

EL DESARROLLO CONCEPTUAL DE LA AMBIENTACIÓN Y COLORES EN LOS FONDOS DE LA SERIE ANIMADA BLUEY

Alumnos:

Javier Córdova Soto

Julio Leyton Benavente

Profesor guía:

Salomón Balut Bugueño

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2023

El desarrollo conceptual de la ambientación y colores en los fondos de la serie animada Bluey

Javier Córdova Soto, Julio Leyton Benavente

Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor, 2023

Resumen

En los últimos cinco años, la serie animada infantil *Bluey* ha ganado una gran popularidad, destacándose por sus temas delicados, plasmados en la narrativa y en su atractivo arte, especialmente en sus fondos y colores. Enfocándonos en el último punto, este ensayo tiene como objetivo analizar el desarrollo conceptual de la ambientación y los colores de los fondos de *Bluey*, propios de la metodología de trabajo del estudio Ludo. Para lograr este análisis, primero, contextualizamos sobre lo que se trata la serie *Bluey* y la razón principal de su gran popularidad, para luego, introducir a los directores de arte responsables, explicando sus roles dentro del estudio y sus respectivos aportes. Tras la investigación sobre los procesos claves que se realizan en los fondos de *Bluey*, podemos observar de manera más clara el desarrollo presente desde las primeras ideas, hasta el diseño final del escenario, viendo también, el estilo que maneja la serie. Seguido a esto, se comparó el proceso realizado en los fondos de *Bluey* con tres series animadas destacadas dentro del mundo de la animación, para poder observar las similitudes y diferencias que poseen las series mencionadas. Luego, tras una reflexión, respecto al impacto que ha tenido la metodología utilizada en los fondos dentro del estudio Ludo, logramos mostrar las ventajas y desventajas del proceso de fondos investigados y el principal desafío que se enfrenta el equipo de arte en la producción misma. Finalizando, explicamos sobre la importancia de que una serie infantil educativa tenga un estilo estilizado y simple a la vista.

Palabras Claves: *Bluey, serie, arte, fondos, desarrollo conceptual, color*

Abstract

In the last five years, the children's animated series *Bluey* has gained a lot of popularity, standing out for its delicate themes, embodied in the narrative and its attractive art, especially the backgrounds and colors. Focusing on the last point, this essay aims to analyze the conceptual development of the environment and colors of *Bluey*'s backgrounds, typical of the Ludo studio's work methodology. To achieve this analysis, first, we contextualize what the *Bluey* series is about and the main reason for its great popularity, and then, we introduce the responsible art directors, explaining their roles within the studio and their respective contributions. After the investigation on the key processes that are carried out in *Bluey*'s backgrounds, we can observe more clearly the present development from the first ideas to the final design of the scene, also seeing the style that the series handles.

Following this, the process carried out in the Bluey backgrounds was compared with three outstanding animated series within the world of animation, in order to observe the similarities and differences that the previously mentioned series have. Then, after reflection, regarding the impact that the methodology used in the backgrounds has had within the Ludo studio, we were able to show the pros and cons of the investigated backgrounds process and the main challenge that the art team faces in the production itself. Finally, we explain the importance of an educational children's series having a stylized and visually simple style.

Keywords: *Bluey, series, art, backgrounds, visual development, color*

Introducción

Resulta innegable que, durante los últimos cinco años, la serie animada australiana *Bluey* (2018) ha conseguido destacar dentro de los shows infantiles actuales, debido a su enfoque en la familia, la diversión y las aventuras cotidianas de sus personajes. Sin embargo, la serie no solo ha sobresalido por su historia y personajes, sino también por su cuidado y coherente desarrollo conceptual de la ambientación y colores en los fondos. Cada escena cuenta con una paleta de colores específica que refleja el momento del día o el estado de ánimo de los personajes. Además, los fondos son simples y fáciles de identificar, apoyando la narrativa que la serie quiere exponer. Este resultado minucioso y bien pensado deviene fundamental ha sido creado gracias al previo trabajo hecho durante la producción de la serie.

Y es que, durante los primeros pasos de una producción de una serie animada, lograr una coherencia visual adecuada en el desarrollo conceptual constituye un aspecto complejo. Se necesita de metodologías bien aplicadas y estas, pueden variar de proyecto en proyecto según sus formatos y/o técnicas, entre otros. Sin embargo, existen series que han sabido aplicar coherentemente sus elementos para crear una estética atractiva, tal como es el caso de *Bluey*, obra que, en base a sus metodologías, logró esto.

Ahora bien, considerando el tema y el problema mencionado anteriormente, nuestra pregunta de esta investigación queda formulada de la siguiente manera: ¿Cómo se aborda el desarrollo conceptual de la ambientación y de los colores en los fondos en la serie *Bluey*? Para contestar esta interrogación, pretendemos entender y explicar la metodología que el estudio Ludo usa en este proyecto animado, el más exitoso hasta la fecha, en lo que se refiere a los fondos y sus colores. Esta metodología será investigada a través de la serie, documentos relacionados con el tema y entrevistas hechas a los directores de arte, incluyendo sus portafolios.

Nuestra intención en este ensayo consiste también en reflexionar sobre la importancia de los fondos en un proyecto animado. En las propias palabras de Costa Kassab, director de arte de la serie *Bluey*, en la entrevista del podcast *Bluey's Brisbane*:

... It's just this idea of creating good art and art that reflects and represents the emotion and the context that we want to put. So why wouldn't we look towards, um, the many different sunsets and colors of Brisbane or everything that we've learned about light and color in our studies? So, I guess for us ... this I think filters through to the animation and everything in every department. We just recognize that it's an art form that we care a lot about.¹ (2022, 4:31)

Considerando lo expuesto hasta ahora, el objetivo general de nuestro ensayo consiste en analizar el desarrollo conceptual de la ambientación y los colores de los fondos de *Bluey*, propios de la metodología de trabajo del estudio Ludo.

De este modo, para alcanzar este objetivo, planteamos objetivos específicos, tales como identificar los elementos que componen la metodología del proyecto animado, luego compararla con los fondos de otras series animadas que estén dirigidas al mismo público y finalmente reflexionar cómo esta metodología impactó en el proyecto animado.

Ahora bien, aclararemos los siguientes puntos al momento de iniciar el desarrollo de nuestra investigación:

1. Entendemos por desarrollo conceptual o visual un proceso clave que define la creación del universo en el que se desarrolla la historia, acompañado de otros procesos como el diseño de personajes, props y otros elementos fundamentales, cuyo propósito principal lo constituye la coherencia visual y una atención llamativa hacia el espectador.

2. En el momento en que se está llevando a cabo esta investigación, la serie animada *Bluey* cuenta con un total de 169 episodios hechos, sin contar los episodios que estarán pronto en emisión. Debido a esto, nuestro ensayo se acotará a los fondos de los episodios ya emitidos y sus procesos publicados por los directores de arte en sus respectivos portafolios webs.

3. En este ensayo, solamente se va a investigar y explicar el proceso de los fondos y colores de la serie *Bluey*, ya que son los elementos que destacan mejor visualmente la naturaleza y el entorno en la historia y personajes y podrían exponer al público objetivo a una experiencia única debido al impacto visual.

Para alcanzar el cumplimiento de nuestros objetivos mencionados, realizaremos una investigación mediante información recolectada de internet que, en concreto, se basará en una publicación de revista y un podcast de una entrevista a un director de arte. Además,

¹ ... Es solo esta idea de crear buen arte que refleje y represente la emoción y el contexto que queremos poner. Entonces, ¿por qué no mirar hacia los diferentes atardeceres y colores de Brisbane o todo lo que hemos aprendido sobre la luz y el color en nuestros estudios? Entonces, supongo que para nosotros ... esto se filtra a través de la animación y todo en cada departamento. Simplemente reconocemos que es una forma de arte que nos importa mucho. Traducción propia.

incluiremos los portafolios de los directores de arte que tuvieron participación en la serie, ya que nos proporcionarán material visual de los procesos a investigar. Y hablando de material visual, se usarán los episodios ya emitidos por los canales australianos y por el servicio de streaming Disney+, como material para la muestra final de los fondos dentro de los episodios o producto final.

En este sentido, también se revisarán fuentes tales como la revista *Australian cinematographer* (AC), en el artículo *The Art and Cinematography of 'Bluey'* escrito por James Cunningham, donde se comenta el origen del diseño de personajes y mundo, el uso del guion gráfico como base del proceso del desarrollo visual. Por otro lado, el podcast *Bluey's Brisbane* del episodio 9 titulado *Master of the Blueyverse - Art director Costa Kassab Discusses The Bluey World* por Justin Rouillon y Lou Bromley, en el cual, Costa Kassab, director de arte de la serie habla sobre la creación del mundo de *Bluey*, el rol que el arte juega en su show y cómo funciona con otros elementos de la producción en la serie.

Por otro lado, investigando los artículos en los que podemos encontrar menciones sobre los procesos que se usan para el desarrollo de los fondos, una de las prácticas usadas más destacadas es el empleo de la fotografía como búsqueda de referencias, dicho por Costa Kassab en la revista mencionada *Australian cinematographer*. Costa menciona:

Photo references are invaluable in a busy production. Most of my time at the beginning of an episode isn't even drawing, rather researching and collating photos of everything from places, artworks to film stills. We also sometimes have a location scout who takes photos for us in specific places like local churches or shops while we're in the thick of production.² (2021, párr. 12)

Procesos como el recién mencionado ayudan de forma excepcional en la búsqueda de referencias visuales a la hora de desarrollar una idea y alcanzar de manera concreta lo que se quiere transmitir y uno de los propósitos que posee el estudio Ludo para realizar esta etapa, según el editor de la revista AC, James Cunningham (2021), consiste en poder reflejar de manera visual una visión auténtica de las ciudades de Queensland y Brisbane ubicadas en Australia. Y en las propias palabras del mismo Costa Kassab (2021), querían explorar las experiencias vividas por los australianos fuera de la estética estereotipada que se encuentra comúnmente en los medios.

En definitiva, a partir de todos los puntos de este ensayo ya establecidos y las fuentes

² Las referencias fotográficas son invaluable en una producción ocupada. La mayor parte de mi tiempo al comienzo de un episodio ni siquiera es dibujar, sino investigar y recopilar fotos de todo, desde lugares, obras de arte hasta fotogramas de películas. A veces también contamos con un explorador de locaciones que nos toma fotos en lugares específicos como iglesias locales o tiendas mientras estamos en medio de la producción. Traducción propia

ya aludidas, se llevará a cabo una investigación tanto de los procesos que se utilizan para el tratado de los fondos, identificando sus elementos en los que componen el método empleado por el estudio, explicando sus procesos creativos y su uso del desarrollo dentro de la serie. Luego de haber entendido los procesos usados, serán comparados con otras metodologías de diferentes series animadas, para distinguir sus estilos y comprobar si su metodología es funcional con otras series. Y para concluir el desarrollo de esta investigación, se llevará a cabo un análisis y reflexión, en cuanto al impacto que tiene esta metodología sobre la serie animada que creó el estudio Ludo, para explicar sus ventajas y desventajas del proceso, los desafíos principales que componen y dar a entender el estilo simple que eligió el estudio Ludo para la serie preescolar.

El mundo y la popularidad de Bluey

Para poder abarcar nuestro primer objetivo específico resulta necesario presentar, primeramente, nuestro objeto de estudio: la serie *Bluey*. Revisaremos la razón del aumento de popularidad alrededor del mundo y, por otra parte, daremos a conocer a los dos directores de arte que participan dentro de la producción del proyecto.

La sinopsis de la serie *Bluey*, de acuerdo con la página oficial del estudio Ludo, es la siguiente: “Bluey is a loveable, inexhaustible six-year-old Blue Heeler dog, who loves to turn everyday family life into boundless, playful adventures, developing her imagination as well as her mental, physical and emotional resilience”³ (Estudio Ludo, s.f., párr. 1). Considerando lo expresado en la sinopsis y en el comienzo de este ensayo, sus temas sencillos, su narrativa, sus capítulos alegres y sus coloridos escenarios, la catalogan como uno de los éxitos de esa casa productora en los últimos cinco años.

Por otro lado, el público objetivo de la serie corresponde a espectadores de todas las edades, clasificada así por el servicio de streaming Disney+. A pesar de consistir en una serie cuyo material de contenido está destinado a niños pequeños, los capítulos nos retratan una diferente realidad. La serie aborda temas que van desde el luto por un ser querido, la infertilidad, el miedo a hablar por sí mismo y la paternidad (Biobiochile, 2023). Estos temas, incluidos dentro de la narrativa de la serie, han hecho que no solo niños vean su contenido, sino también padres adultos y jóvenes sin hijos.

Refiriéndonos a los antecedentes de este último grupo, encontramos, por ejemplo, a Laurel Hiatt, una joven universitaria de 25 años, quien comentó sobre la serie en un artículo para el diario digital *The Washington Post*. La chica nos cuenta que sigue la serie porque la encuentra amable e incluso reconoce una gama completa de emociones que una persona puede sentir. Los personajes experimentan decepción, alegría, vergüenza, ansiedad, amor y tristeza y a veces se dirigen el uno al otro (2023). También comenta que es bueno involucrarse

³ Bluey es una adorable e inagotable perrita Blue Heeler de seis años, a la que le encanta convertir la vida familiar cotidiana en aventuras ilimitadas y lúdicas, desarrollando su imaginación y su resiliencia mental, física y emocional. Traducción propia.

con algo que tiene una resolución en cinco minutos, donde el conflicto consiste en si vas a comprar un helado o no y el mensaje se basa en que debes preocuparte por otras personas.

Observando lo dicho por esta joven, podemos suponer que la alta popularidad que ha tenido esta serie en estos últimos años se debe tanto a su contenido como al tratamiento de temas delicados, mostrados de forma sutil dentro de la narrativa de los capítulos, además del material educativo que posee la serie.

Lo recién expuesto se puede afirmar, del mismo modo, debido a lo expresado en el mismo artículo para el diario *The Washington Post*, en el cual se nos comenta que la repentina creación de un *fandom*⁴ de la serie se debe gracias, en gran parte, a la red social TikTok:

Getting spammed clips of a kid's show in your social media feed until you decide to check it out is, in many ways, a shallow online experience. TikTok's recommendation algorithms are constantly creating cultural trends, sometimes fueled by accounts that know how to maximize attention with the least effort possible.

Spammy, anonymous TikTok pages grab clips of TV shows and post them in a split screen, where the bottom half of the vertical video shows gameplay from a random mobile game, a format that — inexplicably — generates a ton of views on the app as people keep watching them. Before “Bluey,” some of these accounts were posting clips of “Family Guy” or “Rick and Morty.” After the “Bluey” shine fades, they'll move on to something else.

But things like “Bluey” also become popular because they are meaningful⁵. (Ohlheiser, 2023, párr. 7).

⁴ Un grupo de fans de alguien o algo, especialmente gente muy entusiasta. (Cambridge Dictionary, s.f.). Traducción propia

⁵ Recibir clips de un programa para niños en el feed de las redes sociales hasta que decides verlo es, en muchos sentidos, una experiencia en línea superficial. Los algoritmos de recomendación de Tik Tok crean constantemente tendencias culturales, a veces impulsadas por cuentas que saben cómo maximizar la atención con el menor esfuerzo posible. Las páginas de Tik Tok anónimas y con spam toman clips de programas de televisión y los publican en una pantalla dividida, donde la mitad inferior del video vertical muestra el juego de un juego móvil aleatorio, un formato que, inexplicablemente, genera una tonelada de vistas en la aplicación como personas. seguir viéndolos. Antes de “Bluey”,

También, en propias palabras de la autora del artículo, Ohlheiser, nos comenta que antes de la ola de atención que tuvo la serie en TikTok, ya tenía un *fandom*, compuesto principalmente por padres que se dedican a analizar la gran profundidad narrativa que posee *Bluey*.

Por otro lado, examinando desde una perspectiva a nivel de audiencia y números, según la página Parrot analytics, cuya su función consiste en recopilar y exhibir la demanda de la audiencia actual de diversos medios de comunicación, muestran que la demanda que posee la serie *Bluey* es 27,2 veces mayor en diferencia de otras series de televisión en los Estados Unidos, quedando en la posición de serie “Sobresaliente”. Esta posición solamente la poseen el 2.7% de todos los programas del mercado (2023).

Los directores detrás del arte de Bluey

Por otro lado, el éxito de la serie, pero a nivel visual, corresponde a los responsables del arte de esta: Catriona Drummond y Costa Kassab. Drummond fue la primera directora de arte de la serie, diseñó y estableció el estilo general de *Bluey* y dirigió el arte de los primeros episodios de esta. En sus propias palabras, resultó surreal trabajar en una serie que estuviera fuertemente ambientada en una ciudad australiana como Brisbane (2020). Algunos de sus otros roles y funciones en los inicios de la serie fueron la realización de *layout* y *color rough*, diseño de *props*, supervisión del departamento de fondos y supervisión y asistencia de VFX con animación 2D; pero su rol más importante fue establecer la visión de la serie en el piloto. En el podcast *Masters of the Blueyverse*, Costa menciona:

... myself and Katrina Drummond, we all helped with the initial revamping of the visuals of the world, and taking all the stuff that was in the pilot, um, that I believe was created by Joe's friend, Joshua Hall, who also helped us out in season one⁶. (2022, 2:17)

Para su segunda temporada, Drummond deja el cargo y asume la responsabilidad el actual director de arte de la serie, Kassab, ilustrador y diseñador. En sus propias palabras, se esfuerza por crear arte que evoque asombro y alegría (s.f.). Sus funciones incluyen la gestión de equipos creativos, el desarrollo de arte conceptual y la pintura de los fondos, destacando más como artista de fondos de la serie.

algunas de estas cuentas publicaban clips de “Family Guy” o “Rick and Morty”. Después de que el brillo “Bluey” se desvanezca, pasarán a otra cosa.
Pero cosas como “Bluey” también se vuelven populares porque son significativas. Traducción propia

⁶ Yo mismo y Katrina Drummond, todos ayudamos con la renovación inicial de las imágenes del mundo tomando todas las cosas que estaban en el piloto, que creo que fue creado por el amigo de Joe, Joshua Hall, quien también nos ayudó en la temporada uno. Traducción propia.

Si algún aspecto tiene en común ambos directores de arte tiene que ver con el hecho de que es una gran ventaja vivir donde se desarrolla el programa, ya que así pueden visitar los lugares que aparecerán próximamente en algún episodio, buscando representar fielmente locaciones de Brisbane. En palabras de Costa, en el podcast *Bluey's Brisbane*.

... I'm so glad that in terms of my world, we got to filter it through that slightly more refined and specific artistic direction, which in my opinion is both more of what we were doing before, which was just being inspired by Brisbane and Queensland. Uh, but specifically filtering it through like a QB visual direction and just really making sure that like, oh, that doesn't just look like a park, or that doesn't just look like a school that looks like a school that fits with bluey's visual language⁷. (2022, 3:15)

Para finalizar, podemos señalar que *Bluey* tiene una gran cantidad de fanáticos que en su mayoría son adultos jóvenes o padres de familia. Y que gracias a Drummond y Kassab, la serie se destaca por su apariencia colorida y llamativa.

El proceso creativo de los fondos de Bluey

Habiendo expuesto qué es la serie, su popularidad e influencia a nivel mundial y a los responsables del arte que la rodea, cubriremos nuestro primer objetivo específico, para lo cual investigaremos y explicaremos los procesos usados para el desarrollo de los fondos de *Bluey*. Tales procesos, serán ordenados de manera cronológica, es decir, desde su etapa temprana en las lluvias de ideas, hasta el producto final, sirviendo como escenario para los diferentes episodios.

Debido a la gran cantidad de episodios emitidos y que hoy en día continúan produciendo nuevos, hemos seleccionado los siguientes: “Calypso” (2018, temporada 01, episodio 17), “Camping” (2019, temporada 01, episodio 43), “Ice Cream” (2020, temporada 02, episodio 47) y “Sleepytime” (2020, temporada 02, episodio 26).

Como en la mayoría de los proyectos animados, podemos saber que el primer paso para alcanzar el producto final consiste en la búsqueda de referencias de forma visual, ya sea en el arte o de manera fotográfica. Esta última, mencionada anteriormente de manera más detallada durante el inicio del ensayo, es el primer proceso a realizar por el equipo de arte de

⁷ ... Estoy tan contento de que, en términos de mi mundo, pudimos filtrar a través de esa dirección artística un poco más refinada y específica, que en mi opinión es más de lo que estábamos haciendo antes, que solo estaba inspirado por Brisbane y Queensland. Uh, pero específicamente filtrándose a través de una dirección visual de QB y realmente asegurándonos de que, oh, eso no solo se ve como un parque, o que no solo se ve como una escuela que parece una escuela que encaja con lenguaje visual de bluey. Traducción propia

la serie para desarrollar los escenarios en el mundo de *Bluey*. En propias palabras del editor de la revista australiana *AC*, James Cunningham, para lograr algunas de estas referencias visuales, el equipo a veces realiza un reconocimiento de la ubicación, como lo haría cualquier producción cinematográfica o televisiva (2021).

Este primer proceso, se puede ver plasmado en varios episodios de la serie, siendo el más destacable el episodio 47 de la temporada 2, llamado “Ice Cream”. Mostrando lo investigado en este capítulo, se pueden presenciar las locaciones usadas para la elaboración del escenario, siendo su referencia el parque New Farm ubicado en Brisbane, tal como se puede apreciar en la *Figura 01*.

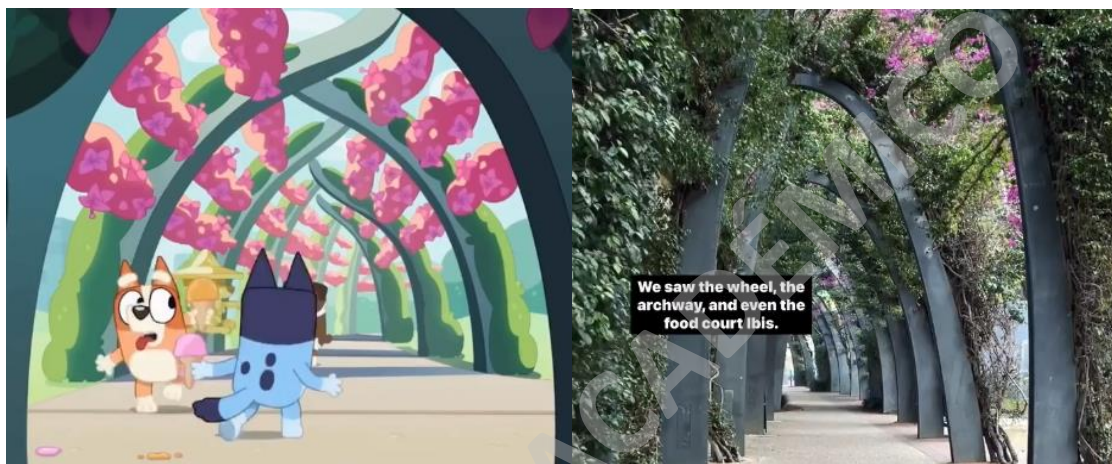


Figura 01. Imagen extraída de *Bluey* del capítulo 47 temporada 02 “Ice Cream” (imagen izquierda), de R. Jeffery (director), C. Aspinwall, D. Pearson, M. Carrington, H. Hurford-Jones, S. Moor (productores), 2020, Australia: Ludo Studio. Fotografía del Parque New Farm, Brisbane, Australia, usada como imagen de referencia para la serie *Bluey* (imagen derecha). (Aubusson, 2022).

Tras encontrar las referencias claves que servirán de guía para los escenarios, iniciarían con el proceso de *storyboard* o guion gráfico. Aunque esté relacionado más al equipo narrativo de la producción, las referencias visuales que son creadas dentro de este proceso son de gran importancia para la elaboración de los escenarios y fondos del episodio, siendo los primeros en la cadena que trabajan más de cerca junto con el director y su visión (Moody, s.f.). Siendo así, el boceto previo para el desarrollo del *layout/sketches* del escenario mismo.

En este punto, el guion del capítulo se encuentra ya finalizado para que los artistas puedan interpretarlo a través de dibujos con un *storyboard* que, en palabras de James Cunningham, en la revista *AC*, es el primer paso para dirigir un proyecto audiovisual. Constituye así el paso clave en la visualización de un guion a imagen y un elemento que puede representar la estructura de la imagen en movimiento. En cada aspecto cada escena debe ser diseñada y creada, el *storyboard* debe contener una descripción clara de la escena, incluyendo la puesta en escena, la composición, el ángulo de la cámara, la actuación y la acción de la película (2021).

Para que oficialmente se pueda pasar a realizar el *storyboard*, se realiza una reunión con todo el equipo para discutir los aspectos de las escenas que en las propias palabras del director Richard Jeffery se aprecian:

We start by giving them a brief where we read through the script with the showrunner, director and board artist... We discuss all the main points of the script's locations, dialogue and action. At this meeting we will even have prepared some very simple thumbnail sketches to help describe what shot or camera angles will work best. Our artists then have three weeks to complete a board. In the first week they show us the key layouts for all their main shots in the form of rough drawings or thumbnails; smaller, simple sketches that come before the larger main finished drawings. (2021, párr. 18)

Según el director general, los dibujantes tienen un plazo de tres semanas para completar el *storyboard*. Durante la primera semana de esta etapa se realizan los planos principales, luego, se solucionan problemas que no funcionan visualmente y se corrigen para evitar una reelaboración importante en los dibujos ya terminados. Luego, construyen, a partir de ahí, definiendo la acción en paneles más detallados, aún en forma aproximada. Se hace otra revisión en eso, corrigiendo nuevamente cualquier área problemática antes de que el artista pase la última semana limpiando el tablero para dejarlo listo para el editor (2022).

Terminando el *storyboard*, se realizan los primeros bocetos de los fondos que representarán el escenario en la composición de los planos, a partir del guion gráfico final que desarrollaron anteriormente.

Un aspecto clave al trabajar con los fondos de *Bluey*, es la simplificación de objetos tanto naturales como artificiales que se encuentran dentro del ambiente, formando un dibujo estilizado. Esto, sin perder de vista los detalles más minuciosos que se puedan ver dentro de los lugares cotidianos donde se desarrollan las historias.

En palabras de Kassab, para reflejar la apariencia pulcra y parecida a una caja de Bluey, todo en el mundo tendría la misma esencia de líneas paralelas y elegante simplicidad. No estamos diciendo que viva en un mundo de bloques de 8 bits, sino en uno en el que las líneas no convergen demasiado y los objetos y las estructuras solo presentan sus características más prominentes e icónicas. Además, se esfuerzan en incluir detalles como interiores de automóviles desordenados, salas de juegos llenas de juguetes y detalles

callejeros mundanos pero idiosincrásicos⁸, como contenedores con ruedas, paradas de autobús o medidores de agua (2021), tal como se puede observar en la *Figura 02*.



Figura 02. Sketches hechos por Costa Kassab para la temporada 03 parte 01 (costadanielart, s.f.)
<http://www.costadanielart.com/concept-art#/bluey/>

Observando las imágenes mostradas, podemos suponer, sumado con lo dicho por el director de arte, que se sigue el estilo mencionado anteriormente. Muestran líneas uniformes y simples que no chocan entre sí, pero sin dejar de lado el nivel de detalle en cuanto a cantidad de objetos interiores (imagen izquierda) como el número de casas o árboles en el exterior (imagen derecha).

Luego de que la etapa del *layout* ha concluido pasamos a la etapa del color, una etapa muy importante para los fondos. En la revista *AC*, James Cunningham dice que el color es una herramienta poderosa para la legibilidad práctica, la dirección de arte característica y el impulso emocional (2021). Se utiliza mucho el color para la narrativa de los episodios, en el estado emocional de los personajes o de la escena, en el paso del tiempo y para crear una composición atractiva. Se crean *color roughs* para tener una idea de cómo será la iluminación del mismo escenario, pero en distintas horas del día, definir un esquema y explorar cuál patrón de colores queda mejor, como se puede observar en la *Figura 03* y en palabras de Kassab:

It's important we have purposeful colour schemes and colour direction while maintaining a sense of fun and brightness in the show's design. While we certainly practice consistency across familiar locations such as the family house and neighbourhood, our spectrum is highly dependent on the context of location and plot mood.⁹ (2021, párr. 20)

⁸ Idiosincrasia: Modo de ser que es característico de una persona o cosa y la distingue de las demás. (Oxford Language, s.f.)

⁹ Es importante que tengamos esquemas de color y dirección de color con propósito mientras mantenemos una sensación de diversión y brillo en el diseño del espectáculo. Si bien practicamos la coherencia en lugares familiares, como la casa



Figura 03. Color Rough hecho por Catrina Drummond para la temporada 01, de BLUEY – Art Direction, por Good Sniff. (<https://www.catrionadrummond.com/bluey?lightbox=dataItem-k6imz0bw1>)

Unos episodios que podemos mencionar serían “Grandad”, con predominancia de amarillos, marrones y verdes que dan la sensación de una zona rural de Queensland, pero también está la particularidad del episodio “Barky Boats”, que contiene colores mucho más profundos y vívidos, como de un cuento de hadas. Costa menciona al respecto:

The handmade fairy garden and hidden meadow in that episode may seem wildly vibrant at first but the scheme actually repeats yellow, pink and green in a careful pattern that creates the illusion of a boundless rainbow... Brisbane is also naturally a

familiar y el vecindario, nuestro espectro depende en gran medida del contexto de la ubicación y el estado de ánimo de la trama. Traducción propia

colorful place, between its tropical flora and breathtaking sunrise and sunset skies. Even something as simple as noting how saturated the cool blue shadows get during the afternoon goes a long way to make the cartoon world feel like home. ¹⁰ (2021, párr. 21)

Uno de los puntos claves sobre el por qué los escenarios manejan este tipo de estilo de arte y color, es por mantener en armonía el estilo de diseño que poseen los personajes de *Bluey*, catalogados como un estilo de un “cubo cuadrado”, según Kassab. Otra razón, redactada anteriormente en la introducción, viene siendo un enfoque en la narrativa del capítulo, haciendo que quede en segundo plano (pero no menos importante) el estilo artístico y que el tema esencial del episodio, sea visible (2021).

También, menciona que a menudo describe el lenguaje de formas como “grueso”. Siente que, en este proceso estilístico de simplificar las formas y los detalles de los dibujos animados, llegan a la esencia central del tema. Para él y para los espectadores, estas decisiones son las que hacen que el arte estilizado sea tan mágico de experimentar en comparación con el fotorealismo¹¹. No siempre recuerda una imagen clara de sus espacios apreciados, pero seguramente puede crear una atmósfera útil. Dicho esto, da a conocer que el uso de un estilo simple hace que entregue un mensaje más claro y coherente, pero sin perder el toque llamativo que poseen sus paisajes en la serie.

Este manejo de estilo puede llegar a facilitar a la hora de crear nuevos escenarios y personajes, sin embargo, eso dificulta la creación de una composición tridimensional. Jeffrey (2021) director general de la serie, menciona que la composición que posee la serie es de carácter bidimensional muy plano, con lo cual, en la mayoría de los casos, no se pueden colocar a distintas profundidades entre sí. Los artistas del guion gráfico tienen esto en cuenta cuando organizan nuestras escenas más básicas. Por supuesto, rompen esta regla todo el tiempo cuando el guion lo requiere para determinada acción. A pesar de esta desventaja, las artistas han podido lograr escenas y planos excepcionales que van de la mano con la enseñanza mostrada en cada episodio, creando una escena inolvidable dentro de los corazones de la gente seguidora del programa.

¹⁰ El jardín de hadas hecho a mano y el prado escondido en ese episodio pueden parecer tremendamente vibrantes al principio, pero el esquema en realidad repite amarillo, rosa y verde en un patrón cuidadoso que crea la ilusión de un arco iris sin límites... Brisbane también es naturalmente un lugar colorido, entre sus paisajes tropicales. flora y cielo impresionantes al amanecer y al atardecer. Incluso algo tan simple como notar cuán saturadas se vuelven las frías sombras azules durante la tarde contribuye en gran medida a que el mundo de los dibujos animados se sienta como en casa.

Traducción propia

¹¹ “Estilo de pintura, grabado y escultura (...) que implica la reproducción exacta de una fotografía en una pintura o la imitación de objetos reales en la escultura” (Google arts & culture, s.f., párr. 1).

Comparación entre los procesos de fondos de Bluey con otras series animadas

Pasando por los procesos destacados que son empleados dentro de la producción de los fondos de la serie, daremos inicio a encubrir el segundo objetivo específico, en el cual, investigaremos los procesos usados en otras series para la elaboración de fondos, para luego, comparar las similitudes y diferencias que poseen los procesos de estos proyectos con los de *Bluey*. Al igual que en el anterior capítulo, los procesos usados se mostrarán de manera cronológica. Las series que ocuparemos para nuestra investigación serán: *Gravity Falls* (2012-2016) de Alex Hirsch, *Amphibia* (2019-2022) de Matt Braly y *Over the garden wall* (2014) de Patrick McHale y Katie Krentz.

El motivo por el cuál decidimos investigar tres series, se debe principalmente a que los dos primeros proyectos nombrados, fueron encargados por una misma persona. El responsable que tomó este rol fue Ian Worrel, director de arte, diseñador y desarrollador visual para series y animación. Trabajó para *Gravity Falls* desde 2011 hasta 2015 y para *Amphibia* desde 2017 hasta 2019.

En *Gravity Falls*, una de sus otras labores como director, fue definir cómo los colores y la iluminación ayudan a contar la historia, incluyendo elementos como los fondos que dan una expresión de storytelling, en otras palabras, al observar los elementos que rodean al personaje podemos ver su personalidad. Aunque el escenario se encuentra aparte de los personajes, haciéndolos resaltar más, se le dio importancia al crear los fondos para dar la sensación de que los personajes pertenecen a él experimentando con distintos tipos de líneas hasta dar con el que mejor resultaba visualmente para dar una mejor coherencia visual.

Durante su estancia en el desarrollo de la serie *Amphibia*, su trabajo como director de arte y sus aportes fueron los mismos dados para la elaboración de personajes y fondos en *Gravity Falls*. No obstante, colaboró solamente en la serie durante la preproducción y producción de la primera temporada del proyecto animado, siendo Philip Vose, el encargado de director de arte a partir de la segunda temporada.

Por otro lado, en *Over The Garden Wall*, el director responsable de del arte de esta miniserie, fue Nick Cross, director de arte y animador dedicado a la producción de contenido animado de películas y series. Su estancia como director de arte en esta producción, duró entre 2013 hasta 2014.

Su labor dentro del proyecto, al igual que el de Worrel, fue la creación y definición del estilo de los fondos donde ocurría la historia, un estilo característico de los cuentos clásicos y fábulas como de los hermanos Grimm y Christian Andersen. Además, su segundo rol dentro de la serie fue la creación de escenas animadas para la intro de la serie y algunas escenas específicas donde se requerían mayor detalle en el acting de personajes.

Para la realización de las encargadas por Worrel, se aseguraban de que el diseño de personajes sea funcional antes de empezar a crear los fondos. Según palabras del director

mencionado, los personajes de ambos programas se diseñaron principalmente sin la influencia del arte de fondo. En este programa era importante asegurarse de que los diseños del elenco principal funcionarían por sí solos, que se sientan como los personajes escritos en los guiones y tengan algo de la vibra de los actores de doblaje, que tenían que entretener a la historia y que los artistas del guion gráfico se entretuvieran dibujándolos y haciendo sus actuaciones fuera del diseño (2022).

También, aclara que, en esta preparación no dejaba a los artistas de fondos sin un trabajo que hacer, sino todo lo contrario, estos se encontraban trabajando de forma grupal junto a los artistas de personajes, siendo apoyados e inspirados entre ellos mismos.

Una cosa a aclarar que, el proceso de creación de los fondos de *Gravity Falls* y *Amphibia*, al tratarse de un mismo director de arte, poseen ciertas características similares que se pueden apreciar durante la preproducción y producción de estas dos series. De igual manera, poseen características visuales que marcan sus diferencias durante la realización de los fondos.

Uno de estos procesos que comparten es la preparación inicial en la búsqueda de ideas e inspiraciones para el desarrollo de los fondos, tonos y estilo artístico, siendo referencias fotográficas y cinematográficas de los lugares donde se basan las locaciones de los escenarios, como *Gravity falls* en el estado de Oregon, Estados Unidos y *Amphibia* en lagos y bosques húmedos.

Por otro lado, para *Over The Garden Wall* la inspiración era distinta, no eran locaciones, sino libros. El director de arte y el creador usaron de referencia una colección de ilustraciones de libros de cuentos de hadas antiguos de los hermanos Grimm, como propósito de buscar un estilo apegado a la realidad.

El proceso mencionado, se puede observar en los primeros pasos de la producción de los fondos de *Bluey*, siendo referenciadas en las locaciones de Queensland y Brisbane, Australia, cuyos ambientes y arquitectura son la base de su inspiración a la hora de buscar referencias. Una razón de esto es poder mostrar el verdadero ambiente de la vida australiana para romper los estereotipos comúnmente mostrados en los medios de comunicación.

Y ya a partir del proceso anterior, se da paso a la creación de la línea que se va a usar durante la producción de los fondos. Para ambos proyectos, se optó por el uso del arte lineal como una herramienta para dar una comunicación clara, fácil y rápida, al tratarse de historias que poseen un ritmo rápido.

Para el show de *Gravity Falls*, poseían una gran cantidad de desorden narrativo en los fondos. Esto se podría ver como un desafío a tener en cuenta, no obstante, la decisión de usar arte lineal en los fondos hacía que, diseñar todos esos detalles, generalmente fueran más rápidos y exitosos (Worrel, 2022). Esto se puede apreciar en la *Figura 01*. Otro detalle importante: el tipo de línea que fue referencia e inspiración principal para el show

mencionado, fueron los cómics *Bones* de Jame Smith y *Calvin and Hobbes* de Bill Watterson. Estas líneas, que ya fueron aplicadas para el diseño de personajes, seguirían usándose en su aplicación en el diseño de los fondos. No obstante, durante las dos primeras temporadas, debido a la visión de los propios directores, hubo un cambio en el estilo lineal de los fondos, con el propósito de realizar un estilo diferente al que estaban usando en la temporada uno.



Figura 01. Fondo final usado en *Gravity Falls*, temporada 01. De An Art Director's Job: Amphibia and Gravity Falls by Ian Worrel | Pixelatl 2022, por nanopulga098 (canal de YouTube), 23:37. (<https://youtu.be/GTMHO9AkkL8>)

Por otro lado, para la serie *Amphibia*, se optó por una línea más delgada de no más de dos píxeles, sin una disminución o modificación en esta misma, siendo un estilo lento, mecánico y cerrado. También, se caracteriza por un estilo inflado y una ignorancia completa en la perspectiva que se ve visible en la *Figura 02*.



Figura 02. Fondo Layout del pueblo de *Amphibia*, temporada 01. Disney's Amphibia - Layout, Paint, Art Director (Season 2), por Philip Vose. (<https://www.pvose.com/amphibia>)

Tal proceso en Ludo de buscar una armonía en las líneas de personajes y de sus fondos es similar a lo que propone en *Gravity Falls*, no obstante, la línea de *Bluey* crea un estilo simple y estilizado para su producción, como hace *Amphibia*. La línea optada para serie es una línea gruesa y sin deformaciones. Tal línea la comparte el diseño de personajes de la serie

junto al arte lineal ocupado en el desarrollo de los fondos, cuyo propósito es hacer una simplificación de las formas de las figuras, sin perder la cantidad de detalles en cantidad de objetos, para que el tema central sea visto de manera fácil.

En la creación de los fondos de *Over The Garden Wall*, comenzado en el piloto, se dibujó de manera análoga, para después ser escaneados y pintados en digital, pero Nick y Patrick sabían que sería imposible de hacer para el estudio y tenían una gran preocupación que el diseño simple de los personajes no coincidiera con un fondo muy elaborado, y se discutió sobre cómo simplificar un poco los fondos sin perder lo que hacía que el piloto se sintiera especial (McHale, 2016). Finalmente se decidió dibujar los fondos en digital, utilizando un pincel con textura de lápiz. Y por el gusto de los directores en cómo se usaba el negro en las primeras películas, se usaron bloques negros como una mejor manera de reducir la cantidad de detalles dibujados y para que se sintiera más dramático. Podemos apreciar este proceso en la siguiente *Figura 03*.



Figura 03. Fondo Layout hecho por Nick Cross para la miniserie *Over the garden wall*. (Nick Cross, s.f.)
<https://ncrossanimation.tumblr.com/post/108123550352/heres-a-background-tutorial-that-was-intended-to>

En palabras de Patrick McHale en el libro de arte de la serie, él quería que el mundo se sintiera lo más real posible, así que le pidió a Chris que tuviera en cuenta dibujar hojas específicas en lugar de formas de hojas atractivas al azar. Dibujó hojas de hiedra para la hiedra, hojas de rosa para las rosas y hojas de árboles de hoja caduca específicas para los árboles. Fue demasiado trabajo, pero realmente se veía genial y ayudó a que el mundo se sintiera como un lugar real (2016).

Comparando con *Bluey* y las otras series anteriormente mencionadas, la diferencia entre búsqueda y estilo de línea es muy clara. *Over the garden wall* no posee un estilo lineal similar entre fondo y personaje, creando una separación entre los dos conjuntos. Este propósito se debe a la inspiración a las animaciones antiguas hechas en celuloide en la década

de los treinta y cuarenta, como los primeros cortometrajes animados de Walt Disney o los cortometrajes animados.

Luego de una elección y uso definitivo de una línea y estilo elegido por el director, finalmente se procede a la aplicación de color, cuyo proceso mencionando anteriormente, juega un rol importante para el tono del escenario.

En *Gravity Falls*, la búsqueda de una paleta de colores es más sencilla como *Amphibia* o la misma serie *Bluey*. La serie supone una sensación de un lugar creíble, eligiendo colores tanto literales, no tan realistas, pero lo que uno puede esperar (Worrel, 2022), como en la siguiente *Figura 04*.



Figura 04. Fondo de la cabaña de *Gravity Falls*, temporada 01. De An Art Director's Job: Amphibia and Gravity Falls by Ian Worrel | Pixelatl 2022, por nanopulga098 (canal de YouTube), 32:30. (<https://youtu.be/GTMHO9AkkL8>)

También, en opciones de color, mantienen una paleta de colores cálidos, debido a la época en donde se desarrollaba la historia en este escenario que sería en el verano de Oregon y Redwood, Estados Unidos.

Finalizando, los colores predominantes verdes y azules en *Amphibia* fueron elegidos intencionalmente para formar un tono amigable, húmedo y gentil que representaba el estilo de vida y hábitat que poseían los personajes, que en su mayor parte son ranas, como se muestra en esta *Figura 05*.



Figura 05. Pueblo de Amphibia, temporada 01. De An Art Director's Job: Amphibia and Gravity Falls by Ian Worrel | Pixelatl 2022, por nanopulga098 (canal de YouTube), 35:44. (<https://youtu.be/GTMHO9AkkL8>)

Una similitud que comparten en el proceso de colores ambas series dirigidas por Worrel, es el uso de colores para destacar el tono emocional de los episodios y la creación de diferentes paletas de colores que muestran diferentes horas del día en un mismo escenario, mostrado en las Figuras 06 y 07.



Figura 06 y Figura 07. Habitación de día (izquierda) y habitación de noche (derecha). Amphibia, temporada 01. De An Art Director's Job: Amphibia and Gravity Falls by Ian Worrel | Pixelatl 2022, por nanopulga098 (canal de YouTube), 38:46. (<https://youtu.be/GTMHO9AkkL8>)

En *Over The Garden Wall*, los colores que se utilizaron en la mayoría de los episodios eran cálidos y de tono otoñal, nunca se vieron colores saturados, excepto para los recuerdos en el hogar de los personajes en el que separan visualmente el bosque misterioso. Patrick quería que el mundo se viera diferente en cada episodio (Cross, 2016). Se utilizaron distintas paletas de colores en los fondos dependiendo de la situación de los personajes principales, por ejemplo, en el capítulo 2 “Hard Times at the Huskin' Bee” se utilizaron el naranja, el café y el rojo, dando una sensación hostil, para pasar al capítulo tres y usar colores más amigables como se puede ver en las Figuras 08.



Figura 08. Screenshots de los fondos finales hechos por Nick Cross y su equipo de arte para la miniserie de Cartoon Network *Over the Garden Wall* (2014).

Viendo por el otro lado, el tratado de los colores que se ha visto en los fondos de *Bluey*, este es idéntico en comparación con las series mencionadas. La elección de colores de los escenarios que crean es a base del estado emocional de los personajes y del paso del tiempo donde ocurre la historia, esto con el propósito de crear una composición narrativa. No obstante, las paletas de colores de *Bluey*, a diferencia de *Gravity falls*, *Amphibia* y *Over The Garden Wall* saltan entre colores literales y vibrantes de ubicaciones reales propios de las locaciones australianas mostrado en la *Figura 09* y colores igualmente vibrantes, pero sacados de un mundo de fantasía vista en la *Figura 10*. El proceso de los colores suele ser el mismo para todos, pero la elección de tonos y saturación de estos, dependen del propósito, visión y necesidad de los proyectos mencionados



Figura 09. Color rough de una vista a la ciudad de Brisbane para el capítulo 47 de la temporada 02, Ice cream (imagen izquierda). Figura 10. Color rough de una nebulosa espacial para el capítulo 26 temporada 02, Sleepy time. Ambos color rough hechas por Costa Kassab. De Costa Daniel art and designs. (<http://www.costadanielart.com/concept-art#/bluey/>)

En síntesis, de lo visto, los procedimientos de la creación de los fondos en la producción de una serie animada son similares entre sí, independiente del estilo al que los directores de arte quieren llegar. Por un lado, comparte los procesos de búsqueda de referencias audiovisuales, línea y paleta de colores. Por otro lado, la diferencia que marca entre las series mostradas es la visión que posee el director de arte y su rol para dirigir el estilo acorde a la historia.

El impacto del proceso de fondos de Bluey dentro del estudio Ludo

Habiendo comparado los procesos y estilos utilizados en la serie *Bluey* con las otras series animadas mostradas, daremos comienzo a nuestro tercer y último objetivo específico, por el cual, reflexionaremos el impacto sobre el propio proceso usado por los dos directores de arte y el equipo de producción para la producción de los fondos. Aquí, abordaremos las ventajas y desventajas que posee dicho proceso, los desafíos principales que afrontan el equipo de producción y explicaremos el estilo simple que eligió el estudio Ludo para la serie preescolar.

Durante el inicio de la producción de los fondos, podemos ver una ventaja clara a la hora de buscar referencias, siendo la locación misma donde está el estudio para realizar los escenarios en la serie. Al estar ubicado el estudio Ludo en la ciudad de Queensland y cercanos a Brisbane, ambas ciudades mostradas en el mundo de *Bluey*, la búsqueda de referencias es más rápida y sencilla, obteniendo una visual auténtica tanto en su arquitectura como vida social dentro de la misma. En palabras del editor James Cunningham, todos los artistas que trabajan en *Bluey* colaboran estrechamente con el director general y el creador de la serie para unir las pequeñas partes que hacen que los escenarios sean más específicamente familiares (2021).

Pasando al proceso de storyboard, a pesar de ser una herramienta útil para situar los personajes y escenarios dentro de la historia, una desventaja y regla que deben tomar en cuenta los artistas de guion gráfico es la bidimensionalidad que poseen los escenarios con los personajes. Rick Jeffrey explica que:

“It’s generally a very flat two-dimensional show. Most often our characters are staged on a single plane and aren’t often set in different depths from each other. Our storyboard artists keep this in mind when staging our more basic scenes. Of course, we break this rule all the time where the script requires it for certain actions.” (2021, párr. 16)¹²

Esta desventaja no es tomada como un mal obstáculo, sino, como un desafío que los artistas de storyboard deben hacer, tratando de realizar escenarios creativos y cinematográficos, donde los fondos jueguen un papel importante y se complementen con los personajes.

Logrando atravesar este proceso, corresponde ver la línea de los fondos a utilizar. La línea estilizada y simple usada en el escenario y en los personajes es muy útil al realizar el

¹² Generalmente es una serie bidimensional muy plana. La mayoría de las veces, nuestros personajes se representan en un solo plano y no suelen estar ubicados en diferentes profundidades entre sí. Nuestros artistas del guion gráfico tienen esto en cuenta cuando organizan nuestras escenas más básicas. Por supuesto, rompemos esta regla todo el tiempo cuando el script lo requiere para ciertas acciones. Traducción propia.

proceso, y la simplificación de objetos de la misma naturaleza ayuda a mantener el estilo visual de la serie. Viendo esto, uno puede pensar que la línea ocupada puede significar la pérdida de detalles en el arte de la serie, pero no. En propias palabras de Kassab, no dice que vivan en un mundo de bloques de 8 bits, sino en uno en el que las líneas no convergen demasiado y los objetos y las estructuras solo presentan sus características más prominentes e icónicas. Además, tratan de agregar detalles en términos de cantidad de objetos, ocupando la línea mencionada para este proceso (2021). Otro punto a mostrar es que, el uso de líneas simples para formar objetos estilizados hace que el mensaje o tema que presentan en el episodio sea más claro y visible.

Y finalizando con el proceso de color, esta herramienta no posee alguna desventaja que perjudique o retrase la creación de fondos, sino que, apoya e impulsa el tono emocional en la narrativa. También, gracias a la creación de *colors rough*, pueden realizar distintas iluminaciones en un mismo lugar, pero en diferentes horarios y estaciones, definiendo de forma simple la paleta de colores correspondiente al fondo.

Como último punto a mostrar, al tratarse de una serie limitada, de forma que la duración de los capítulos sea no más de 7 minutos, ciertos escenarios suelen repetirse en diferentes episodios emitidos, como, por ejemplo, en “Muffin cone” (2020, temporada 02, episodio 43) y “Duck cake” (2020, temporada 02, episodio 44) donde muestran fondos similares donde ocurren las historias de los capítulos, siendo la casa de nuestra protagonista el escenario que comparten. Esto suele ser tomado como una ventaja a la hora de realizar nuevos episodios, ya que, como la mayoría de los episodios ocurren dentro de diferentes lugares dentro de una misma locación, siendo la casa de la familia Heeler, ahorran tiempo y producción en realizar nuevos escenarios.

En conclusión, podemos decir que el proceso de fondos ocupado en la serie *Bluey*, refleja de forma visible los pro y contras que los directores de arte y su equipo toman en cuenta a la hora de realizar nuevos escenarios. Independientemente de cuales sean las dificultades y virtudes vistas a lo largo de la producción, lo importante es que las herramientas ocupadas los directores de arte hayan logrado realizar unos fondos eficientes para la serie animada.

Durante la producción de los fondos ha habido ciertos desafíos que han tenido que superarlos de una u otra manera cuando se trata de crear nuevos escenarios para nuevos episodios. Uno que destaca en particular es tratar de llevar algo tan complicado como es la propia vida y naturaleza y estilizar a un diseño simple de una serie animada infantil. Costa nos explica en el podcast:

“I think there's a general difficulty when it comes to taking something as complicated as life and nature and then superimposing it onto a simplified cartoon . . . many beginner artists might try to throw every single leaf or like every single detail and that is both not very efficient. And also, it's not very appealing because when, even though,

you know, trees have a billion different leaves or little details when we look at them, we kind of just see the whole of them and maybe they might simplify into a big green or purple or lilac sphere . . . Every time we see something, we really want to capture like a jack around tree or even like a palm tree for example, and then trying to find out ways through as many simple shapes and shapes that are filtered through our rounded cube shape language that we use to synchronize the visuals with bluey, trying to find ways to capture the essence and the silhouettes of things like brisbane's palm trees or a jack around the tree where you can still kind of make out the unique petals on it, but it looks different to like a regular gum tree or a Brisbane box tree”. (2022, 08:07)¹³

Haber podido lograr traer las locaciones de Brisbane y Queensland, ha sido un gran desafío para el estudio Ludo. Como Costa ha dicho, el tratar de simplificar y buscar formas en objetos donde abundan en detalles y cantidades es un proceso bastante difícil. También, menciona en sus propias palabras que, el proceso en totalidad es dificultoso porque esto sucede en cada nuevo episodio, con cada nuevo árbol introducido o cada nuevo edificio colocado (2022). Para Costa, todo esto es desafiante, pero también, satisfactorio al mismo tiempo.

Si algo más hay que destacar del estilo artístico de la serie es su diseño de personajes, siendo simples pero encantadores a la vista, algo que en producciones animadas para niños preescolares es muy común. En las series animadas infantiles con finalidad educativa, los personajes, en su mayoría, tienen un diseño simple basándose en figuras geométricas o también en referentes clásicos de la animación, entre ellos el más destacado son las películas clásicas de Walt Disney por su personificación en los personajes y animales. Con la idea principal de conseguir un diseño y colores que los niños puedan disfrutar y entender al verlo sin sobrecargarlo de detalles.

¹³ “Creo que hay una dificultad general cuando se trata de tomar algo tan complicado como la vida y la naturaleza y luego superponerlo en una caricatura simplificada. . . Muchos artistas principiantes pueden tratar de tirar cada hoja o que les guste cada detalle y eso no es muy eficiente. Además, no es muy atractivo porque, ya sabes, los árboles tienen miles de millones de hojas diferentes o pequeños detalles cuando los miramos, los vemos en su totalidad y tal vez podrían simplificarse en una gran esfera verde, púrpura o lila. . . Cada vez que vemos algo, realmente queremos capturar un gato alrededor de un árbol o incluso como una palmera, por ejemplo, y luego tratamos de encontrar formas a través de tantas formas simples y formas que se filtran a través de nuestro lenguaje de forma de cubo redondeado que usamos. para sincronizar las imágenes con Bluey, tratando de encontrar formas de capturar la esencia y las siluetas de cosas como las palmeras de Brisbane o un pino donde aún se pueden distinguir los pétalos únicos en él, pero se ve diferente al gusto un árbol de goma común o un árbol de boj de Brisbane”. Traducción propia.

En el artículo de la página web *Laughing Place*, en un resumen de la presentación que los creadores de *Bluey* realizaron en los *Annecy 2023*, se comentó que Joe Brumm no es un diseñador de personajes, pero Mark Patterson ayudó a refinar el estilo de la serie. Al ser un programa de acción cut-out, los personajes debían ser geométricos y simples. La construcción del mundo comenzó con la casa de los Heeler, el escenario principal del espectáculo. El lenguaje de formas simples de los personajes se extendió a su mundo, con líneas principalmente horizontales y verticales en lugar de diagonales. Los rectángulos redondeados se convirtieron en un sello distintivo del diseño visual del espectáculo. Creada y ambientada en Brisbane, una región famosa por sus coloridos cielos y paisajes, una paleta de colores distinta se convirtió en otro verdadero norte para la serie. Los artistas se inspiraron y crearon la versión de *Bluey* de la ciudad que los rodeaba (2023).

Con esto ya dicho se puede decir que un diseño simple en una producción animada da una gran ventaja para poder sobreexplotar el potencial del personaje de manera creativa para hacerlo llamativo para los niños y le dé identidad a la serie, como también sus fondos para que sean fáciles de interpretar dependiendo de dónde o en qué situación está el personaje.

Conclusión

Luego de mostrar toda la información e investigación realizada, podemos retomar la pregunta inicial a las que nos llevó realizar este ensayo: ¿cómo se aborda el desarrollo conceptual de la ambientación y de los colores en los fondos en la serie *Bluey*? Esta pregunta, nos llevó a analizar el desarrollo conceptual de este proceso, desarrollos propios de la metodología de trabajo del estudio Ludo, logrando abordar, a través de la identificación de elementos que componen los fondos, una comparación de su proceso con tres series animadas que difieren en sus estilos y tratados de fondos en sus respectivas producciones, para finalmente reflexionar sobre el impacto de la metodología de *Bluey* en el propio estudio.

La serie, destinada a espectadores de todas las edades, nos muestra, de forma sutil, los delicados temas plasmados en la narrativa de cada uno de los episodios, temas complicados de explicar a un niño de esa edad. Sin embargo, gracias a la manera de en que *Bluey* muestra la forma de transformar los días cotidianos en aventuras fantásticas y lúdicas, desarrollando la imaginación, resiliencia física, mental y emocional, es que la serie logra posicionarse contingentemente entre un público joven, como también en padres y adultos sin hijos.

No obstante, la serie no solo tiene una función narrativa de la cual destaca y la que le ha dado su éxito, también su arte en los fondos, colores y el mundo de *Bluey*, gracias a los directores de arte Catriona Drummond, quien definió las bases primordiales sobre la visión artística de la serie a partir del piloto y Costa Kassab, quien reforzó la visión de Drummond, construyeron un pilar fundamental para el desarrollo artístico de la serie.

Observando los procesos realizados en su producción, el equipo de arte y sus directores, realizan, como primer paso, una búsqueda de referencias visuales de forma fotográfica basándose en las ciudades australianas en que se ubica el estudio, Brisbane y

Queensland, para poder hacer una fiel representación de la cotidianidad de su gente y sus alrededores sin caer en estereotipos marcados por medios internacionales.

La creación del storyboard también es un punto importante para el desarrollo del escenario, ya que, aparte de ser el traspaso del guion a dibujos pequeños, es el proceso que más está en cercanía con la visión del director general y que va a servir como modelo para los artistas que realizan layout, línea y color. Muestra de manera clara la composición narrativa y visual de la escena, siendo una representación de la estructura de la imagen en movimiento.

Por otro lado, el sketch y línea de los fondos, que representan la composición de los escenarios previamente definidos en el anterior proceso, cumple una parte importante de la metodología. El trato de la línea en este proceso no es tan complicado como el tratado dado a los detalles colocados dentro de los fondos. Estos detalles que marcan en el escenario son la cantidad de objetos, tanto artificiales como naturales, que se encuentran visibles dentro del mundo, sin perder el estilo uniforme y simple que posee la línea, creando un arte estilizado.

Pero no debemos olvidar el tratado de color que nos muestra de forma narrativa, una herramienta importante que impulsa el tono y estado emocional de los personajes y escenario. También, es utilizado como una forma de mostrar distintos horarios y estaciones en un mismo lugar. Todo esto llega a crear una composición creativa y atractiva de lo que la serie quiere exponer y expresar, llevando consigo un estilo que mantiene en armonía con los personajes, tomando en cuenta sus dificultades presentes, que son la creación de composiciones tridimensionales.

A pesar de ello, el principal desafío que se toma en cuenta a lo largo de toda la producción de fondos, es el traspaso de objetos sin vida, la naturaleza misma o las ciudades de Brisbane y Queensland lugares de gran detalles al diseño suave y simple de lo que es la serie *Bluey*, problema en cual, suele ser complicado en artistas que no llevan mucho tiempo en el equipo de arte del estudio Ludo.

Tras analizar las series *Gravity Falls* y *Amphibia*, ambas del mismo director de arte, Ian Worrel, podemos concluir que las metodologías realizadas como parte del desarrollo de fondos es similar en algunos procesos a la que se ha utilizado en *Bluey*, tomando inspiración en lugares reales y buscando paletas de colores que coincidieran con ellas para que este cumpla una función narrativa. Ahora bien, la mayor diferencia encontrada fue el uso de la línea de estos escenarios, la que, en el caso de *Gravity Falls* se usó una línea gruesa con deformaciones inspiradas en cómics, y en *Amphibia* se usó una línea delgada de no más de 2 píxeles que mantenía su tamaño.

Por otro lado, el análisis a la serie *Over the Garden Wall* y la dirección de arte llevada por Nick Cross, nos da paso a encontrarnos con un caso distinto a los dos anteriores, ya que la inspiración venía de ilustraciones de cuentos infantiles antiguos y cortometrajes animados de los años 1930. La línea que se utilizó fue un pincel con textura de papel que imita un dibujo hecho a lápiz y la paleta de colores que se utilizaba según la situación y el estado emocional de los personajes y en el transcurso del tiempo.

Tras terminar el análisis, se concluye que los procesos de la creación de fondos en las tres series animadas son parecidos a las de *Bluey* solo que se diferencian por el estilo artístico y sus elecciones para su creación.

Algo más que se puede destacar del estilo artístico de *Bluey*, aparte de sus fondos, es el diseño simple de sus personajes, diseños que se destacan por usar como base un cuadrado para el cuerpo, triángulos para las orejas y círculos para los ojos. En el estándar de las series animadas infantiles, los personajes deben tener un diseño simple para que los niños puedan entender lo que ven, y logrando eso junto con los fondos se puede realizar la serie y se puede utilizar a través del estilo artístico de la serie transmitir los valores y la educación para los niños y les llame la atención.

A raíz de todo lo establecido en la investigación, se puede afirmar que, los fondos de *Bluey* son un elemento importante para la narrativa del episodio y también para obtener una coherencia visual con los diseños de los personajes al tenerlos en una ambientación que, los artistas deben simplificar para que puedan sentir que pertenecen al mundo, que se creó para el proyecto. Poder conocer el desarrollo conceptual de estos escenarios, ayuda a comprender mejor su metodología de trabajo en su producción de fondos, sabiendo en cuenta cuáles son sus pros y contras a la hora de usarlos, permitiéndonos considerar sus herramientas ocupadas para los procesos claves de los escenarios al momento de trabajarlos en nuestros propios proyectos animados.

Sin embargo, a pesar de conocer el proceso de los fondos y colores que se lleva a cabo en *Bluey*, a base de entrevistas y de los mismos portafolios de los directores de arte, puede haber pasos en este proceso que no se han mostrado ni mencionado, debido a la limitada información textual que se puede buscar y sin un libro de arte que detalle más a fondo el proceso al momento de realizar este ensayo, comparando con la basta información que existe sobre la parte narrativa de la serie por medios de foros, noticias, entrevistas y ensayos correspondientes. Quizás, en algún futuro, podamos ver una imagen completa de la creación de fondos del proyecto animado de Ludo que se pueda implementar en esta investigación, no obstante, podemos asegurar que el desarrollo de la ambientación y colores en *Bluey* nos muestra un mundo maravilloso y colorido en el cual podemos quedar absolutamente conmovidos junto a su efectiva narrativa y sus personajes antropomórficos.

Lista de referencias

- Bromley, L. (10 de agosto de 2022). *Master of the Blueyverse - Art Director Costa Kassab Discusses The Bluey World*. Bridge Media. Recuperado de <https://blueysbrisbane.captivate.fm/episode/master-of-the-blueyverse-art-director-costa-kassab-discusses-the-bluey-world>
- Cunningham, J. (1 de septiembre de 2021). *The art and cinematography of "Bluey"*. Australian cinematographer. Recuperado de <https://acmag.com.au/2021/09/01/bluey/>
- Drummond, C. (s.f.). *Bluey. Good sniff*. Recuperado de <https://www.catrionadrummond.com/bluey>
- Kassab, C. (s.f.). *Bluey. Costa Daniel art and designs*. Recuperado de <http://www.costadanielart.com/concept-art#/bluey/>
- LUDO Studio. (s/f). *LUDO*. <https://www.ludostudio.com.au>
- McHale, P. (2017). *The Art Of Over The Garden Wall*. Dark Horse books. Recuperado de <https://archive.org/details/the-art-of-over-the-garden-wall-2017/page/n1/mode/2up>
- Moody, J. (s.f.). *Jasmine Moody – Storyboard Artist*. Bluey. Recuperado de <https://www.bluey.tv/blog/jasmine-moody-storyboard-artist/>
- nanopulga. (1 de octubre de 2022). *An Art Director's Job: Amphibia and Gravity Falls by Ian Worrel | Pixelatl 2022* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GTMHO9AkkL8>

Nick cross animation. (s.f.). Nick Cross Animation. Recuperado de <http://nickcrossanimation.net>

Nick Cross. (15 de enero de 2015). *Over the Garden Wall - Digital Background Painting Process* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/Sb-ZbtA1WGQ>

Ohlheiser, A. (8 de febrero de 2023). *The children's show 'Bluey' is a balm for stressed, child-free adults.* The Washington post. Recuperado de <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2023/02/08/bluey-adult-fandom-tiktok/>

Reif, A. (15 de junio de 2023). *Annecy 2023 Recap: The Story Behind "Bluey" with Joe Brumm, Richard Jeffery, and Mark Paterson.* Laughing place. Recuperado de <https://www.laughingplace.com/w/articles/2023/06/15/annecy-2023-recap-the-story-behind-bluey-with-joe-brumm-richard-jeffery-and-mark-paterson/>

Rodriguez, Y. G. (2015). *Diseño de personajes y concept art para una serie de animación educativa.* Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/46845>

Sarabia, L. G. Z. (9 de septiembre de 2022). *Ian Worrel revela su trabajo como director de animación de Gravity Falls en Pixelatl 2022.* Geekmi. Recuperado de <https://www.geekmi.news/comics/Ian-Worrel-revela-su-trabajo-como-director-de-animacion-de-Gravity-Falls-en-Pixelatl-2022-20220908-0022.html>

Worrel, I. (2022). *Amphibia art direction and background art.* Artstation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/9N2A1o>

Worrell, I. (2022). *Gravity Falls art direction and background art*. Artstation. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/G8DGo1>

Zamorano, C. (5 de marzo de 2023). *Bluey: El programa dirigido a niños que terminó encantando a los millenials*. BioBio Chile. Recuperado de <https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/blogs-arte-cultura/2023/03/05/bluey-el-programa-dirigido-a-ninos-que-termino-encantando-a-los-millenials.shtml>

SOLO USO ACADÉMICO