

Universidad de Oviedo
Facultad de Filosofía y Letras
Grado en Historia del Arte

ILUSTRACIÓN DIGITAL Y CONCEPT ART. EL ARTE DEL SIGLO XXI.

Trabajo de Fin de Grado

Curso 2018-2019
Junio de 2019

Autor: **Álvaro Fernández González**

Tutora: **Natalia Tielve García**



Universidad de Oviedo

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA	6
EL CONCEPT ART	10
Historia	14
Géneros.....	18
EN LA ERA DIGITAL	23
HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS EN EL SOPORTE DIGITAL	27
EJEMPLOS PRÁCTICOS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL Y EL CONCEPT ART	32
CONCLUSIONES.....	35
FUENTES.....	36
ANEXO	

INTRODUCCIÓN

El tema escogido hace alusión al término “ilustración”, entendiéndolo como un tipo de dibujo o pintura utilizada para describir textos visualmente, y al “Concept Art” como una disciplina artística utilizada en diversos medios, como el cine o los videojuegos, a la hora de plasmar las ideas o los conceptos de la fase de preproducción de los mismos.

Con mi trabajo intento poner de relieve un tipo de arte que, en el ámbito académico, permanece aún en reserva, apenas habiendo sido tratado en escasas publicaciones en lengua española. Esto es, probablemente, debido al hecho de tratarse de un arte aún muy joven, con apenas unas décadas de historia; a la falta de especialización dentro del campo del Arte Digital por parte de los historiadores del arte; a no ser un tipo de arte que, por el momento, tenga a penas difusión o demasiado interés dentro del ámbito teórico; y, en lo que al Concept Art se refiere, a ser muchas veces visto como una herramienta utilitaria para llegar a un fin, más que como un medio de expresión artística en sí mismo, algo que pasaré a explicar y matizar en apartados posteriores.

La motivación para realizar este TFG viene dada, en primer término, por lo dicho en el párrafo anterior: la falta de bibliografía en español denota un escaso interés por el tema en nuestro país, y no tanto en el mundo anglosajón, del cual es relativamente más sencillo obtener información; de ahí que, lo que se pretende es proporcionar un documento teórico que sirva como base para la introducción y la mayor comprensión de este tipo de arte en España —aun siendo de una manera mínima y fugaz—. Todo esto bajo la firme seguridad de la importancia que el Concept Art y la ilustración digital tendrán para la Historia del Arte del siglo XXI, en un futuro quizá no muy lejano.

En segundo término, mi interés particular en legitimar los videojuegos como forma de arte —debate abierto desde hace años—, intentado mostrar la parte más artística y creativa en su elaboración, e intentando establecer relaciones de influencia entre la estética de los mismos y las corrientes pictóricas de la historia, que se manifiestan, entre otras cosas, en este proceso de preproducción.

Por último, mi interés en obtener mayor conocimiento sobre el tema de cara a la práctica del mismo. Con esto, y sumando lo dicho a cerca de la escasa bibliografía, quiero añadir que, algunos de los conocimientos aquí reflejados parten de mi experiencia personal con las herramientas de dibujo y pintura tradicional y digital, de mis conocimientos artísticos adquiridos en la Escuela de Arte de Oviedo entre los años 2011 y 2015, y también de los adquiridos por cuenta propia en los últimos diez años.

La exposición del trabajo comienza con una introducción a la ilustración gráfica, centrada especialmente en la definición del término y en cómo poder distinguirla de otro tipo de disciplinas artísticas, para luego continuar con otra introducción al Concept Art, explicando en qué consiste, cómo se relaciona con la ilustración, cuáles son sus fundamentos, sus géneros habituales y su historia. Tras ello, se habla de la evolución de estas disciplinas en la era digital y, con el fin de poder comprender mejor todo esto, se procede a desarrollar un apartado de carácter técnico, en el que se hace un recorrido rápido por las principales herramientas utilizadas y las ventajas y desventajas que ofrece el soporte digital; finalizando con una exposición de todo lo anteriormente dicho aplicado a algunos proyectos reales, haciendo mención de artistas importantes dentro del medio e intentando buscar posibles referencias o influencias en la ilustración y pintura tradicionales.

A lo largo del texto se hace referencia a imágenes ilustrativas que se pueden encontrar en el anexo final.

Este Trabajo de Fin de Grado atiende, por lo demás, a las competencias básicas, generales y específicas definidas en la memoria de verificación del título de Grado en Historia del Arte. Se pueden indicar esencialmente las siguientes:

- Conocimiento y capacidad de aplicación del método científico (CG1).
- Capacidad de razonamiento crítico (CG2).
- Capacidad de análisis y de síntesis (CG5).

- Motivación por el rigor y la calidad (CG7).
- Conocimiento de las distintas metodologías de aproximación a la Historia del Arte y de su contingencia histórica - Historiografía del Arte (CE5).
- Conocimiento sistemático e integrado del hecho artístico: distintos lenguajes (arquitectura y urbanismo, escultura, pintura, fotografía, cine, música, artes decorativas y suntuarias), procedimientos y técnicas de la producción artística a lo largo de la historia. Teoría y pensamiento estético (CE6).
- Conocimiento de las principales fuentes literarias y documentales de la Historia del Arte (CE7).

LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA

Antes de adentrarnos en el tema principal, es necesario hacer algunas aclaraciones a cerca de lo que entendemos por ilustración, y cuáles son los rasgos que la caracterizan y que tienen en común con respecto a otros conceptos, como el de diseño gráfico o el de arte.

Andrés Esteban Menza Vados, Eduard Leonardo Sierra Ballén y Wilman Helioth Sánchez Rodríguez Ballén definen la ilustración como una disciplina que se sirve de la expresión artística en su ejecución, que es utilizada como elemento narrativo de apoyo a un texto, y que tiene su mayor auge entre los siglos XIX y XX gracias a los avances tecnológicos del momento y al aumento de la demanda de textos ilustrados —aunque existía previamente, puesto que las iluminaciones de los códices medievales, por ejemplo, pueden ser entendidas como ilustraciones; de hecho, ellos se refieren a la imagen como un elemento de comunicación que es “más antiguo que la escritura”—¹.

“La ilustración es la salida del hombre de su autoculpable minoría de edad. La minoría de edad significa la incapacidad de servirse de su propio entendimiento, sin la guía de otro”².

En esta cita, Kant nos habla de la Ilustración del siglo XVIII como ese movimiento intelectual en el que la humanidad comienza a abandonar su “incapacidad” sirviéndose de la ayuda de personas que invierten su tiempo en buscar el conocimiento. La ilustración que a nosotros nos atañe, la visual o gráfica, es interrelacionada por estos tres autores con la Ilustración dieciochesca, en tanto que pretende explicar mediante el uso de la imagen lo que las palabras no son capaces de enseñarnos. Para entenderlo de otra manera: una imagen vale más que mil palabras.

¹ MENZA VADOS, Andrés; SIERRA BALLÉN, Eduard. y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, Wilman. “La ilustración: dilucidación y proceso creativo”, en *Kepes. Grupo de Estudio en Diseño Visual*, Año 13, No. 13, enero-junio de 2016, p. 267. Recuperado el 19/03/2019. http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf

² KANT, Immanuel, *Respuesta a la pregunta: ¿Qué es la Ilustración?* (1784) Recuperado el 19/03/2019. https://geografiaunal.files.wordpress.com/2013/01/kant_ilustracion.pdf

Por otro lado, entendemos el diseño como la actividad que el ser humano lleva a cabo dentro de una profesión para convertir situaciones existentes en situaciones deseadas³.

A la par, podríamos definir el arte como toda manifestación tangible o intangible de la cultura de una sociedad. “Busca la representación de ideas, sentimientos, observaciones, experiencias y más, a través del uso de técnicas y herramientas de varios medios, con lo cual el creador trata de tocar temas como la búsqueda de la belleza o la estética, la glorificación religiosa y la representación de personas y lugares”⁴.

Ahora la duda es ¿podemos interrelacionar la ilustración con el diseño gráfico y el arte? Sí, de hecho todos son inseparables, en cierto sentido.

Erróneamente, Jon Krause afirma que las diferencias entre artista e ilustrador son claras; según él, el artista trabaja para sí mismo, mientras que el ilustrador trabaja por encargo —ensalzando así la figura del artista por encima de la del ilustrador y otorgándole más valor—⁵. El mecenazgo de la realeza, nobleza, burguesía e Iglesia han estado presentes en la Historia del Arte de forma más que contundente durante el paso de los siglos; es cierto que los artistas también han creado obras para exponer sus propias ideas y pensamientos, por cuenta propia, pero también han trabajado por encargo desde tiempos inmemoriales en multitud de ocasiones.

Fitzgerald continua infravalorando la labor del ilustrador afirmando que este trabaja poco tiempo y cobrando un dinero por ello; mientras que, el artista puede tardar años en realizar su obra y no obtener beneficio económico de ella⁶. Ahora bien, nuevamente, la realidad es mucho más compleja y relativa que esto. La Historia del Arte nos muestra cantidades ingentes de obras de arte realizadas en tiempo récord con las que los artistas se han llenado los bolsillos a base de bien; a la par, la propia realidad del mundo nos

³ SIMON, 1988, citado por: MENZA VADOS, Andrés; et al. “La ilustración: dilucidación...”, opus cit., p. 271

⁴ WILSON, Stephen, 2003, citado por: MENZA VADOS, Andrés; et al. “La ilustración: dilucidación...”, opus cit., p. 275

⁵ KRAUSE, Jon, citado por: FITZGERALD, Toni, *Is there a Fine Art to Illustration?*, 2013. Recuperado el 19/03/2019. <http://artbusinessnews.com/2013/09/is-there-a-fine-art-to-illustration/>

⁶ FITZGERALD, Toni, *Is there a Fine Art...*, opus cit.

muestra la cantidad de ilustradores que trabajan durante semanas o meses para cobrar un mísero sueldo. Ni el esfuerzo invertido, ni el grado de acabado o de realismo de la obra son rasgos característicos de uno o de otro, pues estos van en función del tiempo del que se disponga y del estilo del artista o del ilustrador.

Las fronteras entre arte, ilustración y diseño gráfico son verdaderamente difusas. Todas estas disciplinas, como decía unos párrafos más atrás, son indisolubles y tienen mucho que ver entre sí. Son, por decirlo de alguna manera, una serie de recetas de cocina en las que los mismos ingredientes, dispuestos en distintas cantidades —en conjunción con otros, que pueden ser ajenos—, dan lugar a diferentes resultados.

Toda obra de arte es potencialmente una ilustración, *La Gioconda* podría ser utilizada a modo de ilustración representativa de la retratística renacentista en un manual de Historia del Arte; de la misma manera que podría servir para ilustrar la moda italiana de finales del siglo XV y principios del XVI en una revista de moda contemporánea.

En una de mis pequeñas obras rápidas de arte digital, *La catedral sumergida* (fig.1), intento representar una parte de la Leyenda de Ys, una antigua leyenda bretona, sobre una ciudad sepultada bajo las aguas, que inspiró al célebre Claude Debussy para componer su preludio *La cathédrale engloutie* (1910). En primera instancia, la obra sería efectivamente artística, pero al incluirla en este texto para intentar dar a entender mejor el tema que expongo, pasa a obtener el carácter de ilustración. Por otro lado, desde un primer momento, podríamos entender la obra como una ilustración de una leyenda, o como una ilustración de una pieza musical.

Una ilustración puede ser creada a modo de mero trabajo técnico para clarificar un texto, pero ello no quita que las ilustraciones que conforman la publicación en cuestión puedan ser entendidas, posteriormente, como un conjunto de obras de arte en sí mismas, y ser expuestas en una galería de arte.

Así mismo, el diseño gráfico toma mucho partido tanto en la ilustración como en el arte en general. En el caso de la pintura, los artistas suelen atender a aspectos de diseño como son la composición, los puntos de atención principales —Proporción Áurea, Regla

de los Tercios, etc.—, equilibrio, color, iluminación, o contraste.

Para finalizar este apartado, podemos concluir que el único y verdadero matiz que diferencia estos conceptos es la finalidad con la que se realizan las obras en primera instancia; no obstante, dicha finalidad es susceptible de cambiar en pos del contexto en el que se ubiquen estas obras más adelante.

Haber aclarado esto nos será de gran utilidad a la hora de comprender mejor lo que es el Concept Art, pues tiene mucho que ver con estos conceptos descritos.

EL CONCEPT ART

El Concept Art o Arte del Concepto es una corriente artística que nace de una manera muy funcional, como un tipo de ilustración destinada a mostrar de forma tangible las ideas o conceptos que se desean desarrollar en un proyecto artístico de mayor calibre. Existen distintos campos en los que se aplica este tipo de arte, siendo el del cine y el de los videojuegos los dos más destacados.

Voy a continuar refiriéndome al Concept Art por su denominación inglesa, puesto que es aún, a día de hoy, la manera en que se conoce esta corriente en nuestro país, y para evitar confundirlo con la corriente del Conceptual Art o Arte Conceptual, surgida en Estados Unidos en la década de 1960 —puesto que podríamos traducir literalmente Concept Art como Arte Conceptual, y daría lugar a equívoco—; este último definido por Adolfo Vásquez Rocca como un arte “crítico y corrosivo”, que se centra en mostrar y dar mayor importancia a la idea que a su realización material⁷. El Concept Art ni pretende ser crítico, ni corrosivo, ni tampoco restarle valor a su formato físico, que es crucial, y que como veremos más adelante, llegará a tener incluso un valor comercial por sí mismo.

Es necesario decir que, cuando nos referimos al Concept Art, estamos haciendo referencia a un tipo de trabajo muy amplio, que puede servirse de más de un tipo de arte en su elaboración: es posible encontrar conceptos que parten de una base, efectivamente, de dibujo o de pintura, y es posible encontrar ejemplos de artistas formados en el arte de la escultura que la utilizan directamente como base inicial de abocetamiento, sin partir de un dibujo previo, comenzando directamente por el modelado. No obstante, en este trabajo nos centraremos en desarrollar la parte dibujística y pictórica, pues es la que abunda más dentro de esta corriente.

Para comprender mejor la diferencia que existe entre lo que conocemos como Concept Art e ilustración, hemos de matizar la utilización de este como un método de

⁷ ROCCA VÁSQUEZ, Adolfo, “Arte Conceptual y Posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus”, en *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, Universidad Complutense de Madrid, N° 37, 2013, p. 2. Recuperado el 21/03/2019 <https://webs.ucm.es/info/nomadas/37/adolfovocca.pdf>

trabajo en equipo, en proyectos que requieren de varios artistas en plantilla —el cine y los videojuegos son buenos ejemplos—, y que trabajan realizando grandes cantidades de bocetos y trabajos de mayor acabado a partir de unos conceptos básicos, que les son transmitidos por el director de arte que está al mando de la sección visual del proyecto.

Entonces, según lo dicho en el apartado anterior —cuando hablábamos sobre los matices que definían el arte, el diseño gráfico y la ilustración, y cómo estos se relacionaban entre sí—, podríamos añadir el Concept Art como una nueva disciplina que tiene en común con las otras el carácter narrativo y descriptivo de su contenido, la utilización de técnicas artísticas en su elaboración y la preocupación por los aspectos básicos del diseño gráfico de los que hablábamos.

Pero, ¿cómo podemos distinguir una obra de Concept Art de una obra de ilustración, o de una obra de arte? Centro Pixels es un centro de formación profesional ubicado en Bilbao, especializado en el campo del Concept Art, la ilustración digital, el modelado 3D y la programación de videojuegos, y conformado por profesionales del ámbito nacional. Según ellos, el rasgo más característico de un *concept*⁸ es su finalidad: si la imagen realizada tiene la función de servir como diseño base para otros departamentos del proyecto —modeladores 3D, diseño de efectos especiales, diseño de fondos, etc.—, encargados de dar volumetría tridimensional, iluminación, textura, o movimiento a esa imagen, entonces hablamos de un trabajo de Concept Art; por contra, cuando la imagen se realiza con la intención de servir a modo de presentación del producto final hablamos de ilustración⁹.

“In brief the key difference between illustration and concept art has been defined as illustration’s need to be visually appealing and concept art’s need to be visually informative. Those qualities are not to be mutually exclusive in both disciplines but their

⁸ Término utilizado comúnmente para referirse a las obras del Concept Art.

⁹ Centro Pixels, *¿Qué es Concept Art?*. Recuperado el 24/03/2019. <https://www.centropixels.com/ques-concept-art/>

core functions are fundamentally different”¹⁰.

Esto resulta interesante, pues nuevamente hablamos de las fronteras diluidas entre estas ramas artísticas. En realidad, el acabado de una imagen de Concept Art no es lo primordial; el grado de detalle, realismo, o espectacularidad, no es lo que se busca en este tipo de trabajos. Lo que debe primar es la eficiente representación del concepto en sí. El *concept artist* debe ser capaz de servirse del menor número de elementos para realizar sus trabajos —debido a la escasez de tiempo, entre otras cosas—, y ser capaz de transmitir la idea de una forma rápida y eficiente, mediante la correcta utilización de los parámetros básicos del dibujo y el diseño. No obstante, cuando los *concepts* son elaborados hasta obtener un alto grado de detalle, son muchas veces utilizados a modo de ilustraciones del proyecto en merchandising, vídeos promocionales, carátulas, libros de arte, extras sobre el arte del proyecto incluidos dentro del producto final, y otros medios —independientemente de que también se vayan a crear ilustraciones propiamente dichas para cumplir estas funciones—.

El carácter narrativo es compartido con la ilustración, pues todas las imágenes responden a un planteamiento común y, puestas en sucesión cronológica, narran el argumento del proyecto —aun siendo de una manera un tanto pobre—. Por otro lado, la característica del Concept Art de extraer los rasgos más notorios de una idea, para luego reflejarlos en forma de imagen, es algo que comparte también con la ilustración. Como podemos ver, ambas ramas artísticas tienen unos preceptos muy similares y, de alguna manera, la una se apoya en la otra.

“... En el caso de los enanos, hay que pensar en su referencia cultural y arquitectura: cómo trabajan en la mina el granito bajo sus pies, de qué manera obtienen el poder gracias a las riquezas del mundo y su necesidad de acumular esas riquezas; y de qué

¹⁰ Traducción libre: “...la diferencia clave entre la ilustración y el Concept Art se ha definido como la necesidad de la ilustración de ser visualmente atractiva y la del Concept Art de ser informativo. Esas cualidades no deben ser mutuamente excluyentes en ambas disciplinas, pero sus funciones básicas son fundamentalmente diferentes”. RÄSSA, Julia, *Concept Art creation methodologies. Visual Development of “Rock Boy”*, South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2018, p. 7. Recuperado el 25/03/2019. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/146949/Julia_Rassa_Thesis.pdf

manera caracteriza esto a la manera en que se visten, en que adornan su cabello... Todas esas cosas comienzan a crear un diseño completo que, con suerte, los une como cultura y los hace significativos a los ojos de la audiencia”¹¹.

La labor de esta disciplina es nada más y nada menos que diseñar todo el mundo visual de un universo ficticio, y esto implica que el artista debe ser capaz de dar cierta homogeneidad a los entornos, y a los grupos de personajes y objetos, así como transmitir de forma visual el contexto en el que se desarrollan los argumentos para que sean coherentes; siempre, trabajando de una forma rápida y eficaz, tratando de añadir el componente atractivo a las imágenes, que hará impresionar al receptor.

Además, todos los *concepts* forman parte de un primer proceso de una larga cadena de montaje. Las obras de concepto de estos proyectos no tienen, en primera instancia, la finalidad de ser incluidas en sí mismas dentro del producto final, sino que son un medio para construir la imagen final de dicho producto; son un primer estadio de la creación, que termina por convertirse en algo muy distinto. En el caso de los videojuegos, se convierten en escenarios tridimensionales en los que el tiempo y el clima transcurren como si del mundo real se tratase; o en objetos y personajes modelados que cobran movimiento y que tienen diálogos e interactúan entre ellos. En el caso del cine, ocurre esto mismo cuando se trata de animación 2D o 3D, o se convierten en escenarios reales construidos en plató o en exteriores, a modo de decorados, y en objetos e indumentaria utilizados por los personajes.

Para acabar con esta introducción, me gustaría recalcar que, a pesar de centrarnos aquí en el estudio del Concept Art como proceso de trabajo en videojuegos y películas, sus posibilidades de uso son aún más amplias. Su uso puede extenderse a la creación de juegos de mesa, cómics, series de televisión o incluso a trabajos de otro tipo, como medio de representación de conceptos para planes de urbanismo.

¹¹ TAYLOR, Richard, *El Hobbit: Un Viaje Inesperado - Clip “El diseño de una raza: los Enanos”*, Warner Bros. Pictures, DVD, 2013. Recuperado el 30/03/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=y7Hq7wC5Exo>

Ejemplo de esto último es el proyecto ficticio de Eduardo Misael Velasco Rivera, planteando una red de transportes ecológicos en la ciudad de Quito para paliar los daños producidos por la contaminación¹².

También cabe destacar los diseños de Herbert D. Ryman para la construcción del archiconocido parque temático Disneyland Park de Walt Disney, en la década de 1950. Aquí podemos ver un ejemplo del diseño conceptual del *Castillo de la Bella Durmiente* (fig. 2) en Anaheim (California), que sería construido y abierto al público en 1955¹³.

Historia

Según Centro Pixels, la historia del Concept Art se remonta a finales de la primera mitad del siglo XX, cuando los dibujantes que trabajaban en las películas de Walt Disney elaboraban dibujos rápidos a modo de estudios de los personajes, tratando de sacar rasgos característicos que los definieran mejor¹⁴.

Si decidimos remontarnos a ese periodo de tiempo, cuando los guiones de las superproducciones de Hollywood ya eran ilustrados por dibujantes, nos encontramos de nuevo con la figura de Herbert D. Ryman (Vernon, 1910 - Los Angeles 1989), —anteriormente mencionado por sus contribuciones en los diseños para Disneyland; parques en los que trabajaría hasta 1989, año de su fallecimiento—, quien ya había comenzado a trabajar como ilustrador en el *storyboard* de algunas de las producciones de la Metro-Goldwyn-Mayer, hacia la década de 1930, en ejemplos como *David Copperfield* (1935) o *Mutiny on the Bounty* (1935). Hacia 1938 se había unido a la plantilla de Walt

¹² MOREJÓN, Carlos entrevistado por: VELASCO RIVERA, Eduardo, *Libro de Concept Art para el desarrollo de una red de transporte ecológico para la ciudad de Quito*, 2017, p. 18. Recuperado el 24/03/2019. <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/8237/1/UDLA-EC-TTADT-2017-11.pdf>

¹³ SKLAR, Martin, “Park Perspectives: A brush with Herb Ryman” en *Disney Files Magazines*, Vol. 19, No. 1, Lake Buena Vista, 2010, pp.23-24. Recuperado el 24/03/2019. <https://rymanarts.org/sites/default/files/docs/press/Disney%20Files%20Magazine.pdf>

¹⁴ Centro Pixels, *¿Qué es Concept Art?*. Recuperado el 24/03/2019. <https://www.centropixels.com/ques-concept-art/>

Disney, trabajando como director de arte en películas de animación como *Fantasia* (1940) o *Dumbo* (1941)¹⁵.

Por otro lado, desde mediados del siglo pasado podemos rastrear la influencia de ciertas pinturas que sirvieron como base para ambientar algunas de las películas más icónicas de la historia. Es el caso de la famosa *Carrera de carros romanos* (1900) del pintor Ulpiano Checa (Colmenar de Oreja, 1860 - Dax, 1916), una obra adquirida por el gobierno de Estados Unidos en la Exposición Universal de París de 1900¹⁶, y que fue posteriormente utilizada como referencia directa, a modo de concepto visual, de lo que se buscaba para la película *Ben-Hur* (1959) de William Wyler y otras superproducciones hollywoodienses de los años 50 y 60¹⁷.

No obstante, dado que Ulpiano Checa —que sí fue un ilustrador en vida— nunca llegó a trabajar para la Metro-Goldwyn-Mayer y nunca tuvo la intención verdadera de pintar su obra a modo de diseño de la imagen de dicha película, no puede ser considerado como un primitivo *concept artist*; aun así, queda como un artista que, aunque de forma involuntaria, casi actuó como tal.

Más adelante, en la década de 1970, encontramos algunos ejemplos particulares de artistas que fueron contratados para los grandes estudios cinematográficos, precisamente con el fin de crear diseños para sus conceptos:

Hans Ruedi Giger (Coira, 1940 - Zúrich, 2014), fue un artista gráfico y escultor que había estudiado diseño de interiores y diseño industrial en la Kunstgewerbeschule de Zúrich. En los años 70 ya trabajaba en grandes formatos, utilizando como herramienta el

¹⁵ *Biography. Herbert D. Ryman: Artist, Designer, Mentor* (s.d.). Recuperado el 20/03/2019. <https://rymanarts.org/herbert-d-ryman/biography>

¹⁶ *Memoria de 2014 de la Asociación “Amigos del Museo Ulpiano Checa y de la Historia de Colmenar de Oreja”* (s.d.), 2014, pp. 8-9. Recuperado el 20/03/2019. http://amigosmuseoucheca.esy.es/_media/memoria-amuch-2014.pdf

¹⁷ AGENCIAS, “El pincel que filmaba”, en *El PAÍS*, Madrid, 2007. Recuperado el 20/03/2019. https://elpais.com/elpais/2007/09/05/actualidad/1188980223_850215.html

aerógrafo, y realizando grandes ambientes opresivos de motivos repetitivos y negrura¹⁸. Estaba muy interesado en la representación del ser humano desde una perspectiva muy particular, como una máquina grotesca, pero provista de cierta belleza.

“Es un artista visionario y un pionero en muchas de las sensibilidades del final de siglo: la Nueva Carne, el cyborg, la biomecánica, son conceptos muy relacionados con su arte”¹⁹.

Dicho esto, es fácil comprender que, tras su llegada a América en 1977, Dan O'Bannon le encargara el diseño del monstruo que, dos años más tarde, protagonizaría la película *Alien* (1979) de Ridley Scott²⁰. Esto convierte a H. R. Giger en un *concept artist* que, con su arte, llegó a convertir la saga *Alien* en una de las más icónicas del cine de terror cósmico, subgénero del terror que H. P. Lovecraft ya habría definido décadas antes. En la imagen (fig. 3)²¹ podemos ver uno de los varios bocetos de la criatura, basados en la forma habitual de las figuras de sus obras.

En el ámbito de los videojuegos hay que destacar el trabajo de Yoshitaka Amano (Shizuoka, 1952) como el principal ilustrador y *concept artist* de la mayoría de las entregas de la franquicia *Final Fantasy* de Square Enix, como diseñador de logos y personajes, inspirado por los grabados *ukiyo-e* japoneses de los siglos XVII al XIX²². Su estilo dibujístico se aleja de la popular estética manga japonesa, con esos personajes de proporciones estilizadas y trazo muy suelto, que confieren a las figuras gran dinamismo en conjunción con sus poses, tal y como vemos en el diseño de *Kefka Palazzo* (1994) (fig.

¹⁸ HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Álvaro, *Teoría y práctica del Concept Art. Procesos de preproducción*. Universidad Politécnica de Valencia, 2016, p. 12. Recuperado el 29/03/2019. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/74425/HERN%C3%81NDEZ%20-%20TEORIA%20Y%20PR%C3%81CTICA%20DEL%20CONCEPT%20ART.%20Procesos%20de%20preproducci%C3%B3n.pdf>

¹⁹ ARENAS, Carlos, *H.R. Giger Escultura Gráfica y Diseño*, Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado el 29/03/2019. https://www.littlegiger.com/articles/files/TattooArte_41.pdf

²⁰ *2013 Ars Electronica Festival Featured Artist: HR Giger*. Recuperado el 29/03/2019. https://ars.electronica.art/press/files/2013/09/PK_HR-Giger_Featured-Artist_en.pdf

²¹ Imagen obtenida de: <https://imgur.com/gallery/WdYwA>

²² GONZÁLEZ TABOADA, Pablo, *Final Fantasy. La leyenda de los cristales*, T. Dolmen Editorial, Palma de Maiorca, 2014 pp. 44-45

4)²³, para *Final Fantasy VI*.

Para acabar este rápido recorrido por el Concept Art del siglo XX, quisiera también mencionar a John Howe (Vancouver, 1957), que estudió en la Escuela de Artes Decorativas de Estrasburgo y trabajó en múltiples proyectos de ilustración, como el juego de cartas *Magic: The Gathering*, o las ilustraciones para varios de los libros de J. R. R. Tolkien; pero siendo destacado en este apartado por haber sido, junto a Alan Lee (Middlesex, 1947) uno de los dos principales *concept artists* en las trilogía cinematográfica de *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*, ambas adaptadas por el neozelandés Peter Jackson entre los años 2001-2003 y 2012-2014, respectivamente. En *Barad-dûr* (2003) (fig. 5) podemos ver el diseño de la tierra volcánica de Mordor, con la fortaleza del villano principal y sus siervos montados en dragones —para *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* (2003)— siguiendo las especificaciones del director²⁴. Tanto Howe como Lee quedan como dos de los últimos reductos del Concept Art sobre soporte físico, tal y como podemos ver en sus portafolios, con todos sus conceptos y sus *sketches* realizados en lápiz y acuarela.

Hasta ahora, se han mencionado algunos de los artistas más relevantes dentro de lo que entendemos por ilustración y Concept Art en el cine. Pero, claro está, en una época en la que el único medio para realizar estos trabajos era el físico —con el tiempo y la dedicación que ello conlleva—, y estando aún la profesión sin masificar, es comprensible que sea a partir de las últimas décadas del siglo XX y principios del XXI cuando encontremos una verdadera ampliación en este terreno de trabajo, con la llegada de las nuevas tecnologías aplicadas al arte, y la mayor difusión de la existencia de esta disciplina vía internet.

*“It seems that the term concept art has gone into more common use since the rise of the digital era, with easy access to the Internet and information about this subject available through search engines. Besides, providing an easy access to the definition of this term, the Internet has supported the spread of early visual development of entertainment”*²⁵.

²³ Imagen obtenida de: https://finalfantasy.fandom.com/es/wiki/Kefka_Palazzo

²⁴ Imagen obtenida de: https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=1464

²⁵ Traducción libre: “Parece que el término *Concept Art* se ha ido utilizando más comúnmente desde el auge de la era digital [...] Además, al proporcionar un fácil acceso a la definición de este término, Internet ha apoyado la difusión del desarrollo visual temprano del entretenimiento”. RÄSSA, Julia, *Concept Art creation...*opus cit., p. 7.

Géneros

A fin de clasificar los trabajos que típicamente se realizan dentro del Concept Art, he decidido hablar de tres géneros principales: entornos, personajes y objetos —pudiendo tener rasgos distintos dependiendo de lo que se busque en cada momento—.

Los entornos o *environments* son conformados por todas aquellas obras de boceto o ya finalizadas en las que se pretende representar un ambiente, un paisaje natural o urbano, de interior o exterior, así como escenas de acción entre personajes donde el espacio en el que se insertan cobra tanta o mayor importancia que los mismos.

El realismo impera en este tipo de representaciones. Lo que se pretende es dar una idea de la espacialidad de los escenarios del proyecto, por lo que recurrir a los parámetros más académicos del dibujo y la pintura, como la perspectiva, la iluminación, el contraste, la división en planos, el color, la texturización, la atmósfera y la composición, suele ser la mejor manera de plasmar eficientemente estas ideas. La abstracción no tiene demasiada cabida en el Concept Art, a menos que el concepto en sí sea abstracto; no obstante, esto es algo atípico.

Las referencias pictóricas a nivel histórico en este tipo de obras son evidentes. Podríamos decir que los artistas toman como punto de partida la instauración de la perspectiva geométrica en época renacentista a la hora de hacer estudios y apoyarse en ejemplos. La mayor parte de las obras que podemos encontrar dentro de este género beben más de los estilos pictóricos desarrollados a partir del Renacimiento en adelante, por todo lo dicho anteriormente: el interés en atender a aspectos técnicos que aporten cierto grado de realismo, cosa que permite obtener mejores resultados.

Como no podía ser de otra manera, el paisajismo romántico del siglo XIX está muy presente en el Concept Art, en tanto que los *concept artists* buscan transmitir precisamente algunos de los mensajes que tanto rondaban las mentes de los artistas románticos: la fuerza de la naturaleza, la insignificancia del ser humano, la muerte, la ruina, o lo medieval.

Ortega y Gasset describió en su día el Romanticismo como la corriente artística más popular, la que se ganó a la gente con mayor facilidad, quizá debido al poder emotivo de su mensaje y a la facilidad para comprenderlo e identificarse con él:

*“El romanticismo conquistó muy pronto al «pueblo», para el cual el viejo arte clásico no había sido nunca entrañable. [...] Ha sido por excelencia el estilo popular. Primogénito de la democracia, fue tratado con el mayor mimo por la masa”*²⁶.

Quizá Ortega tenía razón al afirmar esto, y quizá sea esta la razón por la cual el Concept Art alcanza, a día de hoy, un alto grado de popularidad: por su similitud y su base en el Romanticismo. Tal vez, tras largos años de abstracción y de la primacía de un arte elitista para minorías, la “masa” esté redescubriendo su gusto por lo emotivo y lo académico, y por el arte de representar de forma realista. Esto podría explicar el por qué resulta tan sencillo comercializar las ilustraciones acabadas de los grandes proyectos cinematográficos o videolúdicos: porque realmente impresionan y captan la atención de esa “masa”.

Por supuesto, las demás corrientes pictóricas decimonónicas no se quedan al margen. Tanto el Impresionismo y el Postimpresionismo como el Realismo tienen también una gran influencia en este género de entornos, en la preocupación por los contrastes cromáticos, la luz, y la representación de escenas cotidianas o costumbristas —siempre todo en conjunción con la temática sobre la que versa el argumento del proyecto, claro está—. Y sumadas a estas, otras como el Futurismo, en el interés por la máquina, la mecánica, la sociedad industrial y la velocidad.

Un buen ejemplo de paisaje conceptual sería esta representación de *Animus Island* (fig. 6)²⁷ —entorno ficticio del videojuego *Assassin's Creed: Revelations* (2011) de Ubisoft— creado para ilustrar el entorno en distintas condiciones lumínicas y desde

²⁶ ORTEGA Y GASSET, José, *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*, Austral, 1999, pp. 46-47

²⁷ Imagen obtenida de: <https://www.creativeuncut.com/gallery-19/acr-animus-island.html>

distintos puntos de vista. La inclusión de pequeños personajes en ciertos puntos de los *concepts* es muy típica, pues es una buena manera de aportar mayor sensación de amplitud al espacio y que el resto del equipo de trabajo pueda tener una idea más o menos clara de la monumentalidad sobre la que se va a trabajar. Las figuras de anclaje ayudan a comprender mejor las relaciones de tamaño, pudiendo ser utilizadas como una especie de unidad de medida dentro de la imagen.

El segundo de los géneros sería el de personajes, absolutamente fundamental en cualquier proyecto narrativo filmico o videolúdico. Aquí lo que prima es la capacidad del *concept artist* para plasmar rasgos de personalidad; el diseño de los personajes debe ser capaz de contar la propia historia de los mismos. La psicología del personaje debe quedar patente en su aspecto físico. La imagen debe hablar por sí sola.

En este campo, los conocimientos de anatomía humana y animal son extremadamente necesarios —incluso cuando se trata de crear figuras en un estilo más *cartoon*—, pues aportan credibilidad a las figuras y ayudan a generar un dinamismo más elaborado en ellas.

De la misma manera que ocurre con el resto de géneros, el desarrollo de miniaturas es importante como primer paso en la construcción de personajes. Mediante la técnicas de mancha o de línea, se realizan unos primeros bocetos rápidos en los que se pretende dar una primera idea sobre la volumetría del personaje, intentando, si es posible, aportar cierto dinamismo en la silueta para hacerla más sugerente y atractiva.

*“Diseñar un personaje que tiene todos sus elementos simétricos es un error; como diseño es aburrido...”*²⁸

La asimetría es algo a tener en cuenta: huir de los patrones simétricos en las siluetas es una buena forma de aportar dinamismo y atractivo al personaje. Los artistas deben tener claro que los diseños deben llamar la atención, primero del director de arte del

²⁸ BERROYA, Alfonso, *Centro Pixels: Tutorial concept art #4 - Diseño de personajes - parte 1*, 2017. Recuperado el 25/03/2019. https://www.youtube.com/watch?v=LIHT_WbxzQ8

proyecto, y luego del público. Esto forma parte de la faceta más profesional, el *concept artist* trabaja para otros, no para sí mismo, por lo que su gusto personal poco importa.

Por otro lado, los trabajos conceptuales sobre personajes suelen ubicarse en fondos neutros, las figuras son lo primordial, no es necesario ubicarlos en un entorno, por el momento. Así mismo, dentro de estos fondos neutros, la inclusión de varios bocetos del diseño sobre el mismo personaje es fundamental, pues parte del trabajo del *concept artist* es aportar múltiples imágenes sobre un mismo concepto, que posteriormente serán cribadas por su superior.

Cuando el diseño definitivo queda definido, se pasa a una fase de especificación de las partes del personaje, antes de comenzar a pulirlo. Para ello la inclusión de imágenes en paralelo del mismo personaje, en el que se muestre al mismo desde distintos puntos de vista es fundamental, pues ayudará a los modeladores a tener una mejor comprensión de la volumetría de la figura. Así mismo, el diseño del personaje ya definido con distintas propuestas de indumentaria y color, puede realizarse también en esta etapa.

Ejemplo de todo esto es el diseño de Avery Coleman del personaje protagonista para el videojuego *Darksiders II* (2012) de Vigil Games, *Slayer Armor* (fig. 7)²⁹. Podemos ver el atractivo visual del que hablábamos en la asimetría de la armadura, que genera un perfil muy acusado en la figura; y en la pose, dándole un aspecto temerario y sombrío al personaje. Por otro lado, la imagen principal a color es acompañada de otra de las mismas proporciones, paralela, en vista trasera de tres cuartos, en tonos sepia; y de una propuesta alternativa para la hombrera de la armadura.

El último de los tres principales géneros sería el de objetos, muy ligado y muy similar en características al género de personajes, pues se sirve de los mismos preceptos. Los objetos también deben ser creados en pos de unificar el universo ficticio dentro de un marco más o menos homogéneo y coherente, tal y como sucede con los otros géneros.

²⁹ Imagen obtenida de: <http://conceptartworld.com/news/darksiders-ii-concept-art-by-avery-coleman/>

Tal vez, lo más llamativo de éste se encuentre en la gran variedad de motivos posibles. Los diseñadores de objetos deben tener grandes cantidades de referencias en mente a la hora de abordar los distintos tipos de objetos que puede requerir cualquier superproducción: carteles, revistas, libros, periódicos, planos, mapas, cartas, tapices, heráldica, señalización, armas, utensilios de la vida cotidiana, vehículos, y un largo etcétera de posibilidades. A la vez, los conocimientos en el campo del diseño gráfico son más necesarios en este género que en los otros, pues no debemos olvidar que, elementos como carteles o revistas, son creados pretendiendo dar la sensación de haber sido diseñados dentro del propio universo ficticio en cuestión, por personajes no necesariamente creados ni visibles para el espectador, pero que, suponemos, tendrían conocimientos de diseño gráfico.

Como ejemplos, tenemos los diseños de Dermot Power y Ben Dennett de algunas de las varitas mágicas para la saga *Harry Potter* de Warner Bros. (fig. 8)³⁰, las cuales varían en forma, material y color, dependiendo del personaje para el que se crean. O, también dentro de esta misma saga, los diseños de las portadas de los periódicos ya acabadas, como las del *The Daily Prophet* (fig. 9), en las que el departamento gráfico se encargó de realizar tanto el diseño del periódico en sí, como los titulares y los artículos³¹.

³⁰ SUMERAK, Marc, *El Arte de Harry Potter*, Norma Editorial, Barcelona, 2018, pp. 262-263

³¹ *Ibidem*, pp. 323-325

EN LA ERA DIGITAL

A lo largo del siglo XX, los vanguardistas advertían la disolución de las barreras entre las artes que ya se conocían, y asumían que las nuevas formas de reproducción de imágenes y sonido vinculadas a la tecnología eran vías válidas para la creación de nuevo arte³².

En este siglo, nos encontrábamos, por ejemplo, con la utilización de la pintura y el dibujo en la creación del cine de animación, la cual se desarrollaba en un espacio paralelo al del soporte final; es decir, la creación de la imagen era realizada en el soporte físico tradicional, obteniendo imágenes en papel, que podían ser vistas de forma independiente, y que después eran montadas en pos de generar la animación en sí, con la utilización de las cámaras. Otro ejemplo sería el del Hiperrealismo, en la década de 1970, corriente en la que los artistas se apoyaban en el soporte tecnológico que era la fotografía para generar paralelamente sus obras. Lo que ocurre a finales del siglo XX y principios del XXI es la definitiva sintopía del arte; el fenómeno de la total unión entre ambos soportes: la tecnología y la imagen creada forman parte de un solo cuerpo. Es aquí donde introducimos el nacimiento de la pintura y el dibujo —y por consiguiente la ilustración y el Concept Art— en su vertiente digital, dando lugar al arte del siglo XXI.

Para entender mejor la manera en que funciona esta evolución — que también incluye la escultura, aunque no sea tratada aquí— es necesario comprender el funcionamiento de la imagen digital. Para ello hablaremos de los “bits”, los “bytes” y los “píxeles”.

El bit —*binary digit*— es la unidad mínima de información que puede almacenar un sistema informático, y que constituye un lenguaje capaz de ser entendido por un ordenador, y que es traducido para nosotros en forma de letras, números o colores. Cada bit posee un valor, que puede variar entre 0 y 1 —en función de la cantidad de energía eléctrica que entra en el sistema—; de ahí que sea un sistema binario. Además, la unión de varios bits da lugar a lo que conocemos como bytes, que al aumentar en número

³² GIANNETTI, Claudia, *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona, ACC L'Angelot, 2002, p.7

se convierten en kilobytes, megabytes, gigabytes, terabytes o petabytes —este último constituido por $9.007'199.254'740.992$ de bits³³.—

Como señalaba, el bit puede ser utilizado para almacenar también unidades de color, lo que se conoce como “profundidad de color”. Teniendo en cuenta que la mayor parte de las veces se entiende que 1 byte es constituido por 8 bits, debemos saber que 1 byte puede almacenar hasta 256 colores, que serán representados en un solo píxel; mientras que, un solo bit puede almacenar la información de 2 colores, como el blanco y el negro.

Pero, ¿qué es un píxel? El píxel es la unidad mínima de representación de una imagen en el sistema de bits de un aparato informático. Si pudiéramos ampliar las pantallas de nuestros ordenadores personales microscópicamente descubriríamos que están formados por diminutos grupos de tres luces led, de tres colores cada uno: rojo, verde y azul; lo que conocemos como sistema de color RGB —Red, Green and Blue—. Estas luces, que brillan con los colores luz primarios, se apagarán, se encenderán y se mezclarán a nuestros ojos en función de los colores que la imagen deba representar. Visto desde nuestra perspectiva, lo que podemos ver son hileras horizontales y verticales de pequeños puntos de color, que conforman todas las imágenes que podemos visualizar en nuestros aparatos electrónicos: las fotografías, los vídeos, las letras, los iconos del escritorio, etcétera.

Dicho esto, podemos entender que lo que determina la calidad de una imagen digital es: por un lado, la profundidad de color que medimos en bits, o sea, la cantidad de colores que es capaz de representar la pantalla; y por otro, la resolución de la misma, que va en función de la cantidad de píxeles que la conforman. Esto último va ligado también al tamaño de la propia pantalla, el cual medimos en pulgadas. Así, una pantalla de unas 19 pulgadas en una resolución de 1920 píxeles de ancho por 1080 píxeles de alto—el famoso *Full HD*—, da lugar a la posibilidad de reproducir imágenes de alta calidad para el ojo humano.

Habiendo entendido esto, podemos hablar de la nueva imagen digital, como la propia de los nuevos tiempos en los que vivimos, y que, indefectiblemente, da lugar a

³³ Dato obtenido de: <https://www.enter.co/otros/cuanto-es-un-petabyte/>

la evolución de las disciplinas artísticas de las que estamos hablando, hacia un formato que ofrece más facilidades y sobre todo, más posibilidades. La conversión de lo físico en virtual brinda a los artistas la posibilidad de destacar, innovar y hacerse un hueco dentro de lo que tarde o temprano será la Historia del Arte del siglo XXI, y es que, tal y como afirmaba Negroponte hace más de dos décadas, “*la transformación de átomos en bits es irrevocable e imparable*”³⁴.

De esta manera, hablamos de una serie de ventajas para el artista a la hora de trabajar en sus obras. Por un lado, el factor multiplicador de la tecnología, que le permite recortar grandes cantidades tiempo y finalizar la obra de forma eficiente y rápida. Por ejemplo, a la hora de pintar, no se requiere de tiempos de espera para el secado de los pigmentos —como ocurriría pintando al óleo—, de manera que es posible escoger entre mezclar los colores o pintar uno sobre otro sin que se mezclen, en el mismo momento. También, el uso de las múltiples herramientas virtuales agiliza el trabajo en gran medida.

Por otro lado, hablamos de la posibilidad de trabajar disponiendo de unas tecnologías que no son especialmente dañinas para el medio ambiente, ni requieren de grandes cantidades de recursos naturales en su fabricación y eficiente funcionamiento³⁵. Normalmente, un ordenador portátil o de sobremesa, un software apropiado para la tarea en cuestión y una tableta gráfica, son suficientes materiales para llevar a cabo el trabajo —materiales que, bien cuidados, durarían años—, no teniendo que depender del abastecimiento de pinceles, pintura, caballetes, lienzos o papel.

Además, cabe destacar que la reproducción de colores en el sistema RGB es cuantitativamente muy superior que en el CMYK —Cian, Magenta, Amarillo y Negro: sistema de reproducción de color por síntesis sustractiva, utilizado en el mundo físico, y propio de los colores pigmento—. En una pantalla digital podríamos obtener una gama cromática mucho más amplia que en un lienzo, pues los colores luz nos brindan la oportunidad de conseguir tonos de mayor luminosidad y viveza.

³⁴ NEGROPONTE, Nicholas, *El mundo digital*, Barcelona: Ediciones B., 1995, p. 7

³⁵ *Ibidem*, p. 3

Como desventajas, el más purista afirmaría la pérdida de los valores de la pintura tradicional, la falta de textura real sobre el lienzo, la posible apariencia artificial o sintética, la falta de personalidad en el trazo, y seguramente, un largo etcétera. Lo cierto es que, en realidad, la pintura digital no tiene la intención de sustituir a la pintura real en ningún momento, sino la de presentarse como una alternativa más, adaptada a los tiempos que corren, que se identifica con ellos y, que como veníamos señalando, tiene su interés. Algunos de estos supuestos inconvenientes serán revisados en el apartado siguiente, cuando hablemos sobre las herramientas más fundamentales del soporte digital, y veremos cómo no son del todo ciertas.

Lo que sí es cierto, es toda la problemática que se ha levantado en lo referente a los derechos de autor, y a convertir la pintura y el dibujo, así como la escultura, en artes reproductibles técnicamente, tal y como lo viene siendo el grabado desde hace siglos; es decir, se advierte la pérdida del valor de lo único, lo auténtico, del “aura” de la que hablaba Walter Benjamin hace casi un siglo³⁶. A parte, la posibilidad de la manipulación posterior, por parte de otras personas, que daría lugar a una nueva forma de concebir las intervenciones en las obras de arte; facilitado esto por las nuevas vías de transmisión de las mismas, como internet. No obstante, que esto se considere como algo únicamente negativo queda a juicio de cada uno. Al respecto:

“Estamos entrando en una era en que la expresión puede ser más participativa y vital. Tenemos la oportunidad de distribuir y experimentar señales sensoriales muy ricas de formas mucho más accesibles que tener que desplazarnos al Louvre y menos comunes que la de hojear un libro. Los artistas llegarán a considerar Internet como la galería más grande del mundo para mostrar sus manifestaciones artísticas y difundirlas directamente al público”³⁷.

³⁶ Para profundizar más: BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Itaca, Ciudad de México, 2003.

³⁷ NEGROPONTE, Nicholas, *El mundo digital*, opus cit., p. 136

HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS EN EL SOPORTE DIGITAL

Para comprender mejor el funcionamiento de la vertiente pictórica y dibujística digital y, sobre todo, para apoyar las ventajas de las que hablábamos y refutar algunos de los inconvenientes, pondremos sobre la mesa algunas de las principales herramientas utilizadas por los artistas a la hora de trabajar, y cómo éstas pueden ser utilizadas para dar lugar a algunas de las técnicas características de la disciplina.

Para comenzar haremos mención del ordenador y la tableta gráfica como sustitutos del papel y el lápiz; *hardwares* imprescindibles para llevar a cabo cualquier trabajo de ilustración digital y Concept Art. La potencia del procesador del ordenador, en conjunción con la capacidad de la tarjeta gráfica, permitirán al ordenador trabajar en formatos grandes o muy grandes; algo importante, cuando se trata de realizar ilustraciones destinadas a impresiones para carteles publicitarios, o simplemente cuando lo que se pretende es obtener un acabado de gran detalle. De la misma manera que ocurre en un lienzo: a mayor tamaño, mayor grado de posibilidad de detalle; a más píxeles conformando el lienzo virtual, las líneas podrán ser más finas, sin que se aprecien los molestos dientes de sierra producidos por la pixelización de la baja resolución. Además de esto, un ordenador demasiado anticuado no procesará bien los trazos de pinceles de gran diámetro ni los proyectos de gran cantidad de capas, con lo cual el trabajo para el artista será más dificultoso, y el factor multiplicador de esta tecnología no será tan útil. A esto podemos sumar la importancia de una pantalla capaz de proyectar amplios espectros de color —relacionado esto con lo explicado sobre los bits y la profundidad de color—, para aprovechar mejor la posibilidad de pintar con los colores luz.

La tableta gráfica, constituida por una superficie plana y táctil sobre la que se dibuja con un lápiz o *stylus*, es un imperativo a la hora de realizar trabajos a mano alzada, en los que el ratón es completamente inútil. Estos dispositivos electrónicos funcionan mediante presión, permitiendo al artista variar distintos parámetros del trazo en función de la fuerza y el ángulo con el que ataque al soporte. El número de niveles de presión es

la principal fortaleza de las tabletas gráficas, pudiendo abarcar un rango de entre 0 y más de 8000 niveles —no teniendo ni punto de comparación con las *tablets* que normalmente utilizamos a modo de ordenador portátil, las cuales tienen dos niveles de presión: 0 y 1—. Podemos encontrar tres tipos básicos: las tabletas de mesa, cuya superficie de acción es de plástico y sin pantalla, de manera que solo es posible visualizar lo que se dibuja sobre ellas mirando a la pantalla del ordenador, y requiriendo para ello un tiempo de adaptación por parte del artista; las tabletas con pantalla, que son mucho más intuitivas a la hora de trabajar, pues el artista fija el trazo y la vista en el lugar exacto en el que pone la punta del lápiz, lo cual hace mucho más natural la labor; y las tabletas portátiles, también con pantalla, pero que facilitan su transporte en pos de trabajar en exteriores, muy útiles para dibujar al natural, sin necesidad de utilizar fotografías de referencia. Al margen de esto, todas ellas disponen de botones a los que se les puede asignar distintas funciones a la hora de dibujar, como la función “deshacer” —para eliminar el último añadido realizado— o para desplegar el menú de pinceles, por ejemplo.

Por otro lado, hablar de los *softwares* es importante, puesto que suponen otra de las herramientas absolutamente indispensables para un *concept artist* o un ilustrador digital, para el cual dominar el manejo del programa equivale al dominio que se ha de tener en el medio físico a la hora de preparar el soporte para poder trabajar sobre él, mezclar los colores o saber qué pinceles u otras herramientas utilizar.

Desde la década de 1990, con la creación de algunos de los programas de diseño gráfico más conocidos en el mundo, como Adobe Illustrator o Adobe Photoshop —los cuales, a su vez, tenían como antecedentes el PC Paintbrush de ZSoft Corporation, el PCPaint de IBM, el Mac Paint de Apple y el famoso Paint de Windows, creados en la década anterior—, se abren las puertas de estas nuevas formas de arte, de una manera un tanto tímida —como es lógico pensar—, dadas las limitaciones de la época. No obstante, con todo lo dicho, encontramos en ellos la respuesta a todas las necesidades que un artista puede tener a la hora de crear una imagen: desde la elección totalmente libre del formato sobre el que trabajar o la infinita paleta de colores de la que dispone, hasta la posibilidad de realizar rectificaciones con total facilidad y rapidez, entre muchas otras.

A continuación hablaremos de algunos de estos utensilios virtuales que ofrecen programas como Corel Painter de Corel Corporation, Clip Studio Paint de Celsys, Adobe Illustrator de Adobe Systems Incorporated —de cara a la imagen vectorial— o Adobe Photoshop —para la imagen de píxeles—, centrándonos en este último, puesto que es y ha sido el programa rey, tanto en edición de fotografía como en ilustración digital y Concept Art, desde su creación en 1990 para los Macintosh de Apple y su posterior incorporación al Windows de Microsoft, cuatro años después. Dado que estos programas disponen de un surtido muy amplio de herramientas, nos centraremos en la explicación de algunas de las más utilizadas e indispensables.

El sistema de capas es una de las mayores y más importantes opciones de trabajo que se pueden encontrar. Consiste en la posibilidad de crear un número indefinido de capas de trabajo superpuestas —que en el formato físico podríamos equiparar a la superposición de papeles vegetales, o mejor aún, acetatos totalmente transparentes—, que permiten al artista dividir el trabajo y organizarlo, con el objeto de facilitar posteriormente todo el proceso —la iluminación, texturización, etcétera—. Las capas pueden añadirse o eliminarse a medida que se forma la imagen, y las posibilidades de uso son muy extensas. Por ejemplo, podría utilizarse una capa para dibujar todos los puntos y líneas de fuga de los elementos de un entorno y, una vez ubicados, eliminar la capa o simplemente invisibilizarla, una vez que su uso ya no es necesario. Otra posibilidad sería la de realizar la división de planos del entorno en cuestión, como vemos en la imagen (fig. 10), con un primer plano ubicado en una primera capa —con el personaje apoyado en las columnas—, un segundo plano en una capa intermedia —con el terreno desnivelado y el templo un poco alejados del personaje— y un tercer plano para los elementos más distantes, que en este caso utilizan dos capas distintas —una para la montaña más cercana y otra para la que se pierde tras la primera—, por último, otra capa más para el fondo —con el cielo y el sol en ella—. Así, de forma independiente en cada capa, se pueden trabajar aspectos como la gama de grises, el nivel de contraste e iluminación, o el añadido y borrado de elementos, sin que ello afecte a las demás.

Por su lado, el pincel es una de las herramientas más interesantes a la hora de hablar sobre la personalidad del trazo —que negaría el sector más tradicional de entendidos en arte—. Los programas de ilustración digital ofrecen, de base, un amplio abanico de pinceles básicos y de formas variadas: desde círculos, cuadrados o trapecios, hasta formas de pincel realistas, vegetales y otras. Pero el verdadero encanto radica en la posibilidad de manipular dichos pinceles, variando la forma, el tamaño, la opacidad, la dureza, el flujo, la textura, la mezcla de color o la dinámica; y, mejor aún, en la posibilidad para el artista de crear sus propios pinceles únicos desde cero, que constituirán su estilo personal y reconocible a ojos del público. Por otro lado, para los más puristas y fanáticos de la pintura tradicional, estos programas ofrecen la posibilidad de crear pinceles virtuales a partir de modelos reales, de formas infinitas, y que en la práctica producen las mismas posibles formas y roturas en el trazo que éstos. Además, si lo que se busca es mayor realismo en la textura, cabe la posibilidad de sustituir el fondo liso por uno texturizado, colocando la imagen de un lienzo, o de un papel muy poroso, por ejemplo, para pintar sobre ella luego. En la imagen (fig. 11) podemos ver, de izquierda a derecha: un pincel circular sin dureza, que difumina los bordes y responde a la presión del lápiz variando el grosor del trazo; un pincel romboidal, que imita la punta de un rotulador y que marca la rotura tanto en los bordes como en el inicio y final del trazo; un pincel vegetal, que traza ramas sin textura siguiendo la dirección del trazo variando el tamaño de mayor a menor; un pincel importado de uno de los cientos o miles de sets de pinceles que se pueden encontrar en internet y que algunos artistas crean para compartir; y un pincel creado por mí, que imita la forma de una brocha que deja un trazo irregular, y configurado para variar la opacidad en función de la presión del lápiz. Las opciones son muy vastas; no obstante, existe cierto debate a cerca de la dudosa necesidad de utilizar tantos pinceles. Algunos artistas, como Daniel Sherekin, afirman que la utilización de un único pincel bien ajustado y personalizado es suficiente para llevar a cabo cualquier trabajo, y necesario, puesto que el pincel en sí mismo marca parte de la estética que unifica la imagen, y funciona a modo de marca personal del artista³⁸.

³⁸ SHEREKIN, Daniel (BORODANTE), *Make YOUR OWN Damn Brushes. Tutorial*, 2018. Recuperado el 08/04/2019. https://www.youtube.com/watch?v=QxJuxhB_Tcg&t=926s

Además de esto, hay que recalcar la función del “pincel mezclador”, que facilita el mezclado de dos o más colores contiguos, y resulta de gran ayuda en el momento de generar transiciones de color o degradados. En este aspecto, Clip Studio Paint destaca por encima de Adobe Photoshop, con un pincel mezclador de mayor calidad.

Hay otras herramientas menores, pero de gran importancia, como el “lazo”, que permite seleccionar zonas concretas de la imagen y manipularlas, copiarlas, recortarlas o eliminarlas. El “tampón de clonar”, que permite copiar partes de la imagen y pegarlas sobre otras rápidamente, y con la posibilidad de camuflarlas sobre lo que había debajo. El “dedo”, que de la misma manera en que se utilizan los dedos de la mano sobre el grafito en el papel para crear difuminados, en la pantalla sirve para arrastrar colores, trazos y formas. El “cuentagotas” para seleccionar el color de cualquier píxel de la imagen y obtenerlo en la paleta para poder utilizarlo con el pincel. La opción “bloquear píxeles transparentes”, que impide manipular los píxeles de la capa en cuestión sobre los que no hay información, de manera que solo es posible aplicar color y realizar otras acciones en las zonas donde ya se había pintado; algo muy útil a la hora de colorear sin miedo a salirse de los bordes ni modificarlos. O la “simetría de pintura” que, a través de la colocación de uno o varios ejes, permite crear dibujos absolutamente simétricos con tan solo realizar una de las porciones; una gran ayuda cuando se pretenden diseñar motivos geométricos o patrones ornamentales en arquitecturas, como celosías, por ejemplo.

Por supuesto, no podemos olvidarnos de la goma de borrar, la cual puede ajustarse con distintas puntas, de la misma manera que el pincel. O la posibilidad de rotar el lienzo, de la manera en que se giraría el papel sobre la mesa para realizar líneas más precisas, cuando sea necesario.

Por otro lado, existen ilustradores que basan su técnica en la hibridación entre el soporte físico y el digital. Para ellos existe la posibilidad de realizar bocetos o imágenes más acabadas en papel y posteriormente escanearlas con el objeto de poder seguir trabajándolas en alguno de estos programas, para dar color, por ejemplo. La opción de fusión de capa en modo multiplicar, permite pintar los elementos respetando la línea del dibujo, sin que esta se vea afectada.

EJEMPLOS PRÁCTICOS DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL Y EL CONCEPT ART

Para finalizar, veremos algunos ejemplos de diseños para proyectos reales que iremos analizando, a fin de comprender cómo funcionan en la práctica estas herramientas y en qué medida son estas disciplinas influenciadas por la pintura tradicional.

En la ilustración digital y el Concept Art se han desarrollado algunas técnicas, como el *photobashing* o *matte painting*, heredera, en cierto modo, de la misma técnica que era utilizada en el cine para dar mayor veracidad a los entornos. Consiste en la utilización de partes de fotografías que se incrustan en la imagen y que, posteriormente, pueden ser camufladas con el pincel para que se acomoden mejor a la estética del resto de la misma, y que le permiten obtener mayor grado de realismo y detalle; como una especie de *collage* bien cuidado. Un buen ejemplo es el diseño de la *Prisión de Azkaban* (fig. 12)³⁹, para *Harry Potter y la Orden del Fénix* (2007). En el boceto de la parte superior izquierda, Stuart Craig diseña, con trazos rápidos, la idea de una prisión que se ubica al borde de unas cataratas en medio del mar, un paisaje completamente fantástico, pero que dota de gran atractivo al concepto. Posteriormente, Andrew Williamson continúa con el desarrollo del boceto y, sirviéndose del *photobashing*, añade de un enorme grado de realismo a la imagen, de tal manera que los diseñadores 3D tendrán una idea clara de lo que deben reproducir. Williamson utiliza las herramientas de recorte sobre fotografías del mar en distintos ángulos, así como fotografías de cataratas, rocaje y de cielo nublado, que después coloca cuidadosamente en sus composiciones. Sobre dicho rocaje pinta la prisión, tratando de obtenerla con el mismo grado de realismo que tienen las partes de fotografía; y, por último unifica el aspecto de la imagen manipulando los niveles de claroscuro y el cromatismo, que debe coincidir en tonalidades azules, tanto en el agua como en las rocas y la arquitectura. El mismo diseño fue utilizado también para generar una de las portadas de periódico que veíamos en dicha película (fig. 9).

³⁹ SUMERAK, Marc, *El Arte de Harry Potter*, opus cit., pp. 90-91

Es necesario tener en cuenta que todo buen ilustrador y *concept artist* debe tener un buen set de referencias sobre las que basarse a la hora de trabajar. La observación de la naturaleza como método de aprendizaje ha sido y es primordial en todo tipo de artista de la imagen —Herbert D. Ryman pasó dos veranos viajando con el circo The Ringling Brother Circus para documentarse y poder realizar los diseños para la película *Dumbo* (1941) de Disney⁴⁰—; no obstante, la necesidad de cumplir con unos plazos establecidos —en la producción de videojuegos y películas—, exige a los artistas basarse directamente en referencias de bancos de imágenes que, gracias a las nuevas tecnologías son de muy fácil acceso; al margen de que la posibilidad de hacerlo no debería verse como una “trampa” o algo que desvirtúe el valor de estos artistas y su habilidad, sino como algo que forma parte de esta nueva evolución y que permite ganar tiempo a dibujantes y pintores que, con total seguridad, serían capaces de hacer lo mismo sin tantas facilidades.

Feng Zhu (California, 1977) es uno de los *concept artists* más reconocidos a nivel mundial, que fundó en 2009 su propia escuela de Concept Art en Singapur, la FZD School of Design. Ha trabajado en numerosos proyectos de alto presupuesto, en películas como *Transformers II: La Venganza de los Caídos* (2009) de Michael Bay; *Avatar* (2009) de James Cameron; o *Star Wars: Episodio III - La Venganza de los Sith* (2005) de George Lucas. En la imagen (fig. 13) podemos ver su particular estilo, de gran detalle, mostrando su gusto por el futurismo y la máquina, la ciencia ficción y el *cyberpunk*, creando entornos donde ésta tiene mucha presencia; un estilo que le ha hecho muy apto para trabajar en los títulos mencionados. Además, cabe destacar la especial atención que pone en la correcta representación de la perspectiva cónica. En algunos de sus trabajos de diseño para *Star Wars* las líneas de fuga no son eliminadas, y forman parte de la imagen.

Jakub Rozalski (Szczecin, 1981) es un ilustrador y *concept artist* polaco que obtuvo su fama a partir de su proyecto *World of 1920+*, configurado por una serie de pinturas digitales en las que plasmaba una especie de realidad alternativa durante la época de guerra en Polonia —la Guerra Polaco-Soviética, entre 1919 y 1921—, en un estilo pictórico

⁴⁰ SKLAR, Martin, “Park Perspectives: A brush with...”, opus cit., pp. 23-24

que recuerda mucho al de los siglos XIX y XX, con escenas realistas a las que añade elementos futuristas, como grandes máquinas de batalla, y que dio lugar a la creación de un juego de mesa llamado *Scythe* (2016), con sus pinturas a modo de ilustraciones⁴¹. En la portada de dicho juego (fig. 14) vemos esa mezcla entre pintura realista, de historia y ciencia ficción, con las espigadoras en primer plano, que nos retrotraen a las pinturas de Millet y Breton de mediados del siglo XIX. Además, cabe destacar el realismo de los pinceles que utiliza, que dotan a su vez de mayor verismo al estilo, quedando como un buen ejemplo de lo que el soporte digital puede ofrecer, en ese sentido.

En los trabajos de Concept Art para el videojuego *Dark Souls II* (2014) de Bandai Namco Entertainment encontramos grandes ejemplos de diseños de personajes. *El Perseguidor* —creado para ser uno de los jefes de nivel— destaca por las proporciones en su figura, de gran tamaño, con un volumen corporal muy acentuado y, sin embargo, una cabeza diminuta. En él, podemos reconocer la similitud que guarda con las proporciones que veíamos cuatro siglos atrás, por ejemplo, en la figura del *Retrato del Conde-Duque de Olivares* (1624) del gran Diego Velázquez. En la imagen (fig. 15)⁴² apreciamos la comparación.

Para acabar, veamos un ejemplo de lo que Gilles Beloeil creó en los diseños de las calles de París, para el videojuego *Assassin's Creed: Unity* (2014) de Ubisoft, ambientado en época de la Revolución Francesa, a finales del siglo XVIII, pero con partes que se desarrollan entre los siglos XIX y XX. Beloeil escoge para algunos de los diseños un estilo que nos hace retornar claramente a la pintura impresionista del francés Édouard Cortès (1882-1969), con sus representaciones de las calles de París, con todas sus luces y el gentío transitando por ellas. Así lo vemos en el diseño de *Le Quartier Latin*, el cual podemos ver comparado con la pintura de Cortès en la imagen (fig. 16)⁴³. A este estilo, el *concept artist* le suma la ligera distorsión de la verticalidad de los edificios y las figuras; un recurso que aporta mayor dinamismo a la imagen, muy utilizado en el Concept Art, y fácil de aplicar gracias a las herramientas de transformación libre de las capas.

⁴¹ Según declaraciones del artista recogidas en: <https://elhurgador.blogspot.com/2015/04/jakub-rozalski-pintura.html?showComment=1554828159671#c3031064328642797050>

⁴² Imágenes obtenidas de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Retrato_del_Conde-Duque_de_Olivares_\(1624\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Retrato_del_Conde-Duque_de_Olivares_(1624)) y <http://conceptartworld.com/books/dark-souls-ii-design-works/>

⁴³ Imagen obtenida de: <https://www.gillesbeloeil.com/projects/aYLnL>

CONCLUSIONES

Hemos hecho una breve aproximación a lo que conocemos como ilustración y Concept Art, desde sus inicios en el formato físico hasta llegar a su vertiente en la Era Digital, y hemos podido percatarnos de la manera en la que las nuevas tecnologías marcan la evolución del arte de la pintura y el dibujo. Ciertamente es, que la pintura ha estado en constante evolución a lo largo de los siglos, y los géneros y temas se han mantenido, mezclado o transformado a su vez. Así, encontramos en este momento una pintura que bebe en gran medida de lo que ya conocíamos, desarrollando nuevas temáticas —como la de la ciencia ficción—, mezclando y tomando referencias de corrientes históricas —como el Romanticismo, el Impresionismo o el Realismo, entre otras— o cambiando bases, como la sustitución de los colores pigmento por los colores luz, en el modo RGB.

Todo esto constituye un verdadero punto y a parte en la historia de este arte, que deja atrás lo físico y se vuelve virtual; se transforma en algo jamás visto. Las nuevas tecnologías actúan como un elemento de innovación y cambio, en una época en la que, tanto a nivel temático como estilístico, resulta difícil innovar. Es así, que podemos hablar de la llegada del verdadero arte del siglo XXI, el más propio de nuestro tiempo, ligado a la digitalización. Se trata de un arte con precedentes —como cabe imaginar—, pero que rompe con algunas de las bases más importantes que ha tenido a lo largo de los siglos. Encontramos un arte que amplía ahora sus horizontes y se hace también incorpóreo, que pierde el valor de lo único —como ocurre con el grabado— y que se pone al alcance de todo el mundo gracias a la fácil y masiva difusión de los nuevos medios.

Los artistas, por su parte, casi siempre formados en el medio tradicional, se acomodan al nuevo sistema que, a su vez, abre las puertas de nuevas formas de trabajo, como hemos visto. Así pues, la industria cinematográfica y la videolúdica se convierten en una especie de nuevos grandes organismos de mecenazgo —tal y como lo fuera la Iglesia católica en su día—, y nos brindan ingentes cantidades de obras de arte, que esperan a ser legitimadas como tal y estudiadas en un futuro, esperemos, no muy lejano.

FUENTES

2013 Ars Electronica Festival Featured Artist: HR Giger. Recuperado el 29/03/2019. https://ars.electronica.art/press/files/2013/09/PK_HR-Giger_Featured-Artist_en.pdf

AGENCIAS, “El pincel que filmaba”, en *El PAÍS*, Madrid, 2007. Recuperado el 20/03/2019. https://elpais.com/elpais/2007/09/05/actualidad/1188980223_850215.html

ARENAS, Carlos, *H.R.Giger Escultura Gráfica y Diseño*, Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado el 29/03/2019. https://www.littlegiger.com/articles/files/TattooArte_41.pdf

BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Itaca, Ciudad de México, 2003.

BERROYA, Alfonso, *Centro Pixels: Tutorial concept art #4 - Diseño de personajes - parte 1*, 2017. Recuperado el 25/03/2019. https://www.youtube.com/watch?v=LIHT_WbxzQ8

Biography. Herbert D. Ryman: Artist, Designer, Mentor (s.d.). Recuperado el 20/03/2019. <https://rymanarts.org/herbert-d-ryman/biography>

Centro Pixels, *¿Qué es Concept Art?*. Recuperado el 24/03/2019. <https://www.centro-pixels.com/que-es-concept-art/>

FITZGERALD, Toni, *Is there a Fine Art to Illustration?*, 2013. Recuperado el 19/03/2019. <http://artbusinessnews.com/2013/09/is-there-a-fine-art-to-illustration/>

GONZÁLEZ TABOADA, Pablo, *Final Fantasy. La leyenda de los cristales*, T. Dolmen Editorial, Palma de Mayorca, 2014.

GIANNETTI, Claudia, *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona, ACC L'Angelot, 2002.

HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Álvaro, *Teoría y práctica del Concept Art. Procesos de preproducción*. Universidad Politécnica de Valencia, 2016. Recuperado el 29/03/2019. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/74425/HERN%C3%81NDEZ%20-%20TEORIA%20Y%20PR%C3%81CTICA%20DEL%20CONCEPT%20ART.%20Procesos%20de%20preproducci%C3%B3n.pdf>

KANT, Immanuel, *Respuesta a la pregunta: ¿Qué es la Ilustración?* (1784) Recuperado el 19/03/2019. https://geografiaunal.files.wordpress.com/2013/01/kant_ilustracion.pdf

MOREJÓN, Carlos entrevistado por: VELASCO RIVERA, Eduardo, *Libro de Concept Art para el desarrollo de una red de transporte ecológico para la ciudad de Quito*, 2017. Recuperado el 24/03/2019. <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/8237/1/UDLA-EC-TTADT-2017-11.pdf>

Memoria de 2014 de la Asociación “Amigos del Museo Ulpiano Checa y de la Historia de Colmenar de Oreja” (s.d.), 2014. Recuperado el 20/03/2019. http://amigosmuseoucheca.esy.es/_media/memoria-amuch-2014.pdf

MENZA VADOS, Andrés; SIERRA BALLÉN, Eduard. y SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, Wilman. “La ilustración: dilucidación y proceso creativo”, en *Kepes. Grupo de Estudio en Diseño Visual*, Año 13, No. 13, enero-junio de 2016. Recuperado el 19/03/2019. http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf

NEGROPONTE, Nicholas. *El mundo digital*, Barcelona: Ediciones B., 1995.

ORTEGA Y GASSET, José, *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*, Austral, 1999.

ROCCA VÁSQUEZ, Adolfo, “Arte Conceptual y Posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus”, en *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, Universidad Complutense de Madrid, N° 37, 2013. Recuperado el 21/03/2019 <https://webs.ucm.es/info/nomadas/37/adolfovrocca.pdf>

RÄSSA, Julia, *Concept Art creation methodologies. Visual Development of "Rock Boy"*, South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2018. Recuperado el 25/03/2019. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/146949/Julia_Rassa_Thesis.pdf

SHEREKIN, Daniel (BORODANTE), *Make YOUR OWN Damn Brushes. Tutorial*, 2018. Recuperado el 08/04/2019. https://www.youtube.com/watch?v=QxJuxhB_Tcg&t=926s

SKLAR, Martin, "Park Perspectives: A brush with Herb Ryman" en *Disney Files Magazines*, Vol. 19, No. 1, Lake Buena Vista, 2010. Recuperado el 24/03/2019. <https://rymanarts.org/sites/default/files/docs/press/Disney%20Files%20Magazine.pdf>

SUMERAK, Marc, *El Arte de Harry Potter*, Norma Editorial, Barcelona, 2018.

TAYLOR, Richard, *El Hobbit: Un Viaje Inesperado - Clip "El diseño de una raza: los Enanos"*, Warner Bros. Pictures, DVD, 2013. Recuperado el 30 /03/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=y7Hq7wC5Exo>

ANEXO



Fig. 1: Álvaro Fernández González, *La catedral sumergida* (2019).



Fig. 2: Herbert D. Ryman, *Castillo de la Bella Durmiente* (1953).



Fig. 3: H. R. Giger, *Alien* (1978).



Fig. 4: Yoshitaka Amano, *Kefka Palazzo* (1994).



Fig. 5: John Howe, *Barad-dûr* (2003) en *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* (2003).



Fig. 6: *Animus Island*, en *Assassin's Creed: Revelations* (2011).



Fig. 7: Avery Coleman, *Slayer Armor*, en *Darksiders II* (2012).



Fig. 8: Dermot Power y Ben Dennett, *Varitas mágicas*, en la saga *Harry Potter*.



Fig. 9: *The Daily Prophet*, en la saga *Harry Potter*.



Fig. 10: Álvaro Fernández González, *Boceto* (2016).

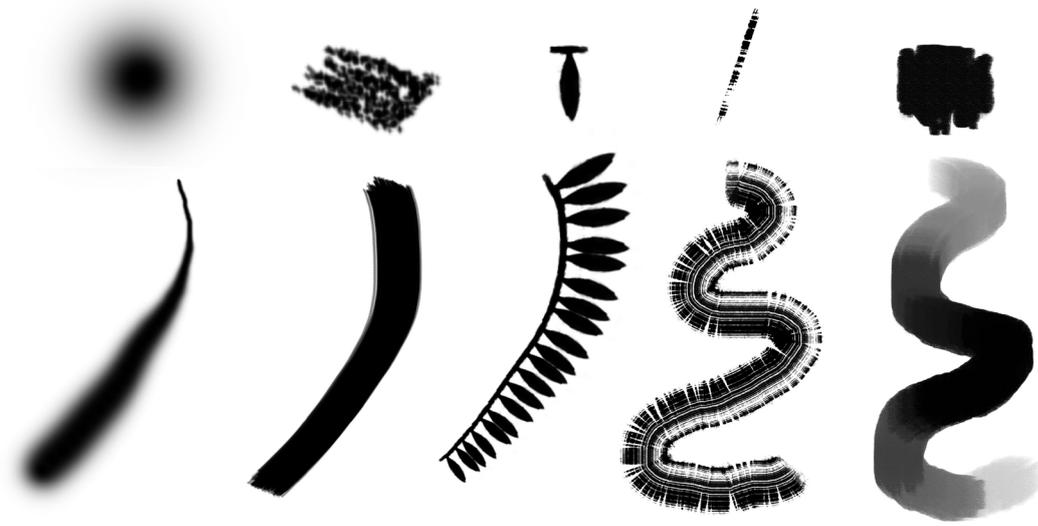


Fig. 11: Pinceles en Adobe Photoshop.

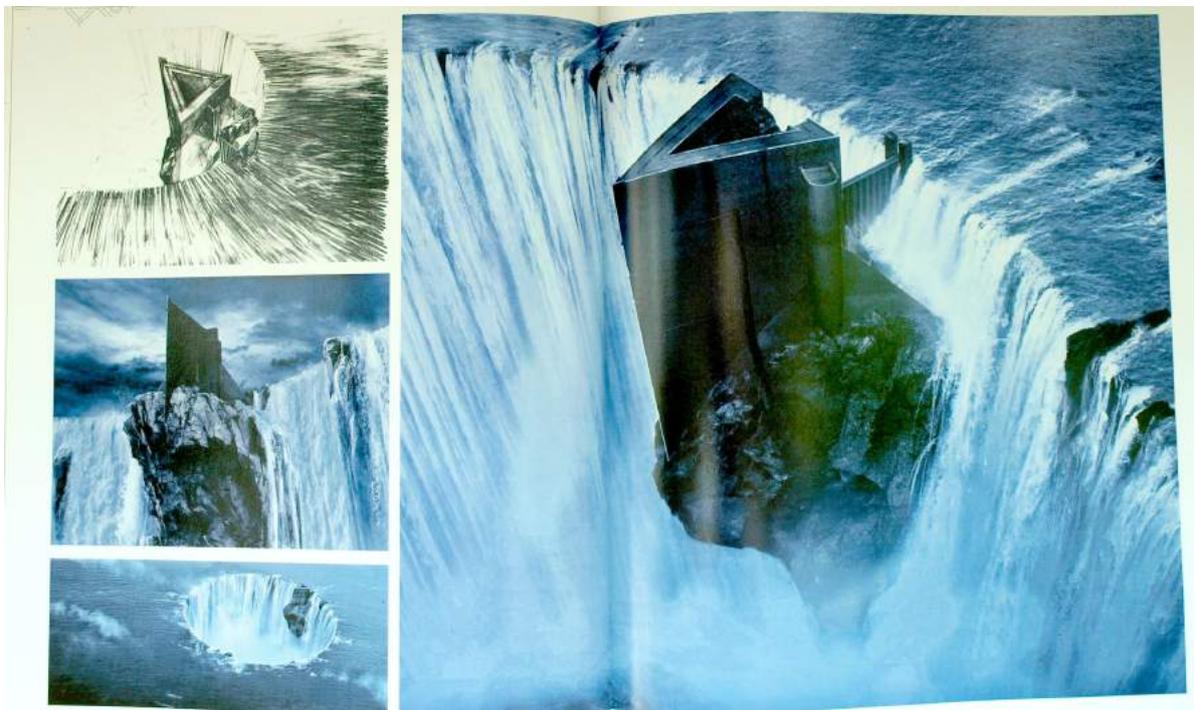


Fig. 12: Stuart Craig y Andrew Williamson, *Prisión de Azkaban*, en *Harry Potter y la Orden del Fénix* (2007).



Fig. 13: Feng Zhu, *Sin título* (2011).

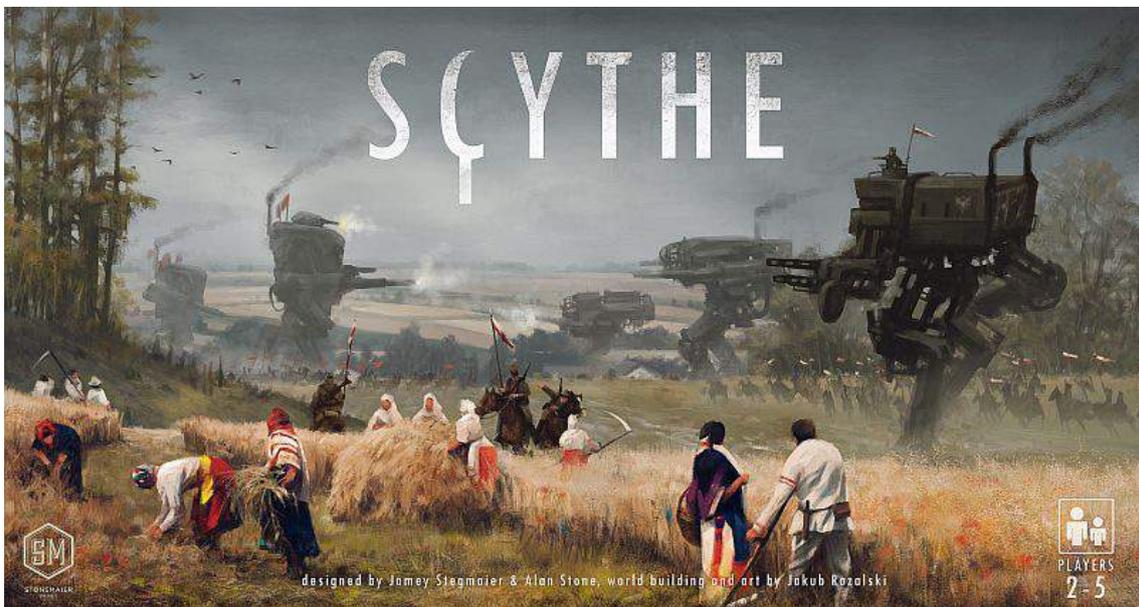


Fig. 14: Jakub Rozalski, *Scythe* (2016).



Fig. 15: Izda: *El Perseguidor*, en *Dark Souls II* (2011). Dcha: Diego Velázquez, *Retrato del Conde-Duque de Olivares* (1624).



Fig. 16: Izda: Gilles Beloeil, *Le Quartier Latin*, en *Assassin's Creed: Unity* (2014). Dcha: Édouard Cortès, *Concorde and Rue Royale* (1900).