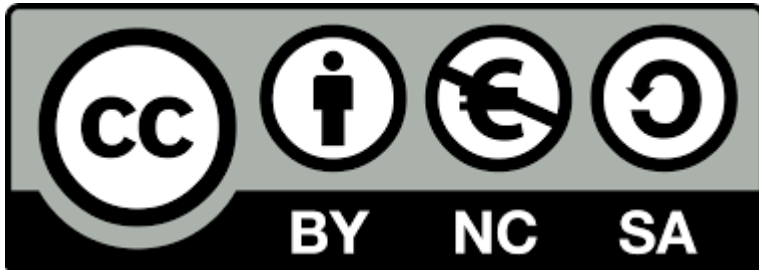


I JORNADA DIBUJO CONTEMPORÁNEO

**APROXIMACIÓN A LAS PRÁCTICAS DEL DIBUJO
CONTEMPORÁNEO DESDE LA ACADEMIA.**

Comunicaciones presentadas en la
I Jornada sobre dibujo contemporáneo
Facultad bellas Artes
UCM



Madrid, Mayo de 2020

Editado por el Grupo de Investigación UCM DIBUJO Y CONOCIMIENTO con motivo de la I jornada sobre dibujo sobre dibujo contemporáneo celebrada en enero de 2020 en la Facultad de Bellas Artes de Madrid.

Equipo editorial: Prof. Francisco Torrego Graña
Prof. José María Bullón de Diego

Editor principal: Prof. Ricardo Horcajada González

Esta edición pertenece al Proyecto de Innovación Educativa UCM 99/2020

ISSN 2695-9488

DC

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

ÍNDICE

Presentación.....	5
1,. EL DIBUJO RELACIONAL. EXPERIENCIA URBANSKETCH The relational drawing. Urbansketch Experience. Francisco Gómez Jarillo.....	11
2.- HACIA LO AMBIENTAL: DIBUJANDO ATMÓSFERAS Y MONTAÑAS Towards environments: drawing atmospheres and mountains Laura F. Gibellini.....	18
3.- UNA HABITACIÓN CON VISTAS. A room with a view. Lila Insúa Lintridis.....	32
4.- ESCULTURA: DIBUJO EN EL ESPACIO. Sculpture: Drawing in space. Jorge Varas Álvarez.....	41
5.- CREPITANTES: COMUNIDADES ARTÍSTICAS DE APRENDIZAJE EN TORNO A LA FIBROSIS QUÍSTICA. CREPITANTS: ARTISTIC COMMUNITIES OF LEARNING AROUND CYSTIC FIBROSIS, M ^a ELISA González García,.....	53
6.- UNA TRAYECTORIA DE PRÁCTICA DEL DIBUJO EN EL MEDIO AUDIOVISUAL. A career of drawing practice in the audiovisual medium Cordero de Ciria, Gonzalo.....	61
7.- LA IMPORTANCIA DE DIBUJO DE CONCEPTO: DEL BOCETO AL PRODUCTO.The importance of concept drawing: from sketch to product. Carmen Pérez González.....	73
8.- DOWN TIME. UNA PERFORMANCE DE DIBUJO EN TORNO AL BINOMIO TIEMPO-PERCEPCIÓN. Down time. a performance drawing about the time-perception binomial. Salvador Jiménez-Donaire Martínez.....	86
9.- SEDIMENTACIONES DE LA MENTE. Sedimentations of the Mind. Isabel Carralero Díaz.....	95
10. EL DIBUJO RADICAL DE DAVID NEBREDA, Nebredas,s radical drawings. David González-Carpio Alcaraz.....	106
11.- DIBUJO INMATERIAL. UNA APROXIMACIÓN AL DIBUJO ENTENDIDO COMO ARTICULACIÓN.Inmaterial drawing. Drawing as articulation approach. Ignacio Tejedor López.....	114

**LA IMPORTANCIA DE DIBUJO DE CONCEPTO:
DEL BOCETO AL PRODUCTO.**

**THE IMPORTANCE OF CONCEPT DRAWING:
FROM SKETCH TO PRODUCT**

Nombre del Autora: Pérez González, Carmen

Directora del Departamento de Dibujo y Grabado, Profesora Titular de Universidad
Complutense de Madrid de la Facultad de Bellas Artes de Madrid

Identificador ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5096-9395>

Resumen:

Esta publicación presenta la importancia del trabajo de dibujo en la etapa de pre-producción para proyectos tanto de películas de animación, de imagen real de mundos fantásticos, de ciencia ficción como en el mundo de los videojuegos o del cómic. Es el llamado Concept Art, que tiene como finalidad definir de una manera gráfica todo guión antes de realizar el producto final. Estos primeros bocetos servirán como referencia visual para un trabajo en grupo dentro de estas producciones.

Palabras clave: *Hojas Modelos, el arte de concepto, animación..*

Abstract:

This publication introduces the importance of drawing work in the pre-production stage for projects of both animated films, real image in fantastic worlds, science fiction and in the world of video games or comic books. It is called Concept Art, that aims to define in a graphic way every script before making the final product. These first sketches will serve as a visual reference for a group work within these productions.

Keywords: *Model Sheets Concept Art, Animation.*

1. Introducción

Un dibujo, un boceto, puede ser una obra de arte y si hablamos de dibujo animado se puede incorporar a su definición la de pertenecer al séptimo arte como parte de su terminología.

El boceto es la representación gráfico-plástica de la idea. En una producción cinematográfica el boceto se manifiesta como un elemento indispensable en la descripción y en la articulación de lo que luego serán los modelos o personajes de todo producto animado.

El boceto será no solo visto como una actividad artística o como un ejercicio gráfico para liberar la tensión creativa, si no también se presenta como poseedor de una funcionalidad y de una carga proyectual evidente y obligada en la creación de los dibujos de los personajes, de sus actitudes y de sus ambientes en la producción de animación o de un videojuego.

Para un creativo el dibujo es la base de toda producción y debe expresar aquello que quiere transmitir (Figura 1). Ejemplo de una Hoja de Modelo de Personaje para un videojuego realizado con software libre llamado Altamira Game.

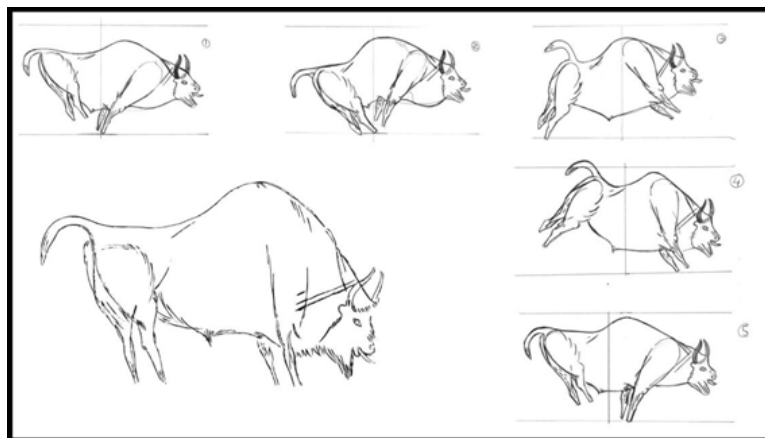


Figura 1. Hoja de Modelo de Personaje para Altamira Game. Bisonte (2019). Fuente: propia.

2. Desarrollo visual inicial del Arte de Concepto

El Arte de Concepto tiene como objetivo elaborar las referencias visuales para un trabajo en grupo, lo que también se llamará la Biblia del producto para películas de animación, de imagen real de mundos fantásticos, de ciencia ficción o del mundo de los videojuegos.

Como toda fase creativa el dibujante deberá investigar, recopilar y preparar la información que le va a ser necesaria para realizar sus dibujos, sus bocetos y la parte del concepto inicial del producto.

La parte inicial de la investigación será encontrar localizaciones (Figura 2), iluminación, personajes, vestuarios, los movimientos que refuerzan la psicología del personaje, la acción que se va a realizar para después poder recrear las hojas de modelo de los personajes.



Figura 2. Hojas de Fondos realizados a partir de localizaciones reales por el artista Tasuke Watanabe para la película de anime: Your Name (2016).

El dibujante realizará los fondos de los espacios en los que se va a desarrollar la producción y creará los personajes y los objetos siguiendo una normativa o método unificado entre los animadores empezando todos ellos con sus bocetos (Figura 3).

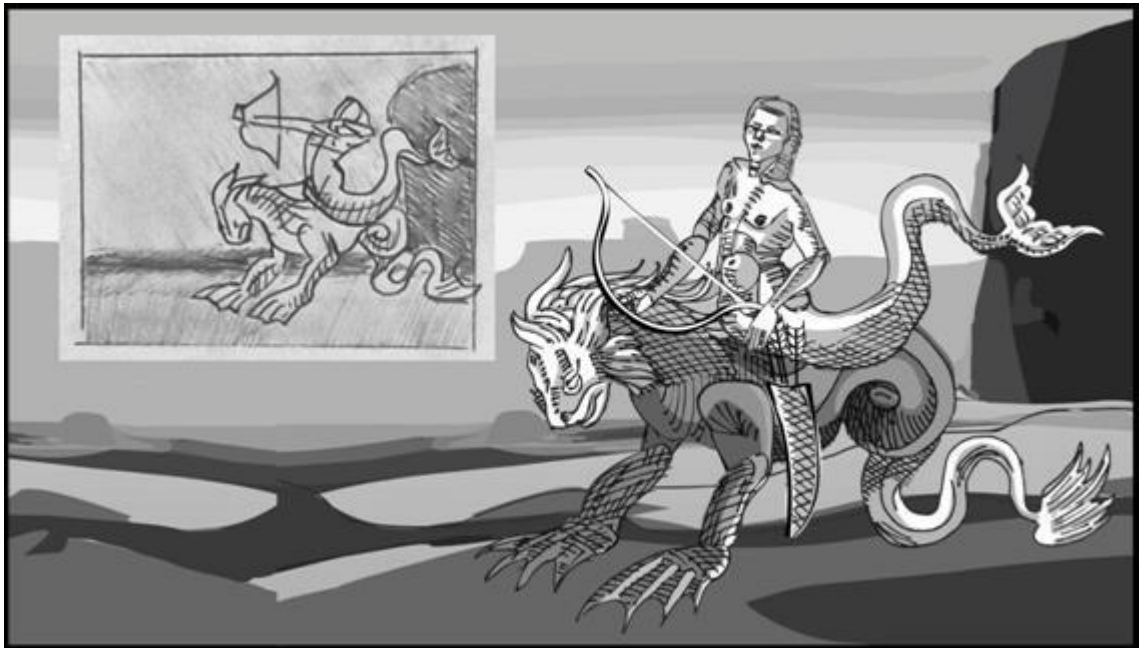


Figura 3. Hoja de Fondo con Personaje en grises para la película Ceasg la sirena (2019).
Fuente: propia.

Para realizar los bocetos de los personajes primero se deberá utilizar formas sencillas para su creación, después sus líneas de acción serán evidentes definidoras de su personalidad, además de, plantear una silueta reconocible (Figura 4).

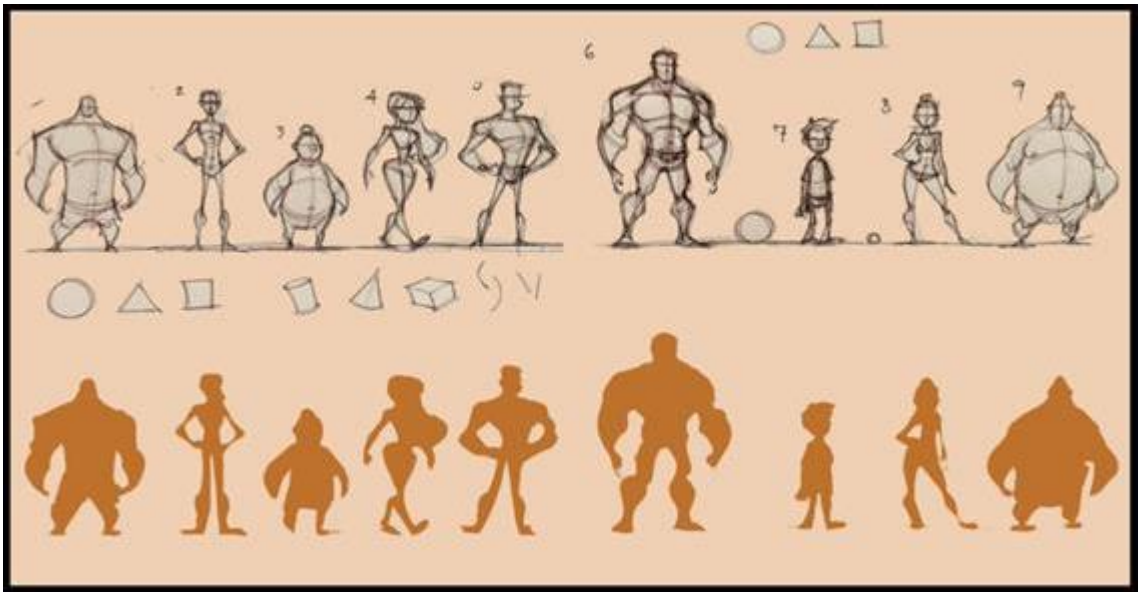


Figura 4. Hoja de construcción y proporción de los personajes con línea de acción y silueta.
Fuente: propia a partir de un boceto del artista Josh Hunter Black (2019).

2.1 Introducción a las Hojas Modelo o Models Sheets

Las bocetos de modelo, las Hojas Modelos o Model Sheets son plantillas usadas por el equipo de animación y muestran al equipo animador los ángulos y las características principales de los personajes.

La Hoja de Personaje, además del dibujo del personaje describe con texto su personalidad y actitud. La Hoja de Concepto es un plano general del personaje con ampliaciones de características detalladas.

La Hoja de Modelo de Vestuario o Model Sheets Costume muestra la indumentaria con la que el personaje vestirá en la producción (Figura 5) Ejemplo de Hoja de Vestuario para Cincereella.



Figura 5. Hoja de Vestuario para Cincereella de Walt Disney con los dibujantes John Lounsbery, Eric Larson, Norman Ferguson, Les Clark y Marc Davis dibujando a la modelo Helene Stanley para la película (1950).

Las Hojas Modelos de Rotación o Model Sheets de Turnaround muestran los bocetos del personaje en poses de giro. En ellas se dibuja el personaje en cinco poses si es simétrico: de perfil, tres cuartos, frente, espalda y tres cuartos de espalda, en siete poses si es asimétrico y en tres poses si es para un proyecto en 3D (Figura 6).



Figura 6. A sample model sheet from the DVD tutorial Chaos&Evolutions. Dibujado por David Revoy (2010).

La Hoja de Acción presenta la capacidad de movimiento del personaje (Figura 7) Ejemplo de Hoja de Acción y Expresión para Cincereella.



Figura 7. Hoja de Acción y Expresión para Cincereella de Walt Disney con los dibujantes John Lounsbery, Eric Larson, Norman Ferguson, Les Clark y Marc Davis dibujando a la modelo Helene Stanley para la película (1950).

En la Hoja de Expresiones aparecerán los cuatro colores primarios expresivos: la felicidad, la tristeza, el enfado..., pero habría que añadir también la amenaza, el desprecio y la risa (Figura 8).



Figura 8. Hoja de expresión. Fuente: propia a partir de la hoja de expresión del dibujante Alfie Vann sobre Julio para la película de animación La ruta hacia El Dorado (2000).

Hay también Hojas de Cabezas, de Extremidades (Figura 9), Brazos, Manos y Pies y Hojas de Modelo de Cabello y Barbas.

Las Hojas de Bocas siguen el convenio que responde a una sincronización entre la locución y el movimiento de los labios, también llamado Lipsync, que ha evolucionado desde el dibujo de cada uno de los fonemas en la línea de tiempo a la automatización de la imagen con el sonido utilizando programas como Toon Boom.



Figura 9. Diferentes estéticas de hojas de modelo de extremidades Walt Disney, Mickey Mouse por el dibujante Les Clark, las manos de Hades por Nik Riaanieri, manos de Mushu de Harald Siepermann, las extremidades de Tarzan por Glen Keane. Fuente: propia, montaje (2019).

También se crean Hojas de Modelos Comparativos de los cánones de los diferentes personajes, de las diferentes actitudes, comparando jerarquías y relaciones familiares (Figura 10).

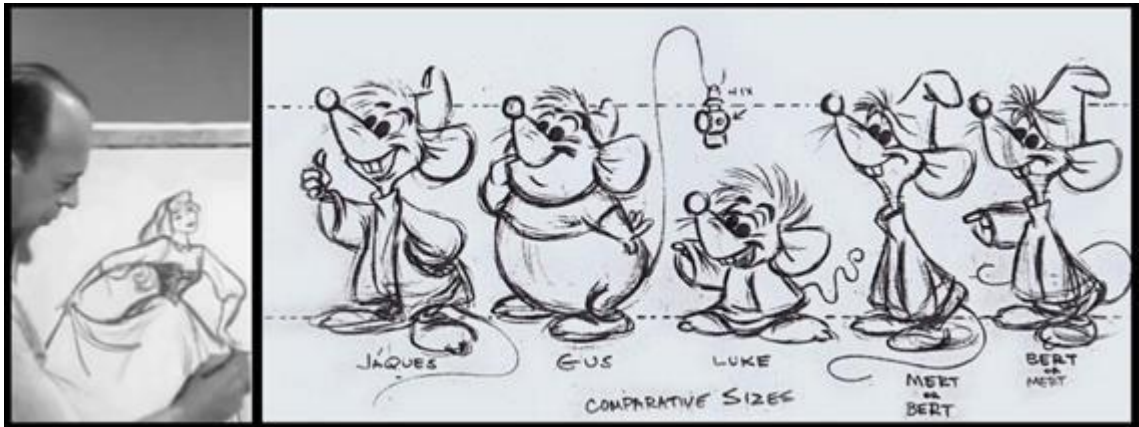


Figura 10. Comparativa de Ratones y Marc Davis dibujando a Helene Stanley para la película de animación Cincerelella de Walt Disney (1950).

En las Model Sheet de Objetos están los diferentes Accesorios, los Prop u Objetos que utilizan los protagonistas y los Estudios de Decorados.

Las Hojas de Modelo de Construcción Geométrica describe al personaje por medio de medidas y por medio de la geometría.

Además, hay que contar con las Hojas de Ciclos Técnicos de los movimientos principales de los personajes que reflejan los Andares, la Carrera y el Salto (Figura 11).

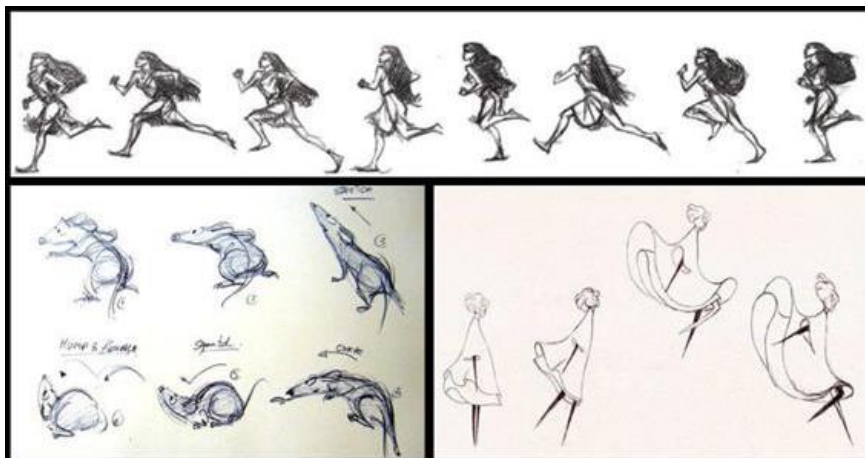


Figura 11. Hojas de Ciclos Técnicos de Movimiento de personajes Montaje fuente propia a partir de bocetos de Borja Montoro en el ciclo de carrera para Pocahontas, Jason Deamer en el ciclos de salto para Ratatouille y Ariadna Cervelló en el ciclos de salto para el videojuego de Gris. Fuente: propia, montaje (2019).



Figura 12. Estudio a Color a partir de las Hojas de Comparativa de Chris Sasaki para Monstruos S.A. (2001). Fuente: propia, montaje (2019).

Las Hojas de Color de fondos detallan una la paleta para la luz, para las medias tintas y para las sombras (Figura 13).

Por último, a la hora de contar la historia en imágenes se especifican las Hojas de Guía de Color también llamado Colour Script.



Figura 13. Estudio de Color de Hojas de Fondo a partir de los fondos del artista Cory Loftis para la película de animación Zootropolis (2016). Fuente: propia, montaje (2019).

Cada dibujante es un caso particular y elegirá contar la historia con dibujos señalando los encuadres y las angulaciones precisas, con un formato de Storyboard, Sketchbook o con un formato de Cómic (Figura 13, 14 y 15).

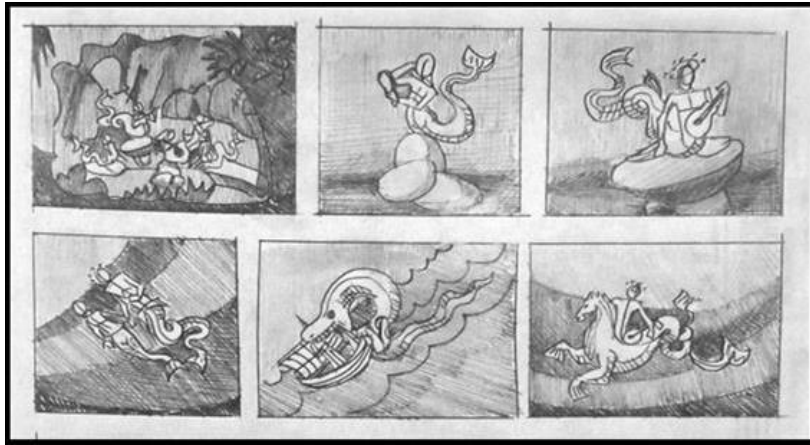


Figura 14. Hoja de Storyboard para la película Ceasg la sirena. Fuente: propia (2019).

Todos ellos responden al objetivo de recrear la sucesión de los hechos principales que tendrá lugar en la producción y concentra todos los aspectos técnicos que esta debe de tener, el punto de vista, el tamaño de los planos, los movimientos de la cámara como la panorámica, los zooms, los componentes del producto con la separación de los fondos y los personajes y una planificación de los posibles efectos especiales que sean necesarios en la propia producción.

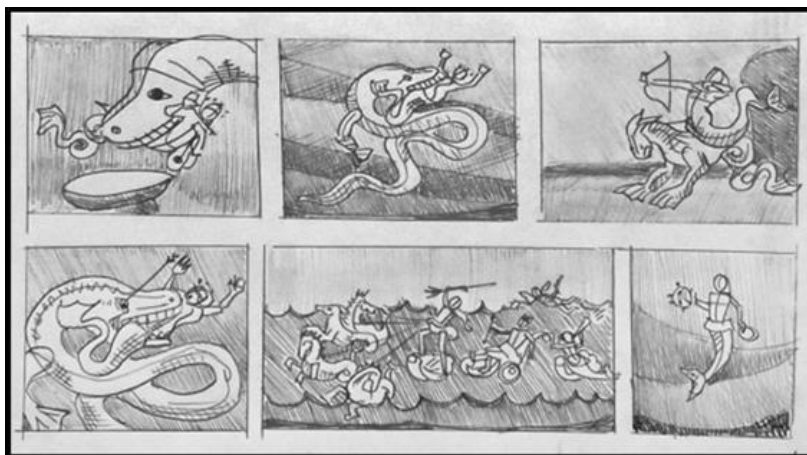


Figura 15. Hoja de Storyboard para la película Ceasg la sirena. Fuente: propia (2019).

Los mejores libros para utilizarlos como Guías de Hojas de Modelo son la Biblia por excelencia de la animación que es el “Kit de Supervivencia del Animador” de Richard Williams (1), con el que se cubren los conceptos básicos de las hojas de movimiento, de caminatas, carreras, saltos, además de la animación animal, y el libro de Preston Blair “Cartoon Animation” (2), que está muy enfocado a los bocetos y al dibujo humano, que muestra cómo desarrollar el personaje en dibujos, cómo crear sus movimientos y que estos sean dinámicos, y cómo realizar los diálogos sincronizados con la voz, además de que cubre una amplia variedad de tipos de animales.

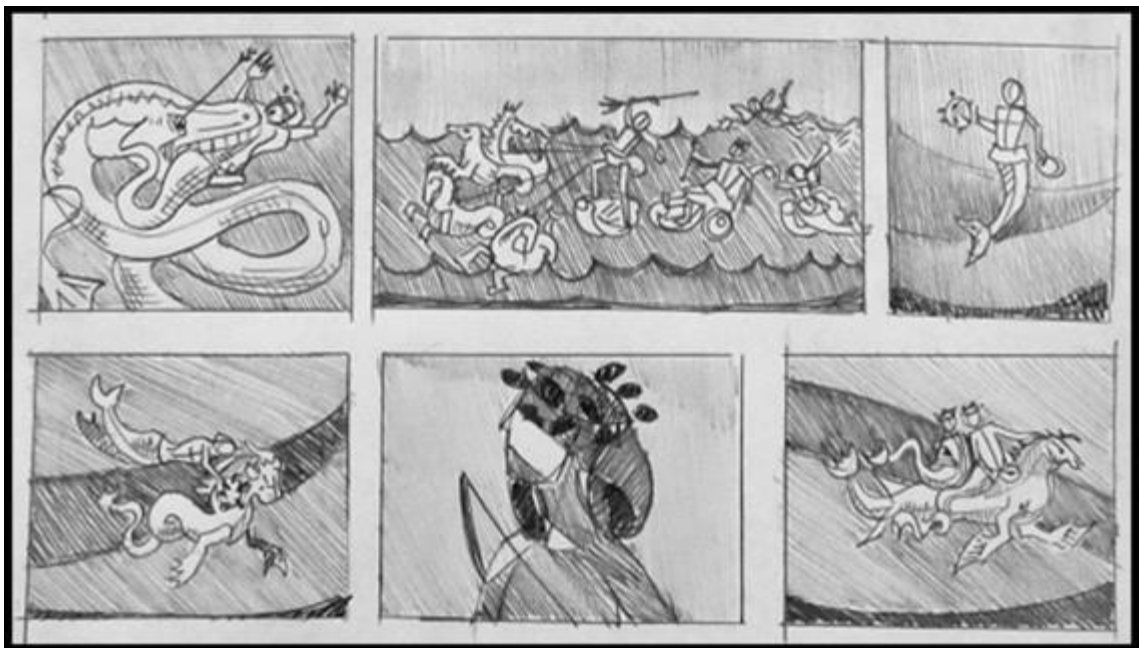


Figura 16. Hoja de Storyboard para la película Ceasg la sirena. Fuente: propia (2019).

1. Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators (Ed. rev.). New York, USA: Faber & Faber.
2. Blair, P. (1994). Cartoon Animation. (Ed. rev.). Lake Forest (California): Walter Foster.

Bibliografía

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* (Ed. rev.). New York, USA: Faber & Faber.

Blair, P. (1994). *Cartoon Animation* (Ed. rev.). Lake Forest (California), USA: Walter Foster Publishing.

Breve currículum del autor

Carmen Pérez González. Directora del Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Profesora Titular de Universidad. Premio extraordinario de doctorado. Ha realizado numerosas exposiciones individuales y colectivas. Tiene tres patentes y varios premios artísticos, ha participado en diversos Congresos realizando artículos sobre los animación, las tecnologías digitales y las ilusiones ópticas en el arte y en los videojuegos y sus animaciones han sido proyectadas en numerosas exposiciones. Entre su experiencia profesional destacan cuatro años de trabajo como Directora de Arte en empresas del sector de la animación y el videojuego. Directora del grupo de Investigación: Dibujo y Conocimiento. Sus principales líneas de investigación son: la animación 2D, la evolución de la anatomía en el Arte, las tecnologías digitales aplicadas al mundo de la animación y de los videojuegos y las Ilusiones Ópticas.