

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Concept Thought: diseño de edublog que integra la semiótica visual al proceso creativo del concept artist para enriquecer la narrativa visual de filmes animados 3D peruanos

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

Ana Lucía Pineda Saavedra

Asesor(es):

Sandra Tineo Sanguinetti

Milagro Farfán Morales

Lima, 2025

Informe de Similitud

Nosotros, Sandra Tineo Sanguinetti y Milagro Farfán Morales, docentes de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesores de la tesis titulada:

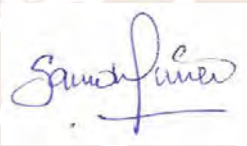

Concept Thought: diseño de edublog que integra la semiótica visual al proceso creativo del concept artist para enriquecer la narrativa visual de filmes animados 3D peruanos, del/de la autor(a)

Ana Lucía Pineda Saavedra

dejamos constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **7%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **22/08/2025**.
- Hemos revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: San Miguel, 04 de septiembre del 2025

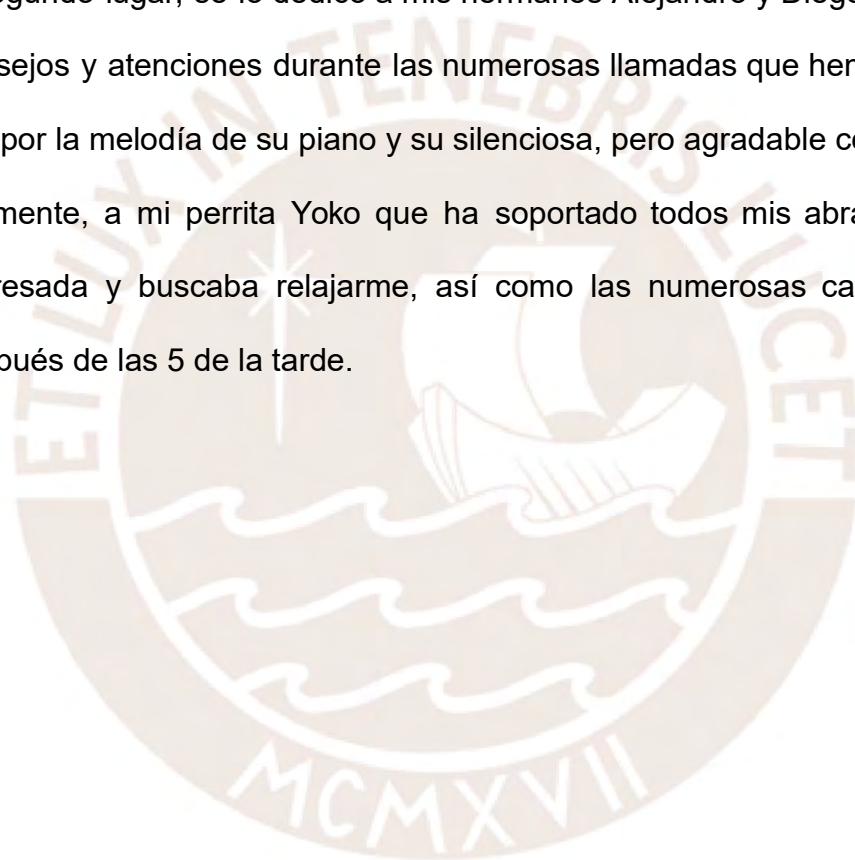
| | |
|--|---|
| Apellidos y nombres de asesor 1: Sandra Tineo Sanguinetti | |
| DNI: 07880610 | Firma  |
| ORCID: 0000-0001-6994-688X | |
| Apellidos y nombres de asesor 2: Milagro Farfán Morales | |
| DNI: 40170563 |  |
| ORCID: 0000-0003-1077-3421 | |

Dedicatoria

En primer lugar, me gustaría dedicar este trabajo a mis padres Cecilia y Alejandro, quienes me han apoyado de infinitas maneras, desde que hacía garabatos con el lápiz hasta ahora que hago entrega de esta tesis. Soy bastante afortunada de haber nacido y crecido en una familia que siempre ha respetado y apoyado mi pasión, que es el dibujo. No tengo palabras, así que les dedico con cariño la presente investigación.

En segundo lugar, se lo dedico a mis hermanos Alejandro y Diego; al primero, por sus consejos y atenciones durante las numerosas llamadas que hemos tenido, y al segundo, por la melodía de su piano y su silenciosa, pero agradable compañía.

Finalmente, a mi perrita Yoko que ha soportado todos mis abrazos cuando anduve estresada y buscaba relajarme, así como las numerosas caminatas que hicimos después de las 5 de la tarde.



Agradecimientos

Me gustaría agradecer a todos los que me han ayudado a terminar este trabajo, gracias a los momentos de descanso y diversión que he pasado con ellos: a mi prima Marilú y mis tíos Matilde y José; a mis amigas del colegio Ale, Claudia, Flavia y Marifé; a mis amigos de la vida Paulo, Perla y Paola; y a mis colegas historietistas (dibujantes y guionistas) Rayo, Sebastián, Demián, Jonathan, y toda la gentita de Saiko, en especial a Francis, Ismael, Miguel, Jesuza, Dason, Dav, Araraki y Marcelo.

También agradecerle a mis asesoras Sandra y Milagro por su presente guía y ayuda, así como a los profesionales de animación y concept art aquí entrevistados María José Campos, Angela Lucero, Roberto Chevez, Juan Diego León, Adriana Alvarado, Christiaan Mateo, Astrid Lena, Cristian Jiménez y Carla Montalvo. Finalmente, agradecerle a Mihaela Radulescu, porque sin ella, esta tesis no hubiera sido posible de realizar. ¡Muchas gracias a todos!

Resumen

En Perú, generalmente se considera al cine de animación 3D nacional como de baja calidad, con la excepción de 'Ainbo' (2021), 'Dalia y el libro rojo' (2024) o 'Kayara' (2025), por lo menos, en cuanto a calidad técnica se refiere.

Sin embargo, la memorabilidad de una película no se define únicamente por la calidad de su renderizado: el estilo visual y su diseño también son importantes, especialmente si consideramos su influencia en el juicio de los espectadores sobre la historia.

En la película peruana 'El Cascanueces' (2015) se pueden comprobar las dificultades del diseño de personajes, escenarios y objetos para narrar la historia (narrativa visual). Puede deberse, aunque no únicamente, a un proceso de concept art principalmente intuitivo. Una metodología de trabajo clara, apoyada en los conceptos de la semiótica visual como los signos icónico y plástico, y el triángulo semiótico, podría ayudar a que este proceso de diseño sea más reflexivo y efectivo.

'Concept Thought' es un edublog que logra integrar dichos conceptos al proceso del concept artist de forma didáctica y amena, cuyos resultados, en el caso específico de rediseño de 'El Cascanueces', mejoran la narrativa visual del filme. Mayores estudios se necesitan realizar para corroborar su aplicación en una producción real, y que contemple la etapa de modelado y animación en 3D.

Abstract

In Peru, 3D animation is generally considered to be of low quality, with the exception of 'Ainbo' (2021), 'Dalia and the Red Book' (2024), and 'Kayara' (2025), at least in terms of technical quality.

However, a film's memorability is not defined solely by the quality of its rendering: the visual style and design are also important, especially considering their influence on viewers' judgment of the story.

In the Peruvian film 'The Nutcracker Sweet' (2015), the difficulties in designing characters, sets, and objects to tell the story (visual narrative) can be seen. This may be due, but is not exclusively, to a primarily intuitive concept art process. A clear working methodology, supported by visual semiotics concepts such as iconic and plastic signs, and the semiotic triangle, could help make this design process more thoughtful and effective.

'Concept Thought' is an edublog that integrates these concepts into the concept artist's process in an educational and engaging way. The results, in the specific case of the redesign of 'The Nutcracker Sweet,' enhance the film's visual narrative. Further studies are needed to corroborate its application in a real-life production, including the 3D modeling and animation stages.

Índice de contenido

| | |
|--|-----------|
| Introducción | 11 |
| 1. Capítulo I | 14 |
| 1.1. Definición del problema | 14 |
| 1.2. Problema principal | 17 |
| 1.3. Problemas secundarios | 17 |
| 1.4. Objetivo principal de la investigación | 17 |
| 1.5. Objetivos secundarios de la investigación | 18 |
| 1.6. Justificación de la investigación | 18 |
| 1.7. Pregunta de investigación e hipótesis | 20 |
| 2. Capítulo II | 21 |
| 2.1. Marco teórico del problema | 21 |
| 2.1.1. Animación 3D | 21 |
| 2.1.1.1. Definición y particularidades | 21 |
| 2.1.1.2. Proceso de producción | 22 |
| 2.1.1.3. Largometrajes animados 3D en el Perú | 23 |
| 2.1.2. Producción | 27 |
| 2.1.2.1 Definición | 27 |
| 2.1.2.2 Organización entre los roles clave durante la pre producción | 27 |
| 2.1.3. Dirección de arte | 28 |
| 2.1.3.1 Definición | 28 |
| 2.1.3.2 El concept art | 29 |
| 2.1.3.2.1 Definición | 29 |
| 2.1.3.2.2 Características del concept art | 31 |
| 2.1.3. La semiótica visual | 33 |
| 2.1.3.1. Fundamentos de la semiótica | 33 |
| 2.1.3.2. La semiótica visual y el signo-imagen | 36 |
| 2.1.3.3. La semiótica visual y el diseño | 38 |

| | |
|---|------------|
| 2.1.3.4. La semiótica visual y el concept art: signos icónicos y signos plásticos | 42 |
| 2.1.3.5. La semiótica visual y el montaje | 45 |
| 2.1.4. La narrativa visual | 49 |
| 2.1.4.1. Definición y categorías | 49 |
| 2.1.4.2. Construcción y estructura de la narrativa visual | 51 |
| 2.2. Marco teórico del proyecto de diseño | 56 |
| 2.2.1. El proceso creativo del concept artist en filmes animados | 57 |
| 2.2.2. El rediseño | 59 |
| 2.2.2.1. El rediseño en el concept art | 61 |
| 2.2.3. Recursos didácticos digitales | 70 |
| 2.2.3.1. Definición | 70 |
| 2.2.3.2. El edublog | 72 |
| 2.2.3.3. Recursos didácticos digitales para concept artists | 74 |
| 2.3. Estado del arte | 77 |
| 3. Capítulo III | 80 |
| 3.1. Metodología | 80 |
| 3.2. Descripción de los actores | 82 |
| 3.3. Descripción del campo | 84 |
| 3.4. Métodos y herramientas | 87 |
| 3.4.1. Etapa inductiva | 87 |
| 3.4.2. Etapa de conceptualización | 96 |
| 3.5. Metodología de la conceptualización del proyecto de diseño: edublog | 106 |
| 3.6. Metodología de la validación | 108 |
| 4. Capítulo IV | 108 |
| 4.1. Concepto del proyecto de diseño | 108 |
| 4.2. Descripción del proyecto de diseño | 109 |
| 4.3. Objetivos del proyecto de diseño | 112 |
| 4.4. Plan de comunicación | 112 |

| | |
|--|------------|
| 4.4.1. Investigación y análisis DAFO | 112 |
| 4.4.2. Descripción del público objetivo | 116 |
| 4.4.3. Objetivos del plan de comunicación | 119 |
| 4.4.4. Mensaje | 119 |
| 4.4.5. Estilo gráfico y tono de comunicación | 120 |
| 4.4.6. Piezas gráficas y pieza principal | 122 |
| 5. Validación | 129 |
| Conclusiones | 135 |
| Recomendaciones | 137 |
| Bibliografía | 138 |
| Anexos | 148 |



Lista de figuras

| | |
|---|-----|
| Figura 1. Situación de la animación peruana | 11 |
| Figura 2. Modelo signifiante - significado | 39 |
| Figura 3. Modelo triángulo semiótico | 40 |
| Figura 4. Line-up de los personajes de Inside Out | 42 |
| Figura 5. Bocetos de Ira y Miedo | 44 |
| Figura 6. Diseños finales de los personajes de Inside Out | 45 |
| Figura 7. Estructura de una narrativa visual | 53 |
| Figura 8. Diseño original de Kai'Sa | 62 |
| Figura 9. Rediseño de MaDraw | 63 |
| Figura 10. Rediseño de la Caperucita Roja | 64 |
| Figura 11. Line-up del rediseño de La Caperucita Roja | 65 |
| Figura 12. Diseño original y fanart | 66 |
| Figura 13. Explicación de MaDraw sobre Kai'Sa | 68 |
| Figura 14. Proceso de rediseño de MaDraw | 69 |
| Figura 15. Videos de Proko y Ross Draws, canales populares de YouTube | 75 |
| Figura 16. Cursos para concept artists de La Cochera y ApusLab | 76 |
| Figura 17. Información en la pág. web de CG Master Academy | 77 |
| Figura 18. Estructura de una narrativa visual | 89 |
| Figura 19. Análisis del arco usando el modelo E-M-R (Shannon/Weaver) | 94 |
| Figura 20. ¿Qué principal emoción le evocó a usted la manta de Fritz? | 95 |
| Figura 21. Triángulo semiótico aplicado al concept art y ejemplo | 97 |
| Figura 22. Análisis de las imágenes referentes desde el registro plástico | 98 |
| Figura 23. Dibujos del estilo visual a partir del análisis del registro plástico | 98 |
| Figura 24. Triángulo semiótico aplicado al concept art y ejemplo | 100 |
| Figura 25. Análisis de las imágenes referentes del arquetipo desde el registro icónico | 101 |
| Figura 26. Análisis de las imágenes referentes de los rasgos de personalidad desde el registro plástico | 101 |

| | |
|---|-----|
| Figura 27. Dibujos de Marie a partir del análisis del registro icónico y plástico | 102 |
| Figura 28. Triángulo semiótico aplicado al concept art y ejemplo | 103 |
| Figura 29. Análisis de las imágenes referentes de la locación desde el registro icónico | 104 |
| Figura 30. Análisis de las imágenes referentes del estilo visual desde el registro plástico | 104 |
| Figura 31. Dibujos del escenario partir del análisis de registro icónico y plástico | 105 |
| Figura 32. Tipografías para el cuerpo de texto y títulos del edublog | 121 |
| Figura 33. Paleta de colores y proporciones | 121 |
| Figura 34. Elementos gráficos | 122 |
| Figura 35. Tipografías para el cuerpo de texto y títulos del webcómic | 122 |
| Figura 36. Logo y variaciones | 123 |
| Figura 37. Banner web | 123 |
| Figura 38. Imágenes para las categorías de investigación | 124 |
| Figura 39. Divisor e íconos para redes sociales | 124 |
| Figura 40. Video introductorio del edublog | 124 |
| Figura 41. Bocetos y diseño final de la mascota Ana | 125 |
| Figura 42. Banners de las 4 entradas | 125 |
| Figura 43. Viñetas que recuerdan o explican conceptos semióticos | 126 |
| Figura 44. Figura para explicar el concepto de registro icónico y plástico | 126 |
| Figura 45. Webcómic que narra e introduce los conceptos semióticos | 127 |
| Figura 46. Cuadro para explicar el concepto de triángulo semiótico y su aplicación al concept art | 128 |
| Figura 47. Búsqueda de estilo y exploración del personaje de Marie | 128 |
| Figura 48. Comparación entre el fragmento original y el animatic rediseñado | 129 |

Lista de tablas

| | |
|---|-----|
| Tabla 1. Teorías de montaje dividido por autor | 46 |
| Tabla 2. Cuadro analítico de las categorías narrativas del arco “La manta de Fritz” | 90 |
| Tabla 3. Investigación y análisis DAFO | 112 |



Introducción

Actualmente la animación en el Perú puede ser considerada como una industria en pleno crecimiento, puesto que últimamente existe un gran movimiento en el gremio. Por ejemplo, la creación del clúster Perú Animation; de la agrupación RAD (Red de Animación Descentralizada del Perú); del festival de animación Ajayu (Campos, comunicación personal, 4 de mayo de 2021); y la implementación de un Estímulo Económico dirigido específicamente hacia proyectos de animación (Ministerio de Cultura, 2021).

Sin embargo, pese a estos avances, la industria continúa presentando problemas que se pueden ver reflejados en la cantidad de producciones detenidas, la cantidad de largometrajes animados estrenados por año, y la calidad narrativa o técnica de estos. La situación podría representarse del siguiente modo:

Figura 1

Situación de la animación peruana



Nota. Representación actual de la animación peruana y sus problemas más resaltantes. Elaboración propia (2025)

Debido a que el contexto actual presenta bastante complejidad, es necesario comentar brevemente los antecedentes históricos. Desde sus inicios, la industria animada peruana tuvo sus precedentes en la publicidad: ‘Sorpresas Limeñas’ (1957) - obra del pionero Rafael Seminario para la fábrica de bebidas gaseosas José R. Lindley e hijos (Rivera, 2010) - fue considerada como una de las primeras animaciones peruanas de gran impacto. Asimismo, la industria se caracterizó por la coexistencia entre el autodidactismo y la profesionalización, siendo lo primero la realidad de muchos. Para la mayoría de profesionales, la falta de centros especializados en la enseñanza del dibujo animado en nuestro país los impulsó a aprender la técnica de manera autodidacta (Rivera, 2010). Hoy, la oferta educativa de animación continúa siendo deficiente, lo que afecta la producción de largometrajes nacionales.

La presente investigación ubica el problema en este último aspecto, delimitando su alcance a la etapa de pre producción¹ y al rol del concept artist en esta. En dicha fase se construye la historia mediante el guion, la cual es representada visualmente por los concept artists. Contar una historia mediante el uso de elementos visuales se denomina narrativa visual; dentro de ella, el papel del concept art es importante, pues consiste en resolver los problemas narrativos que el guion presente mediante el diseño de personajes, ambientes y props².

Debido a las limitaciones educativas mencionadas, en los currículos universitarios no se suele incluir materias que estudien el lenguaje visual, como es el

¹ En la producción de un filme animado existen tres etapas: pre producción, producción y post producción.

² Término en inglés cuya traducción literal vendría a ser “accesorios”. En la industria del *concept art*, este término es usado para referirse al diseño de objetos (artículos, muebles, vehículos) que aparecen en la película.

caso de la semiótica visual. La siguiente tesis parte de la consideración de que su aplicación al proceso creativo del concept art podría ayudar a mejorar la narrativa visual de los largometrajes 3D animados. Por ello, la presente investigación tiene como objeto de estudio la narrativa visual de la película peruana 'El Cascanueces' (2015), y de qué manera es posible enriquecerla mediante un proceso de concept art que utilice la semiótica visual.

La metodología utilizada en la investigación constó de tres grandes partes. En primer lugar, un acercamiento al cine de animación peruano mediante entrevistas y revisión bibliográfica, así como la definición del problema principal mediante el análisis de un fragmento de 'El Cascanueces'. En segundo lugar, la revisión bibliográfica de conceptos para el marco teórico / proyecto de diseño, y la observación de los procesos creativos de concept artists para la construcción de una metodología de trabajo. Finalmente, el uso de la semiótica visual en dicho método para el rediseño de personajes, ambientes y objetos del fragmento del filme mencionado. Este proceso es posteriormente difundido mediante un edublog dirigido a concept artists que puede que desconozcan lo qué es la semiótica visual o no sepan cómo aplicarla de manera práctica a su trabajo.

1. Capítulo I

1.1. Definición del problema

Las dificultades que pudiera tener un filme animado 3D en su narrativa visual, como en el caso de 'El Cascanueces', pueden deberse al limitado conocimiento sobre semiótica visual que tienen los concept artists peruanos.

El contexto de este problema es bastante joven. Si bien los orígenes de la animación peruana se trazan hasta 'Sorpresas Limeñas' (1957) de Rafael Seminario – y existió un gran auge durante el gobierno de Velasco (1968 - 1975) – la introducción de la animación digital como tal y el desarrollo de la industria en forma de veintidós casas productoras y varias instituciones que formaron a los diseñadores gráficos dedicados a la animación en el país sucedió a partir de 1992, año en que fue derogada la ley 19237³ durante el primer gobierno fujimorista (1990 - 1995) (Terrones, 2016). Posteriormente, la aparición de Eduardo Schuldt en 2003 mediante el estudio Alpamayo Entertainment junto con la cinta 'Piratas en el Callao' terminó por revolucionar el sector (Del Rosario, 2017).

Hasta el 2025, se han estrenado 14 películas animadas 3D (9 de Eduardo Schuldt, 3 de David Bisbano y 2 de los hermanos Zelada), mientras que una se encuentra en producción o en pausa indefinida ('Mochica'). Por ello, es posible decir que, por un largo tiempo, Schuldt ha sido el principal referente de animación 3D en el país, motivo por el cual su trabajo se ha tomado como referencia para analizar el problema de la narrativa visual en largometrajes animados 3D peruanos.

³ Establecida durante el gobierno velasquista, era una ley que beneficiaba la producción audiovisual en general.

Si bien la importancia de Schuldt para el sector es intachable, y son remarcables las cifras alcanzadas en taquilla –considerando el bajo presupuesto que manejaba (Campos, comunicación personal, 4 de mayo de 2021) –, la recepción por parte del espectador peruano no ha sido positiva. Las críticas y opiniones no se reducen al acabado técnico (renderizado del modelado 3D), sino que también se discute la narrativa visual que Schuldt trabaja (Esponda, 2006; Quintero, 2012). Es acertado valorar el retorno comercial del filme en cifras, como señaló Schuldt en una entrevista, pero hay aspectos cualitativos como el rewatch value⁴, los cuales, para el desarrollo de la industria del cine nacional a largo plazo, pueden llegar a ser tan necesarios como el dinero. Por consiguiente, un impacto positivo en el público es importante: la imagen que los espectadores peruanos tienen de su propia producción animada puede contribuir o dificultar el crecimiento de la industria en el país, al ser ellos los consumidores finales.

Evitando caer en el gusto estético personal, la calidad en la narrativa visual de Schuldt se puede determinar según la efectividad de los diseños de sus personajes, fondos y objetos para comunicar la historia de la película correspondiente. En otras palabras, el diseño es el resultado del trabajo del concept artist, el cual siempre debe estar en relación a la historia y a su mensaje más profundo. Bajo la consideración expuesta, durante la investigación de campo se analizó la película ‘El Cascanueces’ (2015) del mismo director, donde se encontraron problemas con su narrativa visual. La presente investigación argumenta que las dificultades en la narrativa visual pueden deberse al limitado conocimiento sobre semiótica visual por parte de los concept artists peruanos⁵.

⁴ Rewatch value: Término usado en películas o series para describir el potencial de ser vistos más de una vez.

⁵ Lógicamente no es el único motivo. Existen otras variables como el bajo presupuesto, la inadecuada gestión de recursos humanos y monetarios, los deadlines apretados, etc, que son relevantes y comunes en las producciones nacionales (Campos, comunicación personal, 4 de mayo de 2021).

El concept artist peruano es el profesional que crea todas las imágenes necesarias para la visualización del filme. Estas imágenes son entregadas al equipo de producción, quienes las toman como guía, de modo que dirigen el resto de su proceso. De esta forma, el trabajo del concept artist debe funcionar como una herramienta visual de comunicación, que hace el puente entre historia y producción (Ansaldi, 2020). Sin embargo, la educación del concept artist peruano en el país es limitada. Los peruanos interesados suelen elegir una carrera de animación digital en una universidad (TLS, ISIL), instituto (Poussin, TECSUP, Cibertec) o cursos cortos de concept art en escuelas (La Cochera, ApusLab). Exceptuando la ISIL, en las currículas de los centros mencionados no se encuentra presente la semiótica visual, disciplina que podría ser de particular importancia para el concept artist.

La posible utilidad de la semiótica visual se debe a su principal preocupación: explicar *cómo* se asocian significados a colores, formas, texturas u otros elementos del alfabeto visual (Chandler, 1998). El concept artist peruano es consciente de que la selección de ciertos elementos visuales generan un significado, pero, debido a la carencia de semiótica visual en su educación, puede que desconozca el proceso mental que existe detrás de la asociación entre significados y elementos visuales. Guiado por la intuición, sin una teoría que explique cómo el ser humano construye esta relación, el concept artist peruano puede que desarrolle un tratamiento superficial sobre la generación de mensajes mediante el lenguaje visual.

Como menciona Radulescu (2012), la semiótica visual brinda reglas de funcionamiento de los sistemas de signos visuales, lo cual nos hace reflexionar sobre el proceso de creación y los efectos de sentido del mensaje visual en los

receptores. Así, el conocimiento sobre semiótica visual podría ayudar a que el concept artist sea más consciente de su proceso creativo. A manera de resumen, lo presentado hasta el momento se puede ordenar de este modo:

1.2. Problema principal

Dificultades en la narrativa visual de largometrajes animados 3D generadas por el limitado conocimiento sobre la semiótica visual por parte de los concept artists dentro de las área de Producción y Dirección de arte en el Perú.

1.3. Problemas secundarios

1. Dificultades en la narrativa visual de largometrajes animados 3D generadas por el limitado conocimiento sobre la semiótica visual en el caso de estudio “El Cascanueces” (2015 / Schuldt).
2. Dificultades en la narrativa visual de largometrajes animados 3D generadas por el limitado conocimiento sobre la semiótica visual a causa de la falta de recursos didácticos enfocados en el uso de la semiótica visual para el concept art de películas animadas.

1.4. Objetivo principal de la investigación

Investigar sobre las dificultades en la narrativa visual de largometrajes animados 3D generadas por el limitado conocimiento sobre la semiótica visual por parte de los concept artists en el Perú para determinar los conceptos semióticos que se puedan utilizar en el edublog.

1.5. Objetivos secundarios de la investigación

1. Determinar si en el caso de estudio "El Cascanueces" suceden dificultades en la narrativa visual generadas por el limitado conocimiento sobre semiótica visual para definir posibles cambios en el rediseño del mismo.
2. Indagar sobre la falta de recursos didácticos enfocados en el uso de la semiótica visual para el concept art de películas animadas y su relación con las dificultades en la narrativa visual de largometrajes animados 3D, para identificar los medios y contenidos digitales adecuados.

1.6. Justificación de la investigación

La investigación nace debido a un interés personal por el tema, pues se tiene la intención de trabajar como concept artist para animación en algún momento futuro. Para ello se considera necesario comprender qué es la narrativa visual, cómo funciona y de qué manera como concept artist se puede participar en ella.

Durante la búsqueda de información sobre la industria de animación peruana, se advierte la ausencia de relación entre la semiótica visual y el concept art, a pesar de sus similitudes en las áreas de trabajo y de su utilidad narrativa. Del mismo modo, durante las entrevistas realizadas a profesionales de la industria animada, éstos opinaban que es difícil enlazar ambas disciplinas, o que la aplicación de la semiótica visual no cabía realmente en los procesos creativos del concept artist (Campos, comunicación personal, 4 de mayo de 2021 y Chevez, comunicación personal, 25 de abril de 2021). Debido a la poca relación

encontrada en el campo entre ambas disciplinas, el presente trabajo también pretende significar un aporte original a la industria peruana del concept art.

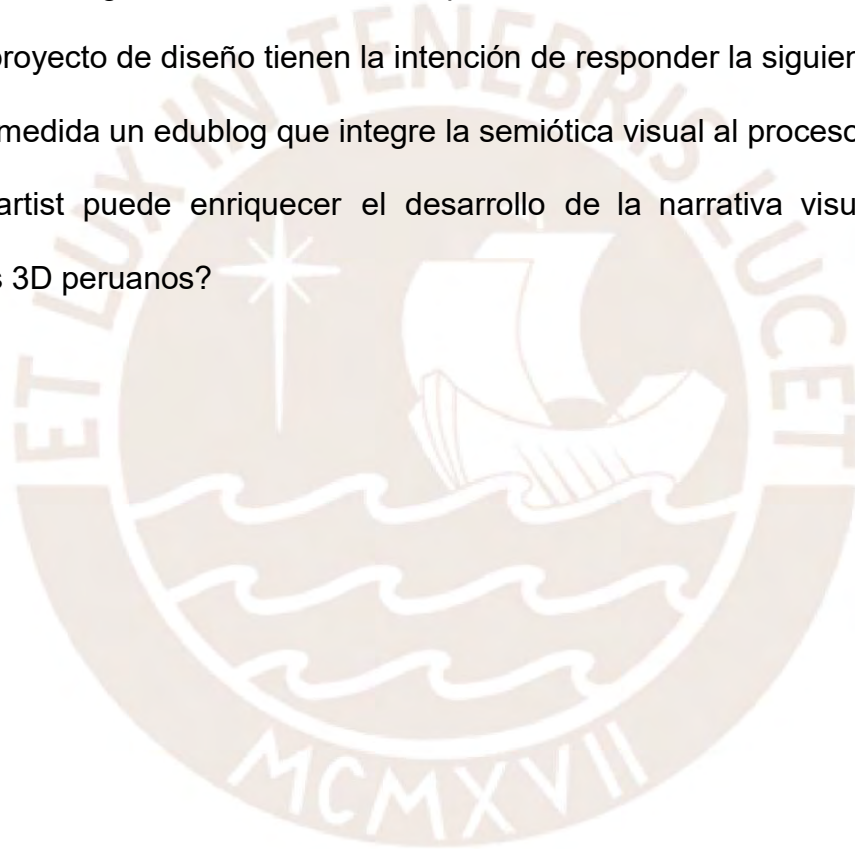
Así como se reconoce el rol de la intuición en cualquier proceso creativo, de igual manera es importante para el concept artist estar consciente de sus decisiones de diseño, pues, como se ha mencionado, impactan en la narrativa visual del filme y, por lo tanto, en la manera en que el público recepciona la película. Asimismo, a pesar de lo comentado por algunos entrevistados, se considera que la teoría presente en la semiótica visual puede ser utilizada, no como norma rígida, sino como método o principios flexibles, para que la espontaneidad del proceso creativo no se vea afectada. Reflexionar sobre las decisiones de diseño utilizando conceptos y métodos derivados de la semiótica, sin dejar de lado el empirismo, puede resultar beneficioso para los filmes peruanos.

Igualmente, se considera factible el desarrollo de la tesis, debido a la existencia de contactos dentro de la industria animada peruana. Las entrevistas con Roberto Chevez, Angela Lucero y María José Campos fueron el punto de partida de toda la investigación. Gracias a ellos, se pudo conocer información actual y vivencial de la industria, pues, hasta ese momento, la información que se había encontrado era una revisión histórica o no era reciente. Las entrevistas aportaron una mirada interna sobre los procesos, las experiencias de trabajo y, lógicamente, los problemas más concurrentes. Un segundo grupo de contactos conformados por Juan Diego León y Adriana Alvarado ayudaron a conocer tanto

el campo de investigación como el proceso creativo de concept artist en sí, permitiendo corroborar información encontrada en artículos.

1.7. Pregunta de investigación e hipótesis

El presente trabajo argumenta que el diseño de un edublog, que integre la semiótica visual en el proceso creativo del concept artist, puede enriquecer la narrativa visual de filmes animados 3D peruanos. La innovación del proyecto recae en la integración de ambas disciplinas. Por ende, tanto el trabajo escrito como el proyecto de diseño tienen la intención de responder la siguiente pregunta: ¿En qué medida un edublog que integre la semiótica visual al proceso creativo del concept artist puede enriquecer el desarrollo de la narrativa visual en filmes animados 3D peruanos?



2. Capítulo II

2.1. Marco teórico del problema

El presente marco teórico contiene 4 ejes principales: la animación 3D, el concept art, la semiótica visual y la narrativa visual, los cuales comparten la creación de imágenes para la comunicación como parte de sus objetivos. Además, se podría decir que dichos temas se incluyen entre sí: la narrativa visual de una película se encuentra conformada, en parte, por los diseños finales del concept art, mientras que la semiótica visual puede encontrarse tanto en el concept art como en la narrativa visual, pues le facilita a los creativos la construcción de una imagen. Finalmente, la animación 3D es el medio principal, el cual, como escenario, contextualiza al resto de los ejes.

La relación entre temas es estrecha, pero cada uno se distingue por su definición, función y aporte al problema:

2.1.1. Animación 3D

2.1.1.1. Definición y particularidades

La animación 3D es un tipo de animación generada por computadora cuyos elementos están creados a partir de una escena 3D, los cuales, a pesar de existir sobre una superficie plana como la pantalla o el papel, crean una ilusión de profundidad muy cercana a la realidad. Estos elementos imitan los principios físicos del mundo real en su movimiento y rotación (Upwork, 2024). Los programas que construyen estas piezas utilizan un escenario 3D basado en la representación de X (anchura), Y (altura) y Z (profundidad), los tres ejes espaciales (Casas y Ribas, 2012).

Las características y particularidades de la animación 3D son las siguientes:

- Tiene un amplio rango de usos que va más allá del entretenimiento: aparte de películas live-action y videojuegos en 3D, está la prototipación de productos como vehículos, muebles, construcciones, prótesis; la simulación de entornos para aprender y practicar conocimientos como la demostración de técnicas quirúrgicas en el cuerpo humano; etc.
- La calidad de una animación 3D está en relación, aunque no únicamente, a la calidad del modelado y esqueletos de sus objetos. Se debe enfatizar esa etapa del proceso.
- El estilo visual que se escoja para la animación debe considerar cómo el modelado, las texturas, la iluminación, el uso de múltiples cámaras y el propio motor de render, por mencionar algunos elementos, puede dificultar la producción final.
- El control de las cámaras y luces en la animación 3D exige mayores consideraciones a nivel cinematográficas y físicas (Casas y Ribas, 2012).

2.1.1.2. Proceso de producción

En grandes rasgos, el proceso consta de los siguientes pasos:

- 1. Modelado:** Una malla 3D es hecha a partir de un objeto simple, la cual es después modelada hasta obtener el diseño deseado. Luego se le añade el color y la textura, y finalmente se le coloca el esqueleto (proceso conocido como rigging) (Upwork, 2024).
- 2. Layout y animación:** Layout es una versión 3D del animatic en baja calidad, protagonizado por formas básicas que reemplazan a los modelos finales de los personajes. Se pueden apreciar sus movimientos y la dirección

hacia donde se dirigen en cada toma. (Naghdi y Adib, 2021). Tras este paso, viene la animación como tal, la cual puede ser realizada mediante una o alguna combinación de las siguientes técnicas: keyframe animation, motion capture, procedural animation, physics-based animation y performance animation (Upwork, 2024).

3. Rendering: Se definen las luces y los ángulos de cámara para después exportar las imágenes finales. El render y apariencia final de la animación se ajusta en relación a la luz, sombras, reflecciones, transparencias, etc (Upwork, 2024).

2.1.1.3. Largometrajes animados 3D en el Perú

El inicio de la producción de largometrajes animados en 3D peruanos se trató de un doble nacimiento: 'Piratas en el Callao' no fue solamente el primer filme animado 3D a nivel nacional, sino también en toda Latinoamérica. Producida por Alpamayo Entertainment en 2005, el mérito de este estudio es más de lo que se le suele atribuir, como describe Rivera:

Sin dejar de lado las críticas dirigidas hacia sus realizaciones, que apuntan generalmente hacia inconsistencias de los guiones o limitaciones en la animación de personajes, esta nueva productora llegaría a convertirse en una de las motivaciones principales para el renacer de la producción animada en nuestro medio, habiéndose proyectado a sí misma, a futuro, para un liderazgo en la creación de animaciones para cine y televisión en América Latina (Rivera, 2010, p. 143).

La empresa, conformada por Hernán Garrido Lecca, Jaime Carbajal, José Antonio Chang y Shirley Svensson, decidió adaptar el cuento infantil del propio Garrido Lecca a animación 3D en vez de cine live-action, como estaba originalmente previsto, tras una conversación con Eduardo Schuldt (Rivera, 2010).

Schuldt, por su parte, fue alumno de Javier Prado en el instituto Toulouse Lautrec, centro donde también pasó a ser profesor de 3D, etapa en la cual reclutó a alumnos para la producción de la película (Carranza, 2018). El coste estimado fue de 500.000 dólares, y solo durante su primera semana de estreno logró recaudar un ingreso bruto de medio millón de dólares (Terrones, 2016; Rivera, 2010). Asimismo, la productora aplicó por primera vez en Perú la idea de merchandising para una película animada, conformada por el lanzamiento de discos, juguetes, ropa, cuentos, loncheras, cuadernos, libros y hasta promociones de Bembo's (Rivera, 2010).

Más adelante, tras el éxito de 'Dragones: destino de fuego' (2006) y antes del fracaso en taquilla de 'Valentino y el Clan del Can' (2008), Alpamayo Entertainment inició en 2006 la preproducción de 'El diente de la princesa', esta vez dirigida por David Bisbano, pero que nunca llegó a estrenarse debido a la disolución de la empresa. Posteriormente rebautizada como 'Rodencia y el diente de la princesa', la producción terminó en manos de Red Post (ahora conocida como Red Animation), cuyo recaudación del dinero invertido tomó 3 años. Sin embargo, gradualmente empezó a ganar reconocimiento, al punto de ser tan demandada que fue traducida a más de

diez idiomas como el doblaje mexicano, español (España), francés, inglés, coreano, chino, ruso, portugués, entre otros (Carranza, 2018). El regreso lento de las inversiones es algo que caracterizaría al resto de producciones de esa época.

Por otro lado, Schuldt terminó estrenando en 2009 'El Delfín: la historia de un soñador', cuya particularidad fue la inversión de 20th Century Fox (coste total de 2 millones de dólares), lo que influyó en la producción del film: el nivel de exigencia había subido por lo que había constantes revisiones y cambios. Pese a ello, tras su lanzamiento las críticas hacia su guion o su estilo visual no se hicieron esperar; no obstante, es reconocida como la primera película animada peruana en trabajar con una mayor (Del Rosario, 2017).

Schuldt más adelante dirigió 'Lars y el misterio del portal' (2011), 'Los ilusionautas' (2012), 'El Cascanueces' (2015), 'Condorito' (2017) junto con Alex Orrelle, 'Una aventura gigante' (2023) y 'Milagros: una osa extraordinaria' (2023), convirtiéndolo en el director peruano con la mayor cantidad de cintas 3D estrenadas. Asimismo, en 2024 lanzó la secuela de 'Piratas en el Callao' bajo el nombre 'Piratas en el Callao: El Regreso de L'Hermite' en formato de realidad virtual, actividad que ha llevado haciendo a la par junto con la de publicidad (García, 2024).

Sin embargo, aparte de las producciones de Schuldt, se han estrenado hasta nuestros días películas de otros realizadores. 'Ainbo' (2021) de José Zelada y Richard Claus, y producida por Tunche Films obtuvo la financiación de la conocida distribuidora Cinema Management Group (CMG)

tras una compra de derechos de la película. Pero tal vez su mayor rasgo sea el trasfondo de la historia que Zelada y Claus quisieron contar; ellos, al igual que Ainbo, provienen de la selva, de la comunidad Shipibo-Conibo para ser precisos (La República, 2022). Esto, más el mensaje ambiental y ecologista del filme, hacen de la historia más genuina.

‘Dalia y el libro rojo’ (2024) dirigida por David Bisbano y producida por Golem Studios es una película cuyo estilo visual llama la atención. El productor Ricardo Montes comentó que se hizo una investigación visual profunda, buscando algo que no sea ni muy cartoon ni muy hiperrealista, con la intención de tener “un sello propio en lo que es animación, no seguir tantas tendencias” (García, 2024), resultado que se puede notar en sus entornos y personajes, que por momentos parecen ser juguetes.

Finalmente, ‘Kayara’ (2025) dirigida por César Zelada, y nuevamente producida por Tunche Films, es la última película animada 3D hasta el momento estrenada. Del mismo modo, CMG mostró interés así como lo hizo con ‘Ainbo’. La razón, comentó César Zelada en una entrevista para El Comercio (García, 2025), fue que en Latinoamérica no se producen muchas películas de animación y las que se producen son muy independientes. Es difícil encontrar filmes con potencial comercial y con una historia distinta a la que ellos conocen, como lo que sucede con ‘Ainbo’ y ‘Kayara’, ambas producciones hablan de la Amazonía peruana y de los incas respectivamente. Genuinamente son temas nuevos para los miembros de CMG y el público internacional.

2.1.2. Producción

2.1.2.1 Definición

En la industria del cine de animación, “Producción”, como bien indica su nombre, se refiere al área que supervisa la producción total de una película animada (Screenskills, s.f). Generalmente conformada por el productor (cabeza principal), el director de producción y el coordinador de producción, su objetivo principal es la entrega de un filme animado a tiempo, dentro del presupuesto y con la mejor calidad creativa posible (VANAS Vancouver Animation School, s.f). Estas personas proponen la organización del flujo de trabajo entre todos los miembros del proyecto, comenzando con el director e incluyendo a todos los departamentos de cada fase de pre producción, producción y post producción. El productor, líder de esta área, carga con la responsabilidad de todo el proyecto (Screenskills, s.f).

Asimismo, el productor conoce sobre animación y los demás procesos creativos en general, conocimiento que le permite darle libertad a los artistas para experimentar, pero haciendo respetar los parámetros de tiempo y dinero (Screenskills, s.f).

2.1.2.2 Organización entre los roles clave durante la pre producción

La organización detrás de una animación puede variar según la naturaleza de ésta: va a depender del medio (2D, 3D, stop motion o mixta), la visión del director y la propuesta estética del director de arte, el financiamiento obtenido, la cantidad de artistas contratados, etc. Sin embargo, todos los proyectos se organizan bajo las fases de pre producción, producción y post producción.

En el caso específico de la pre producción, la planificación y desarrollo conceptual en esta etapa es importante para definir la visión y dirección creativa, de modo que el flujo de trabajo durante el resto de fases sea suave. El productor establece una colaboración entre animadores y director, escritor o guionista para venir con ideas, exploración de conceptos, temas y estilos alineados a los objetivos del proyecto (VANAS Vancouver Animation School, s.f).

Una vez escrita la narrativa, se empieza a producir arte que ayude a visualizarla. Aquí el concept art cumple su función principal, que es la de comenzar a definir el aspecto de los personajes, el mundo en el que habitan y la estética general de la animación. Los concept artists van a estar bajo las indicaciones del director de arte, encargado de guiar el estilo visual del filme en relación al discurso del director. Ambos directores a su vez son supervisados por el productor. De no ser supervisados directamente por éste, la naturaleza iterativa de la pre producción – o el refinamiento de los conceptos o piezas – podría causar aglomeraciones de trabajo (o “cuellos de botella”), resultando en retrasos en las entregas (JunJun, 2025).

2.1.3. Dirección de arte

2.1.3.1 Definición

El director de arte es la persona que se encarga del estilo visual de la animación en general. Analiza el guion y conversa continuamente con el director para entender la visión del filme, a partir de lo cual produce dibujos o pinturas, independientemente de si el filme es en 2D o 3D. Éste tiene la palabra final sobre cómo los personajes, objetos y escenarios van a lucir; sin

embargo, su trabajo no se limita a eso. El director de arte se encarga del lenguaje visual general del filme, por lo que su trabajo se extiende más allá de la pre producción. Se involucra de inicio a fin en el proyecto, dirigiendo a cada uno de los artistas del departamento de arte durante el resto de fases de producción. (ScreenSkills, s.f)

Asimismo, como Chévez indica, el director de arte debe ser capaz de poder abstraer emociones a elementos visuales, a comunicar mediante colores y formas. Más que dibujar de manera agradable, se trata de narrar, habilidad que comparte con el concept artist (Chevez, comunicación personal, 25 de abril de 2021). La relación que ambos roles tienen es estrecha, pero, al tratarse de una organización de trabajo vertical, es el director de arte quien se encarga de aprobar las propuestas del equipo de concept artists y unificar el estilo (León, comunicación personal, 11 de agosto de 2023). Una vez hecho esto, el director de arte crea pautas de estilo que el resto del equipo de producción debe seguir. Por ejemplo, los modeladores 3D reciben correcciones sobre la exageración de los cuerpos y expresiones de los personajes (Chevez, comunicación personal, 25 de abril de 2021).

2.1.3.2 El concept art

2.1.3.2.1 Definición

El concept art consiste en el diseño de personajes, escenarios y objetos por los cuales se representa la historia. Aunque el concept art en sí no puede sostener toda la narrativa, dentro de éste se encuentran elementos clave para entenderla.

Junto con el crecimiento cada vez mayor de la industria del entretenimiento, el término concept art (también llamado visual development en producciones cinematográficas) ha ganado mayor popularidad estos últimos años. Se cree que fue Disney quien acuñó esta palabra en 1930 durante la producción de la película 'Blancanieves' (1938), donde se reunieron artistas originalmente del Departamento de Storyboard dentro de un departamento llamado 'Desarrollo Visual' (Visual Development). Años después, entre 1970 a 1990, con películas como 'Star Wars' (1977) y 'Blade Runner' (1982), el concept art se ha convertido en una profesión cada vez más especializada e independiente (Ansaldi, 2020), utilizada para cine live-action, cine animado, videojuegos y cómics. Es considerada actualmente como la etapa más crucial en la conceptualización y dirección de un proyecto, ocupando un lugar importante en la etapa de pre-producción (Ansaldi, 2020). Otras especialidades como la publicidad o el diseño industrial han reconocido, mucho antes, las ventajas del arte de pre-producción, pues las piezas resultantes ayudan a convencer a inversionistas para financiar proyectos y llevarlos a cabo (Broadbin, 2015). Hoy por hoy, dicha función del concept art continúa siendo relevante para el cine animado.

El concept art se refiere a todas las imágenes creadas para la visualización de un producto final – en este caso, una película animada –. Estas imágenes son entregadas al equipo de producción, quienes se guiarán de estas, dirigiendo el resto de su proceso (Ansaldi, 2020). Sobre estas imágenes se puede debatir y continuar construyendo. De esta forma, el concept art funciona como una herramienta visual de

comunicación, que hace el puente entre idea y producción (Ansaldi, 2020).

A su vez, es una disciplina que “resuelve problemas narrativos y estéticos con elementos visuales” (Vazquez, s.f.). En relación al guion y visión del director general del proyecto, el concept artist visualiza y diseña ambientes, personajes, criaturas, objetos, vestimentas, vehículos y cualquier otro elemento que constituya la arquitectura visual de la película (Ansaldi, 2020). Otros elementos como la disposición de la luz y el color en los distintos momentos de la cinta (color script) es también trabajo del concept artist.

2.1.3.2.2 Características del concept art

Los productos de un concept artist son imágenes 2D, pero suelen combinarse con media 3D. Los concept artists son considerados interdisciplinarios en relación a los medios con los que trabajan, pues no solo saben pintar digitalmente, sino que conocen sobre escultura, dibujo en perspectiva, composición, fotografía, life-drawing⁶ y photobashing⁷. Asimismo, requieren tener una librería visual sólida; para diseñar necesitan referirse a objetos de la vida real y combinarlos en formas interesantes. Utilizan todos los conocimientos del lenguaje visual para que se pueda expresar con imágenes el look and feel del filme, sin necesidad de palabras (Ansaldi, 2020).

Aunque la base artística sea indispensable, una buena técnica en dibujo o pintura no es suficiente para hacer concept art, pues su objetivo

⁶ *Life-drawing*: dibujo de la figura humana en distintas poses y formas.

⁷ *Photobashing*: técnica que consiste en combinar fotografía y pintura digital.

principal es la narración o comunicación visual. Los diseños resultantes del concept artist son un componente importante de la narrativa visual, la cual representa la historia y comunica el mensaje del director. Así, los diseños ayudan a construir un discurso. En el caso de 'El Cascanueces', los diseños de sus personajes, escenarios y objetos precisamente tienen dificultades en representar correctamente lo que la historia pide; consecuentemente, falla al momento de comunicar el mensaje de la película.

De igual modo, el concept art requiere de imaginación y constancia, pues se necesita dibujar distintas versiones de una misma idea, hasta que salga el resultado que comunique mejor dicha idea. Es una constante prueba y error; sus piezas resultantes pueden ser tanto sketches sueltos como piezas finalizadas (Ansaldi, 2020). Aquí, gracias a sus bases teóricas, la aplicación de la semiótica visual podría ayudar al concept artist a seleccionar los elementos visuales que se acerquen al significado buscado.

En resumen, el concept art es el lenguaje visual básico de una producción cinematográfica animada. Se elabora mediante la selección de un alfabeto visual de formas y colores. Utilizando la repetición, omisión o modificación de estos elementos, se componen imágenes que dictan un mood y/o historia (Broadbin, 2015).

Cada personaje, escenario y objeto que un concept artist diseña está construido en base a color y forma. Luego de determinar qué forma y color usar, los elementos seleccionados se combinan para crear figuras

reconocibles. Si bien el color y la forma deben trabajar de la mano, el concept artist también debe decidir qué tipo de imagen realizar: única o altamente referencial. La imagen única es, por ejemplo, una nave espacial, mientras que la imagen referencial puede ser una versión estilizada de la Estatua de La Libertad (Broadbin, 2015).

De esta forma se puede notar que el concept art funciona gracias al uso de elementos del alfabeto visual y cómo éstos llegan a comunicar una idea. Esto se debe a que se asocian ciertos significados con algunas formas o colores. La asignación de significados (conceptos inmateriales) a elementos visuales es justamente materia de estudio para la semiótica visual. Del mismo modo, el acto de referencia que se hace al representar objetos de la realidad para generar significados forma parte de la semiótica visual. El punto a continuación explicará con mayor profundidad sobre esta última disciplina.

2.1.3. La semiótica visual

2.1.3.1. Fundamentos de la semiótica

La semiótica es el estudio de los signos, siendo estos “unidades significativas que toman la forma de palabras, de imágenes, de sonidos, de gestos o de objetos. Tales cosas se convierten en signos cuando les ponemos significados” (Chandler, 1998, p. 21).

La semiótica aparece inicialmente en el siglo XIX dentro del marco de la lingüística (Saussure), y el de la lógica y la filosofía (Peirce). Más adelante, nacen semióticas especializadas para diversos rubros (publicidad,

cine, pintura, psicoanálisis, imagen) (Radulescu, 2012), las cuales, evidentemente, heredan fundamentos de la teoría peirceana y saussureana. Se mencionan algunos de estos fundamentos, relevantes para entender la semiótica visual:

❖ **El “significante-significado” (Saussure)**

Ferdinand de Saussure (1857-1913) fue un profesor de lingüística suizo-francés, cuyo enfoque fue el signo lingüístico. La aproximación al signo desde el lenguaje resultó en el análisis del signo dentro del seno de la vida social: al ser la lengua un hecho social, se concluye que las convenciones se heredan, pues pertenecen a una masa colectiva de hablantes (Bigot, 2010). Esta idea es importante para entender la principal contribución de Saussure: la composición indisoluble del “significante (la forma material o imagen acústica) - significado (concepto que se representa)” del signo (Chandler, 1998). Funciona del siguiente modo: al leerse la palabra “buey”, uno evoca en su cabeza el fonema /b/u/e/i/, mientras que se imagina al animal, cuya imagen y concepto van a estar influenciados por experiencias pasadas, las cuales encontrarán significados compartidos por la sociedad o un grupo social determinado al que uno pertenezca (Bigot, 2010).

❖ **La “representación/referente” (Peirce)**

Por otro lado, Charles Sanders Peirce (1839-1914) fue un matemático y científico estadounidense. El interés que tuvo por las ideas, así como su clasificación – tanto de las ideas existentes como potenciales– lo llevó a desarrollar la Teoría Triádica de las Categorías (Miles, 2020). De este modo, planteó conceptos simples aplicables a todo tema: la Primeridad, la Segundidad y la Terceridad. Para la semiótica contemporánea, es relevante su aporte, pues en la Terceridad se produce el pensamiento y el mundo adquiere sentido, de modo que la persona llega a un significado. El signo coloca a un segundo en una relación cognitiva con un tercero, funcionando el signo como representación (Restrepo, 1990) o referente. De esta forma, Peirce introduce un análisis sobre el proceso mental que se da al percibir un signo, el cual se relaciona con un objeto real del mundo (Chandler, 1998). Dicha relación implica un interpretante – también llamado signo mental – el cual funciona como si se tratara de un traductor ayudando a un extranjero (Restrepo, 1990).

En suma, como escribe Chandler (1998), la semiótica se preocupa por la relación entre un signo y su significado, así como la manera en que los signos son combinados para formar códigos. La semiótica visual, por su parte, comparte la misma preocupación, pero dentro del contexto de la lectura o producción de una imagen.

2.1.3.2. La semiótica visual y el signo-imagen

Debido a que esta investigación se centra en la narrativa visual, el concept art y el diseño, su principal interés es la semiótica visual enfocada y desarrollada por Radulescu.

Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza (1950-2021) fue una filóloga, maestra y curadora de arte rumana, quien se especializó en semiótica visual. Entre sus distintos cargos, ha sido profesora en la especialidad de Diseño Gráfico en la PUCP. Asimismo, ha escrito 2 libros sobre semiótica visual (“Introducción a la semiótica visual” y “24 Horas de Fundamentos Discursivos para la Semiótica del Diseño”), los cuales serán tomados en cuenta para el presente marco teórico.

Según Radulescu, la semiótica visual brinda reglas de funcionamiento de los sistemas de signos visuales, las cuales nos hacen reflexionar sobre nuestra producción y los efectos de sentido en nuestros lectores (Radulescu, 2012). En la semiótica visual se estudia al signo durante un fenómeno específico: la lectura de una imagen. En ese momento, el lector concluye un significado a partir de la combinación de elementos que componen la imagen.

Para introducirse a la semiótica visual, es necesario hablar de la imagen como signo. En específico, como macrosigno, lo que quiere decir que tiene un significante y significado que a su vez se conecta con un referente externo (Radulescu, 2016). Asimismo, quiere decir que la imagen representa y significa. Bajo estas dos cualidades, los elementos que conforman una imagen se organizan y construyen (Radulescu, 2012).

Según Radulescu (2012), el signo-imagen como macrosigno significa lo siguiente:

1. Por una parte, la imagen es la representación externa de una imagen mental de una persona. Su funcionamiento se basa en la relación entre esta primera imagen expuesta (literalmente la imagen física) y la imagen mental (producto de las experiencias pasadas de la persona y significados compartidos por la sociedad). La imagen expuesta utiliza como referente la imagen mental. Todo esto es el signo icónico.
2. Al mismo tiempo, la imagen es la organización de elementos, formas y colores, los cuales comunican sensaciones y emociones. Su funcionamiento se basa en la capacidad del lenguaje visual para aportar efectos de sentido y estéticos. Todo ello es el signo plástico.
3. Es imposible prescindir de alguno de los dos signos. Como caras de una misma hoja de papel (de la misma forma en que Saussure se refirió al signo lingüístico), el signo-imagen se conjuga desde estos dos puntos de vista. Sin embargo, cabe resaltar que es posible que se enfatice un signo más que otro (Radulescu, 2012).

En resumen, durante la lectura de una imagen suceden tres fenómenos: representación (remite a una realidad, pues se representa una realidad mental que se apoya en una realidad externa); significación (interpreta lo representado y se le asigna un valor); y comunicación (se entrega, en la medida de lo posible, el mensaje del creador mediante los anteriores fenómenos, junto con otros nuevos significados que el lector pueda aportar) (Radulescu, 2012).

De esta forma, los diseños creados por el concept artist en una película animada son recibidos por los espectadores mediante estos fenómenos. Estar consciente de cómo el público va recibir, interpretar y entender los diseños ayuda al concept artist a preparar los elementos visuales que ayudarán a comunicar la historia.

2.1.3.3. La semiótica visual y el diseño

La semiótica visual aplicada al diseño (y por lo tanto al concept art) favorece el proceso de creación. Esto se debe a que, durante la elaboración del diseño, la semiótica hace énfasis en el uso de referentes. Los referentes son imágenes mentales que las personas pueden poseer sobre un objeto. El análisis de los referentes hace que el diseñador vea al signo-imagen también como signo cultural. Así, el diseñador empieza a considerar importantes los vínculos de la imagen con el contexto y el destinatario de su obra (Radulescu, 2012).

El signo-imagen existe como el producto de una interacción entre lo mental y lo perceptivo. Se fundamenta en un proceso de representación/significación de un objeto, con el fin de comunicar un mensaje (Radulescu, 2012). Asimismo, resulta útil considerar a la imagen como signo, pues ofrece al diseñador dos enfoques:

- a) Semiótica de la interpretación (enfoque interpretativo): se enfoca en comprender la estructura de una imagen y cómo se ha realizado la construcción de sentido. Busca entender los referentes utilizados. Su objeto

de análisis es la comunicación. La evaluación del signo en este enfoque se puede graficar de la siguiente manera:

Figura 2

Modelo significante - significado



Nota. Adaptado de *Semiótica para principiantes* (p.21), por D. Chandler, 1998, Ediciones Abya-Yala

El significante - significado (expresión - contenido) evalúa la relación entre lo que se ve y lo que se comprende. Resulta similar a lo trabajado por Saussure, pero, en este caso, el significante no es un fonema, sino son los elementos visuales básicos⁸ que expresan un significado. Por ejemplo, esta relación se utilizó para el estudio del caso 'El Cascanueces', en el que se analizó la efectividad del color, forma y textura de la manta de uno de los personajes para representar el mensaje central de la historia.

Por lo tanto, el significado (concepto mental) desarrolla una asociación con el significante (aspecto material) (Radulescu, 2012).

⁸ Punto, línea, plano, volumen, forma, medida, color y textura.

b) Semiótica de la producción (enfoque generativo): se enfoca en la producción del signo-imagen, considerando la interacción entre el productor y el destinatario. A partir de este diálogo, se organizan los demás elementos provenientes del contexto del destinatario. Su objeto de análisis es la significación.

La evaluación del signo en el siguiente enfoque se puede graficar de esta forma:

Figura 3

Modelo triángulo semiótico



Nota. Adaptado de Introducción a la Semiótica Visual

(p.18), por M. Radulescu, 2012, Facultad de Arte y

Diseño PUCP

La relación de los siguientes tres elementos evalúa el vínculo entre lo que se ve, lo que se comprende y el marco de referencia. El referente es la imagen mental que tenemos sobre un objeto, guardada en nuestra memoria. Puede haber parecido entre objeto real y referente. El tipo es una clase que agrupa a los referentes, ayudando a asociar referentes con categorías específicas. Por ejemplo, el agua, fuego, tierra y aire son considerados elementos de la naturaleza. Finalmente, el significante es el

conjunto de estímulos visuales que corresponden a un tipo (Radulescu, 2012).

La metodología de trabajo propuesta por la presente investigación deriva de este enfoque, aunque con ciertas diferencias: el significante es el objeto de diseño que se busca realizar, el tipo se convierte en significado y son los rasgos que definen al objeto de diseño, mientras que el referente son las imágenes que te ayuden a visualizarlo, donde se apela a la memoria nuestra y del espectador.

Esta relación o triángulo tiene distintas variantes, pero todas han nacido del triángulo semiótico de Peirce.

Finalmente, ambos enfoques se terminan de complementar y convergen en una 'zona de control de subjetividad' del destinatario.

Durante el proceso creativo de diseño, afirma Radulescu (2016) que la memoria⁹ es utilizada como fuente por el diseñador, mientras que el imaginario¹⁰ es utilizado por el lector como espacio de procesamiento de información. Reconoce, entonces, la participación de dos instancias siempre presentes: la creativa y la interpretante, ambos en un acto de generación de sentido.

⁹ Memoria: llamada también memoria colectiva, es la memoria cultural e histórica de la humanidad o de un grupo humano que puede servir como fuente de creación (Radulescu, 2016)

¹⁰ Imaginario: es la selección y combinación de signos en una imagen que funcionan para construir realidades visuales (Radulescu, 2016), que ayudan al lector a construir su comprensión de la imagen.

2.1.3.4. La semiótica visual y el concept art: signos icónicos y signos plásticos

Como ha sido mencionado anteriormente, la semiótica visual no suele ser un curso impartido en la formación del concept artist peruano, a pesar de las coincidencias entre ambas disciplinas. A continuación se describe cómo dentro del trabajo del concept artist se pueden encontrar elementos propios de la semiótica visual: los signos icónicos y signos plásticos.

Los signos icónicos son los elementos que se reconocen gracias a su semejanza con la realidad, mientras que los signos plásticos son elementos que pertenecen al lenguaje visual propiamente dicho como la línea, forma, color, textura, etc (Radulescu, 2016). En otras palabras, los signos icónicos ayudan al lector a *identificar* el objeto en cuestión, mientras que los signos plásticos ayudan a *sentir* el objeto y, por ende, a interpretar el significado que pueda tener. Es decir, a la forma identificada se le atribuyen otras características mediante las emociones y sensaciones que dicha forma hace sentir. En el siguiente ejemplo (Fig. 4), se pueden observar las siluetas básicas de los personajes principales de la película animada *Inside Out*:

Figura 4

Line-up de los personajes de Inside Out



Nota. Adaptado de *The Art of Inside Out* (p.74), por Pixar/Sasaki, 2014

Chronicle Books LLC.

Esta pieza de concept art se enfoca en lo más esencial del diseño. No busca el detalle, pues su objetivo es comprender las formas en su presentación más básica, de manera que esté claro lo que se pretende decir con cada personaje. De este modo, se puede comprender rápidamente la personalidad del personaje. Asimismo, ayuda a visualizar cómo se verían todos juntos: pertenecen al mismo universo, pero con sus diferencias respectivas.

En este caso, los signos icónicos vendrían a ser las formas — incluyendo su distribución y relación de proporciones — que construyen a los personajes, las cuales, en primer lugar, permiten reconocerlos como seres humanoides o antropomorfizados. Uno puede concluir que se trata de seres pensantes, los cuales puede que tengan algún rol protagónico. En segundo lugar, las líneas que representan un pelo en el caso de Miedo, bigotes en el caso de Bing Bong y cabello con falda en el caso de Disgusto, son la síntesis de los objetos reales a los que se refiere. En tercer lugar, en el caso específico de Miedo, si a este se le volteara horizontalmente, se podría reconocer el signo de exclamación, que va acorde a la emoción que viene a representar.

En cuanto a los signos plásticos, la selección de formas y colores en cada personaje remite a la personalidad – o, en este caso en específico, la emoción – que debería significar. Tristeza es representada como algo *pesado*, que ocupa gran espacio y está contenida dentro de sí misma (nótese sus pies mirando hacia dentro); Miedo es representado como casi una recta, con una línea superior que representa un solo pelo para dar esa

sensación de *agudeza*; y así sucesivamente con los demás personajes. Por otra parte, las figuras 5 y 6 a continuación son piezas mucho más rápidas y expresivas que las anteriores, en donde se ve todavía más marcada la personalidad de los personajes:

Figura 5

Bocetos de Ira y Miedo



Nota. Adaptados de *The Art of Inside Out* (p.42/39), por Pixar/Lozano, 2014
Chronicle Books LLC

De estos dos ejemplos, se quiere resaltar la influencia que tiene el tipo de material y técnica en el signo plástico, pues complementa la información que se percibe de las figuras. Ira como algo humeante, gracias a la tinta china, y Miedo como un momento de electricidad, gracias a la facilidad del marcador por hacer líneas continuas. De esta manera, la semiótica visual se encuentra presente en los distintos tipos de pieza que un concept artist necesita crear para llegar al resultado final. Por ende, se puede aplicar esta disciplina en su proceso creativo, hasta llegar a los diseños finales renderizados.

Figura 6

Diseños finales de los personajes de Inside Out



Nota. Adaptado de Inside Out de Pixar, 2015

Los diseños finales, cargados con los signos icónicos y plásticos del proceso de concept art, son parte de la narrativa visual del filme, pues éstos “llevan” la historia mediante los signos seleccionados. Sin embargo, no son lo único que participa en la narrativa visual: a continuación se describe al montaje.

2.1.3.5. La semiótica visual y el montaje

Si bien esta investigación se concentra en la labor del concept artist debido a su relación con el diseño, es necesario mencionar brevemente al montaje como elemento relevante para la generación de significado que los diseños de personajes, objetos y escenarios crean, y su relación con la semiótica visual. En ese sentido, el montaje posee un rol importante en la transmisión de la narrativa visual de un filme, mezclándose con el resto de componentes del lenguaje cinematográfico.

En el cine, el montaje es la forma en como uno organiza y coordina un plano con el siguiente. Por lo general, el montador escoge entre el material grabado los planos que considera mejores y los une: el final de uno con el comienzo del otro (Bordwell y Thompson, 1995). Sin embargo, en una película animada, no funciona así. La forma más sencilla de explicarlo es que en el live-action, primero se filma y luego se edita, mientras que en la animación primero se edita y luego se filma. En pre producción el editor o montador trabaja de la mano con el director y el artista de storyboard para planificar y diseñar los planos y sus transiciones desde el inicio, y luego estos son animados en producción (The Royal Ocean Film Society, 2017). Empero, esta es la única diferencia entre el montaje del live-action y la animación: las teorías de montaje, como veremos a continuación, funcionan en ambos medios.

Estas teorías pueden dividirse por su autor y su relación con la semiótica visual:

Tabla 1
Teorías de montaje dividido por autor

| Autor | Ideas principales | Relación con semiótica visual |
|-------------------|---|--|
| Sergei Eisenstein | También llamado montaje dialéctico, es la colisión entre dos planos opuestos o colocados en conflicto (Gichuki, 2023). Para Eisenstein, el resultado de la yuxtaposición de dos planos y estos por separados difieren bastante. Por lo tanto, toda secuencia es un choque de contrarios (Vilches, 1997). Eisenstein pone énfasis en su | Según Vilches, el montaje secuencial es parecido al proceso de la escritura y existen unas reglas de coherencia general del film, del cual el espectador es partícipe. A un nivel pragmático, lo que el espectador observa no es la articulación entre planos, sino la secuencia (de qué trata, qué tiene que ver con la anterior, qué acción prepara, etc) (Vilches, |

| | | |
|----------------------------|---|--|
| | <p>relación con el espectador, a quien espera llegar mediante la superposición de sentido de cada célula de celuloide. Tanto él como su maestro, Kulechov, “demuestran que las imágenes en secuencia crean un sentido que no puede reducirse al valor de las imágenes singulares” (Vilches, 1997, p.71).</p> <p>Tipos de montaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Métrico ● Rítmico ● Tonal ● Sobretonal ● Intelectual | <p>1997).</p> <p>Del mismo modo, el montaje dialéctico puede relacionarse con la enunciación visual o el proceso de producción de sentido que se basa en una relación dialógica entre enunciador y enunciatario (Radulescu, 2012).</p> |
| <p>Bordwell y Thompson</p> | <p>Es la coordinación de un plano con el siguiente, siendo el corte el modo más común de unirlos. Existen otras formas como el fundido en negro, fundido de apertura, el encadenado y la cortinilla.</p> <p>“Montar juntos dos planos cualesquiera permite la interacción, mediante la similitud y la diferencia, de las cualidades puramente pictóricas de esos dos planos” (Bordwell y Thompson, 1995). Asimismo, la duración de planos nos permite formar lo que nosotros intuitivamente conocemos como ritmo del filme.</p> <p>Dimensiones del montaje cinematográfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Las relaciones gráficas | <p>Un concepto que introducen Bordwell y Thompson es el de las relaciones espaciales entre planos, el cual puede llevar al espectador a deducir un lugar a partir de la visión de solamente porciones de ese espacio. Por ejemplo, en ‘La Pasión de Juana de Arco’ (1928), no se ve el local donde se encuentran, pero se puede deducir cómo es en base a la gran mayoría de planos tipo primero y medio (Bordwell y Thompson, 1995).</p> <p>Este efecto de asociación mediante proximidad se puede explicar gracias al factor contexto, parte del modelo de Roman Jakobson, el cual define el entorno de las fuentes (planos cerrados que muestran porciones del local) de la construcción de los signos (el local) (Radulescu,</p> |

| | | |
|-------------|---|--|
| | <p>entre planos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Las relaciones rítmicas entre planos ● Las relaciones espaciales entre planos ● Las relaciones temporales entre planos | 2012). |
| Bruce Block | <p>En relación al montaje, propone el uso de componentes visuales básicos para la construcción de cada plano. (Bruce Block, 2008)</p> <p>Componentes visuales básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Espacio ● Punto ● Línea ● Forma ● Tono ● Color ● Movimiento ● Ritmo | <p>Hay ciertas características ya asociadas con algunos componentes visuales, aunque la mayoría de estos estereotipos visuales no son de fiar. Por ejemplo, si quisiéramos hablar de “peligro” (significado), en realidad cualquier color (significante) puede representarlo, siempre y cuando haya sido presentado de ese modo y de manera constante en la película. (Bruce Block, 2008; Radulescu, 2012)</p> <p>Asimismo, estos componentes visuales funcionan como la morfología del plano, uno de los códigos de la gramática de cualquier imagen. También tiene su relación con el registro plástico, cuyos estímulos visuales hacen sentir el carácter del plano. (Radulescu, 2012).</p> |

Finalmente se puede concluir que el montaje termina por fundirse con los diseños que el concept artist crea y estos cobran sentido gracias a las transiciones entre planos. De este modo la narrativa visual del filme se desarrolla. En el siguiente punto se detalla a qué se refiere la investigación con este último concepto.

2.1.4. La narrativa visual

2.1.4.1. Definición y categorías

La narrativa visual es la representación de una historia mediante elementos visuales. Durante la proyección de una película en el cine, todo lo que suceda dentro de los límites de la pantalla es narrativa visual. El público la recibe, experimenta e interpreta, sacando sus propias conclusiones. A la par, la narrativa transmite el mensaje del director, escondido como subtexto, y esparcido en todos los elementos visuales que conforman el filme.

En el caso de estudio de 'El Cascanueces', debido a la construcción de su narrativa visual, existen dificultades para transmitir el mensaje de su director. A continuación, se explica el término 'narrativa visual' con mayor profundidad.

Para comenzar, es necesario dividir el término en dos palabras: 'narrativa' y 'visual'. Cuando se habla sobre el término 'narrativa', se debe comenzar con la distinción entre este concepto y la palabra 'historia', pues son utilizados de manera intercambiable y son fáciles de confundir. Una manera de diferenciarlos ha sido propuesta por Hawthorn (1985), quien define a la historia como una secuencia de eventos relacionados entre sí por causalidad, temporalidad u orden de aparición, mientras que, por otro lado, una narrativa enfoca nuestra atención a la historia mediante *cómo* la comunicamos; este acto de contar o *narrar* termina siendo central para el receptor que experimenta la historia. Scholes, Phelan y Kellog (1998) mencionan dos características distintivas de una narrativa: una historia y un narrador. De esta manera, finalmente se puede deducir que la narrativa es la representación de una historia (Pimenta y Poovaiah, 2010).

Por otra parte, la palabra 'visual' se refiere a todo lo que se puede observar con el ojo humano, el cual puede referir a las imágenes y las distintas técnicas de creación, como la pintura, la escultura, el cómic, la novela gráfica, la ilustración, el cine, la animación, etc. Así, 'narrativa visual' puede ser sinónimo de 'historia visual', 'imágenes narrativas' o 'historias pictóricas' (Pimenta y Poovaiah, 2010).

En suma, la narrativa visual es el conjunto de todos los elementos visuales en acción utilizados para transmitir y representar una historia. En el caso específico del largometraje animado, la narrativa visual se construye desde el inicio hasta el final de la producción. Todos los profesionales involucrados en el proyecto aportan a la construcción de la narrativa visual desde sus respectivas funciones; por ejemplo, en pre producción, el concept artist mediante sus diseños.

Finalmente, Pimenta y Poovaiah (2010) argumentan que una narrativa visual presenta cinco características fundamentales:

1. La presencia de una historia es la característica fundamental de una narrativa visual, pudiendo ésta pertenecer a cualquier tipo de género (ficción, mitología, folklore, fábula, religión).
2. La narrativa visual está construida para comunicar la historia a un oyente: cuando el narrador relata, este debe diseñar su manera de contar según las consideraciones del oyente. Es necesario que el narrador tenga en claro qué *tono* usará para dejar el impacto emocional en el oyente, del cual este generará *significado*.

3. Presenta actores o personajes, los cuales son considerados esenciales para la representación visual de los eventos: el diseño de los personajes es uno de los atractivos más importantes de un filme animado. Como bien afirman Pimenta y Poovaiah (2010), los actores son los que llevan la historia sobre sus hombros; gracias a ellos, la historia se desenvuelve. Ahí que se les pone especial atención en el proceso del concept art.
4. Posee una especie de 'universo propio', siendo un universo que imita el mundo real del oyente, pero que termina por diferenciarse.
5. La narrativa visual puede ser expresada en distintos tipos de medios, como papel, piedra, pantallas de aparatos electrónicos, etc.

Finalmente, es muy importante recalcar que, a pesar de su rol vital, el trabajo del concept artist no produce toda la narrativa visual, pues, por ejemplo, el guion o los tipos de toma establecidos en el *storyboard* afectan la narrativa visual.

La premisa o idea de una historia es el inicio de cualquier proyecto cinematográfico, a partir de la cual se establecen los tres elementos básicos de la construcción de una narrativa visual.

2.1.4.2. Construcción y estructura de la narrativa visual

Estos tres elementos básicos, según Blazer (2020) en su libro *Animated Storytelling*, se deben establecer antes de planear el guion y todo lo que le precede. Éstos son el tono, el tema y la trama. El tono establece la primera impresión que se debería tener del filme; el tema es el mensaje profundo y central de la historia que suele resultar claro a partir de la trama;

y la trama es de lo que trata la historia e incluye el conflicto principal (Blazer, 2020).

Así, nuevamente tomando de ejemplo a *Inside Out*, los tres elementos básicos de su narrativa visual serían los siguientes: el tono es cómico y dramático; el tema es aprender a aceptar como válidas todas las emociones, incluida la tristeza; y la trama trata sobre Riley, una niña de 11 años que tiene que mudarse de Minnesota a San Francisco con sus padres, lo que le trae inestabilidad emocional a su vida.

De esta forma, estos tres elementos básicos deben verse representados en la narrativa visual, mediante el diseño de personajes, objetos y escenarios. Dutson (2013) menciona que la narrativa visual de un filme animado se basa principalmente en la forma y el color de los diseños, en especial el color, pues éste produce reacciones fisiológicas en el público (depresión, excitación, tranquilidad, etc).

Por otro lado, Cohn (2013) presenta en su artículo *Visual Narrative Structure* cómo está conformada la estructura de una narrativa visual, herramienta que ayuda a estudiar los distintos momentos que representan visualmente una historia. Si bien existe un extenso estudio sobre los roles narrativos y la gramática narrativa, Cohn pretende que este instrumento de análisis se pueda aplicar tanto en cómics como manuales de instrucciones.

Figura 7

Estructura de una narrativa visual

| Categoría Narrativa | Estructura Conceptual |
|---------------------|---------------------------------------|
| Establecimiento | Introducción a una situación |
| Iniciación | Preparación o proceso de un suceso |
| Prolongación | Continuación del suceso |
| Cima | Culminación o interrupción del suceso |
| Desligue | Resultados o reacciones finales |

Nota. Adaptado de *Visual Narrative Structure* (p. 425), de N. Cohn, 2013, Cognitive Science 13

Cada categoría cumple una función y juntas desarrollan la historia, siendo piezas coherentes entre sí funcionando en sintaxis. De la misma manera en que las frases pertenecen a una oración, estas categorías pertenecen a un Arco en la historia. Cohn (2013) sostiene que la organización lineal canónica de estas categorías es la siguiente:

Arco → (Establecimiento) – (Iniciación (Prolongación)) – Cima – (Desligue)

A continuación, se desarrollará brevemente cada categoría en orden de mayor a menor relevancia según Cohn (2013):

1. **Cima:** Es la parte más importante, pues es la que motiva el significado de una secuencia. A su vez, contextualiza el resto de las partes, lo que quiere decir que las otras escenas adquieren sus significados

correspondientes gracias a la Cima. Asimismo, ésta es altamente útil para mostrar el elemento sorpresa en muchas narrativas.

2. **Iniciación:** Es la segunda parte más notable, ya que coloca una acción o evento en movimiento. Es la creación del momento de desequilibrio en una historia según Todorov (1968).
3. **Desligue:** Es la liberación de la tensión narrativa sucedida en la Cima. Puede aparecer como las consecuencias y resoluciones de dichos eventos, así como las reacciones de los personajes hacia lo sucedido en la Cima.
4. **Establecimiento:** Es sencillamente un momento de existencia previo a las acciones de la secuencia. Entrega información referencial sobre los personajes, objetos y ambientes sin que éstos necesariamente actúen o se relacionen entre sí. Sobre esta fundación, la historia se construye hacia adelante.
5. **Prolongación:** Es un estado intermedio durante el curso de una acción o evento. Detiene y hace esperar la Cima, generando mayor sensación de ambiente y/o acumula tensión.

Cohn (2013) a su vez especifica cómo esta estructura varía en el caso de las películas live-action, lo cual incluye a las películas animadas 3D, aunque con ciertas diferenciaciones.

En la animación 3D, la estructura narrativa mencionada se repite, pero con la presencia de un nuevo factor: el movimiento. Por su parte, también se diferencia del filme live-action debido a la naturaleza de sus

procesos de producción. Lo que caracteriza al *animatic*¹¹, *layout*¹², *rough blocking*¹³ y *final shot*¹⁴ es que son creados desde cero, usualmente en la computadora. Por tal motivo, existe mayor control de las tomas y el movimiento de la cámara.

Las unidades que conforman la estructura narrativa se transforman en segmentos en movimiento, alejándose de los paneles estáticos (como en los cómics). El resultado es el desborde de la temporalidad en la animación 3D, pues la individualidad de las unidades narrativas se pierde. “Un solo plano puede incluir tanto una acción preparatoria como un evento principal, combinando así lo que en su forma estática serían Iniciaciones y Cimas discretas” (Cohn, 2013, p. 440). La presencia de una cámara hace posible que suceda una acción o escena completa en una sola toma continua, que sería el equivalente a un Arco estático. Asimismo, el caso se complejiza, pues, aparte del movimiento de los objetos y personajes, la cámara también se mueve, como en el caso de la panorámica y el zoom. Ello crea alteraciones en la lectura de las escenas (Cohn, 2013). A diferencia de lo que sucede en paneles estáticos, los diseños productos del concept art requieren que sean captados rápidamente, debido al corte entre escenas y la animación. Esto se debe a que la atención del espectador va a estar enfocada principalmente en el movimiento, mientras que el diseño pasa a segundo plano. Al mismo tiempo, el espectador estará concentrado en cómo

¹¹ *Animatic*: proceso en que se juntan las tomas del *storyboard* en un video, generando movimiento en las transiciones. Puede que algunas pequeñas acciones de los personajes estén animadas.

¹² *Layout*: proceso en el que los modelados 3D de los escenarios, personajes y objetos, así como la cámara y luces, estén en la posición y ángulo indicados en el *animatic*.

¹³ *Rough blocking*: proceso en el que se prueban las poses y posible animación de los modelados 3D de los personajes y objetos.

¹⁴ *Final shot*: resultado final del resto de procesos - la iluminación, el renderizado, composición y edición.

la historia se desarrolla mediante los encuadres, expresiones de los personajes, sonido, movimientos de la cámara, etc. Bajo este sentido, el concept art tiene que estar pensado para que “conviva” con los demás elementos que conforman la narrativa visual.

En conclusión, la narrativa visual termina por ser relevante para la transmisión del mensaje del director. Asimismo, analizar la estructura de la narrativa visual mediante el uso del Arco permite identificar la intención de cada unidad y, por ende, verificar si el resultado final cumple con lo esperado.

En resumen, el concept art, la semiótica visual y la narrativa visual se sostienen entre sí. Por un lado, el concept art es todo lo que ayuda a visualizar una película antes de su producción, cuyos diseños pertenecen al conjunto total de elementos visuales que representan una historia. Esta representación visual se llama narrativa visual. Por su parte, la semiótica visual, disciplina que estudia la interpretación y producción de las imágenes, se encuentra presente la selección de formas y colores del concept artist (registro icónicos y plástico) o en el momento de utilizar referentes visuales para diseñar personajes, escenarios y objetos (triángulo semiótico).

2.2. Marco teórico del proyecto de diseño

El marco teórico del proyecto de diseño está compuesto por los siguientes temas: el proceso creativo del concept artist, el rediseño en el concept art y los recursos didácticos digitales, que comprende al edublog y los recursos usados por los concept artists peruanos.

Para comenzar, considerando que lo que se busca es demostrar la utilidad de la semiótica visual para la mejora de la narrativa visual en filmes animados, y habiendo esclarecido el rol del concept artist en este aspecto, resulta necesario revisar su proceso creativo para identificar en qué parte y de qué manera se la puede aplicar. Posteriormente se realizará el rediseño de los personajes, escenarios y objetos de un fragmento de 'El Cascanueces' como ejemplo de aplicación de la semiótica visual, por lo que es importante investigar qué significa rediseñar y más aún dentro del contexto del concept art. La investigación de los temas anteriormente mencionados permite plantear un método de trabajo para el concept artist más sólido.

Finalmente, la revisión de lo qué es un recurso didáctico digital, cuáles son los que utilizan los concept artists peruanos y qué es un edublog ayuda a reforzar el concepto y objetivos del proyecto de diseño.

2.2.1. El proceso creativo del concept artist en filmes animados

Como se ha mencionado en el marco teórico anterior, el concept art es fundamental para la narrativa visual de un filme, por lo que se le pone especial hincapié durante la producción de una película.

Así como sucede en cualquier profesión (y con mayor énfasis en las carreras creativas), cada concept artist posee una manera personal de trabajo, pues no existe una única metodología. Es probable que un paso se tenga que repetir más de una vez para obtener el resultado esperado, o se deba retroceder por cambios de último minuto. Más allá del aspecto creativo del proceso, esto ocurre también por su aspecto participativo: el concept artist

forma parte de una producción animada y se encuentra dentro de un pipeline¹⁵, en cuya cabeza, dicho de manera sintetizada, se encuentran los inversionistas, el productor ejecutivo y el director general, seguidos por el director de arte (Screenskills, s.f.). Asimismo, es posible que el concept artist trabaje con un equipo conformado por otros concept artists y entre ellos se repartan las entregas (personajes, fondos, props, color keys, etc.) y se den retroalimentación (León, comunicación personal, 12 de octubre de 2021). Las indicaciones y comentarios de estos otros actores también influyen en el proceso del concept artist.

Sin embargo, es posible decir que existe cierto orden de pasos, que, como patrones, se suelen repetir en el proceso de todos los concept artists. Para estudiar el proceso creativo del concepto artist, en esta investigación se tomó en cuenta la lectura de dos trabajos de tesis y una entrevista, donde se puede concluir el siguiente orden:

- 1.** La revisión de un guion, argumento o algún tipo de texto escrito que puede estar acompañado de un brief.
- 2.** La selección de momentos clave y/o conceptos fundamentales de la historia. Esto se suele aplicar especialmente al diseño de ambientes, pero se puede extender a los personajes y props. Puede usarse un moodboard.
- 3.** El establecimiento de un estilo, dependiendo del medio (animación 2D o 3D).
- 4.** La investigación y recolección de referencias mediante imágenes, fotografías y textos sobre los temas a diseñar.

¹⁵ Flujo de trabajo

5. El dibujo digital o tradicional y que puede utilizarse métodos como el sketching, speedpainting, photobashing, collage, sculpting¹⁶, etc.

Es posible que alguno de los pasos se realice antes o después, pero en líneas generales ésta suele ser la disposición usual. De esta manera, se puede reconocer que en el proceso del concept artist antes de empezar a dibujar se revisan conceptos; es decir, se define qué significados son relevantes para la historia, para después representarlos mediante las formas y colores de los diseños. Aquí es dónde la teoría de los signos icónicos y signos plásticos descrita en el marco teórico anterior podría aplicarse. Sin embargo, como ha sido mencionado en la introducción del presente marco, el proyecto de investigación no se trata de diseñar desde cero, sino de rediseñar. Por ello, a continuación se revisa el significado de este término.

2.2.2. El rediseño

Para definir “rediseño”, primero es necesario hablar sobre el significado de “diseño”. El diseño puede referirse a un esquema, configuración, planificación o disposición original de algo, así como también la forma que tiene una cosa. A partir de esta explicación, se puede deducir que el rediseño es el resultado de volver a diseñar algo (Porto, Merino, 2016). Esto a su vez significa que el rediseño comprende más que solo el diseño gráfico: se puede hablar del rediseño de procesos dentro de una empresa, de la dinámica en un espacio de trabajo o de una estrategia de marketing.

¹⁶ *Sketching*: bocetear; *speedpainting*: pintar en un limitado tiempo con la intención de presentar distintas propuestas; *collage*: mezclar recortes de imágenes, fotografías, cartón, papel, telas, etc; *sculpting*: escultura tradicional o en computadora.

Por otro lado, hablando estrictamente dentro del diseño gráfico, se puede entender al rediseño como el proceso que se lleva a cabo cuando un diseñador cambia una imagen, conservando su esencia, para crear una versión más adecuada. Este proceso es inevitable, necesario y parte del ciclo de vida en los logos (branding), las imágenes de revistas y periódicos (editorial) y sitios web (UI/UX). El rediseño trae consigo a su vez ventajas y desventajas, las cuales varían dependiendo del rubro al que se aplique. Por ejemplo, el rediseño de un logo puede afectar el *brand commitment*, o la relación afectiva del cliente hacia la marca, por lo que es importante evaluar correctamente su proceso de rediseño (Walsh, Winterich, Mittal; 2010).

Estas primeras dos definiciones plantean el rediseño como la creación a partir de elementos ya existentes en un diseño actual o la creación desde cero sin ninguno de los elementos anteriores. Sin embargo, la tercera y última definición, aportada por Michl, proporciona una perspectiva más fresca – y tal vez más compleja – del concepto. Para el autor, el diseño es rediseño. Son consideradas como definiciones distintas, porque se suele entender al diseño como una práctica individual, que empieza desde cero, cuando es todo lo contrario: “(...) puede argumentarse que los diseñadores siempre comienzan donde otros diseñadores (o ellos mismos) han dejado; que el diseño se trata de mejorar productos anteriores, y que los diseñadores, por lo tanto, están vinculados, como si fuera por un cordón umbilical, a objetos anteriores, o más correctamente a las soluciones anteriores de sus propios colegas –y por lo tanto, al ayer”. La actividad de diseñar, entonces, nunca se termina por completar, pues todos los productos por su propia naturaleza son soluciones provisionarias y, como tales, siempre pueden ser mejorados (Michl, 2008). Por

ende, “un diseño nunca finaliza ni puede convertirse en la solución definitiva” (Ortega, 2016), lo que convierte al diseño en un proceso de rediseño hacia el infinito.

Las consideraciones más importantes a tomar en cuenta en cualquier proceso de rediseño son las respuestas a las siguientes preguntas:

1. Lo más básico: ¿por qué es necesario el rediseño? (Carutasu et al., 2017) – nos lleva a reflexionar sobre cuál es la intención del diseño original y cuál debería ser la del rediseño.
2. ¿Qué posibles beneficios/perjuicios podría traer el rediseño?
3. En relación al contexto, ¿qué otros actores, aparte del diseñador y el público objetivo, estarían involucrados en el proceso de rediseño?

Reconocer las presentes acepciones de “rediseño” y sus consideraciones nos permite tener una visión amplia de cómo realizar el proyecto de rediseño aplicado al concept art.

La presente tesis busca demostrar la utilidad de la semiótica visual para construir una mejor narrativa visual en este caso de estudio de la película animada ‘El Cascanueces’. Para ello se ha escogido un fragmento del filme, cuyos personajes, escenarios y objetos atravesarán un proceso de rediseño aplicando la teoría semiótica de los signos icónicos y signos plásticos.

2.2.2.1. El rediseño en el concept art

Dentro del concept art, es posible clasificar los proyectos de rediseño en dos tipos¹⁷:

¹⁷ Conclusiones hechas tras la revisión de diferentes proyectos encontrados en Youtube y ArtStation.

1. Resolución de un error identificado entre un diseño actual y una narrativa existente, en la que el diseño actual no expresa o podría mejorar la comunicación de sus intenciones narrativas. Como ejemplo está el proyecto de MaDraw, quien rediseña al personaje de Kai'sa del videojuego League of Legends.

Figura 8

Diseño original de Kai'Sa



Nota. Adaptado de Kai'Sa, por Riot Games, 2009,

<https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Kai%27Sa>

Tras una serie de pasos que describe en su video Character Redesign Ep. 1: Kai'sa, Daughter of the Void – y que posteriormente se revisará con mayor detalle debido a su relevancia para esta investigación – MaDraw decide hacer los siguientes cambios: transforma el traje liso y pulcro del personaje original a uno alterado, atravesado por el simbionte del Vacío¹⁸ con el que Kai'sa se ve obligada a convivir; endurece las facciones de su rostro para representarlo menos bello y más desgastado debido a la dura vida que ha llevado; y finalmente, le agrega una capa de tela, pues el personaje, debido a su deformación física, podría buscar ocultar parte de su cuerpo. Estas variaciones se justifican en la siguiente frase del personaje:

¹⁸ El Vacío es una región ficticia en el videojuego *League of Legends*, dentro del cual Kai'sa quedó atrapada cuando era niña.

“Mi apariencia puede asustarte, pero no te equivoques: estoy de tu lado y lucharemos hasta el amargo final”.

Figura 9

Rediseño de MaDraw



Nota. Adaptado de *Kai'Sa Daughter of the Void Fanredesign*, por MaDraw, 2022, <https://www.artstation.com/artwork/d0QP2W>

2. La transformación de uno o varios elementos¹⁹ de una narrativa existente para generar nuevos diseños que respondan a la historia alterada, cuyo objetivo es demostrar la creatividad del concept artist.

Un ejemplo de rediseño de este tipo es el proyecto de Greenough, en el que modifica la historia de Caperucita Roja. Originalmente situada en los bosques de Europa en 1967, Greenough reubica el cuento en el mar durante la Dinastía Tang en China.

¹⁹ Género, locación, tiempo o nivel de conflicto.

Figura 10

Rediseño de la Caperucita Roja



Nota. Adaptado de *Red Riding Hood Redesign*, por K. Greenough, 2019,

<https://www.artstation.com/artwork/Bm26Jz>

En el caso de Caperucita, estos cambios se pueden apreciar en sus rasgos físicos, ahora asiáticos, así como su vestimenta acorde a la época mencionada.

Al mismo tiempo, es clara su condición de habitante del mar, pues su vestimenta hace referencia a una medusa, gracias a la caída de una tela translúcida desde su sombrero en forma de campana. La misma calidad de tela se repite también en otras piezas de ropa, destacándose su falda, la cual, mediante capas, oculta sus piernas y pies, reforzando aún más la idea de un ser acuático. En cierto sentido, es parecido al caso de una sirena, cuyas piernas también se ocultan, pero en esta ocasión el acercamiento es más sutil.

Figura 11

Line-up del rediseño de La Caperucita Roja



Nota. Adaptado de *Red Riding Hood Redesign*, por K. Greenough, 2019,

<https://www.artstation.com/artwork/Bm26Jz>

Con respecto a los demás personajes, estos también se han transformado de acuerdo a las nuevas condiciones narrativas. El Lobo es ahora una anguila murénido (o morena), animal que es considerado misterioso y peligroso (tal como se ha visto en los personajes de Flotsam y Jetsam en 'La Sirenita'). Cabe resaltar que no posee ninguna vestimenta, lo que refuerza su condición de animal salvaje, un no-humano. El Cazador se ha convertido en una tortuga, lo que permite al artista diseñar el caparazón para que aluda a una armadura de soldado o guerrero, personaje habitual en la Dinastía Tang. Finalmente, la Abuela ha pasado por cambios similares a Caperucita, pero con formas grandes y redondeadas que la hacen lucir como un personaje anciano y amable.

Cabe resaltar que existe otro grupo de piezas llamado fanart, el cual a veces incluye rediseño. Sin embargo, éste está orientado hacia la ilustración, y no hacia el concept art.

Es decir, el rediseño que sucede en el fanart no busca seguir una lógica narrativa, pues su objetivo principal es la demostración de la habilidad pictórica y estética del artista. Por lo tanto, no se encuentra incluido dentro de la clasificación anteriormente desarrollada, pero es mencionado de igual forma debido a la confusión que este tipo de rediseño puede traer.

Figura 12

Diseño original y fanart



Nota. Adaptados de *Faye Valentine / Faye Redesign Valentine* por Estudio Sunrise / Oyino, 1998 / 2021,

https://cowboybebop.fandom.com/es/wiki/Faye_Valentine/

https://boello.art/projects/nY9IW6?album_id=718189

Para el presente trabajo de investigación es relevante el rediseño basado en la resolución de un error identificado entre un diseño actual y una

narrativa existente. A continuación, se revisará el proyecto de MaDraw con mayor detalle.

MaDraw es un concept artist freelance argelino, quien se ha dedicado a rediseñar algunos personajes de League of Legends, videojuego desarrollado por Riot Games. A pesar de su lanzamiento hace 13 años, éste continúa siendo relevante y goza de gran popularidad hasta el día de hoy, justamente gracias al constante rediseño de sus personajes (MaDraw, 2022). Sin embargo, como el autor menciona en su video *Character Redesign Ep 1: Kai'sa, Daughter of the Void*, en el videojuego existen tantos personajes que ha sido imposible rediseñar a todos ellos, y hay algunos que no han sido actualizados o simplemente sus rediseños no funcionan del todo.

Por este motivo, MaDraw escoge al personaje Kai'sa para su rediseño. El proceso de MaDraw se puede resumir en la siguiente lista de pasos (el cual posee similitudes con el proceso creativo del concept artist revisado anteriormente):

1. Revisión de la historia detrás del personaje y el universo del que forma parte (*lore*), los cuales dan como resultado su personalidad.
2. Análisis del diseño actual del personaje, comparándolo con la revisión histórica señalada en el paso 1.
3. Identificación de elementos del diseño que no funcionen y el por qué.
4. Elaboración de una lista de los rasgos de personalidad, ausentes en el diseño actual y que, por lo tanto, deberían estar presentes en el rediseño.
5. Realización de 4 propuestas rápidas de rediseño (cuerpo completo y pose de acción) en relación a la lista de rasgos presentada.

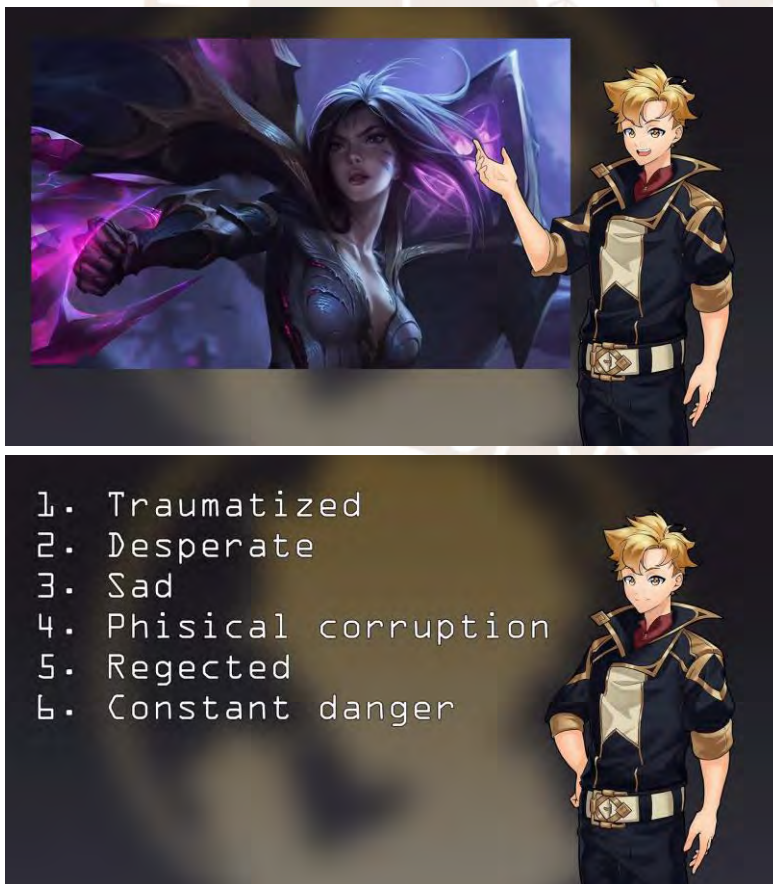
6. Elección y profundización de 1 propuesta, haciendo variaciones de forma (vestimenta, principalmente) y color en esa misma línea. Asimismo, dibujo del rostro con mayor detalle (expresión, rasgos físicos, peinado)

7. Rendering final del rediseño elegido, en el que se diferencie la calidad de los materiales (tela, metal, madera, etc).

Cabe destacar que dicha lista no contempla una estrategia desde la semiótica visual, disciplina que ha sido descrita como importante para el proceso del concept artist. Precisamente el aporte de la presente investigación es crear un método de concept art desde la teoría de la semiótica visual revisada en el capítulo anterior.

Figura 13

Explicación de MaDraw sobre Kai'Sa



Nota. Adaptado de *Character Redesign Ep 1: Kai'sa daughter of the void* por MaDraw , 2022, https://www.youtube.com/watch?v=-FK_wtXxmEw

Figura 14

Proceso de rediseño de MaDraw



Nota. Adaptado de *Character Redesign Ep 1: Kai'sa daughter of the void* por MaDraw, 2022, https://www.youtube.com/watch?v=-FK_wtXxmEw

En conclusión, el rediseño forma parte del ciclo de vida del diseño, comúnmente de la identidad visual de un producto. ¿Por qué el rediseño es necesario, en primer lugar?, es la pregunta más importante que uno puede hacerse. Pensar en qué aspecto debería diferenciarse el rediseño del diseño original define mejor su propósito. En el concept art, es común rediseñar personajes de franquicias ya existentes, cuyos diseños originales no son considerados por algunos artistas como satisfactorios en relación a la narrativa a la que pertenecen. Entonces, un rediseño en el concept art no tiene un fin estético solamente, sino también uno narrativo: es alinear el nuevo diseño de manera innovadora o coherente a su respectiva narrativa visual.

2.2.3. Recursos didácticos digitales

2.2.3.1. Definición

El paso de la tecnología en el mundo ha modificado distintas áreas de la sociedad, entre ellas, la educación. Los estudiantes, independientemente de su nivel educativo, han aprendido un nuevo lenguaje en base a la imagen, el sonido y la interactividad o, mejor dicho, a cómo los medios audiovisuales han incidido sobre ellos. Esta forma de comunicación multisensorial ha provocado que ellos estén acostumbrados a los estímulos audiovisuales, la versatilidad de la comunicación de la información, así como la inmediatez al momento de acceder a esta. Motiva el aprendizaje de los

alumnos de una manera que los recursos educativos tradicionales no pueden hacer (Real Torres, 2019).

Los recursos didácticos digitales son cualquier material en formato digital que facilite al docente la enseñanza de conocimientos y la dote de mayor claridad y comprensión. Bajo esta idea, puede ser cualquier objeto que a uno se le pueda ocurrir siempre que cumpla dicho objetivo y sea digital (Cobeña-Napa et al., 2024). El factor digital también posibilita que el aprendizaje deje de ser uno centrado en el profesor y que sea el alumno el encargado de su propio aprendizaje, favoreciendo el uso autónomo de los materiales (Castillo, 2020; Real Torres, 2019).

Asimismo, los materiales didácticos digitales poseen rasgos propios de su dimensión pedagógica y tecnológica. Se caracterizan, principalmente, por ser accesibles en cualquier momento y desde cualquier lugar; favorecer las tareas de búsqueda y exploración de información; generar gran cantidad de motivación mediante la gamificación o el aprendizaje lúdico; permitir que el estudiante mediante distintos formatos como el textual, icónico, audiovisual o gráfico construya conocimiento; ser interactivos en cuanto se adaptan al usuario y generan respuestas personalizadas; y facilitar la comunicación interpersonal y el trabajo colaborativo en red.

Las vías por las cuales se pueden producir, difundir y acceder a estos recursos son los portales institucionales (relacionados con el Ministerio de Educación o el Gobierno), las plataformas comerciales de empresas privadas (como las editoriales) y los sitios web o blogs de profesorado, de

fundaciones o asociaciones profesionales que difunden materiales educativos.

Al ser una cantidad de elementos tan amplia y diversa, su clasificación puede ser difícil de determinar. Se podría dividir en objeto digital, objeto digital de aprendizaje y entorno didáctico digital. Mientras que el objeto digital es un archivo digital que contiene cualquier tipo de contenido o información, pudiendo ser documento, foto, video, infografía, y el objeto digital de aprendizaje es un tipo de archivo digital que pueden ser actividades o ejercicios para el aprendizaje, el entorno didáctico digital es el más relevante para esta investigación. Este es un espacio online compuesto por objetos digitales con el propósito de facilitar experiencias de aprendizaje del alumno en torno a un conocimiento en específico. Es una gran pieza compuesta a su vez por muchos objetos digitales y puede adoptar distintas formas: un libro educativo digital, un texto escolar digitalizado, un videojuego educativo o un sitio web o espacio online didáctico (EDULLAB. Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías et al., 2019).

2.2.3.2. El edublog

Si bien resulta evidente la utilidad de la semiótica visual para el concept art y la narrativa visual de los filmes animados, existe un desconocimiento de los concept artists peruanos sobre su teoría, debido a la ausencia de esta disciplina en las currículas de animación digital, carrera que ellos suelen estudiar. Asimismo, la información online que ellos puedan buscar sobre la semiótica visual puede ser difícil de leer y de relacionar con su propia labor creativa.

Ante esta situación, el edublog o blog didáctico puede servir para acercar la semiótica visual al concept artist peruano. Como parte de la llamada 'revolución digital', los blogs derriban el elitismo común en las esferas académicas y acercan el conocimiento a cualquier persona interesada, convirtiéndose en "un «puente educativo» único entre el mundo académico, aparentemente «intelectualmente inaccesible» (que a menudo también se encuentra tras costosos muros de pago), y el público en general" (Morris, 2018, p.69).

Hablando particularmente del "edublog", esta palabra parte de la combinación entre 'educación' y 'blog', y se puede definir como un recurso web pensado para apoyar el aprendizaje dentro de un contexto educativo dirigido a alumnos y profesores (Cabrera, 2019). Si bien el edublog de la presente investigación no está inscrito dentro de un curso educativo, su propósito sigue siendo el mismo de uno: ser un proceso de construcción de conocimiento (Cabrera, 2019).

Otro rasgo del edublog se puede encontrar en el trabajo de English (2012), cuando propone un término llamado 'regenring', que significa la "reimaginación de un trabajo académico (por lo general escrito) a otro de formato diferente, frecuentemente más accesible, utilizando un género no tradicional" (Morris, 2018, p.69). El edublog también puede entenderse como un género de escritura no tradicional, que proviene de una tema de investigación debidamente estudiado, pero cuya redacción posee menor cantidad de formalismos y terminología especializada con el objetivo de que sea más sencillo de leer (Morris, 2018).

El edublog de la siguiente investigación no solamente busca acercar la semiótica visual a los concept artists peruanos de manera más inteligible, sino que busca relacionarse directamente con ellos abordando el proceso creativo con el que ellos trabajan e introduciendo teoría semiótica en este. Asimismo, el edublog busca utilizar todos los objetos digitales disponibles, entre video, gifs y webcomic (también llamada narrativa digital).

2.2.3.3. Recursos didácticos digitales para concept artists

En base a los cuestionarios realizados a los concept artists Adriana Alvarado y Juan Diego León, así como la investigación de campo, se puede decir que los recursos didácticos digitales son ampliamente usados por la gran mayoría de concept artists peruanos debido al carácter autodidacta de la profesión. Se pueden nombrar a los video tutoriales en Youtube y los cursos disponibles en ApusLab, La Cochera, Domestika y CGMA.

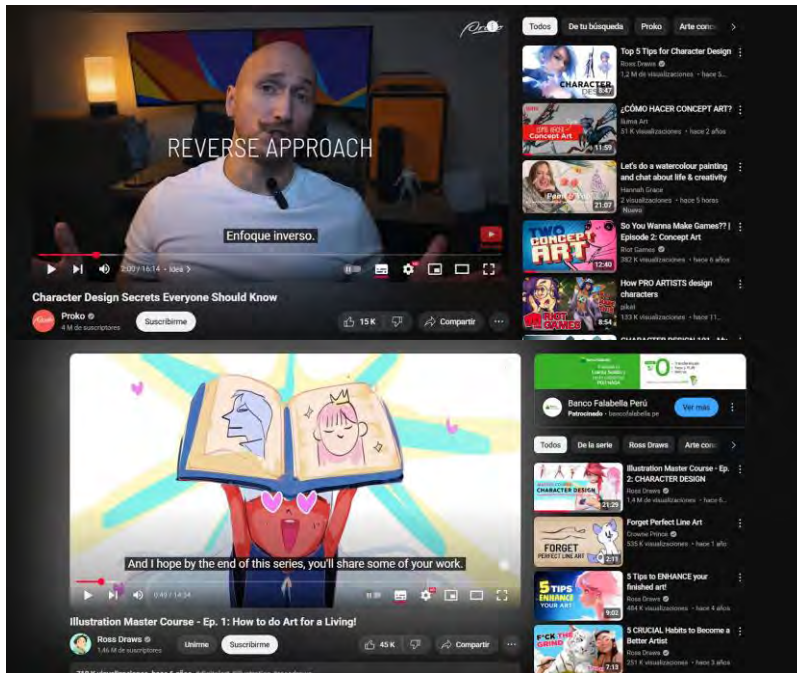
Qué tan didáctico puede llegar ser cada material dependerá de cómo este haya sido construido. Los video tutoriales en YT, probablemente la opción más utilizada del grupo, suelen ser videos del proceso creativo del concept artist con una voz en off explicando el paso a paso.

Sin embargo, hay algunos videos que utilizan tanto la voz como la imagen del concept artist. Ver el rostro, el movimiento de las manos y la dirección de la mirada del locutor genera una inmersión y enganche aún mayor con el contenido. Asimismo, otros videos no se dedican únicamente a describir el paso a paso, sino también a *narrar* todo el contenido, cumpliendo con una de las características que un material didáctico idealmente debería

tener: el uso de storytelling. Esto incluye aspectos como el estilo gráfico del video y el tono de comunicación y voz.

Figura 15

Videos de Proko y Ross Draws, canales populares de YouTube.



Nota. Adaptados de Character Design Secrets Everyone Should Know / Illustration Master Course - Ep.1: How to do Art for a Living! por Proko / Ross Draws, 2024 / 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=zUATd5Lbo-w/> / <https://www.youtube.com/watch?v=fBonbFJhDPw>

ApusLab, La Cochera, Domestika y CGMA funcionan como plataformas para cursos de concept art. Por un lado ApusLab, La Cochera y Domestika ofrecen sus cursos en español (o con subtítulos en español) y son económicamente más accesibles con un variado rango de precios. Asimismo, aprender en ApusLab y La Cochera le permite al concept artist integrarse en la industria de animación peruana, así como establecer contacto con sus compañeros y profesores.

Figura 16

Cursos para concept artists de La Cochera y ApusLab



Nota. Adaptados de La Cochera / ApusLab, <https://lacocheraescuela.pe/> / <https://drive.google.com/file/d/1LrbNKn1wc2ysm0aQVI7rMWkQ4-Omdh5I/view>

Por otro lado, CGMA, desarrollada por Domestika, es una plataforma altamente especializada en concept art, arte para videojuegos y efectos especiales. Dicha plataforma divide el tipo de material en dos: cursos sueltos o en grupos, dependiendo del interés del artista. Con un enfoque muy profesional, los profesores e instructores son artistas que actualmente trabajan para grandes empresas como Pixar, DreamWorks, NaughtyDog, Cartoon Network, etc, cuyo objetivo es que sus alumnos también hagan lo mismo; por ello, el costo de los cursos es alto.

Figura 17

Información en la pág. web de CG Master Academy



MASTER CONCEPT ART AND ILLUSTRATION ONLINE

- ✓ Expert training from industry professionals
- ✓ Collaborative virtual classroom
- ✓ Personalized expert feedback and live Q&A
- ✓ Learn at any level, anywhere
- ✓ Subtitles in English, Spanish, and Portuguese
- ✓ Lifetime access

Studios that have hired our graduates

MARVEL STUDIOS SONY PICTURES ANIMATION GIGAWATT GAMES ATOMHAWK CUBI CRUSH APPLE BLIZZARD NAUGHTY DOG

Nota. Adaptado de CG Master Academy,

<https://www.conceptart.cgmasteracademy.com/>

2.3. Estado del arte

El estado del arte está dividido en dos temáticas: la enseñanza de la semiótica visual a personas con limitado conocimiento sobre esta y el uso de narrativa digital para la enseñanza de temas académicos o sociales.

A) Enseñanza de la semiótica visual a personas con limitado conocimiento sobre esta:

a. What every designer should know about visual semiotics

Escrita y dirigida por Anne Elizabeth Battle en 1983, es una tesis de maestría en Bellas Artes del Instituto de Tecnología de Rochester, Estados Unidos, cuyo objetivo es introducir la semiótica visual a estudiantes de Diseño Gráfico (2do año) mediante una herramienta o recurso instructivo. El producto resultante es una presentación de video que dura 17 minutos, 37 segundos.

Battle trabajó como asistente del profesor R. Roger Remington y fue durante una clase suya sobre los beneficios de la semiótica visual y cómo aplicarla, donde se percató que a los estudiantes les era muy difícil entender el sistema semiótico

presentado. Para estructurar el contenido del video, Battle utilizó un formato de presentación tipo 'pregunta y respuesta', redactando en primera persona, como si fuera el propio estudiante haciéndose las preguntas. Dentro de las respuestas, aparte de definiciones simples y repetición de términos, fundamentaba razones sobre el uso de la semiótica visual, de forma que también buscaba convencer al alumno, no imponer.

b. Semiótica para principiantes

Escrito por Paul Copley e ilustrado por Litza Jansz en 1997, es un libro ilustrado de 160 páginas publicado por primera vez en Inglaterra, cuyo objetivo es introducir mediante texto y dibujos la historia de la semiótica, sus autores y el desarrollo de sus conceptos desde sus inicios hasta nuestros días a cualquier persona amateur.

Copley es un semiólogo y narratólogo muy reconocido, quien maneja de forma especializada el tema, pero cuyo conocimiento, sin la labor de Jansz, hubiese permanecido inaccesible para la gente corriente. Copley no simplifica los conceptos semióticos y presenta toda la terminología sin filtro. Gracias al dibujo de Jansz, se ameniza el texto, y, a su vez, lo complementa o refuerza; en ocasiones, es metáfora visual (dibujos que representan conceptos abstractos), es meramente descripción (dibujos que representan un personaje o situación descrita en el texto) o es humor (dibujos que representan una situación ridícula). La velocidad de la lectura está en función a la complejidad y cantidad de texto de Copley, la composición de página entre dibujos y textos de Jansz, así como el mensaje que ella aporta sobre el texto de Copley, y la capacidad de entendimiento del lector.

B) Uso de narrativa digital para la enseñanza de temas académicos o sociales:

a. La Guerra por el Agua

Es una página web periodística interactiva, la cual, a modo de novela visual, presenta la actividad minera en Valle del Tambo, Arequipa, y las graves consecuencias ambientales y económicas que ha provocado en la región, perjudicando la vida de todos los pobladores, entre ellos, los agricultores. Sus realizadores son Jesús Cossio (dibujante), Nelly Luna Amancio (periodista) y Jason Martínez (programador) para Ojo Público en 2017.

La página utiliza a su favor la interacción que se hace con el click del mouse y el audio de fondo para generar inmersión en la historia. De esta forma uno puede 'viajar' a través del Valle y 'hablar' con los pobladores y políticos involucrados. A su vez, el movimiento de las imágenes, el audio y la interacción son los recursos que sostienen la historia, logrando captar la atención del espectador por largos tiempos. Sobre esto se añade los encuadres y viñetas de cómic, que ayudan a enfatizar algunos detalles, como las manos desgastadas de Melchora (70 años), agricultora que arranca la hierba mala, o la expresión de menosprecio de un policía a punto de disparar contra un protestante.

Otro aspecto importante es la navegación sencilla e intuitiva de la página, gracias a la organización del menú y sus enlaces externos; uno puede ubicar los capítulos de la historia así como el proceso de producción del proyecto.

b. The Breakup: A dispatch from Brexit-crazed London

Es una nota periodística digital escrita e ilustrada por Christoph Niemann, que trata sobre el Brexit o la salida de Gran Bretaña de la Unión Europea, realizada para el New York Times Magazine en 2019.

A diferencia de La Guerra con el Agua, no hay interacción por parte del lector; el mouse únicamente se usa para pasar las imágenes, que funcionan como un tipo de slideshow. Lo que captura la atención de uno es el uso de dibujos con fotografías y su formato gif, presentando una animación pequeña, pero muy agradable de ver. El estilo del autor se presta bastante para una presentación minimalista y bastante contundente, aprovechando su dimensión horizontal para hacer dibujos que superen su respectivo encuadre y se “conecten” con otros. La metáfora visual es una de las especialidades que caracterizan a Niemann, siendo un ilustrador conocido por mezclar dibujo y fotografía para crear piezas graciosas o curiosas, lo cual ayuda a retener el interés del lector.

3. Capítulo III

3.1. Metodología

La presente tesis es una investigación a través del diseño. Es decir, una investigación que combina material teórico y práctico, e involucra todo el proceso de diseño, cuyos resultados son nuevas soluciones de diseño, métodos y acciones (Barriga et al., 2019). Como tal, inició con el planteamiento de la investigación, donde se indagó en los intereses personales para encontrar un tema de investigación, el cual presente problemas relevantes para su rubro y esté conectado con el diseño gráfico. Tras ubicar el problema de la narrativa visual del cine animado peruano, se identificaron sus posibles causas. Entre estas, destacó

el desconocimiento de la semiótica visual por parte de los concept artists. Ello resultó en el problema principal: las dificultades en la narrativa visual de largometrajes animados 3D generadas por el limitado conocimiento sobre la semiótica visual por parte de los concept artists en el Perú.

Definido el problema, se desarrolló el marco teórico, y el estado del arte. A partir de ahí, la investigación se dividió en tres grandes partes: la etapa inductiva, donde se corroboró y profundizó en el problema mediante la investigación primaria de campo. En esta primera etapa se entrevistaron a los realizadores Roberto Chevez (animador, director), María José Campos (animadora, directora) y Angela Lucero (directora de arte, artista de fondos), debido a que los libros y artículos encontrados describían la producción del cine animado peruano a través de los años, cuando en realidad se necesitaba una mirada actual e interna de la industria. También durante esta etapa se realizaron los siguientes estudios de campo: una revisión de las carreras y cursos sobre concept art en Lima, un análisis de un fragmento de 'El Cascanueces', una encuesta sobre la percepción de los espectadores peruanos sobre dicha película, y dos entrevistas con dos concept artists Adriana Alvarado (concept/color key artist) y Juan Diego León (concept artist/ilustrador). Los resultados de esta etapa fueron la elaboración de la pregunta de investigación y la hipótesis.

Luego, se dio paso a la segunda etapa de conceptualización, donde la información del campo, y de los marcos teórico y de diseño determinaron el objetivo final del proyecto de diseño: ayudar a que los concept artists peruanos reflexionen sobre su propio proceso creativo tras presentar un caso de rediseño que utilice semiótica visual. Para ello se estudió el proceso creativo del concept

artist con dos herramientas: el análisis y observación de los procesos de los concept artists Räsä, Hernández y MaDraw, y la entrevista realizada a Juan Diego León. Como resultado se desarrolló una metodología de trabajo para el concept artist, que considerara su proceso habitual y que incluya a la semiótica visual dentro de este.

Para corroborar la utilidad de la metodología, ésta se utilizó para el rediseño de los personajes, escenarios y objetos de 'El Cascanueces', fragmento anteriormente analizado. Debido a que el interés de esta investigación es el diseño y no la animación, se realizó un animatic (que cuenta con una animación mínima) en base al mismo fragmento, pero con los rediseños, los cuales fueron el principal foco de atención y esfuerzo. La metodología propuesta y el largo proceso de rediseño se convirtió en información posteriormente organizada, sintetizada y estructurada en una serie de 4 entradas para el edublog 'Concept Thought: creando con significado.' El edublog a su vez pasó por un proceso de conceptualización, diseño e implementación.

Finalmente, en la tercera etapa de validación se envió el edublog a 4 concept artists peruanos, quienes fueron entrevistados para que opinen sobre las mencionadas entradas, la metodología de trabajo propuesta que incluye a la semiótica visual y si el rediseño creado ayuda a explicar los conceptos semióticos.

3.2. Descripción de los actores

Productor. Se encarga a nivel general de todo el proyecto cinematográfico. Gracias a su conocimiento sobre animación y los procesos de realización, puede organizar al director y los otros departamentos para que el filme se estrene a tiempo, dentro del presupuesto previsto y dejando siempre espacio para la

creatividad o experimentación. Asimismo, se encarga de contactar a los inversionistas (distribuidoras, broadcasters, instituciones privadas, etc) y prevee un presupuesto que cubra los costos de producción.

Director general del filme. Se encarga de aportar la idea y su visión al proyecto de animación. Es el que guía la realización de este. Supervisa todos los procesos del largometraje, junto con el productor ejecutivo. Trabaja de manera cercana con el guionista o es el propio guionista. Revisa las propuestas de diseño junto con el director de arte y, según su visión y narrativa de la película, indica que correcciones hacer y escoge los diseños finales.

Guionista. Se encarga de adaptar un contenido ya existente a un guion o crearlo desde cero. A veces el director suele ser el propio guionista. Este, junto con el director, conoce con mayor profundidad la psicología de los personajes al igual que la idea principal de la historia. Elige y pide modificaciones de diseño según este criterio.

Director de arte. Se encarga de diseñar todo lo que aparece en la película; cualquier cosa, por más banal que pueda parecer. Puede trabajar solo o con un equipo de concept artists. En caso de un equipo, intenta guiarlos según las necesidades del director y de la película. Tras cada revisión, va puliendo poco a poco el estilo visual final del filme.

Concept artist. Es el actor principal de esta investigación. Se encarga de diseñar a los personajes, los escenarios y objetos del filme. Entrega distintas

propuestas de diseño en base al concepto y narrativa de la película, para lo cual deberá usar las formas, colores o texturas que mejor transmitan la idea. Trabaja el estilo visual del filme y las piezas que funcionan como guía o inspiración para el resto de la producción, las cuales van siendo aprobadas o corregidas por el director de arte según la propuesta de arte escogida con el director general. De este modo, el concept artist se encuentra en una producción vertical, como en cadena, donde se hace lo que el director indique.

Espectador peruano. Son el público objetivo al cual el filme está dirigido. Son los consumidores finales del resultado final del arte conceptual. Manifiestan sus opiniones y críticas del filme de manera oral o a través de plataformas digitales o impresas.

Ministerio de Cultura del Perú. Es una entidad del Estado que ofrece los Estímulos Económicos para la Actividad Cinematográfica y Audiovisual, dentro de los cuales se encuentra el Concurso para Proyectos de Animación. Su rol es relevante para la industria del cine de animación peruano, pues aporta a su crecimiento y desarrollo mediante el apoyo económico a la producción de proyectos de animación peruanos.

3.3. Descripción del campo

Dentro del campo se pueden notar 2 áreas relevantes. En primer lugar, la industria peruana del cine animado, la cual ha sido reiteradamente descrita (Ravettino, 2018; Del Rosario, 2017 y Lucero, comunicación personal, 8 de mayo de 2021) con problemas de financiamiento, metodologías de producción

deficientes y escaso capital humano especializado. Hay problemas con la financiación debido a la lenta o nula ganancia de las películas animadas, desconfianza de los inversores privados y los limitados fondos otorgados por la DAFO, que solo llegan a cubrir el 20% de una producción total (Del Rosario, 2017). Como resultado, se buscan abaratar costos de producción, omitiendo algunos procesos, como, por ejemplo, la investigación y búsqueda de referencias durante el proceso de los concept artists peruanos (León, comunicación personal, 12 de octubre de 2021). Como comenta Lucero (comunicación personal, 8 de mayo de 2021), “Cuando buscan artistas para hacer (...) la conceptualización, no se hace una gran investigación artística, porque no hay presupuesto. Entonces no llaman a equipos grandes y se quedan con el equipo que ya conocen”. El bajo presupuesto a su vez deriva en una mala gestión de recursos, y junto con el desconocimiento sobre pipelines en animación, provoca la simultaneidad y desorden de procesos en sus distintas etapas.

Por otro lado, la dificultad que el concept artist peruano encuentra en su formación es notoria: no existe una carrera universitaria de concept art, por lo que el estudiante termina aprendiendo de otras formas. En la experiencia de León, originalmente animador 3D, el inicio de su formación fue “viendo en internet referencias, imaginándome y tratando de sacar ideas” (...) “De hecho, todo lo que yo he estado aprendiendo estos años ha sido por experiencia en trabajo, más que en estudios”, por lo que se puede decir que el concept artist peruano es autodidacta y que aprende sobre la marcha. Estudios afines o relacionados como pintura, animación 3D, animación digital 2D, diseño gráfico y cine pueden sentar bases artísticas, pero no introducen adecuadamente al concept art, y los conocimientos aprendidos en el trabajo son ciertamente valiosos, pero la

presencia de un método de aprendizaje ayuda a la eficiencia y rapidez de la labor. Como bien comenta León, quien ahora está estudiando una maestría italiana en concept art, “sé y entiendo que una base sólida con estudios te ayuda un montón, para que vayas por el camino correcto, vayas directo a lo que necesitas, sin tanto rodeos”. Actualmente La Cochera y ApusLab ofrecen cursos online de concept art; se puede evidenciar la necesidad del concept artist por acceder a recursos didácticos, especialmente online.

Con respecto a la segunda área de investigación, ésta es la película ‘El Cascanueces’ (2015). Dirigida por Eduardo Schuldt, es un filme pensado para el mercado mundial y para Estados Unidos. De ahí que usen grandes actores como Ed Asner (‘Búho’) y Alicia Silverstone (‘Marie’) para las voces en inglés. En ese mismo sentido, antes de su estreno en Perú, la película ya había sido vendida a más de 10 países como Estados Unidos, Francia, Chile, Japón, entre otros (El Comercio, 2015). En IMDb (s.f.) se puede conocer el reparto y equipo completo del filme: Shea Fontana como guionista y Jeffer Rossi, Marco Calle y Alexia Moreno como Departamento de Animación. Sin embargo, no aparece un Departamento de Arte o de concept art, de manera que no podría asegurarse la participación de un equipo de concept artists en el filme. En cuanto a la investigación de campo, la película es analizada durante la etapa inductiva de la tesis. El objetivo era investigar sobre las dificultades en la narrativa visual de largometrajes animados 3D peruanos. La relevancia del director Eduardo Schuldt para la animación nacional (también por ser su obra más reciente hasta la fecha de la investigación) fue la razón por la cual ‘El Cascanueces’ fue escogido para este propósito. Se utilizaron los conceptos de narrativa visual (trama, tono y tema)

de Blazer, las categorías narrativas de Cohn, y los signos icónico y plástico de Radulescu para el análisis. La escena de la manta de Fritz fue el particular objeto de dicho estudio.

Sin embargo, se reconocieron otros momentos con problemas en 'El Cascanueces', los cuales se pueden atribuir a otros aspectos de la producción aparte del concept art. Por ejemplo, no parecía existir una serie de colores predominantes por escenas que establezcan *moods* o estados de ánimo notorios según la historia lo requiera (color script), tal como sucede en la escena de la batalla final, donde se recomienda que la luz provoque contrastes fuertes entre iluminaciones y sombras. Lejos de ello, la luz era plana, no aportaba algún efecto dramático o emoción en específico al momento. Otro ejemplo es la composición de la imagen (storyboard), la cual en ocasiones hacía difícil la lectura de algunas escenas, donde aparecían espacios vacíos en demasía. La escena de los personajes principales en el comedor es un claro ejemplo de ello.

3.4. Métodos y herramientas

3.4.1. Etapa inductiva

Los presentes métodos son empleados para corroborar y profundizar el problema:

A) Tres entrevistas a animadores y artistas peruanos (Chevez, Campos y Lucero) para tener un primer acercamiento a la industria animada nacional, el cual sea una perspectiva actual de los propios realizadores.

B) Revisión bibliográfica de los autores Rivera, Terrones y Del Rosario para conocer los antecedentes históricos de la animación peruana, así como aspectos legales o económicos.

C) Revisión de los cursos de concept art/currículas de carreras Animación digital / Modelado 3D (véase Anexo) para conocer la oferta educativa que encuentran los peruanos aspirantes a concept artists.

D) Análisis del arco en “El Cascanueces” y análisis del objeto significativo (manta de Fritz) desde la teoría semiótica de registro icónico y plástico

‘El Cascanueces’ (2015) es la película más reciente del director Eduardo Schuldt y que cuenta con diseños originales e inéditos²⁰, motivo por el cual ha sido tomada como objeto de análisis. En primer lugar, vale recordar que la narrativa visual presente es de tipo dinámica. Ello quiere decir que las imágenes cambian constantemente, siendo reemplazadas continuamente sobre una superficie plana y estática (una pantalla). Debido a que la historia se presenta con el paso de las imágenes en el tiempo, no es necesario que el observador conozca la historia de antemano. Al contrario, el espectador tiene poco control sobre esta: en el filme, poco a poco, el tema es revelado. El público no tiene otra opción, más que esperar y mirar como la historia progresa (Pimenta y Poovaiah, 2010). Por consiguiente, la narrativa visual es necesaria para dar pistas sobre los personajes, quiénes son y cuáles son sus roles en la historia, al igual que el contexto espacial y temporal en el cual están insertados. Los elementos básicos de la narrativa visual de ‘El Cascanueces’ son los siguientes (El Comercio, 2015):

²⁰ Hasta la fecha de la investigación (2021) la película más reciente era Condorito (2017), pero tiene diseños ya establecidos por la franquicia, por lo que fue descartada.

1. Tono: Fantasioso y cómico

2. Tema: Dos hermanos aprenden el valor de compartir y el amor de la familia

3. Trama: Basada en el libro de Theodor Amadeus, *El cascanueces*, Marie y Fritz son dos hermanos que se ven envueltos en una batalla entre juguetes y ratones, tras recibir un cascanueces como regalo de su padrino.

Debido a que el tema de 'El Cascanueces' es cómo dos hermanos aprenden el valor de compartir y de la familia, se elige el fragmento (a partir de ahora, arco) más relevante para este mensaje: el momento en el que Marie descubre que su hermano menor Fritz ha sido capturado por el ejército de ratones. Lo único que encuentran de él es su manta, la cual se convierte en un elemento significativo. Este momento puede ser comprendido como el punto de inflexión de Marie, cuya relación con su hermano ha sido representada desde un inicio como turbulenta; es donde inicia el cambio en su actitud.

Debido a su significancia, la manta va a ser el único elemento analizado semióticamente, mientras que el arco va a funcionar como esqueleto del todo. Para ello es necesario recordar el cuadro de las categorías narrativas desarrolladas por Cohn.

Figura 18

Estructura de una narrativa visual



| Categoría Narrativa | Estructura Conceptual |
|---------------------|------------------------------|
| Establecimiento | Introducción a una situación |





| | |
|--------------|---------------------------------------|
| Iniciación | Preparación o proceso de un suceso |
| Prolongación | Continuación del suceso |
| Cima | Culminación o interrupción del suceso |
| Desligue | Resultados o reacciones finales |




Nota. Adaptado de *Visual Narrative Structure* (p. 425), de N. Cohn, 2013, *Cognitive Science* 13

Tabla 2

Cuadro analítico de las categorías narrativas del arco “La manta de Fritz”

| Still | Descripción | Categoría |
|---|--|-----------------|
|  | La princesa Mermelada, el Cascanueces y Marie se encuentran comiendo y riendo juntos en el palacio de Mazapán. | Establecimiento |
|  | Marie deja de reírse y se levanta de su asiento, con la intención de decir algo importante. | Iniciación |

| | | |
|---|---|---------------------|
|  | <p>Marie se disculpa cortésmente y les informa que debe retirarse.</p> | <p>Iniciación</p> |
|  | <p>Los otros dos personajes la miran, perplejos.</p> | <p>Iniciación</p> |
|  | <p>Marie explica que debe buscar a su hermano porque <i>“él fue el único que creyó en ella”</i> (anteriormente, cuando le intentó contar a su familia que el Cascanueces estaba vivo)</p> | <p>Prolongación</p> |
|  | <p>De repente, un soldado entra y les informa que los ratones habían empezado a invadir el reino.</p> | <p>Prolongación</p> |

| | | |
|---|--|-----------------|
|  | <p>Después, el soldado muestra la manta de Fritz, comunicándoles que los ratones tienen un rehén con ellos.</p> | <p>Cima</p> |
|  | <p>Marie, sorprendida, exclama: <i>“¡Fritz! ¡Esa es su mantita!”</i></p> | <p>Cima</p> |
|  | <p>Los otros personajes salen de la escena, yendo a prepararse para la batalla.</p> <p>Marie se queda sola y musita: <i>“Todo es mi culpa”.</i></p> <p>Pensativa, mira la manta de su hermano menor.</p> | <p>Desligue</p> |

Nota. Elaboración propia (2021)

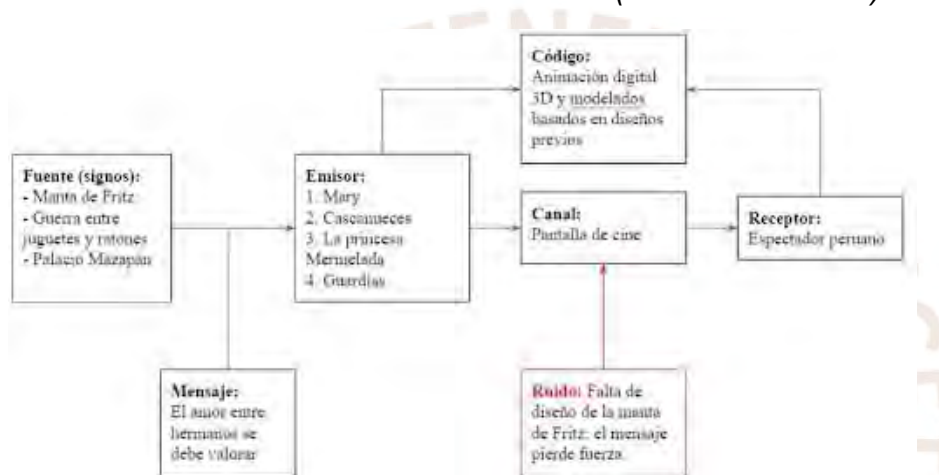
Para analizar la manta se utilizará nuevamente la teoría de la semiótica visual sobre los signos icónicos y signos plásticos de Radulescu (2012). En el registro icónico, la forma hace claramente referencia a una

tela, aunque su forma alargada, estrecha y casi horizontal hace recordar más a un trozo de tela suelto que a una manta. En efecto, una manta suele ser representada cuadrada o rectangular, siempre en relación al cuerpo del personaje, ya que su principal función es la de cubrir y abrigar. Es decir, el tamaño de la manta se deriva del tamaño del personaje, y esta suele ser más grande que la persona. Debido a esto, en relación a la realidad que debería representar, el diseño falla, pues resulta extraño que una manta sea reproducida de manera distinta a lo acostumbrado, sin justificación por ello. Asimismo, uno no puede llegar a imaginarse de qué tamaño es Fritz, considerando la proporcionalidad entre manta-persona anteriormente mencionada. En todo, desde el registro icónico, la manta transmite lo contrario a identificación: extrañeza. Por otro lado, desde el registro plástico, el único signo encontrado es el color blanco. Costa (2003) describe en el libro "Diseñar para los ojos" que el color denota (iconicidad) y connota (psicología del color), y su significado final está supeditado siempre al contexto en el que se encuentra. En otras palabras, así como el color rojo resulta distinto sobre un fondo verde que sobre un fondo negro, el color rojo no significa lo mismo en una tienda de lencería, en las vestiduras, corazón y heridas de Cristo en la capilla o en el emblema de la Cruz Roja. Teniendo esa consideración en mente, el color blanco resulta fuertemente apático al contexto tenso y climático que este arco presenta. Vale recordar la fuerte relación que tiene el presente arco con el tema del filme, que es el mensaje del director. El blanco se convierte en un signo neutro, que no agrega ni quita, y es dicha imparcialidad la que resulta bastante inadecuada con la intención del director.

Se puede concluir de lo observado que la manta de Fritz posiblemente esté significando un elemento extraño y sin mayor importancia, a pesar de ser todo lo contrario para la historia. A modo de resumen, la situación se puede graficar de la siguiente manera según el modelo de comunicación E-M-R desarrollado por Shannon y Weaver:

Figura 19

Análisis del arco usando el modelo E-M-R (Shannon/Weaver)



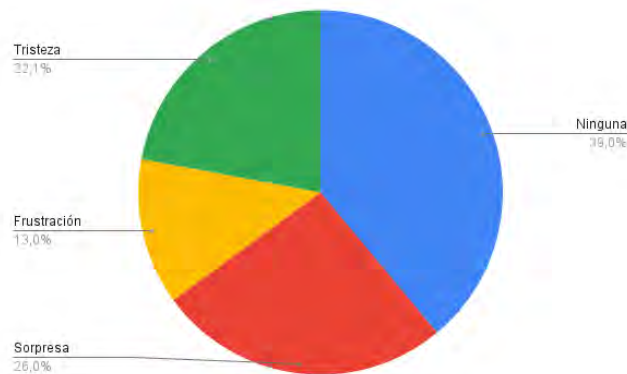
Nota. Elaboración propia (2021)

E) Encuesta a los espectadores peruanos sobre el análisis de la manta de Fritz (véase Anexo 4)

La encuesta se aplicó para corroborar la existencia de los problemas en la narrativa visual hallados en el análisis anterior, utilizando la percepción del público espectador como criterio. Dicha encuesta fue respondida por 78 personas, en la cual se pedía a los participantes observar cinco fragmentos de la película y responder las preguntas respectivas. Entre estos *clips*, se encontraba el arco de la manta de Fritz.

Figura 20

¿Qué principal emoción le evocó a usted la manta de Fritz?



Nota. Captura de pantalla de las respuestas de la encuesta. Elaboración propia (2021)

Ante la pregunta “¿Qué principal emoción le evocó a usted la manta de Fritz?”, 9 personas sintieron Frustración (11,8%); 17 personas, Tristeza (22,4%); 20 personas, Sorpresa (26,3%); y 30, Ninguna emoción (39,5%). Tras estos resultados, se puede afirmar que la reacción del público encuestado se alinea con la conclusión del análisis semiótico. La mayor cantidad de personas respondieron Ninguna emoción, mientras que el resto se dividió en 3 emociones. Vale señalar que es probable que el público estuviera también atento a otros elementos de la narrativa visual: los encuadres y su secuencia, el diseño de los personajes y sus expresiones, los diálogos, el *soundtrack*, etc.

En definitiva, la impresión que tiene finalmente el espectador de la narrativa visual es un valioso método de validación. El espectador no es diseñador ni artista, pero comparte el mismo lenguaje que éstos y entiende perfectamente, a un nivel más intuitivo, el significado detrás de los colores y las formas.

F) Entrevista con Alvarado (concept/color key artist) (véase Anexo 5) para conocer su opinión sobre la industria animada peruana, cómo es su trabajo en una producción cinematográfica, cómo trabaja junto con el director de arte, y si conoce sobre semiótica visual.

3.4.2. Etapa de conceptualización

Los siguientes métodos son empleados para definir la hipótesis, así como para establecer el objetivo general y los objetivos específicos:

A) Revisión bibliográfica sobre concept art, semiótica visual, narrativa visual, rediseño y edublog para conocer con mayor profundidad los conceptos eje de la investigación, al igual que los conceptos necesarios para el proyecto de diseño.

B) Entrevista al concept artist León, y análisis de los procesos de los concept artists Rässä, Hernández (véase Anexo 3) **y MaDraw** para construir el proceso creativo del concept artist, sobre lo cual se realizó la metodología de trabajo que incluye la semiótica visual.

D) Metodología de trabajo semiótica para el concept artist

1. Estilo visual

Paso 1: Establecer los elementos claves de la narrativa visual (trama, tono y tema) de la película. Ejemplo de 'El Cascanueces':

- **Tono:** Fantasioso y cómico
- **Tema:** Dos hermanos aprenden el valor de compartir y el amor de la familia

- **Trama:** Marie y Fritz son dos hermanos que se ven envueltos en una batalla entre juguetes y ratones, tras recibir un cascanueces como regalo de su padrino.

Paso 2: Utilizar el triángulo semiótico aplicado al concept art con el tono y tema, mientras que la trama se utiliza en el diseño de personajes, escenarios y objetos. El resultado son las imágenes referentes o moodboard del estilo visual.

Figura 21

Triángulo semiótico aplicado al concept art y ejemplo

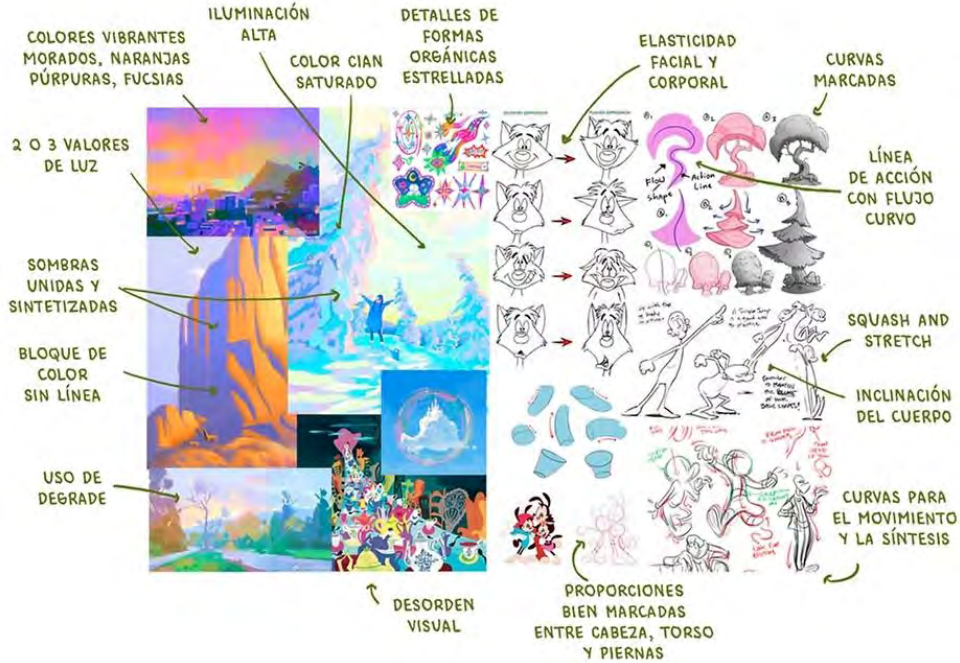


Nota. Elaboración propia (2025)

Paso 3: Analizar las imágenes referentes solo desde el registro plástico.

Figura 22

Análisis de las imágenes referentes desde el registro plástico

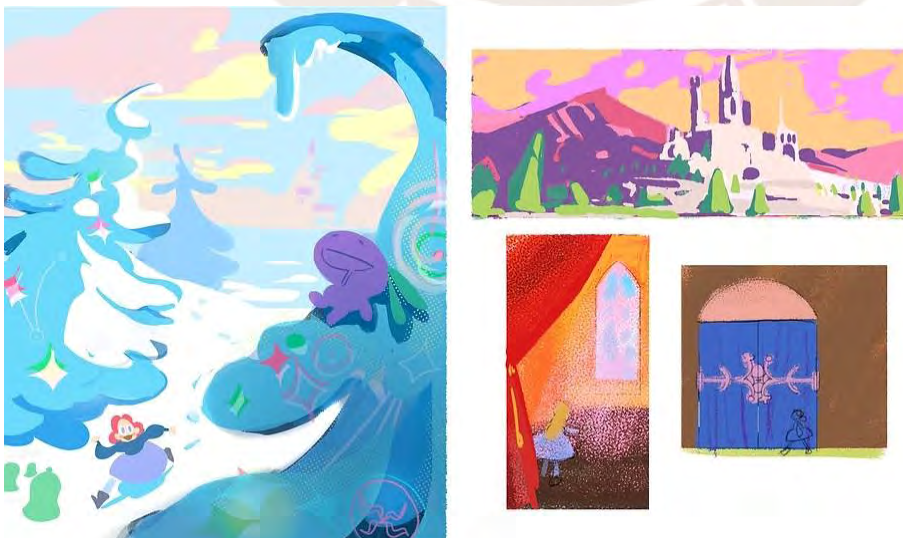


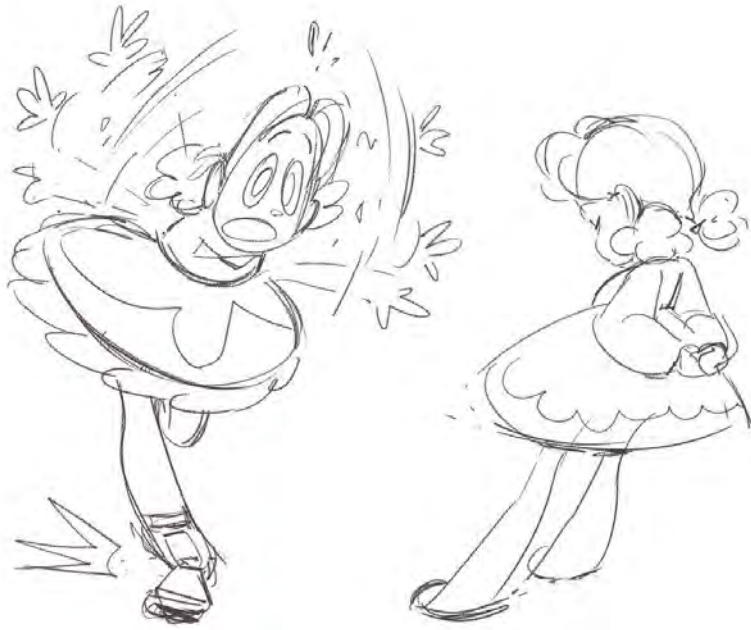
Nota. Elaboración propia (2025)

Paso 4: Empezar a bocetar y dibujar en base a estas características.

Figura 23

Dibujos del estilo visual a partir del análisis del registro plástico





Nota. Elaboración propia (2025)

2. Diseño de personajes

Paso 1: Establecer el arquetipo y rasgos de personalidad del personaje, que salen de la trama. Ejemplo de 'El Cascanueces' (Marie):

- **Arquetipo:** Niña - Heroína

Paso 3: Analizar las imágenes referentes del arquetipo desde el registro icónico.

Figura 25

Análisis de las imágenes referentes del arquetipo desde el registro icónico



Nota. Elaboración propia (2025)

Paso 4: Analizar las imágenes referentes de los rasgos de personalidad desde el registro plástico.

Figura 26

Análisis de las imágenes referentes de los rasgos de personalidad desde el registro plástico



Nota. Elaboración propia (2025)

Paso 5: Empezar a bocetar y dibujar en base a las características escogidas.

Figura 27

Dibujos de Marie a partir del análisis del registro icónico y plástico



Nota. Elaboración propia (2025)

3. Diseño de escenarios y objetos

Paso 1: Establecer la locación y estilo visual del filme, que salen de la **trama**.

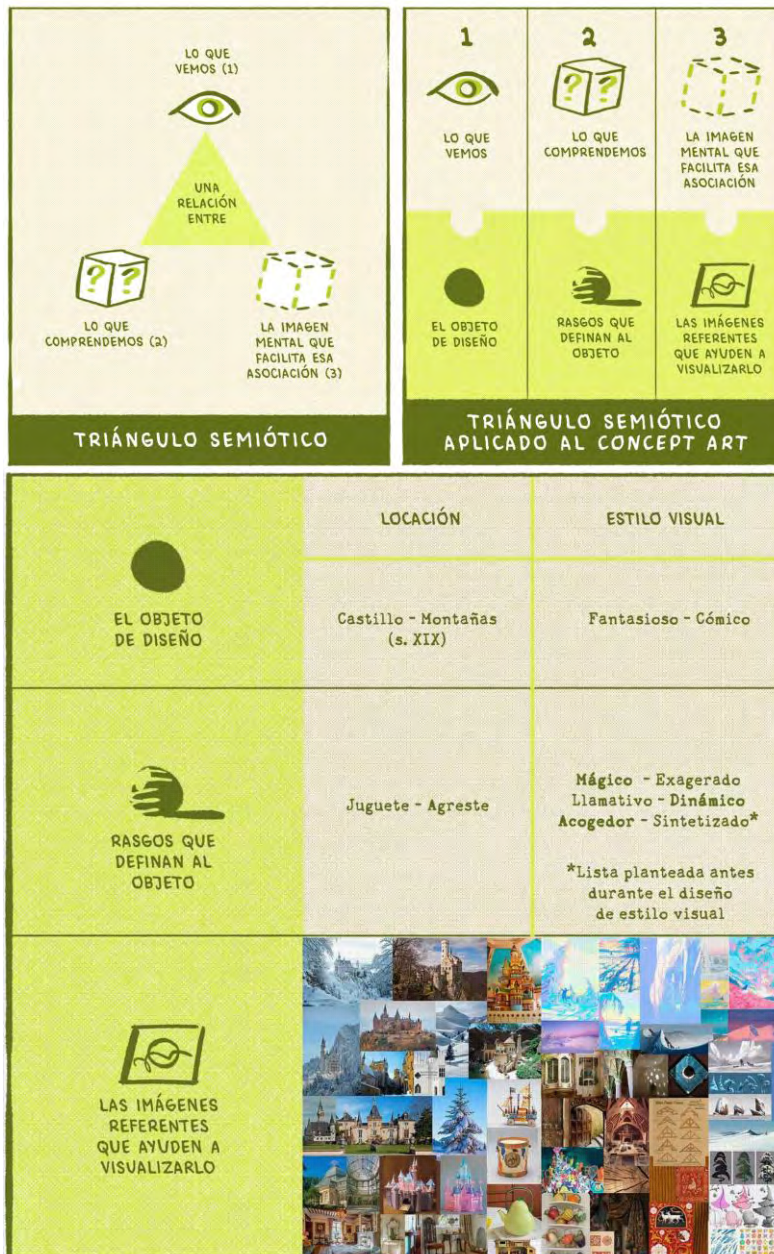
Ejemplo de 'El Cascanueces' (Palacio Mazapán):

- **Locación:** Castillo entre montañas - siglo XIX
- **Estilo visual:** Fantasiado - cómico (anteriormente planteado)

Paso 2: Utilizar el triángulo semiótico aplicado al concept art con la locación y estilo visual. El resultado son las imágenes referentes o moodboard del personaje.

Figura 28

Triángulo semiótico aplicado al concept art y ejemplo



Nota.Elaboración propia (2025)

Paso 3: Analizar las imágenes referentes de la locación desde el registro icónico.

Figura 29

Análisis de las imágenes referentes de la locación desde el registro icónico



Nota. Elaboración propia (2025)

Paso 4: Analizar las imágenes referentes del estilo visual desde el registro plástico.

Figura 30

Análisis de las imágenes referentes del estilo visual desde el registro plástico



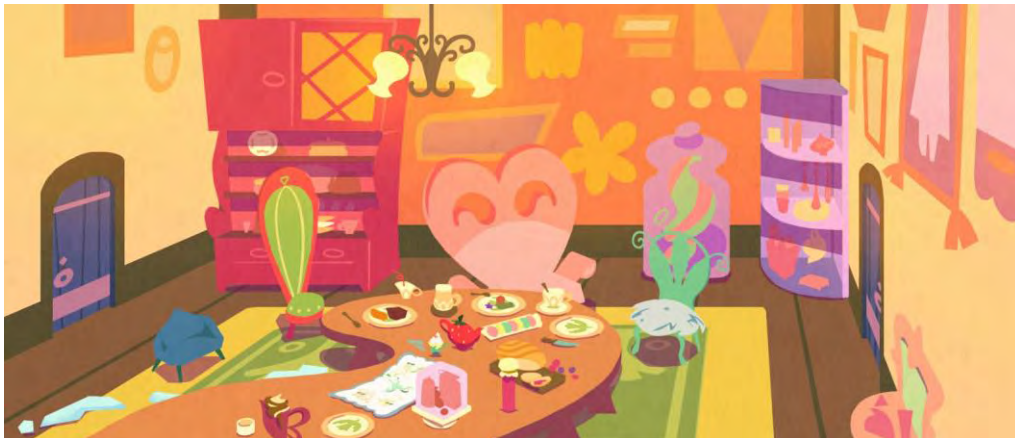
Nota. Elaboración propia (2025)

Paso 5: Empezar a bocetar y dibujar en base a las características escogidas.

Figura 31

Dibujos del escenario partir del análisis de registro icónico y plástico





Nota. Elaboración propia (2025)

3.5. Metodología de la conceptualización del proyecto de diseño: edublog

1. Actor

En primer lugar, se elige al conjunto de concept artists profesionales con limitado conocimiento sobre semiótica visual como el actor protagonista tras una revisión de todos los actores del problema. Sobre esta decisión se desarrolla la conceptualización del proyecto de diseño.

2. Problema - solución

Se considera la manera en cómo el actor protagonista participa en el problema, así como sus características y necesidades. En este caso, la

participación del concept artist peruano en las dificultades narrativas en largometrajes animados 3D está relacionado con su educación y formación profesional, la cual no incluye la semiótica visual de forma práctica en su proceso creativo. Por lo tanto, una solución sería de tipo didáctica, como un edublog adaptado para los concept artists.

3. Concepto

Se hace una lluvia de características sobre el proyecto de diseño para definirlo y diferenciarlo del resto, pues su contenido y forma se moldea en relación al concept artist peruano y al problema encontrado. Las palabras escogidas son 'reflexivo', 'educativo', 'alegre' y 'creativo'. De este grupo se escoge 'reflexivo' como concepto central, transformándose en 'reflexión creativa', mientras que el resto de palabras funciona como características complementarias.

4. Naming

En base al público objetivo, la solución al problema y el concepto central, se realiza otra lluvia de ideas donde se proponen distintos nombres para el proyecto de diseño. Se pretende que éstos sean descriptivos, reflejen el concepto del proyecto y, por último, que presenten un giro. De este modo, el nombre 'Concept Thought' parte de la palabra concept art, pero que al intercambiar thought por art, se hace mayor énfasis en el proceso de reflexión detrás del proceso creativo, alineándose con el concepto central del proyecto de diseño.

3.6. Metodología de la validación

La presente investigación tiene como hipótesis lo siguiente: el diseño de un edublog que integre la semiótica visual en el proceso creativo del concept artist peruano puede enriquecer la narrativa visual de filmes animados 3D peruanos.

Para su validación, se elige a 4 concept artists peruanos profesionales para que lean el edublog y sus 4 entradas en total. Luego son entrevistados para confirmar si el edublog ha logrado efectivamente combinar semiótica visual con concept art y si ellos han podido reconocer los beneficios de aplicar la semiótica visual a su proceso, lo que resulta en una mejor narrativa visual.

4. Capítulo IV

4.1. Concepto del proyecto de diseño

Considerando que el problema es generado por el limitado conocimiento sobre semiótica visual por parte de los concept artists peruanos, el concepto detrás del proyecto de diseño es 'reflexión creativa'. 'Reflexión' se refiere al acto de mirar internamente al proceso creativo de uno para proponer nuevos métodos de trabajo mientras que 'creativa' se refiere a buscar fuera de la caja.

El proyecto de diseño, conformado por el edublog (y consigo, la metodología de trabajo para el concept artist), responde a este concepto, pues se trata de un recurso didáctico que permite al concept artist reflexionar sobre su proceso creativo o refrescar lo ya aprendido mediante una mezcla inédita entre semiótica visual y concept art.

4.2. Descripción del proyecto de diseño

‘Concept Thought: creado con significado’ es un edublog conformado por una serie de 4 entradas llamada “Semiótica para concept artists”. El contenido de esta serie es una metodología de trabajo dirigido hacia el concept artist que enseñe cómo diseñar el estilo visual, personajes, escenarios y objetos de un filme animado utilizando la semiótica visual mediante el ejemplo de rediseño de ‘El Cascanueces’.

Esta metodología de trabajo para concept artists fue diseñada en base al marco teórico para el proyecto de diseño y al estado del arte, tomando con especial consideración las reflexiones de Battle en su tesis ‘What every designer should know about visual semiotics’. Durante el desarrollo de su proyecto, Battle se encontró con una pregunta muy importante: ¿La creatividad se ve obstaculizada por la semiótica visual? Dentro del propio departamento de Bellas Artes al que ella pertenecía, a varios profesores les costaba aceptar que la semiótica visual podía ser usada en el proceso creativo, pues se trataba de una manera sistemática de pensar. Existía la idea de que el arte es emotivo, por lo que no puede ser limitado por un pensamiento sistemático (Battle, 1983). Este problema es especialmente relevante para los concept artists, quienes parecen ser un híbrido entre diseñador y artista plástico debido a la naturaleza de su trabajo, la cual se nutre de ambas disciplinas.

La respuesta de Battle fue la siguiente:

Los artistas plásticos y diseñadores tienen muchas necesidades similares. Cada disciplina busca transmitir mensajes a su público a través de un medio artístico elegido. Que ese mensaje sea puramente estético o pragmático no es un problema. La estructura semiótica no limita la mente del artista, ya que es

un sistema y tiene un nombre. No le impide ser creativo. Es una forma de pensar, no una forma sistemática de realizar cada actividad artística. (Battle, 1983, p.44)

Se concluye, entonces, que la semiótica visual es una herramienta para pensar, no para realizar las cosas al pie de la letra. Del mismo modo, en 'Concept Thought' la metodología de trabajo propuesta es solo una guía. Delimita el área de trabajo, convirtiéndose en una estructura que contiene al proceso de diseño y su resultado, el cual puede tomar cualquier forma que al concept artist se le ocurra. "Como si fuera una caja de arena, los bordes son la estructura que la semiótica visual brinda, y la arena, la zona de juego donde uno dibuja" (Pineda, 2025).

Esta cuestión es una de las más importantes a manejar, pues los concept artists peruanos puede que conozcan la semiótica visual, pero solo como una disciplina densamente teórica encasillada en el análisis de imágenes y raramente utilizada para la producción de estas, por lo que podrían considerarla incompatible con el proceso creativo. Por ello, a lo largo de la serie "Semiótica para concept artists" se busca no solo enseñar definiciones de la semiótica visual, sino convencer de los beneficios de su aplicación. En todas las entradas se describe al inicio alguna dificultad frecuente para el concept artist, para después introducir la semiótica visual como posible solución y pasar a explicar por qué. Más adelante, el rediseño de 'El Cascanueces' y su comparación con el diseño original demuestran los notables resultados de la aplicación de la semiótica visual al concept art así como su consecuente reforzamiento a la narrativa visual del filme. Asimismo, el uso de cuadros y gráficos habla del orden y eficacia de este

acercamiento al concept art, lo que puede generar mayor claridad durante el proceso de diseño.

Por otro lado, el edublog al estar insertado en el ambiente digital tiene facilidades que otros medios didácticos no poseen. A diferencia de los libros, los edublogs pueden contener recursos digitales como videos, gifs y audio. Más aún, todos estos elementos pueden combinarse y ser usados no solo para describir, sino también para narrar el contenido de las entradas. Debido a esto, para 'Concept Thought' se tuvo de referente al libro 'Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels' de McCloud. Esto se debe a la particularidad de su formato de presentación: mediante una versión cartoon de sí mismo, McCloud explica conceptos, técnicas y recomendaciones sobre el arte de hacer cómics utilizando un diálogo de 'tú a tú' con el lector mientras recorre las páginas diseñadas en viñetas. Es como leer un cómic sobre cómo hacer cómics. Esta misma idea fue tomada para la narración presente en 'Concept Thought': la creación del personaje o mascota Ana, que es una versión cartoon de la autora presente; el uso del formato webcómic y otros recursos como globos de diálogo o viñetas para la explicación de los conceptos; el uso de la metáfora visual; el tono de comunicación casual, más no informal, mezclado con los chistes de Ana; y la composición entre imagen, texto y cuadros en las entradas, que buscan provocar un recorrido visual dinámico, para alejarse del formato tradicional de entrada de blog.

Los gifs, imágenes, cuadros y video apoyan fuertemente el texto haciendo la lectura entretenida y amena, en especial los gifs; junto con la luminosa paleta de colores, estos logran captar la atención del lector gracias a su movimiento.

4.3. Objetivos del proyecto de diseño

Se tiene como objetivo principal ayudar a que los concept artists peruanos reflexionen sobre su propio proceso creativo tras presentar un caso de rediseño que utilice la semiótica visual.

Por “reflexionar sobre su propio proceso” se entiende a que ellos puedan acercarse a una idea aproximada sobre cómo aportar a la narrativa visual del filme desde sus diseños; organizar y delimitar de manera más eficaz sus conceptos, referentes visuales y significados; y tener mayor claridad durante su proceso creativo.

Como objetivos secundarios se busca explicar los beneficios de aplicar la semiótica visual al proceso del concept art y que el proyecto sea reconocido como una manera innovadora de acercarse al proceso creativo del concept artist.

4.4. Plan de comunicación

4.4.1. Investigación y análisis DAFO

Tabla 3
Investigación y análisis DAFO

| AMENAZAS | FORTALEZAS |
|--|--|
| <p><u>Obstáculos:</u></p> <p>El formato audiovisual (videos, reels) es el principal medio por el cual la gente consume contenido y aprende nuevas herramientas.</p> <p>Hay menor capacidad para mantener la atención. La gente puede tener mayor dificultad para leer.</p> | <p><u>Propuesta de valor</u></p> <p>El valor diferencial es la presentación de una metodología sin precedentes beneficiosa para el P.O mediante la unión de un contenido reflexivo y didáctico con una identidad visual alegre y creativa.</p> |

| | |
|---|--|
| <p><u>Competidores directos:</u></p> <p>-</p> <p><u>Competidores indirectos y sus fortalezas:</u></p> <p>Videotutoriales en Youtube: en algunos casos, hay una persona presentándose ante la cámara, quién utiliza su voz para narrar y explicar el proceso creativo mientras dibuja a la par. Los cambios de planos y zoom al dibujo o la persona generan inmersión. En otros casos, utilizan palabras clave para introducir o enfatizar términos o herramientas propias del proceso creativo. La voz en off termina de explicar con detalle. También usan gráficos visuales de distinto tipo para ejemplificar fácilmente las partes más teóricas o densas. De este modo, mantienen la atención y claridad.</p> <p>ApusLab, La Cochera, Domestika y CGMA: no son lo mismo que nuestro proyecto, pero son páginas que pueden sustituirlo. En vez de ser tutoriales, son cursos completos sobre concept art. A diferencia de una entrada de edublog, se espera que un curso tenga una mayor extensión en su teoría y paso-a-paso. Aparte de esta mayor capacidad, los cursos tienen la ventaja de la práctica inmediata de la</p> | <p><u>Características positivas</u></p> <p>La propuesta principal del proyecto es una metodología de trabajo innovadora, pues, en primer lugar, no es usual combinar semiótica visual con concept art, a pesar de sus beneficios, y, en segundo lugar, tiene una aplicación práctica con un ejemplo de rediseño real, donde se pueden apreciar directamente los resultados y alcances de dicha metodología.</p> <p>La presentación de la información es en formato webcómic (cómic con gifs animados), lo que la hace más accesible, dinámica y entretenida. Forma parte de la identidad visual del edublog.</p> |
|---|--|

| | |
|---|---|
| <p>metodología propuesta (en forma de tareas) por el alumno bajo la supervisión del profesor, quién podrá pulir su método según los comentarios y resultados del alumno. Combinan video y texto, pero de forma que el video sea una introducción o resumen de la unidad planificada.</p> | |
| <p>DEBILIDADES</p> <p><u>¿Qué se puede evitar?</u> Que el edublog solo sea texto e imagen. Necesita apoyarse en la animación o el sonido.</p> <p><u>¿Qué desventajas hay en el proyecto?</u> El edublog es actualmente un medio que cada vez es más difícil de difundir entre las personas y nuestro P.O está acostumbrado a aprender de Youtube o ArtStation. El medio elegido, aunque puede ser necesario para el tipo de información y teoría tratada aquí, está en desventaja frente a los tutoriales de Youtube.</p> <p><u>¿Qué se debería mejorar?</u> Aparte del uso de gifs, es necesario colocar por lo menos un video en el edublog. Asimismo, como sugerencia futura se podría colocar una voz automatizada que lea el texto.</p> | <p>OPORTUNIDADES</p> <p><u>¿Qué circunstancias mejoran la situación del proyecto?</u> Casi todos recurren al internet para aprender sobre concept art. Ahora es más común que se aprenda de forma autodidacta. Los concept artists tienen la necesidad de estar constantemente puliendo sus habilidades y estar al día con las expectativas de la industria.</p> <p><u>¿Qué tendencias del mercado pueden favorecernos?</u> Google tiene una tendencia por favorecer vídeos. Sin embargo, por distintos motivos*, se escogió usar gifs animados.</p> <p>Pinterest es bastante popular entre los artistas cuando quieren buscar referentes. Se puede vincular el edublog a una cuenta de Pinterest, de tal manera que sus imágenes, al hacerles click, redirijan al edublog. La</p> |

| | |
|--|---|
| <p><u>¿Qué percibe la gente del mercado como una debilidad?</u></p> <p>Si no equilibramos bien el uso de texto, imagen y gifs, nos podrían ver como aburridos o demasiado largos como para ser revisados, incluso si está redactado de manera clara.</p> <p><u>¿Qué factores propios reducen las visitas al edublog?</u></p> <p>Aparte de la presentación de la información en el edublog, una promoción pobre en los medios que deberían conducir al edublog: IG, TikTok y Pinterest.</p> <p>Utilizar la red orgánica que se ha formado entre concept artists y productores (estudios de animación locales), así como los espacios físicos y digitales que habitan.</p> | <p>descripción de imagen también debería generar ese click (p.e, para una receta de galletas se detallan los ingredientes en la descripción, pero las cantidades, en el edublog)</p> <p>* Motivos: los videos toman tiempo en hacerse; los gifs son más livianos que los videos y se ven fácilmente desde cualquier tipo de dispositivo; a diferencia de los videos, se reproducen automáticamente y llaman la atención rápidamente; facilitan la explicación de información difícil; y se pueden usar para el posicionamiento SEO. (Maisch, 2016)</p> <p><u>¿Existe una coyuntura en la economía del país?</u></p> <p>En el 2024 hubo un bajo crecimiento económico, pero el 57,6% de los hogares en el Perú cuenta con acceso a Internet. Para nuestro proyecto, podemos asumir que nuestro P.O y otros posibles interesados se encuentran dentro de este porcentaje.</p> <p><u>¿Qué cambios de tecnología se están presentando en el mercado?</u></p> <p>La IA y la polémica de su uso en procesos artísticos. Muchos estudios ni siquiera tienen un pipeline oficial acerca de cómo lidiar con el uso de la misma y cuales son los no negociables si se</p> |
|--|---|

| | |
|--|--|
| | <p>busca implementar en un producto (películas, juegos).</p> <p><u>¿Qué cambios en los patrones sociales y de estilos de vida en la sociedad artística se están presentando?</u></p> <p>La Feria Animada Apus es una nueva feria cuyo tema principal es la animación, a diferencia de otras ferias de ilustración aplicada y publicaciones independientes.</p> |
|--|--|

Nota. Elaboración propia (2025)

4.4.2. Descripción del público objetivo

Como P.O se considera a los concept artists peruanos con limitado conocimiento sobre semiótica visual, y como público secundario, a estudiantes y profesores de concept art y carreras afines (animación, diseño, ilustración, pintura); en resumen, todo el que quiera aprender o continuar aprendiendo sobre concept art. La información se obtuvo con un cuestionario a León y Alvarado (véase Anexo 6).

Identidad individual

El concept artist peruano suele ser millennial o centennial. Los más jóvenes tienen entre 20 a 30 años, mientras que los veteranos alrededor de 40 años para arriba. Debido a que su trabajo se relaciona con las películas o los videojuegos (entretenimiento pop), suelen ser geeks o, por lo menos, conocer sobre esos temas. Aparte del concept art, suelen practicar y trabajar en la

ilustración, cómic, arte/diseño gráfico, animación, storyboarding u otra labor relacionada al cine, diseño, artes visuales y publicidad. No todos pueden dedicarse al concept art al 100%.

Identidad grupal

Durante la producción de proyectos, se crean grupos en WhatsApp, Instagram o Discord para mantener el contacto o coordinar actividades entre todos los miembros del equipo, incluyendo al concept artist. Por su parte, muchos estudios suelen realizar reuniones para promover la unión entre sus artistas como la Feria en Apus o Beer & Draw. Asimismo, existe una cadena de contactos orgánica entre artistas y productores después de varios proyectos realizados en conjunto.

Los concept artists peruanos frecuentan las redes sociales Instagram, Discord, Facebook y Art Station para promocionar y difundir su trabajo, así como para interactuar y conversar con otros concept artists. También suelen asistir como feriantes o visitantes a ferias independientes que no son necesariamente sobre animación, sino sobre ilustración, publicaciones, fanzines, cómic, etc. Se mantienen informados de lo que pasa en la industria revisando y leyendo los posts y anuncios de sus contactos o estudios locales. Su principal medio de información son las redes sociales. No existe un canal o podcast en particular que trate sobre concept art.

Las principales comunidades en las que participan los concept artists peruanos son Ilustradores de Miércoles y POPUP, mientras que las ferias a las que asisten son Feria en Apus, Beer & Draw, Feria OWA, Feria Gráfica Unida y Feria Bombart.

Formas de aprendizaje

Los veteranos comenzaron como autodidactas, mientras que los jóvenes actualmente tienen estudios superiores o técnicos. Son pocos los que realizan un posgrado o especialización en concept art.

Pueden haber estudiado animación digital, modelado 3D, diseño gráfico o pintura, carreras creativas que se encuentran más arraigadas en el país. También suelen estudiar con contenido de Internet como videos en Youtube, tutoriales en Art Station, cursos en plataformas como Domestika o CGMA o en escuelas digitales como La Cochera o ApusLab. Se podría decir que suelen consumir recursos didácticos digitales como parte de su labor cotidiana. Asimismo, revisan los portafolios y trabajos de sus colegas, así como los trabajos de concept artists extranjeros. Valoran significativamente aprender a ser más veloces en su proceso o mejorar su técnica.

En las currículas revisadas (hasta el 2021) de los 6 centros/universidades que imparten animación digital (carrera que los concept artists suelen llevar), solo 1 incluye la semiótica visual. Por ello, se podría decir que tal vez conozcan lo que es semiótica visual, pero a un nivel teórico, no práctico; es decir, no saben cómo aplicarlo a su proceso creativo. Manejan muy bien el lenguaje de formas y psicología del color, herramientas que coinciden con los conceptos de signo icónico y plástico de la semiótica visual.

4.4.3. Objetivos del plan de comunicación

Para la realización de los siguientes objetivos se cuenta con una serie de Estrategias y Acciones, así como su Calendarización respectiva (véase Anexo 1).

Objetivos de posicionamiento

- Crear una cuenta de Instagram para Concept Thought y llegar a la cantidad de 100 seguidores en el primer mes mediante el lanzamiento de reels o posts que promocionen la cuenta y el edublog.
- Llegar a 100 clicks en las imágenes de Pinterest vinculadas a Concept Thought. Pinterest es actualmente la única red social que permite enlazar imágenes a sus fuentes de origen (los blogs), posibilitando el aumento de clicks y tráfico.

Objetivos de difusión

- Asistir a (3) Beer & Draw, ubicar a los concept artists más influyentes y hablarles sobre Concept Thought.

Objetivos de alianza y estrategias para el acceso

- Llegar a 100 visitas en Concept Thought mediante posts compartidos en Instagram por (5) concept artists peruanos influyentes y (3) universidades o centros que enseñan animación digital o concept art.

4.4.4. Mensaje

En primer lugar, es vital reconocer que el público objetivo conoce, en cierta manera, un poco sobre semiótica visual, la haya estudiado o no. Por un

lado, existen los que la han llevado como curso durante sus estudios previos; por otro lado, están los que no la han estudiado, pero que manejan el lenguaje de formas y la psicología del color. Estas dos herramientas, básicas para todo concept artist, coinciden con la semiótica visual sobre la consciente selección de formas y colores para expresar algo; se puede decir, entonces, que los concept artists peruanos utilizan intuitivamente o parcialmente algunos conceptos semióticos sin saberlo, bajo el nombre del lenguaje de formas y la psicología del color. Estos acercamientos pueden servir para familiarizar al concept artist con la semiótica visual y facilitar su comprensión.

En segundo lugar, se pretende presentar a la semiótica visual como una ayuda para sus procesos creativos con los siguientes beneficios: para producir diseños más alineados a la esencia de la historia; organizar mejor sus ideas, conceptos y referentes; optimizar los herramientas que ya conocen (lenguaje de formas y psicología del color); volverlos más conscientes de sus decisiones durante su proceso creativo; tener una nueva perspectiva sobre un proceso que puede que ya conozcan demasiado o puede haberse vuelto repetitivo; o, si son estudiantes, a iniciarse en el concept art con un método innovador.

El mensaje final dirigido hacia el concept artist peruano con limitado conocimiento sobre semiótica visual sería el siguiente: “Descubramos juntos cómo la semiótica visual nos puede ayudar a ser mejores concept artists”.

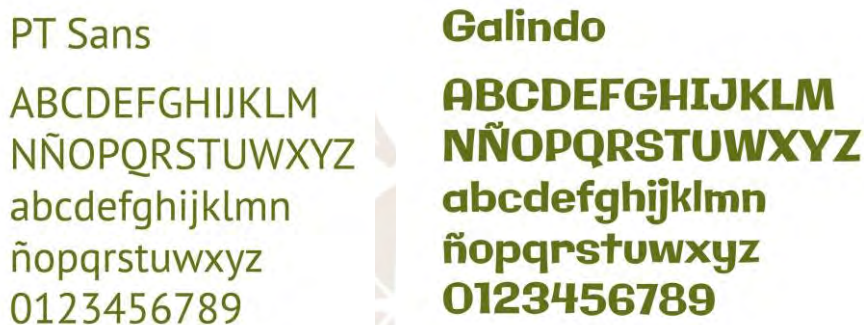
4.4.5. Estilo gráfico y tono de comunicación

A partir del público objetivo y concepto se han elegido las siguientes características para el estilo gráfico y el tono de comunicación:

- **Educativo:** el edublog tiene el objetivo de enseñar conceptos y aprendizaje de métodos para que el P.O reflexione sobre su proceso creativo. La estructura del edublog debe facilitar la entrega de esa información de forma legible, intuitiva y accesible. Debe ser una estructura y organización ortogonal y cuadrada. Asimismo, la tipografía debe ser clara y ordenada.

Figura 32

Tipografías para el cuerpo de texto y títulos del edublog



- **Alegre:** debido a su naturaleza reflexiva y la teoría densa que maneja, el aspecto y tono de voz del edublog debe ser alegre para no ser catalogado como aburrido o pesado. Esto se traduce en un diseño amigable y enérgico, pero equilibrado en su composición, así como una paleta de colores intensa.

Figura 33

Paleta de colores y proporciones



- **Creativo:** el edublog trata sobre la creación de diseños e imágenes. Debe presentar colores y formas que expresen el proceso creativo como doodles, dibujos a mano alzada, formas con bordes irregulares y colores vivos.

Figura 34

Elementos gráficos



Figura 35

Tipografías para el cuerpo de texto y títulos del webcómic

COMICO

**ABCDEFGHIJKLM
ÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789**

Ramona

**ABCDEFGHIJKLM
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
0123456789**

A su vez, el tono de comunicación es uno casual, pero no informal; como el de un profesor universitario con el que puedes hablar con confianza, pero sin llegar a ser vulgar.

4.4.6. Piezas gráficas y pieza principal

Las piezas gráficas se encuentran conformadas por tres grupos: en primer lugar, las piezas utilizadas para la marca y personalidad del edublog; en segundo lugar, las piezas utilizadas para la explicación de conceptos en las entradas; y, en tercer lugar, las piezas utilizadas para el ejemplo del rediseño, las cuales se producen tras la aplicación de la metodología semiótica.

Para ver el edublog como pieza principal, ingrese aquí:

<https://concepthought.wixsite.com/blog>

Piezas para la marca.

Figura 36

Logo y variaciones



Nota. Elaboración propia (2025)

Figura 37

Banner web



Nota. Elaboración propia (2025)

Figura 38

Imágenes para las categorías de investigación



Nota. Elaboración propia (2025)

Figura 39

Divisor e íconos para redes sociales



Nota. Elaboración propia (2025)

Figura 40

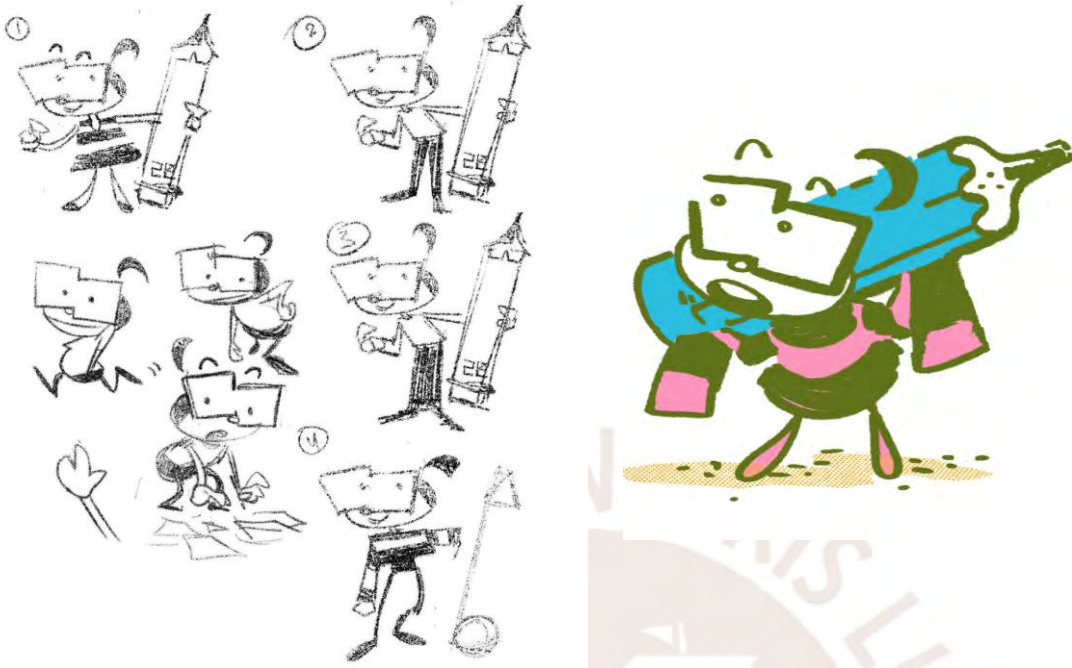
Video introductorio del edublog



Nota. Elaboración propia (2025). Video: <https://shorturl.at/MQpQU>

Figura 41

Bocetos y diseño final de la mascota Ana



Nota. Elaboración propia (2025).

Piezas para la explicación de conceptos.

Figura 42

Banners de las 4 entradas



Nota. Elaboración propia (2025)

Figura 43

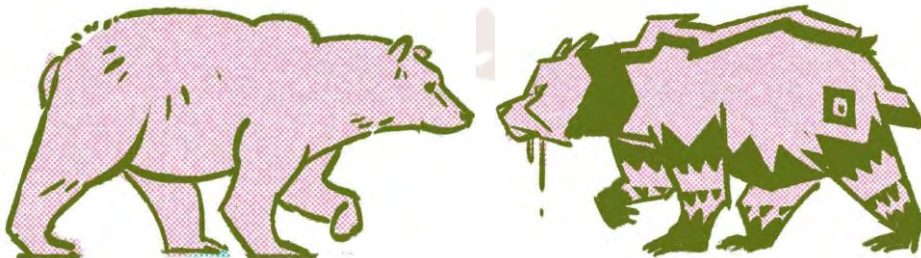
Viñetas que recuerdan o explican conceptos semióticos.



Nota. Elaboración propia (2025)

Figura 44

Figura para explicar el concepto de registro icónico y plástico



Nota. Elaboración propia (2025)

Figura 45

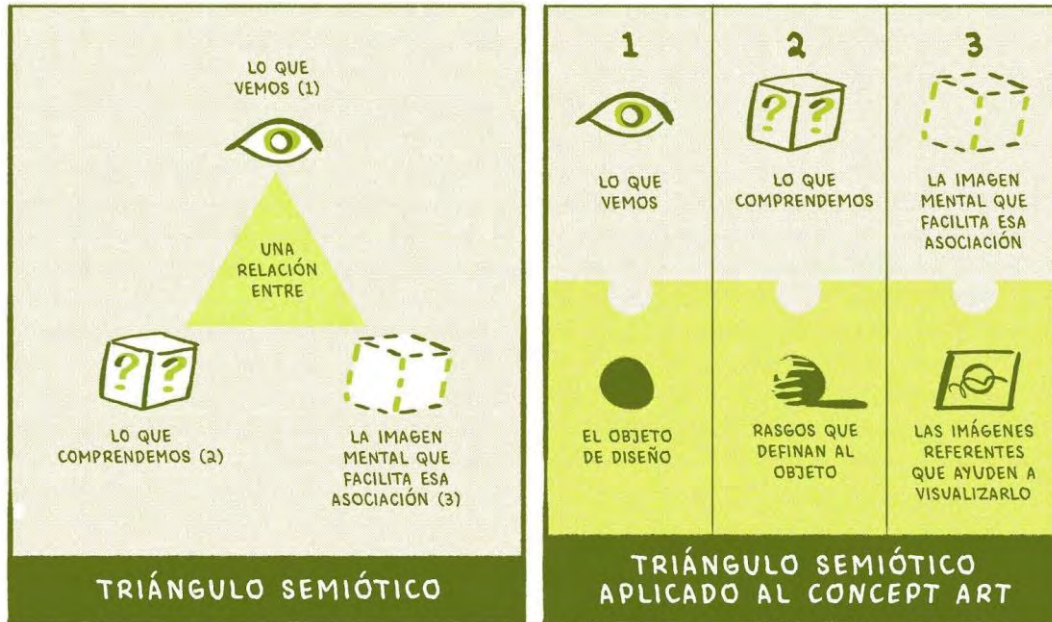
Webcómic que narra e introduce los conceptos semióticos



Nota. Elaboración propia (2025).

Figura 46

Cuadro para explicar el concepto de triángulo semiótico y su aplicación al concept art



Nota. Elaboración propia (2025)

Piezas para el ejemplo del rediseño.

Figura 47

Búsqueda de estilo y exploración del personaje de Marie



Nota. Elaboración propia (2025)

Figura 48

Comparación entre el fragmento original y el animatic rediseñado



Nota. Elaboración propia (2025). Video: <https://youtu.be/9-a6yripXhY>

5. Validación

El proceso de validación se inició primero con el contacto con los concept artists peruanos Christiaan Mateo (38), Cristian Jiménez (36), Astrid Lena (22) y Carla Montalvo (31). Después, se compartió con ellos el link al edublog para que puedan revisarlo y leer la serie “Semiótica para concept artists”, conformado por 4 entradas: diseño del estilo visual, de personajes, de escenarios y objetos, y el animatic con los diseños finales. Posteriormente, se realizó una entrevista virtual a cada uno (véase Lista de preguntas en el Anexo 2).

La validación se dividió en dos partes: la validación de la hipótesis de investigación y la validación de los objetivos del proyecto de diseño.

Validación de la hipótesis de investigación

Por un lado, en la hipótesis “El diseño de un edublog, que integre la semiótica visual en el proceso creativo del concept artist, puede enriquecer la narrativa visual de filmes animados 3D peruanos” hay 3 presupuestos por validar:

1. El diseño de un edublog accesible y didáctico
2. La integración de la semiótica visual en el proceso del concept artist
3. Y como consecuencia, el enriquecimiento de la narrativa visual de filmes animados 3D peruanos.

En primer lugar, todos confirmaron que el diseño del edublog era fácil de navegar. Montalvo agregó que los nombres en destacado por ítem a la derecha le ayudaron durante la navegación. Sobre la imagen y estilo visual del edublog, todos comentaron que era visualmente muy atractivo y dinámico. Lena señaló que la interfaz era bastante amigable (para ella, que no lee blogs), que no parecía un blog de una institución o de una tarea, sino es algo que se ha hecho “porque te gusta, porque quieres ayudar”. Algo que también todos los participantes resaltaron fue la paleta de colores: no solo era muy agradable de ver, sino que era impactante debido al encendido de su tonalidad (Jiménez) y muy identificatorio con la marca del edublog (Montalvo).

Asimismo, la decisión de usar el cómic y los gifs como recursos didácticos y narrativos probó ser muy beneficiosa: Mateo dijo que las partes en cómic/gifs explicaban los conceptos de manera más coloquial y amigable; Jiménez, que era bastante dinámico por el recorrido visual que ambos generaban (“me gustó, fue como leer un cómic”); Lena esperaba bastante texto en el blog, pero se alegró al encontrarse con un webcómic, cuyo dibujo a veces le ayudaba a entender más que la explicación en texto, mientras que el ‘jiggle’ de los gifs la mantenían

entretenida mientras leía; y Montalvo corroboró el dinamismo de ambos recursos, así como encontrar acertado el uso del gif cuando se está hablando de animación. Otros recursos didácticos fueron el personaje mascota del edublog llamado Ana, quien repetía los conceptos e ideas vistos, de manera que Jiménez podía refrescar o seguir el hilo de lo que leía; el uso de los animales (osos, aves y liebres) para ilustrar el signo icónico y plástico comentado por Montalvo; y el uso de infografía para el triángulo semiótico también mencionado por Montalvo.

La accesibilidad del edublog se debió también al tono de comunicación elegido, que fue encontrado por los participantes como directo y fácil de digerir, sin complejidad de términos; especialmente por Lena, quien no había escuchado de la semiótica antes y que llegó a entenderla a pesar de eso. Inclusive, le pareció particularmente interesante y útil el concepto del signo icónico y plástico. Por otra parte, Montalvo añade que ella personalmente había aprendido sobre semiótica en la universidad, pero de manera muy teórica y con cuadros aburridos, en contraste con la aplicación práctica y el estilo gráfico dinámico del presente edublog.

Pero tal vez el rediseño de 'El Cascanueces', ejemplo donde se aplicaban los conceptos semióticos, fue uno de los mayores recursos didácticos usados. Como Lena comentó, "Elegiste una buena película para rediseñar. Cuando se ve tan diferente de lo que originalmente era, te das cuenta de la importancia de lo que pudo haber sido". Además, Montalvo señala que el paso a paso del proceso de rediseño muestra lo que se dice a nivel teórico y no solo se queda en palabras. El ejemplo de rediseño hace entender los conceptos semióticos y como tal es un buen ejemplo práctico, comentario corroborado por Jiménez y Mateo. En específico Jiménez comentó que el rediseño funciona como recurso didáctico

porque al replantear algo ya hecho, el resultado derivado apoya la explicación de lo que se quería enseñar inicialmente.

En segundo lugar, los participantes corroboran la combinación e integración de la semiótica visual en el proceso del concept artist. Particularmente Montalvo, quien también es profesora de concept art, comentó que la metodología de trabajo propuesta es un gran acercamiento inicial a esta disciplina. Al inicio de las entradas, continuó ella, puede ser ajeno la semiótica para algunas personas, pero se termina por mezclar bastante bien con el proceso del concept artist. Ella a su vez agregó que un diseñador gráfico puede que entienda los conceptos semióticos más fácilmente que una persona que ha estudiado audiovisuales u otra carrera creativa; es decir, la capacidad de alguien para entender nuevos términos y conceptos dependerá de la carrera de donde uno provenga y los conceptos y términos que allí usen. Por otra parte, Lena observó que una corrección por hacer en la metodología sería el incluir la interrupción del pensamiento del director durante el proceso del concept artist, pues éste trabaja en cadena bajo la supervisión del director de arte y el director general, quienes son los que deciden finalmente qué estilo visual o diseños se usan en el filme.

En tercer lugar, el enriquecimiento de la narrativa visual de filmes animados 3D peruanos como consecuencia de los dos presupuestos anteriores no es algo que la presente investigación haya podido validar, pues para ello se requeriría la aplicación de la metodología en más de una producción a gran escala, que no sea solamente un rediseño y que se llegue a la etapa de modelado y animación en

3D. Sin embargo, en el caso específico del rediseño del 'El Cascanueces', se ha podido observar una mejora en su narrativa visual.

Validación de los objetivos del proyecto de diseño

Por otro lado, el objetivo principal del proyecto de diseño es la reflexión de los concept artists peruanos sobre su propio proceso creativo tras presentar un caso de rediseño que utilice la semiótica visual. Con 'reflexión' se refiere a que los concept artists puedan entender la importancia e influencia de su proceso creativo en la narrativa visual de un filme. Los objetivos secundarios son mostrar los beneficios de aplicar la semiótica visual al proceso del concept art y que el proyecto sea reconocido como una manera innovadora de acercarse al proceso creativo del concept artist.

Para empezar, en relación a la 'reflexión', todos los concept artists participantes respondieron que sí se puede aportar a la narrativa visual desde el concept art, aunque algunos pudieron justificarlo mejor que otros.

Mateo, por un lado, comentó que el aporte era mediante el desmenuzamiento de los conceptos de los personajes (o según el texto que se haya leído), pero esos temas los había estudiado hace un tiempo, por lo que su proceso no era tan ordenado o consciente, sino más intuitivo. Por su parte, Jiménez opinó que la narrativa visual y el concept art están conectados, y que comparten elementos como la semiótica y el resto de estudios que se realizan para llegar a un resultado. Él, Lena y Montalvo concordaron que la elección del estilo visual depende del público al que te diriges, y una elección pobre (como en

el caso de 'El Cascanueces') influye en la decisión del espectador sobre si ver o no tu película.

Sobre los beneficios de aplicar la semiótica visual al proceso del concept art, todos reconocieron que habían varios. Mateo y Lena concordaron en que la aplicación ayuda a la claridad al momento de querer hacer un diseño, hacerlo más ordenado y no dejar al aire algunos detalles. Jiménez sostuvo que un personaje y su diseño se puede intuir, pero para un ámbito profesional es necesario tener un dominio más consciente sobre ello. Continuó comentando que había trabajado con chicos cuyos portafolios eran bonitos, pero cuando tenían que interpretar y hacer algo propio, algo que uno les dice, se les complicaba debido a que no tenían un estudio profundo de lo que es su proceso de trabajo mismo. Finalmente, Montalvo expresó que la semiótica visual ayuda a agregarle sutilezas al estilo visual. Por ejemplo, para comunicar 'presión social', se podría partir de la imagen de un ojo e incluirlo en el diseño de personajes, en el trazo o en los entornos. Uno se da cuenta cuando hay investigación, pues éste vuelve al estilo visual identificable y memorable, Montalvo argumentó.

Finalmente, que el proyecto sea reconocido como una manera innovadora en realidad es un objetivo a futuro, pues el reconocimiento se da a nivel de la comunidad de la industria animada y la cantidad de participantes escogido dista de eso. No obstante, esto se puede incluir en Recomendaciones.

Conclusiones

La industria animada peruana actual es un entorno complejo, cuyo mayor obstáculo es la financiación de sus películas 2D y 3D, pues retrasa el estreno de largometrajes prometedores, y ha limitado los resultados y alcances de los filmes actuales. En el caso particular de la animación 3D, esta dificultad ha provocado una mayor atención al aspecto técnico de una película y un descuido en los procesos de investigación y conceptualización durante la pre producción, como es en el caso de Schuldt y 'El Cascanueces'. Sobre este último Montalvo (2025) comenta que, por lo que personas que han trabajado con él le han comentado, Schuldt no trabaja con una dirección de arte, asumiendo él ese rol, cuando él no es un director de arte en realidad.

Por otro lado, la dificultad de los concept artists para acceder a recursos didácticos que les enseñen un proceso de diseño ordenado y claro es otra arista del problema principal encontrado. Para el ámbito profesional es necesario una mayor consciencia y conocimiento sobre el proceso creativo de uno. Ante ello, la semiótica visual ha probado ser una solución beneficiosa para el concept artist, que no solo puede brindar mayor claridad durante su proceso de diseño, sino que puede apoyar y enriquecer la narrativa visual de un filme, como ha sido corroborado por los participantes de la validación presentada.

'Concept Thought: creando con significado' es un edublog que ha logrado integrar la semiótica visual al proceso del concept artist de forma didáctica y amena. Por lo tanto, se puede concluir que existen conceptos de la semiótica visual aplicables al proceso creativo del concept artist (como el triángulo semiótico y el

signo icónico y plástico) y, en el caso específico de 'El Cascanueces' la narrativa visual ha mejorado tras el rediseño.

Vale resaltar igualmente que no hay metodología que asegure resultados planificados. Se trata finalmente de un proceso creativo, donde la prueba y el error suele ser la herramienta más frecuente. Además, sobre la metodología de trabajo planteada se debe incluir expresamente las idas y venidas del concept artist, y las correcciones del director de arte o de otros miembros del equipo.



Recomendaciones

A partir de lo realizado, si se desea continuar con el enfoque educativo, se recomienda hacer una investigación que se centre más en la variedad de carreras que los concept artists estudian antes de practicar concept art. Durante la investigación se hizo claro que la animación digital no es la única opción que los concept artists estudian. Los estudios previos influyen en cómo van a aprender concept art.

Por otro lado, se recomienda que para una mayor profundización de la presente investigación se continúe la aplicación de la metodología semiótica en una producción que llegue a la etapa de modelado y animación en 3D. Asimismo, se podría formalizar un pequeño taller o curso donde los concept artists utilicen la metodología y se vean los resultados a los que llegan, de forma que el método sea validado de otras maneras.

Bibliografía

Ansaldi, B. (2020). Concept Art for the Entertainment Industry. Graphics for the Evocation of Imaginary Spaces. *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination. IMG 2019. Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1140, 964-972.

https://doi.org/10.1007/978-3-030-41018-6_78

Barriga, H. A., Morales, C. S., Lam, E. A., Lume, M.J. y Yendo, A. R. (2019). *Guía de Investigación en Arte y Diseño*.

<https://investigacion.pucp.edu.pe/recursos/guias-de-investigacion/>

Battle, A. E. (1983). *What every designer should know about visual semiotics: A Videotape presentation*. [Tesis de maestría, Rochester Institute of Technology]. RIT Libraries Digital Institutional Repository.

Blazer, L. (2020). *Animated Storytelling. Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*. Peachpit Press Publications.

Block, B. (2008). *The Visual Story: creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Focal Press

Bordwell, D y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Paidós.

Broadbin, M. (2015). *Semiotics within Concept Art: Constructing a Visual Language*. [Tesis de maestría, The Savannah College of Art and Design]. SCADLibraries Digital Collections.

Cabrera, C. E. (2019). El edublog en el contexto educativo universitario. *Ciencia y Sociedad*, 44(3), 7-23. <https://doi.org/10.22206/cys.2019.v44i3.pp7-23>

Carranza, L. (2018). *Primeros pasos. La evolución de los largometrajes en Lima*. Universidad de Palermo.

Carutasu, N. L., Adir, V., Pascu, N. E. y Adir, G. (2017). Design and redesign as a creative challenge. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*. 4(11), 70-75
https://www.researchgate.net/publication/322348271_Design_and_Redesign_as_a_Creative_Challenge

Casas, Ll. y Ribas, M. (2012). Animación 3D. *Animación* (p. 5-11). Universitat Oberta de Catalunya.

Castillo, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 9(1). 1-14. <https://doi.org/10.6018/riite.432061>

Chandler, D. (1998). *Semiótica para principiantes*. Ediciones Abya-Yala

Cobeña-Napa, M., Parrales-Mendoza, D., Vélez-Falcones, A., Mendoza-Zambrano, M., (2024). Recursos digitales y didácticos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(2), 578-589,

<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2362>

Cobley, P. y Jansz, L. (1997). *Semiótica para principiantes*. Era Naciente

Cohn, N. (2013). Visual Narrative Structure. *Cognitive Science*, 34, 413-452

Cossio, J., Amancio, L.N. y Martínez, J. (2017). *La Guerra por el Agua*.

<https://laquerraporelagua.ojo-publico.com/es/>

Costa, J. (1998). Diseñar para los Ojos. *Semiótica del Color* (pp. 57-65)

Del Rosario, J. (2017). Largometrajes animados digitalmente en el Perú. Los casos de Red Animation, Origami Studio y Aronnax

Dutson, S. (2013). *Visual Narratives: Storytelling in the Digital Age*. Utah State University. Undergraduate Honors Capstone.

EDULLAB Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías de la Universidad de La Laguna, CRIE Curriculum. Recursos e Instituciones Educativas de la Universidad de Valencia y STELLAE Grupo de Investigación de la Universidad de Santiago de Compostela. (2019). *Guía para la producción y uso de materiales didácticos*

digitales: recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16086>

El Comercio (15 de diciembre del 2015). *El Cascanueces: director da detalles de ambicioso filme animado*.

<https://elcomercio.pe/luces/cine/cascanueces-director-da-detalles-ambicioso-filme-animado-253362-noticia/>

Esponda, J. (10 de setiembre del 2006). *Dragones: destino de fuego (2006)*. Cine Encuentro.

<https://www.cinencuentro.com/2006/09/10/dragones-destino-de-fuego-2006/comment-page-1/>

FERDINAND DE SAUSSURE: EL ENFOQUE DICOTÓMICO DEL ESTUDIO DE LA LENGUA. (2010). En M. Bigot, *Principios de Lingüística Antropológica*. Universidad Nacional de Rosario.

García, A. R. (30 de enero de 2024). *Casi 20 años después, "Piratas en el Callao" por fin tiene secuela. Pero no es una película*. El Comercio.

<https://elcomercio.pe/luces/cine/casi-20-anos-despues-piratas-en-el-callao-por-fin-tiene-secuela-pero-no-es-una-pelicula-noticia>

García, A. R. (29 de septiembre de 2024). *"Dalia y el libro rojo": todo lo que necesitas saber de la nueva película animada peruana*. El Comercio.

<https://elcomercio.pe/luces/cine/cine-peruano-pelicula-peruana-dalia-y-el-libro-rojo-to>

[do-lo-que-necesitas-saber-de-la-nueva-pelicula-animada-peruana-david-bisbano-gol-em-studio-noticia/](#)

García, A. R. (6 de marzo de 2025). "Kayara": la historia detrás de la película animada sobre los Incas... que se hizo en España. El Comercio.

<https://elcomercio.pe/luces/cine/kayara-la-historia-detras-de-la-pelicula-animada-sobre-los-incas-que-se-hizo-en-espana-cine-peruano-cesar-zelada-noticia/>

Gichuki, A. (2023). Sergei Eisenstein: Contributions to montage theory and cinema. *African Journal of Emerging Issues*, 5(1) 21 - 26

Hawthorn, J. (1985). *Studying the novel*. Bloomsbury Academic

IMDb (s.f.). *El Cascanueces. Reparto y equipo al completo*.

https://www.imdb.com/es-es/title/tt4494242/fullcredits/?ref=tt_ov_st#cast

JunJun, J. (2025). A STUDY TO UNDERSTAND THE PROBLEMS WITH EFFICIENCY IN THE STAGES OF ANIMATION PRODUCTION. *Prestieesci Research Review*, 2(1) 343-352

<https://prestieesci.com/journal/index.php/prr/article/view/120>

La República (2 de mayo de 2022). *La cinta peruana "Ainbo" ganó el Premio Platino a Mejor película animada*.

<https://larepublica.pe/cine-series/2022/05/02/pelicula-peruana-ainbo-la-querrera-del-amazonas-gana-el-premio-platino-a-mejor-pelicula-animada>

MaDraw. (21 de febrero de 2022). *Character Redesign Ep 2: Brand The Burning Vengeance* [Archivo de Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=NQgZlpqZK0A&ab_channel=MaDraw

Maisch, J. (30 de junio de 2016). *The Power of GIFs for Brands*. Blog del Social Media Listening & Analytics - Onclusive Social Blog.

<https://blog.digimind.com/en/insight-driven-marketing/gif-content-strategies-for-brand>

[s](#)

McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. HarperCollins Publishers.

Ministerio de Cultura (5 de mayo de 2021). *Proyectos de Animación*.

<https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe/2021/concursos/proyectos-de-animacion>

Michl, J. (2008) Acerca del diseño como rediseño. *Ramona*, (79), 25-28.

<https://ahira.com.ar/ejemplares/ramona-no-79/>

Miles, V. (8 de abril de 2020). *Semiótica clase 4, video 1 - El signo según Peirce, 1ra parte*. [Archivo de Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=9nXA0xb7zPs&ab_channel=VirginiaMiles-SemiologiaySemiótica

Mónica Delgado (8 de mayo de 2019). *Ley del cine peruano: ¿en qué beneficia?*, por Mónica Delgado. Wayka.

<https://wayka.pe/ley-del-cine-peruano-en-que-beneficia-por-monica-delgado/>

Morris, M. A. (2018), Somewhere in between: Blogging as an intermediate and accessible space. *Journal of Writing in Creative Practice*, 11(1) 67-81.

https://doi.org/10.1386/jwcp.11.1.67_1

Naghdi A. y Adib P. (3 de abril de 2021). *What is a 3D Animation Layout and why does it matter?*. Dream Farm Studios.

<https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-a-3d-animation-layout/>

Niemann, C. (2019). *The Breakup. A dispatch from Brexit-crazed London*.

<https://www.nytimes.com/interactive/2019/10/23/magazine/brexit-illustrated.html>

Ortega, S. (s.f.). *Diseño y rediseño*. <https://sortega.com/disen-y-redisen/>

Pimenta y Poovaiah. (2010). On Defining Visual Narratives. *Design Thoughts*, 25-46

Pineda, A. L. (10 de noviembre de 2024). *El estilo visual*. Concept Thought.

<https://concepthought.wixsite.com/blog/post/estilovisual>

Porto, J. y Merino, M. (16 de febrero de 2024). *Definición de Rediseño*. Definición.de.

<https://definicion.de/redisen/>

Quintero, T. (5 de noviembre de 2012). *Crítica de Cine: 'Los Ilusionautas', para mandar buenas vibras*. El Universo.

<https://www.eluniverso.com/2012/11/05/1/1421/mandar-buenas-vibras.html/>

Radulescu, M. (2012). *Introducción a la semiótica visual*. Ediciones Biblioteca Semiótica

Radulescu, M. (Milagro Farfán). (2016). *24 Horas de Fundamentos Discursivos para la Semiótica del Diseño*. Facultad de Arte y Diseño. Pontificia Universidad Católica del Perú.

Ravettino, W.C., (2018). Los obstáculos del cine de animación contemporáneo en el Perú. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]*, 82, 55-58

Real Torres, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(2), 12-27. <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.82.12-27>

Restrepo, M. (1990). *La semiótica de Charles S. Peirce*.
<http://hdl.handle.net/10554/28991>

Rivera, R. (2010). *El Cine de animación en el Perú: bases para una historia (1952-2009)*

Scholes, R., Phelan, J., y Kellogg, R. (2006). *The Nature of Narrative*. Oxford University Press.

Screenskills (s.f.). *Art Director (animation)*.

<https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/animation/pre-production/art-director-animation/>

Screenskills (s.f.). *Careers in animation*.

<https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/animation/>

Screenskills (s.f.). *Producer (animation)*.

<https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/animation/production-management/producer-animation/>

The Royal Ocean Film Society. (6 de enero de 2017). *How Do You Edit an Animated Film?* [Archivo de Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=OIV9ljuVi8&ab_channel=TheRoyalOceanFilmSociety

Terrones, F. (2016). El cine peruano de animación digital o la aparición de un nuevo paradigma audiovisual en América Latina. *L'ge d'or. Images dans le monde ibérique et ibéricoaméricain*, 9, 1-9

Upwork (16 de julio de 2024). *What Is 3D Animation? Types, Processes, and Uses*.

<https://www.upwork.com/resources/what-is-3d-animation>

VANAS Vancouver Animation School (s.f.). *What is an Animation Production Pipeline?*

<https://www.vanas.ca/en/blog/animation-production-pipeline>

Vazquez, J. (s.f.). *¿Qué es el Concept Art?*. Domestika Blog.

<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

Vilches, L (1997). *La lectura de la imagen: prensa, cine y televisión*. Paidós

Walsh, M.F., Winterich, K. y Mittal, V. (2010). Do logo redesigns help or hurt your brand? The role of brand commitment. *Journal of Product & Brand Management*, 19(2), 76-84. <https://doi.org/10.1108/10610421011033421>



Anexos

Anexo 1: Estrategias y Acciones del Plan de Comunicación

A. Previo: acciones para llegar a los Objetivos de Posicionamiento

Crearse una cuenta en Youtube

- Subir el video introductorio y el video comparativo.
- Enlazar los videos de Youtube al edublog.

Crearse una cuenta en Instagram:

- Introducir Concept Thought:
 - Crear un reel con la mascota utilizando un formato videocomic. Debe mencionar el nombre del proyecto y qué beneficio diferente y nuevo ofrece a los concept artists (mensaje final).
- Difundir las publicaciones del edublog:
 - Subir (1) el banner de cada entrada del blog.
 - Utilizar Link in Bio de Later, cuyo sistema de grilla está vinculado a tu bio y facilita el acceso a cada una de las entradas del blog. Es una herramienta usada por revistas digitales como Aeon y NatGeo.
- Planificar un sorteo para ganar los primeros seguidores:
 - Cómo participar:
 - Seguir a @concept.thought
 - Darle like al post y compartirlo en sus stories
 - Premio: un nueva entrada sobre cualquier tema que el ganador quiera
 - Diseñar un hashtag especial para el edublog y el concurso

- Hacer difusión del sorteo en otras redes sociales (Facebook y Twitter).
- Producir las piezas gráficas necesarias para las publicaciones descritas.
- Pagar por anuncios y publicidad en Instagram.

Crearse una cuenta en Pinterest

- Enlazar múltiples pines** por cada una de las publicaciones que tenga el blog. Es una estrategia utilizada por los creadores de contenido para llegar a más gente. Recortar los pines que muestran el diseño final y en una menor resolución, para lidiar con el posible reposteo.
- Realizar los pin graphics, si se decide por esa opción.
- Unirse a Group Boards populares y colocar tus pines. Aunque tengas 4 followers, puedes unirse a los Group Boards que llegan a tener hasta 100,000 seguidores. Utilizar la herramienta Tailwind.
- Dividir la publicación de los pines a lo largo del día, pues es una forma de llamar la atención del algoritmo.
- Pinear los videos de Youtube directamente a Pinterest, ya que pueden ser vistos en la misma plataforma.

**Puede ser el banner de la entrada, una ilustración de parte del proceso...

B. Intervención: acciones para llegar a los Objetivos de Difusión

Asistir a los Drink & Draw o Coffee & Draw

- Estar atento a las fechas del Drink & Draw o Coffee & Draw que el grupo PopAp organiza.
- Ubicar de antemano a los concept artists más influyentes:

- Jesús Felix Diaz (@poloverdeart)
- Brandon Mieses Garcia (@bmg.mieses)
- Rafael Caballero (-)
- Juan Diego León (@jotade)
- Jona Bulnes (@musgo.art)
- Carlos Palacios (@carltzz)
- Adriana Alvarado (@adriaalvaradoart)

No concept artists, pero miembros populares y activos en la comunidad:

- Aldo Estrada (@ilustronauta)
- Jordilustra (@jordilustra)
- Jose Rojas (@jotailustra)
- Gonzalo Lazo (@lazoboy)
- Gonzalo Cuadros (@6h5t7y)

Al no haber una gran cantidad de concept artists peruanos profesionales, es válido acercarse a otros artistas, pues ellos también te pueden ayudar a correr la voz. En Lima las distintas escenas artísticas se cruzan entre sí.

- Investigar previamente cómo son los concept artists peruanos (millennials - centennials geeks) para adaptar la comunicación del mensaje.
- Conocer qué información previa podrían tener sobre Concept Thought, así como barreras que les impida entenderlo.
- Antes de conversar con ellos, redactar una idea de estructura de mensaje. Es necesario mencionar el nombre del proyecto y cuál es el beneficio diferente y nuevo que ofrece a los concept artists (mensaje final).
- Asimismo, preparar una tarjeta o flyer de Concept Thought.

- Como el objetivo es que tu interlocutor ingrese al blog y lo comparta internamente entre sus contactos, el acercamiento debe ser orgánico: no se debe hablar de Concept Thought desde el inicio, sino primero encontrar terreno en común con la otra persona. El punto es conectar. De allí la pregunta “¿A qué te dedicas?” puede surgir, a partir de la cual puedes mencionar el proyecto. En 1 o 2 oraciones debes explicar qué es Concept Thought y qué beneficio le traería al que te escucha. Si muestra interés, se entrega la tarjeta o el flyer.
- Considerar tu expresión corporal (el uso de las manos o la mirada), tu voz (el volumen y el ritmo) y la proximidad (espacio con el otro) durante la conversación.

C. Planes de estrategia: acciones para llegar a los Objetivos de Alianza

Con los concept artists

- Escoger de la anterior lista a los 5 artistas que hayan mostrado el mayor interés por el proyecto.
- No olvidar que hay que primero revisar la reputación e imagen del artista.
- Proponerles la siguiente alianza estratégica: a cambio de dinero, ellos prueban el método de semiótica visual aplicada a concept art y comparten el resultado a sus seguidores, compartiendo el enlace del blog y etiquetando a la cuenta de instagram de Concept Thought.

Con las universidades o centros

- Proponerles a La Cochera, Toulouse Lautrec e ISIL la siguiente alianza estratégica: a cambio de un taller gratuito dirigido a sus alumnos que utilice el método mencionado, ellos promocionan este evento y hacen

mención del blog/la cuenta de IG en todos los posts relacionados. Por ejemplo, en su post de invitación al taller o su post con registro fotográfico del taller.

- Reutilizar los posts resultantes de las colaboraciones en la cuenta de IG y en el blog en un apartado que muestre las impresiones de los usuarios.

Calendarización de las Estrategias y Acciones: [Diagrama de Gantt](#)

Anexo 2: Lista de preguntas para la validación del proyecto de diseño

- Nombre
- Edad
- Desde hace cuánto que te dedicas al concept art
- Cuál es el último proyecto que has participado como concept artist y qué hiciste

Sobre el blog en general,

1. ¿Qué aspectos específicos del blog facilitan o dificultan la navegación?
2. ¿Qué te pareció la imagen y estilo visual del blog (paleta de colores, tipografía, mascota, uso de cómic, gifs)? ¿Qué tal te pareció el tono de comunicación (el tono del texto, de los diálogos en el cómic...)?
3. ¿Qué características de las entradas del blog hacen que la información sea fácil o difícil de entender? ¿Por qué?
4. La forma en cómo se aborda el proceso creativo del concept artist, ¿qué tal te pareció?

Entrada 1

1. ¿Se puede aportar a la narrativa visual desde el **diseño del estilo visual**?
2. ¿Qué beneficios específicos identificas al aplicar la semiótica visual al diseño de **estilo visual**?
3. ¿Consideras que el caso del rediseño del **estilo visual** ayuda a entender la aplicación de los conceptos de la semiótica visual?

Entrada 2

1. ¿Se puede aportar a la narrativa visual desde el **diseño de personajes**?
2. ¿Qué beneficios específicos identificas al aplicar la semiótica visual al **diseño de personajes**?
3. ¿Consideras que el caso del rediseño de **Marie** ayuda a entender la aplicación de los conceptos de la semiótica visual?

Entrada 3

1. ¿Se puede aportar a la narrativa visual desde el **diseño de escenario y objetos**?
2. ¿Qué beneficios específicos identificas al aplicar la semiótica visual al **diseño de escenario y objetos**?
3. ¿Consideras que el caso del rediseño del **palacio Mazapán y la manta de Fritz** ayudan a entender la aplicación de los conceptos de la semiótica visual?

Entrada 4

1. ¿Consideras que en el caso del rediseño de la **escena de la manta de Fritz** se han aplicado los conceptos de semiótica visual revisados?

[Entrevista a Astrid Lena](#)

[Entrevista a Christiaan Mateo](#)

[Entrevista a Cristian Jiménez](#)

[Entrevista a Carla Montalvo](#)

Anexo 3: Análisis de los procesos de Rässa y Hernández, y una entrevista con Juan Diego León para conocer el proceso del concept artist

| | |
|------------------------------------|--|
| 1. Campo a observar | CREATION METHODOLOGIES - Julia Rässa |
| Anotaciones, descripción, detalles | <p>Tesis que presenta una metodología para la realización de concept art para videojuegos, tras entrevistar a distintos concept artists del medio y encontrar patrones en sus formas de trabajo.</p> <p>Combina dos metodologías:</p> <ul style="list-style-type: none">● <u>Median Approach (Environment Art)</u> Enfoque principal en el diseño, la investigación y técnicas artísticas básicas. Funciona mejor para arquitectura, naturaleza y creación de objetos. Paso 1: Se proporciona una historia preexistente en la que se basarán los conceptos visuales o, al menos, una breve descripción (la historia puede cambiar, y cambiará, durante la fase de investigación).<p>Paso 2: Una etapa de escritura que divide la premisa principal de la historia en narrativas más pequeñas, líneas argumentales o palabras clave que apoyen el tema.</p> |

Paso 3: Se intenta definir el tipo de historia que el equipo de desarrollo del juego o el artista en particular quiere contar.

Paso 4: Se investiga y se recopilan referencias.

Paso 5: Se define el estilo del proyecto y si la historia se basará en el mundo real o en uno fantástico. Con base en esto, se decide si se necesita photobashing.

Paso 6: Se realiza un boceto en escala de grises (para definir la iluminación y la composición) y luego se continúa utilizando la técnica de photobashing, sin definir ninguna ilustración como diseño final, centrándose en el impacto general de la imagen.

Paso 7: Desarrollar las ideas que fueron seleccionadas y estar al tanto de las tendencias actuales y del mercado, tratando de crear contenido original que no se haya hecho antes.

- **Outlying Approach (Character art)**

Enfoque principal en la narrativa visual, speedpainting y cualquier tipo de técnica.

Paso 1: La historia aún no está definida. El artista se pregunta sobre el mundo, los personajes y el conflicto principal, teniendo en cuenta ciertas limitaciones del proyecto. No es necesario responder a todas las preguntas de inmediato.

Paso 2: En función de las limitaciones del proyecto, seleccione un estilo visual o defina el estilo de desarrollo visual previo para el mismo proyecto y continúe trabajando con ese estilo.

Paso 3: Establecimiento de reglas visuales como la codificación de colores de los objetos, el simbolismo, el lenguaje de las formas, etc. La clave de este paso es asegurar que la historia se refleje en cada objeto individual del mundo.

Paso 4: Una fase de bocetos flexibles utilizando métodos tradicionales y la técnica de pintura rápida.

Paso 5: Ver qué conceptos prefiere el equipo de desarrollo o, alternativamente, obtener retroalimentación.

Paso 6: Recopilar referencias una vez finalizada la etapa inicial de bocetos, para no apegarse demasiado a ninguna de ellas al principio, ya que podría resultar restrictivo.

Paso 7: Dedicar tiempo a resolver problemas visuales y continuar analizando la historia y las ideas. Añadir más narrativa a las ilustraciones. Recibir la retroalimentación final y decidir el diseño final.

Herramientas:

- Joseph Campbell "Hero's Journey"



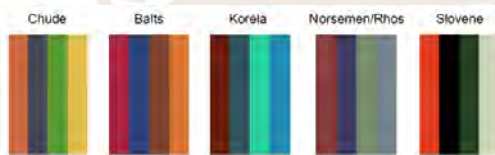
- Moodboard



- Photobashing



- Paleta de colores



Principales hallazgos

- Gracias a la metodología que usa, su proceso es bastante claro y articulado
- Establece palabras clave a modo de conceptualización (“overall theme of the thesis project was described as Nature, Historical, Elves and Fantasy”)
- Desde un inicio, la autora justifica sus decisiones de diseño (estilo, características físicas, vestuarios) en relación a la narrativa y el rol de los personajes.
- La autora considera importante también diseñar la pose final del personaje, para enfatizar su personalidad

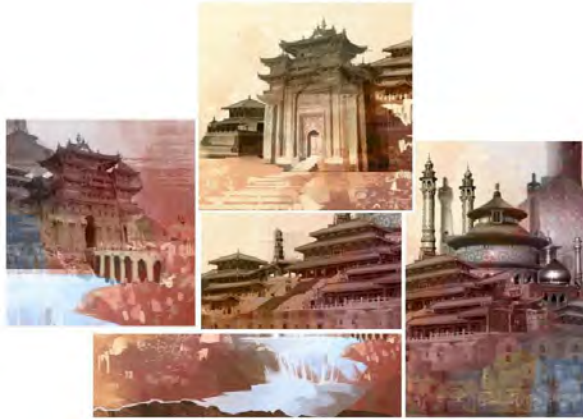
| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Al justificar sus diseños, utiliza un lenguaje similar a la semiótica. Por ejemplo, cómo decide que el personaje femenino lleve una trenza muy bien amarrada y no el pelo suelto, pues es una villana que se hace pasar como inofensiva. - Compañeros de la autora le comentaban sus percepciones, y en base a estas, ella elegía. - La autora recomienda el photobashing para solo entender la luz de la escena. Puede ser un proceso complejo, que te demora más de lo que esperas. - Recomienda fuertemente usar técnicas de pintado que reflejen el estilo del concept art (signo plástico) - El estilo visual (signo plástico) del proyecto debe ser determinado siempre desde el inicio |
|--|---|

| | |
|---------------------|--|
| 2. Campo a observar | TEORÍA Y PRÁCTICA DEL CONCEPT ART: PROCESOS DE PREPRODUCCIÓN de Álvaro Hernández |
|---------------------|--|

| | |
|------------------------------------|--|
| Anotaciones, descripción, detalles | <p>Tesis que documenta el proceso de concept art para una película de una historia ya existente (Aladino).</p> <p><u>Método:</u></p> <p>Paso 1. Buscar artistas referentes, cuyo estilo es el que se quiera usar para el proyecto, en base a su influencia en el mercado</p> <p>Paso 2. Se escoge una adaptación literaria. Lectura de dicha adaptación.</p> <p>Paso 3. Se escogen momentos claves de la narración para diseñarlos.</p> <p>Paso 4. Escenarios: se hace documentación sobre las civilizaciones en cuestión (fotografías) y se hacen bocetos de los lugares en relación a los momentos claves.</p> <p>Paso 5. Personajes: de acuerdo a la historia, se hacen bocetos de los personajes (cara, cuerpo completo y vestimenta).</p> <p>Paso 6. Props: de acuerdo a la historia, se hacen pruebas de textura y color de los objetos más importantes.</p> |
|------------------------------------|--|

Herramientas:

- Photobashing/collage/matte painting



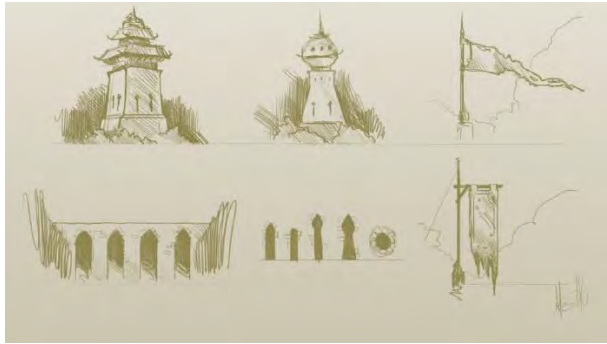
-Grisalla



- Unreal Engine 4 (3D)



- Sketching



- Thumbnails



Principales hallazgos

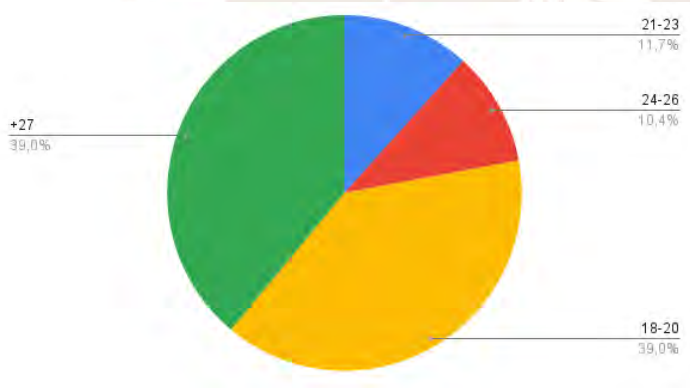
- El autor eligió el estilo (signo plástico) antes de haber elegido la historia. Los artistas referentes elegidos fueron de estilo realista. Justificó su elección en base a la gran influencia de dichos artistas en el mercado, mas no lo enlazo con la historia (narrativa).
- El autor no tomó en cuenta otros datos que harían más veraz el proyecto: presupuesto, deadlines, etc.
- Para el autor, usar texturas o elementos más realistas aportan representación y veracidad a las propuestas de diseño. Percibo que estuvo más enfocado a llegar a dicho acabado que a narrar mediante formas o colores (signos icónicos).
- No hubo validación externa o feedback de otros sobre su trabajo. El diseño no incluyó la percepción de otros.
- La combinación de 3 culturas distintas en la arquitectura es interesante, aunque tal vez muy ambiciosa.
- La descripción de las piezas no se percibía en el mismo diseño. El diseño no funcionaba sin la explicación.

Preguntas para Juan Diego León

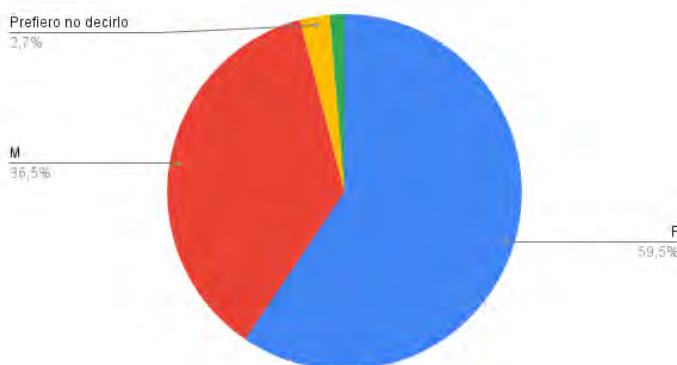
1. ¿Qué has estudiado para poder aprender sobre concept art?
2. Teniendo en cuenta tu última participación en una producción animada, ¿cómo suele ser tu proceso de diseño?
3. ¿Bajo qué criterios son las correcciones del director de arte sobre tu trabajo?
4. Durante tu proceso creativo, ¿cuáles son tus criterios para elegir ciertas formas, colores y texturas para el diseño de los personajes, escenarios y objetos? ¿Por qué?
5. ¿Has escuchado sobre el término semiótica de diseño / visual?

Anexo 4: Encuesta a los espectadores peruanos sobre el análisis de la manta de Fritz

1. Indique su rango de edad



2. Indique su género



3. Observe con atención el diseño del vestuario y habitación de la niña en el siguiente fragmento:



4. A partir de lo observado, ¿cómo imagina su personalidad? ¿Por qué?

Respuestas notables

“Basándome en el diseño, siento que no podría rescatar mucho en como estos me tratan de decir algo del personaje en sí mismo. Quizás es muy plano. Podría decir que es de clase acomodada, pero se me hace difícil tener una personalidad bien definida, podría ser cualquier niña.”

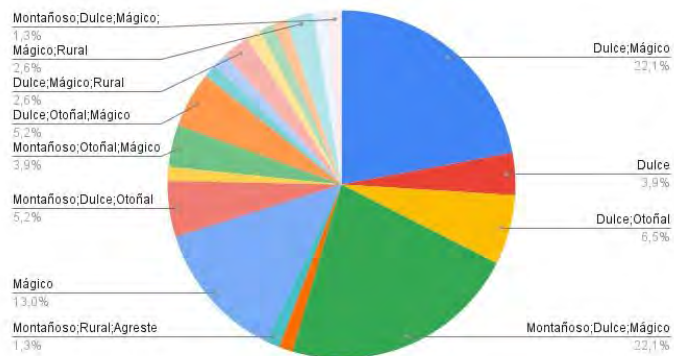
“Quiero agregar primero que la no variedad de planos hace que sea un tanto difícil, solo tenemos el general del comienzo para asentarnos en la escena, pero más allá de eso, es bastante olvidable el como se ven tanto el vestuario (solo vemos el busto), como la habitación, porque sólo vemos fragmentos de esta. Aunque no puedo imaginar una personalidad, puedo imaginar un status, por la gran habitación, más allá de eso, podría ser alguien ordenada porque todo está en su lugar aparentemente, y alguien asustadiza, pero lo último es más por el acting que por diseño de vestuario o habitación.”

5. Observe con atención el diseño del escenario al que llegan en el siguiente fragmento:

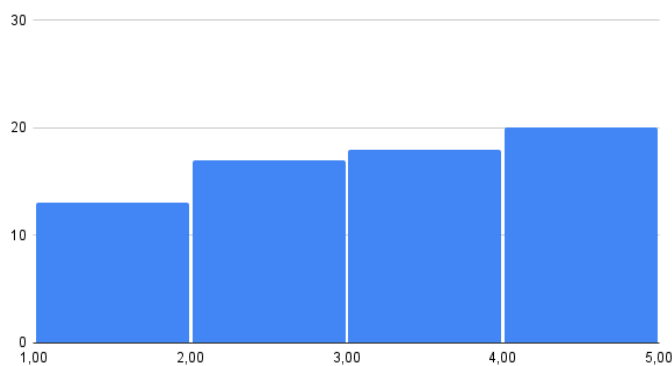


6. ¿Qué adjetivos elegiría para describir de la manera más precisa al escenario?

Elija mín. 1 - máx. 3



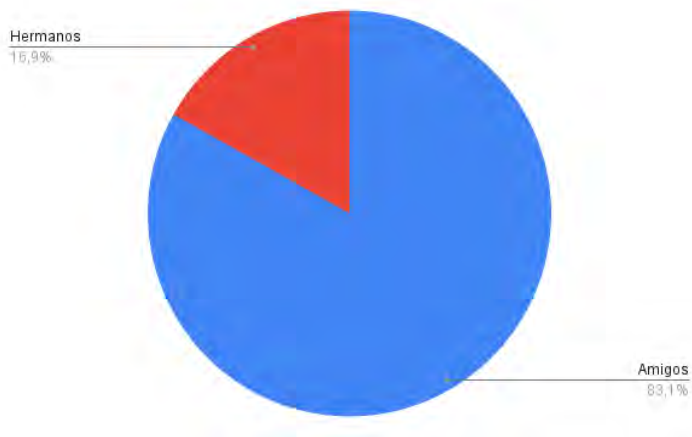
7. Teniendo en cuenta la respuesta anterior, del 1 al 5, ¿le parece coherente encontrar hongos comunes y silvestres en este ambiente?



8. Observe con atención los diseños de personajes en el siguiente fragmento:



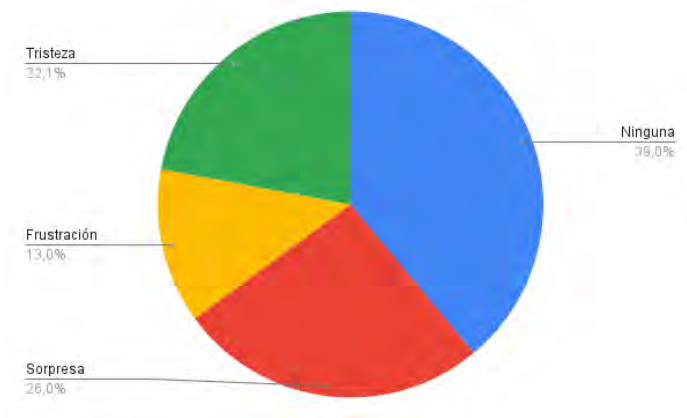
9. ¿Qué tipo de relación cree que mantienen los dos personajes en la jaula?



10. Observe con atención la manta de Fritz en el siguiente fragmento:



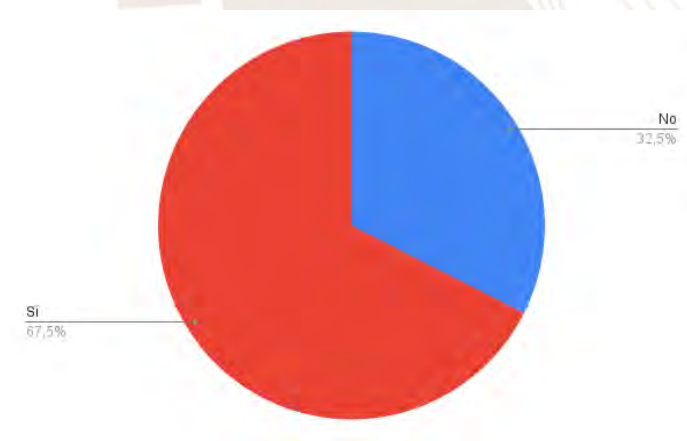
11. ¿Cuál principal emoción le evocó a usted la manta de Fritz?



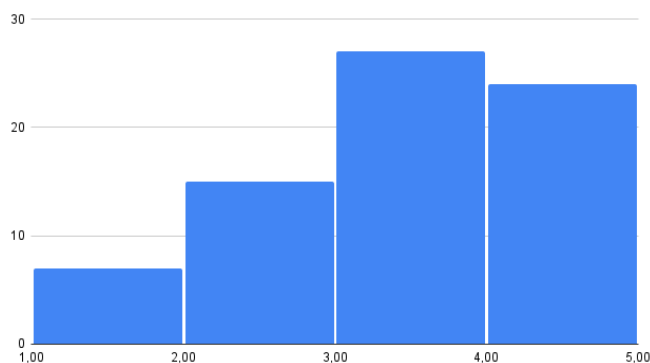
12. Observe con atención la manta de Fritz en el siguiente fragmento:



13. ¿Percibe usted la presencia de algún color predominante en el fragmento?



14. Del 1 al 5, ¿qué tan intensa percibió la batalla?



Anexo 5: Entrevista con Adriana Alvarado (concept/color key artist) - lista de preguntas

1. ¿Cómo ha sido tu carrera como concept artist en largometrajes animados en 3D?
2. ¿Cómo percibes la situación del cine animado 3D peruano?
3. ¿Cómo percibes la educación sobre animación en Perú?
4. ¿Cómo ha sido tu experiencia en la producción de Ainbo?
5. ¿Cómo fue la relación entre el equipo de arte (tú y otros) y el productor ejecutivo?
6. ¿Cuál es el objetivo del color key artist?
7. Al momento de hacer cada frame, ¿cómo determinas la composición de colores?
8. ¿Has escuchado sobre el término semiótica de diseño / visual?

Anexo 6: Cuestionario sobre el concept artist profesional peruano

A) Identidad

En tu interacción con otros concept artists peruanos, bajo tu opinión...

1. ¿Cuál crees que es el rango de edad promedio?
2. ¿Cuál es el género (F, M, No binarie/Queer) que está más presente?
3. ¿Qué nivel de estudios (técnico, pregrado, posgrado) tienen?
4. ¿Qué espacios (físicos o digitales) suelen frecuentar para socializar y conversar entre ustedes?

B) Comunidad

1. ¿Crees que exista una comunidad o industria de concept artists en Perú? De no haber, ¿dentro de qué grupos, comunidades o ferias te sueles mover?

2. ¿Mediante qué medios te enteras de lo último en la industria animada o la comunidad artística nacional? Pueden ser redes sociales, servidores de Discord, podcasts, videoblogs de Youtube, revistas impresas o cualquier otro medio digital o físico.

C) Aprendizaje

1. ¿Mediante qué medios te mantienes al día con las exigencias y expectativas laborales de la industria?
2. Para pulir tus habilidades, ¿qué plataformas digitales (Youtube, Domestika, maestrías online, etc) o físicas (cursos presenciales, workshops, residencia artística, etc) utilizas?
3. Al aprender una herramienta nueva, ¿qué aspecto buscas mejorar en tu proceso? (rapidez, creatividad, comunicación, etc)
4. ¿De qué manera la Inteligencia Artificial ha influido en tu aprendizaje de nuevas habilidades?

