

**72**  
**dies**



Al meu tutor, l'Alberto, per acompanyar-me, aconsellar-me i donar-me suport al llarg d'aquest treball.

A les meves companyes d'universitat, la Caterina, la Natalia, l'Estela, la Marina, l'Ann i la Mada, amb qui he compartit un llarg viatge.

A l'Àlicia i l'Arturo, pel seus infinits ànims i per donar-me sempre les paraules que necessito escoltar.

Al meu pare i a la meva mare, els meus grans pilars, que han tingut moltíssima paciència amb aquest projecte, tots els anteriors i tots els que vindran.

A en Jordi Lafebre, per oferir-me una part del seu temps i compartir coneixements i experiències sobre aquest món que tant l'apassiona.

Moltes gràcies!

# 72 dies

**Treball Final de Grau**

**Marta Llusà Oliván**

**NIUB · 18052086**

**Tutor: Alberto Romero Gil**

**Especialitat de Dibuix**

**Departament de Belles Arts**

**Facultat de Belles Arts · Universitat de Barcelona**

**2019·2020**

# RESUM

El *visual development* és el procés de creació i ideació previ a tota obra audiovisual. Plantejar com serà el món que es mostrarà a l'espectador en quant a personatges, escenaris i objectes.

A "72 dies", la jove reportera Nellie Bly, després de llegir la recent publicada obra de Juli Verne, "La volta al món en 80 dies", es decideix a complir el repte de fer-ho en menys temps del que l'autor proposa.

La meva intenció és desenvolupar tot un projecte de *visual development* al voltant d'aquesta premissa, pensada per ser un futur *film* d'animació.

**Paraules Clau:** *Art Development*, ideació, pel·lícula d'animació, adaptació, opcions

# ABSTRACT

Visual development is the creation and ideation process done before any audiovisual work. The approach of the world that will be shown to the viewer in terms of characters, scenarios and objects.

In "72 days", after reading the recently published work by Jules Verne, "Around the world in 80 days", the young reporter Nellie Bly, is decided to fulfill the challenge of doing so in less time than the author proposes.

My intention is to develop a whole visual development project around this premise, supposedly intended to be a future animated film.

**Key Words:** *Art Development*, ideation, animation film, adaptation, options

# Í N D E X

INTRODUCCIÓ	7
INVESTIGACIÓ	8
<i>Sobre visual development</i>	9
Exemple clàssic - “La Bella i la Bèstia”	11
· Personatges	13
· <i>Props</i>	15
· Escenaris	16
<i>Visual developers</i>	18
Entrevista a Jordi Lafebre	20
METODOLOGIA	24
“72 dies”. La creació d’un nou relat	25
Investigació sobre la història real	26
“72 dies”	28
Adaptació	31
Documentació	32
· Infografia	33
· Referents estètics	34
<i>Visual development</i> de “72 dies”	35
· Personatges	36
· <i>Props</i>	61
· Escenaris	63
CONCLUSIONS	79
BIBLIOGRAFIA	82
GLOSSARI	85

# INTRODUCCIÓ

“Això és el que vull fer quan sigui gran. N’estic segura”.

Aquest pensament era el que em rondava el cap quan, amb sis anys, llegia contes de “Les Tres Bessones”. Amb els anys, el meu camp de coneixement i referències es va ampliar, sempre tenint com a base la ficció audiovisual. La creació visual de móns, ja sigui en format d’il·lustració, vinyetes o animació és el que, des de ben petita, em fascina i m’omple.

A mida que he anat entrant en aquest context artístic, he descobert noves parts del procés de creació, i el *visual development* suposa l’apartat que trobo que és el meu espai. La ideació de personatges, espais, objectes... Tot per crear una futura obra d’animació.

Així doncs, el projecte que plantejo és la mostra d’un desenvolupament de *visual development* d’una pel·lícula d’animació. La història que vaig escollir per treballar va ser una adaptació de la primera volta al món, duta a terme per la periodista Nellie Bly a finals del segle XIX. Buscava un relat senzill, que pogués modificar en favor del producte final i que donés joc a l’hora de generar personatges i espais diferents en un context històric molt concret. A més, suposa un tema atractiu per una producció com ho és una pel·lícula d’animació per a tots els públics.

El procés va incloure l’adaptació i investigació al voltant de la història juntament a la documentació pertinent. La producció creativa suposa el gruix de treball més significatiu, doncs suposa la ideació de personatges, escenaris i objectes. Tot un treball previ per un suposat *film* posterior.

Es tracta, doncs, d’un procediment que procura simular el treball que es faria en un encàrrec professional. Amb això, la meva intenció és descobrir de pròpia mà com és el desenvolupament previ per crear allò que des de petita he admirat tant, d’on neixen totes les idees i quins processos fan arribar al producte final.

La creació d’aquest projecte és un repte que a més, em servirà com a pràctica i part del portfoli a presentar pel curs de *visual development* i *concept art* que pretenc fer l’any que ve. Un pas previ a la pròxima formació que busco.

INVESTIGACIÓ



## SOBRE *VISUAL DEVELOPMENT*

Tota producció audiovisual requereix d'un seguit de passes imprescindibles fins arribar al seu resultat final. Un dels seus molts engranatges, i el que disposa la base visual de tota la peça, fins als seus més mínims detalls, és el procés de *visual development*.

L'obra presenta un món, un espai i una ambientació amb uns personatges en constant interacció. La creació d'aquest nou cosmos requereix, evidentment, d'un plantejament teòric previ en un pla escrit. (Herández, 2016, p.9) Qui s'encarregarà posteriorment d'aportar solucions visuals per plasmar tot allò que conformarà el món, són els *visual developers*.

Pel·lícules, sèries, videojocs, llibres, còmics... tot allò que necessita d'un món visual per arribar al públic, passa per aquesta primera fase a la que ens referim. Una fase d'ideació i pensament que trasllada tot allò teòric a il·lustracions, esbossos, dissenys, maquetes, etc, per poder arribar a un element final. Es podria dir que és un dels processos més creatius, doncs dóna certa llibertat quant a suports, idees i nous plantejaments; tot en favor d'un resultat que servirà de guia per a totes les fases següents. (Figura 1)



**Figura 1.** Walt Disney Pictures. *Concept de "101 Dalmitans" (1961).*

Font: [characterdesignreferences.com](http://characterdesignreferences.com)

Per començar, caldria fer una distinció en relació a l'ús del concepte del que parlem. Generalment, quan ens referim a pel·lícules i sèries animades, es tracta d'un treball de *visual development*. Per altra banda, en qüestions de videojocs i projectes *live action*, es sol parlar de *concept art*. En essència, totes dues tasques tenen les mateixes competències i funcions, però varia el medi final i el resultat.

Així doncs, observem com el *visual development* ofereix pistes estètiques per poder generar un producte final, però l'acte de traduir allò teòric en un pla gràfic, no és l'únic punt significatiu quant a complexitat. La creació de nous móns implica fer quelcom memorable, que quedi gravat a la retina de l'espectador; alguna cosa única i distintiva, atractiva tenint en compte el *target* i quin tipus de producció és. Això implica no només treballar amb *shapes* i paletes cromàtiques originals i ben plantejades, si no fer-ho a més amb un "estil" que s'emmotlli a la demanda i al suport que tindrà l'obra.

Amb un extens equip darrere, es fa evident com cada integrant és una peça indispensable. Estils i ments molt diferents treballen amb una mateixa fi, fent evident en els resultats, una gran diversitat de propostes que després conformaran un resultat final. Es podria dir que el procés és la part més rellevant, més enllà d'una única proposta que es doni per bona; tot es retroalimenta.

De la mateixa manera que ho fan les diferents idees, també ho fan els coneixements de cadascú. Un treball de *visual development* ha de comptar amb coneixements de disseny, il·lustració... fins i tot arquitectura. Aquestes diverses disciplines artístiques es veuran reflectides en els tres punts bàsics a tenir en compte a l'hora de generar un món en la ficció: Disseny de personatges, d'escenaris i de *props*. (Arteneo, 2015)

**«La creació de nous móns implica fer quelcom memorable, que quedi gravat a la retina de l'espectador.»**



Figura 2. Evgeni Tomov, art director. Concept de "Les Triplettes de Belleville" (2003). Font:evgenitomov.com

El grup d'artistes, que poden treballar al mateix estudi o com a *freelancers*, compta també amb una figura molt rellevant: el director artístic (figura 2). Aquest s'encarrega de transmetre les necessitats del director del *film* o la producció en qüestió a l'equip, tot des de la seva aportació artística. A partir d'aquí, supervisa tota la feina produïda, aconseguint d'aquesta manera un producte estètic i conceptualment unificat.

Si el projecte és molt gran, fins i tot pot haver algú per sobre del director artístic: *production designer*. En ser una producció on es necessita molta supervisió degut a la quantitat de treballadors, cada departament té el seu propi director artístic. Ara bé, qui supervisarà la producció filtrada d'aquests serà el ja esmentat *production designer*.

*The  
most  
beautiful  
love  
story  
ever  
told.*



WALT DISNEY PICTURES  
presents

# Beauty and the Beast

**Figura 3.** Walt Disney Pictures. Pòster promocional de “*Beauty and the Beast*” (1991).

Font:IMBD.com

## EXEMPLE CLÀSSIC: “*BEAUTY AND THE BEAST*”

Per poder analitzar amb més profunditat les competències del visual development i centrar-nos en un tipus de producció concreta, ens acompanyarem d'una pel·lícula d'animació com ho és “*Beauty and the Beast*” (1991) (Figura 3), un clàssic de la companyia Walt Disney.

Una història d'amor protagonitzada per un príncep convertit en terrorífica bèstia i una jove que somnia en sortir del seu llogaret i viure aventures, tot ambientat a la França del segle XVIII. Una adaptació d'un conte de fades francès molt diferent a la versió que va oferir la companyia d'animació nord-americana.

En aquest punt, podem veure com dins aquest procés creatiu, una part que condicionarà i servirà com a gran pilar, és la documentació. Investigar com era la vida, costums, roba, edificis... Tot per donar fonament i rigor (en aquest cas, històric) a la obra. Evidentment i en funció de les necessitats, els creadors poden o no donar-se certes llicències.

Les llicències a les que ens referim van sempre de la mà del *target*, el medi i aspectes clarament artístics. Si pensem en els vestits de l'època en la que es desenvolupa la pel·lícula, observem com la vestimenta és molt més senzilla, podria fins i tot resultar anacrònica.

1770, aristocràcia, moda de Versailles, grans vestits, complicats abaloris, i pentinats sofisticats (National Geographic, 2016); tota una sèrie de requeriments que més que desaparèixer, s'adapten per crear una Bella molt més fàcil de recordar i, per suposat, d'animar. Simplificar dissenys és quelcom necessari tenint en compte el que suposa el procés d'animació d'una obra audiovisual, ja siguin pel·lícules, sèries o videojocs. El món del còmic, la il·lustració, etc, permeten

d'altra banda una major complexitat, si cal. (Van Baarle, 2017)

Una pel·lícula per a tots els públics, sent els infants el seu target principal, demana també uns personatges memorables i fàcils de guardar a la retina, que en pensar una forma i uns colors concrets, apareguin en la seva ment de seguida. Groc i marró quan pensem en la Bella, Vermell, groc i negre quan ho fem amb en Gastón... Tot conforma petites estratègies.

La diferència de medi i públic es fa més evident quan observem el treball de *visual development* per a la pel·lícula d'actors reals (o *live action*) d'aquesta mateixa història. Una adaptació de l'any 2017 on el públic central ja no són infants si no aquells que ho van ser a la sortida de la cinta original a principis dels '90; un nou *film* que busca incidir en la nostàlgia de tots aquests joves.

Si observem el treball de *visual development* d'aquesta nova pel·lícula, és evident com tot és més complex, tot adquireix una nova dimensió de dificultat laboriosa que, a diferència de l'animació, en una producció de persones físiques és més fàcil de resoldre. Les necessitats són altres, i per tant, tot el procés de disseny, també.



**«Simplificar dissenys és quelcom necessari tenint en compte el que suposa el procés d'animació d'una obra audiovisual, ja siguin pel·lícules, sèries o videojocs.»**

Fig.4. Walt Disney Pictures. "Beauty and the Beast" (1991). Font:bussinesinsider.com

Fig.5. Walt Disney Pictures. "Beauty and the Beast" (2017). Font:vittonespizzaria.com

Fig.6. Walt Disney Pictures. Concept de la Bella, "Beauty and the Beast" (1991). Font:characterdesignreferences.com

# Personatges

Per començar a parlar del procés creatiu més plàstic, com hem esmentat abans, és fàcil dividir els elements sobre els que ha de treballar el *visual development*, i un d'ells és la creació i ideació de personatges.

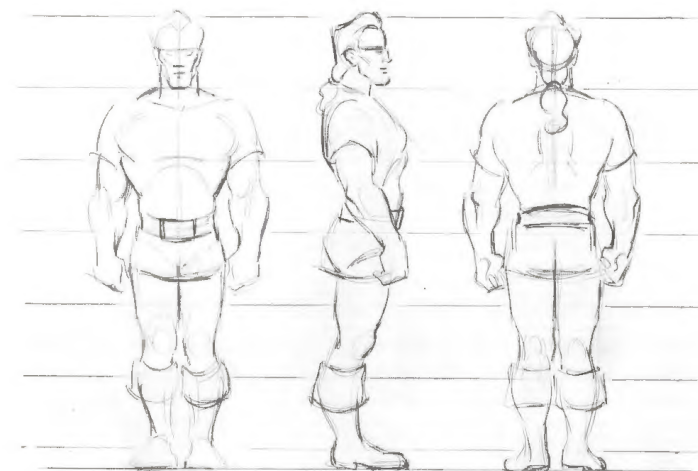
Un bon plantejament de caracterització és clau per poder crear un personatge interessant. Tenint en compte la documentació prèvia, el treball conceptual de personatge ha d'incloure diverses proves de roba, però també de gestualitat i de *shape*, és a dir, la seva forma de cos. Tot formarà un conjunt que donarà pas a un disseny final que resultarà original i sobretot, interessant.

És molt habitual, a l'hora de tenir en compte tots aquests aspectes, treballar al voltant de clixés; sempre adaptant-los a les preferències que exigeixi l'obra. (D23, 2016) En cintes com “*Beauty and the Beast*”, no és difícil veure com les formes i la gestualitat s'ajusten molt al que es sol vincular a cada tipus de personatge. En Maurice, el pare de la protagonista, per exemple: un senyor entrat en anys, bastant excèntric però tendre i entraniable, és bastant gras i de baixa estatura. Es mou de manera maldestre. D'altra banda ens trobem, amb la protagonista, la Bella: el prototip d'heroïna, jove, esvelta i atractiva, dolça. De fet, cal també ser conscients de quina companyia estem analitzant. Disney no tendeix a arriscar massa; coneix bé el seu públic i què funciona. Només cal veure l'estereotip de protagonista femenina que abunda en les seves pel·lícules.

En el procés de *visual development*, no només s'inclou l'apartat creatiu d'ideació de personatge des de 0. Com s'ha vist abans, aquesta fase ha de servir a les següents com a guia clara de com treballar el personatge en *storyboard*, animació com a tal, *layouts*... és per això que el treball més formal implicarà l'estudi complet del personatge en qüestió d'elements, roba, cos, gestos (Figura 7) , diferents expressions facials i perspectiva. Aquesta “perspectiva” de la que parlem mostrarà els diversos punts de vista necessaris del personatge mitjançant un *turnaround* (Figura 8): el frontal, l'esquena, tres quarts, perfil...



**Figura 7.** Walt Disney Pictures. *Turnaround de Gastón “Beauty and the Beast”* (1991).  
Font: [characterdesignreferences.com](http://characterdesignreferences.com)



**Figura 8.** Walt Disney Pictures. *Turnaround de Gastón “Beauty and the Beast”* (1991).  
Font: [characterdesignreferences.com](http://characterdesignreferences.com)

Glen Keane (1954, Pensilvania), és un il·lustrador, animador i director d'art que ha treballat en multitud de projectes a Disney, entre d'ells, al que ens referim. El seu treball en el la supervisió i *character development* d'aquesta producció ens permetrà veure alguns aspectes importants en relació a la tasca.

La Bèstia és l'altre personatge protagonista de la producció, un príncep encantat i transformat en monstre. Keane, supervisor de la creació d'aquest personatge, explica quin va ser el seu procés d'ideació. En un principi, per exemple, dins el seu equip es va parlar de treballar-lo com si no fos terrestre, si no com un ésser d'un altre planeta. Aquesta opció va ser descartada.

En qüestions de documentació, l'artista va fer visites al zoo de Los Angeles per analitzar el comportament dels animals, com es movien, la seva gestualitat. Llops, goril·les... esbossos i proves (Figures 9 i 10) van ser el resultat d'una investigació que, gairebé sis mesos després, portaria a Keane a trobar un disseny final, un refinament de tot allò que durant tot aquell temps va estar creant i descartant. (Figura 11) Una combinació de diversos animals amb uns ulls que permetien a l'espectador veure al príncep humà que s'amagava darrere tota aquella aparença. (D23, 2016)

**“Un personatge ja existeix abans de començar-lo a dibuixar. Està destinat a ser. Només cal trobar-lo.”**

**- Glen Keane, 2016**

**Figura 9.** Glen Keane. *Concept de la Bèstia “Beauty and the Beast”* (1991).

Font:characterdesignreferences.com



**Figura 10.** Glen Keane. *Concept de la Bèstia “Beauty and the Beast”* (1991).

Font:characterdesignreferences.com



# P r o p s

A una producció com ho va ser la “*Beauty and the Beast*”, és destacable com, els servents del príncep, prenen forma de diversos objectes a causa de l’encanteri. En aquest punt, trobem una fusió del que implica el desenvolupament de creació de personatge i el de *props* o objectes.

El elements que farciran les diverses escenes i emplaçaments no tenen una funció minoritària. De fet, són aquells que donaran caràcter i personalitat als espais freqüentats pels personatges. Parlen de qui els habita, influeixen en com s’ha de sentir l’espectador al respecte d’aquell espai, modifiquen l’estètica. Res està disposat sense meditació prèvia. Cada objecte està pensat, dissenyat i treballat per poder donar el màxim d’informació sobre la situació.

Les dades que ens ofereixen tant fan referència a la personalitat i les intencions de qui els utilitza o els ha disposat allà, com en termes físics. Els objectes s’adaptaran molt sovint a la situació i als subjectes a qui pertanyin per fer la interacció més còmoda o per altra banda, més interessant.

De fet, en moltes històries, apareixen objectes que adquireixen la importància d’un personatge, que resulten tant rellevants per a la trama, que s’arriben a convertir en un símbol. De la mateixa manera que pot succeir amb la llàntia d’Aladdí o l’anell del poder del “Senyor dels Anells”, l’obra que estem analitzant alberga un objecte amb aquest nivell d’importància: la rosa encantada. (Figura 13)

A la producció de Disney, aquesta rosa està coberta per una cúpula de cristall senzilla, sent la flor l’únic element que l’habita. A l’hora de ser ideada, cal tenir en compte que suposarà un element central a la historia; ha de resultar únic i, com els personatges, memorable.

Figura 13. Walt Disney Pictures. “*Beauty and the Beast*” (1991).

Font:disney.fandom.com

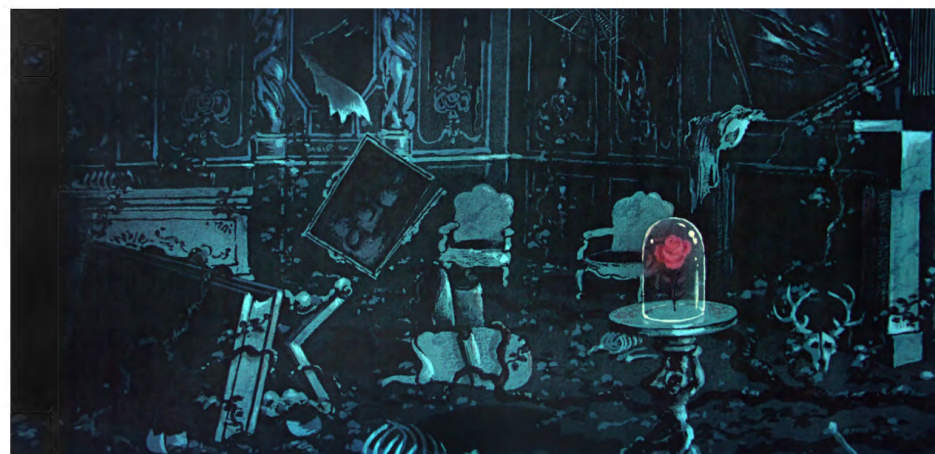


Figura 12. Walt Disney Pictures. *Concept de “Beauty and the Beast”* (1991).

Font:characterdesignreferences.com



**Figura 14.** Walt Disney Pictures. *Concept de "Beauty and the Beast"* (1991). Font:characterdesignreferences.com



**Figura 18.** Walt Disney Pictures. *Color key de "Beauty and the Beast"* (1991). Font:characterdesignreferences.com

## E s c e n a r i s

Una història és explicada i guiada per uns subjectes, però qui la contextualitza són els escenaris, els espais que la componen i que també parlen per si mateixos. Això últim és el que s'ha de procurar durant el procés de *concept* d'espais, tant en edificis com en ambientacions i localitzacions.

Quan a arquitectura ens referim, podem parlar d'interiors i exteriors i de les estructures que els componen (Figura 14), també ideades no només per ser un element estètic més, si no per interactuar amb la història que succeeix. Molt sovint per ser elements de vital importància.

En el cas de "*Beauty and the Beast*", podem fer èmfasi en una de les seves instal·lacions més icòniques i on es desenvolupa una escena central a la cinta. El gran saló de ball.

(Figures 15, 16 i 17) Un gran espai diàfan però recarregat, d'acord amb l'estil de l'època en la que es desenvolupa el *film*. Un saló ostentós que novament, parla del personatge a qui pertany i de la seva posició social, a part de ser una mostra evident de la seva evolució.

El procés d'art de concepte no només procura trobar estructures que funcionin amb allò que es vol explicar, si no que també busca un ambient idoni per transmetre a l'espectador un missatge.

El color és una eina narrativa que transportarà l'espectador allà on el film vulgui, un element visual que funciona com a unificant. Ho explica tot sense necessitat de diàleg, i és per això que és molt important el seu correcte tractament. (Kratzer, Lasseter, 2017)

Tornant al saló de ball del que parlàvem amb anterioritat, observem com els colors càlids inunden l'espai, fent més vius els daurats i destacant els vibrants colors dels subjectes protagonistes. Aquesta escena descriu el punt àlgid de la redempció de la Bèstia, un moment, com l'ambient, brillant.

Les proves de color que donaran pistes als pròxims processos d'animació sobre l'ambient i la paleta a utilitzar en cada espai o escena, són els *color key* (Figura 18). Senzilles il·lustracions que resumeixen plans en traçades de color o dibuixos més elaborats, descrivint així situacions i atmosferes concretes. (Cortés, 2020)





**Figura 15.** Walt Disney Pictures. *Color key de "Beauty and the Beast" (2017).* Font:conceptartworld.com



**Figura 16.** Walt Disney Pictures. *Color key de "Beauty and the Beast" (1991).* Font:characterdesignreferences.com

«El color ajuda a transportar a l'espectador directament amb els nostres personatges, els ajuda a sentir el que els personatges estan sentint. És essencial que el color d'una escena sempre sigui sincer amb la seva emoció.»

- John Lasseter, 2017



**Figura 17.** Walt Disney Pictures. *Color key de "Beauty and the Beast" (1991).* Font:characterdesignreferences.com

# VISUAL DEVELOPERS



## Ami Thompson

Animadora i *character designer*, Ami Thompson (Osaka, Japó) ha treballat també com a directora d'art en produccions com “*Ralph Breaks the Internet*” supervisant l'equip de **disseny de personatges**. Actualment treballa per Walt Disney Studios, però també ha estat a l'equip d'Studio Ghibli i a Microsoft Studios. (Great Women Animators)

Recull de treballs d'Ami Thompson  
Font: [amithompsonportfolio.blogspot.com](http://amithompsonportfolio.blogspot.com)

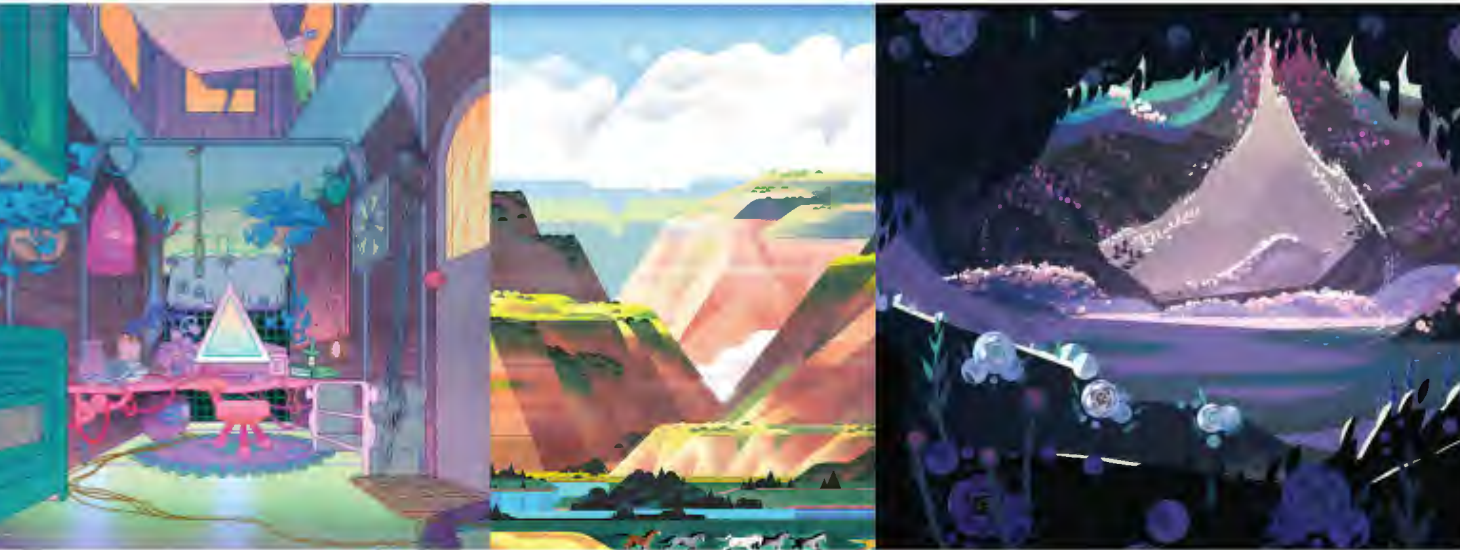
## Scott Watanabe

Havent participat majorment en produccions per Walt Disney Studios, Scott Watanabe (Burbank, Estats Units) treballa sobretot escenaris i ambients. Ara bé, en moltes ocasions ha caigut a les seves mans el **desenvolupament de props**, adoptant, com l'Scott mateix afirma, un estil similar al del Disney més clàssic. Ha sigut també *art director* en la engalardonada pel·lícula “*Big Hero 6*”. (Watanabe)



Recull de treballs d'Scott Watanabe  
Font: [scottwatanabeart.com](http://scottwatanabeart.com)

# VISUAL DEVELOPERS



## Elle Michalka

Cartoon Network Studios, Dreamworks, Walt Disney Pictures, Netflix... Elle Michalka (Texas, Estats Units) ha treballat per a una gran quantitat d'estudis, especialitzant-se en el **disseny d'escenaris**. També ha sigut *art director* a la sèrie de televisió "Steven Universe", per la qual ha estat nominada en dues ocasions als *Annie Awards*. (CTN Animation Exo)

Recull de treballs d'Elle Michalka  
Font:ellemichalka.tumblr.com

## Cory Loftis

Cory Loftis (Corsicana, Estats Units), ha treballat com a **production designer** i **visual development artist**, especialitzat en disseny de personatges, tot i que ha treballat com a dissenyador de *props* i escenaris també. Destaca en la seva participació en el treball de *concept art* per la companyia de videojocs Carbine Studios i en diverses produccions de Walt Disney Pictures. (Loftis)



Recull de treballs de Cory Loftis.  
Font:coryloftis.artstation.com

# ENTREVISTA A JORDI LA FEBRE



Figura 19. Jordi Lafebre. “La Mondaine 1” (2014).

Font: normaeditorial.com



Figura 20. Jordi Lafebre. “Lydie” (2011).

Font: normaeditorial.com

En Jordi Lafebre és un dibuixant de còmic, il·lustrador i *character designer* d'origen barceloní. Va començar la seva carrera professional al 1998 i des de llavors ha publicat obres com “La Mondaine” (Figura 19) , “Lydie” (Figura 20) o “Los buenos veranos” i ha treballat per diversos clients, a més d’haver rebut una sèrie de premis com el “Prix de la différence Angoulême” o el “Prix Diagonal; Belgium”, entre d’altres. Una figura de renom a la indústria.

**Comencem pel principi; la formació acadèmica. En qüestió d’estudis, vas passar per la Facultat de Belles Arts i l’Escola Joso. Dos móns i maneres de treballar molt diferents. Poden ser estudis complementaris? Què t’ha aportat estar a tots dos llocs? Creus que obre mires?**

Amb setze o disset anys ja tenia clar que volia fer còmics, però també em rondava pel cap la idea de fer alguna cosa relacionada amb animació, *storyboards*... No tenia clar el que volia fer.

No vaig entrar a la primera a Belles Arts, però no em vaig aturar en aquell punt i vaig decidir estudiar a l’Escola Joso. Un cop allà mai vaig desestimar la idea de fer Belles Arts. De fet, quan vaig aconseguir entrar a la carrera vaig estar compaginant totes dues coses matí – tarda.

A la Joso era tot molt pràctic, surts d’allà amb les eines per ser un professional. A Belles Arts, en canvi, és tot molt més conceptual, més d’idea, aprendre i entendre els processos. Personalment em va agradar molt enriquir-me de totes dues bandes. A la Joso era “l’artista” i a Belles Arts era “l’il·lustrador”.

M’agrada estudiar. Hauria seguit estudiant carreres i carreres, l’aprenentatge m’interessa molt.

**Com van ser els teus inicis a la indústria? Cal enfocar-se en una disciplina en concret per poder trobar un lloc en aquest món?**

Quan vaig acabar a l’Escola Joso, que eren tres anys, no em vaig voler “adormir als llorers”. Vaig començar a publicar molt d’hora, amb dinou o vint anys. També la vaig espifiar; quan ets jove, comets errors de principiant.

Un cop vaig acabar també la carrera, ja portava quatre o cinc anys treballant en revistes com “El Jueves”, fent còmic eròtic... Ja em sentia un professional. Em faltava, però, entrar en contacte amb el món professional de debò. Moure’m, dir “ara vull això, ara vull allò”... Tot ho vaig aprendre molt després.

Parlant d’enfoc, et diré què vaig fer jo i què em va anar bé a mi, però cadascú és diferent.

Quant més coneixes la tècnica d’una disciplina concreta, més coneixeràs del terreny on et vols moure. Ser tastaolletes és tenir moltes opcions obertes, però si et situes en un camp concret i ets molt bo en allò, arriba un punt en el que la gent et va a buscar per això. De totes maneres, això no té una tria prèvia. D’un dia per l’altre et pot passar alguna cosa que et canviï la vida. Cal deixar que passi.

Trobo que aprofundir molt és bo; aprens a buscar-te la vida, a no tenir mai prou. Pujar el nivell en tots els àmbits és molt difícil.

La primera feina que vaig trobar personalment (tenint ja una mica d'experiència prèvia), va ser trucant a una revista i preguntant pel director. Li vaig ensenyar el meu *book*. Els va encantar.

El tema de l'estil, segons el país, canvia molt. Als Estats Units, per exemple, els artistes surten molt preparats; tot el que es demana és molt específic. Al mercat europeu, en canvi, tots sabem fer una mica de tot i ens anem especialitzant.



**Figura 21.** Jordi Lafebre. *Concept de "Dolittle"*. (2020) Font: [twitter.com/jordilafebre](https://twitter.com/jordilafebre)

**Parlant d'estil, és important tenir-ne un de sòlid i identificatiu? O val la pena poder moure's entre diversos? Potser la clau està en emmotllar-se segons el projecte?**

Dins un equip d'artistes que treballa per una pel·lícula o qualsevol projecte, uns seran més bons en la creació de personatges, altres de màquines, etc. I evidentment, en tot això, també entra l'estil. No es pot dissenyar tot. T'has de basar i confiar en el teu estil, que neix dels teus gustos.

Al teu *book* apareix allò que fas i allò que t'agradaria dissenyar. Dones el màxim sobretot en allò que t'agrada. El que veuran els directors d'art és el que els interessi, allò en que ets bo i que pot encaixar en el que busquen.



**Figura 22.** Jordi Lafebre. *Concept de "Miss Bridge"*. Font: [jordilafebre.format.com](https://jordilafebre.format.com)

**La teva carrera professional ha estat molt orientada al món del còmic. En referència al procés de disseny o *visual development* (Figures 21 i 22) has treballat per a cap altre medi que no sigui el còmic? Quines diferències destacaries entre l'*art development* per a còmic i per animació o un altra plataforma audiovisual si és el cas?**

L'estiu passat, per exemple, vaig treballar per una pel·lícula d'animació. Van veure el meu *book* i van dir que els agradava en general. Després, el que em van manar no s'assemblava en res al que jo pensava. En aquests projectes sempre hi ha qui pensa "aquest m'encaixa aquí, aquest altre m'encaixa allà". És molt interessant quan, al món professional algú pensa en quin lloc en específic et necessita. Passes a formar part d'un engranatge.

Al món de l'animació, primer de tot, et pregunten si pots treballar durant "X" temps. És llavors quan et donen una sèrie de contractes, entre ells, el de confidencialitat. Amb això t'expliquen de què anirà el projecte i tu t'estàs compromentent a no parlar-hi. "NDA", es diu.

Quan parlem de ser *concept artist* o *art designer*, s'ha d'acceptar en primer lloc que el que treballaràs no ho veurà ningú fora de l'estudi. L'antítesi de l'ego. Per això molta gent se n'afarta i abandona.

Figura 23. Jordi Lafebre. "Los buenos veranos. 2. La cala" (2017).

Font: pinterest.com



Tot s'ha de dissenyar, tot ha de ser coherent. El guió, a més a més, a vegades va canviant. Per tant, tot el que s'ha fet d'allò que desapareix del guió, marxa directament a la sala de dibuixos que ningú veurà mai. Pot ser que anys després es publiqui el llibre d'art, però quin interès hi ha en posar-hi dibuixos que no apareixen a la pel·lícula?

Quan treballes per a projectes audiovisuals, et demanen coses i el que volen veure són opcions. No volen veure dibuixos macos; ha de ser un constant bombardeig d'idees.

Hi ha molta pressió, però és mental. T'ha d'agradar el vertigen.

Al còmic, en canvi, manes tu. Cap editor et dirà "aquest disseny no m'agrada"; és més cosa del propi artista.

Tot el que fas, ho fas tu, per bé o per mal. No hi ha cap equip que després hagi d'interpretar el

que has fet i modelar-ho o animar-ho. Ara bé, tot el que facis, es veurà. Tot surt.

**Hi ha molta diferència entre generar dissenys per a algú i fer-ho per a una història pròpia? Hi ha un equilibri entre prendre decisions pròpies i cedir davant el director artístic?**

Hi ha molta gent que diu "no ho aguanto, he de fer-lo meu tant si com no", i hi ha gent que diu "ja em va bé que m'indiquin, perquè a mi el que em costa és trobar un estil propi". Va a caràcters.

Jo tinc molta personalitat i no encaixo a qualsevol lloc. No estic pensat per llocs on em guiiin massa.

Tinc un amic que treballa a Pixar i un dia em va comentar que em tenia enveja. Em vaig quedar parat. No se m'acut millor lloc per treballar que una empresa així! Ell em va comentar que ser *freelance*, anar al teu aire i canviant de projectes... és una cosa a la que ell no s'atreviria. Tenir un currículum on digui que has treballat a

Pixar ja et permet fer de *freelance* tota la vida! Però treballar sense ningú a dalt li donava una gran sensació de buidor.

Jo, per caràcter, sóc més a l'inrevés. La carrera que construïm reflecteix molt la personalitat. No hi ha una fórmula bona; totes les maneres de treballar estan bé.

**A "Los buenos veranos", una família és el grup protagonista. Quan vas treballar en el seu disseny, vas pensar en ells com a conjunt, o de manera individual? Crees tenint en compte l'imaginari d'elements coneguts i familiars per a tu?**

Diuen que el dissenyador no és qui dibuixa sinó qui pensa.

Quan estava treballant amb "Los buenos veranos" (Figura 23), havia de ser curós per poder resoldre'm problemes futurs.

Sabiem d'entrada que serien cinc llibres i que cada un parlaria d'una època diferent; els protagonistes canvien d'edat. Llavors, vaig dir: “millor que prengui de referència a gent que jo mateix conegui i hagi vist créixer” (Figura 24). Cada personatge està basat en algú proper a mi. La meva dona, la meva filla, i fins i tot una barreja entre el meu pare i jo.

Aquest era el meu repte: dissenyar personatges que fos capaç de fer amb qualsevol edat i de manera eficaç. No només han de ser dibuixos bonics; han de ser dissenys sòlids, que els puguis treballar i aguantin. Per això cal tenir un concepte molt clar. No et poses a dibuixar perquè sí. Has de tenir una idea prèvia al cap.

Hi ha un artista molt sol·licitat, en Shiyoon Kim, que ha treballat en molts projectes, entre ells el film “*Zootropia*”. Va fer el disseny dels ratolins. Va entendre les formes essencials d'un ratolí i les va simplificar encara més. A partir d'aquí, va començar a desglossar-ho tot.

El disseny per antonomàsia és això. Entendre el concepte i desglossar. Trobar una idea que ho sosté tot i anar desplegant i desplegant.

### **Quin ha sigut el teu treball més difícil? I amb el que més has gaudit?**

Sona a tòpic, però els meus llibres no els puc tornar a obrir. Veig tots els defectes i tot el que canviaria. Ho passo molt bé fent-los, dono tot el que puc donar, entrego la feina, em fico en un sidral nou i quan vull tornar a llegir-ho, sóc incapaç.

No hi ha feina fàcil en la mesura que no baixo mai el llistó propi. Prefereixo patir a avorrir-me. Per exemple, ara estic acabant un llibre i ja estic pensant en què faré després. I sé que partiré d'una idea molt essencial però m'acabaré complicant la vida.

Fins i tot en treballs molt senzills em complico fent alguna cosa innecessària. També hi ha feines que són molt complicades per agents externs i d'altres que surten rodades. Tots els projectes són diferents, però acabes acostumant-te.

En conclusió, pateixo tots els meus projectes però m'ho passo molt bé.

**«Quan treballes per a projectes audiovisuals, et demanen coses i el que volen veure són opcions. No volen veure dibuixos macos; ha de ser un constant bombardeig d'idees.»**

**Hi ha molta pressió, però és mental. T'ha d'agradar el vertigen.»**

Figura 24. Jordi Lafebre. “*Los buenos veranos. 1. ¡Rumbo al sur!*” (2016).

Font: normaeditorial.com



# METODOLOGIA



## “72 DIES”

### La creació d'un nou relat

Tot treball de *visual development* va lligat a una proposta prèvia, la qual demana passar a un pla visual.

Aquesta idea de projecte neix buscant, en primer lloc, una història sobre la que treballar. En cap moment va haver intenció de crear un guió original, si no de buscar-ne un al que donar vida en imatges.

Per això mateix, el primer pas va ser trobar un relat que oferís una varietat de personatges i escenaris adient per al projecte de *visual development* proposat. Al cap i a la fi, si el que volia era treballar per a un format de pel·lícula animada, havia de ser quelcom amb el que es pogués jugar amb facilitat i no fos massa extens.

La història de Nellie Bly, una dona que a finals del segle XIX va aconseguir donar la volta al món, va resultar la que més s'ajustava a les meves necessitats. Una època amb una estètica molt concreta i un viatge pel globus que oferia una gran varietat d'emplaçaments i acció. A més, es tracta d'una història que fàcilment podria ser acceptada per tots els públics.

# INVESTIGACIÓ SOBRE LA HISTÒRIA REAL



**Figura 25.** Library of Congress.  
*Nellie Bly.* Font:britannica.com

En tractar-se d'una història real, el relat resultava més complex que no pas si es tractés d'un de fictici. En primer lloc, implicava investigar sobre la vida de la protagonista, Nellie Bly (Figura 25), i què la va portar a dur a terme un repte com el que es descriu. Martha Groppo, historiadora i biògrafa de Bly, va permetre indagar en més profunditat en les fites de la periodista i en la seva pròpia persona.

El context, tant històric com espacial, també van ser punts rellevants a treballar, doncs no es podien desvincular del relat i com tot ell es desenvolupa.

La trama real de l'aventura de Nellie Bly, difereix en certs aspectes amb la proposada per desenvolupar aquest TFG.

Elizabeth Jane Cochran o Nellie Bly, nom que va passar a utilitzar un cop dins la indústria editorial, era una reconeguda periodista gràcies als seus articles d'investigació immersiva.

Quan al 1888 va llençar la proposta de donar la volta al món en menys de 80 dies al cap de redacció del diari *New York World*, no va tenir massa èxit. Des de la direcció, van rebutjar la idea, ja que preferien enviar a un home en comptes d'ella. Bly, però, va aconseguir convèncer-los i el 14 de novembre de 1889, embarcava directe cap a Europa.

La ruta plantejada passava pel Regne Unit, França, Itàlia, Egipte, Iemen, Índia, Singapur, Xina i Japó. L'itinerari estava ja establert i els diferents informes que posteriorment aniria publicant el diari, arribaven a les oficines per telègraf i correu. (Marchena, 2019)

Al llarg del recorregut, la reportera es va topar amb dificultats però també amb cares conegudes. A França, la Nellie va haver de desviar-se lleument de la ruta per conèixer a Juli Verne, qui l'esperava amb genuí interès i qui li va obrir les portes de casa seva. També es va sumar a l'aventura un nou company; un mico que va comprar a Singapur, en McGinty.

Com ja he esmentat, el viatge no va ser senzill. Forts marejos a bord del primer vaixell en creuar l'Atlàntic, habituals retards i mal temps van ser alguns dels obstacles que van fer el trajecte molt més dur. Ara bé, la major sorpresa per a la protagonista va ser descobrir que algú més competia pel seu mateix objectiu. (Kinsella, 2020)

Elizabeth Bisland (Figura 26), periodista enviada pel diari *Cosmopolitan*, havia sortit de Nova York el mateix dia que Bly, partint en direcció contrària; cap a l'oest en comptes de cap a l'est. D'aquest fet, la Nellie en va tenir constància una vegada a Hong Kong,



Figura 26. Frank Leslie's Illustrated Newspaper. *The rival tourists* (1890). Font:publicdomainreview.com

on li van dir que la seva competidora havia passat per allà dies abans. (Kinsella, 2020)

Tot i que la competició va ser ajustada, la nostra protagonista va arribar a Nova Jersey el 25 de gener de 1890, a les 3:51 p.m.; 72 dies, 6 hores, 11 minuts i 14 segons després de la seva sortida. (Figura 27) Elizabeth Bisland va arribar cinc dies després.

Després de tota aquesta aventura, al 1895, Nellie Bly es va casar amb el milionari Robert Seaman i es va retirar del periodisme. 42 anys major que ella, en morir va deixar els seus negocis al seu càrrec; Bly va fer grans reformes en referència a la millora dels salaris

**«Tot i que la competició va ser ajustada, la nostra protagonista va arribar a Nova Jersey [...] 72 dies, 6 hores, 11 minuts i 14 segons després de la seva sortida. Elizabeth Bisland va arribar cinc dies després.»**

i les condicions laborals dels treballadors, però finalment l'empresa va acabar en fallida.

Degut a això, la periodista va haver de tornar a treballar en diaris, cobrint, per exemple, la convenció de 1913 a favor del vot femení o a ser corresponsal de guerra a Europa durant la Primera Guerra Mundial. (Marchena, 2019)

Finalment, al 1922, va morir de pneumònia. També ho va fer, per la mateixa causa, Elizabeth Bisland al 1929. Totes dues van ser enterrades al mateix cementiri de Nova York.



Figura 27. *The World*. *She's broken every record!* (1890). Font:bbc.com

## “72 DIES”

Al 1873, Juli Verne escriu l’obra “La volta al món en 80 dies”. Una obra de ficció, d’aventura. Un gran repte només a l’abast de la imaginació del lector.

**Nellie Bly**, periodista d’investigació nord-americana, sumant-ho a diversos reptes superats al llarg de la seva carrera, es proposa desafiar la ficció i donar la volta al món en menys dies que els proposats per Verne.

Al 1888 presenta la idea al diari on treballa, el *New York World*, encapçalat per l’editor **Miles Donson**: Un home “cap quadrat” amb molt mal caràcter. La seva proposta és objecte de burla, fins i tot rebent bromes de caire masculista: “Com pretens fer la volta al món? On ficaràs l’enorme maleta que les dones heu de dur a sobre?”

Ara bé, finalment la seva proposta va ser acceptada ja que suposaria un reportatge interessant i únic, un seguiment que mantindria a les masses enganxades a les pàgines del diari i a la història de la Nellie.

El *New York World* no seria, però, l’únic diari en enviar a un dels seus reporters a donar la volta al món. Coneixent la notícia, el diari *Cosmopolitan* decideix només sis hores abans de la partida de la Nellie, enviar una reportera de la seva plantilla. Ja no només l’acte de ser la primera

persona en donar la volta al món en l’interval de temps plantejat serà notícia, sinó també la nova competició beneficiarà també a tots dos diaris.

Nellie Bly emprèn el seu viatge amb una bossa de mà com a únic acompanyant el 1889, a Nova York. El seu viatge en vaixell de vapor fins a Europa no suposa cap obstacle, de fet es desenvolupa sense cap incidència; uns dies a alta mar per reflexionar, gestionar la idea de la gran aventura que està a punt de començar.

França és el primer destí on la nostra protagonista canvia de mitjà de transport; els ferrocarrils seran el nou vehicle que la durà a través del continent. A Nantes, al nord del país, l’espera una sorpresa. **Juli Verne**, autor de la obra contra la que la Nellie competeix, l’espera a l’estació. Seguidor de la seva història i per tant, coneixedor de la ruta, l’escriptor busca tenir una trobada amb ella per poder així satisfer la seva curiositat. Realment hi havia algú decidit a superar tal repte? En una reunió fugaç a peu de l’andana, Verne afirma que, si és capaç de fer la volta al món en 79 dies, ell mateix la felicitarà públicament. Amb aquesta proposta, el francès i la nord-americana s’acomiaten.

El viatge en tren resulta tranquil i en agradable companyia, doncs una viatgera, també americana, comparteix seient veí amb ella.

**Elizabeth Bisland**, escriptora, és una dona jove de caràcter afable i tendre, senzilla i més ben reflexiva.

La arribada a Nàpols de Bly suposa un nou canvi de transport. Haurà d’agafar una nau que la dugui fins al Canal de Suez, i allà, tornar a utilitzar un vaixell de vapor fins a Bombai. L’estació de ferrocarrils no és massa lluny del port. Fins i tot, l’espera fins embarcar li permet fer un tomb pels pintorescos carrers de la ciutat.

En un d’ells, una mica allunyat del centre, més proper al port, la reportera es troba una estampa que la deixa en una situació complicada. Un grup d’homes d’aspecte perillós envolten a un jove indefens, qui plora i suplica desesperadament. La Nellie, qui és descoberta, és al·ludida pel noi; des del terra, aquest afirma que és la seva germana, una suposada germana esposa d’un policia. La Nellie no entén res. Els homes que el rodejaven amb anterioritat, ara es dispersen no sense abans dedicar una mirada d’avertència al que ara es presentarà a la protagonista com a **Emilio Mancini**.

L’Emilio, que es recupera com si res del plor i riu, agraeix a l’ara desconfiada Nellie no haver-lo delatat. Per fer-ho, la convida a dinar de manera molt insistent, així que la protagonista no té opció a negar-s’hi.

En un típic restaurant napolità, l'Emilio parla de la seva feina com a fotògraf i com aquells integrants de la *Camorra* napolitana el perseguien sense cap raó (història que no convenç massa a Bly). Enmig del monòleg, el jove reconeix la Nellie. És la reportera que està fent la volta al món, “aquella que surt als diaris!” Excitat per la bona nova, la conversa pren una nova direcció: L'Emilio vol acompanyar a la Nellie en el seu viatge i fotografiar tot el recorregut. Ella s'hi nega. La seva decisió, però, no es veurà massa respectada, doncs es torna a trobar amb el fotògraf dins el vaixell; ha comprat un bitllet de seguida. Ara, la resignada Nellie i l'Emilio comparteixen aventura.

A l'embarcació de camí a Suez, el napolità llegeix un diari que ha comprat al port abans de pujar. Tranquil, comenta amb la Nellie l'interessant que li resulta el tema de fer la volta al món en una competició, però que lamenta que la seva contrària s'hagi posat al capdavant. La protagonista, sorpresa, treu el diari de les mans de l'Emilio i llegeix. Amb l'anunci de la seva arribada a l'Índia com a titular, l'article és acompanyat per una fotografia. La dona del ferrocarril de Nantes! Bly està competint amb l'Elizabeth Bisland!

La posterior arribada a Bombai en vaixell de vapor planteja una nova situació. Cal creuar l'Índia i arribar a Calcuta. Per fer-ho, només hi ha ferrocarrils fins a cert punt del camí. El mitjà de transport més adient a partir d'allà, és

l'elefant. Així doncs, tots dos viatgers, un cop a mig camí, es decideixen anar a buscar una empresa de transport en animal. En la seva busca, una nena els intercepta. Es presenta com a **Sajani Dalal**, i, interessada per la seva urgència a l'hora de trobar transport, afirma que ella els pot portar fins a Calcuta molt més ràpid que qualsevol empresa amb el seu elefant. Un elefant amb un equipament bastant fet malbé; no inspira molta confiança, sobretot a l'Emilio, a qui, ja de per si, la idea de viatjar en un animal el fa tremolar. La Nellie, però, accepta; qualsevol via que els ajudi a guanyar temps és benvinguda.

El trajecte en elefant amb la Sajani és ben mogut. El camí és complicat i no es veuen altres elefants. Es tracta segons ella, d'una “ruta alternativa”. De tota manera, i més enllà de ser un viatge acompanyat de les constants queixes d'Emilio, no resulta perillós. Potser una mica molest, ja que un eixerit mico decideix unir-se a l'aventura, tornant-se el pitjor malson del fotògraf.

En arribar a l'estació de ferrocarrils, tots dos s'acomoden de la Sajani i per fi, també, del primat. Certament arriben a Calcuta abans del previst, no sense haver superat un viatge bastant pesat i mogut a llocs d'un elefant poc àgil. Allà, tornen a embarcar un vaixell de vapor que els portarà fins a Hong Kong.

A Hong Kong, esperant el següent vaixell de vapor que els durà a Yokohama, la Nellie i l'Emilio tenen la sort de trobar-se amb un espectacle que els deixa bocabadats. Un dels barris per on

ronden, celebra un impressionant festival de caràcter xinès, ple de gent i colors. Introduint-se a la festa, sent la reportera convençuda pel fotògraf, ballen i riuen, acompanyats de la multitud que els envolta. Tant s'abstreuen, que el temps els passa volant. Corrents, arriben al port on els espera la seva embarcació.

Yokohama és el seu últim destí abans de tornar a terres nord-americanes. Gairebé ho tenen; la Nellie està a punt de fer història. Fins i tot, gràcies a la premsa, saben que han passat per davant de la Bisland, qui va fer el trajecte a l'Índia en més temps i encara roman a la Xina.

No compten, però, amb un imprevist. Cap dels dos té diners a sobre. No porten les seves carteres, extraviades molt probablement a aquell festival en el que van participar a la ciutat anterior. Ara es troben en una ciutat estrangera sense possibilitat de comprar bitllets per a la seva tornada.

Parats al banc exterior d'una botiga de menjar, la Nellie i l'Emilio acaben amb un aperitiu que han pogut comprar amb les últimes monedes que els restaven a les butxaques. Entre retrets de Bly per haver decidit ficar-se en la festa on els van robar, un home d'aspecte adinerat compra mentre escolta la discussió.

Aquest home acaba apropant-se a la protagonista i al seu acompanyant, excusant-se de no haver pogut evitar posar l'orella a la conversa. Es presenta com a **Takeda Hitoshi**, fill hereu d'una milionària família d'empresaris.

Sense entendre ben bé el per què de la seva interrupció, els viatgers es sorprenden en rebre una temptadora oferta. El japonès els pagarà el que queda de trajecte si el permeten viatjar amb ells.

Sense refiar-se'n massa, accepten. De fet, l'Emilio no les tindrà totes en cap moment amb l'empresari. Un cop al vaixell camí de San Francisco, en Takeda parla amb la protagonista de la seva estricta vida com a fill d'una família poderosa, una família que mai el va deixar sortir a veure món. Aquest desig, amb els anys i degut a la seva prohibició, es va convertir en el seu objectiu vital. Ara bé, mai es va atrevir a fer-ho sol. La trobada amb la Nellie i l'Emilio ha suposat l'empenta que necessitava.

Un viatge a través del Pacífic i l'últim tram en ferrocarril de costa Oest a costa Est, és el que separa la Nellie de fer història.

El 25 de gener de 1890, 72 dies, 6 hores i 11 minuts després de la seva partida des de Nova York, Nellie Bly és rebuda a l'estació per una multitud de gent celebrant aquesta gran fita. Un rècord inesperat que per a la protagonista implica la superació d'un gran repte, una enriquidora experiència i la companyia de dos nous bons amics.

Al dia següent, l'estació de ferrocarril, encara amb restes de la celebració anterior, presència l'arribada d'Elizabeth Bisland. Rebuda pels seus companys de premsa, l'espera algú més; Nellie Bly. Lluny de la confrontació que van arribar a vendre els mitjans de comunicació, totes dues segueixen assegudes a un banc de l'estació xerrant de les peripècies viscudes.

Anys després la Nellie observa, emmarcat a la paret, el retall de diari d'una publicació sobre Juli Verne. En ella, felicita la fita de la nord-americana. Amb un somriure, deixa a una tauleta un poemari, qui mostra com a autora a la seva antiga competidora Elizabeth Bisland. La sala pertany a una escola, doncs de seguida es veuen passar nens per la porta del que s'intueix, és el despatx de la Nellie. Aquesta surt insistint en que tornin a l'aula, entrant ella darrere per començar a impartir classe. Una escola construïda i oberta temps després del seu viatge.

Un espai somniat on pot ensenyar a les futures generacions a estimar l'aventura i a alimentar curiositat i coneixements.



# ADAPTACIÓ

Per a poder treballar al voltant del relat, vaig haver de fer modificacions a la història original, és a dir, adaptar-la.

El viatge de Nellie Bly va ser documentat i hi ha certes anècdotes al respecte, de la mateixa manera que totes les complicacions que va arribar a tenir, que composaven tota una aventura digna de ser explicada.

Ara bé, l'objectiu d'aquesta investigació conclou en fer el treball de *visual development* de la història en qüestió, és a dir, dissenyar personatges, espais i objectes. Tenint en compte que la trama original només seguia la història de la Nellie Bly en solitari, vaig trobar pertinent afegir personatges que enriquessin l'elenc a l'hora de pensar en qüestions de creació i ajudessin a amenitzar la narració.

La modificació de la trama no només implicava la suma de nous personatges ficticis, sinó alterar també la ruta, tant de Bly com de Bisland, en favor de fer-los coincidir i que tot lligués. Més que la ruta, el que es va modificar van ser les diverses parades, especificant ciutats concretes en certes ocasions. Vaig escollir, doncs, les diferents localitzacions de la nova adaptació tant per afavorir estèticament la història com per generar situacions diverses.

Un cop vaig tenir les localitzacions, els personatges i cada un dels rols, vaig escriure un resum per definir tot el que volia que passés

a la nova història. No va ser un escrit tan detallat com ho seria un guió, ja que la meua intenció amb aquest projecte no és crear una història. Ara bé, calia adaptar la narració a les meves necessitats, i per fer-ho, era important tenir totes les idees traduïdes en un escrit i a partir d'allà, generar visuals.

Cal remarcar també, que aquesta producció d'art de concepte està orientada cap a un medi i un públic molt específics: una pel·lícula d'animació per a tots els públics. Això vol dir que la història havia de ser tractada pensant en els factors anteriors. És per aquesta raó que tots els afegits estaven pensats per donar un aire d'aventura fresca i senzilla.

La competitivitat personal entre Bly i Bisland, la mort de l'autèntic marit de la protagonista, la consegüent davallada final... (Kinsella, 2020) Tot plegat, són una sèrie d'elements alterats dins la nova narració. Procurant transmetre valors com la competició sana i la recerca de superació (una mica edulcorada), a "72 dies", totes dues contrincants tenen una bona relació i fins i tot Bly llegeix un dels seus llibres a la nova escola. Aquesta última dada va lligada al passat original de la Nellie, ja que abans d'abandonar els estudis per manca de recursos, volia dedicar-se a l'ensenyança. (Kinsella, 2020)

## DOCUMENTACIÓ

“72 dies” no és una història ubicada en un món fictici, sinó que es tracta de l’adaptació d’una experiència real. Haver pres aquesta decisió a l’hora d’escollir el relat sobre el que treballar, va implicar fer recerca sobre l’època en la que es s’ubicava per no generar incoherències.

En primer lloc, situar els personatges quant a estètica va ser essencial. Qüestions de roba, pentinat, etc, havien d’estar lligades tant al moment històric com a les seves diferents localitzacions, passant per la classe social a la que pertanyien i a què es dedicaven.

Tota aquesta documentació no va ser només rellevant per a la creació de l’elenc, sinó que també va ser necessària per poder fer una representació més o menys fidel dels espais presentats (i els objectes que acompanyaven). Calia conèixer les localitzacions, veure allò representatiu de cada una d’elles i entendre en quin moment es trobava cada una. Al cap i a la fi, llocs com Hong Kong (Figura 28) o l’Índia, per exemple, eren colònies angleses, i això difereix de l’habitual representació dels carrers i escenaris que la gent té present al seu imaginari.



**Figura 28.** *Queen's Road East* (1901).

Font: gwulo.com



# Infografia

Per poder recopilar la documentació adquirida en un petit resum, vaig fer una infografia amb tot el recorregut de Nellie Bly, amb les seves parades ben localitzades; cada una d'aquestes, anava acompanyada d'imatges d'època dels escenaris i de la moda pertinent. Tot un conjunt visual per a fer més senzill l'exercici de veure tot el relat com a grup.



## Referents estètics

Tant en l'àmbit visual com conceptual, a part de les fotografies i els registres d'època, també vaig fer ús de diferents artistes, obres i estils artístics per poder crear un context ajustat al real.

La majoria d'ells, a part de representar en les seves obres la vida de l'època assenyalada, també van ser contemporanis als successos que vaig voler plasmar. Toulouse Lautrec, Pierre-Auguste Renoir, Mary Cassatt... tot un conjunt d'artistes plàstics impressionistes i postimpressionistes van servir per emmarcar el treball. De fet, quant a Renoir, va haver una obra en concret: "Ball al Moulin de La Galette" (Figura 29). Ara bé, veure tot aquest món descrit per artistes de finals de segle XIX no va ser suficient; un punt de vista més actual com el del dibuixant de còmic Oriol Hernández (Figura 30) va resultar essencial per abordar l'època amb una nova frescor.

Claude Monet i William Turner (Figura 31), amb els seus paisatges immersius, també van obrir la porta a un desenvolupament d'escenaris.

Si parlem de moviments culturals, el modernisme va ser, com els anteriors artistes, una font de documentació estètica molt rellevant; no podem oblidar que Nellie Bly, com a protagonista nord-americana, transmet la seva història des d'una visió occidentalitzada, origen del moviment.



**Figura 30.** Oriol Hernández. Il·lustració per "Paris: La Cité de la Lumière" (2019). Font: <https://twitter.com/Orionlesc.com>



**Figura 29.** Pierre-Auguste Renoir, *Bal au moulin de la Galette* (1879). Oli sobre tela. 175 x 131 cm. Musée d'Orsay



**Figura 31.** William Turner, *Rain, Steam, and Speed. The Great Western Railway* (1844). Oli sobre tela. 91 x 121,8 cm. The National Gallery, London

## VISUAL DEVELOPMENT DE “72 DIES”

Un treball de *visual development* per a *films* requereix de temps i molta producció. És per això que generalment, aquest procés el desenvolupa tot un equip, molt sovint, d'especialistes.

En el cas d'aquest projecte, vaig fer una mostra del que seria tot el recorregut, traçant pinzellades sobre cada un dels aspectes que conformen el procediment. Com a eines principals vaig utilitzar tant tècniques tradicionals com digitals, en aquest cas, el programa *Procreate*.



Fotografia del meu espai de treball

# Personatges

La creació de personatges va ser la fase a la que més temps vaig dedicar. L'elenc és el que guia i acompanya a l'espectador al llarg de tota la història, així que havien de ser dissenys que s'adeqüessin al que volia explicar i que cada un d'ells destaqués per si mateix i en comparació als demés.

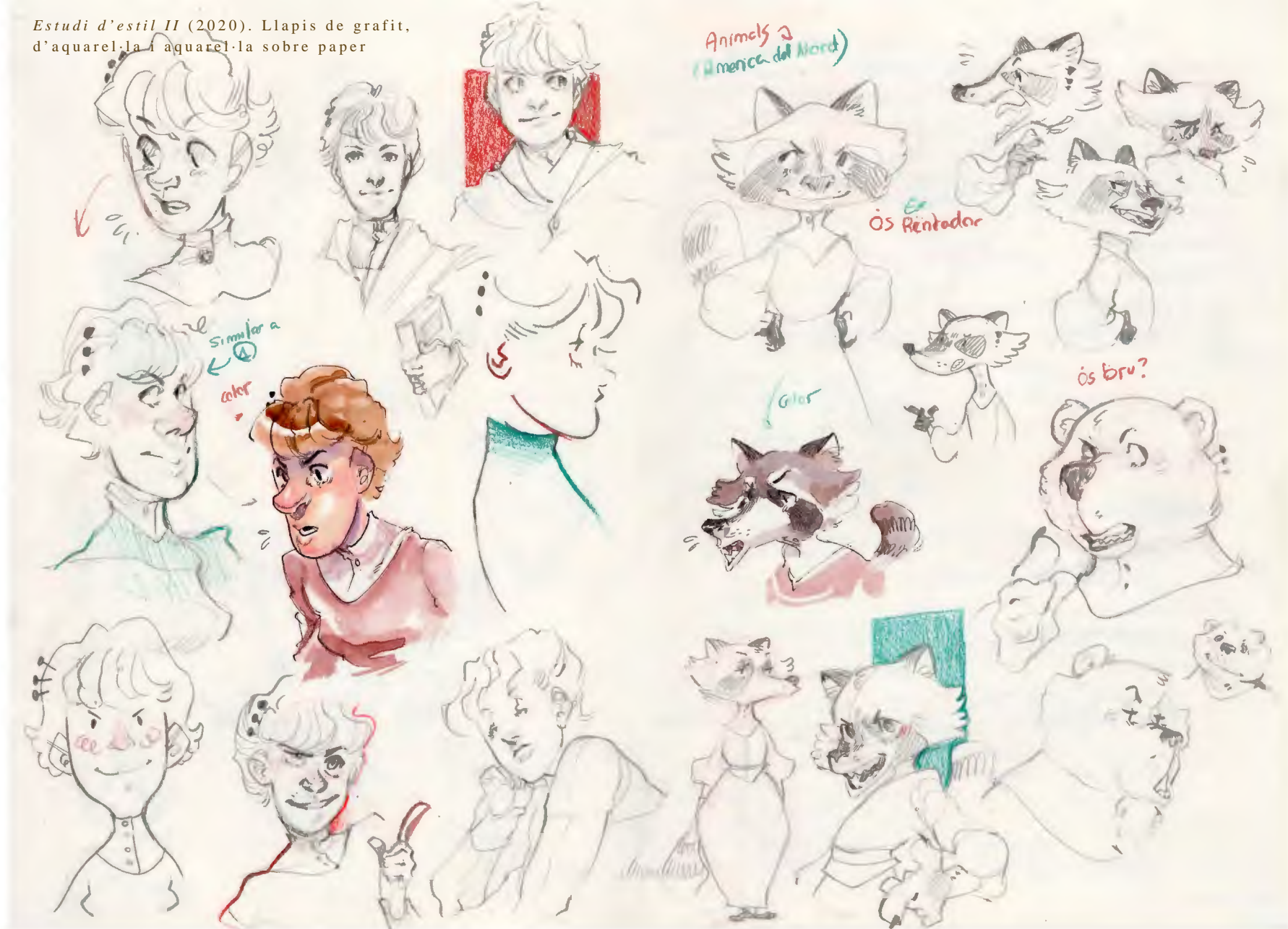
El primer pas, però, no va ser plantejar cada un d'ells, sinó decidir en quin estil treballaria. Això modificaria el to de tota la narració, així que per fer-ho, vaig tenir molt en compte el públic al que anava dirigit i la temàtica. Maneres de treballar més detallades, més senzilles, experimentals... Fins i tot, fent servir animals. Diversos intents utilitzant un disseny molt inicial del que seria la protagonista, em van portar a una forma dinàmica i estilitzada, però senzilla.

El següent treball amb cada un dels personatges va implicar varies proves per arribar a un disseny final, ajudant-me de diferents expressions pròpies d'ells i una mostra de cos sencer més detallada. Per trobar els colors adients, vaig treballar a digital diverses mostres de combinacions possibles.

El procés de *visual development* inclou també el *turnaround* de cada personatge per veure'l des de distints punts de vista i així, aportar informació completa. En el cas d'aquest estudi, tractant-se d'una mostra de com seria el desenvolupament de la tasca de creació, les úniques que van ser treballades amb aquest últim pas són Nellie Bly i Elizabeth Bisland. Dos personatges protagonistes i molt contraris en quant a forma.



Estudi d'estil 1 (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper



«El primer pas va ser decidir en quin estil treballaria. Això modificaria el to de tota la narració, així que per fer-ho, vaig tenir molt en compte el públic al que anava dirigit i la temàtica.»

## Nellie Bly

El treball amb la Nellie va ser, definitivament, el més complex. En tractar-se de la protagonista, vaig haver de plantejar característiques que fessin al personatge agradable, memorable, i que a la vegada fos possible empatitzar-hi.

Partint d'una base ja existent com ho era la vertadera Nellie Bly, vaig desenvolupar el disseny prenent elements reals com un nas gros, el cabell curt o la barbata remarcada; Tot va ser estilitzat i exagerat en diverses proves.

Una dona amb empenta, caràcter i evident esperit aventurer; cada un dels trets tenia que estar present en la proposta final. La Nellie devia transmetre energia i seguretat sense necessitat de tenir trets agressius; va ser important i difícil mantenir la balança equilibrada.

Una cara allargada d'acord amb el cos, el qual proposava ser angulós, em va oferir una expressivitat molt característica. Aquesta verticalitat, combinada amb el cabell flonjo i els peus grossos, va generar un contrast adient per la idea que buscava.

Els peus, però, si m'hagués ajustat a la moda de l'època, no serien visibles. Aquesta i altres adequacions com ara l'estil de cabell, etc, van formar part del procés d'adaptació del que parlava en apartats anteriors. Aquest personatge no va ser l'únic en viure tals modificacions; tots ells van ser treballats per explotar al màxim la seva expressivitat i moviment.

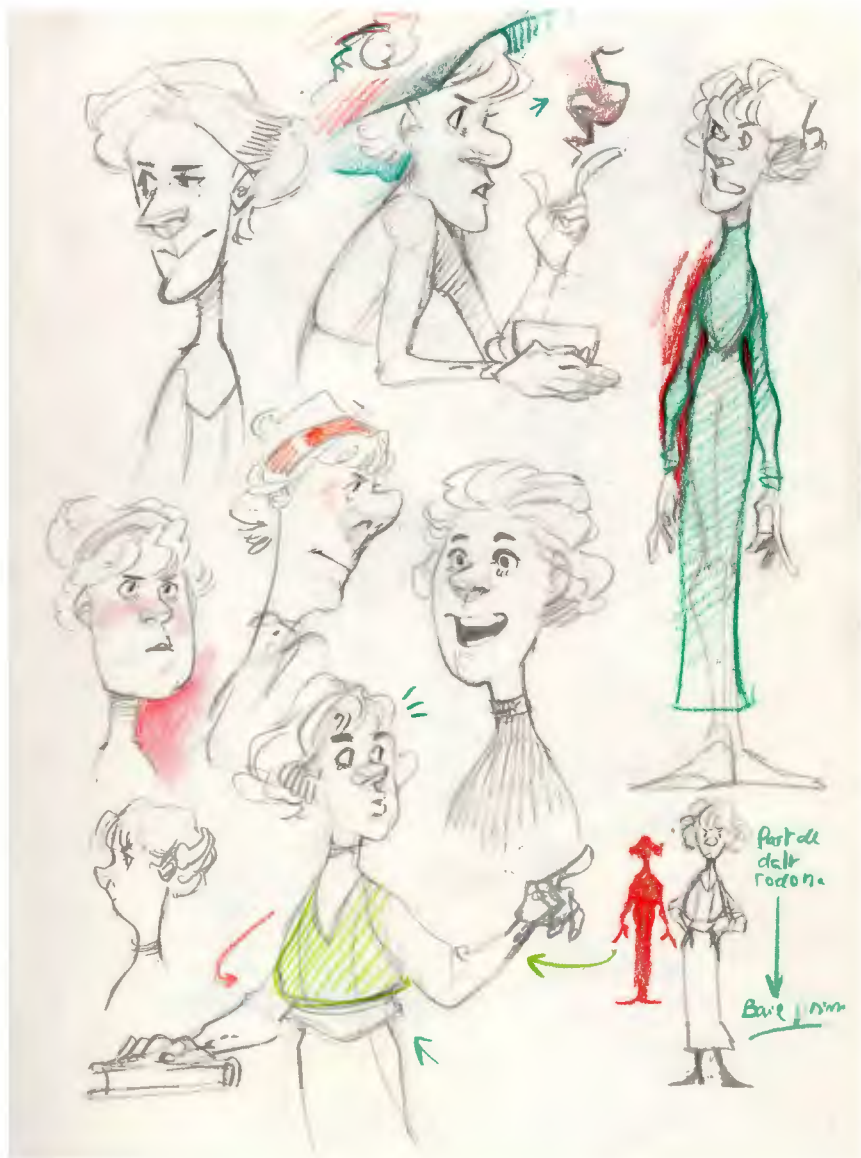
Tractant-se del primer personatge en ser dissenyat, la Nellie va marcar un to i una dinàmica per a tots els següents, ja que van ser creats, en part, amb la idea de contrastar amb ella.



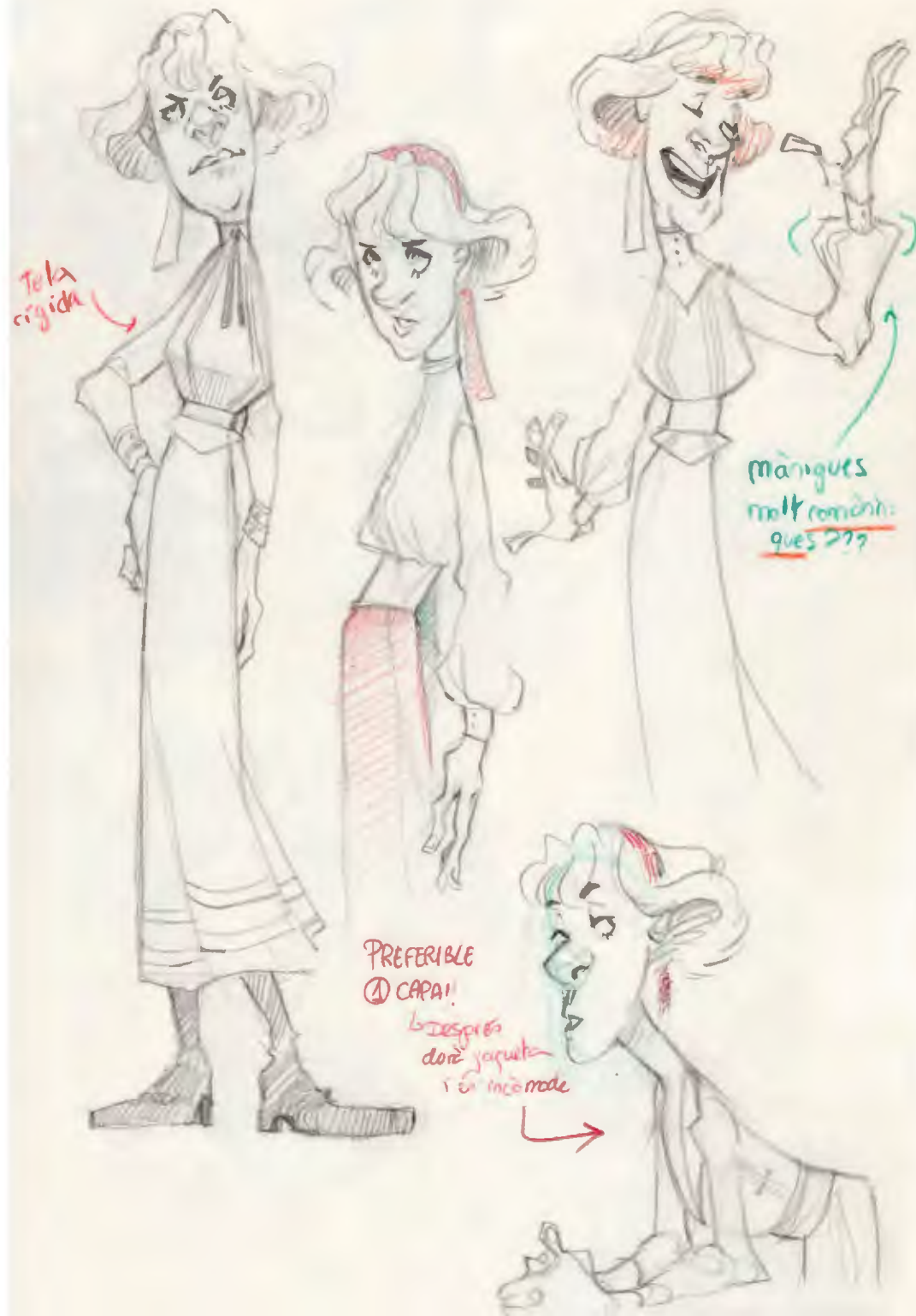
*Nellie Bly* (2020). Digital



*Estudi de Nellie I* (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper



(dalt i dreta) *Estudi de Nellie II i III* (2020).  
 Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper





*Estudi de Nellie IV (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper*



*Proves de color de Nellie (2020). Digital*

«Tractant-se del primer personatge en ser dissenyat, Nellie va marcar un to i una dinàmica per a tots els següents, ja que van ser creats, en part, amb la idea de contrastar amb ella. »





Turnaround de  
Nellie (2020).  
Digital



Estudi d'expressions de Nellie (2020).  
Llapis i llapis d'aquarel·la sobre paper

«Una dona amb  
empenta, caràcter  
i evident esperit  
aventurer; cada un  
dels trets tenia que  
estar present en la  
proposta final. »

Estudi de Nellie V (2020).  
Llapis de grafit i d'aquarel·la,  
aquarel·la i tinta sobre paper



## Elizabeth Bisland

---

Com a competidora directa de la protagonista, Elizabeth Bisland havia de funcionar amb total contrarietat a la Nellie.

Vaig voler remarcar el contrast treballant amb formes molt diferents, sent tot molt més arrodonit, amb menys angles i amb colors més soferts, com ho eren el blanc i el blau. De fet, aquests trets també van ser decidits tenint en compte la personalitat d'ella.

L'Elizabeth és una dona calmada i dolça, tranquil·la i a la que, realment, la idea de viure aventures no l'interessa. Es va trobar en mig de les circumstàncies sense tenir espai de decisió. Tot i així, la manca d'entusiasme no va implicar desviar-se del seu objectiu.

Les decisions preses a l'hora de treballar amb l'Elizabeth no només contemplaven les característiques que la definien, sinó també el seu rol com a "antagonista". No volia que, per la seva condició de competidora, aquesta dona passés a tenir elements que la tatxessin d'"enemiga". La competició sana era un dels temes de "72 dies", i això era important destacar-ho, també, en el seu aspecte. Tot i tenir jugar un paper concret, un dels objectius amb l'Elizabeth va ser el d'empatitzar amb l'espectador i quasi funcionar com a una secundària i companya de la protagonista.

De l'autèntica Elizabeth, vaig mantenir la mirada, més ben melancòlica, i el cabell arriurat i fosc. Resultava molt adient i van ser dos característiques que es van mantenir des de la primera prova fins al disseny final.



«[...] un dels objectius amb l'Elizabeth va ser el d'empatitzar amb l'espectador i quasi funcionar com a una secundaria i companya de la protagonista.»



Proves de color d'Elizabeth (2020). Digital



Estudi d'Elizabeth I (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper



*Estudi d'Elizabeth II (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper*



*Turnaround d'Elizabeth (2020). Digital*



(dalt i dreta) *Estudi d'Elizabeth III i IV* (2020). Lapis de grafit, d'aquarel·la i bolígraf sobre paper



# Emilio Mancini

El rol de l'Emilio dins la història estava molt clar: el de secundari que acompanyaria a la Nellie durant gairebé tot el trajecte. Com a tal, també necessitava d'una sèrie de trets que els diferenciessin clarament.

Jugar amb l'alçada va ser la primera idea i la que es va mantenir fins al final.

L'Emilio va ser el primer personatge creat des de zero, sense cap referent real. Això va permetre una sèrie de llibertats que amb les dues anteriors no tenia. Només necessitava tenir en ment allò que es deia d'ell durant el transcurs de la història.

Un home jove sense massa recursos econòmics (fent-se això evident amb els seus deutes amb la màfia) devia vestir amb un estil senzill, tot i que sense oblidar la seva procedència; Colors, talls... No només la roba es va veure afectada pel seu origen.

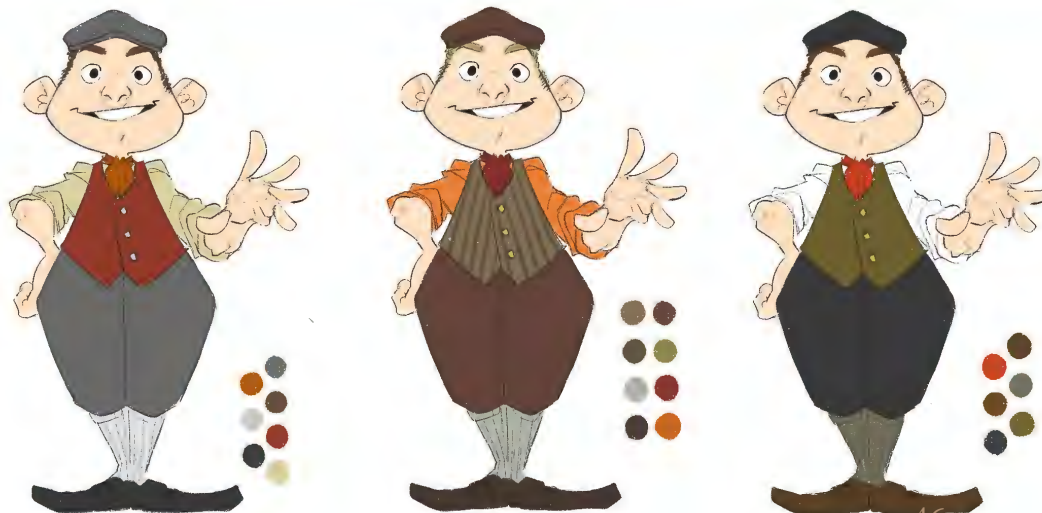
Amb tots els personatges vaig intentar plasmar la seva nacionalitat en qüestions d'aspecte i, en certs casos com el del napolità, en la seva gestualitat i caràcter. Amb unes extremitats grans i un rostre amb característiques exagerades, l'*acting* del personatge es va veure modelat dins aquests paràmetres.

Per d'altra banda, tot el que el conforma estava pensat també per oferir una parcel·la de seguretat al públic. Situant-nos en una aventura tan gran plena d'espais inhòspits, vaig trobar que una cara amiga i que aportés tocs d'humor, farien molt més amè el viatge tant per la protagonista com per als espectadors.

És per això que el personatge balla entre un gest burlesc i un to amable despreocupat.



*Emilio Mancini (2020). Digital*



*Proves de color d'Emilio (2020). Digital*

**«L'Emilio va ser el primer personatge creat des de zero, sense cap referent real. Això va permetre una sèrie de llibertats que amb les dues anteriors no tenia. »**



# Juli Verne

L'escriptor d'origen francès té una aparició bastant fugaç, però rellevant, en la història.

Tornant novament al gruix de personatges que van precedits de la persona de carn i ós, Juli Verne va ser el més proper en quant a aspecte a l'original. Al cap i a la fi, és qui més es troba en l'imaginari comú, doncs no és difícil haver estat en contacte alguna vegada amb un retrat de l'autor; Desprendre's d'aquest aspecte ja molt reconegut no era viable.

El que vaig fer, doncs, va ser adaptar-lo al to de l'obra i a la personalitat i energia que volia que transmetés.

Formes rectes com les del cap mostraven certa rigidesa, la qual, en un primer moment, vaig voler disposar a tot el cos. Ara bé, la meua intenció amb Verne era la de mostrar un home entrat en anys que s'apropiés del rol de mentor intel·lectual. Per això mateix vaig rebutjar la idea de la rigidesa total; anar una mica encorbat i adoptar estructures arrodonides em va facilitar la tasca de convertir-lo en algú poc agressiu i estricte.

Si tornem a pensar en l'autèntic Juli Verne, ens trobarem amb una sèrie de colors identificatius, tots ells visibles en les seves vestidures. Blaus, marrons, negres... Prenent-los de referència, vaig decantar-me per aquell que contrastaria amb l'únic espai on faria acte de presència el personatge.

*Juli Verne* (2020). Digital

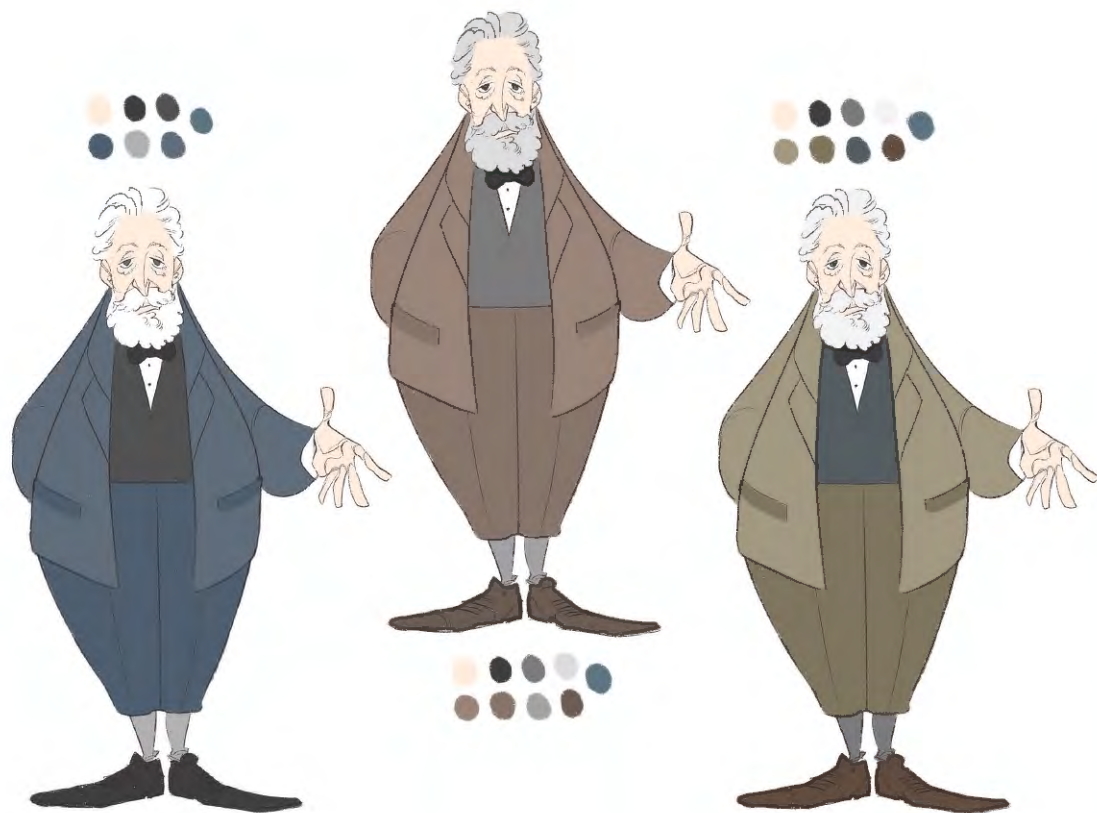


*Estudi de Juli I* (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper



«[...] no és difícil haver estat en contacte alguna vegada amb un retrat de l'autor; Desprendre's d'aquest aspecte ja molt reconegut no era viable.»

*Estudi de Juli II (2020).*  
Llapis de grafit, d'aquarel·la i  
bolígraf sobre paper



*Proves de color de Juli (2020).*  
Digital



## Miles Donson

Tot i ser del bàndol de la Nellie, el cap de redacció del diari *New York World* actua, en certa mida, com a antagonista. En cap moment confia en les possibilitats de la protagonista per raons sexistes i, a més, explota al màxim la seva història tornant-la més sensacionalista si cap.

Tenint, a més a més, molt mal caràcter, Miles Donson havia de ser un personatge que, físicament, destaqués per la seva agressivitat i fos fàcil identificar el típic exemple de cap malcarat. Algú que, a primera vista, despertés les alarmes de l'espectador.

Ja en els seus esbossos inicials, vaig plantejar a en Miles com a un home que imposés gràcies la seva complexió; cos quadrat, línies rectes i gran mida.

Tot en ell és compacte, rígid, com un bloc, donant la imatge de quelcom inamovible i indestructible; és per això que detalls com les cames curtes i la falta de coll destaquen en contrast amb el centre d'atenció que és el gran tronc superior.

En relació al rostre, el bigoti emmarca i exagera els gestos, funcionant com a element expressiu. A part de per qüestions d'utilitat, també vaig decidir fer ús d'aquesta característica tenint en compte l'època en la que es desenvolupa la trama. Grans bigotis, cabells repentins, patilles... Pretenia, amb aquest disseny de personatge, retratar un prototip estètic concret.





Proves de color de Miles (2020).  
Digital

(dalt esquerra i dalt dreta) *Estudi de Miles I i II* (2020).  
Llapis de grafit, d'aquarel·la i bolígraf sobre paper





*Proves de color de Takeda (2020).  
Digital*

**«No volia condicionar a l'espectador posant l'accent de manera forçada en la seva naturalesa bondadosa.»**



*Estudi de Takeda II (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la, aquarel·la i bolígraf sobre paper*

# Sajani Dalal

Ben bé podria ser per la meua tendència a dibuixar infants o per tenir una imatge prèvia al cap bastant clara del que seria definitivament, però la ideació de la Sajani va ser la més fluida de totes.

Una nena senzilla, menuda, i el seu elefant; Aquesta va ser la primera premissa per crear-la. Sabent que seria de naturalesa eixerida, dolça i molt expressiva en els seus gestos i moviments, vaig tenir clar des del principi que evitaria els angles i les línies rectes més enllà del tall de cabell, el qual accentua la rodonesa del seu rostre.

La seva vestimenta va suposar, més que un punt de conflicte, un qüestió que calia abordar amb certa informació darrere.

Tot i tractar-se d'una volta al món, els personatges previs vestien segons el patró occidental, el qual la Sajani no segueix. A més, la posició social a la qual

pertanyia era essencial per conèixer la seva manera de vestir.

A l'Índia, la jerarquia social es divideix en cinc grans grups. La Sajani pertanyia als *shudra*, la quarta casta, la dels servents.

En tractar-se d'una classe pobre (però no marginal), la seva vestimenta era senzilla, sense massa floritura, per la qual cosa no va caldre fer massa canvis ni adaptacions. Les teles i talls ja permetien per si mateixos el moviment necessari i a més, el colorit habitual la feia destacar suficient.

Reforçant la idea d'infantesa, els vius colors també em van ajudar a ressaltar els trets de murri, de persona desperta amb molts recursos. Vaig procurar, sobretot amb la mirada i la col·locació de la seva boca, sumant-ho a les dents grans, parlar dels trets anteriors sense perdre certa innocència i tendresa.



Sajani Dalal (2020). Digital

**«Una nena senzilla,  
menuda, i el seu elefant;  
Aquesta va ser la primera  
premissa per crear-la.»**



Proves de color de Sajani (2020).  
Digital



(dalt i dreta) *Estudi de Sajani I i II* (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la, aquarel·la i bolígraf sobre paper



# Animals

És molt habitual que en aquest tipus d'històries, un dels companys del protagonista, sigui un animal.

En el cas de “72 dies”, la presència d'animals dins el grup protagonista és molt puntual i situacional. És per això que el disseny tant de l'elefant com del mico és ben senzill, sense elements massa destacables.

Funcionant com a transport un i com a alleujament còmic i “nova problemàtica” l'altre, el mico i l'elefant no necessitaven res més enllà d'una forma estilitzada que acompanyés la personalitat de tots dos.

L'elefant, més ben lent, amb les seves potes més curtes de l'habitual i una mirada cansada, devia transmetre poca seguretat. Fer pensar a l'espectador que aquella no era la millor opció a l'hora de viatjar. La idea, però, d'un animal amb aquestes característiques acompanyant a una nena tan plena de vida, resultava interessant tant conceptual com estèticament.

Coincidint en el mateix marc temporal i espacial, el *macaco rhesus* que es creuava amb els nostres protagonistes necessitava que funcionés com a contrari a l'elefant. Un animal salvatge, que no entengués a raons i que els seus moviments fossin àgils i erràtics.

Vaig pretendre que l'espectador veiés en ell no tant un perill si no un inconvenient, fent així el seu rostre i gestualitat amigables però incontrolables.

Per poder treballar-los, vaig fer ús de diferents cintes, prenent apunts del seu aspecte i de com funcionaven en moviment. Calia saber com eren en realitat per poder afegir o descartar trets estilístics.







*Estudi d'elefant I (2020).*  
Llapis de grafit i d'aquarel·la,  
aquarel·la i bolígraf sobre paper



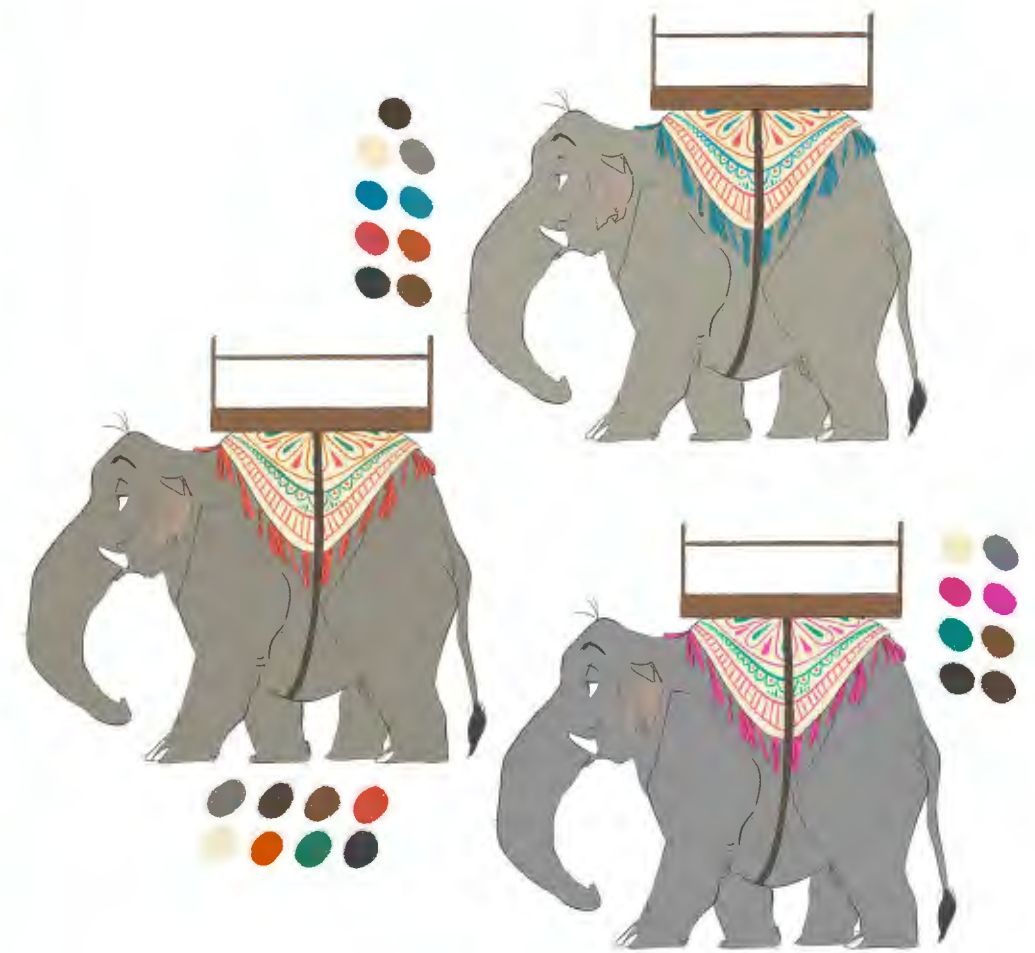
Diego Delso. *Elefante asiático.*  
Font: <https://lifereder.com>

**«L'elefant, més ben lent, amb les seves potes més curtes de l'habitual i una mirada cansada, devia transmetre poca seguretat. Fer pensar a l'espectador que aquella no era la millor opció a l'hora de viatjar.»**



- Potes CURTES  
- PANXA BAIXA

Estudi d'elefant II (2020). Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper



Proves de color d'elefant (2020). Digital

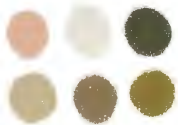
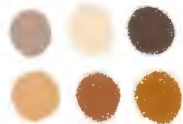
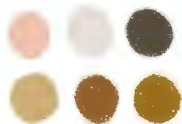


Shane Moore. *Macaco Rhesus*.  
Font: <https://nationalgeographic.es>

**«Vaig pretendre que l'espectador veiés en ell no tant un perill si no un inconvenient, fent així el seu rostre i gestualitat amigables però incontrolables.»**

*Estudi de macaco I (2020).*  
Llapis de grafit i aquarel·la  
sobre paper





*Proves de color del macaco (2020).*  
Digital

*Estudi de macaco II (2020).*  
Llapis de grafit i d'aquarel·la,  
aquarel·la i bolígraf sobre paper



## Props

Al contrari que altres *films*, aquesta obra no té molts objectes rellevants i destacables més enllà dels que acompanyen als personatges, és a dir, els que porten a sobre.

Això no vol dir que en el treball de *concept* d'una pel·lícula no es necessiti l'estudi de qualsevol objecte, per molt mínim que sigui. Ara bé, com ja he esmentat, es tracta d'un projecte en el que he fet una selecció de mostres que evidenciessin el procés de treball.

Sabent això i tornant als *props* que van acompanyar als personatges, trobem la bossa de viatge de la Nellie i la càmera de l'Emilio.

La creació de tots dos va necessitar d'una documentació prèvia, ja que són objectes molt diferents a com ho són avui dia, sobretot la càmera. En el cas de la bossa, però, em vaig permetre certes llibertats més quant a forma, color, material...

Realment només necessitava un objecte que funcionés amb el personatge, que fos pràctic i que no desentonés amb l'època proposada. De fet, el color escollit per la bossa definitiva, el vermell, funcionava gràcies a que en la protagonista dominava el seu color complementari, el verd. Tot era qüestió de contrastos, com la horitzontalitat de l'element en contra de la verticalitat de la seva portadora.

D'altra banda, la càmera, més enllà de jugar amb colors i certes formes, no es va allunyar molt del

que seria una real. En tractar-se d'un objecte amb un funcionament complex, vaig fer molt més ús de referències.

De tota manera, a les meves mans estava decidir com seria transportada. Dins una bossa i els pals plegats, sota una tela fosca... Vaig arribar a la conclusió, potser arriscant-me a avantposar l'estètica sobre el rigor històric, d'equipar-la a l'esquena del fotògraf. Trobava que, com la bossa amb la protagonista, es complementava molt amb el seu portador i, a la vegada, destacava característiques com la seva baixa estatura.

En relació als dracs de festivals xinesos, vaig trobar adient destacar-los ja que es tractava d'un element aliè als personatges que emmarcaria el seu pas per Hong Kong. En altres localitzacions potser destacava més l'espai com a tal, però a la ciutat a la que ens referim, el que marcava quina seria l'atmosfera van ser aquests dracs.

Després de diverses proves amb el cap, vaig passar al cos; un que, al contrari que el cap, fos una mica senzill. Estaria en constant i enèrgic moviment, així que un disseny senzill i colorit facilitaria la feina al següent procés d'animació.

Tenir en compte quin paper tindria cada *prop* dins la cinta va ser el que més em va ajudar a l'hora de dur a terme els dissenys.



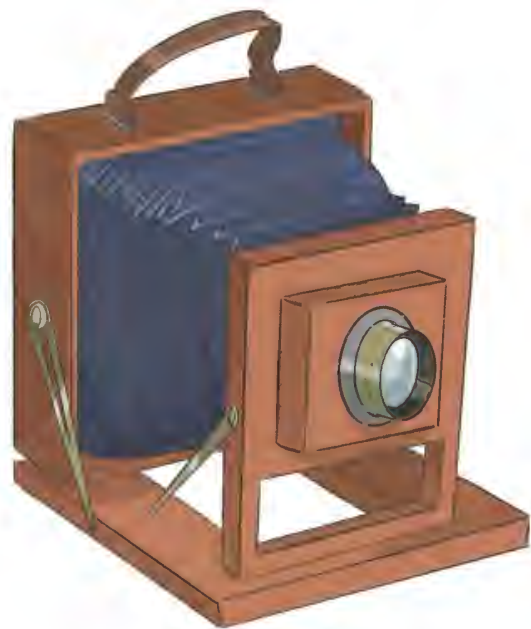
*Opcions per la bossa de la Nellie*  
(2020). Digital



*Opcions pel cap del drac xinès (2020). Digital*



*Estudi del drac xinès (2020). Digital*



*Estudi de la càmera de l'Emilio (2020). Digital*

## Escenaris

---

Tractant-se d'una història que narra una volta al món, la diversitat de localitzacions resulta un dels punts més atractius. És per això que el treball d'entorns havia d'estar molt cuidat i, com he explicat abans, ben documentat.

Sumat als llocs marcats per la ruta de Bly com ho eren els diversos països on feia parada, també entrava al plantejament inicial la idea de retratar el punt de sortida, d'arribada, els trajectes en els diferents mitjans de transport...

Ara bé, sent una exemplificació de treball de *visual development*, em va resultar més adient treballar només en referència als cinc punts marcats al mapa: Nantes, Nàpols, Calcuta (o la selva de l'Índia), Hong Kong i Yokohama. Al cap i a la fi, eren escenaris molt diferents entre ells m'ajudarien a mostrar diverses cares d'aquest procés de creació que és l'art de concepte.

Així doncs, cada un dels cinc entorns van tenir una feina d'investigació estètica darrere, seguit d'un petit estudi a mà per trobar el to, els elements i emplaçaments que els conformarien en forma d'esbós.

El següent pas i el que més informació donaria, va ser el treball dels *color key*, és a dir, la imatge resultant de l'estudi de cada emplaçament. Una imatge que serveix per entendre l'espai, els colors i sobretot, l'atmosfera que el conformen. De fet, la idea era que cada un estigués caracteritzat per un color en concret, aconseguint d'aquesta manera ambients molt diferenciats i únics.

Per arribar-hi, va caldre fer diversos *thumbnails* en escala de grisos per decidir quin d'ells descrivia millor l'escenari a retratar a color i amb detall.

Aquest últim procés per treure *color key* de cada una de les localitzacions va ser treballat a digital.

## Nantes

Nantes va ser el primer emplaçament destacable en el que feia parada la Nellie Bly. De fet, no era Nantes com a tal, si no la seva estació de ferrocarrils, doncs no arriba a trepitjar la ciutat.

Una estació de ferrocarrils d'època em permetia retratar un escenari amb característiques representatives i que donava pas a un joc molt interessant de llums, fums i un material recurrent en aquell temps: l'acer.

Faroles, carrils, estructures i la locomotora en si van conformar un espai que potser era present en diferents localitzacions. Per poder fer present una localització com ho era Nantes, vaig fer ús de característiques també presents en la mateixa ciutat, ja que no tenia imatges d'època autèntiques de l'estació com a tal. Estructures sòbries i elegants, res massa recarregat, i un empedrat molt propi de la zona.

Un altre element que va jugar un paper molt rellevant va ser el color. Escollir un blau tènue i un pèl agrisat reforçava la idea de quelcom moderat i refinat, però no va incidir només en qüestions arquitectòniques.

Els colors modifiquen el missatge, allò que es vol transmetre a l'espectador sense necessitat verbal. El blau utilitzat parla de calma, de serenitat, un moment silenciós en el qual la protagonista encara no ha iniciat el trajecte més complicat. Un punt de sortida reforçat, també, pel moment del dia mostrat: l'alba.



*Estudi de faroles d'estació de Nantes (2020). Tinta i aquarel·la sobre paper*



«Una estació de ferrocarrils d'època em permetia retratar un escenari amb [...] un joc molt interessant de llums, fums i un material recurrent en aquell temps: l'acer.»



Thumbnails de Nantes (2020).  
Digital



Estudi de Nantes (2020). Llapis de grafit  
i d'aquarel·la sobre paper

Terra de pedres  
- pols  
- Acer de corref



*Color key de Nantes* (2020).  
Digital

## Nàpols

Tot, en una ciutat com Nàpols, resulta característic i memorable. Es tractava d'una localització que desprenia personalitat per si mateixa; carrers estrets amb molta vida, llençols i roba penjada de tots els balcons, parades de petits comerços i certa perillositat.

La idea des d'un principi, però, va ser la de treballar un interior amb el *color key*. Aquesta decisió va ser presa amb la intenció de retratar un dels moments més rellevants en l'emplaçament com ho era l'Emili unint-se a l'aventura.

Un restaurant era també molt representatiu, ja que elements com ara les estovalles de quadres vermells i blancs em transportaven directament a un ambient napolità.

La qüestió era que tant presentant escenes d'interior com d'exterior, la intenció seria jugar amb diferents plans arquitectònics, que no fos quelcom sobri i molt ordenat com en l'anterior ciutat francesa, i sobretot, que transmetés una sensació de calidesa. Al cap i a la fi, la unió d'un nou company implicava una seguretat i comoditat tant per l'espectador com per la mateixa Nellie.

És per això que vaig treballar amb tons groguencs, lluminosos, tot i que sense forçar una llum molt neta. Nàpols havia de ser una ciutat que, a part de tot l'esmentat, fos atapeïda, per la qual cosa, punts de llum pura com la que es colava per les estructures de l'estació de Nantes no interessava.

*Estudi de Nàpols I (2020). Llapis d'aquarel·la i acrílic sobre paper*



*Estudi de Nàpols II (2020).*  
Llapis, llapis d'aquarel·la i  
aquarel·lasobre paper



«[...] que no fos quelcom sobri i molt ordenat com en l'anterior ciutat francesa, i sobretot, que transmetés una sensació de calidesa.»



*Thumbnails de Nàpols (2020).*  
Digital



*Color key de Nàpols (2020).*  
Digital

## Selva hindú

El trajecte de Bombai fins Calcuta és en el que Nellie es troba de front amb un espai completament aliè al que estava acostumada, és a dir, que surt de la seva zona de confort. Passem de localitzacions tocades per la mà de l'home a un espai salvatge i hostil, sense cap intervenció humana.

Una selva tropical com la de l'Índia havia de transmetre una sensació de perillositat, tot sumat a la poca llum que es podia filtrar a través de la frondosa vegetació. Un ambient que no fos còmode.

És per això que, després de fer proves de color amb aquarel·la, vaig buscar plans i espais que em donessin allò que buscava. Des d'un penya-segat fins a un tronc per creuar un abisme, els camins que ofería als protagonistes suposaven un gran risc.

Ara bé, el que més aconseguia resumir amb més eficàcia l'angoixa d'una ruta tan difícil, era la imatge d'un espai ple de vegetació, amb poc aire i molta foscor; Un tímid rierol feia la funció de punt de llum.

El verd va ser el color més adequat per un espai d'aquell estil. Un verd que no necessités de negror nocturna per introduir als personatges en la penombra. Un espai com aquest, a més, em va concedir l'oportunitat de treballar amb una gran gamma de verds sense necessitat d'escollir una tendència concreta.



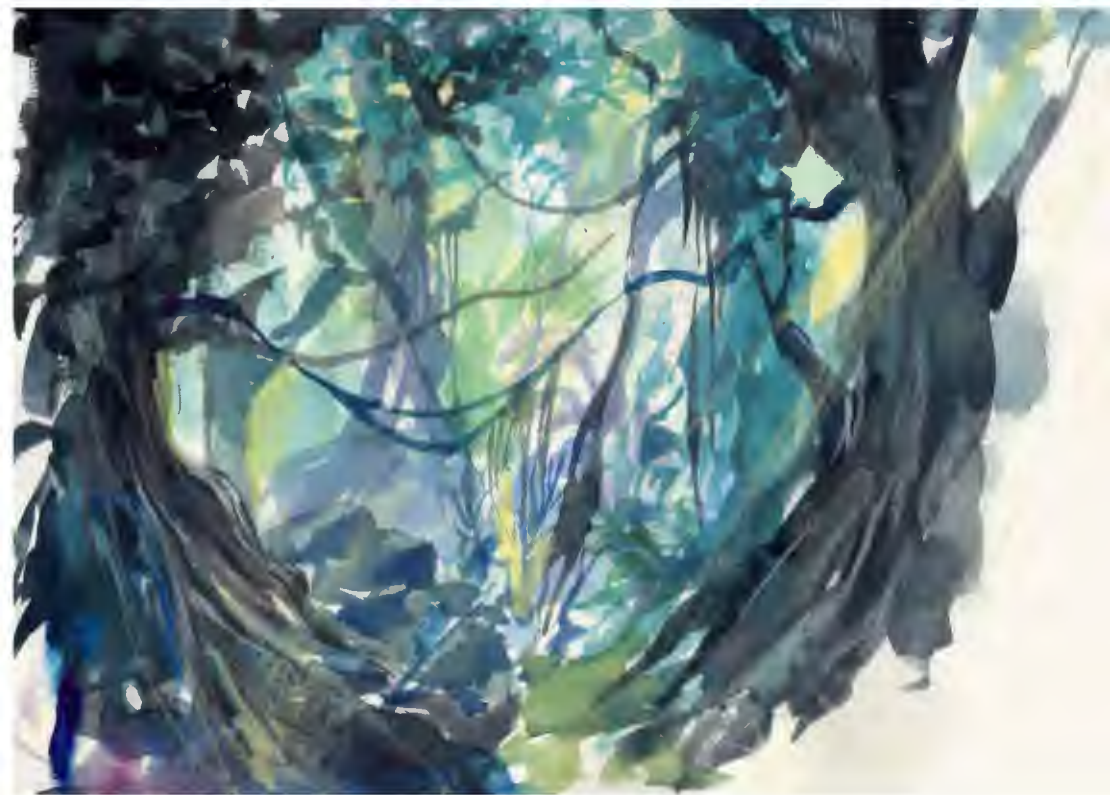
*Estudi de selva hindú I (2020).*

Llapis de grafit i d'aquarel·la sobre paper

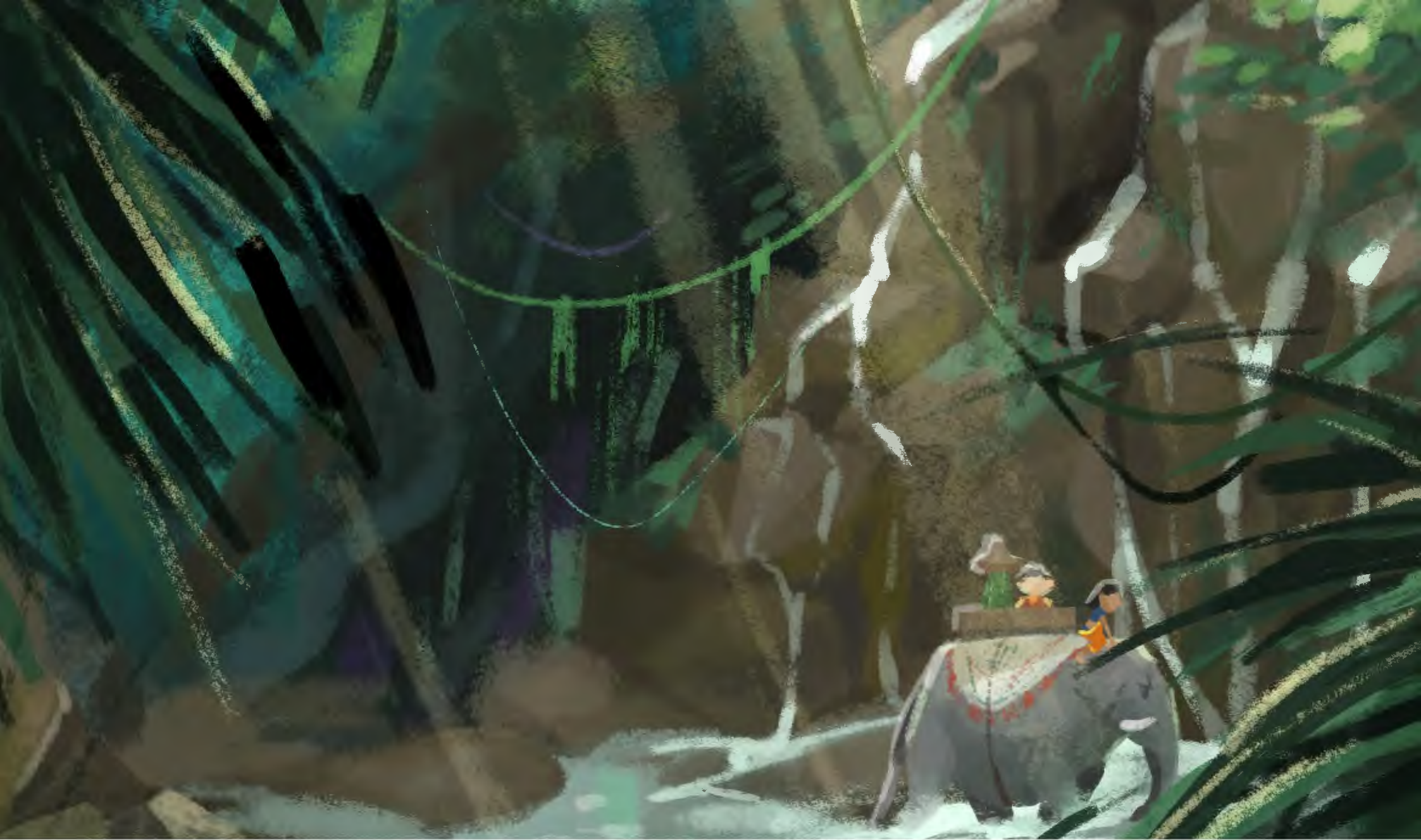


*Thumbnails de selva hindú*  
(2020). Digital

**«[...] havia de transmetre una sensació d'hostilitat i perillositat, tot sumat a la poca llum que es podia filtrar a través de la frondosa vegetació. Un ambient que no fos còmode.»**



*Estudi de selva hindú II* (2020). Llapis d'aquarel·la i aquarel·la sobre paper



*Color key de selva hindú (2020).*  
Digital



## Hong Kong

La parada a Hong Kong va tenir també una peculiaritat respecte les anteriors, i és que a part de diferents localitzacions, un dels seus punts més destacables era la presència d'un event organitzat per gent aliena.

Mostrar l'emplaçament a la vegada que tot s'esdevenia va suposar, al principi, un repte. No era senzill presentar un espai quan un gran focus d'atenció com ho és un festival, passa pels seus carrers.

Ara bé, el treball amb el *color key* requeria d'un retrat de l'atmosfera on tot es succeïa, així que el festival va ser, finalment, un gran aliat.

Festa, gresca, i un treball de llums que feia d'un espai novament llunyà, quelcom on fins i tot a l'espectador agradaria sumar-s'hi.

Elements com els farolets, els dracs i demés objectes festius típics xinesos van ser el que donaria a la localització tant l'ambient festiu adient com el to que vaig voler introduir: el vermell.

Colors càlids en contrast amb un cel de nit fosca, on l'enllumenat fos allò que més destaqués.

Tot i que molt sovint aquest tipus de tons indiquen risc i avís, en aquest cas pretenien donar la imatge d'allò que acull, allò que, a més, ofereix escalfor dins la foscor. A més, es tracta de tonalitats molt presents a l'imaginari xinès i per tant, també dins de la ment de l'espectador quan pensa en aquest país i la seva cultura.



(dalt i dreta) *Estudi de Hong Kong i color* (2020).  
Aquarel·la, llapis d'aquarel·la, bolígraf i Posca blanc sobre paper

**«Festa, gresca, i un treball de llums que feia d'un espai novament llunyà, quelcom on fins i tot a l'espectador agradaria sumar-s'hi.»**



*Thumbnails de Hong Kong*  
(2020). Digital



*Estudi de Hong Kong* (2020). Bolígraf  
i llapis d'aquarel·la sobre paper



*Color key de Hong Kong (2020).*  
Digital

# Yokohama

L'última de les localitzacions en les que vaig treballar va ser Yokohama. Volia retornar a una calma irreal, doncs després de les dues parades anteriors, aquesta permetia als protagonistes descansar. Ara bé, com ja he dit, aquesta sensació de serenitat que pretenia transmetre amb el paisatge, entrava en total contrast amb la preocupació dels personatges per l'anterior robatori dels seus diners.

L'emplaçament a retratar era bastant clar, també. De la mateixa manera en la que altres localitzacions demanaven proves de diferents paisatges degut a tractar-se d'un recorregut (selva) o a contenir diverses situacions (Nàpols i Hong Kong), Yokohama demanava un escenari molt concret: l'exterior del local d'alimentació.

Seria allà on els protagonistes parlarien de la situació, coneixerien a en Tadashi i, fins i tot, on es resoldria el conflicte. Un punt molt important i on es desenvolupava la major part d'escenes a la ciutat japonesa.

És per això que vaig fer proves del mateix lloc però des de punts de vista diferents.

En quant al color, vaig ajudar-me de la porta oberta que em donava el poder adaptar la història. Un element molt representatiu del Japó és el cirerer florit i els seus tons rosats. Volia que aquesta gamma envaís tot l'espai i aportés una atmosfera despreocupada i suau.

No fer referència a l'època de l'any en la que van embarcar em semblava l'opció més idònia per no entrar en conflictes d'estacions i errors similars.



*Estudi de Yokohama I (2020).*  
Tinta i aquarel·la sobre paper

*Estudi de Yokohama II* (2020).  
Llapis de grafit, d'aquarel·la i  
aquarel·la sobre paper



«En quant al color, vaig ajudar-me de la porta oberta que em donava el poder adaptar la història. Un element molt representatiu del Japó és el cirerer florit i els seus tons rosats.»



*Thumbnails de Yokohama* (2020).  
Digital



*Color key de Yokohama* (2020).  
Digital

# CONCLUSIONS

Treballar en un projecte com el plantejat, ha estat una experiència realment enriquidora. Fins el moment, mai m'havia parat a dedicar tant temps a un treball de disseny en aquesta profunditat, potser per manca de necessitat o per cert temor a enfrontar-me a un repte tan gran.

Indagar en el funcionament d'un procés de disseny com ho és el d'una pel·lícula d'animació, analitzar les seves parts, procurar aplicar-ho en el treball propi... He pogut enfocar tot aquest nou coneixement cap a unes futures intencions professionals, una base que sense dubte, ha resultat i resultarà de total utilitat.

Ara bé, fer un treball d'aquestes característiques també m'ha permès veure quines eren les meves limitacions. La inexperiència em va portar a intentar arribar a processos i dates que no podia assolir, així que la producció que potser m'havia plantejat en un inici, va quedar reduïda a mostres de cada part del procés.

Per dur a terme el desenvolupament creatiu d'un *film* d'animació cal un equip, uns temps i uns recursos que en un principi no havia arribat a calcular. De tota manera, l'experiència és un grau, i haver passat per totes les fases m'ha fet descobrir un món al que ara, amb seguretat, sé que vull pertànyer.

Tot i no haver pogut aprofundir en el procés pràctic tant com m'hagués agradat, he confirmat que el disseny de personatges és la fase en la que més còmode em sento i més gaudeixo. Això també es deu a la predisposició que ja tenia. Per altra banda, el disseny de *props* i, sobretot, d'escenaris, ha resultat una bona sorpresa que no esperava gaudir tant, ja que no són el meu fort i no he dedicat en la meva trajectòria artística tant temps com al primer.

En resum, considero que el treball realitzat amb "72 dies", la fase d'investigació prèvia quant al món del *visual development* i, sobretot, el seu procés de creació, ha esdevingut un gran aprenentatge que de ben segur aplicaré en un futur.





# BIBLIOGRAFIA

Arteneo (2015). *Concept Art ¿Qué es y por qué es tan importante?* Article. Recuperat de <https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/#>

Carande, A. (2017). *Entrevista con Glen Keane*. Entrevista. Recuperat de [http://www.animac.cat/magazine\\_es/entrevista-con-glen-keane](http://www.animac.cat/magazine_es/entrevista-con-glen-keane)

CTN Animation Expo. *Elle Michalka*. Article. Recuperat de <https://ctnanimationexpo.com/elle-michalka>

Cortés, J. (2020). *El arte de Inside Out (Película de Disney-Pixar): Todo el Desarrollo Visual y libro de Art Of Inside Out - Color Script , Storytelling y Concept Art*. Article. Recuperat de <https://www.notodoanimacion.es/desarrollo-visual-el-arte-de-pixar-inside-out-concept-art-libro/>

D23 [DisneyD23]. (2016, 2 de setembre). *Animating Beast*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de [https://www.youtube.com/watch?v=u5a0Rl4D\\_UA&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=u5a0Rl4D_UA&feature=emb_logo)

D23 [DisneyD23]. (2016, 2 de setembre). *Animating Gaston*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=5BzNHskB34U&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=5BzNHskB34U&feature=emb_logo)

Fanning, J. (2016). *Beauty and the Beast: Journey to a classic*. Article. Recuperat de <https://d23.com/beauty-and-the-beast-journey-to-a-classic/>

Great Women Animators. *Ami Thompson*. Article. Recuperat de <http://greatwomenanimators.com/ami-thompson/>

Hahn, D. (productor) i Wise, K., Trousdale, G. (director). (1991). *Beauty and the Beast* [cinta cinematogràfica]. Estats Units: Walt Disney Pictures

Hernández, A. (2016). *Teoría y práctica del concept art. Procesos de preproducción* (treball de fi de màster). Universitat Politècnica de València, Comunitat Valenciana.

Hisour. (2018) *La última moda victoriana de las mujeres de 1890*. Article. Recuperat de <https://www.hisour.com/es/late-victorian-fashion-of-women-1890s-34086/>

Julius, J. (2016). *The Art of Zootropolis*. San Francisco: Chronicle. ISBN: 1452122237

Kinsella, P. (2020). *Nellie Bly, la verdadera Phileas Fogg de Julio Verne que dio “La vuelta al mundo en (menos de) 80 días”*. Article. Recuperat de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-51759675>

Kratter, T., Lasseter, J. (2017). *The color of Pixar*. San Francisco: Chronicle. ISBN: 1452159203

Kurti, J. (2010). *The Art of Tangled*. San Francisco: Chronicle. ISBN: 0811875555

Loftis, C. *Cory Loftis*. Portfoli. Recuperat de <https://www.artstation.com/coryloftis/profile>

Marchena, D. (2019). *La periodista que desafió a Julio Verne... y venció*. La Vanguardia. Recuperat de <https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20190426/461718491228/nellie-bly-julio-verne-phileas-fogg-la-vuelta-al-mundo-en-80-dias-periodismo-viajes.html>

McDonnell, C. (2017). *Steven Universe. Art & Origins*. Nova York: ABRAMS. ISBN: 1419724436

Muñoz, R. (2015). “*La Última Moda*”, *las tendencias en el vestuario de 1895*. Article. Recuperat de <https://blog.rtve.es/moda/2015/01/la-%C3%BAltima-moda-tendencias-para-estar-a-la-%C3%BAltima-en-1895.html>

National Geographic. (2016). *La pasión por la moda en la era de María Antonieta*. Article. Recuperat de [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/pasion-por-moda-era-maria-antonieta\\_7192/1](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/pasion-por-moda-era-maria-antonieta_7192/1)

Van Baarle, L. (2017). *Concept art & storyboards. A The Art of Loish: A Look behind the Scenes* (pp. 100-116). Worcester: 3dtotal Publishing. ISBN: 9781909414280

Vázquez, M.J., Fraisse, J. (2019). *¿Qué es el concept art?* Entrevista. Recuperat de <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art#>

Watanabe, S. *Scott Watanabe*. Portfoli. Recuperat de <https://www.scottwatanabeart.com/about>

# GLOSSARI

**Acting:** Eina mitjançant la qual els dissenyadors i animadors es converteixen en actors, plasmant en el personatge creat gestos i moviments que el caracteritzin.

**Color Key:** Part del procés d'art development que defineix l'atmosfera, el color i la composició de cada seqüència. Actua directament sobre l'emoció de l'espectador.

**Infografia:** Conjunt visual d'imatges, símbols, gràfiques i conceptes que resumeix un tema en específic per a fer-lo més entenedor.

**Layout:** Enllaç entre l'storyboard i el resultat final d'una producció. Són les imatges principals d'una escena que donaran tota la informació necessària als animadors.

**Live action:** Produccions audiovisuals d'imatge real, és a dir, on la imatge ha sigut aconseguida a partir de gravacions d'actors de carn i ós.

**Props:** Objectes dissenyats en qualsevol treball d'art development.

**Shape:** Forma o silueta de qualsevol element d'un treball d'*art development*.

**Storyboard:** També anomenat "guió gràfic", es tracta d'una sèrie de vinyetes presentades de forma seqüencial per crear una idea entenedora del guió i plantejar l'estructura visual del projecte.

**Thumbnail:** Imatge prèvia a l'original a mode de prova.

**Turnaround:** Visualització d'un element o personatge des de diferents angles, normalment frontal, tres quarts, perfil i esquena. Es poden incloure altres punts de vista.





UNIVERSITAT DE  
BARCELONA