

TFG

PAMBOLI & ESCALDUM. **PRACTICA DE CONCEPT ART PARA ANIMACIÓN**

Presentado por Héctor Aparicio Sendra
Tutor: Moisés José Gil Igual

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Pamboli & Escaldum es un Trabajo de Fin de Grado centrado en la aplicación de los conocimientos de diseño y arte conceptual adquiridos durante el grado de BBAA para la creación de los personajes en una serie de animación digital de publicación online e independiente.

Los objetivos en el arte conceptual para esta serie son la búsqueda de un diseño uniforme tanto para los personajes como su entorno, adquirir una sensación visual semejante a las series de las generaciones anteriores creadas por las grandes compañías de animación cartoon, y utilizar sus fundamentos para la creación de una nueva serie que evoque al cartoon puro utilizando animación digital con un tono de comedia adulta y bizarra similar a las nuevas series de animación que han tomado el centro de atención en los últimos años.

Utilizando los conocimientos obtenidos en las prácticas de concept art en BBAA, se rediseñarán los personajes a partir de su forma cruda para que obtengan un diseño uniforme y visualmente satisfactorio con el cual trabajar en la animación. Un estilo divertido, deformable, colorido y libre de seguir las normas de la lógica durante las acciones de los personajes.

Palabras clave: Concept Art; Animación; Diseño de Personajes

SUMMARY

Pamboli & Escaldum is an End of Degree Project focused in the application of knowledge in design and concept art acquired through the BBAA degree for the creation of characters in a digital animation cartoon show for independent online publication.

The objectives in the concept art for the show are the research of a uniform design both for characters as well as their surroundings, acquire a visual feeling similar to that of the shows from older generations created by the great companies of cartoon animation, and use their foundations for the creation of a new show evoking of pure cartoon style utilizing digital animation with a tone of adult and bizarre comedy similar to the new animation shows that have appeared in the past years.

Using the knowledge obtained through concept art practice in BBAA, the characters will be redesigned from their raw form to obtain a design uniform and pleasant to the eye with which with to work with in the animation. A funny, deformable, colourful style free from having to stick to the laws of logic during the actions of the characters.

Key words: CONCEPT ART; ANIMATION; CHARACTER DESIGN

AGRADECIMIENTOS

- Moisés José Gil Igual, por aceptar ser mi tutor cuando más lo necesitaba y corregir mi proyecto.
- Gabriel Sastre por concederme el permiso para trabajar con sus personajes.
- Mis amigos Andrei y Justas por motivarme a seguir esforzándome.

ÍNDICE

RESUMEN	
1. INTRODUCCIÓN	pág. 6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	pág. 7
3. MARCO REFERENCIAL	pág. 15
3.1 Marco referencial técnico	
3.1.1. Referentes técnicos oficiales	
3.1.2. Referentes técnicos originales	
3.2. Marco referencial conceptual	
4. ANTECEDENTES OBRA PROPIA	pág. 8
4.1 Concept art, ilustración y diseño de personajes	
4.2 Técnicas de preparación para el diseño de personajes	
4.3 Otras prácticas de arte conceptual previas	
5. DESARROLLO PROCESUAL	pág. 19
5.1 Comprender de donde partimos	
5.1.1 Planteamiento de los personajes	
5.1.2 Rediseños y pruebas de estilo	
5.1.3 Personajes secundarios y diseño del mundo	
5.2 Adaptación de la narrativa original	
6. RESULTADOS DEFINITIVOS	pág. 30
7. CONCLUSIONES	pág. 34
8. BIBLIOGRAFIA	pág. 36
8.1 Libros	
8.2 Páginas web	
9. INDICE DE IMÁGENES	pág. 37

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de este Trabajo Fin de Grado es la creación de arte conceptual para un ámbito específico. En el caso del proyecto, diseñar el estilo de los personajes para una propuesta de serie de animación o viñetas de comic basado en los personajes de *Pamboli & Escaldum*, originalmente idea de un amigo ajeno a la universidad, y cuya idea de un mundo propio en animaciones o tiras cómicas para internet me fascinó.

Esto es solo un ejercicio de arte conceptual basado en los personajes de mi amigo, con la idea de visualizarlos como si fuera a crearse una verdadera serie cartoon que luego se publicaría en la red en páginas como Youtube. Aunque la creación de una animación por episodios nunca fue parte de nuestra idea, una vez visto el potencial de los personajes en el arte conceptual se está considerando tomar ese camino.

Encontramos la justificación de este trabajo en mis proyectos de BBAA anteriores relacionados con el concept art en cualquiera de sus ámbitos, en asignaturas donde el diseño de personajes era el núcleo del proyecto o dependía en gran parte de él. Tanto la creación de un estilo artístico fácil de animar, como la adaptación a uno ya existente para expandir su mundo. Estos ejercicios fueron recibidos con buen resultado y son lo que me empujó en la dirección de creación de personajes, adaptación de ideas y dibujo cartoon, frecuentemente dependiente de una base previa a la que adaptarse, ya sea que el mundo recipiente ya tiene un estilo artístico cerrado del que aprender y al que adaptarse, o crear uno desde cero para llegar a los objetivos de la idea para la historia de ese mundo.

Para llegar al objetivo de crear un estilo visual propio de esta serie, se utilizarán tanto métodos aprendidos en las asignaturas de BBAA que involucran el diseño de personaje, como la practica libre propia externa a los trabajos artísticos de la universidad.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

Los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado son una mezcla de experimentación artística, búsqueda de estilo, y aplicación de estilo. Se trabaja con un estilo cartoon prácticamente nuevo o diferente a previos utilizados y es necesario buscar un equilibrio entre el diseño y la funcionalidad, ya que buscamos “un estilo para animación básica”, y si fuera gráficamente elaborado sería muy complicado trabajar con ese estilo en animaciones elaboradas por un equipo pequeño de principiantes.

Objetivos a superar durante el proceso:

- Adaptar la idea de los personajes a un nuevo estilo apropiado para animación o comic basándose en la idea original de mi compañero, para alcanzar una visión nueva de la historia creada.
- Comprender como otras series o comics de estilo cartoon utilizan sus diseños para añadir expresión a la animación y los personajes.
- Aplicar los conocimientos y prácticas de arte conceptual a un proyecto que requiere el uso de las herramientas de concept art en su máximo potencial.
- Crear personajes carismáticos, reconocibles y únicos para poblar el mundo de la serie.

A través de una metodología de pruebas y empíricos de ensayo-error se han alcanzado los diseños adecuados. Utilizando una técnica de creación en masa de diseños hemos podido comparar lo que funciona y lo que no para cada personaje, cada uno recibiendo cambios en diferente medida, y otros siendo directamente rediseñados completamente.

Se utilizarán referentes de series o comics con estilo cartoon (caricaturas o dibujos sencillos de línea rellena de color con poco detalle) que se desmarcarán de los contemporáneos de su generación por el tono de sus historias y estilo, o creaciones modernas con acercamientos a sus objetivos similares a los nuestros.

Con un sistema de experimentación, desarrollo y adaptación, se generará un estilo grafico basado en otros medios en los que se utilizan diseños libres y desenfadados para contar pequeñas y divertidas historias, ya sean animadas o en viñeta.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1. MARCO REFERENCIAL TECNICO

Los referentes de los que se obtienen las técnicas estilísticas para *Pamboli & Escaldum* provienen de dos fuentes: referentes técnicos oficiales y referentes originales.

Los referentes técnicos oficiales son el conjunto de técnicas y estilos encontrados en series de animación como las de Cartoon Network o en menor medida, comics españoles con tono humorístico y con personajes cartoon como la obra de Francisco Ibáñez, Mortadelo y Filemón.

Los referentes originales son la idea original anterior a la creación del concept art para *Pamboli & Escaldum*, cuando solamente eran unos personajes creados para bromear o hacer parodias sin ningún valor artístico. Esta es una de las partes más interesantes del proyecto puesto que supone indagar en los diseños de alguien que no los ha creado utilizando una metodología o con un objetivo real más que el de parodiar o crear por crear. Esto es reminiscente del *Art Brut*, obras creadas por gente sin conocimiento artístico. Para el ejercicio de arte conceptual trabajar con personajes creados sin estos conocimientos o ningún objetivo real es tanto un experimento como un desafío: encontrar el valor de los personajes en su estado original y rediseñarlos para ser parte de un resultado más legítimo y genuino como personajes que han sido creados con un proceso artístico.

3.1.1. REFERENTES TECNICOS OFICIALES



El ámbito técnico del Trabajo de Fin de Grado, arte conceptual sobre *Pamboli & Escaldum*, toma referencias estilísticas de dos ámbitos completamente diferentes:

El primero son las series de animación de Cartoon Network, Adult Swim y Nickelodeon. Muchas de sus producciones utilizan el mismo estilo de personaje minimalista que buscamos para los personajes del mundo de *Pamboli & Escaldum*, y sus animaciones incorporan una técnica similar a la que buscamos: animación digital minimalista, donde los movimientos de los personajes destacan por su exageración y estos a su vez son exaltados por la animación básica y sencilla de los movimientos más suaves, reducidos a ciclos como el de caminar o hablar con ligeros gestos de manos. Los ejemplos más adecuados a este tipo de animación serían series como *The Powerpuff Girls (Las Suprnenas)*, *Ren & Stimpy* o *Chowder*.



Esta última serie es uno de los principales referentes estilísticos para *Pamboli & Escaldum*. Tanto nuestra idea como el cartoon de *Chowder* comparten detalles como un estilo de humor extraño e inusual, animación deformante y sin límite para los personajes, y un estilo artístico donde los personajes tienen cuerpos sencillos o poco detallados donde se da prioridad a la forma general del cuerpo sobre al aspecto, además del pequeño detalle de nombrar a los personajes con nombres basados en comida.

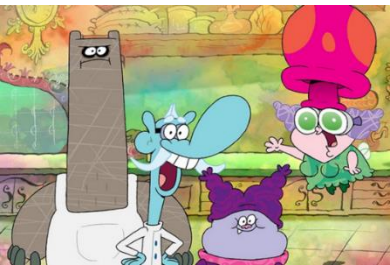


fig.21. Craig McCracken, *Las Suprnenas (The Powerpuff Girls)*, 1998

fig.22. C. H. Greenblatt, *Chowder*, 2007

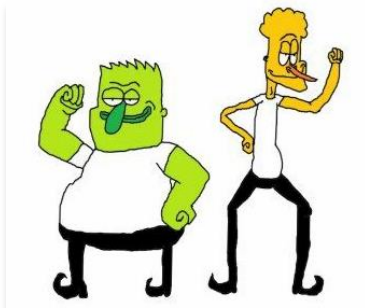
fig.23. John Kricfalusi, Bob Camp, *Ren And Stimpy*, 1991

3.1.2. REFERENTES TECNICOS ORIGINALES



La segunda fuente de referencias proviene directamente del autor de la idea original de *Pamboli & Escaldum*, Gabriel Sastre. Estos personajes fueron una concepción suya hace unos años y siempre han sido utilizados para bromear entre amigos, dibujados crudamente en Microsoft Paint por el mismo.

Con el tiempo se empezó a crear una historia muy poco seria alrededor de ellos, y dado la oportunidad de crear un Trabajo de Fin de Grado sobre arte conceptual, parecía una buena idea utilizar estos personajes poco definidos para crear algo más refinado utilizando el proceso del arte conceptual.



Como los diseños originales nunca fueron ideados para un proyecto serio, sufrían de problemas como un exceso de copia de características basadas en personajes preexistentes. Los protagonistas de la versión re imaginada, los titulares *Pamboli y Escaldum*, ellos mismos originaron como una parodia española bastardizada de los personajes de Nintendo, *Wario y Waluigi*.

Un objetivo prioritario del proceso de re diseño de *Pamboli y Escaldum* sería alejarse lo más posible del apropiamiento de características de otros personajes, ya que es un gran signo de falta de originalidad y mal diseño.

El objetivo sería rediseñarles para que fueran únicos por si solos al mismo tiempo que siguen evocando su aspecto original.

fig.24. *Wario y Waluigi*, personajes de Nintendo

fig.25. *Pamboli y Escaldum* en su diseño original de Gabriel Sastre, 2020

3.2. MARCO REFERENCIAL CONCEPTUAL

Los conceptos aplicados a nuestros diseños son reminiscentes a los que podemos ver en estas otras series de animación:

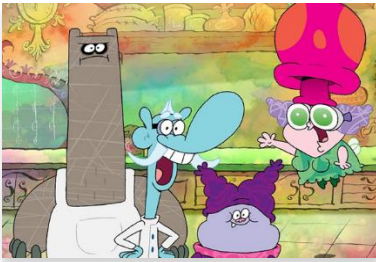


fig.26. *Chowder*, Cartoon Network, 2007

fig.27. *Smiling Friends*, Adult Swim, 2021

fig.28. *Vaca y Pollo*, Cartoon Network, 1997

- **Chowder:** en *Chowder* podemos ver dos ideas aplicadas a nuestro proyecto. El humor absurdo y deformista que nunca podría tener lugar ni en el mundo real ni en otras series de animación con una lógica más atada a este, y el uso de nombres de comida para nuestros personajes. No obstante, nunca fue una idea copiada de la serie de *Chowder*. Más bien fue algo que le surgió a Gabriel al idearlos y sencillamente se acabó aplicando a todos los personajes. Nombrar a los personajes como comida puede servir para conectar conceptos sobre como son estos personajes: alguien llamado Pamboli es alguien totalmente básico y con actitud de pueblo, igual que un trozo de pan con aceite es comida sencilla y de pueblo. Ya que la historia está ambientada en España, la gran cantidad de gastronomía del país nos da una buena oportunidad para jugar con estos nombres.

- **Smiling Friends:** esta nueva serie de Adult Swim creada por Michael Cusack y Zach Hadel es prácticamente lo que deseáramos de *Pamboli & Escaldum*. Una serie de animación adulta centrada en el humor absurdo y extraño, con personajes vistosos poco realistas dentro de un mundo que en parte sí que actúa con las normas de la realidad. Además de tratar el mismo concepto que buscamos para nuestro trabajo, también utiliza el estilo de animación que utilizaría.

- **Vaca y Pollo:** esta serie de 1997 para Cartoon Network es la base de las ideas de físicas y deformidad para nuestro proyecto, un perfecto ejemplo del *Squash and Stretch* que dictaría el movimiento de nuestros personajes en diferentes situaciones: aunque por lo general actúan de forma normal como en *Smiling Friends*, escenas como meterse por un agujero o golpearse incorporarían el estilo de squash característico de *Vaca y Pollo*

- **The Critic:** en menor medida, esta serie de 1995 nos proporciona algunas ideas para *Pamboli & Escaldum*. Esta serie utiliza personajes realistas, pero tiene tonos de humor surrealista, llegando a parecer un predecesor de cómo serían *Los Simpson* unos años más tarde (teniendo al protagonista de este show como invitado en un episodio crossover). De esta serie sacamos ideas sobre cómo introducir humor surrealista a situaciones normales, y como bromear con el sobrepeso del protagonista para jugar con esas situaciones.

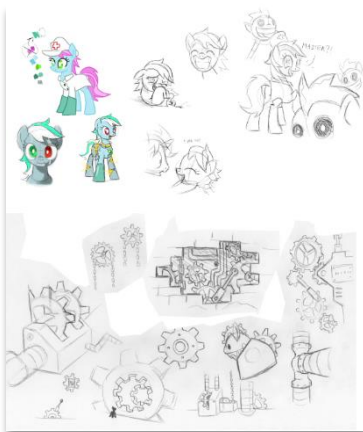


fig.1, fig.2. Héctor Aparicio, diseños de personajes para Ilustración 3D y Concept Art, 2018, dibujo digital

fig.3. Héctor Aparicio, imitación del estilo de MLP:FiM aplicado a una nueva historia, 2018, dibujo digital

4. ANTECEDENTES

Es apropiado dedicar unas páginas a revisar el arte conceptual previo al Trabajo de Fin de Grado para comparar la evolución de la habilidad para adaptarse a estilos existentes o crear uno nuevo y mostrar como empezaron los procedimientos que sean vuelto a aplicar en la actual búsqueda de un estilo propio.

4.1 Concept art, Ilustración y diseño de personajes

Previamente a la llegada al grado de BBA ya había un interés por el desarrollo de personajes y sus estilos gráficos. Es en los años siguientes donde la asignatura de Ilustración 3D y Concept Art despeja las dudas sobre qué es lo que se busca: descubrir qué es lo que atrae del ámbito de la creación y por qué siempre hay una atracción al ámbito del cartoon.

Son las ganas de adaptarse a una necesidad, a un estilo gráfico existente o aun por crear, y utilizar las herramientas del arte conceptual para cubrir esas necesidades en la creación a mayor escala del proyecto detrás de esta necesidad.

Aunque el estilo general siempre ha sido el cartoon o “dibujo común” sin mayor detalle, preparado para replicas extensivas en el proceso de comic o animación, uno de los estilos gráficos principales tanto para hobbies como el desarrollo de proyectos de concept art fue el de la serie de animación *My Little Pony: Friendship Is Magic*, una serie de animación producida en 2010 hasta 2019 pionera en la animación Flash en gran escala. Utilizando el estilo gráfico de esta serie, se crean conceptos para un ejercicio de concept art en el que se imagina como ocurriría una nueva historia dentro de esta serie.





Aunque el estilo de *MLP:FIM* es fascinante y lleva al límite la animación 2D con vectores, colores planos y degradados por capas, es un método costoso con el que experimentar o trabajar en grupos pequeños, debido a que se anima utilizando *rigging* de capas superpuestas al mismo tiempo que la línea de las figuras no es negra, sino un color más oscuro del que limita, lo cual significa que no se pueden poner los detalles de las capas al azar – hay que tener en cuenta siempre que va encima de que: pelo detrás de las orejas al mismo tiempo que encima de la frente, ojos limitados por mascara dentro del contorno de la cabeza, etc.

Es un estilo cartoon genuinamente único y del cual variarían otras series de animación con personajes de color vistoso, como *Monster High*. Pero un estilo de dibujo que utilice línea negra sigue siendo más manejable y con más posibilidades que las limitaciones de vectores a color. Aunque es un estilo artístico estable en obras personales, para proyectos que requieren muchos dibujos sigue siendo mejor otro estilo de línea negra.



fig.4. Héctor Aparicio, diseños de ejemplo para *Pony Bots*, 2018, dibujo digital



fig.5. Héctor Aparicio, concepto para *Escena de Caldera*, 2018, dibujo digital con vectores

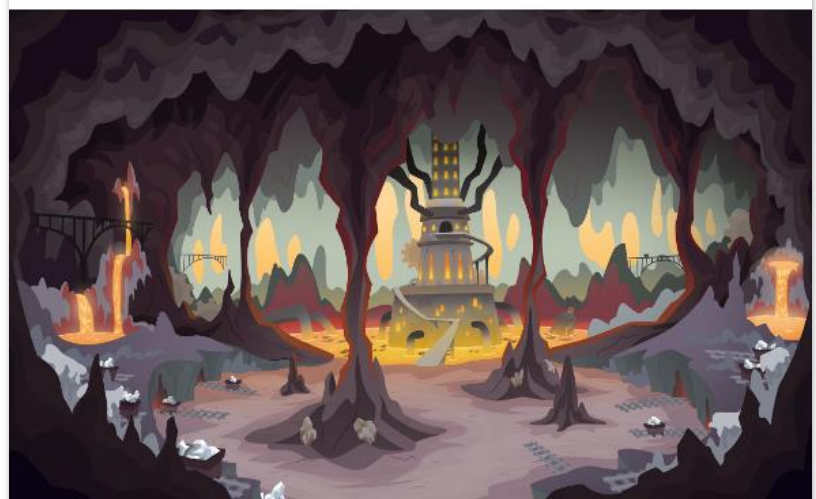


fig.6. Héctor Aparicio, concepto para *Nucleo Subterraneo* con variante, 2018, dibujo digital con vectores

4.2 Técnicas de preparación para el diseño de personajes

Una de las partes más importantes a la hora de crear arte conceptual es la preparación de ideas generales utilizando herramientas como el mapa mental de personajes o las siluetas generales.

El mapa mental se crea durante la fase del brainstorming, cuando se generalizan las relaciones entre los personajes de la historia, y las conexiones entre los personajes pueden ser una buena guía sobre en qué dirección llevar sus diseños, si deberían compartir características o parecer completamente opuestos, como en el caso de un personaje rival a otro, o personajes que sean hermanos.

Por otro lado, la creación de siluetas ayuda a generalizar la forma de los personajes incluso antes de aplicarles los detalles. A su manera es otra forma de brainstorming mas visual centrado en el mensaje visual que transmitirán los personajes a simple vista.

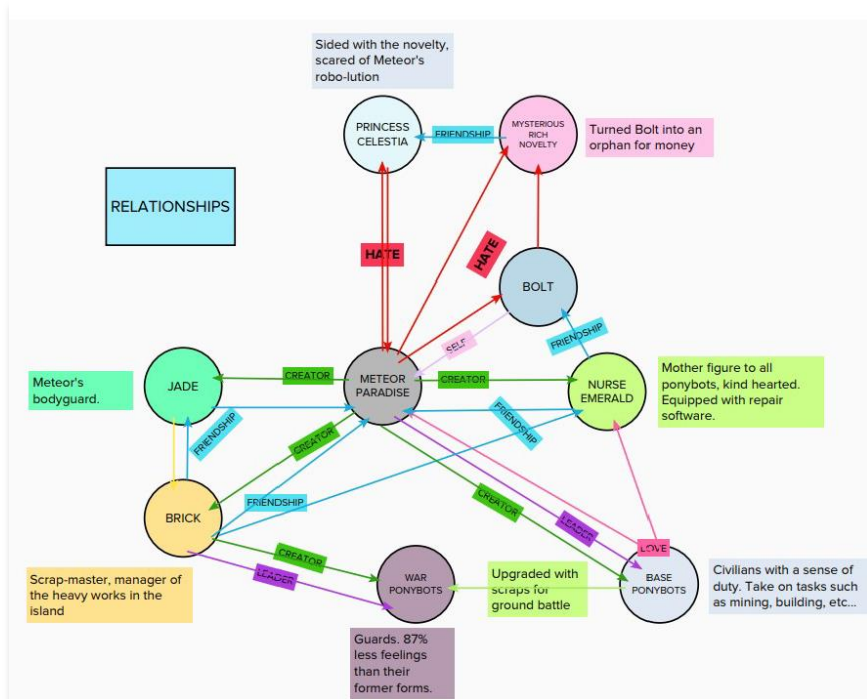
Esta técnica luego se transformaría en otra basada en el uso de formas como boceto, más aplicable al estilo cartoon ya que en personajes de diseño sencillo es muy importante darles una forma definida que transmita conceptos sobre cómo es su personalidad y atributos físicos: un personaje formado por cuadrados transmite un carácter fuerte, inmóvil, serio. Uno redondo representa un personaje gordo, tranquilo, inofensivo. Y uno creado con triángulos transmite astucia, peligro, o dinamismo.



fig.7. Héctor Aparicio, Diseños para Meteor a partir de siluetas, 2018, dibujo digital

fig.8. Héctor Aparicio, Siluetas para la conceptualización de un Crane-corn, 2018, dibujo digital

fig.9. Héctor Aparicio, Mapa mental de personajes, 2018



3.3 Otras prácticas de concept art previas

El arte conceptual y el diseño de personajes se aplicaron en otras asignaturas aparte de la de Ilustración 3d y Concept Art. Las asignaturas de Producción de Animación y Modelado 3D para Videojuegos supusieron un ejercicio de creatividad en el que expandir hacia nuevos tipos de estilos, como el cartoon clásico para animación por frames, diferente al estilo vectorial para animación por Flash utilizado hasta entonces.

El ejercicio de Producción de Animación necesitaba la creación de una corta historia, y con ello, el diseño de un pequeño mundo o espacio en el que introducir personajes.

El objetivo de la asignatura era la creación o conceptualización de un corto de animación en grupo. Tomando mi idea, se produciría un corto sobre un robot en un mundo en ruinas, donde el único superviviente es un perro.

La idea detrás de que el personaje principal fuese un robot era minimizar el esfuerzo de animación a repartir entre un pequeño grupo de principiantes sin practica en el ámbito de la producción de animación. Estábamos de acuerdo en que un personaje robótico era la mejor opción porque si el personaje es sólido y sencillo, el proceso de animación es más accesible para quienes no han animado nunca, ya que la animación de robots sencillos se reduce a sus miembros – en este caso, de estilo tubular sin juntas – y a sus gestos faciales.

Adicionalmente, un diseño cartoon tan básico era de gran utilidad para repartir el trabajo entre la gente, ya que era un estilo muy fácil de replicar que cualquiera podía tomar y aprender rápidamente para ocuparse de un fragmento de la producción de animación. Cuando un personaje es fácil de aprender, permite incluso que nueva gente se incorpore al equipo creativo sin necesitar una preparación excesiva.

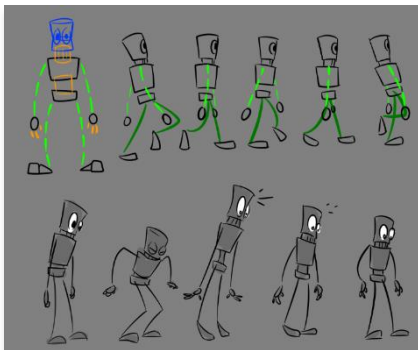
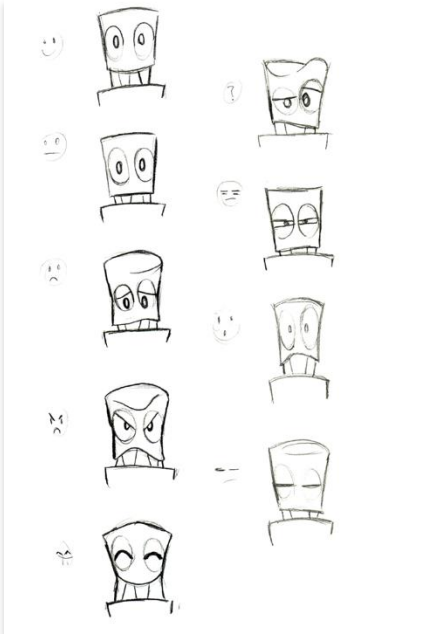


fig.10. Héctor Aparicio, Ejemplos de expresiones para personaje, 2019, bocetos en papel

fig.11. Héctor Aparicio, Ejemplos de movimiento del personaje, 2019, dibujo digital

Aunque el corto no pudo ser terminado, la fase de diseño y producción fueron recibidas favorablemente por la aplicación de las condiciones de tiempo y habilidad al diseño del mundo, los personajes, y la historia.

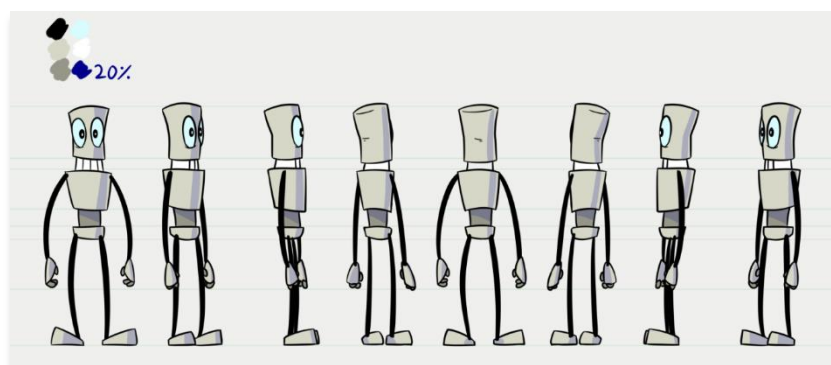
Es un buen ejemplo de como el arte conceptual, si bien hecho, puede tomar tanto o más valor que la producción final, ya que el arte conceptual es la idea original en su estado puro, y si el producto por lo que sea no llega a cumplir expectativas, es el diseño el que muestra lo que se pretendía o podría haber sido en otras condiciones.



fig.12. Héctor Aparicio, Diseño de fondo 1, *Caravana*, 2019, dibujo digital con colores planos

fig.13. Héctor Aparicio, Diseño de fondo 2, *Wasteland*, 2019, dibujo digital con colores planos

fig.14. Héctor Aparicio, rotación del personaje, 2019, dibujo digital





En la asignatura de Modelado 3D para Videojuegos la primera practica trataba de la creación de un personaje, desde el diseño físico y personal al mundo al que pertenece, pasando por la descripción de su personalidad y trasfondo en una historia original.

Este ejercicio es una visión interesante ya que, hasta este punto, el diseño siempre ha sido simplificado, cartoon, y sencillo. Pero la propuesta de Modelado 3D requería un personaje lo bastante interesante estéticamente como para recrearlo en modelado real, y esto suponía un nuevo punto de vista en el diseño visto hasta entonces.

El proceso de creación del personaje varió a partir del estilo que hasta entonces se había utilizado basado en el de animación flash de *My Little Pony: Friendship is Magic*, antropomorfizando un personaje existente en una dirección más realista e interesante.

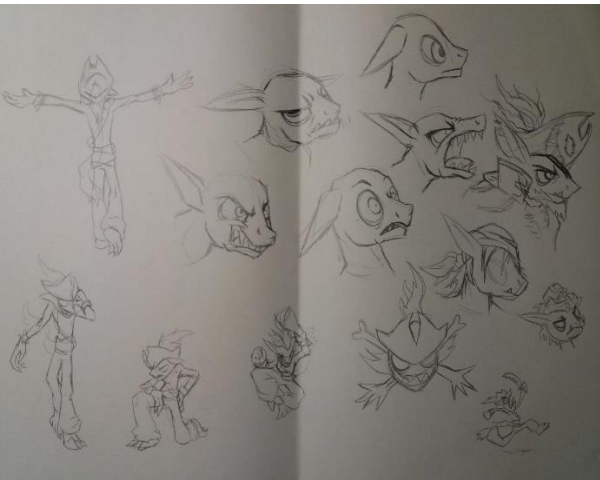
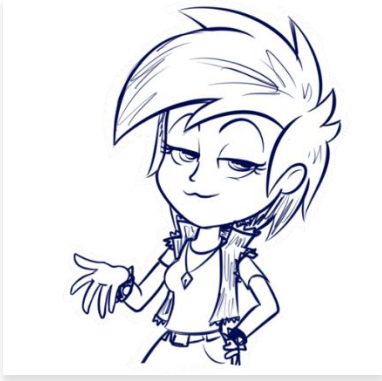


fig.15, fig.16. Héctor Aparicio, Diseño de personaje para modelado 1, 2019, bocetos en papel

fig.17. Héctor Aparicio, Escultura de personaje, 2019, plastilina de modelado





Es a lo largo de las asignaturas del grado que se solidifica mi interés por la experimentación con el arte conceptual y el proceso de diseño de personajes. Al mismo tiempo, en el ámbito personal se sigue creando arte conceptual como un hobby, probando diferentes estilos.

Los siguientes son varios ejemplos de creación de arte conceptual por gusto propio, en los que se experimenta en estilos distintos al cartoon utilizado hasta entonces:

- La práctica con un personaje utilizando bocetos desencadenó en directamente dibujarlo siempre como boceto, y al mismo tiempo que era un ejercicio con el que practicar poses y gestos, se convirtió en un estilo propio separado del cartoon de siempre.
- Otra práctica para experimentar un estilo nuevo diferente al cartoon fue el rediseño de el mismo personaje con una temática nueva, una mezcla de fantasía y punk, con el que volver a los bocetos a color.
- Un trabajo en el que se tomó a un personaje hasta entonces dibujado únicamente con un estilo básico de línea negra y relleno sin demasiados detalles, representado con pintura digital y mayor definición para mostrar al personaje en mejor calidad.



fig.18. Héctor Aparicio, parte de una serie de bocetos del personaje *Frosty*, 2020, dibujo digital

fig.19. Héctor Aparicio, boceto de *Frosty* con estilo de fantasía punk, 2021, dibujo digital

dig.20. Héctor Aparicio, pintura del personaje *Anya*, 2019, pintura digital

Algo que se puede identificar a estas alturas es el abandono de las técnicas tradicionales, del dibujo en papel o las pinturas. Tras años de prácticas de arte conceptual en digital, este toma el sitio como método artístico principal, ya que el arte conceptual trata sobre la experimentación y el juego con las ideas, y los medios de arte digitales son perfectos para esto ya que incorporan herramientas para modificar, deformar y repetir dibujos a gran velocidad en un espacio más controlable que medios como el papel.

Otro beneficio de trabajar completamente en digital además de la habilidad de la completa edición de las imágenes es poder mover un sencillo boceto a una nueva capa y mezclarlo con otras de color para crear un dibujo más definitivo. Adicionalmente, disponemos de las herramientas digitales de efectos visuales y retoque de color que no tenemos en los medios reales, y estas nos ayudan a experimentar durante la creación de personajes para descubrir, por ejemplo, paletas de color que se les aplican mejor de las cuales no nos habríamos percatado sin estas herramientas

5. DESARROLLO PROCESUAL

5.1 COMPRENDER DE DONDE PARTIMOS

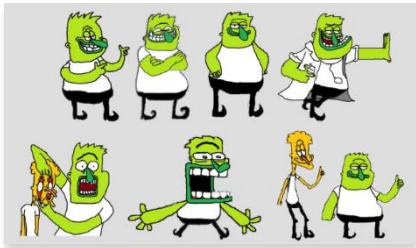
A la hora de trabajar los personajes de Gabriel Sastre es absolutamente importante comprender cuál es el origen de sus caricaturas ya que de nuestro proceso de arte conceptual depende realizar una reinterpretación adecuada de ellos, y se debe respetar cuál es su esencia original.

El primer personaje que Gabriel crea es Pamboli: un engendro verde, obeso, maleducado y repugnante. Según dice, estaba viendo un episodio de *Ren y Stimpy* y pensó en como ese tipo de series de animación (cartoon al estilo antiguo con animación bizarra y semitonos adultos) era mejor que las animaciones de hoy en día, mas centradas en una narrativa entre episodios parte de una historia mayor la cual suele contener misterios y expansión del mundo de la serie, como en *Hora de Aventuras* o *Steven Universe*. Quería un personaje basado en ese estilo antiguo con el que bromear con amigos con sus dibujos hechos en Microsoft Paint con el ratón.

Esta idea instantáneamente se mezcló con uno de sus personajes favoritos de la infancia, *Wario*, de las series de videojuegos de *Super Mario Bros*. *Wario* es uno de los personajes favoritos de los fans de Nintendo porque se desmarca de las normas de protagonista o héroe, es un personaje lleno de defectos, grotesco y avaricioso. Así, su personaje de Pamboli pasa a ser directamente una mala parodia de *Wario*.

Cabe recordar que Gabriel no es ni artista ni creador de ningún tipo, así que sus ideas en cuanto al diseño de sus personajes a veces no van más allá de copiar y simplificar personajes existentes, como por ejemplo darle a Pamboli un compañero y mejor amigo más inteligente, alto y delgado, de la misma forma que el propio *Wario* tiene un compañero con esos atributos, *Waluigi*.

Así pues, es mi objetivo como artista conceptual remasterizar sus personajes y ponerles unos nuevos límites para que la idea de llegar a convertir esto en contenido online sea viable, original y refrescante, no solamente una parodia de personajes famosos.



5.1.1 PLANTEAMIENTO DE LOS PERSONAJES

El primer paso para la mejora de los personajes en *Pamboli & Escaldum* es eliminar todo el exceso de referencias. Estos personajes no pueden ser mas parte parodia que originales si tienen que ser parte de un proyecto dirigido al público como un corto de animación nuevo.

Una buena ayuda para mejorar la estética durante el diseño de su aspecto es mostrarlos tales y como son. Las primeras opiniones sobre Pamboli se pueden resumir en “Bart Simpson verde” o “básicamente Shrek”. Esto nos sirve de alarma para saber de qué hay que alejarse o cambiar, como estilizar más el peinado y la cabeza o expandir la personalidad de los personajes.

Seguido de el replanteamiento de los personajes básicos viene la preparación de su relación con el mundo exterior:

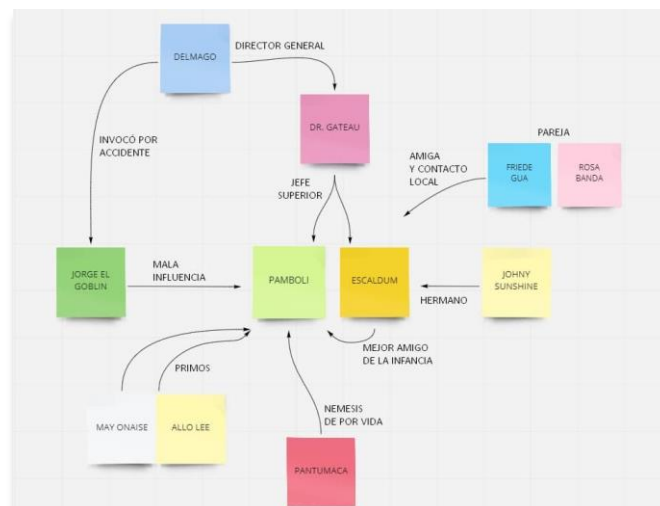
¿Quién más habita este mundo junto a ellos? ¿Qué relación tienen con los protagonistas? ¿Qué función tiene cada uno en el mundo y la historia?

Los nuevos personajes pueden crearse a partir de otros que Gabriel había creado para añadir a su colección de parodias. Personajes como un doctor loco, un mago, una rata que habla, etc. Todos se pueden volver a trabajar para dar vida al conjunto de esta nueva narrativa.

El punto más desafiante es la creación del mundo en que habitan, ya que eso nunca fue una prioridad. Encontrar donde caben los personajes dentro de la sociedad de este mundo pasa a ser entonces otro de nuestros objetivos.

fig.29. Gabriel Sastre, primeros dibujos de Pamboli y Escaldum, 2020

fig.30. Mapa conceptual de personajes y relaciones, 2021



Adicionalmente, utilizamos una de las herramientas de la creación de arte conceptual, las siluetas, para experimentar con la forma del protagonista.

Probamos distintos tipos de proporciones, detalles, peinados y accesorios. Más adelante, estas pruebas nos ayudarán a acercarnos más rápidamente al diseño ideal del protagonista.

Los personajes cartoon antiguos tenían diseños rápidamente reconocibles solamente por su silueta, y queremos ese resultado con el diseño de nuestro protagonista. Para ello utilizamos formas exageradas y acentuamos los detalles del Pamboli original: cuerpo cuadrado, con barriga, y pelo deshecho.

Sin siquiera utilizar referencia de estos, algunas de las siluetas por si solas nos recuerdan a personajes del cartoon antiguo como *Red*, de *Cow and Chicken*, o a *Eddy*, de la serie *Ed, Edd, Eddy*. Esto es una buena señal de que nos estamos acercando al diseño reconocible que queremos.



Fig. 31, Héctor Aparicio, prueba de siluetas para Pamboli, 2021, dibujo digital.



5.1.2 REDISEÑOS Y PRUEBAS DE ESTILO

Empezamos la mejora del proyecto con sencillamente probar estilos de dibujo más artísticos, intentando alejarnos de la parodia y lo que creemos que causa a la gente confusión con otros personajes más conocidos.

Al mismo tiempo, le damos profundidad a los personajes, un rol, gustos. Y empezamos a crear el centro de la historia desde donde departen las pequeñas aventuras que formarían cada corto:

Pamboli y Escaldum son una pareja de ladrones incompetentes intentando sobrevivir en Ciudad Granola. Siguiendo el consejo de sus padres, “¡Si fueras medico ganarías dinero!”, Pamboli obliga a Escaldum a convertirse en auxiliar de enfermería, mientras él se hace pasar por auxiliar de friegasuelos para descubrir donde guardan el oro en el hospital Nuestro Señor del Pilar.

Con la base de la historia preparada, sabemos que los personajes necesitaran una segunda estética basada en empleados de hospital: batas, mascarillas, y semejantes accesorios. Uno de los detalles estilísticos que queremos mantener durante el proceso de los nuevos diseños es los pantalones que se juntan con los zapatos de un color uniforme, normalmente negros. Contrariamente, mas adelante se buscaria eliminar rasgos reminiscentes a los personajes de los que nos basamos, como dejar de dibujar los zapatos con punta curvada igual que los lleva *Wario*.

Adicionalmente, se hace un bombardeo de ideas sobre las proporciones de Pamboli. La idea general se mantiene: torso grande, piernas finas y separadas, y siempre tiene que tener aspecto ancho.

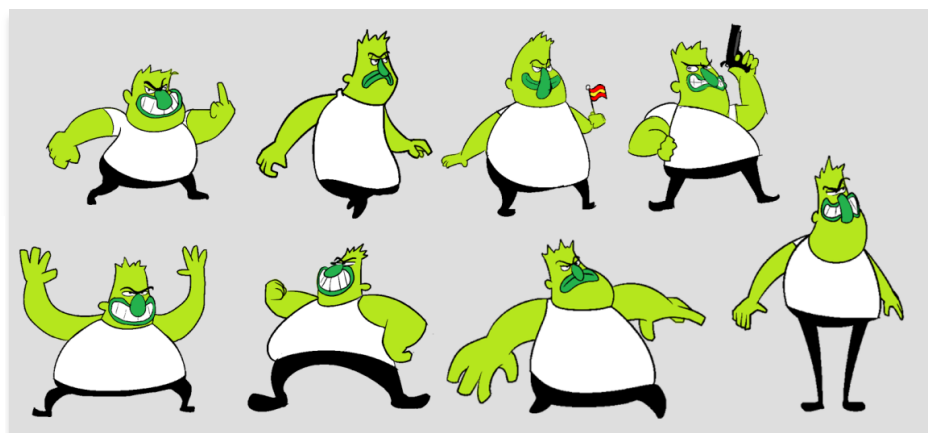


fig.32, fig.33. Héctor Aparicio, pruebas de estilización de *Pamboli*, 2021, dibujo digital

fig.34. Héctor Aparicio, estudio de proporciones para *Pamboli*, 2021, dibujo digital



Al mismo tiempo que se prueban otros estilos, es importante alterar los personajes hasta encontrar lo que funciona con ellos. Precisamente para el arte conceptual, cuantas más pruebas más nos acercamos al resultado perfecto. C.H. Greenblatt, el creador de *Chowder*, cuenta en una entrevista como llegó a concebir el diseño del protagonista con este sistema:

“Most of my ideas start as doodles, and I keep refining them in my sketchbooks until I get close to what I feel is a solid idea. The first *Chowder* drawings were a cranky old wizard and a little kid who kept his face hidden between his hat and his collar. I kept playing with them and evolving the characters until they got closer and closer to where they are now. I just wanted *Chowder* himself to feel like a squeazy little stuffed animal without being any particular breed.”¹



fig.35. Héctor Aparicio, Rediseño de *Dr. Gateau*, 2021, dibujo digital

fig.36. Héctor Aparicio, prueba de estilo grafico en *Escaldum*, 2021, dibujo digital

Con el arte nuevo, probamos estilos como el pixel art, pero sencillamente no les pega a los personajes. Este estilo fue descartado rápidamente. En cambio, dibujar los personajes sin más, estilo cartoon con línea negra fina, parecía más agradable a la vista, pero seguía faltando practicas con estos personajes.

Hasta este punto, las ropas, colores y accesorios son los originales de Gabriel, muchas veces solamente una camiseta y pantalones. Esto se aplica principalmente a Pamboli y a Escaldum, ya que los nuevos personajes se generan con una nueva idea de vestimenta al involucrar un artista en ello.

Después de estos estos experimentos queda claro que el estilo artístico va a ser línea negra fina y suave con colores planos. Esto se aplica perfectamente a personajes con gran expresividad y gestos así que, si se llegaran a animar, no habría problema, a diferencia de estilos como el pixel art que requeriría más trabajo por frames, o el estilo de raya deformada que encontramos en series como *Ed, Edd, Eddy*. Hay que recordar que el arte que se está conceptualizando sería para un grupo pequeño y sin experiencia en animación.

¹ C.H. Greenblatt, entrevista con Joe Meyer para kittysneezes.com, 2008

Pasamos al rediseño del principal problema entre todos los personajes: Pamboli sigue siendo una parodia de *Wario* y necesita cambios

Empezamos por un estudio de diferentes cuerpos, estilos y detalles buscando un punto medio entre el antes y después.

El cuerpo que mejor se adapta tiene precisamente un diseño cuadrículado, que refleja que es un personaje fuerte y que, por lo menos, aparenta ser indoblegable. Se le da un poco de curva a la barriga para insinuar su sobrepeso. Se eliminan los zapatos en punta como en todos los personajes, y un cinturón ayuda a hacer su diseño más interesante.

Para comprobar que el diseño funciona probamos diferentes vestimentas en él y en efecto, un cuerpo basado en proporciones cuadradas con una cara bien expresiva es el estilo perfecto para nuestro protagonista.



fig.37, fig.38. Héctor Aparicio, Bocetos para rediseñar a Pamboli, 2021, dibujo digital

fig.39. Héctor Aparicio, Pruebas de ropa en Pamboli, 2021, dibujo digital.





5.1.3 PERSONAJES SECUNDARIOS Y DISEÑO DEL MUNDO

Con el diseño del protagonista mejorado y el estilo grafico decidido, ya podemos pasar al diseño de los personajes secundarios y los de relleno (personajes utilizados muy pocas veces para cubrir un papel, como gente haciendo cola en el supermercado).

Para poblar la historia, utilizamos tanto los personajes creados durante el mapa conceptual, originales de Gabriel rediseñados, y personajes surgidos de un bombardeo de ideas para rellenar donde pudiera hacer falta alguien no relacionado con los protagonistas. Algunos de los diseños sirven para sembrar las sub tramas que podrían aparecer más adelante en la historia, como la existencia de agentes secretos o un grupo de atletas interactuando con los protagonistas.

Más que para ser personajes de relleno, estos bocetos sirven como guía para saber cómo debería parecer un nuevo personaje secundario. Los personajes siguen la guía de diseño propuesta al inicio del proceso de rediseño, y tienen un aspecto cartoon de línea negra con colores planos y proporciones generalmente geométricas, siempre intentando ser expresivos y reconocibles a simple vista.



fig.40. Héctor Aparicio, diseño personajes secundarios, 2021, dibujo digital

fig.41. Héctor Aparicio, rediseño personajes secundarios, 2021, dibujo digital

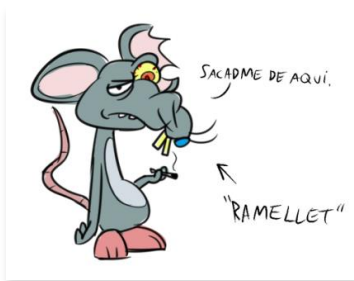


fig.42. Héctor Aparicio, rediseño de *Ramellet* con estilo pixel, 2021, dibujo digital

fig.43. Héctor Aparicio, rediseño de *Ramellet* con estilo cartoon, 2021, dibujo digital

fig.44. Héctor Aparicio, concept art para *Jorge el goblin*, 2021, dibujo digital

Algunos personajes pasan a ser reemplazados completamente por algo nuevo. Es el caso del ratón *Ramellet*: originalmente tenía el papel de ser el único personaje con la cabeza en su sitio, y se utilizaría esto para hacer humor alrededor del concepto de “el único personaje que se comporta de forma lógica y coherente, es un ratón mutante”. Pero su existencia llegó un poco forzada, siendo básicamente un ejemplo de los experimentos de otro personaje.

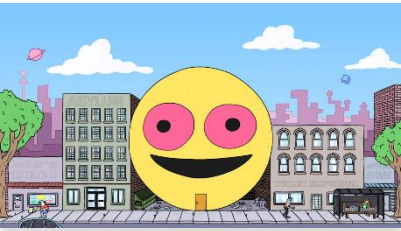
En su lugar, introducimos un personaje original que no solo está conectado a otro por sus orígenes, sino que también tiene un papel fundamental en la historia y un sitio permanente en uno de los lugares principales de la serie. Creando a *Jorge el goblin*, este cubre el papel de ser la criatura extraña no humana del casting, y proporciona más interacciones que el anterior.

No obstante, ya que los rediseños de *Ramellet* están terminados y existen, siempre dejan sitio a la posibilidad de introducirle si fuese necesario.



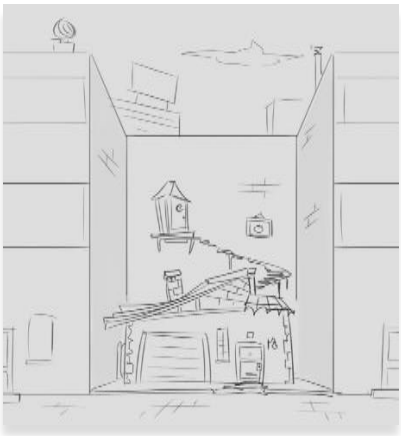


Tras el diseño de los personajes secundarios tomamos un tiempo para definir como se verían los escenarios donde habitan los personajes de la serie. Como nuestro trabajo se centra en la mejora y expansión de los personajes dejamos a un lado la creación de fondos, pero podemos empezar a pensar sobre el mundo de la serie.



Para la vivienda de Pamboli y Escaldum tenemos que tener en cuenta diversos factores de estos personajes: viven en la ciudad, necesitan dinero y les da igual todo. Un buen diseño de hogar para esta descripción sin llegar a diseños de pobreza como chabolas en las afueras sería una casa de aspecto mediocre en una localización poco agradable.

Una localización desagradable podría ser una pequeña parcela donde poner la casa, entre bloques de apartamentos. Este concepto lo obtenemos de dos referentes que utilizan esta localización:



El primero utiliza la localización de forma positiva: el diseño de la vivienda en las series y películas de *Stuart Little*. En este caso, la pequeña casa situada en el espacio entre dos edificios gigantes en comparación sirve para mostrar que el hogar de la familia Little es acogedor a pesar de ser pequeño y de situarse en el centro de una ciudad.

El segundo referente utiliza esta localización para mostrar lo contrario: es un edificio colorido y bizarro, rodeado de negocios de poca monta, y básicamente la empresa está situada en lo que sería un callejón si no estuviera ahí. Esta es la empresa protagonista de *Smiling Friends*, una de las series referente para nuestra idea.

Con estos dos referentes se nos ocurre que la vivienda de Pamboli y Escaldum sea una casa decrepita en el espacio entre edificios. Para dar énfasis a que la casa es pequeña y mal construida, ponemos detalles como que la única ventana de la casa es estrecha y larga, o que el baño de la casa se sitúa literalmente encima de esta, apegado a las paredes de uno de los edificios y accesible por una escalera de tablones hecha a mano.

fig.45. Imagen de la casa en la película *Stuart Little*, extraído de la misma, 1999

fig.46. Imagen de la oficina de *Smiling Friends*, extraída del tráiler oficial para Adult Swim, 2021

fig.47. Héctor Aparicio, concept art para la casa de Pamboli y Escaldum, 2021, dibujo digital



fig.48. La casa de los protagonistas en *Star vs. The Forces of Evil*, extraído de un clip de la serie, 2015

fig.49. Héctor Aparicio, boceto del hospital en Pamboli & Escaldum, 2021, dibujo digital

El segundo edificio que diseñamos es donde otra parte de la historia tendría lugar: el hospital donde trabajan los personajes.

Para el hospital seguimos tomando de referente a *Smiling Friends*, pero solamente en lo que se refiere a la forma general del edificio y algún detalle irónico, como que el hospital tenga detrás de sus edificios un pequeño cementerio.

En su lugar, uno de los detalles principales del edificio es la existencia de una torre de piedra con un estilo de fantasía en la última planta. Esto se debe a que el personaje que tomará el rol de director general del hospital tendrá poderes mágicos y por eso su oficina se encuentra en la torre de un castillo.

Esta idea proviene de otro referente, la serie *Star vs The Forces of Evil* creada por Daron Nefcy para Disney XD, donde el hogar de los protagonistas también tiene una torre de castillo saliendo de la casa.

Adicionalmente, el hospital tiene otro detalle referente a uno de los personajes secundarios que trabajan en él. La existencia de un aparato científico en el tejado de uno de los bloques indica que es la planta del personaje *Dr. Gateau*, que además de oftalmólogo es un inventor.



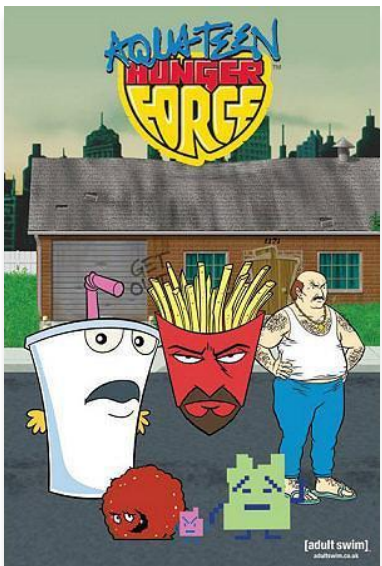
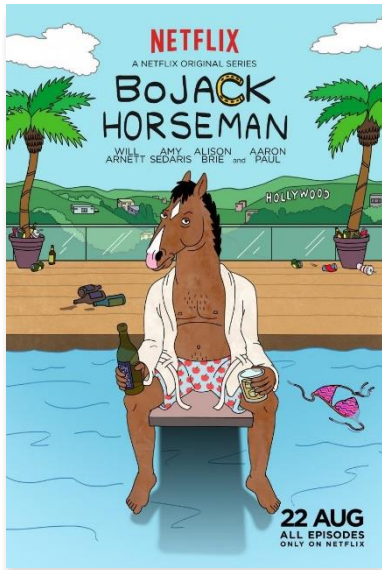


fig.50, fig.51, fig.52. Imágenes promocionales de *Metalocalypse*, *Bojack Horseman* y *Aqua Teen Hunger Force*, series de animación producidas por Adult Swim en los años 2006, 2014 y 2000 respectivamente.

5.2 ADAPTACIÓN DE LA NARRATIVA ORIGINAL

Cuando se creó a Pamboli se le quería dar una actitud de grosero, repugnancia, y en general representar todas las cualidades negativas que puede tener una persona. Algunas de las cualidades más horribles del personaje eran ser racista, misógino, y facha. Pamboli era un conjunto de lo peor y esto servía para hacerlo el objetivo de comentarios satíricos y comedia a través de justicia. Incluso nos planteamos utilizar el hecho de que su piel es verde para decir que representa “al votante ideal de VOX”.

Durante el proceso de rediseño, decidimos dejar el comentario político a un lado y centrarnos en que tanto el protagonista como sus compañeros fueran el origen de la comedia sin necesidad de crear mensaje social, ya que no somos expertos en políticas sociales. Solo queremos hacer una caricatura con humor de nuestra generación y na realidad bizarra.

Para este tipo de comedia volvemos a tomar referencia del episodio piloto de *Smiling Friends*. En el episodio el objetivo principal es ayudar a un hombre a sonreír de nuevo para evitar que se suicide, y los intentos para hacerle feliz solo refuerzan sus ideas de que la vida no tiene sentido. Ver a personajes cartoon lidiar con estos problemas en un mundo colorido crea una distorsión del tono de lo que estamos viendo al mismo tiempo que nos muestran gags visuales, situaciones irónicas y personajes con diseños ridículos luchando con problemas serios de la vida real en su mundo.

Este tipo de humo gusta a la gente de nuestra generación, y una fuente de comedia en este estilo son las series de animación producidas por Adult Swim, conocidas por parodiar situaciones reales con brutalidad, absurdo, y la destrucción de la lógica.

Series de Adult Swim con este tipo de humor que influyen a Pamboli & Escaldum serían, por ejemplo, sus tres shows más icónicos y los referentes de la animación para adultos y adolescentes: *Bojack Horseman*, *Metalocalypse*, y *Aqua Teen Hunger Force*.

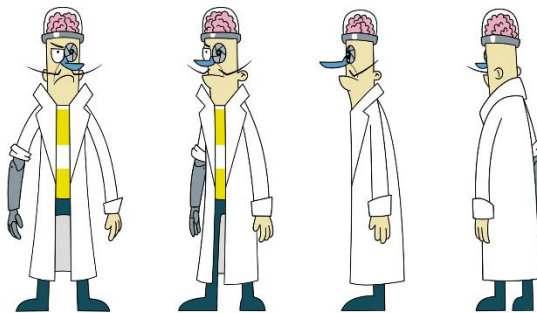
En nuestro proyecto utilizaríamos comedia basada en la de estas series mezclada con el humor de *slapstick* de los cartoons clásicos y *bait and switch*. Un ejemplo de este último sería la siguiente interacción entre Pamboli y Gateau en el hospital:

Gateau se encuentra a Pamboli robando medicinas para venderlas en el mercado negro. Gateau le dice: “¿No sabes que por esto te pueden meter en la cárcel para veinte años?” y Pamboli contesta: “...tendrán queso en la cárcel?”

6. RESULTADOS DEFINITIVOS

Pasamos a ver los resultados del proceso de arte conceptual, donde comprobamos que se han cumplido los objetivos que queríamos desde el principio a la hora de rediseñar los personajes de Gabriel para prepararlos para una producción de mayor valor: refinar los personajes creados por alguien sin conocimientos de arte conceptual, darles un estilo propio y original, y que estos diseños sean únicos y icónicos.

Con el estilo que hemos creado a partir del estudio del cartoon clásico, flash y moderno, se definen los personajes principales para dar una muestra del nuevo estilo gráfico. Adicionalmente se empieza a añadir descripción a los personajes para dar a conocer su contexto y función en la historia.



Nombre: Dr. Gateau

Rol: Personaje secundario, Medico de cabecera, Experto en oftalmología, Jefe de Pamboli y Escaldum

Personalidad: Serio, Trabajador, Facil de enfadar.

Interacciones: da trabajos y tareas a la gente, pierde los nervios cuando algo sale mal y se saca el brazo mecanico para usarlo como herramienta o garrote con la mano real.

Detalles: tiene nombre francés, acento ruso, y habla con terminos alemanes. No tiene explicación de porque, pero el insiste en que es porque es un icono de la medicina europea

Nombre: Jorge, el Goblin de la morgue

Rol: Personaje secundario, Mala influencia, Conocimientos sobre lo paranormal, Personaje con el tono mas brutal de todos

Personalidad: Manipulador, Aburrido facilmente, Hambriento

Interacciones: vive en el sotano del hospital en un cajón de la morgue. Usa sus poderes para distraerse, metiendo a la gente en problemas. Los trabajadores no saben que existe, solo Pamboli y Escaldum.

Detalles: tiene poderes telekineticos que usa para buscar empleo, pero como recibe bien la señal desde el sotano, a veces lo que detecta son crímenes que resultan en dinero, y envia a Pamboli a cometerlos



fig.53. Héctor Aparicio, ejemplos de concept art final para *Gateau* y *Jorge*, 2021, dibujo digital

Uno de los detalles importantes al presentar los resultados de arte conceptual para personajes es mostrar diversos puntos de vista para comprender como son estos diseños desde otros ángulos, ya que son personajes bidimensionales.

Para un ejemplo más detallado, presentamos los personajes principales con sus detalles personales descritos, su paleta de colores básica, además de haciendo una variedad de poses en el contexto de las situaciones en que suelen encontrarse estos personajes, pruebas de sus gestos, poses generales, y un giro de 360 grados para mostrar todos los detalles de su figura y de su representación con este estilo gráfico.

En el caso de Pamboli y Escaldum, recordamos que trabajan en un hospital, les gusta el crimen, y protagonizan aventuras, así que los presentamos con los accesorios de medicina correspondientes, en situaciones criminales como intentando escapar de presidiarios, y huyendo en pánico.

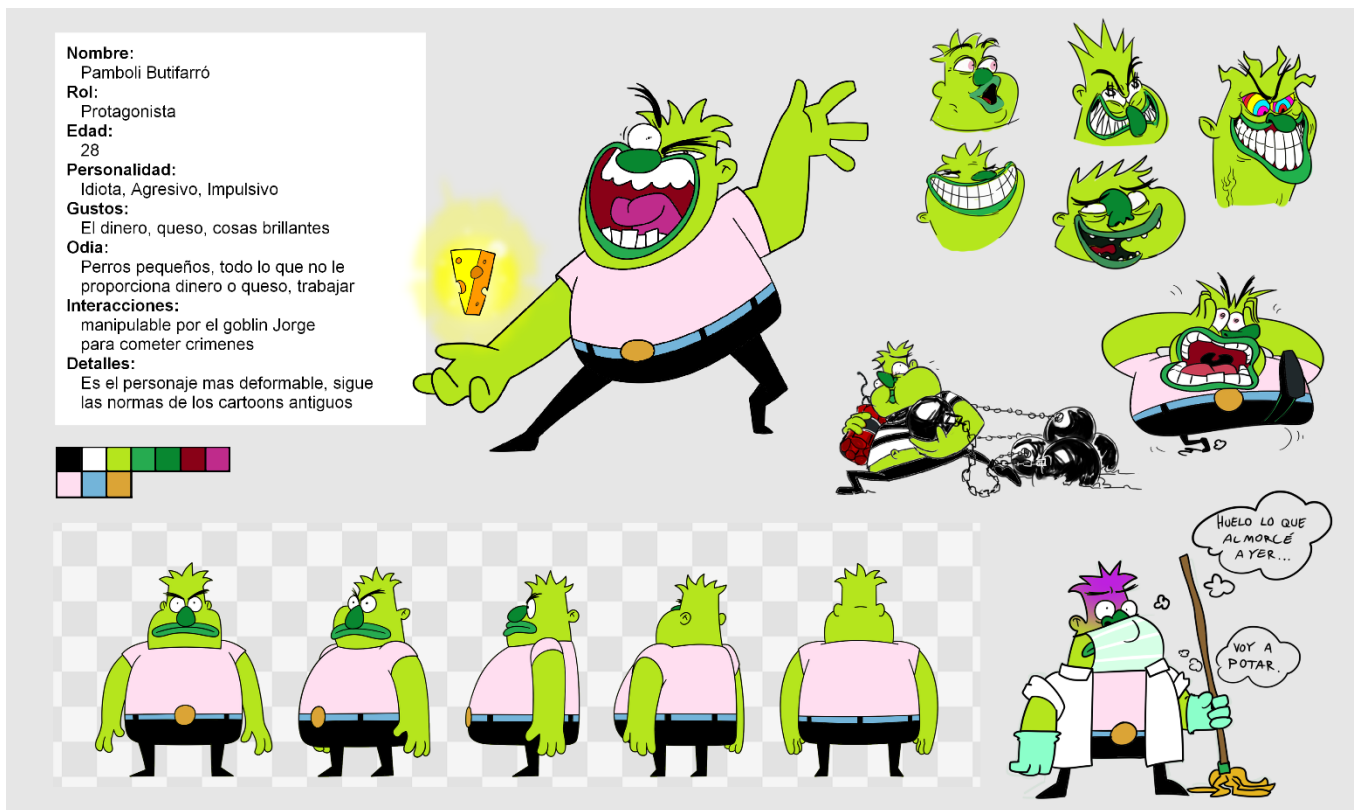


fig.54. Héctor Aparicio, plantilla de arte conceptual de Pamboli para Pamboli & Escaldum, 2021, dibujo digital

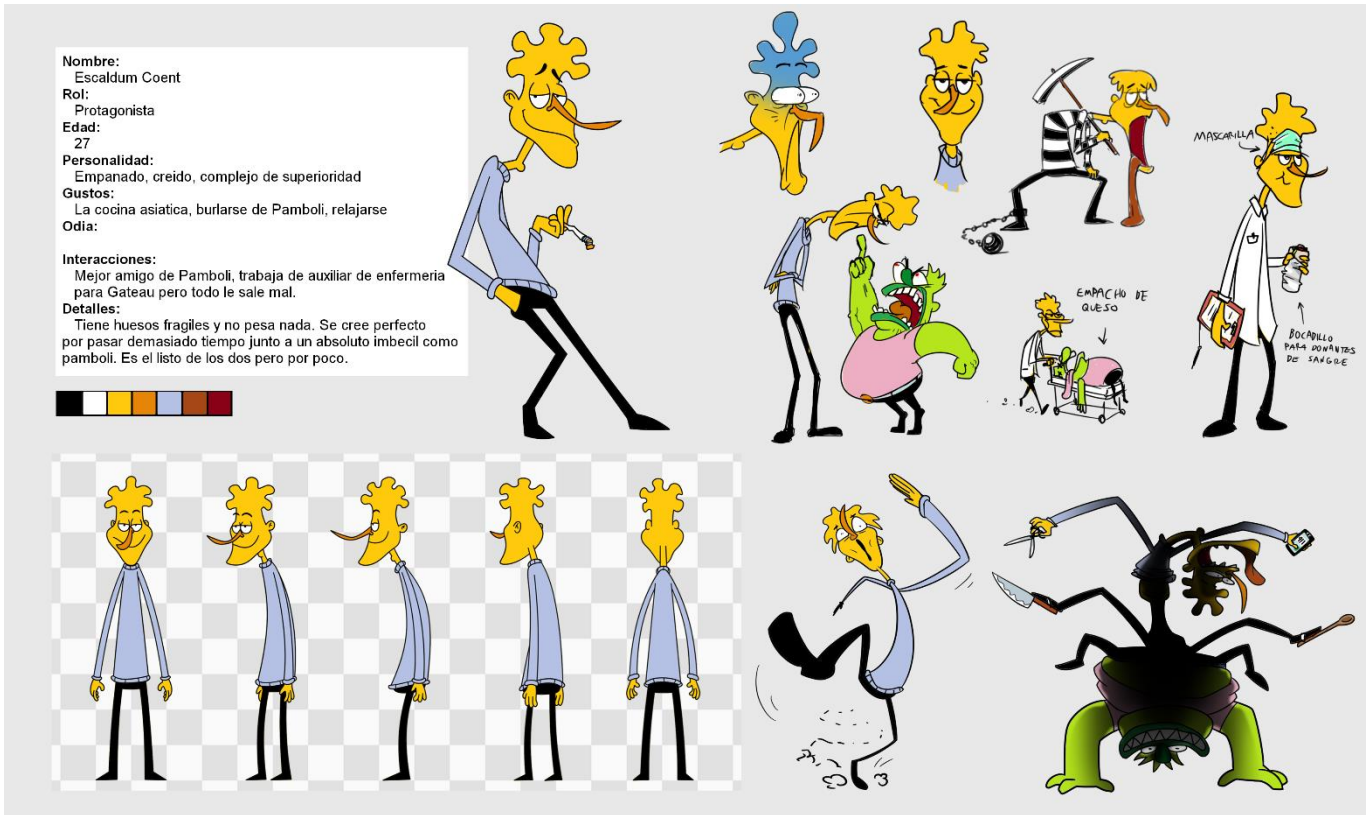


fig.55. Héctor Aparicio, plantilla de arte conceptual de Escaldum para *Pamboli & Escaldum*, 2021, dibujo digital

Adicionalmente podemos mostrar otros dibujos fuera de las plantillas que sirvan de referencia para otros acontecimientos de la serie con estos personajes. Por ejemplo, una muestra de Pamboli y Escaldum haciéndose pasar por un monstruo en la noche:

fig.56. Héctor Aparicio, ejemplo de Pamboli y Escaldum interactuando de forma bizarra, 2021, dibujo digital



Finalmente, se crea una imagen con un estilo artístico más complejo al que formaría la serie para presentarla, equivalente a arte promocional o de portada. En este caso, se utiliza un pincel con textura para iluminar los personajes, representados con más detalle y una pose orgánica, mostrando a los protagonistas en su papel de falsos trabajadores de sanidad.



fig.57. Héctor Aparicio, arte conceptual de Pamboli & Escaldum, 2021, dibujo digital

7. CONCLUSIONES

Las asignaturas del grado de BBAA han sido una gran ayuda para la experimentación y el descubrimiento del arte conceptual. Este arte es parte de asignaturas específicas y es fácil dejarlo pasar entre todas las demás asignaturas del mundo artístico centradas en las artes más comunes, como la pintura, el dibujo, la escultura o la cinematografía.

Pero es maravilloso poder encontrar asignaturas del ámbito del arte conceptual que además de introducir al diseño de personajes y mundos, lo hacen introduciendo el arte digital como un medio viable en el grado de Bellas Artes.

Las asignaturas que más aportaron al desarrollo del interés por el arte conceptual y su concepción no siempre se centran en ello:

El mejor ejemplo en el grado para experimentar con arte conceptual es Ilustración 3D y Concept Art, donde se aprenden las técnicas básicas para la representación de personajes, la creación de estos, y el diseño general de los mundos en que habitan. En esta asignatura se premia la creatividad y la imaginación, y es la que tiene los mejores métodos para introducir a los alumnos al arte conceptual, o ayudarlos a descubrir que el arte conceptual es el estilo artístico que buscan.

Otras asignaturas que introducen el arte conceptual en menor medida son las asignaturas de Animación Stop Motion, Producción de Animación, y Modelado 3D Para Videojuegos. Todas estas asignaturas tienen algo en común: se centran en la creación de una historia y sus personajes. Y precisamente eso es la naturaleza del arte conceptual. La creación de una historia, grande o pequeña, y su mundo, que puede ser tan grande como un universo completamente nuevo, o sencillamente una habitación cerrada al exterior.

Por supuesto, el arte conceptual no es nada sin una base artística previa, y es gracias a los años anteriores a la llegada de las asignaturas de arte conceptual que esta base existe. Es gracias a la práctica y experimentación vividas en asignaturas que involucran dibujo y pintura que se llega al arte conceptual con una mente crítica y artística preparada para tomar las riendas de cualquier objetivo para el diseño de una historia.

Tras la finalización del proyecto de arte conceptual *Pamboli & Escaldum*, hay que plantearse si la idea ha llegado a sus objetivos, y si tiene el potencial para seguir adelante y convertirse en algo real.

Los nuevos diseños de los personajes son sólidos y únicos, perfectos para cortos o viñetas donde vivir sus historias. Tras el proceso de arte conceptual han ganado una personalidad y un estilo que los lleva más allá de ser solamente parodias creadas como una broma entre amigos. Ahora son personajes reales y una producción con ellos podría ser viable para la publicación en internet, y tal vez algún día llamar la atención de un estudio de animación para convertirles en algo grande.

Los objetivos del proceso de arte conceptual se consideran pues completados, y reflejan el proceso llevado a cabo. Tan importante como el proceso es el hecho de haber descubierto un nuevo estilo de representación cartoon que agregar a la lista de los previamente adquiridos.

8. BIBLIOGRAFIA

8.1 LIBROS

- *THE ART OF CUPHEAD*, Studio MDHR, Dark Horse Comics, 2020
- *The art of Rick and Morty*, Justin Roiland, Dark Horse Comics 2017
- Diversos comics de *Mortadelo y Filemón*, por Francisco Ibáñez, como referentes estilísticos.

8.2 WEBGRAFIA

Entrevistas:

- Entrevista con Stephen Hillenburg sobre la creación de *SpongeBob Squarepants* para The Washington Post, 2009

<http://voices.washingtonpost.com/comic-riffs/2009/07/tom-kenny-who-voices.html>

- Entrevista con C.H. Greenblatt sobre el diseño de *Chowder*, para Kittysneezes

<https://kittysneezes.com/interview-ch-greenblatt-207/>

Referentes gráficos online:

- Blog post sobre las normas de diseño secretas en la creación de *The Simpsons*

<https://screenrant.com/simpsons-character-design-strict-rules/>

- Las tiras cómicas y animaciones de *Cyanide & Happiness*, creadas por Explosm, referentes de humor adulto y *bait and switch*

<https://explosm.net/>

9. INDICE DE IMÁGENES

fig.1, fig.2. Héctor Aparicio, diseños de personajes para Ilustración 3D y Concept Art, 2018, dibujo digital	pág. 8
fig.3. Héctor Aparicio, imitación del estilo de MLP:FIM aplicado a una nueva historia, 2018, dibujo digital	pág. 8
fig.4. Héctor Aparicio, diseños de ejemplo para Pony Bots, 2018, dibujo digital	pág. 9
fig.5. Héctor Aparicio, concepto para Escena de Caldera, 2018, dibujo digital con vectores	pág. 9
fig.6. Héctor Aparicio, concepto para Nucleo Subterráneo con variante, 2018, dibujo digital con vectores	pág. 9
fig.7. Héctor Aparicio, Diseños para Meteor a partir de siluetas, 2018, dibujo digital	pág.10
fig.8. Héctor Aparicio, Siluetas para la conceptualización de un Crane-corn, 2018, dibujo digital	pág.10
fig.9. Héctor Aparicio, Mapa mental de personajes, 2018	pág.10
fig.10. Héctor Aparicio, Ejemplos de expresiones para personaje, 2019, bocetos en papel	pág. 11
fig.11. Héctor Aparicio, Ejemplos de movimiento del personaje, 2019, dibujo digital	pág. 11
fig.12. Héctor Aparicio, Diseño de fondo 1, Caravana, 2019, dibujo digital con colores planos	pág. 12
fig.13. Héctor Aparicio, Diseño de fondo 2, Wasteland, 2019, dibujo digital con colores planos	pág. 12
fig.14. Héctor Aparicio, rotación del personaje, 2019, dibujo digital	pág. 12
fig.15, fig.16. Héctor Aparicio, Diseño de personaje para modelado 1, 2019, bocetos en papel	pág. 13
fig.17. Héctor Aparicio, Escultura de personaje, 2019, plastilina de modelado	pág. 13
fig.18. Héctor Aparicio, parte de una serie de bocetos del personaje Frosty, 2020, dibujo digital	pág. 14
fig.19. Héctor Aparicio, boceto de Frosty con estilo de fantasía punk, 2021, dibujo digital	pág. 14
fig.20. Héctor Aparicio, pintura del personaje Anya, 2019, pintura digital	pág. 14
fig.21. Craig McCracken, Las Suprernas (The Powerpuff Girls), 1998	pág. 16
fig.22. C. H. Greenblatt, Chowder, 2007	pág. 16
fig.23. John Kricfalusi, Bob Camp, Ren And Stimy, 1991	pág. 16
fig.24. Wario y Waluigi, personajes de Nintendo	pág. 17
fig.25. Pamboli y Escaldum en su diseño original de Gabriel Sastre, 2020	pág. 17
fig.26. Chowder, Cartoon Network, 2007	pág. 18
fig.27. Smiling Friends, Adult Swim, 2021	pág. 18
fig.28. Vaca y Pollo, Cartoon Network, 1997	pág. 18
fig.29. Gabriel Sastre, primeros dibujos de Pamboli y Escaldum, 2020	pág. 20
fig.30. Mapa conceptual de personajes y relaciones, 2021	pág. 20
fig. 31. Héctor Aparicio, prueba de siluetas para Pamboli, 2021, dibujo digital.	pág. 21
fig.32, fig.33. Héctor Aparicio, pruebas de estilización de Pamboli, 2021, dibujo digital	pág. 22
fig.34. Héctor Aparicio, estudio de proporciones para Pamboli, 2021, dibujo digital	pág. 22
fig.35. Héctor Aparicio, Rediseño de Dr. Gateau, 2021, dibujo digital	pág. 23
fig.36. Héctor Aparicio, prueba de estilo grafico en Escaldum, 2021, dibujo digital	pág. 23
fig.37. Héctor Aparicio, Bocetos para rediseñar a Pamboli, 2021, dibujo digital	pág. 24
fig.38. Héctor Aparicio, Bocetos para rediseñar a Pamboli, 2021, dibujo digital	pág. 24
fig.39. Héctor Aparicio, Pruebas de ropa en Pamboli, 2021, dibujo digital.	pág. 24
fig.40. Héctor Aparicio, diseño personajes secundarios, 2021, dibujo digital	pág. 25
fig.41. Héctor Aparicio, rediseño personajes secundarios, 2021, dibujo digital	pág. 25
fig.42. Héctor Aparicio, rediseño de Ramellet con estilo pixel, 2021, dibujo digital	pág. 26
fig.43. Héctor Aparicio, rediseño de Ramellet con estilo cartoon, 2021, dibujo digital	pág. 26
fig.44. Héctor Aparicio, concept art para Jorge el goblin, 2021, dibujo digital	pág. 26
fig.45. Imagen de la casa en la película Stuart Little, extraído de la misma, 1999	pág. 27
fig.46. Imagen de la oficina de Smiling Friends, extraída del tráiler oficial para Adult Swim, 2021	pág. 27
fig.47. Héctor Aparicio, concept art para la cada de Pamboli y Escaldum, 2021, dibujo digital	pág. 27
fig.48. La casa de los protagonistas en Star vs. The Forces of Evil, extraído de un clip de la serie, 2015	pág. 28
fig.49. Héctor Aparicio, boceto del hospital en Pamboli & Escaldum, 2021, dibujo digital	pág. 28
fig.50. Imagen promocional de Metalocalypse, Adult Swim, 2006	pág. 29
fig.51. Imagen promocional de Bojack Horseman, Adult Swim, 2014	pág. 29
fig.52. Imagen promocional de Aqua Teen Hunger Force, Adult Swim, 2000	pág. 29
fig.53. Héctor Aparicio, ejemplos de concept art final para Gateau y Jorge, 2021, dibujo digital	pág. 30
fig.54. Héctor Aparicio, plantilla de arte conceptual de Pamboli para Pamboli & Escaldum, 2021, dibujo digital	pág. 31
fig.55. Héctor Aparicio, plantilla de arte conceptual de Escaldum para Pamboli & Escaldum, 2021, dibujo digital	pág. 32
fig.56. Héctor Aparicio, ejemplo de Pamboli y Escaldum interactuando de forma bizarra, 2021, dibujo digital	pág. 32
fig.57. Héctor Aparicio, arte conceptual de Pamboli & Escaldum, 2021, dibujo digital	pág. 33