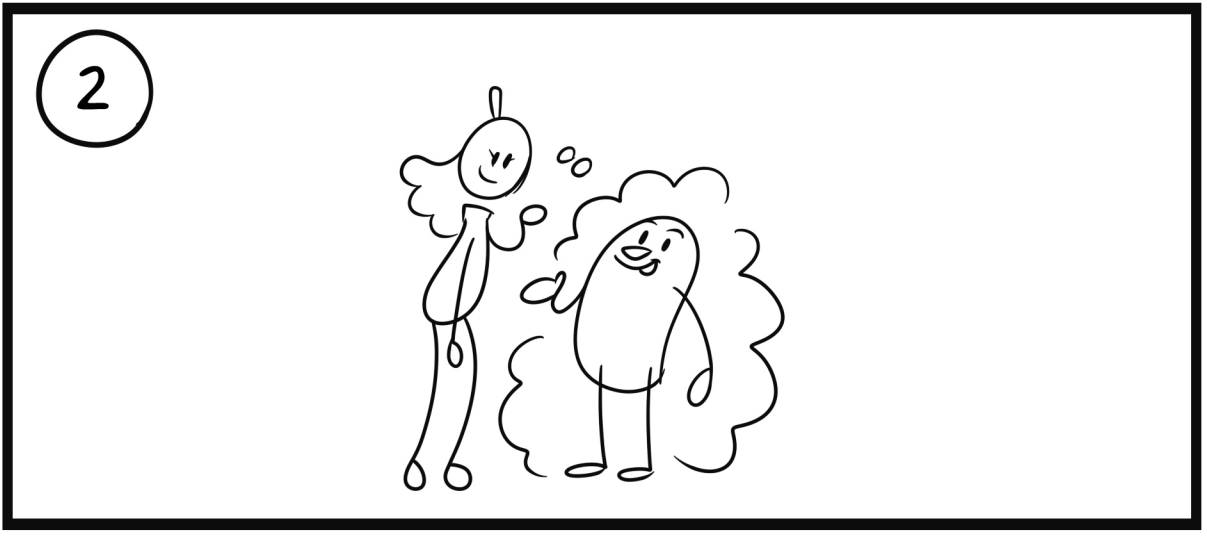
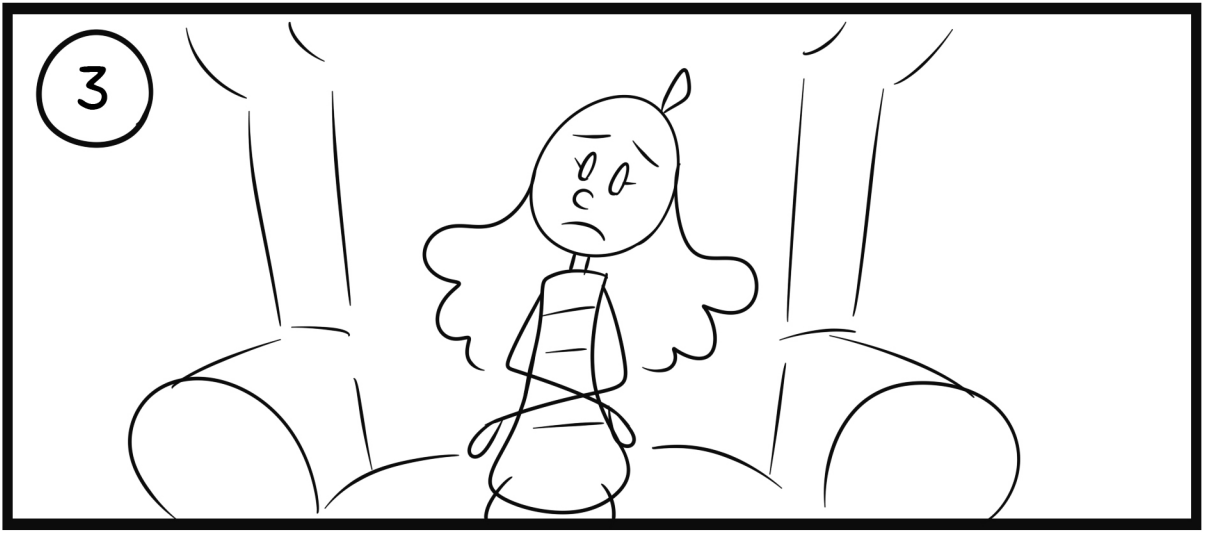
1

DE CONCEPTO A REPRESENTACION

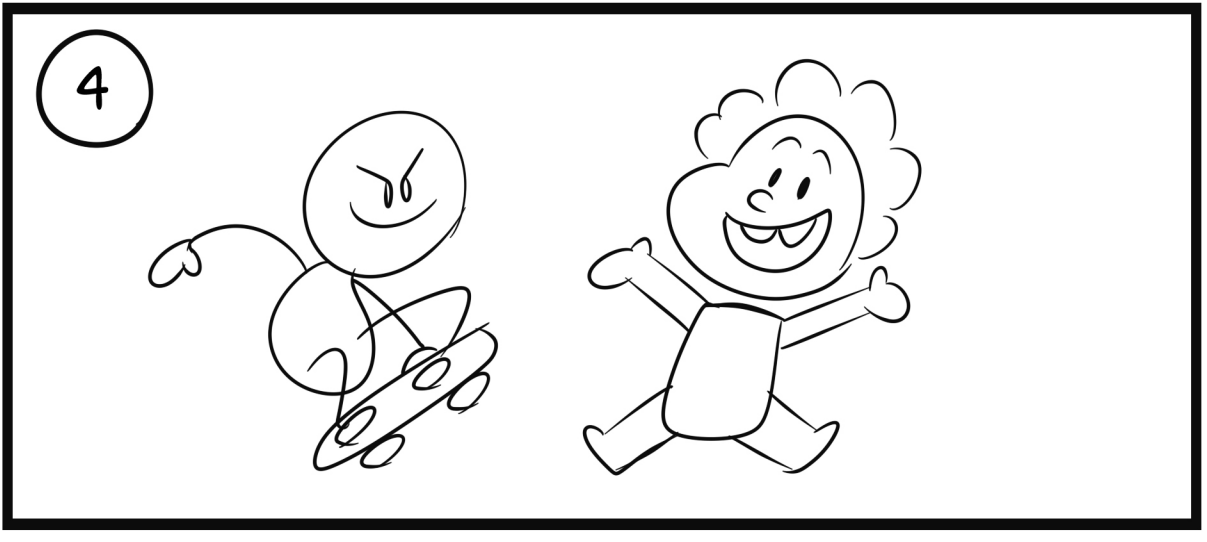
-Hola y bienvenidos a "concepto a Representación, una presentación donde veremos los conceptos a representar en el tráiler animado de la serie animada "Konsuelo"



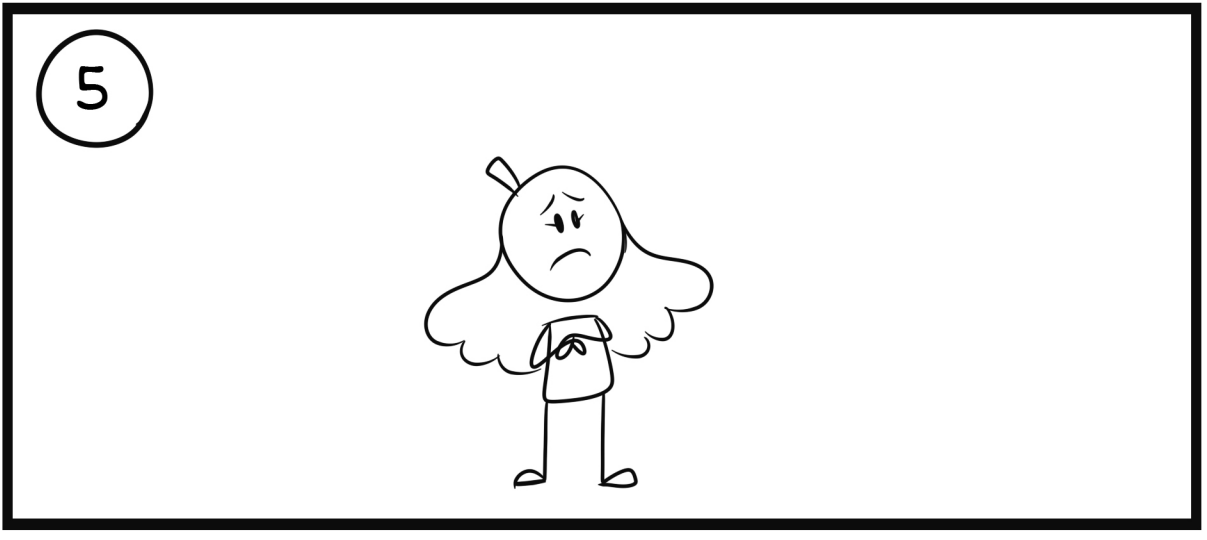
- Este es Konsuelo, nuestro personaje principal, una niña de once años que al nacer, tuvo todas sus emociones afuera de su cuerpo. Por lo cual, cuando ella siente algo, sus emociones se manifiestan fisicamente como un personaje



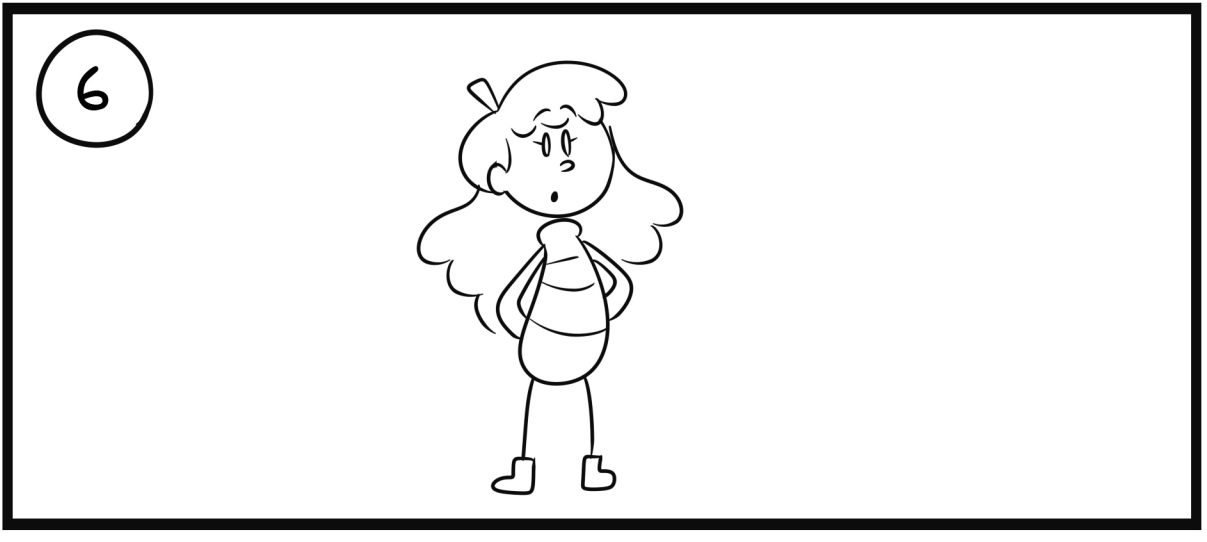
- Esta serie surgió con la idea de enseñar a niños de entre 7 a 12 como lidiar con sus emociones a través de una serie amistosa en apariencia



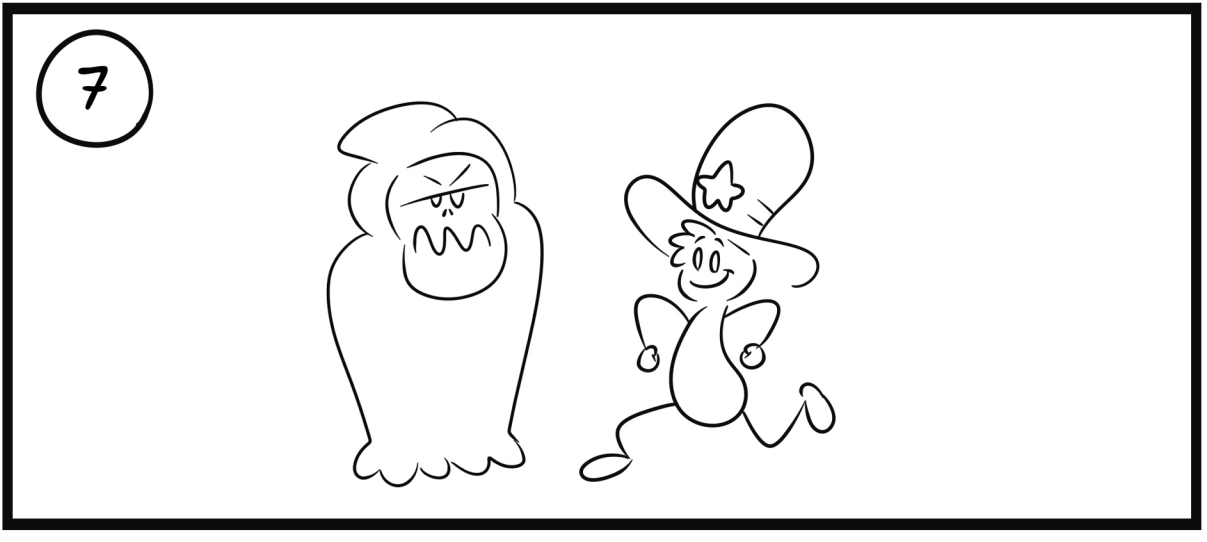
- Para ello, se necesitaron referencias para lograr esta apariencia, siendo "Kick Buttowski" y "Steven Universe" los elegidos. Debido a sus amistosos colores crema, eran fácil de absorber para menores al contrario de colores más oscuros que colores negativos



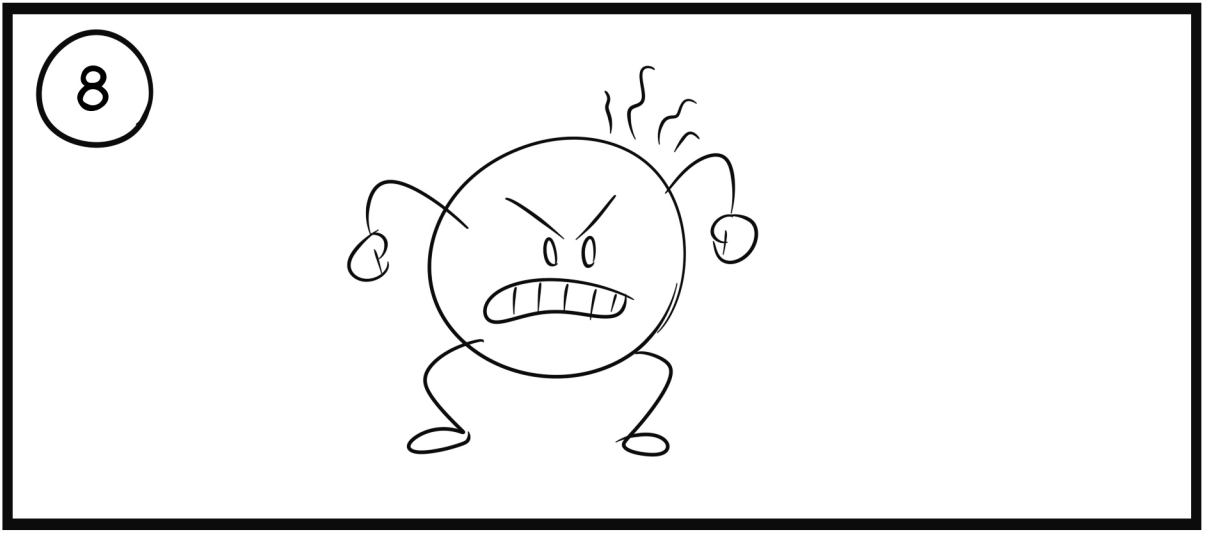
-El personaje principal de Konsuelo tuvo estos colores, con el inicial diseño de un personaje de aspecto deprimente, un reflejo de como su condición le afecta personalmente. Pero después de más análisis, se llegó a la conclusión de que un diseño como este no es un ejemplo que menores quieren como ejemplo, sino uno alegre y entretenido



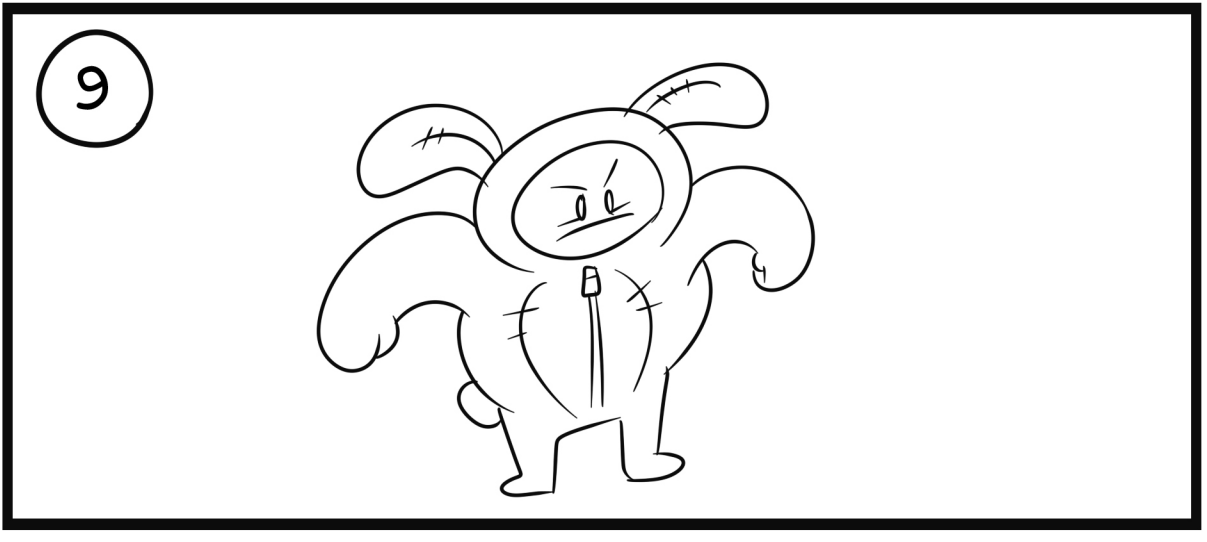
-Después de varios diseños, nos quedamos con este, un diseño más alegre con colores crema, un enfoque sobre un personaje más timido que deprimido estéticamente pero con detalles como sus botitas de monstruo que reflejan un personaje inusual y divertido. Un diseño aceptado por todos en el proyecto



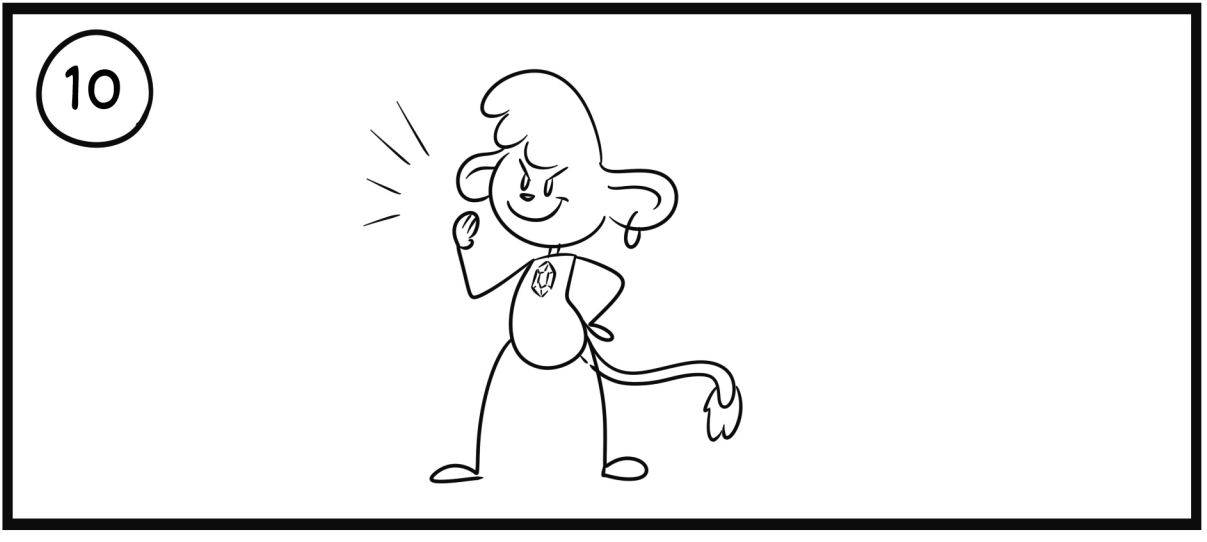
- Con este personaje principal, se necesitaba que los otros personajes siguieran su ejemplo de colores, para apoyar el tono de la serie, no colores más fuertes y intensos reflejados en series de acción como "Wander over Yonder"



- Empezamos con la emociones de Konsuelo, siendo Furia el primero, esta emoción tenia que ser muy intimidante y agresivo. Por el cual el color rojo reflejaba muy bien esto. En apariencia, primero teniamos un gorila enorme, una buena representación pero fuimos en otras direcciones con el diseño, llegando a un aspecto de conejo un animal inocente como Konsuelo, dándole una conexión



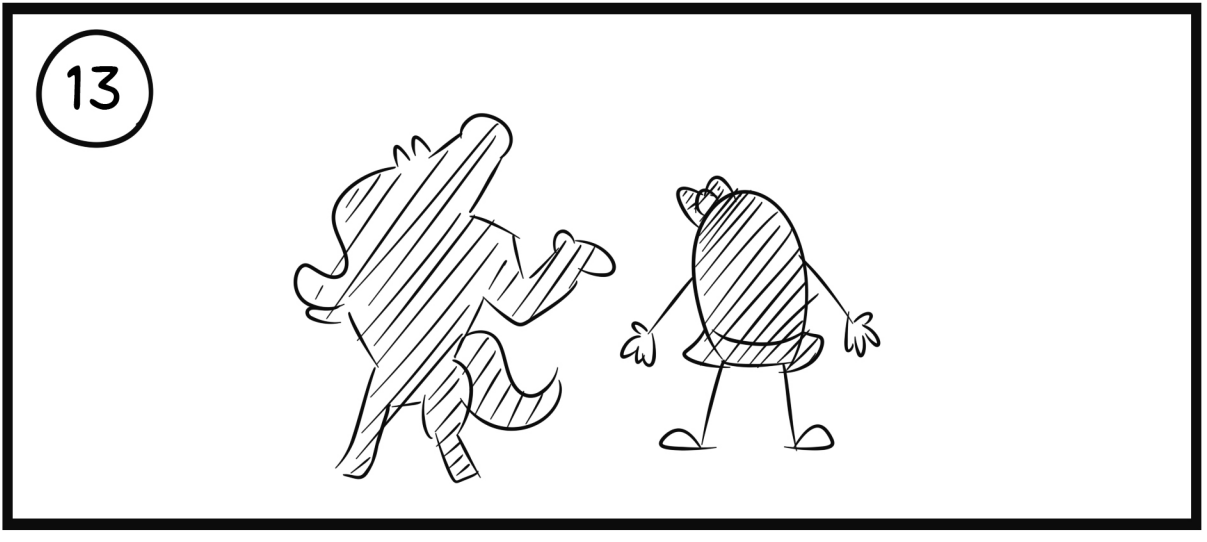
- Adaptando a las cualidades anteriores, hicimos a la emoción, un personaje grande, poderoso, adorable en aspecto al darle un disfraz de conejo. La furia, de una pequeña niña



-Luego vimos la emoción del Ego de Konsuelo. Que empezó con la idea de una leona amarilla muy avariciosa, con la idea de solo estar interesada en tener cosas para ella misma. Eso si, no lo utilizamos, una niña de la edad de Konsuelo está más interesada en APRARIENCIA y ATENCION a su persona.

- Con eso pensamos en otra forma que darle, primero una oveja muy quisquillosa en su pelaje, pero más que eso, no conectaba mucho a Konsuelo. Finalmente llegamos a la idea de un gato, un animal popularmente conocido por ser MUY egoista e interesado en su apariencia. Nos gustó, pero mantener el color amarillo, no, este un color feliz, positivo

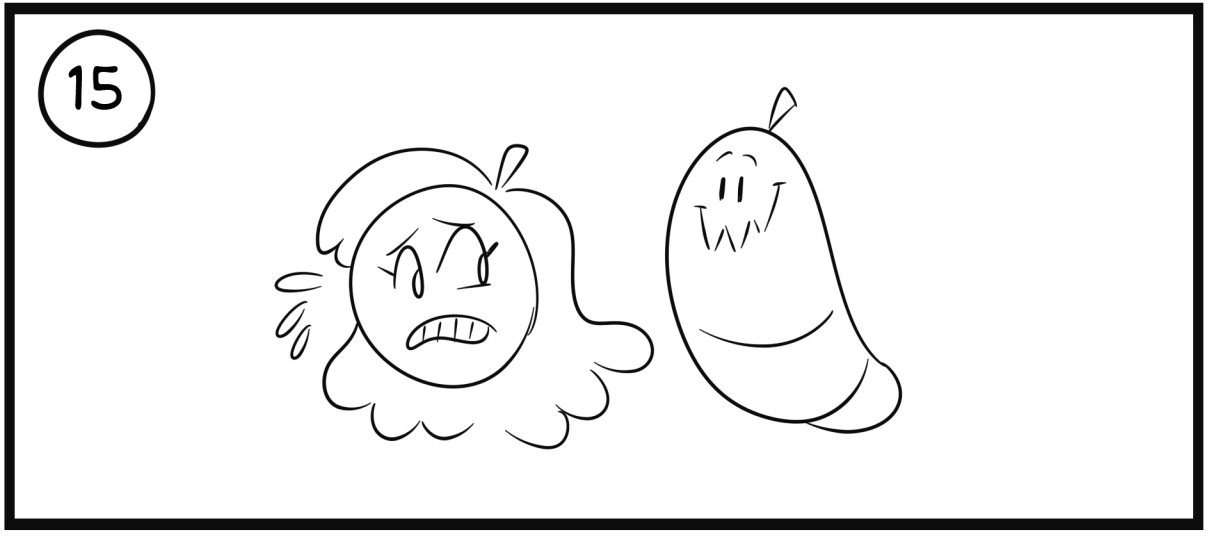
- Por ello decidimos conectarlo con el color de Konsuelo pero con un tono oscuro. Para reflejar una emoción generalmente negativa. También agregado un sweater como el de Konsuelo pero más rosado para acentuar su personalidad femenina e interés en apariencia



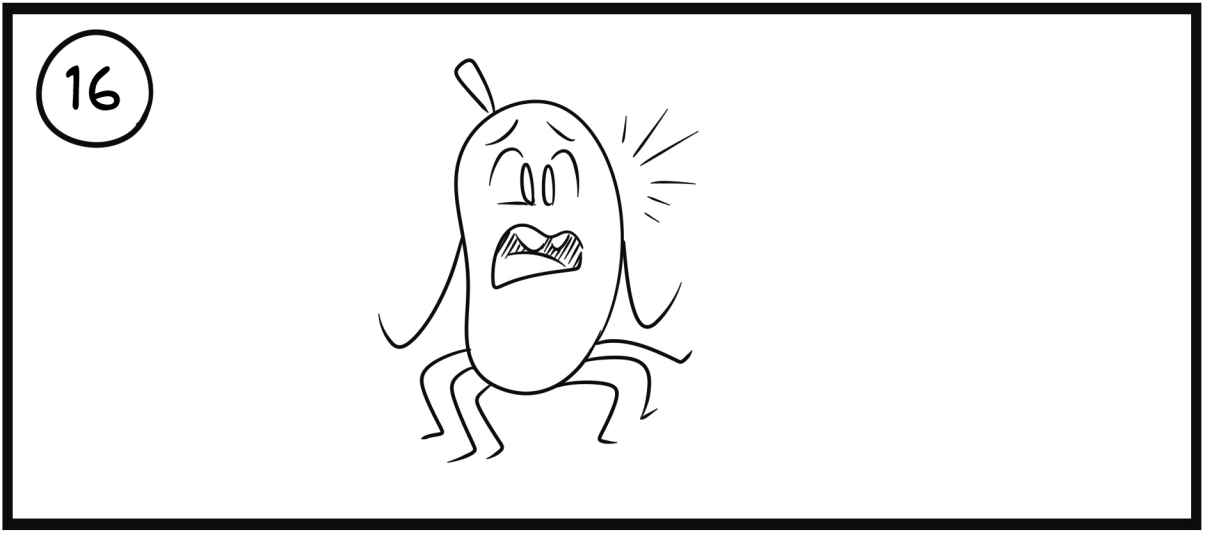
-Otra emoción, el amor de Konsuelo resulto ser el más complicado en desarrollar. Primero teniamos un oso de felpa morado fornido. La idea de un amor caballeroso y sensual. Analizándolo, No servia mucho, no mucha conexión a Konsuelo además de ser un juguete infantil. Con ello surgieron dos idea nuevas, uno, un semental, reflejando un amor APASIONADO e INTENSO

14

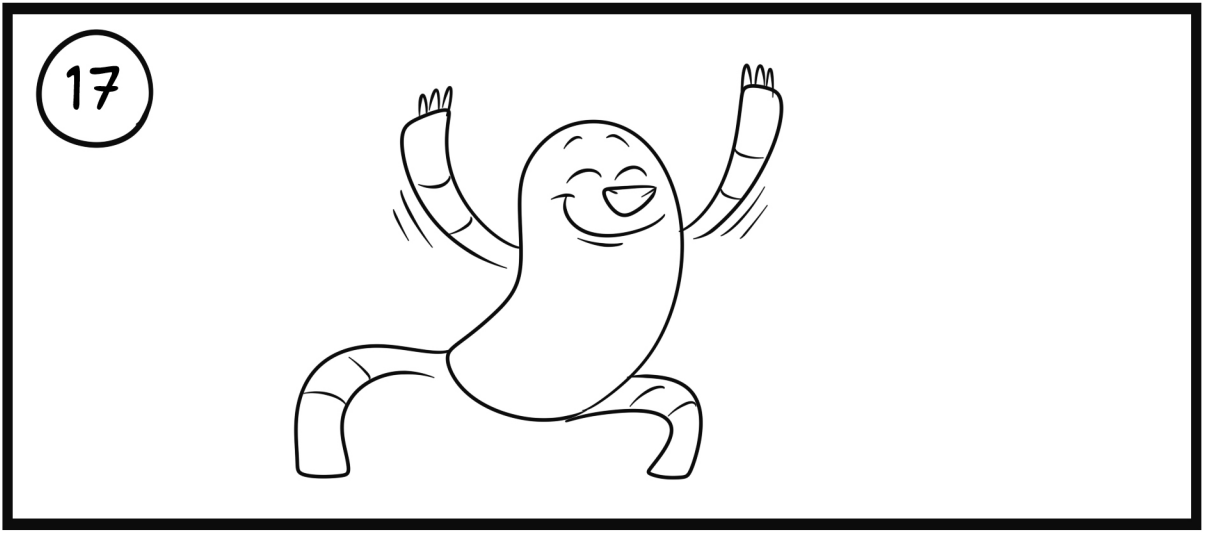
- El otro, una ranita chillona en un tutu. Elegimos el segundo, por su conexión a Konsuelo en el sentido de que es el amor de una menor, siendo una imagen inmadura de que es estar enamorada, una fantasia en un cuento de hadas, este reflejado en el cuento (la princesa y el sapo) donde un personaje feo será hermoso después de un beso



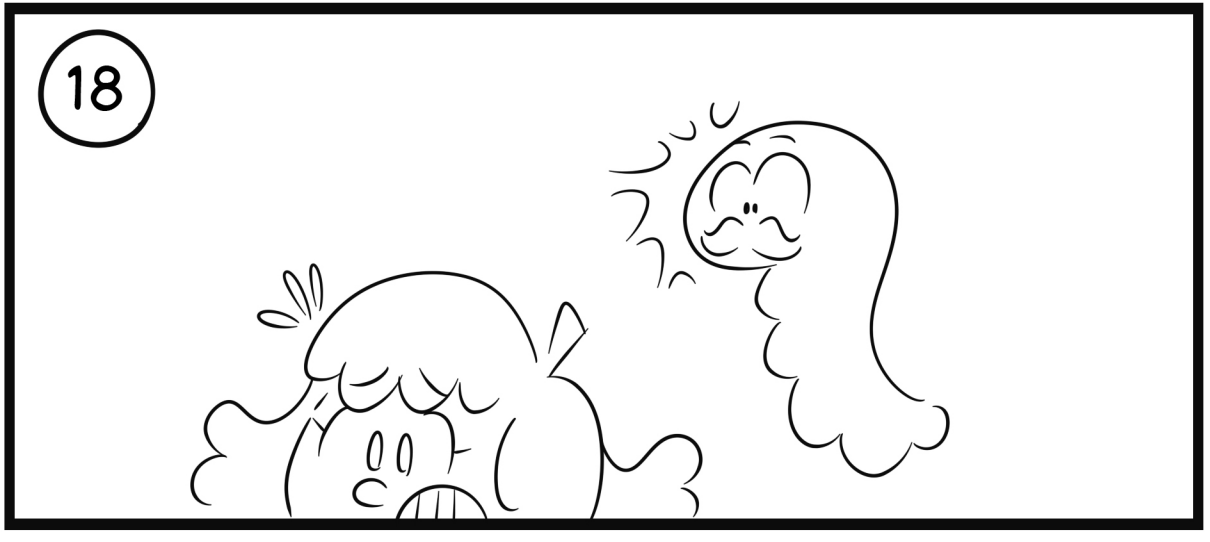
-Todas la emociones fueron diseñadas similarmente, la incomodidad de Konsuelo siendo un gusano asqueroso que su presencia en incomoda.



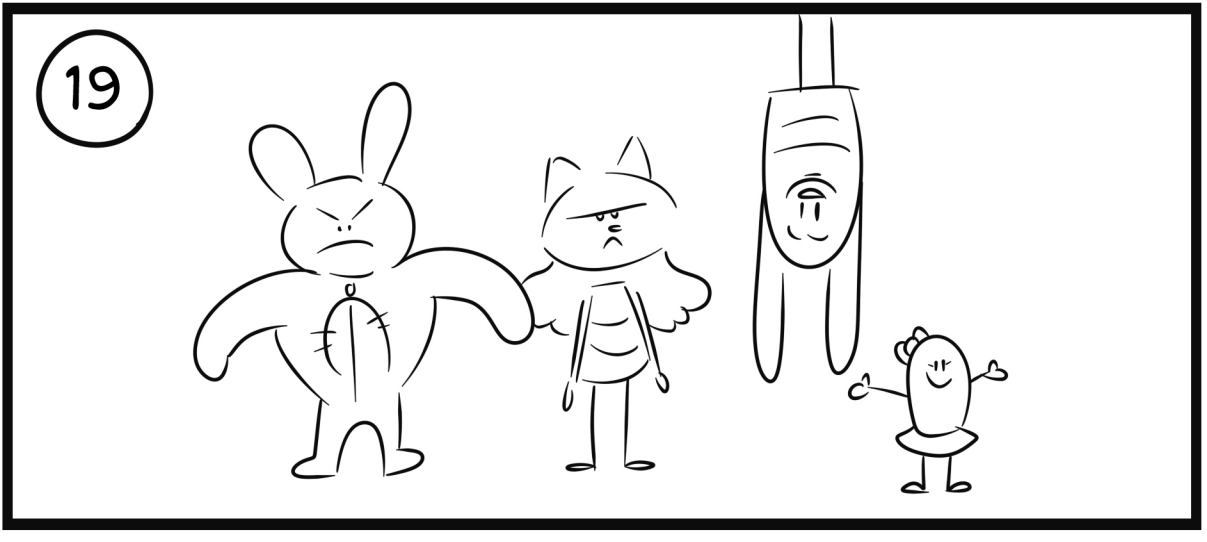
-Su miedo una pequeña criaturita con varias extremidades para poder mover a Konsuelo lejos de cosas que le causarian miedo



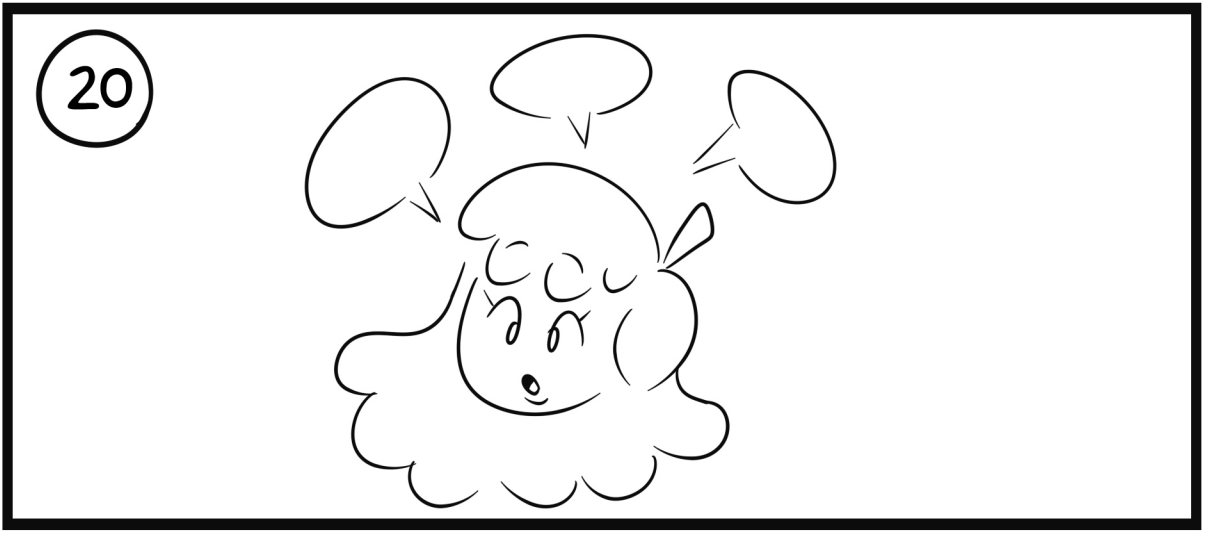
-La felicidad siendo un perezoso de un positivo color verde crema con brazos super largos para poder abrazar a Konsuelo y representar cuando Konsuelo está contenta con algo y relajada



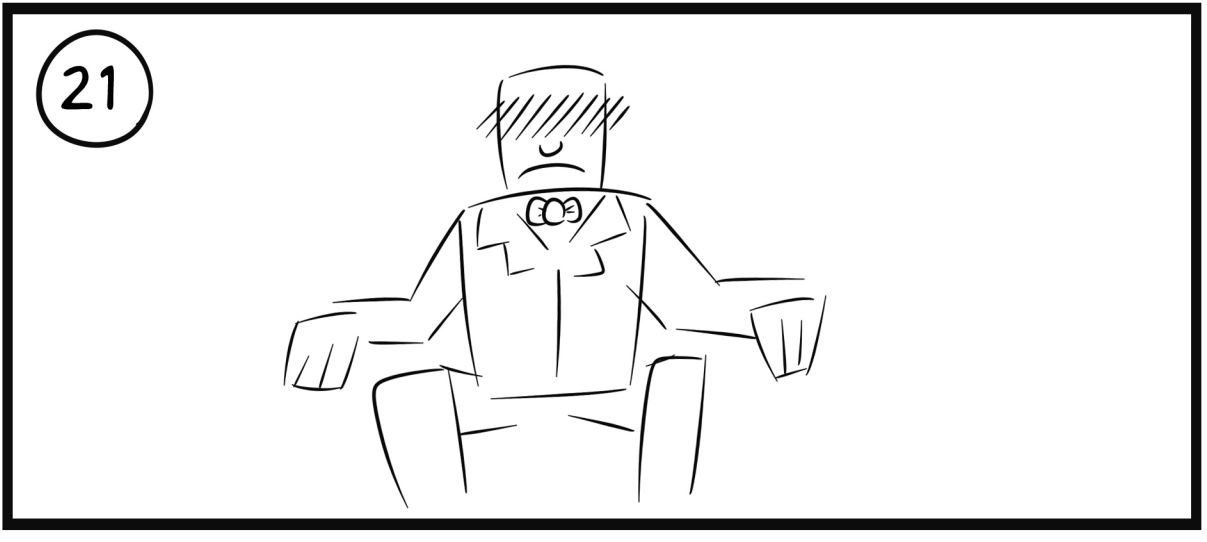
-Su aburrimiento siendo un juguete impaciente y su culpa criticándola con su intensa mirada para recordarle a Konsuelo lo que ella hizo mal



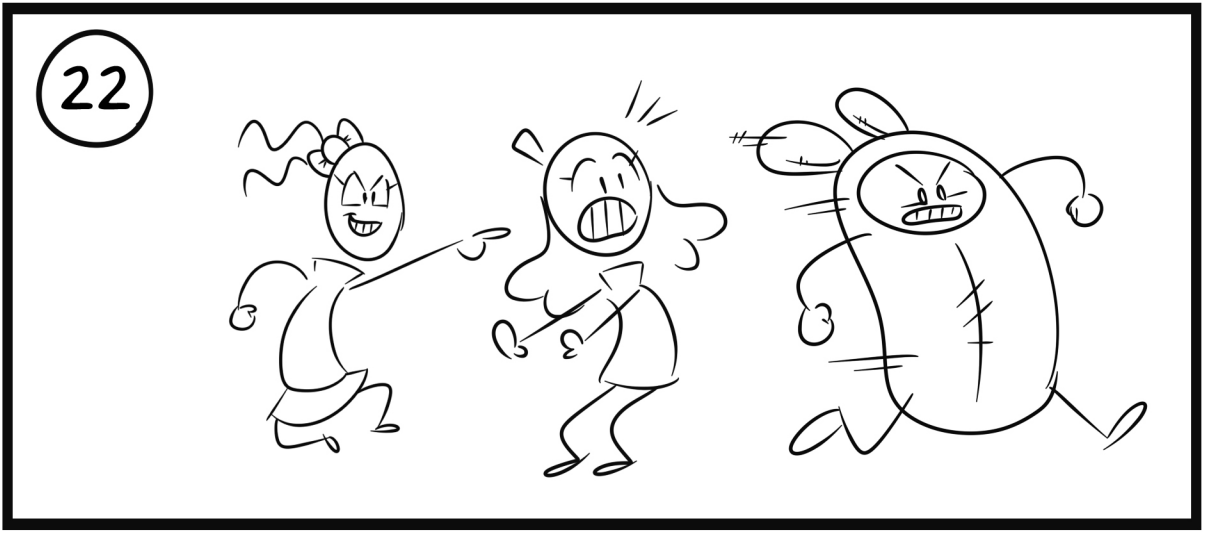
-Entonces con todo el desarrollo y planeación de las emociones,
estas son las principales con sus diseños finales.



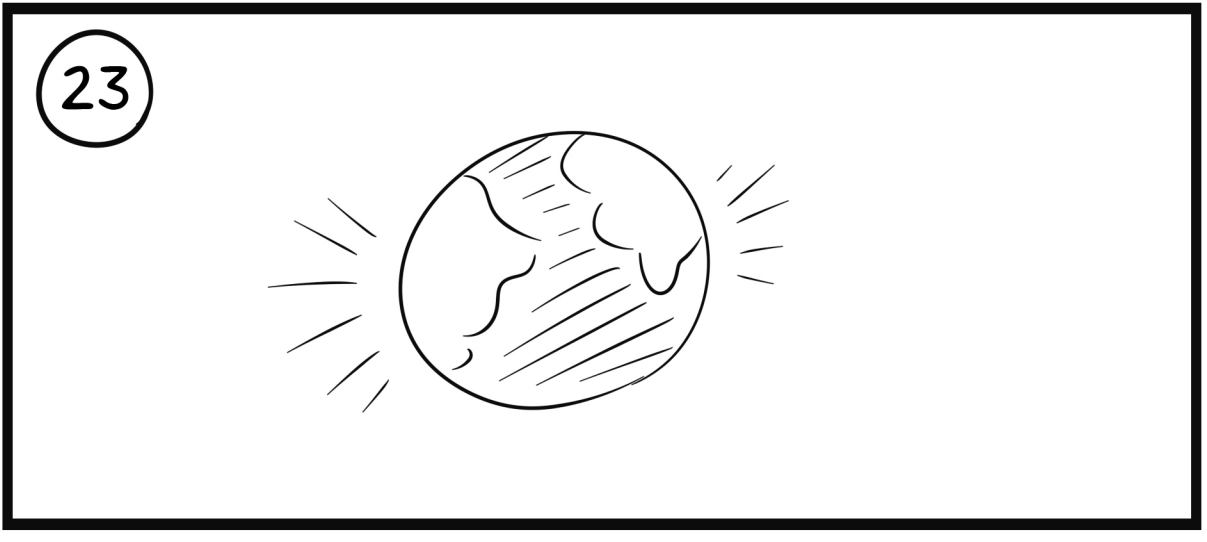
- Con las emociones realizadas, avanzamos a un personaje muy particular de desarrollar. En la serie de Konsuelo, cada capitulo comienza con una visita al psicólogo, en el cual Konsuelo reflexiona sobre experiencias siendo estas lo capitulos. El psicólogo era extraño de desarrollar, ya que la intención era que solo escuchara a Konsuelo y que él no fuera el punto de atención, sino Konsuelo



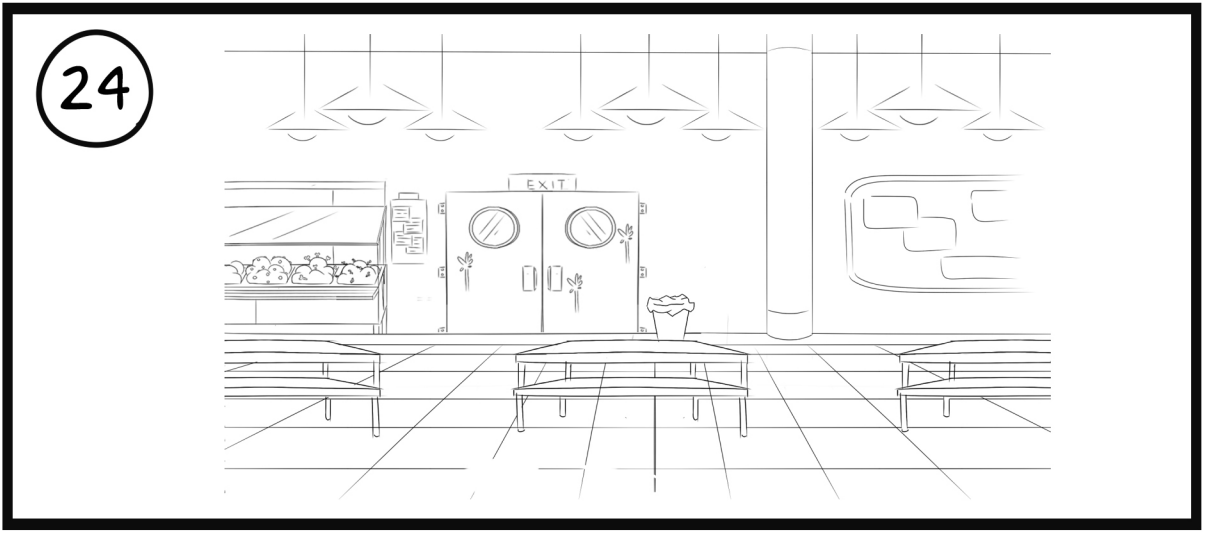
- Lo que hicimos fue esconderle el rostro, solo mostrando su torso en todo momento, con un diseño oscuro y serio pero nunca siendo intimidante, por el cual colores cafés opacos sobresalen en su diseño



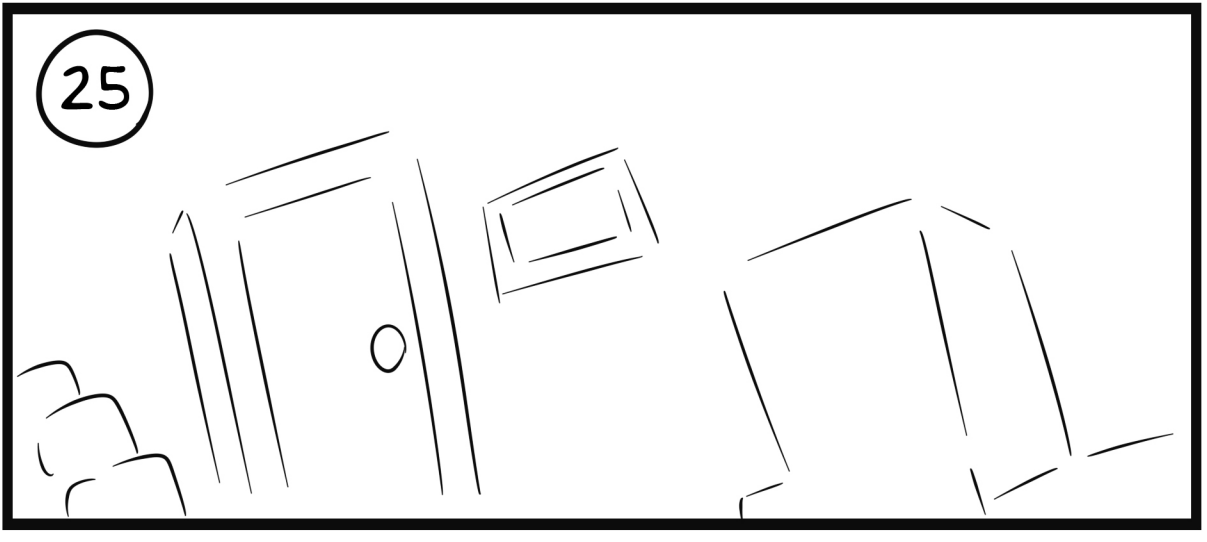
- Otro personaje importante, es la mejor amiga de Konsuelo. Un personaje que diseñamos para ser un detonante de Konsuelo. Una niña mimada de una familia millonaria, con ropa fina, joyas, buen peinado, que adora provocar problemas al contrario de su perfecta vida, siendo Konsuelo una buena fuente de problemas esperando ocurrir



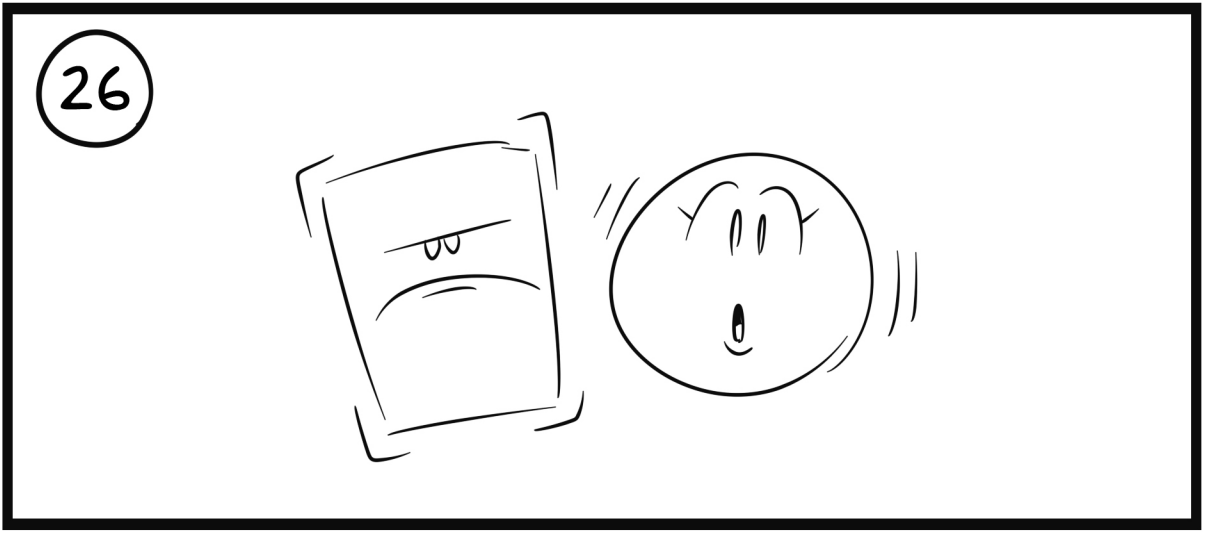
-Al igual que los personajes, sus alrededores tenian que ser diseñados segun sus conceptos a representar



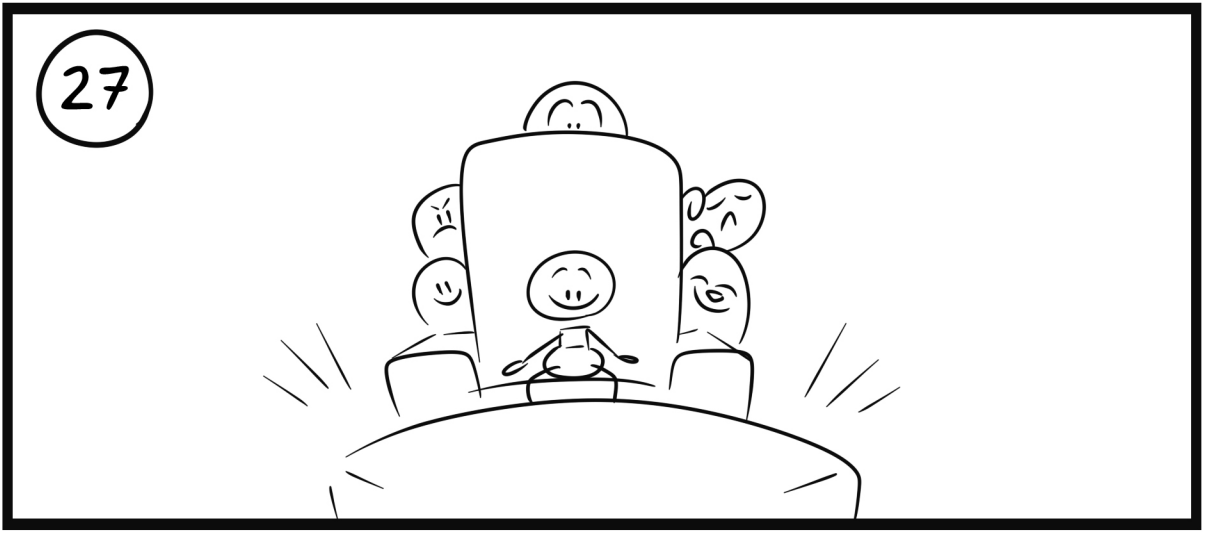
-Dos locaciones fueron hechas, Uno era el colegio de Konsuelo, el cual refleja un lugar para niños, con colores alegres, amistosos en el cual sobresalen los colores rosas, celestes y generalmente los tonos cremas vistos en los personajes. Los objetos presentes son circulares en general, mostrando un lugar menos agresivo con menos puntas y cuadrados



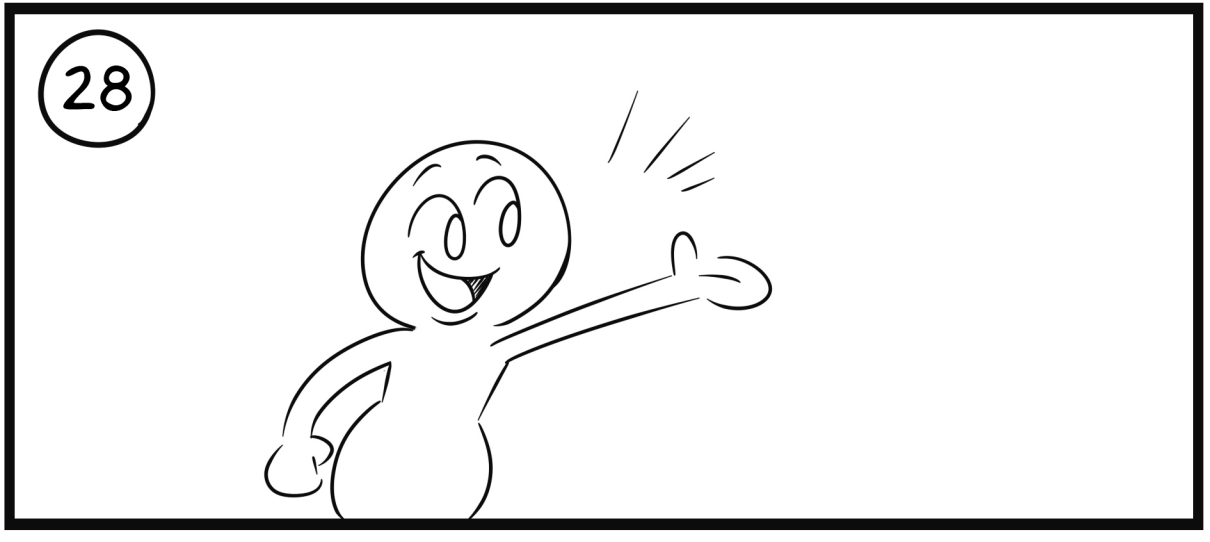
-La otra locación siendo la oficina del psicólogo, un lugar que refleja a su dueño. Colores cafés opacos, mostrando un lugar serio pero no tenebroso, un lugar libre de juegos. Al igual que el psicólogo, toda figura dentro de la oficina es cuadricular, mostrando un lugar analitico y calculador



- Pero en la oficina, hay dos sofás, uno del psicólogo que lo refleja a él y su personalidad y el sofá para Konsuelo que es rosado y redondo, mostrando en contraste como Konsuelo es en diferencia al Psicólogo, una soñadora escuchando a un realista



- En conclusión se logró un estilo de arte perfecto para representar lo conceptos de la serie. Un aspecto infantil, con personajes divertidos e interesantes para mostrar la extraña vida de Konsuelo, una serie para menores con el propósito de entretenerlos con las aventuras de Konsuelo y enseñarles a través de un método visual como interactuar con las emociones de uno mismo



- Aqui está el resultado para la serie, el Trailer de "Konsuelo"