



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

"Murakami es pequeña". Desarrollo de un concept art
dirigido a una serie de animación

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Soriano Berenguer, Carme

Tutor/a: Galindo Gálvez, José

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado consiste en la creación y el desarrollo del concept art dirigido a formar parte de una serie de animación titulada *Murakami es pequeña*. En ella se retrata la historia de una niña en compañía de sus amigos imaginarios, enfrentados a la realidad a través de la invención de un mundo de fantasía que nace en su jardín. Este será el medio donde va a desarrollar su inteligencia emocional desde la empatía y el crecimiento personal. Como concept artist mi trabajo consistirá en definir el diseño ilustrativo de la serie de animación. Desde este rol también estudiaremos acerca del campo de la gestión emocional para relacionarlo con la estética y el concepto del relato.

PALABRAS CLAVE

Ilustración, Concept art, diseño, emociones, imaginación y fantasía.

SUMMARY

This end-of-degree project consists of the creation and development of the concept art aimed at being part of an animation series entitled "Murakami is small". It portrays the story of a girl in the company of her imaginary friends, facing reality through the invention of an imaginary world that is born in her garden. It intends to deal with issues about the development of emotional intelligence from empathy and personal growth. As a concept artist my job will consist of defining the illustrative design of the animation series. From this role we will also study about the field of emotional management to relate it to aesthetics and the concept of the story.

KEYWORDS

Illustration, Concept art, design, emotions, imagination and fantasy.

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias en especial a Mirlo, que me ha aportado seguridad de principio a fin en este proyecto, a Paula, Vida, Sofia y Nerea por el apoyo emocional.

A Pepe Galindo por ayudarme con el trabajo.

A mi padre por los animos y las energeticas y a mi madre, que sin estar presente me ha acompañado durante toda la carrera en cada persona que ha hablado de ella.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	5
3. METODOLOGÍA	6
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1 Marco Conceptual	8
4.1.1 La imaginación	8
4.1.1.1 Contexto y concepción de la imaginación	8
4.1.1.2 Definición de imaginación	9
4.1.1.3 El guión del amigo imaginario	11
4.1.2 La inteligencia emocional	13
4.1.2.1 El desarrollo del cerebro	13
4.1.2.2 La terapia Gestalt	14
5. REFERENTES ARTÍSTICOS	16
5.1 Cartoon Networks	16
5.2 Jimmy Liao	17
5.3 Genndy Tartakovsky	17
5.4 Rebecca Sugar	18
5.5 Hayao Miyazaki	19
6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	20
6.1 Brainstorming y Mapa conceptual	20
6.2 Briefing	21
6.2.1 Personajes	21
6.2.2 Localización y ambientes	23
6.2.3 Props	23
6.3 Desarrollo personal	25
6.4 Moodboard	27
6.5 Estilo	27
6.6 Técnica	28
6.7 Bocetos y estudios	29
6.8 Art Book	31
7. CONCLUSIONES	32
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	33
9. ANEXOS	35
10. BIBLIOGRAFÍA	36

1. INTRODUCCIÓN

La concepción de nuestro TFG surge en 2022, con la intención de otorgar valor a lo emocional en el ser humano a través de una expresión ilustrada sobre algo propio y característico. He fundamentado el proyecto *Murakami es pequeña* en álbumes ilustrados y animaciones fílmicas de las que me he alimentado desde mi infancia hasta el día de hoy. Los cuentos ilustrados y libros infantiles han significado mucho como factor motivador para comenzar a dibujar y para poder expresarme a través de este desde el lado más sensible. De otra parte, las series de animación propias de canales como *Cartoon Networks*, *Jetix*, *Clan* o *Boing* supusieron la fusión entre la poética del cuento y la estética de la animación. Por ejemplo *Fanboy* y *Chum Chum*, *Sandra detective de cuentos*, *Vaca y pollo*, *Martín Martín* y *Arthur*, entre otras, por su suavidad argumental, su sencilla comprensión y comunicación y el recuerdo alegre y familiar que me proporcionan. Apreciaba la bondad de los protagonistas y su fascinación por inventar una fantasía sobre la realidad de las cosas. La mayoría de las nombradas se acogen a un carácter tal vez más infantil, y aunque existen muchas otras que también han resultado fuente de inspiración constante, referencian otros aspectos estéticos que comentaré más adelante. Para mi, la característica a tener en mi trabajo es la de la empatía emocional en un mundo de niños, y es la que se presenta en estas series. Tratan temas a tener en cuenta como el compañerismo, lecciones sobre los valores éticos, la naturaleza y la gestión de emociones, entre otros. Valores que en realidad resultan complicados de transmitir, y que, sin embargo, se inculcan especialmente bien aprovechando la etapa de la infancia en la que se produce un desarrollo y aprendizaje cognitivo y socio-emocional. Así, resulta significativo utilizar el sistema o hábito del entretenimiento para fomentar e inculcar estos valores.

En cuanto al nombre propio, Murakami, se traduce en Japón como “pueblo de arriba” pero realmente esto no tiene ninguna relación con el porqué de su elección como nombre de la protagonista. En realidad, Murakami ha sido elegido con intención de que fuera un nombre asiático, un gusto personal por estos caracteres. Aunque principalmente la protagonista no se la describe como japonesa, tampoco se descarta. También influye un sutil recuerdo de infancia donde observaba que mis padres, con intención artística, escogían nombres falsos para sus caracteres o personajes inventados, y estos eran extranjeros o de ficción.

Aunque este trabajo busca ser toda una serie animada en 2D, me resulta difícil llegar a este enorme propósito en tan poco tiempo y trabajando individualmente. Por ello lo he reducido al desarrollo del concept art, lo que incluye el diseño evolutivo de personajes, escenarios y accesorios, sus respectivos artes finales y alguna que otra sutil y sencilla animación. Todo ello en el formato de un artbook.

2. OBJETIVOS

Objetivo principal:

- Elaborar una serie de cartoon en animación 2D: *Murakami es pequeña*.

Objetivos específicos:

- Transmitir sentimientos a través de una narrativa determinada, así como otros temas de carácter educativo.
- Estudiar la terapia gestalt y su uso como herramienta para gestionar emociones.
- Buscar referentes representativos dentro del concept art, además de referentes del mundo de la ilustración.
- Establecer un estilo visual propio, a través del diseño de 3 personajes, 4 backgrounds, 3 props y una serie de escenas del arte final.
- Recurrir a mi experiencia personal.

3. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en el trabajo práctico comprende principalmente los planteamientos considerados en la asignatura de Concept Art.

Al empezar un proyecto de este tipo nos apoyaremos en el ejercicio del brainstorming o lluvia de ideas para llegar a un concepto. Tras haber escrito una serie de cien palabras procedo a realizar un mapa conceptual en dos partes que puedan clarificar y asentar la idea.

A continuación redacto un briefing donde se especifique el orden de cada elemento dentro de nuestro proyecto. En realidad este punto se mantiene en continuos cambios hasta que de forma definitiva se considere terminada toda la fase proyectual del trabajo.

Investigación y documentación. Se recopilan una cantidad de referencias para definir el tema, el ambiente y los personajes. Esta narrativa, sobre todo visual, basada en fotografías, ilustraciones y texturas se clasifica en unos tableros orientativos llamados Moodboards.

En relación con el paso anterior, abordamos el espectro del marco teórico y conceptual. Contextualizamos la idea en base a un estudio que en este caso abarque los temas de la imaginación, la inteligencia emocional, la terapia gestalt y los referentes principales del mundo de la animación 2D, considerándose principalmente la referencia a la cadena de *Cartoon Networks* y otros de canales como *Boing* o *Clan*.

Llegamos a la parte de bocetos y estudios. Se realizan una serie de bocetos o croquis que muestran de forma rápida y suelta la exploración de diferentes composiciones, poses, proporciones y estilos visuales. Se experimenta con diversas opciones y se escogen los planteamientos más prometedores para su posterior desarrollo.

Se seleccionan los bocetos que consideremos más potentes y se refinan con mayor detalle mediante la elaboración de grisallas y line arts. En este paso, mediante la escala de grises, podremos observar lo que supondrá la iluminación, el color, la anatomía y cualquier elemento más específico dentro del diseño. Además nos ayudará a visualizar los diferentes ángulos y su interacción con el entorno.

Finalizada esta etapa, elegiremos las distintas paletas de color sobre los diseños.

La retroalimentación. Revisamos el trabajo desarrollado y nos nutrimos de la visión de otros, generalmente artistas. Realizaremos los necesarios ajustes y mejoras en base a esto y seguiremos iterando hasta conseguir un buen resultado.

Artes finales. Definidas las ilustraciones incluimos elementos como la iluminación, detalles texturizados y los efectos especiales según la intención de la imagen. Con el objetivo final de que el diseño sea visualmente convincente y capte la atención del espectador.

Concluimos con la fabricación del artbook, donde facilitaremos la exposición y concepción del diseño del proyecto.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 MARCO CONCEPTUAL

4.1.1 La imaginación

En la primera parte de este capítulo introduciremos la imaginación desde su contexto hasta su definición para encontrar su relevancia temática en Murakami es pequeña. Además, contextualizamos los estudios y teorías sobre la inteligencia emocional en relación con la interacción del aprendizaje.

4.1.1.1 Contexto y concepción de la imaginación

La base conceptual de esta historia se sustenta en el desarrollo de la imaginación y la capacidad de esta para asimilar el mundo en que se vive. El origen conocido de este término se mantiene a partir de los planteamientos filosóficos expuestos por Platón¹ o Aristóteles² aunque también se comprende como objeto de estudio científico en conjunción con la entrada de la psicología experimental desde finales del siglo XX.

Teniendo en cuenta la base histórica desde la que se conoce este proceso mental, buscamos situar la imaginación a modo de herramienta de subsistencia. Para ello nos apoyamos primeramente en Ken Robinson³, especialista en pensamiento creativo, quien afirma acerca de que como seres humanos manejamos la capacidad de inventar cualquier cosa, pero fundamentalmente para producir un nuevo mundo en base al existente, o sea de manipular la realidad para adaptarnos a ella. Aunque como bien nos advierte Goya en su serie Los caprichos: El sueño de la razón produce monstruos, a lo que añade en su manuscrito:



Figura 1. Francisco de Goya, *El sueño de la razón produce monstruos*, 1797-1799.

1 Platón: En la filosofía de Platón, la imaginación es considerada como una facultad inferior en comparación con la razón. Según él, la imaginación es engañosa y nos aleja de la verdad. Platón sostenía que sólo podemos conocer la realidad a través de la razón y el pensamiento racional.

2 Aristóteles también abordó la imaginación en su filosofía, pero la consideró como una facultad importante para la comprensión del mundo. Para Aristóteles, la imaginación es una capacidad que nos permite formar imágenes mentales y representar objetos ausentes. Es a través de la imaginación que podemos visualizar posibilidades y desarrollar la creatividad.

3 Ken Robinson FRSA (Liverpool, Inglaterra; 4 de marzo de 1950-Los Ángeles, California; 21 de agosto de 2020)¹ es un escritor británico, conferenciante y asesor internacional sobre educación, considerado un experto en asuntos relacionados con la creatividad, la calidad de la enseñanza, la innovación y los recursos humanos.

“la imaginación, abandonada por la razón, produce monstruos imposibles; unida a ella, es la madre de las artes y una fuente de maravillas”. (Francisco de Goya, 1799)

Con esto pretendo reflejar cómo la imaginación puede concebirse como un arma. Puede llegar a ser un instrumento de defensa frente a peligros externos, pero a su vez la incertidumbre de la situación puede orientar este mecanismo contra nosotros. Y por eso debemos tener en cuenta la entrada en juego de los factores que acogemos como emociones, que a su vez son la respuesta a la realidad. Esta realidad comprende inteligencia, razón y pensamiento ante cualquier situación que involuntariamente ha conformado un aprendizaje.

4.1.1.2 Definición de imaginación

La imaginación es la capacidad de crear imágenes, mediante información obtenida, que no se encuentran en el espacio perceptivo de quien las estructura. Escenarios decorados o manipulados por la inclusión de sensaciones.

“Existen dos subtipos de esta, la imaginación reproductiva, se centra en el espacio de la memoria, y la productiva, que en consonancia con la competencia creativa, genera nuevos contenidos a raíz de un conjunto de experiencias asentadas”. Como apunta Jerome Bruner¹ en sus estudios sobre la imaginación en la infancia.

En este sentido, la imaginación interviene en siete procedimientos² de los cuales comentaremos dos que consideramos fundamentales en cuanto a la relación con nuestra serie.

- **Los cambios emocionales:** a modo de terapia se usa como herramienta para invocar sentimientos a través de la visualización.
- **La evasión:** del mundo real para refugiarse en la construcción de un escenario agradable o de cobijarse en un recuerdo pasado.

"La razón de la sinrazón que a mi razón se hace, de tal manera mi razón enflaquece, que con razón me quejo de la vuestra fermosura". (Miguel de Cervantes, 1605)

Don Quijote nos enseña que la imaginación puede ser un motor poderoso para transformar el mundo.

¹ Jerome Bruner: Bruner, un destacado psicólogo cognitivo, ha investigado ampliamente sobre la imaginación en la infancia. Según su teoría, la imaginación reproductiva es una etapa temprana en el desarrollo cognitivo en la cual los niños aprenden a representar y recrear experiencias pasadas. Bruner sostiene que la imaginación productiva surge posteriormente, permitiendo a los niños generar nuevas ideas y soluciones creativas. Datos recopilados de un artículo de Pablo García Túnez en La Escuela, N. 2. L. F. E. (s. f.). Historia de la educación. El pensamiento de Jerome Bruner- Rosa Sensat. Rosa Sensat. <https://www.rosasensat.org/revista/numero-27-las-familias-en-la-escuela/historia-de-la-educacion-el-pensamiento-de-jerome-bruner/>

² Procesos en los que está implicado el uso de la imaginación: Rememoración, predicción de sucesos futuros, predicción de las propias reacciones y planificación de qué hacer, creatividad, cambios emocionales, evasión o disfrute, creación de una autoimagen. Extraído de un artículo de Psicología y Mente: ¿Qué es la imaginación? (2022, 21 julio). <https://psicologiymente.com/psicologia/que-es-imaginacion>.

“Lo que separa a la niñez y la adultez es la imaginación que un niño logra convertir en su realidad, pero se queda en el olvido al llegar al punto de pérdida de infancia. Don Quijote de la Mancha contradice el concepto que se rodea en que solo los niños tienen derecho a soñar y vivir en las nubes, sin tener que bajarse de allí hasta que la niñez termine. Don Quijote se sube en una nube e ignora la realidad porque el mismo comienza a creer otra. Se puede inferir que don Quijote quiere escapar de la vida cotidiana y vivir la vida en aventuras como en las historias de caballerías.”(Susana Diosa, 2015)

Para trabajar con la imaginación e implementarla como herramienta resulta fundamental conocer su funcionamiento.

La imaginación empieza a los dos o tres años de edad y aumenta hasta los siete años como recurso utilizado por el niño para exteriorizar deseos, miedos, inquietudes y alegrías. Aunque nuestro infante es consciente de la realidad en la que vive, carece de las herramientas de supervivencia y por ello no se encuentra capacitado para asimilar en su totalidad las vivencias de dicha realidad. Y aquí es donde interviene la imaginación, creando un mundo paralelo donde sentirse cómodo. Podría definirse como un decorado sobre lo objetivo.

4.1.1.3 El guión del amigo imaginario

Esta creación del amigo imaginario brota de sentimientos como malestar, culpa o inferioridad.

“(...) Esa noche en la habitación de Max nació un bosque. Y el bosque creció y creció hasta que el techo se cubrió de enredaderas y las paredes se transformaron en el mundo a su alrededor...”(Sendrak Maurice, 1963)

Para entender a la conclusión a la que queremos llegar nos centraremos en este otro texto:

“Max imagina el mundo en el que quiere vivir, alejado de su realidad, donde él es el Rey y sus padres no le dicen qué hacer todo el tiempo. Los niños tienen una gran imaginación, y es algo que los adultos muchas veces llegamos a perder. Sendak dice que “los niños viven en la fantasía y en la realidad”, se mueven entre ambas muy fácilmente, algo que los adultos no recordamos cómo hacer. No debemos dejar que la realidad nos quite la fantasía ni oprima nuestra imaginación.” (Cultura colectiva, 2023)

Aparece la figura del amigo imaginario, el protagonista de nuestras acciones como niño, quien proyecta parte de nuestras experiencias. Este ser aparece ante situaciones nuevas o cambios que plasman conflictos, miedos e incluso fobias. Por ello, nos ayudará a soltar y dirigir las emociones, reforzará la confianza en uno mismo, ya que el sentimiento de compañía estará presente, y aumentará el desarrollo de la creatividad.

Si esta historia se centra en retratar el crecimiento, las emociones básicas del ser humano caracterizan a los amigos imaginarios de nuestra protagonista.

Emociones base: miedo, asco, tristeza, ira y alegría.

Cuando conseguimos sintetizar esta parte retrocedemos en lo que entendemos como concepción de la imaginación, resultando un factor imprescindible para el conocimiento y adaptación del mundo adulto. Gradualmente, durante la etapa de crecimiento, se aprenderá a discernir la realidad y a diferenciarla de la ficción. El hábitat creado está presente hasta que el ser humano desarrolla el lenguaje, la lógica, la inteligencia y la memoria.

En la trama de *Foster, la casa de los amigos imaginarios* se expone la curiosa pregunta:

“(…)¿Qué ocurre cuando un niño se hace demasiado mayor para tener un amigo imaginario? Entonces ese amigo es acogido en Foster, un centro de adopción de estilo Victoriano que les proporciona un hogar y les ayuda a encontrar un nuevo amigo con el que vivir.” (FilmAffinity., s. f.)

Del mismo modo lo explica brevemente el personaje de *Bing Bong*³ en la película de *Pixar, Inside out*:

“No hay mucha demanda de amigos imaginarios últimamente” (Friki-maestro, s.f.)

Más adelante comentaremos ampliamente la implementación del amigo imaginario sobre la construcción de nuestros personajes a través del briefing.



Figura 2, Mansión Foster para amigos imaginarios, 2004-2009

³ Bing Bong es el tritagonista de la película de *Inside Out*. Él es el amigo imaginario de Riley Andersen que existe dentro de su mente. Del revés (*Inside Out*) en España es una película estadounidense de animación por computadora en 3D de comedia dramática y aventuras de 2015, producida por Pixar Animation Studios y distribuida por Walt Disney Pictures. Su trama, con rasgos fuertemente psicológicos, se desarrolla en la mente de una chica, llamada Riley Anderson (Kaitlyn Dias), donde cinco emociones —Alegría (Amy Poehler), Tristeza (Phyllis Smith), Temor/Miedo (Bill Hader), Furia/Ira (Lewis Black) y Desagrado/Asco (Mindy Kaling)— buscan guiarla en el día a día de su vida. La película fue dirigida y escrita por Pete Docter y Ronnie del Carmen, producida por Jonas Rivera y con música de Michael Giacchino. 19 de junio, 2015



Figura 3, “el cerebro y la inteligencia emocional” Daniel Goleman, 2013.

4.1.2 La inteligencia emocional

4.1.2.1 El desarrollo del cerebro

La inteligencia emocional mantiene una estructura que según el *modelo Goleman*⁴ comprende la autoconciencia y la autogestión hasta la conciencia social y la gestión de las relaciones.

Principalmente comprendemos cuatro partes del cerebro relacionadas con la inteligencia emocional, sin las cuales no seríamos capaces de determinar o resolver nada a través del papel funcional de los sentimientos:

1. **La amígdala derecha:** conforma el centro nervioso dedicado a las emociones, es decir, reacciones y enfrentamientos emotivos y la memoria.
2. **El hemisferio derecho:** córtex somatosensorial/insular es el refugio de los circuitos cerebrales que localiza la disposición corporal o estado y comunica como estamos, además de comprender las emociones del resto. Aquí se manifiesta la empatía, comprendida como la percepción de las emociones de los demás.
3. **La circunvolución del cíngulo anterior:** se encarga de manejar los impulsos y controlar las emociones, especialmente las pesadas, desconsoladas e intensas.
4. **Córtex Orbitofrontal/ventromedial:** esta es la zona que más tarda en desarrollarse, considerada el centro ejecutivo del pensamiento, donde habita la capacidad de descifrar problemas propios y generales. También controla los impulsos, exterioriza los sentimientos de manera eficiente y permite que nos relacionemos de un modo apropiado con los demás.

“(…)para tomar una buena decisión tenemos que aplicar sentimientos a los pensamientos”. (António C.Rosa Damásio, 2000)

Según lo expuesto, empezamos a comprender una parte más teórico-científica que nos demuestra la necesidad de aprendizaje hacia la inteligencia emocional, a efectos de su maduración en el ser humano. ¿Cómo se comprende esto en nuestra serie? Mediante la implementación del método de terapia Gestalt que a continuación introduciremos.

⁴ Daniel Goleman (Stockton, 17 de marzo de 1946)¹ es un psicólogo, periodista y escritor estadounidense. Adquirió fama mundial a partir de la publicación de su libro *Emotional Intelligence* (en español *Inteligencia emocional*) en 1995. Su libro, *“Inteligencia Emocional”*, supuso toda una revolución al aportar pruebas científicas acerca de la influencia que tienen las emociones en nuestra vida. Goleman sostiene que las competencias emocionales se dividen en dos categorías: intrapersonales e interpersonales. Las primeras se refieren a la relación que establecemos con nosotros mismos y la segunda a las relaciones que tenemos con los demás. Todo empieza por uno mismo.



Figura 4, Soriano Berenguer, C.
Bocetos escenas, 2023



Figura 5, Soriano Berenguer, C.
Bocetos escenas, 2023

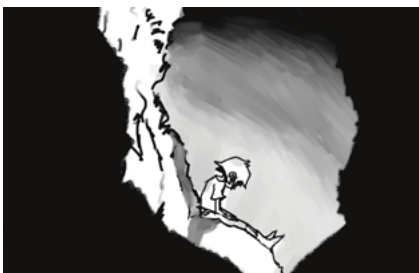


Figura 6, Soriano Berenguer, C.
Bocetos escenas, 2023

4.1.2.2 La terapia Gestalt

La Gestalt es un tipo de psicoterapia humanista que se concentra en el crecimiento de la propia persona, en busca de potenciar su desarrollo. Maneja algunos trastornos psicológicos y emocionales, abriendo un camino hacia la gestión de la conciencia, la autorrealización, la autoestima y el desarrollo personal. Aparece la figura fundamental del psicólogo, que se encarga de acompañar al “paciente” en su forma de hacer las cosas, aportándole una manera distinta de conducirse.

El principal objetivo de esta terapia es el de otorgar una capacidad de asumir, sintetizar y construir la vida, que se consigue mediante dos misiones: la de ser lo más consciente posible sobre uno mismo y la responsabilidad de los propios actos; y la de zanjar capítulos del pasado que siguen en un pensamiento incómodo.

Entonces, aparecen las que se clasifican como heridas emocionales del pasado en nuestro presente, y cómo pueden sanar a través de la implementación de esta terapia.

La infancia representa una etapa significativa en lo que pertenece al crecimiento y personalidad del adulto. Volvemos a este estado para representar lo que supone el trato del progenitor, principalmente, en lo que sucede a la gestión emocional.

Lo vivido se encapsula y almacena en nuestro subconsciente, las experiencias de infancia pasan por nuestra mente o cerebro subcortical. Este denominado cerebro se conforma de una zona llamada límbico (lo emocional) y otra de nombre reptiliano (lo instintivo). La suma de ambos muestra una mente diseñada para sobrevivir, a través de mecanismos de defensa ante situaciones angustiosas, que nos serán de provecho durante esta etapa de niñez.

Algunos ejemplos de estas heridas se reflejan como:

- **Una humillación.** (“*lo rompes todo*”, “*siempre te portas mal*”).
- **La ausencia** de los padres bien por estar demasiado ocupados, bien por la falta física del progenitor.
- **Una injusticia.** Esta evoluciona en los niños según su edad, se centra en por ejemplo tratar a los hijos de una forma distinta o incluso teniendo preferencia por uno de ellos de forma notoria.
- **Promesas incumplidas.** La traición la puede sentir un niño cuando sus figuras parentales no dan importancia a lo que se comprometen.
- **Rechazo.** Cuando un padre critica a su hijo, lo humilla y esto acaba afectando a su autoestima en un futuro.
- **Invaldar sentimientos.** (“*deja de llorar*”).
- **Exigencias de adulto.** Arrebatarse la infancia a un niño reclamando responsabilidades que no consigue cumplir o que se consideran más propias de un adulto.
- **Falta de cariño.** La carencia de afecto hacia un niño por parte de sus padres afecta a su desarrollo emocional.

Todas ellas suponen, por insignificantes que parezcan, una especie de trauma o consecuencia mental que dificulta el crecimiento emocional y la adecuada gestión del carácter. Esto nos pertenece en cuanto a los valores emocionales de los que queremos hablarle al espectador, tanto niño como adulto.

¿Cómo luchamos contra estos conflictos internos?. Aunque en lo que supone una terapia habitual nos apoyamos en la figura del psicólogo para que nos guíe, la intención de nuestra serie *Murakami es pequeña* es la de ejercer de ejemplo o guía visual, tanto para el niño como para el adulto que la observa.

El autodescubrimiento y el crecimiento personal van a estructurar el trabajo práctico que presentamos. Para conseguir nuestro propósito, centraremos la historia en cuatro fases imprescindibles que trata esta psicoterapia:

1. **Aceptación:** somos conscientes de nuestro estado emocional y lo reconocemos, con la finalidad de no esconder ningún sentimiento que pueda degenerarse.
2. **Responsabilidad:** cuando uno admite su estado también se compromete a ser su autor, sin culpabilizar a otros. Esto consigue aumentar la conciencia en uno mismo y por ende la capacidad de afrontación.
3. **Diálogo:** en este caso, si el terapeuta estuviera presente crearíamos un vínculo emocional y afectivo gracias a su compañía, pero al tratarse de una animación 2D intentaremos que esta unión se desarrolle a través de un campo de empatía creado con nuestra protagonista.

Observamos el ejemplo de Dora la exploradora⁵ como serie de animación interactiva que sin la figura de un profesor presente, cumple su función:

“El concepto Dora, funciona con diferentes características que tienen todos los objetivos ludo-educativos. Dora hace participar al niño efectuando preguntas e inculcando por la misma ocasión los aprendizajes fundamentales que enseña mamá; tales como: el reconocimiento de cifras, los colores, las formas,...en cada episodio, esta hace preguntas a los niños, ayudándoles a identificar formas, colores...Ellos reenvían ese concepto de manera divertida, en compañía del personaje de Dora, quien juega más un papel de amiga que de profesor.” (Menet IV-Adele Van Colen-Elodie, 2008)

4. **Acción:** en esta última fase el sujeto es capaz de automatizar e interiorizar un desarrollo de técnicas para gestionar cualquier situación desagradable.



Figura 7, Dora la exploradora, 2000.

⁵ Dora la exploradora (Dora the Explorer) es una serie de televisión infantil educativa estadounidense de dibujos animados se estrenó en 2000

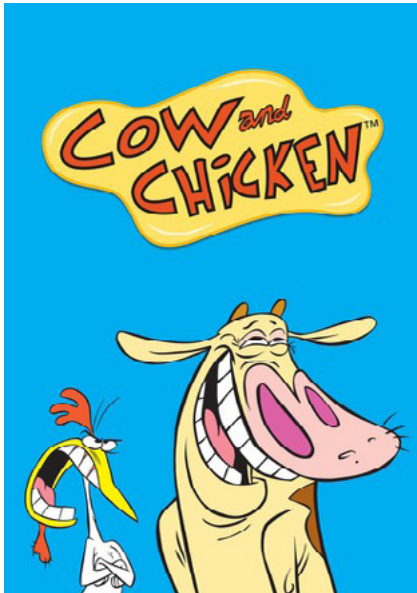


Figura 8, Cow and Chicken 1997.



Figura 9, The powerful girls, 1998.

5. REFERENTES ARTÍSTICOS

5.1 CARTOON NETWORKS

En 1992 nace la cadena de animación *Cartoon Networks*. Fue el primer canal por cable en retransmitir durante veinticuatro horas seguidas dibujos animados con el objetivo principal de televisar programas del archivo Ted Turner.⁶ Alcanzó un alto estatus gracias a la inteligencia comercial del mismo Turner con la construcción de un grupo de motivados artistas, así como la pasión por la animación y su relación con la inmensa imaginación de los niños.

Esta cadena se sustentó bajo la implementación de una norma base en otros canales de la misma: la de dedicar el canal hacía el monotema de la programación infantil. Hasta el momento esta se había reducido a una franja horaria estándar para los niños.

Con el paso de los años y su progresiva evolución, la cadena generó nuevas obras animadas que proporcionarían la transformación de la empresa en un espacio clave para la entrada de propuestas radicales sobre las formas de la historia, la maduración y diseño de personajes y la evolución en las innovadoras herramientas de animación.

Este canal mantiene la particularidad de dirigirse tanto a un público infantil como adulto. Lo observamos sobre todo en la forma de exponer mensajes de dobles lecturas, una explícita y otra más implícita.

Nace *Cow and Chicken*⁷ en 1997 como mecanismo humorístico que plantea lo absurdo. *The Powerpuff girls*⁸ en 1998 nos habla de tres encantadoras niñas mágicas que derrotan a los malos para proteger la ciudad. Refleja de forma implícita la normalización de la figura del sexo femenino como superheroe así como la normalidad en la situación de ser una familia monoparental en la que es el padre, que también ejerce el papel de madre, quien cría a los hijos.

Con *Courage the Cowardly Dog*⁹ en 1999 proponen un compás frenético tanto en la narrativa de su trama como en el cambio de escenarios.

En la serie de *Clarence* de 2014, la voluntad e intención tras un mensaje positivo y educativo está más correspondido. Otra característica que retrata la cadena es la implementación de una narrativa no lineal sobre el contenido, construyendo sus argumentos en base a historias recurrentes.

⁶ Las biblioteca de MGM, que poseía propiedades de Warner Bros., incluyendo los primeros Looney Tunes y Merrie Melodies y también los dibujos animados de Popeye de Fleischer Studios y Famous Studios y United Artists, se convertirían en el núcleo del canal en sus primeros años. Un año antes, las empresas de Turner compraron Hanna-Barbera con su contenido adicional.

⁷ *Cow and Chicken* es una comedia estadounidense de dibujos animados creada por David Feiss, producida por Hanna-Barbera y emitida por Cartoon Network.

⁸ *The Powerpuff Girls* es una serie de animación estadounidense creada por Craig McCracken y emitida por Cartoon Network.

⁹ *Courage the Cowardly Dog* es una serie animada estadounidense de horror y comedia creada y dirigida por John R. Dilworth, producida por Stretch Films y emitida por Cartoon Network.



Figura 10, Jimmy Liao, *La noche estrellada*, 2010

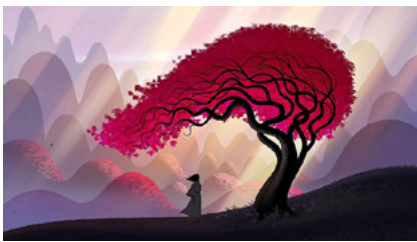


Figura 11, Genndy Tartakovsky, *Samurai Jack*, 2001

¿Logra un niño aprender mientras disfruta de las aventuras de su héroe dentro de una serie de animación? En lo que respecta a esta etapa de crecimiento, se encuentra presente el aprendizaje cognitivo y socio-emocional. Por ello, es importante motivar al pequeño a potenciar estas capacidades, y qué mejor forma fuera de los convencionalismos de la escuela que utilizar el medio del entretenimiento cinematográfico, para variar. Es aquí cuando entra en juego nuestro proyecto artístico, en busca de esa interacción de razonamientos emocionales.

5.2 JIMMY LIAO.

Jimmy Liao¹⁰ es un ilustrador taiwanés, creador principalmente de álbumes ilustrados que se dedica a contar e ilustrar sus propias historias.

“Elijo temas sencillos y claros. Intento concentrarme en una sola idea. Y hago a mis personajes más amables. Cuando ilustro para niños, intento recordarme a mí mismo a esa edad. Depuro mi manera de expresarme.”(Babar, 2017).

La obra de Liao consigue la expresión de una realidad escondida en la que asoma principalmente la nostalgia. Trata la melancolía y la angustia desde lo más íntimo del corazón. En sus libros busca tiritas para los sentimientos. Toda su narrativa y poética se adapta tanto al mundo del pequeño como al del adulto. Lo que me cautiva y quiero hacer mío, es ese reflejo de la expresión de los sentimientos que, por antipática que resulte, se presenta con absoluta paz.

5.3 GENNDY TARTAKOVSKY

Uno de los concept artist que más me influenció en las formas, texturas y colores de los espacios es el animador ruso-estadounidense Genndy Borisovich Tartakovsky. Conocido generalmente por ser el creador de la serie de animación *El laboratorio de Dexter* y *Samurai Jack*.

Lo que realmente me interesa es esa representación de ambientes extremadamente detallados pero que carecen de contorno, lo que resulta complejo al mostrarse tan rico en definición. Además, tiene un marcado estilo y un ritmo de carácter cinematográfico.

Es justamente este estudio del espacio tan poético lo que busco volcar en la producción artística de mi proyecto.

¹⁰ Nació en Taipei, Taiwán, en 1958. Licenciado en Bellas Artes con especialización en Diseño. Trabajó doce años en el mundo de la publicidad hasta que decidió dedicarse a escribir y dibujar sus propias historias.

5.4 REBECCA SUGAR

Rebecca Sugar es una destacada animadora, compositora y escritora estadounidense que creó la serie animada *Steven Universe* para *Cartoon Network* en 2013. Se considera la primera producción de la cadena creada por una mujer.

Steven retrata a una especie de héroe mitad humano, mitad Gema, que aprende a salvar el mundo a través de la magia que nace de su ombligo, donde reside la Gema de su madre. Refleja la figura de un niño, que ni por asomo es lo suficientemente inteligente o fuerte como para encargarse de una tarea tan compleja como la de salvar el mundo, de hecho es menos poderoso que sus compañeras mágicas. Pero lo acertado es que esto no tiene porque resultar un impedimento para acompañarlas y aprender, ya que ante todo abunda la sensibilidad y empatía en su personalidad, argumento suficiente para justiciar y proteger todo a su alrededor.

Esta serie es una referencia tanto a nivel estético como conceptual. El diseño de personajes, escenarios y props, en consonancia con una paleta que prácticamente dictamina en forma y color la personalidad de cada uno, ha resultado inspirador sobre mi primera concepción del proyecto.

Es cierto que aunque la influencia de esta serie de animación es notable, el estilo de *Murakami es pequeña* resulta más una fusión entre el cartoon y el estilo anime de Hayao Miyazaki. Pero sin embargo, la concepción de *Steven Universe* ha significado el principal ejemplo para seguir a nivel personal y sobre el entendimiento de una animación más actualizada. *Steven Universe* promueve el valor en la comunicación y la expresión emocional. Los personajes aprenden a expresar sus sentimientos, resolver conflictos y establecer relaciones saludables a través del diálogo abierto y la empatía. La serie consigue crear un ambiente cómodo que ayuda a normalizar las experiencias emocionales y a impulsar la aceptación de las emociones como parte integral de la vida humana.

En resumen, la serie de *Steven Universe* es importante para introducir las emociones porque aborda temas emocionales complejos desde una perspectiva sencilla.

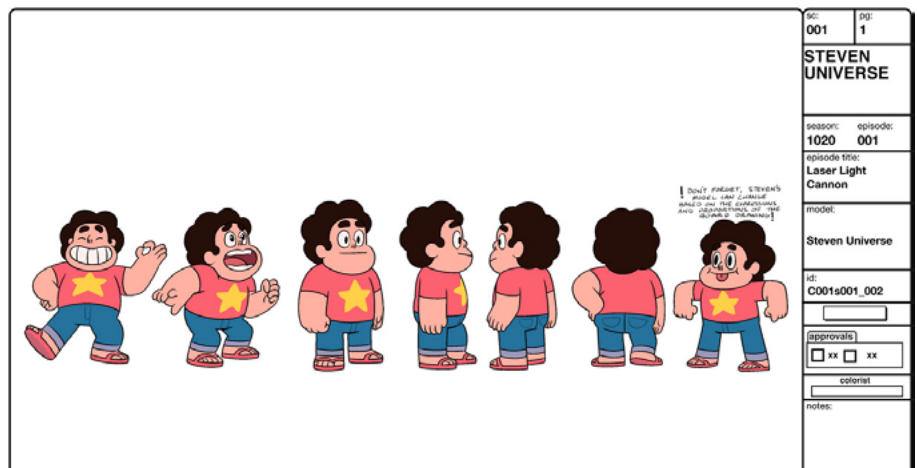


Figura 12, Rebecca Sugar, Art of Steven Universe, 2013.

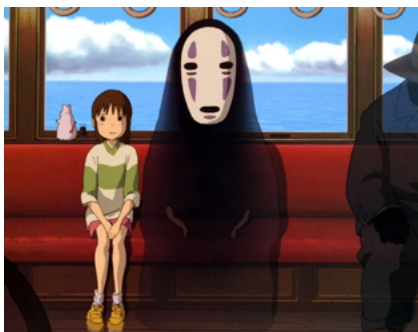


Figura 13, Estudio Ghibli, El viaje de Chihiro, 2002.

5.5 HAYAO MIYAZAKI

Para completar las referencias artísticas debo destacar a Hayao Miyazaki¹¹, director de cine de animación, animador e ilustrador japonés. Nos llama la atención su forma de expresar la belleza escondida en los gestos humanos, cómo dirige la situación hacia una realidad emocional sin dejar de lado lo fantástico. Por ejemplo, en *El viaje de Chihiro*¹², durante una escena en el tren, se escenifica un cambio hacia el mundo de los humanos, simbolizando durante este viaje el ciclo de crecimiento de la protagonista hacia la adultez.

“Esta escena trata sobre Chihiro, que se está transformando de una niña egoísta y hedonista en una joven desinteresada y responsable. Ya no es una cerda como sus padres, sino que es una fusión de los valores morales tradicionales japoneses antiguos y los tiempos modernos. Después de todo, Chihiro es una mujer y está mostrando cómo juegan un papel fundamental en la sociedad japonesa. Esta es la declaración de Miyazaki de que todos en la sociedad son responsables entre sí, no sólo ante sí mismos o los de su propia especie. El hecho de que Chihiro sea responsable de quienes la acompañan lo demuestra.” (Anime, N, 2022)

Miyazaki aplica la magia en sus escenas visuales. Emplea la animación para crear secuencias evocadoras que capturan la imaginación del espectador y transportan a los personajes y al público a otros mundos. Lo considero una base con la que representar la sensibilidad, ejerciendo esa conexión, propia del autor, entre los seres humanos y la naturaleza. Además de la presentación que Miyazaki otorga a las mujeres en sus películas, presentándolas como figuras valientes que desafían los estereotipos de género y se enfrentan a los desafíos de su día a día. Es el poder con el que pretendo caracterizar a la protagonista de mi proyecto, Murakami.

¹¹ Hayao Miyazaki (Miyazaki Hayao, Bunkyo, Tokio; 5 de enero de 1941) es un director de cine de animación, animador, ilustrador, empresario, mangaka y productor de anime japonés, de renombre internacional y con una carrera de cinco décadas. Junto con Isao Takahata, fundó Studio Ghibli, un estudio de películas y animación.

¹² El filme cuenta la historia de una niña de diez años llamada Chihiro, quien durante una mudanza se ve atrapada en un mundo mágico y sobrenatural, teniendo como misión buscar su libertad y la de sus padres, y así poder regresar a su mundo.

6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En la parte de creación nos centramos en el diseño general así como en las artes finales de la serie, ya que el objetivo es plantear visualmente cómo se enlazan conceptos con personajes y espacios. Pero todo tiene su orden y por ello encontraremos una serie evolutiva de desarrollos de personajes, algunos accesorios propios y escenarios.

Teniendo el mapa conceptual y escrito el briefing, conseguimos avanzar hasta los moodboards que marcarán el diseño de cada elemento. Resultará más fácil concretar y mentalizar el proyecto visualmente y encontraremos la técnica y estilo para ejecutar dicha producción. Lo siguiente será realizar bocetos y unas respectivas aproximaciones para poder concretar o encontrar el camino estético de la ilustración en general. Habiendo realizado algunas pruebas, haremos selección y descartamos lo que nos parezca menos adecuado para el proyecto. Vamos a profundizar detalladamente en la apariencia y el volumen de los personajes desde distintos puntos de vista mediante el método digital de dibujo y pintura. Por último concretamos los artes finales que significarán el aspecto definitivo de la serie

6.1 BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL

El primer paso es la lluvia de ideas, un método que tiene el objetivo de crear un ambiente donde todas las ideas son valoradas y se promueve la creatividad del proyecto.

Habiendo recopilado una serie de cien palabras encontraremos los factores de conexión y, a continuación, las características e intenciones que dirigirán el trabajo.

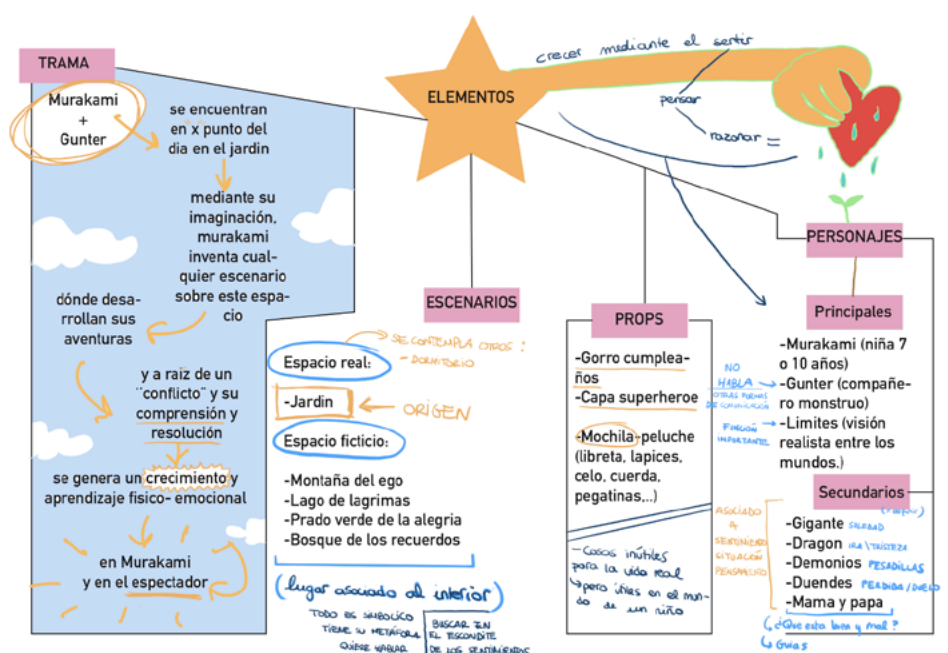


Figura 14. Soriano Berenguer, C. 2023. Mapa Conceptual

Los términos que considere más significativos son;

- 81-Amistad
- 82-Relaciones
- 83-Flores
- 84-Puertas
- 85-Empatía
- 86-Preguntas
- 87-Soluciones
- 88-Estabilidad
- 89-Respeto
- 90-Balanza
- 91-Refugio
- 92-Espacios
- 93-Juicios
- 94-Criterio
- 95-Peludo
- 96-Flores

Una vez seleccionados los conceptos, se elaboró un mapa conceptual para la parte de creación del concept art. Aquí ya es posible realizar una representación visual de las relaciones entre conceptos e ideas, organizando y uniendo de forma jerárquica los conceptos principales y sus subconceptos mediante líneas. Nos resultará útil para resumir la información y visualizar algunas ideas.

6.2 BRIEFING

6.2.1 Personajes

Murakami es la protagonista de la serie, una niña de 7 años de edad, con una estatura de 1,30 centímetros. Murakami de piel blanca y pelo negro, corto y en punta, viste con una camiseta de manga corta roja, con una flor blanca estampada, que representa la pureza y es símbolo de luz y de los caminos que están por llegar. Debajo de esta, cubre sus piernas con unos pantalones cortos azules que combinan con sus leotardos amarillos de rayas. Por último calza unas grandes botas marrones de montaña para proteger sus pies durante sus aventuras.

Murakami nos enseña una personalidad sensible y vulnerable frente al resto de personas que la rodean. Es carismática, amable y cariñosa e intenta ayudar a todo el mundo y nunca deja que una mosca se ahogue si ella puede evitarlo.



Figura 15, Soriano Berenguer, C. Arte Final Murakami, 2023.

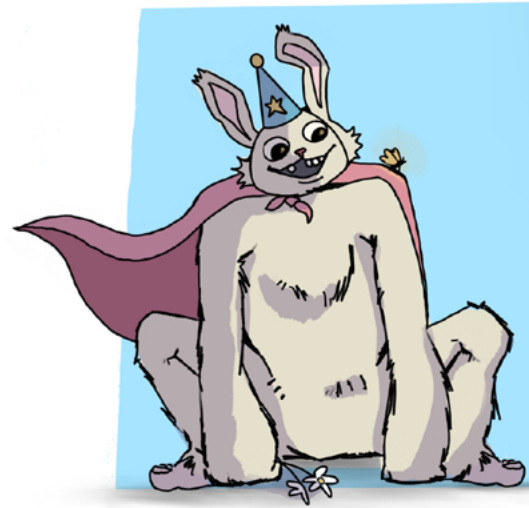


Figura 16, Soriano Berenguer, C. Arte Final, Gunter, 2023



Figura 17, Soriano Berenguer, C. Aproximaciones Rialto, 2023

Gunter y Rialto son los amigos imaginarios de Murakami. **Gunter** es un conejo de peluche de casi 2 metros de alto. Se caracteriza por sus rasgos de yeti en pies y forma corporal, así como rasgos de perezoso en sus zarpas. De pelaje marrón claro, casi beige, viste con una ondeante capa rosácea a modo de héroe y un gorro de cumpleaños de cartón color azul claro, mostrando el símbolo de la estrella, otra vez a modo de luz que ilumina el camino. Nuestro peludo compañero, de igual forma que Rialto, es mudo, lo que quiere demostrar un tipo de comunicación distinta a través de la expresión corporal y los gestos. Dando valor a la paciencia y la comprensión de Murakami, Gunter se muestra empático, cariñoso y bastante expresivo. Se asocia a las emociones de tristeza, alegría, miedo e ira.

Rialto, un gusano pegajoso de tamaño variable, empezó siendo una figura fantasmal. La idea era que su cuerpo mutara y que su forma se adhiriera a cualquier espacio. Terminó mostrándose como una lombriz morada, permitiendo lucir la capacidad de conversión de su organismo según su longitud. Rialto hace alusión a la parte, tal vez, más cruda de la realidad. Con una actitud más seria, ejerce de guía en emociones como el asco, el miedo y la sorpresa. Su aspecto también recuerda a la serpiente, con el propósito de enrollarse, sobre Murakami en según qué situaciones, incorporándose así la sensación de asfixia.

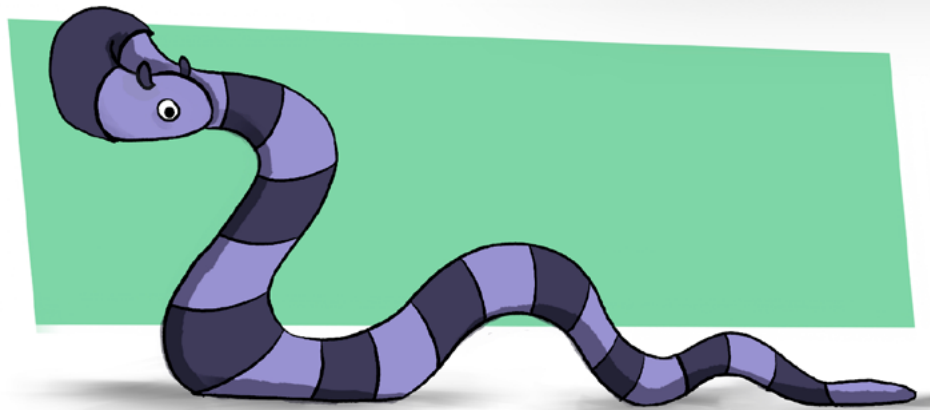


Figura 18, Soriano Berenguer, C. Arte Final Rialto, 2023



Figura 19, Soriano Berenguer, C. Arte Final *Jardín*, 2023.

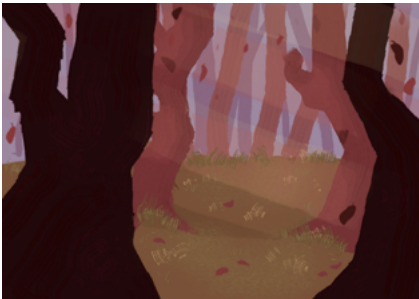


Figura 20, Soriano Berenguer, C. Arte Final, *Bosque de los recuerdos*, 2023.

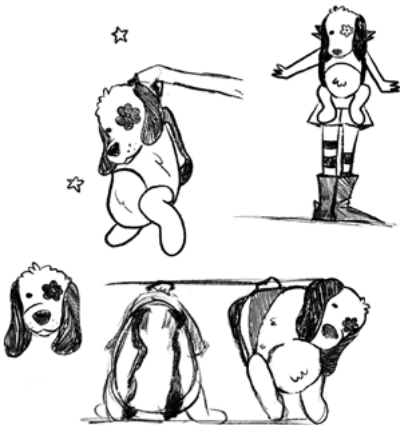


Figura 21, Soriano Berenguer, C. Bocetos de la Mochila Perro, 2023.

6.2.2 Localización y ambientes

Cada acontecimiento de la serie sucede en el jardín de la casa de campo de Murakami.

Se describe como un decorado verdoso donde abunda una multitud de vegetación que sugiere una metáfora de vida, alegría y paz. Sobre este terreno se instala una roja e intencionadamente torcida casa de campo. En ella se aloja la protagonista junto a sus padres y hermana, así como una diversa multitud de animales. Dentro del hogar, subiendo las escaleras se encontraría la curiosa puerta que daría paso a entrar en la habitación del personaje principal, esto es algo que encontraremos en el Art Book.

Para comprender la metáfora dentro de estos espacios explicaremos que:

- **El lago de las lágrimas** supone el espacio donde se construyen y aglomeran las penas e incluso miedos.
- **El bosque de los recuerdos** tiene su afinidad con la mente. Se refleja como un laberinto, en el que en ocasiones Murakami se pierde. Cada árbol significa un pensamiento o reminiscencia. Cuanto más grande y viejo, más tiempo tiene dicho recuerdo.
- **La montaña del ego** es un planteamiento divertido para categorizar las emociones de la ira o el asco, que en realidad esconden el miedo de la protagonista.

6.2.3 Props

Los props son accesorios significativos en el diseño del concept art porque favorecen el desarrollo y contextualizan el planteamiento de personajes, entornos o escenas.

Hemos diseñado una serie de tres complementos sencillos, dos de ellos los vestirá Gunter y el tercero será la mochila de Murakami.

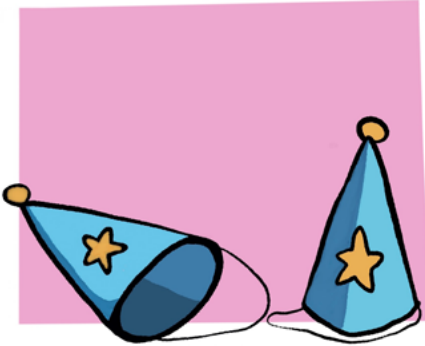


Figura 22, Soriano Berenguer, C. Arte Final gorro cumpleaños, 2023.

- **El gorro de Cumpleaños** de Gunter representa el entusiasmo de la protagonista por la festividad de los aniversarios que significan una excusa para reunir a todos sus seres queridos en una fiesta donde se le permite ser el centro de atención.
- **La capa de héroe** simboliza la protección del valiente. Pretende reflejar la seguridad y coraje que Murakami necesita.
- **La Mochila Perro** es el accesorio que acompaña a Murakami, luciendo como un peluche, cumple la función de transportar herramientas básicas de un niño; lápices, cinta adhesiva, tijeras, cuerda, libretas y otras tantas que considere importantes en su aventura. Este complemento alude a un objeto significativo y real de mi infancia que guardo desde los 3 años de edad.

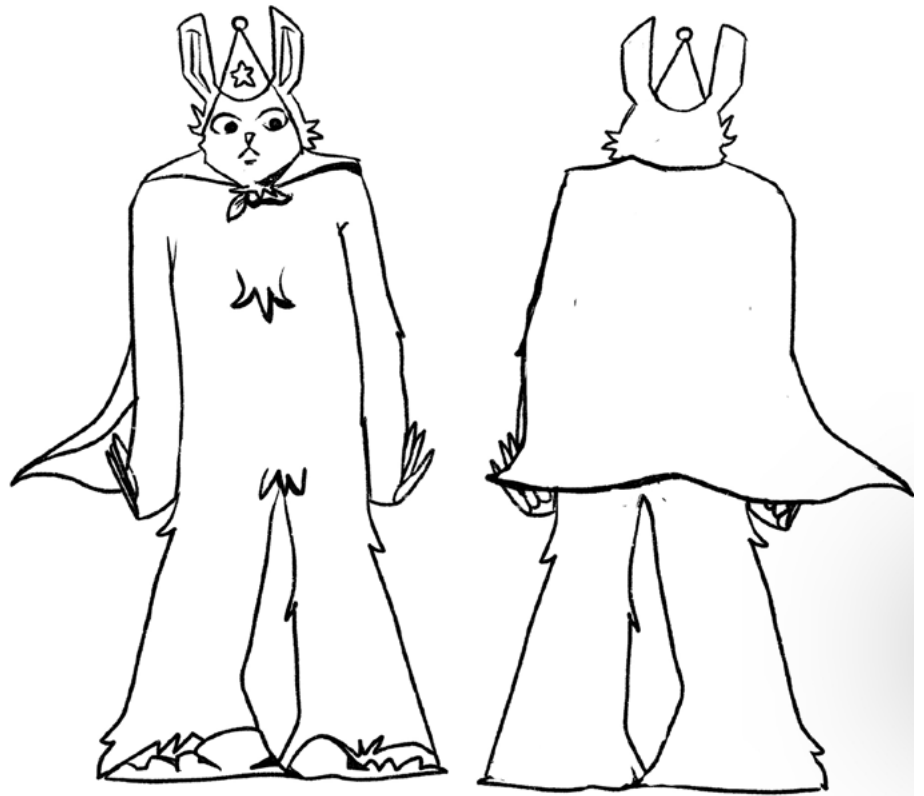


Figura 23 y 24, Soriano Berenguer, C. Capa de Gunter, 2023.

6.3 DESARROLLO PERSONAL

Murakami es pequeña supone un proyecto artístico inspirado en la etapa de mi infancia. Se caracteriza principalmente por una experiencia personal y el recuerdo de la niñez como fuente de inspiración y material creativo. La infancia significa un periodo fundamental en el desarrollo de la identidad, y los recuerdos y experiencias de dicha etapa resultan representativos y cargados de emociones.

Murakami, tanto en aspecto físico como en personalidad, retrata a una Carme de esa misma edad, que en vez de salir al parque a jugar con los niños de la escuela, se bastaba con la compañía perruna dentro de su casa y construía casitas en cada esquina de su jardín, imaginando que era un adulto independiente. La peripecia del jardín viene de haber disfrutado un terreno de 1.400 metros aproximadamente, donde cada tarde, sobre todo en verano, mi hermana y yo disfrutamos imaginando y “construyendo” restaurantes, refugios y hospitales, a base de herramientas recicladas como botellas de vino vacías, latas de cerveza, sábanas y cualquier elemento del mismo jardín. Era pequeña y pensaba en ser mayor para poder transformar esos montajes en realidades.

Por otra parte, la idea de crear a los amigos imaginarios, que en realidad nunca tuve, pretendía asociarme al sentimiento de carecer de amigos en el colegio. Tampoco es que me hicieran falta, pero sentía la diferencia entre ellos y yo. Mi infancia estaba predeterminada por el campo, los animales, los videojuegos, mis padres y mi hermana, eso la hizo tan especial.

El pretexto para hablar acerca de la inteligencia emocional está más bien centrado en el sentimiento de sensibilidad y vulnerabilidad que conforman mi personalidad, y el aspecto en que esta característica me ha hecho crecer e intentar comprender al resto.



Figura 25. lamosquita, 2010.



Figura 26, Soriano Berenguer, C. Casa de la pardala, 2023.



Figura 27, lamosquita, 2009.



Figura 28, lamosquita, 2010.

Siempre he percibido como cada comentario ajeno, orden, enseñanza, castigo o ruptura me ha podido conmovir, sintiendo que la intensidad con la que lo experimentaba resultaba más fuerte que en el resto. Por ejemplo, durante la etapa del colegio, cuando los niños bromeaban con mi aspecto desarrolle la inquieta y obsesiva costumbre de preguntarles, de una forma a mi parecer desesperada, si sus comentarios eran únicamente una broma y no eran reales, porque si lo eran, ese momento, esa frase, penetraba en mi interior y retorció mis sentimientos, haciéndome creer que el problema era mío, por no ser como los demás. Esto evolucionó a otra fase caracterizada por los remordimientos. Estas inquietudes aparecían antes de cerrar los ojos y me obligaban a contarles a mis padres cada comentario o suceso que hubiera considerado importante durante el día, con la intención de que pudieran apagar mis inseguridades.

Muchos más problemas se transformaron en las inseguridades que conforman mi persona hoy día. Puedo confirmar que consigo calmar muchas emociones intranquilas que me atemorizan gracias a mi crecimiento personal, pero en gran parte a un proceso de terapia en que me trate durante casi dos años, lo que me hizo comprender un poco mejor el mundo y a las personas que me rodean, incluso a las que me hieren.

Es, de forma resumida, este pretexto, por lo que siento necesario crear un contenido visual capaz de ser una herramienta de educación emocional dirigida hacia los más pequeños, para poder alumbrar un poco el difícil camino de la gestión del pensamiento.



Figura 29, Soriano Berenguer, C. Moodboard. 2023.

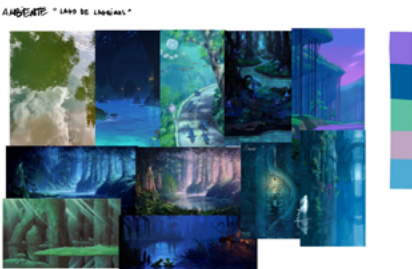


Figura 30, Soriano Berenguer, C. Moodboard. 2023.

6.4 MOODBOARD

Los moodboards son tableros visuales utilizados en concept art para escenificar la dirección emocional, estética y estilística deseada en el proyecto.

6.5 ESTILO

Vamos a explicar la definición del estilo significando esta la elección artística del proyecto. Desarrollarlo marcará el proceso creativo y evolutivo que además se influencia por diversas fuentes de inspiración, así como por experiencias personales.

Debe tenerse en consideración que personajes, props y espacios serían resueltos por un equipo de animadores en lo que supondría la producción de la serie.

Otra propiedad relevante es que la estética de la serie acompaña a la narrativa, por ello este estilo debe comprenderse tal y como se expone. Con esto quiero decir que si el aspecto resulta infantil con tonos de cartoon y cómic, debe interpretarse este mismo tono para conseguir percibir la esencia de la serie.

La intención en el diseño es la de concebir unos fondos de formas simples y colores planos que contrasten con una figuras más volumétricas, aunque definidas por líneas. Esta estética viene influenciada por la establecida en los ya mencionados *Estudio Ghibli* y *Cartoon Networks*. Esta característica no descarta la implementación de texturas, que a mi parecer consiguen generar de forma sutil una escenificación más “realista” dentro del mundo de la animación.

Busco mantener una coherencia y consistencia visual a lo largo del diseño del concept art donde todos los elementos visuales se sientan parte del mismo universo.

Otro punto importante es la intencionalidad de caricaturización de los personajes. Es decir, cómo la representación de expresiones faciales exageradas, las deformaciones cómicas o los efectos visuales pueden resaltar ciertos momentos o emociones. Este estilo define los rasgos faciales, los colores, la vestimenta y accesorios en los personajes. Además se incluye una selección de paletas de colores vibrantes, a veces más monocromáticos e incluso una combinación específica de colores que se adapta al tono y ambiente del trabajo.

Recalcar que en lo que supone la definición de mi estilo, la determinación de apariencias es variable, en cuanto a formas y proporciones. Habrán figuras simplificadas del mismo modo que se encuentren otras más detalladas y realistas. Esta variante es la característica que mejor define mi diseño artístico, no tengo la necesidad de ser constante en estilo, me resulta más divertido y fluido que este cambie y evolucione según me parezca adecuado.

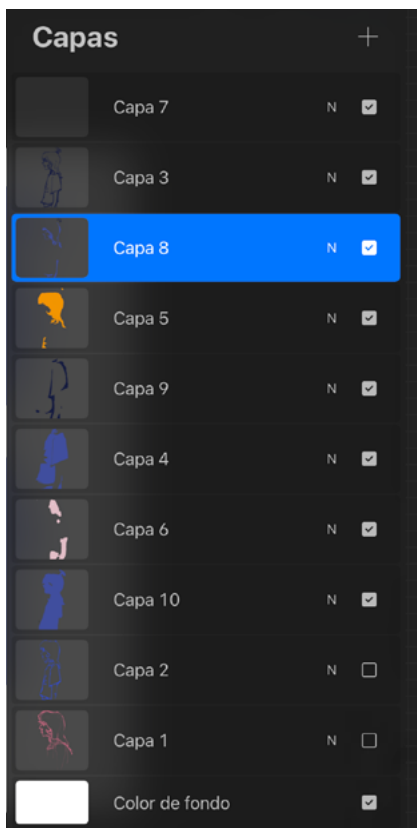


Figura 31, Soriano Berenguer, C. Capas, 2023.

6.6 TÉCNICA

Las herramientas que se van a utilizar en la producción de este proyecto son principalmente digitales. Considero este proceder más factible en comparación con el dibujo tradicional por varias razones. Para empezar la flexibilidad que supone en cuanto a términos de correcciones y modificaciones; puedo retocar con mayor facilidad utilizando herramientas de edición digital sin tener que empezar desde cero; ahorro de tiempo y recursos en comparación con lo habitual. Por otra parte, los programas de dibujo digital como el procreate, en mi caso, ofrecen una amplia gama de herramientas y opciones de edición que facilitan este proceso de creación. Utilizar capas para la organización de elementos, ajustar colores y tonos, aplicar efectos, transformar elementos, etc. Todo esto me ofrece un mayor control sobre mi producción.

La eficiencia en términos de velocidad y productividad, a través de atajos mediante herramientas de selección y copiado, el duplicado de la imagen para crear diferentes versiones, me facilita la exploración del trabajo.

El dibujo digital permite compartir y distribuir en mayor velocidad la difusión del trabajo así como una rápida interacción con la audiencia y se almacena y archiva sin preocupación de ocupar un espacio físico, lo que simplifica su gestión y conservación a largo plazo. Estas propiedades no descartan que el dibujo tradicional no tenga también sus propios beneficios. La elección de la herramienta digital es una preferencia personal en la que estoy aprendiendo desde hace aproximadamente seis años. Empecé con una metodología muy pobre en la que únicamente tenía la posibilidad de interactuar con el dedo sobre la pantalla del móvil a través de un programa gratuito, hasta que, habiendo tanteado otras posibilidades como la wacom, conseguí mi herramienta fundamental de producción, el Ipad.

En lo que se refiere a la ejecución de mi trabajo, resulta un caos en el que me siento cómoda. No sigo un procedimiento jerarquizado ya que la organización de las partes me cuesta desde siempre, soy más fiel al desarrollo espontáneo, un poco marcado por la paciencia del momento. Esto no quiere decir que nada tenga un sentido, sino que la orientación del desarrollo se establece principalmente desde una metodología base, más simple, que voy puliendo a medida que evoluciono.

Este método se sustenta básicamente en la elaboración de un boceto más o menos rápido en la primera capa. Después sobre esta base en la que bajo la transparencia, dibujo otro boceto más definido que delimita mejor lo que conforma la figura, por ejemplo, y paso a una tercera capa. Oculto la primera y de nuevo, bajando la opacidad, abro una nueva capa y con la línea definitiva (que seguramente mantendrá transformaciones hasta el final), añado una cuarta en la que empiezo a colorear por partes y más capas.



Figura 32, Soriano Berenguer, C. siluetas Mochila Perro, 2023.



Figura 33, Soriano Berenguer, C. Bocetos del jardín, 2023.



Figura 34, Soriano Berenguer, C. siluetas Rialto, 2023.

También produzco otras capas distintas a la mancha de color donde defino sombras y luces si fuera necesario, para volumetrizar. Para terminar, limpio cada capa para conformar una imagen lo más nítida posible. Lo curioso de este proceso, que como he comentado varía porque a veces prefiero ser más simple, es que los fallos en la ilustración los percibo en el momento en que he exportado la imagen y estoy dispuesta a subirla en alguna plataforma, es ahí donde suelo encontrar cada error y vuelvo a la original para retocar.

En la elaboración de concept art para *Murakami es pequeña*, va a imponerse la herramienta digital en su totalidad.

6.7 BOCETOS Y ESTUDIOS

Las aproximaciones se realizaron con la técnica digital, procreate. A través de dibujos más esporádicos y simples, plasme las primeras representaciones, centrándome más en en la concepción del espacio, sin tener en cuenta todavía el estilo propio del proyecto. Por cada escenario, personaje y accesorio construí una serie de pruebas a base de manchas, formas y siluetas simples. En el caso de los personajes y props, tuve más presente la naturaleza del proyecto, es decir, esto va dirigido como ya sabemos a una serie de animación, por lo tanto se debe tener en cuenta que ambas figuras se caracterizarán en base a su movimiento.

Pienso que los problemas surgieron en la construcción de ambientes, ya que era la primera vez que me enfrentaba a esto. La confusión en el planteamiento de un escenario que en su boceto mantenía una carácter realista, pero que en el proyecto debía comprenderse como espacios de estética más bien cartoon. Aquí fue primordial esa búsqueda de referencias, ya que me ayudó mucho durante el desarrollo más específico, tanto de las formas como del color. Mencionar que la inspiración más notable fue la de Genndy Tartakovsky, creador de *Samurai Jack*. Tras sintetizar las imágenes, las deconstruí y las volví a construir.

Otro problema fue en lo referente al personaje de Rialto, ya que era la figura que tenía menos definida desde el principio. Incluso podría añadir que aún con el artbook terminado, es un personaje que debe seguir desarrollándose, lo encuentro algo simple en comparación con el resto. Esto se debe al “breve” espacio de tiempo en que argumente mentalmente la razón de su existencia y con ello el fundamento de su apariencia.



Figura 35, Soriano Berenguer, C. Expresiones Murakami, 2023.

Desde un aspecto más general, para desarrollar los personajes estudié las posibles e intencionadas formas de cada uno e hice diversas variantes. Una vez seleccionadas cada una de estas, perfecciono sus figuras hasta acercarme lo máximo posible al estilo cartoon que buscaba. Es notable que aun teniendo la definición de cada uno, existe una evolución tanto en el trazo de la línea como en las formas, que resulta inevitable.

Me centré en la realización y estudio de la gestualidad de las expresiones, así como en los distintos planos y perspectivas de sus cuerpos, ya que esto tiene mucha importancia en lo referente a la manifestación de las emociones.

Algunos factores que resultan importantes en las características de los personajes y que no debía prescindir de ellos eran particularidades como las puntas en el corte de pelo de Murakami. Aunque pueden parecer demasiado estrictas o sólidas, materializaban su personalidad, de alboroto, desorden mental y juego.

Dejando a un lado lo que significan los personajes, en lo referente a los lugares, la característica que prevalecía sí o sí en la construcción del escenario principal, el jardín, debía ceñirse a una representación básica de una casa de campo real, lo que significa mi hogar, mi residencia desde la infancia. Tal y como se muestran, este elemento junto a la construcción de Murakami, enseñan un poco que el sentido de la serie reside en mi historia personal.

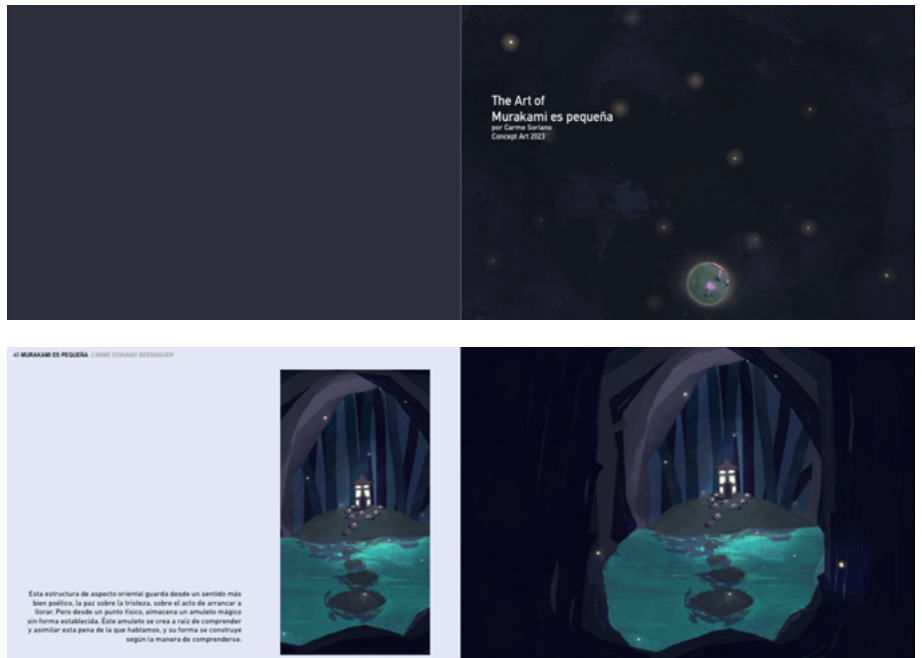


Figura 36, Soriano Berenguer, C. 1^{era} aproximación, 2023.

6.8 ART BOOK

Finalmente como objeto de producto artístico presento un artbook que conforma la recopilación de ilustraciones, diseños y obras relacionadas con el proceso de creación de conceptos visuales. En formato de libro interactivo, este producto me permite compartir todo el trabajo de forma visual y conceptual de la manera más amplia.

Este presenta una selección de imágenes de alta calidad sobre el trabajo de *Murakami es pequeña* con la descripción de cada fase del proyecto, maquetado a través de *Adobe Indesign*.



Figuras 37 y 38, Soriano Berenguer, C. Art Book, 2023.

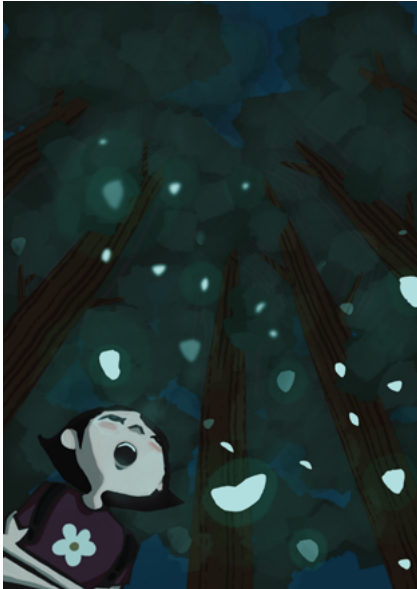


Figura 39, Soriano Berenguer, C. Arte Final, *Cuando el bosque se enciende*, 2023.

7. CONCLUSIONES

Este proyecto ha significado la creación de una herramienta de desarrollo personal que ha puesto en valor las emociones humanas. El Concept Art producido aspira a convertirse en una serie de animación tipo cartoon a través de la presentación de los diversos diseños creados.

Gracias a entender y ejercer las diferentes fases establecidas durante el trabajo, he valorado la importancia de cada una de sus partes, como la de una previa documentación tanto visual como textual, para conseguir sacarle todo el jugo a la idea. Se ha expuesto un espacio donde la empatía hacia los sentimientos se fundamenta en estudios básicos sobre la terapia Gestalt. El aspecto visual refleja la influencia de los escenarios de Genndy Tartakovsky, la representación de la sensibilidad hacia la naturaleza presente en las películas de Hayao Miyazaki, y la creación de personajes con personalidades distintivas al estilo de Rebecca Sugar. Todo esto se realiza en sintonía con la capacidad de contar e ilustrar historias presente en los álbums ilustrados de Jimmy Liao.

La imaginación ha viajado a través de escenarios y decorados que nacen de emociones desagradables. Se implementa la gestión emocional mediante la evasión del mundo real, refugiándome en recuerdos del pasado recreados desde Murakami, una pequeña niña y el retrato de su crecimiento. Este proyecto otorga importancia a las heridas emocionales y a su paso en nuestro presente, representando la infancia como la etapa que pertenece al crecimiento y personalidad del adulto proporcionando mecanismos para sobrevivir a ella. Un auto descubrimiento a través de la aceptación, la responsabilidad, el diálogo y la acción.

Lo que en realidad me ha servido como pretexto para expresar el sentimiento de sensibilidad y vulnerabilidad que constituye mi persona.

Obviamente *Murakami es pequeña* es un proyecto que tiene el propósito de ampliarse tanto en la cantidad de producción de diseños, storyboards y teasers animados, como en lo que respecta a realizar la serie. Esta obra se ha impulsado con la intención de dar paso a un producto accesible que consiga empatizar con el espectador, con la capacidad de dar valor a los sentimientos tras los actos.

En lo que corresponde a este trabajo su realización se debía centrar únicamente en mostrar la producción de un Concept Art, y así ha sido.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1. Francisco de Goya, *El sueño de la razón produce monstruos*, 1797-1799. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/El_sue%C3%B1o_de_la_raz%C3%B3n_produce_monstruos
- Figura 2 Escena de *Foster Mansión para amigos imaginarios*, 2004-2009 Disponible en: https://yatoroba.fandom.com/es/wiki/Mansi%C3%B3n_Foster_para_amigos_imaginarios
- Figura 3, *el cerebro y la inteligencia emocional*, Daniel Goleman, 2013. Disponible en: <https://docplayer.es/59472893-El-cerebro-y-la-inteligencia-emocional.html>
- Figuras 4, 5 y 6 ,Soriano Berenguer, C, Bocetos escenas , 2023
- Figura 7, *Dora la exploradora*, 2000. Disponible en: <https://elmundodedora.wordpress.com/personajes/>
- Figura 8, Cow and Chicken, 1997. Disponible en: <https://www.just-watch.com/ar/serie/vaca-y-pollo>
- Figura 9, *The powerful girls*, 1998. Disponible en: <https://www.tonica.la/series/Powerpuff-nueva-serie-de-Las-Chicas-Superpoderosas-aun-sigue-en-desarrollo-20220720-0006.html>
- Figura 10, Jimmy Liao *La noche estrellada*, 2010. Disponible en: https://www.canallector.com/11328/La_noche_estrellada
- Figura 11, Genndy Tartakovsky, Samurai Jack, 2001. Disponible en: <https://www.wallpaperflare.com/samurai-jack-beauty-in-nature-sky-one-person-real-people-wallpaper-pziol>
- Figura 12, Rebecca Sugar, Art of Steven Universe, 2013. Disponible en: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-steven-universe>
- Figura 13, Estudio Ghibli, El viaje de Chihiro, 2002. Disponible en: <https://www.vogue.es/living/articulos/el-viaje-de-chihiro-reestrenocines>
- Figura 14, Soriano Berenguer, C. 2023. Mapa Conceptual.
- Figura 15, Soriano Berenguer, C. Arte Final Murakami, 2023.
- Figura 16, Soriano Berenguer, C. Arte Final Gunter, 2023.
- Figura 17, Soriano Berenguer, C. aproximaciones Rialto, 2023.
- Figura 18, Soriano Berenguer, C. Arte Final Rialto, 2023.
- Figura 19, Soriano Berenguer, C. Arte Final *Jardín*, 2023.
- Figura 20, Soriano Berenguer, C. Arte Final *Bosque de los recuerdos*, 2023.
- Figura 21, Soriano Berenguer,C. Bocetos de la *Mochila Perro*, 2023.
- Figura 22,Soriano Berenguer, C. Arte Final *gorro cumpleaños*, 2023.

- Figura 23 y 24 ,Soriano Berenguer, C. *Capa de Gunter*, 2023.
- Figura 25, lamosquita, 2010.
- Figura 26, Soriano Berenguer, C. *Casa de la Pardala*, 2023.
- Figura 27, lamosquita, 2009.
- Figura 28, lamosquita, 2010.
- Figura 29, Soriano Berenguer, C. *Moodboard*. 2023.
- Figura 30, Soriano Berenguer, C. *Moodboard*. 2023.
- Figura 31, Soriano Berenguer, C. 2023. *Capas*.
- Figura 32, Soriano Berenguer, C. *siluetas Mochila Perro*, 2023.
- Figura 33, Soriano Berenguer, C. *bocetos del jardín*, 2023.
- Figura 34, Soriano Berenguer, C. *siluetas Rialto*, 2023.
- Figura 35, Soriano Berenguer, C. *expresiones Murakami*, 2023.
- Figura 36, Soriano Berenguer, C. *1era aproximación*, 2023.
- Figuras 37 y 38 Soriano Berenguer, C. *Art Book*, 2023.
- Figura 39, Soriano Berenguer, C. *Arte Final Cuando el bosque se enciende*, 2023.

9. ANEXOS

El apéndice de imágenes se refiere al Art Book, que documenta toda la producción del proyecto, y al archivo sobre la implementación de las ODS. Está disponible como un archivo PDF en la aplicación EBRON.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Anime, N. (2022). El viaje de Chihiro en El viaje en tren de Chihiro. Nación Anime. <https://nacionanime.com/el-viaje-de-chihiro-en-el-viaje-en-tren-de-chihiro/> [Consulta: 15 junio]
- ARTURO MUÑOZ, J.(2019). La imaginación. <https://www.teoriadel-conocimiento.es/images/FORMAS/imaginacion/laimaginacin.pdf>. [Consulta:16 mayo]
- Autor no encontrado. (2008). Capitulo4.pdf. <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/18713/Capitulo4.pdf> [Consulta: 16 mayo]
- Babar. (2017, mayo 25). Entrevista a Jimmy Liao - Babar, revista de literatura infantil y juvenil. Babar, revista de literatura infantil y juvenil. <https://revistababar.com/wp/entrevista-a-jimmy-liao/> [Consulta: 10 junio]
- BOIXAREU, Mercedes Bermejo. La danza de las emociones familiares. Terapia Emocional Sistémica aplicada con niños, niñas y adolescentes. Desclée De Brouwer, 2018. ISBN 9788433029928. [Consulta: 16 mayo]
- Cdr. (2017). Art of Steven Universe. Character Design References. <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-steven-universe> [Consulta: 20 abril]
- Cervantes, C. C. V. (s. f.). CVC. «Don Quijote de la Mancha». Primera parte. Lectura del capítulo I. https://cvc.cervantes.es/literatura/classicos/quijote/edicion/parte1/cap01/nota_cap_01.htm [Consulta: 16 mayo]
- Colaboradores de Wikipedia. (2023b). Imaginación. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Imaginaci%C3%B3n#cite_note-26 [Consulta: 16 mayo]
- Colaboradores de Wikipedia. (2023). Steven Universe. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Steven_Universe [Consulta: 10 junio]
- Couñago, A. (2022, 8 octubre). 5 series educativas para niños de infantil. Eres Mamá. <https://eresmama.com/5-series-educativas-ninos-infantil/> [Consulta: 16 mayo]
- Cuevas, D. (2020, 22 marzo). Hayao Miyazaki y la belleza imperceptible - Jot Down Cultural Magazine. Jot Down Cultural Magazine. <https://www.jotdown.es/2019/06/hayas-miyazaki-y-la-belleza-imperceptible/> [Consulta: 4 junio]
- Cultura Colectiva .5 frases de “Donde viven los monstruos”, el libro que todos los adultos debemos leer - Cultura. (2023b, marzo 18). <https://culturacolectiva.com/letras/libro-donde-viven-los-monstruos/> [Consulta: 4 junio]

- EDUCACIÓN 3.0. (2023, 28 abril). Mejores series educativas para fomentar el aprendizaje. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/mejores-series-educativas/https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/mejores-series-educativas/> [Consulta: 20 abril]
- Erain. (2021, 15 febrero). Terapia Gestalt: qué es, para qué sirve y cómo se aplica - Erain Bilbao Psicoterapia. Erain Bilbao Psicoterapia. <https://www.erain.eu/que-es-terapia-gestalt/> [Consulta: 16 mayo]
- La Escuela, N. 2. L. F. E. (s. f.). Historia de la educación. El pensamiento de Jerome Bruner - Rosa Sensat. Rosa Sensat. <https://www.rosasensat.org/revista/numero-27-las-familias-en-la-escuela/historia-de-la-educacion-el-pensamiento-de-jerome-bruner/> [Consulta: 16 mayo]
- Estilografica. (s. f.). Aprendiendo entre mapaches: Estudio Ghibli como herramienta didáctica en Ciencias Sociales. Congreso Internacional Nodos del Conocimiento 2020. <https://2020.nodos.org/ponencia/aprendiendo-entre-mapaches-estudio-ghibli-como-herramienta-didactica-en-ciencias-sociales/> [Consulta: 4 junio]
- Fhhsaccents. (2015, 30 mayo). La imaginación de don Quijote. Accents 2014 - 2015. <https://fhhsaccents2.wordpress.com/2015/05/29/la-imaginacion-de-don-quiote/> [Consulta: 16 mayo]
- Foster, la casa de los amigos imaginarios (Serie de TV) (2004). (2004). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film355475.html> [Consulta: 10 junio]
- FRENTE A FRENTE. (s. f.). <https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/frente-a-frente> [Consulta: 10 junio]
- Frikimaestro. (2023). Las mejores frases de Inside Out. Frikimaestro. <https://frikimaestro.com/las-mejores-frases-de-inside-out> [Consulta: 10 junio]
- FRUTOS, A. (2016). 7 curiosidades de una obra maestra: 'El viaje de Chihiro' eCartelera. <https://www.ecartelera.com/noticias/34809/curiosidades-el-viaje-de-chihiro/> [Consulta: 4 junio]
- GOLEMAN, D. (2015). Cerebro y la inteligencia emocional. <https://bibliotecaia.ism.edu.ec/Repo-book/e/El-cerebro-y-la-inteligencia-emocionalDanielGoleman.pdf> [Consulta: 20 abril]
- GORCAKOVA-BARGA, S. (2019). Chemtrails. Trabajo Fin de Grado. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Hersog, A. M. M. (s. f.). Jimmy Liao. Barbara Fiore Editora. <https://www.barbarafioreeditora.com/blog/?cat=70> [Consulta: 25 mayo]
- MATEU-MOLLÁ, J. ¿Qué es la imaginación? (2022, 21 julio). <https://psicologiyamente.com/psicologia/que-es-imaginacion> [Consulta: 16 mayo]

- Museo del Prado. *El sueño de la razón produce monstruos* - Colección. (s. f.). <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-sueo-de-la-razon-produce-monstruos/e4845219-9365-4b36-8c89-3146dc34f280>. [Consulta: 8 mayo]
- The Powerpuff Girls. (serie de televisión) (Las supernenas. Craig McCracken). Hanna-Barbera (1996-2001) Cartoon Network Studios (2002-2005). 6 temporadas. 1998. [Consulta: 25 mayo]
- Samurai Jack Wiki. Fandom. (s. f.). Samurai Jack Wiki. https://samuraijack.fandom.com/es/wiki/Samurai_Jack [Consulta: 25 mayo]
- Steven Universe. Juegos, videos y descargas .Cartoon Network. (2018, 24 julio). <https://www.cartoonnetwork.es/show/steven-universe> [Consulta: 25 mayo]
- Top Doctors.(s. f.). ¿En qué consiste la Terapia Gestalt?. Top Doctors. <https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/terapia-gestalt#> [Consulta: 16 mayo]
- Le Voyage de Chihiro 2001, réalisé par Hayao Miyazaki | Critique du film. (s. f.). Time Out Monde. <https://www.timeout.com/fr/cinema/le-voyage-de-chihiro-1> [Consulta: 10 junio]
- ZoomF7. (2020, 29 abril). Studio Ghibli: Las claves para entender su estilo. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ubLN1pjCeyI> [Consulta: 4 junio]