



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Utilización del concept art con fines artísticos mediante la puesta en práctica de la creación de personajes, props y escenarios fuera de su medio convencional.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Martinez Gonzalez, Elena

Tutor/a: Gayet Valls, Javier

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

El mundo profesional de la conceptualización asociada a videojuegos, animación o ilustración requiere de estrategias efectivas y diseños óptimos que conduzcan a dichas producciones hacia sus objetivos planteados antes de su realización.

Sin embargo, tras décadas utilizando este medio como herramienta en los procesos de creación audiovisual y en el entretenimiento, los productos del *concept art* forman ya parte del imaginario colectivo, de la cultura y del coleccionismo. Partiendo de esta premisa, este Trabajo Final de Grado pretende utilizar este propio medio (el *concept art*) como herramienta de desarrollo expresivo y artístico desvinculándolo de su finalidad original y convirtiéndolo en el marco referencial de nuestra obra personal.

Mediante este nuevo planteamiento del uso del *concept art* y tras un recorrido teórico vamos a usar las metodologías aplicadas en relación a la creación de personajes, props y escenarios, pasando por diferentes estilos estéticos y recursos gráficos (tanto en medios digitales como tradicionales), para llegar finalmente a la producción de obra artística basada en las estructuras formales del *concept art*

PALABRAS CLAVE: *concept art*; arte; personajes; escenarios; pintura; pintura digital; diseño

ABSTRACT

The professional world of conceptualization associated with video games, animation or illustration requires effective strategies and optimal designs that lead said productions towards their set objectives before their realization. However, after decades using this medium as a tool in audiovisual creation processes and entertainment, concept art products are now part of the collective imagination, culture and collecting. Starting from this premise, this Final Degree Project aims to use this medium itself (concept art) as a tool for expressive and artistic development, separating it from its original purpose and turning it into the reference framework for our personal work. Through this new approach to the use of concept art and after a theoretical journey, we are going to use the methodologies applied in relation to the creation of characters, props and scenarios, going through different aesthetic styles and graphic resources (both in digital and traditional media), to finally reaching the production of artistic work based on the formal structures of concept art

KEYWORDS: concept art; art; characters; scenarios; painting; digital painting; design

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por apoyar siempre mis decisiones y brindarme de sus mejores consejos, así como por mostrar siempre interés en mi obra.

A mis compañeros de piso, Marcos y Alex, por ser un apoyo constante, y a mis amigas Irene y Alicia por compartir y hacer más amena la experiencia tan intensa que es realizar un Trabajo de Fin de Grado.

Y a mi tutor Javier, por hacer esto posible y dar un toque de humor a estos días de tanto trabajo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	7
3. METODOLOGÍA.....	8
4. EL <i>CONCEPT ART</i>	9
4.1. DEFINICIÓN.....	9
4.2. TERMINOLOGÍA Y VOCABULARIO.....	11
4.3. BREVE RECORRIDO HISTÓRICO DEL <i>CONCEPT ART</i>	13
4.4. PROCESOS DE TRABAJO.....	18
4.4.1. El <i>core feeling</i>	21
4.4.2. Utilización del ¿quién es? ¿de dónde viene? ¿qué hace? en el caso de Mike Tyson.....	22
4.4.3. Utilización del ¿quién es? ¿de dónde viene? ¿qué hace? en nuestro caso particular de ‘Dislyte’.....	23
4.4.4. Rasgos Secundarios.....	24
5. REFERENTES.....	27
5.1. RAMÓN NUÑEZ (@ramonn90 en ‘Instagram’).....	27
5.2. BRANDI WARREN (@m.ieoi en ‘Instagram’).....	27
5.3. LI CHEN (@ciatoru en ‘Instagram’).....	28
5.4. IVETA KIRSTUKAITE (@p_ivetto en ‘Instagram’).....	29
5.5. SANTI (@SsSantie en ‘X’).....	29
5.6. VEIL.....	30
6. UN MEDIO ARTÍSTICO INDEPENDIENTE.....	30
6.1. OTROS MEDIOS.....	30
6.2. EL CASO DEL <i>CONCEPT ART</i>	32
6.3. EJEMPLOS DE CASOS CONCRETOS.....	32
6.3.1. Chema López, ‘La ilusión y el miedo’.....	32
6.3.2. Ok Seungcheol, ‘Camouflage’.....	33
6.3.3. <i>M Night Shyamalan</i> , ‘El protegido’, 2000.....	33
7. MATERIALIZACIÓN DE LA OBRA.....	34
7.1. <i>MOCKUPS</i> DE LA EXPOSICIÓN.....	44
8. CONCLUSIONES.....	45
9. REFERENCIAS.....	46
10. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	48
ANEXO I. MATERIAL DEL TRABAJO.....	51
ANEXO II. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030.....	73

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado se origina de nuestra pasión por diseñar cosas y plasmar los mundos imaginarios que se desarrollan en nuestra mente, pero especialmente 'quienes' viven ahí. De hecho, esta es también la motivación que, personalmente, hizo que comenzara a dibujar desde pequeña. Llevo bebiendo del *concept art* toda la vida sin saber que ya era un concepto definido con unas metodologías interesantísimas y muy potentes.

A partir de la asignatura de *concept art* impartida en nuestro grado, comenzamos a investigar sobre esta expresión artística, encontrando por fin un hueco en el mundo del arte donde encaja nuestra obra. Para nuestra sorpresa, más que una expresión artística, descubrimos que se trata al *concept art* de forma fría, como una herramienta, sirviendo únicamente a proyectos más grandes para la producción de masas. Siempre hemos pensado que lo mejor para nuestros diseños ha sido la exposición, y que la gente los contemple con el mismo cariño e intriga con el que los creamos, por eso, en vez de idear un imaginario proyecto en el que nuestras obras sirvan de engranaje, hemos decidido ser las personas que le reconozcan al *concept art* un espacio como expresión que se sustenta por sí misma.

Para ello hemos planteado una ardua búsqueda en los orígenes del *concept art* y en sus metodologías más reconocidas para conocer de primera mano este medio. Siguiendo los procesos de trabajo de este, y bebiendo de nuestros referentes personales, planteamos la creación de obra pictórica tanto analógica como digital. Para finalizar, planteamos realizar un mockup de una exposición simulada con las obras resultantes de este TFG.

2. OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo de fin de grado es realizar un estudio exhaustivo sobre los orígenes y la práctica del *concept art*, explorando su posible funcionamiento de manera autónoma. Para lograrlo, investigaremos su definición y exploraremos casos específicos para partir de una base que nos permitan desvincular este medio artístico de su finalidad original, así como su puesta en práctica. De esta forma, veremos como la reinterpretación de formas artísticas es algo que sigue ocurriendo y totalmente válido.

Objetivos específicos:

- **Desarrollar** una obra pictórica que refleje una nueva perspectiva del *concept art*, aplicando técnicas tanto digitales como analógicas, fundamentada en la teoría presentada en este trabajo.
- **Diseñar** un mockup que presente una selección de las obras creadas durante este proyecto, simulando su exhibición en una galería de arte, acompañado de un texto explicativo que contextualice la muestra.
- **Analizar** casos de éxito donde el *concept art* ha trascendido su función inicial en el desarrollo de videojuegos y películas para ser reconocido y valorado como arte independiente en espacios expositivos.
- **Evaluar** la recepción del *concept art* autónomo por parte del público y la crítica especializada, mediante la organización de una exposición virtual con las obras desarrolladas y la recopilación de feedback.

3. METODOLOGÍA

Para la realización de nuestros objetivos hemos dividido la parte teórica, de la práctica. Comenzamos creando obra pictórica en base a nuestra visión del *concept art*, y posteriormente la hemos defendido en la parte teórica. Partíamos de una base de que nuestro punto era correcto y aceptable, dado nuestros conocimientos en historia del arte, así como constancia de casos concretos envueltos en la misma lógica, por lo que nuestras obras no están creadas sin ningún fundamento.

- Parte Práctica: Hemos pasado todo el año creando obras siguiendo las metodologías del *concept art*, planteando obras de todos los tamaños y combinando dos medios artísticos que parecen competir en nuestra sociedad, encontrando un punto medio y demostrando que ambos se benefician el uno al otro. Siguiendo nuestros mundos interiores, con representaciones tales como el amor, estética maximalista, reinterpretando imágenes con toques de humor, e incluso creando universos concretos, siguiendo la finalidad preestablecida del *concept art* hemos plasmado nuestras obras tanto con óleo, acuarela, medios digitales, y combinaciones de estas. Para finalizar, reunimos las mismas en un mockup simulando su exposición en galería.
- Parte teórica: Para la teoría hemos realizado una intensa búsqueda para dar con los orígenes del *concept art*, así como sus descripciones, aunque similares, diferentes, que dan diferentes autores y artistas. Para terminar, realizamos otra búsqueda, esta vez de otros medios artísticos llevados a la galería, o cuya finalidad ha pasado de ser una herramienta, a arte. Luego, tras exponer varios casos artísticos concretos, concluye nuestra parte teórica, con evidencia suficiente para respaldar este nuevo enfoque del *concept art*.

4. EL *CONCEPT ART*

Antes de establecer un breve recorrido teórico que englobe la disciplina del *concept art*, sus usos y posibles derivas, puede merecer la pena introducir y definir sus espacios, prácticas y terminologías.

4.1. DEFINICIÓN

El *concept art* es un tipo de medio creativo y generalmente plástico que se usa para transmitir una idea en películas, videojuegos, animaciones, cómics y otras disciplinas del ámbito audiovisual y del entretenimiento. Se realiza en forma de bocetos y acabados descriptivos y definitorios como puente antes de crear el producto final. Aunque a veces se confunden, el arte conceptual se usa para inspirar la creación de productos mediáticos, cosa que no es lo mismo que el arte de desarrollo visual¹.

Los *concept artists* diseñan algo que aún no existe y que todavía no está planteado visualmente, como por ejemplo un personaje o un lugar. Esto se ve aplicado en el cine, la animación y, más recientemente, en el desarrollo de videojuegos. Se espera que los *concept artists* sean comprometidos, visionarios y tengan un conocimiento claro de su función.

La ilustración y el *concept art* no son iguales. Aunque son similares en calidad y método (aparentando cierta superposición), hay una diferencia clave entre ellos: la palabra ‘concepto’.

El *concept artist* busca explorar ideas lo más rápido posible y presentarlas de la forma más efectiva. El ilustrador busca crear obras de arte de alta calidad

Bajo estas premisas, para el *concept artist* no sería efectivo producir una obra de arte perfectamente terminada que no aporte nada nuevo en términos de diseño, ambiente o sentimiento. Sería una pérdida de tiempo

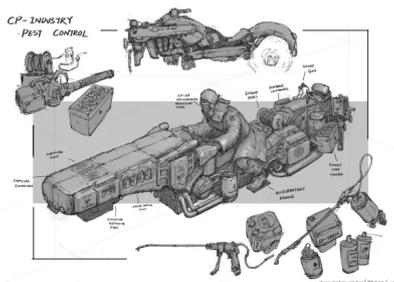


Imagen 1: *concept* de Feng Zu, 2014.

¹ VV. AA., “Concept Art–Everything You Need To Know”, s.f., disponible en <<https://www.nfi.edu/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].



Imagen 2: *concept* de Antonio Stappaerts, 2023.

y esfuerzo. Es mejor tener un boceto más rudo y suelto que genere interés y promueva la discusión. Sus fallos artísticos serán rápidamente olvidados².

“Es importante entender que el *concept art* es parte de un proceso de producción más grande, no es algo separado como una ilustración de un libro o una revista.”²

Jean Fraise, director de arte en 'HuevoCartoon', asegura que si el *concept artist* hace bien su trabajo, el espectador recibe la información visual como un subtexto de la historia, lo cual brinda profundidad al mundo que creamos y provee una experiencia memorable.

“Es una pieza de arte que muestra todo el potencial de un proyecto, desde lo maravilloso que se va a ver, hasta lo impactante de su historia.”³

Como ya hemos visto anteriormente, el *concept art* es una ilustración en sí, pero la diferencia es su funcionalidad. De esta manera, indagando más en sus definiciones y diferencias, una ilustración puede contar historias mediante personajes, colores y ambientaciones, pero estas son meramente estilísticas, así como el uso de líneas, patrones y otros recursos estilísticos, ideada para funcionar sola, o bien acompañada de un texto. El *concept art*, en cambio, se crea con la intención de desarrollar visualmente una historia o como su nombre indica, un concepto. Pretende informar a los demás sobre cómo se ven las cosas, sumando múltiples ideas y explorando diferentes diseños y opciones para llegar a un resultado final óptimo.⁴

Antonio Stappaerts, fundador de 'Artword', explica que para ser un diseñador de personajes, tu principal función debe de ser, tal y como su terminología indica: diseñar. Pero esto se aplica a todo escenario del *concept art*:

² *Ibidem*.

³ FRAISSE, J. “¿Qué es el *concept art*?”, en *Domestika*, s.f., disponible en: <<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art.html>>, [Fecha de consulta: 05 abril 2024].

⁴ *Idem*.

Stappaerts explica que un error frecuente que ve en sus alumnos es que toman, en este caso un personaje, y le añaden encima accesorios que puedes encontrar en internet. Nuestra intención siempre es crear un personaje que cuente una historia, lo que significa que debemos crear y diseñar los objetos que portan, los objetos y ropa que hacen que ese personaje sea quien es.

Para ser contratado como *concept artist* debes crear cosas que se sientan diseñadas, que cuenten historias,⁵ siendo esta la principal habilidad y característica de esta profesión.

4.2. TERMINOLOGÍA Y VOCABULARIO

Como se ha visto hasta ahora, nos referimos al *concept art* con su nombre original, en inglés, esto es debido a que su traducción en castellano puede generar confusión con el movimiento de arte conceptual de los 70's, el cual plantea que la idea y el significado tras una pieza son la verdadera obra⁶. Por tanto, como el origen del *concept art* se dió en países anglosajones, artistas de todo el globo han optado por adoptar el nombre original en inglés, y no solo eso, sino todos sus conceptos técnicos asociados.

Por eso a partir de ahora, en este Trabajo de Fin de Grado, nos referiremos a nuestro campo de estudio como *concept art*. Siguiendo con el tema de los anglicismos, es importante saber que prácticamente todo el vocabulario de este campo artístico se da en inglés, también en parte para ser más específicos y no perder significado en la traducción.

Dicho esto, procederemos a traducir los conceptos más recurrentes para una mejor comprensión de nuestro trabajo:

⁵ Artword [@artword_], "How to design characters!" [vídeo], 2023, disponible en: <<https://vm.tiktok.com/ZGemfsGTv/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

⁶ VV. AA., "¿Qué es el arte conceptual? Conceptos y obras", s.f., disponible en: <<https://escuelamastermedia.es/blog/que-es-el-arte-conceptual/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

Shapes: formas.

Values: valores, refiriéndose a cuán claro u oscuro puede ser un color o tono dado. Los valores se comprenden mejor cuando se visualizan como una escala o gradiente, desde oscuro hasta claro.⁷

Props: Objetos y/o accesorios.

Brainstorming: el *brainstorming* es una técnica de pensamiento creativo para aportar nuevas ideas y resolver problemas. Los equipos utilizan este método de ideación para fomentar nuevas formas de pensar y generar soluciones colectivamente.⁸

Thumbnails: es un borrador muy básico de un boceto, una versión más pequeña y simplificada. Contiene sólo las formas y objetos clave a modo de síntesis y omite los detalles. También puede mostrar las áreas de color principales y cómo funcionan juntos diferentes colores.⁹

Color Script: el *color script* es un documento formado por una sucesión de viñetas a color que representan los momentos clave de una secuencia. No es indispensable que se incluya cada plano y los dibujos no deben ser muy detallados ni preciosistas. Lo que prima es la claridad al expresar la paleta de colores que priman en cada escena.¹⁰

⁷ FARR, K., "Analyzing the elements of art: Four ways to think about value", en The New York Times, 2018, disponible en: <<https://www.nytimes.com/2018/01/03/learning/lesson-plans/analyzing-the-elements-of-art-four-ways-to-think-about-value.html>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

⁸ VV. AA., "¿Qué es el brainstorming? Técnicas y Métodos", s.f., disponible en: <<https://miro.com/es/lluvia-de-ideas/que-es-lluvia-ideas/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

⁹ HENZE, J., "Creating a thumbnail to plan your sketch: Why everyone should do it", 2023, disponible en: <<https://www.juliahenze.com/post/creating-a-thumbnail-to-plan-your-sketch-why-everyone-should-do-it.html>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

¹⁰ ÁLVAREZ, J., "Color script: última Herramienta Para Transmitir Emociones", 2023, disponible en: <<https://www.animum3d.com/blog/color-script-la-herramienta-definitiva-para-transmitir-emociones/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

Sketch: boceto.

Model sheet: son una serie de plantillas de referencia que se crean para proporcionar información precisa sobre la construcción y el diseño de un personaje y sus expresiones durante una animación. Por definición, su objetivo es que los modeladores, *riggers*¹¹ y animadores se ciñan a las formas, proporciones, y expresiones y mantengan el modelo durante la producción con el fin de evitar deformaciones y cambios de proporciones que desvirtúen el diseño original.¹²

Core Feeling: es el sentimiento principal que queremos que alguien o algo transmita al espectador.¹³

Concept artist: artista especializado en el *concept art*.

4.3. BREVE RECORRIDO HISTÓRICO DEL *CONCEPT ART*



Imagen 3: concept de Georges Méliès para 'Le Voyage dans la Lune', 1902.

“El denominado *Concept Art* surgió en los estudios Disney en la primera mitad del siglo XX, en los inicios de la animación, con el fin de buscar la definición de los rasgos característicos de un personaje o de un entorno para que pudiesen servir de guía en la realización definitiva de la película. Esta parte fundamental del proceso creativo consiste en una exploración gráfica rápida para visualizar la idea del proyecto y favorecer la toma de decisiones con criterios de eficiencia”¹⁴

¹¹ El *rigging* es un proceso creativo crucial que inicia con un modelo o escultura digital tridimensional, necesaria para poder deformar y animar personajes. Se le llaman *riggs* a cada creación dirigida a un movimiento en particular.

¹² Cortés, J., “Model sheet +500 Hojas de Modelo de Diseño de Personajes y Expresiones”, 2024, disponible en: <<https://www.notodoanimacion.es/referencias-diseño-de-personajes-hojas-de-modelo/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

¹³ Esper Union Lounge [@esper-union-lounge], “Dislyte’s character design director, Ono Dizi: To design a well received character”, 2023, disponible en <<https://www.tumblr.com/esper-union-lounge/716647502187773952/dislytes-character-design-director-ono-dizi-to>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

¹⁴ LÓPEZ-CHAO, V., FERNÁNDEZ-ÁLVAREZ, A. J., “Visualizar la idea. Procesos gráficos creativos en arquitectura y arte de concepto”, en EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 28(49), 2023, pág. 181.

Si nos paramos a pensarlo, para cualquier proyecto se realizan bocetos y una preproducción, es decir, *concept art*. Jean Fraise explica que el primer caso de *concept art* en realidad se remontaría a la primera persona que se replanteó cómo representar cualquier cosa visualmente. Destaca el ejemplo de los inicios del cine, como los bocetos de Georges Méliès para el ‘hombre de la luna’, o los artistas encargados del vestuario y máscara de ‘Nosferatu’.

Sin embargo, Ted Sears, animador y mano derecha de Walt Disney, explicó que en 1930, Walt fue el primer productor de *cartoons* en valorar el talento individual de cada uno de sus trabajadores y enfocarlo en las producciones del estudio, permitiéndoles concentrarse en lo que mejor se les daba. Aquí es cuando destaca el personaje histórico considerado por muchos el primer *concept artist* como lo conocemos hoy día, Albert Hurter:

Hurter destacaba por su gran talento en la humanización de objetos inanimados, por lo que Disney decidió sacarlo del equipo de animación para que únicamente trabajara creando bocetos con ideas frescas. “Cada vez que se planeaba un nuevo tema, se consultaba a Albert y se le daba rienda suelta para dejar vagar su imaginación, creando extraños animales, plantas, paisajes o trajes que podrían servir como modelos para la próxima producción.”¹⁵, explica Sears. Hurter se desarrolló como pez en el agua con su nueva posición, todo el rato creaba grandes variedades de *sketches*, incluso a veces, para un proyecto definido, sus creaciones se iban por las ramas, dando lugar a nuevas ideas para un tema totalmente diferente.

La serie corta ‘Silly Symphonies’ (más concretamente ‘The Wise Little Hen’), salió muy beneficiada de la participación de Albert gracias a su creación del diseño que conocemos de el Pato Donald. Bill Cottrell, animador y compañero de Hurter en la época, explica el trabajo del mismo en el diseño de este famoso personaje:

¹⁵ GHEZ, D., *They Drew as They Pleasred: The Hidden Art of Disney’s Golden Age*, P. Doctor, San Francisco, Chronicle Books, 2015, pág. 23.

“Teníamos al personaje del pato porque Walt había visto u oído a Clarence Nash [Nash es el doblador del Pato Donald]. Así que teníamos al pato, y sabíamos que íbamos a usar su voz. Cómo se veía, no tenía ni idea; y Albert Hurter dibujó al pato, y le puso un traje de marinero. Albert realmente creó el concepto. Puede que haya evolucionado y cambiado con el tiempo, pero Albert colocó a Donald en el papel donde un pato debería estar, en el agua, como un marinero. Esas cosas son tan pequeñas; pero alguien piensa en eso, lo lleva a cabo, y se vuelve importante.”¹⁶

La creación de Mickey Mouse también tuvo un gran peso en la historia del *concept art*, así como para cualquier producción de series con personajes ficticios.

Durante la creación del ratón, los artistas descubrieron que las formas circulares eran más fáciles de animar y que tuviera un resultado efectivo y potente, pero sobre todo hay que destacar cómo Disney otorgó a Mickey el don de la personalidad. La epifanía le llegó al comprender que los personajes necesitaban exhibir un pensamiento autónomo, manifestando ideas coherentes y consecuentes. Esta profundidad psicológica otorgaría a cada personaje una presencia trascendental, elevándolos a un estatus de notoriedad y perdurabilidad en la memoria. Puesto que se conoce el cariño que tenía Disney por Mickey, se afirma que este llegó a ser un alter ego del propio Disney¹⁷. Esta idea puede ser comparada al diseño de personajes originales (*Original Characters* u O.C. en sus siglas), esto es cuando una persona crea personajes y se centra en definir sus personalidades y caracteres, heredando siempre éstos una parte de su creador.

Para las producciones en el estudio de Disney, el equipo se organizaba en aquellos primeros pasos mediante guías que iban ideando los altos cargos, como Walt o el anteriormente mencionado Ted Sears. Ellos crearon lo que ahora conocemos como *model sheets*, u hojas de referencia: hojas

¹⁶ *Ibidem*. Página 24.

¹⁷ FINCH, C., *The art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the magic kingdoms*, Harry N. Abrams, 1975 , Pág. 27.



Imagen 4: concepts de los artistas del estudio de Disney para 'Blancanieves'.

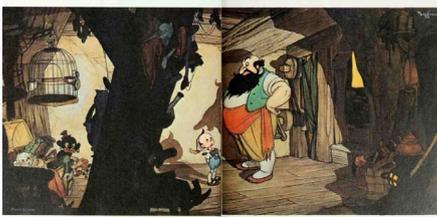


Imagen 5: Estudio de acuarela de Gustav Tenggren para 'Pinocho'.

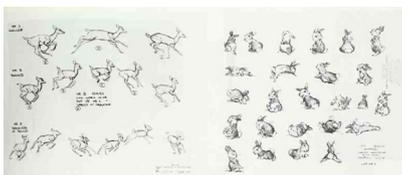


Imagen 6: Estudios del natural de animales realizados en el estudio de Disney para 'Bambi'.

con información detallada para que los animadores se ciñeran a la hora de trabajar, para dar tanto más consistencia a las creaciones, como para agilizar el proceso. Tanto dibujos como grandes textos de análisis describiendo cómo se comportaría cada personaje, así como fotografías de humanos y animales en poses de acción o muy concretas. He aquí un escrito traducido de Sears de la época: "Mickey no es un payaso [...] no es ni tonto ni estúpido. Su comedia depende enteramente de la situación en la que se encuentra"¹⁸.

A veces, como por ejemplo en el desarrollo de 'Blancanieves', a los artistas de Disney se les preguntó cómo creían que deberían verse los 7 enanitos, y en base a sus sugerencias se crearon los siguientes dibujos y bocetos (imagen 4). Cuando las ideas empezaron a verse claras, se realizaron las *model sheets* correspondientes.¹⁹

Algunas otras veces, como en el caso de la producción de 'Pinocho', se realizaban modelos en arcilla o madera para asistir a los animadores. Los artistas podían usar estos modelos como guía, rotándolos, para saber cómo se vería, Pepito Grillo por ejemplo, desde cierto ángulo concreto.²⁰

En el caso de la creación de 'Bambi', se tomaron exhaustivos estudios de animales en acción:

En un terreno se mantuvieron ciervos reales para el estudio de los artistas, sin lugar a dudas los estudios del natural siempre aportan frescura y realismo a nuestros trabajos. Al mismo tiempo crearon y compilaron libros de estudios fotográficos y múltiples *model sheets*, que contenían miles de análisis de animales en acción, perfecto para servir de referencia en la producción del film.

¹⁸ *Ibidem*, Pág. 61.

¹⁹ *Idem*, Pág. 69.

²⁰ *Ídem*. Pág. 80.

En este largometraje, el bosque toma protagonismo como entidad propia, siendo tan importante como el resto de personajes. El cambio que presenta el clima en este escenario es tan importante y relevante para la historia como cualquiera de los hechos que le suceden a Bambi, como la secuencia de la gota de lluvia con tomas de varios planos, o el cambio de las estaciones.²¹

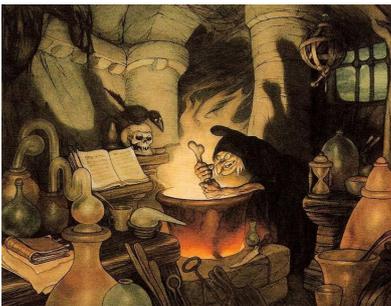


Imagen 7: *concept* de Gustav Tenggren para 'Blancanieves'.

Siguiendo por el camino de escenarios y entornos; destacamos que cuando Disney viajó a Europa, su interés por los libros infantiles ilustrados se magnificó por el talento de los ilustradores europeos, tales como Dulac y Rackham. Allí descubrió a Gustav Tenggren, a quien más adelante contrató como *concept artist* en su estudio. El estilo de Tenggren influyó muchísimo los aspectos visuales de los largometrajes siguientes de Disney como 'Blancanieves' y 'Pinocho'.



Imagen 8: Boceto atmosférico de Gustav Tenggren.

Los estudios de acuarela de Tenggren eran pequeños y sueltos, pero potentes y dramáticos. Sus obras se empezaron a llamar 'Bocetos atmosféricos', término muy usado actualmente, y que daría lugar a lo que hoy conocemos como *keyframes*²² y *color scripts*. Estos también influenciaron los cortometrajes de 'La Polilla y la Llama', 'El aprendiz de brujo', y 'El Molino viejo'.²³

"El Concept Art de entornos explora y busca de la ilusión de espacio y profundidad organizada jerárquicamente en niveles o capas, el ordenamiento de los recorridos espaciales y una utilización de la perspectiva lineal como herramienta de análisis y control."²⁴

²¹ *Ibidem*. Pág. 105.

²² *Keyframe*: la ilustración que casi resuelve tanto la historia como lo estético, como si fuera la imagen final de una película.

²³ GURNEY, J., "Tenggren's concept art.", en Gurney Journey, 2017, disponible en: <<https://gurneyjourney.blogspot.com/2017/05/tenggrens-concept-art.html>>, [Fecha de consulta: 9 de mayo 2024].

²⁴ LÓPEZ-CHAO, V., FERNÁNDEZ-ÁLVAREZ, A. J., "Visualizar la idea. Procesos gráficos creativos en arquitectura y arte de concepto", en EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 28(49), 2023, Pág. 186.

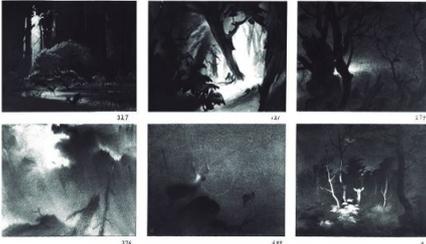


Imagen 9: Selección de miniaturas numeradas de 'Bambi', Walt Disney Productions, 1942.

La creación de miniaturas contribuye a la exploración de la resolución visual de la realidad y/o los conceptos, lo que nos obliga a su reflexión y permite la exploración de los diseños sin importar la técnica gráfica que se esté utilizando. Estos bocetos y pinturas crean una reducción y economización de los valores cromáticos y las formas básicas del objeto a ilustrar de una forma coherente y directa con las sensaciones a transmitir.

Debido a esto, el *color script* se establecerá hasta nuestros días como una herramienta imprescindible en cualquier producción, y que mediante el color y la iluminación, proporcionará al proyecto no solo un mapa visual de lo cromático sino también una inmensa carga de emociones mediante la transmisión de los valores simbólicos y sensitivos de estos propios cromatismos.²⁵

4.4. PROCESOS DE TRABAJO

Una vez que ya conocemos el origen del *concept art*, su definición y su vocabulario, podemos centrarnos en el proceso de trabajo más utilizado por los profesionales, así como los de nuestros referentes, y cómo aplicar estas metodologías a nuestro trabajo para la creación de *concepts* resolutivos y eficientes.

Chris Solarski explica en su libro 'Drawing basics and video game art' que los videojuegos son una progresión natural del arte clásico, manteniendo por tanto los mismos principios artísticos y gramática visual. Afirma que se dió cuenta de que aplicando técnicas clásicas al arte para videojuegos, los resultados obtenidos eran más significativos emocionalmente y visualmente para la experiencia del jugador.²⁶

²⁵ *Ibidem*. Páginas 183-186

²⁶ SOLARSKI, C., DONOVAN, T., *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*, Watson-Gruptil, 2012.

Para comenzar a crear *concepts* que transmitan nuestro mundo interior, es importante que sepamos dominar la gramática visual. Esta se compone de conceptos muy simples: Líneas, *shapes*, volúmenes, *values*, y color.

Siguiendo por los volúmenes y técnicas clásicas, tal y como venimos viendo de hace siglos en adelante, casi cualquier objeto físico se puede reducir a una caja simple antes de añadir detalles y otros aspectos complejos. El factor a tener en cuenta para realizar correctamente esta metodología es la perspectiva, una herramienta fundamental para la realización tanto de escenarios como de personajes y *props*. Usando uno, dos, o tres puntos de fuga, podemos crear perspectivas acertadas para estas cajas, donde más tarde empezar a detallar nuestros bocetos.



Imagen 10: Niko Bellic, de 'Grand Theft Auto IV'.



Imagen 11: Perspectiva atmosférica en 'New Super Mario Bros'.

Lo siguiente a tener en cuenta son los *values* y los volúmenes, comenzando por el blanco y el negro, hasta llegar a una escala de 5 *values*, es decir, cinco niveles de tonalidades del negro al blanco. Una vez has elegido un punto direccional de una luz imaginaria, solo se tienen dos opciones para sombrear las caras de los cubos o cajas: el blanco del papel, y el negro del lápiz. Esto nos sirve en un primer momento para familiarizarnos con las luces y los volúmenes, especialmente con cubos, pero una vez que pasemos a objetos más detallados, necesitaremos la escala de 5 *values*, para que las cosas tengan coherencia entre sí.

Debido a que hay demasiada información a nuestro alrededor, tenemos que comenzar simplificando para ser capaces de retratarla: las cajas y las escalas de *values* nos ayudan precisamente a esto.²⁷

Si echamos un vistazo al personaje de 'Grand Theft Auto IV', Niko Bellic, y reducimos su resolución o nos alejamos lo bastante, detalles como el color de sus ojos desaparecen, pero Niko sigue siendo reconocible a cualquier distancia debido a su característica silueta y los grandes bloques de color como sus pantalones beige o su camisa.

²⁷ *Ibidem*.

Para resolver el problema de la reducción de información a la hora de retratar nuestro objetivo, existen trucos clásicos que se remontan siglos atrás: medir con el lápiz o el pincel a ojo, entrecerrar los ojos para ver menos información, crear un cuadro imaginario que encierra la composición del objeto y sus alrededores a representar, usar medidas en base a objetos de la composición, como la cabeza, o finalmente la alineación de los objetos de la composición.

La perspectiva atmosférica es un recurso importantísimo a tener en cuenta, ya que aporta muchísimo realismo y profundidad a nuestras obras. Dibujar al aire libre nos ayudará enormemente a lograr todo lo mencionado anteriormente, ya que si somos capaces de representar grandes y simples formas bajo condiciones climáticas cambiantes, significará que estamos aprendiendo. Dibujar y pintar paisajes de la vida real nos ayudará a resolver problemas que nos encontraremos a la hora de retratar mundos imaginarios.

Problemas como la perspectiva atmosférica, causada por el vapor de agua en el aire, el cual nubla los objetos en base a su distancia. Las sombras y/o las montañas se vuelven más claras cuanto más lejos estén, hasta que el paisaje y el cielo se fusionan. Los elementos del fondo pasan a tener menos detalle y bordes más suaves.

Otro aspecto de la perspectiva a tener en cuenta es la línea del horizonte, dependiendo de la altura a la que la coloquemos podemos hacer que el espectador se sienta vulnerable; si la colocamos baja, de modo que el punto de vista quede a nivel del suelo. O por el contrario, que se sienta poderoso, si la colocamos alta. Si la colocamos en diagonal, generamos dinamismo, desequilibrio y desorientación. Este efecto también lo podemos conseguir variando el tamaño de los personajes en relación a su entorno.²⁸

²⁸ *Ibidem.*

Estudiar nuestro mundo real y el trabajo de otros artistas es fundamental para descubrir nuevos puntos de vista que influirán en nuestras decisiones a la hora de crear escenarios más únicos y originales.

Es importante tener en cuenta que cada elemento del universo que creemos debe seguir una coherencia para dar lugar a un mundo con fundamento, coherencia y lógica interna, por muy ficticio que sea, para crear una experiencia más inmersiva. Para lograr esto debemos hacernos ciertas preguntas:

¿Cuál es el propósito del lugar? ¿Quién habita en él? ¿Cuál es el periodo en el que se encuentra o su cultura? ¿Qué emociones queremos generar con el mismo?²⁹

Por otro lado y en relación al diseño de personajes, el director de esta disciplina en el juego de móvil 'Dislyte' Ono Dizi, explica en una entrevista los aspectos más importantes a tener en cuenta.

4.4.1. El *core feeling*

A la hora de crear un personaje, el *core feeling*, o el sentimiento clave que queremos que transmita es uno de los aspectos clave, y no se puede ser subjetivo. Según Dizi, los diseñadores contamos con tres segundos para que el espectador capte una impresión memorable de nuestros diseños.

Esto se ve reflejado en nuestros medios de inspiración, especialmente los consumidos en nuestra juventud (cómic, libros, películas, series...).

Cuando tenemos un *core feeling* establecido, el diseño se desarrollará en torno a él, ya sea el aspecto o personalidad de nuestro personaje. De este modo, da igual cuán diferentes sean las ideas de los integrantes del equipo de diseñadores, todas transmitirán el mismo sentimiento central.

²⁹ VV. AA., "Environment design for concept art", disponible en: <<https://masterclasses.iamag.co/pages/environment-design-for-concept-art>>, [Fecha de consulta: 15 de mayo].

Por lo tanto, no juzgamos si un personaje es excelente o no. Lo que juzgamos es si transmite las características del *core feeling*, como el temperamento, la lógica de comportamiento y la personalidad.

Para la creación de un personaje, comenzamos creando un *moodboard* en base al *core feeling*. En el *moodboard* se recolectan las imágenes que mejor describen lo que queremos que el personaje transmita, acción que nos otorgará mayor guía e inspiración a la hora de trabajar.³⁰

4.4.2. Utilización del ¿quién es? ¿de dónde viene? ¿qué hace? en el caso de Mike Tyson



Imagen 12: Mike Tyson.

¿Quién es? Tratamos su iconografía. Por ejemplo, si pensamos en crear un boxeador, una clásica iconografía es Mike Tyson, sus características son: Altura media, calvo, fuerte estructura ósea llena de músculos, en pantalón corto, semidesnudo, tatuado, ágil, y con guantes de boxeo. Incorporando estas características en un personaje, el espectador será capaz de reconocer ‘quien es’. Si por el contrario queremos crear un personaje que yuxtapone la iconografía, como un boxeador delgado, entonces su historia debe explicar porqué es así, o el espectador se sentirá confundido.

¿De dónde viene? Cómo el universo influencia un diseño. El universo dicta la apariencia de un personaje, y la época establece su vestimenta. ¿Estamos pensando en un campeón de boxeo clásico, o en uno moderno?, ¿mágico o corriente?, ¿qué hay de su identidad o estatus social?, ¿un boxeador griego?, ¿o egipcio? Estas cuestiones presentan diferentes estéticas y detalles que diferencian nuestros diseños.

¿Cómo se decide qué elementos colocar en un diseño? Tomar inspiración de nuestro mundo real y culturas locales ayudan a los

³⁰ Esper Union Lounge [@esper-union-lounge], “Dislyte’s character design director, Ono Dizi: To design a well recieved character”, 2023, disponible en <<https://www.tumblr.com/esper-union-lounge/716647502187773952/dislytes-character-design-director-ono-dizi-to>>, [Fecha de consulta: 15 de mayo de 2024].

espectadores a sumergirse en el mundo de nuestros personajes, e incrementar su credibilidad. Nuestros diseños no deben estar basados en nada enteramente. Se recomienda poner al menos el 20% de la estética de nuestro mundo en los personajes para que sus diseños tengan sentido. Es un *pack* completo.

¿Qué hace? Sus habilidades y ejecución creativa. Los puños y su increíble fuerza son la habilidad principal de un boxeador, por lo tanto nos centraremos en eso a la hora de su creación. Estas habilidades deben tener sentido en el mundo en el que se encuentren. Si por el contrario queremos usar los puños para lanzar, por ejemplo, hechizos mágicos, estaremos rompiendo la familiaridad establecida: puños-acto físico. Si insistimos en este diseño, como anteriormente hemos comentado, tendremos que respaldar esta condición con lógica con un mundo sólido.

Usando ‘Quien’, ‘Donde’ y ‘Que’, ponemos a prueba nuestras habilidades y tenemos más oportunidad de dar con soluciones óptimas para nuestros diseños de personajes.

4.4.3. Utilización del ¿quién es? ¿de dónde viene? ¿qué hace? en nuestro caso particular de ‘Dislyte’

En ‘Dislyte’, tomamos como ejemplo a Lewis (Ares):



Imagen 13: Concept de Ares, de ‘Dislyte’.

¿Quién es? Aplicando la pregunta ‘¿Quién es?’ analizamos su diseño y la iconografía empleada. En el juego, está establecido que Lewis es el dios de la guerra, Ares. Su diseño de concepto es un boxeador del bajo mundo. Como *keywords* para describirlo destacaríamos: impulsivamente beligerante, sencillo y competitivo. El universo de ‘Dislyte’ se categoriza como una fantasía urbana. Ares es un dios griego, por tanto su diseño presenta motivos estereotípicos de Grecia, a la vez que usa vestimenta sencilla, nada elegante, con estética callejera y deportiva.

¿Qué hace? Usando esta pregunta, estudiamos sus habilidades y comportamientos. Como explica Ono Dizi, implementaron sus guantes de

boxeo junto con llamas con el fin de solidificar el concepto de *Espers* en el universo de 'Dislyte'. Los *Espers* son personajes con poderes psíquicos y sobrenaturales, entre los que se encuentra Lewis.³¹

4.4.4. Rasgos Secundarios

En cuanto a la caracterización, cabría destacar dos tipos de rasgos, unos primarios y otros secundarios. Ya hemos explicado anteriormente los primarios, es decir, el *core feeling*, así que nos centraremos en los secundarios y cómo usarlos junto con los primarios:

Como norma básica, entendemos que si el rasgo primario de un personaje es positivo, el secundario debe ser negativo, y viceversa. Esta relación de contrarios se rige por una proporción de presencia en la que, por norma general, el primario adquiere más peso que el secundario. 7:3 es una proporción excelente y la más usada, pero puede variar dependiendo del personaje. Siempre debe estar no balanceada para evitar que el entendimiento del personaje sea confuso. Este método es una táctica muy habitual por escritores y artistas como, por ejemplo, en Marvel.

Analizamos un par de sus personajes como caso para explicar esta relación:

"Iron Man = Genio tecnológico (Primario) + *Playboy* (Secundario).

Proporción de personalidad: 6 (Prim.) : 4 (Sec.)

Dr. Strange = PhD. súper altamente capacitado (Primario) + Orgullosa y lengua afilada (Secundario).

Proporción de personalidad: 7 (Prim.) : 3 (Sec.)"³²

³¹ DAN, J., "Dizi Ono, jefe de diseño de personajes de Dislyte: Diseñando un personaje popular", 2022, disponible en: <<https://mp.weixin.qq.com/s/EaQMOXw1QU2gsh7kORJ7Gw>>, [Fecha de consulta: 17 de mayo].

³² *Ibidem*.

Para desarrollar un personaje convincente debemos consolidar una buena historia para el mismo.

Pero solo su trasfondo no basta para solidificar personajes, la credibilidad recae en tomar de referencia nuestro mundo real. Dizi comenta que toman referencias en base a bocetos de los personajes, y exploran el trasfondo de dichas referencias, estas pueden ser de cualquier ámbito; literatura, películas, animación, o incluso otros estudios. Estos medios reflejan humanidad y personalidad pura.

Por ejemplo, el personaje de 'Dislyte' Atum, fue creado usando como referencia el papel que protagoniza Ma Dong-seok en la película 'Unstoppable'.



Imagen 14.1: Concept de Atum, de 'Dislyte'.

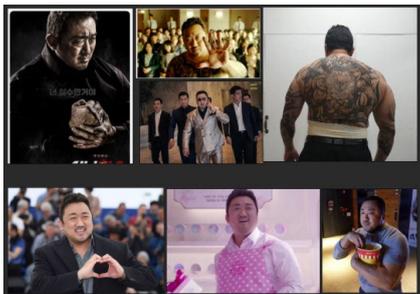


Imagen 14.2: Selección de imágenes de Ma Dong-seok en la película 'Unstoppable'.

Rasgo principal: Fuerte, rudo, un individuo que asusta al verlo.

Rasgo secundario: Dulce, le gusta cocinar.

Cabe destacar que, en este caso como es 'Dislyte', un videojuego con muchos personajes, no todos necesitan tener un diseño complejo. Su profundidad depende del rol de dicho personaje. En ocasiones, menos es más.³³

En resumen, Ono Dizi y su equipo siguen estos cuatro pasos a la hora de trabajar:

- 1- Establecer un *core feeling* basado en el escenario.
- 2- Diseñar resolviendo 'Quién, Donde y Qué'.
- 3- Crear un rasgo secundario y referenciar.

³³ *Ibidem.*

4- Experimentar mucho y dibujar múltiples imágenes del concepto hasta dar con una solución convincente.



Imagen 15: concepts de Michael Gondry para 'Daft Punk: Around the World'.

En conclusión, los medios audiovisuales necesitan del *concept art* para dar forma a sus trabajos. Para crear dichos mundos se necesita experimentar y diseñar apropiadamente para que el espectador se sienta invitado a vivir la experiencia que intentan vender, es imposible saltar directamente a producir algo que no tiene forma. Dicho todo esto, ¿Qué formas adopta el *concept art*? La respuesta es muy amplia, desde un boceto a lápiz, hasta una ilustración completamente renderizada. Todo aquello que experimente o nos ayude a visualizar una idea es *concept art*. Hasta los limitados pero entendibles dibujos de Michael Gondry para 'Daft Punk: Around the World' ya son *concepts*.³⁴

Y aunque actualmente el *concept art* se realiza casi siempre en digital por su capacidad de modificación, los trabajos realizados con técnicas clásicas son siempre muy bien valorados en la industria, un artista que demuestre dominar diferentes técnicas y estilos artísticos destacará por encima de los que solo sepan usar uno.³⁵

³⁴ FRAISSE, J. "¿Qué es el concept art?", disponible en: <<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>>, [Fecha de consulta: 17 de mayo 2024].

³⁵ SOLARSKI, C., DONOVAN, T., *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*, Watson-Gruptil, 2012.

5. REFERENTES

5.1. RAMÓN NÚÑEZ (@ramonn90 en 'Instagram')



Imagen 16: 'Carrot Soup', Ramón Núñez, 2024.

Ramon es un ilustrador *freelancer* que usa los medios digitales como nadie, en 'Patreon', de donde saca la mayoría de sus ingresos, publica artículos muy potentes en los que habla de su proceso y cómo desenvolverse como *concept artist*. Para sus obras comienza creando grandes bloques de color, haciendo siluetas, de las que parte para dibujar. Brinda a sus personajes con expresiones dramáticas y con pinceles planos colorea sus ilustraciones de forma un tanto despreocupada pero que mediante capas y efectos resuelve muy bien. Su uso de las sombras y las luces es algo que nos atrae mucho y nos ha influenciado este último año. Gracias a él hemos aprendido a renderizar imágenes de forma muy optima: con una base de color plana y capas de multiplicación y de luces, nuestras imágenes pueden adquirir un ambiente fotografico muy realista de forma rapida.

5.2. BRANDI WARREN (@m.ieoi en 'Instagram')



Imagen 17: Práctica de diseño de personajes, Brandi Warren, 2024.



Imagen 18: Diseños de personajes, Brandi Warren, 2022.

Brandi es una artista estadounidense que atiende a la escuela Underpaint Academy. Sus dibujos presentan una gran expresividad y torsión de la anatomía humana excepcionalmente bien lograda. Su increíble imaginación y dominio de la anatomía le permiten crear diseños únicos con una gran personalidad. Se nota que bebe mucha inspiración de las ilustraciones *splash art* de juegos AAA como 'League of Legends'. Sus obras tienen ese dinamismo exagerado de las mismas, dando máximo protagonismo a sus personajes con perspectivas muy exageradas. Sus diseños recargados y ampliamente llenos de detalle es algo que nos encanta, encontrar la lógica en el caos que supone es una tarea tediosa, como si de un puzzle se tratase, es algo muy entretenido y divertido que nos gusta hacer si tiene sentido en un concepto concreto.

5.3. LI CHEN (@ciatoru en 'Instagram')



Imagen 19: 'The Chef', Li Chen, 2022.



Imagen 20: 'The Night of a Thousand Silly Guys', Li Chen, 2024.

Li es una *concept artist* e ilustradora china, actualmente residiendo en Los Ángeles, California, a la que le encanta crear mundos de horror y humor. Actualmente trabaja en el estudio Heartbreak creando un corto de animación para adultos titulado 'The Lovers', sobre amor y horror. Es apasionada, y así afirma ella en su página web, de la moda histórica, los trabajos detallados, y cualquier tipo de rompecabezas creativos. Esto último es clave para ser *concept artist*. La obra de Li es muy expresiva y estilísticamente camaleónica. Crea tanto escenarios de vivos colores en tintas planas, renderizados realistas con paletas de colores concretas, como escenas grotescas de tonalidades sombrías. Sabe perfectamente cómo usar el color para transmitir cualquier tipo de emoción que se proponga, y usa los recursos que nos facilitan las herramientas digitales para crear efectos en sus obras que aportan realismo hasta al estilo más *cartoon*. Las diferentes facetas de Li son algo que nos interesa mucho, demuestra que cualquier estilo y tipos de render son válidos en el *concept art*, y reafirma el hecho de que cuanto más versátil sea un artista, más puertas se abre. Hoy en día se tiene una creencia entre jóvenes artistas de 'buscar tu estilo propio' en la que personalmente caímos y tuvimos que aprender a desmentir, porque en realidad esto es solo una construcción social dado que al ver los perfiles de artistas en redes sociales, estos tienden a mantener una coherencia para atraer a un público. En la vida real, ningún artista se mantiene afín a una misma forma de hacer las cosas por mucho tiempo, ni nos gusta solo una temática. En nuestro caso, las cosas lindas y visualmente dulces nos atraen mucho, y como contraste solemos añadirles un trasfondo tenebre, gore o sobrenatural.



Imagen 21: Estudio de fotografía, Iveta Kirstukaite, 2023.

5.4. IVETA KIRSTUKAITE (@p_ivetto en 'Instagram')

Iveta es una artista que trabaja como ilustradora en 'Valorant', entre otros grandes proyectos. En sus redes sociales publica obras de temática libre que personalmente nos transmiten mucho más que otras ilustraciones para compañías como 'Valorant', ya que creemos que tienen ese toque íntimo y con corazón que intentamos implementar en nuestra obra. Dibuja con manchas planas de color de una forma muy profesional, pero lo que más destacamos de sus trabajos es su gran enfoque fotográfico. Sus obras ilustran momentos cotidianos con planos que parecen haber sido tomados con una cámara de fotos. Sus simples manchas de color pasan a ser imágenes con un alto realismo dado a su colocación tan precisa, que aporta a sus obras una viveza y riqueza exquisitas.

5.5. SANTI (@SsSantie en 'X')



Imagen 22: Santi, 2024.

Santi es un joven de latinoamérica que usa el arte como *hobby*. Es muy reservado por lo que no disponemos de mucha más información personal. Publica en 'Instagram' y 'X' las obras o en ocasiones, solo partes de las mismas, de las que más orgulloso se siente. La manera en la que Santi resuelve las formas es algo que supera nuestra comprensión; con líneas gruesas y colores planos, es capaz de aportar volumen a sus obras de forma muy pictórica, a eso se le suma un gran uso de las texturas que nos ofrecen los pinceles digitales. Todo esto le da a sus dibujos mucha personalidad y sin duda es algo que tratamos de alcanzar. A menudo retrata imágenes que le interesan y las modifica para llevarlas a su campo, ya sea con personajes que le gustan, o creando diseños maximalistas de moda, pero aun así se puede apreciar claramente la imagen de referencia. Esto es algo que no importa y de lo que no hay que avergonzarse, y Santi lo sabe muy bien, puesto que ha hecho esas imágenes suyas, interpretándolas de una forma muy personal.

5.6. VEIL



Imagen 23: Ilustración de San Valentín, Kotteri, 2024.



Imagen 24: Kotteri, 2024.

Veil es un manga escrito e ilustrado por Ikumi Fukuda, popularmente conocida como Kotteri, en el que trata la relación romántica de una pareja de forma muy sencilla, íntima y a la vez elegante, pero sobre todo de una forma muy costumbrista que personalmente nos agrada mucho. Durante los capítulos podemos observar que además de pareja, son sobre todo amigos, y confían plenamente uno en el otro.

En nuestras obras el amor está siempre presente, ya sea de forma romántica, amistosa o familiar. Es algo que nos reconforta mucho y adoramos representar, ya que bajo nuestro punto de vista es una de las cosas más importantes en este mundo. El estilo gráfico de Kotteri también nos inspira mucho, demuestra que es capaz de transmitir las mismas sensaciones cálidas tanto en una imagen en la que se nota que hay horas y horas invertidas, como en una de solo 1 hora. No es necesario crear una imagen renderizada al máximo para contar algo, y esto es algo que comparte con el *concept art*.

6. UN MEDIO ARTÍSTICO INDEPENDIENTE

La evolución de lo funcional a lo artístico es un fenómeno fascinante que revela la fina línea de los límites entre categorías y la capacidad de la creación humana para aportar nuevos significados a algo preestablecido. A lo largo de la historia, numerosos objetos y expresiones que nacieron con un propósito práctico o marginal han trascendido sus intenciones originales para ser revalorizados como arte.

6.1. OTROS MEDIOS

- El graffiti, por ejemplo, comenzó como una forma de expresión rebelde en espacios urbanos, a menudo asociada con la protesta y

el descontento social. Sin embargo, con el tiempo, esta manifestación ha sido recontextualizada y ahora es celebrada en galerías y museos, reconociendo su valor estético y su capacidad para capturar el alma de la calle.³⁶

- La cerámica. Los jarrones y vasijas, diseñados inicialmente para funciones domésticas como transportar y almacenar alimentos, han encontrado su lugar en las vitrinas de museos. Estos objetos, que alguna vez fueron parte de la vida cotidiana, ahora son apreciados por su belleza y artesanía, ofreciendo una ventana a las prácticas y estilos de vida de culturas pasadas, pero no solo se exponen como remaque histórico, sino que hoy en día se crean especialmente con una finalidad artística contemporánea.³⁷
- El videoarte, comienza en la década de los 60, cuando el video se hace accesible para todos los públicos. Hasta entonces, solo la televisión y grandes corporaciones del cine se lo podían permitir, pero cuando dejó de ser así, artistas como Nam June Paik, tomaron este medio y experimentaron artísticamente con él, convirtiéndose en un muy buen recurso para movimientos como el arte 'fluxus', el 'happening' o el 'arte conceptual'.³⁸



Imagen 25: 'Autopista Eléctrica', Nam June Paik, 1995.

³⁶ COSTA, C.J., "La evolución del graffiti: Examinamos cómo el graffiti ha evolucionado desde su origen en las calles hasta su aceptación en el mundo del arte", 2023, disponible en: <<https://artileon.com/la-evolucion-del-graffiti-examinamos-como-el-graffiti-ha-evolucionado-desde-su-origen-en-las-calles-hasta-su-aceptacion-en-el-mundo-del-arte/>>, [Fecha de consulta: 14 de junio 2024].

³⁷ MOYANO, S.R., *Objetos cotidianos convertidos en obras artísticas. Un siglo de apropiaciones e inspiraciones*, [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Málaga], 2019, disponible en: <<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/18639/RIOS%20MOYANO,%20Objetos%20cotidianos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>, [Fecha de consulta: 14 de junio 2024].

³⁸ Art Madrid'24 – Feria de Arte Contemporáneo, "Los Inicios del videoarte", 2018, disponible en: <<https://www.art-madrid.com/es/post/los-inicios-del-videoarte>>, [Fecha de consulta: 14 de junio 2024].

6.2. EL CASO DEL *CONCEPT ART*

En el ámbito del *concept art*, este ha sido utilizado tradicionalmente como una herramienta en el desarrollo de producciones audiovisuales, diseñando personajes, escenarios y ambientes. De hecho, no se le da el valor que merece en su propia industria, a veces porque este medio se obvia en las habilidades de cualquier artista, y/o porque la mayoría de veces no se dispone del presupuesto que requiere como para crear una categoría independiente que le de forma³⁹. Sin embargo, el *concept art* está emergiendo como una forma de arte autónoma, con artistas que crean obras que no solo sirven a un proyecto, sino que también se sostienen por sí mismas como expresiones artísticas completas.⁴⁰

Los ejemplos anteriores demuestran cómo la percepción del arte y su función en la sociedad están en constante evolución. Lo que una vez fue utilitario o marginal puede transformarse en una expresión artística respetada, desafiando nuestras concepciones preconcebidas y enriqueciendo nuestro entendimiento de la creatividad humana.

6.3. EJEMPLOS DE CASOS CONCRETOS.

6.3.1. Chema López, ‘*La ilusión y el miedo*’.

En esta exposición del museo ABC de Madrid, López referencia fotografías, escenas cinematográficas y fotocopias, para crear una serie de dibujos de 100 x 70 cm en los que recrea impresiones de imprenta para conformar un libro, tomando especial cuidado en el dibujo de las marcas

³⁹ HOLMES, M., “Why is the concept artist position so rare? is this job no need any more?”, 2021, disponible en: <<https://www.quora.com/Why-is-the-concept-artist-position-so-rare-is-this-job-no-need-any-more>>, [(Fecha de consulta: 14 de junio 2024)].

⁴⁰ GONZÁLEZ, Á.F., *Ilustración digital y concept art. El arte del siglo XXI.*, [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Oviedo.], 2019, disponible en: <https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlvaroFernandezGonzalez.pdf?sequence=4>, [Fecha de consulta: 14 de junio 2024].

de recorte.⁴¹ Todo está dibujado a mano, tanto la tipografía de las páginas, como sus imágenes. López no tiene la intención de darle un enfoque puramente de traslación a las imágenes o textos de los que parte, sino que usa todos estos recursos para conformar algo nuevo.

6.3.2. OK Seungcheol, *'Camouflage'*.



Imagen 26: 'Spike Stoneware', OK Seungcheol, 2024.

OK Seungcheol es un artista que se mueve entre lo digital y lo analógico, explorando la relación entre la cultura popular y el arte contemporáneo. Su trabajo se basa en la apropiación de imágenes de Internet, películas, anime y memes, que luego combina y edita para transferirlas a medios artísticos como la pintura o la escultura. De esta forma, al igual que hace mi referente Santi, hace suyas sus referencias. En esta exposición, *'Camouflage'*, se centra en la repetición y la transformación, haciendo referencia a los colores del patrón de camuflaje terrestre en una de sus obras llamada *'Helmet'*. La transferencia de imágenes digitalmente editadas al lienzo le permite alejarse del referente original y restaurar una función tangible a la pintura.⁴²

6.3.3. M Night Shyamalan, *'El protegido'*, 2000.

En la primera mitad del largometraje, hay una escena donde el personaje que interpreta Samuel L. Jackson, un galerista, está atendiendo a un cliente interesado en una de las piezas de su colección, que se trata de una serie de ilustraciones originales de cómics. El galerista comenta que lo que hace especial esa ilustración es el gran realismo en las figuras, ya que al pasar a la revista, siempre se exageran. Entonces el cliente se decide por adquirirla, y cuando desvela que es un regalo para su hijo de tan solo 4 años, el galerista se niega en rotundo a vendérsela. Este le explica al hombre de

⁴¹ SIFÓN, S.T. "La ilusión y el miedo, Chema López en conexiones XIV", 2017, disponible en: <<https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/la-ilusion-y-el-miedo-chema-lopez-en-conexiones-xiv/>>, [Fecha de consulta: 17 de junio 2024].

⁴² SEUNGCHEOL. O., *Camouflage*, [Exposición], 2024, disponible en: <<https://tuesdaytofriday.com/exhibitions/ok-seungcheol-camouflage/>>, [Fecha de consulta: 17 de junio 2024].

forma muy directa que no se encuentran en una juguetería, sino en una galería, y que esa ilustración no es un juguete de entretenimiento, sino una obra de arte.⁴³ De esta forma, igual que una ilustración realizada con metodologías del cómic se convierte en una obra de galería al tener algo que la enmarca fuera del proceso de producción en masa para el entretenimiento, cualquier forma de arte comúnmente usada como herramienta, como es el caso del *concept art*, también se puede exponer como obra de arte con sustento propio.

Esta perspectiva recorrida a lo largo de este breve capítulo 4 nos puede colocar en una posición favorable desde la que aceptar la posibilidad de que un medio como el *concept art*, concebido como traductor entre fases o como proceso para una pieza artística mayor, y cuya forma es ya reconocida por muchos y muchas, pueda trascender como obra artística en sí misma o pueda ser contextualizada de manera independiente en el ámbito de la galería, del museo o de la sala de exposiciones, lugar donde adquiriría un valor simbólico diferente y una lectura alternativa que le daría otras dimensiones y valores de los que ya se ha ganado por derecho propio.

7. MATERIALIZACIÓN DE LA OBRA

Como bien hemos visto en la parte teórica, estudiar nuestro mundo y tratar de resolver pictóricamente la realidad al natural es una muy buena práctica para enriquecer nuestros trabajos. Para comenzar con nuestra obra para este Trabajo de Fin de Grado, nos hemos centrado en pintar *au plein air*⁴⁴ con oleo paisajes de Valencia, también hemos practicado técnicamente perspectiva, aunque no incluimos estos últimos ya que carecen de potencial artístico.

⁴³ SHYAMALAS M. N., “*El Protegido*” [Película], Touchstone Pictures, Blinding Edge Pictures, Barry Mendel Productions, 2000.

⁴⁴ *Au plein air*: término utilizado en pintura. Significa al aire libre.



Imagen 27: Estudio con óleo en la Playa de las Arenas, Elena Martínez, 2024.



Imagen 28: Estudio con óleo en el puerto de Valencia, Elena Martínez, 2024.



Imagen 29: Estudio en digital de Isaac Levitan, Elena Martínez, 2023.

Comenzando en la Playa de las Arenas, con un dibujo sencillo encuadramos la zona a representar, en este caso la orilla del mar con unos bañistas, visto desde el espigón. Partiendo de ahí, comenzamos creando bloques de color a los que vamos añadiendo pinceladas. Al pintar a la prima hemos aprendido que las pinceladas que damos deben ser precisas y bien planteadas, de lo contrario lo pintado anteriormente desaparecerá bajo las pinceladas más recientes.

En el Puerto, junto a los tinglados, representamos la siguiente obra con centro de atención unos veleros (Imagen 28). Siguiendo la metodología anterior, vamos componiendo la imagen.

Este caso (imagen 29) se trata de un estudio del maestro Isaac Levitan. En la asignatura de paisaje hicimos algunos estudios de los grandes maestros, intentar imitar su forma de representación nos ayuda a plantearnos diferentes formas a la hora de simplificar la realidad. En este caso quisimos realizarlo en digital dado que la referencia es una fotografía, aunque cabe recalcar que usar el cuentagotas queda prohibido, puesto que analizar los colores del artista de muestra de estudio es una de las partes de estos ejercicios.

Para el desarrollo de las siguientes obras hemos creado bocetos y *moodboards* de los principales personajes a representar, así como la creación de dos universos en total para este Trabajo de Fin de Grado.

El primero trata de nuestro mundo tal y como lo conocemos, con el añadido de la existencia del infierno y el cielo. La existencia de demonios y ángeles, así como lo sobrenatural, es un tema que siempre nos ha atraído. En este caso hemos querido tratarlo de una forma cotidiana; los seres sobrenaturales se camuflan entre los mortales para su beneficio, por lo que de cara a nuestros ojos la representación del universo es exactamente el mundo tal y como lo conocemos. Los principales personajes son una humana, Mer, y un demonio, Laszlo. Mer es una chica dulce, risueña, representa a la humanidad de forma inocente y terrenal. Laszlo es un

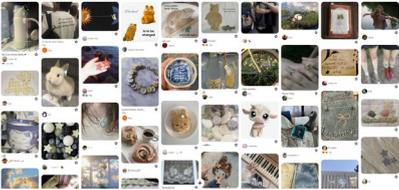


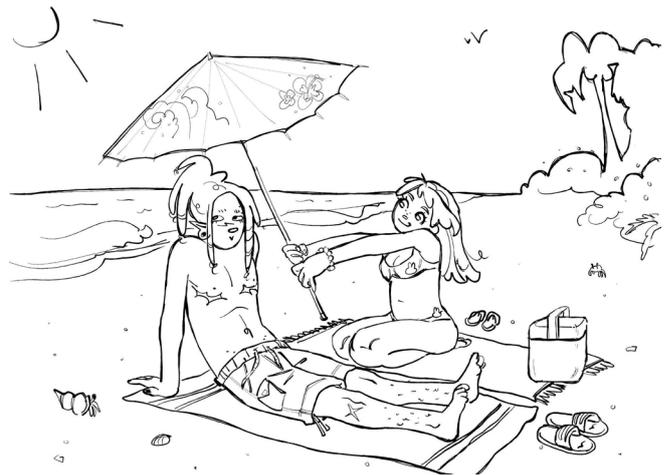
Imagen 30: Moodboard de Mer, Elena Martínez, 2023.



Imagen 31: 'La Cena', digital, Elena Martínez, 2023.

Imagen 32: (Arriba), 'Laszlo y Mer en la playa-Lineart', digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 33: (Abajo), 'Laszlo y Mer en la playa-Render', digital, Elena Martínez, 2024.



hombre de unos 700 años, pacífico, travieso y extravagante, que ve a los humanos como iguales. Representa a los demonios siendo la contraparte de la inocencia humana. Ambos mantienen una relación romántica en la que aprenden el uno del otro, complementándose en cuerpo y alma.

En la creación de sus bocetos y diseño de personajes, hemos creado *moodboards* que representan el mundo interior de cada uno, así como sus paletas de colores. Para Mer, utilizamos el juego 'Los Sims 4' para crear una base de la que comenzar a bocetar y agilizar el trabajo.

Para estudiar las interacciones entre estos, realizamos bocetos de ellos en diferentes situaciones, que se podrán encontrar en Anexo 1. También creamos un boceto de ellos dos compartiendo mesa con amigos, ideando un entorno íntimo y de confianza.

Esta primera obra o render en digital de Mer y Laszlo, comenzó siendo otro boceto más de ellos, pero rápidamente nos encariñamos de la forma que había tomado, y tras limpiar un poco el dibujo, acabó dando como resultado una ilustración un tanto *cartoon* de lo más linda.

Para el coloreado, creamos una base de colores planos, usando pinceles texturizados, luego, con una capa de multiplicación, usamos los mismos pinceles para crear las sombras y añadir contraste. Luego, con otra capa con efecto brillo, creamos un degradado que parte desde el sol hacia el punto de interés de la imagen, para intensificar la luminosidad recreando un día soleado. Para finalizar, duplicamos el *lineart*⁴⁵, y a esa nueva capa le damos el efecto superponer, a la de abajo, le reducimos la opacidad a la mitad, de esta forma el *lineart* tomará los colores de la capa de color y le dará un efecto mas natural a la imagen. Como guinda del pastel, colocamos sobre todo el lienzo una capa con textura, para darle más pictoricidad a la imagen, acercándose más al analógico.



Imagen 34: (Izquierda), boceto de 'Fabricated imaginations', digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 35: (Derecha), 'Fabricated imaginations', digital, Elena Martínez, 2024.



⁴⁵ *Lineart*: Dibujo de línea final.

Para esta siguiente obra, (Imágenes 34 y 35), quisimos representar a la pareja y los poderes sobrenaturales de Laszlo. Este, es capaz de hipnotizar a los humanos, creando un mundo de realidades imaginarias en base al mundo interior de sus víctimas. Estas son escenas surrealistas, en las que cualquier sinsentido parece totalmente real, como en los sueños, para posteriormente poder hacer con el sujeto lo que desee. En este caso, no se trata de ninguna víctima, es Mer la que le ha pedido que use sus poderes sobre ella para pasar un rato con él en un mundo fantasioso.

Esta obra se desarrolla mediante un rápido boceto de un escenario surrealista, añadiendo elementos como una escalera que sale del techo, un mar que comienza sobre baldosas, una puerta de salida abierta, representando que Mer es libre de abandonar cuando lo desee, y césped con margaritas bajo ellos, simbolizando la viveza de su amor en un lugar pensado para ser tenebre. Tanto en la anterior obra como en esta, Laszlo se encuentra a la sombra, y Mer resplandece de luz, dado que ambos son el sol y la luna, la noche y el día, polos opuestos que van de la mano.

La obra está realizada en digital, utilizando *photobash*⁴⁶ en algunos elementos, la herramienta de regla, y modelos 3D sobre los que hemos dibujado a los personajes para sumarles realismo. Con efectos de capas para las sombras y las luces, aberración cromática y difuminados, le aportamos a la imagen un toque etéreo para lograr representar ese ambiente surrealista.

Para las dos siguientes obras, (Imágenes 37 y 38), y sirviéndonos de inspiración el boceto del grupo de amigos (imagen 31), hemos querido diseñar los espacios en los que este grupo, conformado por demonios, un ángel, un fantasma, y un humano, viven como iguales, manteniendo una paz ansiada por muchos, casi irreal, pero los sentimientos que comparten son tan reales como la vida misma. Como hemos hecho con anterioridad,

⁴⁶ *Photobash*: Combinación de fotografías reales con obras de pintura para crear resultados más realistas y agilizar el proceso.

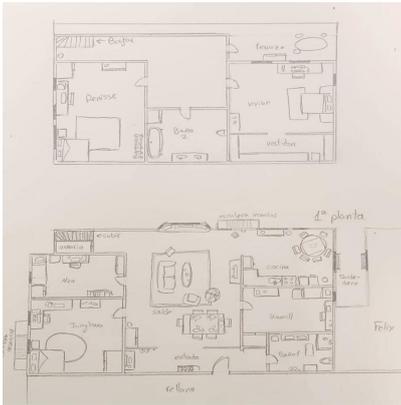


Imagen 36: (Arriba), plano aéreo de la casa en papel, Elena Martínez, 2024.



Imagen 37: (Medio), ilustración del salón, digital, Elena Martínez, 2024.

hemos creado un *moodboard*, y un plano aéreo de la distribución de la casa para facilitar su ilustración, (Imagen 36).

Este sería el diseño finalizado del salón, (Imagen 37) con todos los miembros de la casa haciendo actividades que representan su forma de ser. Para su creación realizamos un boceto sencillo, que con un poco de limpieza acabó siendo el dibujo o *lineart* final. Con la herramienta de perspectiva que nos ofrece el medio digital, añadimos dos puntos de fuga sobre los que realizar un dibujo del salón correcto, técnicamente hablando. El resto del proceso es igual a la obras anteriores, colores planos y efectos de capas, añadiendo un poco de aberración cromática al final.

La metodología del proceso de esta obra (Imagen 38) es exactamente igual a la anterior, esta vez tratándose de la representación del baño superior de la casa, y dos de los integrantes.

Las siguientes obras, (Imágenes 39 y 40), se encuentran dentro del mismo universo anteriormente mencionado, esta vez representando una pequeña diablilla que vive en el infierno. Para su creación quisimos seguir el método de siluetas que siguen los profesionales del mundo del *concept art*, como mi referente Ramón. En su caso, nos centramos más en el diseño



Imagen 38: Ilustración del baño, digital, Elena Martínez, 2024.

estético, y la relación que hay entre la personalidad de un personaje y su forma de vestir.



Imagen 39: (Izquierda), siluetas de Anastasia, digital, Elena Martínez, 2023.

Imagen 40: (Derecha), 'Anastasia', técnica mixta, Elena Martínez, 2024.



La segunda pieza está realizada en digital a excepción de una de las representaciones de la niña, la sexta empezando por arriba, que está realizada en papel y coloreada con lapices de color, así como el fondo, que se trata de una hoja de papel arrugada y escaneada.

El siguiente universo se desarrolla en el espacio, donde los humanos, al llegar a un planeta con vida desarrollada, se encuentran con una guerra entre criaturas aniquiladoras y una civilización que les pide ayuda. Ambas

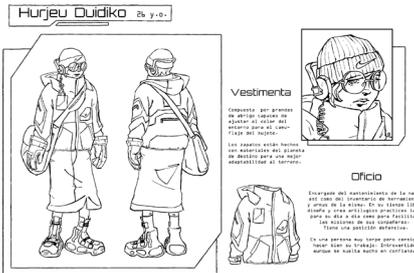


Imagen 41: 'Hurjeu-Lineart', digital, Elena Martínez, 2023.



Imagen 42: 'Hurjeu', técnica mixta, Elena Martínez, 2024.

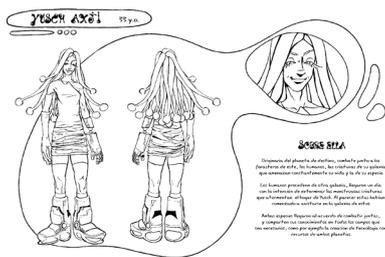


Imagen 43: 'Yusch-Lineart', digital, Elena Martínez, 2023.

Imagen 44: (Derecha), 'Yusch', técnica mixta, Elena Martínez, 2024.

civilizaciones se alían y se prestan mutuamente recursos de sus respectivos planetas para lograr vencer a las criaturas. Para estas obras, hemos simulado las maquetaciones de los artbooks de *concept art*, ya que a menudo son una obra de arte en sí misma, con recursos gráficos que siguen el estilo del proyecto.

Las piezas 'Hurjeu-Lineart' y 'Yusch-Lineart' han sido realizadas en digital tras una selección de bocetos, y las dos siguientes, (Imagen 42 y 44) son estas mismas obras impresas en A3 y coloreadas en acuarelas, dando como resultado unas obras que fusionan el medio digital y el analógico.

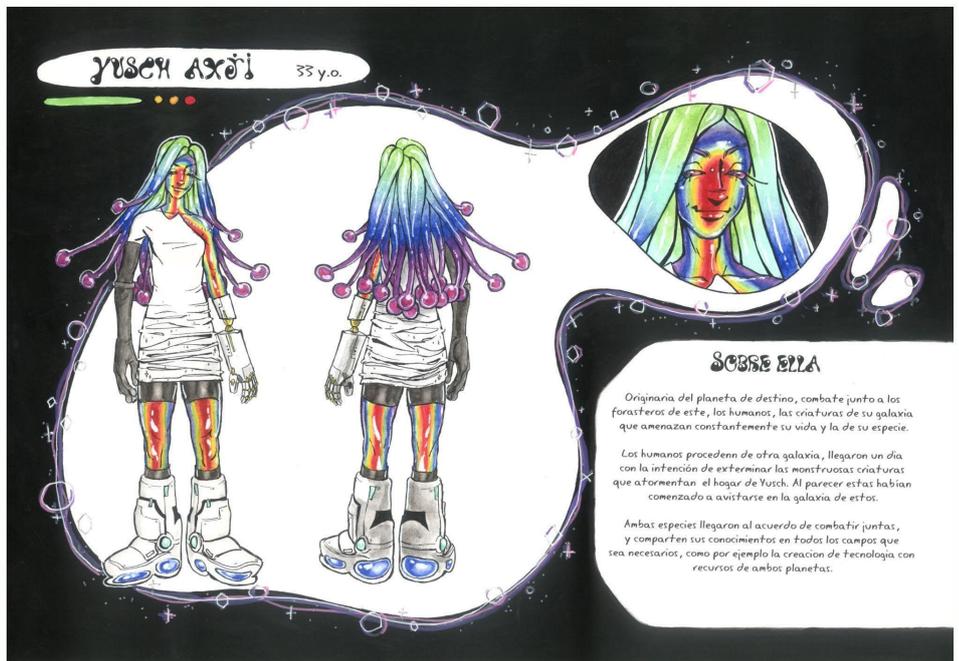




Imagen 45: (Arriba), boceto de pepino, digital, Elena Martínez, 2024.



Imagen 46: (Medio), 'Pepino', digital, Elena Martínez, 2024.



Imagen 47: (Abajo), 'Michis', digital, Elena Martínez, 2023.

Las últimas obras no son parte de ningún universo concreto, sino que son diseños independientes basados en las metodologías de trabajo de mis referentes y del *concept art* previamente vistas.

Esta siguiente muestra trata de la humanificación del pepino. Esta metodología, usada frecuentemente por Ramon Nuñez, es un ejercicio muy divertido que nos ayuda a reinterpretar una imagen siguiendo sus características principales para hacer de ellas algo nuevo, y que se siga viendo representado en ese nuevo diseño. Creada en digital, hemos diseñado este personaje basándonos en los colores del pepino, así como su flor y sus tallos rizados.

La siguiente pieza (Imagen 47) sigue esta misma metodología, realizada también en digital. La imagen de partida se trata de dos gatos disfrazados de motivos japoneses, uno de sus postres y la flor de cerezo. La reinterpretación se centra en seguir las paletas de colores, así como plantearnos, ¿A qué se dedicaría cada uno? ¿Cuáles son sus motivaciones? El gato naranja está disfrazado de dangos, un postre, mientras que el otro parece más serio y reservado, y viste de flor. Dado esto, planteamos una pareja de chicas siguiendo las mismas actitudes de sus respectivos felinos, y transformando sus trajecitos en diseños de ropa que mantengan las formas y paletas de color de los disfraces originales.

Para su realización hemos creado un dibujo que tras limpiar, se transforma en el dibujo final, esta vez usando un pincel con textura de lápiz, imitando los de Ramón. Con una capa de colores planos y otras de efectos, conformamos esta reinterpretación de unos gatitos disfrazados.

La última pieza de nuestro trabajo (Imágenes 48 y 49) se trata de un diseño inspirado en la obra de Brandi Warren; un diseño en una ilustración maximalista a todo color, como en un splash art de los videojuegos AAA. Para ello, hemos tomado como referencias el mundo marino. Tras explorar su biodiversidad realizamos bocetos de esta para visualizar el potencial compositivo de las especies que llamaron nuestra atención, llegando a un



Imagen 48: (Arriba), proceso de 'Ocean', papel, Elena Martínez, 2023.



Imagen 49: (Abajo), 'Ocean', acuarela, purpurina y acrílico, Elena Martínez, 2023.

diseño de personaje y su *prop* en base a criaturas tales como moluscos, algas y medusas.

La realización de la obra en sí ha sido un trabajo tedioso. Todo el proceso está realizado en papel, en un A2. Comenzamos haciendo un boceto en base al diseño previo, componiendo una imagen con un cierto ritmo y perspectiva. Al ser un papel tan grande, irremediabilmente se vió ensuciado de grafito, y puesto que la idea era usar acuarela para que la técnica tuviera relación con la temática, decidimos traspasar el dibujo a un nuevo papel. Para ello, con un papel vegetal colocado sobre el boceto, calcamos el dibujo con grafito, luego le damos la vuelta a este y retiramos el boceto previo, y con un lápiz de color azul, cubrimos todas las líneas donde haya dibujo. A continuación, le volvemos a dar la vuelta al papel vegetal, y lo colocamos sobre la nueva hoja de papel y de nuevo, volvemos a repasar todo el dibujo con otro color, en este caso usamos rosa, para que el color azul del otro lado del papel vegetal se traspase a la nueva hoja, y de esa forma traspasamos el dibujo en limpio.

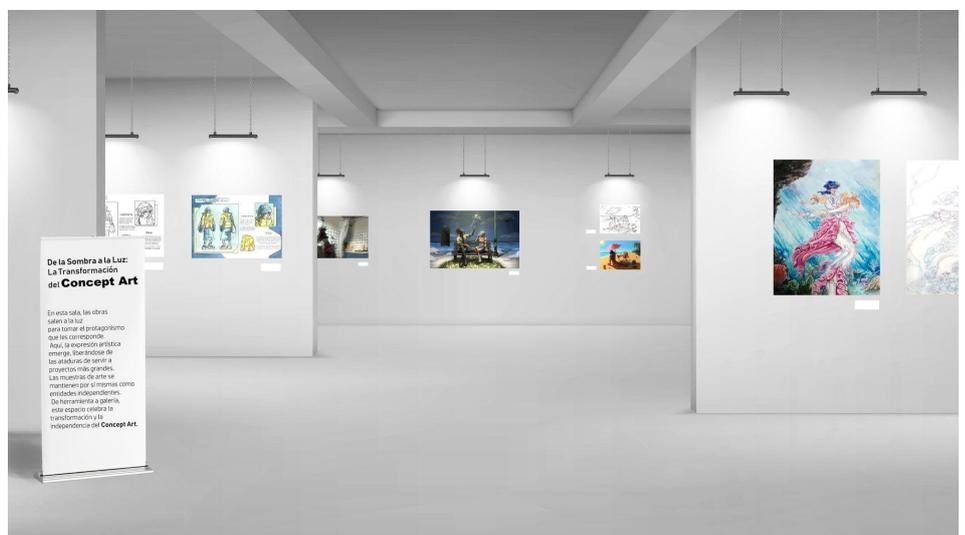
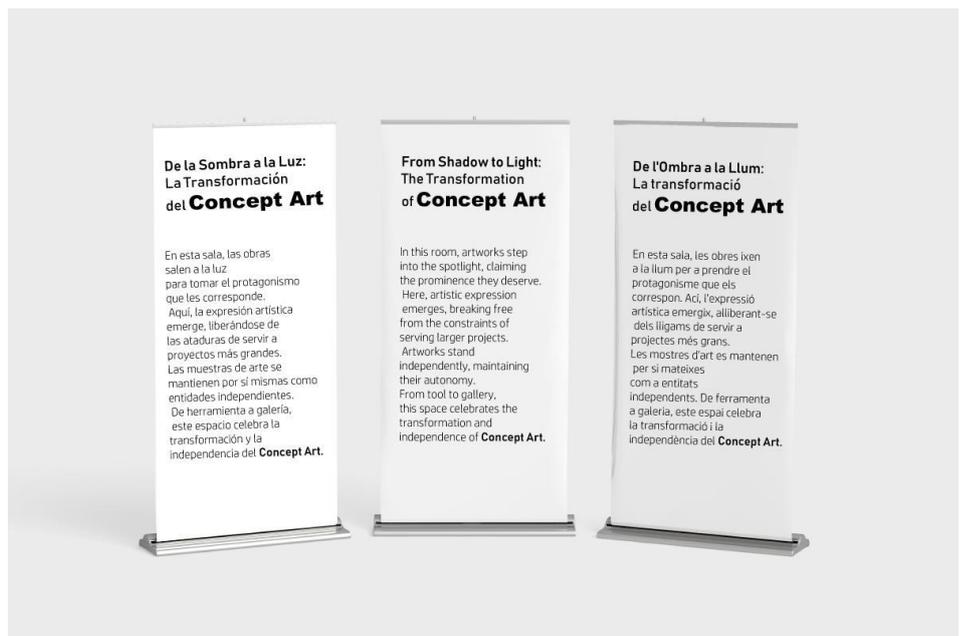
A continuación nos dispusimos a colorear el fondo de la imagen, pero al ver que la línea azul se mezclaba con los colores, tuvimos que, una vez más, repasar todo el dibujo, esta vez con rosa. Después, mediante capas, fuimos coloreando con acuarelas la imagen. Personalmente usamos las acuarelas de una forma un tanto especial; coloreamos con colores planos, y luego, con ayuda de un papel absorbente y el pincel limpio con muy poca agua, retiramos el pigmento sobrante para sacar los claros de forma que la acuarela se difumina muy bien y no queda el clásico cerco con un extra de pigmento. Para finalizar, aportamos brillos con un boli de gel, colocamos purpurina con pegamento en las zonas deseadas, y con acrílico perlado iluminamos ciertas partes.

7.1. MOCKUPS DE LA EXPOSICIÓN

Recopilando algunas de nuestras obras favoritas resultantes de este Trabajo de Fin de Curso, hemos creado un *mockup* simulando la exposición de estas en galería, y un texto de sala con su correspondiente *mockup* e integración en la supuesta sala.

Imagen 50: (Arriba), *mockup* del texto de sala, Elena Martínez, 2024.

Imagen 51: (Abajo), *mockup* de la exposición, Elena Martínez, 2024.



8. CONCLUSIONES

Para concluir, podemos afirmar que algunos ámbitos de la creatividad actual no son más que una progresión del arte clásico. En muchos aspectos de los medios creativos como el *concept art* se siguen empleando todas las metodologías clásicas, ya que podemos comprobar que al hacerlo, las obras artísticas son más potentes y significativas, teniendo un mayor impacto en el espectador y funcionando mejor como medio entendible y constructor de ideas.

El *concept art* ha evolucionado de ser una herramienta funcional en el desarrollo de producciones audiovisuales a convertirse en una forma de arte autónoma que se sustenta independientemente en casos muy concretos. A través de los ejemplos que hemos comentado tales como Chema Lopez, Bradi Warren, Ramón Nuñez o Li Chen, podemos ver esa transformación y revalorización que está sufriendo el *concept art*. Estos, hacen de este medio algo valioso, y con sus publicaciones, muestran al mundo el potencial del mismo como arte independiente que no deslegitima su funcionalidad original y principal.

Y así como otras modalidades han pasado de herramienta a arte; el grafiti, la cerámica o el videoarte, el *concept art* también lo está haciendo, saliendo de la sombra de los procesos de producciones de proyectos y demostrando una vez más la alta complejidad y capacidad evolutiva de lo que concebimos como arte. En todo caso esperamos que nuestro trabajo de creación de *concept art* fuera de su esfera medial haya servido para seguir amplificando esta idea y, sin perder de vista que nuestros procesos irán ganando mejoría con el tiempo y con la experiencia y lo ampliamente desconocido que se nos plantea este nuevo escenario aún por explorar.

9. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

FINCH, C., *The art of Walt disney: From Mickey Mouse to the magic kingdoms*, Harry N. Abrams, 1975.

GHEZ, D., *They Drew as They Pleasred: The Hidden Art of Disney's Golden Age*, P. Doctor, San Francisco, Chronicle Books, 2015.

SOLARSKI, C., DONOVAN, T., *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*, Watson-Gruptil, 2012.

TRABAJOS ACADÉMICOS Y DE INVESTIGACIÓN

González, Á.F. (2019) *Ilustración digital y concept art. El arte del siglo XXI*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Oviedo.], RUO. Disponible en: https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlaroFernandezGonzalez.pdf?sequence=4 (Fecha de consulta: 14 de junio 2024).

LÓPEZ-CHAO, V., FERNÁNDEZ-ÁLVAREZ, A. J., “Visualizar la idea. Procesos gráficos creativos en arquitectura y arte de concepto”, en EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 28(49), 2023.

MOYANO, S.R., *Objetos cotidianos convertidos en obras artísticas. Un siglo de apropiaciones e inspiraciones*, [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Málaga], 2019, disponible en: <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/18639/RIOS%20MOYANO,%20Objetos%20cotidianos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, [Fecha de consulta: 14 de junio 2024].

ARTÍCULOS ONLINE

ÁLVAREZ, J., “Color script: última Herramienta Para Transmitir Emociones”, 2023, disponible en: <https://www.animum3d.com/blog/color-script-la-herramienta-definitiva-para-transmitir-emociones/>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

Art Madrid'24 – Feria de Arte Contemporáneo, “Los Inicios del videoarte”, 2018, disponible en: <https://www.art-madrid.com/es/post/los-inicios-del-videoarte>, [Fecha de consulta: 14 de junio 2024].

Cortés, J., “Model sheet +500 Hojas de Modelo de Diseño de Personajes y Expresiones”, 2024, disponible en: <<https://www.notodoanimacion.es/referencias-diseno-de-personajes-hojas-de-modelo/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

DAN, J., “Dizi Ono, jefe de diseño de personajes de Dislyte: Diseñando un personaje popular”, 2022, disponible en: <<https://mp.weixin.qq.com/s/EaQMOXw1QU2gsh7kORJ7Gw>>, [Fecha de consulta: 17 de mayo].

FARR, K., “Analyzing the elements of art: Four ways to think about value”, en *The New York Times*, 2018, disponible en: <<https://www.nytimes.com/2018/01/03/learning/lesson-plans/analyzing-the-elements-of-art-four-ways-to-think-about-value.html>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

FRAISSE, J. “¿Qué es el concept art?”, en *Domestika*, s.f., disponible en: <<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art.html>>, [Fecha de consulta: 05 abril 2024].

GURNEY, J., “Tenggren’s concept art.”, en *Gurney Journey*, 2017, disponible en: <<https://gurneyjourney.blogspot.com/2017/05/tenggrens-concept-art.html>>, [Fecha de consulta: 9 de mayo 2024].

HENZE, J., “Creating a thumbnail to plan your sketch: Why everyone should do it”, 2023, disponible en: <<https://www.juliahenze.com/post/creating-a-thumbnail-to-plan-your-sketch-why-everyone-should-do-it.html>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

SEUNGCHEOL. O., *Camouflage*, [Exposición], 2024, disponible en: <<https://tuesdaytofriday.com/exhibitions/ok-seungcheol-camouflage/>>, [Fecha de consulta: 17 de junio 2024].

Shyamalan M. N. (Director), “*El Protegido*” [Película], Touchstone Pictures, Blinding Edge Pictures, y Barry Mendel Productions, 2000.

SIFÓN, S.T. “La ilusión y el miedo, Chema López en conexiones XIV”, 2017, disponible en: <<https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/la-ilusion-y-el-miedo-chema-lopez-en-conexiones-xiv/>>, [Fecha de consulta: 17 de junio 2024].

VV. AA., “Environment design for concept art”, disponible en: <<https://masterclasses.iamag.co/pages/environment-design-for-concept-art>>, [Fecha de consulta: 15 de mayo].

VV. AA., “Concept Art–Everything You Need To Know”, s.f., disponible en <<https://www.nfi.edu/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

VV. AA., “¿Qué es el arte conceptual? Conceptos y obras”, s.f., disponible en: <<https://escuelamastermedia.es/blog/que-es-el-arte-conceptual/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

VV. AA., “¿Qué es el brainstorming? Técnicas y Métodos”, s.f., disponible en: <<https://miro.com/es/lluvia-de-ideas/que-es-lluvia-ideas/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

RR.SS.

Artword [@artword_], “How to design characters!” [vídeo], 2023, disponible en: <<https://vm.tiktok.com/ZGemfsGTv/>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

Esper Union Lounge [@esper-union-lounge], “Dislyte’s character design director, Ono Dizi: To design a well recieved character”, 2023, disponible en <<https://www.tumblr.com/esper-union-lounge/716647502187773952/dislytes-character-design-director-ono-dizi-to>>, [Fecha de consulta: 12 de junio de 2024].

HOLMES, M., “Why is the concept artist position so rare? is this job no need any more?”, 2021, disponible en: <<https://www.quora.com/Why-is-the-concept-artist-position-so-rare-Is-this-job-no-need-any-more>>, [(Fecha de consulta: 14 de junio 2024)].

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: *concept* de Feng Zu, 2014, extraída de: “Concept Art–Everything You Need To Know”, <<https://www.nfi.edu/>>.

Imagen 2: *concept* de Antonio Stappaerts, 2023, extraída de: “How to design characters!” <<https://vm.tiktok.com/ZGemfsGTv/>>

Imagen 3: *concept* de Georges Méliès para ‘Le Voyage dans la Lune’, 1902, extraída de: “Visualizar la idea. Procesos gráficos creativos en arquitectura y arte de concepto”, en EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 28(49).

Imagen 4: *concepts* de los artistas del estudio de Disney para ‘Blancanieves’.

Imagen 5: Estudio de acuarela de Gustav Tenggren para ‘Pinocho’, extraída de: *They Drew as They Pleased: The Hidden Art of Disney’s Golden Age*, 2015.

Imagen 6: Estudios del natural de animales realizados en el estudio de Disney para ‘Bambi’, extraída de: *They Drew as They Pleased: The Hidden Art of Disney’s Golden Age*, 2015.

Imagen 7: *concept* de Gustav Tenggren para ‘Blancanieves’, extraída

de: *They Drew as They Pleased: The Hidden Art of Disney's Golden Age*, 2015.

Imagen 8: Boceto atmosférico de Gustav Tenggren, extraída de: *They Drew as They Pleased: The Hidden Art of Disney's Golden Age*, 2015.

Imagen 9: Selección de miniaturas numeradas de 'Bambi', Walt Disney Productions, 1942, extraída de: *They Drew as They Pleased: The Hidden Art of Disney's Golden Age*, 2015.

Imagen 10: Niko Bellic, de 'Grand Theft Auto IV', extraída de: *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*, 2012.

Imagen 11: Perspectiva atmosférica en 'New Super Mario Bros', extraída de: *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*, 2012.

Imagen 12: Mike Tyson, extraída de: "Dizi Ono, jefe de diseño de personajes de Dislyte: Diseñando un personaje popular", 2022, <<https://mp.weixin.qq.com/s/EaQMOXw1QU2gsh7kORJ7Gw>>.

Imagen 13: *Concept* de Ares, de 'Dislyte', extraída de: "Dizi Ono, jefe de diseño de personajes de Dislyte: Diseñando un personaje popular", 2022, <<https://mp.weixin.qq.com/s/EaQMOXw1QU2gsh7kORJ7Gw>>.

Imagen 14.1: *Concept* de Atum, de 'Dislyte', extraída de: "Dizi Ono, jefe de diseño de personajes de Dislyte: Diseñando un personaje popular", 2022, <<https://mp.weixin.qq.com/s/EaQMOXw1QU2gsh7kORJ7Gw>>.

Imagen 14.2: Selección de imágenes de Ma Dong-seok en la película 'Unstoppable', extraída de: "Dizi Ono, jefe de diseño de personajes de Dislyte: Diseñando un personaje popular", 2022, <<https://mp.weixin.qq.com/s/EaQMOXw1QU2gsh7kORJ7Gw>>.

Imagen 15: *concepts* de Michael Gondry para 'Daft Punk: Around the World', extraída de: "¿Qué es el *concept art*?", s.f., <<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art.html>>

Imagen 16: 'Carrot Soup', Ramón Núñez, 2024, extraída de 'Instagram', <<https://www.instagram.com/ramonn90/>>.

Imagen 17: Práctica de diseño de personajes, Brandi Warren, 2024, extraída de 'Instagram', <<https://www.instagram.com/m.ieoi/>>.

Imagen 18: Diseños de personajes, Brandi Warren, 2022, extraída de 'Instagram', <<https://www.instagram.com/m.ieoi/>>.

Imagen 19: 'The Chef', Li Chen, 2022, extraída de 'Instagram', <<https://www.instagram.com/ciatoru/>>.

Imagen 20: 'The Night of a Thousand Silly Guys', Li Chen, 2024, extraída de 'Instagram', <<https://www.instagram.com/ciatoru/>>.

Imagen 21: Estudio de fotografía, Iveta Kirstukaitè, 2023, extraída de 'Instagram', <<https://www.instagram.com/p/ivetto/>>.

Imagen 22: Santi, 2024, extraída de 'X', <<https://x.com/SsSantine?t=ZX7cnVWDXmkSP-fdXvaxvA&s=09>>.

Imagen 23: Ilustración de San Valentín, Kotteri, 2024, extraída de 'X', <<https://x.com/KotteriArt?t=lyzMdoViGsymwL380J-2nA&s=09>>.

Imagen 24: Kotteri, 2024, extraída de 'X', <<https://x.com/KotteriArt?t=lyzMdoViGsymwL380J-2nA&s=09>>.

Imagen 25: 'Autopista Eléctrica', Nam June Paik, 1995, extraída de:

“Los Inicios del videoarte”, 2018, <<https://www.art-madrid.com/es/post/los-inicios-del-videoarte>>.

Imagen 26: ‘Spike Stoneware’, OK Seungcheol, 2024, extraída de: *Camouflage*, 2024, <<https://tuesdaytofriday.com/exhibitions/ok-seungcheol-camouflage/>>.

Imagen 27: Estudio con óleo en la Playa de las Arenas, Elena Martínez, 2024.

Imagen 28: Estudio con óleo en el puerto de Valencia, Elena Martínez, 2024.

Imagen 29: Estudio en digital de Isaac Levitan, Elena Martínez, 2023.

Imagen 30: *Moodboard* de Mer, Elena Martínez, 2023.

Imagen 31: ‘*La Cena*’, digital, Elena Martínez, 2023.

Imagen 32: ‘Laszlo y Mer en la playa-Lineart’, digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 33: ‘Laszlo y Mer en la playa-Render’, digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 34: boceto de ‘Fabricated imaginations’, digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 35: ‘Fabricated imaginations’, digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 36: plano aéreo de la casa en papel, Elena Martínez, 2024.

Imagen 37: Ilustración del salón, digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 38: Ilustración del baño, digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 39: siluetas de Anastasia, digital, Elena Martínez, 2023.

Imagen 40: ‘Anastasia’, técnica mixta, Elena Martínez, 2024.

Imagen 41: ‘Hurjeu-Lineart’, digital, Elena Martínez, 2023.

Imagen 42: ‘Hurjeu’, técnica mixta, Elena Martínez, 2024.

Imagen 43: ‘Yusch-Lineart’, digital, Elena Martínez, 2023.

Imagen 44: ‘Yusch’, técnica mixta, Elena Martínez, 2024.

Imagen 45: (Arriba), boceto de pepino, digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 46: ‘Pepino’, digital, Elena Martínez, 2024.

Imagen 47: ‘Michis’, digital, Elena Martínez, 2023.

Imagen 48: proceso de ‘Ocean’, papel, Elena Martínez, 2023.

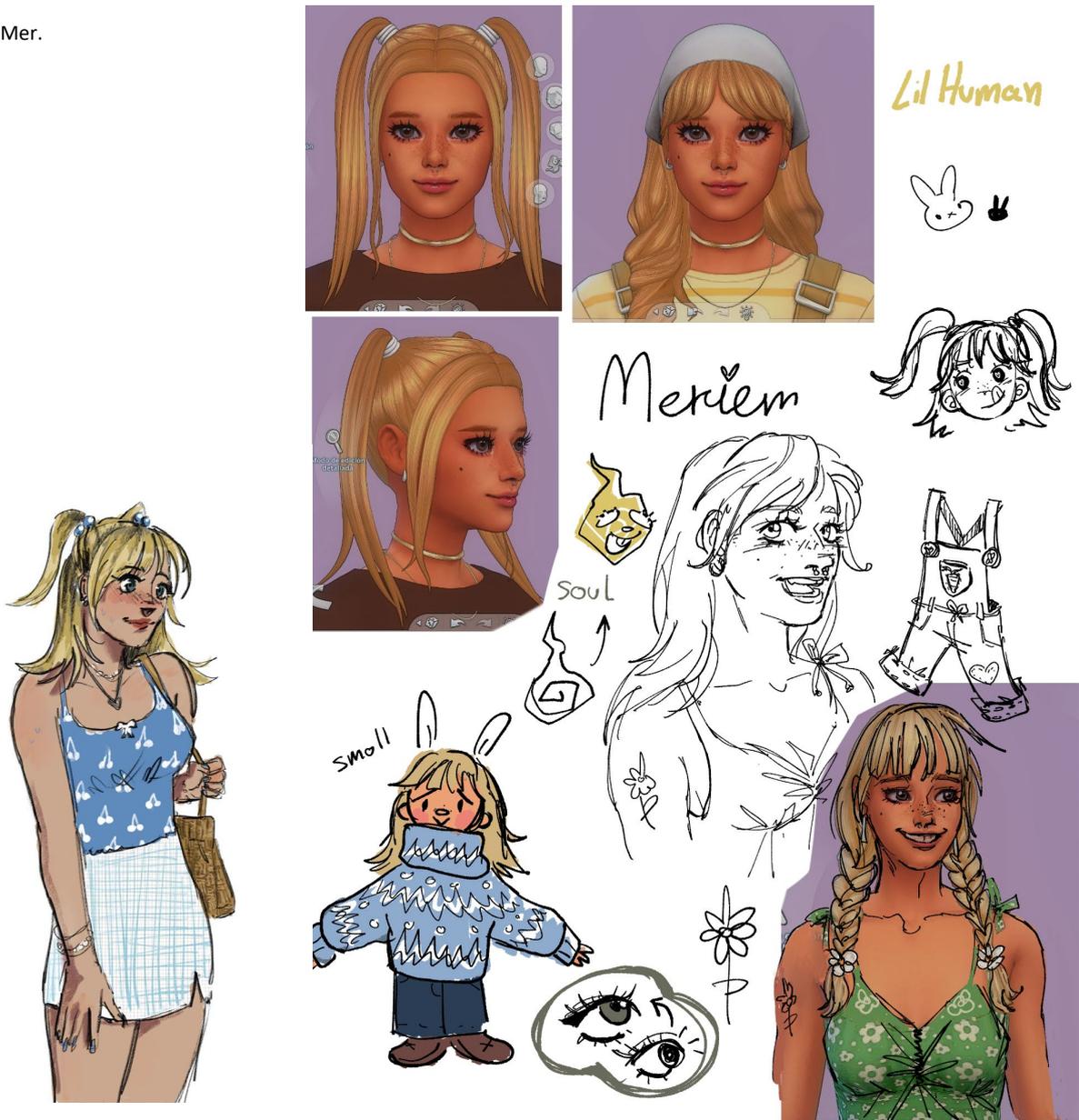
Imagen 49: ‘Ocean’, acuarela, purpurina y acrílico, Elena Martínez, 2023.

Imagen 50: (Arriba), *mockup* del texto de sala, Elena Martínez, 2024.

Imagen 51: (Abajo), *mockup* de la exposición, Elena Martínez, 2024.

ANEXO I. MATERIAL DEL TRABAJO

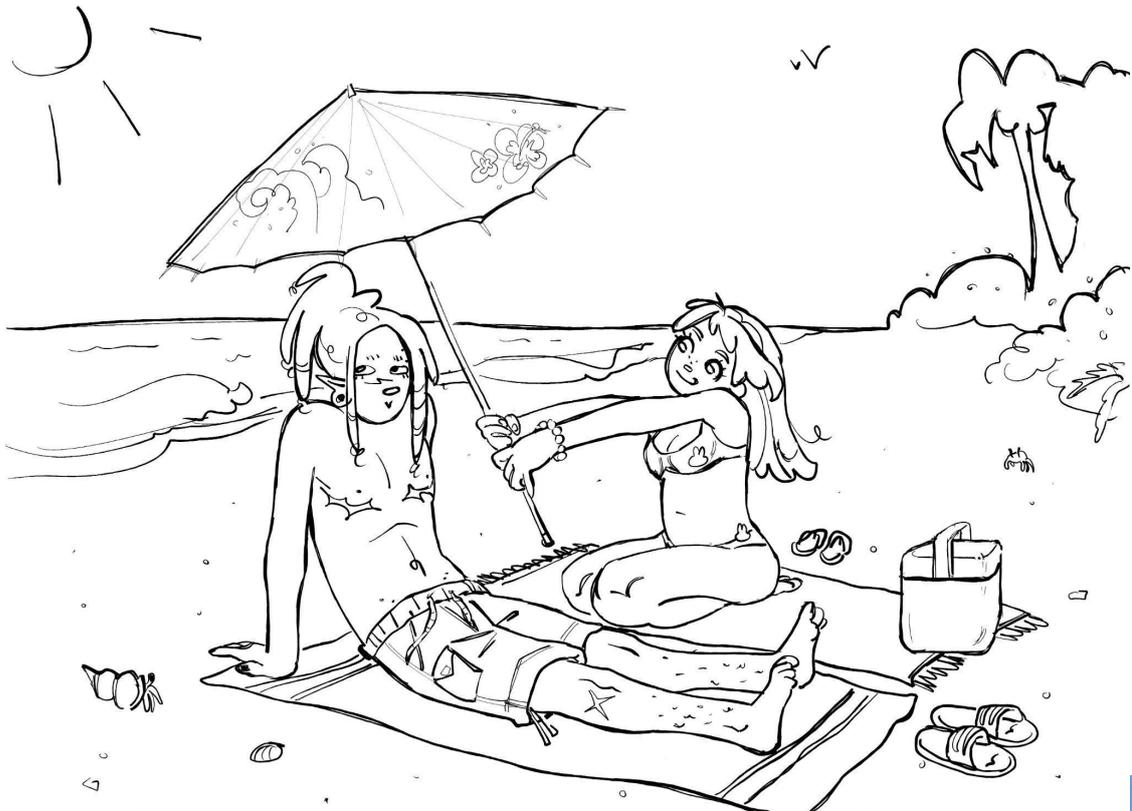
Diseños de Mer.





Bocetos de Mer y Laszlo.



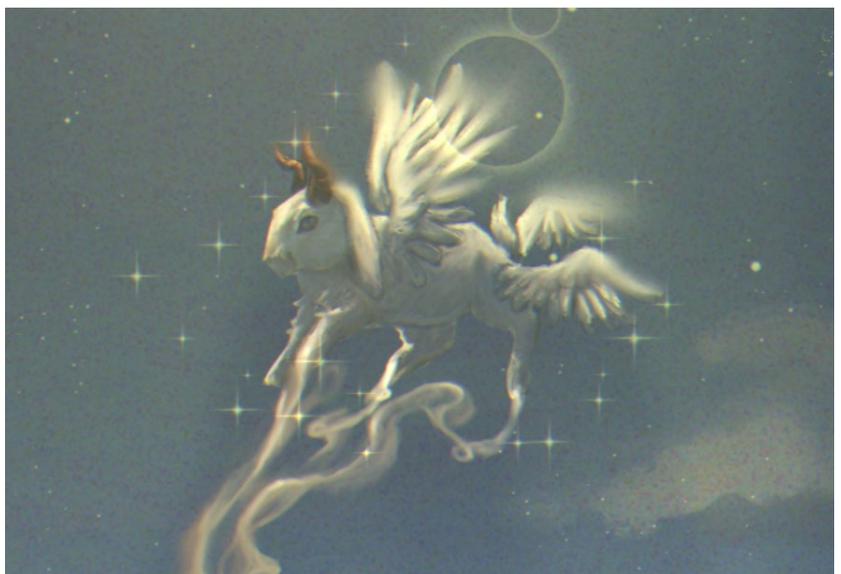


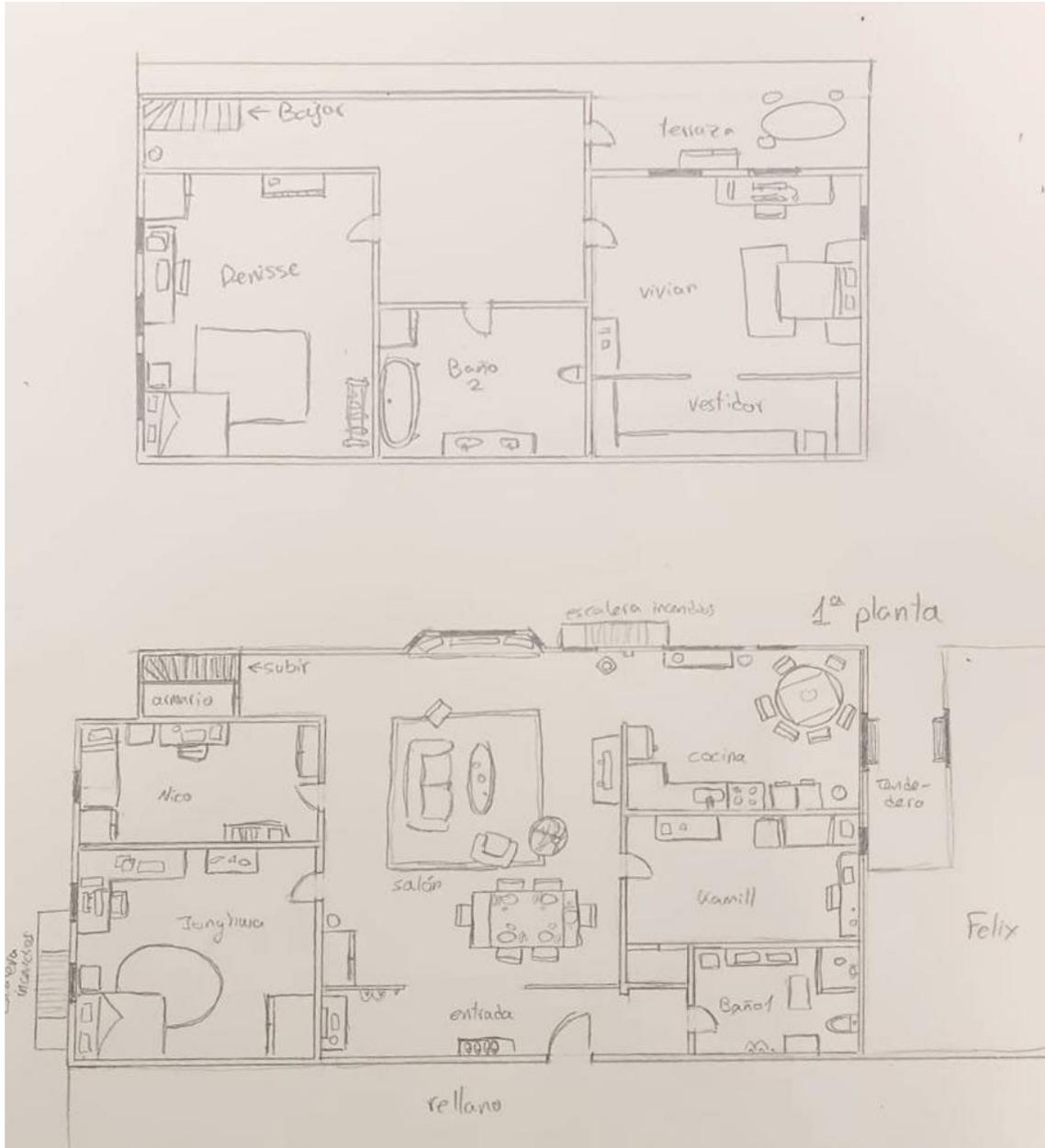
'Laszlo y Mer en la playa-Lineart' y
'Laszlo y Mer en la playa-Render'.



'Fabricated Imaginations' y su boceto.

'Fabricated Imaginations', detalles.





Diseño de la casa.

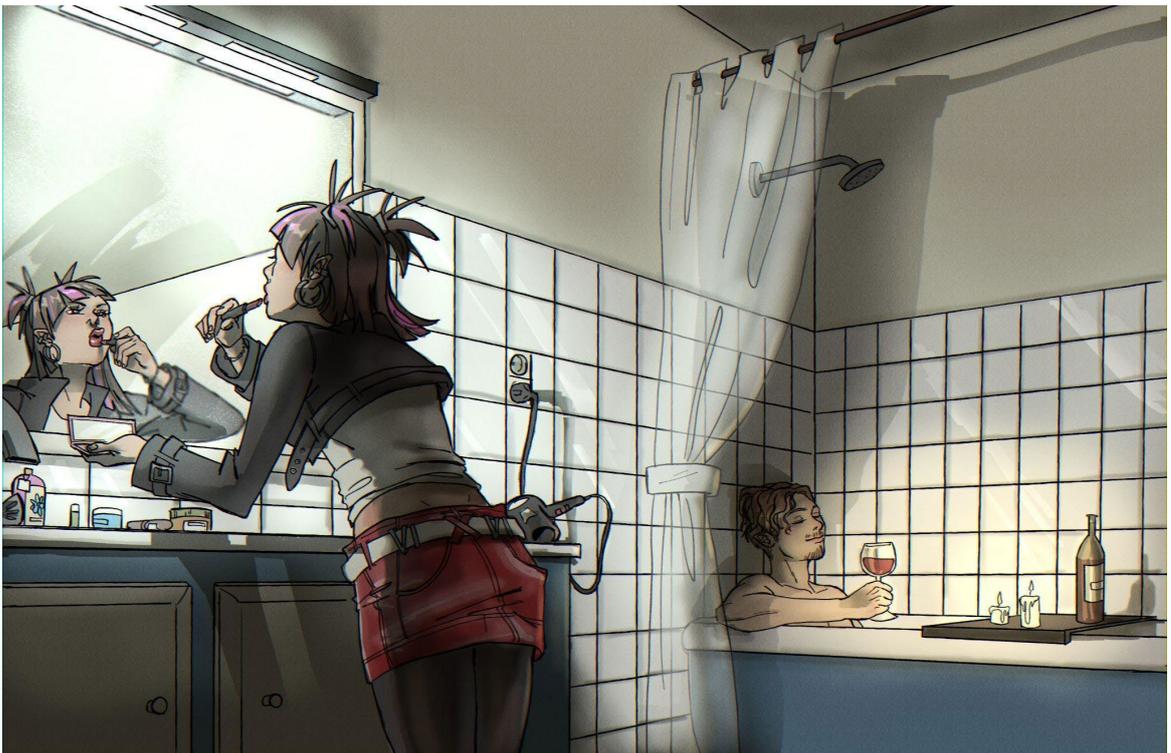
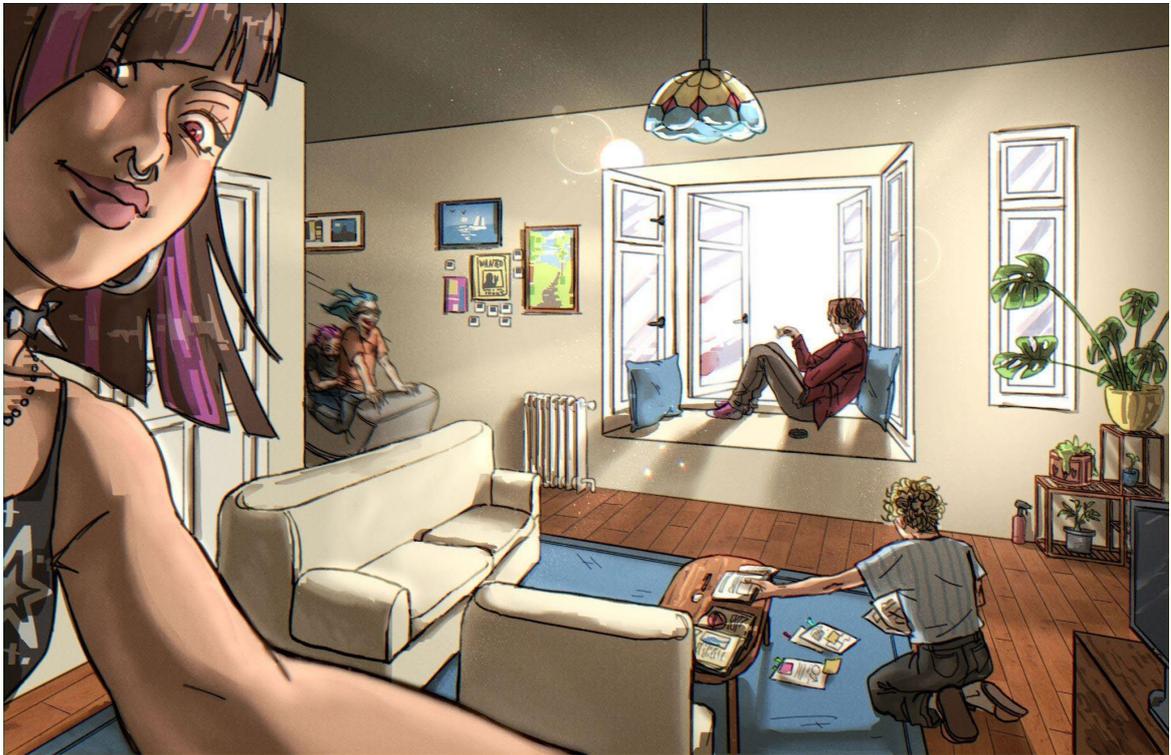
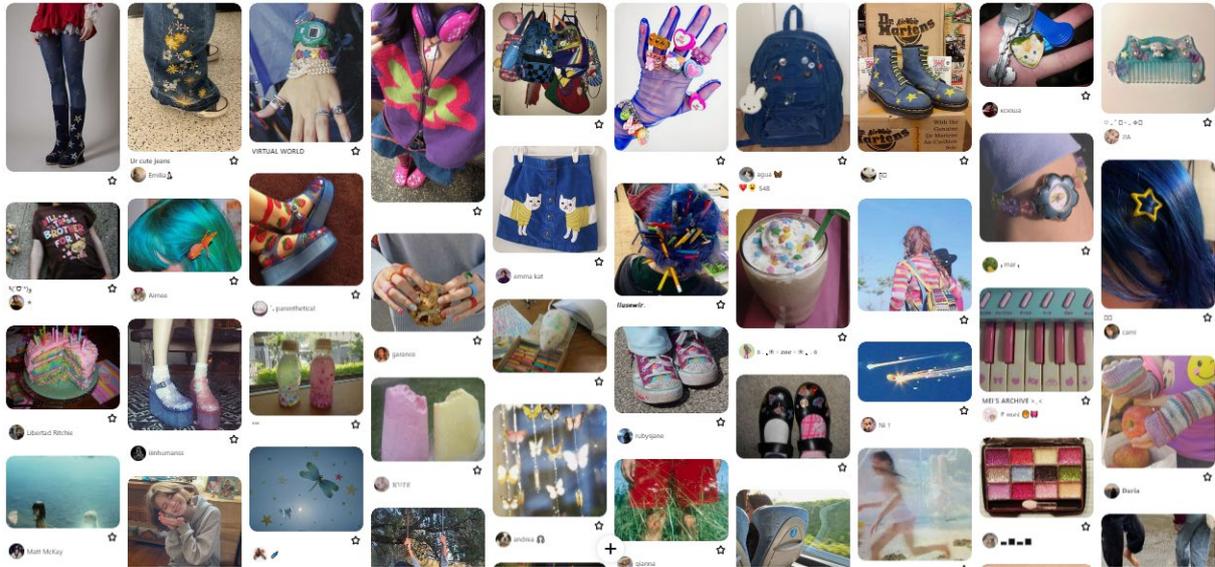
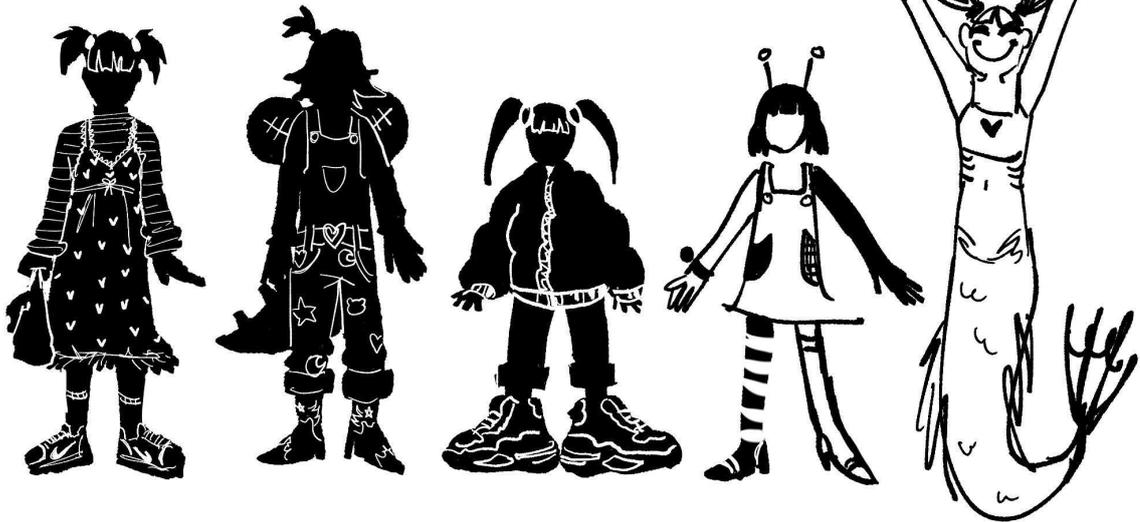


Ilustración del salón y del baño.



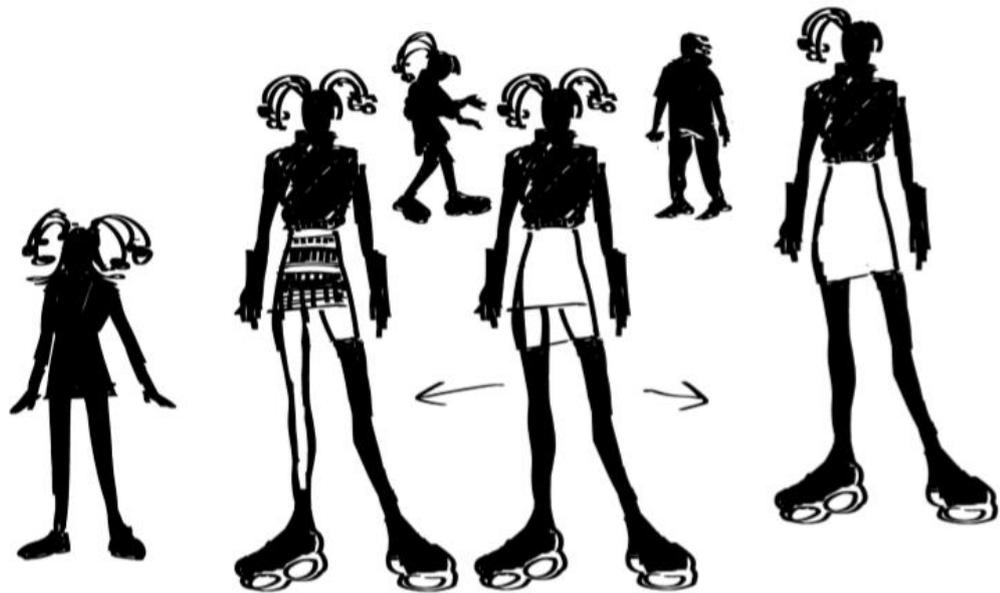
ANASTASIA — Demonio de 11 años Muy divertida y alegre



Moodboard de Anastasia y sus siluetas.

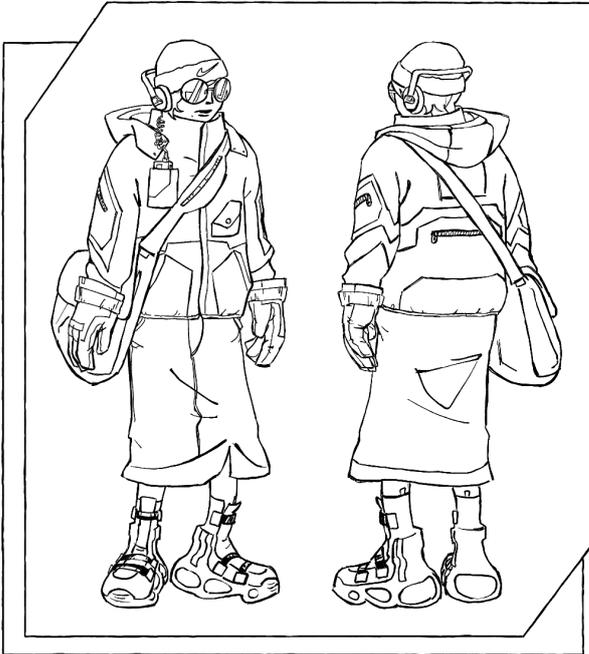


'Anastasia'.



Bocetos de Yusch, Hurjeu y una obra descartada del mismo universo.

Hurjeu Duidiko 26 y.o.



Vestimenta

Compuesta por prendas de abrigo capaces de ajustar el color del entorno para el camuflaje del sujeto.

Los zapatos están hechos con materiales del planeta de destino para una mejor adaptabilidad al terreno.



Oficio

Encargado del mantenimiento de la nave, así como del inventario de herramientas y armas de la misma. En su tiempo libre diseña y crea artilugios prácticos tanto para su día a día como para facilitar las misiones de sus compañeros. Tiene una posición defensiva.

Es una persona muy torpe pero consigue hacer bien su trabajo. Introverso, aunque se suelta mucho en confianza.



Hurjeu Duidiko 26 y.o.



Vestimenta

Compuesta por prendas de abrigo capaces de ajustar el color del entorno para el camuflaje del sujeto.

Los zapatos están hechos con materiales del planeta de destino para una mejor adaptabilidad al terreno.



Oficio

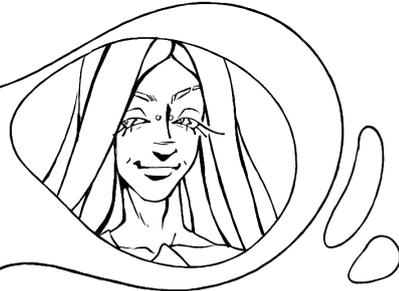
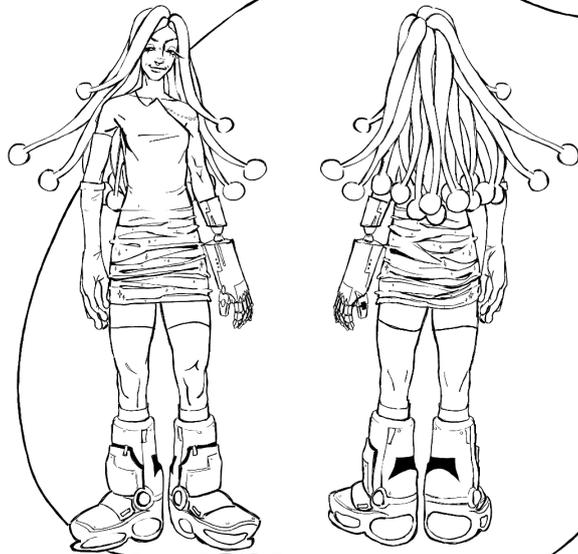
Encargado del mantenimiento de la nave, así como del inventario de herramientas y armas de la misma. En su tiempo libre diseña y crea artilugios prácticos tanto para su día a día como para facilitar las misiones de sus compañeros. Tiene una posición defensiva.

Es una persona muy torpe pero consigue hacer bien su trabajo. Introverso, aunque se suelta mucho en confianza.



'Hurjeu-Lineart' y 'Hurjeu'.

YUSCH AXÖI 33 y.o.



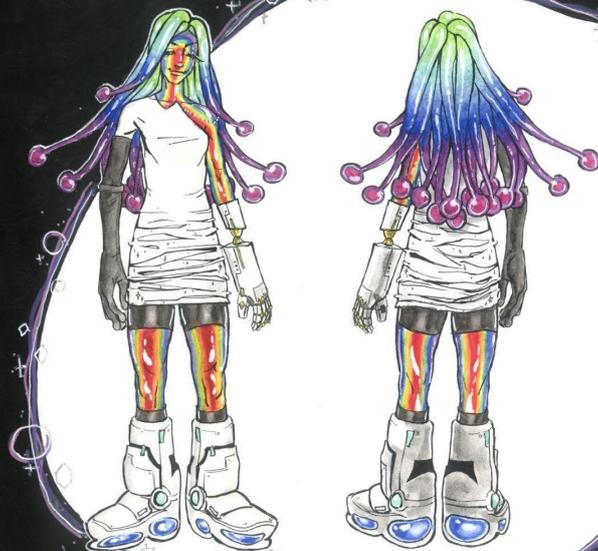
SOBRE ELLE

Originaria del planeta de destino, combate junto a los forasteros de este, los humanos, las criaturas de su galaxia que amenazan constantemente su vida y la de su especie.

Los humanos proceden de otra galaxia, llegaron un día con la intención de exterminar las monstruosas criaturas que atormentan el hogar de Yusch. Al parecer estas habían comenzado a avistarse en la galaxia de estos.

Ambas especies llegaron al acuerdo de combatir juntas, y comparten sus conocimientos en todos los campos que sea necesarios, como por ejemplo la creación de tecnología con recursos de ambos planetas.

YUSCH AXÖI 33 y.o.



SOBRE ELLE

Originaria del planeta de destino, combate junto a los forasteros de este, los humanos, las criaturas de su galaxia que amenazan constantemente su vida y la de su especie.

Los humanos proceden de otra galaxia, llegaron un día con la intención de exterminar las monstruosas criaturas que atormentan el hogar de Yusch. Al parecer estas habían comenzado a avistarse en la galaxia de estos.

Ambas especies llegaron al acuerdo de combatir juntas, y comparten sus conocimientos en todos los campos que sea necesarios, como por ejemplo la creación de tecnología con recursos de ambos planetas.

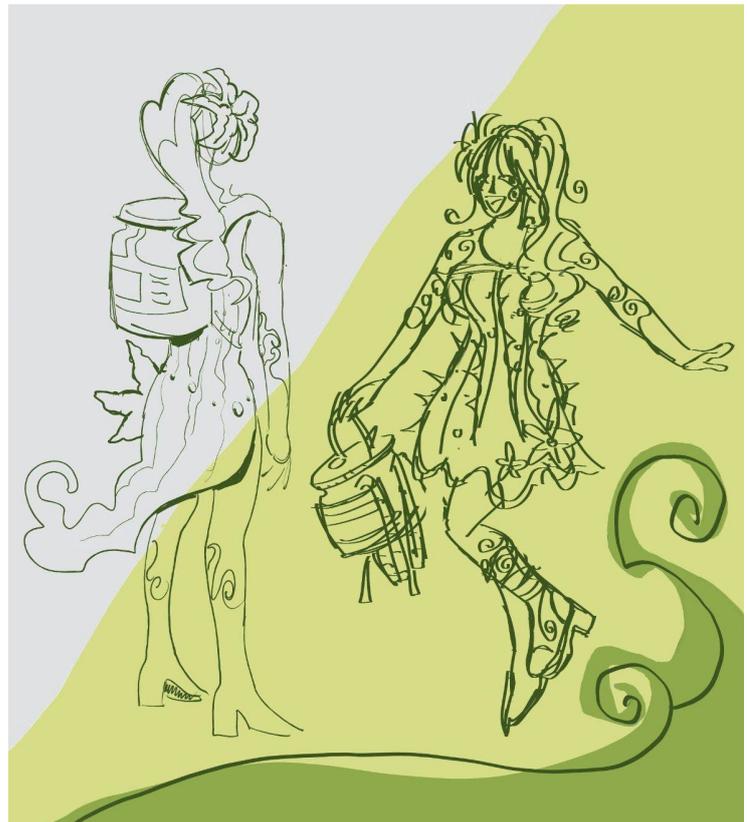
'Yusch-Lineart' y 'Yusch'.



Obra descartada.

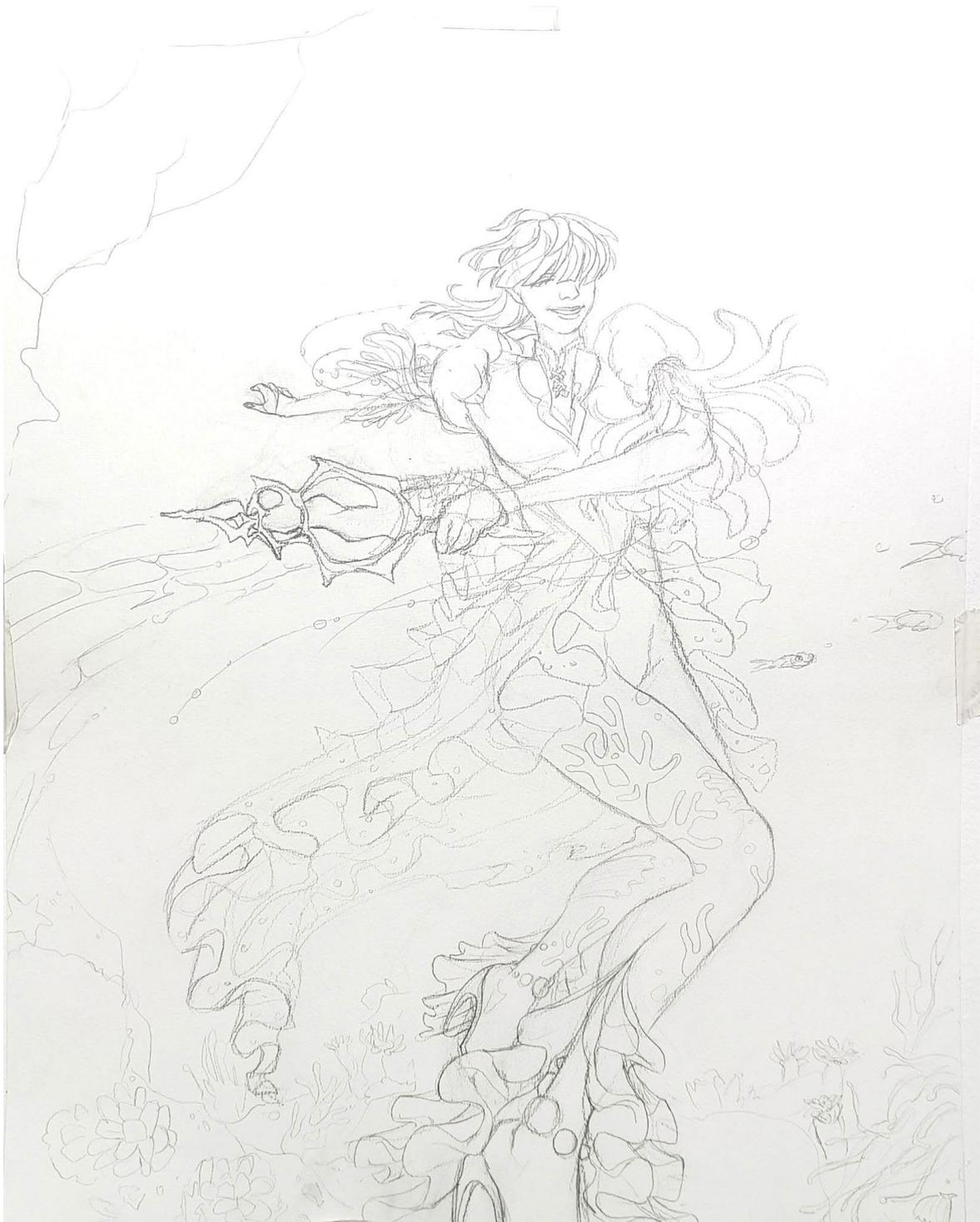


'Pepino' y su boceto.





'Michis'.



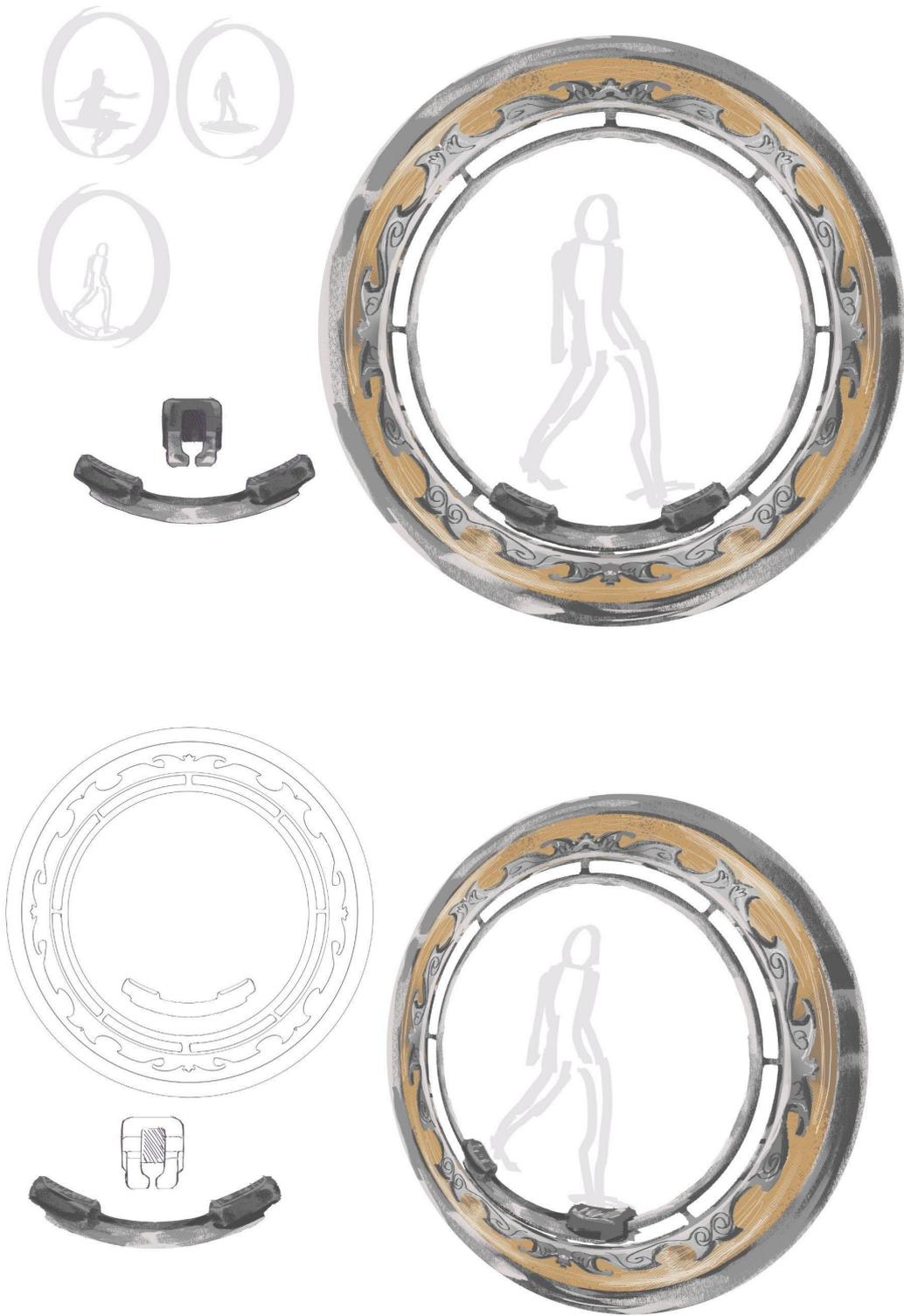
Boceto de 'Ocean' a lápiz.



'Ocean'.



Obra descartada.



Obra descartada.



Mockup del texto de sala y el texto.

TEXTO DE SALA

De la Sombra a la Luz: La transformación del *Concept Art*.

En esta sala, las obras salen a la luz para tomar el protagonismo que les corresponde. Aquí, la expresión artística emerge, liberándose de las ataduras de servir a proyectos más grandes. Las muestras de arte se mantienen por sí mismas como entidades independientes. De herramienta a galería, este espacio celebra la transformación y la independencia del *Concept Art*.

ANEXO II. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Nuestro Trabajo de Fin de Grado se centra en el concept art, por lo que carece de relación directa con las ODS, pero si coincide a nivel bajo con un par de ellas.

En la obra realizada para este Trabajo de Fin de Grado, 'Ocean', la vida marina está presente tanto en el escenario representado como en el personaje que lo protagoniza. Este ODS está representado de una forma en la que usamos las características de la biodiversidad marina para crear el diseño de un personaje y elaborar en torno a este una ilustración, cuya técnica, la acuarela, ha sido escogida precisamente para continuar la temática acuática.

El ODS Paz, justicia e instituciones sólidas, también se ve representada en las relaciones de los personajes de ambos universos creados. Siendo estos especies distintas en donde por naturaleza unos se alimentan de otros, son capaces de entablar relaciones sinceras mediante la justicia para encontrar la paz y crecer como personas, así como llegar a un beneficio mutuo.