

TFG

EL PORTFOLIO DE UN CONCEPT ARTIST.

PRESENTARSE AL MUNDO PROFESIONAL

Presentado por Esther Vega Martín

Tutor: Sara Álvarez Sarrat

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto refleja una investigación en torno a cómo crear un portfolio de *concept art*, en qué consiste y para qué sirve. La finalidad es elaborar un portfolio como Proyecto Práctico para utilizarlo posteriormente en el ámbito laboral del cine de animación, además de aprender algunas pautas para dar el paso hacia la vida profesional. Para realizar este TFG se ha recurrido a asistir a diversos Festivales Internacionales de Animación, realizando *networking* y haciendo entrevistas directas a profesionales obteniendo *feedback*.

PALABRAS CLAVE

Portfolio, Concept Art, animación.

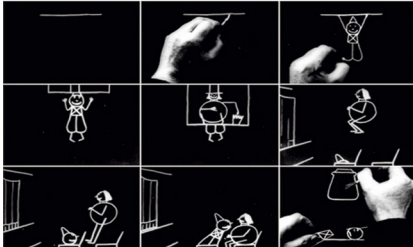
ÍNDICE

Pág.

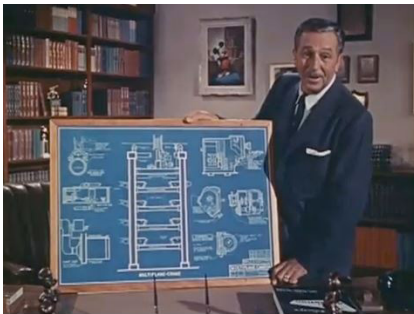
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7-9
2.1. OBJETIVOS	8
2.2. METODOLOGÍA	8
3. EL PROYECTO: EL PORTFOLIO DE UN CONCEPT ARTIST. PRESENTARSE AL MUNDO PROFESIONAL	10-26
3.1. INVESTIGACIÓN TEÓRICA	10-20
3.1.1. <i>Concept art y concept artist</i>	10-14
3.1.1.1. Las fases de una producción	12
3.1.1.2. La función de un concept artist en un Estudio	13
3.1.2. <i>Cómo construir un portafolio profesional</i>	15
3.1.3. Plan de difusión. El paso al mundo profesional	17-20
3.1.3.1. Requisitos para ser un concept artist profesional	17
3.1.3.2. A qué tipos de trabajo podemos tener acceso durante nuestra vida profesional	18
3.1.3.3. Recursos para mejorar nuestras capacidades a la hora de buscar empleo	18
3.2. INVESTIGACIÓN PRÁCTICA	21-24
3.2.1. <i>Referentes</i>	21
3.2.2. <i>Técnicas</i>	22
3.2.3. <i>Contenidos del portfolio</i>	23
3.3. INVESTIGACIÓN COMPLEMENTARIA	25-26
3.3.2. <i>Difusión en Festivales internacionales de animación</i>	25
4. CONCLUSIONES	27

5. BIBLIOGRAFÍA	28
6. ANEXOS	
6.1. ANEXO I. VOCABULARIO TÉCNICO	29
6.2. ANEXO II. ENTREVISTAS A PROFESIONALES (E-MAILS)	32
6.3. ANEXO III. PROYECTO PRÁCTICO: PORTFOLIO DE CONCEPT ART	36

1.INTRODUCCIÓN



Fotogramas de *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl.



Walt Elías Disney explicando el funcionamiento de la cámara multiplano.

Desde los orígenes del Arte, existen multitud de obras que muestran la idea del <movimiento representado>, en la prehistoria, por ejemplo, en las Cuevas de Altamira (Cantabria), con interpretaciones de animales o incluso en multitud de artistas como Goya, Degas o Munch. De esto podemos deducir que el ser humano, de alguna manera, siempre ha querido dejar constancia de su paso por la vida y dejar así impresa su historia a través de la representación del movimiento. La curiosidad del ser humano ha hecho posible que inventos revolucionarios como la fotografía marcaran un antes y un después en la historia, permitiendo la captación de instantes únicos impresos sobre papel. Este paso fue clave para que personas como los hermanos Lumière crearan el primer cinematógrafo o que artistas como Muybridge investigasen en el campo de la fotografía seriada (1872-1880). Fue entonces cuando empezaron a surgir los maestros pioneros de la animación como Émile Cohl o Norman McLaren, que sirvieron posteriormente para que futuros creadores se inspiraran en ellos e hicieran las primeras películas de dibujos animados. Esta es su definición según Norman McLaren, justo en los primeros años del siglo XX: “La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino de los movimientos que son dibujados. [...] La animación es, pues, el arte de manipular los intersticios entre los fotogramas.”*

Con la llegada de Walt Elías Disney, sus trabajos en el desarrollo como guionista, director y especialmente productor cinematográfico, ayudaron a asentar la industria de manera oficial, cambiando radicalmente el panorama del mundo del cine de animación. Gracias a su equipo de grandes artistas, lograron asentar técnicas como los doce principios de la animación, el cine sonoro, el desarrollo de la cámara multiplano¹, etc., siendo un emprendedor ejemplar desde las primeras décadas del siglo XX.

Desde entonces han sido muchos artistas los que han visto en la animación un potencial único y con unas posibilidades creativas espectaculares. El creativo tiene la oportunidad de dar vida a una serie de *frames*² con infinitas posibilidades técnicas (*pixilación*³, *stop-motion*⁴ con recortables, objetos, arena,

* MCLAREN, N.

animación tradicional con acetatos, animación por ordenador (CGI), grabado, etc.), y además se han desarrollado multitud de diferentes perfiles profesionales, ya sea *concept artist*⁵, artistas de *backgrounds*⁶, *clean-up artist*⁷, animadores, *layout*⁸, etc. A partir de la llegada de Pixar en los años 90 con CGI (*Computer Generated Imagery*), más conocido como animación 3D, se crearon otros puestos especializados como *layout*⁸ artist, iluminadores¹⁸, modeladores¹⁷, *riggers*⁹, técnicos de *render*¹⁰,...; e incontables profesionales más.

En conclusión, la evolución constante de la animación ha despertado tal interés que se ha convertido en un mundo apasionante para miles de personas, tanto para profesionales del sector como para sus espectadores, convirtiéndose así en parte imprescindible de la cultura global. De hecho, actualmente, la animación puede aparecer en todo tipo de sectores incluso no exclusivos del mundo audiovisual, tales como la ingeniería, la medicina, la arquitectura o los deportes. La animación ha experimentado además una expansión en su hábitat natural, el sector las industrias culturales y creativas, que forman parte del mundo del cine, el arte o el entretenimiento, a través de la realidad virtual, apps, series, videoarte, largometrajes, cortometrajes, televisión, videojuegos, etcétera.

En este Trabajo Final de Grado en Bellas Artes, hablaremos principalmente del entorno del *concept art*¹¹, que consiste en desarrollar visualmente un proyecto a partir del guión cinematográfico, a través de la plasmación pictórica. Destacaremos, además, el importante papel que tenemos los artistas como base creativa de cualquier proyecto audiovisual. Para ello, esta memoria recopilará una serie de informaciones obtenidas a partir de entrevistas con profesionales, festivales, *masterclass*²⁶ y *workshops*²⁷ relacionados con el sector de la animación.



“El arte desafía a la tecnología, la tecnología inspira el arte”, John Lasseter, Presidente de *Pixar Animation Studios*.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En este capítulo, a modo de introducción, hablaremos de cómo se ha estructurado esta memoria.

En primer lugar, el objetivo principal ha sido crear un portfolio de *concept art* que nos pueda servir como carta de presentación para conseguir trabajar en futuros proyectos de animación. Además toda la información recogida será de gran utilidad para aprender a difundirlo y usarlo correctamente.

La metodología empleada, en cambio, explicará todo el proceso de cómo se ha desarrollado el proyecto, desde la investigación teórica hasta su influencia para construir el portfolio como proyecto práctico.

El cuerpo de la memoria, específicamente, se estructura en dos partes:

1. Investigación teórica: Consistirá en descubrir el entorno de los artistas en proyectos de animación, intentando pautar cómo se debe realizar un Portfolio dentro del ámbito del *concept art*¹¹, además de dar una serie de herramientas para dar el salto al mundo profesional. Requisitos para ser *concept artist*⁵, tipos de empleos, o herramientas para aumentar nuestras capacidades para buscar trabajo, son algunas de las incógnitas que se abordarán en esta sección de la Memoria.

2. Investigación práctica: En este capítulo se extraerán las conclusiones del desarrollo del Proyecto Práctico, en el cuál se especificarán los referentes utilizados, las técnicas y el proceso de realización de las obras.

Por último, el Proyecto Práctico, consistirá en diseñar como resultado un portfolio acorde a las investigaciones realizadas que podremos ver en el Anexo III de esta Memoria.

2.1. OBJETIVOS

El proyecto *El portfolio de un concept artist. Presentarse al mundo profesional* tiene dos objetivos principales:

- enfocar los estudios de Bellas Artes hacia el entorno laboral del audiovisual, específicamente hacia el mundo del *concept art*¹¹ para películas de animación
- construir un portfolio, a partir de los conocimientos y habilidades adquiridas durante la carrera, para utilizarlo como tarjeta de presentación en el mundo profesional

Por otro lado, y de forma paralela, hemos marcado unos objetivos secundarios:

- Adaptar los contenidos a las necesidades de la industria para mejorar el portfolio en la búsqueda de empleo.
- Conocer cómo es la industria: los tipos de empleo, las vías para recibir encargos, cómo comunicarnos con los clientes, qué nivel artístico se exige para diversos tipos de proyectos.
- Aprender a difundir nuestro trabajo correctamente, hacer *networking*¹², obtener *feedbacks*¹³, etc... para sentirnos seguros y dar el paso hacia la vida profesional.
- Recoger y estructurar información sobre el *concept art*¹¹ para que los alumnos y recién graduados interesados, puedan aplicar los conocimientos de arte hacia un sector profesional.

2.2. METODOLOGÍA

En este trabajo fin de grado hemos utilizado métodos empíricos, acercándonos al objeto de estudio a través del conocimiento directo y el uso de la experiencia. Para ello, hemos utilizado la observación y la experimentación, a través del seguimiento de portfolios de artistas, entrevistas personales a profesionales de la animación, la asistencia a festivales y encuentros y la elaboración de un portfolio personal.

En este proyecto han surgido una serie de ideas que han ido transformándose progresivamente para construir un proyecto sólido. Esto ha dado lugar a dos partes; el desarrollo de la Investigación Teórica, centrada en explicar el entorno de un *concept artist*⁵ y los pasos hacia la vida profesional; y Proyecto Práctico, enfocada a la construcción de un portfolio de *concept art*¹¹.

Se ideó un plan de trabajo en el que intervenían diferentes fases. En primer lugar, se utilizó el *brainstorming*¹⁴ para poner sobre la mesa varios conceptos. En este primer tramo podríamos decir que se divide en dos escalones, en primer lugar, entender el problema que tenemos y, segundo, elegir una forma de solucionarlo. De esta forma se realizó una serie de intentos de “posibles proyectos a desarrollar” que ayudó a seleccionar o descartar ideas que dio lugar a construir una propuesta concreta.

Esta propuesta final trata de elaborar un portfolio. El “problema” plantea cómo podemos proponerlo, así que para “solucionarlo” lo más importante fueron las referencias a partir de los portfolios de diferentes artistas. De esta manera, se consiguió tomar nota de los contenidos y de los diseños que proporcionaban una mejor visibilidad a las obras.

Por otro lado, en paralelo, surgió la idea de crear en esta Memoria un plan para saber utilizar este portafolio. A raíz de ello surgieron preguntas de todo tipo:

-¿Cómo se debe organizar un Portfolio?, ¿Qué es el *concept art*¹¹?, ¿Cómo podemos empezar a trabajar de ello?, ¿Qué tipos de trabajo se esperan de un *concept artist*⁵?, ¿...?

Es a partir del surgimiento de estas preguntas cuando las Investigaciones teóricas empezaron a cobrar gran importancia y al ser información especializada se desarrolló una fase de documentación que ha estado presente durante la totalidad del tiempo disponible para realizar este TFG. Este tramo representa el momento de intentar encontrar ideas más específicas haciendo una reflexión individual (en el que caben todas las ideas tanto buenas como malas) y una reflexión grupal (en el que otras personas te ayudan a completar ideas, mejorarlas, etc.)

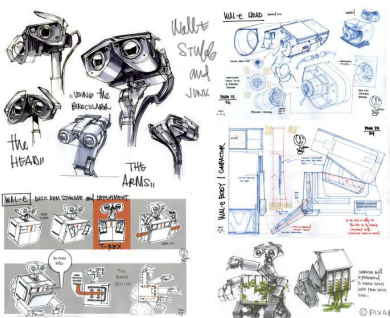
Con estas incógnitas sobre la mesa entonces se comenzó a participar continuamente en cualquier evento relacionado con el mundo de la animación, especialmente siendo los Festivales Internacionales de Animación un requisito indispensable, en el que se mantiene contacto directo con profesionales y estudiantes de este sector.

Finalmente, se procedió a realizar los dibujos a partir de referencias del natural en viajes, de fotografías o referencias de luz y color de otros artistas. Aunque dependiendo del proyecto se realizaron procedimientos ligeramente distintos, muchas fueron empezadas en grafito y continuadas en digital, en cambio otras están hechas en su totalidad con Photoshop.

3. EL PROYECTO: EL PORTFOLIO DE UN CONCEPT ARTIST. PRESENTARSE AL MUNDO PROFESIONAL.

3.1. INVESTIGACIÓN TEÓRICA

3.1.1. *Concept art* y *concept artist*



Carta de diseño del protagonista de la película *Wall-e* (2008), de *Pixar*.



Carta de diseño de personaje de Carl, de la película *UP* (2009), de *Pixar*. En este *concept* se muestra una evolución de la edad del protagonista.

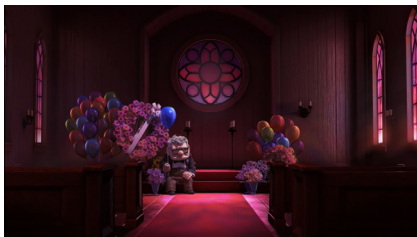
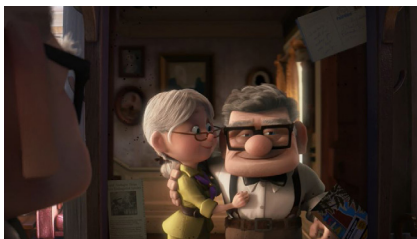
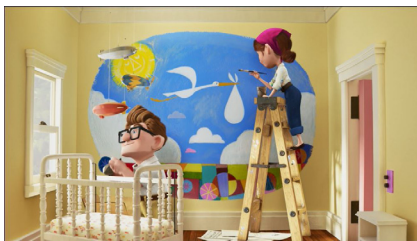
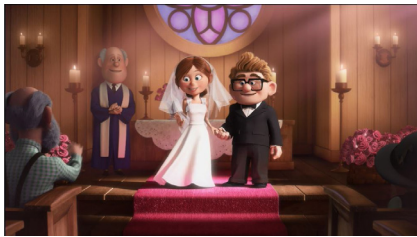
Para empezar, es importante hacer una pequeña aclaración sobre el mundo del *concept art*¹¹ para que nos ayude posteriormente a definirlo. El trabajo de *concept art*¹¹ aunque sea una rama que derive quizás de la ilustración, no se corresponde exactamente con el “arte finalista” que ésta presenta, así como con el ámbito editorial, publicitario, portadista, *matte painters*¹⁵, *storyboards*¹⁶, etc., sino que, al igual que las demás ramas, tiene sus propias particularidades que explicaremos a lo largo de este capítulo.

Para definirlo, podríamos decir que se corresponde más bien al departamento de “investigación visual” de un filme y consiste en la búsqueda de soluciones vinculadas a construir el mundo establecido en el guión cinematográfico. Es una rama artística con mucha flexibilidad, sobre todo al inicio de la producción, que te permite experimentar desde el estilo gráfico hasta los diseños de múltiples elementos. Estos estudios deben ayudar al equipo (director, productores, modeladores¹⁷, iluminadores¹⁸, *vfx*¹⁹, etc.) a visionar todos juntos cómo podría ser la película.

Específicamente, el *concept art*¹¹ abarca todo tipo de elementos relacionados con el diseño, como los personajes, la búsqueda de perspectivas cinematográficas, diseño de *props*²⁰, composición, grados de iluminación en las escenas, creación de *sets*²¹, entre otras cuestiones. La exigencia de este tipo de trabajos abarcarán desde dibujos muy rápidos e inacabados, expresión, recortables, experimentación técnica,... hasta ilustraciones de gran nivel con acabados en detalles y análisis del color y la luz muy complejos. Además permite trabajar de diversas formas, desde arte tradicional, hasta el uso de diversos *software* para dibujo y pintura digital y programas de 3D.

De esta manera, los artistas de *concept* se van adaptando a las exigencias que se necesitan en cada fase de la producción teniendo en cuenta la necesidad de los directores y el resto de compañeros, para que entre todos puedan construir piezas coherentes que harán que la película finalmente cobre sentido.

Entre sus objetivos es fundamental, por un lado, buscar un estilo que se adecue al proyecto, creando un lenguaje propio que hará única esa película y visionarla antes de su ejecución; por otro lado, también sirve para estudiar cómo generar empatía, emociones o reflexiones en el público que provocarán en el espectador una experiencia inolvidable.



Algunos de los artistas más destacados en este ámbito son por ejemplo Dice Tsutsumi, que ha colaborado en películas como *Toy Story 3* (2010), o *Monstruos University* (2013); Sam Nielson como profesor de técnicas avanzadas de iluminación en la reconocida y prestigiosa escuela *online Schoolism* además de trabajar para *Disney Interactive Studios*; o Loish, reconocida artista de fama internacional, colaboradora habitual de *Disney Animation Studios* como *freelance*²². Todos estos artistas destacan por tener un estilo propio muy bien desarrollado y por sus amplias capacidades artísticas, como el dominio del dibujo y del color.

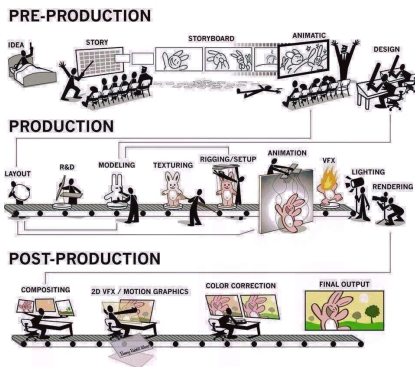
A continuación, vamos a analizar brevemente la puesta en escena (de forma genérica) de un filme tomando como ejemplo *UP* (2009), de *Pixar*, y así, de esta manera, podremos visualizar más fácilmente qué influencia ejercen estos estudios de *concept art*¹¹ en una película.

Para empezar, podemos ver a Carl de niño (el protagonista) en el cine para ver a su ídolo Charles Muntz, un explorador intrépido que viaja a las Cataratas del Paraíso, en Venezuela. La secuencia está inundada del clásico color ocre además de escalas de grises que inducen a la nostalgia del cine de principios del siglo XX. Gracias a este tipo de color podemos ver que forma parte de una historia del pasado, también por los elementos antiguos (en el cine, la indumentaria de los personajes, etc.). A continuación a su salida, juega inocentemente por la calle con su globo y conoce a quien sería su gran amiga y futura esposa Ellie. Luego podemos ver su feliz vida juntos. En esta secuencia, la saturación de colores es radiante, esto hace que la secuencia cobre una sensación muy alegre y llena de vida. Por último, pasan los años y podemos ver algunas de sus circunstancias. Para empezar, podemos ver que Ellie no puede tener hijos, pero mantienen la esperanza de hacer su viaje soñado juntos para ir a las Cataratas del Paraíso, pero, desgraciadamente, sus incidencias hacen que no logren ahorrar el dinero que necesitan para hacerlo y cuando al fin, ya de ancianos, Carl lo consigue ella enferma y poco después fallece. Aquí, la ambientación general es muy colorida pero gradualmente se va volviendo más desaturada, además, la escena se tiñe de tonos ocres que recuerdan a la nostalgia del inicio de la película, sólo que ahora este sentimiento está relacionado con la falta de Ellie. Otro detalle es que se utiliza un rosa pastel en todo lo relacionado con ella, tanto durante su vida como posteriormente, sobre todo en elementos del interior de la casa que compartían y que dan una pequeña nota de color y alegría con su recuerdo.

Para concluir, podríamos decir que *UP* es una película magistral que marca su personalidad gracias a los magníficos trabajos de investigación de *concept art*¹¹. Gracias a este estudio hemos conocido en términos generales qué relación tiene el arte de la película con las emociones que los personajes necesitaban transmitir o las exigencias que éstas tenían con la narración del relato.

Secuencia de frames de *UP* (2009), *Pixar*.

3D Production Pipeline



Las fases generales de producción para una película en 3D.

3.1.1.2. Las fases de una producción

Para trabajar en animación es necesario que cada profesional conozca las fases para desarrollar la construcción de una película. Esto le dará al profesional ciertas ventajas a la hora de enfrentarse al proyecto como a integrarse dentro de un equipo con diferentes perfiles profesionales. Además, Gracias a conocer las fases de una producción podemos lograr una mayor productividad y ayudará a que las personas puedan crear un buen clima de colaboración en el trabajo. De esta manera, las habilidades comunicativas dentro de un equipo son imprescindibles para que la película sea de la mayor calidad posible. La organización logra también que el filme se desarrolle dentro de los plazos indicados y no se salga del presupuesto previamente marcado.

Este proyecto requiere que conozcamos las principales funciones de un artista en una producción, que se especificará en el próximo capítulo titulado *La función de un concept artist en un Estudio*, y para ello vamos a mostrar previamente cuáles son y en qué consisten las fases para producir una película, en este caso pondremos como ejemplo una realizada en 3D.

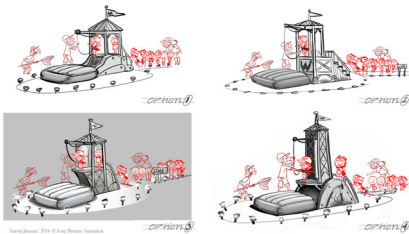
La primera fase es denominada preproducción. Es la etapa de preparación, en el que se estudian los conceptos visuales, el diseño, la música y el estilo final de la película. Además, aquí se desarrollará el *storyboard* y la cinemática para estudiar la composición de planos y el conjunto de las secuencias.

A continuación, el siguiente nivel es la producción. Aquí pasamos a construir el cuerpo principal del proyecto, es decir, el *layout*⁸, la animación, el modelado¹⁷, texturizado¹³, *rigging*⁹, efectos visuales, luz y *render*¹⁰.

Y por último, en la postproducción, ya podemos componer los planos, trabajar el *motion graphics*²⁴, *vfx*¹⁹, algunas correcciones de color y añadir los retoques finales, tales como sonidos, ruidos ambientales, créditos, etcétera y finalmente ofrecerle al público el resultado final.

Por otro lado, dentro de la planificación que se lleva a cabo antes de comenzar el proyecto se suelen tener en cuenta (sobre todo en grandes estudios) estrategias de comercialización tales como distribución, difusión, *merchandising*, etc.

Finalmente a modo de conclusión, se debe destacar que los artistas son imprescindibles a la hora de realizar un proyecto, ya que ellos son la esencia creativa que aporta diferentes ideas al argumento narrativo, además de desarrollar una investigación en torno a la psicología del color o los diseños de personajes, objetos y entornos para potenciar las emociones en el público. Es por ello que los artistas de *concept art*¹¹ cobran tanta importancia durante todas las fases de un proyecto audiovisual. Este TFG intenta conocer lo máximo posible el entorno de un *concept artist*⁵ para posteriormente enfocar los contenidos del portfolio hacia las necesidades del ámbito profesional.

Set design de *Hotel Transylvania 2*. (2015).Desarrollo visual de *Hotel Transylvania 2*. (2015).

3.1.1.2. La función de un *concept artist* en un Estudio

En este capítulo conoceremos cómo trabajan los artistas en relación a la colaboración con el resto del equipo de producción. Para ello, tomaremos como referencia la entrevista realizada por la empresa *Mr. Cohl* a Aurora Jiménez, artista de desarrollo visual en *Sony Pictures Animation*, en L.A. En la bibliografía podemos encontrar el enlace web de la entrevista completa.

En el guión te dan unos elementos como por ejemplo: “Exterior campamento de vampiros” en *Hotel Transylvania 2*. Con esas cuatro palabras tengo que ser capaz de crear todo un mundo. Entonces tienes que poder sumergirte y crear todos los elementos para que ese mundo sea creíble. Creo que es menos importante tu capacidad como dibujante a tu capacidad de inventar ideas, mundos y de imaginar en general. [...]. Después lo tienes que poder materializar mediante el dibujo y la pintura también, pero el tener buenas ideas es lo primordial. [...]

En este primer texto podemos comprobar que la primera misión de un *concept artist*⁵ es la creación de ideas para materializarlas mediante el dibujo y la pintura. Es el momento en el que la fase artística está en su momento más experimental, fundamental para el desarrollo narrativo de la película y no únicamente visual.

Mi trabajo en esta película como parte del departamento de Arte ha consistido en diseñar escenarios, en inventarme los mundos donde transcurren las historias. Como te he contado antes, me dan un guión donde hay una frase que dice: “Campamento de niños vampiros en Transvania”. Si tienes la suerte de que haya un *storyboard*¹⁶ en ese momento también lo usas [...]. Con esa información, hablo con mi Director de Producción a ver si tanto él como el Director [...] me dan unas guías visuales.

[...] Entonces cojo una libreta o unos folios y empiezo a hacer bocetos pequeños donde empiezo a explorar un poco como se vería ese escenario. Al haber leído el guión, [...] voy a diseñar en función de lo que pasa en la historia. [...] los actores tienen que hacer unas acciones determinadas, [...] las cosas pasan en un sitio determinado; lo que voy a intentar hacer es diseñar no sólo un sitio que sea visualmente interesante [...], sino [...] facilitar que la historia se pueda contar en ese sitio. Es técnico y artístico a la vez. [...] me ayudan a pensar si lo que estoy pensando visualmente va a funcionar o no. Una vez se aprueban esos pequeños dibujos paso a escanearlos, me pongo a trabajar con Photoshop y les doy vida.

[...] tengo la arquitectura, el mobiliario, los elementos naturales y la luz. Todos esos elementos me van a ayudar a contar la historia. Me van a ayudar a que un decorado parezca triste o parezca alegre, [...] para que una vez estén los personajes ahí actuando tengan un escenario que ayude a que sea creíble la actuación o la historia. En esta etapa mis dibujos se podrían llamar ya pinturas para transmitir la iluminación que va a tener ese sitio, el tipo de texturas y todos los detalles. Y una vez que está aprobado por el Diseñador de Producción y el Director (en ese orden) hacemos el paquete de modelado; ya que ese diseño ahora se tiene que construir.

JIMÉNEZ, A. *Entrevista hecha por Mr.Cohl*, [consulta: 2016]. Disponible en: <<http://mrcohl.com/2016/04/>>

A continuación se prepara la información que se prevé que vayan a necesitar los que van a modelar, texturizar e iluminar. Tengo que preparar la planta, los alzados y todo el *set design* de cada decorado. Digamos que mi trabajo consta de dos partes; primero es el diseño conceptual y después el *set design*.

A continuación, Aurora Jiménez explica qué se requiere para cada fase de producción.

En una producción de Hollywood es normal que haya tanta gente (unas 10 personas). Pero no están durante todo el tiempo. Se incorporan unos al principio (fase de pre-producción), para ir desarrollando el estilo visual; el Diseñador de Producción, el Director de Arte y dos o tres artistas de desarrollo visual. Luego, (en la fase de producción) [...] hay que sacar todos los *'assets'* rápido y por eso entra más gente. Y en la última fase (post producción) se quedan para hacer los *color-keys*²⁵ e investigar la iluminación de la película. El diseñador de producción sí se queda hasta el final [...] para supervisar incluso en el talonaje final de la copia. En mi caso, cuando terminé de diseñar, me fui al proyecto de 'Los pitufos' y se quedaron unos tres artistas, creo recordar, haciendo *color keys*²⁵. En Sony particularmente se hace una diferenciación entre diseñadores y pintores. Gente como yo que está acostumbrada a diseñar de cero los escenarios, personajes, etc. y los pintores; artistas especializados en darle el color, las texturas, la luz, etc. [...] En todo caso, el número de artistas trabajando en el proyecto viene determinado por el presupuesto de la película.



Desarrollo visual de la película *Hotel Transylvania 2*. (2015).

3.1.2. *Cómo construir un portfolio profesional.*

Para un profesional, un CV artístico es de muchísima utilidad para mostrar su experiencia laboral, exposiciones, actividades culturales en las que se ha participado, o premios y becas recibidas pero, realmente, para que el cliente pueda conocer cómo trabaja, un artista debe enseñar sus obras y para ello se utiliza una especie de carta para presentarnos, es decir, un portfolio.

Podríamos decir, para definirlo, que se trata principalmente de un documento, ya sea digital o impreso, en el que debes poner tus mejores obras para demostrar tus habilidades, tu estilo y tu forma de trabajar. Las diferencias entre portfolios realmente dependen de la rama artística al que van dirigidos, sin embargo, hay cosas que deben tener en común como, por ejemplo, cambiar las imágenes según los tipos de requisitos que piden para un determinado proyecto, o actualizar continuamente el portfolio con diferentes obras.

En el caso del portfolio de un *concept artist*⁵, en general hay muchos que dominan un abanico de diferentes estilos que le permite abordar todo tipo de encargos. Por otro lado, también existe la posibilidad de especializarnos en ramas muy concretas, como es el caso de los *Character Designer* (diseñadores de personajes). Otros, en cambio, se dedican a diseñar exclusivamente espacios (*sets*²¹), objetos (*props*²⁰), etc. Así pues, un *concept artist*⁵ adapta su portfolio según sus necesidades artísticas o por el tipo de proyecto que el Estudio/empresa requiere.

A continuación, vamos a pasar a explicar más específicamente cómo se debe construir un portfolio para que tenga una apariencia profesional. Este estudio se verá reflejado directamente en el proyecto práctico de este TFG de Bellas Artes.

Desde el punto de vista del diseño, existen unas normas básicas que nos ayudarán a hacer un portfolio coherente:

1. Reflexiona: antes de empezar a diseñar, se debe hacer una reflexión y adaptar los contenidos hacia el tipo de proyecto, Estudio o Empresa, teniendo siempre en cuenta que nuestro estilo se adapte a sus perfiles.
2. Selecciona: coloca siempre tus mejores trabajos, es importante causar la mejor impresión posible y conocer nuestros puntos fuertes y débiles a la hora de escoger las obras que queremos mostrar. Por otro lado, es muy importante controlar la cantidad para no “cansar” a la persona que lo revise. Relativamente unas 10 páginas suele ser suficiente para que se vean tus cualidades, tu estilo y tu forma de trabajo.
3. Estructura: facilita la lectura de la persona que te lo revise. En el caso del portfolio de *concept art*¹¹ realizado en este TFG, la estructura está dividida en dos bloques bien diferenciados; *Drawing* (Dibujo) y *Color and Light* (Color y luz). Es necesario hacer una portada y contraportada para mostrar los datos de contacto, dado que nuestro principal objetivo al entregar un portfolio es

que contacten con nosotros.

4. Orden: se deben mostrar las imágenes en un orden estratégico . De esta manera, las mejores obras deben estar al principio, y las más flojas al final.

Una vez hecho este estudio, podemos pasar a detalles más específicos del diseño.

5. Portada: es importante ponerle énfasis ya que esto podría decir mucho sobre nosotros. Los datos de contacto, por ejemplo, deben ser legibles además de ser un espacio limpio y organizado. Lo más adecuado suele ser señalar principalmente: nombre, profesión, (por ejemplo: Esther Vega - *concept artist*⁵), correo electrónico, número de teléfono y redes sociales. Por último hay que seleccionar una tipografía, tamaño y color correctos con una visualización clara.

6. Descripción breve de las obras: esta descripción facilita la comprensión del lector. El título de la obra, la técnica empleada, el tamaño, etc. son algunos ejemplos. Sin embargo, en el campo del *concept art*¹¹, los portfolios profesionales no suelen mostrar ni la técnica ni el tamaño de la obra, ya que son en su mayoría pinturas o dibujos digitales. En su lugar se suele comentar el tipo de investigación que se ha hecho (por ejemplo: estudio de actuación de personajes) ya que es lo que interesa realmente demostrar, el proceso de tu trabajo, la capacidad de investigación, y sólo unas pocas ilustraciones finales.

7. *Currículum Vitae, statement o bio*: es necesario incluirlas en la última página para mostrar algún tipo de información personal y datos de nuestra trayectoria profesional.

8. Estética: es importante enumerar las páginas y procurar que el portfolio se muestre lo más simplificado, limpio y ordenado posible, dejando que respire para una visualización agradable.

9. Impresión: conviene que el diseño y las imágenes estén preparadas correctamente (en CMYK) para imprimirlo si lo necesitas. De esta manera se puede llevar en mano a Festivales de Animación.

10. *Feedback*¹³: finalmente, es interesante tenerlo siempre en cuenta como una manera de mejorar la calidad de tus presentaciones en el portfolio.

3.1.3. Plan de difusión. El paso al mundo profesional

Este capítulo forma parte de uno de los más importantes de esta memoria ya que, como se había mencionado anteriormente, uno de los objetivos esenciales de este trabajo es utilizar la información para poder utilizarla en un futuro próximo en la búsqueda activa de empleo. Por esta razón este TFG se titula “El portfolio de un *concept artist*. Presentarse al mundo profesional”.

Para encontrar esta información se ha recurrido a hablar con diversos artistas, apuntes a partir de la asistencia a *masterclass*²⁶ o *workshops*²⁷ y, por último, se ha extraído conclusiones a partir de múltiples páginas web. En el Anexo II podemos ver estas entrevistas con profesionales del sector de la animación, cuyas personas son Íker de los Mozos (*rigger* en *Disney Animation Studios*) y Víctor Monigote (Director de arte y diseñador de personajes).

A continuación, tras haber estudiado en qué consiste el perfil de un *concept artist* y describir cómo se realiza un portfolio profesional, vamos a dar paso a los siguientes apartados en los que se explicará de forma específica los requisitos para serlo, a qué tipos de trabajo podemos optar y, por último, algunos recursos que podemos utilizar para lograr encontrar oportunidades de empleo.

3.1.3.1. Requisitos para ser un *concept artist* profesional

-Ser capaz de Construir un portfolio potente: Como hemos mencionado anteriormente, un portfolio es nuestra carta de presentación, por esta razón, saber construirlo de manera coherente, tener nuestro propio estilo, saber adaptarnos a las necesidades de una producción y cuidar la calidad de nuestras presentaciones es la manera de generar el interés hacia nuestros proyectos, por lo que hará que posteriormente surjan oportunidades de empleo.

-Dominar diferentes estilos: En el caso de trabajar en España, presentarte como un artista versátil puede hacer que abarques más tipos de clientes y el resultado será tener más trabajo. Sin embargo, en este punto existen contradicciones bajo la opinión de diferentes artistas. En general, se defiende que tengas la capacidad de llevar tu trabajo a diferentes niveles pero que se mantenga un estilo con una personalidad propia, sobre todo si quieres internacionalizar tu trabajo.

-Capacidad de condensar, ser rápido y eficiente: Son tres conceptos que debemos mantener si queremos que un cliente esté satisfecho con nuestro trabajo, ya que nos abrirá la posibilidad de futuros encargos además de crearnos buena fama en el sector. Estos conceptos consisten en, primero, calidad técnica. Segundo, la rapidez teniendo las obras terminadas antes del plazo, que siempre causa buena impresión. Y Tercero, la eficiencia a la hora de abordar diferentes niveles o estilos artísticos.

-Ser profesionales: Esto quiere decir que debes aprender a empatizar con el cliente y saber abordar un encargo. Adquirir habilidades comunicativas entre el artista y el cliente es esencial para obtener *feedback*¹³ y llegar a resultados más efectivos.

-Estar al día, investigar y estar actualizado: Es indispensable conocer al máximo posible la industria y sus avances, ya que estar al tanto de la actualidad técnica, artística, festivales, foros *online*, eventos, etcétera, nos ayuda a actualizar nuestro trabajo e integrarnos en las necesidades que exige el sector.

3.1.3.2. A qué tipos de trabajo podemos tener acceso durante nuestra vida profesional

-Estudios. Departamentos de *Visual Development/ Art Department*: Aquí puedes formar parte del equipo de desarrollo visual y creativo en una empresa, con contrato de trabajo presencial.

-*Freelance*²² o autónomo: Esto hace que puedas trabajar a distancia para cualquier Estudio o cliente particular desde cualquier lugar del mundo. Para poder hacerlo debes darte de alta como autónomos, al menos en España. Cada país tiene su tipo de normas para ejercer como tal, por esta razón es necesario informarse.

-Docencia: Hoy en día han surgido numerosos programas formativos sobre animación, en escuelas públicas, privadas e incluso cursos *online*. En el caso de querer hacer carrera docente en la universidad es necesario tener el título de doctor.

-Autoedición: Realizar nuestros propios proyectos haciendo "*automarketing*", encargándose uno mismo de difundirlo por festivales, o de la distribución, buscar subvenciones, hacer campañas de *crowdfunding*, crear *packagings*, productos, etc.

3.1.3.3. Recursos para mejorar nuestras capacidades a la hora de buscar empleo

-Realización de un documento de "Términos y Condiciones de servicio": este documento (en formato PDF) será una guía informativa para los clientes y es fundamental para que el *freelance*²² evite muchos problemas y malos entendidos desde el principio. Es ideal para que el cliente pueda ver quiénes somos, los tipos de proyectos que hacemos, o cómo trabajamos. En él puedes escribir como máximo dos páginas, de manera breve y amena. Si miras en la bibliografía encontrarás un enlace en el que se especifican más detalles.

-Seleccionar a tus potenciales clientes: Debes presentar tus trabajos a aquellos que tengan tu estilo. De igual manera, investigar a nuestros clientes, mantener el contacto y cuidarlos nos dará más posibilidades de recibir algún encargo. Mientras más estilos domines habrá más clientes y, por tanto, más trabajo.

-Conocer los diferentes mercados: Es importante hacer un análisis de los principales foros profesionales, para diferenciar en qué mercados encaja nuestro trabajo o estilo.

-Emplear estrategias de difusión: Existen una amplia variedad de opciones para difundir nuestro trabajo en la actualidad. Para ello existen diferentes redes sociales que nos pueden ayudar a conseguir seguidores (*Facebook, Instagram, Twitter, Pinterest, Flickr, Google +*, etc.). También debemos estar atentos a plataformas más profesionales (*Behánce, Doméstika, Graffica.info, Club de Creativos, Dribbble, Creativehostlist, Creativepool*, etc.) en las que podemos exponer nuestros proyectos y acceder a bolsas de empleo. Además otro recurso muy útil es tener nuestro CV *online* (*Linkedin*) o nuestra propia página web, ya que a muchos les es más fácil acceder a tu portfolio a través de un enlace. Por último otra opción es crear blogs, “*video tips*” (*YouTube, Vimeo*, etc.), hacer tutoriales, sorteos, o incluso diseñar *packaging*/productos para la venta *online*. Por último, es aconsejable que tengamos nuestra propia tarjeta, de esta manera, podemos entregársela a las personas que nos interesen en Festivales, por ejemplo.

-Conocer las normas y gestión de tareas administrativas y legales de nuestra profesión: Estar al tanto de la Ley de Propiedad Intelectual y conocer los Derechos de Autor (uso, reproducción, distribución, transformación, explotación) es un paso esencial para llevar a cabo nuestro trabajo de manera segura. Para ello se recomienda leer e informarse lo máximo posible. Incluso, si lo deseas, puedes pedir consejos a un asesor fiscal especializado en este tema para conocer de primera mano estas cuestiones (asuntos económicos, autónomos, Derechos de Autor, Propiedad Intelectual, emprendeduría, etc.). Estos son dos libros muy recomendados sobre este asunto, unas guías básicas para poder dedicarte a esta profesión, que además incluyen variedades de tipos de contratos e información muy útil: *El libro blanco de la ilustración en España* y *El libro blanco de la animación en España*. Éstos se pueden encontrar fácilmente en la web, en formato PDF y gratuitos.

-Festivales: Saber moverse por festivales (ya sea de animación, diseño, ilustración, publicidad, videojuegos, cómic, etc.) es una buena manera de hacer *networking*¹², recibir *feedback*¹³ y difundir tu trabajo.

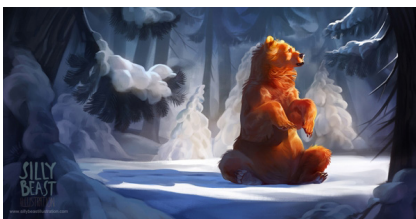
-Proyectos personales: Es importante trabajar de vez en cuando en un proyecto propio que nos motive a estimular nuestra creatividad, además, con ello podemos mejorar nuestro portfolio o incluso encontrar un equipo de colaboración para trabajar en un proyecto común, como un cortometraje, una *app*, *souvenirs*, o cualquier otro producto. Si aún no tienes un portfolio consolidado y aún no has conseguido encargos, esta es la mejor oportunidad de trabajar en un proyecto real y darte a conocer.

-Gestionar nuestro tiempo: La clave del éxito de muchos ilustradores es a partir de una buena organización diaria. Tener buenos hábitos (alimentación, deporte), realizar listas de tareas, o establecernos rutinas horarias nos ayudan a mantenernos motivados y a ser más productivos.

-Nunca perder la curiosidad de seguir aprendiendo: Aprender continuamente nos da la oportunidad de crecer tanto personal como profesionalmente, además de mantenernos actualizados en el sector. Cursos, exposiciones, viajes, libros,...son tan sólo algunas de los recursos que podemos utilizar para mantener viva nuestra curiosidad e imaginación.



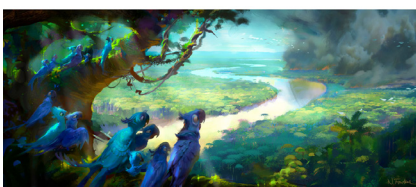
Aaron Blaise.



Therese Larsson.



Dice Tsutsumi.



Nathan Fowkes.



Glen Keane.

3.2. INVESTIGACIÓN PRÁCTICA

3.2.1. Referentes

Para realizar este trabajo de Diseño de un portfolio de *concept art*¹¹, se han buscado multitud de referencias que han servido de apoyo para producir las obras. Se debe destacar la gran importancia que tiene esta fase a la hora de abordar cualquier tipo de proyecto, ya que es aquí donde se fundamenta la base de una idea. Además, la profundidad de la investigación nos ayudará a realizarlo con la mayor calidad posible.

Las referencias han sido tomadas a partir de la observación de fotografías, esculturas, dibujos, viajes, etcétera. Éstas han sido utilizadas como herramienta directa para estimular la creatividad. Por otro lado, también sirvieron como referencia para aprender de los procesos de trabajo de diferentes artistas.

En este capítulo destacaremos algunos de estos artistas, que han influenciado en la realización de las obras del portfolio que acompaña a esta memoria. Éstos son algunos ejemplos:

-Aaron Blaise (antiguo animador de Walt Disney Animation Studios y *concept artist*⁵). Este artista, por lo que se puede analizar en el conjunto de sus obras, siente especial cercanía a la relación del realismo fotográfico, el estilo *cartoon*²⁸, etc. Hace combinaciones muy interesantes dado que no se cierra a un estilo e intenta experimentar. Además crea tutoriales y cursos muy útiles a la hora de afrontar diversos *software*, especialmente *Photoshop* y *Tv Paint*.

-Therese Larsson (*freelance*²² de *concept art*¹¹ e ilustradora). En sus obras se puede visualizar una gran versatilidad, ya que trabaja profundamente los efectos y contrastes de la luz, la combinación entre el realismo y el diseño de personajes algo más caricaturizados. Además tiene ejemplos en *Béhance* de proyectos relacionados con la publicidad. Su trabajo mayoritariamente es digital.

-Dice Tsutsumi (antiguo *concept artist*⁵ de *Pixar Animation Studios*). Sus estudios de luz y de color juegan un papel magistral en sus producciones. Además, sus trabajos más conocidos para películas como *Toy Story 3*, *Monsters University* o *The Dam Keeper* son en pintura digital pero con un estilo influenciado por las artes tradicionales; pinceladas pictóricas y espontáneas.

-Nathan Fowkes (*concept artist*⁵ en *Dreamworks Animation Studios*). Con obras también en digital, también proviene del mundo de las Bellas Artes. Su capacidad expresiva con el trazo a lápiz hace que le de gran importancia a los claroscuros. Su técnica se basa en la combinación entre arte tradicional y digital y deja como resultado un estilo, de nuevo, muy pictórico.

-Glen Keane (animador 2D, antiguo trabajador de *Walt Disney Animation Studios*). Magistral artista que utiliza los trazos de dibujo con gran dinamismo, además tiene mucha fuerza expresiva. Altas cualidades para la anatomía humana y su importancia para el diseño de personajes.



Bocetos personales. Las técnicas tradicionales han sido clave para el desarrollo de este proyecto.

3.2.2. Técnicas

Las técnicas de dibujo y pintura tradicionales han ejercido una gran influencia en las obras, especialmente a la hora de buscar las referencias, que fueron tomadas a partir de dibujos al natural, durante viajes y a partir de fotografías tomadas en diferentes lugares. Algunos de los materiales empleados son:

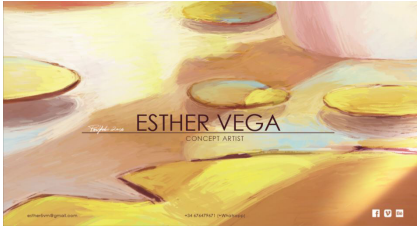
- Técnicas secas: Grafito, lápiz compuesto y pasteles.
- Técnicas húmedas: Lápices de acuarela, acuarelas y acrílicos.

Posteriormente, éstos apuntes se utilizaron adaptándolos a los medios digitales para producir las obras. En el cine de animación el proceso digital es aconsejable para trabajar con diferentes *software*, que van a añadir ciertas ventajas. Éstas son, en primer lugar, la rapidez, ya que los programas ofrecen ciertos atajos para crear las ilustraciones, aunque de ninguna manera éstos pueden hacer que las obras sean de calidad técnica, ya esto depende de las habilidades del artista. Y, por otro lado, puede ofrecer una buena calidad estética a las obras, imprescindible para poder vender las imágenes posteriormente, por ejemplo, en el caso de que las necesites para conseguir financiación para realizar un proyecto de un cortometraje. Por esta razón, la cultura de las nuevas tecnologías y la combinación con las artes plásticas son esenciales para formar parte del mundo de la ilustración y el cine de animación actual. Por último cabe mencionar algunos de los *software* que se aplican a la ilustración de obras:

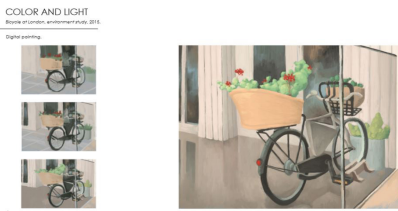
-Dibujo y pintura digital: *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Tv Paint, Corel Painter,...*

-Softwares de 3D: *Zbrush, Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max, Cinema 4D,...* (aunque el 3D no ha sido utilizado en este proyecto, se destacan por ser herramientas habituales empleadas en el *concept art*¹¹, dependiendo del artista).

Si observamos las imágenes del portfolio, podemos encontrar este estilo pictórico en todas las obras digitales realizadas. La experimentación gráfica y combinaciones con técnicas digitales, además, han sido una manera de evitar el estancamiento en un estilo determinado. El objetivo de este proceso es buscar una evolución en las obras y trabajar la versatilidad que aconsejan los profesionales del *concept art*¹¹, además de intentar crear una personalidad que haga que se diferencie del resto de portfolios y que pueda generar interés.



La portada del portfolio. En ella se muestran los datos de contacto y redes sociales. El objetivo del portfolio es que contacten con nosotros.



Una de las páginas maquetadas del portfolio.

3.2.3. Contenidos del portfolio

El portfolio consta de una serie de contenidos que fueron estudiados antes de realizar el proyecto para poder construirlo lo más profesional posible, además de adaptarlo a las necesidades que exige la industria.

En primer lugar, analizamos qué potenciales clientes se adaptarían al estilo de las obras. Para ello se analizaron diferentes artistas que trabajan en la industria, en general ligados al cine de animación norteamericano, de Estudios como *Walt Disney Animation Studios*, *Pixar Animation Studios* o *Blue Sky Studios*.

De esta manera, se obtuvieron referencias de proyectos reales y se conocieron algunas pistas para desarrollar el trabajo. Si observamos las descripciones de las imágenes del portfolio, podemos ver que todas van dirigidas hacia el campo del *concept art*¹¹. De hecho, las obras están realizadas de manera que puedan aportar ideas a un proyecto o a un guión cinematográfico, ofreciendo distintos “estudios” de composición, luz, color, diseño y actuación de personajes.

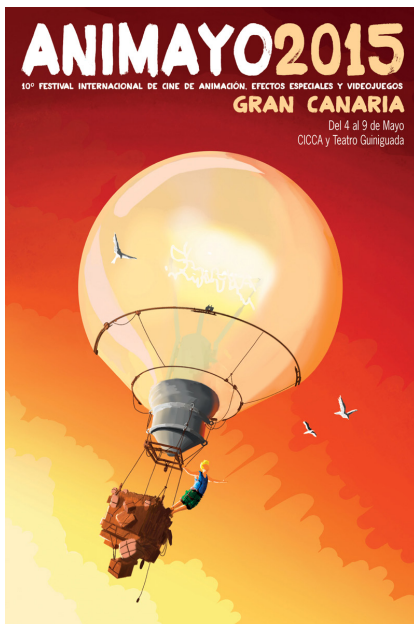
Obedeciendo a las pautas marcadas para construir un portfolio, se pasó por un proceso de selección de las obras más relevantes de las que se había realizado, colocando las mejores obras al principio gradualmente hasta el medio y las peores al final. Además se tuvo en cuenta el orden dependiendo de la paleta de colores de cada imagen, para que la presentación tenga armonía. En cuanto a la estructura, se decidió colocar una portada, contraportada y dividir los trabajos en dos bloques bien diferenciados, “*Drawing*” (dibujo) y “*Color and Light*” (color y luz). Además se incluyó un CV en la penúltima página, para facilitar al lector los datos de la trayectoria profesional.

En cuanto al diseño general, se optó por unas páginas de fondo blanco para resaltar las obras y las descripciones que las acompañan. El texto siempre se muestra en la esquina superior izquierda y la numeración en la esquina inferior derecha, con un tamaño de 11 puntos, de color negro, con la misión de ofrecer una fácil lectura y que al mismo tiempo no resalte para que la obra sea la “protagonista” de la página. El portfolio consta, por otro lado, de 10 obras (1 obra por página), siendo en total unas 13 páginas contando con la portada, contraportada y el CV.

Otros detalles técnicos con respecto al diseño, es que el tamaño de las imágenes obedece a unas guías establecidas. Esto sirve para que su conjunto sea lo más simplificado, limpio y ordenado posible. Esta norma se ha aplicado a todo el portfolio, incluyendo en el *Curriculum Vitae*.

En la portada y contraportada se ha seleccionado una obra con una paleta de colores variada y con tonos suaves y luminosos, para intentar transmitir un estilo fresco y moderno. Además en ella se ha incluido los datos de contacto (Nombre, profesión, teléfono móvil con el prefijo de España, *e-mail* y redes sociales) de manera que éstas se puedan leer correctamente. Además, la tipografía y su color ha sido escogida cuidadosamente, con un tono marrón

oscuro para integrarlo lo mejor posible con el estilo de la imagen. Por último, se debe mencionar que la realización de este portfolio pretende adaptarse a las necesidades del sector para cubrir los perfiles profesionales de *concept art*¹¹ para el mundo del cine de animación de Estudios con influencias norteamericanas (estilo *Pixar*), aunque intentando demostrar una versatilidad suficiente como para trabajar en distintos tipos de proyectos de otros caracteres gráficos.



Cartel del Festival Animayo 2015.

3.3. INVESTIGACIÓN COMPLEMENTARIA

3.3.2. Difusión en Festivales internacionales de animación

Como capítulo final, resaltaremos la importancia que han ejercido las experiencias en Festivales Internacionales de animación para llevar a cabo este proyecto, tanto en las investigaciones teóricas como en el proyecto práctico. En primer lugar, se han elegido los festivales más adecuados que tengan que ver con los objetivos del proyecto. Para ello el proceso de selección consiste en buscar la máxima información posible sobre ese festival, ya sea conocer a los ponentes, contenidos que se van a dar en las *masterclass*²⁶, ubicación, precios, entre otros. Finalmente, tras estudiarlo detenidamente, éstos son los festivales en los que se ha estado presente y que han aportado conocimientos para la realización de este proyecto:

-Animayo. Festival Internacional de Animación, Videojuegos y Efectos Visuales. Las Palmas de Gran Canaria, Islas Canarias.

-Animac. Mostra Internacional de Cinema d'animació de Catalunya. Lleida, Cataluña.

-Prime the Animation 3!. Valencia, Comunidad Valenciana.

-Arte+Barreira. Semana Internacional de la Animación. Valencia, Comunidad Valenciana.

Por otro lado, éstos son algunas de las *masterclass*²⁶, *workshops*²⁷, eventos y exposiciones relevantes a los que se ha asistido y que están relacionados con los festivales de animación.

-Gnomon. School of Visual Effects, Games + Animation. "Behind the scenes of Zootopia: Gnomon Alumni Panel". Los Ángeles, California.

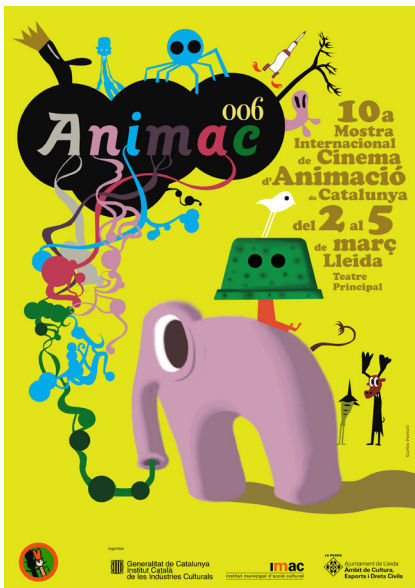
-Walt Disney Family Museum. "Main exhibition", *Wish Upon a Star: The Art of Pinocchio*, "Mel Shaw: An Animator on Horseback". San Francisco, California.

-Mr. Cohl. "El arte de la Producción de Animación". Impartido por Belli Ramírez. Madrid.

-CCCB. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. "Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Svankmajer y los hermanos Quay". Barcelona, Cataluña.

-CaixaForum Barcelona. "Pixar, 25 años de animación". Barcelona, Cataluña

-Workshop: *La magia del dibujo animado*. Impartido por Raúl García. Universitat Politècnica de Valencia. Valencia, Comunidad Valenciana.



Cartel del Festival Animac. Lleida, Cataluña.



Festival *Prime the Animation 3!*. Universitat Politècnica de Valencia.

-*Workshop: Taller de Realización de Publicidad y Videoclips*. Impartido por Dácil Manrique de Lara. Animayo 2015. Las Palmas de Gran Canaria, Islas Canarias.

-*Workshop: Taller de Diseño de Personajes*. Impartido por Jorge Capote. Animayo 2014. Las Palmas de Gran Canaria, Islas Canarias.

-*Workshop: Taller de Acting para personajes*. Impartido por la ESDIP de Madrid. Animayo 2013. Las Palmas de Gran Canaria, Islas Canarias.

Estos festivales han sido escogidos minuciosamente con una serie de objetivos. En primer lugar, es una vía por la que se puede conocer a una gran número de personas con las que compartes tu misma pasión por el mundo audiovisual. Esto siempre es útil a la hora de compartir experiencias y enriquecerte como profesional. Además los eventos de este tipo hacen de la cultura un lugar de ocio, en la que se pueden compartir conocimientos de una forma amena, espontánea y relajada.

En segundo lugar, son lugares en los que puedes hacer *networking*¹². Esto consiste en establecer relaciones para mantener el contacto con personas integradas en el sector. Esto permite, por un lado, crear una base de datos con la que puedes establecer lazos profesionales y, de la misma manera, abres la oportunidad de que empresas o *personal recruiting* te conozcan personalmente.

Asimismo, otra ventaja es la posibilidad de obtener *feedback*¹³ sobre tu trabajo. Esto significa que puedes conocer a profesionales que te den consejos sobre tu portfolio o guías para adentrarte en la industria de la animación. Se podría decir que resulta imprescindible para cambiar nuestros hábitos de estudiante a profesionales.

Por último, estas experiencias nos acercan a todos los ámbitos profesionales que puedan existir en una producción, con lo cual, tiene varias utilidades. Por un lado, te permite seleccionar los cursos que te interesen para enfocarnos en una especialidad y, por otro, nos permite conocer la relación entre los diferentes departamentos de producción para realizar una película.

Para concluir, se debe destacar la gran importancia que tienen estos festivales para darnos a conocer y difundir nuestros trabajos. Es un lugar en el que podemos conocer a personas que con el mismo perfil que nosotros y gracias a ello podemos crecer como profesionales. Este proyecto ha sido enormemente influenciado por estos encuentros para obtener información sobre el funcionamiento del sector. De hecho, algunas imágenes de este portfolio fueron seleccionadas en tres festivales internacionales de cine de animación (*Animayo 2014*, *Animac 2015* y *Prime the Animation 3! (2015)*) para recibir *feedback*¹³. A partir de ellos, se han descubierto los puntos fuertes y débiles que presentaba el portfolio. Estos consejos se han utilizado para mejorar la calidad de presentación del Portfolio y de las obras, cuyo resultado es el proyecto práctico de esta memoria.

4. CONCLUSIONES

A lo largo de este proyecto hemos podido conocer el entorno de los artistas dentro del mundo del cine de animación, hablando del perfil profesional de los *concept artists*⁵. Toda la investigación teórica se ha desarrollado para conocer lo máximo posible el sector y, de esta manera, atender el principal objetivo del proyecto: construir un portfolio, a partir de los conocimientos y habilidades adquiridas durante la carrera, para utilizarlo como tarjeta de presentación en el mundo profesional.

Gracias a esta investigación hemos conseguido estructurar la información necesaria para dar los pasos correctos hacia la vía profesional, como reunir algunas pautas para aprender a difundir nuestro trabajo, saber sacar el máximo potencial a los festivales, conocer los requisitos para ser *concept artist*⁵, los tipos de empleo, o las exigencias artísticas que se necesitan para adaptar el portfolio a las necesidades de la industria.

Durante este proyecto, además, reunir todos estos conocimientos ha servido para construir el portfolio con unos criterios más sólidos y se ha destacado su importancia al utilizarlo como herramienta para dar el paso hacia la vida profesional.

En conclusión, a partir de este momento, analizando de cara al futuro, esta investigación hará posible dar el paso profesional de manera segura, y establecer un plan de difusión en redes sociales, plataformas *online*, páginas web y en festivales de animación, permitiendo crear una cartera de potenciales clientes y mejorando continuamente para saber transmitir correctamente las habilidades artísticas a través del portfolio.

5. BIBLIOGRAFÍA

BLOGSPOT, Nathan Fowkes Art. [consulta: 2016]. Disponible en: <<http://www.nathanfowkesart.com/>>

BLOGSPOT, The Art of Aaron Blaise. [consulta: 2015]. Disponible en: <<http://aaronblaiseart.blogspot.com.es/>>

Con A de Animación. Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria. Universitat Politècnica de Valencia, 2013, nº3, ISSN: 2173-6049.

Con A de Animación. Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria. Universitat Politècnica de Valencia, 2014, nº4, ISSN: 2173-6049.

DOMESTIKA, Identidad visual handmade. San Francisco: [consulta: 2015-2016]. Disponible en: <<http://www.domestika.org/es>>

FADIP, Nuevo libro blanco de la Ilustración gráfica en España. Guía práctica para profesionales de la ilustración [catálogo], Madrid: FADIP (Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales), 2011.

FINCH, C., El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story. Nueva York: Lunwerk, 2011.

HAUSER, T., The art of Wall-e. San Francisco: Chronicle books, 2008.

RAMÍREZ, B., Master Class: Aprende el arte de la producción de animación. Madrid: Mr. Cohl, Animation & Production Management, 2015.

RODRÍGUEZ, P., Master Class: Aprende el arte de la producción de animación. Desarrollo de proyectos. Producción ejecutiva. Madrid: Mr. Cohl, Media training & consulting, 2015.

WIKIPEDIA, Wikipedia, la enciclopedia libre. [consulta: 2015-2016]. Disponible en: <<https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>>

YOUTUBE, Fran Meneses. [consulta: 2016-06-15]. Disponible en: <<https://www.youtube.com/user/frannerd13>>

6. ANEXOS

6.1. ANEXO I. VOCABULARIO TÉCNICO

¹Cámara multiplano: es un tipo especial de cámara de vídeo que se emplea en la animación tradicional para lograr un efecto de tridimensionalidad. Frente a la cámara se coloca una serie de capas espaciadas unas de otras, y se mueven a distintas velocidades, para generar una sensación de profundidad.

²Frames: Término inglés que se traduce por fotograma, es decir, cada una de las imágenes instantáneas en las que se divide una película de cine que dan sensación de movimiento al ser proyectadas secuencialmente

³Pixilación: es una variación del Stop motion, que involucra el movimiento de personas, captando sus movimientos fotograma a fotograma.

⁴Stop-motion: es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas

⁵Concept artist: Es un perfil profesional que se encarga del desarrollo visual o el diseño de conceptos en el mundo audiovisual.

⁶Backgrounds: Fondos

⁷Clean-up artist: El proceso de volver a trazar los bocetos de un animador y convertirlos en material gráfico acabado.

⁸Layout: Proceso de interpretación del storyboard para plantear a los animadores las acciones y expresiones básicas de los personajes, su posición inicial y final de la secuencia, la ubicación y movimiento de la cámara con respecto al fondo y otros elementos, así como los tiempos que deben transcurrir para lograr sincronía con la música, diálogos y efectos sonoros de la escena.

⁹Riggers: Proceso de construcción de los esqueletos de los personajes en softwares de 3D.

¹⁰Render: es un término usado para referirse al proceso de generar una imagen o vídeo mediante el cálculo de iluminación GI partiendo de un modelo en 3D. Este término técnico es utilizado por los animadores audiovisuales (CG) y en programas de diseño en 3D.

¹¹*Concept artist*: Es una forma de ilustración que se utiliza para transmitir ideas en el mundo audiovisual. Se conoce como el desarrollo visual o el diseño de conceptos.

¹²*Networking*: Es una forma de ampliar nuestra red de contactos y detectar potenciales clientes o colaboradores

¹³*Feedback*: Es la reacción, respuesta u opinión que nos da un interlocutor como retorno sobre un asunto determinado.

¹⁴*Brainstorming*: Tormenta de ideas

¹⁵*Matte painting*: es la integración de varias imágenes o vídeos en una misma escena, utilizando programas 2d, 3d y de postproducción, como Illustrator, Photoshop o After Effects, creando composiciones que de otro modo serían difíciles de filmar.

¹⁶*Storyboards*: es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

¹⁷Modelado/es (3D): es el proceso o son artistas que desarrollan una representación de cualquier objeto/personaje tridimensional a través de un software especializado.

¹⁸Iluminadores (3D): Son los técnicos que se encargan de iluminar las secuencias mediante software especializado.

¹⁹Vfx: Efectos especiales

²⁰Props: Objetos

²¹Sets: Espacios

²²*Freelance*: personas cuya actividad consiste en realizar trabajos propios de su ocupación, oficio o profesión, de forma autónoma, para terceros que requieren sus servicios.

²³Texturizado (3D): Son los técnicos que se encargan crear las texturas de cualquier superficie en las producciones de 3D mediante software especializado.

²⁴*Motion graphics*: animación gráfica multimedia en movimiento.

²⁵*Color-keys*: Las ilustraciones de color claves para el guión de un

filme.

²⁶*Masterclass*: “clase magistral” impartida por un maestro que destaca por su valor y conocimiento en la materia sobre otros.

²⁷*Workshop*: Taller. Evento en el cual los asistentes pueden formarse sobre un determinado tema de manera intensiva.

²⁸Estilo *cartoon*: Estilo de diseño que caricaturiza a los personajes.

6.2. ANEXO II. ENTREVISTAS A PROFESIONALES (E-MAILS)

Para documentar el trabajo presentado hemos mantenido conversaciones en primera persona con profesionales destacados del sector. Incluimos aquí un breve CV personal y la transcripción de las conversaciones.

1. Víctor Monigote

MONIGOTE, V., bio-info [consulta: 2016-06-29]. Disponible en: <<http://www.monigote.es/biografia.php?lan=es>>

[27/02/2015]

-ESTHER VEGA:

Buenas tardes Víctor, soy Esther Vega, una de las seleccionadas para que revisaras mi portfolio en Animac 2015. Cuando hablamos mencionaste que me mandarías algunas cosas para ayudar a orientar mi trabajo de una manera más profesional, para saber a qué nivel debo llegar. En la conferencia que diste me fue muy útil ver las anotaciones que la dirección artística traslada a su equipo, me ayudó un poco más a comprender el sistema. La duda que tengo es, si los diversos miembros de un equipo tienen estilos diferentes a nivel artístico, ¿se trataría de unificar el estilo con la orientación del director? ¿o se seleccionan artistas específicos según los requisitos de la película/ serie/ spot publicitario?

Te adjunto en este correo mi portfolio de nuevo por si necesitas volver a revisarlo. Muchísimas gracias!!

Saludos,
Esther Vega

-VÍCTOR MONIGOTE:

Hola Esther,

Perdona que no te recuerde exactamente pero atendí a muchos de vosotros y tengo un gazpacho espectacular de nombres, caras y portfolios, pero creo que eres la chica canaria, verdad??.

La duda que tienes te la resuelvo ahora mismo:

Efectivamente hay que unir estilos en función del director o director de arte o cabeza de diseño de personajes.

Todo en una peli guarda un estilo definido que conviene tener, aunque es verdad que para trabajo interior de la peli para mostrar cosas entre el equipo, los concept art pueden estar tratados de manera diferente con tal de que cuenten lo que se necesita saber, pero obviamente cuanto más se acerquen al estilo artístico final de la peli, mejor.

No sé si has podido ver la exposición de Pixar, pero ahí, por ejemplo, para

diseñar los personajes de Los Increíbles el artista usó *collage*, papeles recortados y funcionaba... aunque luego el estilo de la peli sea el clásico de *Pixar* de animación.

En general te recomiendo que abras tu abanico de estilos, es la única manera de trabajar...si te ciñes demasiado en un estilo, puede ser que pierdas versatilidad.

Es verdad que en trabajos publicitarios hay veces que se busca un estilo concreto, pero no llaman al artista que lo tiene, llaman al dibujante de turno que habitualmente colabora con ellos y le hacen seguir ese estilo.

Realmente, para poder sobrevivir en este mundo, hay que tener versatilidad en estilos y más para trabajos publicitarios (estilo realista, comic adulto, infantil, estilo suelto boceto, acabado con sombras, etc.)

Métete en mi web y mira los estilos que tengo en mi mano derecha y verás que hay de todo, aunque mi estilo personal sea uno determinado y es el que me gusta y uso habitualmente, tengo unos cuantos más para que no se me escape ningún tipo de trabajo.

Ahí tendrás la referencia clara de a lo que debes aspirar y ejemplos de cómo debes avanzar. Practica todo el rato, practica varios estilos, dale al lápiz, dale al lápiz y dale al lápiz.

Según veo en tu portfolio tienes controlado el estilo realista de sobra, faltaría ver como trabajas la figura humana que es fundamental para trabajos publicitarios. En cuestión de *concept art*, ya te comenté que hay trabajo, pero deberías trabajar más, practica color a muerte. Te mando unos ejemplos de *concept art* de alto nivel para que tengas referencia de hasta donde tienes que llegar!!!!.

Un beso
VMON

2. Íker de los Mozos

LINKEDIN, Iker J. de los Mozos [consulta: 2016-06-29]. Disponible en: <<https://www.linkedin.com/in/ikerj>>

[10/03/2015]

-ESTHER VEGA

Buenas tardes Íker! Soy Esther Vega, la chica que te saludó el otro día en la Facultad de Bellas Artes, la del portfolio en Animayo. Te lo adjunto en este correo a fin de que si es posible me puedas dar algún consejo, especialmente si sabes cómo funciona en una producción de un largometraje la relación entre la función de los artistas de *concept art* con el resto de los departamentos.

Muchas gracias y saludos!

-ÍKER DE LOS MOZOS

Buenas, Esther,

Disculpa la tardanza en contestar. Volví hace pocos días a Los Ángeles y hasta ahora no he tenido demasiado tiempo ;) Sobre tu pregunta, y así en pinceladas generales, desde el departamento de arte se suelen encargar de generar todo lo relacionado con la película: personajes, entornos, estudios de color e incluso se diseña la iluminación por secuencia. A partir de ahí, desde el departamento de arte se supervisa que todo lo que se hace en la película esté en consonancia con lo acordado o, si cambia, que todo el mundo esté enterado para que no hayan sorpresas. A lo mejor encuentras información detallada sobre el tema (cada estudio trabaja de una manera, pero en general no difieren mucho) en libros de arte de películas de *Disney*, *Dreamworks*, *BlueSky*... En la universidad debería de haber alguno. No conozco muy bien la dinámica, puesto que es un departamento que no es el mío, pero imagino que trabajarán con los directores para ir afinando la película a medida que avanzan.

Sobre tu portafolio, la técnica y el color parece que los tienes dominados. Hay gente que tira más por ahí, y hay gente que se tira más hacia el diseño (personajes, entornos, etc.). A lo mejor, si quieres presentarte como alguien versátil en un estudio, te interesaría también trabajar en este área. Te adjunto unos cuantos enlaces de colegas y de gente que trabaja/ha trabajado conmigo por si pudieran servirte de inspiración. Como puedes ver, no todos tienen necesariamente el mismo estilo :)

Diseño de personajes

Cory Loftis - <http://coryloftis.tumblr.com/>

Jin Kim - <http://cosmoanimato.tumblr.com/>

Shi Yoon Kim - <http://shiyoonkim.tumblr.com/>

Bill Schwab - <http://billschwabdesign.blogspot.com/>

Departamento de Arte

Britney Lee - <http://britsketch.blogspot.com/>

Lorelay Bove - <http://www.lorelaybove.com/>

Lisa Keene - <http://www.lisakeene.com/>

Manu Arenas - <http://man-arenas.tumblr.com/>

Colegas

Germán Casado - <http://bananosjournal.blogspot.com/>

Carlos Nieto - <http://www.qstom.org/>

Espero que, sin ser demasiado concreto en mi respuesta, todo esto te pueda servir.

¡Un abrazo, Esther!

Iker

6.3. ANEXO III. PROYECTO PRÁCTICO: PORTFOLIO DE CONCEPT ART

Portfolio 2016

ESTHER VEGA

CONCEPT ARTIST

esther5vm@gmail.com

+34 676479671 (+Whatsapp)



DRAWING

Giraffe studio, 2014.

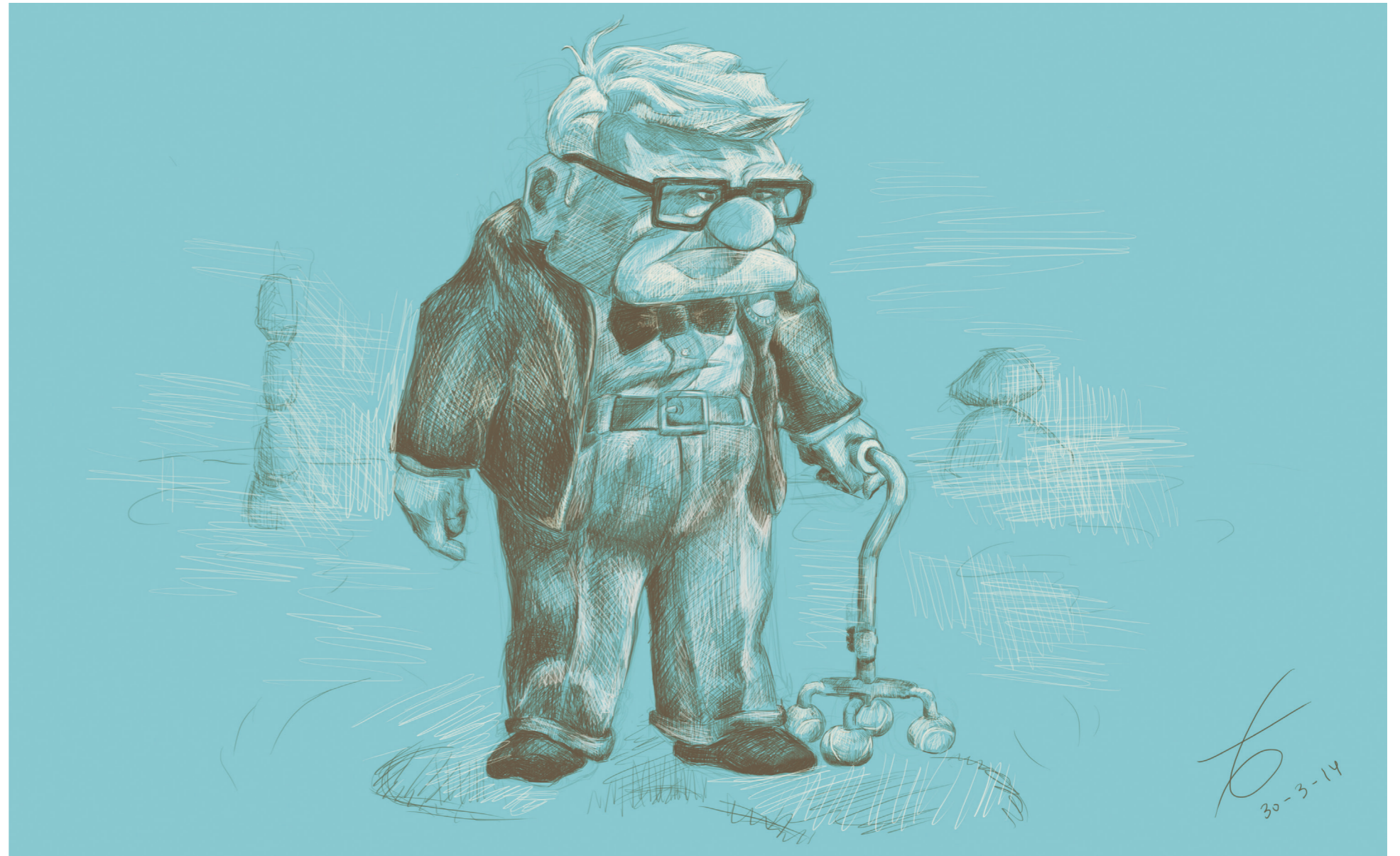
Digital drawing.



DRAWING

Character interpretation(Carl, UP), 2014.

Digital drawing.



DRAWING

Character interpretation (Blue, RIO), 2014.

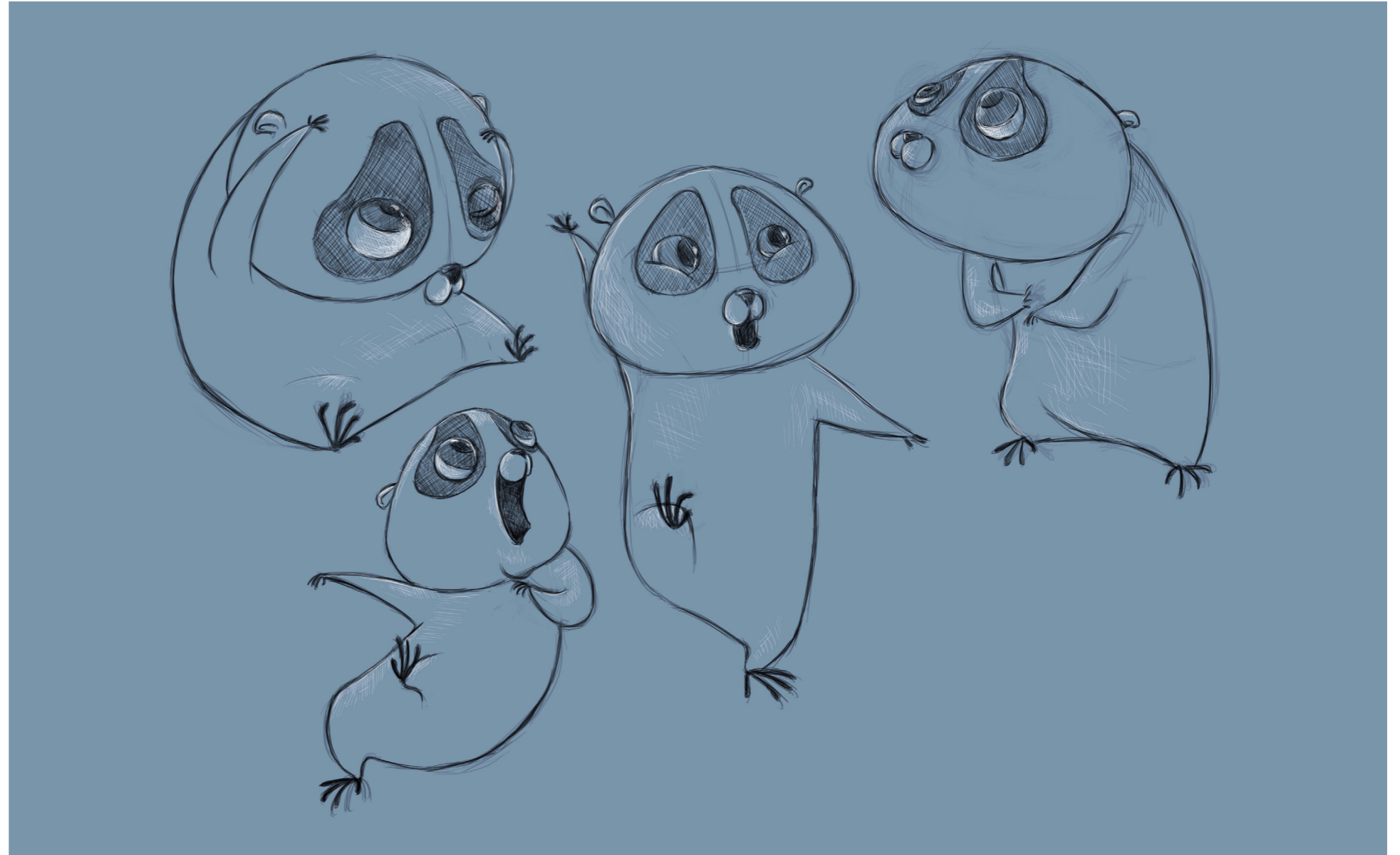
Digital drawing.



DRAWING

Slow Loris character design, acting studio, 2015.

Digital drawing.



DRAWING

Lemur sketches, 2014.

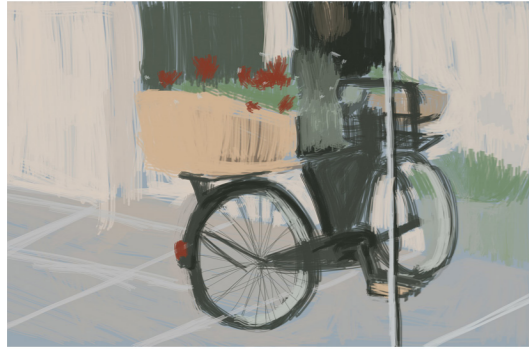
Graphite pencil, pen, watercolour pencils and acrylic.



COLOR AND LIGHT

Bicycle at London, environment study, 2015.

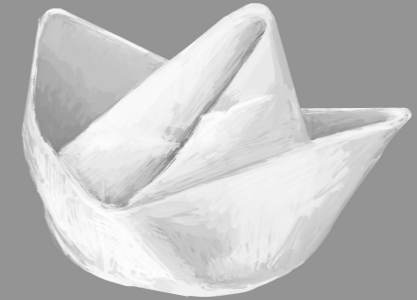
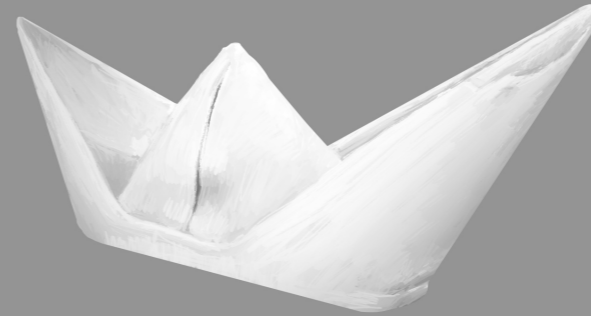
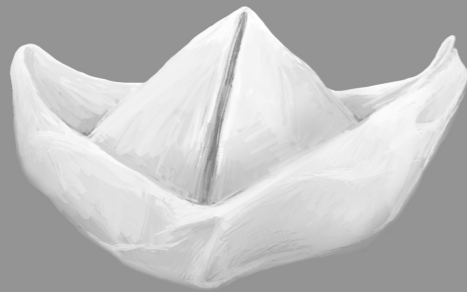
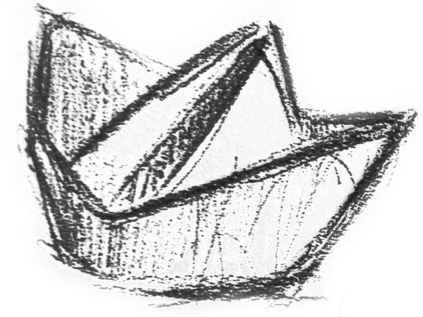
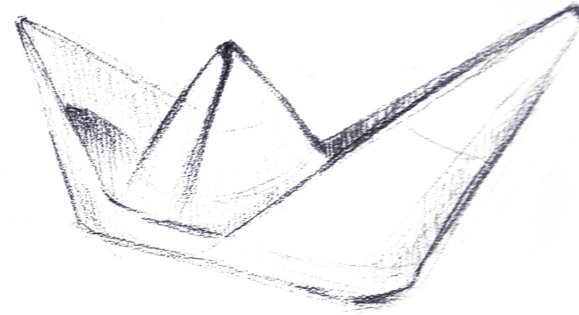
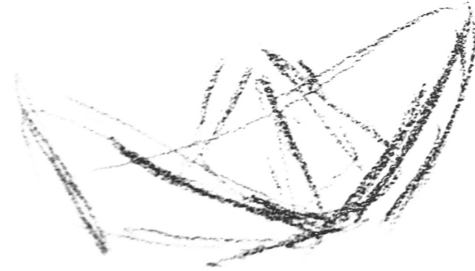
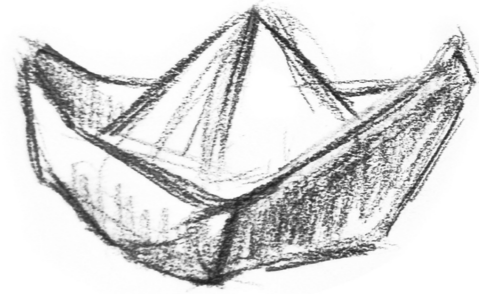
Digital painting.



COLOR AND LIGHT

Paper boats, prop design, 2016.

Graphite pencil and digital painting.



COLOR AND LIGHT

Paper boat concept, color environment study, 2016.

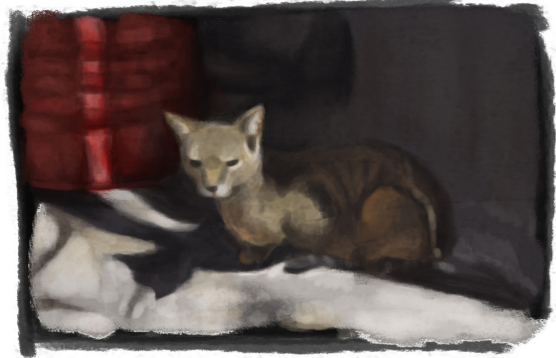
Digital painting.



COLOR AND LIGHT

Marrakech travel, environment study, 2016.

Digital painting.



COLOR AND LIGHT

Test: lights, shades and color, 2016.

Digital painting.



Curriculum Vitae

ESTHER VEGA, June 2016.

Cellphone: +34 676479671 (+ Whatsapp)

E-mail: esther5vm@gmail.com

Address: Las Palmas de Gran Canaria,
Canary Islands, Spain.

ACADEMIC TRAINING

2011- 2016. Degree in Fine Arts. Universitat Politècnica de Valencia.

ADDITIONAL TRAINING

2016. *Behind the scenes of Zootopia.* Gnomon. School of Visual Effects, Games + Animation. Los Angeles, California.

2016. *Soy ilustrador ¿Y ahora qué?.* Ilustrando Dudas. Escuela Barreira Arte y Diseño. Valencia, Spain. **(10h)**

2015. *Aprende el arte de la producción de animación.* Masterclass imparted by Belli Ramírez and Paco Rodríguez. Mr. Cohl. Madrid, Spain. **(5h)**

2015. *Taller de Publicidad y realización de videoclips. Técnica de Pixilación.* Workshop imparted by Dácil Manrique de Lara. Animayo 2015, Festival Internacional de cine de animación, efectos visuales y videojuegos. Gran Canaria, Spain. **(12h)**

2015. *Workshop II: La magia del dibujo animado.* Imparted by Raúl García. Universitat Politècnica de Valencia. Valencia, Spain. **(20h)**

2014. *Creación y diseño de personajes para el cine de animación.* Workshop imparted by Jorge Capote (SPA Studios). Animayo 2014, Festival Internacional de cine de animación, efectos visuales y videojuegos. Gran Canaria, Spain. **(9h)**

2013. *Acting.* Imparted by ESDIP. Animayo 2013, Festival Internacional de animación, efectos visuales y videojuegos. Gran Canaria, Spain. **(9h)**

AWARDS AND SCHOLARSHIPS

2015. *Prime the Animation 3!.* Portfolio reviews with David Cuevas (Keytoon Animation Studio). Universitat Politècnica de Valencia. Spain.

2015. *Animac 2015. Mostra internacional de Cinema d'animació de Catalunya.* Portfolio reviews with Víctor Monigote. Lleida, Cataluña, Spain.

2014. *Animayo 2014, Festival Internacional de cine de animación, efectos visuales y videojuegos.* Portfolio reviews with Juan Solís. Gran Canaria, Spain.

KEY SKILLS

Digital illustration:

Digital Painting
Character Design
Concept art

2D animation:

Visual development/ concept art
Storyboarding/ animatics
Animation 2D
Traditional and digital methods

Video edition:

Adobe Premiere
Adobe After Effects

