema que debe resolver el artista conceptual aquí es visual, en el que el artista debe encontrar la manera de incorporar las referencias que se le dan al diseño e incorporar cosas nuevas e inesperadas para hacer que el concepto sea interesante. Al trabajar a partir de estas referencias, el artista puede usar varios métodos para resolver el problema. Uno de los enfoques más metodológicos para resolver este problema es utilizar varios métodos de pensamiento, como mapas mentales o lluvia de ideas.^[1]

Esto último solo aplica si un grupo de personas está disponible para cooperar con el proceso de resolución de problemas. Por lo general, sin embargo, el artista conceptual trabaja como un individuo y a menudo se emplean debido a su capacidad de crear diseños interesantes sin la necesidad de reuniones de grupo extensas. Estos métodos pueden parecer contradictorios, ya que uno puede pensar que la tarea del artista conceptual es crear material visual. Contrariamente a esta creencia, los artistas conceptuales pueden abordar el problema visual por medios no visuales utilizando la escritura en lugar de imágenes para tener una idea clara de lo que deben hacer para que el concepto de arte sea exitoso.

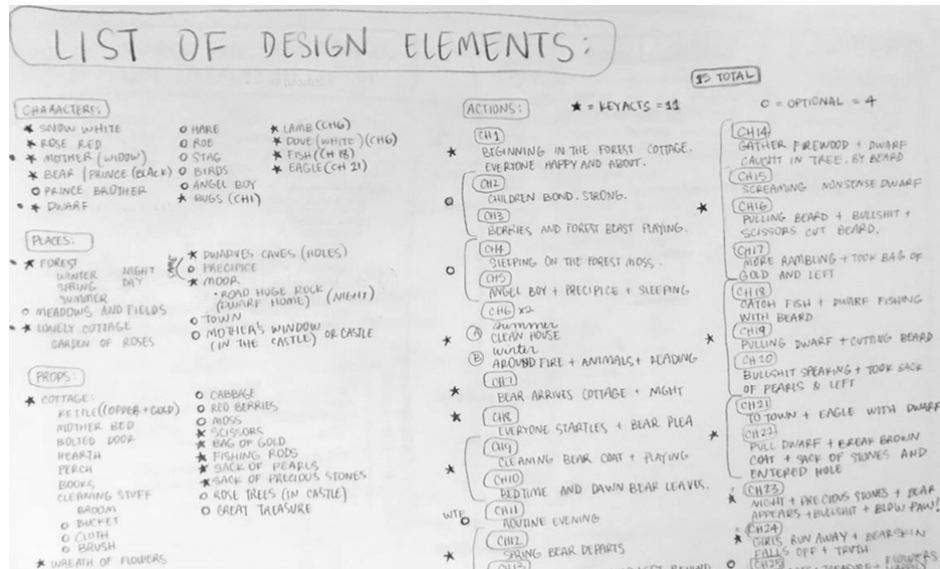


Figura 23. Estos métodos de pensamiento son útiles en casos en los que el concepto de artista ha recibido mucha libertad, o cuando hay pocas o demasiadas referencias para elegir.

La construcción de un mapa mental le permite al artista explorar el concepto con un alcance mayor, trazando diferentes variables que se conectan al concepto. El uso de varios métodos de pensamiento también ayudará al artista a ampliar la idea que se le brinda, abriéndola a más posibilidades y, finalmente, haciendo que el concepto sea más interesante a medida que se incorporan más ideas en él. En las figura se muestran mapas mentales que el autor utilizó para ampliar dos ideas diferentes antes de comenzar a esbozarlas. El mapeo mental es de hecho muy útil cuando el concepto que se está trabajando es algo de una escala mayor, como una ciudad fantástica o un paisaje clave. Con los mapas mentales, el artista puede pensar en cosas que podrían tener una relación de causa y efecto con el paisaje antes de que comiencen con el aspecto visual del trabajo. Esto ayudará a generar más ideas, así como a ayudar a crear piezas conceptuales creíbles y entrelazadas.

Con conceptos más pequeños y más precisos que se centran en una cosa en particular, como los diseños de los elementos o los personajes, el mapeo mental puede no ser necesario. Sin embargo, al crear un mapa mental del mundo en el que viven puede ayudar al artista a descubrir cómo se verán sus prendas o qué tipo de decoraciones pueden estar en los artículos que llevan. Sin embargo, si el proyecto ya tiene un documento global de construcción del mundo donde se describe el mundo en el que se desarrolla el proyecto, lo más probable es que se le solicite al artista conceptual que use dicho documento en lugar de crear cosas desde cero y posiblemente causar contradicciones. Aprender más acerca de dónde son los personajes y que hacen mediante el uso de varios métodos de generación de ideas, como los mapas mentales, también puede ayudar a encontrar accesorios y armas que los personajes puedan utilizar.

[1] JONES C. (2018). 10 inspirational graphic design trends for 2018. [En línea] 99designs. [Fecha de consulta: 29/03/17]. <https://99designs.com/blog/trends/graphic-design-trends-2018/>

1.2.7. Thumbnails y siluetas

Esta tesis incluye la creación de varios conceptos de varias áreas del proyecto. Estos incluyen, conceptos para los personajes principales, criaturas que habitan en el mundo en el que se desarrolla el proyecto, los objetos o *props* que utilizan los personajes principales, los conceptos del paisaje y otros elementos.^[1]

Para cada uno de estos conceptos, el autor utilizó varios métodos de acercamiento para visualizar las ideas básicas. Debido a la diferencia en la complejidad y escala de los conceptos que se desarrollaron, se necesitaron varios métodos de bocetos para hacer que el flujo de trabajo sea más rápido y más legible visualmente, ya que las actualizaciones de progreso del proyecto deben realizarse frecuentemente para asegurarse que el concepto se está moviendo hacia la dirección deseada.

Para los paisajes, se optó por utilizar un método que los artistas conceptuales usan, conocido como *“thumbnailing”*. Con el método de miniaturas, el artista creará varios bocetos en un corto período de tiempo. Por lo general, cuatro o más de estos bocetos, también conocidos como miniaturas, están hechos para brindarle al cliente una variedad de conceptos para elegir; sin embargo, la cantidad depende del artista y del gerente del proyecto. Con este método, el artista puede crear miniaturas variables mucho más rápido y el enfoque en miniaturas tiende a residir en la composición y los valores, pero también puede contener colores básicos, sin embargo, las miniaturas se crean principalmente en escala de grises, especialmente cuando se crean digitalmente.

Trabajando solo con valores variables de gris, el artista puede enfocarse únicamente en la composición y los valores y puede ignorar los colores en esta fase. Esto no solo lo hace más simple y fácil para el artista, ya que hay menos factores de los que preocuparse, pero también hace que sea más rápido producir miniaturas. El método de escala de grises es más eficiente cuando se trabaja con medios digitales. Sin embargo, es posible utilizar este método con herramientas tradicionales no digitales mediante el uso de lápices de grafito. Sin embargo, al usar este método con herramientas no digitales, agregar color a la imagen en escala de grises se vuelve más desafiante.



Figura 24. Thumbnails del páramo realizados para el proyecto.

Las miniaturas están hechas para ser sueltas y poco detalladas, solo transmiten la sensación general del entorno o lo que sea que se presenta en la miniatura. Se abordó la creación de estas miniaturas de una manera que implicaba la creación de 6 a 9 miniaturas diferentes de varias escenas que se ajustaban al motivo general del entorno que debía visualizarse. Un ejemplo de este proceso se puede ver en la figura. A veces las miniaturas se

crean de una escena precisa pero desde varios ángulos para mostrar diferentes composiciones y diferentes partes del entorno. Dado que las miniaturas son bocetos rápidos y sueltos, no es un gran revés para el artista si ninguna de las miniaturas se acepta tal cual y muchas veces un diseño rechazado le dirá al artista más sobre lo que requiere el gerente de proyecto. Sin embargo, uno no debe subestimar la importancia del paso de la miniatura, ya que es en gran medida lo que define la sensación general y el aspecto de la ilustración final y básicamente funcionará como la base para la ilustración que vendrá.

Las siluetas son otro método de concebir conceptos visuales tangibles a partir de ideas. Si el artista utiliza el método de escala de grises o siluetas depende en gran medida de lo que el artista está creando un concepto. Las siluetas requieren que no tengan un fondo muy complejo detrás para que sean fácilmente legibles desde la imagen y, por lo tanto, el método de silueta es más adecuado para visualizar personajes, criaturas, edificaciones, objetos y elementos, generalmente cosas que pueden separarse de su entorno. Al crear paisajes o conceptos que incluyen siluetas complicadas, es mejor utilizar el método de pintura en escala de grises.

Las siluetas son una parte muy integral de cualquier objeto singular dentro de un proyecto visual. En los juegos, las siluetas a menudo se piensan mucho, especialmente en los juegos que implican una acción de ritmo rápido. Esto se debe al hecho de que la silueta de una criatura o un objeto es a menudo lo primero que el ojo humano nota, antes de cualquier detalle más pequeño. Por lo tanto, es importante que la silueta de los componentes claves e importantes en un juego se diferencie del resto para que el jugador pueda notarlos desde los objetos de fondo mucho más fácilmente.

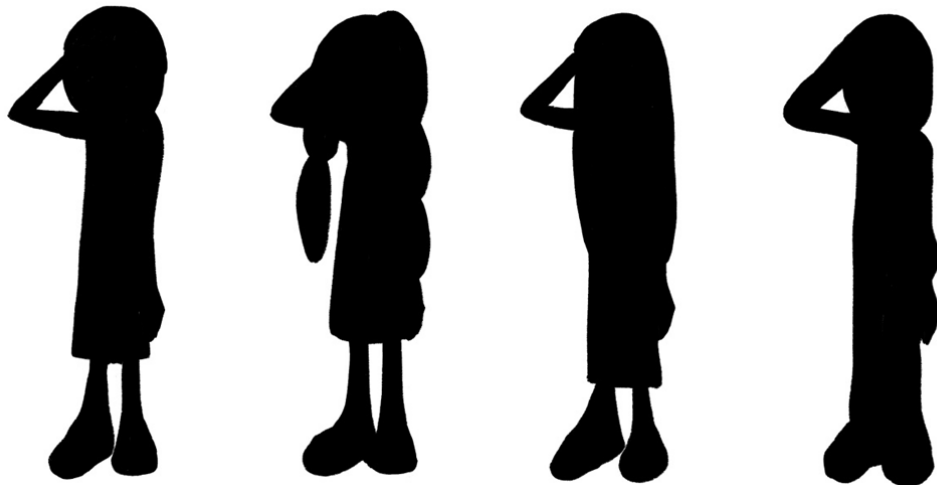


Figura 25. Para el personaje que se muestra en la figura, el artista presentó varias variaciones de una idea singular de diferentes maneras. De cada una de las siluetas podemos observar algunos detalles clave que se destacan. Sin embargo, se recomienda mantener estos llamativos detalles al mínimo, y para tratar de hacer la silueta lo más limpia posible, esta es una de las bases del buen diseño de los personajes.

Por lo general, no es de suma importancia ser preciso durante la creación de las siluetas y el tiempo dedicado a cada una de estas siluetas se mantuvo en una mínima. Trabajar así permite al artista crear muchas variaciones diferentes y permite al cliente elegir las más agradables entre una amplia

variedad de opciones. Por el contrario, si uno gasta mucho tiempo haciendo solo unos pocos conceptos, entonces hay un mayor riesgo de perder el tiempo si al cliente no le gusta ninguno de ellos.

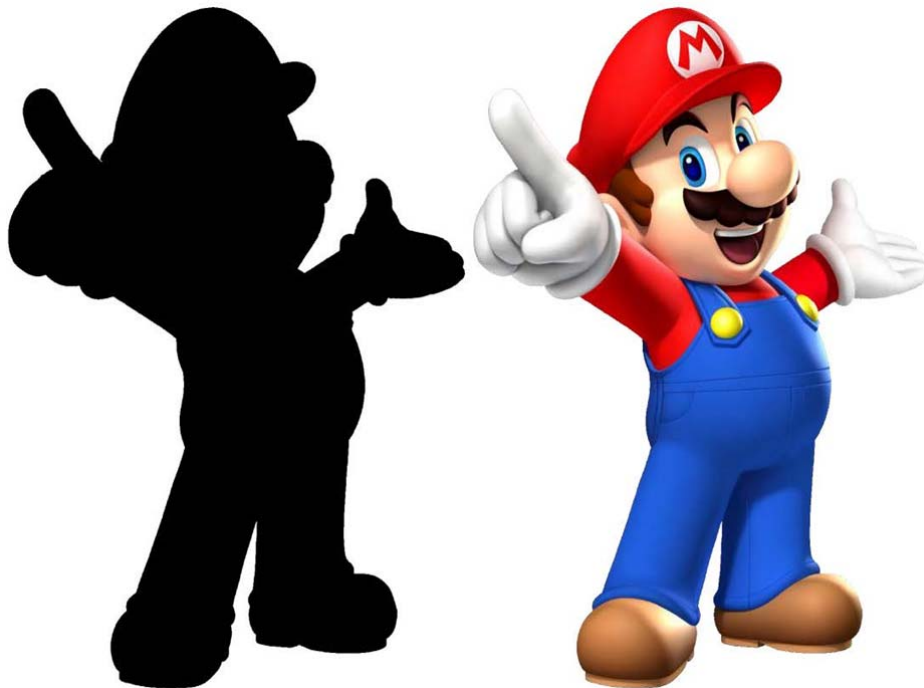


Figura 26. En la figura hay un personaje de videojuego icónico y al estudiar la versión en color y silueteada del personaje, podemos ver que es reconocible incluso cuando se han eliminado todas las características que no sean los bordes de su silueta. Mario de Nintendo.

Las características más notables de este personaje son las proporciones del cuerpo, el sombrero, la nariz y el bigote. Esto significa que este personaje aún es reconocible en situaciones en las que hay muchas cosas sucediendo a su alrededor ya que el personaje tiene una silueta única, por no mencionar la llamativa coloración.

Usar una exageración y proporciones poco realistas es un método común en el diseño cuando un artista desea obtener un aspecto específico. Mientras que las formas redondas hacen que un personaje luzca formas suaves y lindas, cuadradas, triangulares y nítidas en general y se usen para hacer que el personaje parezca heroico o malvado, como se ve en la figura.

Los elementos cuadrados a menudo se asocian con el equilibrio y la estabilidad. Mientras que, por otro lado, los personajes con muchas formas triangulares o bordes filosos en general pueden visualizarse como activos, rápidos o peligrosos. Los elementos redondos, filosos y cuadrados pueden mezclarse entre sí y, por lo general, no se utilizan con frecuencia en sus formas básicas de diseño.

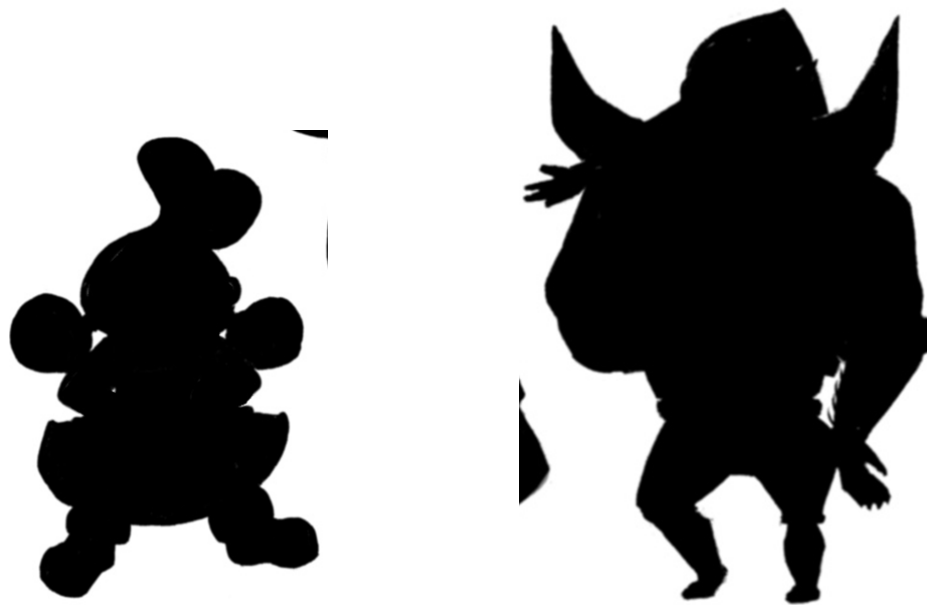


Figura 27. En la figura se encuentra la interpretación del autor sobre lo que hace que un personaje con aspecto malvado intencionalmente poco atractivo (personajes antagonicos). Es importante exagerar y agregar bordes afilados al diseño cuando se crean personajes con apariencia maligna.

Sin embargo, tanto como un personaje increíblemente flaco puede parecer malvado y poco atractivo, un personaje cuya obesidad es exagerada puede parecer intimidante y malvada de todos modos. Al igual que con los personajes lindos, es un método común para exagerar las características específicas para crear un personaje poco atractivo. Al usar una combinación específica de colores, el diseño puede hacerse más impactante e incluso pequeños cambios en un diseño pueden hacer que se vea malvado en lugar de bueno, como pequeñas manchas rojas en un vestido blanco puro pueden implicar algo siniestro. Sin embargo, los personajes en esta figura siguen un patrón de tener muchas formas triangulares y nítidas en ellos, ya que este es un método común para retratar a un personaje malvado. Por lo general, un personaje se ve mal no por un solo detalle, sino por una colección de opciones de diseño.^[1]



Figura 28. En la figura, el autor amplió la cabeza del personaje en proporción al resto del cuerpo para guiar la atención de los espectadores allí, de modo que el espectador notará los aspectos más interesantes del diseño que se encuentran alrededor de la cabeza. Este personaje también debía ser infantil en su diseño, por lo que usar este tipo de distorsión de la proporción del cuerpo también tenía sentido desde ese punto de vista en este caso.

Usar proporciones diferentes a las que normalmente se esperan también puede ayudar a transmitir la sensación que el artista desea transmitir. Mientras que los personajes lindos tienen cabezas grandes y ojos grandes, como en la figura, los personajes fuertes suelen tener una cabeza más pequeña y extremidades inferiores, mientras que los miembros superiores y el torso son más grandes. Este cambio en las proporciones del cuerpo se puede utilizar para guiar la atención de los espectadores a diferentes partes del diseño.

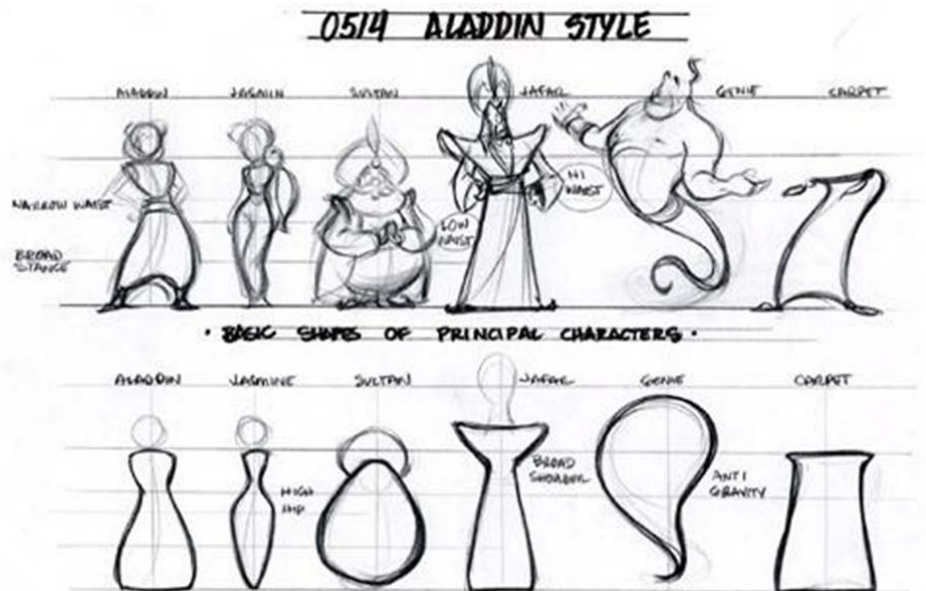


Figura 29. Ejemplos de cómo diferentes tipos de personajes fueron diseñados para transmitir su personalidad en la película de Disney "Aladdin".

Los mismos principios que se utilizan en las películas animadas se aplican al diseño de personajes en todos los medios, como los videojuegos.

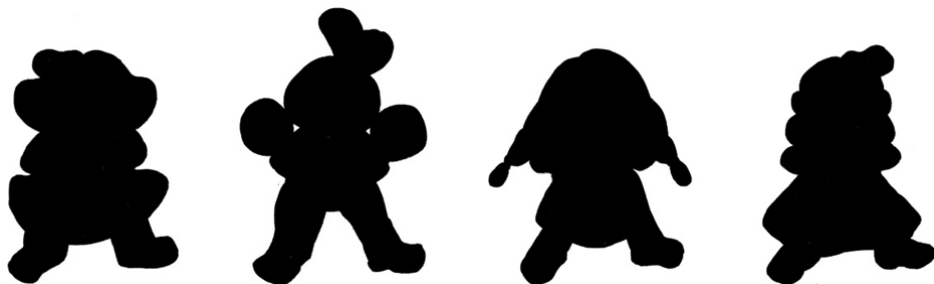


Figura 30. Si miramos al personaje en la figura, tiene características muy redondas, apenas hay bordes afilados en su silueta que da la impresión de que es amigable e infantil, de hecho, círculos y óvalos son un tema principal en el diseño de este personaje.

Al crear siluetas para un personaje, se debe tener en cuenta lo que se supone que la silueta debe transmitir. También podemos observar desde la silueta de este personaje que es muy simple y fácil de leer. Los buenos diseños de personajes a menudo tienen contornos simples. Esto hace que se destaquen más fácilmente del fondo y que sean más fáciles de ver y distinguir del fondo en el que se encuentran.^[2]

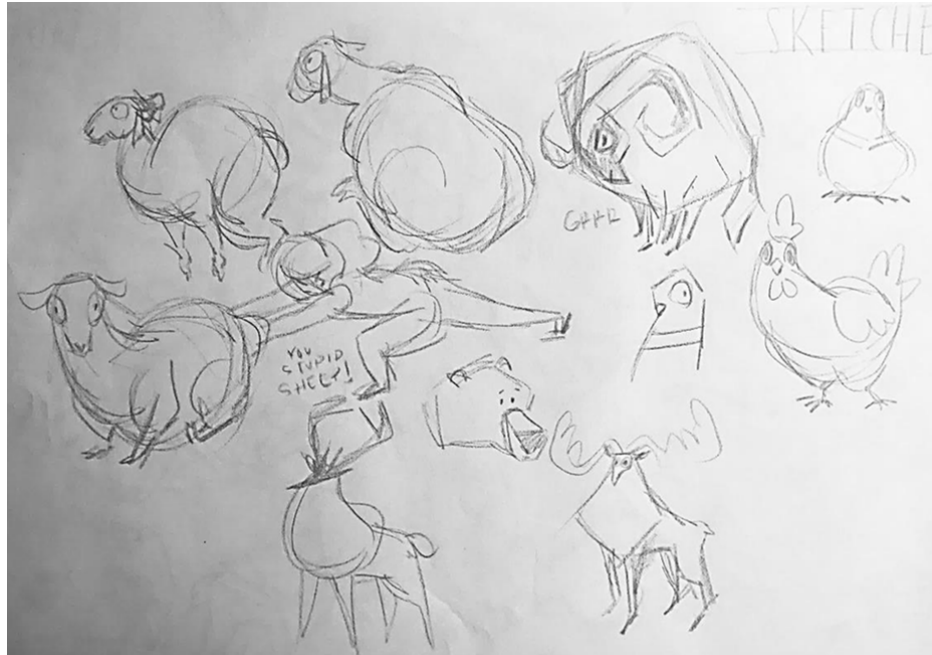


Figura 31. El boceto es otro método popular de visualización aproximada. No hay pautas para el boceto y muchos artistas tienen diferentes definiciones sobre qué es boceto y qué no. En la figura hay varios bocetos que se hicieron para representar varias criaturas posibles en el proyecto.

Con este método de boceto, el artista usó una herramienta de pincel común en Procreate para esbozar las formas primarias de cada criatura y luego las bloqueó con pintura gris. Para dar a los bocetos un poco más de textura, también se pueden usar pinceles hechos a medida para aplicarles rápidamente diferentes texturas. Cómo varía esto desde la pintura en escala de grises es que en lugar de usar varios valores de blanco y negro, aquí simplemente se usó una gama muy pequeña de valores para dar a los bocetos una mayor presencia en la imagen y diferenciarlos entre sí, así como dar Les dan ligeros toques de profundidad en sus siluetas. Los bocetos también pueden ser un término que se usa para referirse a las siluetas y los “*thumbnails*”, ya que la mayoría de las ilustraciones que son de naturaleza suelta se pueden incluir en esta categoría.

La técnica utilizada en la figura es un tipo de bosquejo más tradicional, con un pequeño número de aspectos destacados implementados para enfatizar diferentes aspectos de las criaturas. Aquí se utilizó el método de dibujo ya que las siluetas de estos libros no son tan interesantes visualmente como los detalles más pequeños que están dentro de las siluetas. El artista siempre debe decidir qué es lo más interesante o importante en un diseño para poder elegir el mejor método de visualización para la tarea en cuestión.

[1] SU, H. y ZHAO V. (2011) *Alive Character Design, for Game, Animation and Film*. Reino Unido: CYPRESS PRESS. [2] FOERTSCH, G. (2017). *The Art of Pre-Production*. [En línea] Youtube.com [Fecha de consulta: 29/03/17] <https://www.youtube.com/watch?v=s2u4jhpZkTQ&t=266s>

1.2.8. Refinando las miniaturas

Una vez que el director general del proyecto o del artista ha aceptado el concepto aproximado, ya sea una silueta, una miniatura o un boceto, el artista puede seguir refinando el concepto. A menudo, los conceptos reciben cambios del gerente del proyecto y puede haber comentarios y notas que el artista debe considerar al trabajar con el concepto. Por lo general, los comentarios implican cambios que el gerente desea hacer al concepto, como eliminar algún aspecto o agregarle algo. A veces, sin embargo, un concepto puede ser totalmente rechazado y el artista puede tener que comenzar de nuevo desde cero, si los conceptos que se presentaron fueron aceptados por el gerente. Esta es una de las razones principales por las cuales el artista no debe invertir mucho tiempo en los bocetos iniciales, si son rechazados, el tiempo invertido se desperdiciará en su mayoría. Sin embargo, incluso al producir conceptos que se rechazan, el artista puede tener una mejor idea de lo que quiere el cliente, gerente o encargado.^[1]

Al comenzar a refinar los conceptos iniciales, generalmente se les introduce un color que brinda un nuevo conjunto de opciones para el artista. Con diferentes colores, los elementos y los personajes pueden verse drásticamente diferentes y usar los colores incorrectos puede hacer que el concepto transmita información no deseada al espectador.

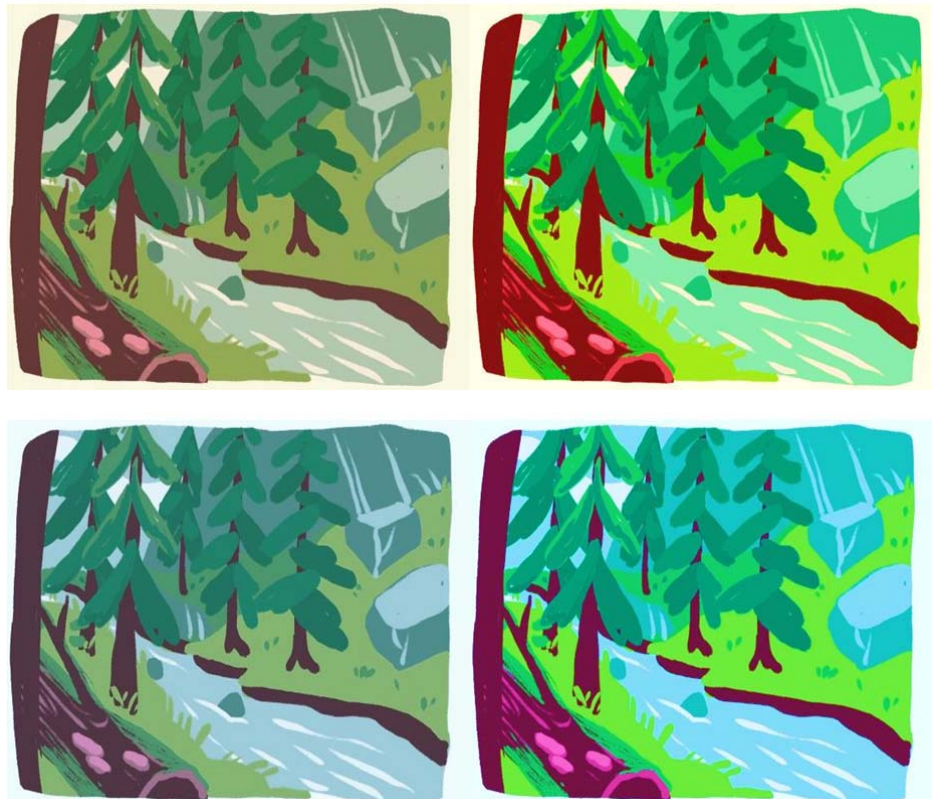


Figura 32. Las figuras muestran la ilustración original para un concepto de paisaje del bosque y las versiones modificadas. Con un simple cambio en el tono de la escena, la sensación que transmite la imagen ha cambiado. Al cambiar los colores al lado más cálido del espectro de colores, la escena ahora se ve más natural. Sin embargo, como la intención en la ilustración del concepto era mostrar un bosque mágico, usar estos colores más cálidos no hubiera sido tan efectivo como usar un esquema de color más frío.

Es importante ser consciente de lo que los diferentes colores transmiten a las personas para evitar crear diseños que tengan colores que choquen con su personalidad o propósito. Todos los conceptos generalmente tienen un propósito que está predefinido, ya sea para ilustrar un tipo específico de criatura, paisaje o escena. Este propósito puede verse menoscabado por el uso inadecuado o sin sentido de los colores.



Figura 33. Comparando la figura con la figura, podemos ver que el personaje de la figura parece mucho menos atractivo si se lo compara con el mismo personaje en la figura, a pesar de ser el mismo. La razón de esto es que los colores que se utilizan en la figura se ven muy poco familiares y antinaturales, lo que le da al personaje un aspecto muy extraterrestre y extraño. Esto se debe a que esta combinación de colores rara vez se ve en la naturaleza, lo que hace que esta combinación de colores se vea muy artificial.

Los esquemas de colores análogos y monocromáticos son útiles para crear personajes que se vean realistas, ya que los esquemas de color análogos usan solo colores de la rueda de colores que están uno al lado del otro, creando un aspecto natural.



Figura 34. En la figura, el esquema de colores utilizado es el tipo tríadico que funciona bien con caracteres que requieren más coloración para distinguir cada parte del diseño entre sí. Con este esquema de color uno puede crear personajes de dibujos animados más atractivos ya que uno tiene más colores a su disposición, lo que permite al artista crear esquemas de color más llamativos.

El color puede ser uno de los principales factores impulsores que definen a un personaje y la decisión de qué colores usar se debe considerar en profundidad, como cualquier otro aspecto del proceso de diseño del concepto. Como se mencionó anteriormente, los colores, las siluetas y los detalles trabajan juntos para crear una imagen y al usarlos en conjunto, el artista puede destilar intencionalmente diferentes sentimientos en el espectador.

También se debe considerar la ubicación en la que residirá el personaje o el objeto. La coloración y las características externas del objeto contribuyen a la sensación que crea al espectador. Esta sensación debe coincidir bien con el área en la que coincide, de lo contrario puede crear una disociación no deseada entre el personaje y el entorno.

A veces, sin embargo, tales disociaciones se pueden utilizar para crear un efecto deseado en el espectador. Esta disociación puede ser causada o lograda mediante el uso de colores o formas que chocan con el fondo. Esto se puede utilizar para hacer que algo se vea fuera de lugar y solo en un área o para que el diseño se vea imponente y amenazante. Por ejemplo, colocando un personaje muy afilado y triangular en un entorno suave y redondo o colocando un carácter redondo en un entorno lleno de objetos filosos y tonos oscuros. Este efecto amplificará las formas actuales creando una imagen aún más poderosa. Este efecto se usa a menudo en los videojuegos en ciertas áreas para evocar una sensación de peligro o seguridad para el jugador.

El uso eficaz de este fenómeno generalmente consiste en iniciar el juego con áreas que se vean amistosas y redondas y que gradualmente hagan que los niveles tengan objetos más nítidos y tonos más oscuros. Esto también crea una progresión visual sin interrupciones dentro del juego y hace que el jugador sienta que se está acercando a algo peligroso.

[1] SHELDON, L. (2004) Character Development and Storytelling for Games. Boston: Thomson Course Technology.

1.2.9. Los conceptos finales

Después de que un concepto ha pasado por todas las etapas de refinamiento y ciclos de retroalimentación, está listo para ser finalizado. Lo que cuenta como la versión finalizada depende de las necesidades del gerente del proyecto. A veces, el concepto final puede ser un boceto muy primitivo y, a veces, puede estar al borde de una ilustración con respecto a cuán refinado es. A menudo, los conceptos que son más refinados se utilizarán como material promocional para el juego. Estos tienden a ser conceptos de paisaje o carácter, pero también pueden ser otras cosas que representan el juego. El arte conceptual, sin embargo, es algo que vive y evoluciona junto con el proyecto y puede cambiar con el tiempo.



Figura 35. Algunos conceptos pueden abandonarse a medida que se desarrolla el proyecto y seguramente se pensarán en otros nuevos para explorar el mundo más allá, si no solo para reemplazar a los antiguos.

Una vez que se realiza el arte conceptual, en algunos casos, es importante saber si el arte conceptual se utilizará como arte promocional ya que esto puede afectar el nivel de pulido que el artista quiera dar a la pieza de arte conceptual. A menudo, esto se establece de antemano, por lo que el artista sabrá hacer que el concepto sea fácilmente accesible para alguien que no esté familiarizado con el juego y que esté pulido visualmente. Más comúnmente, sin embargo, el artista creará el concepto primero y luego creará la ilustración de él.



Figura 35. Como se ve en la figura, el arte conceptual no necesita ser refinado visualmente ya que por definición el arte conceptual solo tiene que transmitir una idea en una forma visual.

La figura muestra conceptos para criaturas diferentes con variaciones de color entre ellas. La creación de estas criaturas a menudo comenzó con bocetos muy rápidos y ásperos. Esto le permite al artista transmitir una gran cantidad de ideas diferentes, así como mejorar gradualmente y combinar las otras ideas que han dibujado.

OH!
C'ME
'ERE!!



2.1. Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki es un director de cine, productor, guionista, animador, autor y artista de manga japonés. Cofundador de Studio Ghibli, un estudio de cine y animación, ha sido aclamado internacionalmente como narrador magistral y creador de largometrajes de anime, y es ampliamente considerado como uno de los mejores directores de animación.

Lo que hace que el trabajo de Miyazaki sea tan especial es su atención a los más pequeños detalles que humanizan y su enfoque en la emoción. Vemos que los personajes se resbalan, caen y reaccionan sinceramente ante el mundo que los rodea. Estas adiciones distinguen este trabajo de la mayoría de otras animaciones. Los aspectos emocionales de los personajes son aún más importantes, puesto que ningún personaje es simplemente bueno o malo. Los mejores muchachos buenos y los peores malvados suelen mostrar cualidades de condena y redención. Sus protagonistas se convierten en, por supuesto, nuestro héroe, pero al mismo tiempo veremos emociones como los celos y la ira. Mientras que los villanos, por malvados que sean, muestran ternura, remordimiento y vulnerabilidad. Nadie es bueno o malo y este equilibrio de moralidad realista motiva a la audiencia a sentirse identificada con los personajes.

Los personajes de Miyazaki nunca cambian al 100%. Sus defectos a menudo permanecen, pero de alguna manera han aprendido de lo que han vivido en el pasado. Sus defectos, como los nuestros, se pueden comparar con los tallados en un árbol. Siempre estarán allí de alguna forma, pero lo importante es que los personajes (y nosotros la audiencia) se empeñan en seguir creciendo y de esta manera avanzar con sus vidas independientemente de lo hostil que pueda llegar a ser el mundo con ellos.



Figura 36. Trabajo realizado por Studio Ghibli para la película Kiki Delivery Service. Extraído del libro Art of Kiki Delivery Service. MIYAZAKI, H. (2006) The Art of Kiki's Delivery Service. California: VIZ Media LLC; 1ra ed.

2.2. Lisk Feng

Lisk Feng es una ilustradora independiente China con sede en Nueva York. Se graduó de MFA Illustration Practice del Maryland Institute College of Art en 2014, ha realizado una gran cantidad de publicaciones y proyectos publicitarios vistos por todo el mundo, dentro de sus clientes se encuentran: The New Yorker, Apple, Penguin, Airbnb, The New York Times, Chanel, etc. Sus ilustraciones han recibido algunos premios y reconocimientos como la Medalla de Plata de la Sociedad de Ilustradores y el Premio a la Excelencia en Artes de Comunicación. También ha publicado varios libros para niños con Flying Eye Books, Abrams y Kids Can Prensa. Su trabajo se caracteriza por ser “colorido, caprichoso, suelto y lúdico”. Trabaja principalmente utilizando herramientas digitales, a través de las cuales Lisk empaqueta cada imagen con color y sus estudios de carácter están llenos de encanto y extravagancia, lo que permite que cada composición cuente historias de manera sucinta.



Figura 37. Trabajos realizados por Lisk para su interpretación del libro *When Marnie was Here*.



Capítulo 03: Marco Contextual



Figura 38. Ilustración de Jessie Willcox Smith.



Koijenrot.

Jan in einem Hättchen,
 arin standen zwei Rosen:
 das andere rote Rosen:
 n beiden Rosenbäumchen,
 andere Koijenrot. Sie
 stham und unvedbroffen,
 sind:
 aufter
 n den
 sammen
 aber
 Daus-
 thuu

Figura 39. Ilustración por Alexander Zick.

3.1. Cuento: Blanca Nieves y Rosa Roja

Los cuentos de hadas rara vez muestran a hermanas y hermanas en una luz positiva, las hermanas generalmente terminan en el mejor de los casos envidiosas o inútiles, cuando no se convierten en rivales activos y mortales. Esta representación negativa se remonta muy atrás en el tiempo: Cenicienta, por ejemplo, termina sufriendo casi tanto por sus hermanas como por su madre adormilada.

La historia original fue "*El Enano Ingrato*", un cuento de hadas escrito por Caroline Stahl (1776-1837) planeado para promover mensajes sociales y éticos. Por lo tanto, aprovechó la oportunidad para instar a sus jóvenes lectores contra ciertos rasgos indeseables -los celos y el orgullo- y hacia ciertos comportamientos sociales, especialmente la tolerancia hacia los inferiores, sin importar cómo pudieran actuar los inferiores.

Así que en la historia de Stahl, Blanca Nieves y Rosa Roja son dos de los muchos niños pequeños que viven en una casa llena de pobreza con dos padres. Blanca Nieves, y más tarde ambas hermanas, se encuentran con un enano ingrato, ayudándolo a pesar de su continua ingratitud y abuso verbal. De repente, un oso salta. El enano es asesinado; las chicas encuentran su tesoro y lo usan para enriquecer a su familia y llevar vidas felices.^[1]

Wilhelm Grimm decidió que querían incluir la historia de dos hermanas que no quieren matarse entre sí: Blanca Nieves y Rosa Roja. Entonces su versión comienza, no en una pobreza extrema, sino en una acogedora casita, donde Blanca Nieves y Rosa Roja viven con su madre viuda. Los niños parecen ser ligeramente mágicos, capaces de hacer amigos con

varios animales salvajes, incluido un oso. Mientras hacen sus recados, las hermanas se encuentran con un enano ingrato y deciden ayudarlo a pesar de su continua ingratitud y abuso verbal. Hasta que un día el oso aparece y lo mata por robar su tesoro y maldecirlo, por lo que regresa a su verdadera forma que resulta ser un príncipe. Blanca Nieves se casa con él y Rosa Roja, con su hermano, y luego viven felices para siempre.

Aunque parte de la historia puede parecer insípida, tener dos hermanas amigas y una madre viva de apoyo en un cuento de hadas es lo suficientemente inusual como para ser una delicia, y la historia tiene varios toques cálidos. Y desde un punto de vista personal, de la autora de esta tesis que fue criada junto con su hermana solo por su madre antes de que nacieran sus hermanos mellizos.

Volviendo al análisis, es muy conmovedor o atractivo que Blanca Nieves y Rosa Roja continúen ayudando al enano a pesar de su actitud y el reconocimiento de la historia de que no todos están o estarán agradecidos de ser salvados. Además, independientemente de que el oso sea un oso, se insinúa cómo en el futuro puede surgir un romance, lo que trae un poco de todo la situación con los pronombres que está sucediendo en el mundo en este momento.

También se tomó en consideración que es un cuento poco ilustrado (en comparación con los más populares) y de esta manera se proporcionó el espacio a las interpretaciones propias. Además de que es una historia corta, sencilla por lo que permite experimentar las gráficas y la atmósfera vivaz, la positiva y caprichosa concuerda con el estilo vibrante, y el mágico que ha desarrollado la autora.

[1] GRIMM, W. y GRIMM, J. (1909) Snow White and Rose Red. Massachusetts: The Harvard Classics. 1914 ed.

3.2. Guión

[1]

La historia comienza en la cabaña del bosque, todos contentos y felices.

[2]

El lazo amoroso entre las hermanas Blanca Nieves y Rosa Roja es muy fuerte.

[3]

A veces salen a recolectar bayas y jugar con las bestias del bosque.

[4]

A veces se duermen en el musgo del bosque.

[5]

Un día, un niño ángel apareció a su lado, resulta que estaban durmiendo junto a un precipicio.

[6]

Cuando llega el verano, limpian la casa y durante el invierno su madre les lee alrededor del fuego con los animales.

[7]

Una noche de invierno llega un oso a la cabaña solitaria.

[8]

Todos se sobresaltan, pero el oso va en son de paz y suplica que le dejen entrar por el frío.

[9]

En poco tiempo se sienten cómodos con él, le limpian el pelaje y le juegan trucos.

[10]

Luego llega la hora de acostarse y el oso se va al amanecer.

[11]

Esto se convierte en una rutina nocturna.

[12]

Hasta que llega la primavera y el oso se va para cuidar de sus tesoros.

[13]

El oso sale corriendo pero deja un trozo de su pelaje y Blanca Nieves cree que ve oro.

[14]

Las hermanas van a recoger leña un día y encuentran un enano atrapado en el tronco de un árbol por su barba.

[15]

El enano, aunque pequeño, es ingrato.

[16]

Las chicas intentan ayudarlo tirando de su barba, mientras él sigue gritando palabras desagradables pero Blanca Nieves tiene que cortarle la barba con un par de tijeras.

[17]

El enano se tambalea un poco más y luego toma una bolsa de oro y se va.

[18]

Otro día, las chicas van a pescar y descubren al enano que está

siendo tirado de la barba por un pez.

[19]

Halan al enano y tienen que cortarle la barba una vez más para salvarlo.

[20]

El enano ciego de rabia grita más palabras ingratas y luego toma una bolsa de perlas y se marcha.

[21]

Un día, su madre las envía a la ciudad para comprar algunos suministros de costura. De camino a la ciudad, caminan por el páramo, donde encuentran un águila que tira del enano por su chaqueta.

[22]

Una vez más, deciden ayudar quitándole el enano al águila, pero se rompe el abrigo, así que grita más palabras ingratas, toma un

saco de piedras preciosas y entra en el agujero de su casa.

[23]

Durante la puesta del sol, al volver a casa cruzando los páramos, encuentran al enano mirando algunas piedras preciosas, justo cuando aparece un oso, el enano suplica por su vida pero el oso lo golpea hasta que no se mueve más.

[24]

Al ver esto, las hermanas huyen, pero el oso las llama, ellas lo reconocen como su amigo y se le cae la piel, resulta que era un príncipe que había sido maldecido por el enano.

[25]

Blanca Nieves se casa con el príncipe y Rosa Roja con su hermano y se llevaron a su madre, compartieron los tesoros, vivieron felices y comieron perdices.

3.3. Personajes



Rosa Roja

Chiquilla buena y feliz, ocupada y alegre que le gusta correr en los prados y campos buscando flores y atrapando mariposas. Ama mucho a su hermana y a su madre. Se ocupa de la casa, y todas las mañanas colocaba una corona de flores junto a la cama de su madre antes de despertarse.



Blanca Nieves

Chica tímida que al igual que su hermana muy ocupada, preocupada y alegre. Más tranquilo y gentil le gusta se sentarse en casa con su madre, y la ayudarle con el trabajo de la casa, o leer cuando no hay nada que hacer. Le tiene mucho cariño a su madre y a su hermana.



Pobre viuda

Mujer valiente de gran fuerza física y mental a pesar de haber enviudado a temprana edad. Le gusta pasar tiempo con sus hijas, hacer los quehaceres de la casa, comer y apostar cuando nadie la ve.



Príncipe

De alta estatura y fuerte musculatura, le gustan los desafíos, aventurarse por los bosques y cuidar de sus pertenencias. Sólo se baña si es en la sangre de sus enemigos.



Oso

De alta estatura y apariencia temible a pesar de ser torpe y ñoño. Le cuesta moverse puesto no se acostumbra a los cambios de su cuerpo, sin embargo disfruta atrapar sus tres comidas diarias.

Hermano de príncipe

Vanidoso, sarcástico, insoportable. Solo le importan los bienes materiales, asuntos de la corona y los chismes. Cuando no está siendo una pesadilla para sus súbditos se dedica a rescatar animales salvajes de los campesinos.



Enano Ingrato



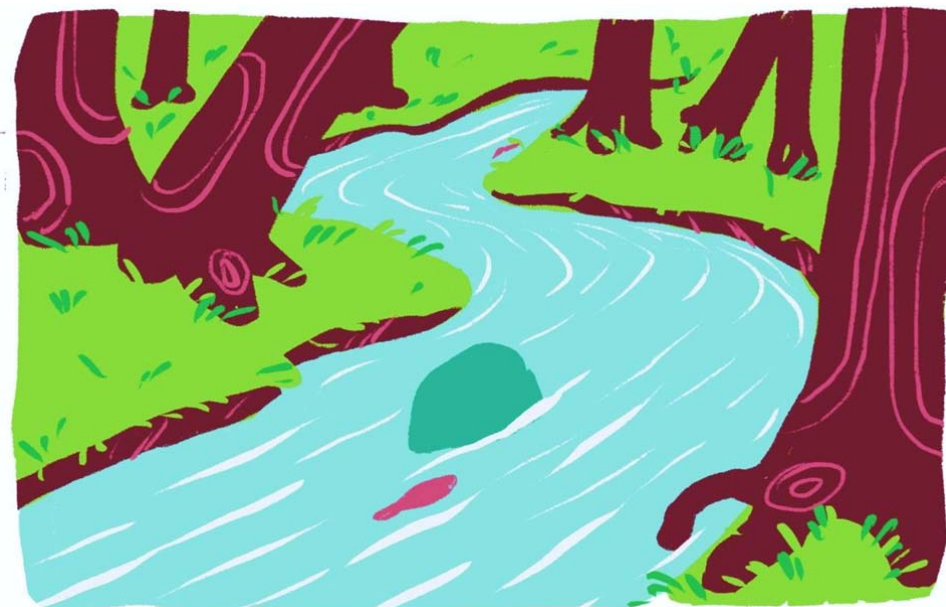
De rostro viejo y marchito por quejarse. Todo le molesta, su pasatiempo preferido es echar malas palabras o gruñir fuertemente cuando no está peinando de su barba de manera obsesiva, cuidando de sus atuendos, recolectando joyas, piedras preciosas. Le gusta echar maldiciones, alardear con sus compañeros y dormir en el invierno.

3.4. Paisajes y props



Cabaña solitaria y praderas

Una casa pequeña, antigua pero acogedora que se encuentra en las praderas rodeadas de flores silvestres, vegetación de pastos y otras plantas. Es el hogar de Rosa Roja, Blanca Nieves, su madre y uno que otro animal que se ha acostumbrado a la vida doméstica.



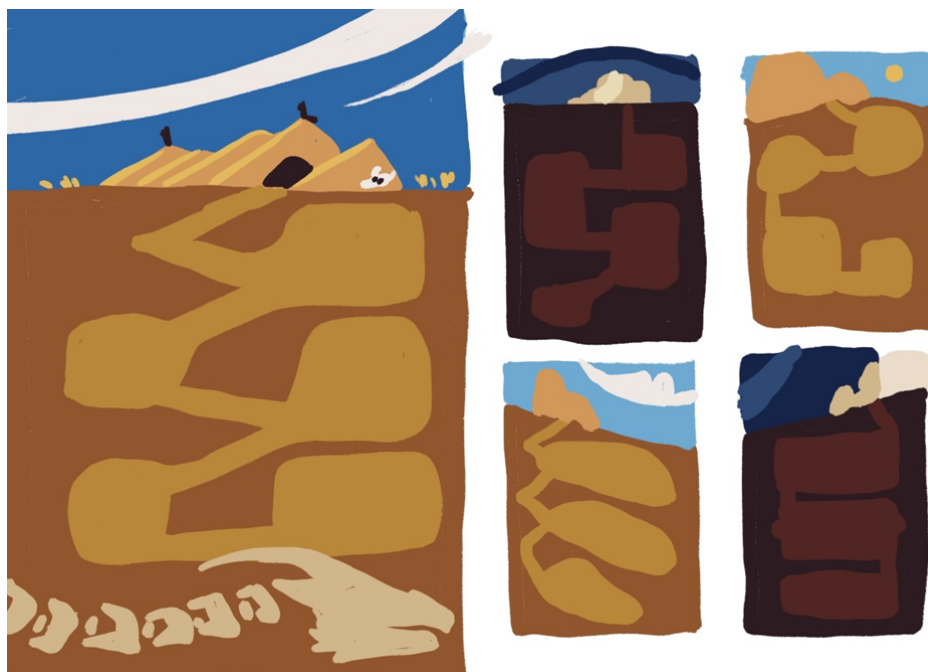
Bosque y río

Tropezando a través de la maleza más allá del prado se encuentra un bosque de pinos con flores brillantes, arboles majestuosos, otros tipos de vegetación y animales salvajes. Si se sigue la vía del río se puede llegar a las tierras rojas donde se encuentra un precipicio muy peculiar.



Páramo y cueva del enano

En dirección opuesta al bosque, más allá del prado se encuentran las tierras altas, “perdidas de la mano de Dios” como dicen los del pueblo, por su vegetación de bajo crecimiento y suelos áridos. Sólo hay rocas, el aliento del viento y cuevas allí. En esos lugares, encontrarás principalmente todo tipo de Enanos, pero también hay animales salvajes y criaturas menos frecuentes que habitan en las profundidades de las cuevas.



3.5. Criaturas



Animales salvajes

Se encuentran en todos lados, son los sabios habitantes del mundo, que en ocasiones sienten curiosidad por los niños humanos.

[...] "Crear un mundo de ficción. Un mundo que alivie el espíritu de aquellos que están desanimados y exhaustos de lidiar con los bordes afilados de la realidad" -

Hayao Miyazaki



4.1. Producción

Luego, se estableció la imagen del tipo de historia que se iba a contar. La visualización de esta historia fue diseñada para ser colorida, divertida y los personajes no son demonizados por sus decisiones equivocadas.



Figura 40. Algunas de las referencias utilizadas para la realización de los thumbnails del bosque y el río. Figura 41. Thumbnails iniciales realizados en búsqueda de ideas para el bosque y el río.

Después de reunir una cantidad apropiada de referencias, el proceso de pintura comenzó con la creación de miniaturas mediante la pintura a mano alzada y la definición de las formas.



Figura 42. Algunos de los thumbnails realizados para el bosque y el río.

Después de definir la idea, el enfoque se desplazó más hacia la composición de la imagen y la profundidad añadida. El foco principal de la imagen se decide en esta etapa y la silueta se clarifica.

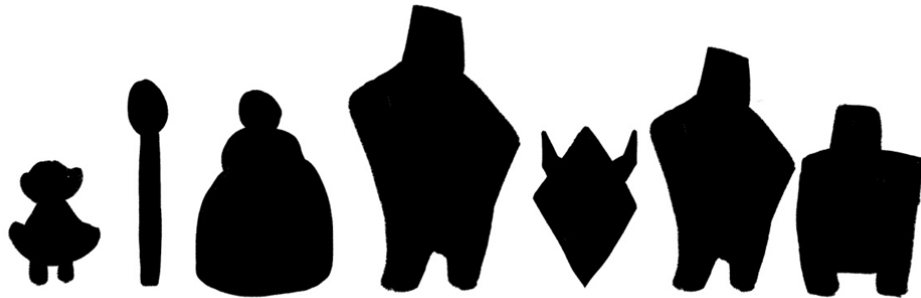


Figura 43. Siluetas escogidas para desarrollar de los personajes.

Los personajes de cuento fueron brevemente definidos por descripciones de su personalidad, motivaciones y habilidades. Para que el estilo de la autora se desarrollase aún más, los diseños debían ser simples en forma y color.



Figura 44. Análisis de los colores utilizados en los personajes de "Avatar: The Last Airbender".

Una de las características definitorias del reparto de personajes del proyecto es que casi todos ellos pertenecen a una raza diferente. Por esta razón, se decidió implementar un sistema de codificación por colores.

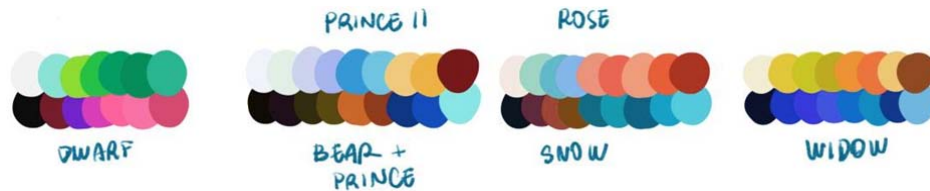


Figura 45. Paleta de colores creada para los personajes a partir de imágenes de referencia y el análisis realizado previamente.

Dado que las imágenes del mundo están planificadas para ser no realistas y no necesariamente representativas de las capacidades realistas de los colores de la Alemania del siglo XVIII, fue fácil elegir colores para cada paisaje que no se superpusiesen.



Figura 46. Arriba varias propuestas de vestimenta para Rosa Roja. Figura 47. Abajo Varias de las propuestas realizadas para la vestimenta de Blanca Nieves.

Para explicar mejor el uso de colores y formas, Rosa Roja y Blanca Nieves servirán como ejemplo. Rosa Roja, independientemente de los estándares del siglo XVIII, tanto los colores como su vestimenta son una representación de su carácter combativo, mientras que los de Blanca Nieves insinúa su timidez e introversión, su diseño pretende expresar cierta serenidad y tal vez ingenuidad en comparación con la persistencia de Rosa Roja y su naturaleza salvaje.

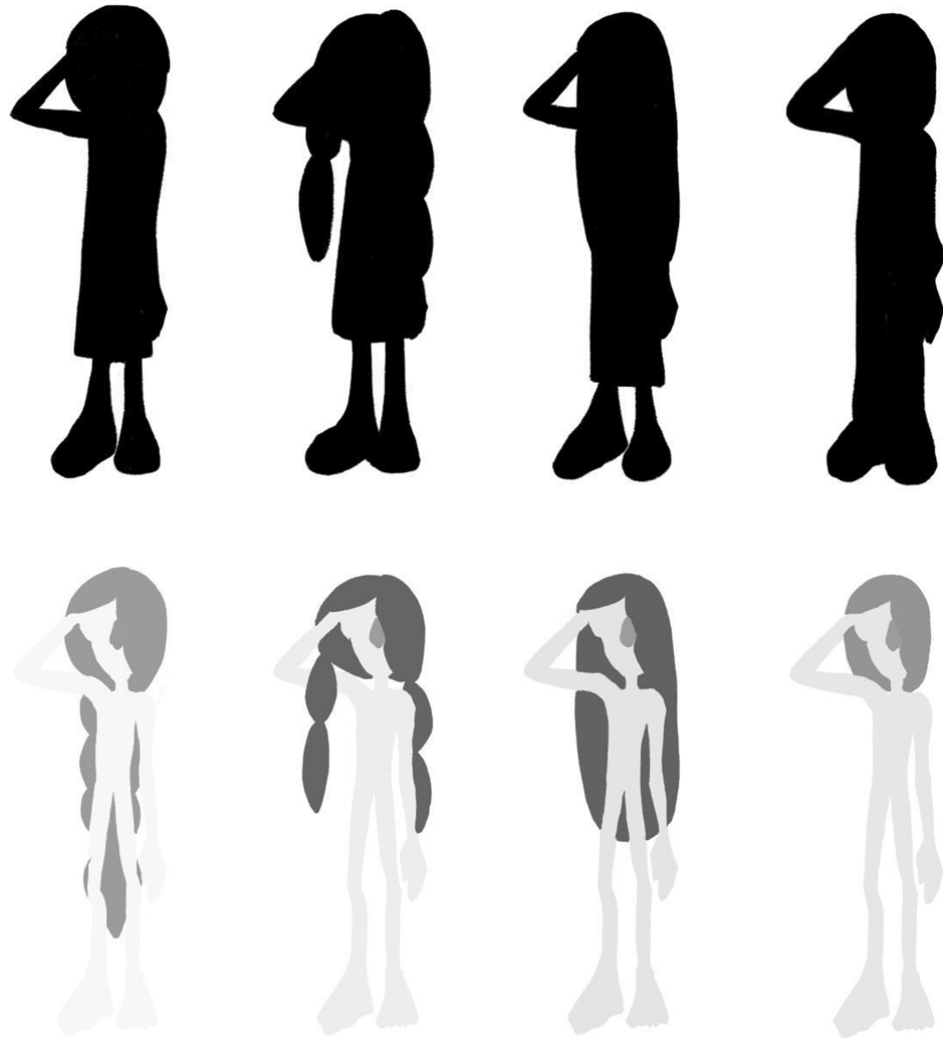


Figura 48. Arriba, siluetas en negro para explorar las formas iniciales y lenguaje corporal del personaje de Blanca Nieves. Figura 49. Abajo, desarrollo en grises para explorar el contraste y distintos peinados en el personaje Blanca Nieves.

Se decidió comenzar con siluetas negras para jugar con las formas y se decidió contra los bocetos en escala de grises, ya que a menudo distraen del humor del personaje en general.

Sin embargo, no se descartó por completo su uso, ya que se verificó la composición del valor para ver cómo se verían los diseños en escala de grises, ya que el valor tonal ayuda a resaltar los detalles más importantes del personaje.



Figura 50. Algunas de las imágenes de referencia utilizadas para desarrollar la vestimenta de los personajes.

La recopilación de referencias resultó ser la etapa más intuitiva. Después de hacer bocetos iniciales, era natural buscar referencias de prendas germánicas reales del siglo XVIII para obtener detalles de los vestidos. Al analizar la forma básica, se hizo evidente que la colocación de capas de ropa y resaltar la cintura era popular. La cintura podría enfatizarse con un delantal u otra pieza, pero evidentemente no por coincidencia. Camisas mangas eran típicamente hinchadas. En cuanto a los sombreros, esto usualmente consistía en un simple pañuelo en la cabeza. Los patrones generalmente se muestran en los dobladillos de la falda y las mangas. Colores como rojo, amarillo y azul siempre estuvieron presentes y, a menudo el color dominante. En consecuencia, algunos de esos elementos fueron agregados.

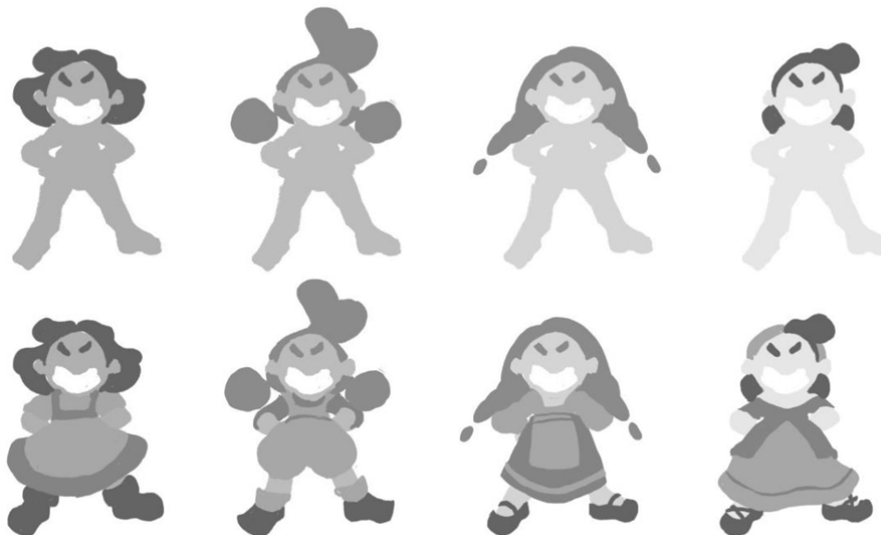


Figura 51. Arriba, desarrollo en grises para explorar el contraste y distintos peinados en el personaje Rosa Roja. Figura 52. Abajo, thumbnails en grayscale para explorar varias opciones de vestimenta y contraste en el personaje de Rosa Roja.

Además de los diseños de la ropa, el tiempo estaba reservado para la exploración de peinados adecuados para el personaje. Al final, se escogió el concepto donde el personaje Rosa Roja tiene dos trenzas y un estilo de vestir más “marimacho”. Como un personaje que lucha de manera relativa por el poder y la independencia. Ella usa botas en lugar de sandalias que indican su vida activa y su pañuelo en la cabeza se usa más a menudo como una bufanda. Para la ilustración final del personaje de Blanca Nieves, se planteó la cuestión de cómo representar al personaje. En la historia, Blanca Nieves se caracteriza por tener un comportamiento inocente y atractivo. De las posturas mostradas, la elegida fue por su atractivo más sutil.



Figura 53. Algunas de las propuestas de desarrollo temprano generadas para el proyecto.

Se ofrecieron múltiples diseños para la revisión del tutor y, en función de los comentarios y la propia opinión del autor sobre el tema, se decidió.

4.2. Análisis del concept art creado para el proyecto

A medida que la apariencia y la idea del juego continúan desarrollándose y se vuelven más claras, se necesita más arte conceptual para varias partes del juego. Esto es comprensible; sin embargo, como artistas conceptuales a menudo son empleados o comisionados durante las primeras etapas del proyecto.

El proceso de este tipo de construcción del mundo requerirá mucho tiempo, ya que requerirá conectar varias piezas desconectadas entre sí de una manera lógica. Queda por ver, sin embargo, cuán complicado será esto. No todos los juegos requieren un documento global de construcción del mundo para respaldarlos. Algunos juegos que se centran más en la acción que en los aspectos de la tradición y la narración de cuentos pueden funcionar perfectamente con una explicación mínima de por qué y cómo ocurren las cosas detrás de escena.

A pesar de esto, el tiempo invertido en la construcción mundial rara vez se desperdicia, ya que ayudará a encontrar una dirección más centrada en el juego. También ayuda a los artistas conceptuales que deben crear nuevos elementos, personajes y entornos que se establecen en este mundo. Aunque ya existen diseños y documentos preexistentes sobre los entornos, los elementos y los personajes harán que la creación de conceptos y conceptos derivados que se ajusten a estos lugares sea mucho más fácil ya que los artistas conceptuales no necesitan comenzar desde cero cada vez.

Como resultado de esta tesis, el autor ha creado los conceptos para los siguientes activos en el juego:

- 5 conceptos de personaje principal.
- Varios conceptos de criaturas.
- Varios diseños de objetos o *"props"*.
- 5 conceptos de paisaje.
- Todos los bocetos necesarios para la comprensión del mundo.

Se notó que la parte más desafiante de cada concepto eran las primeras etapas. Esto tiene sentido ya que este es a menudo el caso con el arte. Obtener los primeros detalles visuales es el más desafiante. Sin embargo, después de que se hace el concepto inicial, tiende a comenzar a vivir una vida propia, por así decirlo. Lo que se quiere decir con esto es que una vez que el concepto llega a cierto punto, comienza a crear nuevas ideas. Estas ideas podrían ser detalles sobre el concepto mismo u otros conceptos que podrían asociarse con este concepto.



Figura 54. Un aspecto que podría haberse agregado a las miniaturas es la materialidad. Una de las ilustraciones de las praderas generada para el proyecto.

Al incluir los materiales y texturas en las miniaturas, se puede obtener una mejor idea de cómo se supone que deben verse las cosas cuando, por ejemplo, se aplicaran sombreadores 3D personalizados o cuando otro artista hace una ilustración más “*renderizada*” del concepto. A menudo, los artistas conceptuales deben trabajar rápido, lo que significa que no siempre hay tiempo para representar los conceptos con tanto detalle que las texturas y los materiales se harán evidentes. Sin embargo, uno puede intentar conseguir ese aspecto “*renderizado*” utilizando pinceles con textura para aplicar rápidamente textura a un concepto y hacerlo más creíble.

4.3. Líneas futuras e innovación

El concept art se emplea principalmente en el proceso de preproducción de varios medios de entretenimiento como: películas, videojuegos, animaciones, cómics u otros antes de ponerla en el producto final. En este caso será empleado para la creación de un video juego aprovechando lo escaso que son los cuentos de hadas en este ámbito. Además contrariamente a la creencia tradicional de que los juegos son simplemente una fuente adictiva de entretenimiento y diversión, investigaciones recientes han demostrado que los juegos tienen numerosos beneficios y entre ellos, el desarrollo de habilidades cognitivas en niños y adultos.



Figura 55. RED Story es de los pocos juegos móviles existentes que contienen narrativa visual y siguen la historia de un cuento de hadas. Concept art realizado por: Floriane Marchix.

Así como el ejercicio físico ayuda a mejorar y fortalecer sus músculos, los juegos cognitivos ayudan a complacer el cerebro de uno en constante estimulación, mejorando así el rendimiento del cerebro. Los siguientes son algunos de los beneficios cognitivos de jugar videojuegos:

Mejora la coordinación: Cuando un adulto o un niño se encuentran jugando un videojuego, este no solo está mirando el aparato de forma inactiva, las actividades y acciones en la pantalla proporcionan mucha estimulación mental y para esto se necesitará coordinar el movimiento visual, auditivo y físico.

Mejora las habilidades de resolución de problemas: Los videojuegos implican ciertas reglas, esto significa que el jugador tiene que pensar cuidadosamente antes de realizar cualquier movimiento para asegurarse de que se mantenga dentro de las reglas requeridas.

Mejora la memoria: Jugar su videojuego favorito puede requerir tanto memoria visual como auditiva. Se requiere que el jugador lea o escuche las instrucciones que solo se pueden proporcionar al comienzo del juego, por lo tanto, la necesidad de recordarlas durante todo el juego.

Mejora la atención y la concentración: Los videojuegos, especialmente los juegos de acción, han demostrado ser capaces de captar la atención del

jugador durante todo el período del juego. Esto se debe a la necesidad del jugador de lograr ciertos objetivos dentro del juego y de poder progresar al siguiente nivel.

Es una gran fuente de aprendizaje: Los juegos no solo son beneficiosos para adultos y adolescentes, sino también para los niños. Muchas instituciones educativas modernas incorporan los videojuegos como una metodología de enseñanza. Esto ayuda a estos niños a mejorar sus habilidades académicas al proporcionar videojuegos específicamente destinados a mejorar sus habilidades cognitivas y creativas.



Figura 56. Kanjilicious: Un juego móvil para ayudar a los estudiantes de japonés a practicar su lectura de hiragana, katakana y kanji probando sus conocimientos.

Mejora la velocidad del cerebro: Mientras juega, el cerebro recibe múltiples estímulos, tanto visuales como auditivos. Según la investigación ^[1] las personas que juegan videojuegos con frecuencia pueden procesar estos estimuladores más rápido que otros. Estos estimuladores aseguran que el cerebro esté trabajando continuamente para interpretarlos.

Mejora las habilidades de multitarea: Un juego de acción, por ejemplo, puede requerir que seas muy observador. Requiere que pueda mover el joystick o las teclas mientras observa las distintas funciones de la pantalla, como los niveles de energía, el tiempo disponible entre otros factores, todos los cuales son vitales para ganar.

Mejora las habilidades sociales: Los juegos en línea permiten a muchos jugadores participar en un juego en particular al mismo tiempo que socializar. Como tal, hay una comunicación constante entre los jugadores que a su vez resulta en el desarrollo de relaciones significativas e informales entre ellos.

Por todas estas razones y posiblemente otras que se escapan se ha decidido utilizar el arte conceptual creada para un video juego. En los próximos apartados se explora que clase de video juego podría ser.

4.3.1. Vídeo juego para móvil

Un juego móvil es un videojuego que se reproduce en un teléfono con funciones, un teléfono inteligente o tableta, entre otros. Hoy en día, los juegos móviles normalmente se descargan de las tiendas de aplicaciones y de los portales de los operadores móviles. Los juegos móviles descargables se comercializaron por primera vez en Japón en 1999, y ya a principios de la década de 2000 estaban disponibles a través de una variedad de plataformas en Asia, Europa, América del Norte y, en última instancia, en la mayoría de los territorios donde las redes y teléfonos móviles modernos estaban disponibles a mediados de la década de 2000. ^[1]



Figura 57. Los juegos móviles tienden a ser de pequeño tamaño (en relación con los juegos convencionales de PC y consolas) y muchos priorizan el diseño innovador y la facilidad de juego sobre el espectáculo visual.

[1] ELMENTHALER, A. (2013) "Hagenuk MT-2000 with Tetris". [En Línea] Handy-sammler.de. [Fecha de consulta: 29/06/18] http://www.handy-sammler.de/Handys/Hagenuk_MT-2000.htm

4.3.1.1. Video juego de plataforma

Un juego de plataformas, o plataformas, es un género de videojuegos y un subgénero del juego de acción. En una plataforma, el jugador controla un personaje o avatar para saltar entre plataformas suspendidas y evitar obstáculos. Los entornos a menudo presentan un terreno desigual que requiere saltar y subir para atravesarlos. El jugador a menudo tiene cierto control sobre la altura y la distancia de los saltos para evitar que su personaje caiga en la muerte o pierda los saltos necesarios. El elemento unificador más común de los juegos de este género es el botón de salto, pero ahora hay otras alternativas, como deslizar una pantalla táctil. Otras maniobras acrobáticas también pueden tenerse en cuenta en la jugabilidad, como columpiarse de objetos como enredaderas o ganchos de agarre, o rebotar desde trampolines.

Los juegos de plataforma se originaron a principios de la década de 1980, y los sucesores 3D se popularizaron a mediados de la década de 1990. El término describe juegos en los que saltar en plataformas es una parte integral de la jugabilidad y entró en uso una vez que se estableció el género, a más tardar en 1983. El género se combina con frecuencia con elementos de otros géneros, como los elementos disparadores, elementos Beat 'em up, elementos de aventuras o elementos de juego de rol. ^[1]

[1] GREENSLADE, A. "Gamespeak: A glossary of gaming terms". [En Línea] Specusphere. [Fecha de consulta: 29/06/18]
http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=232&Itemid=32

4.3.1.2. Video juego de side-scrolling

Un juego de desplazamiento lateral, desplazamiento lateral o 2D es un videojuego en el que la acción del juego se ve desde un ángulo de cámara de vista lateral, y los personajes en pantalla generalmente solo se pueden mover hacia la izquierda o hacia la derecha. Estos juegos hacen uso de la tecnología de visualización de desplazamiento. Un uso común del formato de desplazamiento lateral está en el género de juegos de plataformas. Los juegos de plataforma son juegos de acción que incluyen saltos, escaladas y carreras en diversos niveles.



Figura 58. Juegos como Super Mario Bros. (1985) se encuentran entre los juegos de desplazamiento lateral más famosos de este tipo.

Con los videojuegos que utilizan desplazamiento lateral, a menudo la pantalla se desplazará hacia adelante siguiendo la velocidad y la dirección del personaje del jugador, y también puede desplazarse hacia atrás a las partes previamente visitadas de un escenario. En otros juegos o etapas, la pantalla seguirá al personaje del jugador, pero solo se desplazará hacia adelante, no hacia atrás, de modo que una vez que algo haya pasado por la parte posterior de la pantalla ya no podrá ser visitado. Algunos juegos tienen etapas en las que la pantalla se desplaza hacia adelante por sí misma a un ritmo constante, y el jugador debe mantenerse al día con la pantalla, tratando de evitar obstáculos y recoger cosas antes de que pasen de la pantalla, por ejemplo la serie Mario ha usado las tres formas diferentes de desplazamiento lateral. ^[2] La pantalla de muchos juegos que usan desplazamiento lateral, en su mayor parte, sigue al personaje del jugador e intenta mantenerlo cerca del centro de la pantalla. Otros juegos ajustarán la pantalla con el movimiento del personaje, haciendo que el personaje esté descentrado en la dirección opuesta a su movimiento, mostrando más espacio delante del personaje que detrás. Además, un juego puede usar la mecánica de desplazamiento lateral sin ser un juego de desplazamiento lateral.

[1] SPANNER, S. The Tao of Beat-'em-ups, [En Línea] Eurogamer, [Fecha de consulta: 18/07/18] <https://www.eurogamer.net/articles/the-tao-of-beat-em-ups-article?page=2> [2] SZCZEPANIAK, J. Floating Runner: Quest for the 7 Crystals (フローティングランナー 7つの水晶の物語) – [En Línea] Hardcore Gaming 101. [Fecha de consulta: 8/02/18] <http://www.hardcoregaming101.net/floatingrunner/floatingrunner.htm>

Conclusión

Esta tesis se desarrolló correctamente dentro de su estrecho alcance y objetivo inicial de definir un método para la creación de concept art a través del uso del desarrollo visual. La tesis trató temas relevantes del flujo de trabajo del arte conceptual para la trayectoria profesional de la autora a partir de donde se encuentra.

Los enfoques han sido probados y perfeccionados a lo largo del desarrollo visual de "*Blanca Nieves y Rosa Roja*" para garantizar su relevancia y están disponibles para uso futuro a cualquier persona que comienza su aprendizaje en el ámbito del concept art e ilustración como una profesión sin ser proveniente del campo de Bellas Artes como la autora.

Para ser exactos, el resultado de esta tesis fue la investigación, análisis, revisión de libros y el desarrollo del concept art, para la creación de entornos, criaturas y personajes respectivamente. Los resultados de trabajar con el enfoque fueron el libro con todo el concept art, cinco piezas de entorno junto a sus props y criaturas y cinco diseños de personajes. Debido al tiempo de desarrollo limitado y la estructura experimental, algunas de las ilustraciones finales tienen una disparidad en el detalle y el estilo.

Dado que los dispositivos móviles se han hecho presentes en la mayoría de los hogares (al menos en los países desarrollados), cada vez se crean más juegos con fines educativos o de mejora del estilo de vida y la salud. Por ejemplo, los juegos móviles que se pueden utilizar en patología del habla y el lenguaje (ejemplo: *Outloud Apps*), rehabilitación infantil en hospitales (startup finlandesa *Rehaboo!*), adquirir nuevos hábitos útiles o saludables (aplicación *Habitica*), memorizar cosas y aprender idiomas (*Memrise*). También hay aplicaciones con propósitos similares que no son juegos per se, en este caso se llaman aplicaciones gamificadas. A veces es difícil trazar una línea entre juegos multipropósito y aplicaciones gamificadas. Se decidió emplear el concept art realizado para la creación de una propuesta para un video juego aprovechando lo beneficiosos que son y lo escaso que son los cuentos de hadas en este ámbito.

Se llevó a cabo el trabajo tanto práctico como teórico que se propuso donde se investigó, analizó y definió un método de desarrollo visual creativo que funcionase con la trayectoria de la autora como ilustradora. También se discutió cómo la ilustración, a pesar de tener muchas similitudes con el arte conceptual, existe para servir un propósito completamente diferente en la cadena de producción de juegos.

También se logró desarrollar un estilo gráfico, adquirir experiencia con las herramientas utilizadas a través de la creación de las ilustraciones, simples, expresivas y atractivas, que forman parte del concept art. Y todo esto se ve englobado en el libro que contiene todo el material creado para el proyecto.

El enfoque creado ayudó a enfatizar la importancia de comprender el estilo visual, el tema y el género de un proyecto de concept art al momento de elegir las técnicas de desarrollo del arte para trabajar, ya que alterará significativamente el resultado final de su esencia.

Al crear concept art, es muy beneficioso obtener una visión externa sobre cómo las perciben otras personas. El artista puede tener sus propias asociaciones con las señales visuales que utilizan en la creación, pero a menudo pueden encontrar que las señales visuales pueden ser leídas de manera completamente diferente por personas de otro origen.

Es especialmente importante tener una revisión por pares durante las primeras etapas de desarrollo. No se debe pasar por alto ninguna parte del proceso de diseño, ya que buscar referencias, analizar, procesar y resolver problemas visuales lleva tiempo.

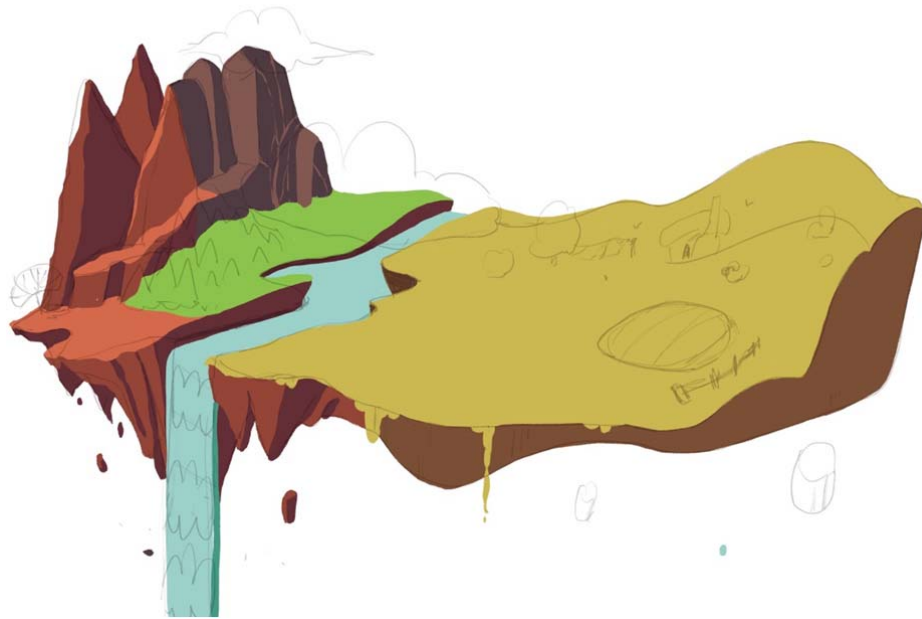


Figura 59. Concept art del mundo donde se desarrolla la historia.

Bibliografía e Internetgrafía

- AONUMA, E. (2016) The Legend of Zelda: Art & Artifacts. Barcelona: Editorial Norma. 2017 2da ed.
- AONUMA, E. (2017) The Legend of Zelda: Encyclopedia. Milwaukee: Dark Horse Books. 2018 ed.
- AONUMA, E. (2011) The Legend of Zelda: Hyrule Historia. Milwaukee: Dark Horse Books. 2013 ed.
- ALEKSANDER, N. y TILBURY, R. (2011). Beginner's guide to digital painting in Photoshop. Reino Unido: 3DTOTAL publishing
- BALLESTEROS, P. (2017). What Is Concept Art? [En línea] Lynda.com [Fecha de consulta: 15/03/17]. <https://www.lynda.com/Art-Illustration-tutorials/Welcome/504803/612751-4.html>
- BANG, M. (2000) Picture This: How pictures work. California: Chronicle Books LLC. 2016 ed.
- BELOEIL, G. RIABOVITCHEV, A. CASTRO, R. (2013) Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. Reino Unido: 3DTOTAL publishing.
- BETHESDA (2011) Elder Scrolls V: Skyrim Collector's Edition Artbook - 200 Page Leather Bound
- BOWATER, C. y STENNING, D. (2015) Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. Reino Unido: 3DTOTAL publishing.
- BRIDGMAN, G. (1952) Bridgman complete guide to drawing from life. Sterling. 2009 ed.
- DAHLIG, M. y MURAI, W. (2015). Beginner's guide to digital painting in Photoshop: Characters. Reino Unido: 3DTOTAL publishing
- DISNEY (1998) Art of Mulan. Nueva York: Hyperion
- EDWARDS, B. (1979) The new drawing with the right side of the brain. Nueva York: Tarcher/Putnam 1999 ed.
- ELMENTHALER, A. (2013) "Hagenuk MT-2000 with Tetris". [En Línea] Handy-sammler.de. [Fecha de consulta: 29/06/18] http://www.handy-sammler.de/Handys/Hagenuk_MT-2000.htm
- ENRIQUE, B. (2017) Comic arquitectura narrativa. Madrid: Cátedra Signo e Imagen. 1ra ed.
- FOERTSCH, G. (2017). The Art of Pre-Production. [En línea] Youtube.com [Fecha de consulta: 29/03/17] <https://www.youtube.com/watch?v=s2u4jhpZkTQ&t=266s>
- GARCIA, S. (2004) Anatomia de una historieta/guion y dibujos. Madrid: Ediciones Sins entido. 1ra ed.

- GHEZ, D. (2015). They drew as they pleased. San Francisco, California: Chronicle Books LLC.
- GREENSLADE, A. "Gamespeak: A glossary of gaming terms". [En Línea] Specusphere. [Fecha de consulta: 29/06/18]
http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=232&Itemid=32
- GRIMM, W. y GRIMM, J. (1909) Snow White and Rose Red. Massachusetts: The Harvard Classics. 1914 ed.
- GURNEY, J. (2010) Color and Light: A Guide for the Realist Painter (James Gurney Art) Missouri: Andrews McMeel Publishing.
- GURNEY, J. (2009) Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist. Missouri: Andrews McMeel Publishing.
- HAMM, J. (1972) Drawing scenery seascapes landscapes. Nueva York: Tarcher Perigee 1988. 1ra ed.
- JONES C. (2018). 10 inspirational graphic design trends for 2018. [En línea] 99designs. [Fecha de consulta: 29/03/17].
<https://99designs.com/blog/trends/graphic-design-trends-2018/>
- KENNEDY, S. (2012) How to Become a Video Game Artist. California: New Riders.
- KHAN, L. ROBERTSON, S. YAMADA, M. y YOON, F. (2005). The skillful hunts-man visual development of a Grimm tale at art Center College of design. California: Design studio press.
- KISHIMOTO, M. (2007) The Art of Naruto: Uzumaki Hardcover
- LILLY, E. (2015). The big bad world of concept art for video games. California: Design Studio Press. 1st ed.
- MARVELOUS, NINTENDO (2012) 牧场物語 公式イラスト全集 スーパーファミコン (Harvest Moon 15th Anniversary Character Art) Tokyo: Anbitto
- MATEU-MESTRE, M. y KATZENBERG, J. (2010) Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. California: Design Studio Press.
- MATTINGLY, D. (2013) VFX y postproducción para cine y publicidad. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.
- MCHALE, P. (2017) The Art of Over the Garden Wall. Wisconsin: Dark Horse Books. 1era ed.
- MIYAZAKI, H. (2007) Nausicaä of the Valley of the Wind: Watercolor Impressions. California: VIZ Media LLC; 1ra ed.
- MIYAZAKI, H. (2005) The Art of Howl's Moving Castle. California: VIZ Media LLC; 1ra ed.
- MIYAZAKI, H. (2006) The Art of Kiki's Delivery Service. California: VIZ Media LLC; 1ra ed.

- MIYAZAKI, H. (2005) The Art of My neighbor Totoro. California: VIZ Media LLC; 1ra ed.
- MIYAZAKI, H. (2002) The Art of Spirited Away. California: VIZ Media LLC; 1ra ed.
- NICOLAIDES A. (1941) The natural way to draw. Boston: Houghton Mifflin Company.
- PARDEW, L. (2005). Beginning illustration and storyboarding for games. Premier Press Game Development. Reino Unido: Thomson Course Technology
- SHELDON, L. (2004) Character Development and Storytelling for Games. Boston: Thomson Course Technology.
- SOLARSKI, C. (2012) Racing Basics and Video Game Art. Nueva York: Watson-Guption.
- SPANNER, S. The Tao of Beat-'em-ups, [En Línea] Eurogamer, [Fecha de consulta: 18/07/18] <https://www.eurogamer.net/articles/the-tao-of-beat-em-ups-article?page=2>
- SU, H. y ZHAO V. (2011) Alive Character Design, for Game, Animation and Film. Reino Unido: CYPI PRESS.
- SZCZEPANIAK, J. Floating Runner: Quest for the 7 Crystals (フローティン グランナー 7つの水晶の物語) – [En Línea] Hardcore Gaming 101. [Fecha de consulta: 8/02/18] <http://www.hardcoregaming101.net/floatingrunner/floatingrunner.htm>
- TONGE, G. (2008) Bold Visions The Digital Painting Bible. Ohio: David & Charles Book.
- VILPPU, G. (1997) Drawing manual. California: Vilppu Studio
- ZANERKE, M. (2010) The Art of How to train your dragon. Reino Unido: Titan Books

Glosario

2D Scroller o Side-scroller: Juego de desplazamiento lateral, desplazamiento lateral o 2D.

Adobe Photoshop: Es un programa de edición de gráficos de Adobe que es utilizado por profesionales para crear imágenes desde cero o para alterar imágenes existentes.

Beat 'em ups: También conocido como peleadores un género de videojuego que presenta combate mano a mano entre el protagonista y un número increíblemente grande de oponentes.

Clashing colors: También conocidos como colores complementarios. Sin embargo, lo que hace que los colores complementarios choquen es el hecho de que se usan uno al lado del otro, con la misma intensidad y saturación, creando una resonancia usualmente distractora e incómoda entre los colores.

Colores primarios: Colores primarios en un espacio de color como RGB y CMYK.

Colores secundarios: Colores que se pueden lograr mezclando dos colores primarios.

Colores terciarios: Un color que se puede lograr mezclando la saturación total de un color primario con la mitad de la saturación de otro color primario.

Espacio negativo: Área vacía alrededor de un diseño o un objeto.

Flujo de composición: Ruta intencionada que el ojo del espectador recorrerá a través de la ilustración, un efecto que a menudo se crea mediante el uso de líneas imaginarias en la ilustración.

Grayscale painting: Pintura en escala de grises Un método utilizado por artistas digitales en el que el artista trabajará exclusivamente con diferentes valores de gris.

Gamificadas o Gamificación: Se le llama al uso del pensamiento del juego y la mecánica del juego en contextos no relacionados con los juegos para involucrar a los usuarios en la resolución de problemas.

Loose: Descripción suelta para un boceto rápido y sin pulir.

Photobashing: Término utilizado para describir una técnica de creación de arte conceptual donde se combinan varias fotos o imágenes de referencia para crear una obra de arte.

Procreate: Procreate es una aplicación de pintura para profesionales creativos, que permite crear bocetos, pinturas, ilustraciones donde sea que se encuentre puesto que está hecha exclusivamente para iPad.

Props: Son los accesorios, herramientas u objetos que usará el personaje o formaran parte de la composición ambiental.

Renderizado: Término utilizado para describir una ilustración que está muy definida y detallada, a menudo hasta el nivel donde se utilizan la textura y el color.

RPG: Abreviatura para "juego de rol", un tipo de subgénero para juegos que se centran en la construcción de personajes.

Scripter: Un script o lenguaje de script es un lenguaje de programación que admite scripts: programas escritos para un entorno de tiempo de ejecución especial que automatiza la ejecución de tareas que un operador humano podría ejecutar alternativamente uno a uno. Scripter es el programador que lo realiza.

Softwares: Los programas y otra información operativa utilizada por una computadora.

Speed-painting: Es una técnica artística donde el artista tiene un tiempo limitado para terminar el trabajo. El tiempo puede variar, generalmente una duración se establece desde varios minutos hasta algunas horas

Startup: Puesta en marcha es una empresa emprendedora que es una empresa comercial recién surgida que tiene como objetivo satisfacer una necesidad, necesidad o problema del mercado mediante el desarrollo de un modelo de negocio viable en torno a productos, servicios, procesos o plataformas.

Suspensión de la incredulidad: Voluntad para que el espectador o jugador se permita creer en lo increíble en el contexto del juego.

Thumbnails: Miniaturas. Bocetos de pequeña resolución de una pintura de paisaje, a menudo creados con el método de pintura en escala de grises.

Tight: Una descripción dada para una ilustración pulida y representada.

Wacom Bamboo: Es una tableta que simula la sensación intuitiva de la pluma sobre el papel lo que le permite crear ilustraciones digitales con el toque de un lápiz.

Anexos

Cuento

BLANCA-NIEVES Y ROSA-ROJA
Jacob y Wilhelm Grimm. Cuentos del hogar.
Los clásicos de Harvard. 1909-14.

1

Hubo una vez una pobre viuda que vivía en una casa solitaria. Delante de la cabaña había un jardín en el que se alzaban dos rosales, uno de ellos blanco y el otro de rosas rojas. La viuda tenía dos hijas que eran como los dos rosales, y uno se llamaba Blanca Nieves y la otra Rosa-roja. Eran tan buenas y felices, tan ocupadas y alegres, como lo fueron dos niñas en el mundo, solo Blanca Nieves era más tranquila y gentil que Rosa Roja. A Rose Roja le gustaba más correr en los prados y campos buscando flores y atrapando mariposas; pero Blanca Nieves se sentó en casa con su madre, y la ayudó con su trabajo de la casa, o le leyó cuando no había nada que hacer.

2

Las dos niñas se querían tanto que siempre se abrazaban de la mano cuando salían juntas, y cuando Blanca Nieves dijo: "No nos dejaremos la uno la otra", Rosa Roja respondió: "Nunca mientras vivamos", y su madre agregaría: "Lo que uno tiene que compartir con la otra".

3

A menudo corrían por el bosque solas y recolectaban bayas rojas, y ninguna bestia les hacía ningún daño, pero se les acercaba con confianza. La pequeña liebre se comía una hoja de col de las manos, las huevas pastaban a su lado, el ciervo saltaba alegremente junto a ellas, y los pájaros se quedaban quietos sobre las ramas, y cantaban todo lo que sabían.

4

Ningún percance las alcanzó; si se habían quedado demasiado tarde en el bosque y llegaba la noche, se tendían una junto a la otra sobre el musgo, y dormían hasta que llegaba la mañana, y su madre lo sabía y no tenía angustia por su cuenta.

5

Una vez que pasaron la noche en el bosque y el amanecer las despertó, vieron a un niño precioso con un vestido blanco brillante sentado cerca de donde dormían. Se levantó y los miró con bastante amabilidad, pero no dijo nada y se fue al bosque. Y cuando miraron a su alrededor, descubrieron que habían estado durmiendo bastante cerca de un precipicio, y sin duda habrían caído en él en la oscuridad si se hubieran alejado solo unos pocos pasos más. Y su madre les dijo que debe haber sido el ángel que vela por los buenos hijos.

6

Blanca Nieves y Rosa Roja mantuvieron la casita de su madre tan ordenada que era un placer mirar dentro de ella. En el verano, Rosa Roja se hacía cargo de la casa, y todas las mañanas colocaba una corona de flores junto a la cama de su madre antes de despertarse, en la que había una rosa de cada árbol. En el invierno, Blanca Nieves encendía el fuego y colgaba la tetera sobre la chimenea. La tetera era de cobre y brillaba como el oro, tan brillantemente. Por la noche, cuando cayeron los copos de nieve, la madre dijo: "Ve, Blanca Nieves, y cierra la puerta", y luego se sentaron alrededor de la chimenea, y la madre tomó sus gafas y leyó en voz alta un gran libro, y las dos chicas escucharon mientras se sentaban y se acomodaban. Y cerca de ellos yacía un cordero sobre el suelo, y detrás de ellos, sobre una percha, había una paloma blanca con la cabeza escondida debajo de las alas.

7

Una tarde, cuando estaban cómodamente sentados juntos, alguien llamó a la puerta, como si quisiera que lo dejaran entrar. La madre dijo. "Rápido, Rosa Roja, abre la puerta, debe ser un viajero que está buscando refugio." Rosa Roja fue y echó hacia atrás el cerrojo, pensando que era un hombre pobre, pero no fue así; era un oso que estiraba su amplia y marrón cabeza dentro de la puerta.

8

Rosa Roja gritó y dio un respingo, el cordero baló, la paloma revoloteó, y Blanca Nieves se escondió detrás de la cama de su madre. Pero el oso comenzó a hablar y dijo: "¡No tengas miedo, no te haré daño! Estoy medio congelado, y solo quiero calentarme un poco a tu lado".

9

"Pobre oso", dijo la madre, "acuéstate junto al fuego, solo cuídate de no quemar tu pelaje". Entonces ella gritó: "Blanca Nieves, sal el oso no te hará ningún daño", él tiene buenas intenciones. "Entonces salió y poco después el cordero y la paloma se acercaron y no le temieron. El oso dijo: "Aquí, niños, quiten un poco la nieve de mi manto", así que trajeron la escoba y limpiaron el pelaje del oso; y se tendió junto al fuego y gruñó contento y cómodamente. No pasó mucho tiempo antes de que se sintiera como en casa, y jugaban, hacían trucos con su invitado torpe. Le tiraban del pelo con las manos, le ponían los pies sobre la espalda y lo hacían rodar, o tomaban un cascanueces y lo golpeaban, y cuando gruñía se reían. Pero el oso se lo tomaba todo en buena parte, solo cuando eran demasiado rudas, gritaba: "Déjenme con vida, niñas, Blanca Nieves, Rosita Roja ¿Golpearían a su amante hasta la muerte?"

10

Cuando era hora de acostarse, y los otros se iban a la cama, la madre le dijo al oso: "Puedes quedarte allí junto a la chimenea, y entonces estarás a salvo del frío y del mal tiempo". Tan pronto como amaneció el día. Las dos niñas lo dejaron salir, y trotó sobre la nieve hacia el bosque.

11

De aquí en adelante, el oso venía todas las tardes al mismo tiempo, se acostaba junto a la chimenea y dejaba que las niñas se divirtieran con él tanto como quisieran; y se acostumbraron tanto a él que las puertas nunca se cerraron hasta que llegase su amigo marrón.

12

Cuando llegó la primavera y todo el exterior estaba verde, el oso dijo una mañana a Blanca Nieves: "Ahora debo irme, y no puedo volver durante todo el verano". "¿A dónde vas, querido oso?". Preguntó Blanca Nieves. "Debo ir al bosque y proteger mis tesoros de los malvados enanos. En el invierno, cuando la tierra está congelada, se ven obligados a permanecer debajo y no pueden abrirse paso a través; pero ahora, cuando el sol ha descongelado y calentado la tierra, la atraviesan y salen a curiosar y robar; y lo que una vez se pone en sus manos, y en sus cuevas, no vuelve a ver fácilmente la luz del día".

13

Blanca Nieves estaba bastante apenada por su partida, y cuando le abrió la puerta y el oso se apresuró a salir, pero se le agarró al cerrojo y se rompió un trozo de su abrigo peludo, y le pareció que Blanca Nieves como si hubiera visto el oro brillando a través de él, pero no estaba segura de eso. El oso se escapó rápidamente, y pronto desapareció detrás de los árboles.

14

Poco tiempo después, la madre envió a sus hijas al bosque para obtener leña. Allí encontraron un gran árbol que yacía tumbado en el suelo, y cerca del tronco algo saltaba hacia atrás y hacia adelante en la hierba, pero no podían distinguir de qué se trataba. Cuando se acercaron vieron a un enano con un rostro viejo y marchito y una barba blanca como la nieve de un metro de largo. La punta de la barba quedó atrapada en una grieta del árbol, y el pequeño saltaba hacia adelante y hacia atrás como un perro atado a una cuerda, y no sabía qué hacer.

15

Miró a las chicas con sus ardientes ojos rojos y gritó: "¿Por qué están paradas allí? ¿No pueden venir aquí y ayudarme?" "¿Por qué estás allí, pequeño hombre?", Preguntó Rosa Roja. "¡Estúpida y curiosa oca!" Contestó el enano; "Iba a dividir el árbol para obtener un poco de leña para cocinar. La pequeña comida que nosotros comemos se quema directamente con troncos gruesos; no tragamos tanto como la gente grosera y codiciosa. Acababa de conducir la cuña de forma segura, y todo estaba yendo como yo deseaba; pero la miserable madera era demasiado lisa y de pronto se desprendió, y el árbol se cerró tan rápido que no pude sacar mi hermosa barba blanca; así que ahora está apretado y no puedo escapar, ¡y las cosas tontas, se rien! ¡Uf! ¡Qué odiosas son! "

16

Las niñas lo intentaron, pero no pudieron sacar la barba, la atraparon demasiado rápido. "Correré y buscaré a alguien", dijo Rosa Roja. "¡Eres una oca sin sentido!" Gruñó el enano; "¿Por qué deberías buscar a alguien? Ya son dos demasiado para mí; ¿No pueden pensar en algo mejor?" "No seas tan impaciente", dijo Blanca Nieves, " te ayudaré ", y ella sacó las tijeras de su bolsillo y se cortó la punta de la barba.

17

Tan pronto como el enano se sintió libre, agarró una bolsa que estaba entre las raíces del árbol, que estaba llena de oro, y la levantó, refunfuñando para sí mismo: "Gente grosera, cortarme una parte de mi cuerpo". Mi pobre y elegante barba. ¡Mala suerte para ti! ", Y luego colocó la bolsa sobre su espalda, y se fue sin siquiera mirar a los niñas.

18

Algún tiempo después, Blanca Nieves y Rosa Roja fueron a atrapar algo de pescado. Cuando llegaron cerca del arroyo, vieron algo así como un gran saltamontes saltando hacia el agua, como si fuera a saltar. Corrieron hacia él y descubrieron que era el enano. "¿A dónde vas?" Dijo Rosa Roja; "¿Seguro que no quieres ir al agua?" "¡No soy tan tonto!", Gritó el enano; "¿No ves que el maldito pez no quiere detenerse?" El hombrecillo había estado allí sentado pescando y, desafortunadamente, el viento le había retorcido la barba con la cuerda de pescar; justo entonces, un gran pez mordió el anzuelo, y la débil criatura no tenía la fuerza para sacarlo; el pez mantuvo la ventaja y tiró del enano hacia él. Se aferró a todos los juncos y juncos, pero fue de poca utilidad, se vio obligado a seguir los movimientos del pez y corría el peligro de ser arrastrado al agua.

19

Las chicas llegaron justo a tiempo; Lo abrazaron rápido e intentaron liberar su barba de la línea, pero todo en vano, la barba y la línea se enredaron juntos. No quedó nada más que sacar las tijeras y cortar la barba, por lo que otra pequeña parte se perdió.

20

Cuando el enano se vio gritó: "¿Es eso civil, desfigurarme la cara? ¿No fue suficiente cortar la punta de mi barba? Ahora has cortado la mejor parte. No puedo dejarme ver por mi gente. ¡Ojalá hubieras tenido que quitarte las suelas de los zapatos! "Luego sacó un saco de perlas que yacía en los juncos, y sin decir una palabra más, lo arrastró y desapareció detrás de una piedra.

21

Sucedió que poco después la madre envió a las dos niñas a la ciudad para comprar agujas e hilo, y cordones y cintas. El camino los condujo a través de un páramo sobre el cual enormes pedazos de roca yacían esparcidos aquí y allá. Ahora notaron un gran pájaro revoloteando en el aire, volando lentamente alrededor de ellos; se hundió más y más, y por fin se instaló cerca de una roca no muy lejos. Inmediatamente después escucharon un grito ruidoso y lastimoso. Corrieron hacia arriba y vieron con horror que el águila había agarrado a su viejo conocido, el enano, y que iba a llevárselo.

22

Las niñas, llenas de piedad, de inmediato tomaron al hombrecillo y tiraron contra el águila tanto tiempo que finalmente dejó ir su botín. Tan pronto como el enano se había recuperado de su primer susto, lloró con su voz chillona: "¿No podrías haberlo hecho más cuidadosamente? ¡Arrastraste mi abrigo marrón para que esté todo desgarrado y lleno de agujeros, criaturas indefensas y torpes! "Luego tomó un saco lleno de piedras preciosas y se escabulló de nuevo bajo la roca hasta su agujero. Las chicas, que en ese momento ya estaban acostumbradas a su ingravidez, siguieron su camino e hicieron sus negocios en la ciudad.

23

Mientras cruzaban el páramo de nuevo camino a casa, sorprendieron al enano, que había vaciado su bolsa de piedras preciosas en un lugar limpio, y no habían pensado que alguien llegaría tan tarde. El sol de la tarde brillaba sobre las piedras brillantes; brillaban y brillaban con todos los colores tan bellamente que las niñas se quedaron inmóviles y los miraron. "¿Por qué están paradas allí boquiabiertas?", Gritó el enano, y su rostro gris ceniciento se puso rojo cobre por la ira. Continuaba con sus malas palabras cuando se escuchó un fuerte gruñido, y un oso marrón salió trotando hacia ellos desde el bosque. El enano se levantó de un susto, pero no pudo llegar a su cueva, porque el oso ya estaba cerca. Luego, con el temor de su corazón, gritó: "Querido señor oso, perdóname, te daré todos mis tesoros; mira, las hermosas joyas que yacen allí! Concédeme mi vida; ¿Qué quieres con un tipo tan delgado como yo? no me sentirías entre dientes. Ven, toma estas dos muchachas malvadas, son tiernos bocados para ti, gordas como codornices jóvenes; ¡Por amor a la misericordia, cómelas! "El oso no hizo caso de sus palabras, pero le dio a la perversa criatura un solo golpe con su garra, y no se movió de nuevo.

24

Las chicas se habían escapado, pero el oso les gritó: "Blanca Nieves y Rosa Roja, no tengan miedo; esperen, iré con ustedes. "Entonces ellas conocieron su voz y esperaron, y cuando se acercó a ellas de repente su piel de oso se cayó, y se paró allí un hombre apuesto, vestido todo de oro. "Soy hijo de un rey", dijo, "y me maldijo de ese malvado enano que había robado mis tesoros; He tenido que correr por el bosque como un oso salvaje hasta que fui liberado por su muerte. Ahora ha recibido su bien merecido castigo". Blanca Nieves se casó con él, y Rosa Roja con su hermano, y dividieron entre ellos el gran tesoro que el enano había reunido en su cueva. La pobre viuda vivió pacífica y felizmente con sus hijas durante muchos años. Ella tomó los dos rosales con ella, y los puso frente a su ventana, y cada año llevaba las rosas más bellas, blancas y rojas.

CHRISTAL MATOS DE LA CRUZ

Ilustradora / Diseñadora



CONTACTO



lunahrissy.tumblr.com
PORTAFOLIO



@lunahrissy
REDES SOCIALES



lunahrissy@gmail.com
CORREO

EXPERIENCIA LABORAL

BEN & JÁQUEZ - Pasante/Illustradora
Junio – Octubre 2013

Proyecto: Ciudad para 100,000 habitantes “ Juan Bosch”
San Isidro, República Dominicana.
<http://www.benjaquez.com/ciudad-juan-bosch.html>
Referencia: +1 (809) 532-3712

Ingenieros Consultores Especializados SRL - Arquitecta /Diseñadora Gráfica

Marzo 2015 – Octubre 2016

Proyecto de Readequación de “La Nueva Barquita”. (Lote M)
La Javilla, República Dominicana.
<http://www.cuencaozama.com/la-barquita/lnb-proyecto.php>
Referencia: +1 (809)757-6390

Arquitecta/Illustradora Freelance.
2015-Presente.

IDIOMAS



INFORMACIÓN PERSONAL

Christal Matos De La Cruz.
NOMBRE

27 Marzo 1992.
FECHA DE NACIMIENTO

República Dominicana.
NACIONALIDAD

EDUCACIÓN

1994-2009
PRIMARIA

Colegio Claret.

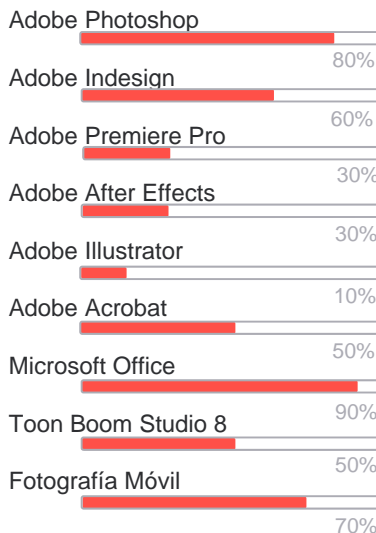
2009-2014
GRADO

Arquitectura.
Universidad Iberoamericana

2017-2018
POSGRADO

Máster en Dibujo: Creación,
Producción y Difusión.
Universidad de Granada.

HABILIDADES



PUBLICACIONES

“vivienda3 = ¿progreso? manual de construcción de la vivienda popular”
Tesis de Grado. UNIBE – Jul. 2014

MU2 (Movilidad Urbana al cuadrado). -
UNIBE – Oct. 2011

TALLERES

Graphic Design Bootcamp
Derrick Mitchell & Udemey – Sept. 2018

Social Media Marketing
SO Me Academy & Udemey- Sept. 2018

Diseño & Gestión de Proyectos Culturales.
Formación al Cuadrado & UPV – Mayo-Jun 2017

Pixel Art & Narrativa.
Tabakalera – Oct. 2016

Dibujo y Composición
Altos de Chavón La Escuela de Diseño– Ene-Mar. 2014

Dibujo Intensivo .
Altos de Chavón La Escuela de Diseño– Jul. 2014

Animación.
Altos de Chavón Escuela de Diseño– Ago. 2014

INTERESES



EXHIBICIONES

“Granada”.
La Fotana Bar - Ene 2018

Contornos ciegos 30x60 Medios Tradicionales.
Altos de Chavon Escuela de Diseño - Jul. 2014

Naturaleza Muerta. 30x60 Medios Tradicionales.
Altos de Chavon Escuela de Diseño - Jul. 2014

Centro de Investigación Arqueológica.
Encuentro Creativo – Dic. 2012.

EXTRACURRICULAR

JamToday Granada! Pipo!
Ilustradora y Escritora – Oct. 2017

Donositron JAM! Hasanana Fatatan. Arcade. (Tabakalera)
Ilustradora – Oct. 2016.

evoMOTION (UNIBE, RD)
Fotografía - Oct 2011 – Dec 2012.

Censo Poblacional en Las Malvinas. (Santo Domingo, RD)
Voluntaria – Ago. 2010

Pinta tu escuela, Baní. (Peravía. RD)
Voluntaria Jul. 2010.

Casa Rosada Hogar de niños con VIH. (Santo Domingo, RD)
Voluntaria - Dec. 2009