

tf g

memoria

bellas artes

2020-2021

MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Experimentación del proceso Concept Art Book.

ESTUDIANTE: Barache, Ihcene

DIRECTOR/A: Adrian Mantilla Pousa



PALABRAS CLAVE: diseño, personaje, concept art, visual, comunicación.

RESUMEN: El objetivo de este proyecto es la experimentación a través del arte conceptual, utilizando la conceptualización de un personaje principal para un universo de ficción y su historia. Cerca de ser el carácter simbólico del concepto de la historia, su diseño debe transmitir el estilo y el sentimiento adecuados. Para lograrlo, este proyecto recopila metodología de creación y concepto de personajes, desde los primeros borradores e ideas básicas hasta un resultado completo.



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	4 - 5
2. Referentes	6 - 7
3. Justificación de la propuesta	8 - 8
4. Proceso de Producción	9 - 14
5. Resultados	15 - 15
6. Bibliografía	16 - 18

1.PROPUUESTA Y OBJETIVOS:

El arte conceptual podría haber comenzado hace mucho tiempo, esbozando ideas para comunicarl as con las personas, como en un proyecto arquitectónico. También podría haber tenido sus raíces en el movimiento dadaísmo cuando el concepto detrás de una obra de arte era más importante que la obra de arte en sí. El concepto por encima de la obra.

El término actual "concept art" y su uso más moderno parece haber sido popularizado alrededor de 1930 por Disney cuando lo acuñaron los estudios y se usó ampliamente. Se convirtió en una parte indisoluble y necesaria de cualquier preproducción en la industria del entretenimiento.

El arte conceptual es un medio artístico flexible en el que las imágenes finamente pulidas y los bocetos primitivos pueden comunicar la misma cantidad de información. Hace que los artistas de concept art sean multidisciplinarios y usan varias herramientas comunicativas y gráficas, mezclando dibujo natural, pintura / dibujo digital, escultura digital, modelado 3D, foto bashing, iluminación y mucho más. Es un medio que experimenta con un concepto hasta un producto final que comunica de la manera más óptima una idea.

Objetivos generales:

- Diseñar un personaje en relación con un universo o concepto preestablecido.
- Conseguir un diseño de personaje memorable y único.
- Comunicar visualmente suficiente información sobre su personalidad y el concepto del universo del personaje.
- Elaborar un character sheet/ebook para una obra original.

Objetivos personales:

- Utilizar metodologías profesionales de diseño de personajes.
- Aplicar el proceso y técnicas del concept art.
- Desarrollar concept art de una obra de ficción para un webcomic/Indie game.
- Expandir mi dossier artístico/portafolio.



2.REFERENTES:

Los medios de entretenimiento, especialmente las películas animadas y los videojuegos, han sido mi principal inspiración y el punto de partida de mi interés por una carrera artística. Me ha influido significativamente la película animada "The Road to El Dorado" estrenada en 2000 por los estudios DreamWorks. Su historia fue el típico viaje de un héroe por tierras desconocidas en paisajes vibrantes, personajes expresivos y música inolvidable. Años más tarde, mirando hacia atrás, aprendí a apreciar el aspecto más técnico de la película y lo que hizo que su diseño fuera tan atractivo. Era importante utilizar un trabajo de este tipo como referencia para este proyecto después de que influyó tanto en mi punto de vista sobre el arte y la narración.

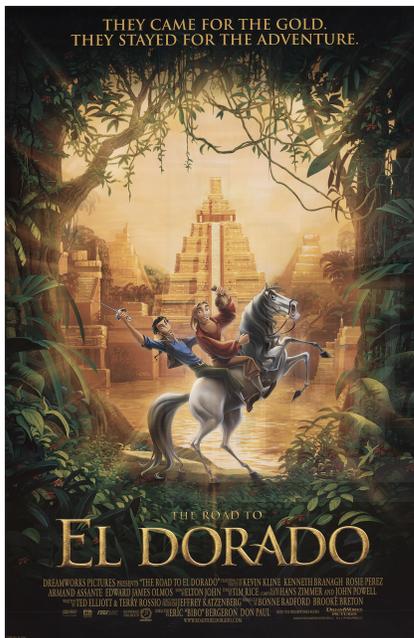


Fig. 1 Vox and Associates: Cartel de la película

"The Road to El Dorado" (2000), digital, medidas variables

Otro referente significativo que me motiva a dedicarme a este tipo de trabajos es el videojuego de rol Final Fantasy XII, de Square Enix, que también cuenta con ese similar viaje de héroe en un universo de fantasía. Su diseño de personajes no era el más ideal para el estilo que quería debido a sus armaduras y atuendos altamente detallados y complicados. Sin embargo, la forma en que estos personajes existen en un mundo de fantasía con su propia magia, y cómo la usaron, también es una gran parte de cómo surgió la idea original de este proyecto y su personaje.



Fig. 2 Yoshitaka Amano: Portada de Final Fantasy XII
(2006), digital, medidas variables

El personaje pertenece a un mundo de fantasía, a una historia de subgénero de alta fantasía, y pertenece a una raza ficticia de inspiración élfica y muy referenciada en astronomía.

Es una niña joven y uno de los personajes principales de la historia. Teniendo eso en cuenta, su diseño debe incluir el estilo de un héroe en un viaje. Su concepto se inspira en diferentes obras de ficción y sistemas elementales, como The Avatar: the Last Airbender, Gravity Rush en términos de movimientos y mitos mitológicos asociados a su estilo. Las inspiraciones más detalladas del personaje se exploran en profundidad en el libro del personaje.

3.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

Para dar vida a una historia y darle un aspecto visual adecuado, el enfoque en el arte conceptual es un primer paso crucial. Con un concepto en mente, necesitaba desarrollar su identidad visual, enfocando este proyecto en uno de los personajes principales. Este proceso es tanto para el desarrollo de un diseño de personaje adecuado como para la experimentación con dicho personaje para explorar diferentes posibilidades para transmitir su concepto.

Cada elemento de los diseños tiene como objetivo comunicar información sobre dicho personaje: la elección de la anatomía, la paleta de colores y el estilo de la ropa. Los resultados son un diseño de personaje que pertenece al estilo de su universo y traduce ese concepto visualmente.



4.SOBRE EL PROCESO DE PRODUCCIÓN:

4.1.Mapa conceptual:

El punto de partida para el diseño fue una idea original de una historia que ocurre en un mundo de fantasía completamente ficticio. Tenía un concepto para el personaje que seguía la historia, un concepto que pasó por algunas modificaciones pero se finalizó con esto: el personaje es una mujer joven de una raza elfa ficticia. Es una aventurera, un poco marimacha y le encanta explorar. Tiene una personalidad traviesa, enérgica y valiente, pero puede ser negativamente imprudente, impulsiva e infantil. Disfruta de la libertad y tiene una visión idealista del mundo. Su historia de fondo está ligada a los cielos, los pájaros y la magia.

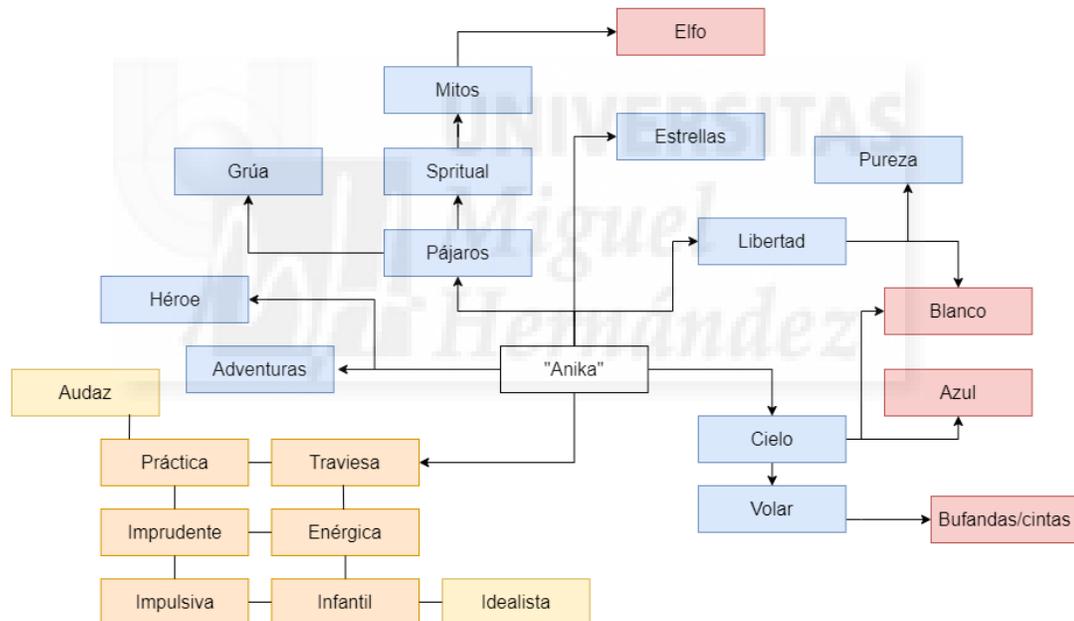


Fig. 3: Barache,I. Mapa conceptual del personaje (2021), digital, diagrams.net, medidas variables

Mi primer paso fue tomar todas estas características esenciales y juntarlas en un mapa conceptual, codificado por colores según las características que eran la personalidad, los conceptos en torno al personaje o elementos importantes que debían incluirse en el diseño.

Algunos detalles y estilos que se intentaron de manera diferente a los primeros borradores se eliminaron, ya que resultó que no representaban al personaje correctamente. Otros se agregaron al boceto más interesante para tener el diseño final del personaje.

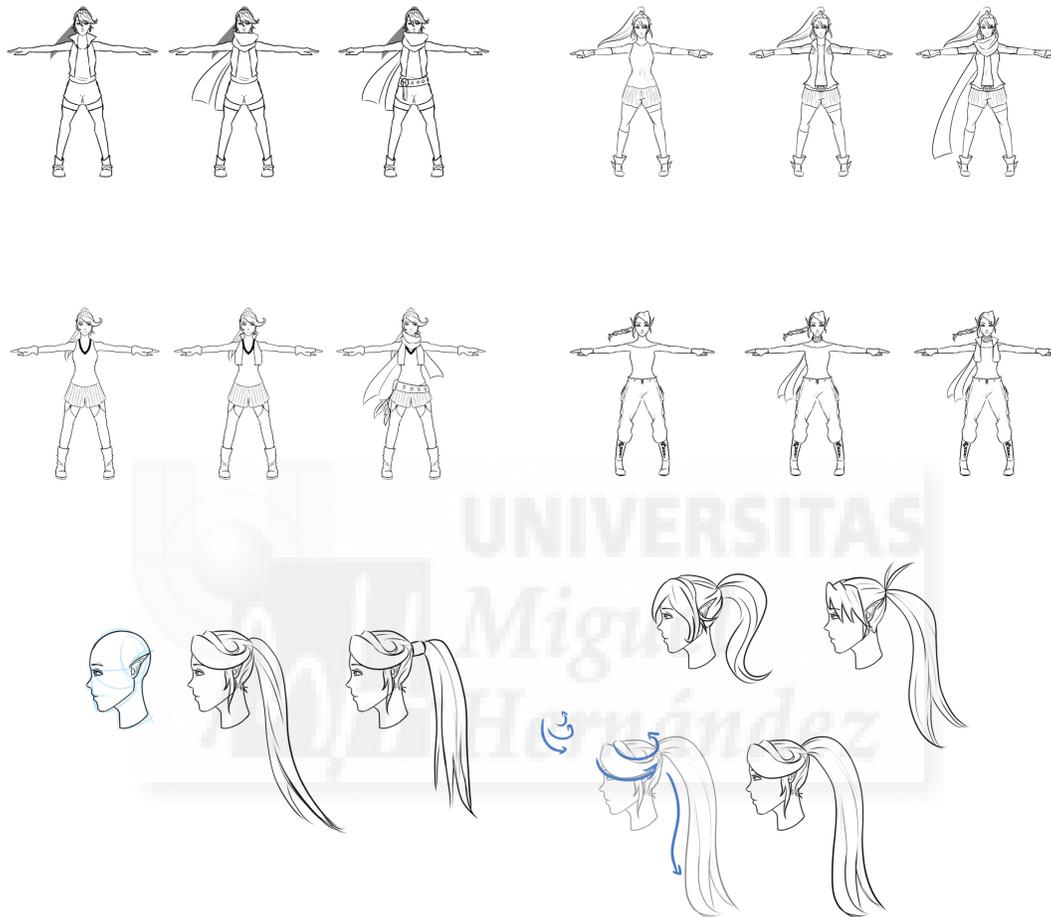


Fig. 5: Barache,I. Proceso de bocetos y pruebas (2021), digital, medidas variables

4.4.Siluetas:

A partir de ese punto, el workshop de diseño de personajes de Dota 2 me sirvió como una perspectiva profesional sobre cómo se diseña y modela un personaje en el juego. Incorporé el proceso general a la parte de coloración.



Con el diseño final, dibujé diferentes siluetas desde cero para encontrar una pose y una vista que fueran interesantes y mostraran lo suficiente del personaje para ser fácilmente reconocible y única. Esa silueta serviría como base para el dibujo final de un personaje.

Fig. 6: Barache,I. Pruebas de siluetas para el personaje-bocetos (2021), digital, medidas variables

4.5.Pruebas escala de grises y de color:

Para determinar los colores del personaje, hice dos pasos. La primera fue colorear el personaje solo en valores de gris. Quería crear contraste de valor en lugar de contraste de color (ya que la paleta que quería tenía que ser armoniosa). Comenzando por tener al personaje de cabello negro y una bufanda blanca (puntos esenciales en la historia), traté de encontrar un conjunto de valores que parecieran equilibrados y reconocibles incluso si el personaje estaba borroso.

En segundo lugar, con la idea de una paleta con colores adyacentes y armoniosos, hice una paleta de colores general de azul y verde. A partir de ahí, experimenté con los colores para obtener un valor similar una vez que se convirtió en blanco y negro. El resultado fue una paleta de colores específica para el personaje, lista para ser colocada. El cabello es oscuro, el pañuelo es blanco y el color más representativo del personaje, azul claro, está en la gran zona del torso.

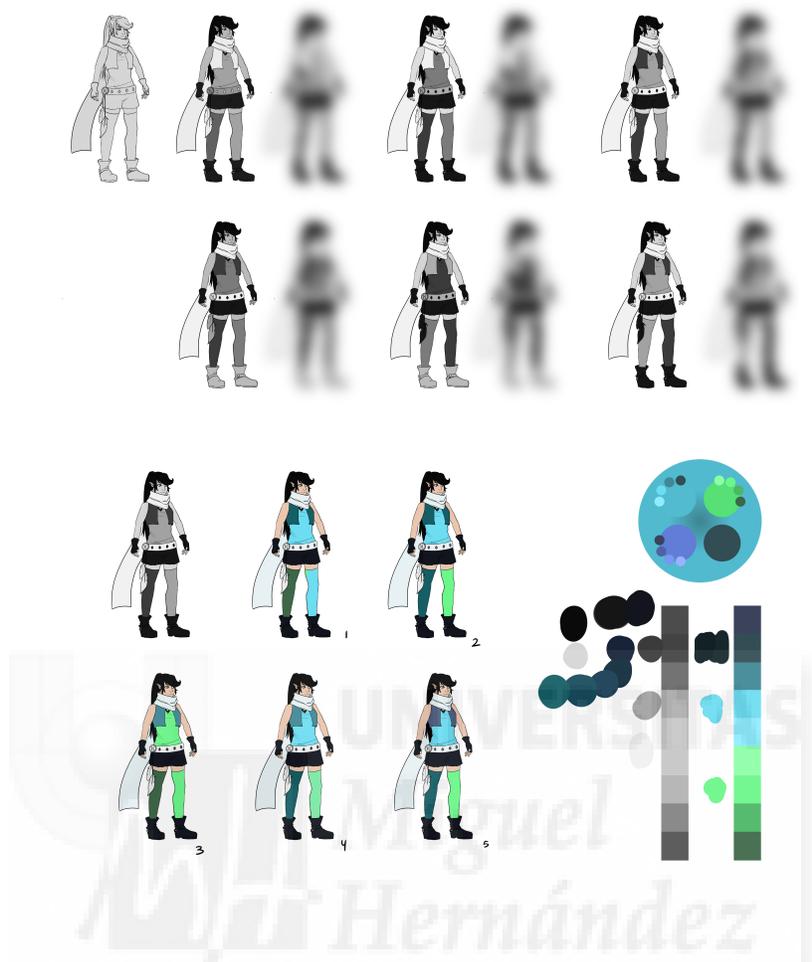


Fig. 7: Barache,I. Pruebas de valores de grises y de colores(2021), digital, medidas variables



Fig. 8: Barache,I. Character sheet y paleta de colores (2021), digital, medidas variables

Compuse un character sheet de las diferentes capas del atuendo del diseño final, en una pose simple. La primera fue mostrar que el personaje tiene un tatuaje como parte de su diseño, el resto fueron diferentes elementos del atuendo que se fueron juntando progresivamente.

4.6. Dibujo final del personaje:

Con los bocetos de siluetas, tomé el que parecía más reconocible para el personaje, donde podíamos ver el diseño completo tanto en el cuerpo completo final como en la silueta. Una vez coloreado y renderizado, da una imagen completa del personaje que se puede usar en la ficha del personaje, como portada, tarjeta de personaje, pantalla de selección de personaje, etc.

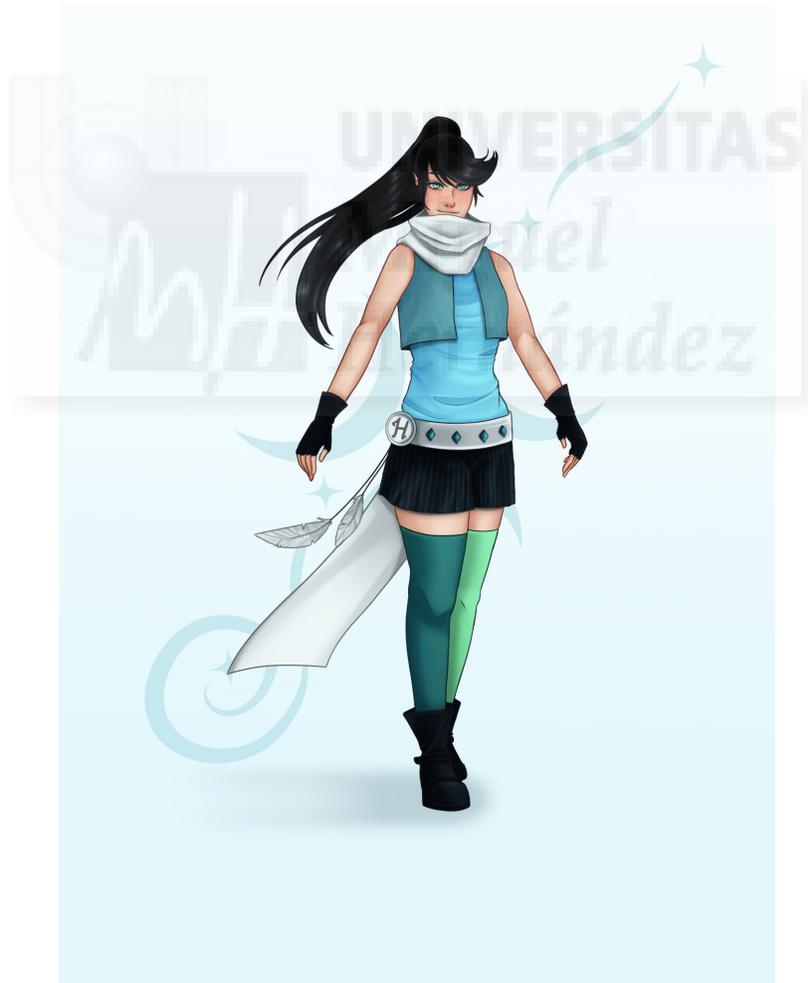


Fig. 9: Barache, I. Dibujo final del personaje (2021), digital, medidas variables

6.Resultados:

Con un primer concepto en mente, el proceso de creación del diseño de personajes me permitió explorar más posibilidades para el personaje, así como experimentar otras alternativas que diferían de la idea original. Investigar sobre el campo del concept art me enseñó lo variado, grande y diverso que puede ser todo en aras de comunicar con precisión una idea y una historia. Como tal, solo incluí las metodologías relevantes para esos objetivos específicos, las técnicas importantes que conciernen al diseño de personajes. Sin embargo, algunas técnicas que no incluí en este proyecto me resultaron útiles en otros trabajos sobre el concept art en videojuegos.

El proceso es fundamental para un proyecto visual de tipo animación, video juegos o comics, la aplicación de metodologías específicas son parte definitiva para cumplir estos objetivos. Varios métodos que utilicé en el proyecto también son aplicables en el diseño de props y diseño de fondo, y todos son esenciales para el desarrollo de un proyecto completo, siendo el diseño de este personaje principal solo un primer paso.



Fig. 10: Barache,I. Ilustración del personaje (2021), digital, medidas variables

7. Bibliografía/Webgrafía:

-Vancouver Animation School (2018) URL: <https://vanas.ca/resources/blog/what-is-a-concept-art-history-of-the-original-concept-art> [última consulta: 02/6/2021]

-Nuts Computer Graphics (2018). "Illustration and concept art: what are the differences?" [en línea] URL: <https://www.nutscomputergraphics.com/en/illustration-and-concept-art-what-are-the-differences/> [última consulta: 19/3/2021]

-Norman Rockwell Museum (2020). "Moving Image: Concept Art". [en línea] URL: <https://www.illustrationhistory.org/genres/moving-image-concept-art> [última consulta: 02/6/2021]

-Kanigua, Trent (2018). "Illustration VS Concept - Why do some companies want Sketches and others want paintings?" [YouTube] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=q05Ikl-uUB8> [última consulta: 19/3/2021]

-Kanigua, Trent (2018). "Ikeda Concept art - Character design process. (Commentary)" [YouTube] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ySXNDCjhbrI&t=653s> [última consulta: 21/2/2021]

-Valve Corporation (2017). "Dota 2 Workshop - Character Art Guide" [en línea] URL: <https://support.steampowered.com/kb/9334-YDXV-8590/dota-2-workshop-character-art-guide> [última consulta: 02/6/2021]

-Ekström, Hanna. (2013). *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape*. Game Design and Graphics. Universidad Högskolan på gotland. Proyecto de Grado en Diseño de Juegos.

-Rässa, Julia. (2018). *Concept Art Creation Methodologies, Visual Development of "Rock Boy"*. South-Eastern Finland, University of Applied Science. Proyecto de Grado en Diseño de Juegos.

-Garces, Lynda. (2016). "Concept Art". Word Press. URL: <https://lyndagarces.wordpress.com/2016/02/25/h/> [última consulta: 02/6/2021]

Imágenes de Moodboard (de arriba a abajo, de izquierda a derecha):

- Foto publicidad de ropa gurl.com
- Xiao, Wang. Flying (2019), ilustración digital, medidas variables.
- Nash, Sean. Concept art para Shadow of the Tomb Raider, concept art digital.
- Foto de Heather Hoxsey como aviadora.
- Foto de Natalie Danish, White Wind.
- Foto bufanda de mujer volando en el viento de 4.bp.blogspot.com
- Foto montaje del canal youtube "hasta yogi", Photo Manipulation Tutorial: Adventure Girl (2016)
- Foto publicidad de ropa, guates de Party Expert.
- Concept art del juego Gravity Rush de Oga, Takeshi.
- Foto de ropa de Fashioncoolture.com (2013)
- Guzman, Manuel. Bird Riders, ilustración digital (2014)
- Fotomontaje mujer cayendo en el cielo, sin fuente en Pinterest. URL:<https://www.pinterest.es/pin/361695413816134969/>
- Foto renderizada de un quásar de ESA/Hubble/Nasa/M Kornmesser/PA Wire
- Foto sin derechos de autor de una grúa blanc (2018)
- al-Qazwini, al-Qazwini's Wonders of creation (siglo 18) dibujo de Simurgh.
- Tong, Donald. Foto de nubes blancas y cielo azul (2015)

Índice de figuras:

- Fig. 1 Vox and Associates: Cartel de la película "The Road to El Dorado" (2000), digital, medidas variables.
- Fig. 2 Yoshitaka Amano: Portada de Final Fantasy XII (2006), digital, medidas variables.
- Fig. 3: Barache,I. Mapa conceptual del personaje (2021), digital, diagrams.net, medidas variables.
- Fig. 4: Barache,I. Moodboards (2021), digital, medidas variables.
- Fig. 5: Barache,I. Proceso de bocetos y pruebas (2021), digital, medidas variables.
- Fig. 6: Barache,I. Pruebas de siluetas para el personaje-bocetos (2021), digital, medidas variables.

-Fig. 7: Barache,I. Pruebas de valores de grises y de colores(2021), digital, medidas variables.

-Fig. 8: Barache,I. Character sheet y paleta de colores (2021), digital, medidas variables.

-Fig. 9: Barache,I. Dibujo final del personaje (2021), digital, medidas variables.

-Fig. 10: Barache,I. Ilustración del personaje (2021), digital, medidas variables

Enlace Drive:

https://drive.google.com/drive/folders/1SsN-MAHB-JbaDjg-0EBq0DN_yLcsilbX?usp=sharing

