



SACKTEON
ESCUELA DE ANIMACIÓN

DISEÑO DE ESCENARIOS

DESDE EL LADO ARTÍSTICO

CONTANDO CON EL ENTORNO

Los escenarios son un elemento importante para nuestras ilustraciones, animaciones o cómics. Los escenarios no son “lo que sale atrás de lo importante”, al igual que los personajes, los escenarios son parte esencial del proyecto audiovisual; son lo que construye la atmósfera de la escena, son lo que define el ambiente del entorno, son lo que cuentan historias y vidas tanto presentes como pasadas, son lo que guía la atención del espectador a lo importante.

Desde el inicio hasta el final, **los escenarios contribuyen a la construcción del universo de sus respectivos proyectos**, y sus objetivos son el ser **inmersivos y creíbles**, capaces de recrear diferentes ambientes y resaltar la estética del proyecto.



EL ROL DEL DISEÑADOR DE ESCENARIOS

También llamados *background designers*, se encargan de la construcción del escenario, la atmósfera y todos los elementos presentes para el entorno.

El diseñador de escenarios **define y aplica los colores, las formas y las luces** para marcar el **tono del universo del proyecto y brindarle vida a mundos nuevos**, asegurándose de **darle su espacio a los personajes**. También, **cuida de no robar la atención del espectador** cuando debe de prestarle atención a las acciones o diálogos de los personajes, asegurándose de **no sobresaturar el escenario pero tampoco dejarlo sin personalidad o identidad**.



¿QUÉ SE NECESITA PARA SER UN DISEÑADOR DE ESCENARIOS

Las principales habilidades que un background designer debe de desarrollar son:

- Puede **construir, ilustrar, colorear** e **iluminar escenas** (ya sea en formato digital o tradicional).
- Sabe trabajar y leer **guiones**, entre ellos el **storyboard**.
- **Domina conceptos relacionados con:** la teoría del color, la luz, la forma, la textura, la composición espacial, las proporciones y el diseño ambiental.
- Sabe **crear versiones de un mismo escenario** y cómo ajustarlas.
- Se fija en **cómo interactúan los objetos en primer y segundo plano**, buscando la **armonía visual**, teniendo una **atención extrema a los detalles**.
- Tiene una **visión creativa** para **crear y experimentar**.
- Tiene la capacidad de **adaptar conceptos abstractos** a imágenes y escenarios.
- **Sabe trabajar y colaborar con otros profesionales del área**, como el *layout artist* (el encargado de desarrollar la posición de las cámaras y la puesta en escena de los planos).



POR EJEMPLO...

OVER THE GARDEN WALL™

Over the Garden Wall (Más allá del jardín) es una miniserie animada estadounidense, creada por **Patrick McHale** y transmitida en **Cartoon Network**.

Al ser una serie de **misterio** y **fantasía**, los escenarios son **lúgubres** y **sombríos**, la presencia de la naturaleza es abrumadora al estar en casi todos lados y con **un gran contraste entre las luces y sombras**. Los escenarios juegan con **la temperatura de colores**, brindando la **sensación** de seguridad y calma con los escenarios más **brillantes** y **cálidos**; o por el otro lado, incertidumbre y posible amenaza en los escenarios más **oscuros** o **carentes de color**. ¡**Levon Jihanian** fue el artista de escenarios para esta serie!



POR EJEMPLO...



Steven Universe es una serie animada estadounidense transmitida por **Cartoon Network**, creada por **Rebecca Sugar**.

La serie se caracteriza por sus géneros de **fantasía**, **ciencia ficción** y **aventuras**: el mundo de Steven Universe es una **bella fusión** entre el espacio exterior y el planeta tierra, donde la **tecnología**, la **naturaleza**, la presencia del **ser humano**, y de las **gemas** (alienígenas) conviven. Los escenarios buscan **transmitir emociones** y **reflejar el pasado** que viven los personajes en el presente, con **paletas de colores** que pueden saltar desde los **colores saturados** a los **colores pasteles**, con **contrastes** suavizados o notables. Los artistas del **Crewniverse** trabajaron con el corazón para hacer arte.

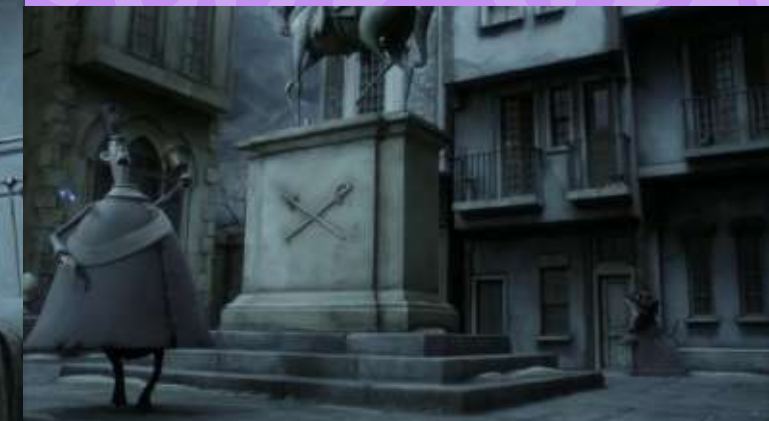


POR EJEMPLO...

TIM BURTON'S Corpse Bride

Corpse Bride (El cadáver de la novia) es una película estadounidense de Stop Motion dirigida por **Tim Burton** y **Mike Johnson**, distribuida por Warner Bros. Pictures.

Al ser del género **fantástico gótico**, el mundo de los vivos se apega a la estética de la **época victoriana**, presentado por su arquitectura, pero con una **paleta de colores fría y casi grisácea** por los problemas que abruman en la vida. Pero en el mundo de los difuntos la cosa cambia: **se agregan más colores** como el verde y morado, y aunque todo luce más **retorcido y macabro**, hay más vida en los muertos, más color en sus vidas a comparación de los de arriba. **Los integrantes del departamento** de arte hicieron un trabajo escalofriante de calidad.



POR EJEMPLO...

となりのトトロ

Tonari no Totoro (Mi vecino Totoro) es una película animada japonesa, escrita y dirigida por **Hayao Miyazaki** y producida por **Studio Ghibli**.

Entre la **vida cotidiana** y la **fantasía**, Mi vecino Totoro nos presenta una familia pequeña conviviendo con su nuevo entorno en un **Japón de la posguerra** que ha vuelto a **florecer con vida**, presentada con una **paleta de colores fresca** como el verde y azul claro.

La **arquitectura tradicional japonesa** se entrelaza con la **naturaleza** y los **paisajes**, dando esa **sensación del pasar de la vida y el tiempo**. Aunque tenemos elementos fantásticos con Totoro y sus amigos, **su presencia no altera la naturaleza**, pasando a su lado como el espíritu del bosque que es.



¿QUÉ SE NECESITA PARA REALIZAR DISEÑOS DE ESCENARIOS?

**¡NECESITAMOS APLICAR LOS
FUNDAMENTOS DEL
VISUAL DEVELOPMENT!**



VISUAL DEVELOPMENT

Al español se le conoce como **desarrollo visual**, **visual dev** o por las siglas al inglés **VISDEV**, se trata de un componente básico que se usa en todo tipo de artes, entre ellos el diseño de escenarios.

Siguiendo ese tema, el **visual development artist** debe de **tener la capacidad de crear todo tipo de escenarios, ambientes, props** (cualquier objeto que cumpla una función específica), y **todas las demás características que formaran parte de dichos elementos** como: paleta de colores, temperaturas de color, iluminación, etc., para poder **crear los escenarios en donde contaremos la historia del proyecto.**

- **Se necesita tener habilidades de:** **ilustración tradicional** y **digital**, también **diseño gráfico**. Al igual que conocimiento básico sobre **animación**.
- El **visual development** se desarrolla durante el **período de preproducción**, abarcando la visualización de la idea y los primeros diseños.

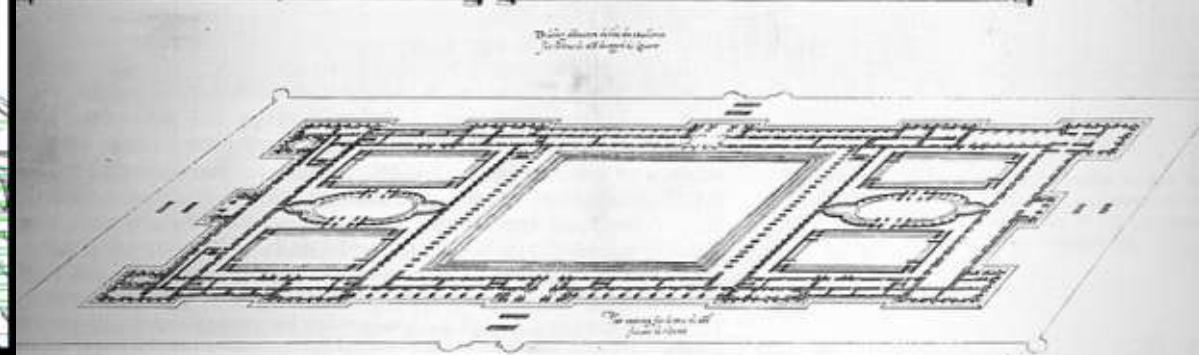
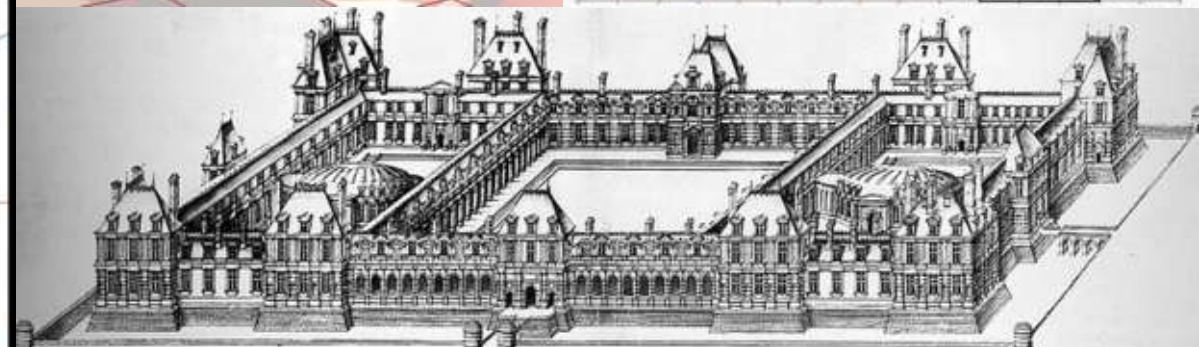
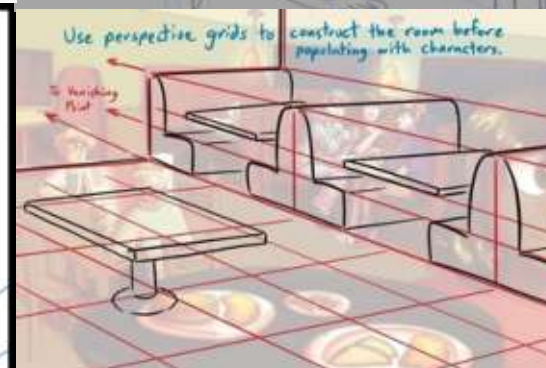
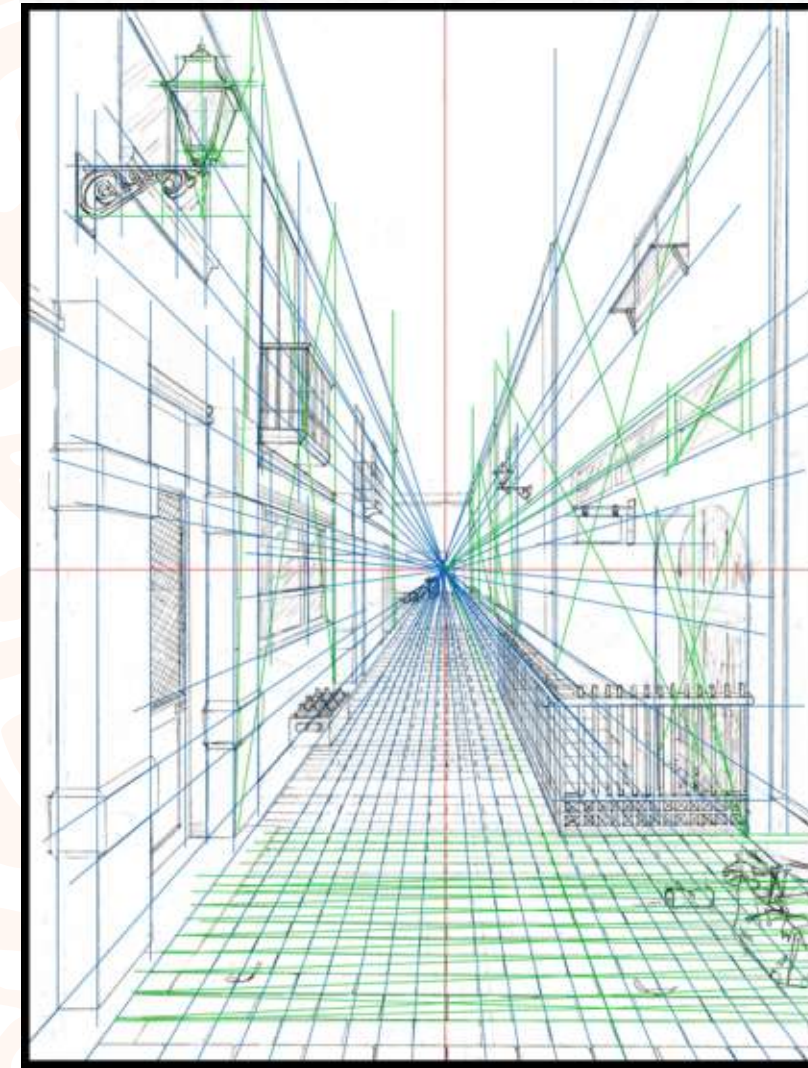
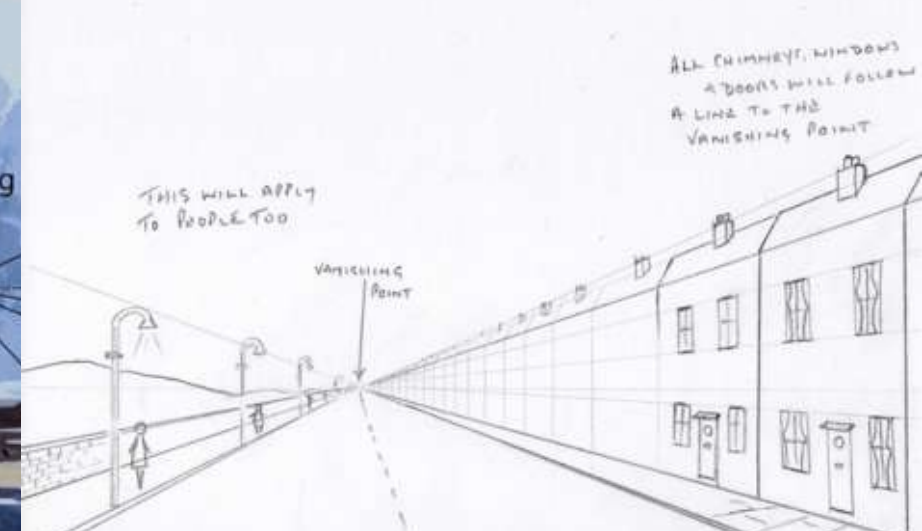


PERSPECTIVA

Se trata de la **técnica de representar uno o varios objetos en una superficie plana**, como lo sería en una hoja de papel o en una pantalla, **para crear la ilusión de profundidad, dirección y realismo**.

La perspectiva nos puede ayudar a **evitar que nuestros escenarios luzcan planos y carentes de vida**, incluso puede ayudar a **resaltar las sensaciones o el tipo de ambiente que debe de expresar el escenario**: ¿Te sentirías seguro en una habitación de 4 paredes en el que apenas te puedes mover? ¿O estaría mejor si las paredes estuvieran más alejadas entre sí para dejarnos respirar?

- **Cuida el espaciado que dejas entre tus puntos de fuga**; si quedan con poca distancia entre sí, hará que el escenario luzca distorsionado, como si estuviera siendo estirado de manera no natural.
- **Existen diferentes tipos de perspectiva**, y pueden servir para acentuar algo en específico.



COMPOSICIÓN

Es el **arreglo** u **organización** de los elementos presentes en una obra con el fin de **guiar los ojos del espectador hacia los objetos o puntos más importantes** sin perderse dentro del escenario; es una guía visual. Sin embargo, las reglas de la composición se pueden romper con el fin de desafiar el concepto de equilibrio para los espectadores.

Hay otros componentes que juegan junto a la composición para lograr su objetivo, como la **iluminación** y las **acciones del personaje en su entorno**.

Composiciones que puedes utilizar:

- Regla de los tercios
- Sección áurea
- Regla del horizonte
- Balance 70% - 30%
- Direccionalidad
- Contraste entre luz y color
- Saturación o desaturación de información.



ILUMINACIÓN

Mencionado anteriormente, la **iluminación** (por su significado gramatical) es **la acción o el efecto de iluminar por dar luz a cualquier espacio**. Dentro del tema del diseño de escenarios **es un elemento que puede definir muchas cosas**, como **la temperatura** y **el tono emocional del ambiente**; normalmente hay muy poca iluminación en los escenarios que deben de provocar pavor, incertidumbre o terror. O a veces, para dar la sensación de esperanza, los rayos de la luz y la intensidad de estos pueden acentuar dichos momentos.

A su vez, **apoya en otros apartados** como **la composición**, **el lenguaje de color**, etc., ya que puede brindar **balance visual**, ayudar a la toma de **decisiones** o **correcciones** respecto al **enfoque dentro de los escenarios**, resaltar **puntos focales** o crear **contrastes visuales**, definir el **tiempo** del entorno, etc.



LENGUAJE DEL COLOR

El **color** es un elemento del lenguaje visual con el que podemos transmitir ideas, mensajes y **significados**, basado en la **percepción cultural**, el comportamiento del ser humano y su forma de interpretar su entorno.

El **lenguaje del color**, también llamado lenguaje cromático, sostiene que **cada color produce una sensación diferente** y que al usar el color como forma de comunicación, **estaremos transmitiendo alguna sensación o sentimiento**. Los colores definen o resaltan elementos como la **iluminación**, la **atmósfera**, la **temperatura**, la **temática**, etc.

Temas adicionales que forman parte del lenguaje del color:

- Paletas de colores (Color keys)
- Temperatura de color
- Teoría de color
- Psicología del color

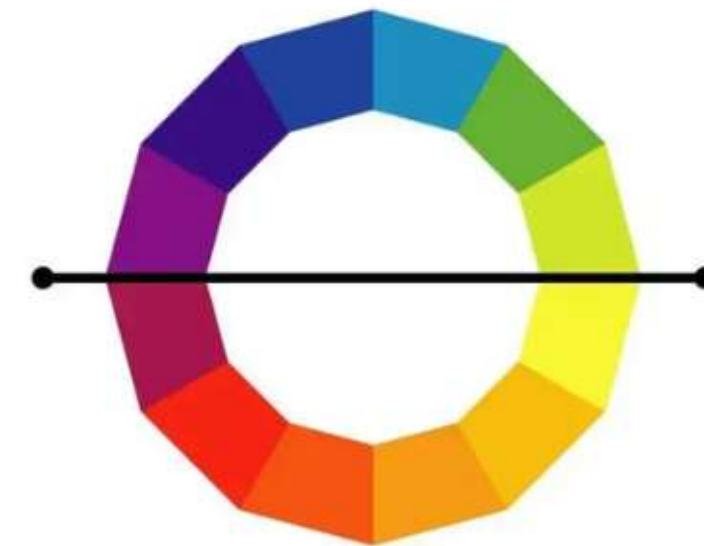


PSICOLOGÍA DEL COLOR

QUÉ TRANSMITEN Y QUÉ MARCAS LO USAN

ROJO	AZUL	VERDE	AMARILLO	NARANJA	VIOLETA	ROSA	MARRÓN	GRIS	NEGRO
DINAMISMO CALIDEZ AGRESIVO PASIÓN ENERGÍA PELIGRO	PROFESIONAL SERIEDAD INTEGRIDAD SINCERIDAD CALMA INFINITO	NATURALEZA ÉTICA CRECIMIENTO FRESCURA SERENIDAD ORGÁNICO	CALIDEZ AMABILIDAD POSITIVIDAD ESTIMULANTE ALEGRÍA ILUMINADO	INNOVACIÓN MODERNIDAD JUVENTUD DIVERSIÓN ACCESIBILIDAD VITALIDAD	LUJO REALEZA SABIDURÍA DIGNIDAD MISTERIO ESPIRITUAL	DIVERSIÓN PRESUMIDO INOCENCIA FEMENINO DELICADEZA ROMÁNTICO	MASCULINO RURAL NATURAL TIERRA SIMPLICIDAD RÚSTICO	AUTORIDAD OPACIDAD SENCILLEZ RESPECTO NEUTRAL HUMILDAD	PODER SOFISTICADO PRESTIGIO VALOR ATEMPORAL MUERTE
Nintendo Coca-Cola	Ford Facebook	GREENPEACE Android	DHL McDonald's	SONOCLUBS Firefox	YAHOO! Cadbury	Barbie AIDS	UPS Nescafé	SWAROVSKI Apple	NIKE BMW

Colores fríos



Colores cálidos



ESTRUCTURACIÓN DE LOS VALORES

Nos referimos al **estudio y aplicación del color en relación a los tonos de gris**, siendo un **análisis del color en cuanto a la función que debe de cumplir dentro de un escenario** de manera **práctica, óptica, lumínica y espacial**, dejando de lado por completo el tema de la percepción y reacción al color de forma psicológica.

El concepto de **valor** se refiere a **que tan oscuro o luminoso es un tono de gris**: mientras más se alinee al **blanco**, el valor es **claro, luminoso**. Y mientras más se alinee al **negro**, el valor será **bajo, oscuro**.

- La estructuración de los valores en los escenarios nos ayudan a **la legibilidad de las formas, los focos de atención y el contraste**.
- **Ten cuidado con las agrupaciones grises de valores muy similares**.
- **Las zonas que contengan mayor contraste** serán los **puntos focales** donde irá dirigida la atención.



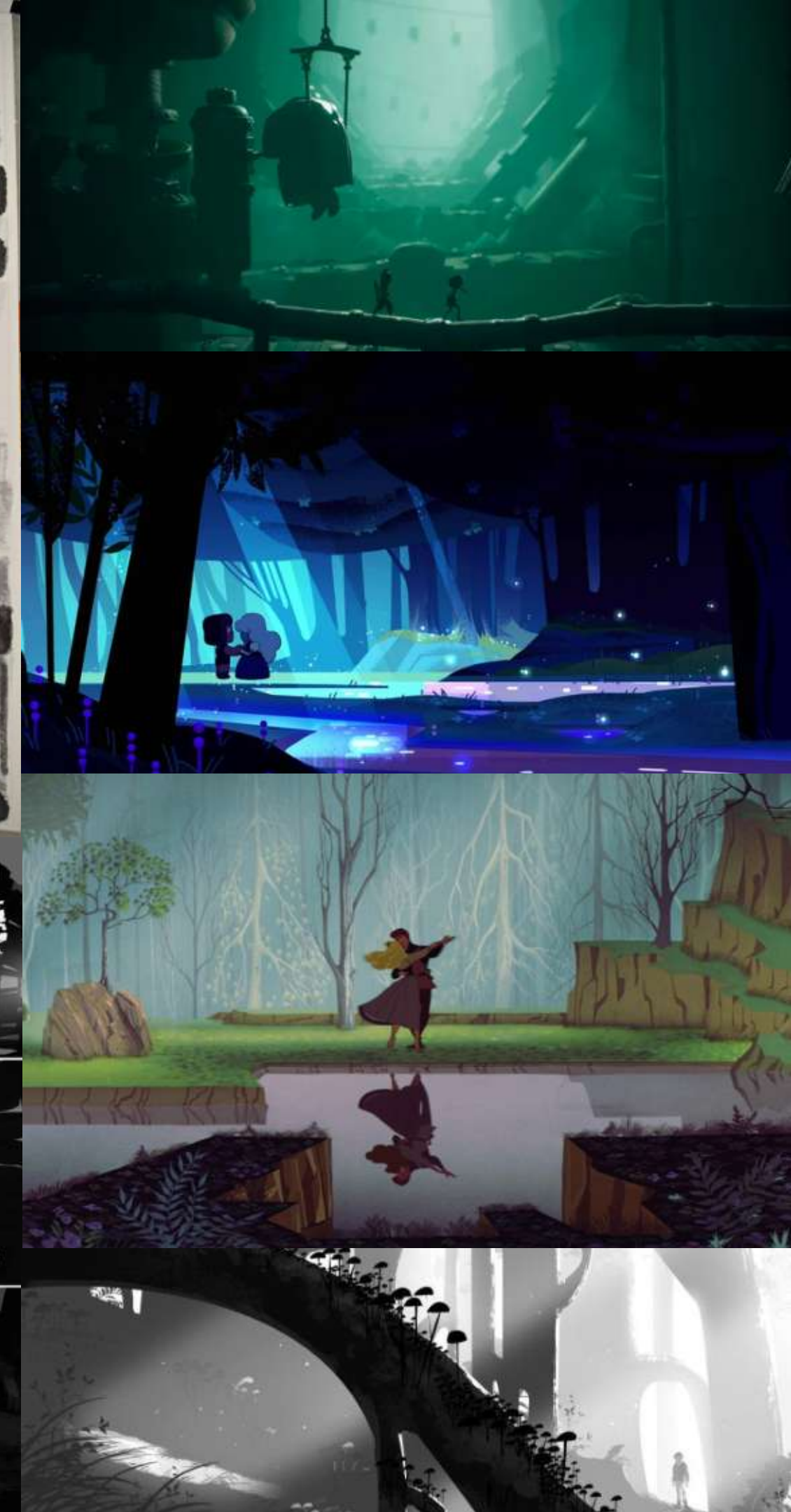
DIFERENCIA LOS PLANOS

Dividir e identificar los planos de un escenario es imprescindible para dar la sensación de **tridimensionalidad, profundidad** o el tipo de **espacio** que tiene el escenario. Los escenarios se pueden dividir en 3 planos:

- **Background** (Fondo)
- **Middleground** (Plano medio)
- **Foreground** (Plano frontal)

La regla a seguir es que el **background** se debe identificar con **colores claros**, el **middleground** con **tonos medios** y el **foreground** con **tonos oscuros**. Mientras **más claros** sean los elementos, **más alejados** estarán. Y mientras **más oscuros**, **más cercanos** estarán a la "pantalla".

- La **superposición** de formas apoya a crear la ilusión de **profundidad**.
- Recomendamos **primero trabajar con escala de grises**, después puedes agregar los colores.



CONSEJOS PARA DISEÑAR ESCENARIOS

TOMA DE REFERENCIAS

Para crear escenarios profesionales se necesitan referencias; son una parte esencial del visual development. Las referencias son importantes: nos ayudan en aplicar los detalles con mucha más precisión y facilidad, tener una idea clara del escenario que se quiera realizar y cómo hacerlo.

También pueden servir para inspirar a la hora de realizar escenarios originales, fuera de la realidad o donde tengamos que crear algo nuevo.

Recomendamos crear moodboards (tableros de referencias) tanto para realizar estudios precisos como para inspirarte.



CONSEJOS PARA DISEÑAR ESCENARIOS



THUMBNAILS

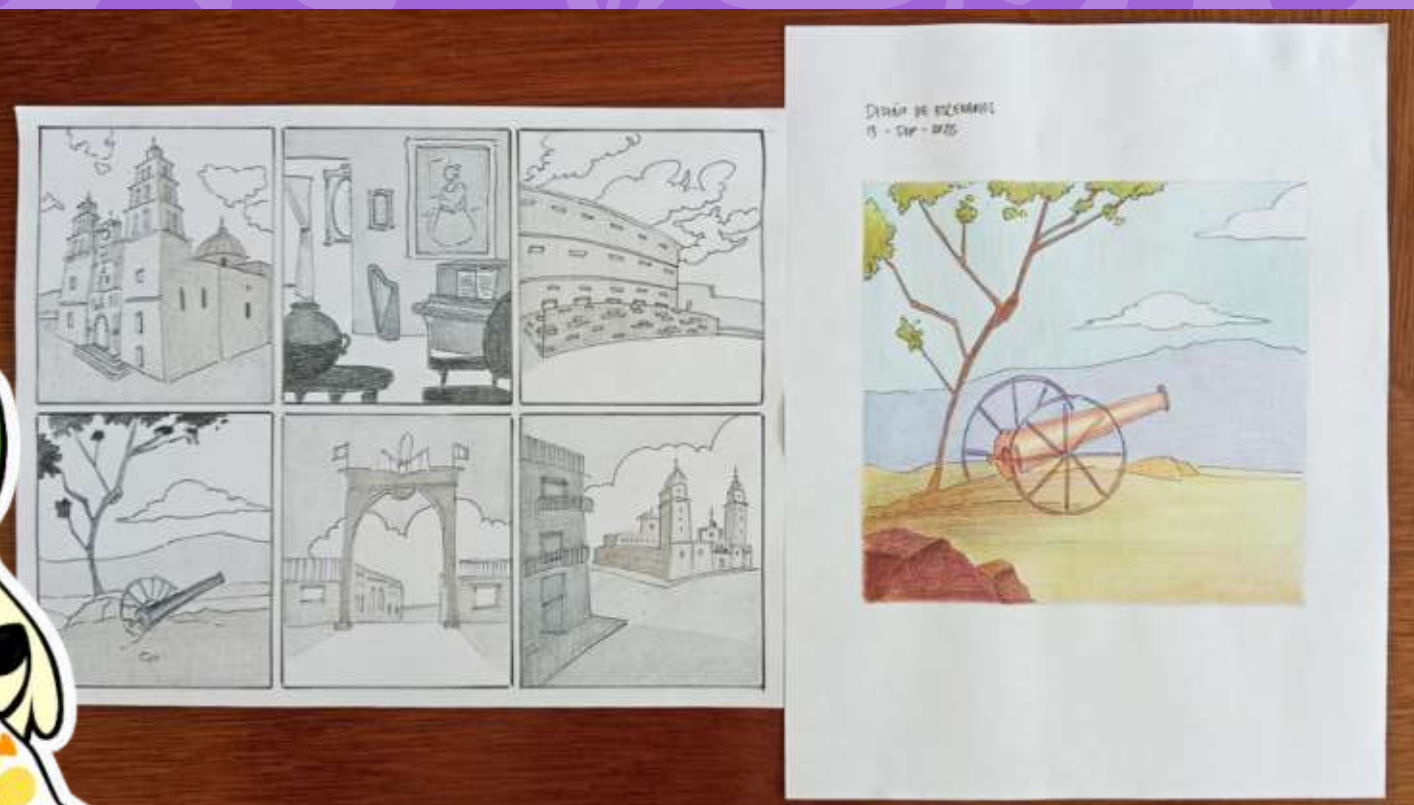
Los **bocetos en miniatura**, **thumbnails** al inglés, son recomendables de realizar antes de pasarnos a trabajar en los escenarios definitivos, **de esta forma se podrán hacer ajustes** en las formas y las composiciones, decidir dónde se colocará el punto focal para guiar la mirada de los espectadores, verificar el espaciado entre elementos o donde colocaremos a los personajes u objetos, entre otras cosas.

Aquí no hay que preocuparnos tanto del detallado, los colores finales o la iluminación por el momento, **¡y no hay límite de cuánto poder hacer!**

Experimenta y permítete realizar cuantas variantes desees.



EJEMPLOS DE DISEÑO DE ESCENARIOS



EJEMPLOS DE DISEÑO DE ESCENARIOS

