AZAFATA EN ATACAMA

ARTBOOK

Créditos

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE AZAFATA EN ATACAMA
PRODUCCIÓN EJECUTIVA: Lory Martínez
HISTORIA POR:
Lory Martínez, Maru Lombardo, Jeremías Juárez, Luis López y Chiara Santella
GUIONISTA PRINCIPAL:
Maru Lombardo
LÍDER DE DISEÑO SONORO:
Luis López
DISEÑO SONORO Y MÚSICA:
Luis López, Jeremías Juárez y Chiara Santella
MÁNAGER DE PRODUCCIÓN:
Catalina Hoyos Vélez
PROMOCIÓN Y REDES SOCIALES:
Lisha López y Lucía Ríos
ARTE E ILUSTRACIÓN: William Guevara
PÁGINA WEB: David Momodu.

ÍNDICE

COMIENZA LA AVENTURA....6
DISEÑO DE LOS PERSONAJES....8
Mariela....8
Fernando....10
Lucho....12
Unu....13
Diseños finales de los personajes....14
EL BOCETO FINAL
Elección de boceto....16
Del boceto al diseño final....18
Paleta de colores....20
El pintado final....22
Tipografía....24
PORTADAS DE EPISODIOS
Primera portada....28
Las líneas del laberinto....30
Segunda portada....32
El mapa sin líneas....34
Tercera portada....36
La camisa de Fernando....38
Cuarta portada....40
Diseños finales....46
ARTE PROMOCIONAL
Portada especial....48
El mapa de Unu....50
Tarjetas de personajes....52

WG

¡HOLA! SOY WILLIAM

LES QUIERO CONTAR MI PROCESO PARA HACER EL ARTE DE **AZAFATA EN ATACAMA**

COMIENZA LA AVENTURA

Primero tuve que explorar el concepto general para el avatar del show.
La exploración de bocetos para mí casi siempre comienza con lápiz en mi cuaderno de bocetos. Allí pruebo diferentes lápices y papeles para buscar diferentes formas, tonos, composiciones hasta que una me guste.

En todos los bocetos le dimos prioridad a los personajes clave del show: Mariela, Fernando, Lucho y Unu.

Algunos de los lápices que prefiero usar para bocetos son los 4B, 6B y 8B, porque su punta gruesa me permite hacer trazos grandes sin quedarme en el detalle.
A veces también uso barras de grafito.

El mood del show debía ser aventurero pero con un estilo relajado y cómico (es decir, ¡todo lo que me gusta hacer!)

Cuando leí la sinopsis de la historia pensé en imágenes de mapas, runas, ruinas en ambientes exóticos...con los personajes en dificultades pero usando información para continuar con su viaje.

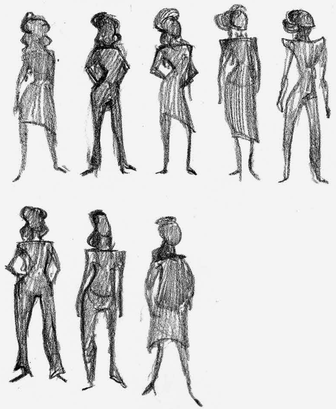
Es el ambiente de películas clásicas como *Indiana Jones* y de videojuegos como *Uncharted* o *Tomb Raider*.

Elegí composiciones que mostraran a los personajes enfrentándose a su entorno: Un ambiente misterioso y amenazador. Con estos bocetos pasamos a una reunión creativa... pero antes de llegar ahí, voy a dar un salto y mostrarles cómo diseñé a los personajes.

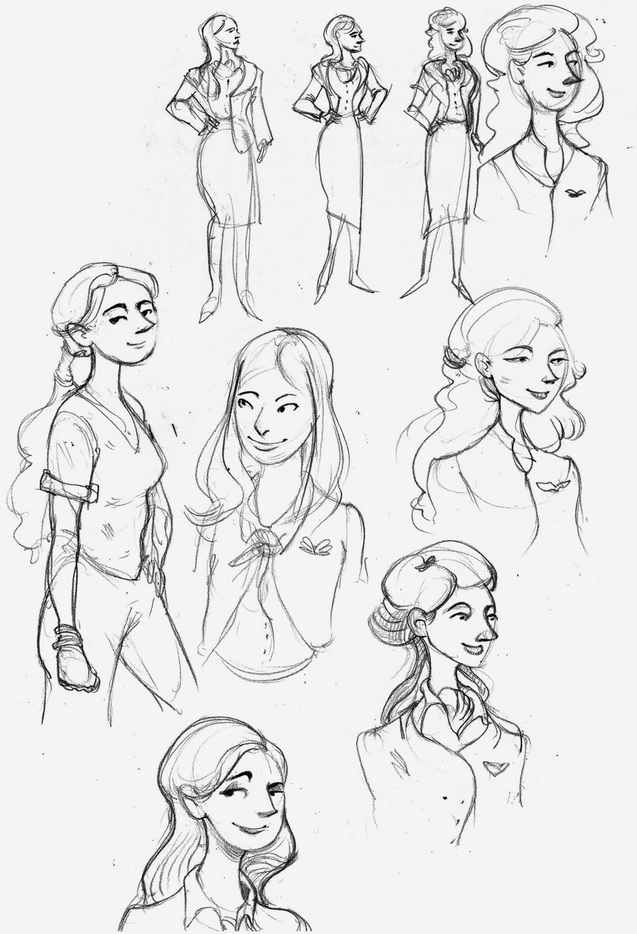
DISEÑO DE PERSONAJES

Cuando comienzo a diseñar personajes, lo primero que pienso es en su personalidad. ¿Cómo es el carácter de Mariela? ¿Cómo es el carácter de Fernando? ¿Y de Lucho?

Mariela



Mariela es decidida, fuerte, intrépida y curiosa El diseño inicial está inspirado en esas características.

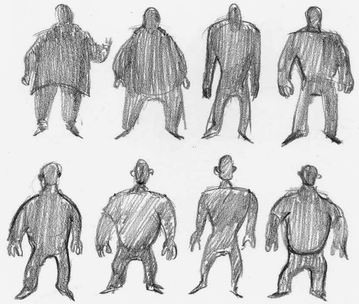


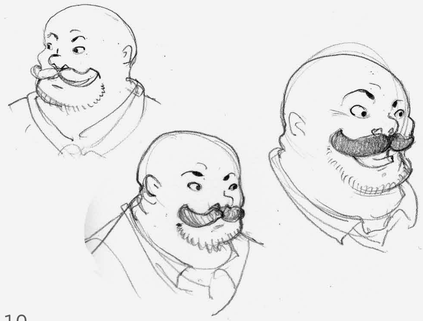
Su cabello y el pañuelo en su cuello están inspirados en las ondas del mar y en una concha (todo en Azafata en Atacama está centrado en el océano).

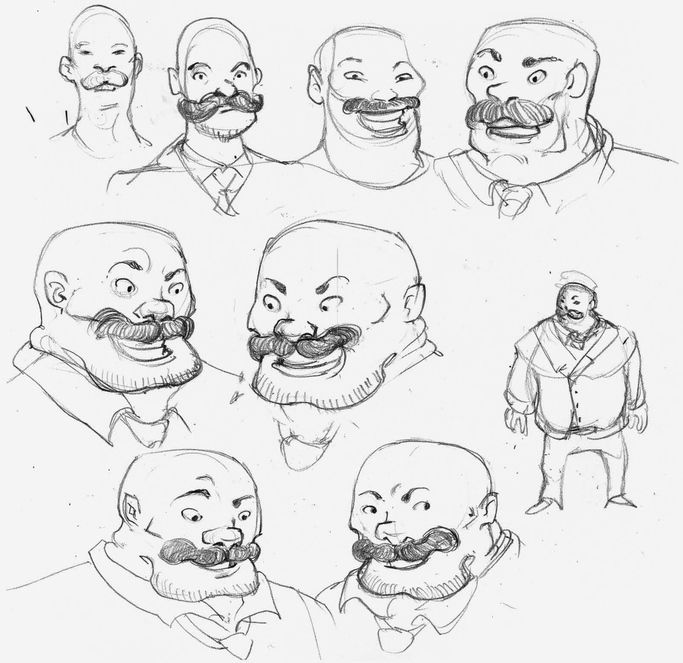
Fernando

Fernando trae el tono cómico a la historia y, por alguna razón...me lo imaginé con bigote. Esto cambió en nuestra primera reunión creativa. Al final, no tiene bigote.

Algunas veces, cuando hago bocetos de personajes, exploro varias expresiones del rostro que considero más características del personaje. Fernando es un personaje coqueto, audaz y simpático y quise reflejar eso en estos bocetos.







Lucho

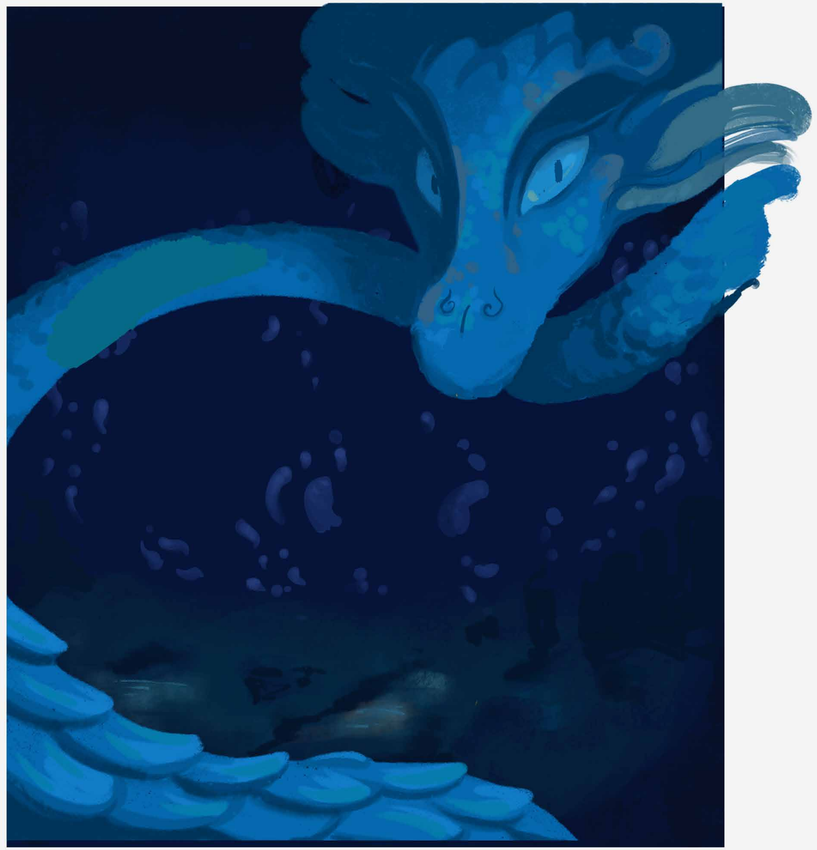
Desde la conceptualización de Lucho hubo más elementos para diseñarlo. Lleva una máscara de luchador puesta en todo momento (y esa es su profesión).

Primero pensé en una versión muy musculosa y de mayor edad.
Eso cambió después de conversarlo con el equipo de Ochenta.

Mi desafío principal con Lucho fue darle expresión tomando en cuenta s u máscara. Esto lo resolví dándole expresividad a las "cejas" de su máscara de luchador.

Unu

Unu nació rápidamente en los bocetos y en la reunión creativa con el equipo de Ochenta.
En principio, basé la imagen en una serpiente marina parecida a un leviatán, esa idea clásica que solemos tener cuando pensamos en "monstruo marino".



LA AZAFATA

Mariela es valiente y curiosa, sobre todo, y ante todo es lo que menciona el título del show: azafata. En el diseño final, está vestida con su uniforme usual de trabajo y su expresión indica astucia (es la única que hace preguntas razonables en el show, creo).

EL EX-PILOTO

Fernando es una estrella en sí misma en Azafata en Atacama y ¡su diseño tenía que demostrarlo! Acá la actitud tiene las tres Cs: carismático, confiado y coqueto

EL LUCHADOR

Lucho es un personaje dual en el show; es hasta cierto punto, su propia sombra. Su máscara de luchador es expresiva (por las cejas) y su rostro tiene una actitud entre sospechosa y atrevida (más atrevida con Mariela que con cualquier otro personaje).

EL BOCETO FINAL

Elección del boceto

Abajo pueden ver el boceto que elegimos en la reunión creativa. Y entonces pasó algo genial: ¡tuve que hacer un segundo boceto en vivo y en directo!

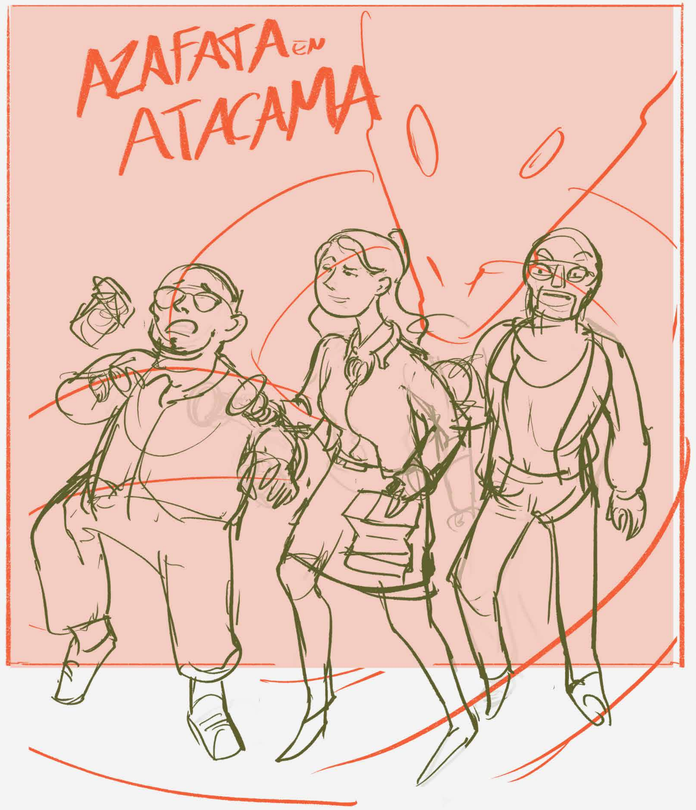
Partiendo del concepto que representa a Unu como majestuosa y misteriosa, seguí haciendo el boceto pero esta vez con la intención de darle más protagonismo a las figuras de los personajes principales. En este punto todavía no estaban diseñados del todo.

Boceto final luego de la sesión de dibujo en vivo.

Del boceto al diseño final

En esta etapa se combinaron la composición y el diseño de personajes pero con un desafío sustancial: representar sus personalidades en una situación específica por medio de la expresión y la postura.

Esta etapa se ve bastante caótica. Lo compararía con encender la luz en una habitación donde te está esperando una fiesta sorpresa: todos los invitados ya estaban ahí y sólo hacías falta tú. En este caso, ya estaban los personajes, solo me faltaba verlos mejor.



Paleta de colores

Me gusta pensar que el color añade personalidad a las ilustraciones. Entonces, se podría decir que la ilustración elige los colores por ti.

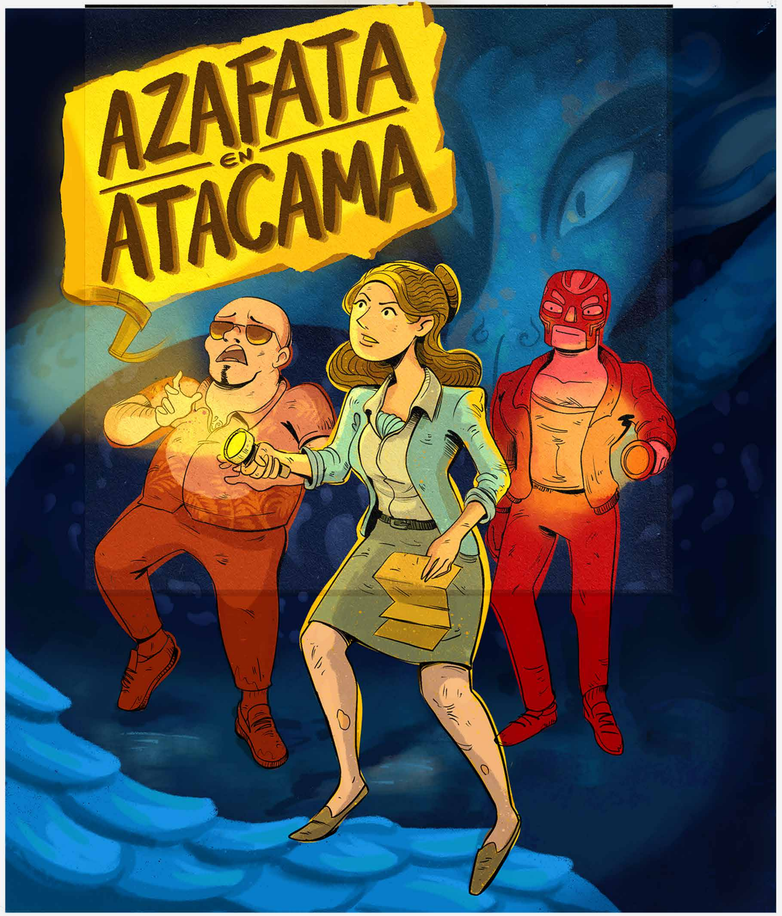
El pintado final

Con los colores elegidos junto al equipo de Ochenta había llegado el momento del pintado final.

Elegí entintar y pintar una escena más grande en términos espaciales que la requerida para el logo del podcast; suele ser un diseño cuadrado. Pensé en la portada de un libro o algo así, prefería tener más información visual de la escena.

Para el recuadro que se usa como logo del pódcast, decidí añadir una textura de color amarillo para resaltar el tono de aventura, de cómic impreso.

Eso me hace pensar que sería divertido pintarla con acrílico o gouache... si alguien quiere hacer fan art, ¡enviémmenlo!
@ochentapodcasts
@williamguevara



Tipografía

Debo admitir que elegir qué tipo de letra usar para cualquier proyecto casi siempre es lo más difícil para mí. En este caso me alegra que no haya sido tan difícil.

Las opciones se limitaron a: mi propia letra (la de la izquierda) o una tipografía formal. (la de abajo)

Me gustaba la opción con mi letra y también le gustó al equipo de Ochenta, pienso que transmite el ambiente aventurero del show. Sin embargo, debía ser más legible.

Esta es la versión final, aumenté el espacio en las letras "A" para que sean más legibles y mejoré la rectitud de las líneas.

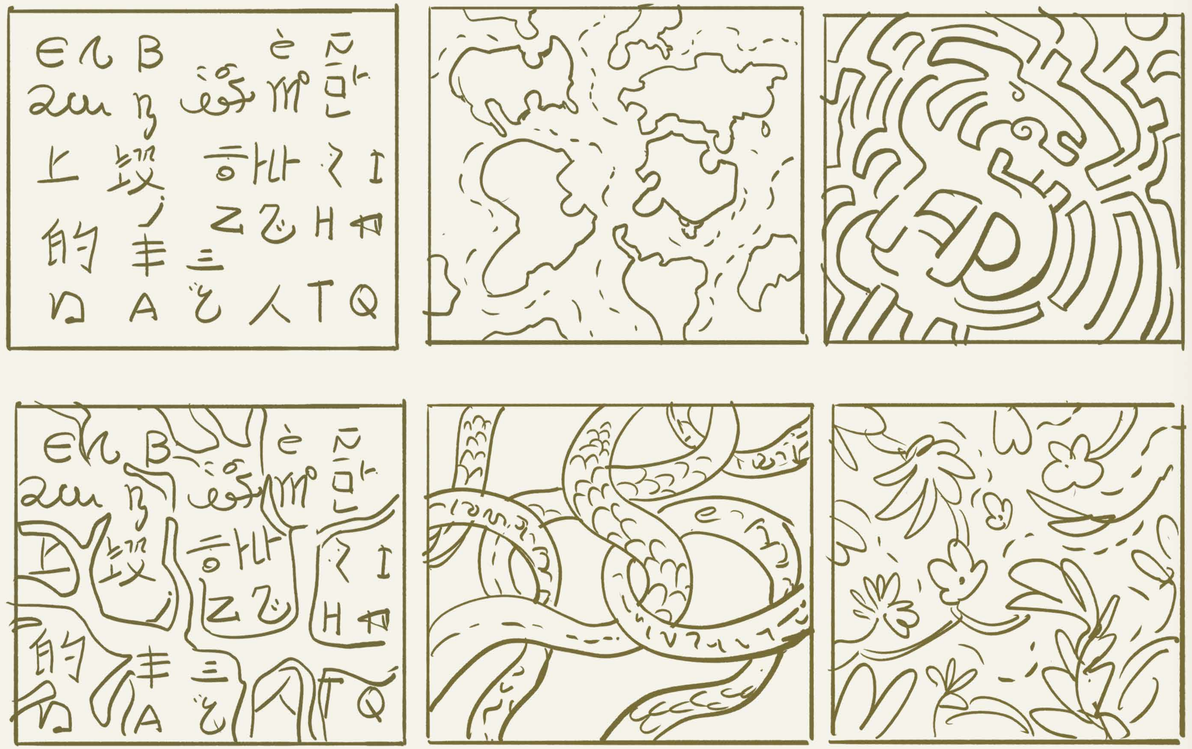
El resultado final me recuerda un poco a los relieves de murales antiguos o a un mapa arrancado.

También verán mi letra en cada episodio.

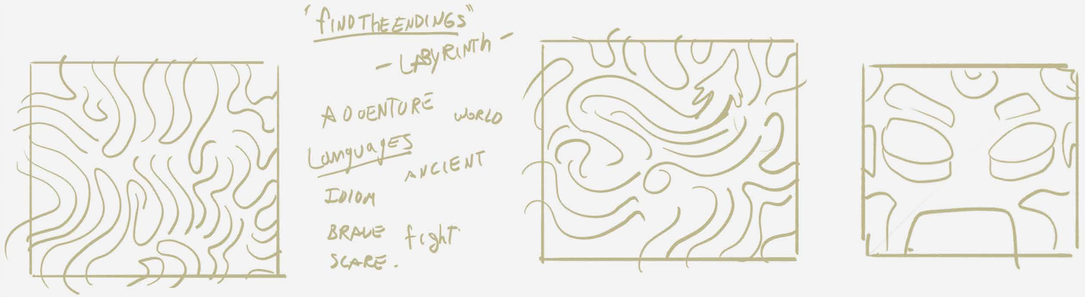
(Tal vez ahora convierta mi letra en una tipografía descargable).

PORTADAS DE EPISODIOS

Los pódcast tienen portadas para todo el show
pero también permiten tener portadas por episodios.

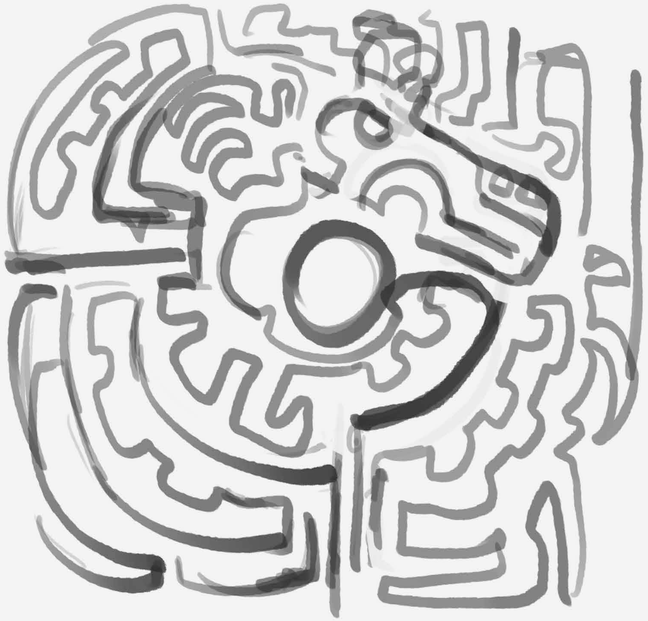


¿Podemos pensar en “personalidad” para las portadas?
No lo sé, pero para diseñar estas se me ocurrió pensar
en características, como lo hice con los personajes.
También pensé en elementos de la trama de *Azafata
en Atacama* para proponerlas.



Primera portada

Una de las imágenes que se repetía en mi mente mientras leía la trama de *Azafata en Atacama* era la de un laberinto.



Las líneas del laberinto

Las líneas y formas del arte antiguo son muy inspiradoras. Sin embargo, en este caso los colores terminaron siendo los protagonistas de esta portada.

(¡Sí! El laberinto tiene solución real).

Segunda portada

Para la segunda portada, elegí trabajar con el viaje por el mundo que propone *Azafata en Atacama*.

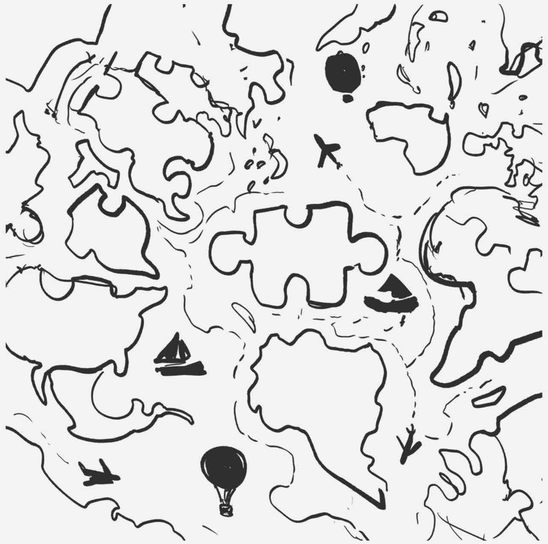
Las formas fueron muy complicadas de elegir porque ya todos tenemos una idea de cómo lucen los continentes y tal vez incluso buscamos nuestros propios países cuando vemos un mapa.

Sin embargo, no quería dibujar la silueta exacta de ningún país más que otro. Al mismo tiempo quise que mantengan la suficiente cercanía para poder reconocerlos y revivir esa emoción de buscar nuestros siguientes destinos e imaginar aventuras futuras.

El mapa sin líneas

Para este diseño me hicieron falta unos pasos más antes de elegir la final, no quedaba muy clara.

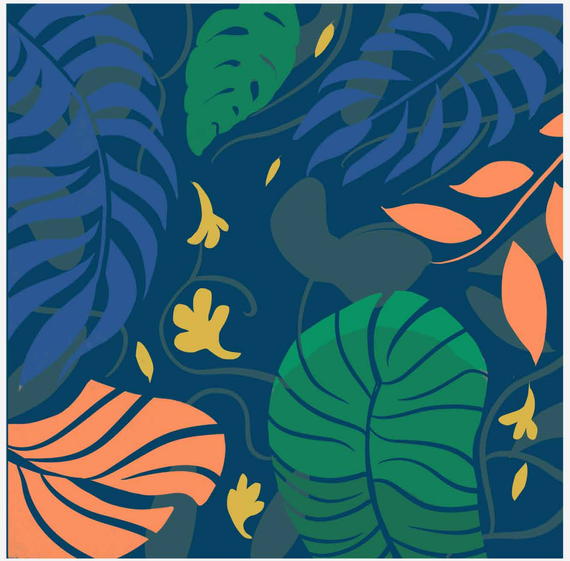
Fue tal vez la responsable de las líneas finas para la primera y la cuarta portada ya que esta funcionó mejor sin línea.



Tercera portada

Para la tercera portada quise hacer un comic relief a las portadas, como si esta fuera “la Fernando” del grupo.

Los más aventureros tal vez verán una selva y otros quizás vean lo que podría ser el diseño de una camiseta.
¿Por qué no ambos?



Pintando portadas

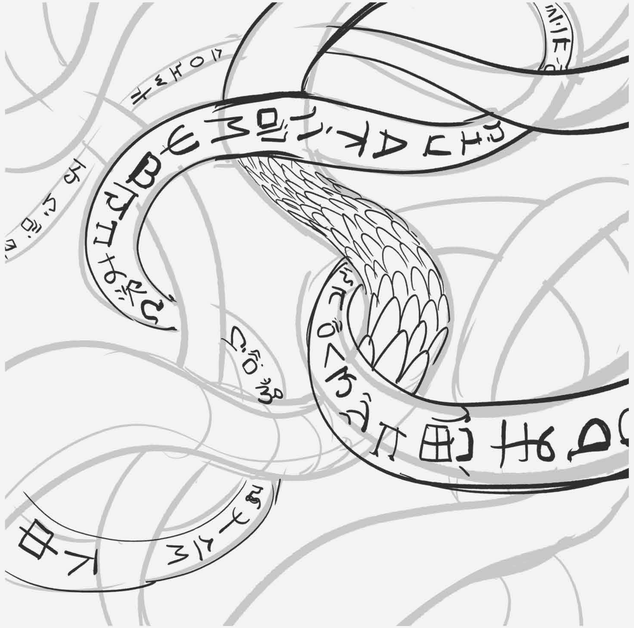
Hasta la última etapa se siguen tomando decisiones, en este caso de color.
Para mí la fucsia es más jovial pero la azúl hace resaltar a las plantas.

Es divertido hacer diferentes opciones de color pero el caso de las portadas fue más fácil de aterrizar. Todas debían mantener coherencia entre sí (y eso supone que todas tengan una paleta de color similar) y eso lo decidimos como por una competencia: la mejor portada elegiría los colores de las demás también.

Cuarta portada

Contrario a las demás portadas, quería que la cuarta representara el caos de elegir los caminos de la historia en *Azafata en Atacama* y de encontrar el origen del Efecto Atacama.

Al final fue mucho caos, así que debía traer un poco de claridad al diseño.



Uno de los retos más grandes de esta cuarta opción fue unificar el diseño y el trazo con el de las otras tres portadas: menos elementos, más espacios y una línea menos imponente fueron los caminos a seguir para que todas las portadas se vieran como parte del mismo mundo.

33

24

Algo que para mí es gracioso es que siempre me dijeron que mi letra era fea, así que verla adaptada en las portadas me alegra mucho.

24

Diseños finales

El laberinto para mí es búsqueda y misterio.
Tiene diferentes caminos (como la trama de *Azafata en Atacama)*.

El mapa es aventura y comunica multiculturalidad,
Me hace pensar también en diferentes idiomas y en todos los lugares que quiero visitar.
Sin embargo, este mapa también es un rompecabezas, hay algo por resolver.

Esta portada está inspirada en la camisa de Fernando
(¿se habían dado cuenta?)

Los caminos, los idiomas y la textura de Unu se entrelazan generando caos. Los personajes tendrán que resolver un problema (¿Podrán lograrlo?)

ARTE PROMOCIONAL

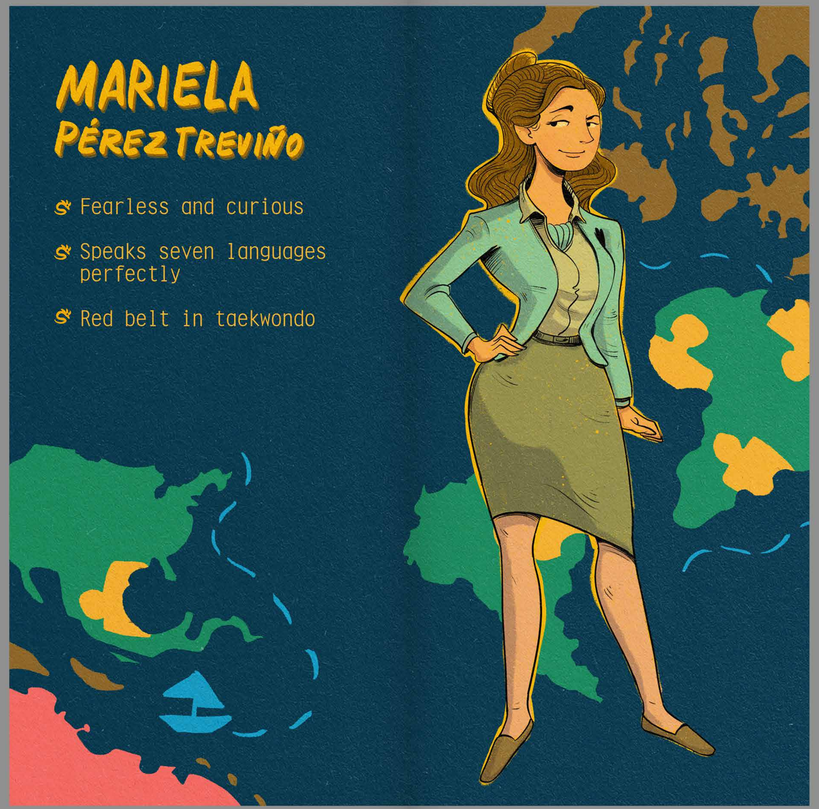
Portada especial

El mapa de Unu

Me gustan los mapas antiguos y cómo colocaban criaturas marinas en las partes a las que era difícil llegar o eran desconocidas. Tal vez solo era placer estético. En cualquier caso, son geniales.

FERNANDO PÉREZ

- Coqueto, audaz y altanero
- Capaz de pilotear cualquier cosa excepto su entuasiasmo
- Ama los refranes y los proverbios



MARIELA PÉREZ TREVIÑO

- Fearless and curious
- Speaks seven languages perfectly
- Red belt in taekwondo

LUCHO EL LUCHADOR

- Fit, nimble and haughty
- Sleeps with his mask on
- His most dangerous maneuver is the Inverted Anchor

¡Gracias por ver y leer este artbook! Me gustó mucho trabajar en la línea gráfica de *Azafata en Atacama*.

Si son como yo y disfrutan las historias de aventura que involucran viajes, acción y misterios por resolver, entonces escuchen este pódcast. ¡Les encantará!

Si quieren ver más sobre mi trabajo o solo saludar:
Instagram: @williamguevara
williamguevara95@gmail.com

ochenta

Raising Voices Across Cultures
Culturas sin barreras

ochentastudio.com
@ochentapodcasts