



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**CONCEPT ART: ANÁLISIS Y APLICACIÓN EN LA ADAPTACIÓN A NOVELA GRÁFICA**

**DE LA OBRA "LA DAMA DE LAS CAMELIAS"**

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PRESENTA:

**TANIA VANESSA MARÍN PARDO**

DIRECTORA DE TESIS:

CLAUDIA ESMERALDA RÍOS RODRÍGUEZ

Xochimilco, Ciudad de México (FAD), 2023



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





# Agradecimientos



*“Lo más grande que jamás vas a aprender es a amar y a ser amado”.*

**Eden Ahbez**

Para comenzar, quisiera agradecer a la Facultad de Artes y Diseño por haberme permitido acercarme a profesionales de alto conocimiento profesional y humano en el ámbito de las artes y el diseño, especialmente, de la ilustración, los medios audiovisuales y la narrativa gráfica. También, quisiera hacer una mención especial a ESCENA por darme ese primer contacto profesional a lo que es el tema principal de esta tesis: el Concept Art.

Quiero agradecer especialmente a la maestra Esmeralda Ríos, por haber confiado en mí y este tema, por su paciencia y apoyo en todo este proceso. Asimismo, quiero agradecer a los maestros Norma Calette, Mariana Cornejo y David Peñuñuri por sus comentarios y aportaciones a este documento. Además, quiero agradecer al maestro Alejandro Herrerías por su confianza en esta tesis y el haberme invitado al 1er Coloquio Internacional de Academias en Diseño para presentarla como uno de los proyectos de investigación en diseño que se están haciendo en latinoamérica por parte de la UNAM. Gracias a todos por abrirme las puertas a nuevos caminos. Por otra parte, quiero dar mis más sinceros agradecimientos al maestro Javier Avendaño por presentarme el Concept Art en sus clases y por haber accedido a la entrevista que se encuentra en el Anexo de esta tesis, así como a la artista Vanessa Morales que, de igual manera, accedió a contestar las preguntas que sustentan el valor académico y profesional de este documento. Gracias por abrir las puertas para los jóvenes diseñadores y artistas mexicanos.

Hay una lista interminable de personas que han sido parte indirecta pero muy importante de la realización de este proyecto de investigación, desde maestras de secundaria que fueron la base inicial para llegar a este resultado, hasta jefes y mentores que sin saber del tema, me instaron a no rendirme.

Quiero agradecer, de todo corazón, a mi familia, mi papá y mi hermano, que son el sostén de mi vida y fueron la inspiración para titularme por una tesis. Ustedes son los hombres más inteligentes y valientes que conozco, ustedes me inspiran a ser mejor cada día. También, agradezco a mis abuelos, que con todo su amor no dejaron de apoyarme; a mi abuelo Armando, le ofrezco una disculpa por no haber podido mostrarle esta tesis terminada, pero sé que en algún lugar, está orgulloso de este resultado. Un beso a donde quiera que estés.

A mi familia de la Academia de Arte Teatral, y muy especialmente a Lety Montaña, ya que en este lugar, encontré un segundo hogar que siempre va a estar presente en mi vida. También a mis niños (y mis no tan niños) hermosos. Ustedes tienen el futuro del arte en sus manos, ojalá lleguen hasta donde sus sueños les permitan.

Y a mis amixes, que han seguido mis patoaventuras y no han dejado de echarme porras, además de ayudarme a encontrar cierta información específica que se encuentra en este documento ;) Mariana, Mel, Deni, Pao, Lore, Dominique, Vero, Ale, Nat, Aniela, Isis, Camila, y un gran etcétera que falta por mencionar, pero que están presentes en la distancia. Les quiero.





Por último, quiero agradecer al lector, porque sé lo difícil que es encontrar este tema en particular, y espero que de alguna manera, esta tesis le ayude a despejar dudas, ampliar su conocimiento o simplemente, disfrutar de las ilustraciones que contienen estas páginas. ¡No te rindas!



**Tania Vanessa**  
**Marín Pardo**

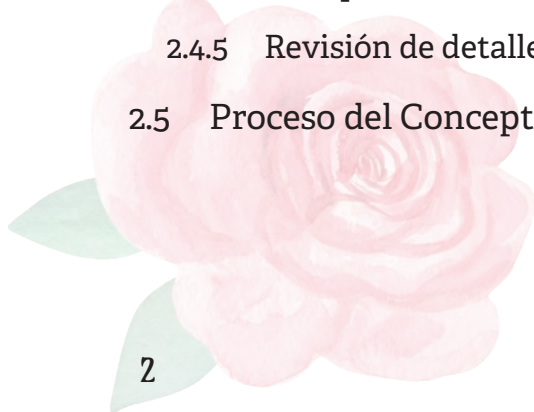


# ÍNDICE



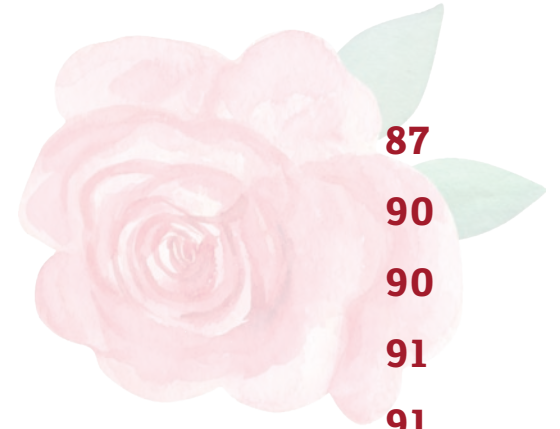
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO I. LA ILUSTRACIÓN COMO UN MEDIO PARA NARRAR HISTORIAS</b>	<b>9</b>
1.1 Definición de Ilustración	<b>10</b>
1.2 Noción de Narrativa Gráfica	<b>11</b>
1.2.1 Elementos de la Narrativa Gráfica	<b>13</b>
1.2.2 Tipos de Narrativa Gráfica	<b>18</b>
1.3 La Novela Gráfica	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO 2. INTRODUCCIÓN AL CONCEPT ART: CONOCER LA HISTORIA PARA PODER ILUSTRAR</b>	<b>27</b>
2.1 Definición de Concept Art	<b>29</b>
2.1.1 ¿Qué hace un Concept Artist?	<b>31</b>
2.2 Diseño de Producción: Haciendo el arte visual	<b>34</b>
2.2.1 Antecedentes del Diseño de Producción: El Diseño Teatral	<b>35</b>
2.2.2 El nacimiento del Departamento Artístico	<b>37</b>
2.3 Dirección de Arte	<b>39</b>
2.3.1 El Concepto Visual	<b>41</b>

2.4	Proceso de Pre-producción: De la idea a la construcción	<b>44</b>
2.4.1	Juntas con el Director y el Director de Fotografía	<b>45</b>
2.4.1.1	Desglosar el guión	<b>47</b>
2.4.1.2	Desarrollo de ideas iniciales	<b>48</b>
2.4.1.3	Aprobación	<b>51</b>
2.4.2	Pre-producción en el Departamento de Arte	<b>51</b>
2.4.2.1	Desarrollo del guión gráfico	<b>52</b>
2.4.2.3	Proceso de Investigación	<b>56</b>
2.4.2.4	Esquemas y modelos	<b>60</b>
2.4.2.5	Plan de trabajo	<b>63</b>
2.4.3	Producción en el Departamento de Arte	<b>63</b>
2.4.3.1	Buscar la locación	<b>64</b>
2.4.3.2	Atrezzo y utilería	<b>65</b>
2.4.3.3	Diseño de personajes	<b>70</b>
2.4.3.3.1	Vestuario, Peluquería y Maquillaje	<b>77</b>
2.4.4	Post-producción en el Departamento de Arte	<b>79</b>
2.4.5	Revisión de detalles	<b>80</b>
2.5	Proceso del Concept Art	<b>81</b>



## **CAPÍTULO 3. PRODUCCIÓN DEL CONCEPT ART PARA NOVELA GRÁFICA “LA DAMA DE LAS CAMELIAS”**

3.1	Problema	<b>87</b>
3.2	Definición del problema	<b>90</b>
3.3	Elementos del problema	<b>90</b>
3.4	Recopilación de información	<b>91</b>
3.5	Análisis de datos	<b>96</b>
3.5.1	Diseño de personajes	<b>96</b>
3.5.2	Diseño de Utilería y Atrezzo	<b>112</b>
3.5.3	Diseño de Escenarios	<b>120</b>
3.6	Creatividad	<b>127</b>
3.6.1	Diseño de Personajes	<b>127</b>
3.6.2	Diseño de Utilería	<b>135</b>
3.6.3	Diseño de Escenarios	<b>140</b>
3.7	Materiales y Tecnología	<b>144</b>
3.8	Experimentación	<b>146</b>
3.9	Modelos	<b>154</b>
3.10	Solución: Arte Final de Personajes, Escenarios, Utilería y Viñetas	<b>158</b>
3.10.1	Diseño de Personajes	<b>159</b>
3.10.2	Diseño de Utilería	<b>162</b>



3.10.3	Diseño de Escenarios	<b>164</b>
3.10.4	Viñetas	<b>167</b>
<b>CONCLUSIONES</b>		<b>172</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA Y ANEXO</b>		<b>176</b>



# INTRODUCCIÓN



Cuando hablamos de la Ilustración como un recurso que utilizan el Diseño y la Comunicación Visual, podemos decir que es una disciplina que tiene como objetivo representar en una imagen una idea o un concepto, principalmente a través del dibujo, utilizando los fundamentos del Diseño para así poder comunicar un mensaje de manera visual. Menza, Sierra y Sánchez (2016) describen a la Ilustración como *“una representación visual de un texto o concepto mediante el uso de elementos formales de diseño, técnicas artísticas, simbolismos, abstracciones y estilos gráficos variados, que favorecen la transmisión de información entre emisor (ilustrador) y receptor (observador), la cual puede ser comprendida en diferentes rangos de tiempo, y ser entregada de manera inmediata o secuencial, dependiendo de la naturaleza de la obra.”*

Es por esto que la Ilustración, al ser una disciplina que se adapta de manera constante al paso del tiempo, la evolución de las técnicas y a los diversos contextos a los que va dirigido, puede acoplarse a otras áreas, como a la educación, a la literatura, a la publicidad e incluso las artes escénicas como el teatro y el cine.

Así, la Ilustración Gráfica, al proporcionar otro modo de comunicación visual gracias a la aplicación de técnicas y teorías compositivas y del color, por mencionar algunos elementos del diseño, da pie a la posibilidad de tener otra alternativa para narrar historias, por lo que en la actualidad, ha empezado a ser un tema de interés para su estudio y se le conoce como Narrativa Gráfica.

Al hacer una breve investigación inicial sobre los diferentes tipos de Narrativa Gráfica que puede realizar un ilustrador, he encontrado varias salidas que ésta puede tener, como lo son el cómic, la novela gráfica y el álbum ilustrado. Sin embargo, al hacer una reflexión sobre otros campos y posibilidades que puede tener la Ilustración, surgió la pregunta: ¿Qué otras aplicaciones podría tener la Ilustración Gráfica en la forma de narrar historias? Y de ahí, surgió una más, la cual ha sido para mí un tema de interés desde la infancia: ¿Cuál es el proceso para hacer que las películas se vean como se proyectan en las pantallas del cine?

Por otro lado, al estudiar la carrera de Diseño y Comunicación Visual, en las materias introductorias de Diseño Integrador, se nos dice que debe haber un procedimiento para realizar un diseño, el cual conlleva, en pocas palabras, la definición

de un concepto, el desarrollo de una investigación que abarca diversos contextos que rodean tanto al cliente como al público objetivo y posteriormente, el proceso de bocetaje para comenzar a dar forma al producto final.

Teniendo la pregunta anterior planteada, desde una temprana edad surgió en mí la inclinación de revisar el material incluido de las películas animadas, de manera específica, las secciones del Detrás de cámaras, y encontré similitudes al realizar la imagen de una película con el proceso de diseño: hay un concepto, una investigación y un proceso de bocetaje para llegar al producto final, es decir, cómo lucirá la película. Más adelante, al realizar una primera investigación del tema, descubriría que a este proceso se le conoce como pre-producción, y los bocetos que muestran las primeras versiones de los personajes, escenarios u objetos, se les conoce como Concept Art.

Realizando una primer búsqueda sobre el tema, encontré que el Concept Art forma parte del proceso de pre-producción de un proyecto narrativo, cuyo objetivo es visualizar el universo en el que una historia se narrará y se llevará a cabo, desde la realización de elementos generales conocidos como escenarios y el diseño de personajes, hasta cosas más simples pero más específicas como el diseño de herramientas, materiales; incluso se puede estructurar la forma de vida de los habitantes, sus ideologías y su forma de organización.

No obstante, al tratar de encontrar información profundizada y académica sobre el Concept Art, detecté que, en México, sobre todo en material de investigación pública, el concepto no es tan notable, y que la mayor parte de los documentos encontrados sobre el tema, eran de otros países, principalmente de habla inglesa.

Es por eso, que decidí dar un lugar a la investigación del Concept Art en el Diseño y la Comunicación Visual, así como su visibilidad y pertinencia en los mismos, proponiendo que esta sea una oportunidad para explorar y ampliar el campo laboral de un ilustrador en México, utilizando la Novela Gráfica como un ejemplo de su ejecución.

El Concept Art de un proyecto narrativo consiste en una investigación profunda de los elementos estéticos y visuales que se utilizarán dentro del mismo; teniendo en cuenta esto, si se plantea un buen concepto visual de la obra, es posible que en el desarrollo final, el público al que va dirigido se identifique con la misma. Asimismo, podemos indagar en que el Concept Art es un área de estudio teórico-práctico del diseño, ya que se dedica a la investigación de los diversos contextos que rodean a una historia (históricos, sociales, culturales, etc.) y propone de manera gráfica su visualización.

Como hipótesis, propongo que al aplicar el Concept Art para la narrativa gráfica de modo similar a como se realiza en el cine y en los videojuegos, se derivará en una mayor riqueza

en la narrativa visual, lo que puede llevar al reconocimiento del Concept Art y su valorización como tema de estudio dentro del Diseño y la Comunicación Visual.

Una vez contempladas estas premisas, surgen dos dudas que se plantea su solución en este proyecto de investigación: ¿Cómo se vincularía el Concept Art y el Diseño para lograr la transmisión de un mensaje de manera efectiva y así formar parte de un tema de estudio en el área de la Comunicación Visual?, ¿Puede el Concept Art ser considerado no exclusivo del cine y de los videojuegos para también aplicarse en la pre-producción en la narrativa gráfica? (Esta pregunta se plantea bajo la premisa de que no he encontrado libros especializados en Concept Art dirigido a cómics y novelas gráficas como los he visto en el caso de películas, series animadas y videojuegos.)

En el primer capítulo de este proyecto de investigación, se explica la pertinencia de la Ilustración en el Diseño y la Comunicación Visual, así como lo que conlleva la realización de esta disciplina. Después, se menciona la noción de Narrativa gráfica y las diferentes áreas donde puede desarrollarse un ilustrador.

El segundo capítulo se refiere principalmente al Concept Art, su definición y sus antecedentes, que engloban principalmente en el cine, pero se analizan ejemplos de Concept Art en otros formatos, como lo es la Novela Gráfica. También, se analizan los diferentes tipos de Concept Art que

conllevan la construcción del universo de la historia que se está relatando. Para finalizar este capítulo, analizo el proceso que se lleva a cabo para realizar cualquier tipo de Concept Art, que involucra principalmente la investigación, el análisis y la experimentación, logrando así, exponer las similitudes que tiene con el proceso de Diseño.

En el último capítulo desarrollo el proceso de Concept Art aplicado a una novela gráfica, tomando como referencia la obra literaria La dama de las camelias, de Alejandro Dumas (hijo), esto con el objetivo de retomar la riqueza del Diseño de Producción de sus diversas adaptaciones en formatos como el cine y la ópera para realizar una nueva aplicación, ahora hacia un formato narrativo-gráfico como lo es la novela gráfica, logrando así, mostrar que las diferentes áreas del Concept Art también pueden ser aplicadas en la Narrativa Gráfica y no limitarse solo al diseño de personajes que se encontraron en los ejemplos mostrados en el segundo capítulo.

A la conclusión de este documento de investigación, propongo darle un lugar al Concept Art dentro del Diseño y la Comunicación Visual, tomando como referente sus antecedentes en la producción de un proyecto escénico, para que tanto los ilustradores actuales como las nuevas generaciones, puedan desarrollar la habilidad de crear códigos y metáforas visuales dentro de una narrativa, y así, se puede dar pie a que continúe la producción de la Narrativa Gráfica y seguir con su estudio en este país y los de habla hispana.





Imagen 1.1. Ilustración narrativa para Concept Art.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Ilustración del concepto *The Moulin's infamous Elephant*, de Deborah Riley.





# CAPÍTULO I

## LA ILUSTRACIÓN COMO UN MEDIO PARA NARRAR HISTORIAS

*“Todo lo que conocemos  
ha venido de historias que  
han sido contadas una y  
otra vez como la verdad.*

*Esas historias se  
convierten en la Historia.”*

*Oliver Jeffers*



# CAPÍTULO I

## LA ILUSTRACIÓN COMO UN MEDIO PARA NARRAR HISTORIAS

### 1.1 Definición de Ilustración

La Ilustración, como una rama del Diseño, es una disciplina fundamental para la comunicación gráfica, ya que su principal objetivo es representar de manera visual un concepto o idea, utilizando el conocimiento de técnicas y habilidades adquiridas por la teoría y la práctica, con el objetivo de comunicar un mensaje de manera efectiva y simplificada.

Para complementar esta definición propia, Reimers (2011) nos explica que, la Ilustración en el Diseño es una *“expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual.”* (Reimers, 2011, p. 61).

Asimismo, es necesario recordar que al hablar de imagen, Zunzunegui (2010/1989) se refiere a ella como *“un soporte de comunicación visual en el que se materializa un fragmento de nuestro universo perceptivo”* (p. 22). Es decir, todo aquello que nos rodea y que percibimos por medio de nuestra vista es una imagen.

Dentro de esta especialidad, el profesional encargado de llevarla a cabo es el ilustrador, que con ayuda de sus recursos técnicos y sus procesos creativos, trae al mundo real-visual toda clase de ideas. Además, puede entrar en varios campos del diseño como la propaganda, la publicidad, la moda, la industria editorial, etc. Como vimos en la imagen 1.1 de la página anterior, la ilustración es un medio para representar una idea narrativa, en este caso, uno de los escenarios donde ocurre la historia de la película ***Moulin Rouge!*** (2001).

En pocas palabras, la Ilustración está enfocada en la creación de imágenes o representaciones tanto físicas como virtuales con un fin práctico, ya sea estético, comunicativo, expositivo o sintético; estas imágenes ayudan a entender la realidad en la que vivimos, preservar información, para la contemplación y el placer, para reforzar un discurso o para solucionar un problema.



## 1.2 Noción de Narrativa Gráfica

Ahora, un ilustrador puede llevar a cabo un proyecto que contenga una continuidad narrativa, y el área donde puede desarrollar y estudiar más a fondo la secuencialidad de las imágenes, es la Narrativa Gráfica.

Antes de introducir el concepto de **Narrativa Gráfica**, es importante aclarar que este término aún está siendo estudiado, por lo que todavía no se tiene mucha información académica sobre el tema; sin embargo, en este proyecto de investigación pretendo presentar sus distintos enfoques para tener una noción de ella, más no una definición definitiva. Es por esto, que a continuación presento las definiciones de algunos autores que han trabajado profesionalmente en el ámbito de la narración por medio de la sucesión de imágenes.

Por ejemplo, Eisner (2008) señala que la narrativa gráfica es *“la descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea. Tanto el cine como el cómic recurren a la narración gráfica.”* (p. 6).

También Vega (2009), en un artículo publicado en su página web define a la narrativa gráfica como *“todas aquellas expresiones usadas para definir diversas áreas de la comunicación visual que tienen que ver con el uso de textos e imágenes de una manera conjunta.”* (p.3).

Además, afirma que la narrativa gráfica *“hace uso de imágenes, signos que se vinculan con textos. (...) La historieta no es un medio puramente gráfico ni puramente literario. Es un sistema de signos que sustituyen cosas que están ausentes como todos los medios narrativos y que tiene asociados el contenido y la expresión.”* (p. 6).

Por otro lado, Chino (2015) define que la narrativa gráfica *“es secuencial, temporal, diacrónica, puede llevar un orden cronológico.”* (p. 15) También, menciona que se constituye por viñetas o paneles yuxtapuestos, y que es uno de los recursos básicos que utiliza la historieta.

Zavala (2017) no da una definición específica sobre la narrativa gráfica, sino que se enfoca en *“estudiar cada uno de los diez componentes formales que la distinguen: Inicio, diseño, puesta en escena (o el espacio que acompaña al personaje), color, trazo, estructura narrativa, convenciones genéricas, intertextos, ideología y final.”* (p. 89).

Asimismo, como mencioné en el inicio de este apartado, Zavala afirma que a pesar de su importancia cultural, el estudio de la narrativa gráfica que aborda la tira cómica, la viñeta, la historieta, el manga y la novela gráfica, todavía es inicial, y propone con los diez componentes previamente mencionados, un modelo general que facilite su estudio, en otras palabras, la forma del contenido.

Teniendo en cuenta lo que estos autores explicaron, podemos decir, que la Narrativa Gráfica es la transmisión de información (generalmente una historia que está estructurada de manera clásica, en la que tiene un inicio, un desarrollo, un clímax y un desenlace, como podemos ver en la imagen 1.2), mediante imágenes secuenciales que desarrollan una acción.

Además, tomando como referente la Narrativa Clásica, es primordial incluir las preguntas básicas de la narración que debe hacerse el creador de la historia, ya que ellas nos ayudan a seguir una estructura y una lógica dentro de la misma:

¿Quién o quiénes son los personajes principales?,  
¿Cuándo ocurre la historia?, ¿Dónde ocurre?, ¿Cómo ocurre?, ¿Por qué sucede, sucedió o sucederá?  
¿Para qué? y ¿Cuál es el objetivo principal?

Para complementar esta información, en el siguiente apartado mencionaré los elementos que diversos autores como Eisner (2008), Vega (2009), Fish (2010) y Bleger (2021) presentan para poder identificar a la Narrativa Gráfica como tal.

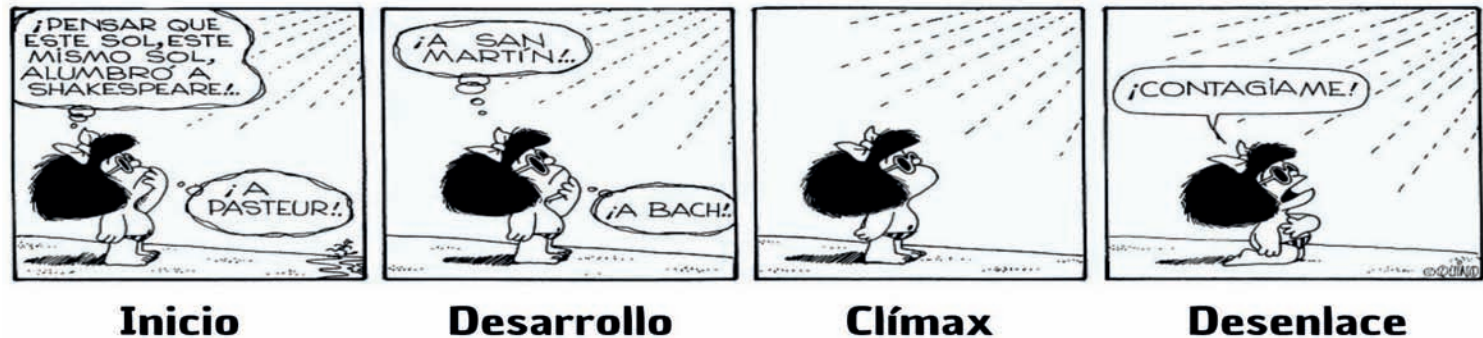


Imagen 1.2. Secuencialidad en una tira cómica<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Tira cómica de *Mafalda*, de Quino. Los subtítulos presentados en la imagen fueron puestos a modo de ejemplificar la estructura narrativa clásica de un relato.

### 1.2.1 Elementos de la Narrativa Gráfica

En su libro *El cómic y el arte secuencial*, Eisner (2002) abarca como elementos de la narrativa gráfica la imagen, el ritmo, la viñeta, la anatomía expresiva y la escritura.

Por su parte, Vega (2009) define los factores que definen a un cómic, historieta o narrativa gráfica, que son: La secuencia de viñetas consecutivas, los globos de diálogo o pensamiento y la permanencia de al menos un personaje a lo largo de la serie. Asimismo, agrega al movimiento y la temporalidad como parte de la secuencialidad de la narrativa gráfica, por medio del orden de los sucesos, su duración y la extensión de *“el intervalo entre acontecimientos que constituye la elipsis que separa y enlaza dos viñetas consecutivas.”* (p. 8).

En cambio, Fish (2010) se enfoca más en la parte técnica de realizar una narrativa gráfica, que incluye el diseño de los personajes, la composición de las viñetas y las páginas, puntos de vista o planos, entintado y color, técnicas de dibujo y tipografías.

Por último, Bleger (2021) identifica los recursos de una narrativa gráfica como los siguientes: viñetas o cuadros, dibujos o ilustraciones, globos de texto,

texto, onomatopeyas, cartela o cartucho, metáforas visuales, figuras cinéticas, código gestual y planos. A continuación, explicaré cada uno de estos elementos.

Como acabamos de ver, los autores antes citados tienen un elemento en común que, podríamos decir, es el eje de cualquier tipo de narrativa gráfica, y esta es la **viñeta**. Eisner (2002) la define como una *“captura o encapsulación de los acontecimientos en el flujo de la narración”* (p. 40). Bleger (2021) nos dice que en este espacio se utiliza *“para representar la parte de la historia que se está contando”*. Su forma generalmente es rectangular, pero puede variar a otras dependiendo del contexto en que se está contando la historia. Asimismo, Bleger nos recuerda que hay que determinar el plano visual de cada viñeta, como los planos cinematográficos, ya que *“ayudarán a establecer la perspectiva del lector y transmitir mensajes o emociones específicas.”*<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Ver Bleger, *Conoce los recursos gráficos de una historieta y crea cómics alucinantes*. Recuperado de: <https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/recursos-graficos-historieta/>

Por ejemplo, en la imagen 1.3 podemos ver que cada viñeta por separado nos cuenta un suceso único, pero al acoplarlas, nos narra el contexto histórico del relato. Por otra parte, independientemente de la estructura que tome, la principal función de las viñetas es ubicarse de forma secuencial dentro de una página o conjunto de páginas, ya que son los espacios donde se está haciendo la narración.

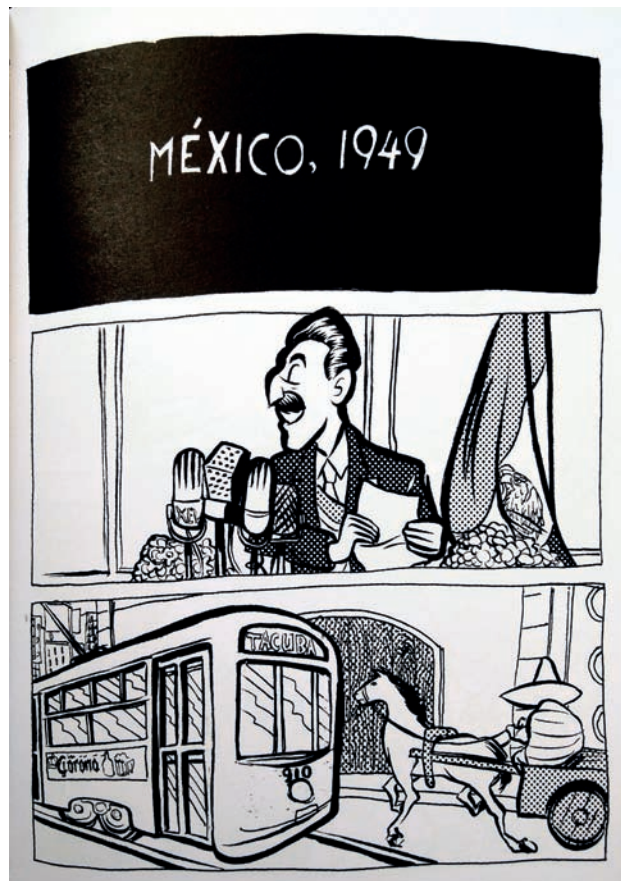


Imagen 1.3. Las viñetas pueden funcionar de manera individual o en conjunto para la narración de un relato.<sup>4</sup>

La **secuencialidad** es otro de los elementos más importantes en el desarrollo de una Narrativa Gráfica, ya que necesita respetar un cierto orden cronológico de los hechos. La sucesión y el tipo de viñetas es lo que dará sentido a la historia que se cuenta. Como ejemplo, en la imagen 1.4, podemos ver que no es necesario un texto para indicar que ha pasado el tiempo, e incluso el recurso de disminuir el tamaño de las viñetas, nos indica que se acerca el fin de esa escena.

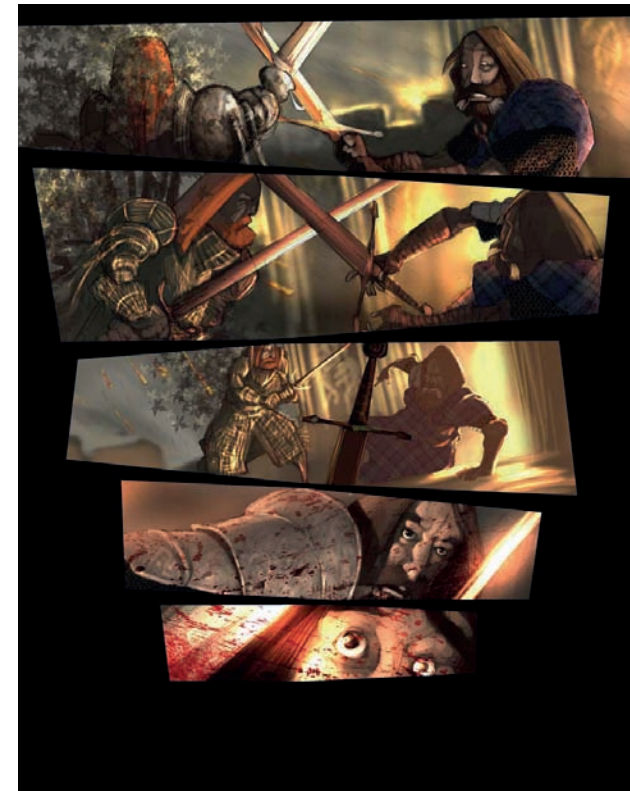


Imagen 1.4. Podemos ver la acción realizarse paso a paso sin necesidad de utilizar una descripción.<sup>5</sup>

4 Página de la novela gráfica *Uncle Bill*, de Bernardo Fernández.

5 Página de la novela gráfica *Macbeth* de Edgar Clement. Adaptación a novela gráfica de la obra teatral del mismo nombre, de William Shakespeare en el año 1623.



Como hemos planteado al inicio de este capítulo, la **Ilustración** tiene un papel fundamental en el desarrollo de una Narrativa Gráfica, ya que, como su nombre lo menciona, representará de manera gráfica, por medio de dibujos, una historia. Aquí, es donde se muestra a los personajes (física, social, psicológicamente), su contexto (de dónde vienen y a dónde van), y el lugar donde se desarrollará la historia (escenarios). Estos sub-elementos, deberán comunicar un mensaje a través del uso del color, los trazos y el estilo de dibujo.

En la imagen 1.5, podemos ver que se hace una descripción gráfica del lugar donde se desarrolla la historia, las paletas de color nos indican la separación entre un recuerdo y el tiempo presente y finalmente, por medio de los espacios en blanco que nos indican la secuencialidad de una imagen a otra, podemos inferir que se trata de una escena más no una ilustración aislada.



Imagen 1.5. La Ilustración comunica el contexto de la historia por medio del dibujo.<sup>6</sup>

6 Página del cómic *Little Shop of Horrors*, de Michael Fleisher. Adaptación a Cómico de la obra de teatro musical del mismo nombre, de Howard Ashman en el año 1982.





Imagen 1.6. Tanto el dibujo como la palabra nos cuentan la historia completa.<sup>7</sup>

Cuando nos referimos a la **narración escrita o texto**, nos referimos a las palabras que ayudarán a contar la historia, ya sea por medio de diálogos o la misma narración. Sin embargo, se debe tener un equilibrio entre la imagen y la palabra, con el objetivo de decir y mostrar lo necesario, y no ser redundante al momento de narrar la historia. Como nos ilustra la imagen 1.6, Marjane Satrapi cuenta por medio de la palabra sus pensamientos de cuando era niña, y en este caso, el dibujo nos ayuda a comprender mejor cómo era que se veía a sí misma, es decir, el dibujo es complemento de la palabra y nos ilustra lo que está comunicando.

Este elemento es lo que diferencia a una ilustración tradicional de un producto de Narrativa Gráfica, como la novela gráfica, el manga, el cómic, etc. *“Gracias a la palabra, la historia puede avanzar a través del tiempo y moverse hacia otro punto diferente al inicio. (...) En conjunto con los otros aspectos de la narrativa gráfica, crea las situaciones, diálogos y escenas que generan cambios en la trama.”* (Bleger, 2021).

<sup>7</sup> Página de la novela gráfica *Persépolis*, de Marjane Satrapi.

Después, tenemos a los **globos y onomatopeyas**. Los globos pueden indicar el diálogo o el pensamiento de uno o varios personajes, y las onomatopeyas indican sonidos. Ambos recursos utilizan texto, pero se muestran de tal manera en que el lector los pueda separar de la narración convencional. Su propósito es mostrar lo que sucede. Como podemos ver en la imagen 1.7, en una misma página se puede insertar tanto onomatopeyas, globos de diálogo y de pensamiento; esto demuestra, que la palabra puede comunicar lo intangible y lo abstracto a través de la gráfica.

En pocas palabras, podemos decir que las partes más elementales, si no es que las más significativas, que conforman a la narrativa gráfica son la viñeta, que contiene las acciones y los escenarios de la historia, la secuencialidad de las imágenes, que es el orden de los sucesos de la historia, la ilustración, que es el medio gráfico por el que se cuenta la historia y la narración escrita, que es el texto que nos hace comprender mejor el hilo del relato.



Imagen 1.7. Tipos de globos y onomatopeyas<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Página de la novela gráfica *Angel Catbird*, de Margaret Atwood. Subtítulos a modo de señalización de los elementos presentados como ejemplo.

### 1.2.2 Tipos de Narrativa Gráfica

Existen varios tipos de narrativa gráfica, entre ellos, están los que pueden entrar en el lenguaje de las historietas, como lo son **la viñeta y la tira cómica**, generalmente publicados en periódicos, revistas y redes sociales, como vemos en la imagen 1.8.



Imagen 1.8. Tira cómica para redes sociales<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Tira cómica  
*Cualquier parecido con la realidad, no es coincidencia, de Ness.*

<sup>10</sup> Es necesario mencionar, que a pesar de que los cómics publicados de manera formal cuentan con un equipo de trabajo, no es inusual encontrar autores que se dedican a realizar todo el proceso mencionado en este apartado.



Por otro lado, tenemos **el cómic**, que McCloud (2016) define como “*Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector*” (p. 9). En otras palabras, son imágenes secuenciales que cuentan una historia por medio de elementos como la palabra, la ilustración, los globos y onomatopeyas. Este tipo de narrativa gráfica tiene como característica principal que se publica periódicamente de manera semanal o quincenal, ya sea un proyecto individual o con un equipo de trabajo conformado por varias personas que se dedican a crear la historia, establecer los diálogos y las acciones, acomodar las imágenes, dibujar los personajes y escenarios, detallar y limpiar los dibujos, poner color a las imágenes y publicar el producto final<sup>10</sup>.

Analizando la imagen 1.9, veremos que en solo una página, podemos identificar los elementos de la Narrativa Gráfica: ilustración, secuencialidad, texto, globos de diálogo y onomatopeyas.



Imagen 1.9. Página de cómic con elementos principales de la Narrativa Gráfica<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Página del cómic *Invader Zim*, de Jhonen Vasquez.



Imagen 1.10 Página de web cómic con recursos auditivos.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Ver Smythe, *Cuentos del Olimpo*, EP 114. Recuperado de: [https://www.webtoons.com/es/romance/lore-olympus/ep-114/viewer?title\\_no=1725&episode\\_no=115](https://www.webtoons.com/es/romance/lore-olympus/ep-114/viewer?title_no=1725&episode_no=115)

Me gustaría agregar que, gracias al acceso a internet, es posible la publicación de obras a través de plataformas digitales, por lo que el cómic ya no se limita a medios impresos, sino también se expande a los medios digitales, logrando que algunos autores puedan implementar recursos audiovisuales como animaciones o canciones dentro de sus obras para complementar la experiencia del lector dentro de la narrativa que está consumiendo; a este tipo de narrativa gráfica se le conoce como web cómic. Por ejemplo, en la imagen 1.10, tenemos una viñeta que es parte de un capítulo con música que su autora, Rachel Smythe (junto con las posibilidades que ofrece la plataforma donde se publica esta obra), decidió implementar para intensificar las emociones del lector dentro de la escena.

También está el **Storyboard o Guión Gráfico**, otra clase de narración gráfica que funciona principalmente para darle una estructura simplificada pero entendible a una secuencia de imágenes, ya sea para un proyecto editorial o audiovisual.

El Guión gráfico es un recurso gráfico-narrativo que ayuda a acomodar y planear las escenas de la narración de forma visual; experimenta con los planos, los enfoques, la ubicación de personajes y objetos para hacer la narrativa más fluida y atractiva.



García (2013) interpreta a los elementos gráficos del storyboard (puntos, líneas, texturas, patrones y colores) como los que controlan la estructura de la imagen, pero también el punto de vista. (p. 35). Mientras que Barnwell (2017) define al Storyboard o Guión gráfico como “una secuencia de dibujos de las escenas del guión toma a toma, una versión en papel de lo que será una toma” (p. 30).

Así, podemos decir que el Guión Gráfico es otro recurso del diseño, ya que utiliza sus elementos formales como son composición, contraste, ritmo, etc. Es de suma importancia seguir el camino que traza el Guión Gráfico para que las secuencias que se presentan, tengan coherencia y orden.

Por otra parte, es importante mencionar que el Guión Gráfico, en la mayoría de los casos, representa los movimientos de la cámara, las transiciones entre escenas y en otros casos, las indicaciones del audio y anotaciones que puede hacer el director sobre la narrativa de la historia, por lo que podemos decir, que es un material que es más común encontrarlo en proyectos audiovisuales como películas, series televisivas o cortometrajes, por mencionar algunos.

En la imagen 1.11, podemos ver que el ilustrador Johnnie Christmas compartió uno de los guiones gráficos para la novela gráfica **Angel Catbird**, y esto

nos demuestra que el Guión gráfico también puede ser utilizado en la narrativa gráfica, como es en este caso, el cómic.

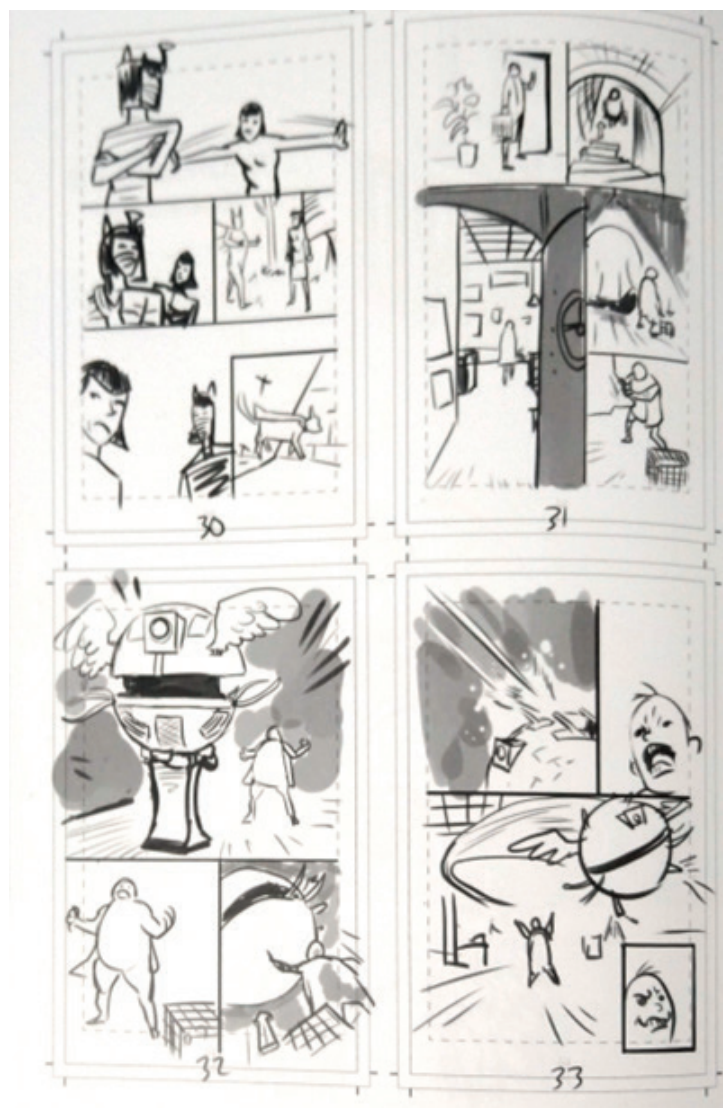


Imagen 1.11. Guión Gráfico de una página de Novela Gráfica<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Guión Gráfico de una página de la novela gráfica **Angel Catbird**, de Margaret Atwood. Bocetos realizados por Johnnie Christmas.

Por otro lado, tenemos otro tipo de proyectos que suelen ser más cortos en extensión, pero con más profundidad en su discurso gracias a su abstracción, conceptualización, tiempo de producción y recursos, como lo es el **álbum ilustrado**. Rosero (2010) explica que es un tipo de libro donde la imagen y el texto adquieren un nivel de significación que se activa con la relación de ambos lenguajes. (p. 5).

También menciona que por lo regular, es un libro de menos de cincuenta páginas, *“donde la ilustración ocupa el total de la hoja y los textos son simplificados a un par de frases por cada doble página.”* (p. 5). Cabe mencionar que no es estrictamente necesario que lleve texto, ya que la imagen puede comunicar por sí sola el mensaje que se quiere comunicar; como vemos en la imagen 1.12, el uso de expresiones del rostro y viñetas que indican secuencialidad podemos interpretar lo que está sucediendo en la historia.



14 Doble página del álbum ilustrado *La Mariposa Azul*, de Tania Marín. Proyecto personal.

Imagen 1.12. Doble página de un Álbum Ilustrado<sup>14</sup>

Todos estos formatos tienen en común un elemento principal: cuentan una historia por medio de imágenes. Algunos utilizan las palabras para complementar las ideas, pero todos ellos, con sus imágenes, dan a la historia una esencia, una lógica y una estructura al universo narrativo que se está planteando. Laura Escuela (2017), en un análisis sobre el álbum ilustrado, cita a Sophie Van der Linden (2015) categorizando los libros álbum en tres tipos:

- A) Álbumes ilustrados:** Se refiere a donde el texto es lo primero y principal, donde éste y las imágenes están separados en cada página.
- B) Álbumes narrativos:** Aquí la narración se guía por el texto y la imagen como un conjunto, donde ambas se complementan para dar unidad a la historia.
- C) Álbum gráfico:** En este caso, la imagen está ligada directamente con el soporte, donde *“se da prioridad a la percepción visual”*, donde el texto y las imágenes están pensadas y planeadas desde un principio para el montaje de la narración.

Dentro de estas categorías, existen otras subclasificaciones de libros álbum como los libros silentes, que se caracterizan por narrar con imágenes sin texto, o los libros, cuyo objetivo es ser lúdicos con su lector, ya sea interactuando con él o con su alrededor. Sin embargo, para la finalidad de esta tesis, no vamos a ahondar en estas clasificaciones.

A continuación, analizaremos un tipo más de narrativa gráfica que si bien no es menos importante, por su extensión, temática y producción es necesario explicarlo a parte, ya que tiene antecedentes y definiciones no tan fácilmente establecidos como los previamente mencionados en este subcapítulo. Además, es un elemento importante de este proyecto de investigación, ya que nos ayudará a entender mejor la toma de decisiones al construir una narrativa gráfica. En seguida, hablaremos sobre la Novela Gráfica.



### 1.3 La Novela Gráfica

Es arduo explicar la definición de *Novela Gráfica*, ya que, como García (2010) explica, comienza con el cómic y la dificultad de tener un término adecuado para referirse a él, ya que se consideraba que era un material de entretenimiento dirigido a la juventud, sin nada serio qué aportar. Sin embargo, a pesar de que el cómic ya tenía cierta trayectoria en las publicaciones periódicas, la verdadera reflexión y análisis comienza cuando en 1992, la obra de Art Spiegelman, **Maus**, ganó un Premio Pulitzer. Este acontecimiento fue el detonante para replantear al cómic como un género serio que puede despertar el interés de otras áreas de estudio (Crisóstomo, 2016).

Incluso en su tesis doctoral, Gómez (2013) considera que es confuso encontrar una definición para *Novela Gráfica*, sin embargo, él plantea el término como un **fenómeno editorial**. Para explicar mejor esto, vuelvo a referirme a García (2010), ya que él menciona que el fenómeno del cómic crece al tener más cobertura en otras partes del mundo, como lo es en Japón, Portugal, Alemania, Francia, España y Latinoamérica. Pero es a finales de la década de 1960 cuando se empiezan a producir historias para un público adulto, más allá de las aventuras de los superhéroes y las caricaturas.

No es hasta el año de 1978 cuando Will Eisner establece oficialmente con su obra **Contrato con Dios** el término de **Novela Gráfica**; pero, a pesar de tener casi 50 años de haberse dado a conocer, aún el análisis teórico serio del cómic y la novela gráfica es limitado, ya que, como dije anteriormente, no fue hasta el año de 1992 con **Maus**, que se comenzó a hacer una reflexión sobre lo que el cómic y la novela gráfica nos pueden aportar más allá del entretenimiento.

**Maus** nos cuenta la historia del padre de su autor, Art Spiegelman, quien siendo judío, vivió los horrores del Holocausto durante la Segunda Guerra Mundial. Gracias a la narrativa, el tema y a la metáfora visual que utilizó Spiegelman para referirse a los presos judíos y los oficiales nazis, como podemos ver en la Imagen 1.13 de la siguiente página, fue que la obra recibió reconocimiento internacional, estableciendo que la novela gráfica está dirigida desde un punto de vista maduro.

Gracias a esta apertura, a lo largo de los años se ha utilizado a la novela gráfica como un medio para exponer hechos históricos, biografías, testimonios de movimientos políticos y sociales, entre otros

temas de importancia, por lo que podemos decir que está primordialmente dirigido al público adolescente-adulto.

Así que, una vez conocidos los antecedentes, podemos definir a la **Novela Gráfica** como un producto editorial que cuenta una historia de principio a fin a través del dibujo, como el cómic, tomando elementos de la narrativa literaria en su estructura (inicio, desarrollo, clímax y desenlace) y de la narrativa gráfica (Ilustración, secuencialidad, texto, globos y onomatopeyas). A diferencia del cómic, las novelas gráficas no se publican periódicamente para contar una historia más grande, sino que en uno o varios tomos, se desarrolla toda la narrativa. Además, podríamos decir que la novela gráfica engloba de manera íntegra todos los elementos de la narrativa gráfica que hemos visto a lo largo de este capítulo.

No obstante, para que estas imágenes puedan contar y comunicar una historia, se necesita conocer cómo es que funciona este universo narrativo, sus lógicas, su contexto histórico, social, geográfico, etc. Y el elemento que nos ayudará a llegar al producto final por medio de la experimentación es el Concept Art, el cual abordaré con sus elementos, antecedentes y aplicaciones en el siguiente capítulo.

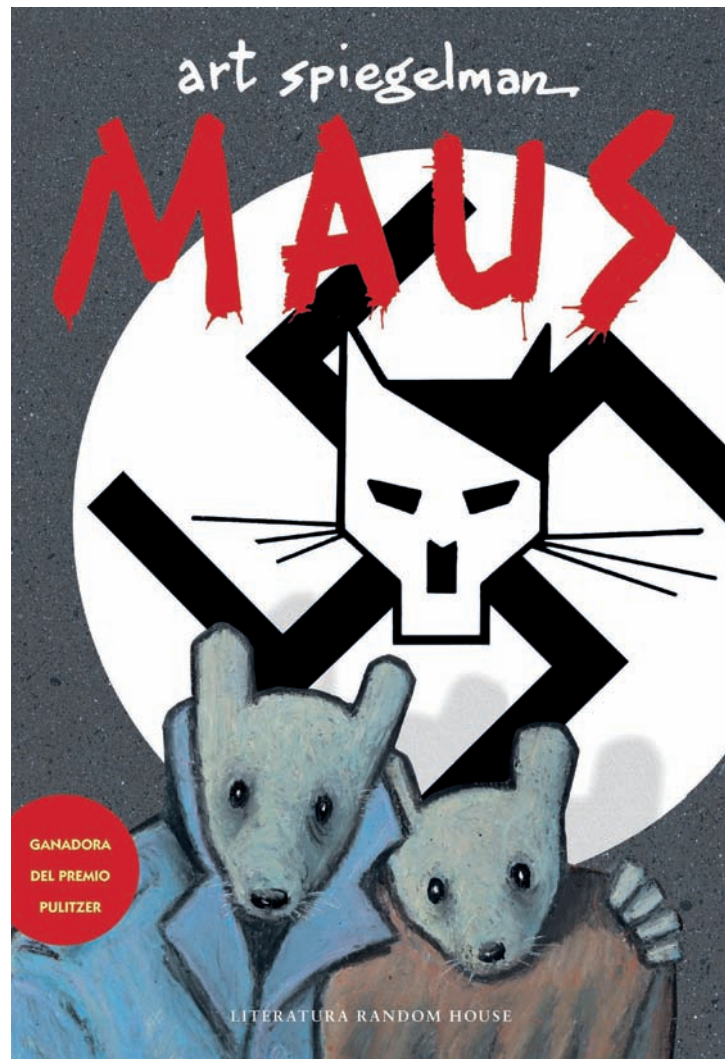


Imagen 1.13. La situación política y social entre judíos y nazis plasmada en la metáfora de *El gato y el ratón*<sup>15</sup>

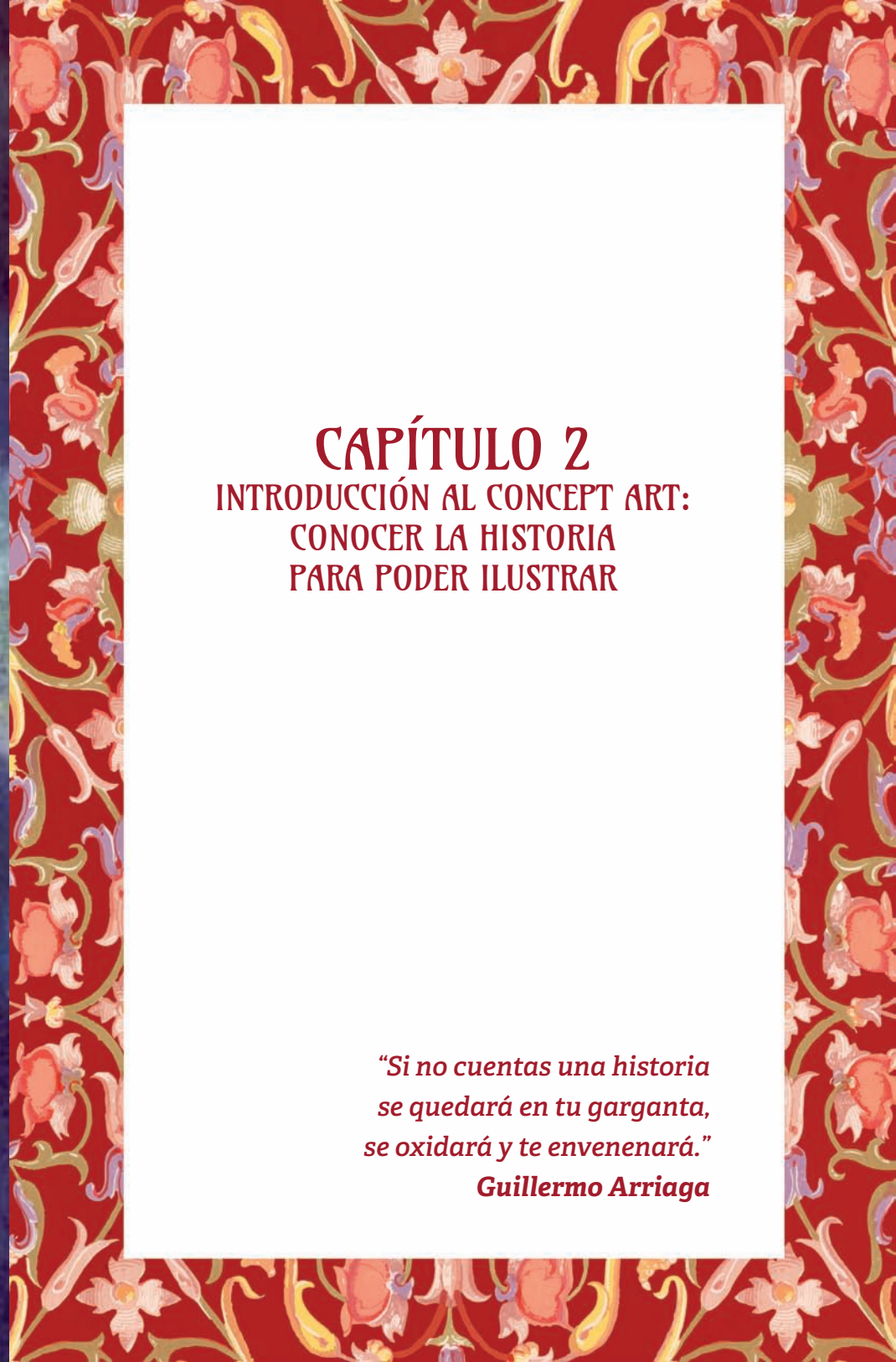
<sup>15</sup> Portada de la novela gráfica *Maus*, de Art Spiegelman.





Ilustración para Concept Art, de la película *Buscando a Nemo*, 2003.





## CAPÍTULO 2

INTRODUCCIÓN AL CONCEPT ART:  
CONOCER LA HISTORIA  
PARA PODER ILUSTRAR

*“Si no cuentas una historia  
se quedará en tu garganta,  
se oxidará y te envenenará.”*

**Guillermo Arriaga**



# CAPÍTULO 2

## INTRODUCCIÓN AL CONCEPT ART: CONOCER LA HISTORIA PARA PODER ILUSTRAR

Como vimos en el capítulo anterior, la Narrativa Gráfica es la transmisión de una historia con la estructura clásica de la misma (inicio, desarrollo, clímax y desenlace) utilizando imágenes en secuencia que representan a las acciones que se llevan a cabo.

Para Manuel Barrero (2012), la narrativa es *“referir lingüística o visualmente una sucesión de hechos en un marco temporal, obteniendo como resultado una transformación de la situación de partida. [...] La narración es la representación secuencial de acontecimientos reales, ficticios o de otro tipo, en cualquier medio mediante un enunciado, es decir, un relato”*. (p. 30).

Esta definición nos dice que la escritura no es el único medio para narrar una historia, también se pueden emplear otros medios como el cine, el teatro, los videojuegos, los cómics o la novela gráfica, y todos estos conductos tienen la finalidad de comunicar.

Según Steinborn (1993), *“Contar una historia significa guiar la percepción de los espectadores -cómo ven, escuchan y entienden- en cuanto a lo que está ocurriendo en la pantalla, para que así se impliquen más y más, y sigan la historia con un interés creciente.”* (p. 44).

Sin embargo, para poder llegar al producto final que se proyectará en el papel y las pantallas, se necesita un proceso de investigación, análisis y experimentación posteriores, con el fin de comunicar de manera efectiva lo que el autor o director de la obra quieren decir, y el mejor recurso para llevar a cabo este proceso, es el Concept Art, el cual abordaré a lo largo de este capítulo; desde su definición, sus antecedentes, aplicaciones y proceso, primero desde la perspectiva cinematográfica, puesto que ahí se originó, y posteriormente desde la perspectiva de la Novela Gráfica, ya que, como expliqué en la introducción de este proyecto de investigación, el objetivo es investigar el trabajo que ha realizado el equipo de Diseño de Producción para poder adaptar en otros formatos narrativo-gráficos, en este caso, para la Novela Gráfica.

También, me gustaría mencionar que los ejemplos gráficos de Concept Art en cine que mostraré a lo largo del capítulo serán de producciones animadas comerciales, ya que fue el material que encontré de relativa fácil accesibilidad. Con esto, no quiero demeritar el trabajo de los artistas de producciones animadas independientes, ya que su Concept Art se hace frecuentemente sin referencias y que, a pesar de las limitaciones, realizan obras de calidad, además de que la gran mayoría (si no es que todos), no pueden contar con el apoyo editorial de reunir su trabajo en una publicación impresa o digital formal, por lo que es aún más complicado recopilar el arte que originó su historia. Una vez aclarado esto, prosigo con la definición de Concept Art.

## 2.1 Definición de Concept Art

Como mencioné al principio de esta tesis, la disciplina de la Ilustración forma parte del Diseño, ya que utiliza la teoría de éste para cumplir su objetivo: comunicar de manera visual. En resumen, podría decirse que la Ilustración se refiere a la acción de representar de manera gráfica, un concepto o una idea. De modo que, al igual que el Diseño, la Ilustración, dentro de su función comunicativa, cumple distintos papeles, uno de ellos, quizá poco estudiado sobre todo en países de habla hispana, sea el Concept Art. A continuación, se mencionan un par de referencias sobre el concepto y la definición de este recurso.

Fitzgerald (2019) se refiere a el Concept Art como *“una representación visual donde se cuenta una historia o se transmite una visualización específica de la misma. Es comúnmente usado en películas y videojuegos para transmitir una visión y establecer el tono completo de un videojuego o película. El Concept Art provee un fuerte punto de referencia que ayuda a unificar a los creativos que trabajan en el proyecto.”*<sup>16</sup>

***“El Concept Art es la creación de los ingredientes de una receta, la Ilustración es el plato final que llega para que alguien lo pruebe.”***  
**James Taylor**

<sup>16</sup> Traducción propia de la página original en inglés. Ver *What is Concept Art?* Recuperado de: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>



Por otra parte, James Taylor, un profesional del medio, dice que *“el Concept Art requiere un mayor y completo entendimiento de las funciones del diseño que se realizará al final de la producción.”* (Stefyn, 2020). También menciona que como Concept Artist es fundamental esquematizar las ideas para que otros las puedan interpretar.<sup>17</sup>

Avendaño (2021), dice que el Concept Art es *“bajar la visión de un director, de un equipo en general y quién va a comunicar mejor. Es buscar las palabras adecuadas para que se entienda lo que el director tiene en mente”*.

También, afirma que el trabajo del Concept Artist es muy importante en el momento de la preproducción de un proyecto, ya que es el momento donde se decide el mensaje que se quiere transmitir a través de la imagen y lo que implica su narrativa en el color y en la composición.

Así, podemos decir que el Concept Art es un recurso gráfico-narrativo para visualizar el universo en el que la historia que se narrará y se llevará a cabo, desde la realización de elementos generales y conocidos como escenarios y el diseño de personajes y todo lo que implique su desarrollo, desde su concepción, sus diversos contextos, su lenguaje visual, la selección de paleta de color, etc.

De igual manera, el Concept Art abarca cosas más simples pero también más específicas como el diseño de herramientas, utensilios y materiales, y, de otra forma, también se utiliza para estructurar la forma de vida de los personajes, sus ideologías y su forma de organización dentro del universo planteado.

<sup>17</sup> Entrevista con traducción propia de la página original en inglés. Ver *What It's Like To Be A Concept Artist: Interview With Tyler James*

Recuperado de: <https://www.cgspectrum.cotm/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist>

### 2.1.1 ¿Qué hace un Concept Artist?

Una vez definido, podemos considerar que el Concept Art puede ser una extensión de la Ilustración Gráfica, ya que por medio de técnicas análogas, digitales o mixtas, se puede llevar a cabo la realización visual del concepto de un escenario, un utensilio, un objeto inanimado o un personaje; todo esto con el objetivo de ayudar a entender el universo en el que se desarrolla una historia, ya sea por medios impresos, digitales, audiovisuales o interactivos.

El trabajo de un encargado del Concept Art consiste en ayudar a definir y desarrollar de manera gráfico-visual los diversos personajes y elementos que

conforman un proyecto de carácter narrativo. Esta persona tiene la responsabilidad de tomar notas del creador, del escritor o del productor, basándose en sus ideas de partes específicas del proyecto, para hacer bocetos o dibujos que formen ilustraciones y así ayudar al equipo de Diseño de Producción a traer a la vida la idea original. El Concept Art puede ser expresionista, abstracto, bien definido o simplemente hacer el boceto con lápiz, acuarela o diseñado por computadora, como podemos ver en la imagen 2.1.

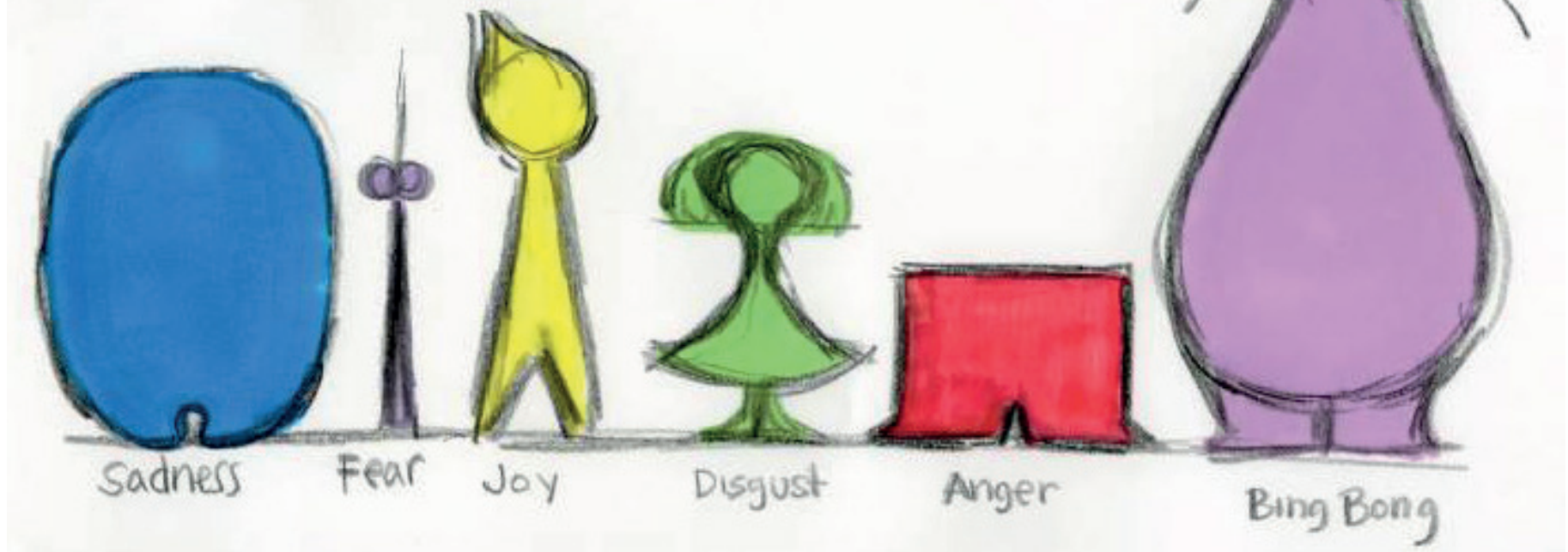


Imagen 2.1. Conceptos abstractos de los personajes de *Intensamente* (2015), realizados con marcador y lápiz.



Para ser un realizador de Concept Art es necesario tener habilidades relacionadas con el dibujo y la ilustración, es decir, debe estar dentro del ámbito de las artes plásticas, el diseño industrial, el diseño gráfico, la animación o el arte de los efectos especiales. Debe ser capaz de diseñar y realizar dibujos con una rapidez y calidad especial, y puede ser requerido para nada más que obras de arte previo, o se puede necesitar para formar parte de un equipo creativo hasta que el proyecto llegue a buen término. En ocasiones, el propio realizador debe ser una persona conocedora (incluso un experto) del concepto visual o ideológico del proyecto, y debe llevar a cabo un proceso de documentación previo, para sentar base y mostrar de una forma clara aquello que ha de crear.<sup>18</sup>

Morales (2021)<sup>19</sup> complementa esta información compartiendo su experiencia: analizar los requerimientos del proyecto visual a realizar, investigar los puntos clave de esa información, buscar referencias y acoplarlas en un solo documento o archivo (moodboard); después, comienza el proceso de bocetaje para “*identificar el diseño que mejor comunique la idea*” (Comunicación personal. 8 de noviembre de 2021). Finalmente, una vez que se tiene la retroalimentación del autor o director del proyecto, así como el boceto aceptado, procede a la aplicación del color para el producto final.<sup>20</sup>

Hay que aclarar, que este proceso no es estrictamente el único, y dependiendo del profesional, puede variar el orden y la cantidad de pasos, pero en general, estos son los principales.

Un Concept Artist puede usar diferentes técnicas para realizar su trabajo, desde técnicas tradicionales como lo es el grafito, la acuarela o los marcadores, hasta técnicas digitales, que son las que se utilizan de manera general en la actualidad. Como vemos en la imagen 2.2, podemos observar la primera idea que se tenía sobre esta escena de la película de **Lilo y Stitch** (2002), hecha con grafito, destacando las luces, sombras y texturas; después, observamos que se cambia el encuadre contrapicado a uno cenital, cambiando la posición de los personajes y sus acciones, asimismo conservando la técnica del grafito, y finalmente vemos como luce la escena final aplicando el color y utilizando la técnica de la acuarela para complementar la narrativa en donde está situada la escena: una isla hawaiana.

<sup>18</sup> Para poder comprobar esta afirmación, se solicitó a dos Concept Artist mexicanos que trabajan en el medio, que compartieran su experiencia profesional con fines académicos.

<sup>19</sup> Morales, Concept Artist de *Indie* (Aún en producción). Para ver la entrevista, consultar Anexo.

<sup>20</sup> Ver la sección Entrevistas en el Anexo.

Este es un ejemplo de cómo las diferentes técnicas pictóricas pueden darnos diferentes resultados, dependiendo de la textura, el sombreado y el ambiente que queremos plasmar en la escena que se está relatando. Y para complementar esta afirmación, Taylor también menciona que la composición de la imagen juega un rol importante en el Concept Art y cómo esto afectará la narrativa de lo que se trata de transmitir; es decir, cómo los elementos se ajustarán dentro de la imagen de la pantalla y su relación con cada uno afectará todo el patrón del ojo de espectador hacia su visión.

El Concept Art se ubica en el Departamento de Arte, el cual está a cargo del Diseño de Producción. En los siguientes subcapítulos, analizaré sus antecedentes y lo que se necesita para realizar el proceso de preproducción antes de hacer el Concept Art.

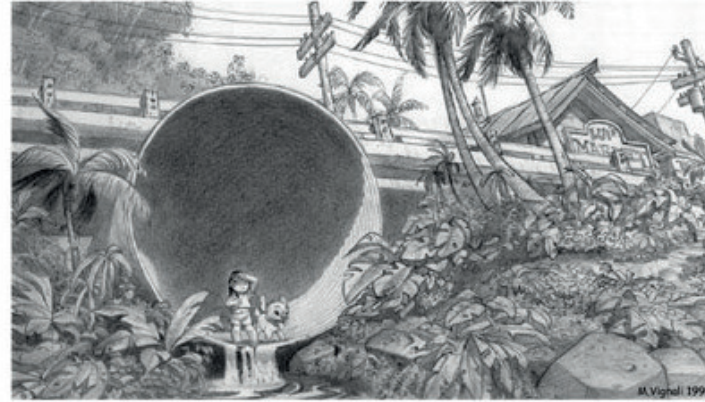


Imagen 2.2. Diversidad de técnicas al realizar un Concept Art<sup>21</sup>

<sup>21</sup> Bocetos de M. Vignali para la película *Lilo y Stitch*, dirigida por Dean DeBlois y Chris Sanders.

## 2.2 Diseño de Producción: Haciendo el arte visual

Debemos entender que el Concept Art surgió por la necesidad de la producción cinematográfica, de delegarle a una persona, la supervisión de los detalles del escenario, el vestuario y la utilería. A esta persona, en un proyecto audiovisual, se le conoce como Diseñador de Producción y, de acuerdo con el historiador Léon Barsacq, este trabajo inició en 1908, cuando la cámara del cine pudo desplazarse por el escenario, dando paso a decorados tridimensionales que a partir de ese momento enriquecieron el trabajo de la narrativa cinematográfica.<sup>22</sup>

<sup>22</sup> Ver Zurro, *Dirección de Arte: La creación de identidad visual como elemento comunicativo.*, p. 16

<sup>23</sup> Traducción propia del libro original en inglés. Ver LoBrutto, *The filmmaker's guide to production design*, p. 17

<sup>24</sup> Atrezzo es el conjunto de elementos necesarios para una puesta de escena teatral o para el decorado de una escena televisiva o cinematográfica.

<sup>25</sup> Más adelante profundizaré sobre lo que es el Concepto Visual en un proyecto narrativo-gráfico, en este caso, cinematográfico

<sup>26</sup> Ver García, *Cuadernos de Estudios Cinematográficos* 5, p. 26.

Según la definición que nos da LoBrutto (2002) sobre el Diseño de Producción, es sobre el desarrollo del arte visual y el arte de contar una historia en el proceso de filmación. Menciona que el estilo y la vista de una película es creado a partir de la imaginación, la creatividad y la colaboración entre el Director de Fotografía y el propio Diseñador de Producción. También define a este profesional como el responsable de interpretar el guión y la visión del director de la película y su traducción a un ambiente físico en donde los actores pueden desarrollar a sus personajes y presentar la historia<sup>23</sup>.

Por otra parte, Barnwell (2017) define al Diseñador de Producción como la figura fundamental en la creación del lugar, el carácter y la narrativa en la pantalla usando unos elementos de diseño definidos (p. 6), los

cuales son: espacio, luz, color y textura, entre otros. Todos estos elementos del diseño tienen el objetivo de dar a la producción apoyo visual y reforzar a la historia y los personajes a través de la escenografía, la utilería, el atrezzo<sup>24</sup>, el vestuario y el maquillaje.

García (2005) menciona que fue Cameron Menzies el primer Diseñador de Producción, ya que él, al ser un ilustrador comercial y posteriormente el asistente del director Anton Grot, fue uno de los primeros diseñadores que elaboró los primeros guiones gráficos para las películas, logrando que esta práctica influyera en el concepto visual<sup>25</sup> de los proyectos. Tanto fue el reconocimiento del trabajo de Menzies, que la película **Lo que el viento se llevó** (Fleming, 1939)<sup>26</sup> fue la primera en la que se le asignó el cargo de diseñador de producción "*quien era el responsable de crear la imagen y mantener la homogeneidad del estilo visual de la obra*" (García, 2005. p. 26).

Cabe destacar, que a pesar de que el Diseño de Producción surgió por una necesidad del cine, es conveniente explicar sus semejanzas con el Diseño aplicado al Teatro, ya que abarca ante todo, la escenografía, la iluminación y el vestuario (espacio, tono de la obra y diseño de personajes), a lo que podemos resumir como Diseño Teatral, el cual explicaré en el siguiente subcapítulo.

## 2.2.1 Antecedentes del Diseño de Producción: El Diseño Teatral

Nos referimos al **Diseño Teatral** como el conjunto de disciplinas que desarrollan la parte técnica y visual de un montaje escénico; esto quiere decir, que se tomarán en cuenta como desarrollo técnico el movimiento de la tramoya<sup>27</sup>, la iluminación y el sonido, mientras que el desarrollo visual se encuentra en el vestuario, el maquillaje, la escenografía, la utilería y el atrezzo<sup>28</sup>, así como el uso del color.

*“Un Diseñador Teatral es una persona que crea y organiza uno de los aspectos visuales o aurales de una producción escénica. [...] Existen cuatro tipos de diseñadores que crean el mundo visual y aural de la obra. Son el diseñador de escenografía, el diseñador de vestuario, el diseñador de iluminación y el diseñador de sonido. Mientras todos ellos utilizan los mismos principios y elementos de composición sus tareas difieren ligeramente.”* (Di Benedetto, 2013).

Collins y Nisbet (2010) utilizan el término *diseñador* para describir a una persona que concibe y realiza el proceso material de la producción teatral (p. 2). A pesar de que esta definición está expuesta desde un punto de vista en la puesta escénica, no se aleja mucho de la realidad, ya que como hemos visto a

lo largo de nuestra formación como diseñadores, hemos aprendido que el Diseño es una disciplina que se encarga de solucionar problemas a través del estudio de las formas, su funcionalidad y su valor estético de manera integrada.

Así, retomamos la conexión entre Cine y Teatro, para poder interpretar que el Diseño Teatral es el equivalente al Diseño de Producción de un proyecto cinematográfico y a su vez, a la narrativa gráfica.

Gracias a esta descripción, podemos decir que el proceso del Diseño de Producción es muy similar al proceso del Diseño Gráfico, ya que se utiliza una metodología similar en donde se desarrollan los conceptos e ideas del director y el director de fotografía, se analiza el objetivo a realizar, se lleva a cabo un plan de trabajo, una investigación y al finalizar ejecuta la conceptualización visual tanto de la historia como de personajes y escenarios. Después se lleva a cabo la parte de la producción, es decir, donde el papel del Diseñador va a consistir en supervisar que su equipo de trabajo en el Departamento Artístico realice de manera adecuada y conforme a las ideas del director, la propuesta visual.

<sup>27</sup> La tramoya es el conjunto de máquinas e instrumentos con los que se hacen, durante la representación teatral, los cambios de decorado y los efectos especiales. En este sentido, el tramoyista es el especialista que atiende las tareas y el manejo de tramoyas en el espacio escénico. Ver Rivero, "¿Qué hacen el tramoyista y el escenógrafo?". Recuperado de: <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/artes-escenicas/que-hacen-tramoyista-escenografo/>

<sup>28</sup> Es importante diferenciarlo de la *utilería*, ya que el atrezzo se usa sólo para decoración o ambientación de la escena y la utilería es el objeto que maneja el actor. Ver Wordreference. *Definición de atrezzo*. Recuperado el 18 de mayo de 2020, desde: <https://www.wordreference.com/definicion/atrezzo>



Estos elementos se utilizarán para darle al proyecto narrativo un sentido estético. Bettetini (1996) lo expone de esta manera:

*“Para explicar mejor esta relación entre Teatro y Cine, debemos de tener presente que ambos generan una puesta en escena que se desarrolla dentro de un espacio casi siempre físico y arquitectónico definido y diferenciado respecto al de la cotidianidad, y con esto nos referimos al escenario en el caso del Teatro y a la pantalla en el caso del Cine, ambos utilizando lo que se conoce como espacio escénico<sup>29</sup>.”* (Bettetini, 1996).

En el caso de la Narrativa Gráfica, es la viñeta la que da el espacio para poder contar la historia, por lo que, una vez más, se evidencia la aplicación de elementos cinematográficos en la gráfica y la Ilustración.

A pesar de que varios autores han establecido los diferentes orígenes del Cine y del Teatro, Guarinos (2007) señala que con referencias históricas, hay una relación entre autores, adaptaciones, fechas, directores adaptadores e influencias con las que se han ido enriqueciendo ambos medios. (p. 61).

Por lo que, podemos decir, que el teatro y el cine, a pesar de sus diferentes orígenes, modos de producción y presentación, entre otras cosas, comparten muchos elementos que hoy en día se complementan entre ellos. Uno de estos elementos es la creación del Espacio Escénico o Espacio Teatral, que García (2005) apunta que implica tres áreas: la de **actuación** (donde los actores representan a los personajes), la de **reserva** (en donde los actores esperan a interpretar a su personaje) y la de los **espectadores**. Este Espacio Teatral representa a una realidad que es diferente a la del espectador, pero se relaciona con él de tal manera que ambos (actor y espectador) viven una historia, el actor la narra por medio de los personajes representados y el espectador la retiene, la relaciona con experiencias propias y empatiza con ellos, los personajes del relato.

Es por eso, que para hacer más real esta relación, se debe tomar en cuenta el cómo se va a presentar el mundo donde ocurre la historia al espectador, y para esto, se debe tener en consideración cómo luce visualmente para llevarla a la producción. Hoy en día, esta premisa aplica también para la producción de videojuegos en el área audiovisual y la novela gráfica en el área de la narrativa gráfica.

<sup>29</sup> El espacio escénico determina la relación entre el actor y el público, entre los propios actores con ellos mismos, y entre estos últimos, la escenografía y los objetos escénicos. Ver Grazioli, *Espacio y lugar escénicos* Recuperado desde: <https://wepa.unima.org/es/espacio-y-lugar-escenicos/>

## 2.2.2 El nacimiento del Departamento Artístico

Como acabo de mencionar, la historia del cine va ligada fuertemente con la evolución del teatro, desde sus inicios en las obras dramáticas de las antiguas Grecia y Roma, pasando por la Edad Media, continuando con el Renacimiento y con cambios menores hasta el siglo XIX, donde se buscó representar escenografías que emularan la realidad, fomentado por el auge y desarrollo de la fotografía y eventualmente, del cine.

Al buscar esta innovación en la forma de crear el Espacio Escénico, se han ido desarrollado técnicas mecánicas y artísticas para llevarlas a cabo, y teniendo este antecedente, en 1896, Georges Méliès fue uno de los pioneros de esta evolución, ya que él planeaba cuidadosamente sus películas, desde qué iba a contar hasta el cómo se verían al proyectarse al público. Además, fue de los primeros cineastas que se enfocó en la narración y posteriormente en la visualización de sus historias, logrando crear los primeros storyboards para cine, así como las ilustraciones e imágenes de pre-producción para lograr los efectos que quería mostrar, siendo sus películas de las primeras como consideradas de fantasía y ciencia ficción.<sup>30</sup>

También, Méliès fusionó elementos del ilusionismo teatral con las posibilidades que podía ofrecerle el cinematógrafo y así, *"descubrió el potencial que tiene el cine como un medio para contar cuentos."* (García, 2005).

Como podemos ver en la imagen 2.3 de la siguiente página, Méliès realizó un arte concepto sobre cómo quería que se viera el momento en que el cohete impactara sobre la Luna, y lo podemos comparar con el resultado final a como se proyectó la película en 1902.

Por otra parte, las expresiones artísticas también han servido de influencia para la creación de los espacios escénicos. García (2005) menciona que en la época del Renacimiento, los decorados se elaboraron con la técnica innovadora del momento: la perspectiva y la ilusión del realismo.

También se refiere al **Expresionismo Alemán** como un impulso para que diversos artistas como *"pintores, escultores, arquitectos y decoradores de todo el mundo se empezaran a interesar en el cine"* (p. 21).

<sup>30</sup> Traducción propia del libro original en inglés. Ver Gress, *[digital] Visual Effects and Compositing*, p. 23.

Sin embargo, en ese tiempo aún no era reconocido el papel del diseñador, por lo que a los encargados de crear de manera visual y construir el Espacio Escénico, se les conoció como Directores técnicos y después, Decoradores de interiores. Fue a partir de la década de 1920 donde se distinguió mejor la importancia de estos personajes en la producción de una película, y se les comenzó a llamar **Directores Artísticos**.<sup>31</sup>

Oficialmente, en 1924, se originó el Departamento Artístico, producto de la fundación del Cinemagundi

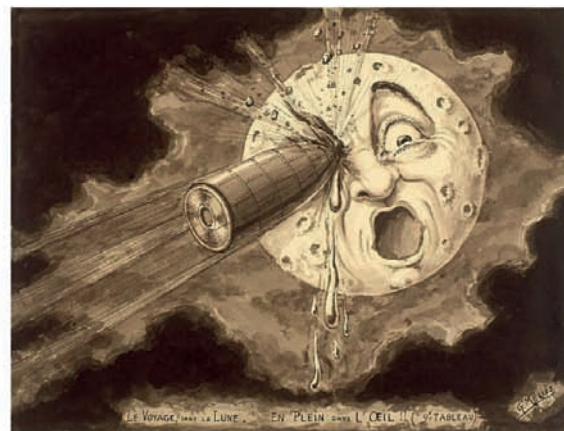
Club, conformado por los encargados del departamento de arte, quienes abogaban por un reconocimiento de su trabajo en el medio cinematográfico.<sup>32</sup> Posteriormente, en 1937, se convirtió en la *Society of Motion Picture Art Director* y en el año 2000 pasó a ser la *Art Directors Guild*, que hasta el día de hoy, apoya y promociona a los miembros de los departamentos artísticos. (Barnwell, 2017).

En el siguiente sub-capítulo procederé a desarrollar lo que hace el Departamento Artístico y cómo es que se ubica el Concept Art dentro del mismo.

<sup>31</sup> *Las dos tormentas* (1920), de D. W. Griffith, fue la primera película en donde apareció en los créditos el departamento de dirección artística, siendo Clifford Pember y Charles O. Seesel sus directores. Ver Barnwell, *Diseño de producción para pantalla. Storytelling visual para el cine y la televisión*, p.12

<sup>32</sup> Traducción propia del libro original en inglés. Ver Barnwell, *Production Design: Architects of the screen*, p. 8.

<sup>33</sup> Imágenes de dominio público. Subtítulos colocados a modo de comparación de cada imagen: primero el boceto conceptual del personaje de la luna como lo concibió Georges Méliès; después la imagen que se proyectó en la película *El viaje a la Luna*, en 1902.



**Ilustración conceptual del cohete chocando en la Luna**



**Imagen final de la película, proyectada en 1902**

Imagen 2.3. Comparación entre el concepto y la imagen final de *El viaje a la Luna* de Georges Méliès en 1902.<sup>33</sup>

## 2.3 Dirección de Arte

Una vez que ya conocimos los orígenes del Diseño de Producción y de dónde surgió el Departamento de Arte, procederemos a analizar qué es lo que realiza esta área, para así localizar al Concept Art en ella.

El Departamento de Arte es administrado por el Director de Arte y él se encargará de revisar de manera concisa el desarrollo de las propuestas y la producción de los elementos a utilizar en el Departamento. Rizzo (2005) menciona que un Director de Arte debe ser práctico (p. 14), es decir, él le dice al Diseñador qué se puede y qué no se puede hacer con los recursos que cuenta la producción, tanto de forma económica, de colaboradores y sobretodo, las posibilidades físicas y estructurales de la locación donde se va a grabar.

También, Rizzo (2005) recalca que un buen Director de Arte defiende la visión del Diseñador de Producción gestionando el presupuesto con la ayuda indispensable del coordinador de construcción con una estrategia que lo delega hacia todo el Departamento de Arte. (p. 21).<sup>34</sup> Con esto claro, podemos decir que la tarea principal de un Diseñador de Producción es que, por medio de sus herramientas, pueda ayudar a que el Director visualice la historia que se quiere relatar para que así él pueda comunicar al público un mensaje.

A grandes rasgos, el Director de Arte supervisa el vestuario, el maquillaje, la escenografía y la utilería, entre otras cosas, y como dice Millán (2009):

*“La dirección artística para cine está al servicio de un arte dramático y esto sin duda hace que la propuesta estética esté condicionada por aspectos narrativos, contextuales, emocionales y psicológicos, que permiten crear una imagen que va más allá de la moda, de las últimas tendencias en decoración o de la generación de una imagen políticamente correcta (como sucede en algunos casos en la imagen publicitaria), pues su función principal está en la creación de una atmósfera adecuada para que se desarrolle la historia. En este sentido, los parámetros estéticos en el cine responden a un sentido más profundo que formal, pues se puede encontrar belleza en lugares aparentemente carentes de esta cualidad, por ejemplo en la imagen de un pueblo destruido por la guerra o en la habitación de un asesino en serie.”*

Y antes de desarrollar las ideas del Director del proyecto, el Director de Arte debe saber relacionarse con su equipo, dirigirlo y trabajar directamente con quienes hacen el arte visual del proyecto cinematográfico, teatral o narrativo-gráfico. Es por esto, que a continuación, veremos cómo es que se realiza el concepto detrás de la narrativa visual de una historia, y a esto le llamaremos **Concepto Visual**.

*“Todo acto creativo requiere de conocimientos suficientes para comprender sus consecuencias.”*  
**Luz del Carmen Vilchis**

<sup>34</sup> Traducción propia del libro original en inglés. Ver Rizzo, *The art direction handbook for film*. p.p. 6, 14 y 21.



### 2.3.1 El Concepto Visual

Como hemos mencionado con anterioridad, el Director de un proyecto narrativo–visual tiene que supervisar y enviar en una dirección conforme a la historia a los actores o personajes, al equipo de producción, el encuadre, la iluminación, etc.

Pero según Glebas (2009), *“el objetivo principal de un buen director es dar a la audiencia una experiencia de satisfacción emocional”* (p. 28), es decir, también da dirección a las emociones de las personas que van a ver la película. En otras palabras, el Director orienta la atención del público mientras cuenta una historia.

Asimismo, afirma que, para el diseñador, la metáfora puede ser un conducto para la toma de decisiones sobre el conjunto de detalles que concierne al diseño y que están dirigidos a la arquitectura, el color, el espacio, la textura y las relaciones espaciales. Y es por esto, que podemos decir que el trabajo de un Diseñador de Producción, y a su vez, del Director de Arte, es realizar conceptos visuales a partir de una analogía poética, indagando en el análisis introspectivo de la historia, de los personajes y el contexto, reflejando así este descubrimiento a través del ambiente y los objetos que rodean al personaje y convertirlo en una narrativa visual.

Desde otro punto de vista, Barnwell (2017) analiza el término Concepto Visual, definiéndolo como *“la idea esencial que crea coherencia visual en el diseño de producción.”* (p. 218).

Esto quiere decir, que a partir del Concepto Visual, es como se irá desarrollando de manera gráfica y luego escénica, la narrativa de una historia.

Además, Barnwell considera al Concepto Visual como un trabajo de diseño, ya que éste involucra el estudio y uso de la semiótica en una narrativa audiovisual. Examina el proceso para encontrar una idea, un contraste y una transformación al realizar el concepto visual de una película: *“Todos los diseñadores comparten conceptos sobre el realismo y cómo interpretar visualmente los aspectos del guión manteniendo su integridad.”* (p. 57).

Los elementos que están involucrados en el Concepto Visual son aplicados a partir de los elementos del Diseño, y a partir de su uso, es como se cuenta la narrativa visual, los cuales son:

1. Espacio
2. Interior y exterior
3. Luz
4. Color
5. Decorados
6. Contraste
7. Transformación

Para concluir, Barnwell indica que para desarrollar un Concepto Visual, se debe hacer una investigación que retrate la narrativa y los personajes, principalmente, y que hay que tomar referencias de pinturas, fotografías, películas, sueños y recuerdos; estos últimos son importantes en cuanto al análisis introspectivo del personaje y a la decodificación de símbolos y signos que puedan ser utilizados en la narrativa visual.

Así, después de analizar el punto de vista de estos autores, podemos inferir que, al realizar el Concepto Visual de una obra cinematográfica puede ser mucho más descriptivo que ilustrativo, mientras que el Concept Art es la representación gráfica de ese concepto.

Por otra parte, los elementos que desarrolla y crea el Departamento de Arte, como lo son el vestuario, la escenografía, el atrezzo, la utilería, el sonido y la iluminación, conforman códigos que ayudan a interpretar el mensaje que se está transmitiendo. Varios autores como Barnwell, Glebas y Lobrutto se refieren a éstos como **Metáforas Visuales**:

*“Elemento visual que representa algo distinto, a menudo en apoyo del concepto visual global de una producción cinematográfica.”* (Barnwell, 2017, p. 218).

*“Es una imagen que hace referencia o una analogía a una idea o un tema.”* (Lobrutto, 2002).<sup>35</sup>

*“La Metáfora trabaja al tomar algo que es conocido y se representa gráficamente en algo que es desconocido.”* (Glebas, 2009, p. 231).<sup>36</sup>

Al analizar con detenimiento la postura de Glebas, nos encontramos con su enfoque en el estudio de la semiótica, es decir, en cómo la imagen comunica más que las palabras a través de las pequeñas pistas que se pueden usar como herramientas para crear íconos<sup>37</sup> que representan símbolos y que la audiencia pueda usarlas para construir la historia.

<sup>35</sup> Traducción propia del libro original en inglés. Ver LoBrutto, *The filmmaker's guide to production design*, p. 229

<sup>36</sup> Traducción propia del libro original en inglés. Ver Glebas, *Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*, p. 231

<sup>37</sup> Glebas explica al ícono como un objeto que se ve como se supone que se representa. Por ejemplo, un dije en forma de corazón representaría un regalo de una persona amada.

También menciona acerca de la denotación que tiene un objeto y la connotación que le damos, en otras palabras, lo que representa un objeto y el significado que le demos a partir de una experiencia propia.

*“Hay que recordar que la lógica no persuade a la gente, las historias lo hacen, y las historias evocan asociaciones. (...) Cada imagen está llena de signos, y así es como podemos decir que una imagen vale más que mil palabras.”*

(Glebas, 2009, p. 217).

Eisner (2002) también habla sobre cómo las imágenes requieren de una experiencia común, es decir, que el creador de la narrativa *“necesita conocer la experiencia del lector”* (p. 15); esto nos indica que, para que un autor de narrativa gráfica pueda comunicar de manera exitosa su mensaje al público al que está dirigido, debe de mostrar a sus lectores imágenes con símbolos y signos que éstos conozcan o les sean familiares, aún si la historia ocurre en un lugar ficticio donde los diversos contextos de los personajes son ajenos al lector. *“El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen.”* (Eisner, 2002, p. 15).

Por otra parte, Lobrutto (2002) se refiere a que las Metáforas Visuales están orientadas a la comunicación subconsciente, donde

conscientemente el espectador sigue la trama de la historia, el desarrollo de los personajes y la tangibilidad del diseño. Menciona también que estas Metáforas Visuales trabajan en otro nivel, presentando capas sutiles de imágenes poéticas que pueden compartir ideas, conceptos y significado en la narrativa.

Al momento de consultar con Javier Avendaño, un profesional del Concept Art, sobre las áreas de especialización que ha llevado a cabo en esta materia, pone como ejemplo de estas Metáforas Visuales a través del Color Script, mencionando la escena de **Monsters University** (2010):

*“Por ejemplo, Dice Tsutsumi, cuando hizo el Color Script para Monsters University, hizo una escena muy padre: cuando Mike Wazowski se baja del camión, entonces él está parado bajo la sombra de un árbol, luego ve la Universidad y da un paso adelante, entonces Mike Wazowski se ilumina, porque pasa debajo de la sombra del árbol hacia la luz. Y la carga significativa es esa: que viene de la ignorancia o de la ausencia del conocimiento, y luego llega a la Universidad y de repente está iluminado. Esas cargas significativas no son tan perceptibles hacia cualquier espectador, pero están ahí, y en cierto modo lo percibimos.”* (Avendaño, J. Comunicación personal. 27 de junio de 2021).<sup>38</sup>

38 Avendaño, Artista de Desarrollo Visual y Concept Artist de Escena Animation Studio (2016-2020). Para ver la entrevista, consultar el Anexo. Este ejemplo, lo podemos ver ilustrado en la imagen 2.4.



En síntesis, se debe tener en claro qué es lo que el autor o creador de la historia quiere a contar o comunicar, sea un mensaje, una idea o una opinión. De ese modo, el Concept Art crea la imagen para los personajes, los prototipos y los ambientes, mientras que el color y el estilo van a definir el ambiente y las emociones. Así el Concept Art definirá cada uno de los eventos importantes de la narrativa gráfica o audiovisual, ya sean cambios de escenarios, tiempo, locaciones o acciones.

A continuación, se analizará el proceso de pre-producción en un proyecto narrativo-visual, para comprender los elementos donde puede encajar el Concept Art, y posteriormente, revisaremos la realización del mismo, el cual podremos comprobar al final del capítulo, las semejanzas que tiene con el proceso de Diseño.



**El personaje está en la sombra (ignorancia).**



**Da el paso para salir de ella.**



**Ahora está en la luz (conocimiento).**

Imagen 2.4. **Metáfora Visual** del producto final, donde se ejemplifica a través de la iluminación, el ingreso a la universidad.<sup>39</sup>

<sup>39</sup> Capturas de pantalla de la película *Monsters University*, del director Dan Scanlon. Subtítulos colocados a modo de explicación de cada captura.

*“Planear es muy importante [...] porque así se puede ahorrar tiempo y dinero.”*  
**Steve R. Cartwright**

## **2.4 Proceso de Pre-producción: De la idea a la construcción**

Como su nombre lo dice, el proceso de pre-producción es el conjunto de actividades que se realizan antes de cualquier producción de un proyecto (en este caso cinematográfico), y éstas consisten en la preparación de todo lo que se va a utilizar en el rodaje, desde las primeras ideas del concepto visual, pasando por la construcción de las locaciones y su preparación para generar el ambiente de la historia, hasta llegar a los últimos detalles de la preparación de actores y escenarios para estar listos frente a la cámara.

Cartwright (1996) define a este proceso como la planeación y preparación de todos los pasos requeridos para ejecutar la producción y la post-producción de un video, película o proyecto multimedia. Además, afirma que la planeación involucra el proceso de organización, la continuidad y la visualización, el material que se va a utilizar, el equipo de trabajo, y la elección y preparación, así como la planeación gráfica, del rodaje y la planeación de la edición.<sup>40</sup> (p. 2).

Una vez definido el proceso de pre-producción, daremos paso a mencionar el procedimiento que lleva a cabo el Diseñador de Producción dentro del desarrollo de un producto cinematográfico. Es preciso tener en claro, que esta lista no es lineal, ya que algunos de los pasos son simultáneos entre sí, y

de la misma manera esta aclaración aplica también a que pueden repetirse algunos puntos durante el proceso de pre-producción, por lo que puede haber retrocesos en el mismo, logrando que en algunas áreas del Departamento de Arte vayan más adelantadas o atrasadas que otras.

Es necesario tener esto presente, ya que, al igual que el proceso del diseño gráfico donde es obligatorio que el cliente apruebe las propuestas que se vayan mostrando a lo largo del desarrollo del producto, en el diseño audiovisual enfocado a un proyecto cinematográfico, nada es totalmente definitivo hasta que es aprobado por el Diseñador de Producción, y después de él, por el Director del proyecto.

Por otra parte, también mostraré dentro de algunos de los pasos del proceso una clasificación propia a los tipos de Concept Art que se analizaron dentro del desarrollo de la pre-producción.

Cabe aclarar, que los ejemplos mostrados en las siguientes imágenes, están enfocados principalmente al área de la animación en el cine, ya que es material publicado de manera oficial por las casas productoras, y con su diversidad y variedad, enriquecen los diferentes estilos de dibujo o ilustraciones que puede tener cada producción.

<sup>40</sup> Traducción propia del libro original en inglés. Ver Cartwright, *Pre-production planning for Video, Film and Multimedia*, p. 2

## 2.4.1 Juntas con el Director y el Director de Fotografía

Por otro lado, en el caso de la novela gráfica, que es donde se enfoca esta tesis, fue complicado encontrar este tipo de material ilustrativo de Concept Art, siendo que sólo se dedica a unas cuantas páginas que forman parte de las notas de los autores de dicho material, más no es, como en las producciones cinematográficas, volúmenes enteros que recopilan diversos aspectos del Concept Art, que es lo que nos interesa ahondar con detalle, y que veremos a continuación.

Para comenzar, una vez definida la historia y aprobada para su producción, los directores y el Diseñador de Producción se ponen de acuerdo para tomar decisiones sobre cómo se verá la película en cuanto a estética visual. Aquí, se toman en cuenta los presupuestos y se plantean las posibilidades técnicas que puede tener el proyecto.

Éstas juntas serán variadas y se establecerán a lo largo del proceso de pre-producción y post-producción tanto para revisar cómo va el proceso de diseño y construcción, como para verificar que todo tenga congruencia y el equipo esté en la misma sintonía. La relación que tienen los tres, Barnwell (2017) lo define como **El triángulo de la influencia visual** (p. 26), como lo podemos ver en la imagen 2.5:

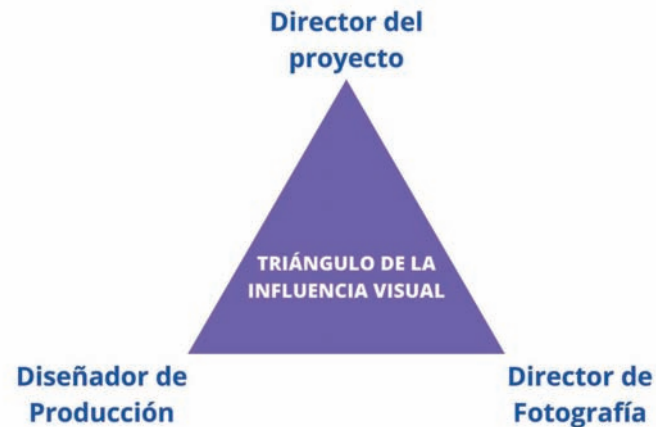


Imagen 2.5. Triángulo de la Influencia visual, según Branwell (2017).<sup>41</sup>

<sup>41</sup> Mapa conceptual de elaboración propia.





### 2.4.1.1 Desglosar el guión

Antes de desglosar el guión, se debe puntualizar que la historia que se quiera relatar se debe escribir para que sea contada a través de un medio visual, ya sea una pantalla, un teatro o un medio impreso. Es decir, el escritor del guión debe tomar en cuenta de manera primordial los elementos espaciales y temporales de la narración.

*“Los narradores visuales crean símbolos y metáforas que son parte del lenguaje cinematográfico. Después, las imágenes visuales se asocian y co-relacionan ideas y conceptos, junto con el significado a la historia.”* (LoBrutto, 2002, p. 22-23).

El trabajo del Diseñador de Producción es interpretar todos estos símbolos, desde el contexto social y económico del personaje (reflejado a través de la vivienda o el lugar de trabajo) hasta el aspecto psicológico (visto desde la perspectiva del maquillaje y la iluminación, por ejemplo); en otras palabras, cómo el ambiente influye en la historia.

Una vez que se hizo este análisis, el Diseñador de Producción procederá a plantear el modo de llevar la historia a la realidad escénica. El Diseñador desglosa el guión en escenas, locaciones, día o noche, interior, exterior, vestuario, atrezzo, utilería, elementos gráficos, animales, vehículos, inmuebles, efectos especiales y todo aquello que el Diseñador crea necesario incluir. En resumen, separa en categorías los elementos que requieran ser diseñados.

*“Escribe lo que veas. Escribe para el cuadro. Crea para el camino por el cual la cámara compone, por espacio y forma, textura y luz.”*  
**Vincent Lobrutto**

### 2.4.1.2 Desarrollo de ideas iniciales

Ya que se desglosó el guión y el Diseñador tiene claro qué es lo que se tiene que diseñar, comenzará a realizar las primeras conceptualizaciones visuales, hechas con referencias tomadas de revistas, fotografías, e ilustraciones externas sobre el concepto visual de la película, tomando en cuenta paletas de color, texturas, tamaños, etc. Utilizará un **moodboard**<sup>44</sup> para ayudar a ilustrar el concepto visual global.

En la imagen 2.7, se ve un ejemplo propio de la realización de un moodboard, donde podemos observar ejemplos de poses, vestuarios y colores para el diseño de un personaje.

En esta fase, donde se revisan las primeras ideas de conceptualización de la imagen, podríamos categorizarla como **El primer Concept Art**, ya que aunque el Diseñador comienza a dibujar y construir cómo se imagina los elementos que componen el enfoque visual, los dibujos no son muy precisos, hechos con materiales sencillos de manipular como el grafito o los marcadores; los dibujos apenas son muy generales, todavía no podemos llamarlos ilustraciones, pero ayudan a conceptualizar la idea general de cómo se vería la obra, además de que puede utilizar otro recurso ilustrativo como es el collage para darle claridad a la concepción de la historia.

**44 Collage de ideas:** Son una colección de imágenes que incluyen por ejemplo fotos, esquemas, dibujos, muestras de tela, muestras de color, y hojas arrancadas de revistas para pegarlas juntas (ya sea en cartón o digitalmente), donde el diseñador crea una sensación general de los elementos visuales. En el moodboard es posible hacer anotaciones para aclarar ideas y facilitar el desarrollo del concepto. No es necesario incluir la bibliografía de estas imágenes, ya que son referencias visuales para aterrizar las ideas que puedan surgir al hacer Concept Art. Ver Barnwell, *Diseño de producción para pantalla. Storytelling visual para el cine y la televisión*, p. 29.

**45** Moodboard de elaboración propia.

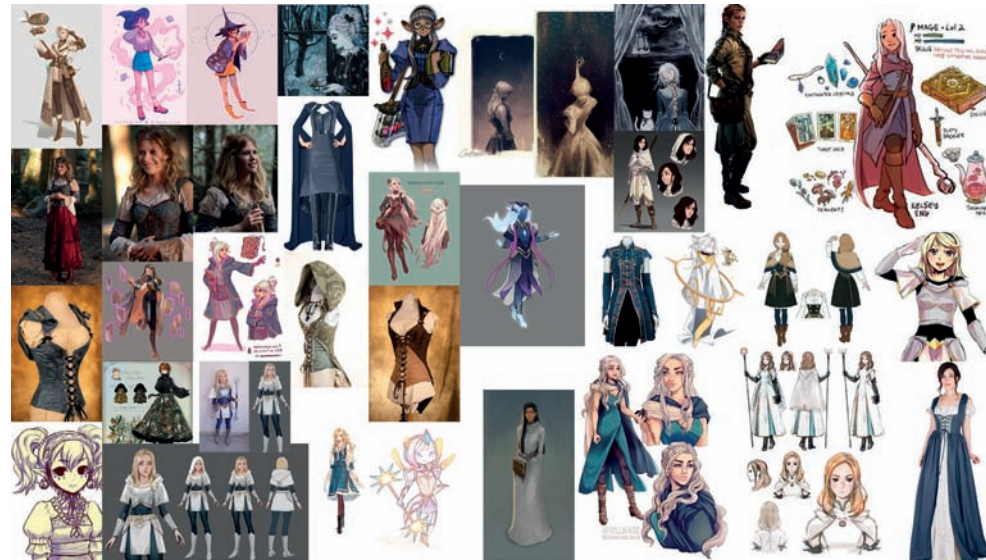


Imagen 2.7. Moodboard del diseño de un personaje.<sup>45</sup>



Por ejemplo, del lado derecho de la imagen 2.8, podemos ver los primeros bocetos hechos con grafito, del personaje Duquesa, de la película animada **Los Aristogatos** (1970).

Aquí, podemos observar que originalmente iba a ser una gata con mucho pelo, con un rostro más realista; sin embargo, en el lado derecho izquierdo de la imagen, podemos advertir que el diseño final del personaje es muy diferente a lo que se tenía visualizado inicialmente.



Imagen 2.8 Primer Concept Art de Duquesa, de la película animada **Los Aristogatos** (1970).<sup>46</sup>

<sup>46</sup> Bocetos de Ken Anderson para el personaje de Duquesa, de la película **Los Aristogatos**, del director Wolfgang Reitherman.

**47** Interpretación y traducción propia de los textos en orden de arriba hacia abajo: "Los peces son "ciegos". "Los ojos no se iluminan... Mismo color/material que el resto del pez. La luz solo viene de la boca. Armada de escalofriantes peces ciegos." "El rayo reflector se estrecha en una especie de relámpago. Ésta es su única arma." "No exactamente un arma... El relámpago puede estrellarse contra las paredes de la caverna... Muchos destellos y polvo... ¡Muy MTV!"

**48** Bocetos y anotaciones de Mike Mignola para la película *Atlantis: El imperio perdido*, de los directores Kirk Wise y Gary Trousdale.

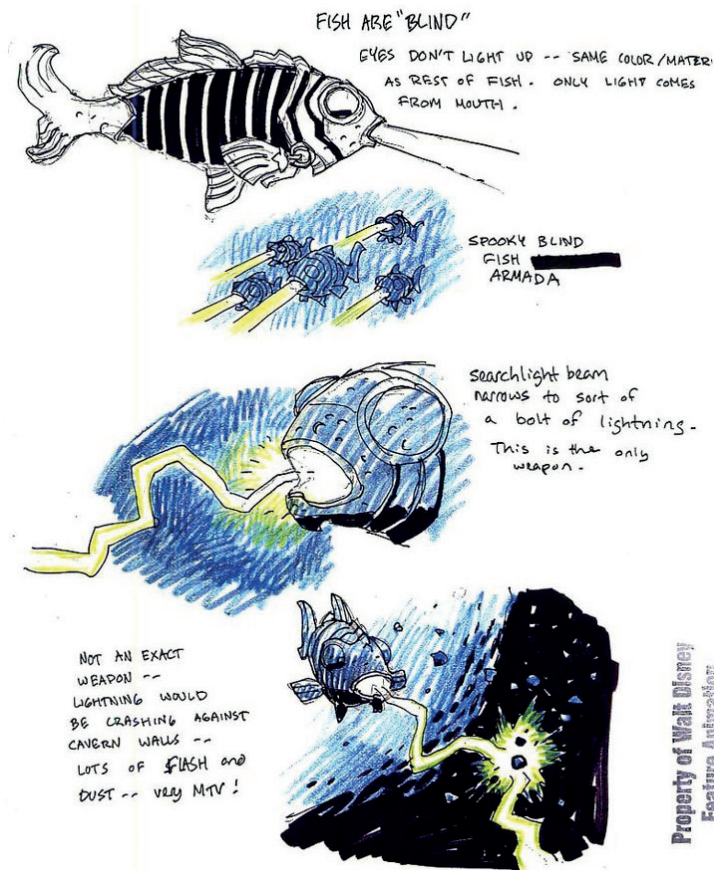


Imagen 2.9 Bocetos y anotaciones<sup>47</sup> de un artefacto con anotaciones del artista para entender mejor su funcionamiento.<sup>48</sup>

De igual manera, en la imagen 2.9, podemos ver en el diseño de un artefacto, se conceptualizó como un pez, y los dibujos, nos muestran qué puede hacer el artefacto, como emitir una luz. También, podemos observar que con lápices de colores y tinta, se hizo una representación de la luz y cómo luciría en general este pez. De igual manera, alrededor de los bocetos, encontramos anotaciones del artista que hizo este diseño, para aclarar su funcionamiento.

Así, podemos inferir que, la idea inicial de un diseño, en este caso de personaje, no va a ser el diseño final que se mostrará en el proyecto terminado, deberá pasar por un proceso de definición y aprobación, que se adapte a lo que el proyecto necesite, en este caso, animado.

Para verificar si estos diseños se adaptan bien a la historia, se deberán revisar en el desarrollo del guión gráfico, el cual, veremos con detenimiento más adelante.

### 2.4.1.3 Aprobación

Como mencioné con anterioridad, el proceso de pre-producción que lleva a cabo un Diseñador de Producción tiene similitudes al proceso del Diseñador Gráfico, tanto en la parte de la concepción y exposición de ideas de manera gráfica, como en el proceso de tratar con un cliente; en este proceso, se mantiene una relación laboral con la persona que solicita el servicio, por lo que debe haber claridad, honestidad y una buena comunicación.

Sucede lo mismo en el caso del proyecto cinematográfico. El Director tomará el papel de *cliente* y le solicitará al Diseñador de Producción juntas para aclarar ideas, agregar otras y descartar algunas más. Los diseñadores deben estar preparados para dejar atrás sus ideas originales y tener o no una guía específica del Director. Cada objeto que se ponga en la pantalla debe ser discutido y analizado lógicamente para que tenga esa simbología que se interpretó de la historia original escrita.

### 2.4.2 Pre-Producción en el Departamento de Arte

A partir de este punto, el Diseñador de Producción comenzará a trabajar con su equipo: el Departamento de Arte. Es en este momento, cuando necesitará de la ayuda del Director Artístico para poder organizar los siguientes pasos de la pre-producción del proyecto narrativo-visual, entre ellos, el Concepto Visual final.

Asimismo, el Director de Arte es quien toma las riendas de los siguientes pasos en el proceso de pre-producción respecto a la construcción del espacio escénico y el diseño de personajes principalmente, llevando a cabo la investigación, la realización de bocetos y el montaje final del producto.

### 2.4.2.1 Desarrollo del guión gráfico

En esta fase, lo que plantea el Diseñador es cómo se verá de manera gráfica la narrativa del proyecto, es por esto, que ahora se tomará más en cuenta la composición, los planos, las figuras y las acciones que realicen los personajes o los movimientos de cámara que se requieran, todo con el fin de crear una narrativa visual, o **storytelling**.<sup>49</sup> Para esto, el Director también supervisará el desarrollo del **Storyboard o Guión Gráfico** para que se siga el hilo de la historia de manera correcta y poder captar la atención de la audiencia de manera eficaz.

Como podemos ver en la imagen 2.10, Glebas nos muestra un ejemplo de cómo realizar la narrativa visual a través del Guión Gráfico. Aquí, podemos ver cómo utiliza dibujos sencillos con marcador, pero pone énfasis en el color rojo para dar a entender que ese es el punto que tenemos que seguir, que sería el personaje principal de la historia. También, observamos cómo en los planos cerrados se enfoca en las expresiones más detalladas de los personajes, logrando que podamos entender qué emoción está reflejando. Finalmente, podemos observar que en el Guión Gráfico se hacen anotaciones sobre la narrativa, nos describe lo que está pasando para que pueda ser interpretado al dibujo.

#### 49 Storytelling

se define como “la instrumentalización de la innata habilidad humana de narrar, a través del uso de historias con un fin determinado”.

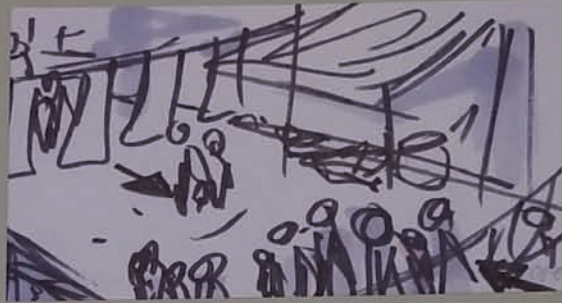
Ver Vizcaíno, *Del storytelling al storytelling publicitario: el papel de las marcas como contadoras de historias*, p.75.

50 Se propone así el nombre de esta categoría porque el Concept Art Narrativo se refiere a otra categoría del Concept Art, donde se muestra más un arte final que la representación sencilla de una idea.





The mass exodus encounters two figures....



Going the opposite way.



The girl approaches them.



She looks ...



And intently watches.



Scheherazade meets her gaze.



She smiles at the girl.



GIRL: "Mother, that was Scheherazade."

Imagen 2.10 Guión gráfico de la historia *Las mil y una noches*, desarrollado por Francis Glebas (2009).

Asimismo, el guión gráfico sirve como herramienta de experimentación con los elementos que se han ido diseñado, para corroborar su utilidad y eficacia dentro de la narrativa del proyecto. Los materiales que se utilizan para su elaboración siguen siendo sencillos (como el grafito y los marcadores), ya que aún es una etapa experimental donde se requiere velocidad más no tanto detalle pero sí la forma del objeto más definida. Por lo tanto, dentro de la categorización que hemos planteado en este subcapítulo, podemos considerar esta fase del concepto visual del proyecto cinematográfico como **Concept Art Pre-narrativo**.<sup>50</sup>

En la Imagen 2.11, podemos ver un cuadro del guión gráfico de una escena de la película **Bichos: una aventura en miniatura** (1998), junto con una captura de pantalla de la película estrenada. Observamos que en el cuadro del guión gráfico, además de estar dibujado a mano con marcadores, el diseño de los personajes es diferente al producto final, así como la distribución de los mismos en la composición, e incluso, cómo es que el personaje en el centro está en una situación diferente (en el guión gráfico está en una gota de agua y en el final está quemado) comprobando así, que aún el diseño de personajes, e incluso de la narrativa misma, está todavía en proceso de construcción.



51 Cuadro de Guión Gráfico y composición final de una escena de la película *Bichos: una aventura en miniatura*, del director John Lasseter.

Imagen 2.11. Comparación entre guión gráfico y producto final. Ejemplo de Concept Art Pre-Narrativo.<sup>51</sup>



Por otra parte, la imagen 2.12 nos muestra de manera más técnica la construcción del guión gráfico, indicando las imágenes que van a tener diálogo, y mostrando diferentes estilos de dibujo, indicando la diferencia entre la leyenda que se está contando, y la historia principal.

En esta etapa, el Concept Art tiene un carácter abstracto ya que no se busca detalle de los diseños, sino rapidez y claridad al momento de explicar las acciones y situaciones que está viviendo el personaje o el escenario.

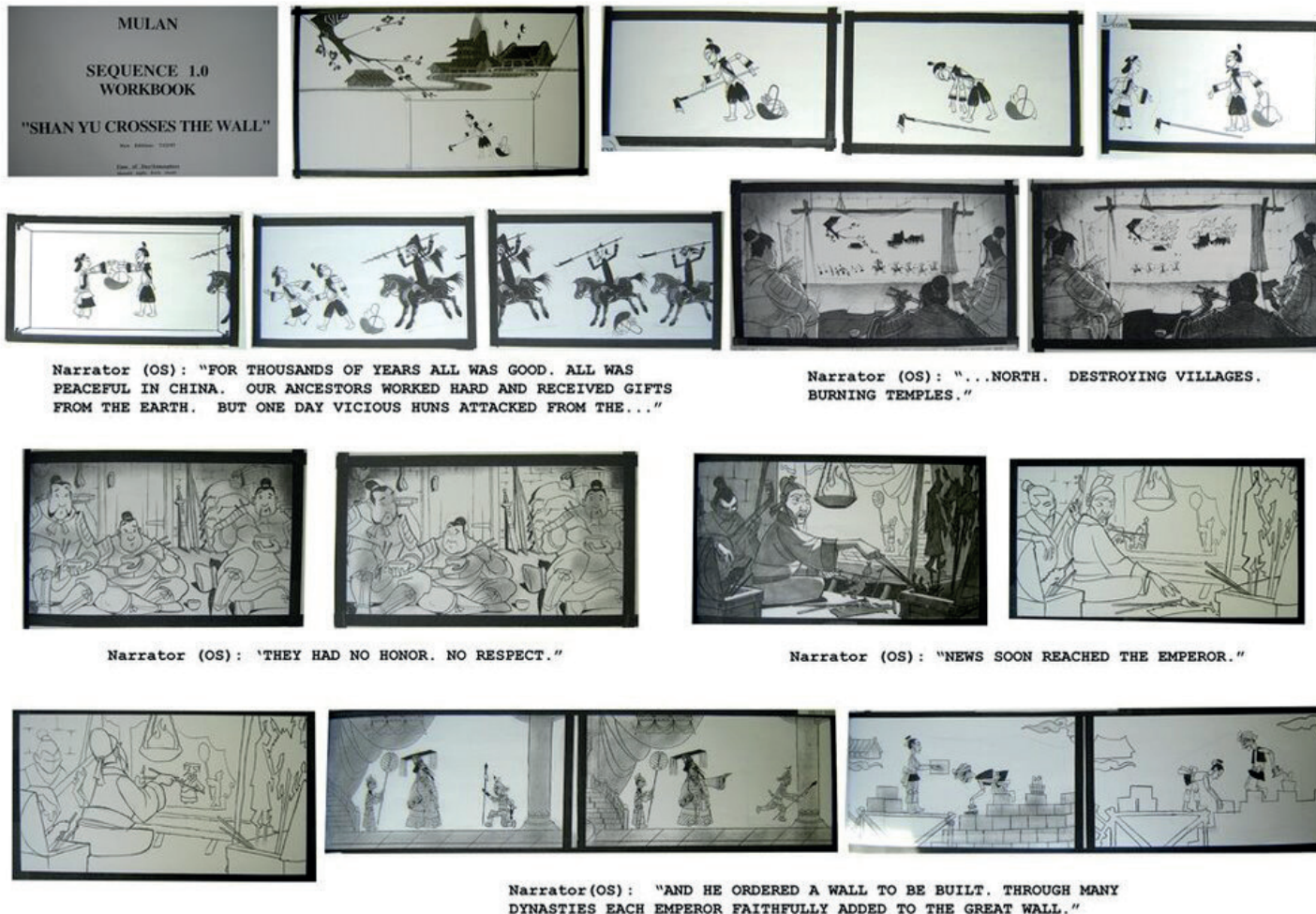


Imagen 2.12 Guión Gráfico de la primera secuencia de la película *Mulan* (1998).

### 2.4.2.3 Proceso de Investigación

Como hemos aprendido en nuestra formación de diseñadores, la investigación es parte fundamental del proceso de Diseño en cualquier área, ya que profundizamos nuestros conocimientos de un tema o aprendemos sobre un concepto que es necesario dentro del proyecto que trabajaremos.

La investigación requiere diversas fuentes, esto con la finalidad de conocer y entender más el proyecto en el que estemos produciendo. El material de consulta es variado, tomando referencias de muchas partes, y éstas pueden abarcar medios impresos, digitales, audiovisuales, textiles, etc.

En el caso de una producción narrativo-visual, como lo puede ser en el cine o la novela gráfica, la investigación deberá abarcar dónde y en qué momento se encuentra la historia, si es una adaptación o si es una historia original, la psicología de los personajes y su entorno, es decir, lo que el Diseñador de Producción ya había considerado con anterioridad, pero en este paso él absorberá la información necesaria para que el concepto visual tenga argumentos válidos y una base sólida que a su vez posea una lógica y un sentido.

Vemos a manera de ejemplo en la imagen 2.13, un pequeño vistazo sobre el contexto histórico y social donde se ubica la película ***Moulin Rouge!*** (2001).

En esta imagen, podemos observar que se hace una breve recopilación de fotografías a modo de collage de los bailarines de can-can en las que están inspirados los personajes del elenco en la película, así como mostrar el molino real y un poco del ambiente en el recinto con las pinturas de Toulouse-Lautrec, ya que tanto en la película como en la vida real, era un personaje que frecuentaba el sitio.





Imagen 2.13 Collage de imágenes<sup>52</sup> que presentan un poco del contexto de la historia de la película “Moulin Rouge” (2001).<sup>53</sup>

52 Interpretación y traducción propia de los textos en orden de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo: “El Moulin Rouge: Literalmente llamado por el molino rojo que adorna la fachada, una referencia a las máquinas molidoras de harina de Montmartre.” “Bailarinas y pin-ups del Moulin Rouge: Izquierda: La original Môme Fromage: “La Chica Queso”. Debajo: la original Nini-Pattes-En-L’air: “Nini-piernas-en-el-aire.” “Compañeras de Can-Can: La Goulue o “La Glotona”, apodada por beber los restos de alcohol de las copas en el Moulin Rouge y Grille D’egout o “Rejilla de Alcantarilla”, conocida por sus dientes separados.” “En el Moulin Rouge de Toulouse-Lautrec 1895. El tono verdoso de los personajes de Lautrec se debe al efecto de la luz de gas y el ajenjo.” “Régiame, Géo, Carlos y Mallet como un “Burlesque delirante” en “La revista del Moulin Rouge”.

53 Fotografía de la página del libro *Moulin Rouge: The Splendid Book That Charts the Journey of Baz Luhrmann's Motion Picture*, de 20th Century Fox.



## Una modelo baila por el estudio



## Para que los artistas entiendan mejor el movimiento de la ropa

Imagen 2.14 Los artistas entienden mejor el movimiento de la ropa del personaje al tener una actriz que replique las acciones que necesitan para dibujarla.<sup>54</sup>

Continuando con nuestra categorización del Concept Art, podemos definir a esta fase como **Concept Art de Investigación**, ya que su objetivo principal es ilustrar con base en el estudio documentado que realizó el Diseñador, para que su equipo comience a desarrollar Concept Arts más definidos.<sup>55</sup>

En la imagen 2.14, vemos que para realizar el movimiento del vestuario del personaje, en este caso, la princesa Aurora de la película *La Bella Durmiente* (1959), se necesitó la colaboración de una actriz caracterizada como el personaje animado, para que bailara por el estudio, y así, los dibujantes pudieran entender cómo se veía y cómo podían resolver el movimiento de la ropa. Esto es un ejemplo de cómo el uso de referencias ayuda a realizar un dibujo más preciso y cercano a la realidad, sin quitar el estilo artístico del proyecto.

<sup>54</sup> Los materiales que se utilizarán para esta etapa serán en su mayoría tradicionales, pero enfocándose más en el color y en algunos detalles del dibujo, como lo son las acuarelas o las tintas en sus diversas presentaciones.

<sup>55</sup> Los subtítulos están colocados a modo de explicación de cada imagen.



De otra forma, podemos ver en la imagen 2.15 un estudio de cómo el movimiento que realiza el ser humano se podría aplicar a los animales antropomorfizados de la película **Zootopia** (2016).

Para llegar a esta adaptación, antes se debió realizar un estudio de la anatomía de diversos animales para comprobar si eran factibles o no.

56 Interpretación y traducción propia de los textos en orden de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo: "Para los personajes gordos, los brazos no deberían evadir la cabeza, pero se mantienen en su posición respecto a ella." "Para los brazos de los animales, deben balancearse desde el centro del pecho, en vez de la articulación del hombro." "La dirección que los deltoides/pectorales conectan hacia el pecho forman una figura distintiva." "Mismas mecánicas." "La conexión es la misma en muchos animales, masculinos y femeninos, grandes y pequeños." "La caja torácica humana y los hombros no se levantan tanto como se elevan los brazos". "Esta línea se mantiene bastante uniforme." "Para los animales, la caja torácica y los hombros deben moverse tanto como ellos levantan sus brazos. Pero la "malla" se mantiene por debajo de las axilas." "Ancho arreglado." "Se conecta al centro del pecho." "Esta conexión del centro del pecho es muy evidente cuando piensas en todos ellos como cuadrúpedos." "Nivel del pecho plano." "Este nivel realmente ayuda a llamarle "animal"."

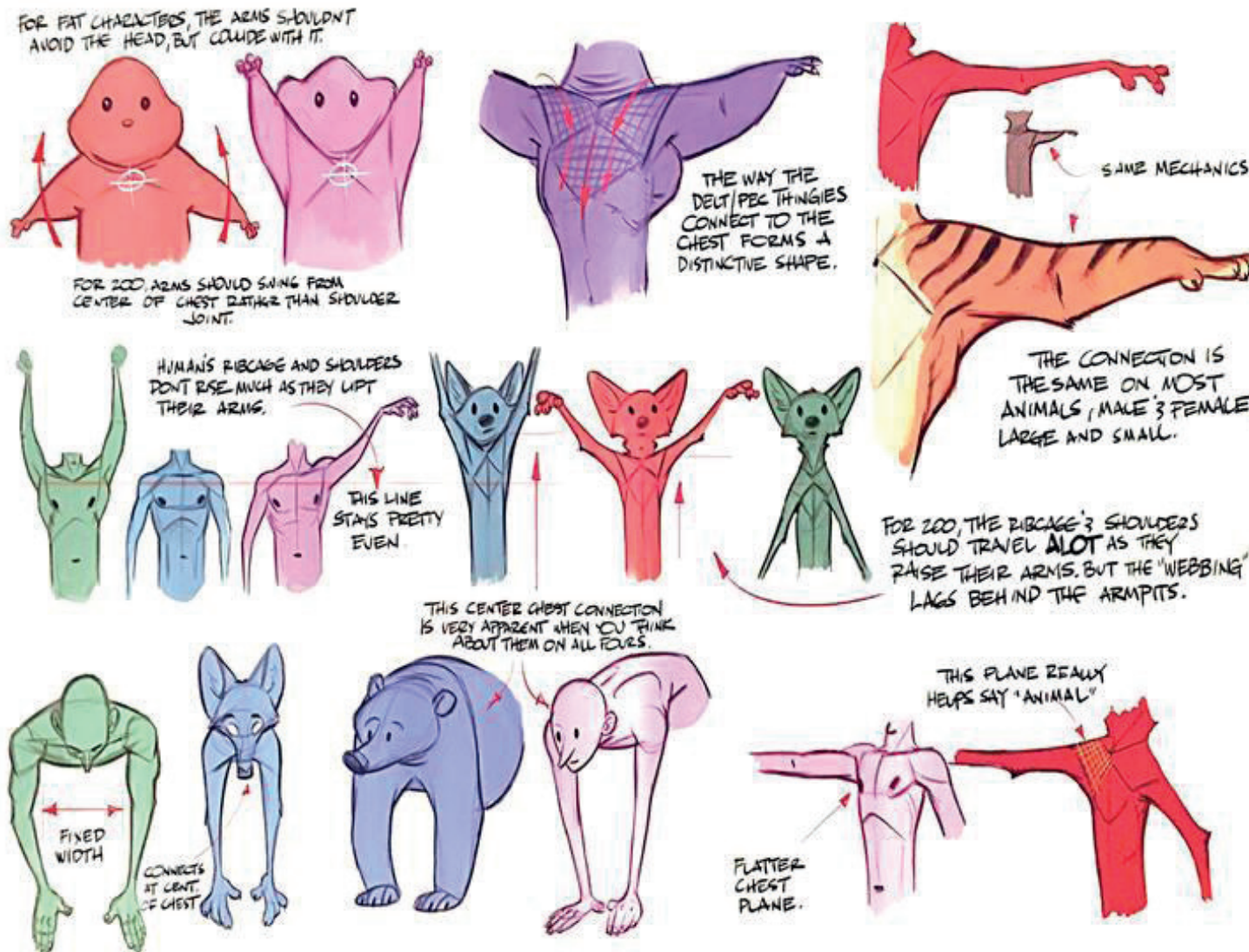


Imagen 2.15 Realización del Concept Art de Investigación con anotaciones<sup>56</sup> de los animadores.<sup>57</sup>

57 Dibujos explicativos para encontrar la similitud entre la anatomía humana y la de otros mamíferos para la película de Zootopia (2016), de los directores Rich Moore y Byron Howard.

#### **2.4.2.4 Esquemas y modelos**

Este punto está enfocado principalmente al Diseñador del Set y el Coordinador de Construcción, con sus respectivos equipos. El Diseñador de Producción ya no es el que hace directamente los dibujos, sino que ya se contratan a arquitectos, dibujantes técnicos y diseñadores de entornos, entre otros especialistas, para realizar los esquemas específicos que requiere cada área, sobre todo en cuanto a cimentación se refiere. Por ejemplo, se necesitaría de un arquitecto para la construcción de un set o la adaptación de una locación existente, tanto en la esquematización como en la realización de maquetas a tamaño escala.

Todo esto se hace con el objetivo de materializar los bocetos previos de las locaciones realizados por el Diseñador, hacerlos más reales, estudiarlos y modificarlos en el caso de que surjan inconvenientes o al contrario, creen nuevas soluciones que no se habían previsto; así, se puede ahorrar tiempo y dinero antes de que se construyan de manera definitiva los elementos.

Hablando de la narrativa gráfica, podemos asociar este paso en la maquetación de las ilustraciones, es decir, el acomodo y uso de las viñetas y los espacios narrativos para crear la composición de la narración. Como podemos ver en la imagen 2.16, está la diagramación de una doble página de un álbum ilustrado, y en el lado derecho de la imagen, la composición de la ilustración utilizando este esquema.

A diferencia de los puntos anteriores, no podemos considerar a esta fase como Concept Art, ya que en sí no es la abstracción de ideas, más bien es el proceso de desarrollo de las construcciones y sus mecanismos; además, se necesita el estudio de otras disciplinas como la arquitectura para la construcción de espacios, o la ingeniería para la realización de mecanismos que utilice la locación, por mencionar un par de ejemplos.



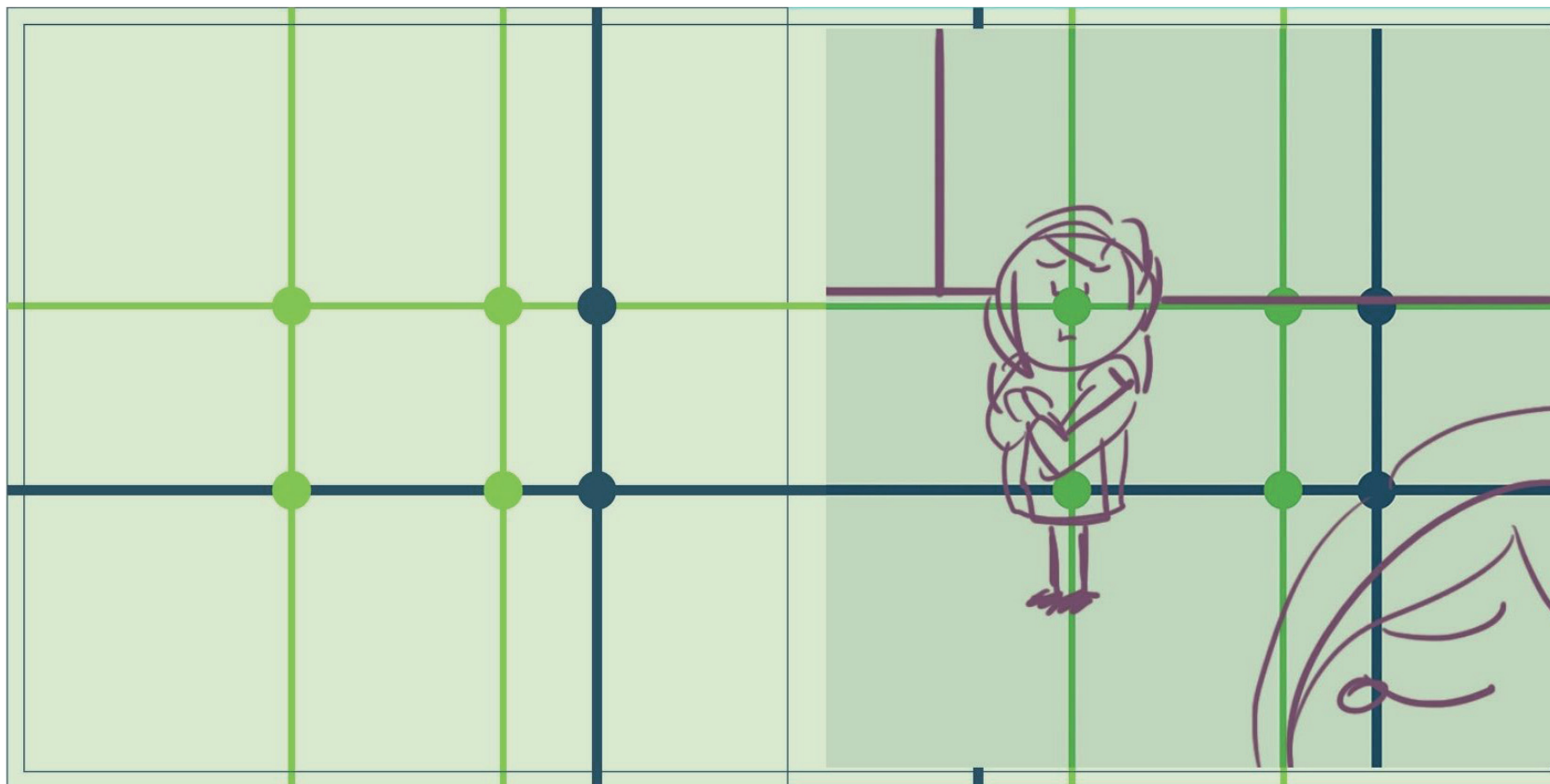


Imagen 2.16 Diagrama de un álbum ilustrado<sup>58</sup>

**58** Diagrama para el álbum ilustrado "*La Mariposa Azul*", de Tania Marín. Proyecto personal.

En la imagen 2.17 podemos ver el esquema de una parte de un templo shinto, un lugar importante para la historia de la película **Your name** (2016). Observamos que los detalles y la perspectiva de la construcción no habría sido posible sin la asesoría de un arquitecto.

Sin embargo, mencionamos este aspecto de la pre-producción para resaltar una gran diferencia: El objetivo principal de las disciplinas encargadas de hacer esquemas y modelos reales, es encargarse de diseñar para construir, en cambio, la finalidad del Concept Art es diseñar para narrar.

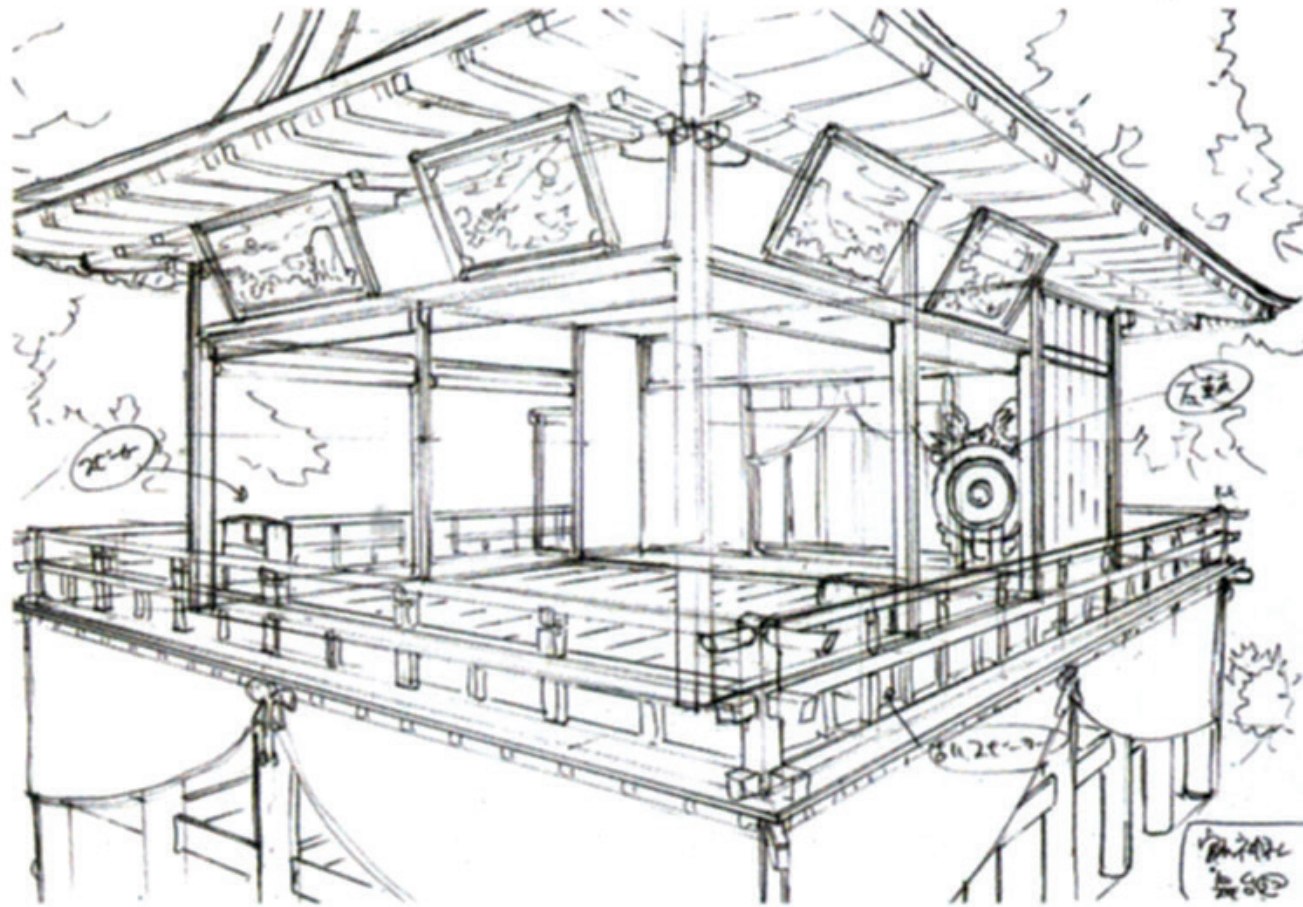


Imagen 2.17. Esquema de un templo shinto para la construcción visual del espacio.

### 2.4.2.5 Plan de trabajo

En el lenguaje audiovisual, llamamos plan de trabajo al documento que se realiza para ordenar las actividades que se llevarán a cabo en la preparación y el rodaje de un proyecto. Se conforma de una tabla gráfica que contiene varios elementos que se tomarán en cuenta al momento de grabar; estos son: Fecha, Escena, Interior/ Exterior, Localización, Descripción de la toma, Reparto, Equipo y Páginas, principalmente.<sup>59</sup>

En el caso del Departamento de Arte, el Diseñador de Producción junto con el Director Artístico, debe realizar un Plan de Trabajo o un Programa para definir los tiempos de desarrollo y construcción que cada área del departamento debe realizar, así como los costos de la producción.

De igual manera, en el caso de la narrativa gráfica, al hacer las ilustraciones, se necesita tener fechas definidas para los bocetos, la revisión y la realización de las imágenes finales. Estos parámetros se establecen en el Brief o el documento donde se especifica el trabajo a realizar para el ilustrador.

### 2.4.3 Producción en el Departamento de Arte

Una vez que está clara la historia que se va a contar, el cómo se va a hacer, los elementos que se van a utilizar para desarrollarla y se tiene la estructura del plan de trabajo, es donde se procede a realizar los bocetos y el Concept Art que se utilizará como referencia para el Director de Arte, y a su vez, para el Director del proyecto.

<sup>59</sup> Ver Anexo para revisar el ejemplo.

### 2.4.3.1 Buscar la locación

Esta actividad también conocida como *Scouting*, consiste en buscar las locaciones donde se realizarán las escenas, ya sea para grabarlas si es en el caso de que el proyecto sea cinematográfico, o tomarlas como referencia para su construcción, ya sea con el objetivo de reproducirlo en una escala más pequeña o hacer la ilustración para el Concept Art, basándose en este lugar. Estas locaciones pueden ser desde lugares pequeños de interior como un departamento o un despacho, hasta sitios grandes de exterior como un campo abierto o un estadio.

El objetivo principal de esta ocupación es buscar y encontrar lugares que se ajusten visualmente a las ideas previamente planteadas del Diseñador de Producción, así como también se deben adaptar a las condiciones fílmicas, si es el caso, como lo pueden ser los movimientos de actores, movimientos de cámara e instalación de escenografías, utilería y atrezzo, y sobretodo, al presupuesto de la producción.

En el caso de la narrativa gráfica, ya sea para un álbum ilustrado o una novela gráfica, este paso solo es necesario para su uso como referencia en el moodboard, donde se puede tomar una fotografía del lugar y dibujar sobre él, o transformarlo con recortes o más dibujos, tomando como base esa imagen.

Sin embargo, también en proyectos de animación podemos tomar esta búsqueda de locaciones para que el espectador pueda sentirse identificado con la historia o el lugar.

En este aspecto, el ejemplo lo podemos tomar al ver la imagen 2.18 de la siguiente página, ya que para la realización de ciertas escenas en el interior, y en este caso, el exterior, se utilizó un lugar real para construir la composición de la imagen para la serie animada **Yuri!!! On Ice** (2016).

60 Del lado izquierdo, vemos la captura de pantalla de una escena de la serie animada *Yuri!!! On Ice*, mientras del lado derecho, una fotografía real tomada desde la página de Google Maps.



Imagen 2.18. Castillo de Karatsu en la vida real y en la serie animada *Yuri!!! On Ice* (2016).<sup>60</sup>



### 2.4.3.2 Atrezzo y utilería

Del lado derecho, podemos ver una fotografía del lugar real en donde se inspiraron los creadores para realizar esta escena. Del lado izquierdo, podemos ver una captura de pantalla de la escena donde transcurre la historia, siendo que, podemos ver que hay cambios notorios como el clima, el uso de la nieve y un poco el encuadre.

Así, podemos decir que las locaciones también nos cuentan la historia por medio de su composición, sus colores y los elementos que la caracterizan.

Más que un elemento estético que *embellece* las escenas de una película, el atrezzo y la utilería tienen un papel fundamental en la narrativa visual de ella, ya que juntos le dan vida y contexto al espacio donde se encuentran los personajes.

*“A los personajes se les puede enriquecer visualmente con estos detalles, dando profundidad y una cantidad importante de información en un decorado que, para narrarlo, se necesitarían muchas páginas de diálogo. La información puede ser objetiva (...). Puede conducirse emocionalmente revelando su paisaje interior, sus deseos y sueños.”*

(Barnwell, 2017, p. 34).

Estos elementos funcionan como comunicadores, ya que emiten un mensaje sobre la historia sin tener que usar directamente las palabras, en cambio, utiliza el simbolismo para transmitir emociones, ideas, o sentimientos.

El equipo que trabaja para la realización de estos objetos, se conforma por el Diseñador de Producción, el Diseñador, el Decorador y el Vestidor de Set, junto con el Maestro de Utilería y el Artista Escénico. Barnwell (2017) destaca que todos ellos trabajan juntos para garantizar que el concepto original se pueda traducir en opciones específicas de tejidos, colores, dibujos y formas para así crear un diálogo único entre los objetos en relación con la luz, el color, los actores y la relación espacial entre ellos. (p. 173).

La principal diferencia entre Utilería y Atrezzo, es que, como lo indica su nombre, el personaje lo puede utilizar o no. En el caso de la Utilería, es un objeto o grupo de objetos que activamente, el personaje usa dentro de la historia y que el espectador o lector pueden ver. En cambio, el Atrezzo funciona como decoración de la locación, y tiene como objetivo principal contar la historia del lugar o del personaje de manera pasiva, de manera que podemos ver su personalidad reflejada en él.

Como podemos ver en la imagen 2.19, en el caso de Katie Mitchell, personaje de la película animada **Los Mitchell vs. Las Máquinas** (2021), su Utilería principal es su mochila, su teléfono, su cámara de video y un cuaderno de bocetos que está representado con una página del mismo.

Por otro lado, en la misma imagen, podemos ver que la locación es una habitación, y que los objetos que la componen nos indica que este personaje es una adolescente, un poco desorganizada, que hace grabaciones con su cámara y su tripié y que trabaja principalmente en su escritorio. Todo lo que podemos alcanzar a ver y que compone la habitación, es el Atrezzo.



## Utilería



## Atrezzo

Imagen 2.19 Utilería y Atrezzo de Katie Mitchell, de la película animada *Los Mitchell vs. Las Máquinas* (2021)<sup>61</sup>

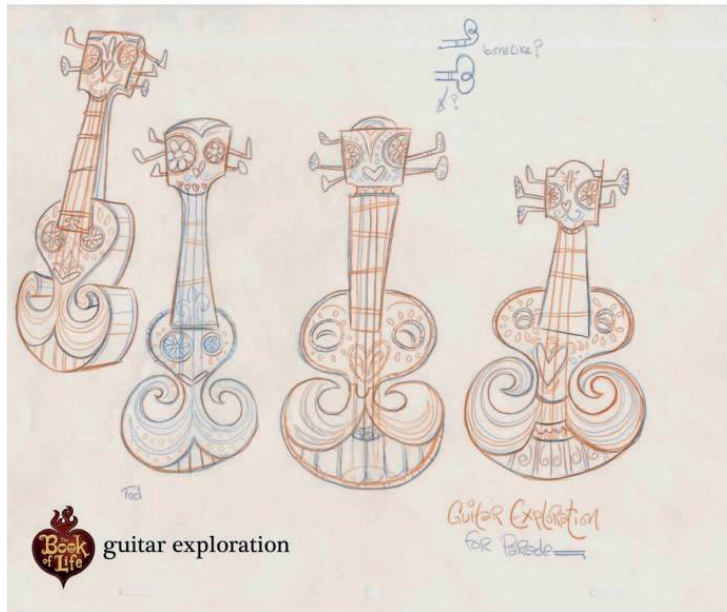


Imagen 2.20 Estudio de una guitarra, Concept Art de Utilería.<sup>62</sup>

En este punto y a partir de ahora, el Concept Art toma más fuerza en cuanto a establecer de forma más clara, el concepto visual que inicialmente planteó el Diseñador. Aquí se realizan propuestas visuales de los objetos que adornan el Espacio Escénico o que utilizan los personajes, para que éstas sean más detalladas y algunas de ellas solo se modificarán un poco, ya que es más probable que se utilicen dentro del arte final para posteriormente, llevarlas a su elaboración. Es por esto, que a partir de ahora, dividiremos la clasificación, comenzando por este tipo de conceptualización y lo llamaremos **Concept Art por área**, y en esta área específica, nos referiremos a ella como **Concept Art de Utilería y Atrezzo**.

En la imagen 2.20, podemos apreciar como ejemplo de Concept Art de Utilería, el estudio de una guitarra, ya que es un instrumento clave para la historia de ***El libro de la vida*** (2014), por lo que la decisión de su diseño debía llevarse con cuidado e importancia.

**62** Propuestas visuales de una guitarra realizadas por Tod Polson para la película *El libro de la vida* (2014), dirigida por Jorge R. Gutiérrez.



Por otra parte, en la imagen 2.21 podemos observar un ejemplo de **Concept Art de Atrezzo**, ya que nos muestra en la parte inferior, el diseño de algunos de los elementos que se ubican en el *Espacio Escénico*, de manera que, al acomodarlos en el espacio, podemos entender que forman parte de un laboratorio, el cual podemos apreciar en la parte superior de la imagen.

Debo mencionar, que para fines de esta tesis, utilizaré los elementos de utilería y atrezzo, junto con el diseño de personajes y algunos escenarios, para mostrar el proceso de Concept Art en la adaptación a novela gráfica de la obra ***La Dama de las camelias***, de Alejandro Dumas hijo, pero lo veremos más a fondo en el siguiente capítulo.



Imagen 2.21 Atrezzo del laboratorio de la película *Megamente* (2010).

### 2.4.3.3 Diseño de Personajes

Como ya se ha mencionado a lo largo del capítulo, dentro de los elementos que tiene que revisar el Diseñador de Producción están los que involucran directamente con la apariencia de los personajes, ya que también forma parte del aspecto general de la producción. Con respecto, nos referimos a todo lo que use el personaje para definirlo como individuo, y esto se interpreta gracias a la ropa que usa, el tipo de cabello que tenga y los rasgos faciales que pueda expresar.

Pero no se explora solamente el aspecto físico, sino que se construye al personaje desde su psicología, su contexto histórico, cultural, social y económico, sus relaciones interpersonales, sus antecedentes y motivaciones. Estos elementos ayudarán a construir al personaje para que dentro de la historia tenga una introducción, un desarrollo y un crecimiento al final de la misma.

Egri (2017) propone tres dimensiones a estudiar en el desarrollo de los personajes: **Física, Sociológica y Psicológica**. También menciona que, *"Si comprendemos que estas tres dimensiones pueden proporcionar los motivos para cada fase de la conducta humana, nos resultará más sencillo escribir acerca de cualquier personaje y rastrear su motivación hasta la fuente que la produce"*. (p. 67).

De León (2013) afirma que, *"para crear un personaje, debemos considerar que su apariencia es importante, pero son más relevantes sus acciones, es decir lo que hace"* (p. 103). La autora se refiere a un contexto de animación, donde se debe considerar las capacidades de los que están involucrados en el proyecto, principalmente animadores, pero podemos interpretar sus palabras a otros ámbitos que exploran el diseño de personajes, como puede ser la Narrativa Gráfica, ya que también es importante lo que comunica el personaje a través de su expresión corporal y acciones que si bien no tienen la fluidez de un producto audiovisual, sí tienen la secuencialidad de la que hablamos en el capítulo anterior, que involucra la temporalidad y las acciones dentro de la escena.

Este ejemplo lo podemos ver en la imagen 2.22, donde O'Malley muestra las características principales de su personaje Ramona Flowers, de la novela gráfica **Scott Pilgrim y las Maravillas de su vida** (2004). podemos ver que dentro de su apariencia, se encuentra maquillada, un par de pruebas de color en su cabello y su vestimenta.

Sin embargo, también podemos encontrar que a través de sus poses, es posible inferir en su personalidad, reflejando que es una persona relajada pero activa. Incluso, el propio autor incluye notas que nos pueden dar cierto contexto de ella, como su cumpleaños y su ocupación.



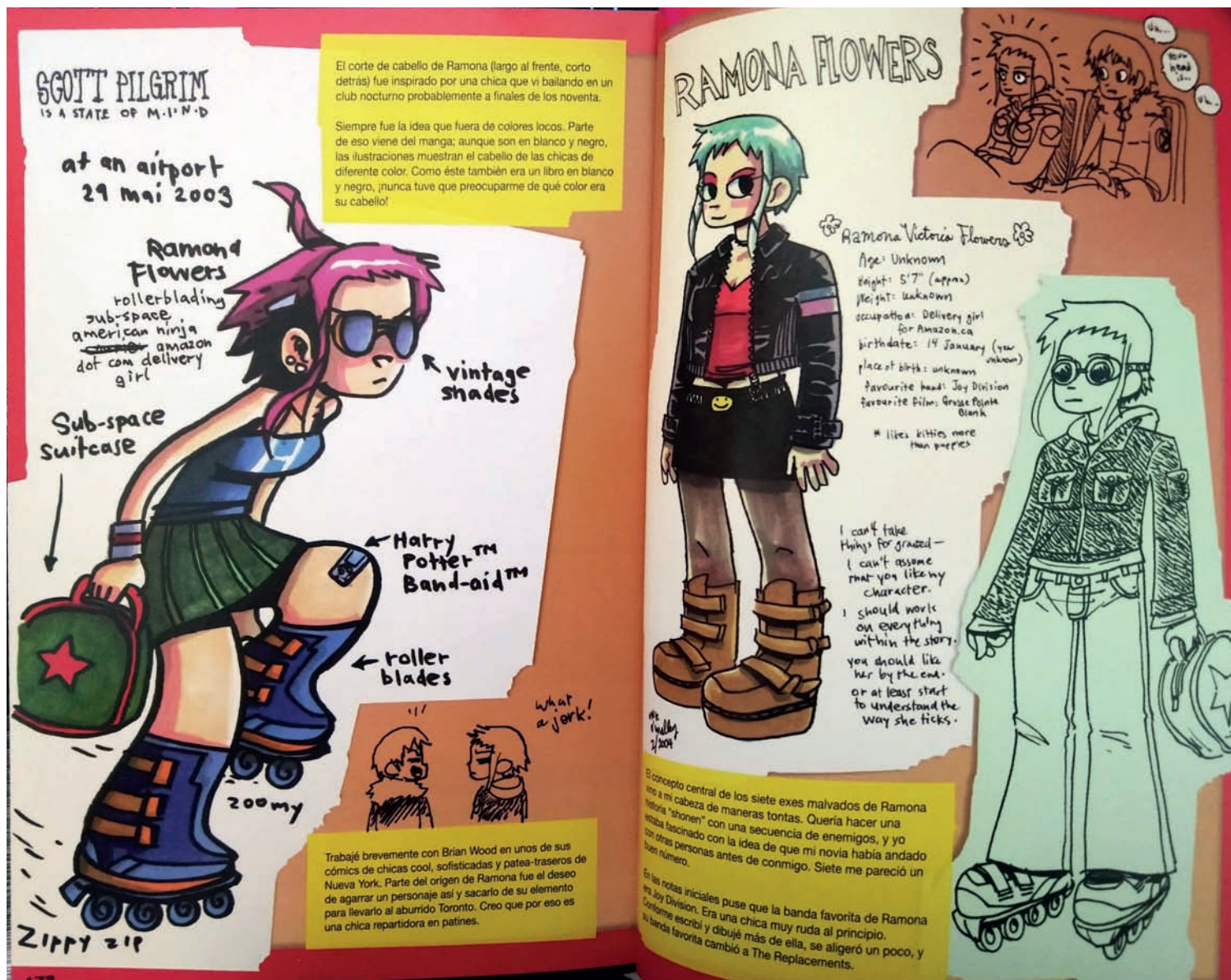


Imagen 2.22 Ficha de personaje de Ramona Flowers, de la novela gráfica *Scott Pilgrim y las Maravillas de su vida* (2004).<sup>63</sup>

63 Fotografía de las páginas 172 y 173 del libro *Scott Pilgrim y las Maravillas de su vida*, de Brian Lee O'Malley. Ilustraciones y notas por Brian Lee O'Malley.

Es importante recordar que, se debe tener una congruencia entre lo que se quiere contar y los recursos que se tienen para hacerlo, tomando en cuenta la información obtenida en el Proceso de Investigación, ya que, como dicen Martínez y Guardado (2018) desde el punto de vista teatral: *“Si los elementos elegidos (vestuario, maquillaje) no corresponden con el personaje en cuanto a espacio-tiempo según la obra, genera una grieta en la comunicación, al igual que puede suceder con la escenografía”*. (p. 15).

Por eso, podemos decir que los elementos de vestuario, maquillaje y peinado complementan a la narrativa de la historia, la hace más creíble y real, y utilizando los fundamentos del diseño dentro de los mismos, se puede comunicar de manera efectiva todo lo que el actor está realizando, quién es su personaje, de dónde viene y a dónde va.

Para lograr la construcción de los personajes, sobre todo en un proyecto visual, se necesita el uso de *model sheets*, u hojas modelo, que son *“plantillas de los personajes que van a usar los animadores.”*<sup>64</sup> (Lauria, 1999); Darvideo Studio (s.f.) define las *model sheet* como *“un documento usado para regular a los personajes en una cinta animada, un cómic o un videojuego.”*<sup>65</sup>, por lo que podemos decir que se pueden usar también para la pre-producción de una novela gráfica.

Además, agregan que las *model sheet* también se conocen como un estudio de personaje, ya que regula la pose, apariencia e incluso los gestos del mismo, así como sus acciones, sentimientos, formas del rostro, expresiones y vestuarios; todo el contenido del material dependerá qué tan complejo sea el proyecto.

Por ejemplo, podemos ver en la imagen 2.23 un *model sheet* del personaje Maestro Shifu de la película ***Kung Fu Panda*** (2008), donde podemos ver diferentes poses, vestuarios y expresiones que ayudaron a los demás artistas, tanto de Concept Art como a los animadores, a darle un estilo y personalidad al personaje.

A esta categoría la llamaremos **Concept Art de Caracterización**, ya que se encarga principalmente del aspecto físico que tendrán los personajes, así como los accesorios que adornen su apariencia.

<sup>64</sup> Traducción propia de la página original en inglés. Ver *Character model sheet*, recuperado de: <https://www.awn.com/tooninstitute/lessonplan/model.htm>

<sup>65</sup> Traducción propia de la página original en inglés. Ver *Model Sheet*, recuperado de: <https://darvideo.tv/dictionary/model-sheet/>





Imagen 2.23 Model Sheet del Maestro Shifu.<sup>66</sup>

66 Ilustraciones de Nicolas Marlet para el Concept Art de *Kung Fu Panda* (2008), de los directores Mark Osborne y John Stevenson.

Además, se debe tomar en cuenta el rol que tienen los personajes en la historia, es decir, el arquetipo; ya sea si son héroes, antagonistas, mentores, aliados, etc. También se debe considerar si los personajes son protagonistas, secundarios o solo testigos.

A partir de esta información, es donde se decide el estilo de dibujo que tendrán los personajes. Por ejemplo, si es un villano, generalmente su forma será más angulosa, con colores fríos o que evoquen la oscuridad, como podemos ver en la imagen 2.24 con la antagonista de **Las locuras del emperador** (2000).



## Primeros diseños de Yzma



## Diseño final de Yzma

67 Comparación de los primeros bocetos del personaje de Yzma y el diseño final mostrado en la pantalla. Bocetos del diseño de Yzma realizados por Harald Siepermann para la película *Las locuras del emperador*, del director Mark Dindal. Los subtítulos están colocados a modo de comparación de cada imagen.

Imagen 2.24 Arquetipo del Antagonista en el Diseño de Personajes.<sup>67</sup>



Sin embargo, también se puede tener un poco de libertad en cuanto a su diseño final, ya que sigue dependiendo de la opinión del director del proyecto, y si éste o el productor decide cambiar el rumbo de la historia, se deben hacer los ajustes pertinentes.

Un claro ejemplo de esto, es el que vemos en la imagen 2.25, ya que, como podemos intuir por los colores y las figuras de los personajes, originalmente estaba planeado que la Reina de las Nieves (izquierda) fuera una antagonista, y su hermana (derecha) la heroína. Esto lo podemos percibir al ver los colores fríos y las figuras puntiagudas que evocan a un villano en la Reina de las Nieves, y los colores cálidos junto con las formas más curvas de la figura de la hermana.



Imagen 2.25 Primeros conceptos de la Reina de las Nieves y su hermana. Concept Art de Caracterización.<sup>68</sup>

**68** Ilustraciones de Michael Giaimo, Minkyu Lee y Bill Schwab para la película *Frozen*, de los directores Chris Buck y Jennifer Lee.



Imagen 2.26. Diseño final de los personajes y su presentación en el producto final.<sup>69</sup>

No obstante, en el proceso de pre-producción de la película hubo cambios en la narración de la historia, así que la dirección decidió cambiar el concepto de la Reina de las Nieves como una villana, y la convirtió en una heroína, la cual ahora llevaría el nombre de Elsa. En la imagen 2.26 podemos observar que el diseño de Elsa es diferente a la Reina de las Nieves, y que a pesar de conservar los colores fríos, las formas de su figura se suavizaron, haciendo que el aspecto agresivo que poseía en los primeros conceptos desapareciera, ahora convirtiéndola en un personaje que podría ser de un carácter más amigable.

Si bien, el diseño de la hermana prácticamente no cambió en nada, este viene siendo el ejemplo claro de que algunas decisiones se quedan desde el principio de la producción. Así, en estos ejemplos, podemos ver cómo la toma de decisiones antes, durante y después de la producción de una obra narrativo-visual puede afectar en el producto final, de manera drástica o casi imperceptible.

<sup>69</sup> Ilustraciones de Brittney Lee y captura de pantalla de la película *Frozen*, de los directores Chris Buck y Jennifer Lee.



### 2.4.3.3.1 Vestuario, Peluquería y Maquillaje

Como hemos mencionado, el vestuario es un artículo elemental para una puesta en escena, ayuda a transportarnos en el contexto histórico, geográfico, social y psicológico de un personaje, y a éste ubicarlo dentro de la narrativa.

La escenografía ayuda a ubicar en un espacio a los personajes para que cuenten una historia; por otro lado, el vestuario permite describir a un personaje sin necesidad de utilizar palabras. De igual forma que la escenografía, un vestuario permite relatar el contexto de la historia del personaje a través de la ropa que utiliza, siendo fundamental para seguir el relato, darle una lógica, una cronología y un sentido.

Como he mencionado con anterioridad, el vestuario no es simple ropa que se pone un personaje, sino que cumple una función más profunda que cubrir a la persona. Zapata (2013) nos da el ejemplo respecto al punto de vista teatral:

*“Cuando el actor se viste lo hace para dar cuenta de las cualidades, la personalidad y el contexto donde se sitúa el personaje que representa. (...) El vestuario escénico agrupa los elementos de la puesta en escena vinculados con la imagen del personaje dramático. (...) El vestuario teatral es la síntesis de la*

*personalidad del personaje; el conjunto de prendas, trajes, complementos, calzados y accesorios utilizados en una representación escénica, son las piezas claves que permiten definir y caracterizar a un personaje.”* (p. 37).

Una de las consideraciones más importantes que debe tener un **Diseñador de Vestuario** es un antecedente contextual del personaje y la historia. *“Todos los vestuarios deben de diseñarse conforme a la narrativa, los personajes y los actores que los interpretan.”* (Lobrutto, 2002, p. 79).

En el caso de la imagen 2.27, podemos ver que el equipo de producción de la película **Coco** (2017), incorporó a varias personalidades de la cultura mexicana, en este caso, a la pintora Frida Kahlo, quien en la vida real, *“buscó rescatar las raíces del arte popular mexicano”* (Museo Frida Kahlo, 2020), y ese interés se ve reflejado en su obra y en su vestimenta. Así, podemos ver que en el Concept Art de la película, y en el producto final, se respetó la esencia de la artista.

*“El hombre común se “disfraza”, para ocultar o transformar su persona única y exclusivamente con el fin de no ser reconocido.*

*El actor se “viste”, para representar a cabalidad el personaje que interpreta, para hacerlo más objetivo ante el público asistente. Esa es la diferencia entre disfraz y vestuario.”*

**Roberto Bedoya**

Asimismo, el maquillaje y la peluquería<sup>70</sup> ayudan a que, en la composición de esa primera impresión del personaje, se defina su relación con la obra. De manera similar, depende mucho de la época y la situación que esté viviendo el personaje para poder definir un diseño de peinado y maquillaje.

El proceso del diseño de peinado, es similar al que se hace en el diseño de vestuario, ya que se debe analizar la obra y crear estilos de peinado respecto a la época, la puesta en escena y el estilo. Dependiendo de la historia que se vaya a narrar, el

diseñador puede hacer uso de pelucas, extensiones, bigotes, barbas o patillas, las cuales podrá estilizar o modificar, dependiendo de las demandas de la obra narrativa-visual.

En conjunto, podríamos decir que estas características engloban lo que sería el Diseño de Personajes, además de otros elementos como el contexto histórico, social, geográfico o de personalidad, su *backstory*, que veremos más adelante.

<sup>70</sup> Nos referimos a **Peluquería** como “*Personalización del corte y arreglo del cabello*”, más no como el establecimiento donde se realiza esta práctica. Traducción propia del concepto *Hairdressing*. Ver *The Editors of Encyclopaedia Britannica. Hairdressing concept*. Recuperado el 26 de mayo de 2020, de: <https://www.britannica.com/art/hairdressing>

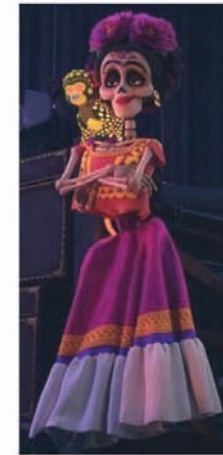
<sup>71</sup> Fotografía, imagen y captura de pantalla del desarrollo del personaje de Frida Kahlo para la película *Coco*. Los subtítulos están colocados a modo de indicación del proceso: Primero la fotografía real de referencia, después un ejemplo del Concept Art realizado por Daniela Strijleva, y finalmente, la captura de pantalla de la película a cómo se ve el personaje en el producto final.



**a) Fotografía original de Frida Kahlo**



**b) Concept Art del vestuario de Frida Kahlo**



**c) Versión final del personaje en la película "Coco"**

Imagen 2.27 Ejemplo de la representación de Frida Kahlo en la película animada *Coco* (2017).<sup>71</sup>

## 2.4.4 Post-producción en el Departamento de Arte

En este momento, estamos entrando al final de la pre-producción de la obra narrativa-visual, donde cada elemento considerado en el Guión Gráfico es evaluado. Además, en esta etapa, el Diseñador de Producción irá verificando lo que se necesite para realizar la composición de la imagen. El Concepto Visual es más tangible y real.

En esta etapa del proceso, hablando en el ámbito cinematográfico, se afinan detalles pequeños de vestuario, maquillaje, set e iluminación, principalmente. Una vez que todo ya está revisado, ensayado y aprobado, debe estar cuidado con la máxima precisión, totalmente preparados.

En el caso de la narrativa gráfica, tal como lo es la novela gráfica, el ilustrador está listo para hacer los dibujos en limpio, el entintado y la aplicación del color (si es necesario). Como podemos ver en la imagen 2.28, una vez que ya está listo el acomodo de imágenes, su composición y el diseño de los personajes finales, se dibuja en limpio, lo más fiel a la imagen final, para proceder con el entintado y posteriormente, al color de la página.



**Boceto Limpio**



**Entintado**



**Página Final**

Imagen 2.28 Proceso de producción para llegar al producto final de una Novela Gráfica<sup>72</sup>

**72** Secuencia de fotografías mostrando el proceso de producción del boceto final, el entintado y la aplicación del color de una página de la novela gráfica *Angel Catbird* de Margaret Atwood, con ilustraciones de Johnnie Christmas. Los subtítulos están colocados a modo de indicación de cada imagen.



### 2.4.5 Revisión de detalles

El Concept Art ya está en su última fase, donde ya tiene establecidos todos los elementos que conformarán la imagen y se plantea de forma definitiva la narrativa gráfica final que se considerará para la filmación.

Como acabamos de mencionar, estas imágenes servirán de apoyo al Diseñador de Producción para guiarse a la hora de supervisar los ángulos y movimientos que realizará la cámara o la composición que tendrá la viñeta o la página de la novela gráfica, todo esto visto y aprobado antes por el Director.

A este tipo de ilustraciones finales, lo llamaremos **Concept Art Clave**, tomando como referencia la definición de Jean Fraise, un *concept artist* y director de arte de diversos proyectos audiovisuales, define a este tipo de Concept Art como **Keyframe**: “Se trata de la ilustración que casi resuelve tanto la historia como lo estético, como si fuera la imagen final de una película porque incluye posición de cámara (cinematografía), personajes y fondos (diseño), así como color y luz (lighting y look dev), todo en una imagen visualmente atractiva y emocionalmente fuerte.” (Vázquez, 2019).



73 Ilustración de Ralph Eggleston para la película *Buscando a Nemo* (2003), del director Andrew Stanton.

Imagen 2.29 Concept Art Clave de la película *Buscando a Nemo* (2003).<sup>73</sup>



## 2.5 Proceso del Concept Art

Para finalizar este apartado, quisiera mostrar la imagen que inició este proyecto de investigación, ya que, gracias a ella, fue que tuve el primer interés de saber cómo se narra una historia de manera visual. La imagen 2.29 pertenece a un Concept Art Clave de la película ***Buscando a Nemo*** (2003); en ella, podemos ver cómo a través de una técnica tradicional (gises pastel) se logra tener una ilustración que comunica lo que sucede en la escena: un pez que mira un barco alejándose. Gracias al guión, podemos entender que realmente se trata de un padre que ve cómo se llevaron a su hijo y ahora está muy lejos de alcanzarlo.

Así, podemos concluir que, ya sea en una técnica digital o tradicional, un artista o un ilustrador pueden dedicarse a realizar Concept Art, ya que tiene muchas áreas de desarrollo. Lo importante es comunicar una historia a través de imágenes, y para lograrlo, se necesita tiempo, referencias, investigación y recursos materiales, así como habilidades técnicas y narrativas.

Como vimos previamente, el Concept Art se puede dividir en cuantas ramas sean necesarias para la realización del proyecto narrativo audiovisual o gráfico, pero antes de realizar cualquier dibujo o boceto, el proyecto a realizar debe tener una estructura establecida para su realización, es decir, de dónde va a partir y cuál es el resultado esperado.

El Concept Art no sólo se basa en la imaginación del ilustrador o artista, debe de documentarse y tomar referencias reales ya sea en fotografía o al alcance de su mano para lograr un estudio del objeto o movimiento que requiera hacer para enriquecer su trabajo.

Al realizar una tabla comparativa<sup>74</sup> de diversos libros recopilatorios del Concept Art de películas animadas y novelas gráficas, se concluyó que los elementos más relevantes que se desarrollan son Escenarios, Diseño de Personajes, Props o utensilios, Flora y Fauna, Guión Gráfico y Arte Final.

A continuación, propongo una serie de elementos que se deben considerar para la realización de Concept Art tanto de un proyecto audiovisual (cinematográfico, videojuego, animación), como de un producto editorial (novela gráfica, cómic, álbum ilustrado).

<sup>74</sup> Para revisar la tabla, consultar *Libros recopilatorios de Concept Art* en el Anexo.

*“No hay duda de que los personajes de una historia de ficción y, fundamentalmente, de un largometraje, son complejos, por lo que se debe reconocerlos y comprender su evolución dentro de la historia”*  
**Carlos Vega Escalante**

### **a) Tener establecida la historia que se quiere contar**

Para cualquier proyecto que sea de carácter narrativo se debe tener claro el relato en el que se basa la idea principal, y esto sólo se puede lograr gracias a los recursos literarios como son la línea de historia, la sinopsis, el argumento y finalmente el guión literario. El guión literario es esencial para la realización del diseño de todo lo que conforma el universo narrativo, ya que es el que explica cómo se desarrolla la historia y es la guía principal que orienta la realización de todo el Concept Art.

### **b) Crear un perfil de personajes**

El personaje es aquel ser ficticio que conduce al espectador por el mundo donde habita y la narración que se lleva a cabo. Es indispensable establecer las características físicas, psicológicas y sociales de los personajes, sobre todo los principales, ya que así podremos realizar un diseño adecuado de los mismos para el desarrollo de la historia y la transmisión de sus mensajes.

Las categorías de construcción y análisis que define Guzmán (2016) son las siguientes:

<sup>75</sup> Ver Guzmán, *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*, Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/323186899\\_Una\\_metodologia\\_para\\_la\\_creacion\\_de\\_personajes\\_desde\\_el\\_diseno\\_de\\_concepto](https://www.researchgate.net/publication/323186899_Una_metodologia_para_la_creacion_de_personajes_desde_el_diseno_de_concepto)

**Representación formal:** Se entienden los aspectos visuales y físicos que permiten una identificación exacta de su identidad y particularidades descriptivas. Todo lo relacionado con fenotipos, características raciales, manejos biométricos y antropométricos, propuestas de vestuario y accesorios corresponden de manera directa a la construcción conceptual.

**Representación interna:** Se refiere a las actitudes, comportamientos desarrollados o adquiridos, formas de respuesta e insumos cognitivos, sentimentales, espirituales o mentales, con los que cuenta el personaje en sí mismo y que incide sobre lo formal al afectar la dimensión que implica el cómo se ve a sí mismo en relación con el cómo lo percibe el mundo que lo rodea.

**Representación contextual:** Se abordan los aspectos que desde afuera de él inciden sobre lo emocional, ya sea por las condiciones en las que se encuentra o por la relación que posee con la cultura que lo incluye.<sup>75</sup>

Vega (2016) propone que para facilitar este reconocimiento y evolución de un personaje, *“se deben construir biografías de personaje para conocer quiénes son, de dónde vienen, por qué actúan así y de qué son capaces de lograr lo que han establecido como su meta”*. (p. 26).

También, plantea que la mejor manera de hacer estas biografías es hacerlo por partes, llamandolas

**Dimensiones del personaje**, y él presenta tres:

**Dimensión Fisiológica:** Se trata de las características físicas de un personaje, desde su aspecto general hasta las características particulares. Incluye también la forma de vestir pero enfocada más en los gustos del personaje.

**Dimensión Sociológica:** Características que indican su nivel social, es decir, conocer su entorno, relación con otros personajes y grupos sociales. También determinan su comportamiento dentro de la sociedad, su manera de actuar, su forma de hablar, etc. Estas características pueden reflejarse en su forma de vestir, por ejemplo, si es parte de un equipo deportivo o una persona con bajos recursos.

**Dimensión Psicológica:** Describe las características que no son visibles y que ocultan sus intenciones respecto al resto de los personajes de la historia. Se trata de comprender a los personajes a partir de sus pensamientos para saber sus ambiciones, sus alcances y límites, así como las metas que puede lograr.<sup>76</sup>

La elaboración de estas dimensiones no sólo es fundamental para la creación de personajes, sino que también son parte del desarrollo de un personaje, ya que dentro de la narrativa, están en constante cambio, ya sea físico, emocional o de motivación, “*nunca son los mismos de cuando la historia comenzó a cuando ésta termina.*” (Vega, 2016, p. 29).

Las narraciones son un reflejo de lo que pensamos, sentimos, aprendemos y reflexionamos los seres humanos, es decir, es equivalente a la vida, y como ésta, quienes la vivimos (personajes y personas), estamos en constante crecimiento.

### **c) Características de las locaciones donde se llevará a cabo la historia**

Una vez que ya se tiene la historia y los personajes es momento de hacer realidad el entorno donde se desarrolla. Aquí, se establecen las características del mundo en donde se lleva a cabo el relato, tomando en cuenta las cuestiones físicas y geológicas del lugar. Además, en esta sección se incluye el diseño silvestre del entorno, como son la flora y la fauna que también son parte del ambiente y son la fuente de interacción principal de los personajes.

<sup>76</sup> Ver Vega, *Cortometraje de ficción. Manual del guionista*, p. 26-29.

#### **d) Establecer la paleta de color**

El siguiente paso es definir la paleta de color que se usará en diversos escenarios o situaciones que enfrente el o los personajes. La paleta de color no sólo definirá el aspecto físico y psicológico de un personaje, también ayudará a la creación de atmósferas y emociones subjetivas de la escena que se presenta.

#### **e) Diseño de los elementos que conforman el universo de la historia**

Ahora el Concept Art se sitúa en el área de los objetos inanimados que posteriormente los personajes utilizarán o serán parte de la escenografía del espacio donde se desenvuelven. El diseño de estos objetos sirve para que las escenas donde suceden las acciones se vean completas o con gran significado. No necesariamente un espacio tiene que estar lleno de objetos, el Concept Art también se encarga de establecer jerarquía en las imágenes y puede agregar o eliminar elementos para favorecer el producto final.

#### **f) Arte final**

Finalmente, después de mucho trabajo de pre-producción (experimentación de dibujos, técnicas y recursos), el director, el creador de la obra y el productor del proyecto deciden sobre el trabajo del o los artistas e ilustradores encargados del Concept Art, es decir, se escogerán los elementos que serán tomados para su obra. Este tipo de Concept Art es de categoría más ilustrativa, porque se crea una composición final de cómo se visualiza la escena tomando todos los elementos previamente mencionados en el proceso, logrando así crear también, una narrativa gráfica.

Posteriormente, el Diseñador de Producción junto con el Director de Arte y su equipo, trabajarán en la producción del proyecto, ya sea en animación, cinematografía, editorial o videojuegos. Todo este proceso ubica al Concept Art dentro de la carpeta de producción; a esta última etapa se le conoce como Arte Final.

No es hasta que se publica el proyecto concluido cuando se da a conocer al público todo el arte, los conceptos, las anotaciones y el resultado final comparativo por medio de un libro impreso, digital o en el material incluido en un disco interactivo de la obra.



Es muy común que los grandes estudios de animación como Disney o Ghibli publiquen periódicamente los libros de sus películas, pero también existen libros de arte sobre cómic, manga, videojuegos, series animadas, cine de arte y películas de fantasía, así como ediciones especiales donde se muestra el trabajo conceptual por medio de videos como suele hacerlo el estudio de animación Pixar.

Además, es posible encontrar el proceso de trabajo en la misma obra, como suele suceder en las novelas gráficas o en las historietas. Depende de cada casa productora si publica un material con este contenido o si lo reserva para sus archivos de trabajo.

Para cerrar este capítulo y a modo de conclusión, mencionaré los ocho mandamientos de Joe Ranft, citados por García (2013), *“que un artista narrativo-visual siempre debe seguir”* (p. 83). Esto es con la intención de retomar lo analizado en este capítulo, la importancia de tener establecido un Concepto Visual para llevar a cabo el proceso de la producción de una narrativa y así lograr comunicar una idea, una historia o un hecho a través de analogías que el público pueda comprender:

1. **Mostrarlo y no decirlo.**
2. **Una idea a la vez.**
3. **Puesta en escena con claridad para que la audiencia lo vea.**
4. **Claridad en la composición del lenguaje.**
5. **Las funciones de la narrativa visual, a través del dibujo, sirven para comunicar: una idea, una emoción o un sentimiento, estado de ánimo, una acción.**
6. **Hay que implicar la animación a través de los dibujos del storyboard.**
7. **Imagínate en los zapatos de tu propio personaje y actúa en consecuencia.**
8. **Deja una impresión impactante en la mente de la audiencia, ya sea emocional o visual.<sup>77</sup>**

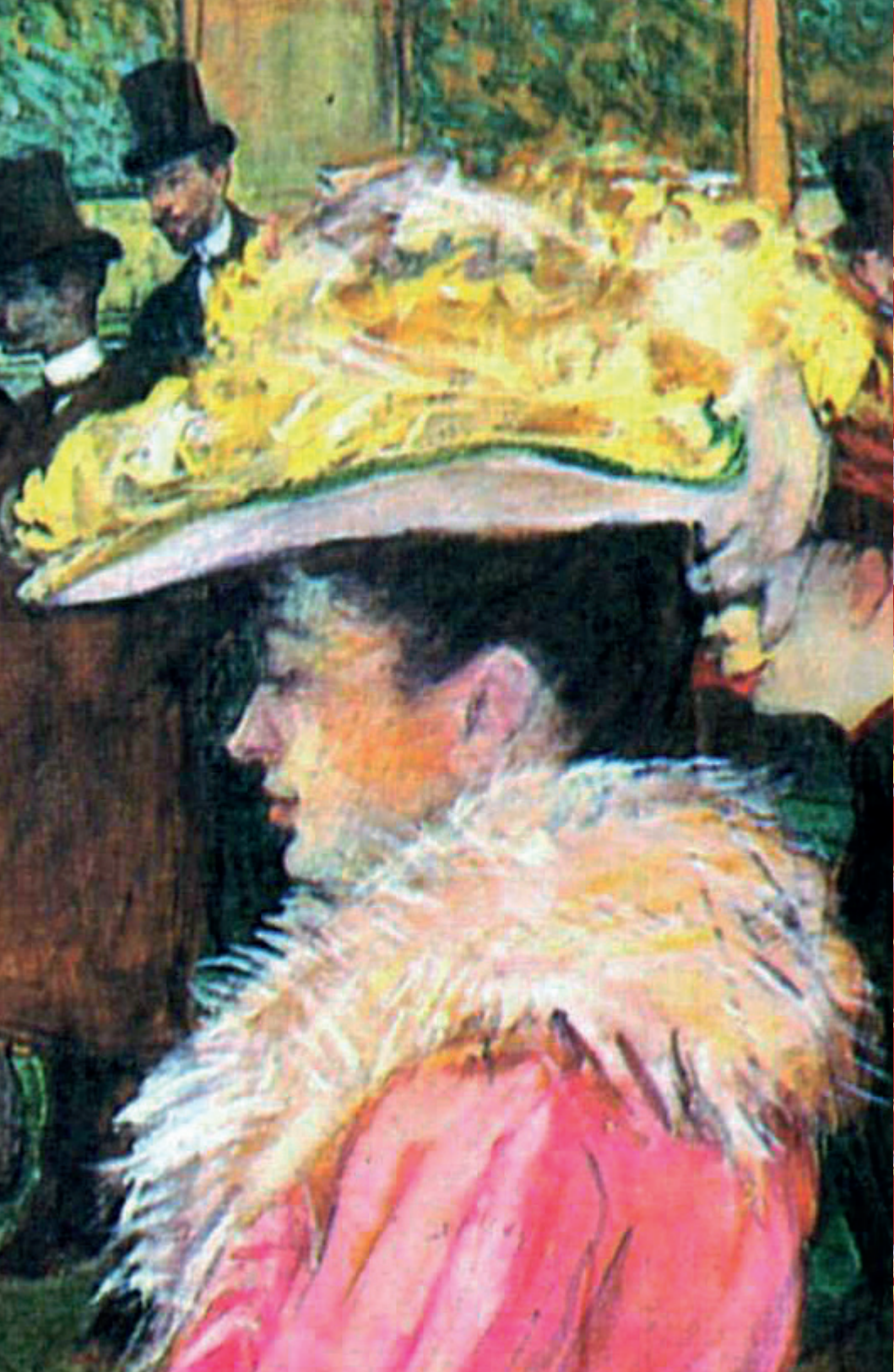
<sup>77</sup> Para saber más sobre el trabajo de Joe Ranft, García nos sugiere consultar a John Canemaker, *Two Guys Named Joe*, Disney Editions, Nueva York, 2010.





*En el Moulin-Rouge, el baile, de Toulouse-Lautrec, 1890.*





**CAPÍTULO 3**  
PRODUCCIÓN DEL CONCEPT ART  
PARA NOVELA GRÁFICA  
"LA DAMA DE LAS CAMELIAS"

*"Y cuando te vayas,  
¿quién recordará tu nombre?  
¿Quién mantendrá tu flama?  
¿Quién contará tu historia?"*

**Lin-Manuel Miranda**



# CAPÍTULO 3

## PRODUCCIÓN DEL CONCEPT ART PARA NOVELA GRÁFICA "LA DAMA DE LAS CAMELIAS"

**78** El guión es un texto que, además de narrar una historia, tiene como objetivo indicar de manera concreta la descripción de lo que pasa en el relato, así como instrucciones específicas que ayudarán a visualizar la obra escrita. Para mayor profundidad, ver anexo *Diferencia entre libreto y guión*.

**79** Recordemos que muchos autores de novelas gráficas no muestran elementos de Concept Art en sus obras, por lo que es más complicado, si no es que nulo, encontrar este material extra; por lo tanto, se valora que estos autores hayan presentado sus bocetos y procesos como parte de su desarrollo creativo en sus respectivas Novelas Gráficas.

Las películas, al igual que los libros, se dividen en géneros narrativos, y al hablar de estos, nos referimos al tema que clasifica a una historia. Por ejemplo, al hablar de una obra del género de terror, encontraremos que la constante en sus argumentos, es crear una atmósfera que ponga al espectador o al lector en un estado de alerta; o al hablar del género de fantasía, encontraremos que la trama se ubica en un lugar o contiene elementos de origen ficticio, es decir, que no existen en la vida real.

Es por esto, que al hacer un guión<sup>78</sup>, es preciso establecer no sólo el género, sino también el Concepto Visual, del cual hablamos en el capítulo anterior. Recordaremos que un Concepto Visual es una idea inicial que ayuda a los Diseñadores de Producción a definir cómo se verá una película, y éste a su vez, dará pie a que se desarrollen los Códigos o Metáforas Visuales para dar más fuerza al Concepto Visual en la obra final.

También revisamos que el Concepto Visual se utiliza principalmente en los medios audiovisuales como el cine; sin embargo, no tiene que ser exclusivo de estos, ya que puede aplicarse en la Ilustración y la Narrativa Gráfica, como vimos en algunos ejemplos de los capítulos anteriores, como los bocetos y notas de Christmas y Atwood (s.f.), y el diseño de un personaje de O'Malley (2003).<sup>79</sup>

Para entender mejor el Concepto Visual dentro de la Narrativa Gráfica, tenemos la imagen 3.1, que nos expone el trabajo de Richard McGuire (el cual empezó en 1989 a modo de historieta), donde propone contar en diferentes viñetas diversas historias, todas en el mismo espacio pero en diferentes periodos de tiempo, abarcando desde la prehistoria hasta el siglo XXI; en la novela gráfica del mismo nombre, McGuire (2014), reinventó su narrativa aumentando el tamaño de las viñetas a páginas completas para mejorar la contemplación de las ilustraciones, también agregó color para complementar y diferenciar las historias entre sí, así como también incrementó el número de relatos.



Este ejemplo nos muestra que el Concepto Visual de una historia se concibe de tal manera que, independientemente de su formato (audiovisual o gráfico), apoye al espectador a entender el relato que le está siendo contado.



**Here. (1989). [Historieta]**



**Here. (2014) [Novela Gráfica]**

Imagen 3.1 Concepto Visual de *Here*, de Richard McGuire.<sup>80</sup>

Por otro lado, gracias a autores como McCloud (2016) y Fish (2010), se puede manifestar que para realizar un cómic o una novela gráfica, es necesario realizar un guión para darle una dirección a la historia, y en el caso de éstos, hacerlo a través de dibujos.<sup>81</sup>

Por lo tanto, podemos afirmar que un guión está escrito para que se pueda narrar visualmente una historia, ya sea por medio de la pantalla (como el cine y la televisión) o de manera gráfica (como en los cómics, las novelas gráficas y los álbumes ilustrados, ya sea por medios impresos o digitales).

Teniendo este planteamiento, se pudo realizar una recopilación de novelas gráficas que muestran bocetos y Concept Art de algunos personajes y sus escenarios, mostrados en una tabla comparativa.<sup>82</sup>

Así, podemos afirmar que, usando los elementos que conforman al Concept Art junto con algunos componentes del lenguaje cinematográfico, es posible adaptar un guión escrito a la narrativa gráfica, ya que para su producción, necesitan de los fundamentos de diseño y, sobretodo, de la narración visual, consiguiendo así, que la comunicación de una idea, un mensaje o un relato por medio de ilustraciones gráficas, sea efectiva y relevante tanto para el público al que va dirigido ese mensaje, como al gremio de Ilustradores al encontrar otro espacio en el campo laboral.

<sup>80</sup> Páginas de la historieta y Novela Gráfica *Here*, de Richard McGuire. Subtítulos a modo de diferenciar la página del cómic y de la novela gráfica.

<sup>81</sup> McCloud (2016) ahonda en el uso del guión al explicar cómo el cómic es una composición entre palabras, dibujos y metáforas visuales para poder contar una escena. pp. 157-161.

<sup>82</sup> Ver Anexo *Tabla de recopilaciones de Concept Art en Novela Gráfica*.

Una vez formulado este objetivo, se propone la realización del Concept Art de una novela gráfica basada en la obra literaria de Alejandro Dumas (hijo), **La dama de las camelias** (1848), que a su vez fue adaptada a varios formatos, entre ellos, la música, el teatro y el cine, esto con el fin de analizar y comparar visualmente los elementos que componen la narrativa visual de ellos, entre estos, los códigos y las metáforas visuales que ofrecen.

El proceso de realización de este Concept Art se realizará y documentará conforme a lo expuesto en el presente proyecto de investigación, siguiendo los pasos aprendidos de la siguiente forma:

### 3.1 Problema

Realización del Concept Art en diseño de personajes, utilería y escenarios, las áreas primarias de este recurso visual<sup>83</sup>, así como el guión gráfico del capítulo VIII de **La Dama de las Camelias** de Alejandro Dumas hijo, para su adaptación a novela gráfica. Se escogió este capítulo porque es el capítulo donde se presentan los personajes principales.

### 3.2 Definición del problema

El Concept Art es un recurso gráfico y visual que permite dar forma a un concepto narrativo. En este caso, pretendo enfocarme en cuatro de las ramas del Concept Art (diseño de personajes, escenarios, utilería y guión gráfico) en la adaptación de una obra literaria y su traducción a la novela gráfica.

<sup>83</sup> Traducción propia tomada de la página original en inglés. Ver *Characters, Props, Or Environments: Picking A Concept Art Specialty*. Recuperado de: <https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>

### 3.3 Elementos del problema

Para hacer el Concept Art de un producto narrativo-visual, se necesita tener en cuenta cuál será su concepto visual, el cual se conforma de: Personajes, Escenarios, Utilería y Atrezzo, Flora y Fauna, Guión Gráfico y el Arte final. Withrow y Danner (2007) mencionan que el objetivo del diseño de personaje para novela gráfica es la narrativa, por lo que bajo esta premisa se pretende diseñar para narrar. Sin embargo, para cuestiones de esta tesis, realizaré el Concept Art del diseño de personajes, escenarios y utilería, finalizando con el guión gráfico de una escena de la obra, esto con el objetivo de mostrar las partes principales del proceso de Concept Art, desde la investigación hasta la previsualización del resultado final.

### 3.4 Recopilación de información

Ahora, muestro los datos técnicos, el contexto, y las adaptaciones de la obra para tener un mejor entendimiento del concepto que se va a trabajar.

#### a) Ficha técnica de la obra

<b>Autor</b>	DUMAS, Alejandro
<b>Título</b>	<i>La Dama de las Camelias</i>
<b>Edición</b>	2 <sup>a</sup>
<b>Lugar de la Edición</b>	Bogotá, Colombia
<b>Editorial</b>	Norma
<b>Año de Edición</b>	2003
<b>Número de páginas</b>	292
<b>Serie o colección y número</b>	Cara y cruz



## b) Síntesis de la obra

**La Dama de las Camelias** (1848) del escritor francés Alejandro Dumas hijo, es una novela realista donde relata su relación amorosa con una famosa cortesana de la época; no obstante, a pesar de que es un testimonio del autor, Dumas se toma la libertad de narrar la historia de dos formas: como un narrador confidente al inicio del relato, y como el personaje ficticio confesor en el resto de la obra, logrando así, idealizar un testimonio verídico para ofrecer una moraleja: *“la salvación es posible a través del amor y el sacrificio”* (Lama, 2003, p. 13)<sup>84</sup>.

La historia nos habla sobre la relación amorosa entre Margarita Gautier, una hermosa mujer mantenida, conocida por haber sido amante de los hombres más elegantes de la ciudad, e identificable por traer consigo siempre un ramo de camelias, ganándose así su apodo *“la Dama de las Camelias”*, y Armando Duval, un joven de familia acomodada, sin grandes expectativas y a punto de iniciar su vida adulta. Su relación es conocida coloquialmente como un amor prohibido, ya que ambos personajes pertenecen a clases sociales y contextos familiares muy distintos.

Siguiendo con la línea de la historia, de alguna manera, los protagonistas pueden superar esas diferencias y aprender a amarse el uno al otro, con

sus defectos y virtudes. Sin embargo, la sociedad no ve con buenos ojos esta relación, tanto así, que personas externas a ellos son amenazadas por otros, y para evitar los conflictos, uno de ellos toma la decisión de terminar con ese vínculo amoroso.

El texto exhibe uno de los problemas sociales que ha tenido la humanidad a lo largo de los siglos, y es sobre la prostitución, siendo un tema que, a pesar de la época en la que fue escrita, no solo expone a los hombres que quedan *“arruinados”* con este tipo de relaciones, sino que pone el contexto de estas mujeres que se venden, quienes provienen de familias muy pobres y no ven otra solución más que vender su cuerpo y compañía para tener algo de dinero. Es por esto que, al ser una obra de más de 150 años de antigüedad, desafortunadamente sigue siendo vigente hoy en día y nos pone a reflexionar sobre el prejuicio que se le tiene a estas mujeres.

**La Dama de las Camelias** es una historia triste y atemporal en su contexto social, pero que nos hace reflexionar sobre las relaciones románticas, familiares y de amistad, donde Margarita y Armando nos enseñan qué tan lejos se está dispuesto a llegar para cuidar esos vínculos afectivos.

<sup>84</sup> Ver la reseña del traductor sobre la obra en la sección **Cruz** del libro, donde se habla sobre la vida y obra de Alejandro Dumas hijo.

### c) Contexto histórico, geográfico y social

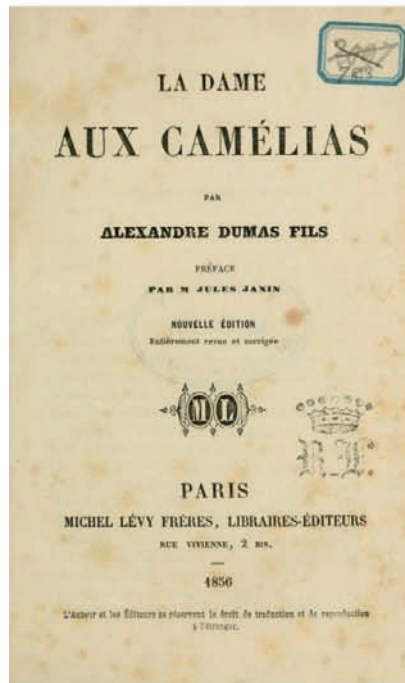
La historia está ambientada en París, Francia en la década de 1840. En este tiempo, comienzan a surgir intensos movimientos sociales provocados por una crisis económica en Europa. También, se proclamó la Segunda República Francesa, donde se produjeron importantes reformas donde surgiría el derecho al voto masculino, la abolición definitiva de la esclavitud en las colonias y el derecho al trabajo.

La obra pertenece al movimiento del Romanticismo, pero es considerada una novela realista, la cual es precedente de la novela social, donde *“abandona la retórica del lenguaje y la fantasía delirante y pasional propia del romanticismo. La escritura pretende convertirse en un documento humano y social.”* (Lama, 2003, p. 9).

### d) Adaptaciones

*La Dama de las Camelias* (Dumas, 1848), es una de las obras literarias que ha tenido diversas adaptaciones y representaciones en las artes a lo largo del tiempo, primero como obra de teatro desde 1852, un año después, en la famosa ópera *La Traviata* de Giuseppe Verdi; en un cartel de la puesta en escena de 1896 con la actriz Sarah Bernhardt, como podemos ver en la imagen 3.2 de la siguiente página.

Posteriormente, dio su salto al cine a inicios del siglo XX, siendo en este siglo donde se realizó la producción de la misma historia en diferentes países, incluido México. Su última adaptación en este medio fue en el año 2001 con la película *Moulin Rouge*, dirigida por Baz Luhrmann y protagonizada por Nicole Kidman y Ewan McGregor en los papeles de Satine (Margarita Gautier) y Christian (Armando Duval). En la imagen 3.3 podemos observar los pósters de las películas mencionadas.



**Portada del libro  
Edición 1856**



**Litografía de  
Alphonse Mucha, 1896**



**Cartel de la primer presentación de  
"La Traviata", 1853**

85 Portada del libro de la edición de 1856, Litografía de Alphonse Mucha (1896) y Cartel de la primera presentación de *La Traviata* (1853), junto con una captura de pantalla de la ópera presentada en 2009 por *The Royal Opera*. Los subtítulos están colocados a modo de descripción de cada imagen.

Imagen 3.2 Obra original y primeras adaptaciones de *La Dama de las Camélias*.<sup>85</sup>





**"Camille", primera adaptación al cine en 1936**



**"Camelia", adaptación al cine mexicano en 1954**



**"Moulin Rouge", última adaptación en 2001**

Imagen 3.3. Pósters de las adaptaciones cinematográficas de *La Dama de las Camelias*.<sup>86</sup>

86 Póster de la primera adaptación de la novela al cine, *Camille*, en 1936, del director George Cukor, así como la adaptación mexicana al cine en 1954, *Camelia*, del director Roberto Gavaldón, y la última adaptación que se realizó en 2001, llamada *Moulin Rouge* del director Baz Luhrmann. Los subtítulos están colocados a modo de descripción de cada imagen.

### 3.5 Análisis de datos

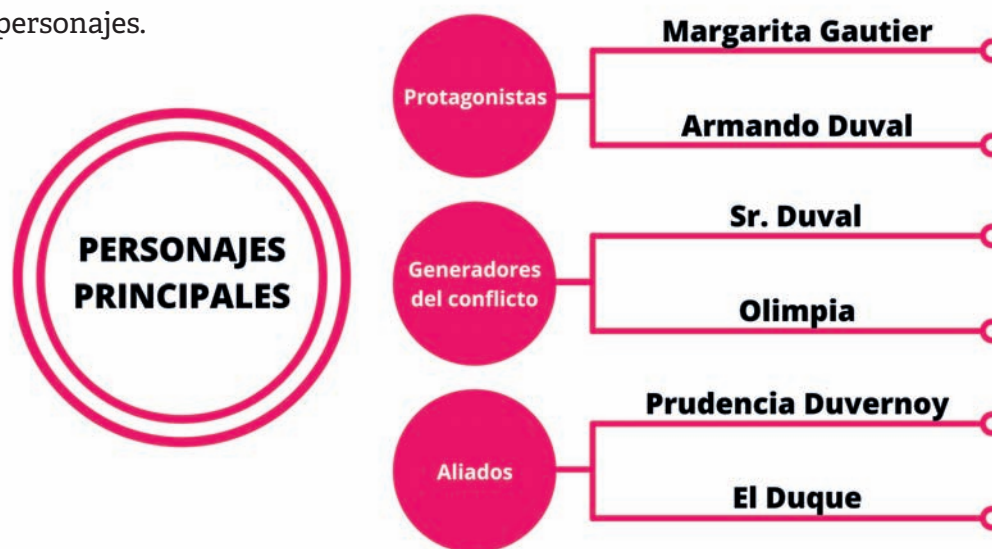
Una vez teniendo la información relevante de la obra, procedo a tomar los elementos más importantes para realizar el Diseño de los Personajes, el Diseño de Utilería y Atrezzo y finalmente el Diseño de Escenarios.

Es importante recordar que el propósito de esta tesis es mostrar el extracto de cada una de las áreas del Concept Art que son Diseño de personajes, Diseño de Escenarios y Diseño de Utilería, esto con la finalidad de sustentar mejor el tema de investigación, por lo que, al mostrar el proceso de cada área, no realicé el diseño de todos los personajes, ni toda la utilería ni todos los escenarios, solamente los más importantes dentro de la historia. A continuación, procedo a hacer el análisis de datos de los personajes.

#### 3.5.1 Diseño de personajes

Para delimitar la información que hay para investigar, primero comienzo por decidir cuáles de los personajes son los más sustanciales en la historia, presentados en el siguiente mapa conceptual como Mapa 1.

En total, realicé 6 personajes en este proyecto de investigación, y cada uno de ellos fueron estudiados para analizar sus características fisiológicas, psicológicas, y sociológicas, las cuales se podrán observar en las fichas de personaje.<sup>87</sup>



Mapa 1. Personajes principales de *La Dama de las Camelias*.<sup>88</sup>

<sup>87</sup> Ver Anexo, Fichas de personajes.

<sup>88</sup> Mapa conceptual de elaboración propia.

Esto se hace con la finalidad de tener un contexto conceptual y ayudar a llevar a cabo el paso siguiente, que es dar una forma gráfica a partir de descripciones abstractas, tal y como se hace en el diseño de cualquier producto. A continuación, por medio de la Tabla 1, muestro estas características explicadas y los elementos que la componen.

También, tomé algunas imágenes de referencia para los rasgos físicos, el vestuario y algunos objetos que usarían los personajes dentro de la obra, así como los lugares más importantes donde convivieron, siendo algunos de ellos, lugares y objetos que aún son vigentes en nuestros días, por lo cual ayuda a hacer el material visual final adaptable a un contexto contemporáneo.

Para el siguiente apartado, describiré a detalle la toma de decisiones respecto a la apariencia de los personajes, siendo de relevancia la vestimenta y el peinado para poder ubicar en los diversos contextos que viven los personajes seleccionados.

Las imágenes presentadas a continuación, son los moodboards utilizados para recopilar las referencias encontradas, con el propósito de describir a grandes rasgos, las características físicas de los personajes, así como la forma, el color y las texturas de sus vestimentas.



# CARACTERÍSTICAS ESTUDIADAS EN LOS PERSONAJES

## Fisiológicas

Se refiere a la descripción física de un personaje

- Edad
- Sexo
- Altura
- Peso
- Complexión
- Color de cabello
- Color de piel
- Color de ojos
- Vestimenta
- Características particulares: lunares, cicatrices, marcas de nacimiento, etc.

## Psicológicas

Son aquellas características no visibles del personaje que permiten comprenderle

- Personalidad
- Motivaciones (necesidades)
- Objetivos
- Puntos débiles
- Puntos fuertes
- Qué le causa miedo
- Qué le causa ira
- Qué le causa felicidad
- Lecciones por aprender

## Sociológicas

Estas indican el nivel social de un personaje

- Relación con otros personajes y grupos sociales
- Educación
- Cultura
- Nivel de conocimientos
- Religión
- Tipo de hogar
- Transporte que usa
- Comportamiento
- Forma de hablar.

Tabla 1. Características estudiadas en los personajes.<sup>89</sup>

<sup>89</sup> Tabla de características de los personajes. Elaboración propia.

## A) Margarita Gautier

Margarita Gautier es una cortesana, una mujer que vende su amor por dinero y regalos. El autor nos la presenta como una mujer carismática, hermosa y como una de las mejores mantenidas de la ciudad de París. Sin embargo, conforme avanza la historia, vemos cómo va cambiando su personaje, primero físicamente gracias a una enfermedad que la va debilitando, y después, su personalidad se convierte en la de una mujer noble, pero que no puede borrar su pasado. Con esta premisa, comienzo por buscar imágenes de referencia que se puedan relacionar con Margarita Gautier para realizar sus moodboards.

Vemos en primer lugar las imágenes de referencia de Margarita Gautier para su vestuario, así como el color tanto de la ropa como de su piel y cabello en diversos momentos de la obra. Por ser el personaje principal, decidí que para su diseño, Margarita tuviera cuatro vestimentas diferentes.

Para el primer vestuario, el cual vemos en el Cuadrante a) del Moodboard 1, me inspiré en el diseño del vestido que utiliza Satine en la película **Moulin Rouge** (2001), por lo que, además de tomar esa referencia, busqué vestidos similares que se adaptaran a la época actual pero también asociar un poco a los vestidos de la época en la que fue escrita la obra (Siglo XIX).

Decidí que en cuanto a la forma del vestido, debía ser ajustada y con partes abiertas como los hombros, los brazos o las piernas, ya que es su cuerpo el que está vendiendo y de alguna manera, debe mostrar lo que está ofreciendo.

Para el segundo vestuario, entramos al desarrollo de la historia, donde Margarita vive el momento más feliz de su vida al lado de Armando, y por lo tanto, se mudan a un pequeño pueblo en el campo. El autor describe esta evolución de la siguiente manera:

*“Allí la cortesana desaparecía poco a poco. Tenía junto a mí a una mujer joven, bella, a la que amaba, de quien era amado, y que se llamaba Margarita: el pasado ahora carecía de formas, de nubes el porvenir. El sol iluminaba a mi querida del mismo modo que hubiera iluminado a la novia más casta.”* (p. 144).

Al buscar las referencias del Cuadrante b) del Moodboard 1, quise representar una ropa más ligera a comparación del primer vestuario, ya que Margarita no está vendiendo su cuerpo, al contrario, está relajada y en una especie de vacación.

Posteriormente, llegamos al clímax de la historia, donde el conflicto se hace presente y los personajes principales están peleados. Como un acto de redención y despedida, Margarita visita a Armando con una vestimenta negra, simulando el luto pero con intenciones de pasar la noche juntos. Para hacer esa combinación en el vestuario, de nuevo tomé como referencia a Satine de **Moulin Rouge** (2001) en la escena donde debe despedir a Christian para representar el luto, como se ve en el Cuadrante c) del Moodboard 1. Para el vestuario de esta escena en la obra original, Dumas la relata de la siguiente manera:

*“Estaba completamente vestida de negro y cubierta con un velo. Apenas pude reconocer su rostro bajo el encaje. (...). Estaba ardiendo y la pobre mujer tiritaba bajo su abrigo de terciopelo. (...). Y quitándose el abrigo y el sombrero, los arrojó al sofá y empezó a desabrocharse bruscamente el cuerpo del vestido (...).”* (p. 205-208).

Finalmente, llegamos a la conclusión de la historia, donde se revelan las verdaderas intenciones de Margarita al terminar su relación con Armando. Dado que el libro está escrito en primera persona desde la perspectiva de éste, para el momento en que Margarita le confiesa lo que realmente sucedió previo a su ruptura, lo hace por medio de cartas. Para este momento, decidí realizar esta escena como un recuerdo de la cortesana en sus últimos momentos de vida, tendida en la cama por su enfermedad, utilizando un camisón para dormir.

Como podemos ver en el Cuadrante d) del Moodboard 1, utilicé referencias del vestuario de Violetta Valéry de la ópera **La Traviata**<sup>90</sup>, justo en el momento que está muriendo. Observamos que es un camisón holgado, pero para el diseño del personaje para la novela gráfica, quise agregar detalles de encaje como se ve en estas referencias. Con este moodboard, podemos ver las cuatro etapas de Margarita durante la historia: su pasión, tranquilidad, su tristeza y muerte.

<sup>90</sup> Recordemos que esta ópera es una adaptación de la obra original.





## B) Armando Duval

Armando Duval está representado como un reflejo del autor, ya que la historia de **La Dama de las Camelias** es un relato basado en su propia experiencia. Sin embargo, Alejandro Dumas hijo nos da una breve descripción de el personaje:

*“Vi, entonces, a un joven rubio, alto, pálido, vestido con un traje de viaje que parecía no haberse quitado desde hacía unos cuantos días (...).”* (Dumas, 1848. p. 28).

Dumas nos describe a Armando como un joven que tiene tranquilidad frente a la vida, pero que al mismo tiempo, es una persona con cierta cantidad de dinero que le permite vivir una vida cómoda. Además, Armando es una persona idealista, por lo que el enamorarse a primera vista de Margarita, sucedió de forma natural para él.

Así, tomando en cuenta la descripción que hace el autor sobre él, su contexto sociológico y su personalidad, decidí representar su vestimenta con sencillez, y que consiste en camisas de manga larga, pantalones y chalecos de vestir, así como sacos y suéteres sencillos, como podemos ver en el Moodboard 2.

A diferencia de Margarita, Armando Duval no tiene cambios notables de vestuario a lo largo de la historia, por lo que decidí enfocarme solo en un diseño de vestimenta para él, al igual que los personajes que veremos a continuación.



# Armando Duval



Moodboard 2. Referencias de vestuario y modelos para Armando Duval.<sup>92</sup>

<sup>92</sup> Moodboard de elaboración propia.



### C) Prudencia Duvernoy

El autor nos presenta al personaje de Prudencia Duvernoy como la confidente de los amantes, una aliada. Sin embargo, en sus años de juventud también fue una cortesana como Margarita, por lo que tiene experiencia en cuanto a las relaciones entre estas mujeres y sus amantes, así que no ve un futuro seguro para los protagonistas.

También, nos la describe como una mujer ambiciosa, quien realmente está con ellos no por su buen corazón, sino porque puede sacar dinero o cosas prestadas de ambos. De igual manera, los protagonistas saben que no pueden confiar ciegamente en ella, por lo que es una relación de oportunismo de ambas partes, una relación “*ganar-ganar*”.

Físicamente, Dumas describe a Prudencia de la siguiente manera:

*“Prudencia Duvernoy, este era el afortunado nombre de la modista, era una de esas mujeres gordas de cuarenta años, con quienes no hay necesidad de una gran diplomacia para hacerles decir lo que uno quiere decir (...)”*  
(Dumas, 1848, p. 64).

Tomando en cuenta esta información, procedí a realizar la búsqueda de las imágenes que representarían a este personaje. Para comenzar, debía buscar modelos de talla grande y de edad madura, con vestimentas elegantes y acordes a la forma del cuerpo. Además, al ser una mujer con un negocio, debe estar arreglada, por lo que el peinado debía ser recogido. Asimismo, el maquillaje debía ser llamativo, y el uso de joyas apoyan a este retrato, como vemos en el Moodboard 3.

Así, gracias a este moodboard, podemos ver que Prudencia es una representación opuesta a Margarita, principalmente en el color y sus características físicas.

# Prudencia Duvernoy



Moodboard 3. Referencias de vestuario y modelos para Prudencia Duvernoy.<sup>93</sup>

<sup>93</sup> Moodboard de elaboración propia.

## D) Duque

Dumas nos presenta al Duque como una persona anciana y con mucho dinero, que acababa de perder a su hija por una enfermedad, por lo que, cuando conoce a Margarita, ve en ella el reflejo de su hija, y le pide ver y amar en ella la imagen y el recuerdo de la joven fallecida; Margarita, conmovida, acepta.

Sin embargo, la gente que conocía a la cortesana, advierte al anciano sobre el oficio de ésta, pero en palabras del autor: *“La joven se había convertido en una necesidad de su corazón y su único pretexto, su única excusa para seguir viviendo.”* (p. 17).

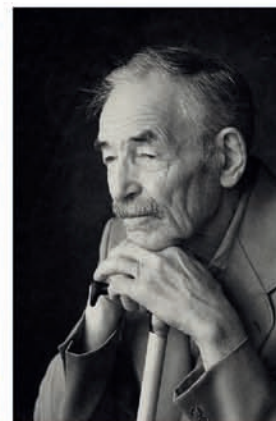
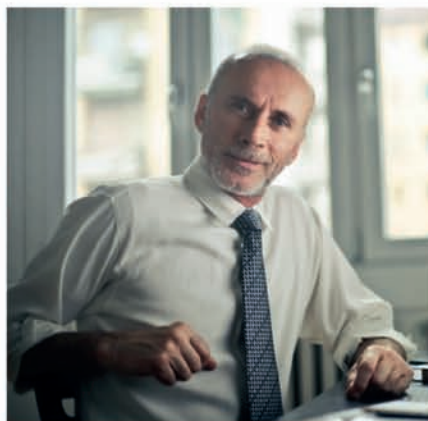
Por esto, el anciano le propone a Margarita un trato: cambiar su vida de desenfreno y su oficio a cambio de que él la mantuviera. Así, el Duque funge como un aliado para Margarita, ya que la trata como si fuera su hija.

Para las referencias visuales de este personaje, busqué modelos ancianos con trajes elegantes, ya que es una persona con mucho dinero. Incluso, tomé inspiración del vestuario del personaje del Barone Douphol, quien hace el mismo papel que el duque en la adaptación a la ópera, ***La Traviata***, como podemos ver en la primera fotografía del Moodboard 4.

El duque representa la nostalgia dentro de la historia, a la negación del cambio y cómo a pesar de querer mantener el control ante una situación, al final no somos dueños de las personas ni lo que hagan con sus vidas.



# El Duque



Moodboard 4. Referencias de vestuario y modelos para El Duque.<sup>94</sup>

<sup>94</sup> Moodboard de elaboración propia.

## E) Sr. Duval

El Sr. Duval es el padre de Armando Duval y funge como el generador del conflicto en la historia. El autor no nos da una descripción física como con los personajes analizados con anterioridad, pero como he mencionado antes, esta historia está basada en eventos de la vida real del autor, por lo que podemos inferir que el padre del protagonista se parecería al padre del autor, el escritor Alejandro Dumas.

Además del escritor Alejandro Dumas padre, para el diseño de este personaje quise evocar al compositor italiano Giuseppe Verdi, autor de la ópera **La Traviata**, al padre de Alfredo Germont, Giorgio Germont en la obra antes mencionada, y al personaje del padre de Christian en **Moulin Rouge**. Esto con el objetivo de darle un rostro a la figura paterna del protagonista; los autores, Dumas y Verdi, como *padres* de las obras, y Giorgio Germont junto con el padre de Christian, la representación del personaje del Sr. Duval en las adaptaciones antes indicadas.

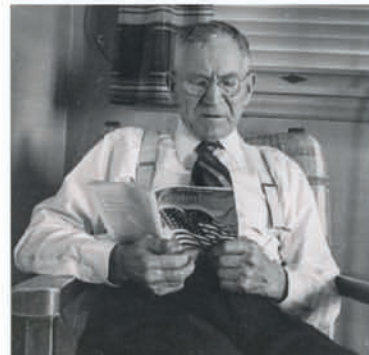
Tomando esta referencia, también investigué otras versiones de este personaje en sus diversas adaptaciones, como lo fue en el caso de **La Traviata** y **Moulin Rouge** (2001). Así, concluí que se trataba de un hombre mayor, entre 60 y 70 años, con buena solvencia económica, de trajes elegantes y aunque en los vestuarios predominaba el color negro, quise explorar si podría utilizar algunos acentos en azul, como podemos ver en las referencias del Moodboard 5.

Al Sr. Duval quise representarlo como lo contrario a su hijo Armando, siendo un hombre mayor, serio, con los pies sobre la tierra y velando por la seguridad de sus hijos antes que la propia. De manera visual, se representa con colores más oscuros y opacos a los de su hijo, tendiendo al café y al negro.





# Sr. Duval



Moodboard 5. Referencias de vestuario y modelos para el Sr. Duval.<sup>95</sup>

<sup>95</sup> Moodboard de elaboración propia.



## F) Olimpia

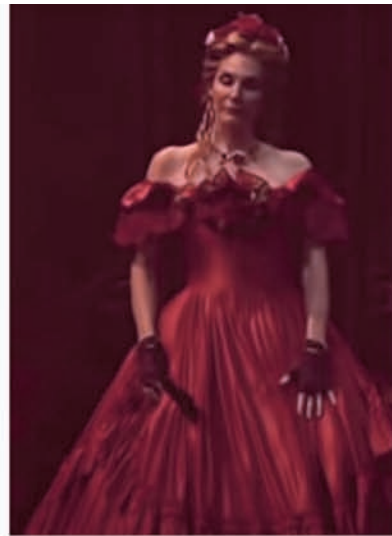
Olimpia es una cortesana que solía ser amiga de Margarita, sin embargo, como el Sr. Duval, es una generadora de conflicto en la historia. Su papel en la narración es ser la nueva amante de Armando y provocar celos a la protagonista, por lo que la relación que tenían estas mujeres se rompe.

El autor nos describe a Olimpia en palabras de Prudencia como “*Rubia, delgada, de aspecto inglés, ojos azules, muy elegante.*” (p. 195). También, haciendo hincapié en que es más joven, bonita y sana que Margarita. No obstante, no se nos presenta como alguien noble como la protagonista, sino más avara y competitiva que hará lo que sea por obtener la atención de Armando, sobre todo si involucra a humillar a Margarita.

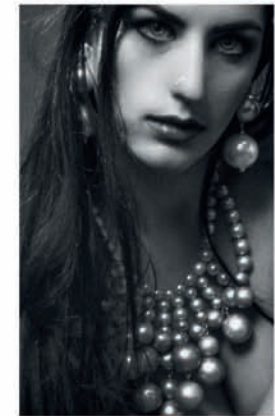
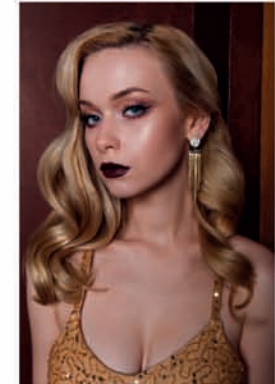
Como vemos en el Moodboard 6, para su diseño, decidí buscar referencias de mujeres jóvenes, caucásicas, de ojos azules, y rubias, tal como la describe el autor. También, busqué vestidos largos y elegantes, ya que Olimpia y Armando se conocen en una fiesta.

Así, podemos ver que la actividad de escoger las referencias de los personajes influye en sus características físicas, económicas y de personalidad (entre otras que hemos visto en el capítulo anterior sobre el diseño de personajes), descritas por el autor, para así poder llevar a cabo el diseño de su vestuario y el primer antecedente de sus paletas de color.

Ahora, procedo a exponer las referencias de la utilería y el atrezzo de los personajes principales de la obra.



# Olimpia



Moodboard 6. Referencias de vestuario y modelos para Olimpia.º

96 Moodboard de elaboración propia.

### 3.5.2 Diseño de Utilería y Atrezzo

Como acabo de mencionar, en este apartado explicaré las referencias de los personajes principales de la obra. De igual manera, decidí enfocarme en la utilería y el atrezzo de los personajes de Margarita Gautier, Armando Duval y Prudencia Duvernoy, principalmente porque son los personajes que más aparecen en la obra, por lo tanto, tienen más oportunidades de interactuar con su Espacio Escénico (la viñeta) y con los objetos que utilicen.

Sin embargo, a pesar de que los personajes restantes no tienen una descripción de objetos que utilicen o el espacio donde realizan sus acciones, me tomé la libertad de buscar referencias como si así ocurriera en la obra, ya que a pesar de la cantidad limitada de personajes que analizaré a profundidad para usar e interactuar con la Utilería y el Atrezzo, no significa que estos objetos vayan a ser escasos, y en el caso de Margarita y Armando, al ser los protagonistas de la obra, deben estar rodeados de los objetos que sean representativos para ellos y su relación, por lo que es más simbólico el uso de estos materiales.

### A) Margarita Gautier

Recordamos que Margarita Gautier es una cortesana, una mujer mantenida, por lo que debe vivir rodeada de lujos, con muebles y objetos que ha adquirido gracias a sus amantes previos a Armando. De igual manera, en las primeras páginas del libro, el autor nos hace una descripción del departamento de la cortesana de la siguiente manera:

*“El mobiliario era soberbio. Muebles de palo de rosa y de Boule, jarrones de Sèvres y de China, estatuillas de Sajonia, satines, terciopelos y encajes; nada faltaba ahí. (...). Contemplaba todas estas cosas, cada una de las cuales representaba para mí una prostitución de la pobre joven (...).”* (Dumas, 1848. p. 9)

Como vemos en el Cuadrante a) del Moodboard 7, busqué mobiliario elegante, antiguo pero de alta calidad. También encontré algunas referencias de jarrones, ya que las camelias que dan el nombre del personaje, debían estar en su vivienda. Finalmente, la referencia de un piano, ya que cuando se conocen formalmente Margarita y Armando, ella está tocando este instrumento.



También, en este mismo Moodboard, pero en el cuadrante b), se hace referencia al vehículo que utiliza para transportarse. Dado que la historia original transcurre a mitad del siglo XIX, el autor describe este transporte como *“un pequeño cupé azul tirado por dos magníficos caballos bayos”* (p. 14). Y como en esta adaptación se lleva a cabo en la actualidad (Siglo XXI), decidí cambiar el cupé del siglo XIX a un cupé de lujo de la actualidad.

Por otra parte, en el mismo cuadrante podemos ver los dulces que ella consume, principalmente bombones y chocolates, maquillaje, joyas, gemelos oculares y un perro. Decidí poner a este animal como referencia, ya que Margarita habla de él en el capítulo XV: *“hace años tenía un perrito que me miraba con mucha tristeza cuando yo tosía, es el único ser que he amado. (...) Pues bien, en seguida te amé como a mi perro”*. Esto nos dice que Margarita reconoce la nobleza de los animales, y al conocer a Armando, reconoció que en él también había nobleza.

Siguiendo con el Cuadrante c) del Moodboard 7, decidí buscar referencias de objetos que Margarita usaría en su viaje a Bougival, en el momento más feliz de su vida con Armando. Aquí, vemos flores, perfumes, sombrillas de encaje, joyas más discretas y un libro. Estos objetos representan una vida más recatada para la cortesana, y como vimos en el apartado de Diseño de personajes de este subcapítulo, predomina el color blanco en esta parte de la historia.

Para finalizar la utilería y el atrezzo de Margarita Gautier, pongo en las referencias los objetos que usará en los últimos días de su vida, así como una alusión a su último lugar de descanso. Así, en el Cuadrante d) del Moodboard 7, vemos un sobre de una carta, flores de camelia, encajes y fotografías de cementerios.

En este moodboard, podemos observar que Margarita está acostumbrada a un mundo lleno de lujos, pero conforme avanza la historia, los objetos que utiliza y que la rodean se van volviendo más modestos, hablando así de la evolución del personaje.

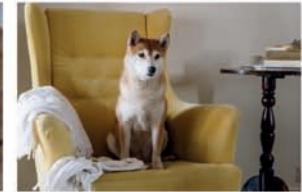


# Margarita Gautier

a)



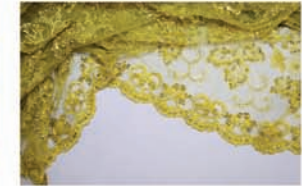
b)



c)



d)



97 Moodboard de elaboración propia.

Moodboard 7. Utilería y Atrezzo de Margarita Gautier<sup>97</sup>



## B) Armando Duval

Para este personaje, recordamos que es un hombre joven, proveniente de una familia acomodada, por lo que tiene el suficiente capital para vivir en un departamento solo.

Dado que el autor no nos da una descripción exacta de cómo se ve el lugar de residencia de Armando, así como lo hizo con Margarita, busqué las referencias que fueran más acordes tanto a su personalidad como a su posición económica.

En el Moodboard 8 podemos ver habitaciones amplias como la sala de estar y su dormitorio; también decidí incluir una biblioteca, ya que es un hombre que tiene educación y se puede permitir comprar libros.

Por otra parte, podemos apreciar un poco más sobre los objetos que utiliza Armando en la mitad de la obra, los cuales son libros, cartas, la habitación que comparte con Margarita en Bougival y la llave del departamento de la cortesana, como símbolo de poder entrar a su intimidad.



Moodboard 8. Utilería principal de Armando Duval.<sup>98</sup>

<sup>98</sup> Moodboard de elaboración propia.





Moodboard 9. Utilería y Atrezzo de Prudencia Duvernoy.<sup>99</sup>

<sup>99</sup> Moodboard de elaboración propia.

### C) Prudencia Duvernoy

Continuando con la búsqueda de las referencias en la Utilería y el Atrezzo de los personajes principales, tenemos las imágenes de los objetos que adornan el departamento y taller de Prudencia Duvernoy, así como los objetos que posiblemente utilizaría.

Cuando Armando conoce formalmente a Margarita por medio de Prudencia, el autor describe en esta escena un poco sobre este personaje, y también nos habla sobre su profesión:

*“Aquella mujer era una antigua cortesana que había intentado entrar en el teatro, pero sin éxito, y contando con sus relaciones con las damas elegantes de París, se dedicó al comercio y puso un almacén de modas”.* (p. 64).

Gracias a esta información, busqué imágenes sobre talleres de costura, telas de diversos colores y texturas, así como un cuaderno de trabajo y un teléfono, indicando que es una mujer de negocios, como vemos en el Moodboard 9.

Como mencioné al inicio de este apartado, los siguientes personajes no tienen de parte del autor una descripción formal de su utilería y su atrezzo, por lo que me tomé la libertad de proponer estos objetos a partir de la descripción hecha en sus fichas de personaje.

## D) Duque

Este personaje es un hombre anciano, por lo que sugiero que utilice objetos que lo ayuden a sus capacidades físicas, como es el caso de un bastón. Pienso que si es un hombre con facilidades económicas, no se limitaría a un bastón común, sino que buscaría aquellos que tuvieran un acabado más fino.

Por otro lado, también sugiero que es un hombre culto que lee, por lo que siempre tendría a su disposición un libro o un periódico, junto con lentes de armazón para poder leer con facilidad los textos. Finalmente, hablando de transporte, seguramente tendría una limusina o un carro de lujo que compartiría con Margarita, como podemos ver en el Moodboard 11.

A pesar de no contener un moodboard tan extenso como los personajes anteriores, con unos pocos objetos, El Duque demuestra que es un hombre de mucho dinero.



Moodboard 10. Utilería y Atrezzo de El Duque.<sup>100</sup>

<sup>100</sup> Moodboard de elaboración propia.



## Sr. Duval



Moodboard 11. Utilería y Atrezzo del Sr. Duval.<sup>101</sup>

### E) Sr. Duval

Tomando en cuenta el Moodboard 8, el cual corresponde a Armando, decidí que para las imágenes de referencia su padre, debía compartir algunas similitudes en cuanto a su atrezzo, como la posesión de una biblioteca privada, ya que el hábito de la lectura, es algo que se hereda. Asimismo, pienso que es un hombre muy ordenado, por lo que su espacio debía reflejar esa característica.

Por otro lado, dado que en la historia, el Sr. Duval escribe a Armando cartas para verificar que su hijo se encuentre bien, transformarlo en el contexto actual requeriría el uso de un celular y que en vez de las cartas, le envíe mensajes. Además, aunque el autor no lo exprese de manera directa, el Sr. Duval debía tener en su posesión una maleta o una cartera de viaje, ya que viaja de otra provincia fuera de París para ver a su hijo, por lo que considero que esta maleta debía ser un objeto importante de su utilería, como se incluyó en el Moodboard 11.

Al igual que el Moodboard de El Duque, no se muestran muchas imágenes de referencia como con los personajes anteriores, ya que es un personaje que no tiene muchas apariciones en la historia, a pesar de ser uno de los detonantes en la relación de Margarita y Armando.

<sup>101</sup> Moodboard de elaboración propia.



## F) Olimpia

El personaje de Olimpia, al igual que Margarita, es una joven cortesana, por lo que, su moodboard debía ser similar al de la protagonista, siendo que las joyas y el maquillaje serían elementos importantes de su tocador.

Sin embargo, como vemos en el Moodboard 12, me enfoqué más en el uso de abanicos y que ese fuera su objeto de utilería más relevante, ya que, como expone Jasso en su informe de grado, los abanicos fueron de gran relevancia en París del siglo XVII, siendo que, *“Bajo el reinado de Luis XV de Francia, el abanico alcanza su máximo esplendor y llega a ser un objeto de lujo.”* (Jasso, 2016, p.13).

Además, Jasso (2016) nos dice que durante el siglo XIX fue el auge de este utensilio, ya que se fabricaron de variados modelos y eran reconocidos a nivel mundial; siendo que la historia original se lleva a cabo a mitad del siglo XIX, es lógico pensar que el abanico era un objeto común entre las mujeres parisinas, sin descartar a las cortesanas, por lo que, el hecho de que Olimpia use uno en la adaptación de esta novela gráfica, es un guiño a su contexto histórico.

Como vimos en este apartado, me enfoqué en buscar imágenes que hicieran referencia a lo que los personajes mostraban en su personalidad y modo

de vida, así como los simbolismos y detalles que pudieran sumar a la realización del Concept Art de Utilería y Atrezzo.

Ahora, continúo con la búsqueda de referencias, pero en esta ocasión, de los escenarios y lugares donde transcurre la obra.



Moodboard 12. Utilería de Olimpia.<sup>102</sup>

**102** Moodboard de elaboración propia.

### 3.5.3 Diseño de Escenarios

Dado que la obra de *La Dama de las Camelias* se ubica en la ciudad de París y un par de pueblos reales de Francia, con sus respectivos edificios y casas, era preciso realizar la búsqueda de estos lugares donde frecuentan los personajes. Asimismo, con la ayuda de Google Maps y las descripciones del autor, busqué las referencias actuales de estos lugares, junto con su ubicación exacta.

A continuación, procederé a describir en orden de aparición en la obra, los lugares en donde está basada esta historia.

<sup>103</sup> Ver Rodríguez, *Tipos de narrador*. Recuperado de: <http://rigortextual.com/blog/tipos-de-narrador>

<sup>104</sup> Adaptado de [Rue d'Antin], de Google, s.f., <https://goo.gl/maps/hxPkQMdHeRB4oAEs6>  
Todos los derechos reservados 2022 por Google. Adaptado con permiso del autor.

#### A) Antin #9

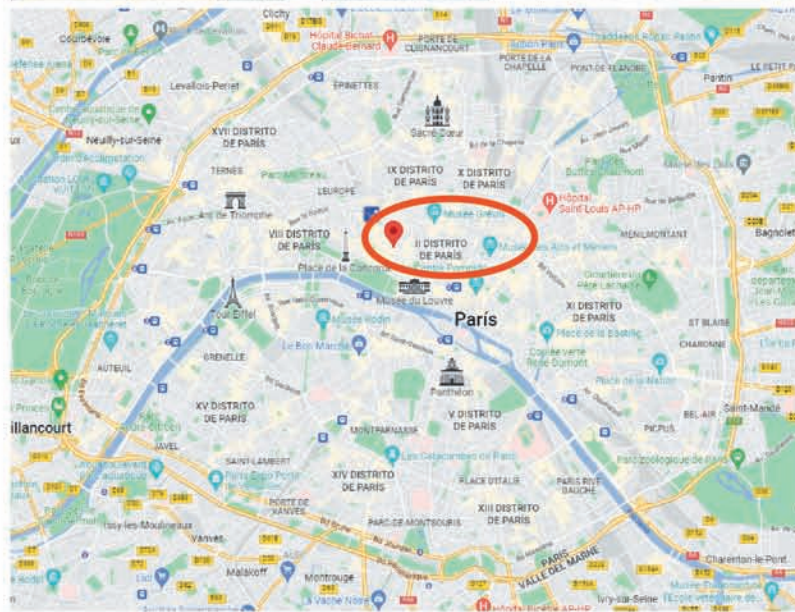
La historia de *La Dama de las Camelias* inicia con un narrador testigo, quien ve que hay una subasta de objetos de una difunta cortesana, y este acontecimiento sucede en la calle de Antin #9, en la ciudad de París, Francia. Posteriormente, nos enteramos de que este domicilio era el hogar de Margarita Gautier, una famosa cortesana de la época.

Más adelante, avanzada la narración, Armando comienza a contar su versión de la historia y ahora es el narrador protagonista<sup>103</sup>, sabemos que este lugar es el que frecuentan más los protagonistas, siendo una especie de lugar de reunión. Incluso, como mencioné en la Utilería y Atrezzo de Armando Duval, Margarita le entrega la llave de este domicilio para que pueda visitarla las veces que le plazca.

Como podemos ver en el Moodboard 13, no solo incluí referencias de cómo me imaginé que se veía la fachada de las casas de la calle Antin, en especial, Antin #9 y Antin #7 (hogar de Margarita y Prudencia, respectivamente), sino que gracias al servidor de Google Maps, encontré la ubicación de esta calle en la actualidad, así como la captura de pantalla que vemos en la base de la imagen.<sup>104</sup>



# Antin #9

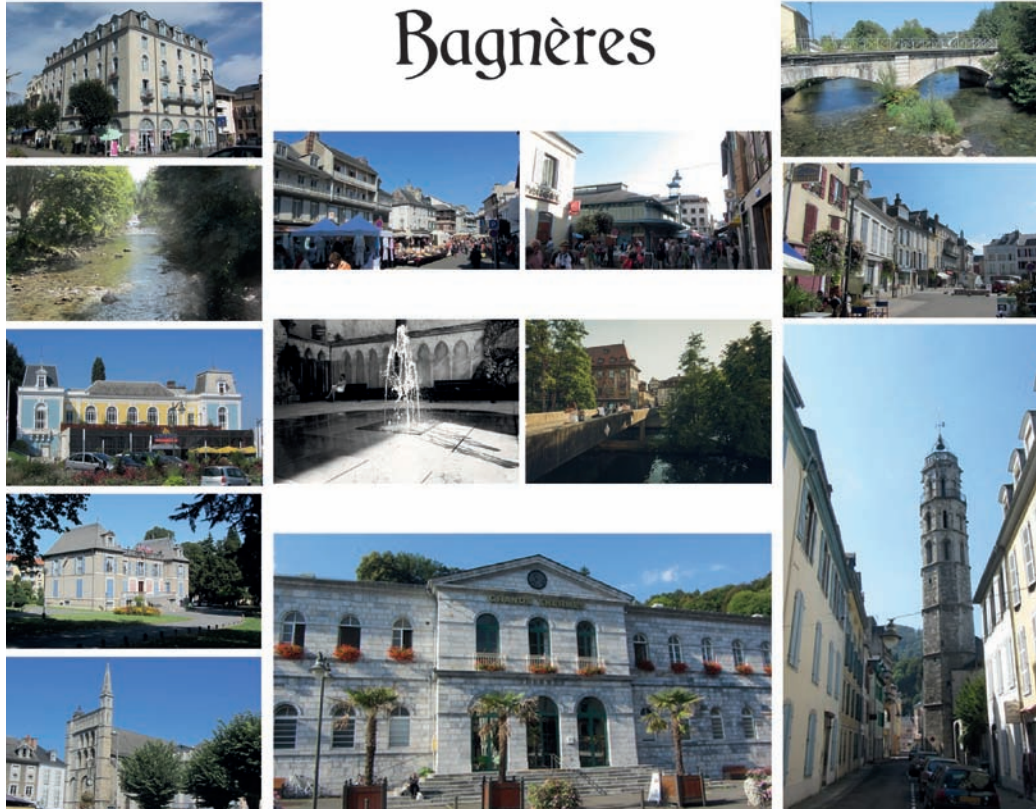


Moodboard 13. Referencias visuales y mapa de ubicación de Antin #9.<sup>105</sup>

105 Moodboard de elaboración propia.



# Bagnères



Moodboard 14. Referencias visuales de Bagnères.<sup>106</sup>

## B) Bagnères

El segundo lugar que el autor nos menciona es Bagnères, un lugar de reposo en el campo para las personas enfermas, donde Margarita conoce al Duque, quien, como mencioné en su ficha de personaje, acababa de perder a su hija, el cual tenía un parecido físico con Margarita.

Dado que el autor no especifica si el pueblo es Bagnères de Luchon o Bagnères de Bigorre, decidí tomar referencias de ambos lugares. Como podemos ver en el Moodboard 14, para las referencias de este lugar busqué fotografías de los pueblos, así como diversos edificios y lugares icónicos donde el Duque y Margarita pudieron haber tenido su primer encuentro.

Al ser un pueblo en el campo, los edificios deben mostrar diseños rústicos, pero al mismo tiempo, con cierto toque de modernidad, ya que es un lugar turístico en donde acuden personas de diferentes partes del país.

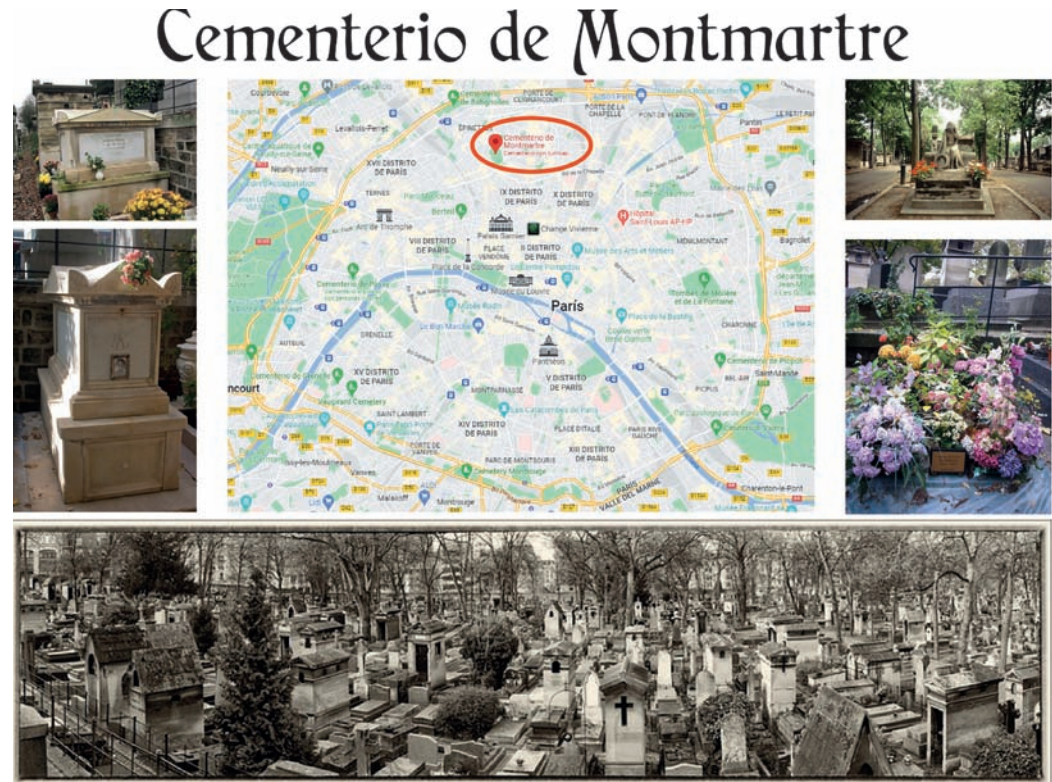
<sup>106</sup> Moodboard de elaboración propia.

## C) Cementerio de Montmartre

Para la descripción de este lugar en la historia, aún seguimos en el punto de vista del narrador testigo. Este personaje acompaña a Armando Duval a reconocer el cuerpo de Margarita en el cementerio de Montmartre, un lugar que se ubica en el norte de la ciudad de París.

En el Moodboard 15, además de mostrar en el mapa su ubicación y ver que este terreno se encuentra al norte de la ciudad de París<sup>107</sup>, busqué un par de referencias para un cementerio, no obstante, al investigar un poco sobre este lugar, descubrí que la tumba de la cortesana en la que está inspirada Margarita Gautier, Marie Duplessis, se encontraba ahí, por lo que busqué imágenes de su sepultura y algunas más generales del Cementerio de Montmartre para darle más realismo a la historia.

Al ser uno de los cementerios más famosos de la ciudad, es notable cómo los restos de figuras reconocidas para el país y la ciudad, descansan en este lugar, así como la cantidad de personas que fueron sepultadas y otra gran cantidad que va a visitarlas.



Moodboard 15. Referencias visuales y ubicación del Cementerio de Montmartre.<sup>108</sup>

<sup>107</sup> Moodboard de elaboración propia.

<sup>108</sup> Adaptado de [Cimetière de Montmartre], de Google, s.f., <https://goo.gl/maps/d7X7AyCUXJ6JkzA19> Todos los derechos reservados 2022 por Google. Adaptado con permiso del autor.



## D) Teatro de Variedades

Este edificio en la historia es importante, ya que es donde Margarita y Armando tienen su primer encuentro, y a partir de este momento, es él quien narra el relato. Además, en este lugar, Armando conoce a Prudencia y le pide ir con ella para visitar a Margarita, ya que son vecinas.

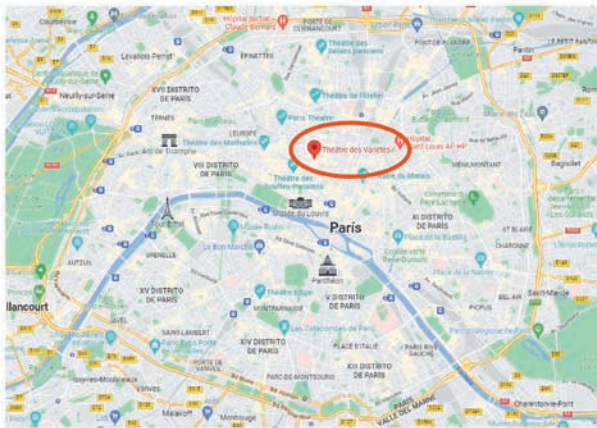
Por otra parte, en el primer capítulo del libro, el autor nos menciona que *“Margarita asistía a todos los estrenos teatrales y pasaba todas sus veladas en estos espectáculos o en el baile”* (p. 16). Esto nos dice, que Margarita Gautier frecuentaba los teatros, y al hacer una búsqueda minuciosa, encontré que realmente existe el Teatro de Variedades.

En el Moodboard 16, gracias al mapa podemos ver que se ubica cerca del centro de la ciudad de París<sup>109</sup>. De igual manera, se puede apreciar una fotografía antigua de la fachada y fotografías en la actualidad de este recinto. Finalmente, ubiqué un par de fotografías de otros teatros grandes para poder entender mejor su arquitectura interior.

El Teatro de Variedades es un lugar que sí ha tenido cambios a lo largo de la historia, y que a pesar de que ya no es tan popular como lo fue en su día, sigue siendo un punto de referencia para la ciudad.



# Teatro de Variedades



Moodboard 16. Referencias visuales y ubicación del Teatro de Variedades.<sup>110</sup>

109 Adaptado de [Théâtre des Variétés], de Google, s.f., <https://goo.gl/maps/RgcKVu16LFgMxh8c7> Todos los derechos reservados 2022 por Google. Adaptado con permiso del autor.

110 Moodboard de elaboración propia.



## E) Calle Provence

En esta calle se ubica el domicilio de Armando cuando conoce y tiene relación con Margarita. Aunque no nos especifica el número, sí nos da una descripción detallada del traslado de su hogar hasta la casa de Margarita en Antin #9:

*“Yo vivía en aquella época en la calle de Provence; seguí la calle de Mont-Blanc, atravesé el bulevar, tomé la calle de Luis el Grande, la de Port-Mahon y, finalmente, la de Antin.”* (p. 95).

Sin embargo, al hacer la búsqueda de estas calles para el recorrido que tomaría en la actualidad, me encontré con que varias de ellas cambiaron de nombre con el paso del tiempo. No obstante, descubrí que aún con el cambio, se podía realizar un recorrido caminando de la calle de Provence a la de Antin; esto lo podemos ver en el mapa del Moodboard 17<sup>111</sup>.

De igual manera, en esta imagen podemos apreciar referencias de calles parisinas, así como fachadas de los edificios y puertas que se pueden encontrar en esta ciudad.



Moodboard 17. Referencias visuales y ubicación de la calle Provence.<sup>112</sup>

<sup>111</sup> Adaptado de [Rue de Provence-Rue d'Antin], de Google, s.f., <https://goo.gl/maps/FUhtLJmVTkxcNbdx7> Todos los derechos reservados 2022 por Google. Adaptado con permiso del autor.

<sup>112</sup> Moodboard de elaboración propia.

# Bougival



Moodboard 18. Referencias visuales y ubicación de Bougival.<sup>114</sup>

<sup>113</sup> Adaptado de [Bougival], de Google, s.f., <https://goo.gl/maps/A5Nbi1QdFrZRYDvq7>  
Todos los derechos reservados 2022 por Google. Adaptado con permiso del autor.

<sup>114</sup> Moodboard de elaboración propia.

## F) Bougival

Finalmente, tenemos el lugar donde Armando y Margarita pasaron sus días más felices dentro de la obra, Bougival. Este lugar, al igual que Bagnères, se encuentra en el campo, y como podemos ver en el mapa del Moodboard 18, se ubica al oeste de la ciudad de París<sup>113</sup>.

Asimismo, en la misma imagen incluí algunas de las casas francesas que se pueden encontrar en este lugar, al igual que varias fotografías del paisaje de Bougival.

Ahora que pasamos la parte de investigación y análisis, procederé a mostrar en el siguiente apartado de este capítulo, mi trabajo de Creatividad, que consiste en la realización de los primeros conceptos visuales de los personajes, la utilería y los escenarios.

### 3.6 Creatividad

En esta parte del proceso, es donde comienza el proceso de bocetaje, y se realizan los primeros dibujos que conforman **El Primer Concept Art**; aquí se define la forma básica del rostro y las expresiones de nuestros personajes, ayudando a tener una primera imagen de ellos. En el caso de la utilería y el atrezzo, se tienen las primeras figuras de esos objetos. Finalmente, para los escenarios, se hacen los primeros trazos de perspectiva del lugar y el área del Espacio Escénico. Todo esto, se puede comenzar a dibujar gracias a las referencias de los personajes, los lugares y los objetos reales que se buscaron y se colocaron en los diversos moodboards que vimos en el apartado anterior de este capítulo.

Para el apartado de este capítulo, comenzaré con los dibujos gestuales de los 6 personajes elegidos, después, continuaré con los primeros bocetos de la utilería y el atrezzo y finalmente con algunos bocetos de los escenarios que se verán en la obra.

#### 3.6.1 Diseño de personajes

Para los dibujos de los personajes, comencé por hacer una prueba de diversos estilos que podrían acoplarse al género de la novela gráfica, tomando como medida el nivel 5 de iconicidad, la representación figurativa no realista<sup>115</sup>, ya que *“aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas.”* (Villafaña, 2006. p. 41).

Esto quiere decir, que la novela gráfica no va a tener un estilo realista, pero aún va tomar en cuenta los detalles visuales, haciendo énfasis en el color. Además, como dice McCloud (2018): *“No importa qué estilo de imagen elijas, la primera y más importante función de tus dibujos es comunicarse rápida, clara y absorbentemente con el lector.”* (p. 26).

A continuación, mostraré los primeros bocetos de cada personaje, haciendo énfasis en la forma del rostro y los distintos estilos de dibujo dentro del nivel 5 de iconicidad. También, cabe recalcar que estos bocetos los realicé con la técnica tradicional del grafito.

<sup>115</sup> Ver Villafaña, *Introducción a la teoría de la imagen*. p. 41.



## A) Margarita Gautier

Como se ha visto a lo largo de esta tesis, comienzo por la protagonista de la obra, Margarita Gautier. El autor nos hace una descripción de su cabello de la siguiente manera: *“Los cabellos negros como el azabache, ondulados naturalmente o no, se partían en la frente en dos anchos bandos, y se perdían detrás de la cabeza (...)”* (p.15).

Así, como podemos ver en la imagen 3.1.1, extraje esta descripción del autor para hacer la textura de su cabello, y los dos mechones que menciona, los tomé como base para hacer su rostro en forma de corazón, y que simbólicamente, representa el amor, siendo esta una novela de género romántico.

Al ser Margarita el primer personaje que diseñé, quise experimentar con diversos estilos para entender cuáles podrían funcionar para esta novela gráfica, y los que más me convencieron fueron el primero de la izquierda superior y el último de la derecha inferior.

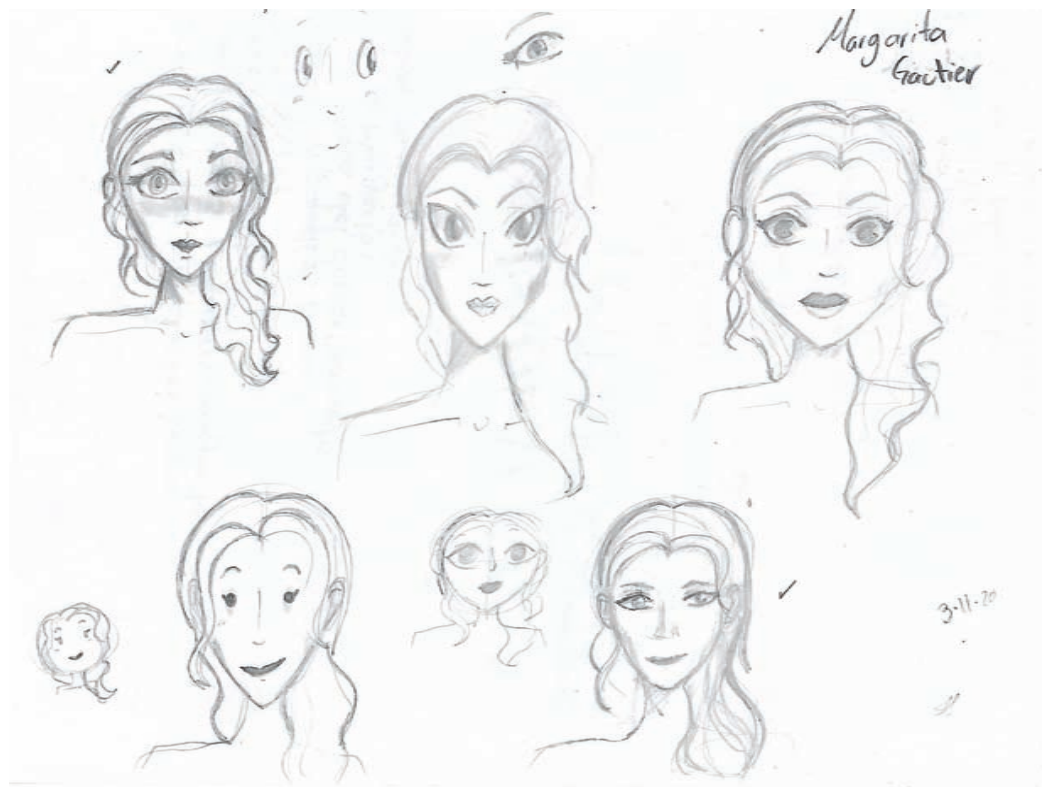


Imagen 3.1.1 Primer Concept Art de Margarita Gautier.<sup>116</sup>

<sup>116</sup> Bocetos a grafito de elaboración propia.

## B) Armando Duval

En el caso del protagonista masculino, no tenemos una descripción detallada de su rostro o su cabello, más que el color de este último, pero ese detalle lo veremos más adelante con las propuestas de color.

Sin embargo, decidí hacer su rostro con forma alargada y juvenil, con expresión inocente y enamorada. La diferencia principal entre cada propuesta es el tipo de peinado, ya que al no tener una descripción específica, quise experimentar con diferentes estilos de cortes de cabello que pudieran encajar en la época donde se ubica la obra, así como las propuestas de las diferentes adaptaciones y un poco con estilos modernos, como podemos ver en la imagen 3.1.2.

En el caso de Armando, jugué con las diferentes formas del rostro así como estilos de peinado y ojos. Finalmente, los que más me convencieron fueron el segundo y el tercero de la parte superior de la imagen.

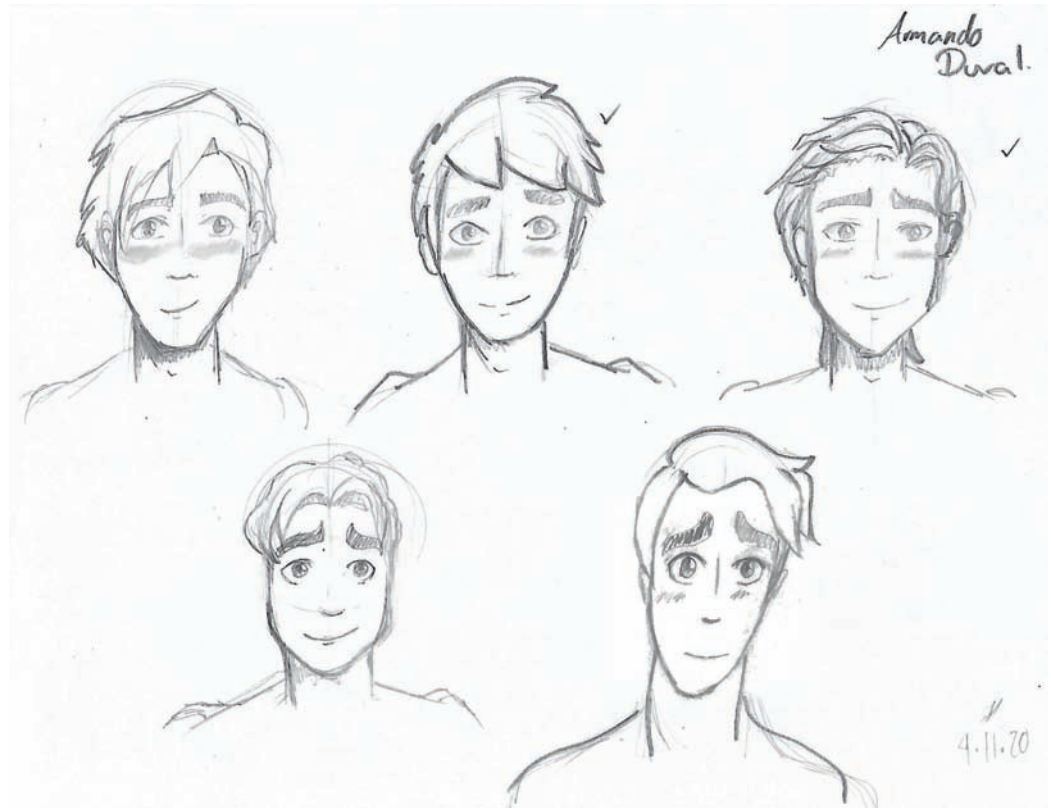


Imagen 3.1.2 Primer Concept Art de Armando Duval.<sup>117</sup>

<sup>117</sup> Bocetos a grafito de elaboración propia.

### C) Prudencia Duvernoy

Como ya se ha mencionado en la ficha del personaje<sup>118</sup> y las imágenes de referencia para hacer el diseño de Prudencia Duvernoy, ella tiene una complexión robusta y tiene alrededor de 40 años, es decir, está en la mitad de su vida aproximadamente, por lo que ya comienzan a notarse algunas líneas de expresión y pequeñas arrugas.

En la imagen 3.1.3, podemos ver cómo a través del dibujo, experimento con la forma de su rostro, y aunque no se nos da una descripción textual de su cabello, decidí que tuviera una textura rizada, ya que como es una mujer trabajadora, debía estar recogido. En cuanto a su expresión, es una mujer sonriente y que denota inteligencia, así como más experiencia de vida que los protagonistas, pero no la suficiente como para compararla con los personajes de más edad en la novela.

Para Prudencia, fue un poco más complicado elegir el diseño de su personaje, ya que debía ser el de una mujer mayor y de complexión grande pero que en su juventud fue una mujer hermosa. Otro reto fue encontrar la forma adecuada de su rostro, ya que debía ser una figura mentora para los protagonistas que transmitiera confianza, pero al mismo tiempo alguien en quien debían de tener cuidado al probar su lealtad.



Imagen 3.1.3 Primer Concept Art de Prudencia Duvernoy.<sup>119</sup>

<sup>118</sup> Ver Anexo  
*Fichas de Personajes:*  
*Prudencia Duvernoy.*

<sup>119</sup> Bocetos a grafito de  
elaboración propia.



## D) Duque

De la misma manera que sucedió con el personaje de Armando, por parte del autor no tenemos una descripción formal del aspecto del Duque, más que era muy anciano. Por esto, decidí tomarme la libertad de realizar su diseño conforme a lo que había imaginado, y darle una característica particular: un bigote.

Es por esto, que en los primeros diseños del Duque, como vemos en la imagen 3.1.4, tiene un bigote. Asimismo, experimenté con la forma de su rostro, tomando en cuenta de que era un hombre muy anciano, por lo que debía tener arrugas, una nariz prominente y poco cabello. En cuanto a su expresión, quise equilibrar un poco entre el dolor de un padre que perdió a su joven hija y la amabilidad de un anciano frente a una desconocida como lo fue en su momento Margarita.

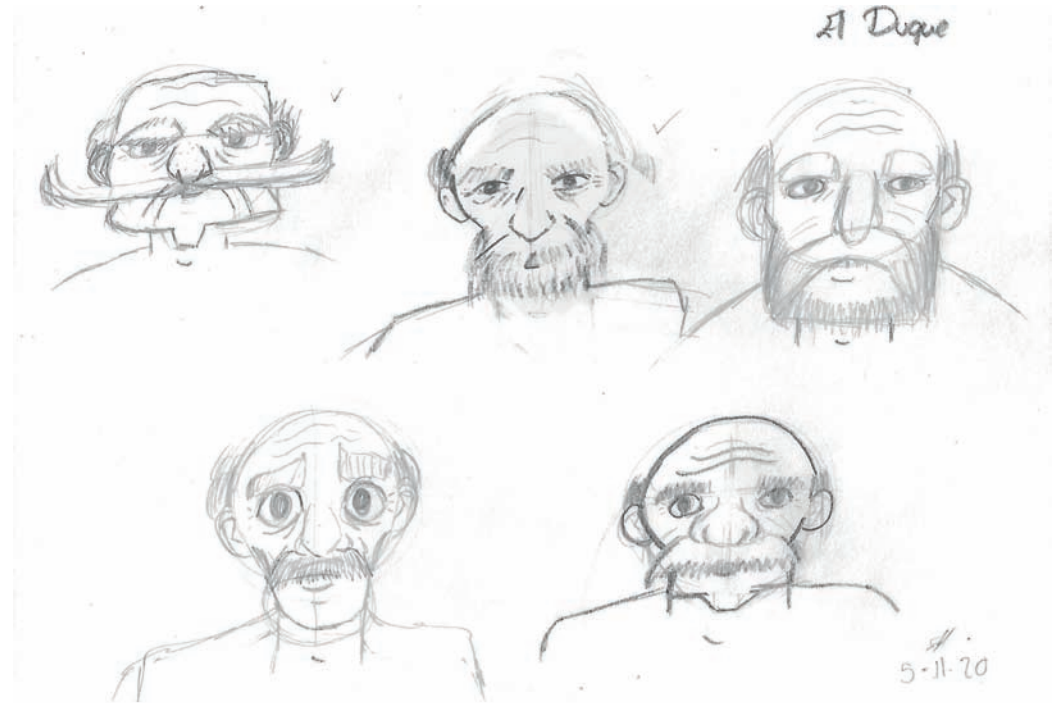


Imagen 3.1.4 Primer Concept Art del Duque.<sup>120</sup>

<sup>120</sup> Bocetos a grafito de elaboración propia.

## E) Sr. Duval

Así como pasó con los personajes masculinos previos, no tenemos una descripción por parte del autor sobre el físico del Sr. Duval; por esto, utilicé las referencias del moodboard del Sr. Duval, principalmente en las personas de la vida real como lo fueron Giuseppe Verdi y Alejandro Dumas padre, así como los actores en las adaptaciones de ***La Traviata y Moulin Rouge!***

No obstante, al hacer esta mezcla de referencias, en el momento de diseñar a este personaje, resultó en estilos muy diversos, ya que los modelos mencionados, son muy diferentes físicamente entre ellos. Sin embargo, como vemos en la imagen 3.15, una característica que resalta en estos diseños es el vello facial, así como el aspecto de un hombre maduro.

Personalmente, considero que el diseño de este personaje fue el más difícil, ya que, como mencioné anteriormente, era el único no tenía tan siquiera un detalle que hiciera más tangible su visualización, como lo fue el caso del Duque, que el detalle importante era su edad. Es por esto, que el diseño del Sr. Duval tiene estilos tan diversos, a comparación con los personajes revisados con anterioridad.



Imagen 3.15 Primer Concept Art de el Sr. Duval.<sup>121</sup>

<sup>121</sup> Bocetos a grafito de elaboración propia.

## F) Olimpia

Por último, tenemos los primeros diseños de Olimpia, que es descrita como el nuevo *interés amoroso* de Armando, pero que realmente la utiliza para provocar celos en Margarita. El autor nos la describe como una joven hermosa, “y, desde el punto de vista de la forma, más bella que Margarita” (p. 199).

Es por esto, como vemos en la imagen 3.1.6, que decidí hacer el diseño de Olimpia físicamente parecida a Margarita, probando diferentes cortes y texturas en el cabello. También, agregué más maquillaje en los ojos y los labios, así como un pequeño lunar en el borde del ojo derecho. Sin embargo, lo que destaca es su expresión más maliciosa, demostrando que aunque físicamente es una “*versión mejorada*” de Margarita, en realidad su actitud es muy diferente a la de la protagonista.

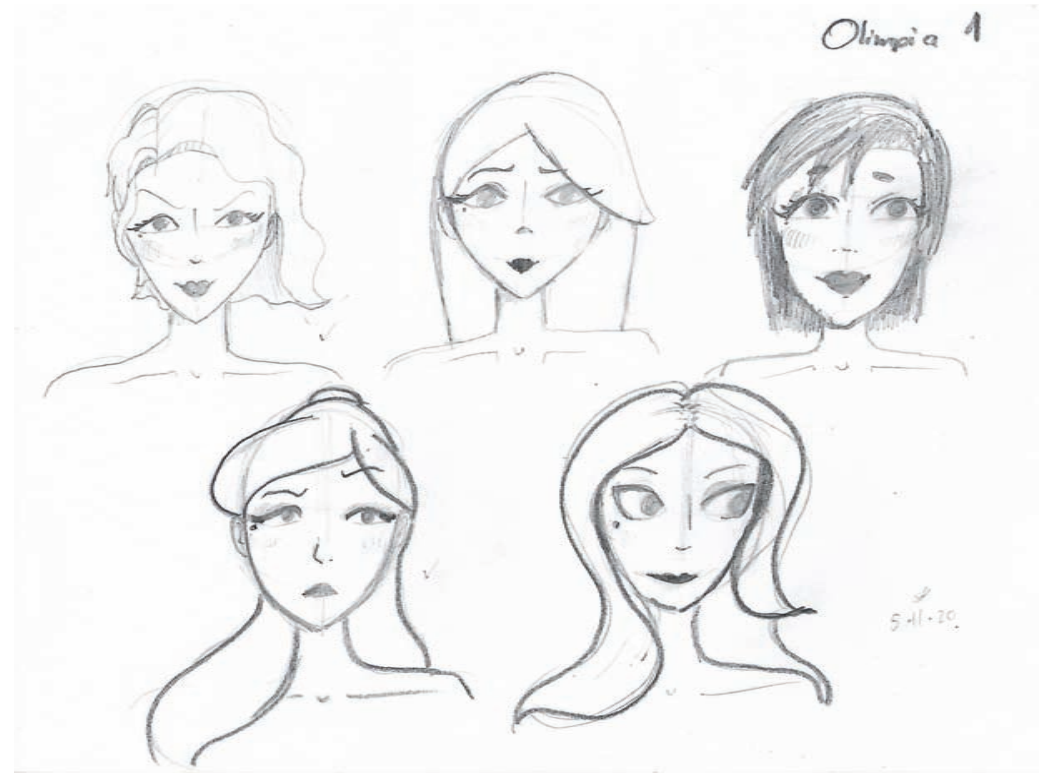


Imagen 3.1.6 Primer Concept Art de Olimpia.<sup>122</sup>

<sup>122</sup> Bocetos a grafito de elaboración propia.



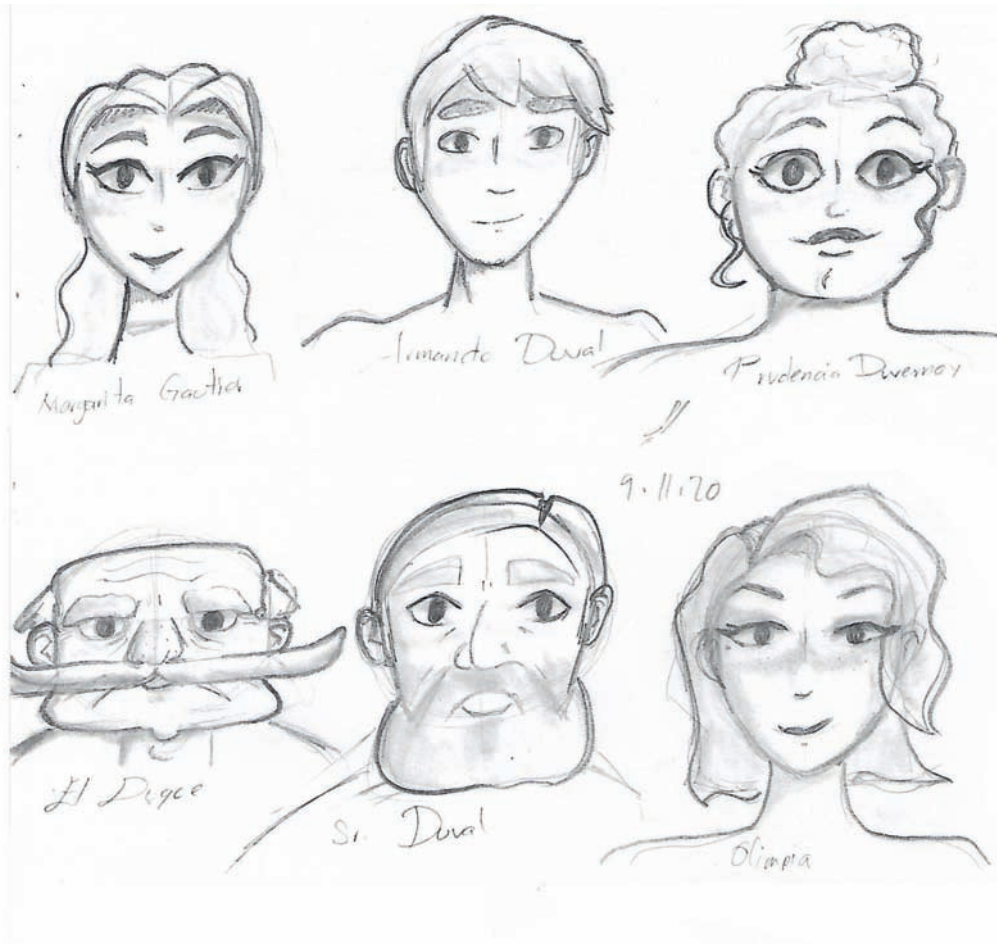


Imagen 3.1.7 Primer Concept Art final de todos los personajes.<sup>123</sup>

Como vimos en este apartado, es importante realizar diversas pruebas de estilo y caracterización de los personajes para tener la libertad de escoger los elementos que favorezcan en el diseño final de los personajes.

Usando la imagen 3.1.7 como ejemplo, podemos ver que de los primeros bocetos que realicé a lo largo de este apartado, se tiene un **Primer Concept Art Final** de todos los personajes propuestos. Sin embargo, esto no quiere decir que sea la propuesta final del diseño de los personajes, sino que a partir de este estilo, es que se puede empezar a definir cada uno de ellos; es decir, estos bocetos solo son una base sobre lo que se va a trabajar en las siguientes propuestas.

A continuación, procederé a mostrar el primer Concept Art de la Utilería más importante de los personajes de la novela.

<sup>123</sup> Bocetos a grafito de elaboración propia.

### 3.6.2 Diseño de Utilería

Como hemos visto a lo largo de esta tesis, para poder construir un Espacio Escénico, no sólo se necesita de los personajes, sino también de algún objeto o grupo de objetos que ayuden a resaltar el discurso o mensaje que esté comunicando, ya sea que los personajes lo utilicen o como parte de la escenografía.

Para hacer el diseño de estos objetos, escogí un elemento que fuera relevancia para la historia o en la circunstancia de que no se mencionara, un objeto que pudiera resaltar la personalidad del personaje. Esto lo hice con el fin de mostrar una parte de lo que se realiza en el momento de diseñar la utilería. Sin embargo, en esta ocasión, no realicé el *Primer Concept Art del Atrezzo*, ya que eso lo mostraré posteriormente en el Diseño de Escenarios.

También, quisiera mencionar que tanto el Diseño de Utilería y Atrezzo como el de los Escenarios, los realicé con técnica digital.



Imagen 3.2.1 Primer Concept Art de la utilería de Margarita Gautier.<sup>124</sup>

### A) Margarita Gautier

Para la protagonista, al ser *La Dama de las Camelias*, decidí que tuviera un accesorio referente a su apodo, ya que, aunque en el texto dice que siempre carga con un ramo de camelias, y al adaptar la historia al mundo moderno sería más conveniente que tuviera algo que la identificara con mayor facilidad sin restar movilidad al personaje.

Por eso, como vemos en la imagen 3.2.1, comencé con el diseño de una pulsera estilo *corsage*, ya que estos accesorios son pequeños ramos de flores. Después, probé con una gargantilla que también tuviera las flores características. Posteriormente intenté con una diadema de flores y finalmente evolucionó a una peineta que tuviera camelias.

Así, concluí que la mejor opción para realizar el diseño de utilería sería la peineta, ya que es fácil de colocar y de usar para el personaje, podría tener varias peinetas con flores de diferentes colores indicando su simbolismo dentro de la obra y aún más importante, sigue cumpliendo el rol de dar el sobrenombre a su dueña.



Imagen 3.2.2 Primer Concept Art de la utilería de Armando Duval.<sup>125</sup>

<sup>125</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.

## B) Armando Duval

En el caso del protagonista, fue más sencillo decidir su objeto representativo, ya que es algo que tiene a lo largo de la historia, y eso es la llave del apartamento que le da Margarita:

*“ —Escucha —dijo—, toma esa llavecita dorada que está sobre la chimenea, ve a abrir esa puerta, vuelve a poner la llave en su lugar y vete. Durante el día recibirás una carta con mis órdenes, pues ya sabes que debes obedecerme ciegamente.*

*—Sí, ¿y si te pidiera algo?*

*—¿Qué?*

*—Que me dejaras esa llave.*

*—Nunca he hecho por nadie lo que me estás pidiendo.*

*—Hazlo por mí., pues te juro que yo no te amo como los otros te amaban.*

*—Bueno, quédate con ella, pero te prevengo que sólo de mí depende que esa llave no te sirva de nada.”* (p. 102).

Una vez teniendo este contexto, realicé el boceto de una llave que fuera claramente perteneciente a Margarita, pero sabiendo que posteriormente Armando es quien la usa, por lo que forma parte de su utilería.

En la imagen 3.2.2, podemos ver que parte principal del diseño de esta llave, es su cabeza, por lo que me enfoqué a experimentar con las figuras, entre círculos y triángulos que asemejaran un ramo de camelias.



### C) Prudencia Duvernoy

En el caso de Prudencia, el autor no hizo ninguna referencia a algún objeto que ella utilizase con frecuencia, por lo que decidí buscar paraguas y relojes de pulsera que pudieran complementar su diseño.

Decidí enfocarme en estos objetos porque podrían representar la personalidad de Prudencia, ya que el reloj indica que es una mujer ocupada y necesita mirar la hora con frecuencia. Y en el caso del paraguas, podría ser uno de los que le haya prestado Margarita (como otras cosas que menciona el autor) y que jamás le devolvió.

Para la imagen 3.2.3, realicé el Primer Concept Art de estos objetos, siendo que para el diseño final, escogería el paraguas, ya que el reloj de pulsera contaría más como parte de su vestuario.

Como mencioné en la búsqueda de las referencias de la utilería y el atrezzo de los siguientes personajes, el autor no dio una referencias exactas de los objetos que acompañan a los personajes en la historia, por lo que, de nuevo, me tomé la libertad de escoger uno de los objetos de utilería propuestos en los Moodboards y realizar su Primer Concept Art.

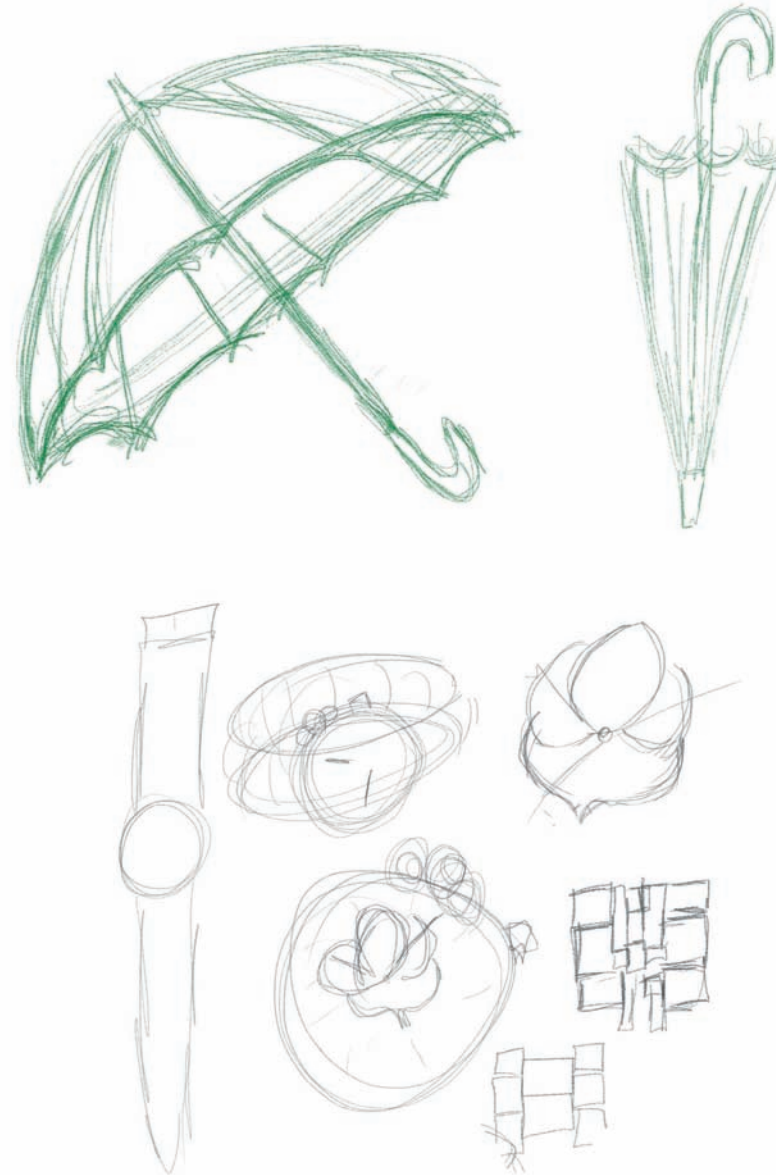


Imagen 3.2.3 Primer Concept Art de la utilería de Prudencia Duvernoy.<sup>126</sup>

<sup>126</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.

## D) Duque

Para este personaje, al ser un anciano, decidí que su utilería principal sería un bastón elegante que llevaría a todas partes. Como vemos en la imagen 3.2.4, el mango debía estar adornado, y parte de esa ornamentación debía contener una pequeña flor que representara el vínculo de su hija con Margarita.



Imagen 3.2.4 Primer Concept Art de la utilería del Duque.<sup>127</sup>

<sup>127</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.

<sup>128</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.

## E) Sr. Duval

En el caso del padre del protagonista, sugiero que su utilería principal sea una maleta, ya que cuando el autor nos introduce a este personaje, está visitando a su hijo, por lo que sería lógico que en el momento donde se presenta, tenga una maleta a su lado.

En la imagen 3.2.5 tenemos el Primer Concept Art de esta maleta. Hay que destacar, que tiene un diseño antiguo, sin embargo, en uno de los bocetos implementé una manija retraible como las maletas actuales. También, podemos observar los posibles detalles que contenga este objeto, como costuras y esquineros de cuero.



Imagen 3.2.5 Primer Concept Art de la utilería del Sr. Duval.<sup>128</sup>

## F) Olimpia

Como mencioné en su moodboard, para este personaje decidí implementar como propuesta para su utilería principal, un abanico. En la imagen 3.2.6 vemos la forma básica del abanico abierto y cerrado junto con sus divisiones; además, algunas anotaciones de los materiales con los que estaría hecho y el dibujo de una flor de narciso que se implementaría al diseño final.

Ahora, procederé a mostrar los Primeros Concept Art de los escenarios principales de la obra.

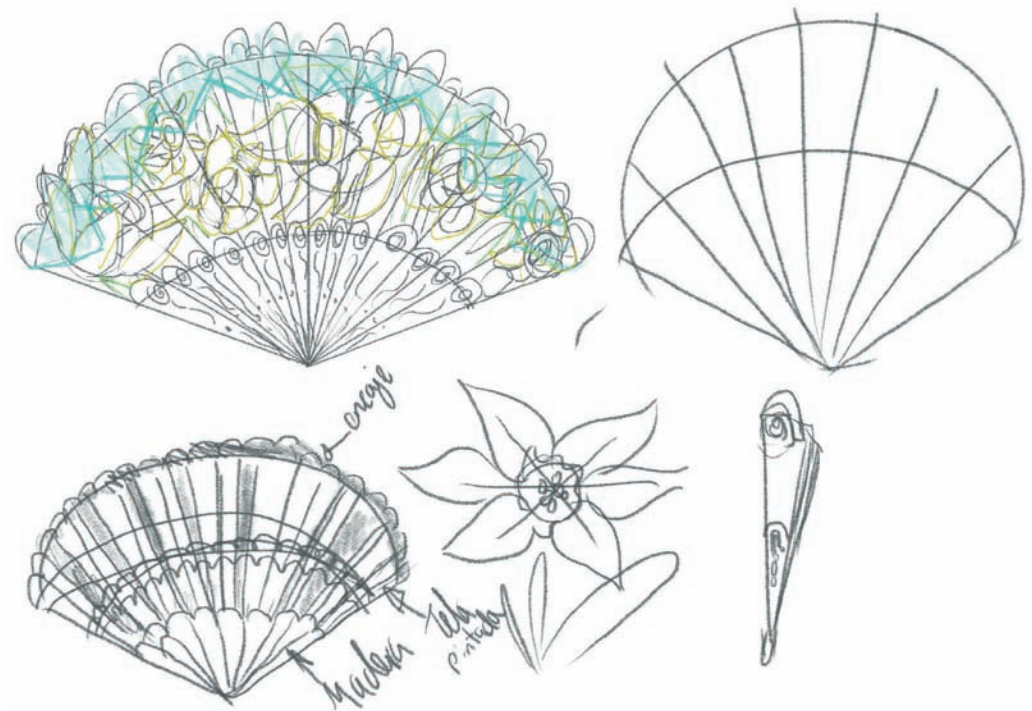


Imagen 3.2.6 Primer Concept Art de la utilería de Olimpia.<sup>129</sup>

<sup>129</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.



### 3.6.3 Diseño de Escenarios

En esta ocasión, para el Diseño de Escenarios de la obra, propongo explorar varios de estos lugares tanto en su interior como su exterior, mostrando diversas propuestas sobre cómo luciría el lugar del Espacio Escénico, implementando también parte del atrezzo propuesto en los moodboards que analizamos en este capítulo.

Reiterando lo que mencioné en el apartado anterior, estos bocetos los realicé con lápices digitales. Sin más, procedo a explicar los primeros bocetos de los lugares propuestos para la adaptación de esta obra.

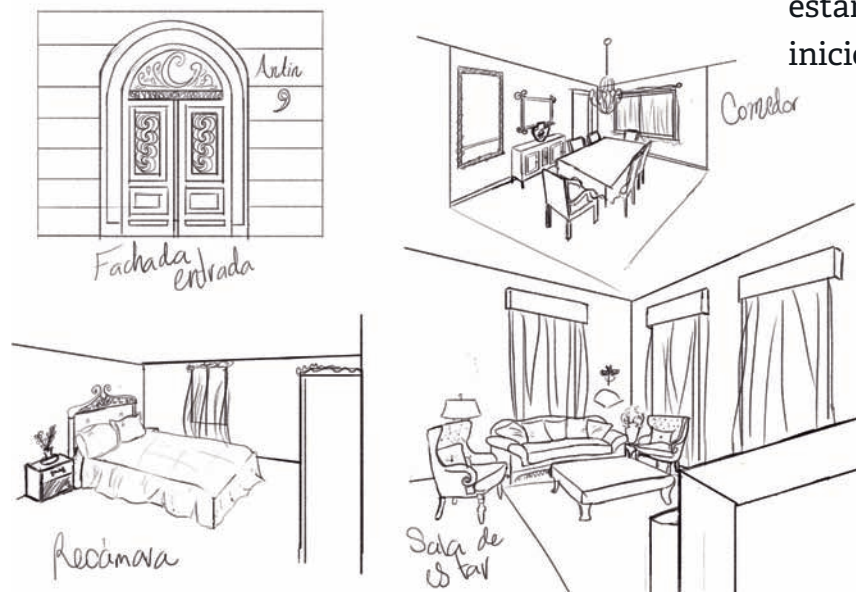


Imagen 3.3.1 Primer Concept Art de Antin #9.<sup>130</sup>

### A) Antin #9

Para el diseño del exterior de este inmueble, quise enfocarme en la puerta de entrada, tomando como referencia el edificio actual donde se ubica la dirección, el cual vimos en el Moodboard 13 de este capítulo. También, propongo que la puerta esté ornamentada, dando a entender que es un inmueble con historia, ya que las puertas en la actualidad no suelen tener este tipo de detalles.

Al ver la imagen 3.3.1, podemos apreciar tanto la propuesta de la puerta como la propuesta de tres habitaciones del apartamento, el cual sería el comedor, la recámara de Margarita y la Sala de estar, siendo estos lugares donde transcurre el inicio de la historia de Armando y Margarita.

<sup>130</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.

## B) Bagnères

Para este lugar, como vemos en la imagen 3.3.2, quise enfocarme más en lugares del exterior, ya que es un pequeño pueblo en el campo, por lo que propongo que los encuadres para estas escenas fueran en plano general, para mostrar los colores de la naturaleza del lugar.

También, incluí una pequeña plaza donde probablemente se conocieron Margarita y el Duque durante su estancia en Bagnères.



Imagen 3.3.2 Primer Concept Art de Bagnères.<sup>131</sup>

## C) Cementerio de Montmartre

Considerando que el cementerio es un lugar donde sólo ocurre una escena, en la imagen 3.3.3 propongo los diseños del último lugar de descanso de Margarita, desde el encuadre en plano general del interior del cementerio, como tres propuestas de tumbas, cada una con sus respectivas flores de camelias.

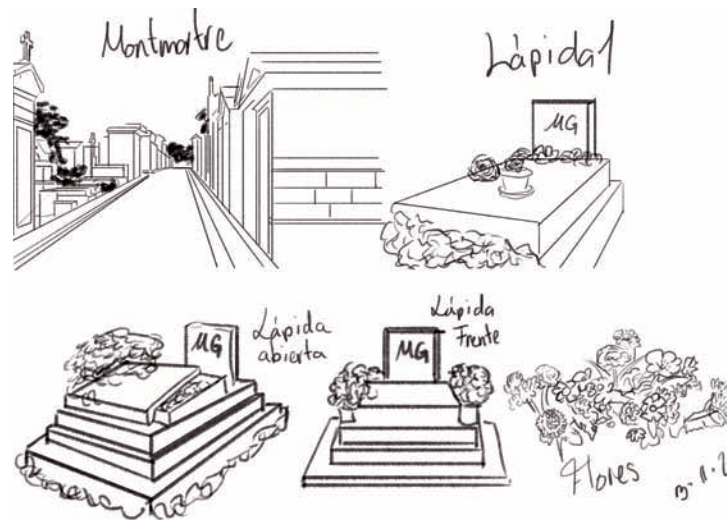


Imagen 3.3.3 Primer Concept Art del Cementerio de Montmartre.<sup>132</sup>

<sup>131</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.

<sup>132</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.

## D) Teatro de Variedades

Este lugar es el más simbólico de la obra, ya que es el lugar donde Margarita y Armando se ven por primera vez, además de que es donde éste conoce a Prudencia y le ayuda a acercarse a Margarita para conocerla.

En este caso, decidí poner en primer lugar la fachada del lugar, destacando el nombre del teatro, como pudimos ver en el Moodboard 16. Sin embargo, como vemos en la imagen 3.3.4, propongo la vista general de las escaleras, el palco donde se sienta Margarita y las butacas del teatro.

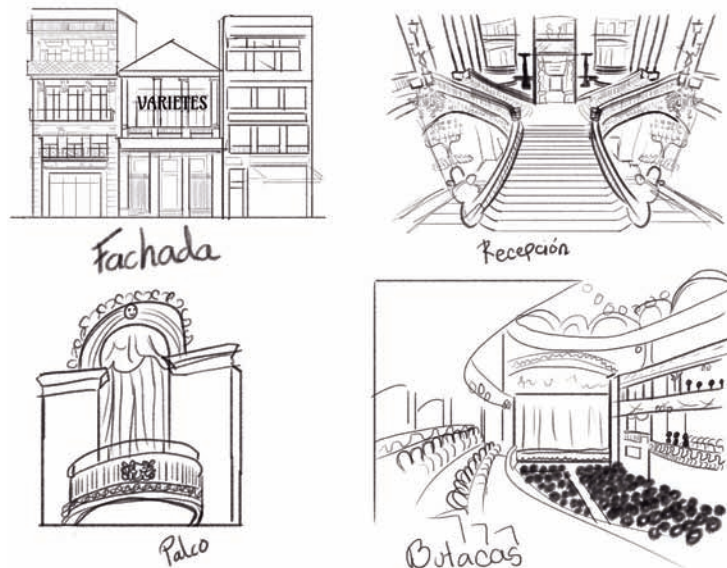


Imagen 3.3.4 Primer Concept Art del Teatro de Variedades.<sup>133</sup>

133 Bocetos digitales de elaboración propia.

134 Bocetos digitales de elaboración propia.

## E) Provence

Para los bocetos de la vivienda de Armando, propongo algunos elementos similares a los que se muestran en Antin #9, siendo que, como vemos en la imagen 3.3.5, está la puerta de entrada, un poco más rústica que la de Margarita; también, hago una propuesta de sala con biblioteca, otra de sala más minimalista y la habitación de Armando en su estancia en la Calle Provence.

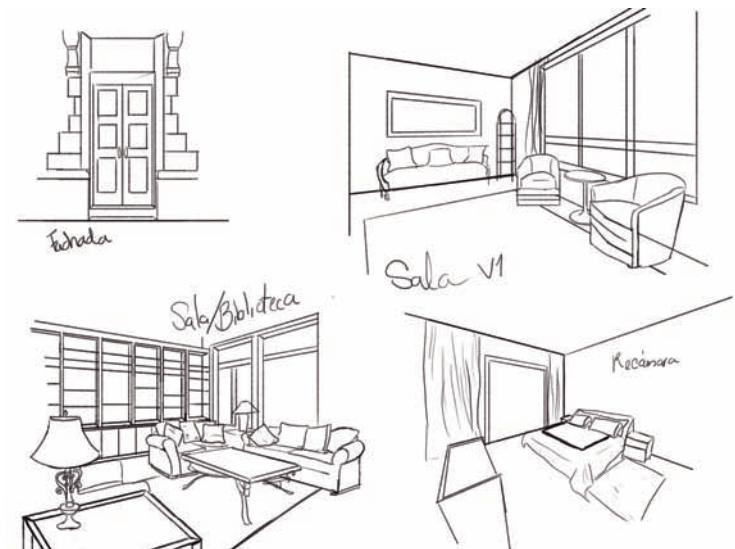


Imagen 3.3.5 Primer Concept Art de la vivienda de Armando Duval en Provence.<sup>134</sup>



## F) Bougival

Finalmente, llegamos al último bloque de **Primer Concept Art de los escenarios**, siendo este lugar, Bougival, el pueblo donde Margarita y Armando viven sus días más felices.

Como vemos en la imagen 3.3.6, realicé las propuestas de la fachada de la casa donde viven los protagonistas, así como tres habitaciones del interior, siendo el comedor, la estancia y la terraza, ésta última con algunos muebles y decoraciones.

Así, es como concluyo con los Primeros Concept Art de los personajes, la utilería, el atrezzo y los escenarios dentro de la obra. Como mencioné con anterioridad, algunos de estos bocetos no serán los diseños finales, siendo el caso de los personajes y la utilería; por otro lado, en el caso de los escenarios, podría considerarlos como base para realizar el Concept Art Final, pero eso lo analizaré más adelante.

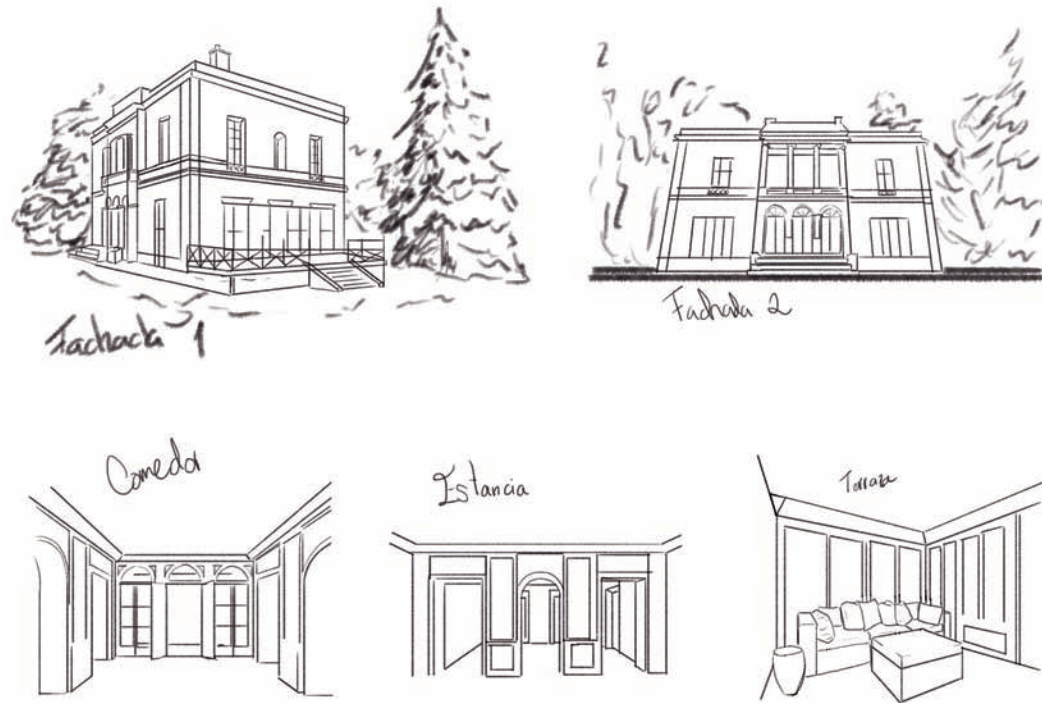


Imagen 3.3.6 Primer Concept Art de la casa en Bougival.<sup>135</sup>

<sup>135</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.

### 3.7 Materiales y Tecnología

En el subcapítulo anterior, mencioné que para realizar los bocetos, utilicé como técnica el grafito para los personajes y un lápiz digital para la utilería, el atrezzo y los escenarios.

Sin embargo, por la rapidez y el acabado de la imagen, decidí utilizar los programas digitales de Photoshop, Krita y Procreate, tomando en cuenta también de la variedad de pinceles y texturas que me proporcionan estas herramientas.

En la imagen 3.3, muestro los diversos pinceles que utilicé en los tres programas mencionados para realizar el arte final que mostraré más adelante. Para realizar tanto el color base, el delineado de la imagen y algunas sombras, utilicé los pinceles de Krita. Después, para agregar textura a los objetos de la utilería y el atrezzo, así como la ropa y las fachadas de los inmuebles, utilicé los pinceles de Photoshop. Finalmente, para detalles en la ropa que no eran fáciles ni rápidos de realizar, me apoyé en el programa de Procreate, dado que estos pinceles tienen la capacidad de emular textura de encaje.

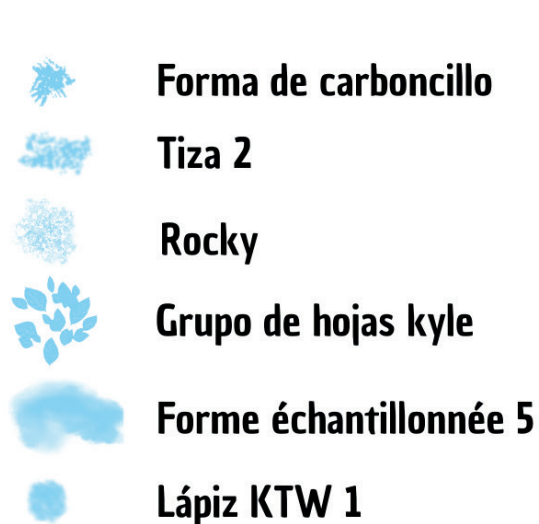
Así, para este subcapítulo, podemos concluir que para realizar una ilustración, y en el caso de esta tesis, propuestas de Concept Art, nos podemos valer de diversas herramientas de dibujo, tanto análogas como digitales, como vimos en el capítulo anterior con el análisis de diversos ejemplos de Concept Art.

Para la realización de las propuestas del Concept Art de esta tesis, encontré más sencillo el uso de las técnicas digitales, ya que me permitió en su momento, experimentar con las texturas que ofrecían los pinceles de cada programa de manera sencilla y veloz. También, el poder combinar las utilidades de cada programa, me permitió explorar una perspectiva más amplia de lo que ofrece cada uno de ellos.

## Pinceles de Krita



## Pinceles de Photoshop



## Pinceles de Procreate

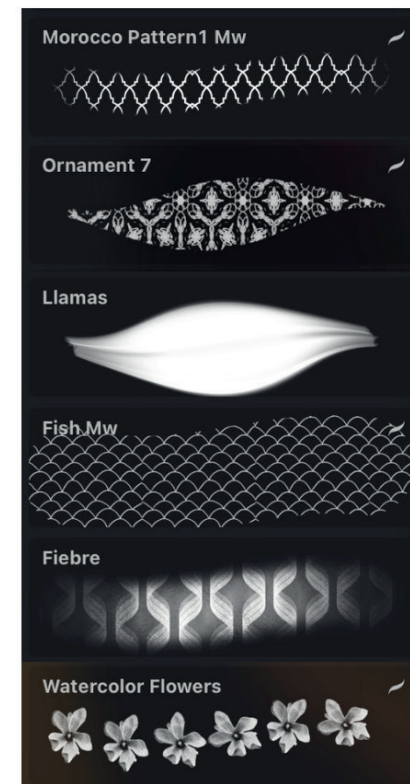


Tabla 2. Pinceles digitales utilizados en el proceso de Concept Art.<sup>136</sup>

**136** Tabla descriptiva de los pinceles digitales utilizados en la realización de los bocetos e ilustraciones finales para este proyecto de investigación. Elaboración propia.



### 3.8 Experimentación

En esta etapa del proceso, hago las diversas propuestas de proporción y poses de los personajes, así como las siluetas que hacen identificables a cada uno de ellos y finalmente, tres propuestas de paleta de color para cada personaje.

También, analizaré qué poses funcionan mejor para cada uno de ellos y hacen más descriptiva su apariencia, incluyendo en algunos, su propuesta de paleta principal; esto lo hago con la finalidad de tener claros los elementos que se quieren comunicar con su vestimenta y paleta, así como lo serían la personalidad, la edad y su estatus en la sociedad, principalmente, y tomando como base lo mencionado en las características que definen a un personaje.

#### A) Margarita Gautier

Como hemos visto a lo largo de este proceso de desarrollo del Concept Art de este personaje, Margarita Gautier es una cortesana que vende su amor por dinero, por lo que el color rojo y las poses coquetas representarían de manera adecuada la pasión y la sensualidad que emana este personaje.

Así, para las propuestas de paleta de color y poses que vemos en la imagen 3.4.1, decidí que predominara el color rojo, pero agregando colores fríos como azules y sepías. Por otro lado, también quise representar en sus colores la bandera de Francia, dando una referencia al país donde se lleva a cabo la historia. En cuanto a sus poses, podemos ver que dependiendo del largo del vestido es su movilidad, por lo que al tener un vestido corto a la rodilla, tendría más libertad de movimiento, al contrario con un vestido largo.

Por otra parte, decidí que el color rojo fuese representativo en el personaje de Margarita porque este color representa la sangre, ya que como Heller (2008) dice, *“es el color de la fuerza, de la vida”*; sin embargo, es contradictorio, ya que por la enfermedad que padece Margarita (tuberculosis), sus ataques de tos le hacen escupir sangre, por lo cual, la debilita. En otras palabras, es un color que la fortalece y la hace frágil.



Imagen 3.4.1 Propuestas de paletas de color y poses de Margarita Gautier.<sup>137</sup>

137 Bocetos digitales de elaboración propia. Paletas de color generadas con el apoyo de la página <https://colors.co/>

## B) Armando Duval



Imagen 3.4.2 Propuestas de paletas de color y poses de Armando Duval.<sup>138</sup>

**138** Bocetos digitales de elaboración propia. Paletas de color generadas con el apoyo de la página <https://colors.co/>

Recordando la descripción de este personaje, sabemos que es un hombre romántico, que está dispuesto a sacrificar lo que sea por tal de conservar el amor de su amada. Con esto en mente, busqué aquellos colores que tuvieran tonos cálidos, ya que simbolizan la calidez de su amor hacia la protagonista. También, decidí que de alguna manera, complementé su ropa con la de ella, que se percibiera que eran una unidad, y el mejor color que representa esta cercanía es el morado.

Como vemos en sus propuestas de paletas de color y poses mostradas en la imagen 3.4.2, propongo que sea un hombre expresivo que utilice las manos para comunicar sus emociones. Por otro lado, en cuanto a los colores propuestos para su paleta, predominan los colores fríos como el azul y el morado en contraste con tonos amarillos y sepias.

Para remarcar el significado del color morado dentro de la personalidad de Armando, Heller (2008) en una de sus interpretaciones acerca de este color dice: *“Simboliza el lado inquietante de la fantasía, el anhelo de hacer posible lo imposible.”* (p. 202). Lo cual, encaja de manera natural a la motivación del personaje, que es obtener el amor de una cortesana, de una mujer que no se permite enamorarse o amar.



### C) Prudencia Duvernoy

Para los colores y las poses de Prudencia Duvernoy, decidí que predominaran los tonos verdes, principalmente oscuros, ya que, interpreté su personaje como un reflejo inverso de Margarita, siendo que ésta es de complexión delgada, alta y joven, Prudencia debía ser de complexión gorda, más baja y con más edad, por lo que, si Margarita es representada con el color rojo, Prudencia, al ser el reflejo inverso, debía usar el color complementario, el cual es el verde.

Analizando la Imagen 3.4.3, podemos observar que para dos propuestas de las paletas me enfoqué principalmente en las tonalidades del verde, sin embargo, en la última propuesta incluyo el color naranja para hacer contraste con el verde y armonizar mejor esta paleta. También, en sus poses reflejo que es una persona expresiva y utiliza los brazos para hacer énfasis en sus palabras. Debo decir, que de las tres siluetas mostradas, la que funciona mejor acercándose a la personalidad entrometida de Prudencia es la última, ya que esa pose muestra una actitud de chismorreo al hablar por otro lado y señalar a algo o a alguien.

Para justificar el color verde en la vestimenta de este personaje, de nuevo, retomo a Heller (2008) con lo siguiente: *“El verde es el color intermedio en las más variadas dimensiones: El rojo es cálido, el azul frío y el verde es de temperatura agradable. (...) El rojo es activo, el azul pasivo, y el verde tranquilizador”* (p. 106). Así, el verde sería una representación del papel de Prudencia en la historia, alguien que calma a los amantes.



Imagen 3.4.3 Propuestas de paletas de color y poses de Prudencia Duvernoy.<sup>139</sup>

<sup>139</sup> Bocetos digitales de elaboración propia. Paletas de color generadas con el apoyo de la página <https://colors.co/>

### D) Duque

Para este personaje anciano, decidí buscar colores apagados como grises y sepias, ya que es un hombre mayor, que perdió a su esposa e hija, por lo que no busca una vida extravagante, más bien tranquila, y lo muestra con su vestimenta. Para complementar este argumento, cito a Heller (2008), quien habla del color gris como el color de la vejez, ya que se asocia a que, independientemente del color del cabello del individuo, con la edad, a todos se nos hará el cabello de color gris.

En las propuestas de poses y paletas de color del Duque de la imagen 3.4.4, podemos ver en las siluetas el uso de un bastón como había propuesto en su utilería principal. También, en las poses podemos observar que es una persona tranquila y encorvada, reforzando su vejez como parte de su apariencia.



Imagen 3.4.4 Propuestas de paletas de color y poses del Duque.<sup>140</sup>

**140** Bocetos digitales de elaboración propia. Paletas de color generadas con el apoyo de la página <https://colors.co/>

## E) Sr. Duval

El Sr. Duval es descrito como una persona formal de buenos valores, por lo que era lógico experimentar con poses y paletas de colores que reflejaran esa personalidad tranquila y seria.

En la imagen 3.4.5 podemos ver en su propuesta de poses como es que en dos de ellas usa un sombrero y una actitud calmada; para la última pose, propuse una que reflejara su enfado hacia Armando cuando no quiere razonar con él. Por el lado de las paletas de color, dos de las propuestas se parecen a una de Armando pero en tonalidades más apagadas, ya que representaría que es parte de su familia; sin embargo, para experimentar con las paletas restantes, tomé de referencia las propuestas de los protagonistas, ya que el personaje del Sr. Duval es el generador del conflicto en la historia, por lo que la propuesta de los colores originales las realicé en tonalidades más opacas, dando a entender que este personaje es la parte fría y opuesta a la historia de amor que se nos ha estado contando.

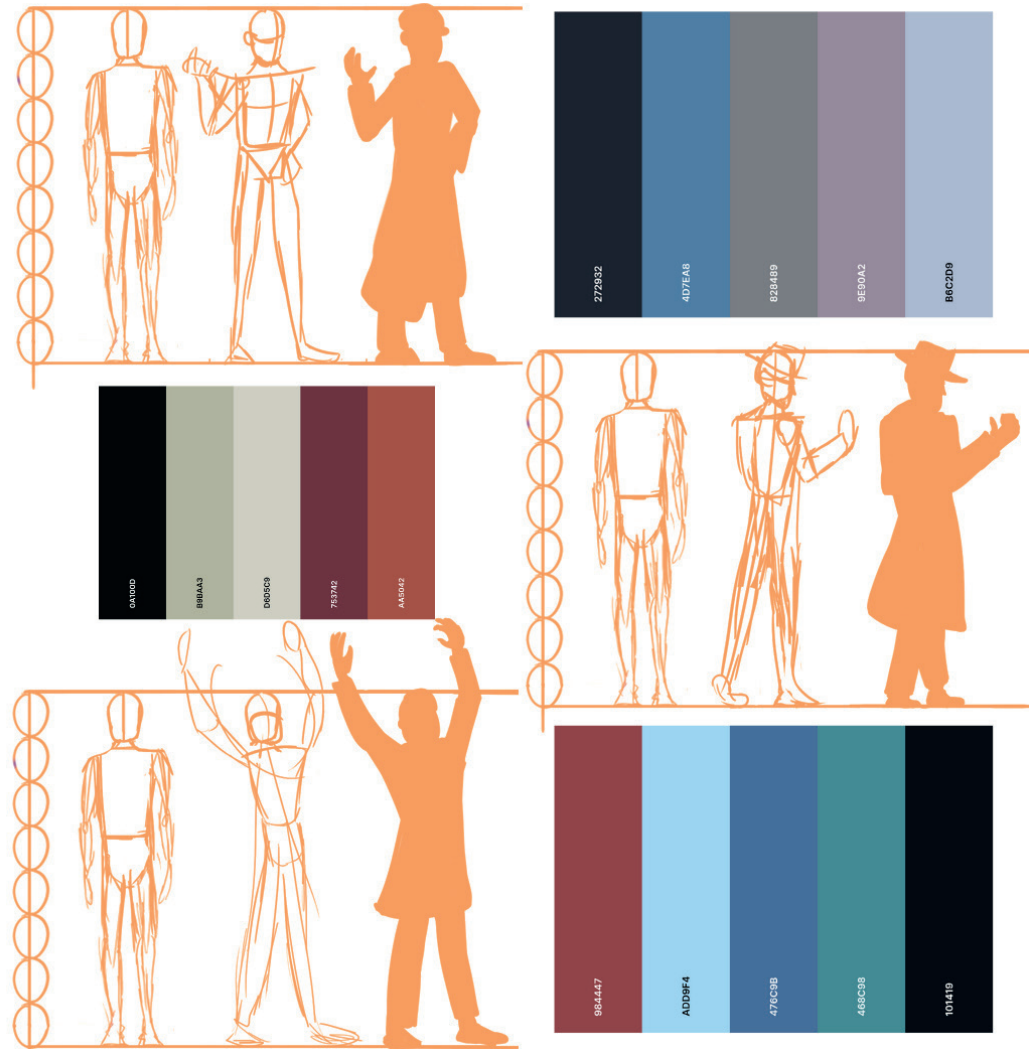


Imagen 3.4.5 Propuestas de paletas de color y poses del Sr. Duval.<sup>141</sup>

**141** Bocetos digitales de elaboración propia. Paletas de color generadas con el apoyo de la página <https://colors.co/>



## F) Olimpia

Finalmente, para el personaje de Olimpia decidí escoger tonos amarillos y naranjas, ya que de manera positiva, el color amarillo atribuye a la diversión, la energía y la extroversión<sup>142</sup>; en el caso del color naranja, atribuye a lo exótico, la sociabilidad y lo llamativo, siendo estas las características atribuibles a lo que busca Armando en Olimpia, es decir, algo similar a Margarita.

En cambio, en la connotación negativa, el amarillo representa la irracionalidad, la envidia y los celos; asimismo, el naranja se atribuye a lo superficial, la dependencia y la arrogancia. Incluso Heller (2008) menciona que a través de una orden en Hamburgo en el año de 1445, en Leipzig y Merán en 1506, se obligaba a las mujeres prostitutas a llevar un pañuelo, un mantón o cordones de los zapatos de color amarillo.

Estos colores, tanto en la connotación positiva como negativa, representan a Olimpia, quien, como dije al principio de su apartado, es un intento de emular a Margarita, más joven y bella, pero de carácter menos amigable que la protagonista. En otras palabras, es una "*Margarita de repuesto*".

Como podemos ver en las propuestas de poses y paletas de color para Olimpia de la imagen 3.4.6, el color más representativo es el amarillo, agregando algunos colores que lo complementaran, como el azul y el verde. En el caso de sus siluetas y poses, están en una actitud arrogante y energética, contrastando con la delicadeza que mostré en las propuestas de Margarita al inicio de este apartado.

Así, para esta tesis, concluyo con el proceso de experimentación en la producción del Concept Art de una Novela Gráfica. Cabe destacar, que lo más complicado de esta fase fue la selección de las paletas de colores, ya que, como vimos en el caso del personaje de Olimpia, estos colores pueden denotar significados positivos o negativos, dependiendo de lo que se quiera representar en el personaje, y como analizamos en el capítulo 2 de esta tesis, es importante escoger con cuidado estos colores, para que el público no malinterprete el mensaje que se quiere comunicar.

<sup>142</sup> Ver Przybyla, *La Psicología y el significado del color Amarillo*. Recuperado de: <https://www.colorpsychology.org>



Imagen 3.4.6 Propuestas de paletas de color y poses de Olimpia.<sup>143</sup>

**143** Bocetos digitales de elaboración propia. Paletas de color generadas con el apoyo de la página <https://colors.co/>



Imagen 3.3 Propuestas de vestuario para los personajes.<sup>144</sup>

### 3.9 Modelos

En esta etapa, se realizan las pruebas de vestuario, es decir, los diversos estilos de vestimenta que usarán los personajes y los colores que armonizarán su apariencia, basándonos en las paletas de color antes propuestas. En esta parte del proceso, hay más claridad en cuanto a la definición de las características expuestas en las fichas de personaje.

En primer lugar, en la imagen 3.3 tenemos las propuestas del estilo de los vestuarios de todos los personajes. Tomando como referencia las propuestas de sus moodboards, realicé propuestas de diseño de uno de los vestuarios que usarían los personajes dentro de la obra. En este momento, aún no tenemos los colores de los vestuarios, por lo que se muestran en una paleta de grises.

Una vez que está definido el vestuario que van a llevar los personajes, se hacen las propuestas de color para esos vestuarios, así como para el tono de su piel y cabello, como podemos ver en la imagen 3.4.

Finalmente, para terminar con el diseño de los personajes, en la imagen 3.5 tenemos las expresiones en limpio de cada uno de ellos donde se proponen los gestos neutrales, de tristeza, sorpresa, intriga, enfado, disgusto y temor.

<sup>144</sup> Bocetos digitales de elaboración propia.





Imagen 3.4 Propuestas de color para los personajes.<sup>145</sup>

145 Bocetos digitales de elaboración propia.



146 Bocetos digitales de elaboración propia.

Imagen 3.5 Expresiones de los personajes.<sup>146</sup>

Por último, ya que tenemos las propuestas finales de los personajes, procedo a realizar los **thumbnails**<sup>147</sup> del guión gráfico de un capítulo de la obra, esto con el fin de tener el acomodo de los encuadres y las viñetas, así como la localización de los elementos importantes como los personajes y la utilería a través de figuras abstractas que los representen en colores sólidos. Como podemos ver en la imagen 3.6, aquí está el primer esquema del acomodo de las viñetas del capítulo VIII de la novela.

En esta fase del proceso, quise enfocarme principalmente en los personajes, ya que como mencioné en la fase de Análisis de Datos, para esta tesis solo realicé un extracto de cada área; sin embargo, considero que para las propuestas vistas en el Primer Concept Art de la utilería y los escenarios, son suficientes para exponer su proceso, el cual veremos terminado en el siguiente subcapítulo.

Por otra parte, como vimos en las entrevistas a los profesionales del Concept Art, aunque pueden estar en diversas áreas, lo mejor es que en un proyecto se enfoquen en una o a lo mucho dos, ya que es un trabajo arduo que requiere un equipo de trabajo y tiempo, y como en esta tesis las diversas etapas del Concept Art las realicé de manera individual, decidí enfocarme en llevar a cabo los dibujos de los personajes, siendo su diseño más complejo y con mayores cosas a considerar, para no restar calidad al trabajo.



Imagen 3.6 Thumbnails del capítulo VIII<sup>148</sup>

**147** Según su definición del diccionario Oxford, *thumbnails* significa “una imagen muy pequeña en una pantalla de computadora que muestra qué tan grande se ve una imagen, o cómo se ve una página de un documento cuando se va a imprimir” (traducción propia); en otras palabras, una miniatura. Según Fowler, los thumbnails son “dibujos creados rápidamente con detalles limitados para mostrar la escena, su composición, la perspectiva y los lugares de los elementos requeridos” (traducción propia).

**148** Bocetos digitales de elaboración propia.



### 3.10 Solución: Arte Final de Personajes, Escenarios, Utilería y Viñetas

Por último, se tiene como producto final el **Concept Art Final** de los personajes, la utilería principal de cada uno de ellos y los escenarios de Antin y Bougival para una adaptación de la novela hacia un formato de novela gráfica.

Recapitulando lo visto en este capítulo, para llegar a la fase final del diseño de personajes, utilería, atrezzo y escenarios, primero hice una recopilación de la información en donde expuse la síntesis de la obra, sus adaptaciones en diversos formatos y realicé las fichas de los 6 personajes más importantes de la obra, en donde incluí sus características físicas, psicológicas y sus relaciones con otros personajes.

Después, en el análisis de esos datos, realicé un moodboard para cada personaje, su utilería y atrezzo, así como los escenarios importantes, en donde coloqué a modo de collage imágenes que representaran las características físicas más importantes mencionadas en la obra, así como modelos de otras adaptaciones.

También, llevé a cabo propuestas propias sobre su vestimenta y utilería en la actualidad para reforzar el hecho de que esta es una adaptación a la época moderna. En el caso de los escenarios, preferí utilizar la aplicación de Google Maps para realizar un recorrido virtual y conocer estos lugares en la actualidad.

Luego, realicé los primeros bocetos de los personajes, su utilería principal y escenarios, refiriéndome a ellos como Primer Concept Art, en donde, como vimos en el capítulo 2 de esta tesis, son los primeros dibujos que se realizan una vez que se tiene la idea general gracias a las referencias del paso anterior.

Posteriormente, en la fase de experimentación, ya se tiene una idea más clara sobre los elementos que se van a realizar, por lo que ya hay poses, esquemas y paletas de color. Y como mencioné al final de esta fase, me enfoqué en el diseño de los personajes y la realización de tres viñetas para el guión gráfico por su complejidad sin restar calidad al trabajo.

Finalmente, tenemos el Concept Art Final, el cual expondré a continuación, comenzando por el Diseño de Personajes.

### 3.10.1 Diseño de Personajes

En el Concept Art Final de los personajes, tenemos una propuesta final de cómo lucirían éstos dentro de la novela gráfica, tomando en cuenta las consideraciones anteriores del estilo de dibujo, las paletas de color y los vestuarios de cada uno de ellos. Comenzaré por mostrar los diseños finales de Margarita.

Por ser la protagonista de la historia, he decidido mostrar las últimas propuestas de los principales vestuarios que utiliza a lo largo de la historia. Como vemos en la imagen 3.5.1, para su primer vestuario realicé cuatro propuestas de vestido rojo, todos ellos con el objetivo de que resalten su figura. Después, tenemos el vestuario de cuando vive en el campo de Bougival con Armando, mostrando dos propuestas de vestidos, uno amarillo y el otro rosado, junto con un chal de cachemira que le cubre del frío, porque recordamos que sigue estando enferma. Luego, tenemos los vestuarios del final; el primer vestuario es la ropa interior de encaje que usa la última vez que se queda en casa de Armando, y el vestido negro que vemos a continuación es lo que llevaba puesto antes de llegar con él. Finalmente, llegamos a la conclusión de la historia, donde muestro un camisón que usa Margarita al final de su vida; decidí que fuese sencillo, para contrastar la opulencia en la que solía vivir.



Imagen 3.5.1 Concept Art Final de Margarita Gautier.<sup>149</sup>

149 Ilustraciones finales de elaboración propia.

Como mencioné en la fase de la experimentación del vestuario, decidí que para los demás solo diseñaría una vestimenta por personaje, ya que al contrario de la protagonista, el resto no tiene cambios significativos del mismo. Sin embargo, procederé a explicar las decisiones tomadas por cada uno.

Como vemos en la imagen 3.5.2, tenemos en un solo lugar a los personajes principales que escogí para mostrar el Concept Art en el área de Diseño de Personajes en el orden por el cual se han mostrado a lo largo de este capítulo: Armando Duval, Prudencia Duvernoy, El Duque, el Sr. Duval y Olimpia.

Como acabo de mencionar, el primer personaje en aparecer es Armando Duval, quien no tuvo un cambio tan significativo en su apariencia, mientras que en su paleta de color hubo una combinación de colores más armoniosa de las que se propusieron en la fase de Experimentación; también, podemos ver que sostiene una camelia, que formaría parte de su utilería.

Después, tenemos a Prudencia Duvernoy, a quien, como propuse en su moodboard y paleta de color, prevaleció el color verde; también, podemos notar que la joyería resalta en su vestuario, dando al personaje un detalle importante.

En tercer lugar está el Duque, a quien dentro de su paleta de sepias, agregué un poco de temperatura de color para que resalte la personalidad cálida de este personaje; por otra parte, podemos ver el uso de su bastón como parte de su utilería principal.

Luego, podemos ver al Sr. Duval, quien tiene una pose similar a su hijo, pero es más evasiva; también, podemos notar que tiene casi los mismos colores que su hijo, solo que en un tono más frío para denotar su madurez.

Y finalmente tenemos a Olimpia, de quien conservé la paleta de color amarilla con diversos tonos llegando hasta el anaranjado; además de poseer joyas como Prudencia, podemos notar que hace uso de su utilería principal, el cual es el abanico.

Así, concluyo las propuestas del Concept Art Final de los personajes, mostrando que hay todo un proceso detrás, como sucede de la misma manera en la profesión del Diseño y la Comunicación Visual. Ahora, procedo a mostrar el Concept Art Final de la utilería principal de los personajes.





Imagen 3.5.2 Concept Art Final de los personajes principales de *La Dama de las Camelias*.<sup>150</sup>

<sup>150</sup> Ilustraciones finales de elaboración propia.

### 3.10.2 Diseño de utilería

Como mencioné en el segundo capítulo de esta tesis, la utilería es un elemento importante al diseñar un producto narrativo, ya que aporta a los personajes un complemento a su historia.

En la imagen 3.34 vemos la recopilación de la utilería de cada personaje que consideré importante para cada uno y para la trama. Aquí, podemos observar la peineta de Margarita, la llave de Armando, la sombrilla de Prudencia, el bastón del Duque, la maleta del Sr. Duval y el abanico de Olimpia. A continuación, procederé a explicar cada uno de ellos.

Como mencioné en el Primer Concept Art de la Utilería de Margarita Gautier, para resaltar su apodo decidí que utilizara un objeto con las camelias que la representan, por lo que decidí que una peineta con flores de camelia sería la mejor opción para cumplir este objetivo. Aquí vemos que la camelia más grande es color blanco, por lo que, como vimos en la descripción en el libro, significaba su disponibilidad hacia a sus amantes.

Después, tenemos la llave que Margarita le da a Armando, que si bien, antes le pertenecía a ella, la protagonista se la entrega como muestra de su confianza, por lo que ahora le pertenece al joven. En este objeto, podemos ver que tiene una letra “M” en su cabeza, así como a su alrededor está la abstracción de una flor de camelia, indicando que este es un objeto personalizado.

Seguimos ahora con el paraguas de Prudencia, que, como mencioné con anterioridad, es un objeto propuesto para este personaje que no se indica en la obra original. Vemos que está decorado y que es del color verde característico de este personaje.

Luego, tenemos el bastón del Duque, al que vemos finamente decorado con flores en el mango, representando la conexión de su difunta hija con Margarita. Posteriormente, vemos la maleta del Sr. Duval.

Y para concluir con el Concept Art de los objetos de utilería, tenemos el abanico de Olimpia, en el cual podemos ver flores de narciso pintados en la tela, junto con bordados de encaje en el borde y el mango tallado detalladamente, mostrando así que es un objeto fino.

Como vimos en este apartado, al realizar las ilustraciones finales de estos objetos tomé cuidado en que éstos tuvieran detalles importantes que los hiciera identificables de un objeto común. Ahora, procedo a mostrar el Concept Art Final de Antin #9 y Bougival como parte de los escenarios.



Imagen 3.34 Concept Art Final de la Utilería.



### 3.10.3 Diseño de Escenarios

Para el **Concept Art Final de los Escenarios**, decidí realizar el de dos de los lugares propuestos que muestran su exterior e interior, siendo estos Antin #9 y la casa en Bougival, ya que estos son los lugares más importantes dentro de la obra, siendo el primero la morada de la protagonista y el segundo, el lugar donde ocurre el clímax de la historia.

Primero tenemos la imagen 3.6.1, donde muestro el Concept Art Final de Antin #9, el lugar donde vive Margarita. Aquí, vemos cómo luciría la calle en la noche y en el día, donde la casa de Margarita está en el medio y la de Prudencia del lado derecho, de color verde. También, podemos notar que los colores son los propuestos en las paletas de color que vimos en la fase de Experimentación. Por otra parte, en la parte inferior de la imagen, vemos a color la puerta principal, el comedor, su habitación y la sala.



Imagen 3.6.1 Concept Art Final de Antin #9<sup>151</sup>

<sup>151</sup> Ilustraciones finales de elaboración propia.

Ahora, continuamos con la casa en Bougival, ubicada en el campo. Como podemos ver en la imagen 3.6.2, en primer lugar, están imágenes de la fachada por el frente y al costado, donde podemos notar que el inmueble está rodeado de árboles, remarcando su ubicación en el campo. Después, en la parte inferior de la imagen, vemos cómo luciría el interior de la casa, tanto su comedor, su estancia y la habitación principal donde se hospedan los protagonistas.

Para la selección de los colores de esta casa, decidí que fueran complementarios en el exterior y en el interior, es decir, por fuera que armonizara con el verde de la vegetación y por dentro las paredes de color salmón que mostraran la calidez del lugar; para la habitación, de igual manera decidí que armonizaran los colores fríos con los cálidos para reflejar el equilibrio que existe en la relación de Margarita y Armando.

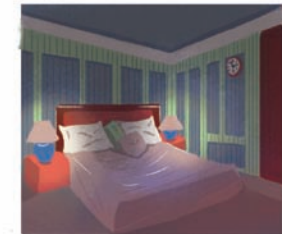


Imagen 3.6.2 Concept Art Final de Bougival.<sup>152</sup>

Considero que posiblemente al momento de realizar la novela gráfica, en algunos casos como los objetos o los escenarios, e incluso los vestuarios, no se puedan apreciar con claridad los pequeños detalles que incluí en ellos, pero como he mencionado con anterioridad, para términos de esta tesis, el Concept Art que se ha realizado es ilustrativo en cuanto a mostrar el proceso que lleva cada área, por lo que si fuera un trabajo en equipo, aún estaría a consideración de cambios u otras propuestas que determine el director del proyecto.

También, puedo decir que es un trabajo laborioso para una sola persona, pero es interesante construir a los personajes, su utilería y los espacios que utilizan en la historia a partir de su descripción física, psicológica, social e incluso histórica; es decir, transformar conceptos abstractos a imágenes tangibles, así como lo hace el diseño tradicional que hemos aprendido en esta carrera.

Por otro lado, es importante conocer el punto de vista del usuario ya que puede aportar ideas y puntos de vista diferentes para que un personaje sea interesante y poder construir un desarrollo favorable para el público.



### 3.10.4 Viñetas

Finalmente, englobando lo visto en todo el proceso del Concept Art para la elaboración de una novela gráfica, hago tres propuestas en color, composición y acomodo de 4 de los personajes principales dentro de las viñetas que considero esenciales en el capítulo VIII de la obra.

Es importante aclarar que las ilustraciones presentadas a continuación son parte del Concept Art del proyecto, por lo que no son las ilustraciones finales de la adaptación a novela gráfica, sino las ilustraciones finales conforme al proceso de Concept Art, ya que el objetivo de esta tesis es mostrar precisamente este desarrollo, el cual recordemos no significa que sea el producto final, sino un recurso para mostrar las propuestas gráficas de un proyecto narrativo-gráfico, es decir, tiene como propósito ser la base para realizar el producto final, que en este caso, sería la construcción de una novela gráfica adaptada de una novela literaria.

Una vez aclarado este punto, continúo con la exposición de las siguientes ilustraciones.

En primer lugar, en la imagen 3.7 tenemos la viñeta que muestra el momento donde Armando Duval conoce a Prudencia Duvernoy, y están hablando sobre Margarita Gautier, la protagonista de la obra. Dentro de la escena, ambos platican durante una obra de teatro, por lo que me pareció adecuado poner a los personajes como siluetas en primer plano y de fondo la obra que se supone están viendo.

Por otra parte, utilizando las herramientas que ofrecen los programas de dibujo, propongo que el fondo esté desenfocado para dar énfasis a los personajes en primer plano, pero representarlos a ellos en forma de siluetas porque la luz proviene del frente y así, hacer al espectador parte de la escena.

De igual manera, considerando que se utilizarán globos de diálogo como sugiere la estructura de la novela gráfica, dejé un área considerable en la viñeta para que se pueda realizar esta acción sin tener dificultades de acomodo por falta de espacio.



Imagen 3.7 Prudencia y Armando hablan en el teatro.<sup>153</sup>

Continuando con la historia, en la imagen 3.8 tenemos la escena donde Armando ve partir a Margarita con El Duque, quien recordemos es un hombre adinerado, por lo que puede permitirse el uso de una limusina.

Así como en la ilustración anterior, realicé la composición de la misma con un área libre para el texto, en este caso, una narración escrita o un globo de pensamiento de parte de Armando. Por otra parte, la composición está diseñada de nuevo para que el espectador sea parte de la escena, y así con Armando en primer plano, pueda dirigir su atención hacia Margarita y El Duque. Además, por los elementos mostrados como los faroles y el auto, estoy dando énfasis a que la historia ocurre en la época actual.



Imagen 3.8 Armando observa a Margarita y a El Duque partir.<sup>154</sup>

154 Ilustración final de elaboración propia.





155 Ilustración final de elaboración propia.

Imagen 3.9 Margarita y Prudencia hablan desde sus ventanas.<sup>155</sup>

Por último, en la imagen 3.9 tenemos una de las últimas escenas del capítulo, donde Margarita y Prudencia están hablando por sus respectivas ventanas. Aquí, al igual que la imagen 3.7, dejé un espacio para sus diálogos.

Como podemos ver, aunque estas ilustraciones no tienen los detalles que requerirían en la versión final, como las expresiones de los rostros, texturas e iluminaciones, nos dan una idea de lo que veremos en la novela gráfica, tanto en el color, en las poses y posiciones de los personajes y, como en el caso de la imagen 3.9, el uso de un elemento de utilería en el personaje de Margarita.

Así, podemos concluir este capítulo haciendo mención a lo que hemos probado a lo largo de este proyecto de tesis: el Concept Art es un recurso gráfico-narrativo que nos ayuda a visualizar ideas y conceptos narrativos, desde el planteamiento de éstos, luego buscar los diversos contextos de los personajes, el lugar, la historia misma, entre otras cosas, así como sus referencias visuales; después realizar los primeros bocetos, desarrollarlos y finalmente presentar las versiones finales, lo logrando así, que se realice una comunicación visual entre lo que quiere decir un autor a lo que va a percibir el lector o espectador.

Y lo que recomiendan Morales (2021) y Avendaño (2021) para los futuros Concept Artists: **Seguir aprendiendo y practicando.**



A decorative border with a repeating floral pattern in shades of red, purple, yellow, and green, framing the central text.

# CONCLUSIONES



Una vez que hemos comprendido el proceso para realizar Concept Art en cualquiera de sus áreas, puedo decir que este recurso gráfico-narrativo es parte de un proceso de Diseño, ya que requiere de una investigación, un desarrollo de ideas y conceptos, la concretación de la imagen del producto y la solución de un problema.

La preparación de un producto narrativo-visual lleva a cabo todo un proceso complejo que involucra a la investigación, construcción y manufactura de los elementos que serán importantes en la narrativa de la historia, haciendo que éstos la hagan visualmente atractiva y coherente.

Tomando esto en cuenta, recordamos que el Concept Art se divide en tres áreas: el diseño de personajes, el diseño de escenarios y el diseño de utilería y atrezzo. Sin embargo, antes de realizar cualquier boceto o dibujo, se necesita recopilar la información de la historia que se va a narrar, ya sea de autoría propia o una adaptación literaria, como vimos en esta tesis. Esta información abarca contextos históricos, geográficos y sociales en donde ocurren los hechos.

Una vez que se tiene la información, comienza el proceso de investigación, el cual requiere la búsqueda de imágenes y fotografías de los elementos que se considerarán para realizar el Concept Art: modelos, vestimentas, texturas, materiales, colores, etc.

Todo el material recopilado se acomoda en un moodboard o collage para facilitar su acceso y que éste se utilice como referencias visuales para el ilustrador o artista encargado del Concept Art de cada área.

Cuando hablamos del diseño de personajes, nos referimos a dar vida a los mismos dentro y fuera de la historia, tomando en cuenta sus diversos contextos y su relación con el mundo que le rodea, y para hacerlo, ellos necesitan tener un rostro, una complexión física, la vestimenta que utilizarán y los colores que le identifiquen, y con todos estos elementos, se construye su apariencia física.

Por otro lado, el diseño de escenarios abarca las propiedades geográficas, arquitectónicas e históricas de un lugar. Se recomienda la visita de dichos lugares que servirán de inspiración para construir los escenarios, pero si eso no es posible para el ilustrador o artista, tomar recursos tecnológicos como los mapas virtuales puede resultar de gran ayuda. También, estos Concept Artists se encargan de dar iluminación a los escenarios, y con ello, encontrar otra forma de narrar la historia de manera visual, llamando a esto el Color Script o Guión de Color.

Finalmente, tenemos el diseño de utilería y atrezzo, que implica diseñar todos los objetos que utilizarán los personajes de la historia, así como aquellos que formarán parte de la escenografía pero que los mismos personajes no interactúan con ellos, es decir, tienen un propósito decorativo y ambiental.

Aunque parezca que no tiene relevancia, esta área tiene el objetivo de complementar al diseño de escenarios y al diseño de personajes, porque al primero, le da vida al lugar donde se realizan las acciones de los personajes, y al segundo, le dan acción a los mismos.

Así, podemos entender que, al ser un recurso para la producción de un proyecto narrativo-visual, la realización del Concept Art necesita de tiempo y esfuerzo para lograr llegar al producto final que cumpla con el objetivo principal: transmitir el mensaje que el autor o el director del proyecto quiera comunicar. Y es por esto, que en el caso de que el proyecto sea audiovisual, se necesita de un gran número de personas que puedan encargarse de las tres áreas simultáneamente y que el proyecto salga lo más rápido posible. En cambio, si es el caso de una novela gráfica, el ilustrador, que puede ser el autor o coautor de la obra, tiene que hacer todo el proceso por su cuenta, lo cual implica un mayor tiempo de pre-producción y producción.

Como acabo de mencionar, pudimos comprobar que el Concept Art no sólo se aplica a medios audiovisuales como películas, series y videojuegos, sino que también puede adaptarse al medio editorial como lo es una novela gráfica. En otras palabras, el Concept Art puede ser adaptable a cualquier medio de comunicación visual en el ámbito narrativo.

También aprendimos que el Diseñador de Producción, en cualquier producto cinematográfico, lleva a cabo este proceso, y al ser un trabajo multidisciplinario, necesita de un buen equipo de trabajo para que los resultados sean los más favorables para el producto final.

De igual manera, es importante mencionar, que en los últimos años ha sido frecuente mencionar la referencia de los artistas de Concept Art como de Storyboard para reforzar la importancia y el nivel de responsabilidad que poseen dentro de la pre-producción de un proyecto narrativo gráfico.

Asimismo, es recomendable que, aunque un ilustrador trabaje en el área de Concept Art de manera independiente, cuente con la ayuda de otras personas para que el producto final sea uno de calidad. De igual manera, al realizar Concept Art, se debe tener una comunicación clara con el director del proyecto, ya que será la persona responsable de lo que se presente como producto final.

Por otra parte, una vez realizada la investigación pertinente sobre el Concept Art, se puede afirmar que efectivamente, hay poca información académica en español sobre este tema, por lo que propongo se abra la posibilidad de estudiar más a fondo esta área, ya que, al ser multidisciplinaria, nos puede ayudar a comprender mejor tanto nuestro propio trabajo, como al público objetivo.

Continuando con esta afirmación, por medio de entrevistas a profesionales en el medio como vimos al principio de esta tesis, podemos agregar que actualmente, el Concept Art se aprende más por la práctica y la experiencia que por la academia, siendo así por una razón principal: el dibujo es el medio de trabajo.

Tomando en cuenta el punto anterior, propongo que, ya que la Facultad de Artes y Diseño se encarga de proveer a los estudiantes de sus licenciaturas los conocimientos que les permitirán desarrollarse en áreas de creatividad y narrativa visual, se pudieran hacer actualizaciones en los planes de estudio para considerar este tipo de especialidades que el campo laboral está demandado en los diferentes medios de producción que mencioné a lo largo de esta tesis.

Considero que el Concept Art es importante al momento de visualizar un Concepto Visual en un proyecto gráfico-narrativo y así, ayuda a un equipo de producción a llevar a una realidad visual el Concepto planteado. Además, personalmente observo que el Concept Art nos ayuda a explorar diferentes propuestas y estilos gráficos de diversos ilustradores y artistas que enriquecen el valor visual de una obra narrativa, ya sea en el ámbito cinematográfico, o en la narrativa gráfica como lo plantean las novelas gráficas, y esto nos puede servir de inspiración para la creación de otras historias, nuestras propias historias.

Con esto dicho, abrimos la posibilidad de que la publicación del Concept Art para el público no sea exclusivo solamente de los proyectos audiovisuales, sino que también se pueda tener un reconocimiento, publicación y difusión para proyectos de narrativa gráfica, como el cómic, la novela gráfica y el álbum ilustrado.

Como conclusión personal, considero que este trabajo de investigación me ayudó a mantener activa y vigente mi curiosidad sobre el Concept Art y la pre-producción audiovisual, logrando así que crezca la motivación a realizar proyectos personales utilizando lo aprendido en este proceso. También, me ayudó a organizar y delegar mejor mi tiempo y recursos al momento de llevar a cabo una investigación académica y la producción de un material narrativo-gráfico. Finalmente, gracias a esta tesis, pude conocer el trabajo de artistas de Concept Art y Novela Gráfica, tanto nacionales como internacionales, que considero vale la pena seguir su trabajo en las producciones audiovisuales y gráficas que lleven a cabo para comprender mejor su labor como artistas y narradores gráficos.

Para terminar, confío en que los futuros alumnos interesados en el área del Concept Art, puedan encontrar en esta tesis una guía para entender en qué consiste y algunos de los pasos que se necesitan para llevarlo a cabo, y que, así como yo, puedan interesarse y apasionarse con la construcción de mundos, personajes e historias por medio de la narrativa visual.



A decorative border with a repeating floral pattern in shades of red, purple, and yellow, surrounding a central white area.

# BIBLIOGRAFÍA Y ANEXO

## BIBLIOGRAFÍA IMPRESA

- Barnwell, J. (2004). *Production design: architects of the screen*. Nueva York: Wallflower Press.
- Barnwell, J. (2017). *Diseño de Producción para pantalla: Storytelling visual en el cine y la televisión*. México: Parramon.
- Barrero, M. (2012). *De la viñeta a la novela gráfica*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Bettetini, G. (1996). Capítulo 6 La desaparición del sujeto en el teatro de lo cotidiano. En *La Conversación Audiovisual. Problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. (pp. 180–181). Madrid: Ediciones Cátedra.
- Cartwright, S. R. (1996). *Pre-production planning for video, film, and multimedia*. Massachusetts: Focal Press.
- Collins, J., & Nisbet, A. (Eds.). (2010). *Theatre and Performance Design: a reader in scenography*. Nueva York: Routledge.
- De Huertos Baigorri, F. (2016). *Ilustración Gráfica: entre arte y diseño. Estudio de caso en la revista Para Ti* (Doctoral dissertation).
- De León, T., Ortiz, A. E., Narro, C., García, J. L. (2013). *Animando el dibujo: del guión a la pantalla*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Díaz, A. E., (2001). *Aproximación al teatro musical de habla inglesa: su impacto en el cine*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Eisner, W. (2008). *La Narración Gráfica*. Barcelona: Norma Editorial.
- Fish, A. (2010). *How to draw Graphic Novel Style*. New York: Chartwell Books, Inc.

- García B. G., V., (1998). *La expresión audiovisual a través de la experiencia del color y del sonido en el cine*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México.]. Tesiunam - Universidad Nacional Autónoma de México.
- García, J. (2005). Cuadernos de Estudios Cinematográficos 5: Dirección artística. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Glebas, F. (2009). *Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. Massachusetts: Focal Press.
- Gress, J. (2014). *[digital] Visual Effects and Compositing*. Estados Unidos: New Riders.
- Heller, E. (2008). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Nueva York: Allworth Press.
- Macías, R. U. (2007). *Literatura y cine. Adaptaciones I: del teatro al cine* (No. 7-8). Guaymas: Editorial Padilla Libros.
- McCloud, S. (2016). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- McCloud, S. (2018). *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- Rizzo, M. (2005). *The art direction handbook for film*. Massachusetts: Focal Press.
- Romero, R., Zapata, S., Bazaes, R. (2013). *EL DISEÑO TEATRAL: ILUMINACIÓN, VESTUARIO Y ESCENOGRAFÍA*. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de la Región Metropolitana.
- Stabile, C. & Harrison, M. (2003). *Prime time animation: Television animation and American culture*. Nueva York: Routledge.



- Steinborn, B. *Gegen Avant-Garde / Against Avantgarde*. Interview with Frank Daniel, *Filmfaust: Internationale Filmzeitschrift*, núm. 88, agosto-octubre, 1993.
- Toro, F. (2018). *El objeto: el actor invisible en escena*. [Trabajo de pregrado, Universidad del Valle]. Repositorio Digital Univalle.
- Van der Linden, S. (2015). *Álbum[es]*. Barcelona: Ediciones Ekaré/Variopinta Ediciones/Banco del Libro.
- Vega, C. (2016). *Cortometraje de ficción. Manual del guionista*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Véliz, J. C. A., Higuera, D. E., Tapia, E. M. (2013). *ESCENARIOS, DECORADOS, ILUMINACIÓN Y MAQUILLAJE EN EL CINE*. Tesis de Licenciatura. Universidad de La Serena.
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Vizcaíno, P. (2016). *Del storytelling al storytelling publicitario: el papel de las marcas como contadoras de historias*. [Tesis de Doctorado. Universidad Carlos III de Madrid.]
- Withrow, S., Danner, A., (2007). *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Zavala, L. (2017). *Principios de teoría narrativa*. México: Naveluz.
- Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.
- Zurro, B. (2015). *Dirección de Arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. [Tesis de Maestría. Universitat Politècnica de València.]

## PÁGINAS WEB

Bleger, M. (2021). *Conoce los recursos gráficos de una historieta y crea cómics alucinantes*. Crehana. Recuperado el 23 de noviembre de 2021, de:

<https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/recursos-graficos-historieta/>

Cañete, M. (2017). *Los artistas, la cultura y los medios. El teatro como comunicación*. Escritos En La Facultad, (126), pp. 18–20. Recuperado el 2 de junio de 2020, de:

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=13397&id\\_libro=640](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=13397&id_libro=640)

Chino, A. (2015). *Narrativa y Descriptiva gráfica: Los elementos narratológicos y semióticos de la historieta. Manual teórico-práctico del cómic*. México: Programa de Apoyo a la Docencia, Investigación y Difusión de las Artes. Recuperado el 21 de julio de 2022, de:

<https://es.slideshare.net/manualcomic/narrativa-y-descriptiva-grfica-ana-bell-chino-teora-historieta>

Correro, C. (2019). El libro álbum, características y oportunidades para la educación literaria de niños y niñas. *Em Aberto*. 32 - 109, pp. 43 - 57. Recuperado de:

<https://doi.org/10.24109/2176-6673.emaberto.32i105.4430>

Crisóstomo, R. (2016). Comic vs horresco referens: Maus como estudio de caso. *Cauce*, (39), 329-345.

Recuperado de: [https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce39/cauce\\_39\\_020.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce39/cauce_39_020.pdf)

Darvideo Studio. (s.f.) *Model Sheet*. Darvideo.tv. Recuperado el 29 de julio de 2022, de:

<https://darvideo.tv/dictionary/model-sheet/>

Design, R. (2011). *Pequeño Diccionario del Diseñador, Diccionario de términos, biografías y usos del diseño gráfico*. Recuperado el 6 de mayo de 2020, de:

<http://losqueno.com/wp-content/uploads/2015/04/DICCIONARIO-DISE--O.pdf>

Di Benedetto, S. (2013). *An Introduction to Theatre Design*. New York: Routledge.

Recuperado el 13 de mayo de 2020, de:

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=y1PFBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=theatre+design&ots=WV\\_C7EyosJ&sig=Vc-R25rbgGDQ899PQIqKQtl-zVw#v=onepage&q=theatre%20design&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=y1PFBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=theatre+design&ots=WV_C7EyosJ&sig=Vc-R25rbgGDQ899PQIqKQtl-zVw#v=onepage&q=theatre%20design&f=false)

Escuela, L. (2017). *Libro álbum. Herramientas para el análisis*. Asociación de Profesionales de la Narración Oral en España. Recuperado el 25 de julio de 2022, de:

<https://narracionoral.es/index.php/es/documentos/articulos-y-entrevistas/articulos-seleccionados/1377-albumes-ilustrados-herramientas-para-el-analisis>

Fitzgerald, R. (2019). *What is Concept Art?*. CG Spectrum. Recuperado el 6 de mayo de 2020, de:

<https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>

Fowler, M. (2003). *Animation Layout Thumbnail*. Animation World Network.

Recuperado el 06 de junio de 2022, de:

<https://www.awn.com/animationworld/animation-layout-thumbnail>

Gordillo, D. (2008). La hibridación en las nuevas formas dramáticas y espectaculares del siglo XXI. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 6(1), 132-152.

Recuperado el 8 de mayo de 2020, de: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/364/240>

Grazioli, C. (2010). *Espacio y lugar escénicos*. World Encyclopedia of Puppetry Arts.

Recuperado el 8 de mayo de 2020, de: <https://wepa.unima.org/es/espacio-y-lugar-escenicos/>

Guarinos, V. (2007). *Del teatro al cine y a la televisión: el estado de la cuestión en España*.

Recuperado el 8 de mayo de 2020, de:

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/95589/cuader2\\_2.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/95589/cuader2_2.pdf?sequence=1)



Guzmán, A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de) concepto. *Iconofacto, Volumen 12 N° 18*. Recuperado el 8 de mayo de 2020, de: [https://www.researchgate.net/publication/323186899\\_Una\\_metodologia\\_para\\_la\\_creacion\\_de\\_personajes\\_desde\\_el\\_diseno\\_de\\_concepto](https://www.researchgate.net/publication/323186899_Una_metodologia_para_la_creacion_de_personajes_desde_el_diseno_de_concepto)

Guerstein, V. (2004). Cine nacional e identidad: Los primeros pasos. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]*. 1-1, pp. 17-19. Recuperado el 8 de mayo de 2020, de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=638&id\\_articulo=13389](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=638&id_articulo=13389)

Jasso, X. (2016). *Lenguaje y significado del abanico en la danza española*. [Informe de práctica educativa para licenciatura, Escuela Nacional de Danza “Nellie y gloria Campobello”]. Repositorio de Investigación y Educación Artísticas del Instituto Nacional de Bellas Artes. Recuperado el 22 de abril de 2022, de: <http://hdl.handle.net/11271/1059>

Lauria, L. (1999). *Character Model Sheets*. Larry's Toon Institute. Recuperado el 29 de julio de 2022, de: <https://www.awn.com/tooninstitute/lessonplan/model.htm>

Martínez, M., Guardado, M. (2018). *Análisis del uso del maquillaje teatral para la construcción externa del personaje, en la escena actual de El Salvador*. [Monografía Especializada de Pregrado, Universidad Dr. José Matías Delgado]. Recuperado el 22 de mayo de 2020, de: <http://201.131.110.78/jspui/bitstream/10972/3733/1/0002718-ADTECMA.pdf>

Martínez-Zamora, A. (2014). *El álbum como herramienta pedagógica: propuesta para la mejora de la identidad personal*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Internacional de la Rioja]. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2265>

Menza Vados A. E., Sierra Ballén E. L., & Sánchez Rodríguez I. W. H. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Kepes, 13(13)*, 265 - 296. Recuperado de: <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.12>

Millán, S. (2009). *La Dirección de Arte en el Cine*. Cinema Design. Recuperado el 14 de mayo de 2020, de: [https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion\\_arte/](https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion_arte/)

Mitchell, A. (2019). *The Art of the Hair and Makeup Designer*. LiveAbout.

Recuperado el 26 de mayo de 2020, de:

<https://www.liveabout.com/art-of-hair-and-makeup-designer-2638621>

Museo Frida Kahlo. (2020). *Biografía de Frida Kahlo*. Recuperado el 18 de marzo de 2022, de:

<https://www.museofridakahlo.org.mx/wp-content/uploads/2021/06/2-Biografi%CC%81as-de-FK.pdf>

Ortega, E. (2009). *La comunicación publicitaria*. Madrid: Pirámide.

Recuperado el 02 de junio de 2020, de: <http://hdl.handle.net/10637/2138>

Oxford Learner's Dictionaries. (s.f.). Thumbnails. En Oxford Advanced Learner's Dictionary.

Recuperado el 06 de junio de 2022, de:

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/thumbnail?q=thumbnails>

Przybyla, D. (s.f.). *Significado de Los Colores*. Recuperado el 31 de marzo de 2022, de:

<https://www.colorpsychology.org/es/>

Rivero, H. G. (2019). ¿Qué hacen el tramoyista y el escenógrafo?. Formación Audiovisual.

Recuperado el 13 de mayo de 2020, de:

<https://www.formacionaudiovisual.com/blog/artes-escenicas/que-hacen-tramoyista-escenografo/>

Rodríguez, I. (s.f.). *Tipos de narrador*. Rigor Textual. Recuperado el 05 de abril de 2022, de:

<http://rigortextual.com/blog/tipos-de-narrador>

Rosero, J. (2010). *Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado*.

Bogotá: Universidad de Palermo. Recuperado el 07 de mayo de 2020, de:

[http://www.anniemate.com/ilustradorescolombianos/documentos/doc/LAS\\_CINCO\\_RELACIONES\\_DIALOGICAS-JOSE%20ROSERO.pdf](http://www.anniemate.com/ilustradorescolombianos/documentos/doc/LAS_CINCO_RELACIONES_DIALOGICAS-JOSE%20ROSERO.pdf)

Sol, M. (S/A). *Preproducción, Planificación, Plan de Trabajo*. Academia.

Recuperado el 22 de mayo de 2020, de:

[https://www.academia.edu/28467587/PREPRODUCCION\\_PLANIFICACION\\_PLAN\\_DE\\_TRABAJO](https://www.academia.edu/28467587/PREPRODUCCION_PLANIFICACION_PLAN_DE_TRABAJO)

- Stefyn, N. (2020). *What It's Like To Be A Concept Artist: Interview With Tyler James*. CG Spectrum. Recuperado el 6 de mayo de 2020, de:  
<https://www.cgspectrum.com/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist>
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2010). Hairdressing concept. Recuperado el 26 de mayo de 2020, de: <https://www.britannica.com/art/hairdressing>
- Tocancipá, D., Fernney, N., Orobajo, R., & Alejandra, M. (2019). *Narrativa gráfica: espacio para el fortalecimiento de la lectura inferencial*. Bogotá: Universidad pedagógica Nacional. Recuperado el 08 de abril de 2020, de:  
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11150/TE-22631.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vázquez, M. J. (2019). ¿Qué es el Concept Art? Domestika. Recuperado el 27 de mayo de 2020, de: <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>
- Vega, E. (2009). *La narrativa gráfica*. Madrid. Recuperado el 08 de abril de 2020, de:  
<http://www.eugeniovega.es/asignaturas/narrativa/lenguaje.pdf>
- Vieites, M. F. (2016). *Teatro y comunicación. Un enfoque teórico*. Signa: Revista De La Asociación Española De Semiótica, (25), 1163–1166. Recuperado de:  
<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:signa-2016-25-7530/VIEITES.pdf>
- Villa, J. (2016). “¡Ay, Carmela!”, *historia de dos textos y una traición (Aproximación al estudio de la transformación del libreto teatral en guión cinematográfico)*. Tesis de Maestría. Universidad de Valladolid. Recuperado el 9 de junio de 2020 de: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/21694>
- Wordreference. (2005). Atrezzo. Recuperado el 18 de mayo de 2020, desde:  
<https://www.wordreference.com/definicion/atrezo>
- (S/A). (2012). *El lenguaje del Cine*. Glosarios Servidor Alicante. Recuperado el 14 de mayo de 2020, de:  
<https://glosarios.servidor-alicante.com/lenguaje-cine/plato>

## ANEXO

### Entrevistas a profesionales del Concept Art

Avendaño, J. Comunicación personal. 27 de junio de 2021.

Morales, V. Comunicación personal. 8 de noviembre de 2021.

#### JAVIER AVENDAÑO

##### 1. ¿Qué es el Concept Art?

Es el proceso de creación para una producción de entretenimiento. Si nos estamos enfocando en Concept Art para entretenimiento como para animación o videojuegos, pues es la realización de la preproducción que eventualmente se va a llevar a producción y post producción. Es bajar la visión de un director, de un equipo en general y quién va a comunicar mejor. Es buscar las palabras adecuadas para que se entienda lo que el director tiene en mente.

##### 2. ¿Cómo conociste el Concept Art?

Yo lo conocí en la maestría. Originalmente quería ser ilustrador para cuentos infantiles y como fui a hacer mi maestría en Ilustración en la Academia de Artes en San Francisco, se abrió una nueva maestría que era Visual Development que es básicamente Concept Art, que consistía en diseñar personajes, escenarios, props para animación y videojuegos y así lo conocí. No sabía que era una carrera, para mí lo que hacían era para caricaturas y no tenía un nombre específico para mí era sólo animación, pero no tenía tan en cuenta toda la preproducción que implicaba. Al final pues sólo como espectador sólo ves el producto terminado, y no sabes todo lo que hay tras bambalinas. Para mí, el animador y el Concept Artist era la misma persona que hacía todo esto, y ya me di cuenta de que no.

##### 3. ¿Te especializaste como Concept Artist por medio de una escuela o universidad o de manera independiente?

Hay varias cosas que durante la maestría nunca entendí o pretendía entender, y años después fue como “¡Wow, esto ya me hizo click!” Y también como maestro que fui, también tuve que buscar otros métodos para poder expresar mis ideas y no solamente con lo que ya tenía porque no todos mis alumnos aprendían de la misma forma, tenía que buscar otras aproximaciones. Todavía sigo estudiando hasta la fecha.

Para un ilustrador es importante estudiar un poquito de todo, como anatomía, historia, geografía, de un montón de cosas que uno no se imaginaría. Entre más sepas, más creatividad tienes; si siempre estás haciendo las mismas cosas, pues siempre tienes los mismos recursos y las mismas soluciones entonces te empiezas a encasillar siempre en algo. La psicología definitivamente puede ser de ayuda, no estoy diciendo que sea obligatoria, pero definitivamente todo conocimiento es útil; se pueden aprovechar también las experiencias propias, intentar decir cuándo me sentí así, o que sentí, o cómo veía yo el mundo cuando me sentía así porque, al final, nos proyectamos a través de nuestras propias experiencias.

Algo que yo hago, por ejemplo, es que a veces en lugar de estar inventando qué colores creo yo que genera la escena, me gusta ver cómo puedo buscar escenas de películas o pinturas que a mí me transmiten eso; siempre me ayudan como un punto de referencia porque es algo que a mí ya me hizo sentir esa pintura o película, entonces pienso que a lo mejor a alguien más también le hizo sentir lo mismo, entonces también esos son unos buenos recursos buscar referencias.



#### 4. ¿En qué área o áreas de Concept Art has trabajado y cuál te gusta más?

Estoy trabajando como director de arte para un estudio que se llama *Bond*. La verdad no me encanta ser director de arte porque es mucha responsabilidad. Como director de Arte tienes tú que establecer toda la investigación de estilos, estar en constante comunicación con el director para intentar entender qué hay en su cabeza.

Por otro lado, como Concept Artist, el director de arte te da la traducción de lo que busca el director, entonces ese es un papel un poco más sencillo, y francamente a mí me tiene más tranquilo. Sin embargo, está padre también la parte de director, o sea qué se aterricen las ideas, pero intimida mucho la responsabilidad. Fuera de eso, creo que lo que más me ha gustado es hacer, al menos para producción, el Color Script, hacer el guion de color, eso creo que es lo que más me ha llamado la atención.

No soy tan fan realmente de estar haciendo todo el desglose que implica ser un Concept Artist o un Visual Development porque para producción necesitas no solamente pintar bonito y ya, tienes que hacer todas las vistas, ver cómo funcionan, si es un pliegue, cómo se desdobra; tienes que hacer todo súper técnico para que alguien más lo digiera, no solamente es la pintura bonita. Y en Color Script, al menos ya ves un resultado un poquito más colorido y acabado, un poco más bonito que solamente la línea y eso es por lo que me gusta más el Color Script. Me gusta la parte de diseño, pero me relaja mucho más pintar.

#### 5. ¿Podrías explicar en qué consiste el Color Script?

Nosotros en el arte nos comunicamos a través de signos, y al final es como una comunicación, no puedes estar inventando palabras porque entonces, no te van a entender; inclusive usamos signos para hablar. En este caso, como es una comunicación visual, entonces intentamos que todo lo que son nuestras palabras en el arte, comuniquen, y entre estas palabras está el color.

El color nos genera diferentes sensaciones a cada persona, y cada quién lo percibe de una manera distinta, pero tenemos que encontrar estos común denominadores donde decimos "*La mayoría de la población lo va a sentir así*", "*La mayoría de la población va a percibir la luz de esta manera, va a percibir la oscuridad con un diferente significado*". Qué carga significativa tiene el control de la luz y el color. Por ejemplo, Dice Tsutsumi, cuando hizo el Color Script para **Monsters University**, hizo una escena muy padre: cuando Mike Wazowski se baja del camión, entonces él está parado bajo la sombra de un árbol, luego ve la Universidad y da un paso adelante, entonces Mike Wazowski se ilumina, porque pasa debajo de la sombra del árbol hacia la luz. Y la carga significativa es esa: que viene de la ignorancia o de la ausencia del conocimiento, y luego llega a la Universidad y de repente está iluminado.

Esas cargas significativas no son tan perceptibles hacia cualquier espectador, pero están ahí, y en cierto modo lo percibimos. De repente algunas iluminaciones o colores nos pueden hacer sentir tristes, o agobiados, o enérgicos, o felices, y el color Script se trata de esto, de escoger qué paleta de color comunica mejor el sentimiento que quieres en tu proyecto. Y al final es como un refuerzo de lo que se está diciendo con palabras a través de los actores que están en cuadro. Ese es el Color Script.

## 6. ¿Hay algún artista o grupo de artistas en los que te inspires para trabajar?

Me gusta mucho el trabajo de artistas de pintura un poco clásica; me gustan muchos artistas conceptuales, pero de entre los artistas clásicos, Sorolla es uno de mis artistas favoritos, Antonio Mancini me gusta muchísimo, J. C. Leyendecker me gusta mucho también.

A mí me gusta un poco más el semi realismo, no soy tan fan del arte abstracto, pero luego hay colores en la abstracción que me gustan, por ejemplo, me gustan ciertas paletas de colores y ciertas formas de Paul Klee. También me gustan Robh Ruppel y Gabriel Gómez, otros que tienen un estilo muy diferente a lo que hago como Tung Wu y Zeen Chin, también me gusta Eliza Ivanova y Yoshitaka Amano.

## 7. ¿Hay algún material o técnica que prefieras usar a la hora de hacer Concept Art?

Más que me guste, es más lo que me piden, y por ello me gusta mucho trabajar en digital, pues es muy práctico y cómodo. En técnicas tradicionales me gusta mucho dibujar con pluma y carboncillo, pero de todas las técnicas de agua soy muy malo, como los acrílicos, las acuarelas y el gouache, soy muy malo en el control sobre el agua; con el aceite como el óleo soy un poquito mejor, pero sigo sin ser tan bueno.

## 8. ¿Qué importancia crees que tenga el Concept Art en la producción de un proyecto? ¿Por qué?

Toda la importancia. En un proyecto, al final intentas comunicar algo, Por ejemplo, hay un libro de Richard Schmid que se llama *Alla Prima II*, y ahí, Richard Schmid hace la asociación de la pintura con otras artes, cómo un poeta escoge las palabras específicas para su poema, y si

una cambiara, cambia el significado de lo que quería decir; también, cómo un bailarín gesticula con el cuerpo, y eso transmite un sentimiento (eso se ve un poco más en la danza contemporánea).

Y hablando de las artes plásticas, el trazo del dibujo, la forma en la que tú pintas, la forma en la que tú tallas como escultor, todo transmite. A veces empezamos a hacer las cosas de una forma involuntaria, entonces en ese punto ya nos desconectamos de ver dónde cuenta cada trazo, y cada cosa que haces transmite. El Concept Art es completamente una cuestión de comunicación.

## 9. ¿Crees que en México sea relevante hacer arte para el entretenimiento (dígase películas, cómics, animaciones, etc.)? ¿Por qué?

Yo creo que en todos lados es importante el arte para el entretenimiento. Para empezar, el entretenimiento creo que es algo muy importante y creo que ha pasado como a tercer plano. Tienes esta carga significativa de relevancia de decir “*bueno, es que no es como un médico, no es como una profesión de un abogado*”; es decir, se empieza a comparar con otras profesiones que parecen y que son de gran importancia, pero el entretenimiento también lo es, imagina en esta cuarentena qué hubiera pasado estar encerrados sin ninguna pizca de entretenimiento; inclusive la literatura es una especie de entretenimiento, ver películas, ver una serie, jugar un videojuego, los juegos de mesa, un pasatiempo... El entretenimiento es vital para que mantengamos la cordura, y nuestro trabajo sirve para escapar un momento de estas realidades que nos pueden ser abrumadoras, nos mantiene cuerdos.

Entonces creo que el entretenimiento es importante, no sólo en otros países donde se produce, definitivamente en México también lo es; tristemente no tiene el apoyo suficiente porque es más fácil el consumo del entretenimiento extranjero. Aun así, México también tiene su propia voz y conoce su mercado, solamente que su mercado no lo quiere consumir, o quizás en México no se están encontrando las palabras adecuadas no sé no sé a quién culpar.

Las artes y el entretenimiento son muy esenciales porque necesitamos expresarnos, necesitamos hablar de alguna manera, y aunque uno no tenga las habilidades artísticas, al final resuena con otras cosas, resuena con la voz que otros están proyectando, y es ahí donde uno se identifica y encuentras tus propios gustos a través de las voces de otras personas.

Creo que los tiempos están cambiando, ahora en México se están haciendo cosas muy interesantes, y creo que, por otra parte, la industria entró un poco tarde en nuestro país, por lo que creo que todavía está por despegar. De lo que hay ahora a lo que había hace 10 años es un mundo de diferencia, totalmente.

#### **10. ¿Qué es lo que revisarías en un portafolio de un aspirante a Concept Artist?**

Yo creo que el solicitante debe tener claro lo que busca en la industria. Es muy diferente a alguien que aplica como Concept Artist a un artista libre; como artista uno siempre dice: *“quiero encontrar mi estilo, quiero que me identifiquen por mi estilo”*, y es bastante entendible, cada quién quiere contar sus historias, expresar su voz, entonces llena su portafolio de eso, pero puede ser un arma de 2 filos. También puede que te distingas muy bien entre los prospectos, que hayas encontrado eso especial, y hay varios artistas que lo han logrado.

Por otro lado, trabajas para una industria, las industrias ya tienen una voz; tú no vas a llegar a Pixar con un portafolio de estilo manga o anime, no puedes llegar y decirles: *“este es mi estilo y quiero que hagamos esto”*, porque no se trata de eso, tú te tienes que adaptar a lo que ellos están haciendo. Es como llegar a Honda y decir: *“quiero que hagamos ropa”*, cuando la compañía hace coches; no puedes hacer eso.

Entonces, tienes que ser adaptable. Si tienes más clara la meta, va a ser mucho más fácil para ti inclinar tu portafolio hacia esa industria en específico, y aunque quieras abarcar todo, la verdad es que, como dice el refrán, *“el que mucho abarca, poco aprieta”*. No vas a hacer un diseñador de ambientes y al mismo tiempo, un diseñador de personajes y un diseñador de color script, no vas a hacerlo todo, a menos que estés en un estudio muy pequeño quizás ahí sí, pero si quieres aplicar a industrias grandes tu trabajo va a ser mucho más específico, entonces debes tener claro hacia qué vas a aplicar, y que quede claro que puedes integrarte al flujo de trabajo de ese lugar, esto a nivel Concept Art en la industria.

En cuanto a los fundamentos que implica ser un Concept Artist, vienen del diseño, de que tengas todos requerimientos técnicos de lo que estás aplicando. Lo que yo buscaría en un portafolio, en primer lugar, es si me sirve o no para lo que yo estoy haciendo, esto va a depender completamente del proyecto. Lo que pasa mucho en la industria, es que muchas veces, los artistas trabajan por proyecto; hay artistas que se quedan en una empresa por mucho tiempo, pero esto significa que son adaptables, que son versátiles; pero también hay artistas que sólo llegan por cierto período de tiempo a un proyecto y en cuanto terminan, se van y buscan otro proyecto en otro lado, que encaje con su perfil.

Tienes que saber moverte, pero afortunadamente, en la industria, todo el mundo se inspira de otros, entonces hay como ciertos círculos, es decir, si mi arte no entra aquí específicamente en esta compañía, entonces, ¿qué otra compañía está haciendo cosas similares? Pero también hay que entender que hay otras compañías completamente distintas que es a donde yo no aplicaría, entonces ahí es cuando aprendes a no lanzar piedras a todos lados, mejor me concentro en un núcleo y dentro de ese núcleo hay más compañías que hacen cosas muy similares.

En el Concept Art, el trabajo es muy especializado, pero también es importante tomar en cuenta que te gusta hacer, ya que no vas a mandar un portafolio con perspectiva isométrica si no te gusta hacerlo, porque a lo mejor te contratan por eso. Yo tuve una experiencia donde mandé un portafolio a Canadá y me escribieron de **My Little Pony** para ser *Turn Arounds* de personajes, que es algo que yo odio hacer, pero estaba en mi portafolio y es lo que me iban a pedir, a tal punto de preguntarme “¿por qué puse esto?”.

Otro ejemplo: a lo mejor ahí pongo algo muy *toony* y quiero hacer realmente cosas como más oscuras, más realistas, y me contratan por lo *toony*, y de nuevo pienso: “no es lo que yo quería, pero es lo que hay” entonces si haces eso, ya te privaste de la oportunidad. Al final, también tienes que pensar a la larga que te hace feliz.

### **11. ¿Cuál sería tu consejo para estudiantes o profesionales que quieran dedicarse al Concept Art.**

Si son profesionales, probablemente se dediquen a esto, pero si me lo dijera a mí cuando empecé, entonces diría: “Fernando, lo lograste”.

Si son estudiantes, sepan administrar sus tiempos. Para mí, el tiempo creo que lo es todo, cómo lo administras, y no sólo en cuestión de trabajo, sino también en lo personal. Algo que me ha invadido la mente últimamente es la clave del éxito, que tienes que dar a cambio, y es tiempo, relaciones personales, salud... preguntarte qué estás dispuesto a dar a cambio de conseguir lo que quieres, entonces yo diría que, si administras tu tiempo, entonces puedes conseguir un equilibrio sin que tengas que sacrificar nada, y que más bien sean oportunidades.

La práctica y la constancia son cosas que se repiten muy seguido, pero yo agregaría más disciplina. No tienes que dibujar 8 horas un día y los siguientes 3 días ya no dibujaste nada; si tú vas dibujando poco a poco, quizá cada vez un poco más, al final es acumulativo. También hacer que cada estudio cuente, no solamente rayar por donde sea, sino que, al hacer una pieza, va a ser específicamente para mejorar en algo o aprender en algo, y no estar repitiendo siempre la misma receta, porque así, no habrá progreso, entonces recomiendo también buscar alternativas. Se puede lograr balancear todo, pero siempre y cuando se haga un estudio inteligente.

Creo que lo más importante es intentar conocerse lo más pronto posible; ir entendiéndote a ti como persona y qué te gusta, porque luego llegamos a las crisis existenciales donde no sabemos qué queremos, donde nos den trabajo estamos felices, donde dibujemos, estaremos bien. Es algo que yo me repetía constantemente durante muchos años: “con que me den trabajo de dibujar, estaré feliz”. Pero luego era como: “¡Odio lo que estoy dibujando, soy súper infeliz!”, por eso creo que entre más rápido sepas qué quieres, mejor para ti, darse el tiempo para conocerse a sí mismo, tomar un tiempo para probar un poco de todo.



## VANESSA MORALES

### 1. ¿Qué es el Concept Art?

Dejando a un lado las definiciones que podemos encontrar en libros o internet, el Concept Art es el proceso de bajar los términos de sólo ideas a algo visual o tangible para dar información a la producción.

### 2. ¿Cómo conociste el Concept Art?

Fue por pura casualidad mientras investigaba sobre ilustración y cómo hacer del dibujo un trabajo redituable me encontré con que hay diferentes formas de hacerlo, igual mis primeros acercamientos fueron buscando sobre las películas y series que me gustaban y empecé a encontrar imágenes de preproducción así que investigué más.

### 3. ¿Te especializaste como Concept Artist por medio de una escuela o universidad o de manera independiente?

De manera independiente, estudié diseño gráfico como muchos, porque era lo más accesible en ese entonces y de forma autodidacta y con cursos online.

### 4. ¿Cuál es tu proceso creativo para realizar una propuesta de Concept Art?

Depende del trabajo y de los requerimientos de cada proyecto, por lo general empiezo a analizar el brief y sacar los puntos clave, con esas palabras investigo y me armo un moodboard, de ahí comienzo con el bocetaje y thumbnails para identificar el diseño que mejor comunique la idea.

Después de haber recibido el feedback y tener el boceto aceptado procedo a aplicar sólidos y colores para la pieza final.

### 5. ¿En qué área o áreas de Concept Art has trabajado y cuál te gusta más?

En arte conceptual para personajes /character art, vestuario y escenas. Esto para Animación 2D, 3D y VR, board games.

### 6. ¿Hay algún artista o grupo de artistas en los que te inspires para trabajar?

No como tal, trato de siempre nutrirme con arte de todos lados y formatos, pero si debo mencionar a algunos, serían los conceptos y películas de Studio Ghibli, también la serie animada **Over the garden wall**, ambos son muy apreciados para mi; y de artistas serían Nathan Fowkes y su trabajo en **El príncipe de Egipto** y **Río**, Cory Loftis, Victoria Ying y Helen Chen.

**7. ¿Hay algún material o técnica que prefieras usar a la hora de hacer Concept Art?**

He hecho todo digital hasta ahora pero me gustaría hacerlo en tradicional como en muchas producciones, sus libros de arte son muy inspiradores.

**8. ¿Qué importancia crees que tenga el Concept Art en la producción de un proyecto? ¿Por qué?**

Como mencioné al inicio es la forma de aterrizar ideas y conceptos y materializarlos, también sirve de guía para los otros artistas que utilizarán esa información y ayuda a darle el look final al proyecto antes de empezar otro proceso de producción.

**9. ¿Crees que en México (o en tu país) sea relevante hacer arte para el entretenimiento (dígase películas, cómics, animaciones, etc.)? ¿Por qué?**

Lo es en todos lados, tratemos de vivir sin nada visual o artístico por un día, no se puede, todo requiere conceptos e ideas. En México se dice que la industria es joven y lo es porque hay mucho talento que tiene que buscar en otros lados, aún así la industria prevalece y han salido proyectos muy buenos del país y para el país.

**10. ¿Qué es lo que revisarías en un portfolio de un aspirante a Concept Artist?**

El buen manejo de los fundamentales y no sólo la técnica o el nivel de render, que sepa comunicar con las imágenes, que tenga una visión personal.

**11. ¿Cuál sería tu consejo para estudiantes o profesionales que quieran dedicarse al Concept Art.**

Jamás dejar de aprender o pensar que ya se sabe lo suficiente, jamás lo es. Actualizarse, usar referencias de forma inteligente y no copiar o referenciarse sólo de una fuente, ser amables y profesionales, podrá sonar limitante pero cuidar su reputación incluso en redes sociales, no sabes quién te está viendo o leyendo; podría ser un futuro cliente.

## Tabla de libros recopilatorios de Concept Art en Películas

Estudio/ Franquicia	Diseñadores de producción reconocidos	Directores de Arte reconocidos <sup>153</sup>	Elementos de Concept Art recopilados en el libro	Bibliografía
Walt Disney Animation Studios	Chris Sanders Mike Gabriel Ken Anderson David Goetz Paul A. Felix Hans Bacher Ian Gooding David Womersley Jim Martin	Michael Giaimo Andy Gaskill Michael Peraza Ami Thompson Matthias Lechner	Diseño de personajes Escenarios Iluminación Fauna y Flora Paisajes (Fondos) Atrezzo Arte final	Walt Disney Animation Research Library. (2010). <i>Walt Disney Animation Studios: The Archive Series (3)</i> (Libro 3). New York: Disney Book Publishing Inc.
Pixar	William Cone Harley Jessup Bob Pauley Ralph Eggleston Lou Romano Ricky Nierva Stevey Pilcher	Bud Luckey Bob Peterson Jorgen Klubien Jerome Ranft Dan Lee Jan Pinkava Peter Sohn Matthew Lohn Kevin O'Brien Dan Scanlon Daniel López Muñoz Nick Sung	Escenarios Diseño de personajes Iluminación Arte final Guión Gráfico final	Amidi, A. (2015). <i>The Art of Pixar: 25th Anniversary: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation</i> . San Francisco: CHRONICLE BOOKS

153 La información de las categorías Diseñadores de producción y Directores de arte fueron recopiladas de la página web Internet Movies Database (IMDb) (1990-2020). Recuperado el 4 de agosto de 2020, de: [https://www.imdb.com/?ref\\_=nv\\_home](https://www.imdb.com/?ref_=nv_home)

154 A pesar de que Miyazaki formalmente ha sido el Director, Escritor y Productor de la mayoría de los proyectos de Studio Ghibli, se pone en esta categoría porque ha sido uno de los principales Artistas de Storyboard de este estudio de animación, además, en las obras que ha escrito ha contribuido al diseño de personajes y escenarios, por lo que, conforme a la descripción que se le ha dado en este proyecto de investigación, se le puede considerar un Diseñador de Producción.

<b>Estudio/ Franquicia</b>	<b>Diseñadores de producción reconocidos</b>	<b>Directores de Arte reconocidos</b>	<b>Elementos de Concept Art recopilados en el libro</b>	<b>Bibliografía</b>
<b>DreamWorks Animation</b>	Kathy Altieri Phil Lewis Guillaume Aretos Raymond Zibach Kendal Cronkhite David James Pierre-Olivier Vincent	Max Boas John Bell Sean Mullen Seth Engstorm Shannon Jeffries Scott Wills Tang Kheng Heng Timothy Lamb Paul Duncan Alexandre Puvilland	Guión Gráfico Diseño de Personajes Escenarios Paisaje natural Modelos de construcción Flora y Fauna Iluminación Lineart Arte final	Zahed, R. (2014). <i>The art of DreamWorks Animation</i> . New York: Abrams.
<b>Blue Sky Studios</b>	Brian McEntee William Joyce	Thomas Cardone Michael Knapp Nash Dunnigan	Guión Gráfico Escenarios Diseño de personajes Iluminación Paisaje natural y urbano Escenarios Modelos 3D Atrezzo Flora y Fauna Arte final	Friedman, J. S. (2016). <i>The Art of Blue Sky Studios</i> . London: Titan Books Ltd.
<b>Studio Ghibli</b>	Hayao Miyazaki <sup>154</sup>	Hiroshi Ohno Kazuo Oga Satoshi Kuroda Naoya Tanaka Noboru Yoshida Yōji Takeshige Nizō Yamamoto	Diseño de personajes Arquitectura Paisaje urbano y rural Elementos de folklore japonés Lineart Iluminación Guión Gráfico Arte final	Miyazaki, H. (2008). <i>The art of Spirited Away</i> . San Francisco: Viz Media, Subs. of Shogakukan Inc. <sup>155</sup>

<sup>155</sup> Este libro pertenece a la colección de “*Studio Ghibli Library Art Book Collection by Hayao Miyazaki*”. Esto quiere decir, que no hay un libro que recopile el arte de todas o la mayoría de las películas de Studio Ghibli como en los libros anteriores; en cambio, al analizar esta colección, se puede concluir en que todos los volúmenes comparten los mismos Elementos de Concept Art que se plasman en ésta columna de la tabla.



## Tabla de recopilaciones de Concept Art en Novelas Gráficas

Título de la Obra	Autor	Artistas	Editorial	Elementos de Concept Art recopilados en el libro	Bibliografía
<i>Scott Pilgrim</i>	Bryan Lee O'malley	Brian Lee O'Malley y Keith Wood (Dirección de arte)  Nathan Fairbairn (Colorista)	Oni Press	Diseño de personajes Escenarios Planos Fotografías de referencia	O'Malley, B. L. (2012). <i>Scott Pilgrim Color: Precious Little Life Volume 1</i> . Portland: Oni Press.
<i>Angel Catbird</i>	Margaret Atwood	Johnnie Christmas (Ilustrador)  Tamra Bonvillain (Colorista)	Dark Horse Comics	Diseño de personajes Vestuario Diseño de portadas Proceso de color Guión Gráfico Esquemas de las páginas Arte final en blanco y negro	Atwood, M. (2018). <i>The Complete Angel Catbird</i> . Milwaukie: Dark Horse Comics.
<i>Watchmen</i>	Alan Moore	Dave Gibbons (Ilustrador)  John Higgins (Colorista)	DC Comics	Guión Gráfico Diseño de portadas Diseño de personajes Planos Lineart Esquemas de las páginas	Moore, A. (2016). <i>Watchmen The Deluxe Edition</i> . USA: DC Comics
<i>Here</i>	Richard McGuire	Richard McGuire (Ilustrador)	Pantheon Books	Lineart Guión Gráfico	McGuire, R. (2015). <i>Here</i> . USA: Pantheon Books.

<b>Título de la Obra</b>	<b>Autor</b>	<b>Artistas</b>	<b>Editorial</b>	<b>Elementos de Concept Art recopilados en el libro</b>	<b>Bibliografía</b>
<i>Maus</i>	Art Spiegelman	Art Spiegelman	Pantheon Books	Portadas Escenarios Guión Gráfico Ilustraciones y fotografías de referencia Ilustraciones independientes Diseño de personajes Pruebas con color Esquemas de las páginas Mapas geográficos	Spiegelman, A. (2012). <i>MetaMaus</i> . España: Random House Mondadori

# Ejemplo de Plan de Trabajo del cortometraje escolar

## “Incidente a Media Noche”. Dir. Jeniffer Cruz

PREPARACIÓN DE LOCACIÓN (DIA 0)									
LLAMADO GENERAL EN LOCACIÓN 8:00AM - DIA 1									
8:00 A 2:00 PREPARACIÓN DE LOCACIÓN									
2:30PM LLAMADO EN LOCACION A LUCIA Y MARÍA									
2:30-3:30PM MAQUILLAJE Y VESTUARIO PARA LUCIA Y MARÍA									
Una mujer se ve en la calle	3:30-4:00PM				EXT	ESTANCIA	TARDE		
3:30-4:00PM ARTE PREPARA PROPS PARA SECUENCIA 6B									
Lucia le enterra sacacorchos a María	4:00-5:00PM				INT	SALA	TARDE		
4:30PM LLAMADO EN LOCACION A EMILIANO									
4:30-5:00PM MAQUILLAJE Y VESTUARIO PARA EMILIANO									
Emiliano discute con Lucia y mira el cadaver, le da un beso	5:00-5:30PM				INT	SALA	TARDE		
5:30-6:00PM ARTE PREPARA PROPS PARA SECUENCIA 7, 6A									
Emiliano come pay junto al cadaver de Maria, Lucia se pinta los labios con sangre	6:00-6:40PM				INT	ESTANCIA	TARDE		
6:40-7:10PM MAQUILLAJE Y VESTUARIO PARA EMILIANO Y MARÍA									
Llegada de Maria y conversación con Emiliano	7:10-8:10PM				INT	ESTANCIA-COCINA	TARDE		
8:10-8:40PM SHOOTING ACTORES									
LLAMADO GENERAL EN LOCACIÓN 7:00AM - DIA 2									
7:00 A 8:00AM ARTE PREPARA LOCACIÓN Y PROPS									
7:00AM LLAMADO EN LOCACION A EMILIANO									
7:30-8:00AM MAQUILLAJE Y VESTUARIO PARA EMILIANO									
Emiliano renuncia a su trabajo	8:00-8:20AM				INT	ESTANCIA	DIA		
Emiliano ve a una chica por la ventana y se dirige a su cuarto	8:20-8:40AM				INT	ESTANCIA-CUARTO	DIA		

Emiliano se prepara un sandwich y toma sus medicamentos	8:40-8:55AM				INT	COCINA	DIA		
Emiliano toma un recipiente de comida china y se dirige a escribir en la computadora	8:55-9:10AM				INT	COCINA-AREA DE TRABAJO	NOCHE		
8:00AM LLAMADO EN LOCACION A LUCÍA									
8:00-9:00PM MAQUILLAJE Y VESTUARIO PARA LUCÍA									
Emiliano llega con bolsas del supermercado	9:10-9:20AM				INT	ESTANCIA	TARDE		
Emiliano llama a María y discute con Lucia	9:20-10:20AM				INT	COCINA-ESTANCIA	TARDE		
Lucia le abre la puerta a Emiliano	10:20-10:35AM				INT	PASILLO	TARDE		
Lucia atada a una silla, Emiliano le da un fuerte golpe	10:35-11:00AM				INT	SALA	TARDE		
Emiliano Y Lucia discuten por el desastre	11:00-11:15AM				INT	CUARTO	TARDE		
Lucia aparece y desaparece, Emiliano lanza un vaso	11:15-11:35AM				INT	CUARTO	TARDE		
Emiliano en su habitación, se ven los frascos de medicamentos	11:40-11:50AM				INT	CUARTO	TARDE		
Emiliano despierta con la llamada de su madre	11:50-12:10PM				INT	CUARTO	NOCHE		
Emiliano frente a su computadora atormentado	12:10-12:30PM				INT	AREA DE TRABAJO	TARDE		
Emiliano toma sus pastillas y se queda dormido	12:30-12:50PM				INT	CUARTO	DIA		
CORTE A COMER 13:00-14:00PM									
14:10 A 14:40AM ARTE PREPARA LOCACIÓN									
14:15AM LLAMADO EN LOCACION A DOCTOR									
14:15-14:40PM MAQUILLAJE Y VESTUARIO PARA DOCTOR									
Emiliano visita asu medico	14:40-15:40AM				INT	CONSULTORIO	DIA		
WRAP IT UP!									
23:30PM HACER CHECK LIST, LIMPIAR LOCACION									
FIN DEL RODAJE									

## Fichas de personajes<sup>156</sup>

**Nombre:** Margarita Gautier

**Dimensión fisiológica<sup>157</sup>:** Mujer joven y hermosa de 20 años. Alta y delgada, de piel pálida, ojos negros y pestañas grandes. De cabello negro y ondulado. Está enferma de tuberculosis, por lo que suele toser frecuentemente y con restos de sangre. Viste con vestidos y trajes sencillos, pero siempre envuelta en un chal de cachemira. Los colores que frecuenta usar son blancos y rojos en distintas tonalidades. Mientras se acerca el final, solo viste de blanco o negro. Siempre se le ve con un ramo de camelias blancas o rojas, representando su disponibilidad como amante.

**Dimensión psicológica<sup>158</sup>:** Antes de su enfermedad, era una mujer alegre, vanidosa y sentimental, hasta cierto punto infantil. Después de su estancia en Bagnères, su alegría disminuyó, haciéndola un poco sarcástica y cruel con las personas que no le agradaban; sin embargo, seguía llena de vida, orgullosa e independiente. Por otra parte, ella está consciente de que morirá pronto, por lo cual aprovecha cada día como si fuera el último. Su principal motivación es pagar sus deudas, ya sea para vivir tranquilamente o para ya no necesitar a sus acreedores. Es franca, inteligente y honesta con lo que quiere, esto le aporta admiración por parte de Armando e incomodidad por parte del Duque y el Conde de N. Es de esas personas a las que el amor y las circunstancias las cambian, ya que, gracias al amor de Armando, ella aprende a confiar, y ve posible tener un futuro tranquilo al lado de él. A pesar de su pasado, es una mujer noble, demostrándolo al final de la historia. La causa de su ira son las personas que la buscan por necesidad o para sentirse en paz consigo mismas. Su mayor felicidad es amar a Armando, por lo tanto, su mayor temor es que la deje de amar y la abandone por su vida pasada como cortesana. No se arrepiente de la vida que tuvo, pero hubiera preferido no padecer su enfermedad.

156 Según Vega (2016), antes de escribir el guión de un cortometraje de ficción, los personajes involucrados en la historia deben ser construidos para establecer su estructura y evolución. Para llevar a cabo esta construcción, se deben realizar Biografías de personaje "para conocer quiénes son, de dónde vienen, por qué actúan así y de qué son capaces para lograr lo que han establecido como su meta." (p. 26). Para hacerlo más sencillo, el autor propone abordar esta construcción en partes, conocidas como "Dimensiones del personaje". Para términos de esta tesis y el diseño de los personajes de esta obra, muchas de las características físicas de ellos fueron mis propias propuestas, ya que en el caso de algunos de estos personajes, no se da una descripción formal por parte del autor.

157 Se refiere a características físicas como Edad, Sexo, Altura, Peso, Complexión, Color de cabello, Color de piel, Color de ojos y Vestimenta.

158 Describe las características no visibles del personaje lo que permite comprender su personalidad, como sus motivaciones (necesidades), puntos débiles, puntos fuertes, qué le causa miedo, qué le causa ira, qué le causa felicidad y sus lecciones por aprender.



**Dimensión sociológica**<sup>159</sup>: Margarita Gautier es una mujer mantenida que vende su amor por dinero, lo cual, la hace relacionarse con hombres adinerados que puedan pagar sus caprichos como cenas, palcos en el teatro y joyas. Ella y su hermana son hijas de campesinos, pero las circunstancias de pobreza la hicieron escoger por los lujos de una vida de cortesana. Al ser muy hermosa y agraciada de personalidad, se vuelve popular entre las personas del medio, e incluso fuera de este. Frecuenta con otras cortesanas, condes y personas que puedan mantenerla, entre estos, el Conde de N., el Duque y Prudencia. Su relación con el Duque es más paternalista, ya que a él le recuerda su difunta hija y la mantiene siempre y cuando no tenga amantes. El Conde de N., a pesar de que puede pagar sus deudas, ella no lo quiere por ser muy aburrido. La relación entre ella y Prudencia es más de servidumbre, ya que la mujer mayor no le hace favores a menos que tenga algo a cambio. Sin embargo, al conocer a Armando, su perspectiva del amor cambia, aprende que se puede amar mutuamente; se enamora de él gracias a que fue la única persona que se preocupó por ella cuando en una reunión comenzó a toser sangre, y por si no fuera poco, la cuida y le agradece dejando poco a poco su vida pasada. Además, Armando le inspira tanta confianza que con él puede ser sincera, pensar y hablar libremente, no como sus amantes anteriores con quienes debía estar a su disposición siempre. Mientras más lo ama, más cambia ella, hasta el punto de sacrificar su propio amor por la felicidad de alguien más. Refiriéndonos a los artículos que usa, tiene en su posición un carro elegante, un departamento grande y lujoso y objetos caros como muebles y telas importadas, así como objetos de uso personal con las iniciales de sus antiguos amantes.

159 Se refiere a características que indican su nivel social, como su relación con otros personajes y grupos sociales, su educación, cultura, nivel de conocimientos, religión, tipo de hogar, transporte que usa, su comportamiento y su forma de hablar.

**Nombre:** Armando Duval

**Dimensión fisiológica:** Hombre joven de 24 años, alto y delgado, de complexión media, rubio de ojos verdes, de tez blanca, vestido con traje informal azul y camisa morada.

**Dimensión psicológica:** Es un hombre decente, sencillo, honesto, muy sensible y apasionado. Su motivación es conseguir el amor de Margarita, y necesita probarle que él no la quiere como otros hombres, que su amor es sincero y desinteresado. Sin embargo, una vez que ella accede, Armando entra en un estado de euforia, pero esta etapa de sensaciones intensas provoca que sea un hombre celoso, temiendo que Margarita lo engañe y no lo ame como él la ama. Por estos mismos celos, le causa ira que su amada se vaya con otros hombres por su oficio. No obstante, es un hombre capaz de perdonar y ofrecer disculpas. Necesita aprender a confiar en los demás y no dejarse llevar por sus pasiones, pensar un poco más fríamente.

**Dimensión sociológica:** A pesar de que no proviene de una familia adinerada, tiene un buen ingreso de la herencia de su padre, lo cual le alcanza para vivir cómodamente en París. Una vez que se instaló, estudió derecho, se guardó el diploma y experimentó un poco la vida parisina. Así, conoció a varios amigos, y uno de estos le presentó a Prudencia, quién a su vez, le presentó a Margarita. Su familia está conformada por su padre, su hermana menor Blanca y su difunta madre, creciendo en un ambiente familiar con valores y educación; por esto, es que está muy unido a sus parientes, quienes también lo quieren. Su amor por Margarita es innegable, la trata como el ser más perfecto que haya habitado la Tierra, está muy enamorado de ella, siendo capaz de sacrificar su propia fortuna para poder estar con ella. A pesar de que sabe de los intereses de Prudencia, la respeta y le tiene estima porque gracias a ella fue que pudo conocer al amor de su vida.

**Nombre:** Prudencia Duvernoy

**Dimensión fisiológica:** Mujer de cuarenta años, complexión gorda, de estatura media, piel blanca, ojos grandes y azules, de cabello rubio y rizado, recogido con peinados modernos. Viste con vestidos elegantes, de tonalidades verdes, chales de cachemira prestados por Margarita y eventualmente con sombreros.

**Dimensión psicológica:** Es una mujer ambiciosa pero sencilla de tratar, por lo que es fácil conseguir información de ella. Está orgullosa de su negocio y de las relaciones que consigue gracias a él, sin embargo, no es buena administrándolo porque suele pedir dinero prestado a Margarita. Es por esto, que se le considera como una persona interesada y codiciosa, sobre todo si se trata de dinero, por lo que suele regañar a Margarita y a Armando sobre subestimar las ganancias que ofrece el oficio de las cortesanas. Su mayor temor es quedarse en la miseria. Su fuente de felicidad es aquella que le genere ingresos o regalos caros. A pesar de todos estos defectos, no se menciona en la historia que sea una persona iracunda, al contrario, tiene una personalidad alegre y práctica. Debe aprender a aceptar sus responsabilidades y no depender de otros para salir adelante.

**Dimensión sociológica:** Es una antigua cortesana que había intentado entrar en el teatro, y al no lograrlo, se dedicó al comercio y puso un almacén de modas. Por su antiguo oficio, sabe las consecuencias que implica, como la venta del cuerpo, los engaños, los regalos, las enfermedades, el comportamiento de los hombres amantes, entre otras cosas. No se menciona su nivel educativo, pero posee una gran inteligencia interpersonal. Es la vecina de Margarita, y gracias a ella, fue que Armando pudo conocer al amor de su vida. Su relación con Margarita es de confidente y cómplice a pesar de no estar muy de acuerdo de tomarse en serio su relación con Armando. Por otro lado, la relación con Armando es menos dependiente de su parte, sin embargo, éste sí depende de la información que tenga relación con Margarita, Prudencia es la consejera de ambos.

**Nombre:** El Duque

Dimensión fisiológica: Hombre anciano de setenta años. De complexión delgada, alto pero un poco encorvado por su edad. Cabello canoso, usa una barba de candado cuidadosamente arreglada. Su piel es apiñonada, tiene algunas arrugas y manchas. Sus ojos son azules y claros como el cristal y usa anteojos redondos. Viste de trajes elegantes y costosos de color café con una corbata roja, usa también un sombrero de ala corta de color gris.

**Dimensión psicológica:** Es un hombre solitario que necesita ver en Margarita la imagen de su difunta hija, lo cual provoca que a veces quiera que se comporte como ella y él se comporta como un padre celoso; sin embargo, ha demostrado tener cariño hacia Margarita. Su mayor miedo es no poder verla y perder el recuerdo de su hija, por lo que Margarita, al volver a su vida anterior, y después juntarse ella con Armando, provoca que el anciano se enoje con ella y la amenaza de dejar de pagar sus gastos. Realmente le hace feliz ver a Margarita, pero debe aprender que ella y su hija son personas totalmente diferentes, y por más que lo intente, no puede controlar y reprochar a la cortesana.

**Dimensión sociológica:** Es un hombre anciano y adinerado, que, como dice su título, tiene un alto cargo en la sociedad y la política, siendo así, una persona de buenas costumbres, educado, conservador y culto. Conoció a Margarita en Bagnères, un lugar en el campo donde las personas enfermas de tuberculosis podían recuperarse; el anciano estaba ahí por su hija, quien la enfermedad la venció, y al ver a Margarita, le pidió permiso para verla y amar en ella la imagen de su hija. La cortesana aceptó, sin embargo, cuando el Duque se enteró de su oficio, le ofreció pagar todos sus caprichos siempre y cuando cambiara la vida a la que estaba acostumbrada. Al principio, le es fácil llevar esa vida tranquila, pero una vez que se recuperó y regresaron a París, Margarita no pudo evitar volver a su vida alegre y el Duque la amenazó, sin embargo, no pudo mantener su promesa y le pidió volver a verla, prometiéndole que no le haría ningún reproche. Los familiares y amigos del anciano no están de acuerdo con la nueva compañía que tiene, sin embargo, no pueden hacer nada para detenerlo. No le agrada Armando porque “*se roba el amor*” de Margarita, cree que es un amante más en la vida de la cortesana. Prudencia suele interpretar el papel de la intermediaria entre el Duque y Margarita cuando ésta no quiere verlo.



**Nombre:** Sr. Duval

**Dimensión fisiológica:** Hombre maduro de unos 45 años, alto, de complexión media, cabello y barba castaños y canosos, piel apiñonada y con algunas arrugas en el contorno de los ojos color verde. Viste con un traje sencillo y sombrero de color gris, con corbata de color vino.

**Dimensión psicológica:** Es un hombre que ama incondicionalmente a sus dos hijos, por lo que su mayor motivación es ver por la felicidad de ambos, por lo que hará lo necesario para protegerlos. Es honesto, bondadoso y con mucha dignidad. Su mayor temor es que Armando, quien ya es un adulto, pierda el camino de su felicidad por sus decisiones, por lo tanto, le causa ira e indignación que su hijo tenga una relación con una mujer mantenida, una mujer que ya no es casta. Su mayor felicidad es ver a sus hijos felices y tranquilos. El señor Duval debe aprender a ser más comprensivo y no dejarse llevar por lo que dice la gente.

**Dimensión sociológica:** Es un hombre sencillo, que no tiene grandes gastos y vive cómodamente junto con su hija Blanca. Ama a sus hijos y es considerado un padre benevolente. Cree que Armando está loco por haberse enamorado de una cortesana, y teme que la sociedad, en especial la familia del prometido de Blanca, vaya a tomar acciones en contra de ellos por la decisión de su hijo. Es creyente cristiano, lo cual lo hace un hombre conservador. No se menciona a qué se dedica, pero se puede intuir que es un hombre educado y con una profesión, además de que puede pagar la renta de Armando en París.

**Nombre:** Olimpia

**Dimensión fisiológica:** Mujer hermosa de unos 18 años, delgada y de altura media con aspecto inglés. Rubia, de piel clara y ojos azules. Viste de manera muy elegante, con vestidos caros, joyas y accesorios de color amarillo.

**Dimensión psicológica:** Es una mujer orgullosa, alegre y seductora. Necesita tener diversos amantes para poder tener una vida llena de lujos. Es grosera y tiene una gran influencia en sus amantes. Su mayor temor es que otras cortesanas le roben sus amantes y quedarse sin quién la mantenga. Su felicidad por el momento se basa en los lujos que le da su vida como cortesana.

**Dimensión sociológica:** Se podría decir que Olimpia es la representación de la vida antigua de la protagonista, ya que es una de las más conocidas y hermosas cortesanas. Solía ser la amiga de Margarita una vez que ésta regresó de Bougival después de su ruptura con Armando. En una fiesta, ambos se conocieron y el hombre le propuso ser su amante y pagar sus caprichos, todo esto con el objetivo personal de vengarse de Margarita; finalmente Olimpia aceptó. A partir de eso, Armando aprovecha cada oportunidad de presumir a su nueva amante cada vez que encuentra a Margarita. Gracias a estos encuentros, Olimpia se da cuenta de que mientras más insulte a Margarita, más recompensas va a recibir de Armando, así que se dedica a molestarla, por lo cual, termina definitivamente su amistad. Por otra parte, al ser una mujer de la vida galante, no es educada, vive con lujos de sus amantes y se porta de manera muy indiferente a los demás, a menos que obtenga algo a cambio. Refiriéndonos a la clase de mujer que son, Olimpia es la regla y Margarita la excepción de las cortesanas.

## **Las Actividades del Scouting**

Los encargados del Scouting tienen diversas tareas en la búsqueda del espacio ideal para filmar. Deben tomar fotografías y videos del lugar de referencia para mostrarlas al Diseñador de Producción y que éste junto con el Director y el Director de Fotografía puedan decidir si es factible usar ese espacio o buscar otro; también el equipo de Scouting debe hacer acuerdos con los dueños de los establecimientos, anotar qué elementos contiene el lugar para tener la posibilidad de usarlos en el rodaje o sustituirlos por los materiales y utensilios que hayan creado los Decoradores del set, revisar que las locaciones concuerden lo mejor posible con los bocetos del Diseñador de Producción, revisar las condiciones del sitio elegido (físicas, geográficas y meteorológicas), conseguir mapas de la locación para ubicar puntos de seguridad y salidas de emergencia, así como de la parte exterior para que el resto del equipo tenga una referencia de cómo llegar y que se encuentra ubicado alrededor (desde el transporte hasta puntos de referencia turísticos).

### ***Dramatis Personae***

Vega (2016) lo define como “*Personaje de acción o personaje que ejecuta acciones*” (p. 23). Es aquel personaje que dentro de la estructura dramática, quiere algo, tiene una motivación, una meta. Para obtenerlo, debe ejecutar acciones que provoquen un conflicto dramático. Esto significa, que va a desestabilizar el orden establecido en su ambiente (ya sea de manera social o personal) para conseguir algo. No necesariamente tiene que ser el protagonista o el héroe de la historia, a veces puede ser el villano motivado por algo y pone retos al héroe de manera directa o indirecta.

## Fichas técnicas de las adaptaciones

<b>TÍTULO</b>	<b>TIPO DE ADAPTACIÓN</b>	<b>DIRECCIÓN</b>	<b>ACTRIZ ESTELAR</b>	<b>PAÍS Y AÑO</b>
La Traviata	Ópera	Giuseppe Verdi	Fanny Salvini-Donatelli	Italia, 1853
La dama de las Camelias	Película	George Cukor	Greta Garbo	EUA, 1936
Camelia	Película	Roberto Gavaldón	María Félix	México, 1954
La mujer de las camelias	Película	Ernesto Arancibia	Zully Moreno	Argentina, 1953
Moulin Rouge	Película	Baz Luhrmann	Nicole Kidman	EUA, 2001



## **Diferencia entre libreto y guión.**

Villa (2016) considera al libreto como “el texto gráfico compuesto y escrito por el dramaturgo en el que se señala todo aquello que debería ser dicho por los personajes (diálogos), es introducido por la acotaciones escénicas, espacio-temporales, gestuales y está señalado en el texto.” (p. 28).

Por otra parte, considera al guion como “al texto en papel, gráfico, escrito, por el/los guionista(s) antes del proceso de rodaje de una película y en el que se indica y señala todo aquello que debería ser dicho por los personajes (diálogos); se describen las imágenes, los espacios y tiempos de la historia, además del título antetítulo, subtítulo, dedicatoria y nota del autor. Es decir, todo lo que pueda suponer una instrucción.” (pp. 31-32).

En conclusión, el guión es un texto que, además de narrar una historia, tiene como objetivo indicar de manera concreta la descripción de lo que pasa en el relato, así como instrucciones específicas que ayudarán a visualizar la obra escrita. En cambio, el libreto es exclusivo del teatro, ya que el modo en que está escrito, está orientado a quienes van a dirigir e interpretar la obra escrita.

**Álbum ilustrado:** Otro punto que menciona Rosero es que por mucho tiempo (y aún en nuestros días), el álbum ilustrado ha sido uno de los medios por el cual se ha desarrollado una gran parte de la literatura infantil, y por lo tanto, es un área con mayor desarrollo para la profesión del ilustrador.

Dentro de las características del álbum ilustrado, podemos encontrar aspectos como la tipología, su estructura y complejidad narrativa, la representación del tiempo, los ambientes y el espacio, los elementos materiales y formales de diseño, la relación entre texto e imágenes, la relación con el lector y la intertextualidad, principalmente. (Iglesias, 2019).

Según la importancia de uno u otro elemento, Van der Linden (2013) explica que existen tres tipos de álbum: ilustrado, narrativo y gráfico<sup>160</sup>; sin embargo, afirma que en el desarrollo real del material, esta clasificación no se da de forma tan simple, ya que puede haber hibridaciones entre estos tipos.

Una definición de libro álbum que podemos encontrar es la siguiente: Obra compuesta de imágenes y palabras “*cuya interacción íntima crea niveles de significado abiertas a interpretaciones diferentes y con el potencial de sembrar en sus lectores una reflexión sobre el mismo acto de leer.*” (Arizpe y Styles, 2003, p. 48).

Como propone Bajour (2017) al abordar al libro álbum desde lo poético “*como salvoconducto a un encuentro cercano con textualidades múltiples.*” Es decir, interpretar los textos durante el acto de leer. Por otra parte, Pacheco, en una entrevista realizada para la Revista de Literatura Infantil y Juvenil Contemporánea, publicada en 2017, complementa la propuesta de Bajour al afirmar que se debe tomar el tiempo de interpretar el formato libro, el binomio imagen-texto, y su poética, todo esto para tener la capacidad de observar los detalles que forman parte de la lectura y que el autor o el ilustrador quiere comunicar.

En resumen, el libro álbum es un recurso que, gracias a sus características, permite una lectura más minuciosa y sencilla de una nueva interpretación del texto, y en este caso, los elementos de composición teatral y cinematográfica nos pueden otorgar una composición visual más sustanciosa y fundamentada.

**160 Álbum ilustrado:** Prioridad al texto, poca influencia del soporte. El texto vincula la narración, acompañada de ilustraciones subordinadas a él (en complementariedad o en contradicción).

**Álbum narrativo:** Texto e imagen interactúan en la narración, articulándose estrechamente. La lectura es resonante entre lo visual y lo textual, sucesivamente se lee del texto a la imagen y viceversa. El mismo autor puede crear texto e imagen.

**Álbum gráfico:** Da prioridad a lo visual. El autor es el creador del soporte, del texto (que puede ser secundario respecto a la ilustración) y de la imagen. Se trata de una concepción visual global en la que prima la expresividad de la imagen más que su narratividad. Se distingue del libro de artista por su difusión y su procedencia editorial. Ver Martínez, *El álbum como herramienta pedagógica: propuesta para la mejora de la identidad personal.* p.p. 11-12

## Cuadro de imágenes

Número de imagen	Bibliografía
1.1	Riley, D. (s.f.). <i>The Moulin's infamous Elephant concept</i> . [Ilustración]. En 20th Century Fox, <i>Moulin Rouge!: The Splendid Book That Charts the Journey of Baz Luhrmann's Motion Picture</i> (p. 81). New York, NY: Newmarket Press, 2001.
1.2	Quino. (s.f.). <i>El sol alumbrando a Mafalda en la playa</i> [Tira cómica]. En P. Jostrzebski, <i>Toda Mafalda</i> (p. 121). Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la Flor, 1993.
1.3	Fernández, B. (s.f.). <i>México, 1949</i> . [Página de Novela Gráfica]. En G. Schavelzon, <i>Uncle Bill</i> (p. 135). Ciudad de México, México: Editorial Sexto Piso, 2014.
1.4	Colan, G., Hunt, D. (s.f.). <i>Seymour cuenta cómo consiguió la planta</i> . [Página de Cómic]. En J. Schwartz, <i>Little Shop of Horrors</i> (p. 8). New York, NY: DC Comics, 1987. Recuperado de: <a href="https://readcomiconline.li/Comic/Little-Shop-of-Horrors/Full?id=122486#10">https://readcomiconline.li/Comic/Little-Shop-of-Horrors/Full?id=122486#10</a>
1.5	Clement, E. (2005). <i>MacBeth, page 38</i> . [Página de Novela Gráfica]. DeviantArt. Recuperado de: <a href="https://www.deviantart.com/angelero/art/MacBeth-page-38-19576394">https://www.deviantart.com/angelero/art/MacBeth-page-38-19576394</a>
1.6	Satrapi, M. (s.f.). <i>La autopercepción de Marjane</i> . [Página de Novela Gráfica]. En L'Association, <i>Persépolis</i> (p. 7). Barcelona, España: Norma Editorial, 2003.
1.7	Christmas, J. (s.f.). <i>Strig le explica a Cat cómo se transformó por primera vez</i> . [Página de Novela Gráfica]. En D. Chabon, <i>Angel Catbird</i> (p. 51). Ciudad de México, México: Editorial Sexto Piso, 2018.
1.8	Ness [@tania.ness_]. (25 de diciembre de 2021). <i>Si lo piensas, se hará realidad</i> . [Tira cómica]. Instagram. Recuperado de: <a href="https://www.instagram.com/p/CX6kxyJPvgp/?utm_source=ig_web_copy_link">https://www.instagram.com/p/CX6kxyJPvgp/?utm_source=ig_web_copy_link</a>
1.9	Vasquez, J. (s.f.). <i>Invader Zim: El re-regreso</i> . [Página de Cómic]. En M. A. Lara del Valle, <i>Invader Zim #1</i> (p. 6). México: Editorial Kamite, 2016.
1.10	Smythe, R. (3 de julio de 2020). <i>Primer encuentro de Perséfone y Hades</i> . [Página de Web Cómic]. Webtoon. Recuperado de: <a href="https://www.webtoons.com/es/romance/lore-olympus/ep-114/viewer?title_no=1725&amp;episode_no=115">https://www.webtoons.com/es/romance/lore-olympus/ep-114/viewer?title_no=1725&amp;episode_no=115</a>
1.11	Christmas, J. (s.f.). <i>Guión Gráfico de una página de Novela Gráfica</i> . [Guión Gráfico]. En D. Chabon, <i>Angel Catbird</i> (p. 282). Ciudad de México, México: Editorial Sexto Piso, 2018.
1.12	Marín, T. (2019). <i>Tratando de arreglar la mariposa</i> . [Doble página de álbum ilustrado]. En Facultad de Artes y Diseño, UNAM. <i>La mariposa azul</i> (p. 11-12). Ciudad de México, México: Facultad de Artes y Diseño, 2019.

Número de imagen	Bibliografía
1.13	Spiegelman, A. (s.f.). <i>Portada</i> . [Portada de Novela Gráfica]. En A. Spiegelman, <i>Maus</i> . Ciudad de México, México: Penguin Random House Grupo Editorial, 2018.
Capítulo 2	Eggleston, R. (s.f.). <i>Ilustración para Concept Art, de la película "Buscando a Nemo", 2003</i> . [Ilustración]. En Disney Enterprises, <i>The art of Finding Nemo</i> (p. 45). San Francisco, CA: Chronicle Books, 2003.
2.1	Sasaki, C. (s.f.). <i>Conceptos abstractos de los personajes</i> . [Bocetos con marcador y lápiz]. En Disney Enterprises, <i>The art of Inside Out</i> (p. 58). San Francisco, CA: Chronicle Books, 2015.
2.2	Vignali, M. (1999). <i>Diversidad de técnicas al realizar un Concept Art</i> . [Bocetos a grafito y composición final]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-lilo-stitch">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-lilo-stitch</a>
2.3	Georges Méliès, Public domain, via Wikimedia Commons 04.03.22 <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Le_voyage_dans_la_lune_drawing.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Le_voyage_dans_la_lune_drawing.jpg</a>
2.4	<i>Transición de un personaje por medio del uso de luces y sombras</i> . [Capturas de pantalla]. Scanlon, D. (Director). (2013). <i>Monsters University</i> . [Film].
2.5	Mapa conceptual del Triángulo de la Influencia visual, según Branwell (2017). Elaboración propia.
2.6	Atwood, M., Christmas, J. (s.f.). <i>Bocetos de la autora y el ilustrador</i> . [Bocetos de personaje]. En D. Chabon, <i>Angel Catbird</i> (p. 257-258). Ciudad de México, México: Editorial Sexto Piso, 2018.
2.7	Moodboard de elaboración propia.
2.8	Anderson K. (s.f.). Primeros bocetos de Duquesa. [Bocetos]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-the-aristocats">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-the-aristocats</a>
2.9	<i>Boceto y anotaciones de un artefacto</i> . (2017). [Bocetos]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-atlantis-the-lost-empire">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-atlantis-the-lost-empire</a>
2.10	Glebas, F. (s.f.). <i>El inicio de las 1001 noches</i> . [Guión Gráfico]. En Elsevier, <i>Directing the story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation</i> (p. 9). Oxford, UK: Focal Press, 2009.
2.11	<i>Del guión gráfico a la pantalla en Bichos</i> . (s.f.). [Collage]. IAMAG Inspiration. Recuperado de: <a href="https://www.iamag.co/a-bugs-life-from-storyboard-to-final-frame/">https://www.iamag.co/a-bugs-life-from-storyboard-to-final-frame/</a>
2.12	<i>Guión gráfico 1.0 de Mulán</i> . (2019). [Guión Gráfico]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-mulan">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-mulan</a>



Número de imagen	Bibliografía
2.13	<i>Investigación de Moulin Rouge</i> . (s.f.). [Collage]. En 20th Century Fox, <i>Moulin Rouge!: The Splendid Book That Charts the Journey of Baz Luhrmann's Motion Picture</i> (p. 54). New York, NY: Newmarket Press, 2001.
2.14	<i>Referencias para animar a la Bella Durmiente</i> . (2012). [Captura de pantalla]. Youtube. Recuperado de: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BlifsQvvdE">https://www.youtube.com/watch?v=BlifsQvvdE</a>
2.15	<i>Dibujos de referencias para traducir anatomía y movimientos humanos a otros mamíferos</i> . (2019). [Bocetos]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-zootopia-part-1">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-zootopia-part-1</a>
2.16	Marín, T. (2019). <i>Diagrama de una página para álbum ilustrado</i> . [Captura de Pantalla]. En Facultad de Artes y Diseño, UNAM, <i>La mariposa azul</i> (p. 9-10). Ciudad de México, México: Facultad de Artes y Diseño, 2019.
2.17	<i>Esquema de un templo shinto</i> . (2020). [Boceto]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-your-name">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-your-name</a>
2.18	<i>Castillo de Kasetsu. Referencia real e imagen final para la serie animada «Yuri!!! On Ice»</i> . (2016). [Captura de pantalla]. Crunchyroll. Recuperado de: <a href="https://www.crunchyroll.com/es/anime-feature/2016/10/22/feature-anime-vs-real-life-yuri-on-ice">https://www.crunchyroll.com/es/anime-feature/2016/10/22/feature-anime-vs-real-life-yuri-on-ice</a>
2.19	Utilería: Nishita, L. (s.f.). <i>Utilería de Katie Mitchell</i> . [Ilustración]. En Sony Pictures Animation, <i>The art of The Mitchells vs The Machines</i> (p. 66). New York, NY: Abrams, 2021. Atrezzo: Chan, P. (s.f.). <i>Atrezzo de Katie Mitchell</i> . [Ilustración]. En Sony Pictures Animation, <i>The art of The Mitchells vs The Machines</i> (p. 99). New York, NY: Abrams, 2021.
2.20	Polson, T. (2014). <i>Exploración de la guitarra</i> . [Bocetos e ilustración]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-the-book-of-life">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-the-book-of-life</a>
2.21	<i>Atrezzo del laboratorio</i> . (2017). [Ilustración]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-megamind">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-megamind</a>
2.22	O'Malley, B. L. (2003). <i>Ficha de personaje de Ramona Flowers</i> . [Diseño de personaje]. En M. A. Lara del Valle, <i>Scott Pilgrim y las maravillas de su vida 1</i> (p. 172). México: Editorial Kamite, 2015.
2.23	Marlet, N. (s.f.). <i>Model Sheet del Maestro Shifu</i> . [Dibujos en Lápiz y Marcador]. En Tracey Miller-Zarneke, <i>The art of Kung Fu Panda</i> (p. 38). San Rafael, CA: Insight Editions, 2008.

Número de imagen	Bibliografía
2.24	<p>Primeros diseños de Yzma: Siepermann, H. (s.f.) <i>Primeros diseños de Yzma</i>. [Bocetos]. Character Design References. Recuperado de: <a href="https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-the-emperors-new-groove">https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-the-emperors-new-groove</a></p> <p>Diseño final de Yzma: <i>Diseño final de Yzma</i>. [Captura de pantalla]. Dindal, M. (Director). (2000). <i>Las locuras del emperador</i>. [Film].</p>
2.25	<p>Giaimo, M., Lee, M., &amp; Schwab, B. (s.f.). <i>Primeros conceptos de la Reina de las Nieves y su hermana</i>. [Ilustraciones]. En C. Solomon, <i>The art of Frozen</i> (p. 15, 74, 136). San Francisco, CA: Chronicle Books, 2013.</p>
2.26	<p>Lee, B. (s.f.). <i>Diseños finales de los personajes</i>. [Ilustraciones]. En C. Solomon, <i>The art of Frozen</i> (p. 56, 57, 62, 139). San Francisco, CA: Chronicle Books, 2013.</p> <p><i>Elsa y Anna reunidas</i>. [Captura de pantalla]. Buck, C., Lee, J. (Directores). (2013). <i>Frozen</i> [Film].</p>
2.27	<p>a) Muray, N. (1946). <i>Frida in New York</i>. [Fotografía]. Recuperado el 18 de marzo de 2022, de: <a href="https://nickolasmurray.com/frida-kahlo">https://nickolasmurray.com/frida-kahlo</a></p> <p>b) Strijleva, D. (s.f.). <i>Concept Art de Frida Kahlo</i>. [Bocetos en Tinta y Gouache]. En Disney Enterprises, <i>The art of Coco</i> (p. 111). San Francisco, CA: Chronicle Books, 2017.</p> <p>c) <i>Versión final de Frida Kahlo en Coco</i>. [Captura de pantalla]. Unkrich, L., Molina, A. (Directores). (2017). <i>Coco</i>. [Film].</p>
2.28	<p>Christmas, J. (s.f.). <i>Proceso de producción de una novela gráfica</i>. [Secuencia de fotografías]. En D. Chabon, <i>Angel Catbird</i> (p. 125, 291). Ciudad de México, México: Editorial Sexto Piso, 2018.</p>
2.29	<p>Eggleston, R. (s.f.). <i>Concept Art final para escena</i>. [Ilustración]. En Disney Enterprises, <i>The art of Finding Nemo</i> (p. 45). San Francisco, CA: Chronicle Books, 2003.</p>
Capítulo 3	<p>Toulouse-Lautrec, H. (1890). <i>En el Moulin-Rouge, el baile</i>. [Pintura]. Wikimedia Commons. Recuperado de: <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HenriDeToulouse-Lautrec-AtTheMoulinRouge-TheDance-1889-90-VR.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HenriDeToulouse-Lautrec-AtTheMoulinRouge-TheDance-1889-90-VR.jpg</a></p>
3.1	<p>1. McGuire, R. (1989). <i>Here</i>. [Historieta]. En RAW, Volumen 2, (1), (p. 89, 90). Estados Unidos, 1989. Recuperado de: <a href="http://from-dusk-till-drawn.com/2016/05/03/here-by-richard-mcguire-usa-1989/">from-dusk-till-drawn.com/2016/05/03/here-by-richard-mcguire-usa-1989/</a></p> <p>2. McGuire, R. (s.f.). <i>Here</i>. [Ilustración de Novela Gráfica]. En Pantheon Books, <i>Here</i> (p. 24, 25). Nueva York, NY: Random House LLC. 2014.</p>

Número de imagen	Bibliografía
3.2	<p>1. <i>Portada del libro edición 1856</i>. (s.f.) [Captura de pantalla]. Open Library. Recuperado de: <a href="https://openlibrary.org/books/OL23308690M/La_dame_aux_cam%C3%A9lias">https://openlibrary.org/books/OL23308690M/La_dame_aux_cam%C3%A9lias</a>.</p> <p>2. Mucha, A. (1896). <i>La Dame aux Camélias</i>. [Póster]. Biblioteca del Congreso, Estados Unidos. Recuperado de: <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/70/Alfons_Mucha_-_1896_-_La_Dame_aux_Cam%C3%A9lias_-_Sarah_Bernhardt.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/70/Alfons_Mucha_-_1896_-_La_Dame_aux_Cam%C3%A9lias_-_Sarah_Bernhardt.jpg</a></p> <p>3. <i>Affiche voor de eerste opvoering van La Traviata</i>. (1853). [Afiche escaneado]. Wikipedia. Recuperado de: <a href="https://nl.wikipedia.org/wiki/Afbeelding:Traviata.jpg">https://nl.wikipedia.org/wiki/Afbeelding:Traviata.jpg</a></p> <p>4. <i>Violetta y Alfredo</i>. [Captura de pantalla]. Eyre, R. (Director). (2009). <i>La Traviata. The Royal Opera</i>. [Película]. Royal Opera House.</p>
3.3	<p>1. Póster de la película “<i>Camille</i>”. (1936). [Póster]. Filmaffinity. Recuperado de: <a href="https://www.filmaffinity.com/es/film600943.html">https://www.filmaffinity.com/es/film600943.html</a></p> <p>2. Póster de la película “<i>Camelia</i>”. (1954). [Póster]. IMDb. Recuperado de: <a href="https://www.imdb.com/title/tt0045593/">https://www.imdb.com/title/tt0045593/</a></p> <p>3. Póster de la película “<i>Moulin Rouge</i>”. (2001). [Póster]. IMDb. Recuperado de: <a href="https://www.imdb.com/title/tt0203009/?ref_=fn_al_tt_1">https://www.imdb.com/title/tt0203009/?ref_=fn_al_tt_1</a></p>
Mapa 1	Mapa conceptual presentando a los personajes principales. Elaboración propia.
Tabla 1	Tabla de características de los personajes. Elaboración propia.
Moodboard 1	<i>Referencias de vestuarios y modelos para Margarita Gautier</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 2	<i>Referencias de vestuarios y modelos para Armando Duval</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 3	<i>Referencias de vestuarios y modelos para Prudencia Duvernoy</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 4	<i>Referencias de vestuarios y modelos para El Duque</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 5	<i>Referencias de vestuarios y modelos para el Sr. Duval</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 6	<i>Referencias de vestuarios y modelos para Olimpia</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 7	<i>Referencias de utilería y atrezzo para Margarita Gautier</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 8	<i>Referencias de utilería y atrezzo para Armando Duval</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 9	<i>Referencias de utilería y atrezzo para Prudencia Duvernoy</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 10	<i>Referencias de utilería y atrezzo para El Duque</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 11	<i>Referencias de utilería y atrezzo para el Sr. Duval</i> . Moodboard de elaboración propia.
Moodboard 12	<i>Referencias de utilería y atrezzo para Olimpia</i> . Moodboard de elaboración propia.

Número de imagen	Bibliografía
Moodboard 13	<p><i>tReferencias visuales y mapa de ubicación de Antin 9.</i> Moodboard de elaboración propia. Adaptado de [Rue d'Antin], de Google, (s.f.), Recuperado de: <a href="https://www.google.com.mx/maps/place/Rue+d'Antin,+75002+Paris,+Francia/@48.8685594,2.3322472,18.25z/data=!4m5!3m4!1s0x47e66e30669f2951:0xb3eb6e482c92a5c1!8m2!3d48.8686084!4d2.3331168">https://www.google.com.mx/maps/place/Rue+d'Antin,+75002+Paris,+Francia/@48.8685594,2.3322472,18.25z/data=!4m5!3m4!1s0x47e66e30669f2951:0xb3eb6e482c92a5c1!8m2!3d48.8686084!4d2.3331168</a>            Todos los derechos reservados 2022. Adaptado con permiso del autor.</p>
Moodboard 14	<p><i>Referencias visuales de Bagnères.</i> Moodboard de elaboración propia.</p>
Moodboard 15	<p><i>Referencias visuales y mapa de ubicación del Cementerio de Montmartre.</i> Moodboard de elaboración propia. Adaptado de [Cimetière de Montmartre], de Google, (s.f.), Recuperado de: <a href="https://www.google.com.mx/maps/place/Cementerio+de+Montmartre/@48.8879113,2.3276957,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x47e66e51f68b4ae5:0xd5e843bc9586540b!8m2!3d48.8879078!4d2.3298844">https://www.google.com.mx/maps/place/Cementerio+de+Montmartre/@48.8879113,2.3276957,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x47e66e51f68b4ae5:0xd5e843bc9586540b!8m2!3d48.8879078!4d2.3298844</a>            Todos los derechos reservados 2022 por Google. Adaptado con permiso del autor.</p>
Moodboard 16	<p><i>Referencias visuales y mapa de ubicación del Teatro de Variedades.</i> Moodboard de elaboración propia. Adaptado de [Théâtre des Variétés], de Google, s.f., Recuperado de: <a href="https://www.google.com.mx/maps/place/Th%C3%A9%C3%A2tre+des+Vari%C3%A9t%C3%A9s/@48.8696464,2.3391545,16.5z/data=!4m5!3m4!1s0x47e66e3c248316a3:0x9c879dof3e601ofa!8m2!3d48.8714126!4d2.3420921">https://www.google.com.mx/maps/place/Th%C3%A9%C3%A2tre+des+Vari%C3%A9t%C3%A9s/@48.8696464,2.3391545,16.5z/data=!4m5!3m4!1s0x47e66e3c248316a3:0x9c879dof3e601ofa!8m2!3d48.8714126!4d2.3420921</a>            Todos los derechos reservados 2022 por Google. Adaptado con permiso del autor.</p>
Moodboard 17	<p><i>Referencias visuales y mapa de ubicación de la calle Provence.</i> Moodboard de elaboración propia. Adaptado de [Rue de Provence-Rue d'Antin], de Google, s.f., Recuperado de: <a href="https://www.google.com.mx/maps/dir/Rue+de+Provence,+Paris,+Francia/Rue+d'Antin,+Par%C3%ADs,+Francia/@48.8714416,2.3313661,17z/data=!3m1!4b1!4m13!4m12!1m5!1m1!1s0x47e66e3782e7e0f9:0x7453cf83d9b7948f!2m2!1d2.3342856!2d48.8742741!1m5!1m1!1s0x47e66e30669f2951:0xb3eb6e482c92a5c1!2m2!1d2.3331168!2d48.8686084">https://www.google.com.mx/maps/dir/Rue+de+Provence,+Paris,+Francia/Rue+d'Antin,+Par%C3%ADs,+Francia/@48.8714416,2.3313661,17z/data=!3m1!4b1!4m13!4m12!1m5!1m1!1s0x47e66e3782e7e0f9:0x7453cf83d9b7948f!2m2!1d2.3342856!2d48.8742741!1m5!1m1!1s0x47e66e30669f2951:0xb3eb6e482c92a5c1!2m2!1d2.3331168!2d48.8686084</a> Todos los derechos reservados 2022 por Google. Adaptado con permiso del autor.</p>
Moodboard 18	<p><i>Referencias visuales y mapa de ubicación de Bougival.</i> Moodboard de elaboración propia.</p>
3.1.1	<p>Primeros bocetos de Margarita Gautier. Bocetos a grafito de elaboración propia.</p>
3.1.2	<p>Primeros bocetos de Armando Duval. Bocetos a grafito de elaboración propia.</p>
3.1.3	<p>Primeros bocetos de Prudencia Duvernoy. Bocetos a grafito de elaboración propia.</p>



Número de imagen	Bibliografía
3.1.4	<i>Primeros bocetos de El Duque</i> . Bocetos a grafito de elaboración propia.
3.1.5	<i>Primeros bocetos del Sr. Duval</i> . Bocetos a grafito de elaboración propia.
3.1.6	<i>Primeros bocetos de Olimpia</i> . Bocetos a grafito de elaboración propia.
3.1.7	<i>Primer Concept Art de todos los personajes</i> . Bocetos a grafito de elaboración propia.
3.2.1	<i>Primer Concept Art de la utilería de Margarita Gautier</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.2.2	<i>Primer Concept Art de la utilería de Armando Duval</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.2.3	<i>Primer Concept Art de la utilería de Prudencia Duvernoy</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.2.4	<i>Primer Concept Art de la utilería de El Duque</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.2.5	<i>Primer Concept Art de la utilería del Sr. Duval</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.2.6	<i>Primer Concept Art de la utilería de Olimpia</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.3.1	<i>Primer Concept Art de Antin #9</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.3.2	<i>Primer Concept Art de Bagnères</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.3.3	<i>Primer Concept Art del Cementerio de Montmartre</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.3.4	<i>Primer Concept Art del Teatro de Variedades</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.3.5	<i>Primer Concept Art de Provence</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
3.3.6	<i>Primer Concept Art de Bougival</i> . Bocetos digitales de elaboración propia.
Tabla 2	<i>Pinceles digitales utilizados en el proceso de Concept Art</i> . Elaboración propia.
3.4.1	<i>Propuestas de paletas de color y poses de Margarita Gautier</i> . Paletas de color generadas con el apoyo de la página <a href="https://colors.co/">https://colors.co/</a>
3.4.2	<i>Propuestas de paletas de color y poses de Armando Duval</i> . Paletas de color generadas con el apoyo de la página <a href="https://colors.co/">https://colors.co/</a>
3.4.3	<i>Propuestas de paletas de color y poses de Prudencia Duvernoy</i> . Paletas de color generadas con el apoyo de la página <a href="https://colors.co/">https://colors.co/</a>
3.4.4	<i>Propuestas de paletas de color y poses de El Duque</i> . Paletas de color generadas con el apoyo de la página <a href="https://colors.co/">https://colors.co/</a>
3.4.5	<i>Propuestas de paletas de color y poses del Sr. Duval</i> . Paletas de color generadas con el apoyo de la página <a href="https://colors.co/">https://colors.co/</a>

Número de imagen	Bibliografía
3.4.6	<i>Propuestas de paletas de color y poses de Olimpia.</i> Paletas de color generadas con el apoyo de la página <a href="https://coolors.co/">https://coolors.co/</a>
3.4	<i>Propuestas de vestuario para los personajes.</i> Bocetos digitales de elaboración propia.
3.5	<i>Propuestas de color para los personajes.</i> Bocetos digitales de elaboración propia.
3.6	<i>Expresiones de los personajes.</i> Bocetos digitales de elaboración propia.
3.7	<i>Thumbnails del capítulo VIII.</i> Bocetos digitales de elaboración propia.
3.5.1	<i>Concept Art Final de Margarita Gautier.</i> Ilustraciones finales de elaboración propia.
3.5.2	<i>Concept Art Final de los personajes principales de “La Dama de las Camelias”.</i> Ilustraciones finales de elaboración propia.
3.6.1	<i>Concept Art Final de Antin #9.</i> Ilustraciones finales de elaboración propia.
3.6.2	<i>Concept Art Final de Bougival.</i> Ilustraciones finales de elaboración propia.
3.8	<i>Concept Art Final de una viñeta: Prudencia y Armando hablan en el teatro.</i> Ilustración final de elaboración propia.
3.9	<i>Concept Art Final de una viñeta: Armando observa a Margarita y a El Duque partir.</i> Ilustración final de elaboración propia.
3.10	<i>Concept Art Final de una viñeta: Margarita y Prudencia hablan desde sus ventanas.</i> Ilustración final de elaboración propia.
Ornamentos	<i>Vector gratuito colección de flores de acuarela pintadas a mano.</i> Imagen de: <a href="https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-flores-acuarela-pintadas-mano_13446707.htm#query=camelia%20watercolor&amp;position=2&amp;from_view=search&amp;track=ais">https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-flores-acuarela-pintadas-mano_13446707.htm#query=camelia%20watercolor&amp;position=2&amp;from_view=search&amp;track=ais</a> >Freepik</a>
Ornamentos Capítulo	<i>Vector gratuito vector de marco de rectángulo estampado floral rojo</i> Imagen de: <a href="https://www.freepik.es/vector-gratis/vector-marco-rectangulo-estampado-floral-rojo_28428205.htm#query=art%20nouveau&amp;position=0&amp;from_view=search&amp;track=ais">https://www.freepik.es/vector-gratis/vector-marco-rectangulo-estampado-floral-rojo_28428205.htm#query=art%20nouveau&amp;position=0&amp;from_view=search&amp;track=ais</a> >Imagen de rawpixel.com</a> en Freepik