

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Título del trabajo

Dirección de arte de un cortometraje en stop-motion

ARTE-490

Proyecto Integrador

Previo la obtención del Título de:

Nombre de la titulación

Licenciado en Diseño Gráfico

Presentado por:

Jeancarlo Ezequiel López Reinoso

Doménica Georgina Cali Navarro

Guayaquil - Ecuador

Año: 2024

Agradecimientos

Expresamos nuestro más profundo agradecimiento a todos quienes hicieron posible este proyecto. A Kennia Rosales y Nixon Ronquillo, nuestros amigos y compañeros de proyecto, gracias por confiar en nuestras habilidades y permitirnos colaborar en su visión creativa.

Yo, Jeancarlo López, agradezco profundamente a mis padres por su constante apoyo y aliento. Su fe en mí ha sido una gran motivación. Agradezco igualmente a mi compañera, Doménica Cali, quien se ha convertido en alguien muy especial para mí. Tu apoyo incondicional y tu capacidad para no rendirte han sido una fuente constante de inspiración a lo largo de todo el proceso.

Yo, Doménica Cali, agradezco a mis padres, hermanas y mis adoradas gatas, que siempre estuvieron presentes, alentándome en cada paso del camino. En especial, quiero agradecer a mi mamá,

mi pilar incondicional y mi ejemplo a seguir, cuya fortaleza y apoyo me han inspirado a alcanzar mis metas.

Y a mi compañero, Jeancarlo López, agradezco su inigualable compañía y motivación, que no solo me impulsaron a dar lo mejor de mí, sino que también hicieron que este proyecto sea una experiencia que atesoraré por siempre.

Declaración expresa

Nosotros, Doménica Georgina Cali Navarro y Jeancarlo Ezequiel López Reinoso acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra autorizada a sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, y para crear y usar obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al/los autor/es que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 29 de mayo del 2024.



Doménica Georgina

Cali Navarro



Jeancarlo Ezequiel

López Reinoso

EVALUADORES

María de Lourdes Pilay García

Profesor de Materia

Roberto José Zurita Del Pozo

Tutor de proyecto

Resumen

Este proyecto explora la dirección de arte en la creación de cortometrajes en *stop-motion* a través de la realización de un *artbook* titulado "Un Mensaje del Futuro: El Arte y Making Of de Anemoia." El proyecto documenta todo el proceso creativo del cortometraje "Anemoia," desde el concept art hasta la producción final, con un enfoque en el diseño de personajes y escenarios. El *artbook* sirve como una guía educativa que ofrece una visión detallada del trabajo necesario en el *stop-motion*, un medio que exige una planificación y ejecución meticulosas.

Para la metodología de la investigación se aplicó un enfoque mixto, combinando la recolección de datos cualitativos y cuantitativos. El proceso se divide en varias fases: investigación y documentación, desarrollo de conceptos, producción y validación. El *artbook* se creó en colaboración con expertos en desarrollo visual y fue validado por estudiantes y profesionales en concept art.

Las validaciones del proyecto indicaron una alta aceptación entre los usuarios, con un 100% de los encuestados considerando el *artbook* como una herramienta esencial para entender el proceso creativo en *stop-motion* y un 75% sintiéndose inspirados para aplicar estos conocimientos en sus propios proyectos. Este *artbook* no solo documenta el proceso detrás de "Anemoia," sino que también sirve como una fuente de inspiración para nuevos proyectos en el campo de la animación en *stop-motion*.

Palabras Clave: Dirección de arte, Stop-motion, Artbook, Concept art, Cortometraje, Proceso creativo.

Abstract

This project explores art direction in the creation of stop-motion short films through the development of an artbook titled "A Message from the Future: The Art and Making Of Anemoia." The project documents the entire creative process of the short film "Anemoia," from concept art to final production, with a focus on character and set design. The artbook serves as an educational guide, providing a detailed insight into the meticulous planning and execution required in stop-motion, a medium that demands precision.

A mixed-methods research approach was applied, combining qualitative and quantitative data collection. The process is divided into several phases: research and documentation, concept development, production, and validation. The artbook was created in collaboration with visual development experts and was validated by students and professionals in concept art.

Project validations showed high acceptance among users, with 100% of respondents considering the artbook an essential tool for understanding the creative process in stop-motion and 75% feeling inspired to apply this knowledge to their own projects. This artbook not only documents the process behind "Anemoia," but also serves as a source of inspiration for new projects in the field of stop-motion animation.

Keywords: Art direction, Stop-motion, Artbook, Concept art, Short film, Creative process.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE DE FIGURAS	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XIII
CAPÍTULO 1	1
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Definición de la propuesta / problema.....	2
1.2 Objetivos.....	2
1.3 Justificación del proyecto.....	3
1.4 Grupo objetivo / beneficiarios.....	4
CAPÍTULO 2	7
2. MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE	7
2.1 Dirección de Arte: Conceptualización y caracterización.....	7
2.1.1 Rol de la Dirección de Arte en proyectos animados	8
2.1.2 La importancia de la Dirección de Arte en la animación.....	10
2.1.3 Principios y elementos claves de la Dirección de Arte	13
2.2 Reinterpretación de Arte y Diseño en los procesos creativos contemporáneos.....	15
2.2.1 Ilustración y Diseño Gráfico: Sinergia y distinciones en el proceso creativo	15
2.2.2 Concept Art y Concept Design: Exploración creativa y funcional en proyectos visuales.....	17

2.2.3	La importancia de la Ilustración en el desarrollo de animación 2D y 3D ..	24
2.3	Los cortometrajes en Stop-Motion: caracterización y proceso creativo....	25
2.3.1	Evolución del Stop-motion en el cine actual	26
2.3.2	Concept art y Concept Design para cortometrajes en Stop-motion	30
2.3.2.1	Personajes	30
2.3.2.2	Entornos	35
2.3.2.3	Props	40
2.4	Artbook: visión del proceso creativo	43
2.4.1	Importancia de documentar el proceso creativo roles y responsabilidades..	44
2.4.2	Creación, forma y diseño de un artbook	46
2.4.3	Valor y aplicaciones de artbooks en la Industria.....	52
CAPÍTULO 3		55
3. INVESTIGACIÓN VISUAL.....		55
3.1	Fase 1: Investigación y documentación	55
3.1.1	Análisis de casos.....	56
3.2	Fase 2: Investigación de campo.....	57
3.2.1	Encuestas	57
3.2.2	Entrevistas	58
3.2.3	Perfil de Usuario.....	59
3.3	Fase 3: Desarrollo del concepto	60
3.3.1	Brainstorming.....	60
3.3.2	Moodboard.....	61

3.4	Fase 4: Creación de Concept Arts y Concept Design	61
3.4.1	Método Kanban	61
3.4.2	Método de Inducción - Deducción	62
3.4.3	Diseño Iterativo	63
3.5	Fase 5: Creación del Artbook	63
3.5.1	Diagrama de Gantt	64
3.5.2	Coolboard	64
CAPÍTULO 4		65
4. DESARROLLO DE PROYECTO.....		65
4.1	Análisis de resultados	65
4.1.1	Análisis de caso	65
4.1.2	Encuestas	67
4.1.3	Entrevistas	78
4.1.4	Perfil de Usuario.....	80
4.1.5	Brainstorming.....	82
4.1.6	Moodboard.....	82
4.1.7	Método Kanban	85
4.1.8	Diagrama de Gantt	86
4.1.9	Coolboard	87
4.1.10	Validaciones	88
4.2	Aspectos conceptuales	91
4.2.1	Insight.....	91
4.2.2	Nombre del artbook	92

4.2.3	Concepto comunicacional	92
4.2.4	Concepto creativo	92
4.3	Aspectos técnicos	93
4.3.1	Diagramación.....	93
4.3.2	Ilustración y Fotografías:.....	93
4.3.3	Modelados y planos técnicos	94
4.3.4	Impresión.....	94
4.4	Aspectos estéticos	94
4.4.1	Tipografía	94
4.4.2	Cromática	96
4.4.3	Tono comunicacional.....	97
4.4.4	Diagramación.....	98
4.4.5	Logotipo.....	100
4.4.6	Concepts e Ilustraciones.....	101
4.5	Dirección de arte	103
4.5.1	Diagramación.....	103
4.5.2	Concepts e Ilustraciones.....	105
4.5.3	Logotipo.....	107
4.6	Mockups	108
4.7	Presupuesto.....	111
4.8	Aspectos comunicacionales	112
CAPÍTULO 5	113
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	113

5.1	Conclusiones	113
5.2	Recomendaciones.....	114
ANEXOS	123

ABREVIATURAS

CGI “Computer Generated Imagery” (Imagen generada por computadora)

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

UCSG Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

UEES Universidad Espíritu Santo

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Stakeholders del proyecto.....	4
Figura 2 Universo de “Wolfwalkers”	8
Figura 3 Concept art de “The Unofficial Art Of Coraline”	9
Figura 4 Ilustración de “Spider-Man: Into the Spider-Verse”	11
Figura 5 Ilustración de “The Art of Kubo and the Two Strings”.....	12
Figura 6 Concepts de la película “Up”	18
Figura 7 Ilustración de la película de “Pinocchio”	19
Figura 8 Ilustraciones de la película “Coco”	20
Figura 9 Concepts de la película “Big Hero 6”	21
Figura 10 Concepts de la película “Big Hero 6”	22
Figura 11 Concepts de la película “Big Hero 6”	23
Figura 12 Concepts de la película “Wall-e”	24
Figura 13 Película “Coraline”	27
Figura 14 Artbook “The Unnofficial Art of Coraline”	28
Figura 15 Película “Isle of Dogs”	29
Figura 16 Película “Isle of Dogs”	29
Figura 17 Concepts de personajes de “Kubo And The Two Strings”	31
Figura 18 Concepts de personajes de “Coraline”	32
Figura 19 Model sheet de personajes de “Kubo And The Two Strings”	33
Figura 20 Plano técnico de personajes de “Kubo And The Two Strings”	34
Figura 21 Model sheet de personajes de “Paranorman”	35
Figura 22 Concepts de escenarios de “Boxtrolls”	36
Figura 23 Concepts de escenarios de “Coraline”	37
Figura 24 Concepts de escenarios de “Pinocchio”	38
Figura 25 Concepts de escenarios de “Pinocchio”	39

Figura 26 Planos técnicos de los escenarios de “Pinocchio”	40
Figura 27 Concepts de props de “Coraline”	41
Figura 28 Concepts de props de “Boxtrolls”	42
Figura 29 Diseño técnico de props de “Boxtrolls”	43
Figura 30 Diseños y documentación de “Big Hero 6”	45
Figura 31 Moodboards de inspiración para la película “Coco”	46
Figura 32 Diseños de personajes descartados de “Big Hero 6”	47
Figura 33 Diseños no incluidos en “Wall-e”	48
Figura 34 Gráfico de la pregunta ¿En qué universidad estudias?	68
Figura 35 Gráfico de la pregunta ¿Qué carrera estudias?	68
Figura 36 Gráfico de la pregunta ¿Qué materias estás cursando?	69
Figura 37 Gráfico de la pregunta ¿Qué edad tienes?	70
Figura 38 Gráfico de la pregunta ¿Qué te motiva más al ver un cortometraje relacionado con tu campo de estudio?	70
Figura 39 Gráfico de la pregunta ¿Qué aspectos de la dirección de arte en un cortometraje te interesan más?	71
Figura 40 Gráfico de la pregunta ¿Qué tipos de proyectos te interesan realizar?	72
Figura 41 Gráfico de la pregunta ¿Qué elementos te gustaría ver incluidos en un artbook sobre la producción de un cortometraje en stop motion?	73
Figura 42 Gráfico de la pregunta ¿Qué tan importante consideras que el artbook incluya detalles técnicos sobre la creación de personajes y escenarios?	74
Figura 43 Gráfico de la pregunta ¿Crees que un artbook sobre dirección de arte en cortometrajes podría mejorar tu comprensión de este campo y tus habilidades como artista?	75
Figura 44 Gráfico de la pregunta ¿En qué formato preferirías que esté el artbook? ...	76
Figura 45 Gráfico de la pregunta ¿Qué tipo de contenido adicional crees que enriquecería más un artbook?	77

Figura 46 Entrevista a William Guevara	78
Figura 47 Entrevista a Ámbar Troya.....	79
Figura 48 Entrevista a Emmanuel Ayala.....	80
Figura 49 Perfil de usuario 1.....	81
Figura 50 Perfil de usuario 2.....	81
Figura 51 Lluvia de ideas para conceptualizar el cortometraje	82
Figura 52 Moodboard de art decó.	83
Figura 53 Moodboard de cyberpunk.....	84
Figura 54 Adaptado de Paleta de Colores Art Deco Pinturas Dunn-Edwards, 2022..	85
Figura 55 Tablero Kanban semanal.	86
Figura 56 Diagrama de Gantt.	87
Figura 57 Coolboard	88
Figura 58 Artbook Digital para validaciones.....	89
Figura 59 Validaciones con estudiantes	90
Figura 60 Validaciones con el equipo de producción del cortometraje y expertos.....	90
Figura 61 Tipografías para los textos del libro	95
Figura 62 Implementación de la tipografía en los textos del libro	96
Figura 63 Paleta de color de la portada.....	97
Figura 64 Flat plan guía para la estructura del libro	98
Figura 65 Bocetos de estructura y diagramación	99
Figura 66 Ilustración con paleta de colores para Annick	101
Figura 67 Concept del Guardia con texturas	102
Figura 68 Ilustración de la habitación de Annick.....	102
Figura 69 Concept del Gran Salón.....	103
Figura 70 Página del Capítulo La Tripulación: Annick	104
Figura 71 Página del Capítulo La Tripulación: Guardia	104
Figura 72 Página del Capítulo Producción: Marionetas	105

Figura 73 Diseño final de Annick	106
Figura 74 Diseño final del Guardia.....	106
Figura 75 Diseños de la Habitación	107
Figura 76 Nombre de la portada del Artbook sin fondo	108
Figura 77 Nombre de la portada del Artbook con fondo	108
Figura 78 Mockup Portada y Contraportada.....	109
Figura 79 Mockup páginas Internas	109
Figura 80 Mockup de páginas internas sobre Annick.....	110
Figura 81 Mockup de páginas internas sobre Guardia	110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Stakeholders internos	5
Tabla 2 Stakeholders externos	6
Tabla 3 Análisis de casos	66
Tabla 4 Presupuesto	111

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

La dirección de arte es un componente esencial en la producción de cortometrajes, donde cada detalle visual contribuye a la narrativa y a la atmósfera general de la obra (Busto, 2023). Este proyecto se centra en la creación de personajes y *Concept Arts*, detallando elementos fundamentales para construir un mundo coherente y atractivo que pueda transmitir efectivamente la historia y el mensaje del cortometraje. La técnica del *stop-motion*, conocida por su encanto único y su capacidad para ofrecer experiencias visuales tangibles y detalladas, será el medio a través del cual se materializarán estas ideas (Rodríguez, 2023).

El objetivo principal de este proyecto interdisciplinario en colaboración con la carrera de Producción de Medios de Comunicación es explorar y documentar el proceso creativo y técnico involucrado en la dirección de arte de un cortometraje en *stop-motion*, con un enfoque particular en la creación de personajes y *Concept Art*, por el cual se explorará la intersección entre la originalidad y la viabilidad utilizando una combinación de técnicas de ilustración digital y modelado 3D. Con esto el proyecto busca elevar la calidad visual del cortometraje, garantizando que cada elemento contribuya de manera significativa a la narrativa y la experiencia del espectador. Para lograr esto, es indispensable adoptar múltiples perspectivas: no solo como directores de arte y *concept artists*, sino también como audiencia. Por lo tanto, es necesario comprender las intenciones y *background* de los personajes, y utilizar los recursos adecuados para plasmar el universo en el que se encuentran, de tal forma que la audiencia pueda entender e incluso identificarse con los personajes y las problemáticas que se presenta.

Además, se producirá un *artbook* que documentará todo el proceso creativo, sirviendo como un recurso educativo y promocional. Este enfoque no solo tiene el potencial de enriquecer la experiencia visual del cortometraje, sino también de posicionarlo favorablemente en festivales de cine y en el mercado editorial. De la misma forma, la originalidad y calidad del proyecto pueden contribuir al campo de la dirección de arte y la animación en *stop-motion*, ofreciendo nuevas perspectivas y técnicas que puedan ser aplicadas en futuros proyectos.

1.1 Definición de la propuesta / problema

La problemática central que enfrenta este proyecto de autor radica en la necesidad de crear personajes y escenarios que no solo posean un impacto visual significativo y coherente con la narrativa, sino que además sean prácticos y funcionales dentro del contexto específico de la animación de *stop-motion*. Este equilibrio entre estética y funcionalidad resulta esencial para la dirección de arte, ya que así garantiza la viabilidad del cortometraje. Además, contribuye al desarrollo del campo de esta técnica de animación y ofrece una valiosa reflexión sobre las problemáticas sociales contemporáneas que representa el cortometraje.

1.2 Objetivos

Objetivo General:

Asignar valor a la dirección de arte y al proceso de producción de un cortometraje en *stop-motion* mediante la elaboración de un *artbook*, con el propósito de destacar la importancia y el impacto de estos elementos en el desarrollo y la calidad del proyecto cinematográfico.

Objetivo Especifico

- Analizar documentación literaria referente a dirección de arte, creación de personajes y *concept art* para optimizar el diseño visual en cortometrajes en *stop-motion*.
- Diseñar personajes y escenarios que sean originales y visualmente memorables, mientras se asegura que su estructura y características sean prácticas para la técnica de animación en *stop-motion*.
- Producir un *artbook* que documente el proceso creativo y que sirva como un recurso visual que complemente y enriquezca la comprensión del cortometraje.

1.3 Justificación del proyecto

El cortometraje "Anemoia", objeto central de este proyecto, se presenta como un llamado de atención a la humanidad, abordando los desafíos que enfrentamos como sociedad, pero que a menudo ignoramos. Temas cruciales como el cambio climático, la amenaza nuclear y la escasez de recursos son explorados y comunicados a través de la expresión artística y narrativa única que ofrece la animación en *stop-motion*. En el ámbito de este proyecto, la principal tarea radica en plasmar la visión artística de los directores del cortometraje a través de la dirección de arte y la creación de los elementos visuales que dan vida a la historia. Esto permitirá alcanzar el propósito fundamental del cortometraje, que es captar la atención de la audiencia y motivarla a reflexionar sobre los problemas planteados.

Por otro lado, en Ecuador, la animación audiovisual alcanza reconocimiento global gracias a la difusión de ideas innovadoras de cineastas ecuatorianos destacados que utilizan la animación digital para contar historias de manera novedosa. Sin embargo, en el ámbito específico del *stop-motion*, la industria enfrenta desafíos significativos debido a la escasez de inversión en el sector artístico y del entretenimiento, por lo cual artistas emergentes locales se ven limitados no solo por

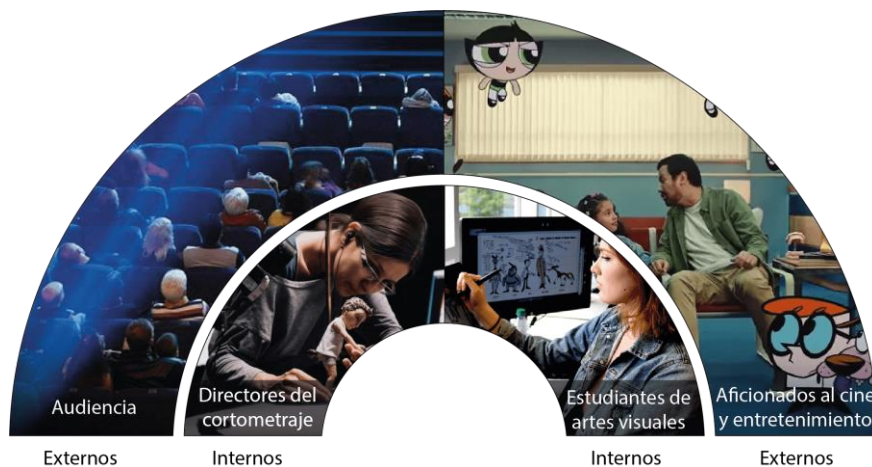
los altos costos de producción sino también por la falta de recursos educativos especializados en la región (Molina, 2019; Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2016).

Por consiguiente, este proyecto no solo busca fomentar el crecimiento y desarrollo de la animación ecuatoriana al participar activamente en la producción de un cortometraje en *stop-motion*, sino también de servir como una fuente de inspiración para los artistas interesados en este campo, mediante la producción de un *artbook*. De esta manera, se aporta al crecimiento y la diversificación de la industria cinematográfica local.

1.4 Grupo objetivo / beneficiarios

Figura 1

Stakeholders del proyecto



Nota. La imagen representa a los diferentes actores tanto externos como internos

Los *stakeholders* o grupo objetivo del proyecto abarca tanto a los actores internos como a los externos involucrados en la creación y recepción del cortometraje en *stop-motion* (Figura 1).

Internamente, se dirige a los directores, guionistas y animadores del cortometraje "Un lugar alguna vez llamado Tierra", y a estudiantes inmersos en disciplinas relacionadas con las artes visuales y el cine. El propósito es proporcionarles técnicas y metodologías que puedan aplicar en sus primeros proyectos.

Tabla 1

Stakeholders internos

Actores	Directores y animadores del cortometraje	Estudiantes relacionados a las artes visuales
Edad	23 – 30 años	19 – 25 años
Descripción	Son quienes conceptualizan el enfoque creativo del proyecto, coordinan los elementos visuales y narrativos, y supervisan el trabajo de producción.	Estudiantes de artes visuales, incluyendo cine, animación y diseño gráfico.
Intereses	Cine de autor y festivales de cine. Festivales de animación y redes de colaboración entre animadores.	Técnicas de producción, teorías del arte, innovación en las artes visuales.
Motivaciones	Buscan influir y conmover a su audiencia.	Quieren aprender de ejemplos prácticos y obtener inspiración para sus propios proyectos.
Comportamiento	Participa activamente en talleres, conferencias y eventos relacionados con la cinematografía y la animación.	Buscan análisis detallados y estudios de caso, y están interesados en <i>making-of</i> y detrás de cámaras.

Nota. Recopilación de información para los actores internos Elaboración propia (2024).

Externamente, se dirige a una audiencia diversa, incluidos espectadores potenciales del cortometraje, y a entusiastas del cine y el entretenimiento. Este grupo objetivo es esencial para garantizar el impacto y la relevancia del proyecto, tanto en su realización como en su recepción posterior.

Tabla 2

Stakeholders externos

Actores	Audiencia del cortometraje	Aficionados al cine y entretenimiento
Edad	20 – 30 años	20 – 30 años
Descripción	Incluye a todas las personas que verán el cortometraje. Es un público amplio y diverso.	Apasionados por el cine y el entretenimiento, incluyendo críticos de cine <i>amateur</i> , <i>bloggers</i> , y miembros de comunidades de <i>fans</i> .
Intereses	Entretenimiento, cultura, narrativas visuales.	Historia del cine, crítica cinematográfica, nuevas producciones y lanzamientos.
Motivaciones	Buscan historias interesantes bien contadas, y un escape de la rutina diaria.	Desean profundizar en su conocimiento del cine y compartir sus opiniones.
Comportamiento	Prefieren contenido audiovisual de alta calidad y buscan recomendaciones de amigos y familiares.	Consumen gran cantidad de contenido relacionado con el cine, escriben y comentan activamente en blogs.

Nota. Recopilación de información para los actores externos Elaboración propia (2024).

CAPÍTULO 2

2. MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

El marco referencial de esta tesis proporciona el contexto teórico y conceptual necesario para entender la problemática central de este estudio, que se enfoca en la creación de personajes y *concept art* para animación de *stop-motion*. Este marco no solo establece las bases conceptuales y metodológicas, sino que también sitúa la investigación en el panorama actual de la animación y el diseño artístico.

El objetivo principal del marco referencial es integrar y analizar las teorías, estudios previos relevantes y ejemplos de *artbooks*, ofreciendo una visión comprehensiva que respalde el desarrollo de personajes y *concept art*. Se exploran temas como la importancia del impacto visual y la coherencia narrativa, la funcionalidad y practicidad en la animación *stop-motion*, y el equilibrio necesario entre estética y técnica. Además, se destaca la contribución de este trabajo al avance de la técnica de animación *stop-motion* y su importancia como referente visual para otros profesionales emergentes dentro del campo creativo.

2.1 Dirección de Arte: Conceptualización y caracterización

La Dirección de Arte tiene como papel fundamental, crear y conceptualizar la idea del proyecto. Detallando que los directores de arte son responsables de desarrollar el mensaje en diversos medios gráficos o audiovisuales y de garantizar que los conceptos se presenten adecuadamente. También deben definir la línea gráfica o estética del proyecto, gestionar su reproducción y seleccionar a los profesionales que participarán en el proyecto. Este enfoque destaca la estrecha relación del director de arte con el equipo creativo, resaltando su importancia fundamental en cualquier iniciativa creativa (Añaños et al, 2009).

2.1.1 Rol de la Dirección de Arte en proyectos animados

El director de Arte desempeña un papel crucial al crear un entorno físico que se pueda capturar en imágenes y que refleje tanto los aspectos objetivos como subjetivos de la narrativa. En términos generales, la Dirección de Arte implica modificar la apariencia de actores, objetos y espacios físicos con una intención estética que se alinea con el proyecto (Olmedo, 2018).

"Hay mucho trabajo por hacer antes de definir el estilo artístico de una producción y ahí es donde se puede ayudar más. Es importante encontrar el espacio para ser creativos y así ayudar al equipo entero para definir las ideas que ya están presentes, convirtiéndolas en algo más atractivo y sólido". – María Pareja, encargada de la dirección de arte en "*Wolfwalkers*" (ANIMATRÓPOLIS & Paraja, 2024).

Para esto se puede tomar de referencia al *artbook* de esta película donde se ilustra el proceso de definición de atributos y sucesos específicos relacionados con la historia. Este recurso permite entender cómo se desarrollaron y perfeccionaron diversos elementos narrativos y visuales para dar vida al universo de "*Wolfwalkers*" (Figura 2).

Figura 2

Universo de "*Wolfwalkers*"



Nota. Desarrollo narrativo del universo de "*Wolfwalkers*" Adaptado de "*The Art of Wolfwalkers*" [Fotografía], por María Pareja, 2024, Internet Archive (<https://archive.org/details/the-art-of-wolf-walkers/page/63/mode/2up?view=theater>).

En "The Art Direction of Coraline" de Henry Turner. Resalta cómo la dirección de arte fue crucial en la creación del mundo dual de la película "Coraline". La película utiliza un enfoque distintivo para diferenciar entre el mundo real y el mundo alternativo, empleando diferentes paletas de colores, texturas y estilos de iluminación (Figura 3). Este contraste visual no solo ayuda a establecer el tono de cada mundo, sino que también apoya la narrativa al reflejar los cambios emocionales y psicológicos de los personajes (Bordwell, 2009).

Figura 3

Concept art de "The Unofficial Art Of Coraline"



"The final concept for the real version of Bobinsky's attic flat... With the help of my friend Morgan Hay, who was assistant art director on the movie, I built a half-scale mock-up of the space using foam core so that Henry could look at it and we could make spacial adjustments on the fly. After Henry approved the layout of the attic, I took a picture of the mock-up and painted this concept on top of it to establish the lighting and feel."
 —Chris Turnham, concept artist



"The Other World version of Bobinsky's attic. It's viewed from the same angle as the real version so that it's easy to see how the real world props translate to the Other World. A priority in creating the Other World sets was to try and take the real world props that inhabit the sets and make fantastical versions of them to populate the Other World. I think this set best illustrates that idea."
 —Chris Turnham

Nota. Diseño de escenarios para la película de "Coraline". Adaptado de "The Unofficial Art Of Coraline" [Fotografía], por Laika Studios, 2009, Internet Archive (https://archive.org/details/the-unofficial-art-of-coraline_202311/page/n7/mode/2up).

"La animación tiene un poder de metáfora infinita. La materialidad nos brinda un mundo de posibilidades. En la animación no existe nada antes de que lo pensemos y hagamos, ni los personajes, ni los escenarios ni la lógica. Todo se construye a efectos de la narración que proponemos. Entonces, forma y contenido pueden

dialogar, y potenciar a partir de esa materialidad a contar". – Claudia Ruiz, encargada de la dirección de arte en *Ailín en la luna* (Martínez & Ruiz, 2020).

El artículo "El trabajo del director de arte en una serie animada" Dondé (2022), destaca que el rol del director de arte en una serie animada es multifacético y requiere una visión a largo plazo. El director de arte debe establecer un estilo visual consistente en múltiples episodios, lo que implica crear guías de estilo detalladas, supervisar el diseño de personajes y escenarios y coordinar con otros departamentos para mantener la coherencia visual. Además, debe adaptarse a las limitaciones técnicas y presupuestarias sin comprometer la calidad estética del proyecto.

Por lo tanto, el rol del director de arte en la animación no solo se limita a la creación estética, sino que también incluye la responsabilidad de apoyar y realzar la narrativa a través de decisiones visuales estratégicas. Esta labor es esencial para asegurar que todos los elementos visuales contribuyan a la construcción de un universo coherente y atractivo que cautive al público.

2.1.2 La importancia de la Dirección de Arte en la animación

Escobar y Cardona (2020) afirman que en una producción de ficción como es en la animación. Es vital que la dirección de arte le corresponda al departamento artístico, en la preproducción de un cortometraje. La dirección de arte se responsabiliza del aspecto y coherencia de la película, buscando una armonía en la composición de la imagen.

La dirección de arte tiene un impacto significativo en la percepción y el compromiso del público con una película animada. En "*Spider-Man: Into the Spider-Verse*" (MARVEL PUBLISHING, 2018), la dirección de arte fue fundamental para crear un estilo visual innovador que imita el aspecto de los cómics. Este enfoque no solo hizo que la película se destacara visualmente, sino que también reforzó su conexión con las raíces del material original. La utilización de colores vibrantes, texturas

granuladas y técnicas de animación no convencionales ayudaron a crear una experiencia visual única que fue ampliamente aclamada tanto por críticos como por audiencias (Figura 4).

Figura 4

Ilustración de "Spider-Man: Into the Spider-Verse"



Nota. Adaptado de *"Spider-Man: Into the Spider-Verse -The Art of the Movie"* [Fotografía], por Zahed, R, 2018, Titan Books (US, CA).

Otro ejemplo notable es *"Kubo and the Two Strings"* (Haynes & Knight, 2016), donde la dirección de arte juega un papel crucial en la creación de un mundo fantástico y emotivo. La película utiliza una combinación de técnicas de animación *stop-motion* y CGI, con una atención meticulosa al detalle en los escenarios, personajes y efectos visuales. Esta fusión de técnicas, junto con una dirección de arte excepcional, permitió a la película transmitir emociones profundas y contar una historia envolvente y visualmente deslumbrante (Figura 5).

Figura 5

Ilustración de "The Art of Kubo and the Two Strings"



Nota. Adaptado de "The Art of Kubo and the Two Strings" [Fotografía], por Haynes, E., 2016, Chronicle Books.

Wlazel (2021), en su artículo "*Engaging the audience vs. audience engagement with art*", destaca que una dirección en la audiencia efectiva puede aumentar significativamente el nivel de compromiso del público. La estética visual no solo atrae a la audiencia, sino que también mejora la comprensión de la historia y la conexión emocional con los personajes. Turner argumenta que la coherencia y la originalidad en la dirección de arte son claves para crear una experiencia cinematográfica memorable y exitosa.

La dirección de arte es un componente esencial en la animación que no solo define la apariencia visual de una producción, sino que también influye profundamente en la narrativa y en la experiencia emocional del espectador. A través de ejemplos como "*Spider-Man: Into the Spider-Verse*" y "*Kubo and the Two Strings*", se puede observar cómo la dirección de arte puede elevar una película animada, haciendo que

destaque tanto por su innovación visual como por su capacidad para contar historias de manera efectiva.

2.1.3 Principios y elementos claves de la Dirección de Arte

Dentro del campo de acción de la dirección de arte existen elementos que son herramientas y recursos que dispuestos en práctica brindarán un resultado mucho más rico en la composición total de la imagen. Un director de arte trabaja con instrumentos como el color, la textura, el contraste, las luces y sombras para poder construir su propuesta de universo visual. Cada una de estas herramientas brinda al director de arte distintas posibilidades de creación. Dando como resultado combinaciones incontables dentro de las cuales sólo algunas serán seleccionadas según las características y requerimientos para el trabajo visual del producto. (Liliana, 2010)

- a. **Color:** Según LoBrutto (2002) el color debe ser utilizado para transcribir visualmente las capas de la sensibilidad y el sentido que están en el guión. El color no debe ser impuesto en el diseño para transmitir la historia, de lo contrario los espectadores estarán conscientes de las manipulaciones del color y sólo se dedicarán a verlo en lugar de sentirlo. Un diseño de color efectivo opera en el nivel inconsciente y permite a los colores impartir ideas y sentimientos aparte de la historia en el consciente y el entorno físico.

La paleta de color también debe ser armada desde un principio pensando en cómo funciona cada color en sí mismo y en cómo este mismo color funcionará cuando entre en relación con los otros colores componentes de esta, “el principio básico es simple: cuando dos tonos diferentes entran en contacto directo, el contraste intensifica las diferencias entre ambos.” (Scott, 1984)
“Algunos diseñadores, mostrando inteligencia, tienen una actitud muy cuidadosa en el número de colores que asignan a un personaje. El coloreado

es una operación difícil y costosa; cuantos más colores se usen, más chance habrá de que produzcan errores.” (Valiente, 2006)

- b. Textura:** Las texturas, son utilizadas en las producciones audiovisuales para dotar a los elementos visuales componentes de la historia de verosimilitud, personalidad, paso del tiempo, ambiente, edad, clase social y otros aspectos correspondientes a la narración que se está contando. Las texturas visuales son también formas de relatar; la manera como los objetos, los vestuarios, el maquillaje, las locaciones o los sets son reflejados en el registro es enriquecida a partir de las cualidades que las texturas proyectan. (Liliana, 2010)

“La textura no solo está presente en la pátina o en el envejecimiento de locaciones. Superficies, ropa y materiales arquitectónicos entre otros muchos elementos del diseño de producción tienen que ver con la textura: suave, arrugada, áspera, estampada, brillante, mate y todas las texturas que se encuentran en la vida. Si el set es plano en tono y textura, parecerá artificial y aunque lo sea esa no es la intención. La textura representa materiales, estatus, riqueza y pobreza.” (LoBrutto, 2002)

- c. Contraste:** Una de las herramientas más importantes para el diseño de la dirección de arte es el contraste, este permite al diseño crear, expresar, diferenciar, comparar y además aportar a la composición de la imagen. “La percepción de la forma es el resultado de diferencias en el campo visual. Si este es igual en toda su extensión, lo que vemos es una niebla, esto es, nada definido; tenemos meramente una sensación de luz en el espacio.” (Scott, 1984) El contraste permite que las formas sean percibidas y que la imagen no sea plana, se convierte en un gran instrumento para el director de arte en la creación de distintos ambientes en un mismo espacio.
- d. Luces y sombras:** La luz y la sombra son dos instrumentos relevantes para la dirección de arte y su proceso creativo. Las atmósferas son las emociones,

sentimientos y sensaciones que los espacios ambientados deben transmitir, que también se crean mediante contrastes, estructuras y formas, texturas, colores y líneas ayudan a crear una escala de matices distintos en la imagen. Aunque estas herramientas suelen asociarse más al trabajo del director de fotografía, el director de arte también debe comprender su funcionamiento y los efectos que tienen en su diseño” (Liliana, 2010).

2.2 Reinterpretación de Arte y Diseño en los procesos creativos contemporáneos

La distinción entre arte, ilustración y diseño gráfico va más allá de las herramientas y técnicas utilizadas; implica una reflexión profunda sobre las intenciones y significados subyacentes a cada obra. Esta convergencia y divergencia constante que a veces se vuelve difusa, abre un debate sobre los límites y las definiciones de cada una en el contexto del siglo XXI. (Menza et al., 2016)

Estas disciplinas, según Fernández (2018) “son, por decirlo de alguna manera, una serie de recetas de cocina en las que los mismos ingredientes, dispuestos en distintas cantidades —en conjunción con otros, que pueden ser ajenos—, dan lugar a diferentes resultados.” Por ende, estas técnicas o “ingredientes” se adaptan y evolucionan en repuestas a las necesidades u objetivos que se quiera alcanzar.

2.2.1 Ilustración y Diseño Gráfico: Sinergia y distinciones en el proceso creativo

Jaleen Grove (2013) enfatiza que la ilustración ha experimentado numerosos cambios a lo largo de la historia. Especialmente a fines del siglo XIX y durante todo el XX, experimentó una significativa revitalización gracias a los avances técnicos y tecnológicos, así como al aumento en la demanda. Actualmente, se reconoce como un

medio que actúa como un vínculo ideal entre la creatividad que inspira el texto escrito y la representación realista que ofrece la pintura o el dibujo. Por ende, se puede definir a la ilustración como un tipo de expresión artística que tiene como objetivo principal la comunicación visual al clarificar, iluminar, decorar o representar textos escritos de cualquier género.

Por consiguiente, el oficio del ilustrador para lograr dicho objetivo se sustenta en el dibujo, para el cual emplea diferentes técnicas y materiales que a su vez un artista puede utilizar, tales como tinta, óleo, acuarelas, lápices, medios digitales, entre otros. Aunque un artista e ilustrador pueden compartir técnicas, talento y creatividad, se diferencian por su obra. La ilustración tiene el propósito específico de transmitir un mensaje y comunicar información más allá de la mera imagen. Por otro lado, la obra de arte se centra en expresar la visión personal y sentimientos del artista (Fernández, 2018)

En el ámbito del diseño gráfico, se define la ilustración como cualquier dibujo o imagen empleada para complementar un texto o mensaje. Se reconoce su versatilidad como una herramienta que puede adaptarse a una variedad de formatos de presentación, desde *flyers* publicitarios hasta publicaciones informativas e incluso el diseño de logotipos (Ridge, 2023).

Tanto el diseño como la ilustración se desarrollan por encargo y van más allá de la estética, buscando entregar mensajes y satisfacer las demandas del público. Sin embargo, difieren en su enfoque: mientras el diseño se orienta hacia soluciones prácticas y rápidas tanto visuales como de experiencia de consumidores, la ilustración implica un proceso creativo y artístico más reflexivo y extenso, priorizando la representación visual de textos (Menza Vados et al., 2016). Cabe mencionar que la ilustración puede servir como herramienta dentro del diseño y una obra gráfica independiente. Aquellos con formación en bellas artes tienden a enfocarse más en habilidades plásticas y estéticas, mientras que quienes provienen del diseño pueden

aportar capacidades adicionales en síntesis conceptual, diagramación y uso de tecnologías digitales (Valdivia, 2011)

2.2.2 Concept Art y Concept Design: Exploración creativa y funcional en proyectos visuales

El *Concept Art* puede ser considerado una disciplina adicional que comparte similitudes con el arte, el diseño gráfico y la ilustración. Estas similitudes se centran en su carácter narrativo y descriptivo, el uso de técnicas artísticas en su creación y la preocupación por los aspectos fundamentales del diseño.

Esta corriente artística nace de una manera muy funcional, como un tipo de ilustración destinada a mostrar de forma tangible las ideas o conceptos que se desean desarrollar en un proyecto artístico de mayor calibre. Engler y Trnka (2021) estiman que surge como una necesidad de diseñar meticulosamente mundos inmersivos para productos de entretenimiento como películas, videojuegos y dibujos animados.

La prioridad del *concept art* no es el acabado visual detallado, sino la representación eficiente de la idea central, por lo que los *concept artists* deben transmitir rápidamente el concepto utilizando un mínimo de elementos y aplicando principios básicos de dibujo y diseño (Rässa, 2018). Este enfoque permite una rápida iteración y ajuste de ideas, lo que es crucial en las primeras etapas de desarrollo de un proyecto.

Un ejemplo ilustrativo de esta prioridad en el *concept art* se encuentra en los *concepts* iniciales del personaje de Carl de la película "Up" (Hauser, 2009). En estos primeros bocetos, no se pone un énfasis significativo en los detalles, sino en capturar la esencia de la personalidad y el lenguaje corporal del personaje (Figura 6). Este método permite a los artistas y al equipo de desarrollo centrarse en lo que realmente define al personaje y su papel en la narrativa.

Figura 6

Concepts de la película “Up”



Nota. Concepts del personaje de Carl de “Up”. Adaptado de “The Art of Up”, [Fotografía], por Hauser, T., 2009, Internet Archive (<https://archive.org/details/the-art-of-up>)

El *concept* se destina a servir como referencia de diseño para otros equipos dentro del proyecto, como modeladores 3D o diseñadores de efectos especiales, quienes agregarán detalles visuales para complementar la idea, tales como iluminación, textura o movimiento. Cabe mencionar que, cuando la imagen se produce con la intención de presentar directamente el producto final, se trata de una ilustración. Los cuales pueden ser utilizados en diversos medios promocionales como *merchandising* o *artbook* (Fernández, 2018)

Tal es el caso de la ilustración de una escena en particular del cortometraje de Guillermo del Toro, “*Pinocchio*” (2022), la cual debido a la alta calidad de detalles se la añadió dentro del *artbook* (Figura 7).

Figura 7

Ilustración de la película de "Pinocchio"



Nota. Adaptado de "A Timeless Tale Told Anew" [Fotografía], por Mcintyre, G., 2022, Internet Archive (<https://archive.org/details/gdt-pinocchio/A%20Timeless%20Tale%20Told%20Anew/>)

Rässa (2018) menciona que el *concept art* tiene diferentes formas de representación, desde la expresión de ideas hasta la creación de personajes y objetos. Así mismo, se espera que el *concept artist* proporcione una dirección visual al equipo de producción, explicando cómo estos elementos se integran. De esta manera se asegura que todos los elementos visuales se unan de manera coherente y armoniosa.

Un ejemplo concreto de esta integración efectiva se puede observar en los *concepts* e ilustraciones de la Zapatería de la Familia Rivera en la película "Coco" (Lasseter et al., 2017). En estos se muestra cómo los elementos del espacio interactúan entre sí y con los personajes, proporcionando así una guía visual sobre cómo deben disponerse los elementos dentro del espacio para reflejar la herencia y la dinámica familiar de los Rivera (Figura 8).

Figura 8

Ilustraciones de la película "Coco"



Nota. Ilustraciones del *artbook* de la película de "Coco". Adaptado de "The Art of Coco" [Fotografía], por Rymill, J, 2017, Internet Archive (https://archive.org/details/the-art-of-coco_202302/page/n13/mode/2up)

Por consiguiente, el *concept artist* colabora estrechamente con el equipo de producción y su trabajo es dirigido hacia ellos por lo que no siempre se muestra al público general (Lilly, 2015). Esto se debe a que su principal objetivo es servir como una herramienta de comunicación interna, asegurando que todos los miembros del equipo compartan una visión común y puedan trabajar en conjunto de manera efectiva.

El *artbook* de "Big Hero 6" (Julius et al., 2014) ofrece una visión profunda del proceso creativo detrás de la producción de la película, destacando especialmente la importancia del *concept art*. Este libro incluye una variedad de elementos esenciales para la preproducción, como bocetos, storyboards, maquetas esculpidas, guiones gráficos de color, así como citas y entrevistas con los creadores de la película. Estas características no solo demuestran el detalle y la planificación involucrados en la creación de una película animada, sino también el valor del *concept art* en cada etapa del proceso.

Un ejemplo destacado dentro de este *artbook* son los diseños del Laboratorio de Robótica de Scott Watanabe. Los *concepts* de este laboratorio muestran diferentes variaciones utilizando una temática robótica y *high-tech*, integrando elementos como paneles solares, aletas y cabezas para lograr un diseño único e interesante (Figura 9). Este enfoque detallado y variado en el diseño de los entornos no solo contribuye a la estética visual de la película, sino que también establece el tono y el ambiente que los personajes habitan e interactúan.

Figura 9

Concepts de la película "Big Hero 6"



Nota. *Concepts* de escenarios de la película de "The Art of Big Hero 6". Adaptado de "Art of big hero 6" [Fotografía], por Julius, J, 2014, Chronicle Books

Una vez que se concreta un diseño final de *concept art* que transmite la estética deseada, y que encaja con el universo del proyecto, es crucial asegurar que la idea no solo se "vea" funcional, sino que también lo sea (MST Concept Design School, 2021). Aquí es donde entra en juego el *Concept Design*. Este funciona como un puente entre la imaginación inicial del director y la ejecución técnica de los animadores. Proporciona una guía clara sobre cómo deben animarse los personajes y

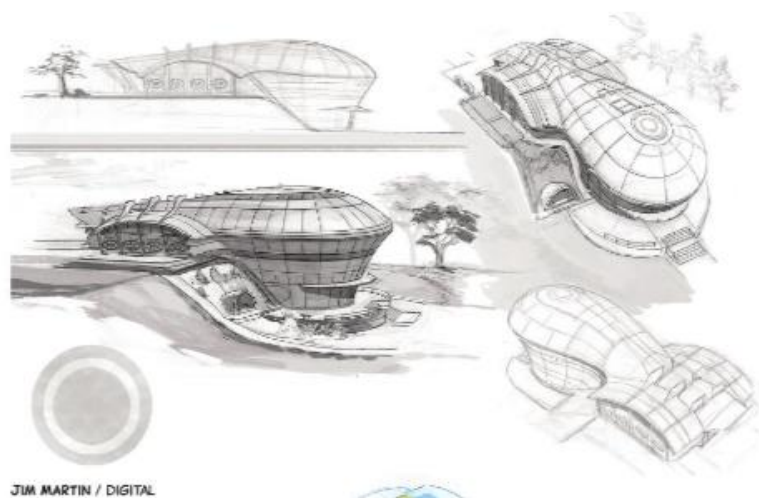
cómo deben interactuar con su entorno, asegurando que todos los aspectos visuales y narrativos estén alineados con la visión original del proyecto (Lehr, 2024).

Tomando como ejemplo el Laboratorio de Robótica, Jim Martin desarrolló *concepts* desde diferentes ángulos del diseño final (Figura 10) y elaboró un plan de distribución para verificar cómo funcionaba y se organizaba todo el edificio (Figura 11). Esto no solo enriquece la narrativa visual, sino que también actúa como una guía esencial para los modeladores 3D y los animadores, permitiéndoles comprender y reproducir con precisión los elementos que componen el universo de la historia.

Por ejemplo, los diferentes ángulos y el plan de distribución del Laboratorio de Robótica permiten a los modeladores 3D visualizar y construir el espacio con exactitud, asegurando que todos los detalles arquitectónicos y funcionales se representen fielmente. Los animadores, a su vez, pueden utilizar esta información para planificar los movimientos de los personajes dentro de este espacio, garantizando que sus acciones sean coherentes con la estructura del entorno.

Figura 10

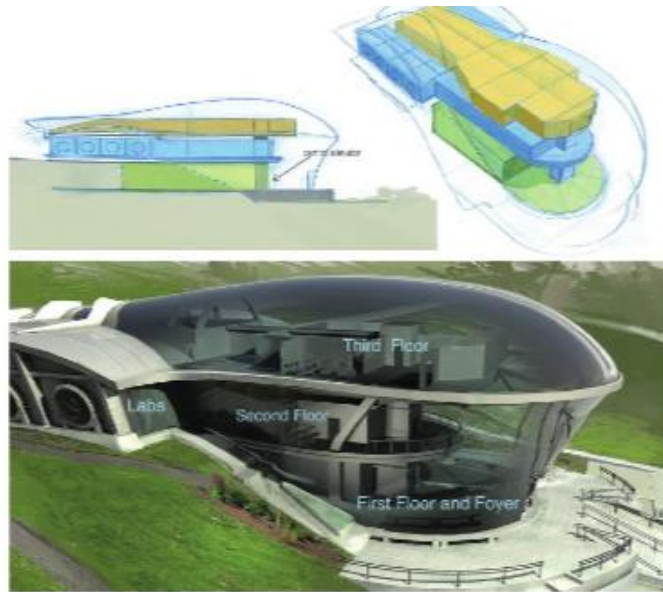
Concepts de la película "Big Hero 6"



Nota. Concepts de escenarios de la película de *"The Art of Big Hero 6"*. Adaptado de *"Art of big hero 6"* [Fotografía], por Julius, J, 2014, Chronicle Books

Figura 11

Concepts de la película "Big Hero 6"

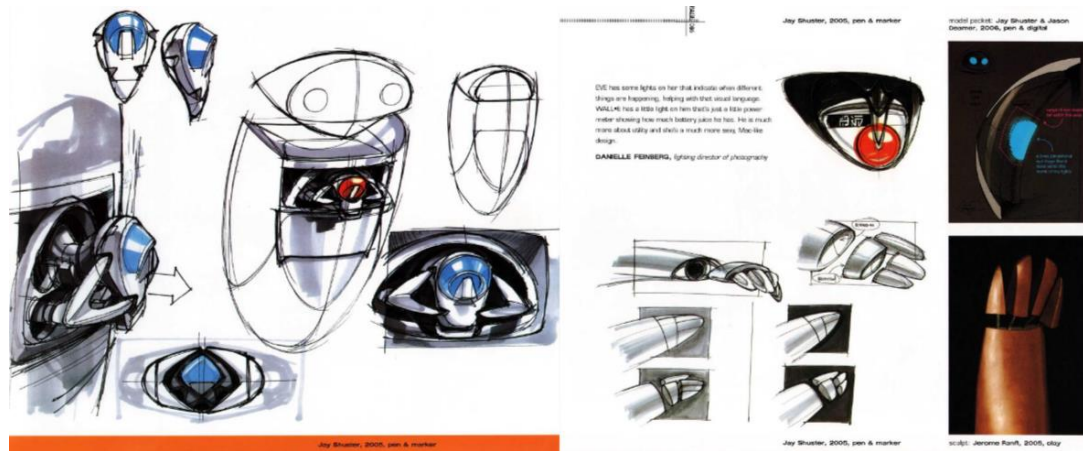


Nota. Concepts de escenarios de la película de "The Art of Big Hero 6". Adaptado de "Art of big hero 6" [Fotografía], por Julius, J, 2014, Chronicle Books

De manera similar, los diseños de James Shuster para el personaje de Eva en la película "Wall-e" (Hauser & Stanton, 2008) ejemplifican cómo el *concept art* puede detallar los mecanismos y partes de un personaje, proporcionando una comprensión clara de su funcionamiento e interacción dentro del universo ficticio (Figura 12). Estos diseños específicos no solo definen la estética del personaje, sino que también explican su lógica interna, cómo se mueve, y cómo interactúa con otros elementos del entorno.

Figura 12

Concepts de la película “Wall-e”



Nota. Diseño del personaje de Eva de la película “Wall-e”. Adaptado de “Art of Wall-e” [Fotografía], por Hauser, T., 2008, Internet Archive (https://archive.org/details/the-art-of-wall-e_202302/page/n129/mode/2up?view=theater)

2.2.3 La importancia de la Ilustración en el desarrollo de animación 2D y 3D

La ilustración es fundamental en el desarrollo de proyectos de animación en 2D y 3D. Un *concept artist* idealmente debe crear arte que sea claro y comprensible no solo para el equipo de desarrollo, sino también para otros colegas potenciales. Durante una presentación de propuesta, el trabajo del *concept artist* puede parecerse mucho al de un ilustrador, ya que debe equilibrar la comunicación efectiva y la atracción visual, especialmente porque la audiencia o los jueces generalmente no forman parte del equipo de desarrollo principal (Rässa, 2018).

En la animación 2D, los ilustradores crean los diseños de personajes, fondos, objetos y cualquier elemento visual que aparezca en la pantalla. Estos diseños son la base sobre la cual se construye la animación, ya que proporcionan las referencias visuales necesarias para los animadores (Bravo, 2021)

Para esto, los ilustradores utilizan software de dibujo digital como *Adobe Photoshop* o *Clip Studio Paint* para crear los diseños de personajes, fondos y objetos. Estas herramientas les permiten trabajar de manera más rápida y precisa, además de facilitar la corrección y modificación de los diseños según sea necesario. Pero su verdadero atractivo radica en la capacidad de manipular y personalizar estas herramientas, en específico, los pinceles. Esto permite a los ilustradores crear una amplia gama de estilos y efectos visuales, adaptándolos a las necesidades creativas y mejorando su flujo de trabajo (Natalia & Álvaro, 2019).

En la animación 3D, la ilustración sigue siendo esencial en las etapas de preproducción. Los ilustradores o *concept artists* desarrollan *concepts* de personajes, entornos y elementos visuales que luego se modelarán y animarán en el entorno tridimensional. Estos *concepts* ayudan a establecer el aspecto visual general de la animación y guían el proceso de modelado y texturización en 3D (Gomez, 2021).

En este caso, existen *softwares* de modelado como *Autodesk Maya*, *Blender* o *ZBrush* para crear modelos tridimensionales de personajes, escenarios y objetos. Con este tipo de programas, puedes alterar la geometría del modelo 3D con gran facilidad, emulando la manipulación de materiales como el barro o la arcilla, pero todo de manera digital (Montalvá, 2022).

2.3 Los cortometrajes en Stop-Motion: caracterización y proceso creativo

El *stop-motion* es una técnica de animación donde se manipula un objeto físicamente y se fotografía cada cuadro de una película de manera que parece moverse por sí mismo. Al mover el objeto en pequeños pasos entre cada fotografía, se genera la ilusión de movimiento cuando los cuadros se reproducen rápidamente en secuencia (Maselli, 2018, como se citó en Harryhausen, R. & Dalton, T. 2008).

Luengo (2012) también estima que una de las características distintivas del *stop-motion* es su utilización de imágenes reales en lugar de dibujos o CGI. Los

animadores trabajan con objetos físicos, moviéndolos ligeramente entre cada fotograma para generar una ilusión de movimiento continuo. Esta técnica se fundamenta en el principio de la "persistencia de la visión", que describe cómo el cerebro humano percibe una serie de imágenes fijas como un movimiento coherente. Este fenómeno es aplicable a todas las formas de animación, pero en el caso del *stop-motion*, la conexión con la realidad tangible añade una dimensión única y auténtica a las producciones.

2.3.1 Evolución del Stop-motion en el cine actual

El *stop-motion* es una de las técnicas cinematográficas más antiguas, y debemos su invención a un incidente en 1896 con George Méliès. Durante una filmación en la Plaza de la Ópera en París, el obturador de su cámara se detuvo accidentalmente mientras registraba el movimiento de personas y carruajes. Este evento llevó a Méliès a descubrir que las imágenes podían ser sustituidas para crear la ilusión de transformaciones mágicas, una técnica que denominó "*stop action*" o "*stop-motion*" (Valladares, 2019).

Según Cabrera (2021) el *stop-motion* originalmente consistía en detener y reiniciar la cámara para realizar cambios en la escena usando objetos, marionetas o actores, llamándose pixilación en este último caso. Inicialmente utilizado como un recurso para el cine de acción real, el *stop-motion* evolucionó hasta convertirse en una técnica de animación por derecho propio. Este proceso está estrechamente relacionado con el cine de acción real.

La animación *stop-motion* continúa siendo relevante en la actualidad, extendiéndose tanto en entornos profesionales como entre aficionados. Gracias al acceso a la tecnología digital y computadoras personales, esta técnica se ha vuelto más accesible, permitiendo a cualquier persona experimentar con marionetas y sets en miniatura. Es especialmente popular entre los entusiastas, quienes utilizan

plataformas en línea para compartir sus creaciones. Al mismo tiempo, el *stop-motion* ha evolucionado para convertirse en una forma cinematográfica autónoma, como lo demuestran diversas películas recientes que lo emplean de manera exclusiva. Estas producciones cuidadosamente recrean *atrezzo*, vestuario, personajes y decorados en maquetas detalladas, integrando el movimiento característico del *stop-motion* con escenarios bien iluminados y elaborados. En el contexto adecuado, esta técnica no solo rivaliza con la imagen real en términos de fluidez y calidad, sino que también exhibe su estilo distintivo con todo su esplendor (Luengo, 2012).

Un ejemplo notable de esta evolución es la película "Coraline" (2009) de Laika Studios (Figura 13), reconocida por su complejidad técnica y creativa en el campo del *stop-motion*. Detalles meticulosos como la confección de suéteres en miniatura por un miembro dedicado del equipo, usando agujas tan finas como cabello humano, subrayan el nivel de detalle y artesanía que define a estas producciones (*Coraline / Hidden Worlds: The Films Of LAIKA*, s. f.-b). Esto no solo añade profundidad a los personajes de marionetas, sino que también contribuye a la atmósfera única y misteriosa que caracteriza a la película (Figura 14).

Figura 13

Película "Coraline"



Nota. Fotograma de "Coraline". Adaptado de "Coraline" [Fotografía], por Selick, H, 2008.

Figura 14

Artbook "The Unnofficial Art of Coraline"



Nota. Elaboración de vestuario de Coraline. Adaptado de "The Unnofficial Art of Coraline" [Fotografía], por Laika Studios, 2009. Internet Archive (https://archive.org/details/the-unofficial-art-of-coraline_202311/page/n5/mode/2up)

Por otro lado, Wes Anderson se distingue en el *stop-motion* por su meticulosidad en la creación de mundos cinematográficos únicos, como en "Isle of Dogs" (2018), donde destaca no solo por su estilo visual distintivo, sino también por su meticuloso enfoque en los detalles (Figura 15). Para la película se creó más de mil piezas gráficas con variaciones sutiles pero significativas en color y tipografía, asegurando que cada elemento, desde boletos hasta subtítulos, esté integrado perfectamente en el universo de la historia (Desowitz, 2018). Este nivel de detalle no solo enriquece visualmente la película, sino que también fortalece la cohesión estética que caracteriza las obras de Anderson como ejemplos sobresalientes de arte cinematográfico (Figura 16).

Figura 15

Película "Isle of Dogs"



Nota. Frame de la película de "Isle of Dogs". Adaptado de "The Isle of Dogs [Fotografía], por Anferon, W., 2009

Figura 16

Película "Isle of Dogs"



Nota. Frame de la película de "Isle of Dogs". Adaptado de "The Isle of Dogs [Fotografía], por Anderson, W., 2018

Según Valladares (2019) la técnica impulsa la creatividad dentro de los límites físicos del entorno real, jugando con la luz, la fotografía fija y la manipulación manual de objetos. Por ende, esta técnica cinematográfica no solo crea la ilusión de

movimiento, sino que también permite explorar estilos artísticos únicos mediante el uso de diversos materiales y texturas. Similar al proceso de los artistas plásticos, los creadores de *stop-motion* tienen la libertad de definir y desarrollar conceptos artísticos a través de sus obras, utilizando la luz, la fotografía fija y la manipulación manual de objetos para expresar su visión creativa de manera única y distintiva en el cine.

2.3.2 Concept art y Concept Design para cortometrajes en Stop-motion

El *Concept Art* para cortometrajes de *stop-motion*, al igual que para cualquier otro tipo de producción, desempeña un papel crucial en el desarrollo visual y narrativo de la obra. En esta etapa se establece la base estética y temática del proyecto, orientando a todos los involucrados hacia una visión coherente y detallada. Asimismo, el *Concept Design* es igual de importante, o incluso más, en el *stop-motion*, ya que todos los elementos que conforman el universo se trasladan a lo físico. Por lo tanto, es necesario detallar cómo funcionarán dichos elementos y todos los parámetros técnicos para optimizar el tiempo y los recursos del proyecto.

2.3.2.1 Personajes

El *Concept Art* se divide en diferentes géneros, uno de estos son los personajes. El diseño de personajes es esencial porque define cómo serán percibidos los personajes por la audiencia. La capacidad de un *concept artist* para transmitir la psicología y la historia de un personaje a través de su diseño no solo enriquece la narrativa, sino que también facilita la inmersión del público en el mundo creado (Natalia & Álvaro, 2019).

El proceso creativo para la creación de personajes se fundamenta en dos elementos clave: la idea original y la manera en que esta se comunica visualmente. Aunque algunos personajes tienen diseños detallados y elaborados que captan la atención, el proceso comienza con algo más básico: la silueta del personaje. Este

proceso implica crear múltiples bocetos, explorar diversas formas y variaciones, y ajustar el diseño final repetidamente. Es crucial no conformarse con los primeros intentos, sino continuar explorando hasta encontrar la solución ideal que se alinee con la narrativa y el estilo visual del proyecto (Dondé, 2023).

Un claro ejemplo son los *concepts* de Joe Mushier para el personaje de Kubo de la película en *stop-motion* “Kubo and the Two Strings” (2016), en donde se pueden ver diferentes diseños del mismo personaje en donde se juega con la forma del cuerpo y la cabeza, exagerando ciertos atributos como el cabello (Figura 17).

Figura 17

Concepts de personajes de “Kubo And The Two Strings”



Nota. Concepts del personaje de Kubo. Adaptado de “*The Art Of Kubo And The Two Strings*” [Fotografía], por Haynes, E., (2016), Internet Archive (<https://archive.org/details/the-art-of-kubo-and-the-two-strings/page/18/mode/2up>)

Otro ejemplo son los *concepts* para el diseño del personaje de “*Coraline*” (2009), donde también se jugó con las formas y elementos de su vestimenta hasta llegar al diseño ideal que comunique la personalidad de Coraline y que a su vez sea distintivo estéticamente (Figura 18).

Figura 18

Concepts de personajes de "Coraline"



Nota. Concepts del personaje de Coraline. Adaptado de " *The Unofficial Art Of Coraline*" [Fotografía], por Laika Studios, 2009, Internet Archive (https://archive.org/details/the-unofficial-art-of-coraline_202311/page/n7/mode/2up).

Una vez definido el diseño final, se crean *concepts* técnicos del personaje, lo cual ayuda a los modeladores a comprender mejor la volumetría. Además, en esta etapa se pueden presentar diversas propuestas de indumentaria y color para el personaje (Natalia & Álvaro, 2019). Es esencial plasmar la apariencia con diferentes *concepts* desde varios ángulos, mostrando sus posiciones más comunes y expresiones faciales, conocidos como *model sheets*.

Por ejemplo, en el caso de Kubo, una vez que se definió el diseño final, David Vandervoof realizó un *model sheet* plasmando diferentes expresiones y acciones del personaje, revelando su personalidad como la de un joven emocional y algo temperamental (Figura 19). Estos *model sheets* no solo ayudan a los modeladores a entender mejor el diseño, sino que también permiten a los animadores capturar y comunicar las características distintivas del personaje de manera consistente.

Figura 19

Model sheet de personajes de “Kubo And The Two Strings”



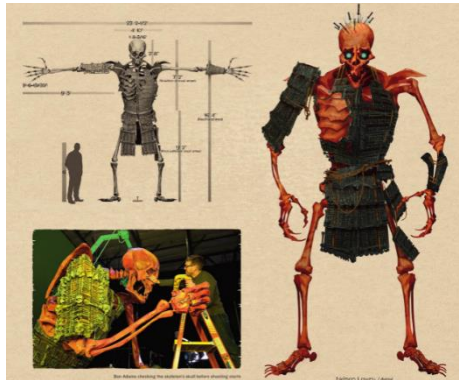
Nota. Expresiones y acciones del personaje de Kubo. Adaptado de “The Art Of Kubo And The Two Strings” [Fotografía], por Haynes, E., 2016, Internet Archive (<https://archive.org/details/the-art-of-kubo-and-the-two-strings/page/18/mode/2up>)

En esta etapa es crucial cuidar las proporciones y anotar todas las medidas y características necesarias para crear la marioneta del personaje. (Montalvá, 2020). Este aspecto es indispensable para los modeladores, ya que una escala precisa asegura que las marionetas se representen con exactitud y coherencia en relación con el resto de los elementos de la producción.

Un ejemplo claro de la importancia de la escala en el diseño de marionetas es el personaje del Esqueleto Gigante en la película “Kubo and the Two Strings” (2016). Se elaboró un esquema a escala real del personaje para guiar a los modeladores en su representación precisa (Figura 20). Se crearon dos versiones: una a menor escala, que facilitó la interacción con Kubo y otros elementos del entorno, y otra a escala real de 5 metros que destacó detalles específicos y añadió un impacto visual épico. Esta última es considerada la marioneta *stop-motion* más grande jamás creada. Esta planificación mejoró la precisión, coherencia visual y eficacia en la producción, permitiendo a los modeladores y animadores trabajar con mayor efectividad y enriquecer la narrativa visual con ángulos y perspectivas variados.

Figura 20

Plano técnico de personajes de “Kubo And The Two Strings”

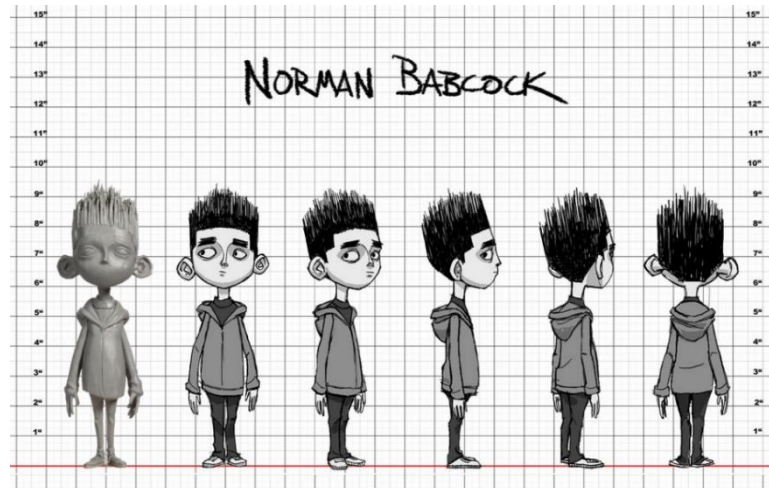


Nota. Dimensiones de la marioneta más grande realizada por Laika Studios. Adaptado de “The Art Of Kubo And The Two Strings” [Fotografía], por Haynes, E., 2016, Internet Archive (<https://archive.org/details/the-art-of-kubo-and-the-two-strings/page/18/mode/2up>)

Otro ejemplo que destacar es el *model sheet* de Norman de la película en *stop-motion* de “Paranorman” (2012). Este también se podría considerar como una hoja técnica que proporciona una guía detallada sobre el diseño y la apariencia del personaje desde diferentes ángulos (*turn around*). En la elaboración de marionetas para *stop-motion*, es importante considerar la escala en la que se trabajará (Montalvá, 2020). Lo cual será indispensable para los modeladores que crearán las marionetas, ya que garantiza una mayor precisión en su representación (Figura 21).

Figura 21

Model sheet de personajes de “Paranorman”



Nota. Perspectivas del personaje de Norman. Adaptado de “The Art And Making Of Paranorman” [Fotografía], por Alger, J., 2012, Internet Archive (<https://archive.org/details/the-art-of-paranorman/page/n81/mode/2up>)

2.3.2.2 Entornos

Los entornos o *environments* son cruciales para establecer el contexto visual de una historia, ya sea en películas, videojuegos o cualquier medio visual. Estos entornos incluyen bocetos preliminares e ilustraciones finalizadas que representan paisajes naturales o urbanos, interiores o exteriores, y escenas de acción donde el espacio adquiere una relevancia igual o incluso mayor que los personajes mismos. Un ejemplo son los bocetos preliminares de *environments* de la película “*Boxtrolls*” (2014) en donde se ve plasmado el universo en donde se va a desenvolver la historia (Figura 22).

Figura 22

Concepts de escenarios de “Boxtrolls”



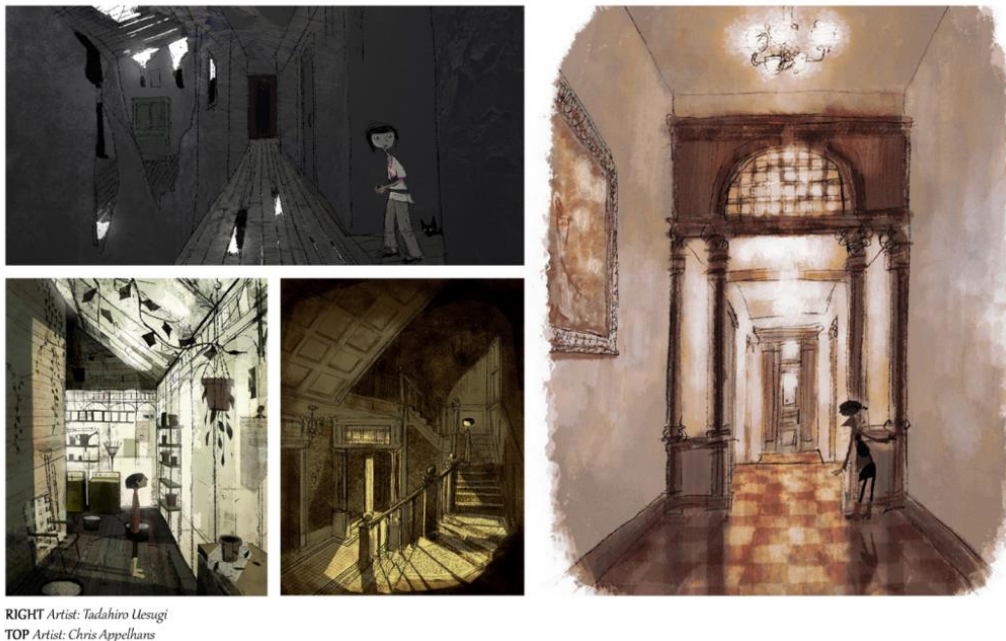
Nota. Concepts e ideas del universo de *Boxtrolls*. Adaptado de “*The Art Of Boxtrolls*”

[Fotografía], por Botherthon, P., 2014, Internet Archive (<https://archive.org/details/the-art-of-the-boxtrolls/page/148/mode/2up>)

Dentro de estos *concepts* es habitual incorporar pequeños personajes en ciertos lugares como objetivo de proporcionar una sensación de amplitud al espacio y permitir al equipo de trabajo visualizar la magnitud del entorno en el que se va a trabajar. Estas figuras de referencia ayudan a entender las proporciones y dimensiones dentro de la imagen (Natalia & Álvaro, 2019). Tal es el caso de “*Coraline*” (2009), en donde al crear los *environments* se ubica al personaje dentro del mismo (Figura 23).

Figura 23

Concepts de escenarios de "Coraline"



Nota. Concepts de espacios con el personaje incluido. Adaptado de " *The Unofficial Art Of Coraline*" [Fotografía], por Laika Studios, 2009, Internet Archive (https://archive.org/details/the-unofficial-art-of-coraline_202311/page/n7/mode/2up).

Otro ejemplo es el diseño del circo de Count Volpe, el maestro de los títeres, en el cortometraje de " *Pinocchio*" (2022) de Guillermo del Toro (*figura 24*). En este diseño, se incluyen diferentes personajes en el entorno del circo, proporcionando una referencia clara de la escala del espacio. Esto permite visualizar si el circo es grande o pequeño, la capacidad de espectadores que pueden ingresar y otros detalles importantes sobre su dimensión y funcionalidad.

Este enfoque también facilita la logística de la producción. Al tener una idea clara de la escala y las proporciones del circo, el equipo puede anticipar y resolver posibles desafíos técnicos relacionados con la construcción del set físico y la filmación. Por ejemplo, saber cuántas personas pueden entrar en el circo y cómo se moverán

dentro de él permite a los animadores planificar mejor las secuencias de acción y los movimientos de cámara.

Figura 24

Concepts de escenarios de “Pinocchio”



Nota. Diseño final del escenario del circo para la película de “*Pinocchio*”. Adaptado de “*A Timeless Tale Told Anew*” [Fotografía], por McIntyre, G., 2022, Internet Archive (<https://archive.org/details/gdt-pinocchio/A%20Timeless%20Tale%20Told%20Anew/>)

La importancia de diseñar estos entornos con medidas y consideraciones específicas para el equipo de preproducción no puede ser subestimada. Montalvá (2020) destaca la necesidad de tener en cuenta aspectos técnicos vitales, como la construcción de los sets físicos, la disposición de los elementos dentro del espacio de filmación y la viabilidad de realizar animaciones *stop-motion* de manera efectiva. Estos

aspectos aseguran que el entorno conceptualizado no solo sea visualmente impresionante, sino también práctico y funcional para el proceso de producción.

Otro ejemplo que destacar es el diseño de la casa de Gepetto en el mundo de "Pinocchio" (Figura 25). Para este diseño, se creó un plano técnico donde se establecen medidas específicas que facilitan el flujo de trabajo de los modeladores al crear el espacio, asegurando que todo esté proporcionalmente alineado con el tamaño de los personajes (Figura 26). Esta atención a las proporciones permite que los elementos del entorno se integren de manera coherente en la narrativa visual.

Figura 25

Concepts de escenarios de "Pinocchio"



Nota. Concept a detalle de un escenario dentro de la historia de "Pinocchio". Adaptado de "A Timeless Tale Told Anew" [Fotografía], por McIntyre, G., 2022, Internet Archive (<https://archive.org/details/gdt-pinocchio/A%20Timeless%20Tale%20Told%20Anew/>)

Figura 26

Planos técnicos de los escenarios de “Pinocchio”



Nota. Plano de la casa de Gepetto de la película de “Pinocchio”. Adaptado de “A Timeless Tale Told Anew” [Fotografía], por Mcintyre, G., 2022, Internet Archive (<https://archive.org/details/gdt-pinocchio/A%20Timeless%20Tale%20Told%20Anew/>)

La creación de entornos bien medidos y técnicamente considerados también tiene un impacto significativo en la eficiencia del proceso de producción. De esta forma, los modeladores y animadores pueden trabajar con mayor precisión y menos errores, lo que reduce el tiempo y los costos de producción. Y, además, permite a los directores y diseñadores tener una visión clara y tangible del entorno en el que se desarrollará la historia, facilitando decisiones creativas y técnicas más informadas

2.3.2.3 Props

El género de objetos o *props*, dentro del ámbito del *concept art*, comparte similitudes con el género de personajes al seguir los mismos principios. Los objetos también deben diseñarse para integrarse en un universo ficticio de manera coherente y homogénea, como los personajes y los entornos. Lo notable de este género radica en su amplia variedad de motivos posibles, lo que requiere que los diseñadores de objetos tengan un amplio repertorio de referencias en mente. El diseño de objetos abarca muchos elementos, desde carteles hasta armas y vehículos, y requiere

conocimientos gráficos para garantizar que los objetos parezcan auténticos dentro del universo ficticio en cuestión (Natalia & Álvaro, 2019).

Además, el diseño de objetos implica no solo la creación visual, sino también una comprensión profunda de cómo estos objetos interactúan con los personajes y el entorno. Por ejemplo, un vehículo futurista debe parecer tecnológicamente avanzado, y debe integrarse funcionalmente dentro de la narrativa y el entorno, mostrando signos de uso y desgaste que cuentan su historia dentro del universo ficticio.

Un claro ejemplo de esto, son los *props* diseñados en el cortometraje de “*Coraline*” (2009). Los cuales son *props* o elementos complementarios al escenario en donde se desenvuelve el personaje de Bobinsky, dichos elementos transmiten parte de su historia o pasado, el cual no se especifica explícitamente en la película, pero se puede entender a través de los elementos en su departamento (Figura 27).

Figura 27

Concepts de props de “*Coraline*”



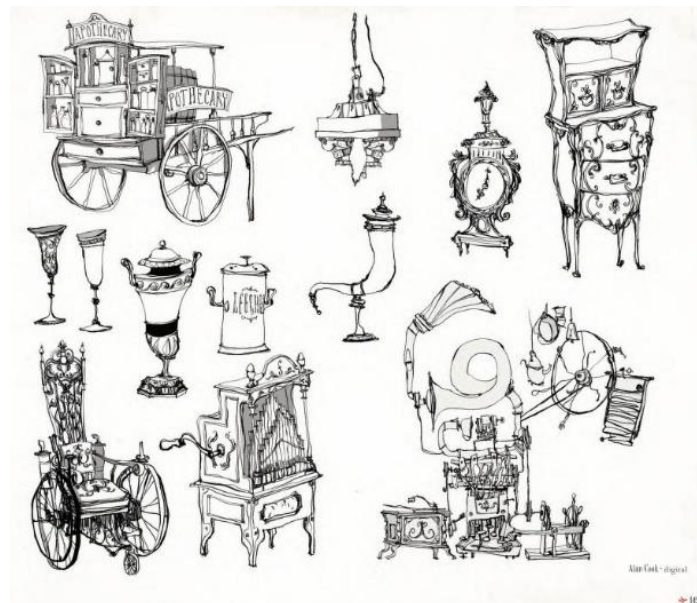
Nota. Concepts y diseños de props para el mundo de “*Coraline*”. Adaptado de “*The Unofficial Art Of Coraline*” [Fotografía], por Laika Studios, 2009, Internet Archive

(https://archive.org/details/the-unofficial-art-of-coraline_202311/page/n7/mode/2up).

Otro ejemplo son los *props* de los muebles en el mundo de "*Boxtrolls*", que reflejan la estética única de ese universo y las cosas que los personajes usan en su vida diaria (Figura 28). Estos diseños y elementos no solo enriquecen la narrativa visual, sino que también proporcionan un contexto más profundo al espectador, ayudándolo a comprender mejor la historia y el entorno en el que se desarrolla.

Figura 28

Concepts de props de "Boxtrolls"



Nota. *Concepts* e ideas para los elementos del universo de *Boxtrolls*. Adaptado de "*The Art Of Boxtrolls*" [Fotografía], por Botherthon, P., 2014, Internet Archive (<https://archive.org/details/the-art-of-the-boxtrolls/page/148/mode/2up>)

Otro ejemplo para destacar de esta película es el diseño de las gafas y sombrero de aviador para el personaje de Eggs Trubshaw. Aquí se especifica los detalles y para qué sirve cada elemento del diseño (*figura 29*). Esto ayuda a los modeladores y animadores a entender mejor cómo los accesorios interactúan con el personaje y contribuyen a su caracterización.

de arte donde se encuentran el espacio y el tiempo. Se consolida a principios de los años setenta, coincidiendo con el auge y maduración del arte conceptual. Estos libros se crearon con el propósito de trasladar la información sobre arte y las intenciones del artista fuera del entorno de la galería y de los galeristas. Así, el libro se transforma en un vehículo para las ideas, dando origen a la noción de este como idea.

2.4.1 Importancia de documentar el proceso creativo roles y responsabilidades

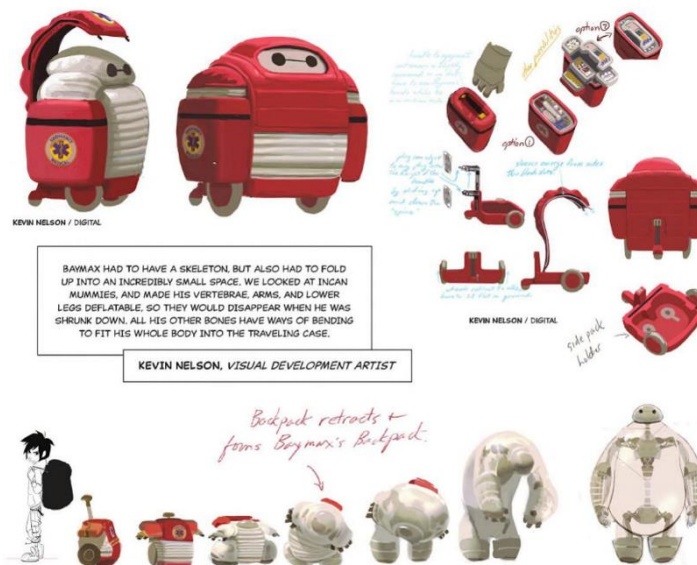
Documentar el proceso creativo en un *artbook* de animación es esencial para mantener la claridad y eficiencia en el trabajo. Según Gorichanaz (2017), el proceso creativo en el mundo del arte y el diseño se basa principalmente en la generación de ideas. Para poder llegar a nuevas ideas, existen ciertas herramientas que facilitan el proceso. Un "registro de procesos" se convierte es una herramienta fundamental para mostrar todas las ideas, tanto estéticas como funcionales, así como las texturas físicas que forman parte de la creación de una obra artística. Este registro es fundamental para mostrar el camino recorrido desde la conceptualización inicial hasta la realización final de la obra. Permite trazar la evolución de las ideas y los conceptos, y entender cómo se han transformado y desarrollado a lo largo del tiempo.

Un ejemplo de la importancia de documentar el proceso creativo se puede ver en el libro "*The Art of Big Hero 6*". Este libro de arte es una recopilación integral de los recursos artísticos de la película de Disney "*Big Hero 6*", mostrando los diseños de personajes, arte de escenarios, *concept art* y materiales promocionales. El libro ofrece una visión del proceso creativo detrás del diseño visual de la película, mostrando la visión del equipo de arte, su inspiración y su viaje desde el concepto hasta la ejecución (Figura 30). Por otro lado, "*The Art of Coco*" documenta cada detalle escenográfico sobre la cultura y la arquitectura mexicana para crear la ambientación y los personajes en la historia (Figura 31). Este tipo de documentación es invaluable para informar y

guiar el proceso creativo, asegurando que el resultado final sea relevante y atractivo para el público objetivo.

Figura 30

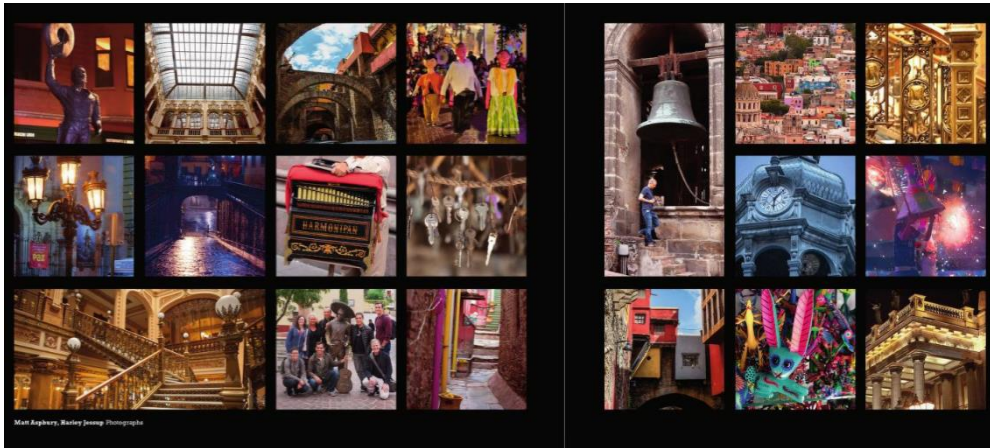
Diseños y documentación de “Big Hero 6”



Nota. Diseño de transportador de Baymax. “The art of Big Hero 6”. Adaptado de “Art of big hero 6” [Fotografía], por Julius, J, 2014, Chronicle Books

Figura 31

Moodboards de inspiración para la película “Coco”



Nota. Fotografías de elementos referenciales para la película “Coco”. Adaptado de “*The Art of Coco*” [Fotografía], por Rymill, J, 2017, Internet Archive (https://archive.org/details/the-art-of-coco_202302/page/n13/mode/2up)

2.4.2 Creación, forma y diseño de un artbook

Un *artbook*, como su nombre indica, es un libro que contiene arte, específicamente, el arte relacionado a una producción de animación. Según Argentics (2023) la creación de contenido de un *artbook* puede variar, pero generalmente incluyen los siguientes elementos:

- **Desarrollo de ilustraciones y concept art de alta calidad:** Esta es la fase de preproducción de una película o serie de animación. El *concept art* puede incluir diseños de personajes, entornos, objetos y cualquier otro elemento visual que forme parte de la producción, ayudando a dar vida al proyecto.
- **Capturas de pantalla y las imágenes del proyecto:** Pueden ayudar a mostrar el mundo del filme y sus características. Estas imágenes pueden utilizarse para destacar los gráficos, la animación y otros elementos visuales que contribuyen a la experiencia del usuario.

- **Documentos de diseño de personajes y entornos:** Estos documentos aportan información valiosa sobre el proceso creativo y pueden ayudar a los lectores a entender cómo se desarrolló el proyecto y a apreciar mejor su mundo y su historia.

El libro de arte debe ofrecer a los lectores una visión entre bastidores del proceso de desarrollo del proyecto. Puede incluir entrevistas con el equipo de desarrollo, *concept art* que nunca se utilizó en el juego y otros datos que ayuden a los lectores a entender cómo se creó el juego (Argentics ,2023).

Un ejemplo notable de esto son los personajes Vanished Villains: Fujitas, que se encuentran en el libro *“The Art of Big Hero 6”* (Figura 32). Estos elementos ayudan a que la historia tenga más contraste y vida. La inclusión de material no utilizado y escenas eliminadas permite a los lectores apreciar la evolución de los proyectos y las decisiones tomadas en el desarrollo.

Figura 32

Diseños de personajes descartados de “Big Hero 6”



Nota. Creación de personajes extras para la trama de *“Big Hero 6”*. *“The art of Big Hero 6”*.

Adaptado de *“Art of big hero 6”* [Fotografía], por Julius, J, 2014, Chronicle Books

Por otro lado, en “*The Art Of Wall-e*” nos presenta otro ejemplo. La historia de “WALL-E” (2008) de Pixar, como muchos proyectos cinematográficos, pasó por numerosas fases de desarrollo y cambios. los alienígenas que aparecen en el *artbook* representan ideas y direcciones que el equipo de desarrollo exploró durante la preproducción. Estos personajes podrían haber sido parte de un enfoque narrativo alternativo o de escenas eliminadas o modificadas en el guion final (Figura 33).

Figura 33

Diseños no incluidos en “Wall-e”



Nota. Diseños preliminares para la historia de “Wall-e”. Adaptado de “*Art of Wall-e*” [Fotografía], por Hauser, T., 2008, Internet Archive (https://archive.org/details/the-art-of-wall-e_202302/page/n129/mode/2up?view=theater)

Por otro lado, Antón y Montero (2012), el libro, como medio de investigación artística, ha experimentado cambios sociales, técnicos y expresivos. A pesar de su carácter silencioso, sigue siendo revolucionario y, a veces, provocador por su dualidad como libro y obra de arte. Aunque otros lenguajes han explorado la relación entre lo singular y lo múltiple, el libro se presenta al artista como una forma de expresión tan amplia que resulta difícil catalogarlo.

En su libro “El libro de los libros de artista” Antón y Montero (2012) exploran diversas técnicas, tendencias y disciplinas artísticas como nuevos terrenos para la

creación. Aunque se busca una tarea imposible: definir y clasificar los distintos tipos de libros de artista, los autores proponen 9 categorías, cada una con sus propias variantes:

- **Forma:** A través de la historia el libro, se ha adaptado de diversas formas. Alrededor del año 1200, en bibliotecas como las de Fez, Gaza o Damasco, coexistieron simultáneamente rollos, códices, libros en papiro, pergamino y hojas hindúes. Estas posibilidades han permitido la transmisión del conocimiento en diferentes épocas y ahora son reconsideradas por los creadores de libros de artista. Presentando una amplia gama de formas adoptadas por estos libros como son: tablillas, rollos, desplegables, en acordeón, pancartas, códices, silueteado, pop-up, caja-contenedor, escultóricos, joyas y digitales.
- **Materiales:** Los libros han estado revestidos de una amplia variedad de materiales: algunos duros, otros blandos, ligeros o pesados. Los creadores de libros de artista encuentran fascinante la diversidad de materiales, ya que permiten reinterpretar el libro desde la perspectiva de quienes conocen íntimamente un material.
Dentro de este apartado muestra una gran variedad de materiales sin embargo se centrará en uno que es el papel, siendo este el soporte universal utilizado en la fabricación de libros.
- **Técnicas:** Las técnicas son los procedimientos o reglas que se utilizan para obtener un resultado específico en el campo del arte. Requieren destrezas manuales e intelectuales, el uso de herramientas y conocimientos variados, y son transmisibles (aunque pueden modificarse con la práctica). Al igual que los materiales, las técnicas interesan a los creadores de libros de artista debido a

las posibilidades que ofrecen para abordar la realización de estas obras desde diferentes enfoques.

- **Técnicas de Impresión:** La amplia difusión del libro convencional se debió en gran parte a la implementación de técnicas de impresión que permitieron su reproducción a menor costo. Por ello, es lógico dedicar a este tema el espacio que merece. Para los artistas que crean libros, además del valor estético que estas técnicas ofrecen, es crucial la posibilidad de producir múltiples copias del mismo libro.
- **Temática:** En el contexto de los Libros de Artista, se clasifican según su contenido. No se pretende abarcar todos los tipos, sino centrarse en los temas más frecuentes. Estos incluyen libros de texto que transmiten conocimientos, apuntes o bocetos que muestran obras en proceso, iconografía recopilada en tratados, memorias que describen eventos puntuales, libros oficiales requeridos en la vida cotidiana, producciones artísticas, etc.
- **Intervención en Libros:** En este contexto, los artistas suelen utilizar libros normalizados o editados como base para crear obras propias. La elección del libro a intervenir se basa tanto en su forma como en su contenido. Algunas posibilidades de intervención incluyen modificar sistemáticamente las páginas, transformar el libro en un objeto diferente o incorporar elementos externos para generar una nueva realidad creativa.
- **Sentidos:** En la actualidad, existe un gran interés en crear obras artísticas que involucren todos nuestros sentidos, siguiendo la estela de las primeras vanguardias y su búsqueda de un arte total. Este enfoque representa un amplio campo de investigación, tanto en el presente como en nuestro pasado. Los estudios realizados en la Bauhaus sobre sinestesia o la combinación de varios sentidos son ejemplos notables. Por ejemplo, un sinestésico puede oír colores,

ver sonidos o percibir sensaciones gustativas al tocar una textura. Estas experiencias no son meras asociaciones, sino percepciones reales.

- **Participativos:** Desde las primeras vanguardias, se ha defendido la participación del espectador en la obra de arte. Esta perspectiva busca convertir al espectador en un sujeto activo del hecho artístico. Los Libros de Artista han sido un terreno fértil para experimentar con esta idea, dando lugar a obras interesantes en las que el "lector" desempeña un papel fundamental.
- **Acciones:** La búsqueda del "arte total" lleva a ver las "acciones" como una forma de crear obras artísticas, y los Libros de Artista son contenedores ideales para estas experiencias. Entre los tipos de acciones en esta categoría se encuentran la **Instalación**, que monta un espacio basado en un libro de artista; el **Proceso**, donde la creación del libro es un proceso significativo con reglas del autor; la **Postal**, que utiliza el servicio postal y la colaboración de varios artistas; el **Móvil**, que pone en valor el movimiento del libro como elemento dinámico; el **Efímero**, concebido para desaparecer dejando solo documentación; la **Acción**, donde el libro complementa una acción que necesita ser puesta en escena por el *lector-performer*; y el **Vivo**, que explora el uso de genética, robótica o ingenio, haciendo del libro algo vivo.

El libro de arte no es un producto para consumir; es una forma de disfrutar del arte, a menudo personal e individual. Las diversas influencias de los lenguajes artísticos del siglo XXI enriquecen esta historia, y aunque el creador no busca ser transgresor, se adapta y flexibiliza los valores tradicionales del libro. De esta manera, amplía los soportes artísticos para explorar con libertad y verdadero compromiso la experimentación en el campo del arte." (Antón & Montero, 2012)

2.4.3 Valor y aplicaciones de artbooks en la Industria

De acuerdo con lo planteado por García (2020), el aspecto más importante que todo creador de libros debería considerar, sin importar su rol como artista, escritor, ilustrador, editor, etc., es el mensaje central. Este mensaje es el verdadero motor que debe guiar todo el libro en relación con lo que lo define como una secuencia espaciotemporal.

Entender que el mensaje es el objetivo final y no simplemente un medio es fundamental para reconocer que el éxito del libro depende de la efectividad de su transmisión. La estructura del libro y sus elementos como: el contenido textual, las imágenes, los objetos, los sistemas de signos, los lenguajes, los métodos, las técnicas, los materiales, la composición cromática, el tamaño, etc. Deben alinearse para transmitir un mensaje que funcione como una totalidad coherente, fomentando una retroalimentación entre su forma y su capacidad para significar.

De acuerdo con lo planteado por García (2020), el aspecto más importante que todo creador de libros debería considerar, sin importar su rol como artista, escritor, ilustrador, editor, etc., es el mensaje central. Este mensaje es el verdadero motor que debe guiar todo el libro en relación con lo que lo define como una secuencia espaciotemporal. Entender que el mensaje es el objetivo final y no simplemente un medio es fundamental para reconocer que el éxito del libro depende de la efectividad de su transmisión. La estructura del libro y sus elementos como: el contenido textual, las imágenes, los objetos, los sistemas de signos, los lenguajes, los métodos, las técnicas, los materiales, la composición cromática, el tamaño, etc. Deben alinearse para transmitir un mensaje que funcione como una totalidad coherente, fomentando una retroalimentación entre su forma y su capacidad para significar.

Cuando un libro se desarrolla de manera que el autor decide, desde el mensaje, qué elementos (texto, imágenes, sonidos, texturas, colores, formas, etc.) deben ser incluidos, en qué cantidad y con qué jerarquía, se crea una autonomía que

permite al libro adquirir un sentido y un valor universal, similar al de la música, la escultura, la gráfica o la danza. A diferencia de un libro de texto, este tipo de libro no necesita ser traducido a diferentes idiomas para que su estructura semántica sea comprendida. (García, 2020)

“El libro de artista, bajo todas sus formas, llama a un conocimiento por los sentidos y por la razón. Requiere una reflexión, un desciframiento de los elementos puestos a nuestra disposición para revelar la observación del artista que se oculta más allá de las palabras” (Jameson, 2006)

De igual manera, García (2020) señala que un libro arte no debería estar restringido por factores que obstaculicen o deterioren el mensaje; por eso es fundamental una relación simbiótica entre el continente y el contenido. A pesar de esto, el diseño y la edición de un libro a menudo están condicionados por las limitaciones de los costos de producción y comercialización. En general, el escritor se encarga de la escritura, el ilustrador de las imágenes, y el diseñador del diseño, quien debe considerar parámetros básicos que relacionan la maquetación con una composición armoniosa entre el texto y las imágenes, además de valorar el aspecto estético de la publicación para mantener una coherencia en el contenido.

Por último, al igual que ocurre con los libros de texto, los libros-arte también pueden ser múltiples, aunque esto no siempre es un factor determinante o esencial. José Emilio Antón (1994) argumenta que esta es una clasificación básica para entender la naturaleza de un libro-arte. Existen libros de artista de ejemplar único y libros de artista seriados. En el caso de los libros seriados, cada ejemplar debe estar numerado y firmado por el autor o autores, y, si aplica, debe indicar quién se encargó de la estampación o edición si no fue el propio artista.

Estos libros deben reproducirse con técnicas actuales, como calcografía, permeografía, litografía, xilografía, linóleo, offset, impresión digital, entre otras técnicas artesanales que permiten la reproducción a pequeña escala. Según Antón,

dependiendo de las técnicas empleadas, se puede optar por una edición de pocos ejemplares o incluso de miles" (Antón, 1994). En este último caso nos explica que existen varios métodos de impresión sin embargo basándonos en la actualidad lo podríamos explicar como el "formato" es decir la aplicación en digital o impreso.

La presencia de los libros de arte en el mercado se debe en gran parte a proyectos editoriales que producen publicaciones con una alta calidad estética, sirviendo como una carta de presentación para el trabajo del artista. (Yolanda, 2010)

CAPÍTULO 3

3. INVESTIGACIÓN VISUAL

El enfoque metodológico de este proyecto se basa en una metodología de investigación mixta, combinando métodos cualitativos y cuantitativos, planteado por Hernández Sampieri en su libro *Metodología de la Investigación* (2014). Esta metodología mixta se adapta a las diversas necesidades del proyecto, permitiendo una comprensión integral tanto del proceso de dirección de arte para el desarrollo del proyecto como al grupo objetivo para quien está dirigido el *artbook*. La naturaleza creativa y subjetiva de los procesos de dirección de arte requieren de un análisis detallado de los procesos estéticos y artísticos involucrados. Para abordar esto, se ha estructurado el proyecto en varias fases, que incluyen la investigación y documentación inicial, la investigación de campo, el desarrollo del concepto, la creación de *Concept Arts* y *Concept Design*, y la creación de un *artbook*.

3.1 Fase 1: Investigación y documentación

En la fase de investigación y documentación, se realiza una consulta bibliográfica, así como el análisis de casos de estudio relevantes y entrevistas con expertos en el campo. La consulta bibliográfica implica una evaluación crítica de la literatura existente sobre el tema de investigación. Este proceso se lleva a cabo de forma sistemática y con objetivos específicos. En la revisión, es fundamental aplicar criterios diversos para seleccionar el material relevante, considerando aspectos como su pertinencia, exhaustividad y actualidad. (Falcón & Serpa, 2021) Esto proporciona una base teórica sólida y permite identificar tendencias y mejores prácticas en la creación de personajes y escenarios en la técnica del *stop-motion*.

Inicialmente, se explora la definición y la importancia de la dirección de arte en el campo cinematográfico, especialmente en la animación en *stop-motion*. De esta

manera, se analiza los principios fundamentales que sustentan la creación de un lenguaje visual para el desarrollo de cortometrajes.

Después, se examina la relación entre el arte y el diseño, investigando cómo se influyen mutuamente y qué nuevas representaciones surgen de esta interacción, para esto se analiza la conexión y coexistencia entre la ilustración y el diseño gráfico. Con esta comprensión, se abordan las nuevas formas de dibujo e ilustración en el proceso creativo de la preproducción de un cortometraje animado en *stop-motion*. En este contexto, se analizan los conceptos de *Concept Art* y *Concept Design*, destacando su importancia y categorías para la realización óptima de un cortometraje en *stop-motion*.

Finalmente, se investiga qué es un *artbook*, analizando su estructura y contenido típicos. Así mismo, se seleccionan varios proyectos de animación *stop-motion* exitosos para un análisis de caso detallado. Este análisis incluye la revisión de materiales de producción, como *storyboards*, *concept arts*, *model sheets* y otros documentos de preproducción. Además, se investiga información sobre cómo estos proyectos gestionaron su dirección de arte y los resultados obtenidos.

Una vez recopilada toda esta información, se procede a categorizar y seleccionar los conceptos y referencias pertinentes para la creación de *concept arts* de los elementos visuales del cortometraje, como personajes, entornos y objetos. Esto ayudará a alcanzar el producto final esperado: el *artbook*. Este enfoque metodológico estará reflejado en el marco teórico, que sirve como base referencial para la elaboración de todo el proyecto.

3.1.1 Análisis de casos

Según Yin (1989), un investigador experto, define el estudio de casos como una investigación empírica que examina un fenómeno contemporáneo en su contexto real. En este enfoque, los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente definidos, y se utilizan múltiples fuentes de evidencia. El uso de diversas fuentes

permite una perspectiva robusta y multidimensional, esencial para comprender fenómenos complejos en su totalidad.

De tal manera que, se eligió este método de investigación para conocer y comprender propuestas de proyectos similares o de *artbooks* existentes dentro del mercado. Se tomó de referencia diferentes *artbooks*, pero se enfatizó más los *artbooks* de “*The Art of Kubo And The Two Strings*”, “*The Art and Making of Paranorman*”, y “*The Art of Big Hero 6*”.

3.2 Fase 2: Investigación de campo

En esta fase se exploran dos técnicas de investigación fundamentales para la recopilación de datos y la obtención de información relevante: las entrevistas y las encuestas. Ambas técnicas son cruciales para el desarrollo del proyecto, ya que proporcionan *insights* valiosos que enriquecen tanto la teoría como la práctica en este campo.

3.2.1 Encuestas

La encuesta es una técnica que emplea una serie de procedimientos investigativos estandarizados para recolectar y analizar datos de una muestra representativa, con el objetivo de explorar, describir, predecir y/o explicar diversas características de una población o universo más amplio (Anguita et al., 2003).

En este proyecto se lleva a cabo encuestas para comprender las necesidades y preferencias del grupo objetivo al que está dirigido el producto propuesto, para lo cual se realizaron encuestas a estudiantes de carreras relacionadas, donde la problemática es más relevante. Estos estudiantes provienen de las carreras de Diseño Gráfico, Animación Digital y Producción para Medios de Comunicación, y cursan asignaturas como Taller de Ilustración, Dirección de Arte, Diseño de Personajes,

Animación Digital, *Concept Art* y *Stop-motion*. A continuación, se muestran las preguntas realizadas a estos grupos de estudiantes:

- ¿Qué carrera estudias?
- ¿En qué universidad estudias?
- ¿Qué edad tienes?
- ¿Qué te motiva más al ver un cortometraje relacionado con tu campo de estudio?
- ¿Qué aspectos de la dirección de arte en un cortometraje te interesan más?
- ¿Qué tan importante es para ti ver el *making-of* de un cortometraje en *stop-motion*?
- ¿Qué elementos te gustaría ver incluidos en un *artbook* sobre la producción de un cortometraje en *stop-motion*?
- ¿Qué tan importante consideras que el *artbook* incluya detalles técnicos sobre la creación de personajes y escenarios?
- ¿Crees que un *artbook* sobre dirección de arte en cortometrajes podría mejorar tu comprensión de este campo y tus habilidades como artista?
- ¿En qué formato preferirías que esté el *artbook*?
- ¿Qué tipo de contenido adicional crees que enriquecería más un *artbook*?

3.2.2 Entrevistas

La entrevista es una técnica valiosa en la investigación cualitativa para recolectar datos; se define como una conversación con un propósito específico, más allá de simplemente dialogar. Para este proyecto, se opta por entrevistas semiestructuradas debido a su flexibilidad; permiten comenzar con preguntas predefinidas que pueden adaptarse en función de las respuestas del entrevistado (Díaz-Bravo et al., s. f.).

Estas entrevistas son dirigidas a profesionales de la industria de la animación y videojuegos que tienen conocimientos en ilustración y *Concept Art*. Estas entrevistas

se enfocan en obtener información detallada sobre sus procesos creativos, técnicas empleadas, desafíos comunes y soluciones innovadoras. Las preguntas base se diseñan para explorar sus experiencias y perspectivas sobre la dirección de arte, el *Concept Art* y el *Concept Design* en proyectos referentes a sus especializaciones como *Visual Development* o desarrollo visual en proyectos animados y en videojuegos:

- ¿Puedes contarnos un poco sobre ti y a lo que dedicas?
- ¿Qué te inspiró a seguir en este ámbito o a realizar estos tipos de proyectos?
- ¿Puedes describir tu proceso creativo al trabajar en un nuevo proyecto de este ámbito?
- ¿Cuáles son las principales habilidades que consideras esenciales para un *Concept Artist* o alguien que se dedica a estos tipos de proyectos?
- ¿Cuál ha sido tu proyecto favorito hasta ahora y por qué?
- ¿Qué consejo le darías a los estudiantes y jóvenes artistas que desean seguir una carrera referente a este ámbito?
- ¿Qué opinas sobre la idea de crear un *artbook* que documente el proceso de dirección de arte en cortometrajes de *stop-motion*?
- ¿Qué tipo de contenido consideras que debería incluir este *artbook* para ser útil y relevante para la comunidad de estudiantes y profesionales en el campo?

Los hallazgos empíricos de las entrevistas se implementan en el marco teórico complementando la revisión literaria y la fundamentación del proyecto. De la misma forma, estos datos enriquecen el *artbook* a crear, asegurando que refleje tanto la teoría como la práctica de la dirección de arte en la animación en *stop-motion*.

3.2.3 Perfil de Usuario

Un *buyer persona* o el perfil de usuario es una representación ficticia del cliente ideal de una empresa. Este perfil incluye características demográficas, sociales y otros datos relevantes como su comportamiento personal y profesional, así como su

actividad en línea. Además, describe la relación actual o potencial que el cliente tiene con la empresa y el producto o servicio que esta ofrece (Xarxa Emprèn, 2022).

El desarrollo de los perfiles de usuario permitirá identificar las características comunes de los estudiantes de las carreras mencionadas, sus deseos e intereses, lo que ayudará a conceptualizar eficazmente la propuesta del proyecto. Esta herramienta se basa en la información previamente recopilada a través de las encuestas, entrevistas e investigaciones secundarias.

3.3 Fase 3: Desarrollo del concepto

La fase de desarrollo del concepto es una etapa crucial en la creación de un cortometraje, donde las ideas abstractas se transforman en conceptos visuales y narrativos concretos. En esta fase, se fomenta la generación de ideas a través de técnicas como la lluvia de ideas o *brainstorming*, y moodboards.

3.3.1 Brainstorming

La técnica descrita es *Brainstorming*, desarrollada en 1941 por Alex Osborn. Es una herramienta grupal destinada para generar ideas originales en un ambiente relajado y no estructurado. A diferencia del trabajo individual, el *brainstorming* facilita la producción de una mayor cantidad y calidad de ideas al aprovechar la creatividad colectiva. Este método permite que personas con perspectivas diversas colaboren, sugieran y construyan sobre las ideas de otros, generando una variedad de propuestas en un tiempo (Montoya, 2011). De esta forma, la lluvia de ideas permite al equipo creativo explorar diferentes enfoques y perspectivas, sin restricciones, para encontrar las mejores soluciones creativas.

3.3.2 Moodboard

Un *moodboard* es una herramienta visual utilizada para transmitir ideas mediante la combinación de imágenes, texturas, citas, fotografías y otros elementos gráficos. Su propósito principal es evocar sentimientos que ayuden a comunicar un concepto y a promover la idea subyacente (Boyle, 2022).

En los campos creativos, el *moodboard* es una herramienta clave que proporciona una referencia visual para profesionales de diversas áreas. Funciona como un punto de referencia visual a lo largo de todo el proceso de desarrollo de un proyecto, ayudando al equipo a mantener la visión original y asegurar la coherencia con las ideas iniciales (Creative Campus, 2024).

3.4 Fase 4: Creación de Concept Arts y Concept Design

Esta fase se enfoca en la materialización visual de las ideas y conceptos desarrollados en las etapas anteriores. Esta etapa es esencial para establecer la estética y la coherencia del proyecto, proporcionando una guía visual detallada para todos los aspectos del cortometraje en *stop-motion*. Todos los *concepts*, incluso aquellos que sean simples y esquemáticos, ayudan a establecer las bases del diseño final y permiten hacer ajustes tempranos. Los bocetos se comparten con el equipo para recibir retroalimentación y asegurar que todos estén alineados con la visión del proyecto.

3.4.1 Método Kanban

Para optimizar la organización y el flujo de trabajo en la creación del contenido del *artbook* y los *concepts* para el equipo de modeladores del proyecto, se implementó el método *Kanban*. David J. Anderson, un destacado pionero en el campo de *Lean/Kanban* para el trabajo de conocimiento, define al método como un enfoque

gradual y progresivo de cambio en procesos y sistemas, diseñado para organizaciones que se dedican al trabajo de conocimiento (Anderson, 2010).

Esta metodología se aplica mediante tableros *Kanban*, que son una herramienta visual de gestión de proyectos. Estos tableros permiten a los equipos visualizar sus flujos de trabajo y la carga de trabajo actual organizando por columnas en donde se divide en “trabajo pendiente”, “en curso” y “finalizado” (Martins, 2024). Lo cual permite agregar y mover tareas entre columnas según el estado actual del trabajo, adaptándose fácilmente a cambios.

3.4.2 Método de Inducción - Deducción

El método de inducción-deducción se aplica a hechos específicos, utilizando un enfoque deductivo al pasar de lo general a lo particular y un enfoque inductivo al ir de lo particular a lo general.

La inducción y la deducción se integran de manera complementaria: la inducción permite formular generalizaciones basadas en las similitudes entre varios casos, y a partir de estas generalizaciones, la deducción extrae múltiples conclusiones lógicas. Estas conclusiones, luego, son traducidas en nuevas generalizaciones a través de la inducción, creando así una unidad dialéctica. Por esta razón, el método inductivo-deductivo es muy efectivo como un enfoque inicial para construir conocimientos, ya que aborda las regularidades externas del objeto de investigación (Jiménez & Jacinto, 2017).

Este enfoque sistemático aplicado en el proyecto no solo mejora la calidad artística, sino que también optimiza el proceso de producción, asegurando un resultado final que sea visualmente atractivo y técnicamente sólido.

3.4.3 Diseño Iterativo

El diseño iterativo es un enfoque que permite perfeccionar un producto mediante la aplicación continua de conocimientos y mejoras. Comienza con una visión inicial del producto, la cual se somete a pruebas y evaluaciones para extraer conclusiones. Basado en estos resultados, se realizan ajustes y mejoras que se repiten tantas veces como sea necesario, refinando el diseño hasta alcanzar el producto final deseado (Dalia, 2023).

En estos procesos, la interacción entre el usuario y el producto es crucial. A través de este enfoque, la interacción puede ser definida, investigada y evaluada para asegurar que el producto se ajuste adecuadamente a las necesidades y expectativas de los usuarios (Design Toolkit | Iterativo, s. f.). Dentro del contexto del proyecto, la interacción continua entre el equipo de diseño y los directores juega un papel crucial. A medida que los personajes y escenarios evolucionan, los directores revisan y ajustan los diseños para asegurar que cumplan con los requisitos técnicos y estéticos del proyecto. Este proceso asegura que los elementos visuales se adapten de manera óptima a las necesidades de producción.

3.5 Fase 5: Creación del Artbook

La fase de creación del *artbook* representa un paso importante en la documentación y presentación del cortometraje, transformando el proceso creativo en una narrativa visual accesible y enriquecedora. El *artbook* no solo actúa como un archivo detallado del proyecto, sino que también funciona como una herramienta educativa y de inspiración para otros creadores en el campo de la animación en *stop-motion*.

3.5.1 Diagrama de Gantt

El diagrama de Gantt es una herramienta utilizada para planificar y programar tareas durante un período específico. Facilita la visualización de las acciones a realizar, lo que permite el seguimiento y control del progreso en cada etapa de un proyecto. De la misma forma, representa gráficamente las tareas, su duración y secuencia (Yasen, 2014). De esta manera se tiene una planificación detallada con el orden en que deben realizarse las tareas, asegurando que las etapas críticas se completen en el momento adecuado.

3.5.2 Coolboard

El *Coolboard* es una pizarra gráfica formada a partir de imágenes reales que facilita la identificación de la gama cromática, tipografía y tendencias de diseño empleadas en proyectos análogos, lo que permite aplicarlas al material gráfico que se va a desarrollar (Carchi, 2020). Por lo tanto, la implementación de un *Coolboard* en la fase de planificación y desarrollo del *artbook* garantizará que el producto final sea visualmente atractivo y será una fuente de inspiración para desarrollar la maquetación y estilo del producto final.

CAPÍTULO 4

4. Desarrollo de proyecto

En esta sección, se presentan los resultados obtenidos a partir de las metodologías, técnicas y herramientas empleadas en el desarrollo de cada parte de la propuesta de valor. Esto abarca desde el concepto creativo y el enfoque comunicacional hasta los elementos técnicos y estéticos. Al exponer estos resultados, se da una visión clara de cómo se diseñaron y ejecutaron cada componente, evidenciando la eficacia de los métodos utilizados y la coherencia de la propuesta.

4.1 Análisis de resultados

4.1.1 Análisis de caso

Se analizaron los casos de estudio mencionados previamente, seleccionados por su enfoque en el proceso creativo de la producción de películas en *stop-motion* y el énfasis en el *concept design* dentro de su contenido. Estos *artbooks* son una demostración del proceso y las decisiones creativas de los directores, y aunque no están dirigidos a una audiencia específica, pueden ser apreciados tanto por los seguidores de estas películas como por profesionales en el campo de la animación y el diseño.

Entre los aspectos más destacados de estos *artbooks* se encuentran el uso de colores y estilos acordes con la temática de la historia, así como un contenido predominantemente visual, con una mayor cantidad de imágenes en comparación con el texto.

Tabla 3

Análisis de casos

Casos	Elementos gráficos	Cromática y estilo	Contenido	Diagramación y diseño
"The Art of Kubo And The Two Strings"	Tiene bocetos, <i>concepts</i> , ilustraciones y fotos de marionetas. Las ilustraciones tienen una técnica artesanal con texturas.	Color rojo y café que se alinea con la temática oriental. Hojas de textura de papiro.	Proceso de creación, desde los primeros bocetos hasta los modelos finales con ciertos detalles técnicos de las marionetas.	Diseño organizado y limpio. Equilibrio entre texto e imágenes.
"The Art and Making of Paranorman"	Tiene bocetos, <i>concepts</i> , modelados, ilustraciones y fotos de los sets y marionetas.	Colores verdes y grises, adecuada para su tono sobrenatural. Hojas con fondo de árboles secos.	Proceso de producción más detallada con comentarios de los diferentes equipos.	Diseño dinámico con retícula flexible. Predominan las imágenes, ocupando todo un pliego.
"The Art of Big Hero 6"	Tiene bocetos, <i>concepts</i> , modelados, ilustraciones.	Colores azules y verdes. Textura de manchas en las páginas. Estilo de comic con textos flotantes.	Conceptualización hasta la animación final, con énfasis en la colaboración entre diferentes departamentos creativos y detalles técnicos de los diseños.	Diseño estructurado y moderno. Equilibrio entre texto e imágenes.

Nota. La tabla muestra los diferentes *artbook* que han sido analizados. Elaboración propia (2024)

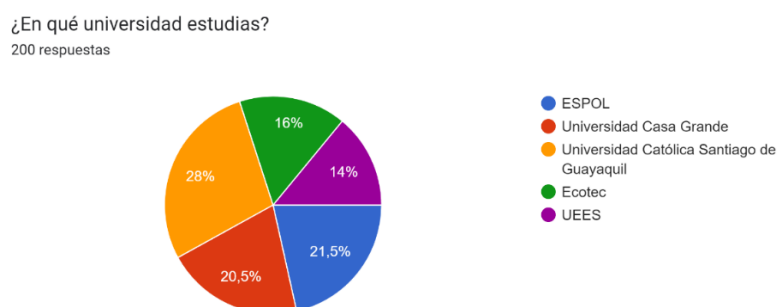
4.1.2 Encuestas

La encuesta se realizó mediante la plataforma Google Forms y se dirigió a estudiantes de varias universidades: la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG), la Universidad Casa Grande, la Universidad Ecotec y la Universidad Espíritu Santo (UEES). Estas instituciones tienen estudiantes en carreras relacionadas con el tema de estudio, como Diseño Gráfico, Animación Digital y Producción para Medios de Comunicación. Los encuestados están cursando asignaturas como Taller de Ilustración, Dirección de Arte, Diseño de Personajes, Animación Digital, *Concept Art* y *Stop-motion*.

En total, se seleccionaron 280 estudiantes que están cursando estas asignaturas, de los cuales 201 participaron en la encuesta. Sin embargo, algunos encuestados no cursaban las materias específicas, por lo que fue necesario revisar y filtrar las respuestas. Finalmente, se obtuvo una muestra de 179 estudiantes y mediante el muestreo por selección intencional, se eligieron a 117 estudiantes que pudieron proporcionar los datos más relevantes para el estudio, teniendo en cuenta los criterios del tipo de proyecto que les interesa realizar y su perspectiva sobre el uso de un *artbook* como material didáctico para mejorar sus habilidades creativas.

Figura 34

Gráfico de la pregunta ¿En qué universidad estudias?

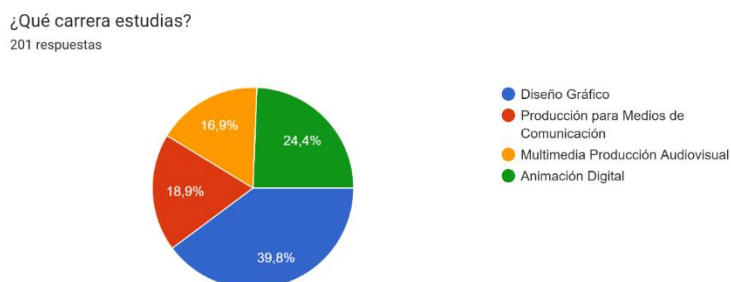


Nota. El gráfico presenta la distribución de estudiantes encuestados de la ESPOL, Casa Grande, UCSG, Ecotec y UEES. Elaboración propia (2024).

Este gráfico muestra la distribución de los estudiantes de las cinco universidades donde el 28% de los encuestados son de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, seguida por ESPOL con 21,5%, la Universidad Casa Grande con 20,5%, Ecotec representa el 16% y la UEES tiene la menor representación con el 14%.

Figura 35

Gráfico de la pregunta ¿Qué carrera estudias?

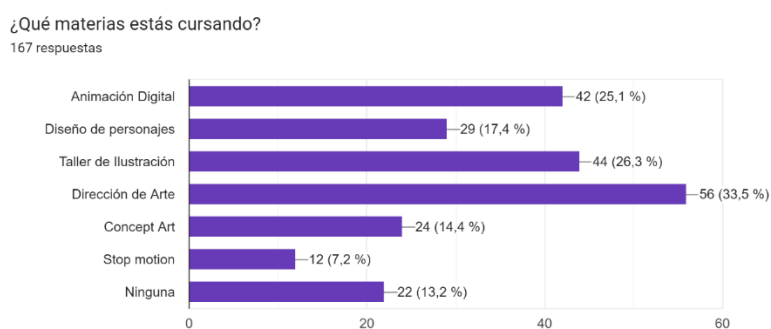


Nota. El gráfico presenta la distribución de encuestados según sus carreras: Diseño Gráfico, Animación Digital, Producción para Medios de Comunicación, y Multimedia Producción Audiovisual. Elaboración propia (2024).

El 39% de los encuestados estudian la carrera de Diseño Gráfico seguido de Animación Digital con el 24,4%, Producción para Medios de Comunicación cuenta con el 18,9% y por último la carrera de Multimedia Producción Audiovisual representa el 16,9%.

Figura 36

Gráfico de la pregunta ¿Qué materias estás cursando?

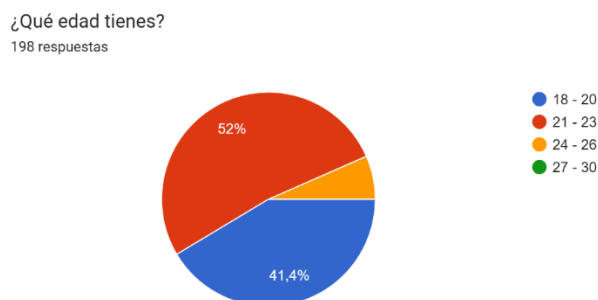


Nota. El gráfico muestra la distribución de estudiantes según las materias que están cursando: Dirección de Arte, Taller de Ilustración, Animación Digital, Concept Art, Stop-motion y otras. Elaboración propia (2024).

Dentro de las materias que se encuentran cursando. El 33,5% de encuentra cursando la materia de Dirección de Arte, el 26,3% cursan Taller de Ilustración, seguido del 25,1% de Animación Digital, Concept Art con un 14,4% y por último la materia de *Stop-motion* con un 7,2%. Sin embargo existe un 13,2% de estudiantes que no están cursando las materias que se han especificado.

Figura 37

Gráfico de la pregunta ¿Qué edad tienes?

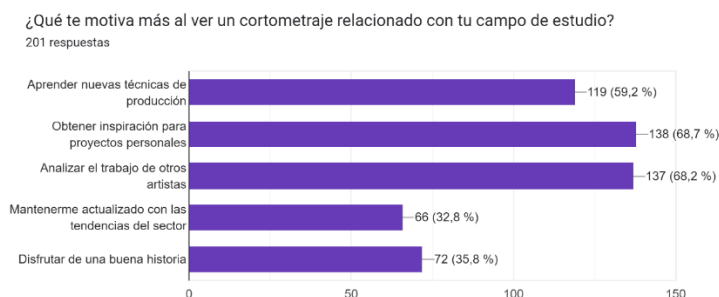


Nota. El gráfico muestra la distribución de los encuestados según sus rangos de edad: 18-20, 21-23, y 24-25 años. Elaboración propia (2024).

Dentro de los rangos de edad se puede visualizar que el 52% de los encuestados cuentan con un rango de edad entre 21-23, seguido del 41,4% de estudiantes con un rango de edad entre 18-20 y por último un 6,6% con un rango de edad de 24-25.

Figura 38

Gráfico de la pregunta ¿Qué te motiva más al ver un cortometraje relacionado con tu campo de estudio?

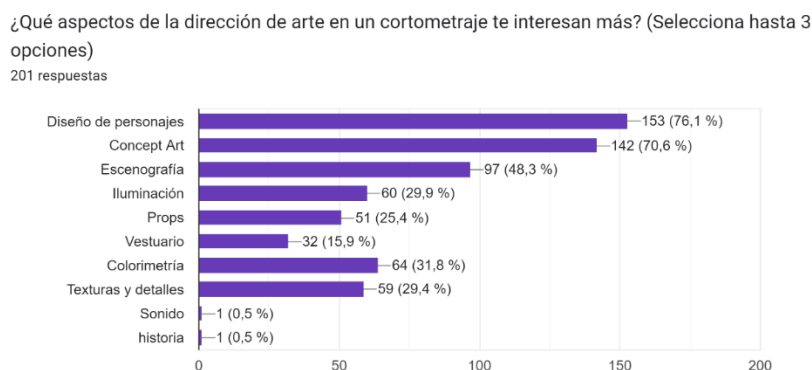


Nota. El gráfico indica que los encuestados ven cortometrajes para inspirarse, analizar trabajos, aprender técnicas, seguir tendencias. Elaboración propia (2024).

Este apartado revela que la principal motivación para ver cortometrajes relacionados con el campo de estudio es obtener inspiración para proyectos personales 68.7%. Le sigue de cerca el deseo de analizar el trabajo de otros artistas 68.2% y de aprender nuevas técnicas de producción 59.2%. Un porcentaje considerable también busca mantenerse actualizado con las tendencias del sector 32.8%. Sin embargo, a pesar de estar relacionado con el campo de estudio, un número significativo de encuestados también disfruta simplemente de una buena historia 35.8%. Estos resultados sugieren que los cortometrajes cumplen un papel multifacético en el desarrollo profesional de los encuestados, sirviendo como fuente de inspiración, aprendizaje y entretenimiento.

Figura 39

Gráfico de la pregunta *¿Qué aspectos de la dirección de arte en un cortometraje te interesan más?*



Nota. La encuesta muestra que el diseño de personajes es el aspecto más valorado, seguido por el concept art y la escenografía. La iluminación, los props y el vestuario tienen menos prioridad. Elaboración propia (2024).

La encuesta revela un claro interés por el diseño de personajes con un 76.4% como el aspecto más relevante en la dirección de arte de cortometrajes, seguido de

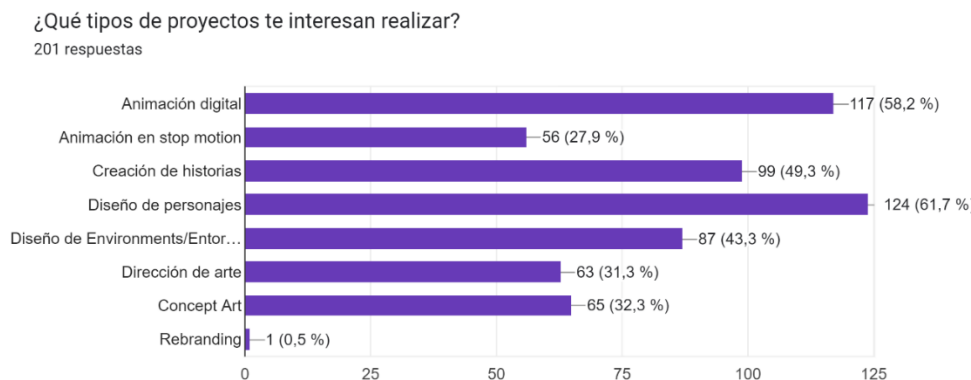
cerca con 70,6% por el *concept art* y la escenografía 48,3%. Estos tres elementos fundamentales de la narrativa visual parecen ser los que más captan la atención de los encuestados.

Por otro lado, se observa un interés moderado en elementos como la iluminación 29,9%, los props 25,4% y el vestuario 15,9%. Estos aspectos, aunque importantes para la construcción de la atmósfera y la caracterización, parecen ser considerados de menor prioridad en comparación con los tres primeros.

Finalmente, elementos como colorimetría 31,8%, texturas y detalles 29,4% y con el sonido 0,5% y la historia 0,5% que obtienen una menor cantidad de votos, lo que sugiere que son aspectos que, aunque valorados, no son los principales focos de interés para la mayoría de los encuestados.

Figura 40

Gráfico de la pregunta *¿Qué tipos de proyectos te interesan realizar?*

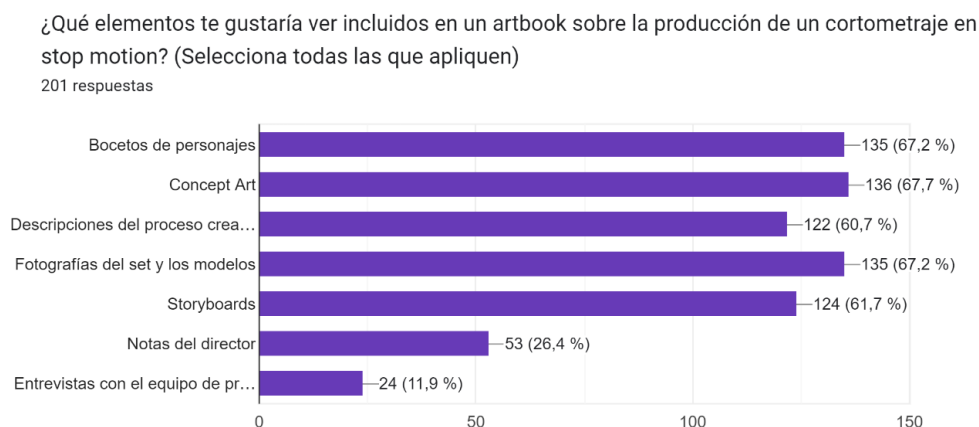


Nota. La encuesta muestra un gran interés en el diseño de personajes y la animación digital, con un notable interés en la creación de historias y concept art, así como en el diseño de entornos y dirección de arte. La animación stop-motion también es relevante. Elaboración propia (2024).

La encuesta revela un fuerte interés en la creación de contenido visual y narrativo. El diseño de personajes lidera las preferencias con un 61,7% de las respuestas, seguido de cerca por la animación digital con un 58,2%. Esto sugiere una inclinación hacia la creación de mundos y personajes atractivos. Además, la creación de historias y el *concept art* obtienen porcentajes significativos, 49,3% y 32,3% respectivamente, indicando un deseo de desarrollar narrativas visuales. Por otro lado, el diseño de entornos y la dirección de arte también son populares, con un 43,3% y 31,3% respectivamente, refleja un interés en la construcción de escenarios y la gestión visual de proyectos. Es notable que la animación *stop-motion* porcentajes también significativos dándonos a entender que también hay un público interesado en esta técnica en especial, aunque haya una inclinación hacia técnicas digitales.

Figura 41

Gráfico de la pregunta *¿Qué elementos te gustaría ver incluidos en un artbook sobre la producción de un cortometraje en stop motion?*



Nota. La encuesta muestra un fuerte interés en los bocetos de personajes, concept art, y fotografías del set en la producción de cortometrajes en stop motion. Los storyboards también son apreciados, mientras que las notas del director y las entrevistas con el equipo son menos solicitadas. Elaboración propia (2024).

La encuesta revela un claro interés por los elementos visuales y conceptuales detrás de la producción de un cortometraje en *stop-motion*. Los bocetos de personajes, el *concept art* y las fotografías del set y los modelos lideran las preferencias, con un porcentaje de elección superior al 67%. Esto sugiere que los espectadores desean sumergirse en el proceso creativo y apreciar el detalle puesto en cada elemento visual.

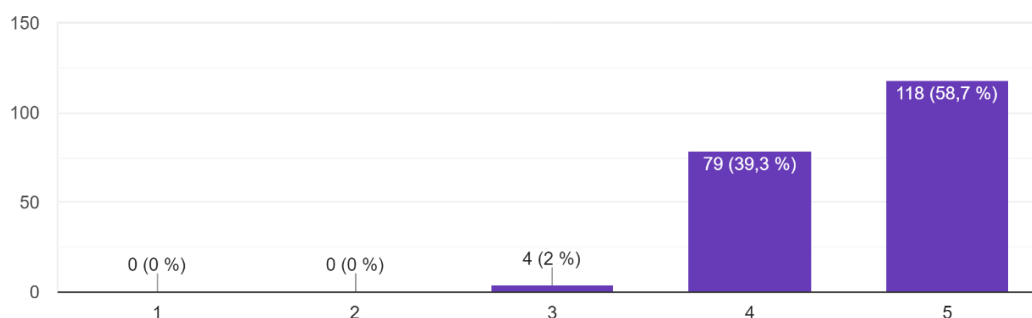
Los storyboards también obtienen un 61,7%, lo que indica un interés por comprender la estructura narrativa y la planificación visual del corto. Por otro lado, aunque las notas del director y las entrevistas con el equipo son elementos menos solicitados con un 26,4% y 11,9% respectivamente, su presencia revela un deseo de conocer la visión creativa detrás del proyecto y las experiencias de quienes lo hicieron posible.

Figura 42

Gráfico de la pregunta *¿Qué tan importante consideras que el artbook incluya detalles técnicos sobre la creación de personajes y escenarios?*

¿Qué tan importante consideras que el artbook incluya detalles técnicos sobre la creación de personajes y escenarios? (Siendo 1 menos importante y 5 más importante)

201 respuestas



Nota. La encuesta revela que el 58,7% considera "muy importante" incluir detalles técnicos en un artbook, y el 39,3% lo ve como "importante". Casi el 98% de los encuestados valora estos detalles. Elaboración propia (2024).

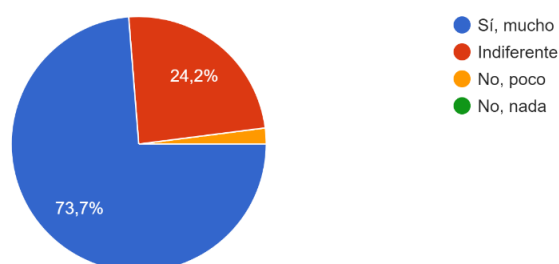
Sobre la importancia de incluir detalles técnicos en un *artbook* sobre la creación de personajes y escenarios revela una clara preferencia por este tipo de contenido. El 58,7% de los encuestados calificó como "muy importante" (valorado con un 5) que el *artbook* incluya esta información. Esto indica que la mayoría de los lectores de *artbooks* están interesados en conocer los procesos creativos detrás de las ilustraciones y desean profundizar en los aspectos técnicos de la producción artística.

Por otro lado, un 39,3% de los encuestados valoró como "importante" (valorado con un 4) la inclusión de estos detalles. Es decir, casi el 98% de los encuestados considera que este tipo de información es relevante o muy relevante. Solo un pequeño porcentaje 2% indicó que la importancia de estos detalles es "algo importante" (valorado con un 3), y ningún encuestado los consideró "menos importante" o "nada importante" (valorados con 1 y 2 respectivamente).

Figura 43

Gráfico de la pregunta *¿Crees que un artbook sobre dirección de arte en cortometrajes podría mejorar tu comprensión de este campo y tus habilidades como artista?*

¿Crees que un artbook sobre dirección de arte en cortometrajes podría mejorar tu comprensión de este campo y tus habilidades como artista?
198 respuestas

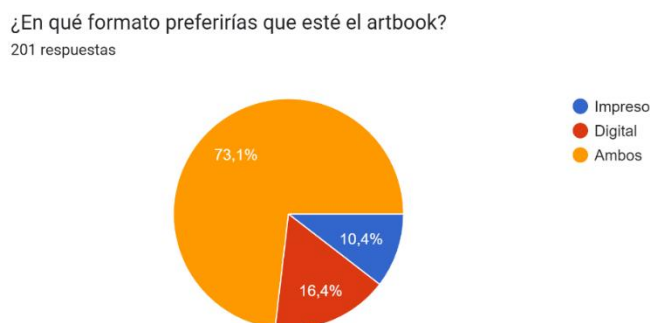


Nota. La encuesta muestra que la mayoría de los encuestados considera que un artbook sobre dirección de arte mejoraría sus habilidades, con solo una pequeña fracción mostrando indiferencia o rechazo. Elaboración propia (2024).

La encuesta revela un alto nivel de interés en un *artbook* sobre dirección de arte en cortometrajes. Con un 73,7% de los encuestados respondiendo afirmativamente que un libro de este tipo mejoraría significativamente su comprensión y habilidades en este campo, es evidente que existe una demanda por recursos educativos más profundos en esta área. Un 24,2% se mostró indiferente, lo que podría indicar un grupo de artistas que ya poseen conocimientos sólidos o que no consideran este tema de gran relevancia para su desarrollo. Solo una minoría muy pequeña (menos del 2%) respondió negativamente, lo que refuerza la idea de que la mayoría de los artistas ven valor en este tipo de material.

Figura 44

Gráfico de la pregunta *¿En qué formato preferirías que esté el artbook?*



Nota. La encuesta revela una clara preferencia por el formato impreso para el artbook.

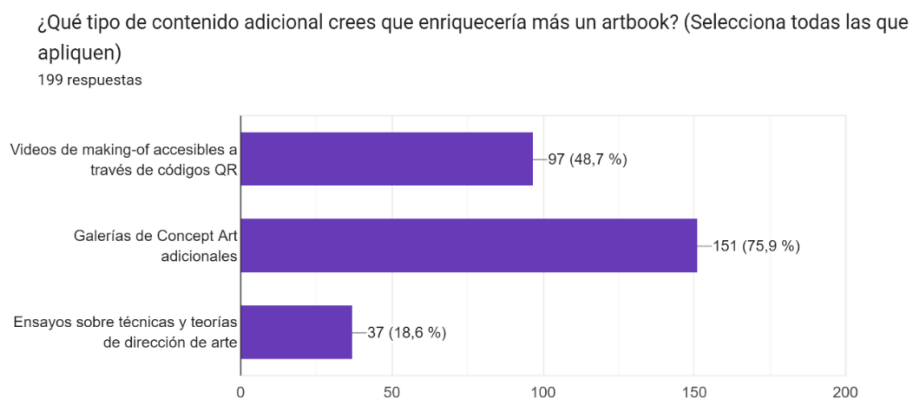
Elaboración propia (2024).

Sobre el formato preferido para un *artbook* revela una clara preferencia por el formato impreso. El 73,1% de los encuestados expresó interés en tener ambos formatos, lo que apunta a una demanda por opciones híbridas que combinen lo mejor de ambos mundos. Le sigue en preferencia el formato digital con un 16,4%, lo que sugiere que existe un público interesado en la accesibilidad y portabilidad que ofrecen

los formatos electrónicos. Finalmente, un 10,4% de los encuestados eligió esta opción, lo que indica un fuerte apego al formato tradicional para apreciar el arte de manera tangible.

Figura 45

Gráfico de la pregunta ¿Qué tipo de contenido adicional crees que enriquecería más un artbook?



Nota. La encuesta revela una preferencia por galerías de concept art y videos de making-of en el artbook, mientras que los ensayos sobre técnicas y teorías son menos demandados.

Elaboración propia (2024).

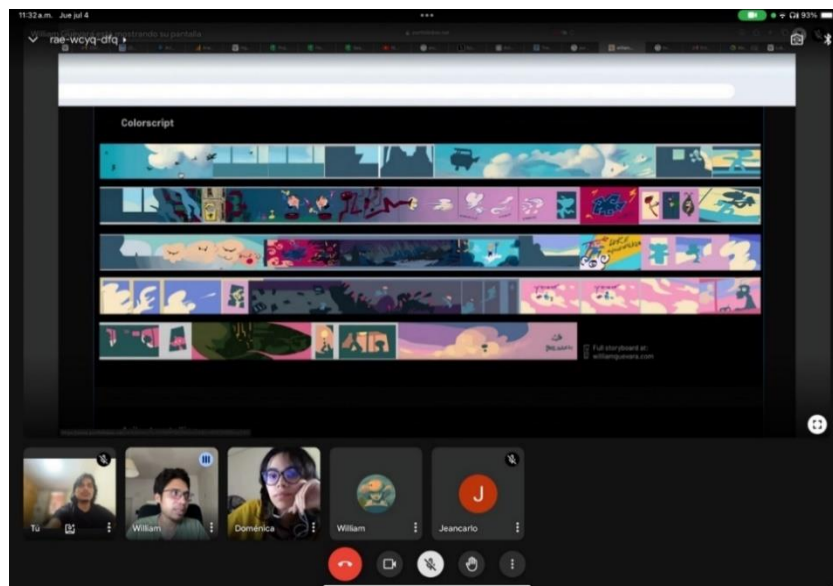
La encuesta revela una clara preferencia por dos tipos de contenido adicional en un *artbook*: galerías de *concept art* y videos de *making-of*. El 75,9% de los encuestados señaló que las galerías de *concept art* enriquecerían significativamente su experiencia, lo que indica un gran interés en conocer los primeros bocetos e ideas que dieron origen a las ilustraciones finales. Por otro lado, el 48,7% de los participantes manifestó su deseo de ver videos de *making-of*, lo que sugiere una curiosidad por los procesos creativos detrás de cada obra y la posibilidad de aprender de las técnicas utilizadas por los artistas. Los ensayos sobre técnicas y teorías de dirección de arte, aunque también valorados, obtuvieron un porcentaje menor de preferencia (18,6%), lo que podría indicar que este tipo de contenido, si bien es interesante, es menos demandado por el público en general.

4.1.3 Entrevistas

Para enriquecer y enfocar mejor el proyecto, se realizaron entrevistas a tres expertos destacados en el campo del arte. Entre ellos, los *concept artists* William Guevara y Ámbar Troya ofrecieron perspectivas clave. Guevara compartió sus experiencias sobre cómo diseñar personajes y mundos para animación, integrándolos de manera coherente con la narrativa. Troya, por su parte, subrayó la importancia de adaptar conceptos a diferentes estilos y contextos, manteniendo la coherencia visual y narrativa. También destacó la importancia de una comunicación clara dentro de los equipos creativos. Estas valiosas aportaciones ayudaron a definir un enfoque sólido para el diseño conceptual, asegurando que personajes y entornos estén en perfecta sintonía con la historia que queremos contar.

Figura 46

Entrevista a William Guevara

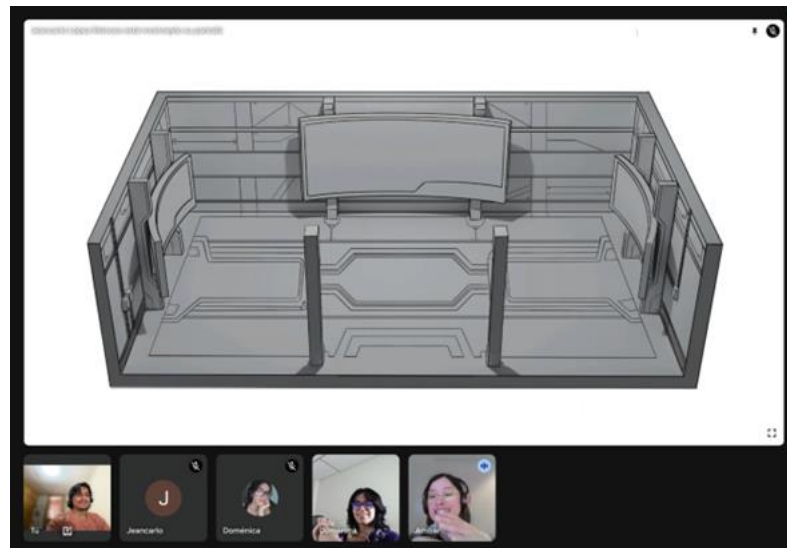


Nota. Captura de la entrevista realizada con *Concept Artist*, William Guevara. Elaboración propia (2024)

En una segunda fase, se llevó a cabo una entrevista con Emmanuel Ayala, director de arte y *concept artist*. Ayala compartió una visión detallada sobre su trayectoria profesional y el papel crucial del director de arte en proyectos creativos. Su experiencia ofreció valiosos consejos sobre cómo asegurar una coherencia visual y conceptual a lo largo de todo el proyecto, lo que resultó fundamental para el desarrollo de este.

Figura 47

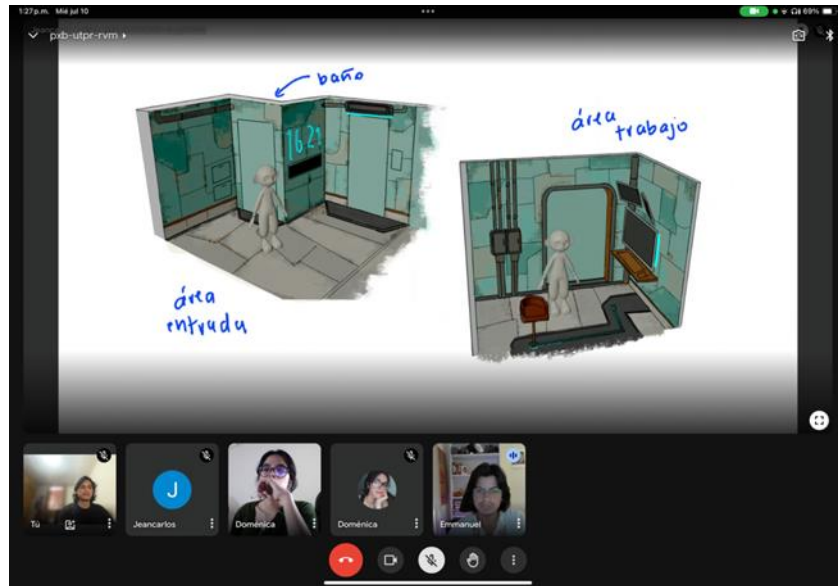
Entrevista a Ámbar Troya



Nota. Captura de la entrevista realizada con *Game Artist*, Ámbar Troya. Elaboración propia (2024)

Figura 48

Entrevista a Emmanuel Ayala



Nota. Captura de la entrevista realizada con *Concept Artist*, Emanuel Ayala. Elaboración propia (2024)

Estas entrevistas fueron esenciales para perfeccionar el enfoque del proyecto, proporcionando una comprensión profunda de las mejores prácticas en *concept art*, diseño de personajes y dirección artística. Los tres expertos no solo compartieron sus conocimientos, sino que también ofrecieron retroalimentación valiosa sobre los primeros avances del proyecto. La combinación de sus perspectivas permitió desarrollar una visión cohesiva y detallada, asegurando que todos los elementos visuales y narrativos estuvieran bien integrados.


4.1.4 Perfil de Usuario

Los perfiles de usuario incluyen a los directores de cortometrajes, con quienes se colabora en la creación de *concepts* y diseños, así como a los estudiantes de carreras relacionadas que desean iniciar sus propios proyectos. Ambos grupos

destacan la necesidad y utilidad de un *artbook* que contenga detalles técnicos y sirva como un recurso invaluable para desarrollar sus proyectos y profundizar en el proceso creativo y técnico de producciones similares. Esta herramienta define un estereotipo de usuario y facilita una comprensión más profunda de sus necesidades e intereses, permitiendo crear contenidos y recursos que respondan a sus expectativas y apoyarles en su desarrollo profesional y educativo.

Figura 49 Perfil de usuario 1

Perfil de usuario 1



Directores del cortometraje

Son quienes conceptualizan el enfoque creativo del proyecto, coordinan los elementos visuales y narrativos, y realizan la animación.

Datos personales

Edad: 23 - 25 años
Ocupación: Estudiantes universitario de carrera de Producción Audiovisual
Nivel: Clase media y media alta

Motivaciones

- Buscan influir y conmovir a su audiencia
- Deseo de explorar nuevas formas de narración visual.

Frustraciones

- Alta competencia para ingresar y destacarse en la industria cinematográfica
- Escasez de recursos y equipos audiovisuales para crear proyectos de alto impacto

Intereses

- Cine de autor y festivales de cine
- Literatura, narrativas visuales, técnicas de escritura y desarrollo de personajes.

Comportamiento

- Participa activamente en talleres relacionados a su campo creativo
- Realizan proyectos audiovisuales

Nota. Esquema del perfil de usuario: directores del cortometraje. Elaboración propia (2024)

Figura 50

Perfil de usuario 2



Estudiantes de animación digital

Están interesados en dar vida a personajes y mundos a través de la animación en 2D y 3D.

Datos personales

Edad: 19 - 25 años
Ocupación: Estudiantes universitario de carrera de Animación Digital
Nivel: Clase media y media alta

Motivaciones

- Dominar las técnicas de animación y efectos visuales
- Aspiración a trabajar en estudios de animación reconocidos

Frustraciones

- Alta competencia para ingresar y destacarse en la industria de la animación
- Dificultad para acceder a material exclusivo, como entrevistas, making-ofs y artbooks, que enriquecen la experiencia cinematográfica

Intereses

- Pasión por las películas animadas, los videojuegos y las series de televisión.
- Contar historias a través de la animación.

Comportamiento

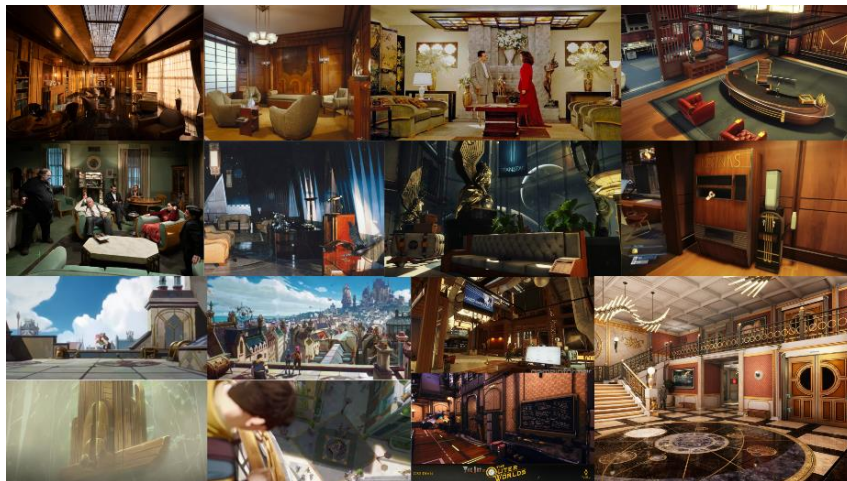
- Creación de cortometrajes animados como parte de su portafolio
- Análisis de películas, series y videojuegos para entender técnicas y estilos de animación

Nota. Esquema del perfil de usuario: Estudiantes de animación digital. Elaboración propia (2024)

referencias de la corriente artística del art decó y del estilo de *cyberpunk*. Estas influencias permiten establecer una estética coherente y evocadora para el proyecto y que a su vez se alinean con el concepto. Los *moodboards* ayudan a agrupar imágenes, texturas, colores y otros elementos visuales que evocan el tono y la atmósfera deseados para el cortometraje; por ejemplo, referencias a obras de arte, fotografías, películas y diseños gráficos, que sirven como guías estéticas para el proyecto.

Figura 52

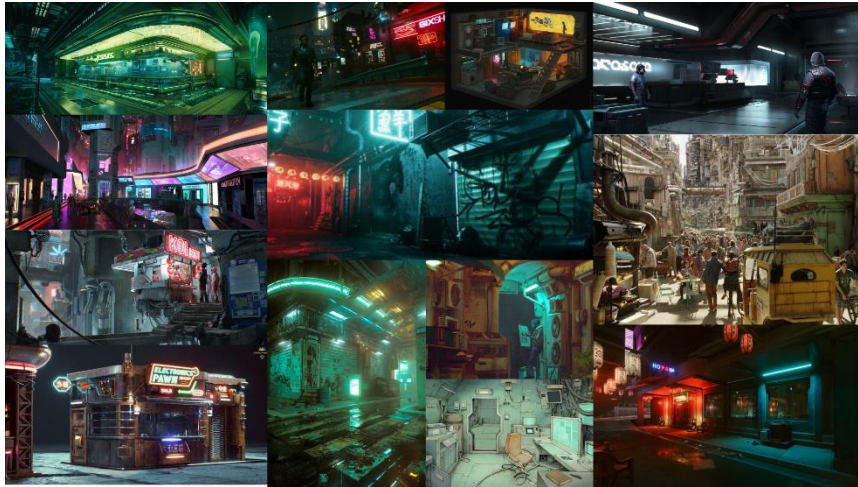
Moodboard de art decó



Nota. En esta imagen se muestran las referencias usadas en el estilo Art Deco. Elaboración propia (2024)

Figura 53

Moodboard de cyberpunk.



Nota. En esta imagen se muestran las referencias usadas en el estilo Cyberpunk.

Elaboración propia (2024)

Después de fijar las ideas en los *moodboards*, el objetivo está en definir el estilo visual y la paleta de colores del cortometraje. Esto implica seleccionar cuidadosamente los colores que se utilizarán, considerando cómo influirán en la percepción emocional del público. La paleta de colores debe reflejar el tono y la atmósfera del cortometraje. Para esto se consideraron los colores más predominantes del *art decó*, y de la misma forma se tomaron en cuenta los materiales de los que están elaborados los escenarios dentro de la historia.

Figura 54

Paleta de Colores Art Deco



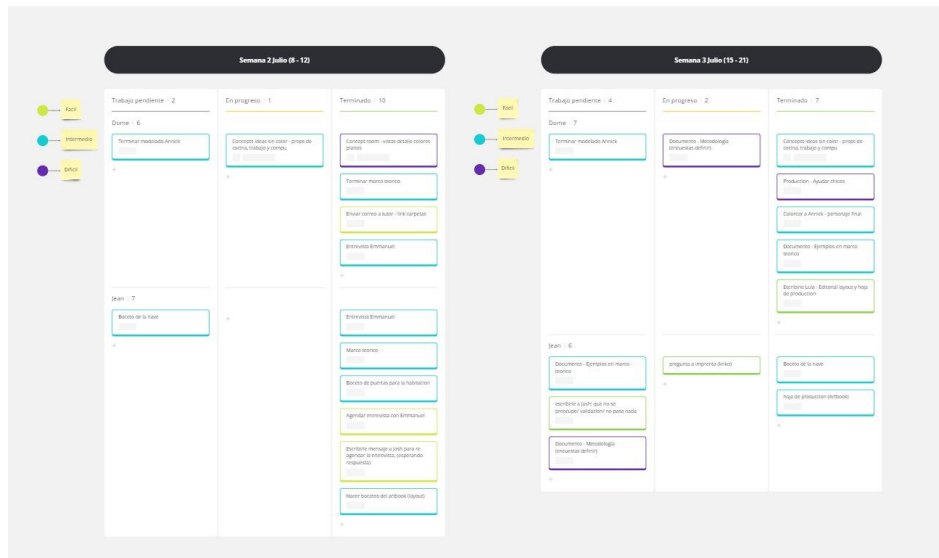
Nota. Imagen referencia de la paleta de colores usada en el estilo Art Deco.

4.1.7 Método Kanban

Para la creación de *concepts* e ilustraciones se aplicó el método *Kanban* organizando el tablero por columnas en donde se divide en “trabajo pendiente”, “en curso” y “finalizado” categorizándolo por color según la dificultad de la tarea. Estas tareas individuales, representadas por tarjetas visuales, se mueven a través de las columnas en el transcurso de la semana hasta que se completan. Además, la categorización por color ayuda al equipo a distribuir la carga de trabajo de manera equitativa, evitando la sobrecarga de tareas difíciles en un solo punto.

Figura 55

Tablero Kanban semanal.



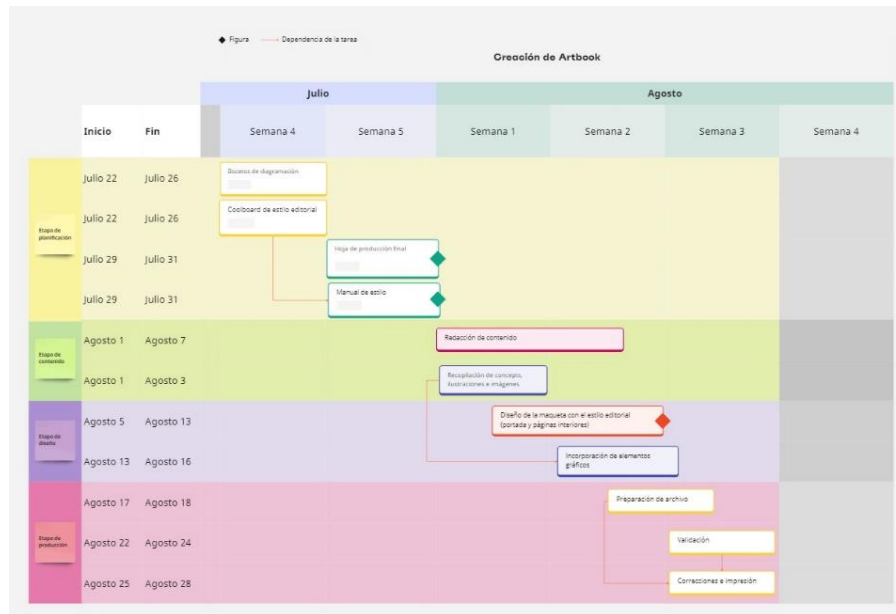
Nota. En esta imagen se muestra el Tablero de Kanban que nos ayudó a mejorar nuestro flujo de trabajo. Elaboración propia (2024)

4.1.8 Diagrama de Gantt

El uso del diagrama de *Gantt* en la creación del *artbook* permite visualizar de manera general la distribución de etapas de planificación, elaboración de contenido, diseño y producción, así como las tareas que se realizan en cada una de ellas. Además, se puede señalar e identificar la dependencia entre cada una de estas tareas, lo cual facilita la organización y seguimiento del progreso del proyecto, asegurando que todas las tareas se realicen en el orden correcto y dentro de los plazos establecidos.

Figura 56

Diagrama de Gantt.



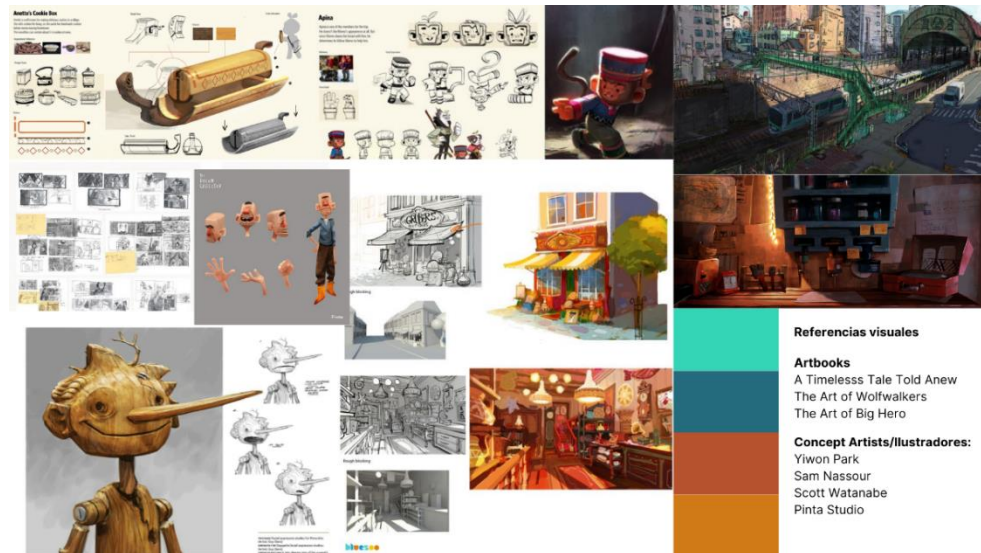
Nota. En esta imagen se muestra el diagrama de Gantt que se hizo para la creación del Artbook. Elaboración propia (2024)

4.1.9 Coolboard

Para la herramienta de *coolboard* se analizaron *artbooks* e ilustraciones relacionadas con la creación de *concepts arts* o de *Visual Development*. Este análisis incluyó la evaluación de elementos gráficos, paletas de colores y la diagramación de estos contenidos, lo que proporcionó una visión más completa del producto final.

Figura 57

Coolboard



Nota. En esta imagen se muestran elementos de inspiración para la creación del *Artbook*.

Elaboración propia (2024)

4.1.10 Validaciones

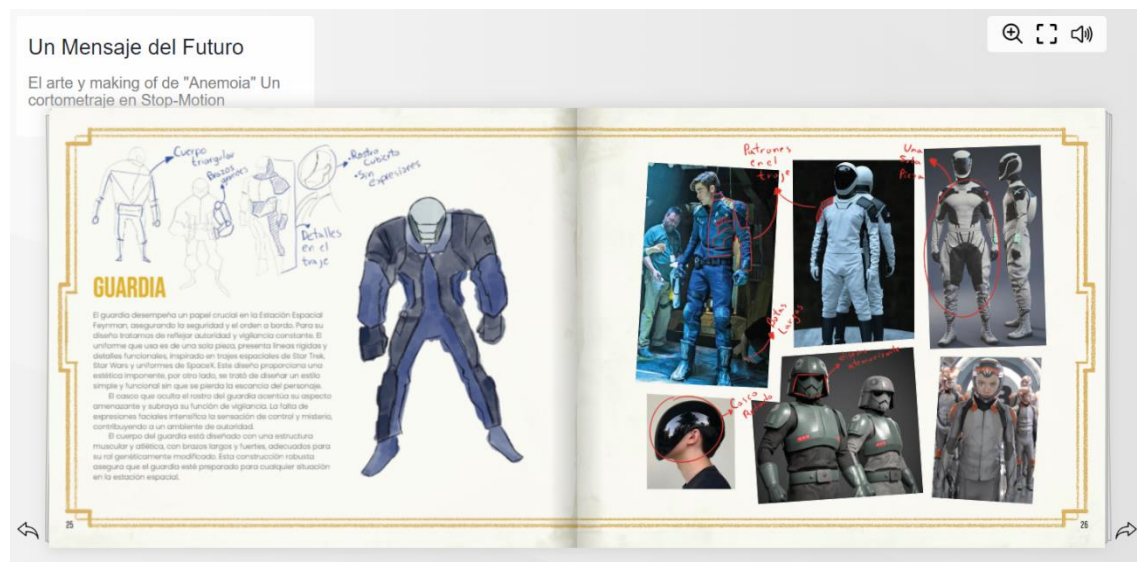
La validación del producto se llevó a cabo en tres grupos clave: estudiantes, directores del cortometraje y expertos en el campo. Para los estudiantes y directores, se envió una versión digital de la guía a través de *WhatsApp*, solicitando que revisaran el contenido y proporcionaran sus comentarios mediante notas de voz o mensajes escritos. En cuanto a los expertos, la validación se realizó a través de sus cuentas de Instagram, donde se les compartió la guía y se les pidió su opinión sobre aspectos específicos del diseño, la estética y la funcionalidad del producto.

Cada grupo evaluó el producto en términos de contenido, estética y utilidad, proporcionando sugerencias que ayudaron a refinar la propuesta final. Los expertos ofrecieron observaciones detalladas sobre la narrativa, la calidad visual y la diagramación, mientras que los estudiantes y directores se centraron en la experiencia general y la claridad del material presentado. Estos comentarios fueron fundamentales

para asegurar que el producto no solo cumpliera con los objetivos iniciales, sino que también respondiera a las necesidades y expectativas de sus futuros usuarios.

Figura 58

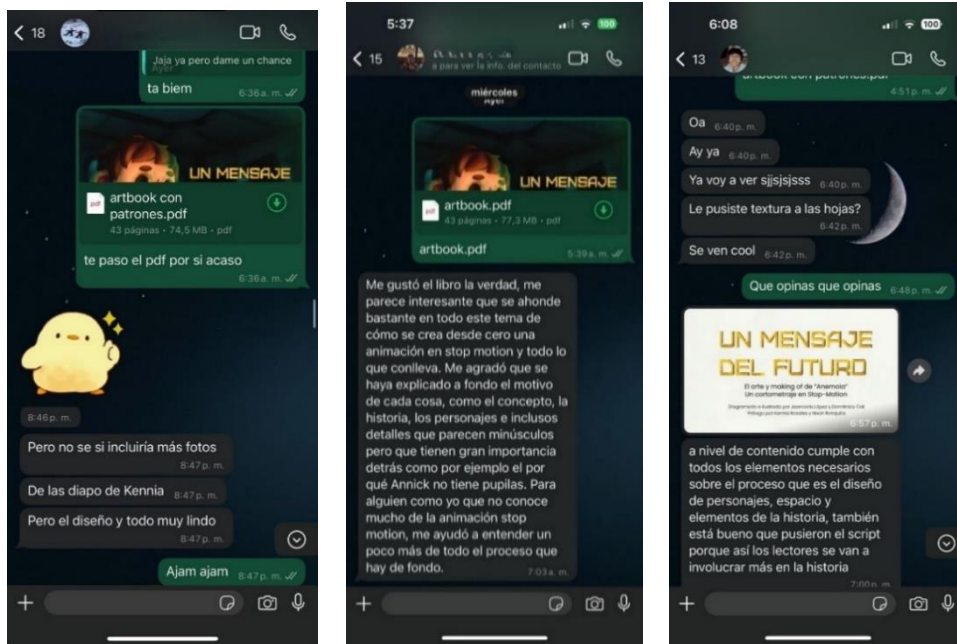
Artbook Digital para validaciones



Nota. En esta imagen se muestra el artbook en la plataforma de *Flipbook*, para hacer la validación. Elaboración propia (2024)

Figura 59

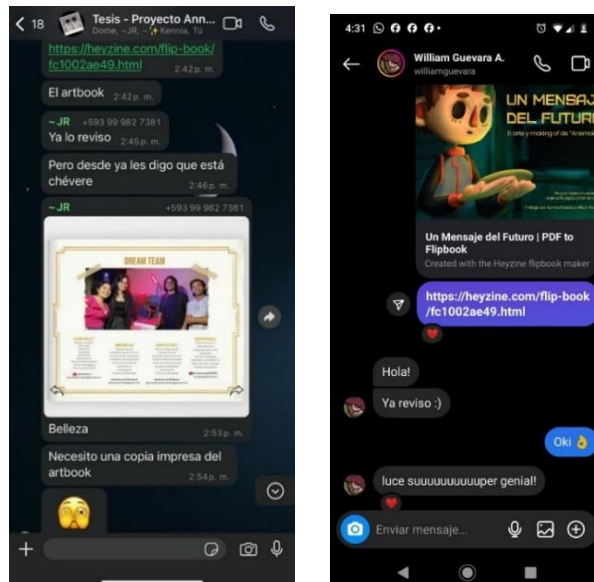
Validaciones con estudiantes



Nota. Validación de *artbook* por parte de los estudiantes. Elaboración propia (2024)

Figura 60

Validaciones con el equipo de producción del cortometraje y expertos



Nota. Validación de *Artbook* por medio de los productores del cortometraje y expertos.

Elaboración propia (2024)

4.2 Aspectos conceptuales

Después de recopilar información a través de encuestas y entrevistas para comprender al grupo objetivo y obtener una visión detallada de los procesos creativos en este tipo de proyectos, se procedió a trabajar en la fase conceptual del diseño de la propuesta de valor.

4.2.1 Insight

A través de las encuestas realizadas a estudiantes que cursan asignaturas como Taller de Ilustración, Dirección de Arte, Diseño de Personajes, Animación Digital, *Concept Art* y *Stop-motion*. Identificamos los *insights* claves para nuestra propuesta de valor, centrandó en ofrecer una guía ilustrada como un *artbook* que les brinde como recurso educativo y de inspiración.

Las encuestas se llevaron a cabo con estudiantes de diversas carreras y se enfocaron en identificar el tipo de proyectos que les interesa realizar. Además, preguntamos sobre la importancia de incluir detalles técnicos en el *artbook* sobre la creación de personajes y escenarios, así como sobre el tipo de contenido adicional que consideraban enriquecedor para un *artbook*.

Insight 1:

La notable inclinación hacia la creación de mundos y personajes cautivadores mediante diversas técnicas visuales, como el diseño de personajes, la animación digital y el *stop-motion*, señala un fuerte interés en desarrollar narrativas visuales complejas y detalladas, utilizando tanto técnicas digitales como tradicionales.

Insight 2:

Los estudiantes están interesados en el proceso creativo detrás de las ilustraciones. Esto indica que los *artbooks* que incluyan información detallada sobre la creación de las ilustraciones serían bien recibidos.

4.2.2 Nombre del artbook

El nombre del *artbook*, "El arte de Un mensaje del futuro", fue elegido por su relación directa con el cortometraje "Un mensaje del futuro". Este cortometraje forma parte del proyecto de titulación de los estudiantes de Producción para Medios de Comunicación, con quienes se está colaborando. El título del *artbook* refleja tanto el contenido del libro como el del cortometraje, presentando la dirección de arte y los conceptos visuales desarrollados para la película.

4.2.3 Concepto comunicacional

El concepto comunicacional del *artbook* es 'Guía visual y creativa'. Con este concepto, se busca transmitir que el *artbook* no solo documenta el arte detrás del cortometraje, sino que también guía a los estudiantes a través de los procesos creativos que convierten ideas y bocetos en una animación en *stop-motion* o proyectos afines. La idea es resaltar la transformación de conceptos imaginativos en realidades visuales tangibles, ofreciendo una visión detallada de cada paso del proceso, desde la dirección de arte hasta la creación de personajes y la producción del maquetado. Proporcionando una guía detallada que facilita el aprendizaje y la aplicación práctica de estas técnicas en proyectos futuros.

4.2.4 Concepto creativo

El concepto creativo se basa en un estilo manual que refleja el proceso tradicional del *stop-motion*, al mismo tiempo que incorpora técnicas modernas. A

través de elementos como notas manuscritas, recortes y trazos, evocamos la sensación de un cuaderno de trabajo de un artista. Además, integramos elementos digitales y técnicas contemporáneas para ofrecer una experiencia visual rica y tangible, destacando la autenticidad y el esfuerzo en cada etapa del proyecto.

4.3 Aspectos técnicos

El *artbook* se desarrolló utilizando una variedad de programas de diseño: Adobe InDesign para la diagramación; *Adobe Photoshop* y *Procreate* para los *concepts* e ilustraciones; *Blender* para los modelados; y *Affinity Designer* para los planos técnicos de los escenarios.

4.3.1 Diagramación

La diagramación se estructuró utilizando una retícula de nueve columnas combinada con un diseño flexible, permitiendo una mejor integración y composición de los *concepts arts*, ilustraciones, fotografías y elementos interactivos. El *artbook* tiene un formato ligeramente rectangular, de 24 cm x 20 cm, para facilitar su manipulación y transporte.

4.3.2 Ilustración y Fotografías:

Las ilustraciones se diseñarán con una dimensión de 46 cm x 40 cm y una resolución de 300 píxeles por pulgada (ppp) para asegurar la mejor calidad posible en la impresión. En caso de que las ilustraciones sean de menor tamaño, la resolución se ajustará a 150 ppp según los elementos y el detalle necesario. Por otro lado, las fotografías estarán inicialmente en formato RAW, lo que permite realizar ajustes y ediciones precisas antes de la conversión final. Las imágenes que se utilicen en grandes dimensiones tendrán una resolución de 300 ppp para asegurar una alta calidad y detalle. Las fotografías más pequeñas se ajustarán a una resolución de 150

ppp, optimizando la calidad y adaptándose al espacio disponible. Este ajuste se realiza para optimizar el uso de recursos sin comprometer la calidad visual de las imágenes.

4.3.3 Modelados y planos técnicos

Como parte del proceso de *concept design*, es fundamental comprender cómo los diseños y elementos se integran dentro de la narrativa. Para lograr esto, se realizaron modelados de los personajes y escenarios utilizando *Blender*. Los escenarios fueron inicialmente diseñados en planos con *Affinity Designer*, y posteriormente se modelaron a escala 1:1 en *Blender*.

4.3.4 Impresión

El *artbook* fue impreso en dos tipos de papel de alta calidad para asegurar una presentación óptima y duradera. Se utilizó papel couché de 200 gramos para las páginas internas, lo que garantiza una excelente reproducción de colores y detalles en las ilustraciones, manteniendo al mismo tiempo una resistencia adecuada para su manipulación. Para la portada y contraportada, se empleó papel couché de 220 gramos, brindando un acabado más robusto y resistente, ideal para proteger el contenido y darle una apariencia profesional. La elección de estos materiales fue clave para lograr un balance entre durabilidad y estética, asegurando que el *artbook* sea atractivo y funcional para su uso y conservación.

4.4 Aspectos estéticos

4.4.1 Tipografía

Para la tipografía del *artbook*, se seleccionaron cuidadosamente diferentes fuentes para mantener la coherencia visual y mejorar la experiencia de lectura. En la

portada se utilizó la tipografía Furore, que se modificó ligeramente para adaptarse al estilo visual del proyecto, otorgando un aspecto único y distintivo al título principal. Para los títulos y comentarios en el interior del *artbook*, se optó por la tipografía Bebas Neue, reconocida por su carácter fuerte y moderno, ideal para resaltar los encabezados. En cuanto al cuerpo de texto, se utilizó la tipografía Poppins en sus variantes Light y Semibold, ya que ofrece una excelente legibilidad y una apariencia limpia y contemporánea, complementando así el diseño general del *artbook*.

Figura 61

Tipografías para los textos del libro

BEBAS NEUE
A B C D E F G H I J K L M N P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Poppins Light
 a b c d e f g h i j k l m n p q r s t u v w x y z
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Poppins Semibold
a b c d e f g h i j k l m n p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

FURORE REGULAR
A B C D E F G H I J K L M N P Q R S T U U W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Nota. Esta imagen muestra las diferentes tipografías usadas en el *Artbook*.

Elaboración propia (2024)

Figura 62

Implementación de la tipografía en los textos del libro



Nota. Esta imagen muestra el uso de las tipografías seleccionadas para el *Artbook*. Elaboración propia (2024)

4.4.2 Cromática

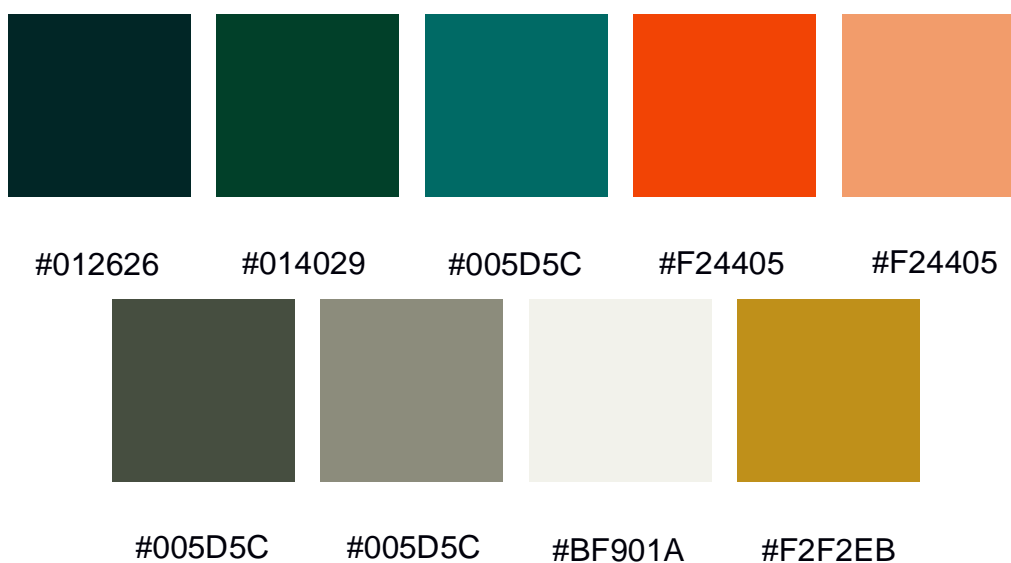
La cromática del *artbook* está diseñada para reflejar la estética del cortometraje y mantener una coherencia visual en todo el proyecto. Para la portada, se seleccionaron tonos verdosos, azules y turquesas, evocando la apariencia del cobre oxidado, los cuales también se utilizaron en la maqueta de la habitación del personaje. Además, el personaje principal se caracteriza por colores pasteles en la piel, tonos rojos en el cabello y una parte de su traje, junto con tonalidades grises que complementan su diseño dentro del ambiente futurista.

En el interior del libro, los marcos y títulos se destacan con tonos amarillos, haciendo referencia al disco dorado del cortometraje, lo que añade un vínculo narrativo en la estética del *artbook*. A su vez, un tono beige predomina en el diseño general del libro, evocando la sensación de un libro viejo y añadiendo una capa de nostalgia al

proyecto. Esta combinación de colores enriquece la experiencia visual y refuerza la identidad del *artbook*, conectando tanto el contenido como la temática del cortometraje.

Figura 63

Paleta de color de la portada



Nota. Esta imagen muestra los colores principales utilizados para elaborar el *Artbook*.

Elaboración propia (2024)

4.4.3 Tono comunicacional

Se eligió un tono semiformal para comunicarse con el grupo objetivo, buscando conectar con ellos a través de un lenguaje cercano que transmite el mensaje de manera clara, sencilla y directa. Este tono fue seleccionado con el objetivo de generar confianza y facilitar la comprensión, motivando así a los usuarios a llevar a cabo sus proyectos con el apoyo del *artbook*. Este enfoque es especialmente importante en un *artbook*, donde la claridad y la motivación son clave para inspirar y guiar a los

estudiantes en sus propios procesos creativos. Además, un tono semiformal puede adaptarse a una audiencia diversa, desde principiantes hasta profesionales, asegurando que todos se sientan incluidos y alentados a explorar y aprender.

4.4.4 Diagramación

Se elaboró un *flatplan* que nos permitió visualizar la organización de las páginas según las secciones y su contenido (Figura 54). Además, se planificó la diagramación del *artbook*, definiendo cómo se integrarían los textos con los *concepts*, ilustraciones y fotografías (Figura 65). Con esta estructura y diagramación, se establecieron las bases para iniciar el proceso de diseño editorial en *Adobe InDesign*.

Figura 64

Flat plan *guía* para la estructura del libro

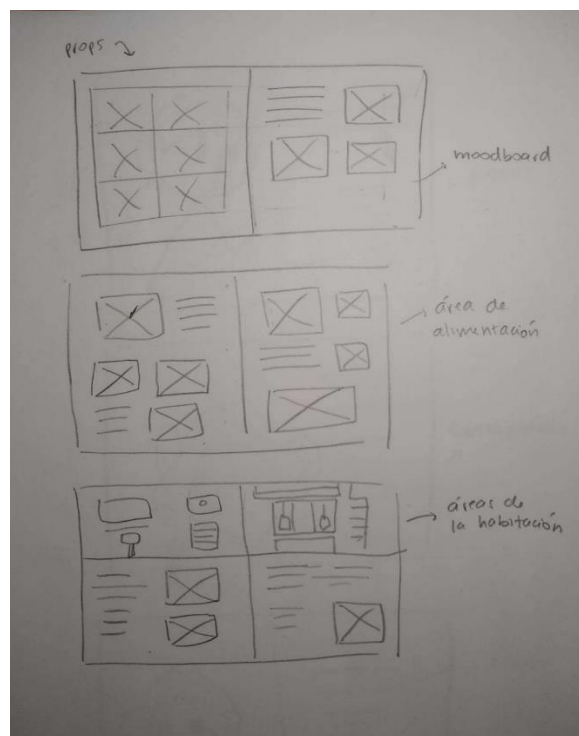
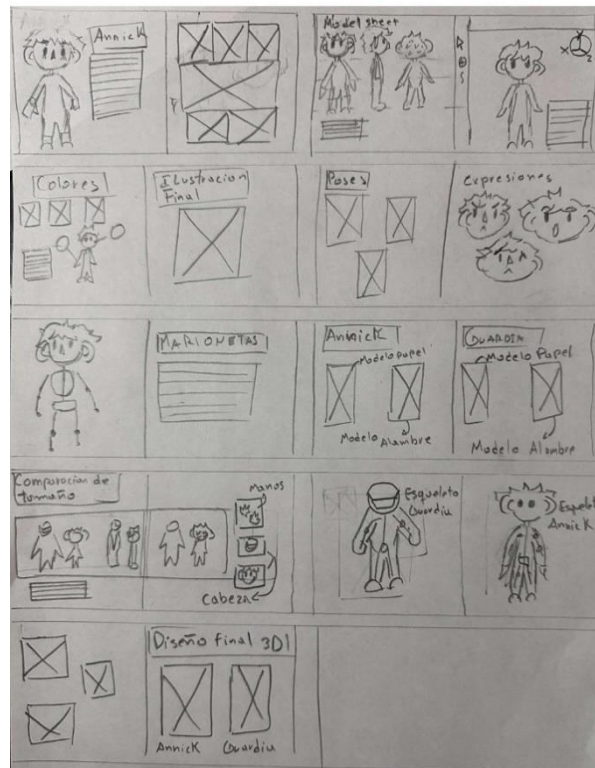
Período		Inicio	Tabla de contenidos	Forward	Introducción
1	2	3	4	5	6
Historia		PERSONAJES		PERSONAJES	
8	9	10	11	12	13
Amick		PERSONAJES		PERSONAJES	
16	17	18	19	20	21
Guardia		PERSONAJES		PERSONAJES	
24	25	26	27	28	29
MARIONETA		PERSONAJES		PERSONAJES	
32	33	34	35	36	37
ESCENARIOS		PERSONAJES		PERSONAJES	
40	41	42	43	44	45
Práctic		PERSONAJES		PERSONAJES	
48	49	50	51	52	53
Gran Tabla		PERSONAJES		PERSONAJES	
56	57	58	59	60	61
MAQUETAS		PERSONAJES		PERSONAJES	
64	65	66	67	68	69
MAQUETAS		PERSONAJES		PERSONAJES	
72	73	74	75	76	77
Práctic		PERSONAJES		PERSONAJES	
80	81	82	83	84	85
Diagrama		PERSONAJES		PERSONAJES	
88	89	90	91	92	

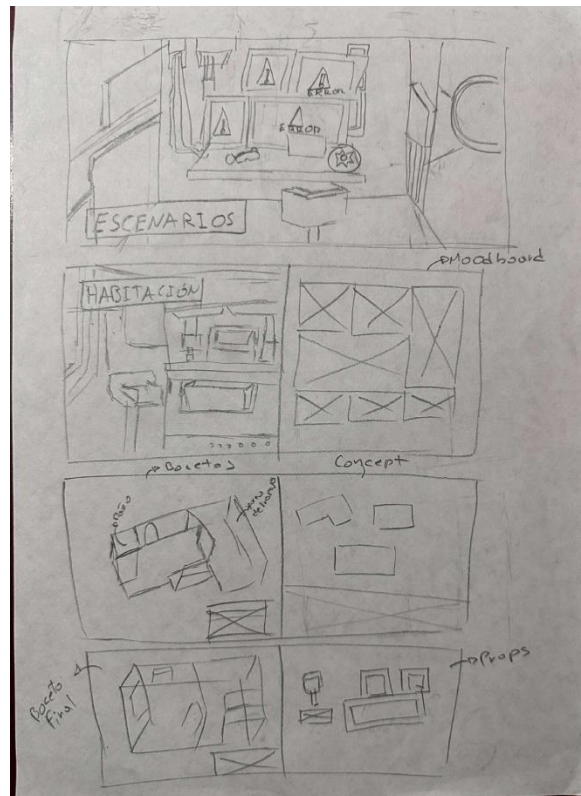
INICIO	3. Título
	4. Tabla de contenido
	5. Foreword
	6. Introducción
	8. Historia
	10. Nota del director
	13. Storyboard
PERSONAJES	
16. Amick	24. Guardia
17. Moodboard	25. Moodboard
18. Poses	26. Poses
19. Proposiciones	27. Variaciones
20. Model sheet	28. Model sheet
21. Modelado	29. Modelado
22. Colores	30. Colores
23. Ilustración final	31. Ilustración final
MARIONETAS	
34. Escultura	
35. Construcción de tamaño	
36. Esculpido y pintado	
37. Diseño final	
ESCENARIOS	
44. Moodboard	
45. Moodboard	
46. Bocetos	
47. Dimensiones	
48. Dimensiones	
49. Diseño final color	
50. Diseño final color	
51. Poses	
52. Moodboard y concepto	
53. Área de alimentación	
54. Área de dibujo	
55. Otros elementos	
MAQUETAS	
64. Prototipo	
65. Prototipo	
66. Construcción de parados	
67. Colores y pinturas	
68. Armado	
69. Gran sesión	
70. Bocetos	
71. Dimensiones	
72. Diseño final b/w	
73. Colores planos	
74. Diseño final a color	

Nota. Esta imagen muestra el diseño del Flatplan con las secciones del *Artbook*. Elaboración propia (2024)

Figura 65

Bocetos de estructura y diagramación





Nota. Esta imagen muestra el boceto a lápiz de la diagramación del *artbook*. Elaboración propia (2024)

4.4.5 Logotipo

El logotipo se utiliza tanto para el cortometraje como para el libro; sin embargo, en el libro, la tipografía fue ligeramente modificada para alinearse con el estilo visual del proyecto, fusionando elementos tradicionales con un toque futurista.

La elección de esta tipografía para el libro busca evocar una sensación de autenticidad y una conexión profunda con el contenido artístico y narrativo del *artbook*. A través de estas modificaciones sutiles, se logra diferenciar el uso del logotipo en el libro del que se emplea en el cortometraje, proporcionando una identidad visual coherente pero distintiva para cada medio.

4.4.6 Concepts e Ilustraciones

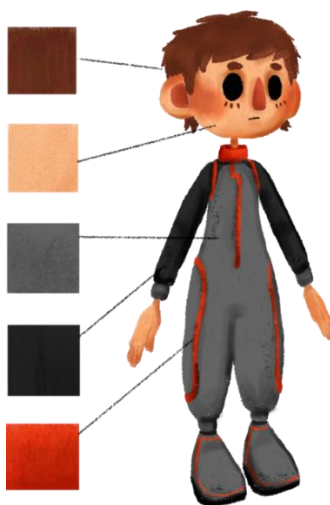
En total, se crearon 116 *concepts* y 27 ilustraciones, utilizando principalmente una pluma con textura de lápiz para lograr un estilo tradicional (Figura 67). Estos *concepts* fueron diseñados para capturar y transmitir la esencia y las ideas de los directores en cuanto a personajes y escenarios, alineándose con el estilo visual definido para el cortometraje, una fusión de art decó y *cyberpunk*.

Las ilustraciones finales de estos elementos, incluida la portada, también utilizan plumas texturizadas para agregar dinamismo y profundidad, lo que refuerza la atmósfera y el tono general de la obra.

Para la estética del libro, se optó por incorporar imágenes de recortes y texturas de lápiz que evocan la sensación de estar observando las anotaciones personales del director. Este enfoque no solo refuerza el carácter íntimo y artesanal del proyecto, sino que también conecta al lector de manera más directa con el proceso creativo detrás de la obra.

Figura 66

Ilustración con paleta de colores para Annick



Nota. Esta imagen muestra la ilustración de Annick junto a su paleta de colores. Elaboración propia (2024)

Figura 67

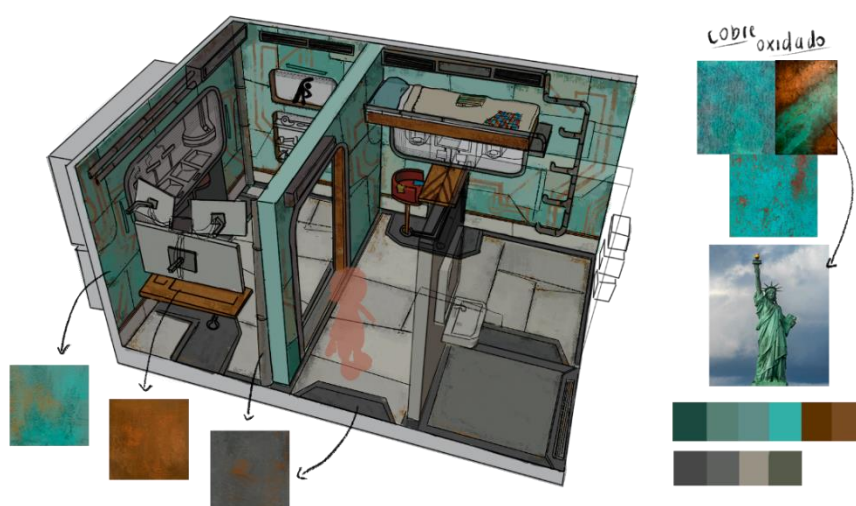
Concept del Guardia con texturas



Nota. Esta imagen muestra el *concept* del Guardia a color. Elaboración propia (2024)

Figura 68

Ilustración de la habitación de Annick

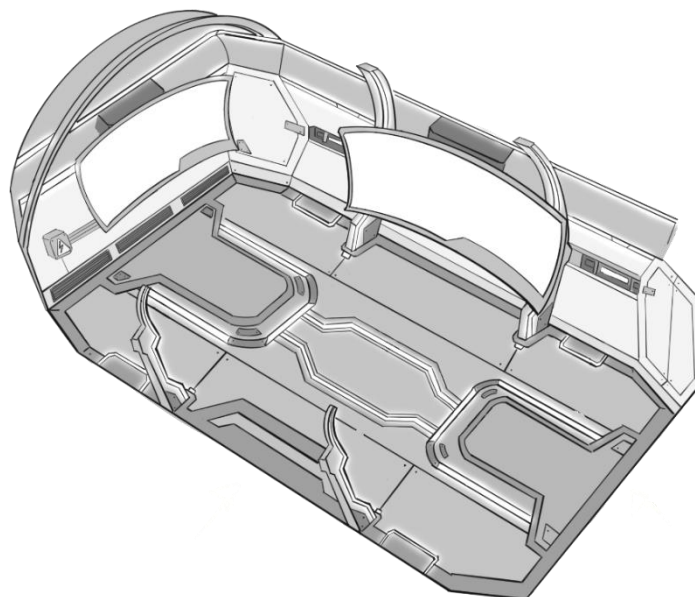


Nota. Esta imagen muestra la ilustración final de la habitación junto a su paleta de colores.

Elaboración propia (2024)

Figura 69

Concept del Gran Salón



Nota. Esta imagen muestra uno de los conceptos del Gran salón. Elaboración propia (2024)

4.5 Dirección de arte

4.5.1 Diagramación

La diagramación del *artbook* sigue una línea gráfica consistente, que busca reflejar la identidad visual del cortometraje. La estructura del *artbook* está diseñada para guiar al lector a través del proceso creativo de manera fluida y atractiva. Cada sección del libro está claramente definida, con títulos que destacan y se acompañan de ilustraciones y *concepts* realizados tanto de manera digital como clásica. Estos refuerzan el contenido y capturan la esencia de cada parte del proyecto. Además, jugando con la disposición de los elementos, se buscó que el libro se asemejara a una bitácora de artista,

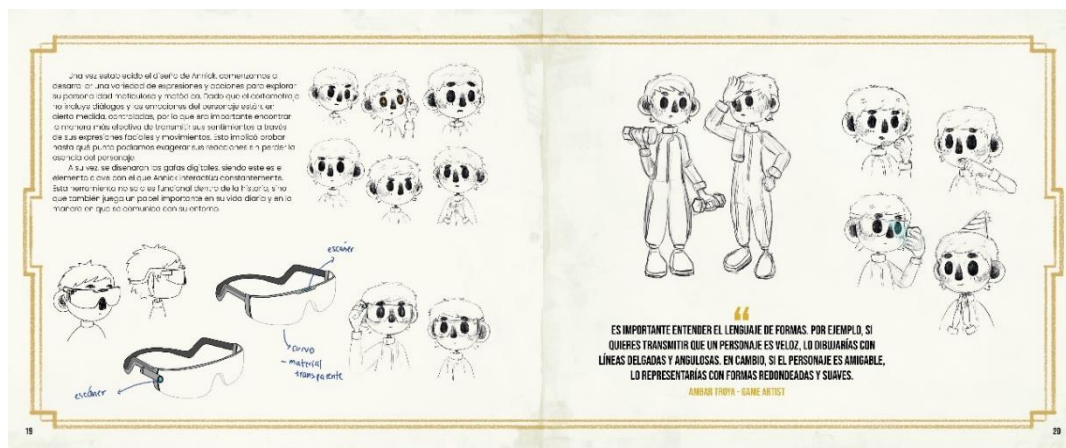
aplicando un estilo ligeramente desordenado, con recortes y notas.

El uso del color y las imágenes en la diagramación también juega un papel importante. Los capítulos están organizados de forma que cada uno tiene una paleta

cromática específica, lo que facilita la navegación y la identificación rápida del contenido. La distribución de los elementos visuales y textuales dentro de cada página busca equilibrar la estética con la funcionalidad, asegurando que la presentación de la información sea clara, atractiva y coherente con el estilo artístico del cortometraje.

Figura 70

Página del Capítulo La Tripulación: Annick



Nota. Esta imagen muestra el pliego de los concepts de Annick. Elaboración propia (2024)

Figura 71

Página del Capítulo La Tripulación: Guardia



Nota. Esta imagen muestra el pliego de los primeros concept del guardia y su moodboard.

Elaboración propia (2024)

Figura 72

Página del Capítulo Producción: Marionetas



Nota. Esta imagen muestra el pliego introductorio de las marionetas. Elaboración propia (2024)

4.5.2 Concepts e Ilustraciones

En las figuras 73, 74 y 75 se presentan diferentes páginas del *artbook* que ilustran el desarrollo de los personajes principales, Annick y el Guardia, así como la habitación de Annick. Estas páginas destacan el proceso creativo desde los primeros bocetos hasta las ilustraciones finales. Los conceptos iniciales y el desarrollo detallado de Annick y el Guardia muestran su evolución visual, reflejando sus roles y características dentro del cortometraje. Además, se incluyen bocetos y diseños de la habitación de Annick, capturando cómo su entorno se transformó para reflejar su personalidad y el contexto narrativo. El diseño final de estos elementos, incluyendo la paleta de colores y las texturas, proporciona una visión completa de cómo cada aspecto contribuye a la narrativa visual del proyecto.

Figura 73

Diseño final de Annick



Nota. Esta imagen muestra la página de la ilustración final de Annick. Elaboración propia (2024)

Figura 74

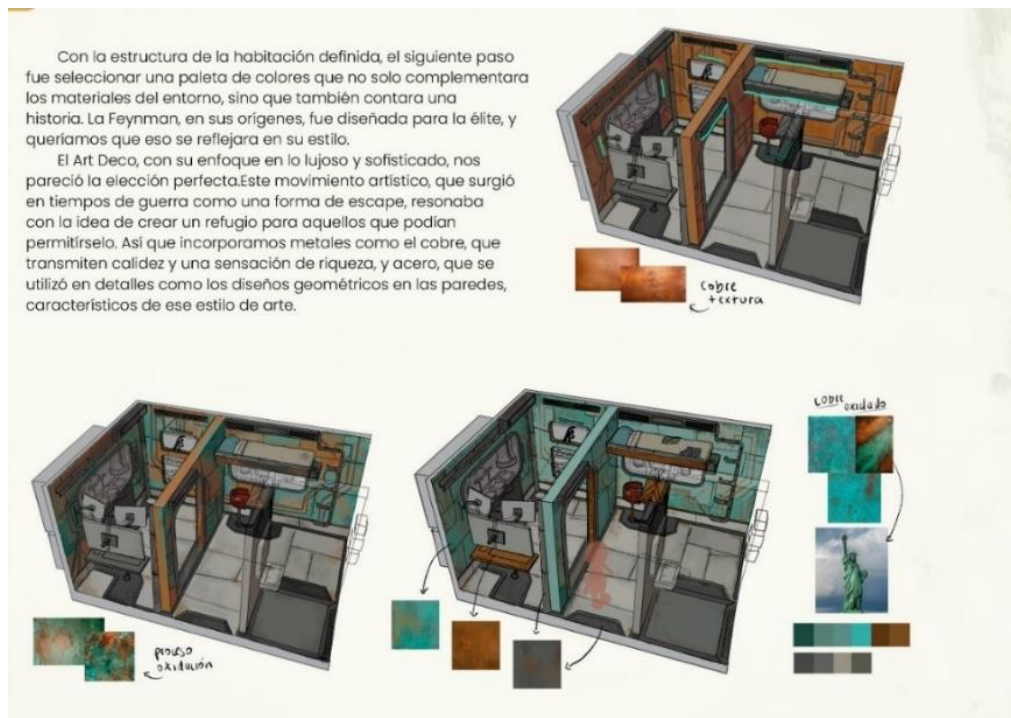
Diseño final del Guardia



Nota. Esta imagen muestra la página de la ilustración final del guardia. Elaboración propia (2024)

Figura 75

Diseños de la Habitación



Nota. Esta imagen muestra una página de los diseños de la habitación de Annick. Elaboración propia (2024)

4.5.3 Logotipo

Para el título del libro, se optó por aplicar colores que evocan la apariencia del oro, en referencia al disco dorado presente en el cortometraje. Este estilo de envejecimiento se utilizó para conferir al logotipo un carácter atemporal y valioso, alineado con la estética del proyecto.

Figura 76

Nombre de la portada del Artbook sin fondo

UN MENSAJE
DEL FUTURO

Nota. Esta imagen muestra la portada del *Artbook* con el fondo blanco. Elaboración propia (2024)

Figura 77

Nombre de la portada del Artbook con fondo



Nota. Esta imagen muestra la portada del *Artbook* contrastando con el fondo de la ilustración. Elaboración propia (2024)

4.6 Mockups

Para presentar de manera efectiva el diseño y la aplicación de los elementos del *artbook*, se realizaron diversos mockups que contextualizan cómo se integran los diseños y conceptos en formatos reales.

Figura 78

Mockup Portada y Contraportada



Nota. Esta imagen muestra la portada y contra portada del libro. Elaboración propia (2024).

Figura 79

Mockup páginas Internas



Nota. Esta imagen muestra la portada interna del libro. Elaboración propia (2024).

Figura 80

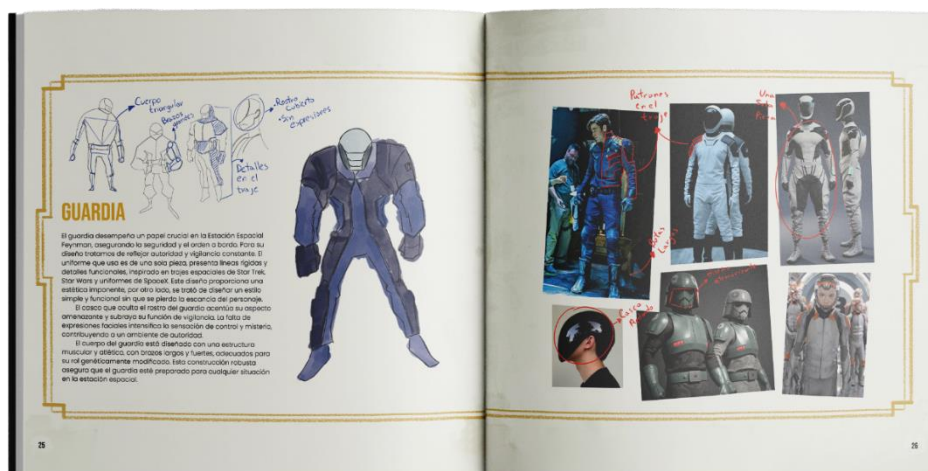
Mockup de páginas internas sobre Annick



Nota. Esta imagen muestra la paleta de colores de Annick y su diseño final. Elaboración propia (2024).

Figura 81

Mockup de páginas internas sobre Guardia



Nota. Esta imagen muestra los conceptos del guardia y su moodboard. Elaboración propia (2024).

4.7 Presupuesto

Tabla 4

Presupuesto

Diseño del Artbook		\$6.725
1	Investigación y desarrollo (Diseñador gráfico)	\$100
	Material de referencia (libros y suscripciones)	
2	Software de diseño y edición (Diseñadores e ilustradores)	\$425
2	Adobe Creative Suite	240
1	Affinity Suite	165
1	Procreate	20
2	Conceptualización de bocetos e ilustraciones finales (Ilustradores)	\$3500
116	Definición y primeras ideas del diseño de personajes y entornos (Concepts)	
27	Diseño de personajes y entornos Modelado 3d	
1	Apartado fotográfico para documentación (Diseñador gráfico)	\$1900
	Fotografías (2 sesiones por dos horas)	840
106	Corrección y edición fotográfica	1060
1	Diseño y Maquetación	\$800
	Creación de plantilla	
	Diagramación	
	Redacción	
	Correcciones	
500	Impresión	\$4.180
500	Contenido (40 pliegos, papel couche)	
500	Portada (1 pliego, tiro y retiro)	
TOTAL		\$10.905

Nota. Esta cotización corresponde al software de diseño y edición, creación de contenido, diseño y maquetación. Elaboración propia (2024).

4.8 Aspectos comunicacionales

El proyecto “Un mensaje del futuro” tiene un gran potencial para participar en destacados concursos y eventos de diseño a nivel latinoamericano, donde podría obtener reconocimiento y apoyo significativo para su difusión y promoción. Entre las oportunidades más relevantes, destaca el *Premio CLAP*, que celebra la excelencia en el diseño gráfico y la comunicación visual en Iberoamérica. Ganar un *CLAP* no solo aportaría prestigio al proyecto, sino que también lo posicionaría en un lugar destacado dentro de la industria del diseño.

Otra oportunidad importante es participar en los *Premios a! Diseño*, un certamen que reconoce la creatividad y la innovación en el diseño en México y Latinoamérica. Este concurso ofrece una excelente plataforma para que Un mensaje del futuro sea evaluado y apreciado por expertos en el campo, brindando visibilidad y nuevas oportunidades para el equipo detrás del proyecto.

Por otro lado, se puede enviar la guía a diferentes editoriales, como Editorial La Madriguera y Planeta, que actualmente están receptando manuscritos, así como a bibliotecas universitarias para su inclusión en sus colecciones. Además, el proyecto será integrado en los portafolios digitales de los autores, Doménica Cali y Jeancarlo López, lo que potenciará aún más su alcance y reconocimiento.

CAPÍTULO 5

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de finalizar la investigación del proyecto y analizar los resultados de las metodologías y validaciones, se obtuvieron las siguientes conclusiones y recomendaciones.

5.1 Conclusiones

La investigación y el desarrollo del *artbook* han demostrado que el *Concept Art* y *Concept Design* son fundamentales para la creación de una narrativa visual efectiva en cortometrajes de *stop-motion*. A través del diseño detallado de personajes y escenarios, se establece una base sólida para la historia, permitiendo una integración coherente entre el arte y la narrativa. Los *concepts* bien elaborados no solo enriquecen el proceso creativo, sino que también facilitan una comunicación clara entre los miembros del equipo de producción, asegurando que la visión del director se mantenga constante a lo largo de la producción. La importancia del *Concept Art* radica en su capacidad para guiar la dirección artística y mantener una estética uniforme que apoya la narrativa del cortometraje.

Particularmente en el contexto del *stop-motion*, donde se desarrolló este proyecto, el *Concept Design* adquiere una prioridad aún mayor. Durante la creación de cada elemento visual, no solo se buscó desarrollar un estilo único y distintivo, sino también asegurar la funcionalidad de los diseños, garantizando que fueran viables para la animación y fáciles de manipular durante la producción.

Este enfoque balanceado entre creatividad y técnica permitió crear un mundo visualmente impactante, donde cada personaje y escenario no solo atrae por su estética, sino que también cumple con las exigencias del medio. La atención al detalle

en la estructura y las características de los diseños aseguró que fueran tanto expresivos como adaptables, facilitando su integración en el proceso de *stop-motion* sin comprometer la calidad artística.

El *artbook* "El arte de Un mensaje del futuro" ha sido diseñado no solo como una herramienta de documentación del proceso creativo, sino también como un recurso educativo valioso para estudiantes y futuros profesionales del arte. Las encuestas y entrevistas realizadas evidencian un fuerte interés en contar con recursos que detallen el proceso detrás de la creación de personajes, escenarios y otros elementos visuales. El *artbook* cumple esta necesidad al proporcionar una guía ilustrada que explora en las técnicas y enfoques utilizados en la producción del cortometraje. De esta manera, el *artbook* no solo documenta el proyecto, sino que también ofrece *insights* prácticos y teóricos que pueden servir como referencia y fuente de inspiración para futuros proyectos en el campo de la animación en *stop-motion*.

5.2 Recomendaciones

Es recomendable que, en futuros proyectos de *stop-motion*, se profundice en la investigación teórica sobre dirección de arte y *concept art*. Este enfoque ayudará a crear propuestas visuales más integradas y ricas, proporcionando un marco teórico sólido que refuerce el desarrollo de la narrativa y el diseño visual en futuras producciones.

Al diseñar personajes y escenarios para animación en *stop-motion*, es esencial mantener un equilibrio entre originalidad y funcionalidad. Asegurar que cada elemento visual sea estéticamente atractivo y, a su vez, práctico para el proceso de animación permitirá una producción más fluida y efectiva, sin sacrificar la calidad artística.

Por último, se sugiere que el *artbook* se utilice como una plataforma educativa y de difusión en eventos, concursos y exposiciones de diseño. Esto no solo ayudará a

expandir el alcance y la visibilidad del proyecto, sino que también contribuirá a inspirar y educar a una nueva generación de creadores en el campo de la animación en *stop-motion*.

REFERENCIAS

- Alger, J. (2012). *The Art and Making Of Paranorman* (T. Knight). Chronicle Books.
<https://archive.org/details/the-art-of-paranorman/page/n4/mode/1up>
- Anderson, D. J. (2010). *Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business*. Blue Hole Press.
- ANIMATRÓPOLIS, & Pareja, M. (2024, 14 marzo). *DIRECTORA DE ARTE cuenta cómo es trabajar en cine de #animación* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=h6Ww-FOwUPg>
- Ansaldi, Barbara. (2021). *Contemporary Visionaries. Environment Concept Art's Imaginative Realism and Evocative Power*. *Disegno*. 9. 25.
10.26375/disegno.9.2021.5.
- Antón, J. E., & Montero, Á. S. (2021). *El libro de los libros de artista* (3.^a ed.). ISBN: 978-84-938010-4-5
- Añaños, E., Estaún, S., Tena, D., & Valli, A. (2008). *Psicología y Comunicación Publicitaria*.
https://www.researchgate.net/publication/307607945_Psicologia_y_Comunicacion_Publicitaria
- Argentics. (2023, 27 abril). *How to Create a Comprehensive Art Book for Your Game?* *Medium*. <https://medium.com/@argentics/how-to-create-a-comprehensive-art-book-for-your-game-919a2d009e67>
- AVENDAÑO RINCÓN, P., & HERNÁNDEZ ESTRADA, M. A. (2010). *La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia: un primer campo exploratorio*.
<http://hdl.handle.net/10554/5601>
- Balbuena, I. E. C. (2022). *La escuela checa de Stop Motion: origen, características e influencias*. <https://doi.org/10.4995/thesis/10251/181585>

- Bordwell, D. (2009, 23 febrero). *Coraline, cornered*. Observations On Film Art.
<https://www.davidbordwell.net/blog/2009/02/23/coraline-cornered/>
- Bravo Valentín, J. C. (2021). *La ilustración y la animación, artes narrativas entrelazadas* [Grado en Animación, Universidad Europea de Madrid, Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño]. <http://hdl.handle.net/20.500.12880/227>
- Brotherton, P. (2014). *The Art Of The Boxtrolls*. Chronicle Books.
<https://archive.org/details/the-art-of-the-boxtrolls/page/108/mode/2up>
- Campus, C. (2024, 14 marzo). Moodboard: qué es, para qué sirve y cómo hacerlo. Universidad Europea Creative Campus.
<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/moodboard/>
- Dalia. (2023, 25 julio). Diseño iterativo. 3DALIA. <https://3dalia.com/disenio-iterativo/>
- De Báez, A. C. S. (2015). Faberwaltz: estudo de produção gráfica, concept art e ilustração através da produção de um artbook-relatório. *Aleph UCLA Undergraduate Research Journal For The Humanities And Social Sciences*.
<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/145384>
- Dondé, E. (2022, 9 septiembre). *El Trabajo del Director de Arte en una Serie Animada*. IndustriaAnimacion.com. https://www.industriaanimacion.com/2022/09/el-trabajo-del-director-de-arte-en-una-serie-animada/#google_vignette
- DESOWITZ, B. (2018, 23 marzo). 'IsLe Of DoGs': How Team Wes Anderson created a Stop-Motion love Letter to Japanese cinema. *IndiWire*.
<https://www.indiewire.com/features/general/isle-of-dogs-wes-anderson-stop-motion-animation-japanese-cinema-1201942149/>
- EL STOP-MOTION: UNA TÉCNICA DE ANIMACIÓN CAUTIVADORA. (2023, 2 octubre). Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología.
<https://udit.es/actualidad/el-stop-motion-una-tecnica-de-animacion-cautivadora/>
- Escobar, L., & Cardona, J. (2020). *SIMBOLISMO Y ONIRISMO EN LA DIRECCIÓN DE ARTE DEL CORTOMETRAJE 2D «BUSCANT A MARE» COMPILADO EN*

- UNA BIBLIA DE ANIMACIÓN [Universidad Autónoma de Occidente].
<https://red.uao.edu.co/bitstreams/d8810e81-0af4-464a-8520-53cbd3ac4cfc/download>
- Engler, M. & Trnka, A. (2021). Fundamental Knowledge behind Creation of Concept Art. *European Journal of Media, Art & Photography*, 9(2), 106-115.
<https://ejmap.sk/1366-2/>
- Fernández, Á. (2018). *ILUSTRACIÓN DIGITAL Y CONCEPT ART. EL ARTE DEL SIGLO XXI*. [Universidad de Oviedo].
https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlvaroFernandezGonzalez.pdf
- González, Á. F. (2019). *Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI*.
<https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/57760>
- Gorichanaz, T. (2017). Understanding Art-Making as Documentation. *Art Documentation Journal Of The Art Libraries Society Of North America*, 36(2), 191-203. <https://doi.org/10.1086/694239>
- Museum Of Pop Culture*. (s. f.). Hidden Worlds: The Films Of Laika. Recuperado 13 de mayo de 2024, de <https://www.laikahiddenworlds.com/coraline>
- Organized by the Museum of Pop Culture in collaboration with LAIKA.
- Hauser, T. (2009, 13 mayo). *The Art Of Up*. Internet Archive.
https://archive.org/details/the-art-of-up_202302/mode/2up
- Hauser, T., & Stanton, A. (2008). *The Art Of Wall E*. Internet Archive.
https://archive.org/details/the-art-of-wall-e_202302/mode/1up?view=theater
- Haynes, E. (2016). *The Art of Kubo and the Two Strings* (T. Knight). Chronicle Books.
 ISBN: 1452153159
- Investigación en educación médica - Home Page. (s. f.).
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_serial&pid=2007-5057&lng=es&nrm=iso

- Julius, J., Lasseter, J., Williams, C., & Hall, D. (2014). *The Art of Big Hero 6* (1.^a ed.) Laika Studios. (2023). *The Unofficial Art of Coraline*.
- Lanzer, J. J. V. (2019). Animación stop-motion en el siglo 21. *INMÓVIL*, 5(1), 9.
<https://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/56/83>
- Lasseter, J., Unkrich, L., & Molina, A. (2017, 10 octubre). *The Art Of Coco*. Internet Archive. https://archive.org/details/the-art-of-coco_202302/page/n13/mode/2up
- Lilly, E. J. (2015). The big bad world of concept art for video games : an insider's guide for students.
https://openlibrary.org/books/OL27187103M/The_big_bad_world_of_concept_art_for_video_games
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press.
- Marín Chaverra, J. D. (2021). *Creación de personajes para el desarrollo del cortometraje "Nada más"* [Trabajo de grado de pregrado, Universidad de Antioquia]. <https://hdl.handle.net/10495/19234>
- Martínez, E., & Ruíz, C. (2020). En la animación, forma y contenido pueden dialogar, y potenciar, a partir de lo que se va a contar. *Aularia*.
<http://hdl.handle.net/10272/18681>
- Martins, J. (2024, 19 enero). ¿Qué es la metodología Kanban y cómo funciona? [2024]
 • Asana. Asana. <https://asana.com/es/resources/what-is-kanban>
- MARVEL PUBLISHING. (2018). *SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE: THE ART OF THE MOVIE* (1.^a ed.).
- Maselli, V. (2018). The Evolution of Stop-motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations. *International Journal Of Literature And*
- Mcyntire, G. (2020). *Pinocchio: A Timeless Tale Told Anew* (G. Del Toro, Ed.). ISBN: 1647224470
Arts, 6(3), 54. <https://doi.org/10.11648/j.ijla.20180603.12>

- Menza, A., Sierra, E., & Sánchez, W. (2016, junio). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo*. http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Mínguez García, H. (2020). *Aproximaciones al libro-arte como medio de expresión* [Universidad de Palermo].
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2792/4664>
- Moreno, M. G. & Facultad de Bellas Artes de San Carlos. (2015). *Diseño de personaje para animación. Magode, la Bruja* [Universidad Politécnica de Valencia].
<https://riunet.upv.es/handle/10251/49941>
- MST Concept Design School. (2021, 11 enero). *¿Concept Art y Concept Design son lo mismo?* MST School. <https://www.mstschool.mx/post/concept-art-y-concept-design-son-lo-mismo>
- Naranjo, L., & Del Carmen, M. (2013). *La animación stop motion. técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: siluetas animadas* [UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA].
<https://riunet.upv.es/bitstream/10251/19146/1/memoria.pdf>
- Olmedo, I. (2018). La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos. *Cuaderno 67*, 67.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7326953.pdf>
- Ortiz, P. M. (2020). *ESTUDIO DE LA PREPRODUCCIÓN EN LA ANIMACIÓN BAJO CÁMARA. TÉCNICA y LEGADO DEL STOP MOTION* [Master en Producción Artística, Universidad Politécnica de Valencia Facultad de Bellas Artes].
<https://riunet.upv.es/handle/10251/151774>
- Palomo Chiarlones, A. & FACULTAD DE HUMANIDADES. (2019). *EL LIBRO DE ARTISTA COMO OBJETO DE EXPRESIÓN Y CREACIÓN* [Máster en Teoría e Historia del Arte y Gestión Cultural, Universidad de La Laguna].
<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/17496>

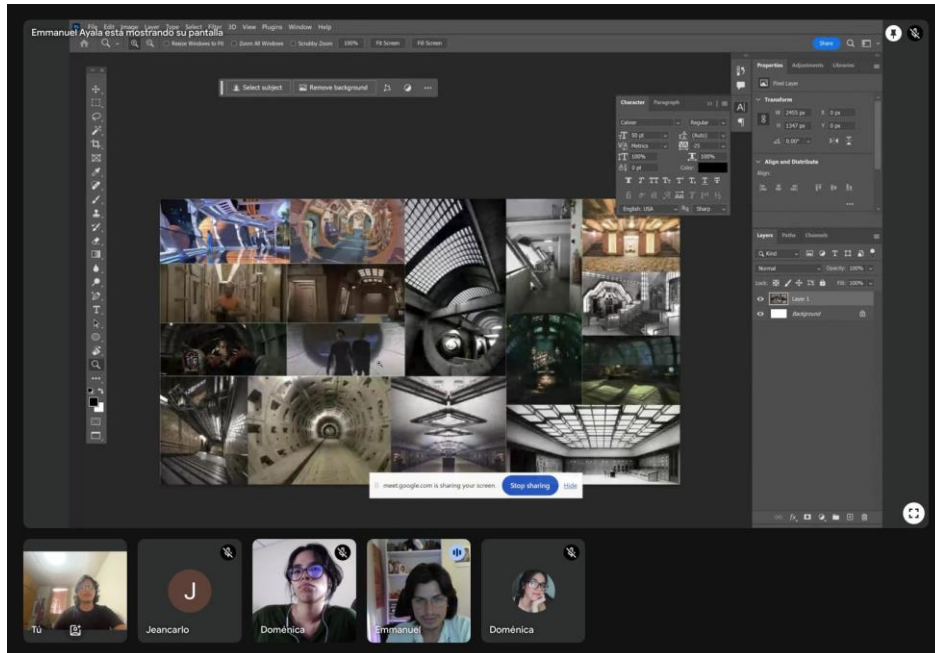
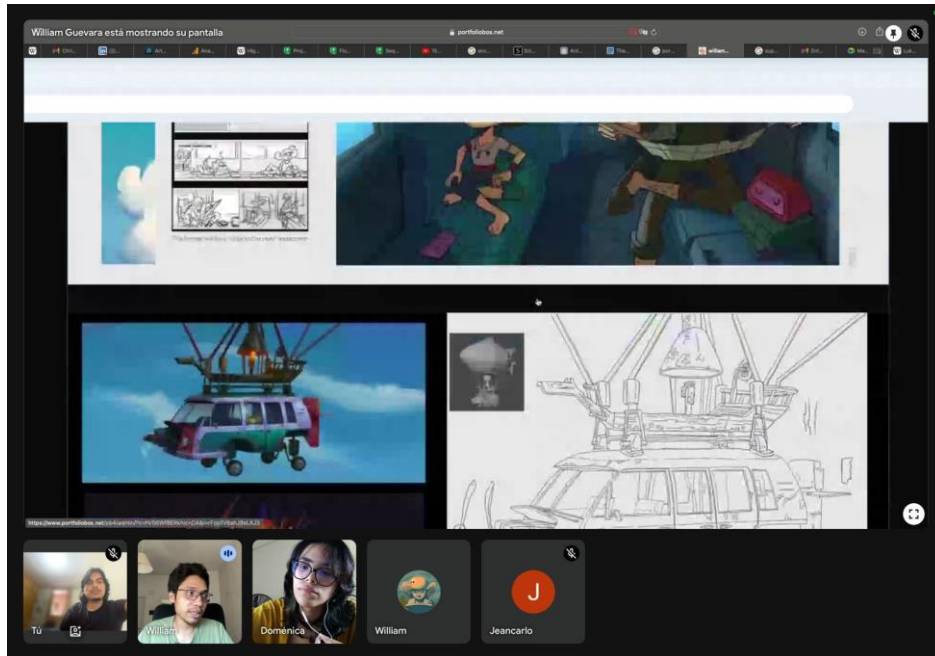
- Pérez García, M. E., De València Departamento de Escultura - Departament D'Escultura, U. P., & De València Facultad de Bellas Artes - Facultat de Belles Arts, U. P. (2022, 9 mayo). *Diseño y modelado 3D de un personaje para animación*. <http://hdl.handle.net/10251/172683>
- Qué es un moodboard, ejemplos creativos y cómo crear el tuyo. (2023, 20 enero). *HubSpot*. <https://blog.hubspot.es/marketing/como-crear-moodboards>
- Rässa, J. (2018). *CONCEPT ART CREATION METHODOLOGIES: Visual Development of "Rock Boy"*. <https://www.theseus.fi/handle/10024/146949>
- Ríos, M., & Javier, F. (2011). Elaboración de una propuesta metodológica para la generación de ideas de proyectos a ser desarrollados a través de las prácticas universitarias de la Facultad de Minas de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/8721>
- Robertson, S., & Bertling, T. (2013). *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*.
- Rocca, A. V. (2013). Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y FluxusNietzsche. *Nómadas Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 37(1). https://doi.org/10.5209/rev_noma.2013.v37.n1.42567
- Toro, G. (2022). Pinocchio. [Film]. Netflix.
- Valiente, R. S. (2006). *Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. De La Flor.
- Wlazel, A. (2021). Engaging the audience vs. audience engagement with art. *Participations Journal Of Audience & Reception Studies*, 18, 2. <https://www.participations.org/18-02-18-wlazel.pdf>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). Metodología de la investigación (6.a ed.). <https://www.esup.edu.pe/wp->

<content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodología%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

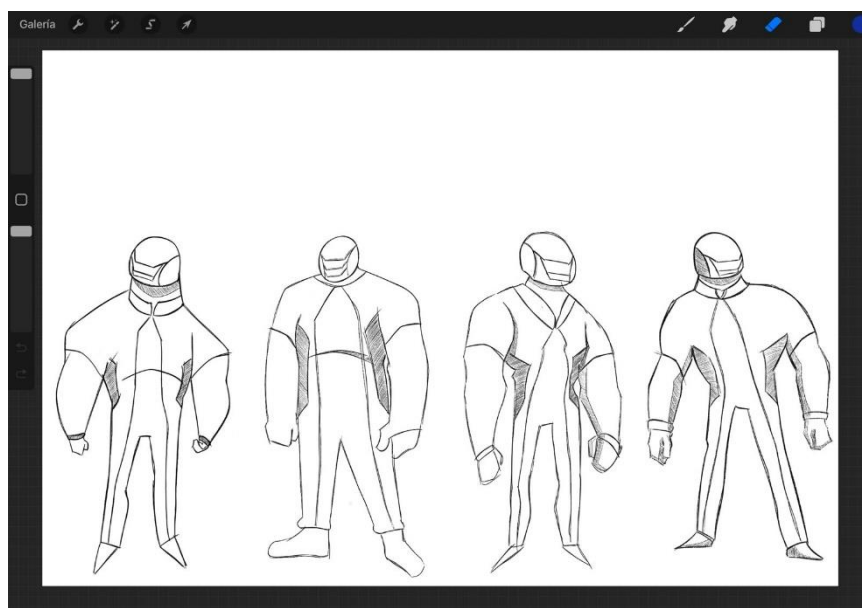
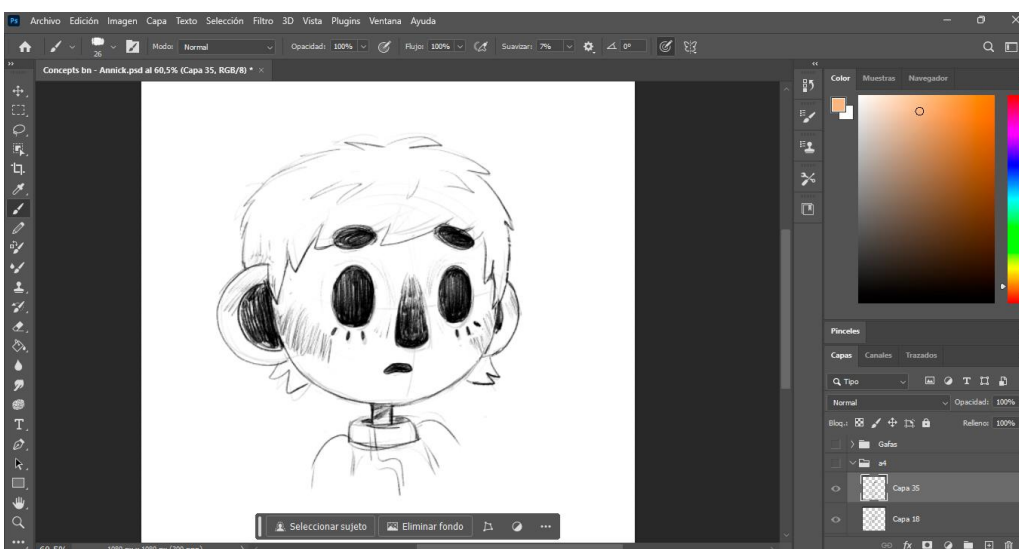
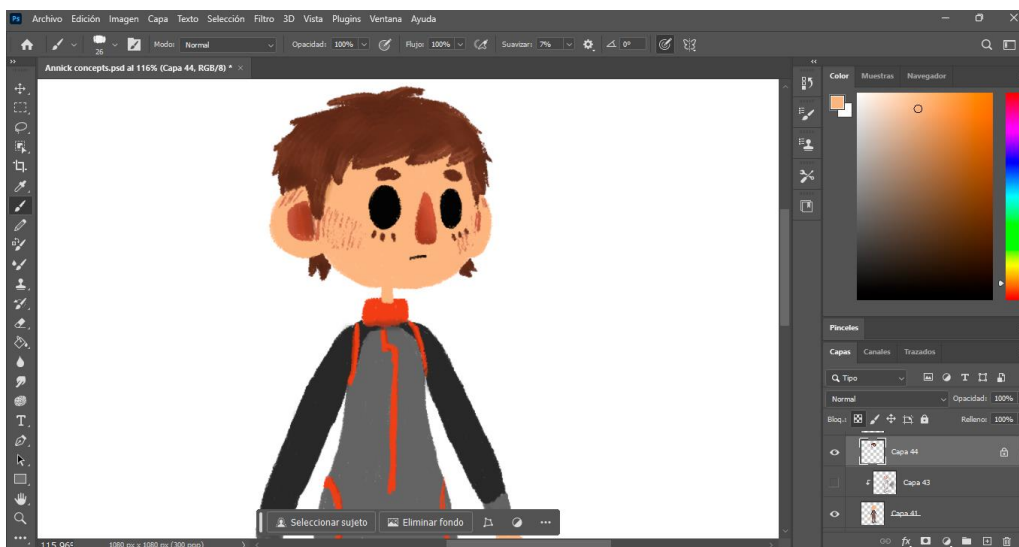
Scott, R. G. (1990). *Fundamentos del diseño*. Editorial Limusa S.A. De C.V.

ANEXOS

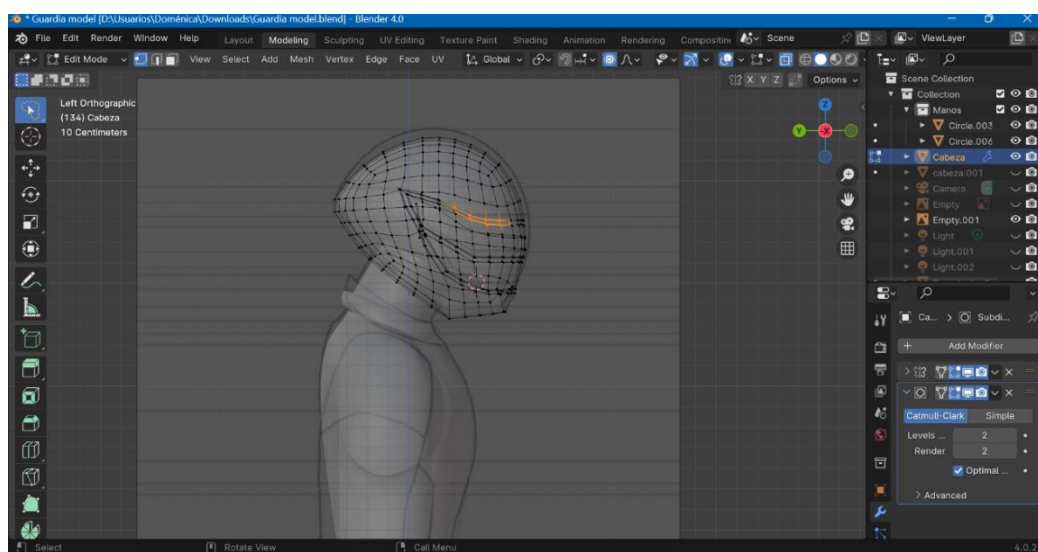
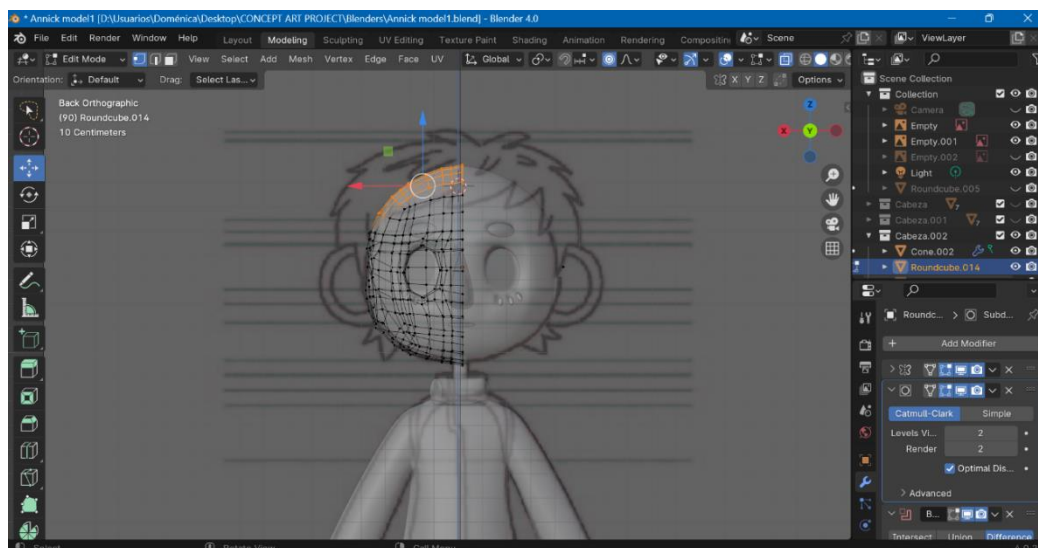
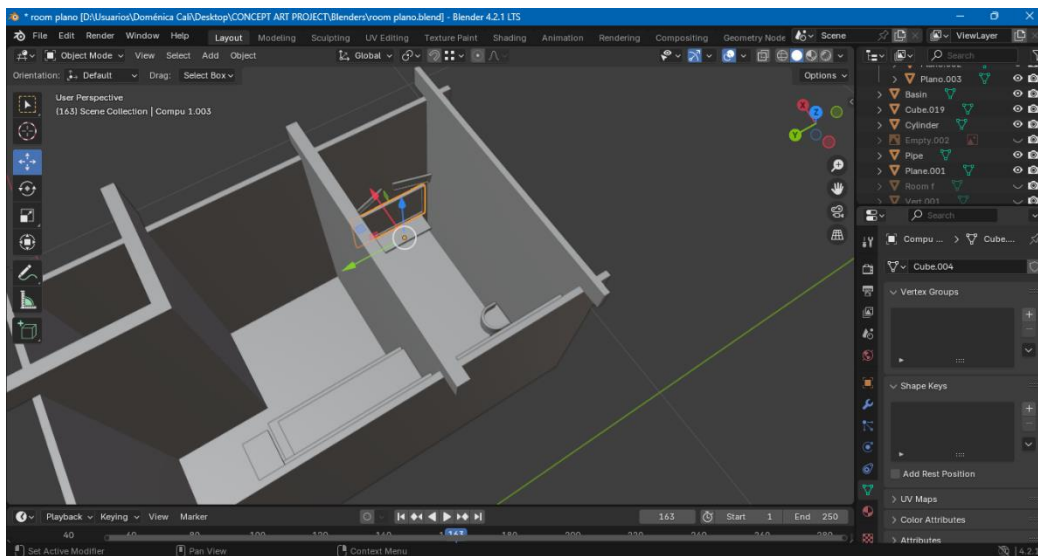
Anexo 1: Entrevistas con expertos.



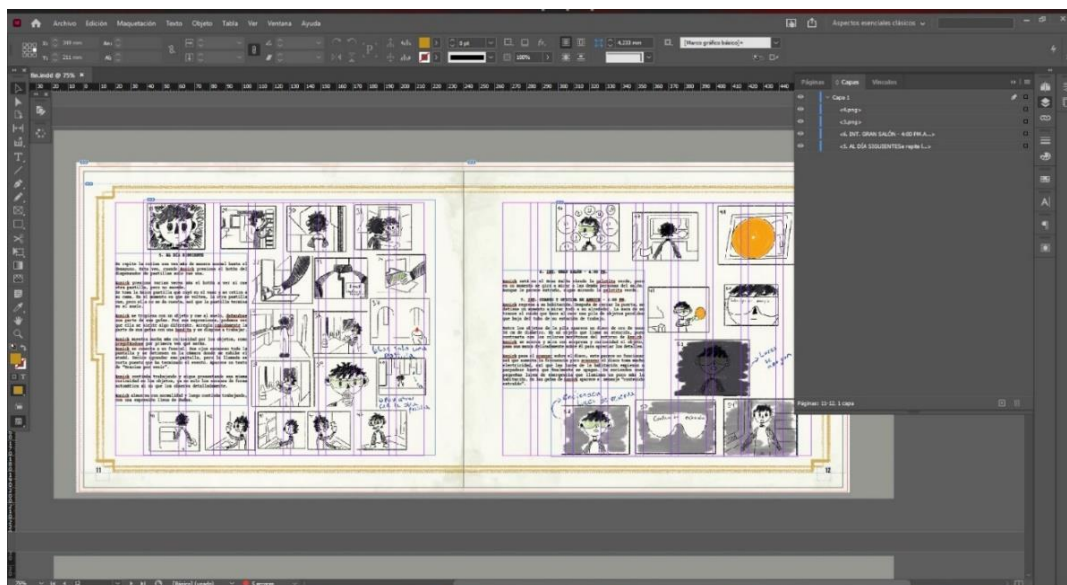
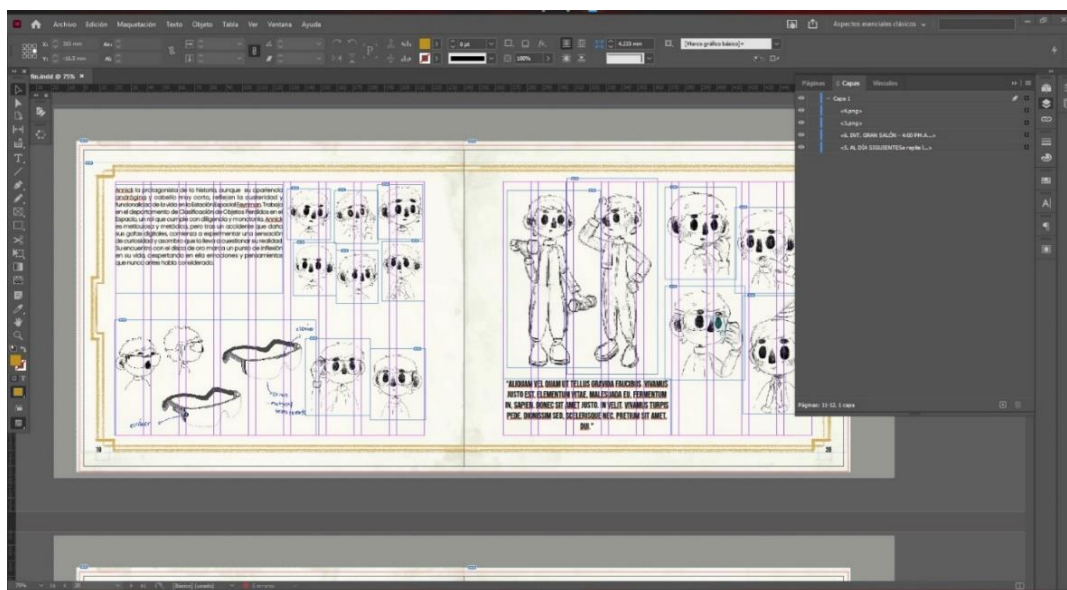
Anexo 2: Desarrollo de Concept Art y diseños finales.



Anexo 3: Desarrollo de modelados 3D.



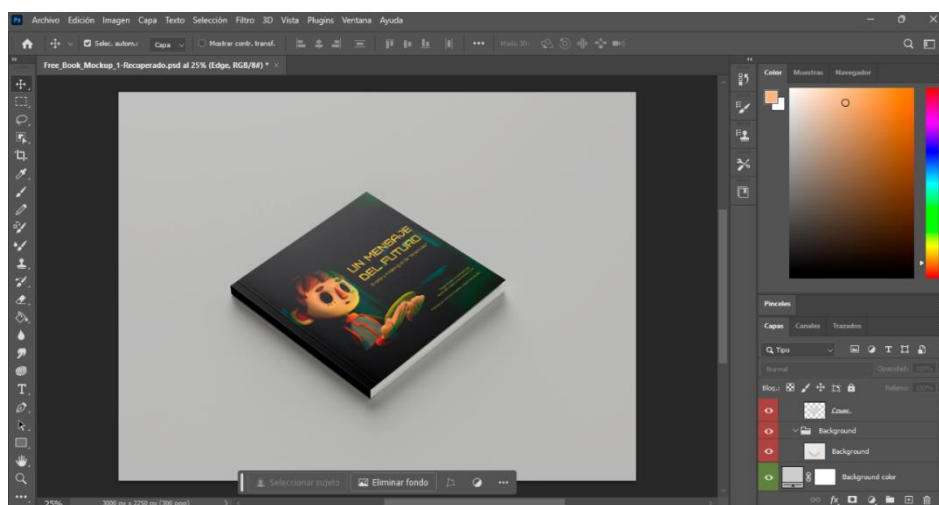
Anexo 4: Maquetado del artbook.



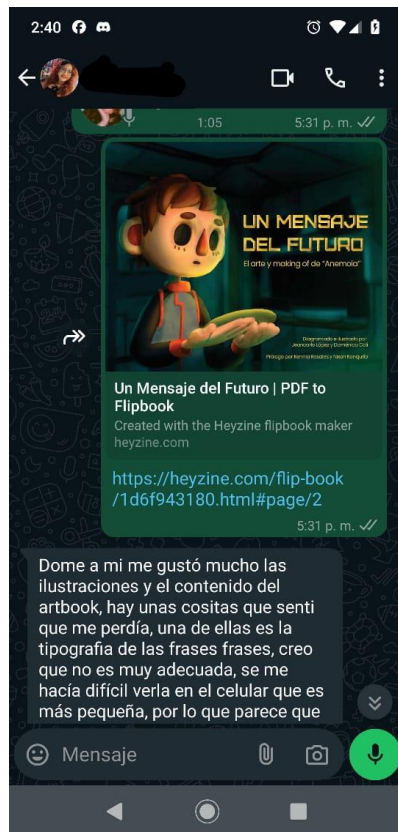
Anexo 5: Edición de fotografías del proceso de grabación.



Anexo 6: Desarrollo de Mockups.



Anexo 7: Validaciones con estudiantes



Artbook digital: <https://heyzine.com/flip-book/1d6f943180.html#page/2>