

DECORADO

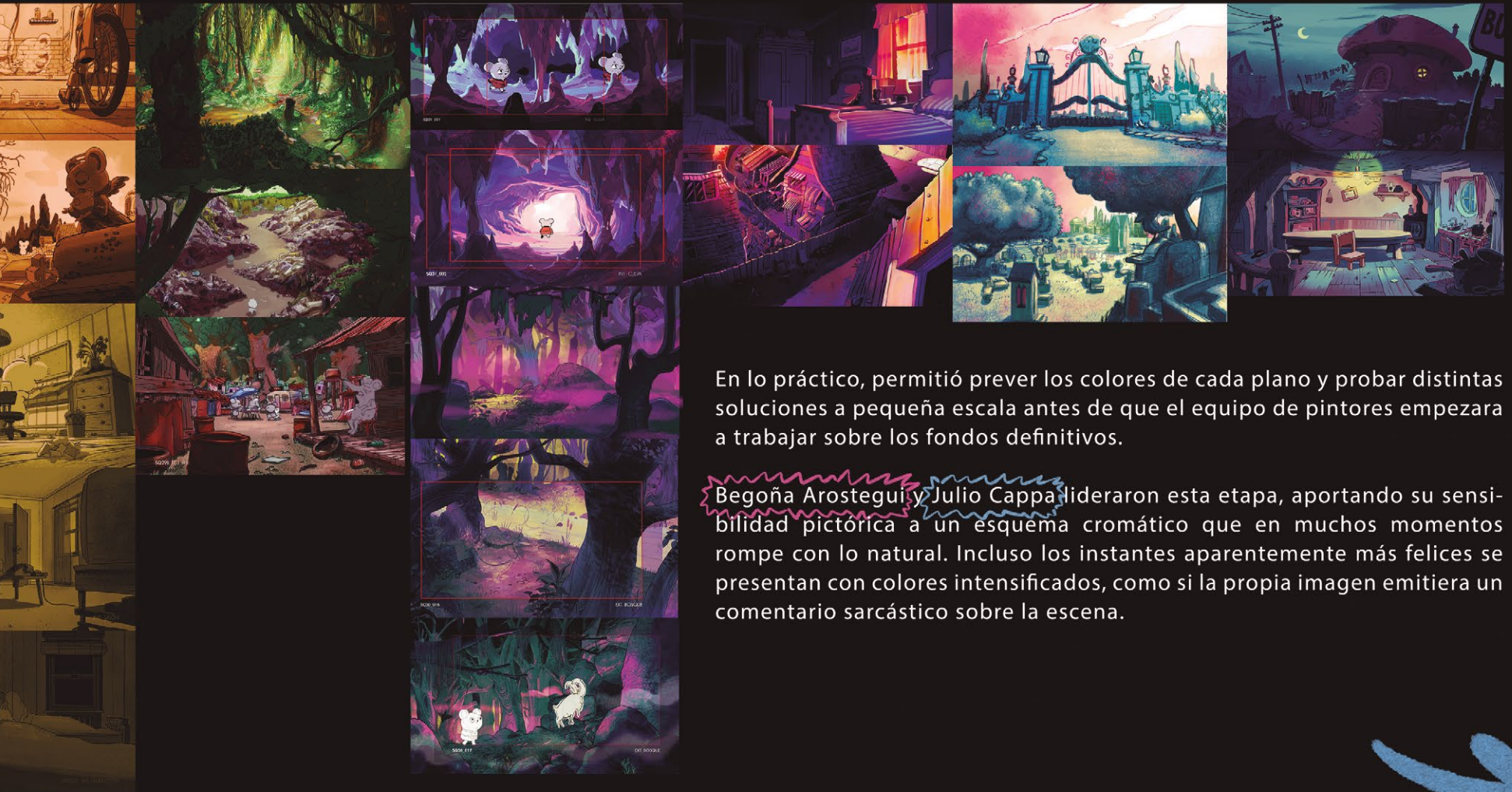
ART BOOK

Una película de
**ALBERTO
VÁZQUEZ**



COLORSCRIPT

A partir del *storyboard* elaboramos el color script, una herramienta fundamental tanto a nivel narrativo como práctico. Narrativamente, nos ayudó a definir la evolución emocional de cada secuencia mediante el color. ¿Qué tonalidades acompañan al protagonista a lo largo de su transformación? ¿Cómo traducir su estado anímico en combinaciones cromáticas?



En lo práctico, permitió prever los colores de cada plano y probar distintas soluciones a pequeña escala antes de que el equipo de pintores empezara a trabajar sobre los fondos definitivos.

Begoña Arostegui y Julio Cappa lideraron esta etapa, aportando su sensibilidad pictórica a un esquema cromático que en muchos momentos rompe con lo natural. Incluso los instantes aparentemente más felices se presentan con colores intensificados, como si la propia imagen emitiera un comentario sarcástico sobre la escena.



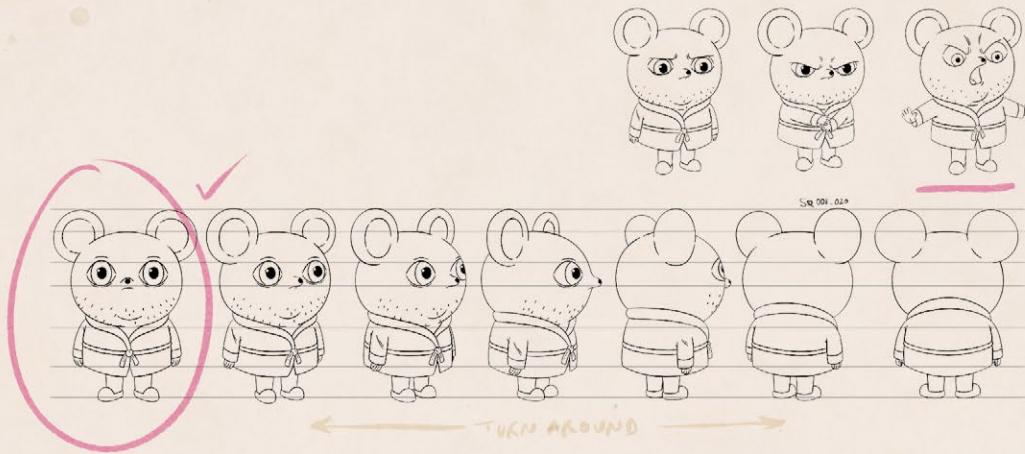


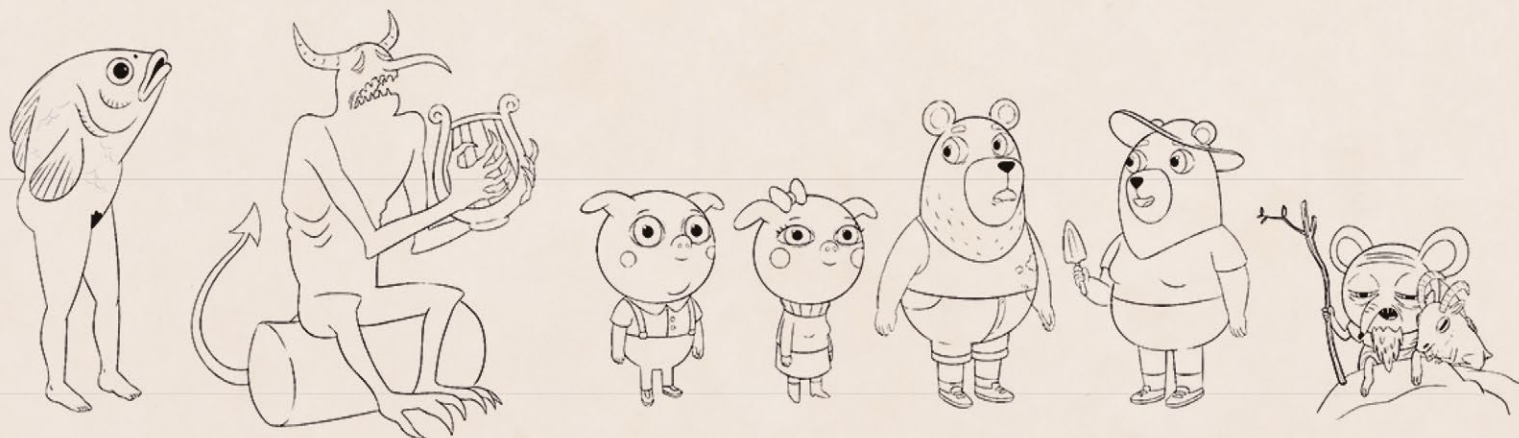
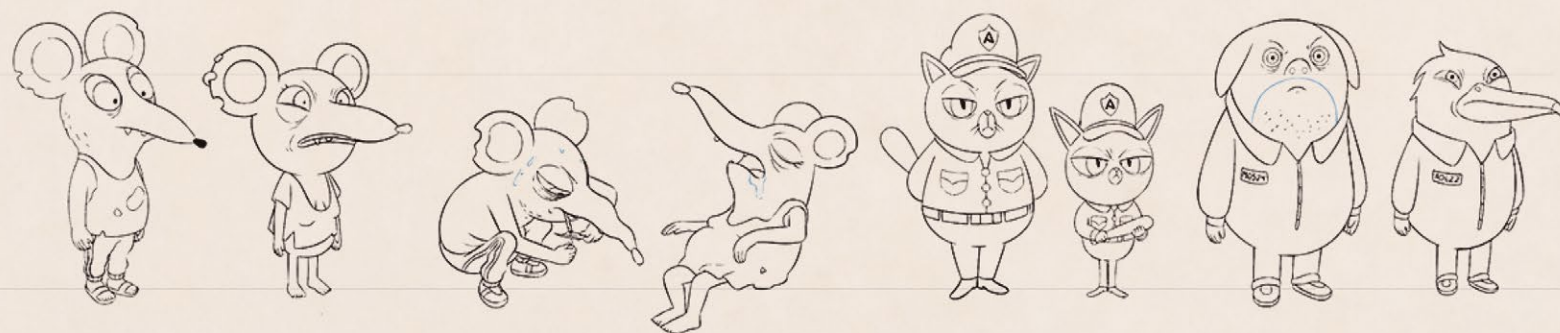
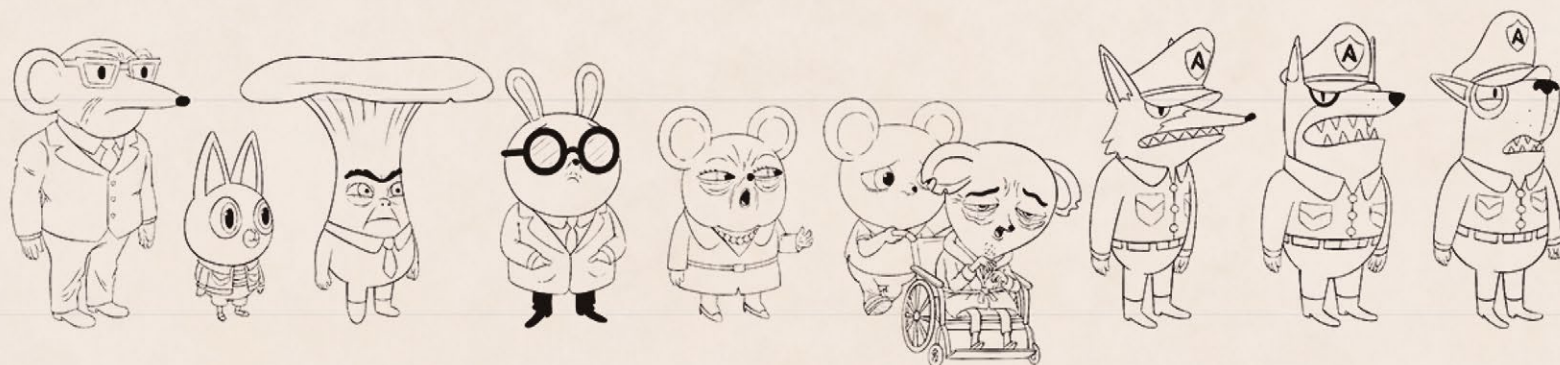
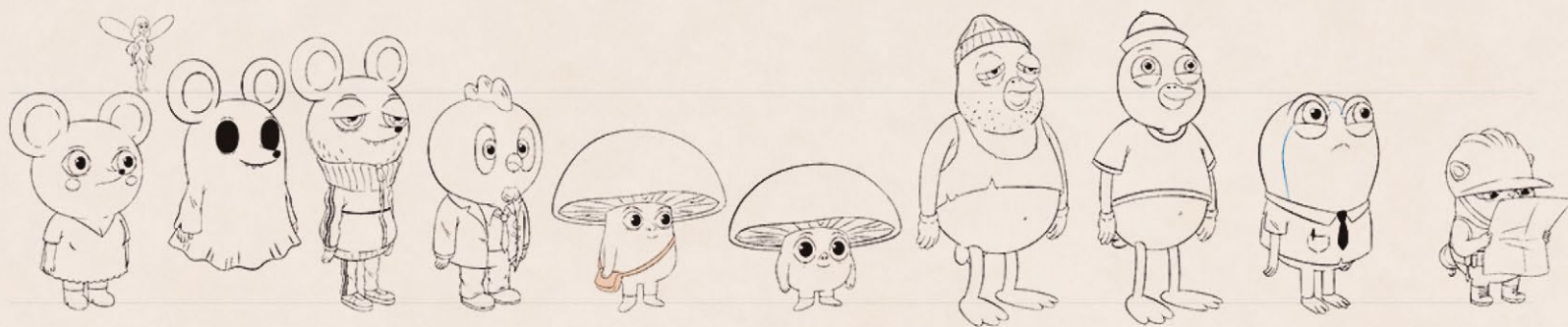


DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de personajes siguió el mismo principio de hibridación: reinterpretar el estilo de Alberto desde la lente del **cartoon** clásico.

Albert Monteys, encargado del diseño, aportó su dominio del lenguaje económico y costumbrista, logrando que los personajes se mantuvieran dentro del universo del director, pero con matices nuevos, enriquecidos.







Sq 75_013



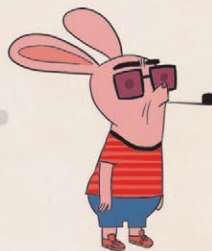
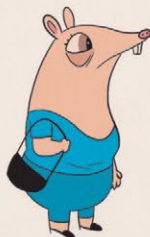
Sq 47_002



Sq 75_009



Sq 43_038





Sa 05_008



Sa 47_007



Sa 47_036



Sa 67_006

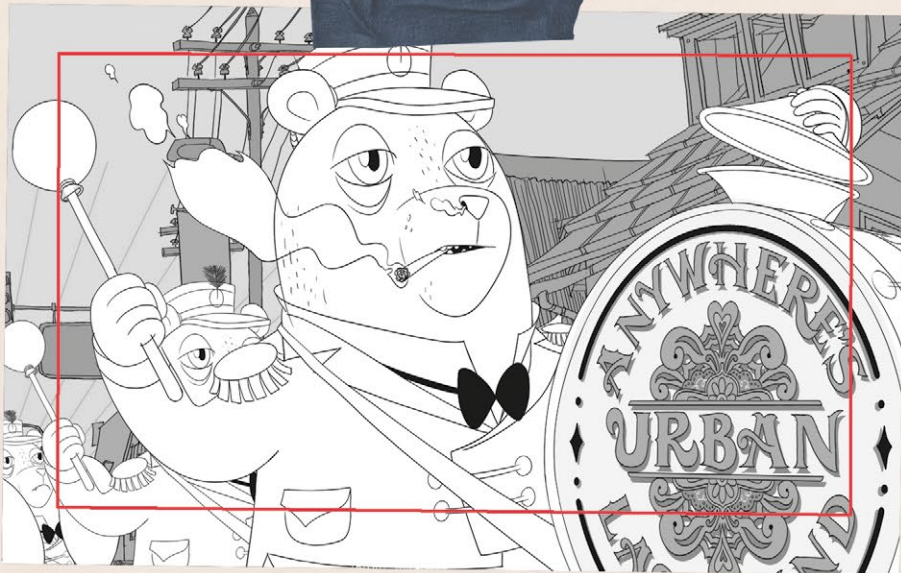
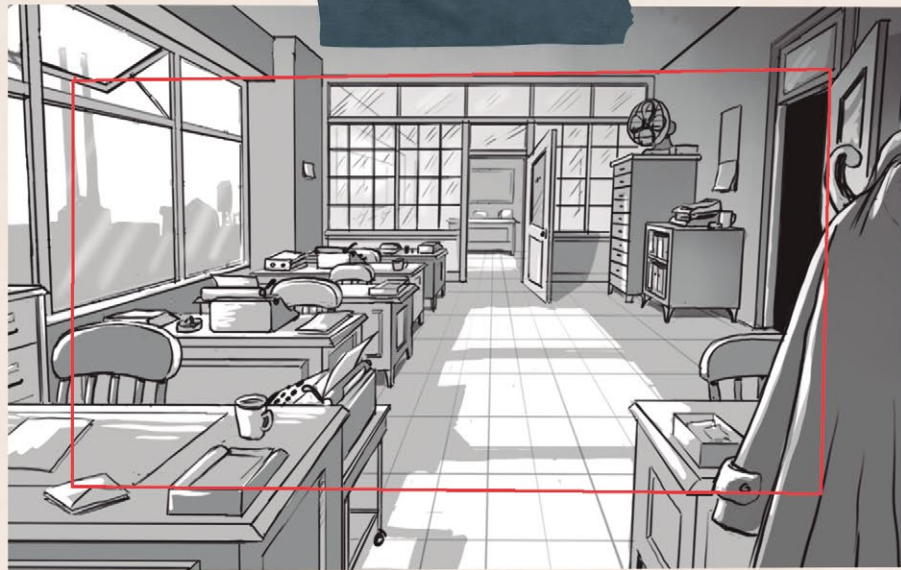


Para dar vida a este universo tan particular, hizo falta mucho talento. Más de cien artistas, técnicos y personas del equipo de producción trabajaron codo con codo para que **Decorado** cobrara vida. Aquí un pequeño cameo de algunos de ellos, escondidos en un cartel que aparece en la película. No tenemos líneas de diálogo, pero sí mucho que contar.





LAYOUT

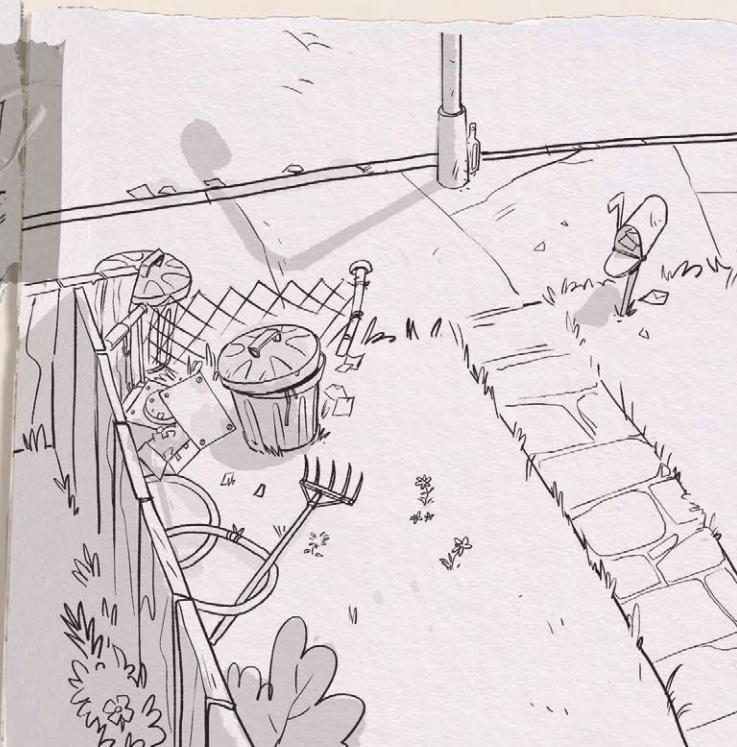
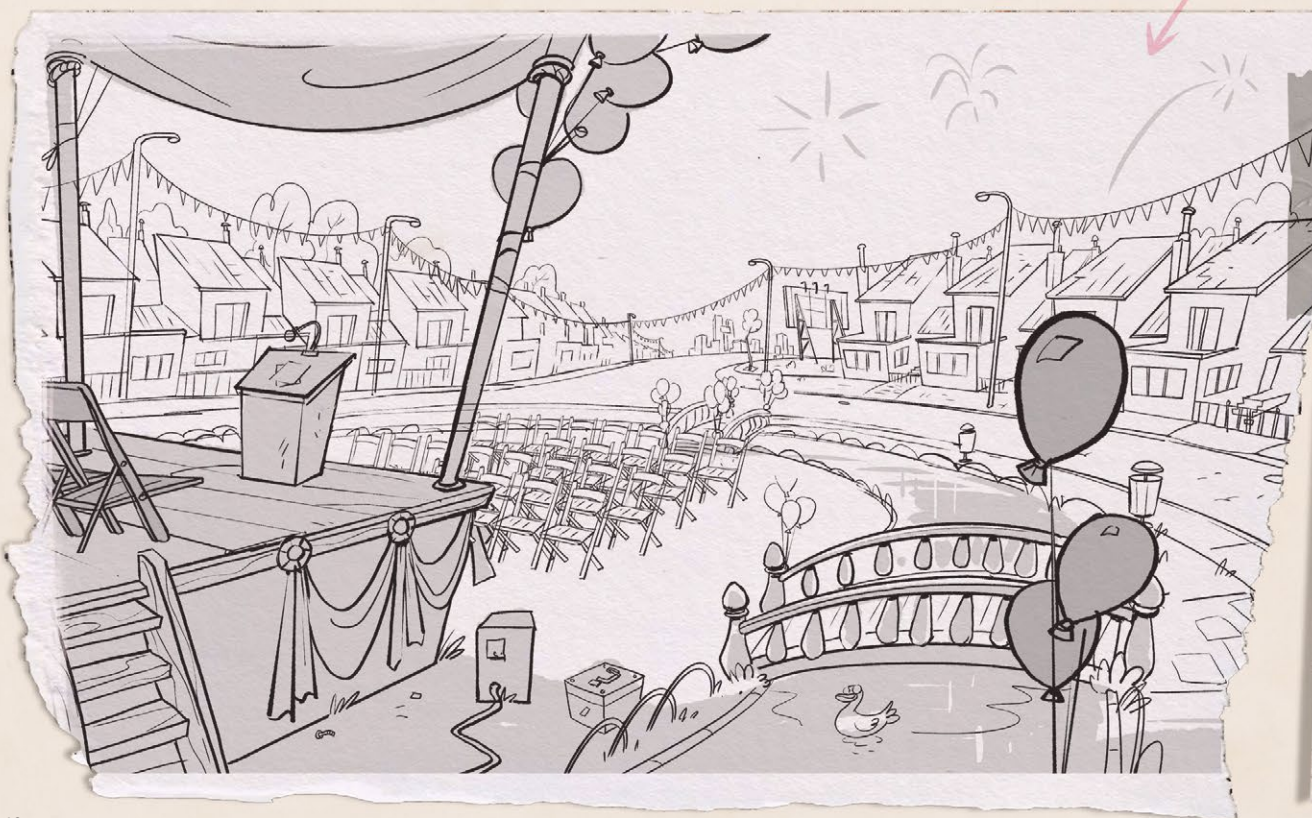






En el layout, convertimos los bocetos de la animática en dibujos finales a línea, respetando la planificación y los movimientos de cámara previstos, e integrando localizaciones y personajes. Este trabajo minucioso, liderado por Uxue Artetxe y en estrecha colaboración con Joseba Hernández desde la *compositing*, fue esencial para garantizar la continuidad visual y técnica entre departamentos.

Los escenarios debían oscilar entre la tradición del cuento y una cierta decadencia cotidiana. Si nos acercábamos demasiado a lo real, se perdía el efecto fabulado; si lo alejábamos, perdía cuerpo. Por eso buscamos siempre ese filo entre fábula y costumbrismo, una "realidad sucia" de cuento que generara extrañeza. Y para mover a los personajes dentro de esos espacios, la perspectiva también debía adaptarse: realista en esencia, pero deformada para ajustarse a sus proporciones *cartoon*.



**"Si nos acercábamos demasiado a lo real,
se perdía el efecto fabulado; si lo alejábamos,
perdía cuerpo".**

