

FROM SKETCH TO SCREEN - Creación de personajes y vestuarios para cine, animación y videojuegos.



DURACIÓN: 20 HORAS.
TALLER IMPARTIDO EN ESPAÑOL Y/O INGLÉS.

OBJETIVO DEL WORKSHOP

En este workshop se aborda el proceso de creación de **conceptos visuales de personajes** desde cero, tal como se hace en una producción real. El alumno experimentará todo el proceso: desde la **lectura del guión** y las **reuniones creativas** con el productor y el equipo de arte, hasta la **investigación visual**, el **desarrollo de propuestas** y la creación de un **concepto final listo para producción**.

Una experiencia inmersiva como introducción al mundo profesional del cine y los videojuegos.

CONTENIDOS DEL WORKSHOP

Este workshop es una **introducción práctica al diseño visual de personajes y vestuario para cine y videojuegos**. A lo largo de 20 horas, descubrirás cómo el **concept art** se convierte en la herramienta clave para comunicar ideas entre los diferentes departamentos de una producción.

El objetivo del taller es entender como los **fundamentos esenciales** del dibujo, la anatomía, la luz y los materiales, unidos a métodos más recientes como la escultura 3D, pueden ser aplicados al desarrollo de personajes. A través de ejercicios guiados, explorarás el proceso completo: **investigación visual, bocetos, estudios, pintura digital**, técnicas como **photo-bashing** y **matte painting, modelado en 3D(Zbrush)**.

Una experiencia intensiva que ayudará a entender el **proceso** y dar los primeros pasos en el universo del concept art cinematográfico y de videojuegos, sentando las bases para seguir desarrollando su propio estilo dentro de los standards del sector.

METODOLOGÍA

El workshop propone una **experiencia práctica e inmersiva** que recrea el proceso real de trabajo en los departamentos de arte de **cine y videojuegos**. A través de ejercicios guiados, los alumnos desarrollarán **arte conceptual** —digital, tradicional o mixto— para transformar descripciones de guión en **ilustraciones listas para producción**.

Se trabajará a partir de **fragmentos de guiones**, interpretando personajes y sus roles en la historia. Luego, se crearán **moodboards y referencias visuales** para definir el tono y la identidad del proyecto, simulando la dinámica profesional entre el ilustrador, el director y los jefes de departamento.

En la fase de desarrollo, se aplicarán **técnicas de ilustración digital y métodos de trabajo ágiles** para generar y perfeccionar diseños en tiempo real, con revisiones y feedback continuo. Finalmente, se abordarán los **detalles de diseño y funcionalidad** —materiales, texturas y elementos específicos— para lograr conceptos sólidos, coherentes y visualmente impactantes.

Una metodología que combina **creatividad, técnica y visión narrativa**, ideal para quienes buscan iniciarse en el mundo profesional del **concept art** para cine y videojuegos.

MATERIAL NECESARIO

Para realizar el workshop, el **alumno** deberá disponer de: Materiales básicos de dibujo tradicional, principalmente aquellos con los que se sienta mas cómodo (lápices, grafito, rotuladores, bolígrafos, papel de dibujo-abocetado, folios, etc) No es necesario que sean materiales muy sofisticados, pues solo sirven para plantear ideas muy rápidas y esquemáticas.

Material que debe disponer la **escuela**:

- Ordenador (portátil o de mesa) que disponga de alguna versión de Photoshop (uno por alumno)
- Tableta gráfica (por ejemplo Wacom intuos o cintiq)
- Acceso a internet (google, pinterest, etc)
- Proyector (para mostrar imágenes y ejemplos durante las explicaciones)

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

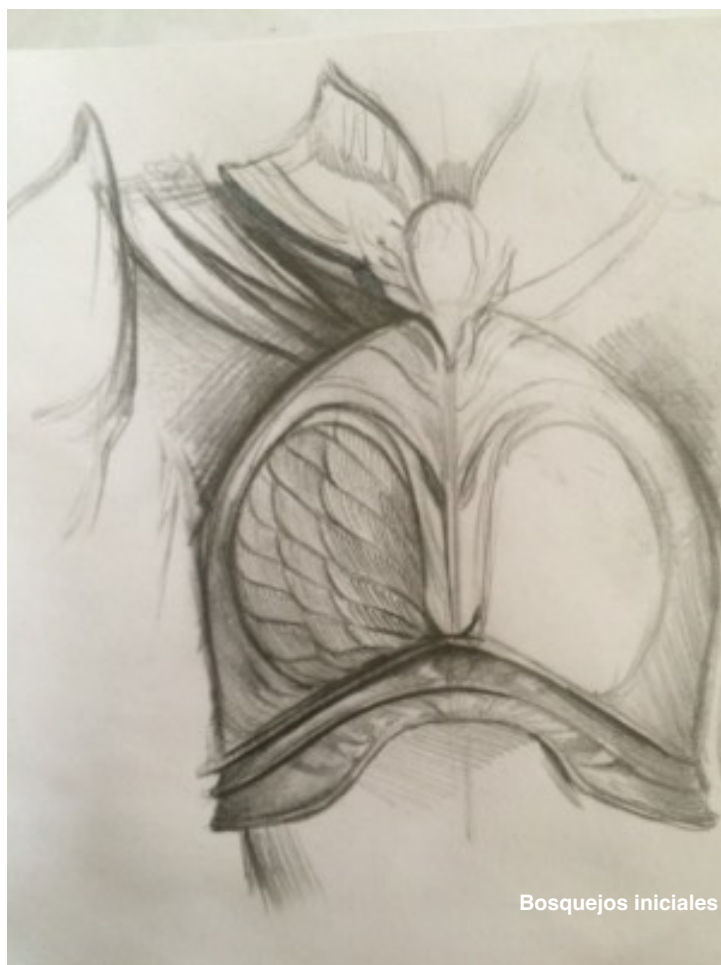
Al finalizar el workshop, el alumno será capaz de entender y aplicar el proceso creativo completo del concept art en proyectos de cine y videojuegos, desde la idea hasta la presentación final.

Durante el curso se desarrollarán las siguientes competencias:

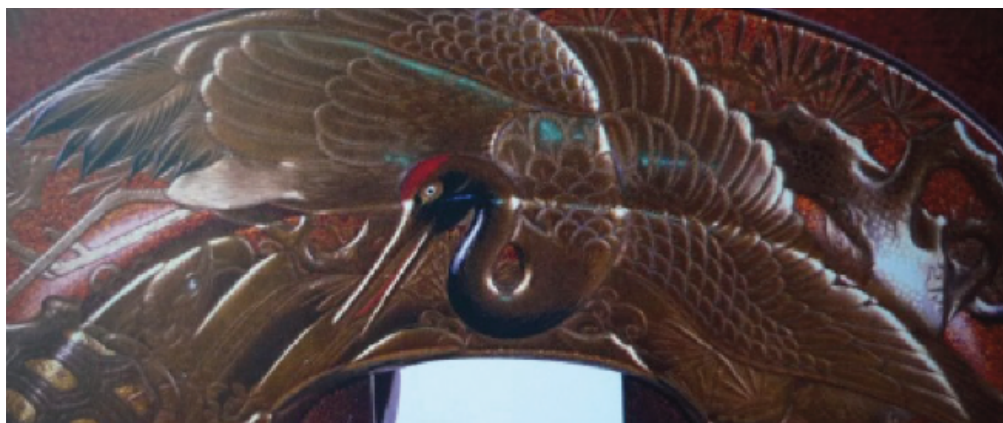
- **Búsqueda visual y conceptual:** dominar la creación de *moodboards* y referencias como base del diseño.
- **Organización del proceso creativo:** planificar y estructurar el trabajo de manera eficiente.
- **Lectura e interpretación de guion:** analizar la narrativa para extraer información clave sobre personajes y su rol en la historia.
- **Creación visual y técnica:** aplicar dibujo, ilustración digital, *photo-bash* y *matte painting* para generar conceptos sólidos.
- **Comunicación visual efectiva:** presentar ideas con claridad, defendiendo las decisiones creativas con argumentos visuales.
- **Trabajo colaborativo y crítica constructiva:** simular un entorno real de producción, aprendiendo a integrar feedback y mejorar resultados.
- **Dominio técnico y artístico:** combinar recursos digitales y tradicionales para lograr propuestas coherentes y expresivas.
- **Gestión del tiempo y pensamiento estratégico:** anticipar pasos y optimizar el proceso creativo.
- **Lenguaje profesional e internacional:** familiarizarse con la terminología del concept art en inglés.
- **Desarrollo de estilo propio:** plasmar una identidad visual reconocible dentro de los parámetros del proyecto.
- **Proyección profesional:** preparar y presentar un *portfolio* orientado al sector del entretenimiento.

Una formación breve pero completa, que impulsa al alumno a pensar, crear y comunicar como un concept artist profesional, listo para integrarse en el mundo del cine y los videojuegos.

PROCESO. Muestra de diferentes partes del proceso, desde el research hasta el arte final y su realización. Concept art y fotos "The Great Wall" Legendary Pictures. Costume Illustrator: Jonay Bacallado.



Bosquejos iniciales



Ejemplos de research previo para mood boards y referencias

Conceptos iniciales



Estudio de casco final





Ejemplos de vestuarios realizados a partir de nuestras ilustraciones y estudios en detalle del personaje.