



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**Posgrado en Artes y Diseño**  
**Facultad de Artes y Diseño**

“Bambú, Principios y estrategias para el diseño  
de personaje de animación cinematográfica”

Tesis que para optar por el grado de:  
Doctor en Artes y Diseño

Presenta:  
Raúl García Flores

Tutor  
Dra. María de las Mercedes Sierra Khoe (FAD)

Sinodales  
Dra. Sandra Soltero Leal (FAD)  
Dr. Sergio Osorio Koleff (FAD)  
Dr. Omar Lezama Galindo (FAD)  
Dr. Gabriel Salazar Contreras (FAD)

Ciudad de México, ABRIL 2023



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



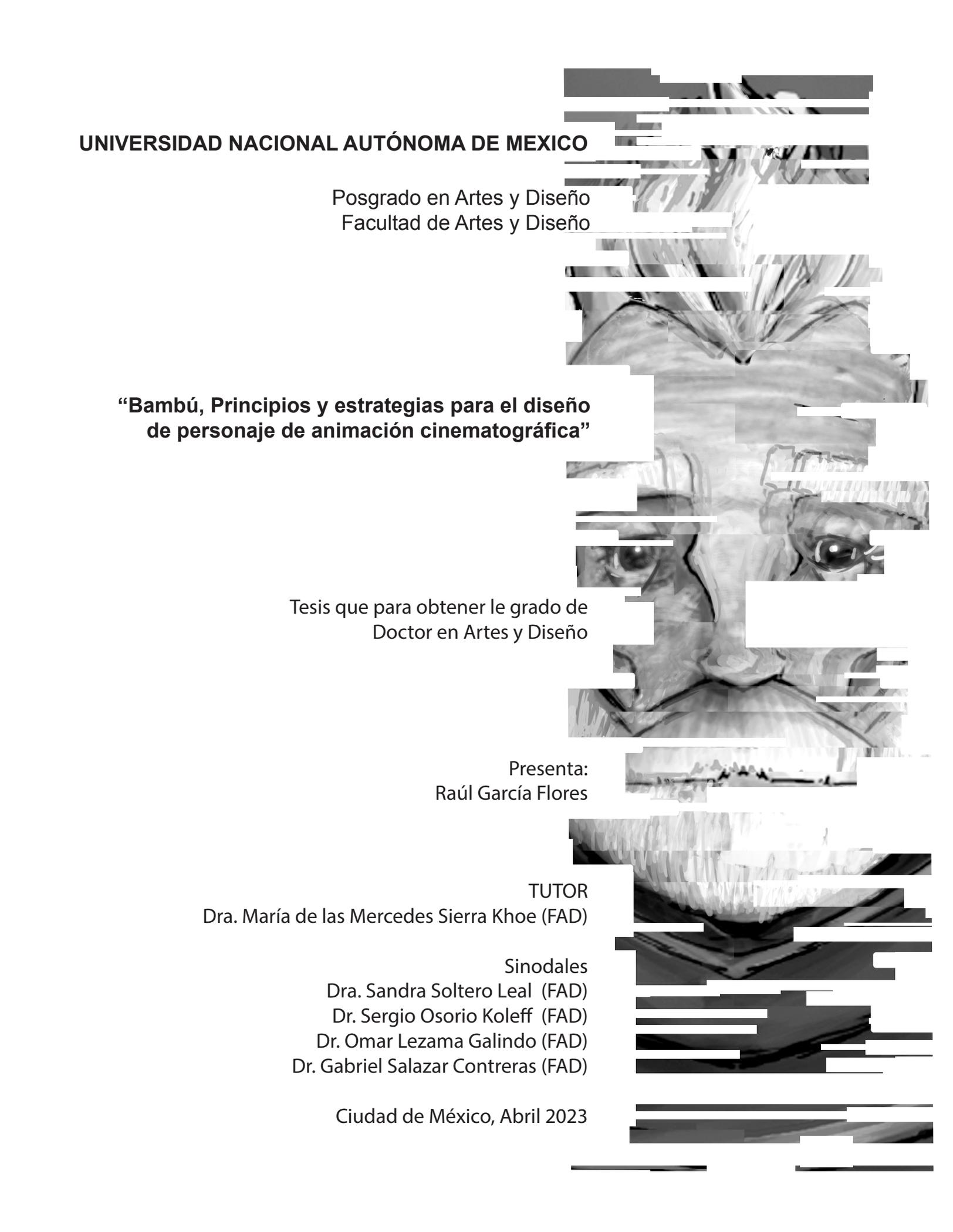
**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO

Posgrado en Artes y Diseño  
Facultad de Artes y Diseño

**“Bambú, Principios y estrategias para el diseño  
de personaje de animación cinematográfica”**

Tesis que para obtener le grado de  
Doctor en Artes y Diseño

Presenta:  
Raúl García Flores

TUTOR  
Dra. María de las Mercedes Sierra Khoe (FAD)

Sinodales  
Dra. Sandra Soltero Leal (FAD)  
Dr. Sergio Osorio Koleff (FAD)  
Dr. Omar Lezama Galindo (FAD)  
Dr. Gabriel Salazar Contreras (FAD)

Ciudad de México, Abril 2023



A mi hijo, con amor al  
pequeño maestro.

A Dianet, mi maestra y mi amor.

“Sé exactamente como eres. Te amo exactamente como eres”.  
Geppeto,”Pinocho de Guillermo del toro



A mi madre, a mi hermana. Gracias a todos los que contribuyeron de una manera u otra a lograr tener esta tesis. A mis profesores que me apoyaron hasta el final, presentes y ausentes.

“Nunca sabes cuánto tiempo tendrás con alguien, hasta que se va”.  
Muerte, “Pinocho de Guillermo del Toro”



Introducción	9
Capítulo 1. Diseño de personaje en el cine de animación	
1.1 Definición, concepto y ámbitos	15
1.2 Ámbito Psicológico	21
1.2.1 Temperamento, carácter, personalidad	22
1.2.2 Psique y psicología de personaje	23
1.2.2.1 Modelo del Eneagrama	24
1.2.2.2 Modelo OCEAN	26
1.2.3 Los Arquetipos	28
1.3 Ámbito Formal	31
1.3.1 Frenología y Fisionomía	32
1.3.2 Principios de animación relevantes para el diseño de personaje	34
1.4 Ámbito Narrativo	37
1.4.1 El todo narrativo	38
1.4.2 Esferas de acción de los personajes	40
1.4.3 Tipos de personajes, según el teatro griego	42
Capítulo 2 . Recuento histórico del diseño de personaje de animación	
2.1 Panorama del diseño de personaje	49
2.2 Recuento cronológico del diseño de personaje	52
Capítulo 3 . Estudio de estrategias de diseñadores de personaje de animación	
3.1 Estrategias ortodoxas	69
3.1.1 Glen Keane	69
3.1.2 Hermanos Grangel	72
3.1.3 Niko Marlet	75
3.1.4 Robert Valley	77
3.1.5 Guillermo del Toro	78
3.1.6 Jiří Trnka	82
3.2 Estrategias experimentales o alternativas	84
3.2.1 Gerald Scarfe	84
3.2.2 Jan Svankmajer	86
3.2.3 Daisuke Sajiki	87
3.2.4 Norman McLaren	88
Capítulo 4. Planteamiento de estrategia y principios para la creación del diseño de personaje	
4.1 Análisis del personaje y la historia a través del guión	95
4.2 Referencias para creación del personaje	98
4.3 Creación del diseño de personaje	101
4.4 Principios y estrategia del modelo Bambú	116
4.5 Carpeta de personaje	119
Capítulo 5. Aplicación de la estrategia Bambú para la creación del diseño de personaje	
5.1 Estrategia Bambú aplicada a un cortometraje animado	125
5.2 Realización de carpeta de personaje	126
Conclusiones	156
Fuentes	159



# Introducción

En su libro *Arte Poética*, Aristóteles muestra que una narración es una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que, por lo general, da como resultado un cambio en la situación inicial (Aristóteles, 2011). Estos hechos son importantes porque contienen dos elementos básicos para narrar una historia: las acciones que suceden en la historia y los ejecutantes de estas acciones: los personajes.

En el cine de animación, la aparición de los personajes es crucial, ya que con su sola presencia pueden comunicarnos su carácter, pensamientos y sentimientos. El diseño de personajes será funcional, estético y eficaz cuando nos transmita la esencia y carácter del personaje con su presencia y movimientos.

El diseño de personajes para animación requiere procesos específicos. Por lo tanto, la realización de una estrategia enfocada en el diseño de personajes será un recurso de apoyo y una herramienta estructural para la creación de diseños de personajes que generen un diálogo comunicativo.

Los creadores de diseño de personajes utilizan métodos intuitivos enriquecidos por la experiencia. Estos conocimientos han sido plasmados en libros como *The Noble Approach* (2013) de Tod Polson y *Dreamworlds* (2007) de Hans Bacher, los cuales contienen conceptos de diseño de arte y producción para animación, incluyendo información sobre diseño de personajes. También existen publicaciones especializadas en el tema de diseño de personajes que brindan consejos importantes para el desarrollo de estos, tales como *Creating Characters* (2006) de Tom Bancroft, *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017) de Stephen Silver y *Como Crear Personajes de Animación* (2007) de Vincent Woodcock.

Sin embargo, el tema del diseño de personajes tiene la posibilidad de profundizar más. Existe el potencial de proponer una estrategia académica y práctica que tome en cuenta la naturaleza narrativa del diseño de personajes para relatar una historia en cine de animación. Esta es la propuesta de investigación de la presente tesis: estructurar una estrategia de diseño de personajes para cine de animación que sirva como herramienta práctica y narrativa a los diseñadores y animadores al momento de crear personajes, y que contenga la cualidad de los aspectos clásicos del diseño de personajes y tácticas tomadas de experiencias prácticas de la producción de animación cinematográfica.

La manera de abordar la investigación comienza con la búsqueda del estado de la cuestión y las fuentes bibliográficas relativas al diseño de personajes. También es importante reflexionar sobre la experiencia personal de producción, consultar planes de estudios académicos que aborden métodos o estrategias para la enseñanza del diseño de personajes y analizar animaciones desde el punto de vista del diseño de personajes. Una vez obtenida toda esta información, se comparará y analizará la información que ayude a la construcción de una estrategia de diseño de personaje que contenga principios básicos y tácticas específicas para facilitar la construcción de personajes.

Una vez definida estructuralmente la estrategia, se aplicará en ejemplos prácticos para confirmar su viabilidad o corrección gracias a la retroalimentación encontrada. Para lograr esto, se desglosa la investigación de la siguiente manera:

En el primer capítulo, veremos los conceptos básicos y características de un personaje, así como un acercamiento a la psicología para estudiar lo relevante de la personalidad y los arquetipos, y su relación con el diseño de personajes. Aquí encontramos la definición de personaje y su origen etimológico en el teatro de la Grecia clásica. También analizaremos las partes o ámbitos importantes de los personajes para realizar su diseño: el psicológico, el formal y el narrativo.

En el ámbito psicológico, analizaremos al personaje como si fuera un paciente que va a psicoterapia para comprender su personalidad, carácter y temperamento y conocer lo que se encuentra en lo profundo de él. Con la finalidad de tener recursos para poder diseñarlo posteriormente, se propone la utilización de modelos de análisis de personalidad como el eneagrama, que divide en 9 personalidades, y el modelo OCEAN.

Para concluir este ámbito, haremos referencia a los arquetipos, término acuñado por el psicólogo C.G. Jung, como otro camino para descubrir el carácter del personaje. En el ámbito formal, veremos lo referente al diseño y construcción de la forma y cualidades visuales del personaje. Nos acercaremos a dos disciplinas ocupadas en el siglo XIX: La frenología, que es el estudio de la personalidad por el tamaño del cráneo, y la fisionomía, que es el estudio de la personalidad por medio de su relación con las proporciones del cuerpo y el rostro.

En el ámbito narrativo, veremos la relevancia del diseño de personaje desde cómo interviene en la historia hasta las acciones que lo conforman. Este ámbito nos da una visión más cinematográfica de contadores de historias, donde los personajes y sus acciones y reacciones conforman el entretejido de la trama. A mi parecer, el ámbito narrativo es el de mayor importancia, ya que los personajes solo pueden existir en un mundo: en las historias. Este capítulo engloba el análisis y acercamiento al personaje.

En el segundo capítulo, se abordará el diseño de personajes a nivel cronológico, haciendo un recorrido temporal por diversas propuestas de diseño de personajes en animación, mostrando variantes y cualidades de personajes animados que han contribuido al desarrollo y aplicación del diseño de personajes. Se mencionarán personajes como Gertie el dinosaurio, Mickey Mouse y Otik, hasta llegar a los personajes digitales 3D de la actualidad. Se pretende conocer el estado de la cuestión para tener una idea del marco histórico referente a la investigación del diseño de personajes en animación.

En el tercer capítulo, se explorarán las metodologías y estrategias empleadas para el diseño de personajes. Se verán los métodos de diseño utilizados por diseñadores de personajes más representativos, como Glen Keane, Nico Marlet, Jan Svankmajer, entre otros. Con esto, se identifica-

rán los elementos esenciales a tener en cuenta al momento de estructurar la estrategia Bambú. Esta parte se estructura de acuerdo a la clasificación que empleó Paul Welles en su libro *Understanding Animation* (Wells, 1998), donde clasifica la animación en dos grupos: la animación ortodoxa, que se refiere al método tipo Disney, y la animación experimental, que contiene acercamientos alternativos a la manera de diseñar y animar.

En el cuarto capítulo, se establecerán los pasos del modelo de diseño de personajes Bambú, explicando cada uno de los principios que lo conforman. Estos principios se han tomado de la experiencia personal y de lo encontrado en los capítulos anteriores. Aquí se muestra la parte medular de la propuesta realizada en la investigación: generar una estrategia óptima para el diseño de personajes. Si bien no es la primera estrategia creada, pretende ser una opción para la solución del diseño de personajes, dándole importancia al diseño de personajes como parte integral y fundamental de la narrativa en las animaciones que cuentan una historia.

Esta estrategia comprende 3 etapas:

- El análisis del personaje a través del guión
  - La recolección de referencias de la memoria, hechos ocurridos y de la imaginación
  - La creación, donde se concreta el diseño de personaje.
- Todas estas etapas están orientadas a investigar los 3 ámbitos del personaje anteriormente mencionados: psicológico, formal y narrativo.

En el quinto capítulo, se aplicará el método Bambú para mostrar su funcionamiento a nivel práctico. Esta estrategia, que se estructuró en el capítulo anterior, se materializará en la realización de un cortometraje. Se verá cómo se conforman los diseños de personajes en la etapa de preproducción y todas sus implicaciones.

Es importante recordar que la estrategia “Bambú” tiene como objetivo ayudar o complementar el conocimiento generado previamente por otros autores. Este enfoque proviene del punto de vista del autor, que está influenciado por su experiencia académica, de producción y cultural, surgida en el contexto de la producción de animación en México. Es relevante mencionar que, aunque las principales publicaciones sobre diseño de personajes son de origen estadounidense, éstas se complementan con investigaciones teóricas de otros países como España y Francia. En México, son pocas las investigaciones que abordan este tema desde una perspectiva académica, integrando una visión desde el diseño y la narración cinematográfica.

En las siguientes palabras se confirmarán las experiencias, investigaciones y producciones artísticas para entender el diseño de personajes y su camino para culminar en la estrategia Bambú. Se presentarán principios y estrategias para el diseño de personajes en la animación cinematográfica.





**CAPÍTULO**

**1**

**Diseño de personaje en el cine de animación**



## 1.1 Definición y concepto.

La narración de historias ha estado presente desde los orígenes del hombre, cuando vivía en las cavernas y se sentaba alrededor del fuego para escuchar atentamente los sucesos del día y la vida de sus ancestros. Independientemente del lenguaje utilizado para narrarlas, la literatura, el teatro y el cine comparten elementos en común.

En la cuna de la cultura occidental, en la Grecia de Aristóteles, se analizó la manera en que se construían las narraciones, documentando ese conocimiento y llegando hasta nuestros días. Descubrieron dos elementos estructurales esenciales para una narración: las acciones que se desarrollan en la historia y los personajes que llevan a cabo dichas acciones.

La falta de cualquiera de estos elementos significa la ausencia de una verdadera historia. Las acciones tienen un carácter dramático, esto es, cualquier acción que genere un cambio dentro de la historia para propiciar o encaminar la siguiente acción. Los personajes son los ejecutores de estas acciones, pero también se transforman gracias a las acciones que suceden en su entorno y, sobre todo, por las acciones y decisiones que ellos mismos ejecutan.

El cine es heredero directo de estos dos elementos para conformar sus historias, por medio de un lenguaje audiovisual. En el cine de animación<sup>1</sup>, es de suma importancia construir una historia interesante y comprensible que impulse al espectador a experimentar emociones y cambios internos. Por esta razón, es crucial estudiar y analizar a los personajes, ya que son una de las bases para la narración en el cine de animación.

El presente capítulo tiene como objetivo definir y analizar el diseño de personaje para cine de animación y su relación con otras disciplinas, como la psicología. Para ello, se seguirá la siguiente estructura y orden de los temas a tratar:

- Concepto de diseño de personaje, para definir y delimitar nuestro tema de estudio.

- Psicología del personaje, para ver los modelos utilizados por la psicología para determinar el carácter de los individuos y su posible aplicación a los personajes de animación.

- El aspecto formal del diseño de personaje, donde se busca de manera plástica y visual la manera de representar al personaje, haciendo uso de la forma, el color y la textura que se le asignará y, por consecuencia, la carga conceptual y simbólica que contienen estos elementos visuales.

- El diseño de personaje y su función narrativa, donde se verá al personaje no como un ente aislado, sino en relación con el entorno físico, con otros personajes y, sobre todo, con su dimensión narrativa.

<sup>1</sup> Al mencionar cine de animación, me refiero a la narración que utiliza y se expresa a través de un lenguaje cinematográfico por medio de alguna técnica o expresión animada, donde existe por lo menos un personaje que experimenta los hechos o sucesos de dicha narración. Esta narración implica que los hechos o acciones contenidos en ella están relacionados, entrelazados y que se dan de manera verosímil, dados por una sucesión de estos de manera causal.

Si bien en el cine de animación, por lo general, los personajes se gestan en un guion literario, no estarán completamente creados hasta aparecer en pantalla. Es aquí donde entra en juego la aportación del diseñador de personajes. La labor principal del diseñador es materializar la idea del personaje que está escrita en el guión, interpretándolo mediante la forma, el color, la textura y el movimiento. Su territorio de trabajo consiste en plasmar la mente y acciones del personaje de la historia. Esta labor es de suma importancia, ya que en el cine de animación la historia se narra con un lenguaje de imágenes, sonidos y acciones, y el espectador no solo se identificará con los personajes por sus acciones, sino también por el diseño que tengan.

El tema central de la presente investigación son las estrategias para diseñar al personaje de animación, por lo que es pertinente definir el concepto de personaje. Según la Real Academia Española (2001), la palabra personaje se define como “cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica”.

Otra palabra que comparte la misma raíz etimológica es la palabra persona “... viene del latín persona, o sea máscara usada por un personaje teatral. El latín lo tomó del etrusco, phersu y éste del griego prospora = máscara. Y a su vez la palabra máscara está formada por la palabras griegas pros = delante y opos = cara, o sea delante de la cara”. (Gómez de Silva, 2007:538).

En resumen, el personaje es una cubierta que encierra a un ser o psique que se desenvuelve en una narración y ejecuta acciones que generan cambios de valor a lo largo de la historia narrada. El personaje está compuesto por dos elementos: el interior, que representa la psique, la conducta, la personalidad y el carácter del personaje.



Fig.1.1 Gráfico básico de representación de personaje (Diseño de diagrama: Raúl García Flores, 2015). Podemos ver que el diseño de personaje es como una envoltura que refleja y comunica la psique del personaje

La capa que recubre a la psique de un personaje es la del diseño de personaje. Es la manifestación física de la personalidad y el carácter del personaje, y el reto al diseñar un personaje es que su apariencia refleje su interior. En otras palabras, al ver el exterior del personaje podemos conocer su interior.

Pero los personajes son mucho más que una simple cubierta. Son los encargados de llevar a cabo acciones dentro de una historia y de esta forma, son los responsables de dramatizarla. El drama es lo que sucede o los hechos que se desarrollan en una historia. La palabra drama proviene del verbo griego δράω (drao), que significa “hacer”. (Gómez de Silva, 2007:234)

El diseño de personaje se puede entender como la capa visible que expresa físicamente las acciones, emociones y pensamientos del personaje. Es a través del diseño que se proporcionan herramientas visuales y formales

que permiten comprender el comportamiento del personaje y su mundo.

La importancia del diseño de personaje en la animación radica en la aplicación de herramientas de diseño y comunicación al lenguaje cinematográfico, para poder expresar y comunicar la esencia del personaje, su sentir y pensamiento, lo invisible se hace visible. Es importante destacar que el diseño de personaje no es simplemente una envoltura superficial, sino que es el propio regalo.

Para analizar y estudiar al personaje de animación y su diseño, es necesario separar sus elementos estructurales para comprenderlos mejor. Esto no implica que estos elementos funcionen aisladamente, al contrario, hay una simbiosis entre ellos. Si se modifica alguno, afectará a los otros y al todo. Esta separación es para comprender de mejor manera estos elementos estructurales. Los elementos que conforman al personaje se pueden separar en tres grupos que llamaremos ámbitos, ya que encierran elementos con cualidades y características afines que entran en un conjunto específico. Estos ámbitos son:

**PSICOLÓGICO:** aquí se encuentran elementos relacionados con la psique, la manera de pensar, la personalidad y el carácter del personaje. Es decir, todo lo que se refiere a su interior, sus ideas, sentimientos y manera de reaccionar a los hechos dramáticos.

**FORMAL:** los elementos que existen en este ámbito son todos los que atañen a la forma, al diseño y a lo visual. Además, en el caso del personaje de animación, implica su relación con el tiempo, siendo el movimiento del personaje su manifestación más evidente. Aquí se materializa el ámbito psicológico.

**NARRATIVO:** engloba todos aquellos elementos que tienen que ver con la historia que se cuenta y su gestación. Es decir, comprende las acciones dramáticas del personaje, su relación con otros personajes y, sobretodo, su relación con el todo narrativo o historia.

Estos tres ámbitos se pueden representar por capas una dentro de otra, y su conjunto representa los elementos a tener en cuenta en el diseño de personaje.

Al aplicar el gráfico básico de representación de personaje (fig. 1.1) al gráfico de los ámbitos (fig. 1.2), podemos ver que el campo del diseño no sólo abarca la manipulación de la forma, sino que ésta influye y es influenciada por los otros dos ámbitos.

Fig.1.2 Gráfico básico de representación de los ámbitos en el diseño de personaje. (Diseño de diagrama: Raúl García Flores, 2015). Podemos observar que los tres ámbitos: psicológico, formal y narrativo, impregnan el diseño de personaje. El ámbito formal recubre al ámbito psicológico, ya que materializa sus elementos. Y el ámbito narrativo recubre a los dos, puesto que en él se desarrolla el mundo del personaje contenido en la historia narrada.



La importancia de los personajes dentro de una historia radica en que son ejecutores de acciones, hechos que suceden en un espacio y tiempo determinados. Estas acciones, además, tienen una característica importante: son generadoras de reacciones que derivan en un conflicto. De esta forma, la acción dramática es la forma estructurada que supone la interacción entre los personajes y asegura el desarrollo y solución del conflicto en una historia. Es por esto que los personajes son parte y generadores de acciones dramáticas dentro de un todo narrativo, donde los personajes y las acciones son un binomio narrativo esencial.



Fig.1.3 Gráfico combinado de representación de personaje y ámbitos. (Diseño de diagrama: Raúl García Flores, 2015).

Podemos ver que los tres ámbitos del personaje Psicológico, formal, y narrativo cubren y son generados por la psique del personaje.

Para que las acciones ocurran en una historia, los personajes tienen que generarlas mediante su interacción con otros personajes, el entorno y/o consigo mismos (ver figura 1.4).

En esta figura podemos observar a un personaje relacionándose con otro a través de acciones dramáticas, es decir, acciones que tienen un carácter narrativo y no solo físico, espacial o temporal. El color gris representa las acciones, y podemos ver que los personajes son influenciados por estas acciones, además de generarlas, lo que demuestra una estrecha relación de ida y vuelta entre los personajes y las acciones en una historia narrativa.

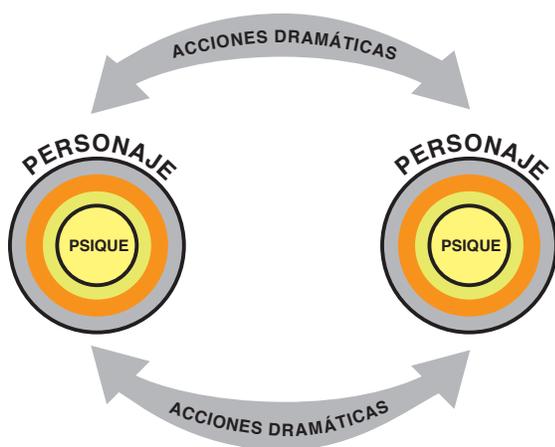


Fig.1.4 Gráfico combinado de representación de personaje y ámbitos. (Diseño de diagrama: Raúl García Flores, 2015). Podemos ver que los tres ámbitos del personaje Psicológico, formal, y narrativo cubren y son generados por la psique del personaje.

En una historia, no sólo los personajes son importantes, también existen otras figuras relevantes como los escenarios y la utilería. Estos elementos no pueden existir sin los personajes, ya que son extensiones y manifestaciones de ellos.

Los escenarios o espacios escénicos forman parte del mundo en el que habita el personaje. Estos escenarios se adaptan a las acciones que el

<sup>2</sup> Estos ámbitos surgen de la definición de personaje, que como se mencionó significa: máscara o cubierta (ámbito físico) de un ente o mente (ámbito psicológico) que se manifiesta en una historia (ámbito narrativo). No confundir con la tridimensionalidad del personaje (Fisiología, sociología, Psicología) mencionada por el húngaro Lajos Egri en Como escribir un drama de 1946 que enfocaba al análisis del personaje para la escritura de guión e interpretación actoral, especializada en teatro.

personaje desarrolla en ellos y tienen una importancia narrativa. Es decir, influyen y son influenciados por las acciones que se generan dentro de la historia. Por esta razón, el escenario es una prolongación del personaje que refleja estados de ánimo y soporta la acción de una secuencia. El término escenario no solo se refiere a los lugares y construcciones destinados a representar una historia, sino también a la iluminación, el color, la textura y todo el conjunto físico y psicológico que rodea al personaje, creando una atmósfera.

Por otro lado, la utilería o “props” en inglés, se refiere a todos los objetos que aparecen en una escena. Estos objetos son utilizados por los personajes y complementan la escenografía de un lugar. Se pueden dividir en utilería de escena, que son los objetos que forman parte del decorado del escenario, y utilería de personaje, que son los objetos que los personajes manipulan, como un bastón o una bicicleta.

Dentro de la utilería de personaje existen objetos que no solo tienen una función decorativa, sino que también son importantes a nivel narrativo ya que su uso ayuda a desarrollar la trama y contar la historia. A estos objetos se les conoce como utilería enfática y, por lo general, se diseñan con cuidado ya que son una manifestación del personaje y reflejan su carácter.

Los lugares donde los personajes viven, se desplazan y se relacionan, así como los objetos presentes en la escena, hacen referencia a ellos. Incluso cuando el personaje no está presente en la puesta en escena, el lugar nos muestra cómo es su carácter.

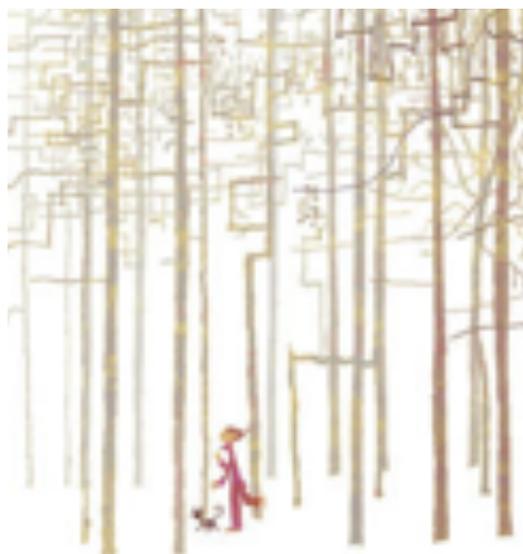
Podemos concluir que los tres ámbitos no solo son importantes para el diseño de personajes, sino también para la conformación de la historia que se quiere

Fig.1.5 Escena limbo, concept art de la película Coraline. (Selig, 2009).

Fuente: Surf's Up The art and making of a true story. California, Insight Editions (2007).

En esta escena, Coraline llega a los límites del otro mundo, donde el escenario arbolado se diluye hacia un limbo blanco. Aquí tiene una conversación con el gato, quien le explica los límites del otro mundo y los poderes de la otra madre. El escenario se asemeja a una hoja en blanco donde no hay nada escrito, lo que influye en la comprensión de Coraline sobre el otro mundo y la lleva a tomar la decisión de regresar al mundo normal. Es un acto de iluminación.

Este escenario es una manifestación del cambio del personaje, afectándolo tanto psicológica como físicamente. La iluminación blanca intensifica y satura los colores de Coraline en comparación con los escenarios anteriores, que son nocturnos y tienen iluminación en colores específicos



contar. Esta historia es un todo narrativo que contiene personajes que desarrollan acciones dramáticas en su entorno y con los elementos que lo conforman.

En lo que resta del capítulo, nos enfocaremos en el estudio detallado de los elementos que conforman estos ámbitos. Reflexionaremos sobre la importancia de cada uno de ellos y cómo se agrupan en cada ámbito para crear una atmósfera y un universo coherente para la historia. Los principales elementos de cada ámbito se mencionan a continuación.

## 1.2 Ámbito psicológico.

En el inicio del capítulo hemos definido y delimitado el concepto de personaje, y acotado su diseño en los tres ámbitos fundamentales: psicológico, formal y narrativo. Ahora podemos adentrarnos en el estudio de cada uno de ellos. Comenzaremos por el ámbito más interno e intangible, pero de una importancia fundamental: el ámbito psicológico.



Fig. 1.6 Pingüinos surfistas (Maverick, 2007).

Fuente: The Art of Up. San Francisco California, Disney Enterprises.

En la película Surf's Up de Ash Brannon y Chris Buck de 2007, los personajes son pingüinos surfistas y cada uno de ellos tiene una tabla de surf diseñada especialmente que lo identifica plenamente, la tabla representa al personaje mostrando características ligadas al personaje.



Fig. 1.7 Sr. Fredricksen en la cocina (Hauser, 2009).

Fuente: The Art of Up. San Francisco California, Disney Enterprises 2009.

En la película "Up" de Bob Peterson, producida por Pixar en 2009, se puede observar cómo el escenario de la casa en la que vive el personaje principal, Carl, está diseñado en consonancia con su personalidad y estado emocional. La melancolía que caracteriza a Carl se ve reflejada en la elección de muebles y decoración de la casa, lo que hace que la vivienda se convierta en una proyección del personaje tanto en su aspecto formal como narrativo.

El diseño de personajes implica una interpretación visual y formal de un ser que forma parte de una historia. Por lo tanto, es fundamental conocer a este ser, su psique y su personalidad, para poder representarlo de manera fiel y adecuada a su carácter. Es necesario comprender cómo funcionan los personajes y cómo se expresan, ya que esto influirá en su apariencia externa y en la forma en que se comportan en la trama.

PSICOLÓGICO	FORMAL	NARRATIVO
-Psique o Alma	-Diseño	-Comunicativos (historia)
-Personalidad	-Físicos	-Acción Dramática
-Carácter	-Audio	-Esferas de acción
-Arquetipo	-Acción mecánica (movimiento)	-Trama de personajes (relación entre ellos)

<sup>3</sup> El todo narrativo es un concepto que menciona entre líneas el teórico del cine Jacques Aumont en su libro Estética del cine de 1989, donde considera a una narración no solo como acontecimientos encañados, si no también, como el significado y contenido que encierran dichos acontecimientos. El todo narrativo son el conjunto de las acciones y los significantes, este concepto es tratado con mayor precisión en el apartado 1.4.1 del presente capítulo.

Fig.1.8 Gráfico binomio narrativo extendido. (Diseño de diagrama: Raúl García Flores, 2015). Podemos ver que los escenarios y props están relacionados con los personajes a través acciones dramáticas, en el gráfico lo podemos ver expresado con las flechas grises.

Una característica importante de los escenarios y los props es que son manifestaciones y extensiones de los personajes, es decir, su diseño esta íntimamente ligado al diseño de los personajes, por ello, también contienen los 3 ámbitos pero de una manera complementaria anexa a los personajes. Las flechas negras manifiestan que son producto de los personajes.

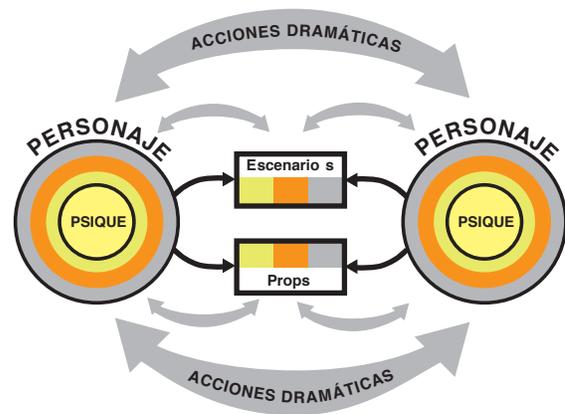
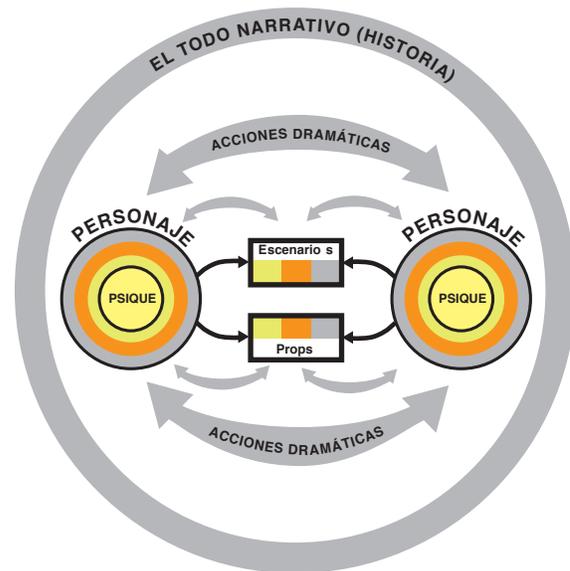


Fig.1.9 Gráfico del todo narrativo. (Diseño de diagrama: Raúl García Flores, 2015). Toda la relación de los personajes, escenarios, props y acciones dramáticas tienen por objetivo conformar la historia o narración.



En esta sección del capítulo, definiremos el concepto de psique y exploraremos herramientas utilizadas por la psicología para comprender la personalidad y el carácter de las personas, lo que nos permitirá aplicar estos conocimientos en el diseño de personajes. Para analizar el ámbito psicológico, organizaremos esta sección de la siguiente manera:

- Definiremos el concepto de psique y lo distinguiremos de otros conceptos como el temperamento y el carácter.
- Expondremos ejemplos de modelos utilizados en el análisis psicológico para definir la personalidad y cómo pueden ser aplicados al diseño de personajes.
- Profundizaremos en el concepto de arquetipo establecido por el psicólogo Carl Jung y cómo puede ser utilizado como herramienta para comprender mejor a un personaje.

### 1.2.1 Temperamento , carácter y personalidad.

La psicología, como ciencia que se encarga del estudio de la mente y el pensamiento humano, utiliza términos que a menudo pueden resultar confusos, como es el caso de personalidad, carácter y temperamento. Por esta razón, es necesario definir cada uno de ellos para poder analizar la personalidad de los personajes que diseñaremos.

El temperamento representa nuestra herencia biológica y se refiere a la influencia de la naturaleza física en nuestra personalidad, por lo que es difícil de cambiar. Incluye el sustrato neurológico, endocrinológico y bioquímico a partir del cual se empieza a formar la personalidad. En otras palabras, tiene una relación hereditaria y es de origen genético. El antiguo médico y filósofo griego Hipócrates (468-367 a.C.) ya estableció la existencia de cuatro temperamentos, los cuales atribuyó a ciertas cualidades de la sangre y a las diferentes secreciones del cuerpo: sanguíneo, linfático o flemático, colérico o bilioso y melancólico. Estos temperamentos se pueden definir de la siguiente manera:

El temperamento sanguíneo se caracteriza por el pelo rubio o castaño claro, ojos azules, complexión fuerte y robusta, arterias y venas abultadas, pulso rápido y lleno, ligera transpiración, tendencia febril, carácter alegre y vigoroso, pasiones excitables, disposición impulsiva y ardiente, e inclinación a empresas activas.

El temperamento linfático o flemático se caracteriza por el cabello claro, rojo o blanquecino, ojos grises, piel pálida y sin vello, tejidos flácidos, transpiración abundante, vasos sanguíneos delgados, pulso débil y lento, falta de energía y actividad, y vitalidad deficiente.

El temperamento colérico o bilioso se caracteriza por el cabello negro frecuentemente rizado, ojos negros o castaños oscuros, tez oscura pero coloreada, piel velluda, pulso fuerte y lleno, músculos firmes, gran actividad, firmeza de carácter y cerebro activo.

El temperamento melancólico se caracteriza por el pelo negro, ojos negros o castaños oscuros, piel oscura, pulso débil y lento, y una propensión al estudio, la poesía, la literatura y el sentimentalismo.

El carácter se refiere a las características adquiridas durante nuestro crecimiento y supone un cierto grado de conformidad con las normas sociales. Es decir, son las maneras de actuar y reaccionar ante hechos aprendidos a lo largo de la vida.

La personalidad es el conjunto de temperamento y carácter, y consiste en un conjunto de características psicológicas que se expresan en todos nuestros actos.

Por lo tanto, el estudio de la personalidad y la aplicación de modelos de clasificación de personalidad se basan en el concepto de personalidad, ya que esta contiene tanto el temperamento (innato) como el carácter (aprendido) y su interacción en las decisiones y formas de ser del individuo.

### **1.2.2 Psique y Psicología del personaje.**

La psique proviene de un concepto griego que se puede traducir como “alma”, este se refiere a la fuerza vital del individuo ligada a su cuerpo. Proviene de “psycho “mente; actividad mental” (del griego psykho-alma, de psykhe alma, el yo, vida, aliento” (Gómez de Silva, 2007:574) aludiendo al primer soplo de vida. En términos prácticos para el tema de

la presente tesis, podemos decir que la psique se refiere a todas las características de la mente de un personaje, como sus pensamientos, reacciones y carácter. La labor del diseñador de personajes es materializar una mente que está dentro de los ejecutores de las acciones de un guión narrativo. Por lo tanto, es indispensable conocer cómo piensa y actúa el personaje para poder representar sus movimientos y expresiones. Conocer la psique del personaje nos facilitará crear el diseño adecuado para el mismo.

Es conveniente adentrarse en los conceptos que maneja la psicología para tratar de esclarecerlos y, a su vez, que sirvan de herramienta para la realización del diseño de personajes para animación. Por lo tanto, encontraremos dichos conceptos enfocados al tema de la tesis. La ciencia encargada del estudio de la psique es la psicología, que se encarga de estudiar el alma expresada en la conducta, los procesos mentales y las acciones de un individuo. La parte de la psicología que nos será de utilidad para analizar al personaje de animación será la relacionada con la personalidad, que es el conjunto de características que tiene una persona y que influyen en su comportamiento, motivaciones y carácter. Este concepto puede aplicarse y adaptarse a los personajes de animación.

La psicología de la personalidad tiene tres áreas principales de estudio:

- 1.La construcción de un cuadro coherente de una persona y sus procesos psicológicos más importantes.

- 2.Las diferencias entre personas, es decir, con qué características se puede diferenciar a una persona de otra.

- 3.La investigación de la naturaleza humana, es decir, ver si el comportamiento de las personas es similar.

Para estudiar estas áreas, la psicología se vale de recursos llamados modelos de personalidad, que son clasificaciones de la personalidad de acuerdo al tipo de carácter que tiene un individuo. A continuación, se muestran dos modelos que serán de utilidad al momento de analizar a los personajes.

### **1.2.2.1 Modelos del Eneagrama**

Para estudiar la personalidad, la psicología ha desarrollado una clasificación mediante la utilización de tipos de personalidad. Esta asignación se puede obtener a través de la realización de tests que aplican modelos de análisis de la personalidad. Esto es de gran ayuda, ya que nos permite delimitar las características de los individuos dentro de estos tipos.

Una de las estrategias más utilizadas para clasificar los tipos de personalidad es el eneagrama, que contiene nueve clasificaciones de personalidades. Riso y Hudson presentan este eneagrama en su libro “La sabiduría del eneagrama” (Hudson y Riso, 2001) y es uno de los tests más populares para analizar la personalidad. A continuación, se enumeran las 9 personalidades, con el nombre del tipo de personalidad, una frase que lo caracteriza y una breve descripción:

- 1.-caracteriza por ser perfeccionista y estar en constante búsqueda de la perfección. A veces, pueden experimentar ira interior que tratan de no mostrar al exterior, ya que no la consideran una cualidad perfecta. Además, suelen ser

muy detallistas y ordenados, y suelen hablar en términos de bien y mal. En su estado más sano, son tolerantes y éticos, y se comprometen con lo que hacen. (Hudson y Riso, 2001). Un ejemplo de este tipo de personalidad lo podemos encontrar en el personaje Nani de Lilo y Stitch (2002).

2.-El ayudador (“Me interesan las personas.”) Son personas cuya atención está puesta en los demás y en sus necesidades, y en cómo ayudarlos. Esto puede llevarlos a tener bastante orgullo, ya que este tipo de personalidad requiere sentirse necesitado. No están tan enfocados en sus propias necesidades, que suelen postergar por los demás, pero interiormente esperan agradecimiento a cambio. En su estado más sano, son realmente altruistas (Hudson y Riso, 2001). Un ejemplo de este caso se da en el actuar inicial del personaje Lilo de Lilo y Stitch (2002).

3.-El triunfador (“Si trabajo mucho, sé que seré capaz”) Son personas pendientes de su imagen y del éxito. Son muy laboriosos y trabajadores, muy efectivos y también individualistas. Por su eficiencia y gran actividad, pueden poseer una amplia vanidad. Están muy identificados con su trabajo y suelen conseguir lo que se proponen, sobresaliendo en ello, y también a



Fig. 1.10 Eneagrama con 9 tipos de personalidades y su relación. (Hudson y Riso, 2001).

veces usando la mentira. Son sinceros y muy productivos (Hudson y Riso, 2001). Un ejemplo de este caso se da en el actuar final del personaje Nani de Lilo y Stitch (2002).

4.-El individualista (“Primero yo y luego los demás”) Son personas con intereses artísticos profundos y una sensibilidad muy especial y particular. Se consideran a sí mismos distintos de los demás, con quienes no suelen identificarse fácilmente o sentirse comprendidos. Necesitan destacar entre la multitud. Pueden caer en la envidia y creer que nunca tendrán aquello de lo que carecen, quedándose enganchados al pasado. En su estado más sano, son muy empáticos y creativos (Hudson y Riso, 2001). Un ejemplo de este caso se da en el actuar inicial del personaje Stitch de Lilo y Stitch (2002)

5.-El investigador (“¿Qué pasa aquí?” “¿Y si lo intentamos de otra manera?”) son personas con intereses científicos y de gran profundidad. Son muy analíticos y objetivos en su observación, lo que los convierte en grandes observadores. Pueden ser avariciosos en su búsqueda de conocimiento y suelen ser muy autosuficientes, evitando hablar de sus sentimientos. En su estado más saludable, son desapegados y generosos (Hudson y Riso, 2001).

Un ejemplo de este caso se da en el personaje del Dr. Jumba Jookiba de Lilo y Stitch (2002).

6.-El leal (“Te apoyaré por encima de todo”) son personas con una gran afinidad por las normas, reglas y la moral, lo que los hace muy fieles y leales. Son excelentes amigos y asistentes, pero también pueden estar cargados de miedos y preocupaciones. Necesitan una figura de autoridad o guía, aunque a veces puedan huir de ella. A pesar de mostrarse seguros y autoconfiados, pueden sentir dudas y miedos en su interior. En su estado más saludable, son valientes y buenos compañeros (Hudson y Riso, 2001). Un ejemplo de este caso se da en el personaje de Stitch al final de Lilo y Stitch (2002).

7.-El entusiasta (“Aún no tengo claro qué quiero ser cuando sea mayor”) son personas atraídas por el placer y llenas de alegría y entusiasmo por la vida. Son muy entretenidos y disfrutan de hacer planes, pero a veces pueden huir del presente y evitar situaciones dolorosas o compromisos a largo plazo. Al no querer perderse nada, pueden no profundizar en nada. En su estado más saludable, son animadores y disfrutan del presente como nadie (Hudson y Riso, 2001). Un ejemplo de este caso se da en el personaje de Pleakley en Lilo y Stitch (2002).

8.-El desafiador (“Soy dueño de mi destino”). Son los justicieros que se guían por un sentido de justicia e injusticia que puede llevarlos a reaccionar con fervor. Sin embargo, pueden caer en la lujuria, los excesos y el autoritarismo. Son líderes naturales porque poseen mucha autoconfianza y necesitan ser fuertes y prevalecer sobre las circunstancias. Tienen una fuerte personalidad y se posicionan como defensores de “los suyos”. En su estado más sano, son protectores y ayudan al otro de manera magnánima (Hudson y Riso, 2001). Un ejemplo de este caso se da en el personaje de Grand Council woman en Lilo y Stitch (2002).

9.-El pacificador (“Sigo la corriente”). Son personas pacíficas y mediadoras que no les gusta el conflicto, del cual a menudo huyen. Pueden caer en la pereza y se mimetizan con el entorno, lo que les dificulta expresar sus necesidades. Entienden todas las opciones y es muy difícil discutir con ellos, ya que no dan lugar a la discusión. Son tranquilos, serenos y calmados. En su estado más sano, son muy buenos mediadores y consiguen calmar los extremismos. Un ejemplo de este caso se da en el personaje de Cobra Bubbles en Lilo y Stitch (2002).

#### **1.2.2.2 Modelo OCEAN**

Otra estrategia utilizada para definir la personalidad es el Modelo de los Cinco Grandes, que analiza cinco factores o dimensiones de la personalidad. Estos factores fueron descubiertos a través de una investigación sobre las descripciones de personalidad (Goldberg, 1993). La primera mención pública de este modelo de cinco factores se debe al psicólogo Louis Leon Thurstone en 1933.

Los factores del modelo OCEAN consisten en un conjunto específico de rasgos de carácter. Estos factores son representados por una letra que en su con-

junto forman el acrónimo OCEAN. A continuación, se muestran los cinco tipos de personalidad de este modelo, mostrando la letra que lo representa, el nombre, las palabras que lo podrían sintetizar y, en la parte inferior, una breve descripción.

**O** Openness o apertura a nuevas experiencias. Fantasía, estética, sentimientos, acciones, ideas y valores.

Es la dimensión que ha originado más confusiones y desacuerdos del modelo de los cinco factores; sin embargo, sus elementos constituyentes son la imaginación activa, la sensibilidad estética, la atención a las vivencias internas, gusto por la variedad, curiosidad intelectual e independencia de juicio. El individuo abierto es original e imaginativo, curioso por el medio externo e interno, con vida y experiencias más ricas e interesado por



Fig. 1.11 En la película Lilo y Stitch (Sanders, 2002) de los estudios Disney, el personaje STICH pasa de una personalidad Tipo 4 (individualista) a una personalidad Tipo 6 (El leal), es decir, al principio de la historia es un extraterrestre agresivo que huye pasando, pero al final, es domesticado y se integra como un miembro de una familia, mostrando así un cambio radical en su personalidad siendo coherente con el arco dramático que tiene un personaje dentro de la narración.

Fuente de la imagen: <http://animationclub.ru/blogs/2575/1913/2>

ideas nuevas y valores no convencionales. En su polo opuesto el individuo tiende a ser convencional en su conducta y apariencia, prefieren lo familiar a lo novedoso y son social y políticamente conservadores (Thurstone, 1933).

**C** Conscientiousness o responsabilidad. Competencia, orden, sentido del deber, necesidad de éxito, autodisciplina, deliberación.

También conocido como “Conciencioso” Esta dimensión tiene sus bases en el auto-control, no sólo de impulsos sino que también en la planificación, organización y ejecución de tareas. Por esta razón a este factor también se le ha denominado como “voluntad de logro”, ya que implica una

planificación cuidadosa y persistencia en sus metas. está asociado además con la responsabilidad, confiabilidad, puntualidad y escrupulosidad. El concienzudo es voluntarioso y determinado, de propósitos claros. El polo opuesto es más laxo, informal y descuidado en sus principios morales (Thurstone, 1933).

E Extraversión o extroversión. Cordialidad, gregarismo, asertividad, actividad, búsqueda de emociones, emociones positivas.

La Extraversión se caracteriza por la alta sociabilidad, tendencia a la compañía de otros, atrevimiento en situaciones sociales, tendencia a evitar la soledad. Existe una tendencia alta a experimentar emociones positivas tales como alegría, satisfacción, excitación, etcétera. Son asertivos y habladores, necesitan constante estimulación (sensaciones nuevas).

Lo opuesto sería la Introversión, que suele caracterizarse por ser reservados, son confundidos por antipáticos, poco dependientes de otros, prefieren lo conocido y habitual. Preferencia a estar solos antes que en situaciones sociales muy animadas. No quiere decir que sean introspectivos e infelices. En situaciones como círculos cerrados de amigos pueden ser tan animados y habladores como los extravertidos (Thurstone, 1963).

A Agreeableness o amabilidad. Confianza, franqueza, altruismo, modestia, sensibilidad hacia los demás, actitud conciliadora.

Refleja tendencias interpersonales. En su polo positivo, el individuo es altruista, considerado, confiado y solidario. En su polo opuesto, el individuo es egocéntrico, escéptico y competitivo. Otra definición de esta dimensión, denominada por sus autores como Complacencia amistosa versus No complacencia hostil (Dingman y Takemoto-chock, 1981), se refiere a su polo positivo como la capacidad de establecer relaciones interpersonales amistosas, mientras que su polo negativo hace referencia a establecer relaciones hostiles. Aunque social y psicológicamente es más saludable el polo positivo, no siempre es así ya que la “no agradabilidad” en sus componentes de escepticismo y pensamiento crítico es necesaria para el desarrollo de muchos ámbitos del quehacer humano, como por ejemplo en la ciencia (Thurstone, 1963).

N Neuroticism o inestabilidad emocional. Ansiedad, hostilidad, depresión, ansiedad social, impulsividad y vulnerabilidad

Según Hans Eysenck (1963) es un rasgo de la personalidad que, con puntuaciones altas, conlleva una inestabilidad emocional, ansiedad, mucha preocupación, etc. Presentan una percepción sesgada hacia las situaciones negativas que hacen que continúen sintiendo emociones negativas. Se caracteriza por la falta de homogeneidad en la conducta, baja tolerancia al estrés, poca sociabilidad, etc. (Thurstone, 1963).

Es importante señalar que la investigación referente a psicología del presente texto no tiene la finalidad de psicoanalizar a los personajes, más bien es una herramienta que propiciará más opciones certeras para la realización del diseño de personaje.

### **1.2.3 Los arquetipos**

Las historias y mitos que han trascendido a lo largo de la humanidad son relatos donde los personajes emprenden una búsqueda y enfrentan obstáculos en su camino. Estos personajes tienen rasgos definidos que se repiten

en mitos y leyendas de diversas regiones del mundo, convirtiéndolos en arquetipos con características universales y definidas de personalidad.



Fig. 1.12 Personaje Lilo de la película Lilo y Stich (Sanders, 2002). De acuerdo al modelo de los 5 grandes, el personaje Lilo se clasificaría dentro de los factores N Neurosis. Lilo pasa por una inestabilidad emocional por la pérdida de los padres, su lucha interna es encontrar un sustituto de ellos. A lo largo de la historia pasa por diversos trastornos como el de ansiedad, expresado en la insistencia por una mascota, hostilidad, hacia su hermana que no acepta como sustituto materno, depresión, porque ha dejado de ser el centro de atención. Fuente de la imagen: <http://i082.radikal.ru/1110/14/5f4c9d8dc87a.jpg>

La palabra “arquetipo” proviene del griego “arjé”, que significa fuente u origen, y “typos”, que significa impresión o molde original del que derivan las cosas. En otras palabras, un arquetipo es un modelo o ejemplo principal o inicial utilizado para moldear los pensamientos y actitudes de los individuos o grupos sociales, siendo los arquetipos la referencia original para la generación de otros modelos mentales.

El concepto de arquetipo fue propuesto por el psicólogo Carl Jung para explicar las imágenes oníricas y de fantasía relacionadas con las diversas religiones, mitos y leyendas de las culturas del mundo, conocidas como “imágenes arquetípicas”. Todas estas imágenes están integradas de manera ancestral y básica en el inconsciente colectivo (Jung, 2005).

En la teoría de Jung, el inconsciente no sólo comprende los recuerdos personales (como mencionó Freud), sino también elementos del inconsciente colectivo de toda la humanidad (Frager, 2001:20). Según el psicólogo suizo, el inconsciente colectivo puede considerarse como un gran contenedor de imágenes compartidas por todos los seres humanos. Estas imágenes son manifestaciones de símbolos primitivos que reflejan la mente o psique (Jung, 2005). Debido a su carácter universal y primordial, los arquetipos son herramientas útiles para la construcción de personajes.

Jung aclaró el concepto al afirmar que “no se trata de representaciones heredadas, sino de posibilidades heredadas de representaciones. Tampoco son herencias individuales, sino, en lo esencial, generales, como se puede comprobar por ser los arquetipos un fenómeno universal” (Jung, 2005). Los arquetipos son formas de reaccionar y responder al mundo de manera cotidiana, son imágenes primordiales que representan fuerzas instintivas de la colectividad.

Existen diversos arquetipos, como el nacimiento, la muerte, dios, el viejo sabio, el padre, la madre, el héroe, entre otros. Todos ellos son representaciones del inconsciente que abarcan cualquier tiempo y lugar, y también incluyen imágenes de sueños y mitos con un significado emocional. Los arquetipos se manifiestan a nivel individual y colectivo, y Jung consideraba que cada generación requería comprender su forma, contenido y efectos.

Para ejemplificar esto, tomaré a los personajes principales de la película “The Secret of Kells” (2009) de Tom Moore y analizaré los arquetipos que representan. Estos arquetipos son: el viejo sabio, representado por Aidan. Este arquetipo también es conocido como el anciano sabio, el senex o el hombre viejo en latín. Según Jung, el viejo sabio está relacionado directamente con la figura del mago que surge de las imágenes de los hechiceros de las sociedades primitivas. Es un espíritu inmortal que ilumina con la luz del sentido el caos de la vida pura y simple. Es un iluminador, perceptor y maestro. Sin embargo, como todo arquetipo, incluye su polaridad; en su forma negativa, es el padre frío y devorador, representado en la mitología griega por Saturno o Cronos.

El arquetipo del anciano sabio también puede aparecer como un extranjero, es decir, alguien que proviene de otra cultura o nación, cuya función es asesorar. En la época medieval y en la fantasía, se le representa como un mago o como un ermitaño. El ejemplo más conocido es el mago Merlín de la leyenda del rey Arturo.

El personaje de Brendan en Secret of Kell representa el arquetipo del héroe, quien encarna los valores de su cultura. El héroe es el encargado de llevar a cabo una hazaña extraordinaria y digna de reconocimiento, y por eso está dispuesto a sacrificar su vida y a enfrentar los peligros que se le presenten. Durante su camino, el héroe sufrirá marcas, tanto internas como externas, que son manifestaciones de su transformación irreversible y de su maduración y entendimiento.

En la historia de Secret of Kell, el arquetipo del viejo sabio enseña y guía al héroe. Pero resulta interesante que, al final de la película, el héroe, al salir victorioso a través de su sacrificio, se convierte a su vez en el arquetipo del anciano sabio. Cuando se muestra como adulto, en su diseño se pueden reconocer características de Aidan. Esto nos indica que los arquetipos se unen en un todo, lo que Jung llamó “individuación”. Este proceso conduce a la creación de un individuo psicológico, una unidad indivisible, un todo. Según Jung, “individuación significa llegar a ser un individuo, y en cuanto que por individualidad entendemos nuestra peculiaridad más interna, última e incomparable, llegar a ser uno mismo. Por eso, individuación podría traducirse también como simbiosis o autorrealización.” (Jung, 2005:70).

Las Fig. 1.15 a fig. 1.20 son una muestra comparativa de los arquetipos del viejo sabio y el héroe, se muestran de 3 representaciones gráficas del mismo arquetipo, cartas de tarot, película animada y pintura. Podemos apreciar algunas similitudes gráficas del arquetipo en las 3 diversas manifestaciones gráficas, por ejemplo, en el caso del héroe se muestra a un joven y en el viejo sabio un anciano barbado.

El ámbito psicológico engloba partes que son intangibles pero determinantes de cómo es un personaje, el ámbito más interno del diseño de personaje, con el reuniremos información suficiente sobre la personalidad y carácter para continuar al siguiente ámbito donde utilizaremos herramientas formarles para concretar lo encontrado en el ámbito psicológico.



Fig. 1.13 y Fig. 1.14 Secret of Kell (2009). Aidan instruye a Brendan en los secretos del libro de Kells al lado la comparación de los dos personajes Brendan niño y que al mezclar las formas se llegó al diseño de diseñar Brendan adulto. Fuente de imagenes <http://barryreynoldsfeaturedesign.blogspot.mx/2011/05/secret-of-kells-main-characters.html>

### 1.3 Ámbito Formal

Quizá el ámbito formal es el más evidente en el dominio del diseñador de personaje, por el empleo de la forma, textura, color, movimiento que se utilizan en el diseño para animación. Aquí veremos como el diseñador puede manipular estos recursos formales para generar a los personajes.

Describiremos disciplinas que analizan a la forma desde otro punto de vista, diferente a la plástica o la estética, además de estrategias de diseño para generar formas que representen de la mejor manera a nuestros personajes para animación.

También veremos cómo el diseño de personaje está planificado para ser un diseño que existe en una narración, siendo el movimiento un elemento de gran importancia. Para analizar el ámbito formal podemos ordenarlo de la siguiente manera:

- Definiremos el concepto de las disciplinas Fisionomía y Frenología, dedicadas al estudio de la forma del rostro
- Mencionaremos los principios de animación, relevantes para el diseño de personajes.



Fig. 1.15 El mago , carta I del tarot de Marsella



Fig. 1.16 El hermitaño, carta VIII del tarot de Marsella.



Fig. 1.17 Arturo, The Sword in the Stone, (1963)



Fig. 1.18 Merlin, The Sword in the Stone, (1963)



Fig. 1.19 Galahad, leyenda del rey Arturo (Frederic Watts, 1862)



Fig. 1.20 Saturno devorando a sus hijos (Goya, 1823)

### 1.3.1 Fisionomía y Frenología

A nivel formal, existe una disciplina que estudia los rasgos de una persona para diagnosticar su personalidad. Esta disciplina, llamada fisiognomía, fue muy utilizada en el siglo XIX, pero fue desechada por no seguir un rigor científico. Si bien no se puede aplicar a personas, es posible utilizarla en personajes de ficción. Por esta razón, definiremos el concepto de fisiognomía y su alcance como herramienta en el diseño de personajes.

La fisiognomía es el “arte de juzgar el temperamento y el carácter por las facciones, de physio-’naturaleza’ y gnomon ‘interprete, juez, el que distingue” (Gómez de Silva, 2007:304). Se basa en la idea de que al estudiar la apariencia externa, se puede conocer el carácter o personalidad de una

persona, centrándose en la forma y tamaño de los rasgos faciales. La fisiognomía parte de dos postulados:

Es absoluta y afirma que existe una correlación del 100% entre características físicas y rasgos del carácter. Según Atkinson, nuestro exterior refleja nuestro interior, y hay una correlación directa. Gracias a este vínculo, podemos conocer el estado interno infiriendo de manera apropiada el estado externo (Atkinson, 2011).

Es una ciencia, ya que existe una correlación estadística entre los rasgos físicos y de carácter, lo que sugiere una causa genética en las personas. Según W. Atkinson, al aplicar un estudio matemático y estadístico, se avala su uso y se puede considerar ciencia debido a que se utiliza el método científico.

Sin embargo, estas características de la fisiognomía han sido refutadas por la ciencia, ya que al tratar de demostrarlas con experimentos controlados, han surgido excepciones importantes a sus predicciones y estadísticas.

El principal promotor de la fisiognomía fue el alemán Johann Caspar Lavater (1741-1801), quien publicó ensayos sobre el tema y fue un estudioso de Giambattista Della Porta, que en su libro “De humana physiognomia” (Della, 1586) utiliza grabados de animales para ilustrar características humanas. La popularidad surgida por la fisiognomía en el siglo XIX se extendió a las artes, y se pueden encontrar pinturas y cuentos literarios que siguen estos postulados.

Si bien este conocimiento no concuerda al 100% con la realidad, puede ser una herramienta útil en el mundo de la ficción y puede aplicarse a los personajes que viven en las historias. La fisiognomía, desde el punto de vista científico, no está avalada, sin embargo, se pueden utilizar los argumentos de la fisiognomía en el diseño de personajes ficticios debido a su postulado sobre la relación que tienen las expresiones faciales con las emociones y sentimientos. Por lo tanto, si un personaje al ejecutar una acción lo hace movido por una decisión detonada desde su interior por una emoción, es consecuente que esta se exprese también en su cuerpo.

La frenología, por otro lado, estudia los tamaños y proporciones de la cabeza y su relación con la personalidad. Fue creada en 1800 por el médico alemán Frans Joseph Gall y tiene como objeto de estudio la forma y tamaño del cráneo para determinar los rasgos de carácter y personalidad. La palabra proviene del griego “fren”, que significa “mente”, y “logos”, conocimiento (Gómez de Silva, 2007:304).

La frenología fue popularizada en la Inglaterra victoriana por el abogado escocés George Combe, quien llegó a fundar la Sociedad Frenológica de Edimburgo. Combe reunió los postulados del doctor Gall en la obra “A System of Phrenology” (1830). Dicha obra contenía ideas polémicas de la frenología que reafirmaban el racismo imperante de la época (Atkinson, 2011).



Fig. 1.21 Ilustración del libro De humana physiognomia (1586) de Giambattista della Porta. (Giambattista,1995).

Fig. 1.22 Ilustración típica encontrada en un libro de Fisionomía (Siglo XIX), a la izquierda “Desesperación”, a la derecha “Ira mezclada con Miedo” (Giambattista,1995).

La frenología se basaba en que el cerebro era el órgano de la mente, que posee un conjunto de facultades, donde el cráneo era una manifestación exterior del cerebro. La principal ocupación de la frenología es el estudio de la personalidad y el carácter, asegurando predecir comportamientos, conductas y capacidades intelectuales. En resumen, la frenología estudia el tamaño del cráneo con el propósito de definir la personalidad del individuo.

En lo que respecta al diseño de personajes, podemos utilizar la frenología para diseñar la cabeza de los mismos, modificando su tamaño y forma para crear una equivalencia entre las ideas, la inteligencia y la cabeza del personaje. Un ejemplo de esto se puede observar en el personaje de Megamente, de la película Megamind (2010) dirigida por Tom McGrath. Este personaje es un villano con una inteligencia extraordinaria, lo cual se demuestra visualmente en su diseño al contar con una cabeza exageradamente grande, sugiriendo que tiene un cerebro muy desarrollado y, por ende, una inteligencia sobresaliente.

### 1.3.2 Principios de animación relevantes para el diseño de personaje

Si bien los 12 principios de animación<sup>4</sup> están enfocados en proveer de movimiento a un personaje, hay ciertos principios que son muy cercanos al diseño de personaje. A continuación, se muestran estos principios y su relevancia como herramientas para la construcción de personajes.

El principio de personalidad (acting) nos indica la manera de expresarse y moverse por el escenario. Este movimiento determina el carácter del personaje, es decir, su actuación nos comunica. El cuerpo del personaje es el lenguaje no verbal que nos mostrará cómo es. Por ejemplo, en el largometra-

je Bambi (1942) de Disney, Frank Thomas anima a un Bambi torpe al dar sus primeros pasos. Este primer movimiento del personaje le da una carga de inocencia que tendrá en la película. Este principio hace evidente algo importante al momento de diseñar un personaje de animación: el movimiento.

Bambi tuvo problemas de producción. En su libro “The Illusion of Life” (1981), Frank Thomas y Ollie Johnston escribieron acerca de cómo el equipo terminó en un edificio totalmente separado, aislado del resto del estudio, preguntándose si su trabajo nunca vería la luz del día. Walt Disney quería un realismo en los animales. Profesores de anatomía animal instruían a los animadores en este ámbito. Incluso llevaron un venado a los estudios para ver su forma, movimientos y el “actuar” de un venado. El venado, llamado Bambi por los animadores, se quedó a dormir varios días en el estudio, esto también fue dibujado. A pesar del aspecto que quería Disney, se mezcló con un diseño antropomorfizado debido a que el público al que estaba dirigido eran los niños. En la película, finalmente se representó a los personajes con movimientos realistas, pero sus emociones y acciones son más antropomorfizadas. Debido a la importancia del antropomorfismo, me adentraré a este concepto en un capítulo posterior donde será pertinente su explicación para entender las partes integrantes de la estrategia de diseño de personaje Bambi.

El principio de la exageración nos ayuda a acentuar la acción de un personaje para hacerla más impactante. Este principio no solo se aplica al movimiento, sino que también es viable su aplicación al diseño del personaje. La expresión facial y del cuerpo del personaje puede adquirir un carácter diferente si se realiza con un estilo más cercano a la realidad o si se exageran facciones y formas. Es decir, la exageración de rasgos, facciones y características físicas de un personaje nos puede comunicar su personalidad.

La película “Blancanieves y los siete enanos” de Disney (1937) ejemplifica dos diversas maneras de diseño de personaje utilizando este principio. Los personajes principales de la película tienen un diseño más “realista”, mientras que los enanos tienen un diseño exagerado. El diseño de Blancanieves se basó en las facciones y movimientos de la actriz y bailarina de 14 años Margie Champion, quien bailaba e improvisaba delante de los animadores que buscaban plasmar la esencia de Blancanieves. También se le grabó en 16mm como referencia.

Para los enanos, si bien partieron de los movimientos de actores, se exageraron sus facciones, movimientos y expresiones. Vemos que, aunque los personajes humanos son diseñados apegados a lo real y el diseño de los enanos es de formas exageradas, ambos se integran a la narración visual.

Este principio de exageración al diseñar los personajes lo retoma de manera importante John Kricfalusi al diseñar los personajes de la serie “Ren y Stimpy” (1991-1996) producida por Spumco. Ren (Ren Hoek) es un chihuahua

<sup>4</sup>Ollie Johnston y Frank Thomas, escribieron en 1981 el libro *The Illusion of Life: Disney Animation*, donde recopilaban sus experiencias durante su labor en las producciones animadas de los estudios Disney, recopilando los 12 principios básicos para realizar dibujos animados. Es tal su importancia que aun en nuestros días, y con los avances tecnológicos digitales modernos, se siguen utilizando.

Fig. 1.23 Frank Thomas, estudiando el venado “Bambi” para diseñarlo y animarlo

Al dibujar, el tener la referencia de un ser vivo, brinda al oportunidad de conocer su movimiento y desplazamiento por el espacio, se obtiene mucho más información de cómo es y comportamiento que en una referencia fotográfica, también es un punto de partida para estimular otros sentidos y enriquecer la manera en que se aborda el diseño del personaje.



Fig. 1.24 Estudios anatómicos basados en Bambi. El observar y analizar el funcionamiento anatómico ayuda a entender la manera en que se mueve un ser vivo. Si uno de los intereses de la animación es el movimiento es importante investigar cómo está conformado, en este caso, el cuerpo del venado para esta función.



neurótico y Stimpy (Stimson J.) es un gato bobo, ambos viven aventuras de humor negro y surrealista en un contexto que simula a los Estados Unidos de los años 50 debido a la estética y música de esa época. Kricfalusi diseñó a estos personajes en 1978 durante la universidad en el Sheridan College de Canadá. Kricfalusi afirma haber sido inspirado en la fotografía de la postal “New York City” (1946) de Elliot Erwitt.

El diseño de Stimpy está inspirado en los gatos de la animación “A Gruesome Twosome” de la serie animada “Piolín” de Warner, donde los personajes tenían la nariz grande y de colores. Su diseño exagera proporciones, pero este cambio de proporción se encuentra armónico entre las partes y el todo en el personaje.

Estos principios son muy sólidos y desde los años 30 hasta nuestros días se siguen aplicando, nos muestran un método establecido y funcional que animadores a lo largo del tiempo y del mundo han utilizado. Por esta razón me parece importante mencionarlos, quizás por establecer cierta “seguridad” para diseñar personajes y animar sea el método más recurrido en animaciones comerciales, pero este método propició otros caminos.



Fig. 1.25. Margie Champion (1919), actriz y bailarina referencia para animar a Blancanieves, (abajo) aquí aparece a los 90 años. También fue referencia de animación de los hipopótamos danzantes de Fantasia (1940)



Fig. 1.26. Diseños preliminares de Blancanieves, en ellos vemos una evolución de exageraciones de formas faciales de un estilo exagerado a un estilo mas cercano a lo real.

Algunos autores se han preguntado, en verdad ¿se tiene que aplicar lo que marcan estos principios al pie de la letra?. Este cuestionamiento fomentó otras maneras de realizar animación, como la animación experimental, lo cual mantiene el arte de la animación en constante transformación plástica y teórica.

Fig. 1.27 . Diseños preliminares de los enanos de la película “blancanieves y los siete enanos”.



#### 1.4 Ámbito Narrativo

El diseño de personajes en el cine de animación tiene una función estética evidente, pero no es la única. Quizás lo que más me interesa destacar es su función narrativa. En cualquier narración, los personajes adquieren gran importancia, ya que son el medio conductor a través del cual se cuenta la historia. Al diseñar un personaje teniendo en cuenta la trama, se construye un puente de comunicación con el espectador mediante el lenguaje audiovisual. De esta manera, se puede comunicar el carácter del personaje sin necesidad de palabras y se le dota de significado a través de sus acciones, complementando así la narración.

Un ejemplo que muestra esto es el diseño del personaje de la estrella en la película “Nocturna” (2007). En la trama de la historia, las estrellas tienen un papel importante y su diseño es único y posee un carácter narrativo. Quizás lo primero que viene a la mente al mencionar una estrella es su forma clásica de cinco puntas. Sin embargo, en la película “Nocturna” se presenta

Fig. 1.28 Ren Hoek, Kricfalusi (1991) Y Postal New York City (1946) por Elliot Erwit, aquí un perro chihuahua vestido con un suéter, el vestir al animal nos da un acercamiento a lo humano, quizá es lo que inspiró al realizar a Ren, ya que este personaje animado tiene características antropomorfas.



Fig. 1.29 Stimp, Kricfalusi (1991) y fotograma de la animación A Gruesome Twosome, Kricfalusi ha reconocido siempre la influencia en su trabajo de las animaciones de la Warner



de manera diferente. La estrella se muestra como un títere colgado de un solo hilo con una cabeza que asemeja a una bombilla, pero su rasgo más importante narrativamente hablando es un interruptor en la espalda que tiene la función de encender o apagar la estrella.

Este último rasgo no solo cumple una función estética y conceptual, sino que también tiene la cualidad de generar acciones. Gracias a esto, nos adentramos en la historia, ya que es la clave para que el protagonista enfrente su miedo a la oscuridad. Al final de la historia, esta estrella es la última que permanece encendida, y el protagonista la apaga para vencer su miedo. Si se eliminara esta característica del personaje de la estrella, la historia se desmoronaría y el clímax no ocurriría.

En mi opinión, la función primordial del diseño de personajes en una historia no se limita a darles forma y rostro, sino que también implica propiciar e intensificar las acciones dramáticas. Es importante recordar que los personajes y las acciones en una historia están interconectados y se influyen mutuamente, transformándose el uno al otro.

En esta sección del capítulo, se aborda lo siguiente:

- La definición del conjunto narrativo, es decir, de la historia y de los elementos que la hacen posible.
- El concepto de esferas de acción, acuñado por Vladimir Propp.
- La clasificación de los personajes según su función narrativa, basada en el teatro griego.

#### 1.4.1 El todo narrativo

La narración como un acto antiguo de la humanidad, siempre ha perseguido un propósito en que el relato cree un interés profundo en su escucha, que no sólo abra sus oídos ante las narraciones sino también su mente y corazón. La narración es la consecuencia del acto de narrar, cuando un narrador nos comunica un relato de una manera singular. Narrar proviene del “latín *narrare* ‘narrar, dar a conocer, hacer saber’, de *gnarus* ‘que conoce que sabe’” (Gómez de Silva, 2007:62).

Es importante señalar que la narración no es solo contar una historia, sino que tiene características específicas y profundas que van más allá de la suma de las acciones que la conforman. Jacques Aumont nos proporciona una definición clara y precisa de lo que es narrar: “Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario” (Aumont, 1989:92). Esta



Fig. 1.30. Fotograma de la película *Nocturna* (García, A. y V. Maldonado, 2007), el personaje de la estrella tiene un diseño no convencional pero que funciona en la narración de la película.

definición contiene dos elementos importantes que están presentes en toda narración: el acontecimiento puede ser real o imaginario y está construido en base a acontecimientos.

Los acontecimientos son acciones que suceden en la narración y, por su naturaleza, ocurren en un espacio y tiempo determinado, y principalmente tienen una consecuencia que desemboca en un cambio en algún sentido, por lo que se les suele llamar acciones dramáticas. Con base en este concepto, podemos afirmar que “una narración es una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y el espacio” (Bordwell y Thompson, 1995:65).

Estos acontecimientos suceden uno tras otro en un orden específico, teniendo una progresión de acciones que son consecuencia de la acción anterior. “Por lo general, una narración comienza con una situación, se produce una serie de cambios según un esquema de causa y efecto, y finalmente se crea una situación nueva que provoca el final de la narración” (Bordwell y Thompson, 1995:65).

La narración es un acto antiguo de la humanidad que siempre ha perseguido un propósito: crear un interés profundo en su audiencia, abriendo no solo sus oídos sino también sus mentes y corazones. Narrar es comunicar un relato de una manera singular, y proviene del latín “narrare”, que significa “narrar, dar a conocer, hacer saber”, y de “gnarus”, que significa “que conoce, que sabe” (Gómez de Silva, 2007:62).

Es importante precisar que la narración no se limita a contar un relato, sino que tiene características específicas y profundas. Jacques Aumont nos brinda una definición primaria y concreta de narrar: “Relatar un acontecimiento, real o imaginario” (Aumont, 1989:92). Esta definición contiene dos elementos importantes que se encuentran en toda narración: puede ser tomada de la realidad o ser una idea creada en la mente, y está construida en base a acontecimientos.

Los acontecimientos son acciones que suceden en la narración, por su naturaleza, suceden en un espacio y un tiempo determinado, y principalmente, tienen una consecuencia que desemboca en un cambio en algún sentido, por lo que se les suele llamar acciones dramáticas. Podemos afirmar que “Una narración es una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurren en el tiempo y el espacio” (Bordwell y Thompson, 1995:65).

Además, toda narración tiene un principio y un fin, es decir, es finita, y todas las acciones que la componen tienen la intención de conducirnos a un final. Estas acciones nos llevan por un camino de altibajos, cambios y emociones que culminan en un desenlace. La estructura clásica de los 3 actos dramáticos, acuñada por Aristóteles, se compone de tres partes: la introducción, el desarrollo y el desenlace.

La introducción es la acción o acciones iniciales, donde se presenta el ambiente y el mundo que contendrá la historia y se desarrolla un problema a resolver. El desarrollo, también llamado nudo, es el momento de mayor ten-

sión, donde se presentan las grandes acciones transformadoras que buscan resolver el problema planteado en la introducción. Finalmente, el desenlace es el acontecimiento final que libera la tensión generada en el desarrollo de la narración, nos muestra las consecuencias de los acontecimientos anteriores y nos muestra el mayor cambio comparado con la situación inicial.

Aunque no todas las narraciones contienen esta estructura, es la más recurrida. Esta estructura está contenida en las narraciones que comúnmente llamamos historias y se utiliza recurrentemente en el cine narrativo. La historia se puede definir como “el significado o el contenido narrativo” (Aumont, 1989:113), es decir, la historia no se limita a mostrar o contar los acontecimientos, sino que trata de generar un significado.

Ahora bien, las acciones contenidas en una historia no son generadas espontáneamente, sino que son realizadas o propiciadas por entes actantes llamados personajes. “Normalmente, los agentes de la causa y el efecto son los personajes. Al crear los hechos y reaccionar ante ellos, los personajes desempeñan un papel dentro del sistema formal de la película” (Bordwell y Thompson, 1995:68). Como vimos al inicio del capítulo, por esta razón, los personajes son parte fundamental de la historia.

“Desde tiempo inmemorial, todo buen relato refleja un crecimiento y registra un cambio en todos sus personajes” (Snyder, 2010). Si los personajes cambian dramáticamente, también lo hará su diseño, ya sea un cambio de ropa, una alteración en su forma o un cambio en la iluminación. Si la narración afecta al diseño, también sucede a la inversa, por lo que el diseño de personajes no solo debe verse como una creación de formas, sino como una creación narrativa. Este es el principal postulado de esta investigación. Los personajes están incluidos en un mundo donde ejercen impulsos dramáticos que influyen en otros personajes, en los escenarios y en todo su entorno.

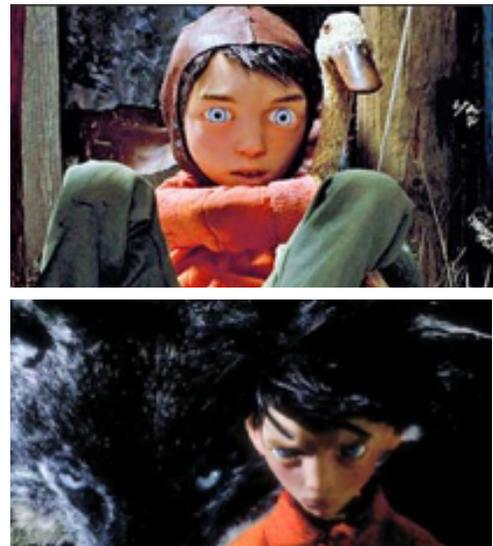
Si el todo narrativo es el mundo contenido en la historia, la relación entre los elementos y las acciones de este mundo consigo mismo y con los demás actores, es preciso que el diseñador de personajes conozca este mundo y los hilos que ejecutan toda acción dentro de este, porque será el responsable no solo del diseño sino también de la manera en que se narra la historia.

“En una película narrativa, los personajes tienen ciertas características: normalmente tienen cuerpo y a menudo poseen rasgos de carácter” (Bordwell y Thompson, 1995:68). Forma y contenido están ligados, y uno influye en el otro, por lo que las decisiones que tomemos en el diseño de nuestro personaje influirán en toda la narración de la película. Si todas las herramientas y estrategias que tenemos a nivel formal y visual las subordinamos a este todo narrativo, la historia que se cuenta cobrará fuerza.

#### **1.4.2 Esferas de acción de los personajes VLADIMIR PROP.**

Vladimir Propp, nacido en Rusia en 1895, estudió y analizó los componentes básicos de los cuentos populares rusos para identificar sus elementos narrativos. Propuso llamar “actantes” a los personajes, que para él no se definían por su estatus social o su psicología, sino por su “esfera de

Fig. 1.31. Fotogramas del cortometraje Peter and the Wolf. En el cortometraje Peter and the Wolf (2006) de Suzie Templeton, (Templeton, 2006) podemos ver cómo cambia el diseño de Pedro, en un inicio es un chico tímido y reprimido por su abuelo, esta representación está ejemplificada por su cabello que es oculto por su gorro, pero a medida que pasan los acontecimientos en la historia, vemos como Pedro revela su carácter, adquiere valor y se enfrenta a su represor liberando al “lobo” que lleva dentro, así el gorro nunca más vuelve a estar en la cabeza de Pedro y adquiere un semblante similar al lobo de la historia. Inclusive hay tomas de detalles a los ojos de Pedro y a los del lobo mostrándonos que no hay diferencia alguna. La manera en que están diseñados su ojos y su vestuario nos ayuda a contar la historia.



acción”, es decir, por el conjunto de funciones que cumplen en el interior de una historia (Aumont, 1989).

En su libro “Morfología del cuento” (Propp, 1928), menciona que las esferas de acción son un grupo de acciones o funciones que suceden en una narración, y que estas acciones son realizadas por los personajes de la historia. Desde el punto de vista de las acciones, no importa si las realizan uno o más personajes, lo importante es que son motores que mueven la historia hacia adelante. Vladimir Propp las agrupa de la siguiente manera:

**AGRESOR:** es el malvado que realiza la fechoría que provocará que el héroe salga en busca de algo preciado para él, y que se enfrenta, persigue y combate al héroe.

**DONANTE:** es todo personaje que provee de herramientas o conocimiento al héroe para vencer al malvado, ya sea que lo transmita directamente o ayude a obtenerlo.

**AUXILIAR:** es un amigo que va al lado del héroe, le ayuda durante las persecuciones o bien le ayuda a desplazarse.

**PRINCESA:** es el objeto de acción o personaje deseado o que se busca.

**MANDATARIO:** es quien manda u ordena al héroe ir por el objeto del deseo (princesa).

**HÉROE:** es el ejecutor de las principales acciones, y comprende la partida para la búsqueda, reacciones ante las exigencias del donante, recorrido del camino y obtención del objeto del deseo.

Las esferas de acción ofrecen 3 posibilidades de aplicación para los personajes (Propp, 2001):

- La esfera de acción es asignada solo a un personaje.
- Un personaje ocupa varias esferas de acción.
- La esfera de acción es asignada o dividida a varios personajes.

Para una mejor comprensión de estas 3 posibilidades, lo ejemplificaré con la película animada “Monsters Inc.” (Pixar, 2001).

<sup>6</sup>Sin duda Vladimir Propp con su obra Morfología del cuento añade avances en el estudio de la narración, hablar de el sería muy basto por lo que aquí solo se muestra de manera concreta la información sobre esferas de acción que es el elemento que nos servirá para la mayor comprensión del diseño de personaje. La morfología del cuento se estructura sobre 31 funciones o acciones dramáticas ejecutadas por los personajes de cuentos de hadas para generar una historia.



### Posibilidad 1

Esfera de acción: HÉROE

La esfera de acción es asignada sólo a un personaje.

Sulley es el ejecutor de las acciones centrales y que seguiremos a lo largo de la historia, cumple con las acciones de:

-Mediación o búsqueda del objeto del deseo, representado por la pequeña niña Boo.

-Reacciones ante las exigencias del donante, aquí Henry J. Waterhouse (donante) pide dar una demostración a los novatos de la compañía a lo cual accede.

-Recorrido del camino y obtención del objeto del deseo. Tras varias peripecias protege y cuida a Boo regresándola al mundo de los humanos

Fig. 1.32 Sulley. (Doctor, P y D. Silverman, 2001)



### Posibilidad 2

Esfera de acción: PRINCESA, AUXILIAR, DONANTE

Un personaje ocupa varias esferas de acción.

Es el objeto deseado (princesa) tanto por el héroe como por el malvado Randall.

Se convierte en amiga de Sully (auxiliar), y lo ayuda en la persecución.

Gracias a ella Sully entiende que por medio de la risa obtendrán más energía que por el miedo, es decir le da el conocimiento (donante) para salvar a la compañía.

Fig. 1.33 Boo (Doctor, P y D. Silverman, 2001).



### Posibilidad 3

Esfera de acción: AUXILIAR

La esfera de acción es asignada o dividida a varios personajes.

En la esfera de acción del Auxiliar, diversos personajes la realizan de diferente manera.

Mike Wazowski es fiel a Sully y lo acompaña en todas las peripecias.

Roz ayuda a Sully al final de la película en capturar al malvado y reestablecer las reglas de la compañía.

El hombre de las nieves le ayuda a transportarse revelándole la manera en que puede regresar al mundo de los monstruos.

Fig. 1.34 Boo (Doctor, P y D. Silverman, 2001).

## 1.4.3. Tipos de personajes, según el teatro griego

Otro modelo para conocer los tipos o clasificaciones de personajes es el empleado por los griegos en sus obras de teatro. Allí encontramos cuatro clasificaciones básicas que dotan de cualidades a los personajes. Si un personaje se encuentra solo en una de estas clasificaciones, se puede considerar un personaje simple y bien delimitado. Si un personaje tiene más de una clasificación o cualidad, se le puede considerar un personaje complejo.

De hecho, los personajes más complejos suelen ser los más interesantes porque hacen más creíble y verosímil su cambio en la curva dramática dentro de la historia. No es necesario que sean personas; pueden ser varias, seres no humanos, incluso una sensación o un elemento psicológico. A continuación se muestran las cuatro clasificaciones de personajes en el teatro griego:

**Protagonista:** es el personaje principal de la historia y ejecuta las acciones más importantes. La palabra “protagonista” proviene del griego “protos” (primero) y “agonistis” (luchador o jugador). Puede haber uno o varios protagonistas.

**Antagonista:** es el principal oponente del protagonista y representa la fuerza necesaria para que exista un conflicto. Es el que pone los obstáculos o el obstáculo mismo que el protagonista debe vencer. La palabra “antagonista” proviene del griego “antagonistis” (opuesto o contrario) y “agonistis” (luchador o jugador).

**Deuteragonista:** proviene del griego “deutero” (segundo) y “agonista” (competidor). Son los actores secundarios que ayudan al protagonista, son los provocadores para que el protagonista exprese sus afectos de ánimo. Es decir, están en función y ayuda del protagonista y se pueden dividir en dos binomios: razón-emoción y escéptico-alternante.

**Tritoagonista:** es el tercer actor en importancia. En algunas obras, este papel no existía o era simplemente un personaje secundario. Su función en la trama es ayudar a los dos personajes principales y resolver las situaciones secundarias.

**Razón:** es aquel personaje que siempre ayuda al protagonista de manera lógica y fría, poniendo el conocimiento por encima de todas las cosas y siendo realista en sus acciones.

**Emoción:** es todo lo contrario a “Razón”, es un personaje entusiasta y efusivo, noble de corazón, que pone los sentimientos por encima de todo.

**Escéptico:** es aquel que, aunque siempre está del lado del protagonista, duda de él constantemente.

**Alternante:** es el personaje más fiel al protagonista, tanto que en ocasiones llega a tomar su lugar, no para usurparlo, sino para sacrificarse por él.



Fig. 1.35 Mufasa (antagonista) y Simba adulto (protagonista) en *The lion king* (Allers, R. y R. Minkoff :1995) es interesante que a pesar de ser leones los dos personajes, cada uno está diseñado acorde a la clasificación de personaje que le corresponde. Diseñando con una estilización diferente generan formas específicas que se asocian al personaje sin confundirse con cualquier otro.

Neugonista: es el personaje que ayuda al antagonista o al villano. Así, esta clasificación se puede resumir en esta tabla donde las dos fuerzas básicas de acción en una narración se asignan personajes determinados. Del lado izquierdo se encuentra el conjunto de personajes a favor del protagonista y del lado derecho el grupo en contra.

Personajes de acuerdo a su clasificación del teatro griego.

<b>Protagonista</b>	<b>Antagonista</b>
Deuteragonista	
Razón – Emoción – Escéptico- Alternante	Neugonista

Las clasificaciones de personajes nos revelan las acciones que ejecutan en la narración y que tienen un carácter específico para potencializar y avanzar con la historia. Al agrupar estas acciones, son una herramienta útil para propiciar un buen camino en el diseño de personajes, ya que todos los personajes que caigan en cierta esfera compartirán ciertas características de acción, física y de diseño. Las esferas de acción son un concepto importante porque nos hace entender que un personaje no es una manifestación física en una persona o ser, sino son acciones que se pueden encarnar en un ser, en varios, en un acontecimiento de la naturaleza o en una situación, es decir, es una fuerza que se manifiesta en acciones narrativas.

En este capítulo, definimos nuestro campo de estudio al delimitar el concepto de personaje, donde nos dimos cuenta de que no solo es la cubierta de una psique que actúa dentro de una historia, sino que contiene otros ámbitos dentro de él. Al desglosar los ámbitos que contiene el diseño de personaje, apreciamos que constituyen el punto de partida para comenzar el diseño de un personaje de animación. El ámbito psicológico, que muestra el carácter y personalidad; el ámbito formal, que concierne a la forma y lo visual, y el ámbito narrativo, que engloba los elementos para contar una historia, son muestra de lo que contiene un personaje y cuyo entendimiento agilizará el camino para diseñar un personaje satisfactoriamente.

Así pues, la interrelación entre los ámbitos psicológico, formal y narrativo orientará el camino, la manera y los elementos a tomar en cuenta al momento de diseñar. El diseño tiene la función de comunicar un mensaje y en lo que se refiere al cine de animación, tiene que estar al servicio de comunicar la historia. En este capítulo queda asentado el punto de vista desde donde se mirará el diseño de personaje: el narrativo, siendo este la aportación de la investigación para acercarse al entendimiento del diseño de personaje y poder generar estrategias que satisfagan principalmente la manera en que se cuenta una historia a través del diseño de personaje.

El considerar que en el diseño de personaje se involucran más factores que solamente el formal nos dará un conocimiento más profundo acerca del personaje y propiciará caminos diversos para poder resolver el problema del diseño de personaje.



CAPÍTULO

# 2

Recuento histórico del diseño de  
personaje de animación



## Panorama del diseño de personaje

En cuanto a este capítulo, es pertinente hacer un breve recuento de las publicaciones que tratan el tema del diseño de personajes, así como de los eventos históricos importantes para comprender cómo se ha acercado al entendimiento de los procesos para diseñar personajes en el cine de animación. Esto nos permitirá ver en qué estado o contexto se ha desarrollado el diseño de personajes.

A continuación, menciono en las siguientes tablas estas publicaciones, escribiendo a la izquierda el nombre de la publicación, al lado derecho el autor y año de realización, y en la parte de abajo su relevancia o contenido.

Publicación	Autor y año de realización	Contenido o relevancia
Creatings 2D animation in small studio	Bill Davis, 2006, Estados Unidos	El libro contiene un apartado dedicado al diseño de personaje para animación en 2D, haciendo énfasis en el estilo del realizador y su aplicación. Da importancia a un estilo sencillo y rápido, enfocándose en producciones de bajo presupuesto y con poca gente involucrada. No hace referencia al ámbito psicológico ni al narrativo.
Creating characters with personality	Tom Bancroft, 2006, Estados Unidos	En su libro, Tom Bancroft menciona procesos y consejos sobre cómo construir visualmente un personaje de animación, dando importancia a la anatomía del personaje. Aporta y explica el concepto de jerarquía del personaje, que va desde la representación abstracta o icónica hasta la realista. Ejemplifica casos de estudio con personajes realizados por diversos animadores y diseñadores de personajes, dando variedad de estilo y procesos de creación. Es un buen referente para abordar el problema de la forma y lo visual del diseño de personaje.
Diseño de personajes y monstruos de películas, entre bastidores con los maestros del cine.	Richard Rickitt, 2007, Estados Unidos	Nos muestra, a través de ejemplos específicos, el diseño de personajes y su construcción física o digital. Está orientado a películas de acción real, aunque algunos de estos personajes se manifiestan de manera digital recurriendo a la animación.
Diseño de personajes para novela gráfica	Steven Withrow y Alexander Daner, 2007, Estados Unidos	Si bien el libro no hace referencia específica a procesos para diseñar personajes de animación, aporta un pequeño aporte donde le da importancia a los personajes desde el punto de vista de la narración, explicando brevemente los tipos de personajes.
Fundamentos de la animación	Paul Wells, 2007, España	En su libro de fundamentos de animación, hace un apartado sobre el diseño de personaje, donde menciona consejos de los animadores Andrew Selby y Bill Plynton sobre el tema, así como un ejemplo de cómo son los personajes de la serie Faisal and Fiends. Su acercamiento es básico, quizá por no tratarse de una fuente que abarque únicamente el tema de diseño de personaje.

Cómo crear personajes de animación	Vincent Woodcock, 2007, Estados Unidos	Woodcock muestra un proceso que utiliza para elaborar el diseño de personaje, nos muestra la diferencia entre diseñar un personaje humano o animal, menciona.
------------------------------------	--	---

Es importante mencionar la existencia de libros, quizás los más abundantes, que abordan el diseño de personajes desde una perspectiva técnica, haciendo énfasis en las técnicas de representación, ya sea tradicional o digital. En años recientes, las películas de largometraje, en su salida comercial, vienen acompañadas de su libro de arte. Estos libros muestran visualmente el proceso de producción y concept art, lo que conlleva la presentación del diseño de personajes de sus historias.

Aunado a estos libros, también hay que tomar en cuenta las instituciones de enseñanza de animación, donde se imparte el tema del diseño de personajes. Podemos mencionar, por ejemplo, a Les Gobelins, una reconocida escuela francesa de diseño, animación y medios audiovisuales, que desde su apertura, integra una cátedra sobre diseño de personajes. Otra escuela de gran reconocimiento a nivel mundial es CalArts, situada en Estados Unidos, destacada en la enseñanza de arte y animación. De sus aulas han salido reconocidos directores de animación como Henry Selick, Glen Keane y John Lasseter.

En México también existen escuelas y universidades, como el Tec de Monterrey, Valle de México, UNITEC y Escena, con licenciaturas en animación y arte digital donde se imparte el tema del diseño de personajes. En algunas de ellas, se desemboca en una materia especializada en el tema. Por lo general, el tema del diseño de personajes se integra en materias como fundamentos de animación, dibujo o animación de personajes.

Por último, es recomendable mencionar que en los festivales de cine y animación, que le dan validez y ventana pública a las producciones animadas, existen premios en diferentes áreas del proceso de producción. Por ejemplo, el Festival ANNIE, los premios de la Asociación Internacional de Cine Animado, quizás el festival de animación más reconocido, tiene un premio en la categoría de diseño de personajes desde 1972. En 2015, el premio a la categoría de diseño de personajes fue ganado por los mexicanos Jorge R. Gutiérrez, Sandra Equihua y Paul Sullivan por *The Book of Life*.

En resumen, el tema del diseño de personajes es recurrente e importante en la industria de la animación y en las universidades donde se enseña animación. Se le otorga reconocimiento en festivales y en los planes de estudios, por lo que es un elemento esencial en la formación y trabajo de los animadores. Dentro de la dirección de arte en animación, es una parte a la cual se le da importancia, ya que los personajes reciben el peso que conlleva narrar una historia.

<sup>7</sup>En internet podemos encontrar los planes de estudios de los cursos y licenciaturas en animación de estas instituciones:

ESCENA: <http://escuelaescena.com/index.php/estudios/licenciatura/programa-licenciatura>

ITESM: <http://escuelaescena.com/index.php/estudios/licenciatura/programa-licenciatura>

UVM: [http://www.universidaduvm.mx/licenciatura-en-diseno-multimedia-y-arte-digital/plan\\_de\\_estudios.pdf](http://www.universidaduvm.mx/licenciatura-en-diseno-multimedia-y-arte-digital/plan_de_estudios.pdf)

## Recuento cronológico del diseño de personaje de animación

A lo largo de la historia de la humanidad, los personajes de las narraciones se han representado formalmente mediante su diseño, existiendo un vasto muestrario de ellos. Desde las máscaras del teatro griego, pasando por los diseños de personajes generados para la ópera y el teatro, hasta llegar a los diseños creados exclusivamente para el cine. En este artículo describiremos una selección de personajes que han surgido a lo largo de la historia de la animación cinematográfica. En esta lista se incluyen aquellos que han innovado por su diseño o bien son recordados en la mente de una generación. Es un recorrido histórico sobre el diseño de personajes de animación a partir de la creación del cinematógrafo. Esta lista hace referencia a animaciones que contienen una historia, pero no incluye a las llamadas animaciones experimentales.

El formato utilizado para mencionar los personajes consiste en una imagen del personaje a la izquierda, seguida del nombre del personaje, la película en la que aparece, el autor y el año de realización. Debajo, se presenta una breve descripción que, en ocasiones, podría incluir otra imagen para complementar la explicación.

### Rostros Humanos

Humorous phases of funny faces

Stuart Blackton, 1906.

“Humorous Phases of Funny Faces” fue la primera animación filmada con el cinematógrafo. En ella, se pueden ver personajes dibujados con tiza blanca sobre un pizarrón, que muestran rostros con expresiones definidas. Sin embargo, no presenta una historia desarrollada.



Fig. 2.1 Fotograma de Humorous phases of funny faces (Bendazzi, 2003).

### Payaso y catrín

Fantasmagorie

Emile Cohl, 1908

Esta animación francesa es un ejemplo de transformación de objetos a lo largo de la animación, con personajes como un payaso y un catrín que se encuentran en situaciones graciosas. La técnica empleada combina recorte (cut out) y dibujo sobre pizarrón, y aunque no presenta una historia desarrollada, sí ofrece acción de manera humorística.



Fig. 2.2 Fotograma de Fantasmagorie (Bendazzi, 2003).



Insectos  
 Lucanus Cervus y Rozhdestvo obitateley lesa  
 Wladyslaw Starewich, 1910-1913

Los personajes son insectos reales y se utiliza por primera vez la técnica de stop motion con animales disecados como personajes. Fue producido por Khanzhonkov Company y la historia no se limita a una simple anécdota o chiste, sino que intenta desarrollar una trama más elaborada.

Fig. 2.3 Fotograma de Lucanus Cervus y Rozhdestvo obitateley lesa (Bendazzi, 2003).



Gertie, el dinosaurio  
 Gertie  
 Winsor Mckey, 1914

Este fue el primer dibujo animado creado utilizando la técnica de animación paso a paso (key frame). En la presentación de la animación, McCay interactúa con Gertie, un dinosaurio que muestra sentimientos y reacciones. El dibujo es sencillo, el personaje reacciona ante situaciones dramáticas y expresa sus sentimientos en el momento, mientras se desarrolla una historia simple sin arcos dramáticos profundos. Es importante destacar que Gertie representa un gran avance en el diseño y la creación de personajes animados, ya que tiene una personalidad propia y se diferencia de otros personajes animados de la época. “No es solo un gráfico animado sacado de una tira cómica o un títere, es un ser imposible que se rebela contra su dueño, dotado de una expresión mimética de sentimientos y humor” (Rodríguez, 2007: 71).

Fig. 2.4 Fotograma de Gertie el dinosaurio (Rodríguez, 2007).



Flautista  
 The pied pier of hamelin  
 Lotte Reiniger, 1918

Este trabajo contiene intertítulos animados y fue el primer proyecto de Lotte en utilizar la técnica de recorte de siluetas, la cual posteriormente sería empleada en una serie de largometrajes. La historia presentada se basa en un cuento de hadas y comienza a ser más compleja en su desarrollo.

Fig. 2.5 Fotograma clave de The pied pier of hamelin (Bendazzi, 2003).

Koko, el payaso  
Koko  
Max Fleischer, 1919-1921

Basándose en el movimiento de un payaso real, Koko intenta plasmar la personalidad del actor Dave Fleischer en el dibujo animado, a través de sus expresiones. La animación presenta pequeñas historias e interacciones con otros personajes.

Fig. 2.6 Fotograma de Koko (Bendazzi, 2003).



Felix, el gato  
Felix the cat, Feline Follies  
Otto Messmer, 1919

El personaje es un animal antropomorfo, aunque no fue el primer personaje en tener esta característica (los insectos de Ladislaw Starewicz en *Cameraman's Revenge* lo fueron), sí es el que tuvo mayor popularidad hasta ese momento y contó con una gran audiencia. Los derechos del personaje fueron objeto de disputa entre Pat Sullivan, creador de las tiras cómicas en las que se basó el personaje, y el director de los primeros cortometrajes.

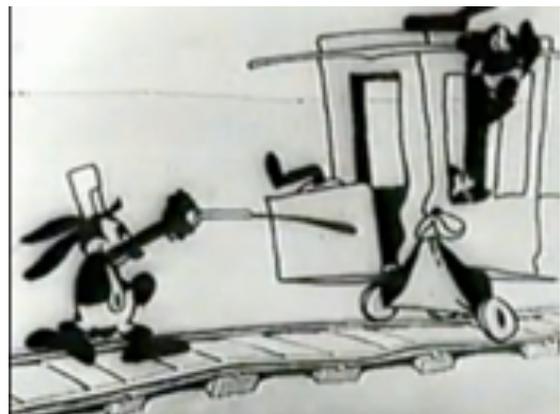
Fig. 2.7 Fotograma de Felix the cat (Bendazzi, 2003).

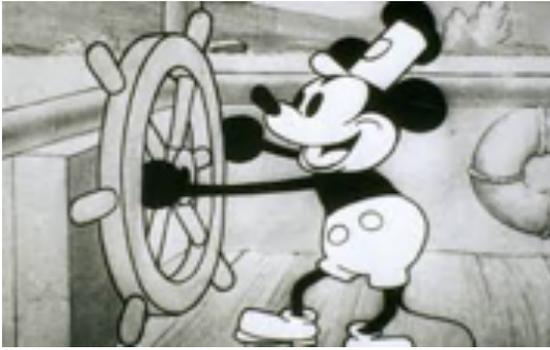


Oswald, el conejo  
Oswald the lucky Rabbit, Trolley troubles  
Ed Iwerks, 1927

El personaje es antropomórfico y está basado en el éxito de Felix el Gato. También es precursor del diseño de Mickey Mouse y, al igual que Felix, hubo una lucha por los derechos. El diseño tiene un estilo específico muy característico de la época.

Fig. 2.8 Fotograma de Oswald the lucky Rabbit, Trolley troubles (Bendazzi, 2003).





Mickey Mouse  
Steamboat willy  
Ub Iwerks y Walt Disney, 1928

“Steamboat Willie” es el primer cortometraje sonoro de la historia del cine en el que el personaje emite sonidos, y no solo hay música de acompañamiento. Su protagonista es Mickey Mouse, un ratón creado por Ub Iwerks y Walt Disney. El diseño de Mickey Mouse está basado en el diseño de Oswald el conejo.

Este ratón tiene las orejas circulares en su diseño y una peculiaridad es que permanecen así sin importar la posición de su cabeza (perfil, 3/4, frente, etc.), lo cual no ocurriría en un mundo tridimensional. Su diseño no está limitado a la técnica de dibujo animado 2D.

En marzo de 1929, en el cortometraje “The Opry House”, el diseño de Mickey sufre modificaciones al contar con guantes blancos. Esta fue una decisión funcional, ya que al tener las manos negras, no se visualizaban bien cuando se superponían al cuerpo.

En julio de 1929, en el cortometraje “The Karnival Kid”, Mickey aparece con los ojos de “pay”, una elipse con una muesca como si le hubieran quitado una rebanada.

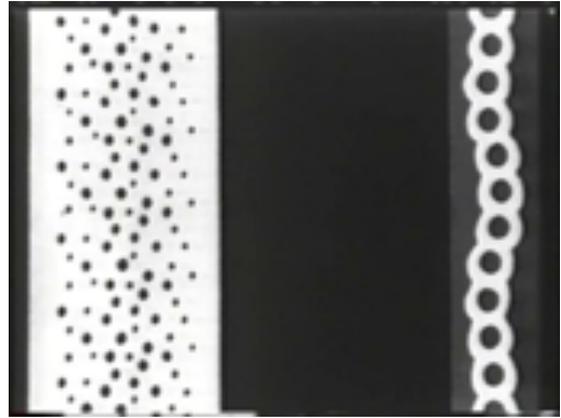
Fig. 2.9 Fotograma de Steamboat Willy (Bendazzi, 2003).

## Puntos y líneas

Tusalava

Len Lye Leonard y Charles Huia Lye, 1929

Fue el primero en experimentar pintando directamente en la película. Sus “personajes” son puntos, líneas y formas danzantes, lo que lo convierte en uno de los precursores de la animación experimental. No hay una historia propiamente dicha, por lo que estos puntos y líneas no pueden considerarse como personajes. Sin embargo, el punto en este cortometraje es un gráfico simple y abstracto que se anima de manera dinámica y expresiva, lo que demuestra la posibilidad de que un punto pueda ser un personaje dentro de una narración en la historia de la animación.



Tiempo después, en el cortometraje ganador del premio Oscar “The Dot and the Line” de Chuck Jones y Les Goldman, se muestra un protagonista que es un punto tratando de llamar la atención de una línea, lo que demuestra la viabilidad de diseñar un personaje con un gráfico abstracto.

Fig. 2.10 Fotograma de Tusalava (Bendazzi, 2003).

## Objetos geométricos

Composition in blue

Oskar Fischinger , 1935

Cortometraje de tipo abstracto, donde dominan las figuras geométricas. Fischinger utiliza cubos y cilindros de madera como personajes que danzan al ritmo de la música. Junto con Walter Ruttmann son considerados los precursores de la animación experimental. No hay historia, una muestra visual de variantes de formas, podría considerarse dentro de la categoría de animación experimental. No existe una historia, sólo objetos y movimientos coordinados con el audio, por lo que no se pueden considerar como personaje propiamente dicho.



Fig 2.11 Fotograma de Composition in blue (Bendazzi, 2003).



### Betty Boop

Diseño. Grim Natwick y Ub iwerks. Rediseño por Dave Fleisher 1926-1932.

Tuvo gran éxito en el cine por su carga de sensualidad, tiene un diseño de chica flipper de los años 20's basado en la actriz y cantante Helen Kane. La historia de su diseño es interesante, inicialmente apareció como un perro caniche francés, novia de Bimbo el perro, en 1926. Sus orejas largas se convirtieron en aretes en forma de aro y su nariz negra se volvió una pequeña nariz. Dave Fleisher modificó el diseño original dándole mayor sensualidad y dotándolo de la personalidad sensual y femenina apareciendo así en el corto animado Minnie the Moocher de 1932. .

Fig. 2.12 Bety boop, arriba en 1926 junto a Bimbo y abajo en 1932 (Bendazzi, 2003).



### Popeye el marino

Max Fleisher 1932

Creado por Elizie Crisler Segar y publicado en una tira cómica en The New York Evening Journal. Un marinero tuerto y con prominentes músculos que al consumir espinacas adquiere fuerza sobre humana. Los hermanos Fleisher crearon un cortometraje en 1932 con este personaje, siendo uno de los personajes famosos de pasar del comic a la animación, la fuerza que le dan las espinacas únicamente aparece en la versión animada. Aquí el personaje tiene un prop, la lata de espinacas, que le agrega carácter y es un detonante para los cambios de acontecimientos de las acciones dentro de la historia.

Fig. 2.13 Fotograma de Popeye el marino (Bendazzi, 2003).



### Blanca Nieves y los siete enanos

Walt Disney, 1937

El primer protagonista en largometraje animado de Disney, diseñado como una princesa con capa y cuello alto, el diseño preliminar es de Hamilton Luske. Combina dos niveles de iconicidad en el estilo gráfico de los personajes uno caricaturesco para los enanos y otro más apegado a la realidad para el resto de los personajes humanos, estos grados de iconicidad que se refiere a la representación abstracta o figurativa de un personaje, serán explicados en el siguiente capítulo.

Fig. 2.14 Fotograma de Snow White and the seven dwarfs (Bendazzi, 2003).

Bugs Bunny  
Ben Hardaway y Tex Avery 1938

Aparece por primera vez Porky's Hare Hunt entablando diálogos y frases memorables con Porky. Tiene una personalidad muy burlona que desafía la autoridad de las personas ya sea de un guarda parques o un policía. Este personaje se a rediseñado a lo largo del tiempo adaptándose al estilo de cada época.

Fig. 2.15 Fotograma de Bugs Bunny Porky's Hare Hunt (Bendazzi, 2003).



Gulliver  
Gulliver's travel  
Dave y Max Fleischer 1939

Es la respuesta al largometraje de Disney basado en la novela de los viajes de Gulliver de Jonathan Swift. Utilizando la técnica de rotoscopio con el actor Sam Parker, los hermanos Fleischer diseñaron y animaron a Gulliver. La forma del personaje Gulliver es muy realista debido en parte a la técnica de rotoscopio empleada para darle vida.

Fig. 2.16 Fotograma de Gulliver's travel (Bendazzi, 2003).



Woody woodpecker  
Walter Lantz, Ben Hardaway, Alex Lovy 1940

Walter Lantz tuvo la idea de crear a Woody cuando en su luna de miel un pájaro carpintero molestaba en la noche. Tiene una personalidad alocada y bromista. Personalidad bien delimitada en cada uno de los episodios de la serie.

Fig. 2.17 Fotograma de Woody woodpecker (Bendazzi, 2003).





Cuervo  
Le Merle (el cuervo)  
Norman McLaren, 1940

Este personaje creado por McLaren, tiene cualidad de modificar su forma a lo largo del cortometraje, mostrando así que no necesariamente el personaje animado tiene que tener la misma proporción y forma durante una historia animada. No hay una historia compleja, solamente una serie de bailes donde se transforma el personaje, en estricto no se podría considerar personaje ya que no hay una historia donde se desembuelve ni acontecimientos dramáticos que le provoquen tomar decisiones.

Fig. 2.18 Fotograma de Le Merle (Bendazzi, 2003).



Hadas el bosque  
Sen noci svatojánské  
Jiri Trnka, 1940

Realizada por el el animador checoslovaco Jiri Trnka nos muestra una adaptación de la obra de Shakespeare de un sueño de una noche de verano. Formalmente es interesante como los personajes no tienen gesticulaciones ni expresiones, pero a pesar de esto, los personajes por medio del movimiento, el encuadre y la iluminación proyectan al espectador las emociones que tienen en el momento.

Fig. 2.19 Fotograma de Sen noci svatojánské (Bendazzi, 2003).



Flying Man  
George Dunning 1962

Personajes elaborados a partir de manchas de acuarela. LA forma no son definidas por el trazo de una line, son libres y expresivos gracias a la utilización de las manchas. No contiene una historia compleja donde se desarrollan los personajes.

Fig. 2.20 Fotograma de Flying man (Bendazzi, 2003).

Astroboy  
Osamu Tezuka 1963

Tetsuwan Atomu o Átomo, el brazo poderoso su nombre original. Primer anime regular en Japón. Animación que retoma el tema de Pinocho, el hijo que construye un padre solitario. El niño robot por excelencia. Tezuka viajó a Estados Unidos donde vio las producciones animadas de Disney, sorprendido aplicó algunas características de los diseños de Disney a sus animaciones, como los ojos grandes que se aplicaron en Bambi.

Fig. 2.21 Fotograma de Astroboy (Bendazzi, 2003).



Personajes Azules  
La planète sauvage  
Rene Laloux 1973

Largometraje francés, los personajes extraterrestres están diseñados de una manera peculiar y paleta de color diferente a lo convencional. Es un largometraje con una historia compleja y profunda

Fig. 2.22 Fotograma de La planète sauvage (Bendazzi, 2003).



Andre y Wally B  
John Lasseter 1984

Primer personaje animado 3D diseñado por John Lasseter, elaborado de figuras geométricas básicas propios de la tecnología de la época. Aquí la técnica de animación determinó la manera de construcción de los personajes y la historia

Fig. 2.23 Fotograma de The adventures of Andre and Wally B (Bendazzi, 2003).

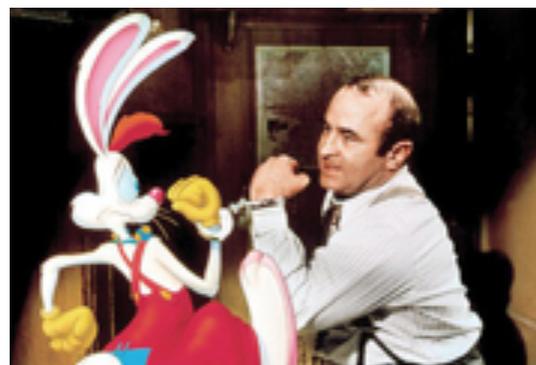


Roger Rabbit  
Quién engaña a Roger Rabbit  
Richard Williams, 1988

En el largometraje ¿quién engaña a Roger Rabbit? del director Robert Zemeckis actúan y conviven actores humanos y los personajes de las casas productoras más grandes de corte comercial, Disney y Warner Brothers.

El conejo diseñado por Richard Williams, Roger, es una mezcla de los dibujos animados de estilos como Mickey Mouse y Bugs Bunny.

Fig. 2.24 Fotograma de Quién engaña a Roger Rabbit (Bendazzi, 2003).





Otik (Otesánek)  
Otesánek  
Jan Svankmajer 2000

Personaje diseñado a partir de un pedazo de tronco, su forma es una mezcla proporcional entre una rama y un bebé. Hay una mezcla de pixilación y stop motion del personaje Otik. Las técnicas de animación complementan la historia.

Fig. 2.25 Fotograma Otesánek (Bendazzi, 2003).



Woody y Buzz  
Toy story  
John Lasseter 1995

Primer largometraje echa en computadora donde el diseño de los juguetes iban acorde a las capacidades tecnológicas de la época. Hay un equilibrio entre la técnica y la forma, personajes con la calidad de imagen plastificada que podían generar los equipos de computo de la época aplicada a juguetes, esto se reafirma cuando aparecen personaje humanos con textura plastificada dado que el aspecto de piel humana no se podían generar con la tecnología existente. La historia es compleja conteniendo grandes arcos dramáticos.

Fig. 2.26 Fotograma de Toy Story (Bendazzi, 2003).



Gallinas  
Chicken Run  
Nick Park y Peter Lord 2000

Largometraje de los estudios Aardman, donde el diseño de personaje es sumamente funcional con la técnica de animación stop motion utilizada. La cabeza de los personajes pollos están unidos a su cuerpo a través de un collar que no solo funciona a nivel de diseño sino que funciona técnicamente ya que la cabeza está construida de plastilina y el cuerpo de silicon pero visualmente se integra como una unidad.

Fig. 2.27 Fotograma de Chicken Run (Bendazzi, 2003).

## Gollum

Lord of the rings (two towers)

Peter Jackson, Alan lee, Richard Taylor, Richard Taylor 2002

El diseño tenía que ser realista en imagen y movimiento. Se utilizó la captura de movimiento (MOCAP) del actor Andy Serkis para animar al personaje. Aun así había un equipo de animadores que realizaban los movimientos más detallados, sobre todo, los que daban la expresión facial. Gollum se convirtió en el personaje generado en computadora más realista y creíble hasta el momento.

Fig. 2.28 Esculturas utilizadas para el diseño de Gollum (Russelli, 2003).



## Don Catarino

Salvador Pruneda 1934

El personaje está basado en una historieta del mismo nombre realizada por Salvador Pruneda, el diseño se adapta para poder existir en el mundo animado, simplificándolo para hacer más rápido el proceso de animación del personaje. Presenta historias simples pero reflejando el contexto mexicano. Retomado de una historieta del mismo nombre realizada por Salvador Pruneda.

Fig. 2.29 Viñeta de la historieta Don Catarino (Rodríguez, 2007).



## Diablo y los 3 reyes magos

Los 3 reyes magos

Fernando Ruiz 1974-1977

Escrita por Rosario Castellanos, es el primer largometraje en México. El diseño de producción está basado en las figuras de artesanía de Metepec Jalisco y en base a las ilustraciones de Moisés Velasco famoso por su diseño de los personajes para la radio y televisión mexicana Odisea Burbujas y Katy la Oruga. Básicamente es la adaptación de una pastorela al cine basándose en las creencias católicas cristianas de nuestro país, sobre la historia de los reyes magos que adoraron a Jesús. Se terminó en el año de 1977 y debido a un retraso en su elaboración se estrenó en el mes de junio; a pesar del tema totalmente navideño. Es la primera vez que se diseñan personajes para un largometraje en México basados en los diseños de la artesanía mexicana.



Fig. 2.30 Fotograma de Los 3 reyes magos (Rodríguez, 2007).



Chica y Héroe  
El Héroe  
Carlos Carrera, 1994

Primer cortometraje animado de México ganador de la palma de oro en Cannes en 1994. Los personajes están realizados en dibujo animado con una técnica de “Maquillaje” realizada en los estudios Viseografics. Presenta una historia concreta, sencilla y profunda, al poner texturas y colores pardos a los personajes para reflejar nostalgia y tristeza. El estilo gráfico agrega significado a la historia. Considero importante que el realizador de este cortometraje proviene del mundo del cine, narrativo sobretodo, por lo que le aporta a los personajes un interés actoral y narrativo aunado al aporte estético.

Fig. 2.31 Fotograma de El Héroe (Rodríguez, 2007).



Hombre gordo  
Pronto saldremos del problema  
Jorge Ramírez Suárez, 1998

El cortometraje de Jorge Ramírez es el primer acercamiento mexicano por animar en la técnica de 3D digital, para diseñar al personaje se basó en los dibujos diseñados por el pintor Mauricio Castillo. Mas allá de la temática diferente hasta el momento en los cortometrajes mexicanos, este cortometraje nos muestra un personaje diseñado y creado para el mundo 3D digital generado por computadora, siendo el primer corto de latinoamericano realizado con esta técnica.

Fig. 2.32 Fotograma del corto Pronto saldremos del problema (Aurrecoechea, 2004).



Calavera catrina y calaveras  
Hasta los huesos  
Rene Castillo, 1999

Animación stop motion con plastilina ganadora de múltiples premios. El diseño de las calaveras esta basado en la obra de José Guadalupe posadas y en el mural de Diego Rivera “Paseo por la Alameda” donde vemos representada la figura de la famosa catrina. Así su diseño retoma elementos de otra obras artísticas.

Fig. 2.33 Fotograma de Hasta los huesos (Rodríguez, 2007).

Mujer línea  
Síndrome de la línea Blanca  
Lourdes Villagómez, 1999

Cortometraje independiente y experimental donde el personaje principal es una línea que adquiere diferentes formas. El minimalismo del personaje no le resta expresividad en las acciones que ejecuta.



Fig. 2.34 Fotograma del corto Síndrome de la línea blanca (Rodríguez, 2007).

Huevos  
Una película de huevos  
Gabriel y Rodolfo Riva Palacio 2006

Largometraje de animación 2D en el que los personajes no tienen nariz y toda su expresividad se logra a través de los ojos y la boca. Es interesante destacar que estos personajes no fueron creados originalmente para esta película, sino que se originaron como chistes que se difundían por internet. Debido a su popularidad, se convirtieron en una serie de televisión y posteriormente en una película animada.



Esta película utilizó un recurso común en la construcción de historias para asegurar la recuperación de la inversión: la utilización de personajes exitosos en otros medios de comunicación. Esto quedó demostrado al convertirse en la película mexicana más taquillera de 2006, con cuatro millones de espectadores y una recaudación en taquilla que superó los 142 millones de pesos. En un principio, Gabriel Riva Palacio afirmaba que sus personajes sólo podrían existir en un mundo en 2D, ya que de lo contrario, perderían su carácter y simpatía. Sin embargo, contradictoriamente, en 2015 se estrenó la tercera parte de esta franquicia de largometrajes, realizada en técnica de animación 3D digital.

Fig. 2.35 Toto el protagonista de Una película de huevos (Rodríguez, 2007).



Miguel Hidalgo, José María Morelos  
Héroes verdaderos  
Carlos Kuri 2010

Animación 2D donde los personajes están tomados y diseñados a partir de héroes nacionales del proceso de independencia con motivo del bicentenario, los diseños buscan lo figurativo y realismo del personaje histórico. Es interesante como los diseños buscan un real

Fig. 2.36 Fotograma Héroes verdaderos (Kuri,2010)



Pickman  
Pickman's model  
Pablo Angeles, 2014

Animación 3D digital basada en una historia de H.P.Lovcraft, donde el diseño de personaje conserva el aspecto de títere de madera por la textura que se le mapeo al modelo tridimensional. Selección oficial en el festival de animación ANNECY. Aquí la técnica digital 3D trata de agregarle significado a la historia utilizando un acabado que aparenta una técnica tradicional pero al ser digital ahorra tiempo sin sacrificar el carácter visual del cortometraje.

Fig. 2.37 Fotograma Pickman's model (Angeles, 2014)

En las producciones que hemos visto, existe una gran variedad de personajes en cuanto a su forma y concepto, lo que refleja una diversidad de historias. En este recuento, podemos darnos cuenta de cómo los diseñadores de personajes en estas animaciones crean y diseñan sus personajes desde diferentes enfoques. Algunos toman la forma como punto de partida, mientras que otros buscan adaptar un concepto a una forma y diseño específicos. Otros tienen en cuenta cómo será funcional el diseño a la hora de animar.

También es importante destacar algunas características constantes que se encuentran en los procesos de los realizadores, como la búsqueda de que un personaje se vea estético y armónico con su entorno, y cómo el diseño influye en el acting del personaje. Además, el propósito de diseñar un personaje con un carácter único que exista en el mundo de la historia en la que se encuentra. Estos puntos, debido a su recurrencia, son importantes a tener en cuenta a la hora de construir una propuesta de estrategias para el diseño de personajes.



CAPÍTULO

# 3

Estudio de estrategias de diseñadores  
de personaje de animación



### 3.1 Estrategias básicas de creación.

Cada personaje de animación pertenece a su tiempo y contexto particular, así como sus creadores. Cada autor considera diversos motivos por los cuales diseñar a sus personajes de una manera u otra, dando suma importancia a cierta parte de su método o estrategias de creación; esta parte se vuelve eje rector del diseño y será evidente en el resultado final. Esta importancia, algunos, se la dan a la forma, otros al estilo o a las sensaciones que se requieren tener antes de realizar cualquier trazo; sea cual fuere este punto de partida de su método de creación, tiene implícita su visión del mundo.

En el presente capítulo abordaré las estrategias de creación de diseño de personaje de algunos animadores, artistas e ilustradores que, por su obra o diseños creativos, han realizado personajes interesantes y representativos en la animación. Esto tiene por objetivo el conocer los diferentes procesos de creación de diseño de personaje que han utilizado, así como comprender y delimitar las fases de los procesos de creación, sus estrategias gráficas y narrativas que influyen en el momento de creación de los diseños. El criterio al seleccionar a los autores fue seleccionar autores con una trayectoria y reconocimiento en el mundo de la animación, además de haber creado alguna obra donde contenga personajes que propiciaron estrategias y acercamientos creativos a sus diseños por parte del autor.

Para este capítulo, considere clasificar a los autores en 2 diferentes grupos; el primer grupo hablo de realizadores que siguen un proceso “tradicional” y, hasta cierto punto comercial, los investigo por utilizar estrategias elementales de creación, con principios ya establecidos y comprobados de producción, estos autores también le dan importancia a la narrativa cinematográfica y tienen en cuenta que el diseño de personaje se desenvuelve en un arte narrativo.

En el segundo grupo menciono autores que realizan animación no convencional o experimental, que ocupan procesos, métodos y/o temas no comerciales, me interesa este grupo porque aporta soluciones gráficas alternativas que se basan más en experiencias, sensibilidad y psicología en vez de un método estricto y rígido, también experimentan en narrativas no convencionales, expresivas y experimentales.

La importancia de este capítulo es establecer principios ya utilizados, para tomarlas en cuenta en el momento de elaborar la propuesta de estrategia Bambú que se encuentra en el siguiente capítulo.

#### 3.1.1 Glen Keane

Glen Keane, animador formado en los estudios Disney, aporta un dibujo y estilo de animar ágil, enriqueciendo a lo ya establecido por animadores que le precedieron en los estudios aplicando un estilo reconocible de Disney, personajes de ojos grandes, rostros redondeados y expresivos. Animó y diseñó personajes como la bestia de La Bella y la Bestia y Tarzan, a continuación describo su proceso de creación.

En la película La Bella y la Bestia (1991), estuvo a cargo de todo lo referente al personaje de la Bestia. Para su diseño, se inspiró en diversos animales como jabalís, gorilas, mandriles y osos. El gran reto del diseño de la Bestia era el de plasmar un personaje del que se enamoraría Bella. Para

lograrlo, Glen Keane, se centra en diseñar lo que considera como el elemento esencial del carácter de un personaje: sus ojos. “El centro de la emoción en un personaje está en las cejas y los ojos. Ya que es el lugar donde está mirando al público. Todas las otras cosas, lo animal, los cuernos y todo se viste para los ojos.” (Keane,1999; citado en Eisenberg 2011,12p).

Glen Keane se interesó por la expresión de las cejas de los gorilas incorporándolo al diseño final, así como la suavidad de la melena de un león, la fealdad de los colmillos de un jabalí, la tristeza de la barba de un búfalo, las patas y la cola del lobo, y el cuerpo poderoso de un oso grizzly, todos ellos se convirtieron en una parte de la Bestia. Tras bocetar y bocetar llegó a ver el dibujo de la bestia en cuatro patas y dijo: Es él, esa es la bestia. ”El personaje se revela a sí mismo” afirma (Keane,1999; citado en Eisenberg 2011,12p).

Al diseñar y animar, Glen Keane, considera una estrategia donde es importante la visualización previa, menciona al respecto: “En la capilla Sixtina Miguel Ángel no comenzó pintando de inmediato el techo, antes de lanzarse a ello, tuvo que realizar estudios, ocurre lo mismo en la animación” (Keane,1999; citado en Eisenberg 2011).



Fig. 3.1 Diseño preliminares de la Bestia, por Glen Keane. (Keane, 2001).

Considero que el diseño de la Bestia es más que una suma de diversos animales, es su proceso de creación rescata del trazo la esencia de cada uno de estos, no refiriéndose únicamente a su forma, sino a la personalidad y carácter de cada animal. Glen trata de rescatar en el dibujo la expresividad emotiva que puede dar.



Fig. 3.2 Muestra de los animales referencia para el diseño de la bestia, realizado por Glen Keane, (Keane, 2001).

Glen Keane realiza una investigación sobre los temas y los personajes que habrá de animar y diseñar, de una manera presencial visitando los lugares donde el personaje se desarrolla y tomando apuntes del natural. Para realizar Tarzán (1999) su equipo acudió a África para ver el movimiento de los animales en su medio natural, comprendiendo la manera en que se desplazan, gesticulan y se expresan.

Es interesante cómo se aparece la epifanía a Glen Keane, en un día que iba en bicicleta halló en el camino el monumento “El triunfo de la república” del escultor Jules Dalou en la Place de la Nation, la cual sirvió de referencia inicial para la el diseño de personaje de Tarzán, vio la posición y anatomía del personaje que esta sobre los leones, de como los musculos marcaban la posicion del personaje y se dio cuenta que podria aplicarlo a su diseño.



Fig. 3.3 Escultura “El triunfo de la República” de Jules Dalou, Francia 1899

El animador Glen Keane da importancia fundamental al movimiento, por lo que, considera a la anatomía de los personajes elemento básico para generarlo.

Colaboró junto a un profesor de anatomía de la École des Beaux-Arts, Glen realizó dibujos de Tarzán a los cuales el profesor de anatomía trazó los músculos en rojo. En el diseño de Tarzán, no se trataba de animar un animal o un ser fantástico en que se pudiera dar permiso de trazo anatómico ficticio, se trataba de animar a un ser humano y su funcionamiento anatómico. Esto es ejemplo de que tan profundo puede ser el diseño de personaje.

Otras referencias visuales, que utilizó Glen Keane, fueron el movimiento de basquetbolistas y patinadores, de los cuales se realizaron pequeños esbozos animados para definir cómo serían los movimientos de Tarzán.

Quizá algo destacado en las estrategias de crear un personaje de Glen Keane, sea la motivación que emplea, interioriza en sus sensaciones y sentimientos, a tal grado que tiene que evocar vivencias y personas muy cercanas a él, para encontrar, el impulso creativo para comenzar a animar.



Fig. 3.4 Pose comparativa de skate y pencil test de Tarzan



Fig. 3.5 Tarzán, estudio anatómico (Keane, 2001).

La manera de ver la animación para Glen Keane se puede resumir en la frase que menciona al referirse como es que anima, “Cuando dibujaba a Ariel, realmente dibujaba a alguien que conocía. Estaba pensando en mi esposa.

Por lo que entiendo este no es un trabajo, es una pasión” (Keane, 1999; citado en Eisenberg 2011).

Así, podemos mencionar los principios para el diseño de personaje que Glen Keane emplea frecuentemente, estos son: las pruebas preliminares donde se bocetan acercamientos al personaje que contienen trazos con espontaneidad y frescura, y la anatomía del personaje ya que dará coherencia y credibilidad al movimiento de éste. Además da importancia al autor-creador ya que considera que está influenciado por su contexto cultural y temporal, así, da a entender que el autor no es solo un contenedor de habilidades o talentos, más bien es un filtro de su cultura y época, que, agregado a sus pensamientos y sensaciones realizará diseños únicos.

### 3.1.2 Hermanos Grangel

Jordi y Carlos Grangel son animadores españoles que han establecido un estudio de animación en España (Grangel Studios), ganando premios como el Annie<sup>9</sup> en lo referente a diseño de personaje con los diseños de personajes de las películas Spirit: Stallion of the Cimarron (2002), Shark Tale (2004) y Corpse Bride (2005).

Jordi Grangel menciona que al momento de comenzar el diseño de un personaje se parte principalmente del guión, se reúnen con los product-



Fig. 3.6 The Periwig Maker, diseño de personaje por Grangel estudio.

<sup>9</sup>Los premios ANNIE son los premios en animación otorgados por International Animated film Association desde 1992 en los Angeles California

res y directores para platicar el guión y conocer la visión de cada uno y los requerimientos de los personajes:

A partir de esa primera reunión, si hay algo ya realizado en cuanto a personajes o fondos, el director nos proporciona todo ese material para tenerlo como referente, marcando unas premisas artísticas o de estilos, ya sea en referencia fotográfica o basada en el estilo de un artista, famoso o no (Grangel, 2009; citado en Busquets, 2009).

Después, menciona Jordi Grangel, el proceso es una constante retroalimentación ya que se muestran propuestas y se realizan comentarios que enriquecen y generan nuevas ideas. Por lo general en el diseño de los personajes principales se buscan más opciones, por lo que lleva más trabajo realizarlo en comparación a personajes secundarios. El diseño de personajes del corto alemán *The Periwig Maker* (1999) realizado por los hermanos Grangel, fue el punto de partida para que Tim Burton se acercara a los estudios Grangel con el interés de contratarlos para la realización del diseño de personajes de *El cadáver de la novia* (2005).

Fig. 3.7 Comparación de siluetas de los personajes de *El cadáver de la novia* (Grangel, 2005).



El proceso de creación en *El cadáver de la novia* fue el más placentero para los hermanos Grangel por la libertad creativa y la retroalimentación con el director Tim Burton. Carlos Grangel comenta, “Burton quería hacer una diferencia en el aspecto de los personajes en *El cadáver de la novia* y *El extraño mundo de Jack*, pero conservando su estilo característico: ojos grandes, pequeñas pupilas, alargados, piernas delgadas y pies pequeños” (Grangel, 2005; citado en Shaner, 2005).

Carlos Grangel reconoce poner algo de la expresión siniestras en su personajes tomada de las películas de drácula para darle un aspecto oscuro; también toma características físicas del actor Chirstopher Lee, actor que presto su voz, en el diseño del personaje Pastor Galswel de la película, así como de la actriz Helena Bonham teniéndola en mente al diseñar el personaje de la novia. He aquí un elemento importante a tomar en cuenta cuando se diseña un personaje, la voz del personaje y el actor, que aunque no será una copia de las facciones, si impregna de su esencia al personaje animado al que dará vida.

Los hermanos Grangel, piensan que el trabajo en equipo es fundamental; retroalimentación y comunicación a lo ancho y largo del organigrama de producción es primordial, además, consideran que la participación del director artístico es importante en el diseño de personaje en una producción, pero, el elemento más importante es el guión:

*Sin un buen guión, ya el 80% de la producción irá mal, porque al fin y al cabo el público se ha de creer la historia, y la historia debe ser interesante. Pero, claro, luego la labor de un director artístico influye en lo visual, y lo visual es lo segundo más importante: de alguna manera es indispensable que haya un buen director de arte, y luego también un buen equipo de creación de personajes, porque no siempre el director de arte puede abarcar esos dos campos. (Grangel, 2009; citado en López, 2015)*



Fig. 3.8 Diseño para el Príncipe de Egipto, por Carlos Grangel (Grangel, 2005).

Es interesante la labor de los hermanos Grangel junto al equipo de animadores y constructores de personajes, dependiendo de la técnica de animación, 2D o 3D, digital o tradicional, los hermanos Grangel adaptan los diseños modificándolos, de manera sutil, para que se acoplen a la manera que serán construidos y así adaptar el concepto del diseño de sus personajes.

Carlos Grangel menciona la importancia de entender a profundidad el guión y sobre todo reinventarse al realizar el diseño de personaje: “Crear personajes, estilos atractivos y salirse de lo cotidiano y repetitivo es básico. Es muy importante a tener en cuenta: la documentación sobre el tema es primordial” (Grangel, 2009; citado en Busquets, 2015).

Lo anterior es evidente en su participación en películas como Madagascar (2005), donde investigaron sobre arte africano, encontrando diferentes tipos de máscaras siendo referentes para la creación del león, además consultaron referencias de animales en documentales y, en medida de lo posible, a los animales en su hábitat natural.

En El Príncipe de Egipto (1998) utilizaron los jeroglíficos y las esculturas egipcias, el perfil de Moisés está basado en ellas.

Fernando del Rosal, reportero del diario de Las Palmas España, entrevistó a Carlos Grangel y le pregunto sobre la importancia que tiene el diseño de personaje en las producciones, a lo que responde: “No hago defensa del personaje, pero creo que la creación de personajes es la base de estas películas. Qué sería de un fondo sin personajes... no habría historia. Ellos son los actores, y con sus rasgos ponen cara al filme” (Grangel, 2009; citado en Del Rosal, 2012). Lo que responde Carlos Grangel remite a que una animación ante todo es cine y que los personajes tienen el soporte dramático y visual de una película

La importancia del diseño de personajes en los largometrajes animados es tal, que se crean departamentos especializados en estos, aquí es donde se desarrolla el trabajo de los hermanos Grangel.

El requerimiento indispensable, que considera Jordi Grangel, para iniciarse en el diseño de personaje es tener una base artística muy extensa y continua diciendo:

*... lo que no puede pretender alguien que va a influir en lo visual de una película es no saber construir personajes, no saber dibujar o no tener conocimientos amplios sobre pintura, dibujo o escultura. A nivel de largometraje, donde se cuida la estética, hay que tener una base artística importante: muchos años de haber realizado ilustración, fondos, figuras al natural, y si pueden ser también escultores, mejor. Hay que tener mucha práctica.* (Grangel, 2009; citado en Del Rosal, 2012).

Podemos concluir, la estrategia de diseño de personaje que utilizan los hermanos Grangel es recurrente en las grandes producciones. Su método le da interés primordial al guión, como la referencia más importante, junto con la visión y retroalimentación con el director, siendo el diseño de personaje una materialización de su carácter.

La técnica de animación en que se realizarán los diseños influyen en los personajes, ya que ciertos diseños cambiarán en forma o función, facilitando su creación en la técnica de animación seleccionada.

Además toman en cuenta a la voz del personaje, ésta es importante que sea ejecutada por un actor ya que no sólo su voz sino también su expresión facial y gestual serán referencia para impregnar de carácter y personalidad al diseño. Quizá por el tamaño de las producciones de animación en las que han participado se dan cuenta de que el trabajo en equipo es fundamental, son de la comunicación y retroalimentación es la base para el entendimiento y encause de la producción.

### **3.1.3 Niko Marlet**

Los diseños de Niko Marlet han evolucionado desde sus inicios, en la actualidad se le reconoce por las texturas y patrones, variadas expresiones, y la anatomía que aplica a sus personajes, dando por resultado su estilo único. Es reconocido por el diseño de personajes de Kung Fu Panda de los cuales describiremos a continuación su proceso de creación.

“Es tan singular en sus soluciones que cuesta mucho encontrar a otras personas para emularlo”, menciona Raymond Zibach (2008), diseñador de producción de Kung Fu Panda (2008) quien era el responsable de “traducir” los diseños de Nico a su versión 3D. Raymond Zibach agrega, “Nico hace estas páginas increíbles donde tiene 20 o 30 personajes, y es el momento en que te sabes listo para hacer esa película, son tan encantadoras”(Zibach, 2008, citado en Debruge, 2008).

En el diseño de personajes de Kung Fu Panda, Nico realiza los primeros diseños explorando las formas básicas del panda, líneas curvas, cuello encorvado y vientre pesado. También probó el equilibrio de las áreas de blanco y negro en la cara del panda: “Jeffrey no quería tener demasiado negro”(Marlet, 2008, citado en Debruge, 2008). Nico se refiere a Jeffrey Katzenberg, productor de Kung Fu Panda, el productor que eligió especialmente a Nico para la creación de personajes de esta película.



fig. 3.9 Personaje Tigresa en diversas posiciones, por Nico Marlet (Marlet, 2008).



Fig. 3.10 Comparación de maquillaje teatral chino y Tigresa personaje de Kung Fu Panda (Debruge, 2008).

Diseñó las cejas del oso de tal manera que eran grandes y flexibles para comunicar las expresiones del actor que le dio voz a Po, Jack Black, el diseño de personaje de los 5 maestros (mantis, grulla, mono, serpiente y tigresa) se basa en 2 conceptos, en el animal que encarna el personaje y en el estilo de lucha de kung fu que representan. Nico comenzó con un diseño característico para cada uno y a la vez trató que se sintiera como un grupo, además el diseño tiene que ser realizado a medida de la película y que no se confunda con otros diseños de otras películas. Vio referencias de animales

y películas de Bruce Lee para entender los movimientos del Kung Fu. Peter Debruge menciona, “Marlet basa las proporciones de Tigresa en gatos reales, haciendo hincapié en las patas traseras cortas y torso alargado, que plantea un desafío para los modeladores y animadores acostumbrados a la animación de caracteres en forma de humanos.”(Debruge, 2008).

El diseño de personaje se enriquece con una investigación profunda del tema y contexto en que se desarrolla la película, en el diseño del rostro de Tigresa utiliza de referencia el maquillaje del teatro tradicional chino, con la sombra de ojos tipo felino. Dibuja las cejas levantadas en Tai Lung, el leopardo, lo cual da un aspecto amenazante basado en un libro de marionetas diseñado por un viejo monje chino.

El personaje que ofrecía un mayor reto en el diseño fue Viper la serpiente, “¿Qué voy a hacer con una serpiente? Una serpiente es simplemente un tubo” afirmaba Marlet, la solución llegó por “accidente” cuando encontró en un libro la foto de una chica que estaba cubierta de tatuajes e ideó ponerlos en Viper, realizó un tatuaje en su espalda del personaje, escribiendo un poema con caligrafía china. Este concepto de caligrafía china también se encuentra en el diseño del personaje Mantis, en el está escrito el símbolo de la buena suerte.



fig. 3.11 Personaje Viper diseñado por niko Marlet (2008)z

Podemos ver en los diseños de Niko Marlet una forma fuerte con carácter que definirá la silueta del personaje, que es determinada por el trazo de la línea de acción principal conocida por los animadores. Utiliza detalles característicos de cada personaje pero siempre subordinados a la forma principal. Maneja lápices de colores y marcador para realizar sus diseños, “Yo trabajo con marcadores, no en la computadora. Es simplemente más rápido para mí” menciona Marlet en un artículo de Variety (Marlet, 2008; citado en Debruge,2008).

Los elementos a destacar en el método de creación de personaje de Nico Marlet son: la utilización de un estilo personal reconocible, diseñar los personajes de acuerdo a las necesidades narrativas de la película, es decir, que cada parte del personaje contiene elementos narrativos valiosos y aunque en ocasiones el espectador no se percate de ello da un entendimiento mayor de la naturaleza del personaje. Nico no solo diseña al personaje, además bocetea secuencia de imágenes de los movimientos y acciones del personaje,

esto lo convierte en un diseño dinámico que toma en cuenta la modificación del diseño en dimensión temporal y es una herramienta valiosa para los que animaran estos personajes.

### 3.1.4 Robert Valley

En noviembre de 2012, Robert Valley, asistió al Festocomic, un evento de cómic que se realiza en México. En la conferencia realizada platicó acerca de su trabajo de animación, principalmente de The Beatles para Rock Band y la serie de televisión Tron, Uprising sus trabajos más comerciales.

Tuve la fortuna de poder realizarle una pregunta la cual nos muestra su proceso de creación de personaje (Valley, 2012). Valley considera que lo primero es conocer la visión que tiene el director sobre cómo será el personaje, tomando como ejemplo la serie animada de Tron, comenta como platicó mucho con el director de la serie Charlie Bean para delimitar su visión del mundo de Tron. Entendiendo esto, se procede a visualizar la imagen que tendrá el personaje; lo más importante para el diseño visual de los personajes de Tron fueron los rostros, realizó un aproximado de 50 propuestas, esto es porque el rostro da la expresividad de los personajes, un simple movimiento de ojos dará entender que piensa el personaje.



fig. 3.12 Diseño de personajes de la serie Tron, Uprising por Robert Valley (Valley, 2012).

En un inicio indica que no le gustaban los diseños que él había realizado, que eran alargados y extraños. Considera que sus diseños funcionaron en papel (2D) pero que al pasarlo al mundo del 3D perdió algo de carácter, así que volvió a dibujar.

Para un personaje afroamericano, comenta Valley, se tiene que ser muy cuidadoso al describir una raza visualmente, pensar cómo serán los ojos o la boca, para que sea creíble incluso la voz requiere ser grabada de un afroamericano para dar verosimilitud al personaje.

Algo más en los diseños de Valley que considero de importancia, es que son muestra de la época en que vive el autor, esto se ve en el diseño de the Beatles y su diferencia con el diseño de los años 60 realizados por Heinz Edelmann para la película El Submarino Amarillo, 1968, cada autor desarrolla su obra en un contexto histórico y personal diferente, eso influye conciente o inconcientemente en el resultado final.

Fig. 3.13 Diseño de Heinz Edelmann (Edelman,1968)

Fig. 3.14 Diseño de Robert Valley (Valley, 2012).

El diseño de Edelman es propicio a la época de los 60, se tomaron los valores de diseño que prevalecía, así como la tendencia del momento, formas curvas, libres y ondulantes. En cambio el diseño de Robert Valley se caracteriza por un diseño de personajes alargado en proporciones del cuerpo, líneas rectas y pocas curvas.



### 3.1.5 Guillermo del Toro

Su acercamiento a los largometrajes de animación se ha dado principalmente en el área de la producción, podemos ver esto en El origen de los guardianes (2012) de Peter Ramsey y el escritor e ilustrador de cuentos William Joyce, así como su participación en la versión animada de Pinocho (2015) basada en las ilustraciones de Gris Grimly y dirigida por Mark Gustafson .

La principal aportación en el diseño de personajes de Guillermo del Toro es haber designado un método personal para el diseño de personajes en sus películas de acción real y a la creación de personajes fantásticos que se encuentran dentro de ellas.

Guillermo es un especialista en la combinación de efectos físicos, digitales, y animación con grabaciones en acción real.

En su proceso de creación de personaje da importancia a la visualización gráfica de la idea y el aporte comunitario, es decir, la tarea de materializar la idea del personaje es encargada a varios ilustradores o artistas

Fig. 3.15 Historieta realizada por Guillermo del toro (Del toro, 2006)



visuales, los cuales con su estilo y forma personal de ver, aportan diferentes propuestas de las cuales Guillermo tomará los elementos que mejor expresen y comuniquen su idea. Por lo general sus diseños son una mezcla de las propuestas de todos los implicados en el departamento de arte. Entre estos artistas que participan con el destacan, Mike Mignola dibujante de historietas e ilustrador, entre su obra también destaca como diseñador de personaje de la película Atlantis (2001) de los estudios Disney y creador de Hellboy, los artistas españoles Sergio Sandoval y Raúl Monge que colaboran también con el storyboard de sus películas, y los mexicanos Francisco Ruiz Velasco artista de historietas y Pablo Angeles quien realizó el corto “Berlidad” (2006) con el que conoció a Guillermo.

Como muchos artistas visuales, Guillermo del Toro, siempre carga una libreta para hacer anotaciones de sus ideas, las realiza no tan sólo de manera escrita, también bocetea los diseños de sus personajes, estos primeros esbozos serán la base gráfica para su creación posterior. Alejandro González Iñárritu menciona en el prólogo del libro de la película El laberinto del fauno, “La verdad es que sólo Guillermo puede entender sus garabatos Da Vincicos, pues sólo él es el dueño de un universo tan íntimo, caótico,



Fig. 3.16 Páginas del cuaderno de bocetos de Guillermo del Toro (Del Toro, 2006).

metafórico armonioso” (González, 2006; citado en Del Toro, 2006).

Con esto nos damos cuenta que el diseño de personaje, para Guillermo, es más que sólo garabatear formas, el diseño de esos personajes existirá y vivirá en un mundo particular, por lo que cada detalle de ese mundo es una extensión del personaje.

Así lo aplica evidentemente en su película del El laberinto del fauno (2006). Partiendo de la forma básica de la espiral que tienes los cuernos del fauno, permea toda la película de esta forma la cual reconocemos en las ramas del árbol viejo, en las cabeceras de la cama, en el pasamanos de la escalera, en los tronos, en el mundo subterráneo, entre otros lugares.

Al buscar el diseño de sus personajes, utiliza como base el concepto que quiere transmitir más que los estereotipos comunes. Por ejemplo, en el fauno, el estereotipo nos diría que estará cubierto de pelo de la cintura hacia abajo (como el concepto de fauno de la película Las Crónicas de Narnia (2005), sin embargo, Del Toro no lo aplica así, rompiendo con esa parte del estereotipo, esta decisión no es una desobediencia caprichosa lo hace siempre teniendo en mente el concepto narrativo de la película.

El fauno de Guillermo del Toro tiene un vínculo con la naturaleza y el reino subterráneo, por lo que la textura que asigna al fauno es de árbol viejo, con moho y ramas retorcidas.



Fig. 3.17 El diseño del fauno es el resultado de una retroalimentación entre el director y el diseñador, para llegar a la visión que se planteó en un inicio, Diseño de Sergio Sandoval (Del toro, 2006).

Del Toro utiliza representaciones de ideas y símbolos en sus diseños, por ejemplo en su película Cronos, diseña el artefacto con la forma de un huevo, donde el huevo representa o simboliza la eternidad y nacimiento, conceptos del que es tema la película.

En el centro del artefacto hay una serpiente mordiendo la cola, el ouroboros, que es un símbolo antiguo de la eternidad y ciclos; refiriéndose al artefacto, Del Toro menciona en una entrevista de making of de Cronos: “Es un diseño simple y hermoso, pero contiene muchas cosas, y descubrí que cuando tienes símbolos, todo se vuelve una yuxtaposición de significados, obtienes una imagen más rica, una historia mas rica, y una película más rica.” (Cronos, 1992)

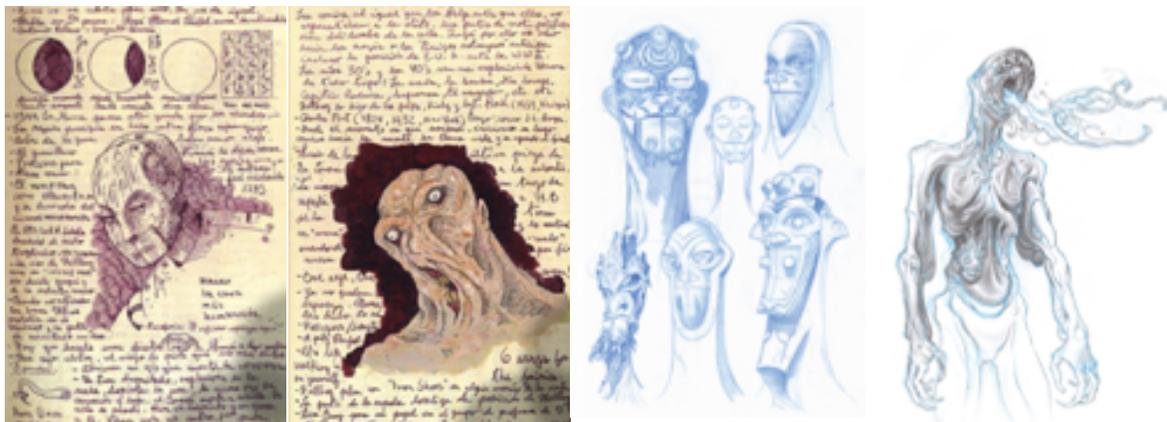


Fig. 3.18 El diseño del Hombre pálido, es el resultado de una retroalimentación entre el director y el diseñador. Los bocetos de Guillermo de Toro (izq) son importantes para la comunicación entre el director y el diseñador de personaje, es una labor conjunta, Diseño de Sergio Sandoval (der.) (Del toro, 2006).

Esto me parece un punto a tomar en cuenta cuando se diseña personajes de animación la posibilidad de jugar y aplicar los símbolos para enriquecer al personaje y por consecuencia a la película.

En el proceso de elaboración de personajes en *Hellboy II, El ejército dorado* (2008), menciona que lo primero es dar una visión general del diseño de la película, es decir el paradigma de donde se partirá por lo que el mundo que habitan los personajes deberá presentar su propia lógica, requiere tener personalidad y presencia.

Al diseñar las criaturas hace hincapié en realizar siluetas elegantes y sencillas, esto beneficia al diseño de personaje porque esa silueta será reconocible por el espectador no importando en que encuadre se encuentre.

Al dirigirse al equipo de dirección de arte de la película menciona, “En la mayoría de los casos, tienen una idea de cómo es un gnomo, del aspecto que tiene un ogro, un duende y cosas por el estilo, quiero que eviten eso a toda costa.” (*Hellboy II*, 2008)

Es decir, hace una declaración de evitar el estereotipo en un personaje, y dar una solución creativa a lo ya conocido.

Guillermo considera que el diseñar un personaje no se debe colocar arbitrariamente cualquier elemento que puedas imaginar, “Si dices:¿que



Fig. 3.19 Hada de los dientes, en este diseño para la película *HellBoy II el ejército dorado*, rompe con el estereotipo de un hada, haciéndola mas oscura y tenebrosa. Realizado por Francisco Ruiz Velasco (Moody, K. y D. Land, 2008).

hacemos con los ojos? Pongámoslos en la nariz”. No se trata de eso. Por ejemplo Cabeza de catedral tiene los ojos enormes, lo hace ver inteligente, atento y expresivo. No es un diseño arbitrario.” (Moody, K. y D. Land, 2008)

Quizá lo más relevante a mencionar sobre Guillermo del Toro es la importancia especial que le da al diseño de un personaje, ya que comunica parte de la historia, es decir, el diseño cumple con una función narrativa.

### 3.1.6 Jiří Trnka

Jiří Trnka, fue un animador e ilustrador checo, reconocido por sus producciones animadas de leyendas checoslovacas y por sus ilustraciones ganadoras del premio Hans Cristian Andersen<sup>8</sup>. De niño fabricaba muñecos de madera y estudió en la Escuela de Artes Aplicadas de Praga donde comenzó sus primeros trabajos de ilustrador. Junto con Eduard Hofman y Jiri Brdecka fundan su productora de animación *Bratři v Triku* donde aplicaría sus conocimientos de ilustración y construcción de marionetas en diseño y animación de personajes de la empresa. El fué el responsable del impulso

<sup>8</sup> El premio Hans Cristian Andersen es el galardón internacional que concede la International Board on Books for Young people como reconocimiento a la contribución de la literatura infantil y juvenil.

recibido a la animación de muñecos en Europa y otros lugares del mundo.

Una de las aportaciones de Trnka al diseño de personajes de animación, sobre todo en la técnica de stop motion, es el propósito de no alterar la fisonomía del rostro de los muñecos, con postizos o elementos de sustitución, para expresar las emociones del personaje. Los animadores en épocas antes de Trnka tenían archiveros llenos con ojos, cejas y bocas para colocarlos en los rostros de los muñecos. Trnka descubrió que los muñecos eran actores y que sus rostros tenían la misma función que una máscara empleada en el teatro, así, traslapo ese concepto en la construcción de sus muñecos creando rostros fijos y expresivos como las máscaras, sus marionetas no movían la boca.

Para incrementar la expresividad del muñeco, realiza cambios de encuadre y la iluminación. Esto es algo importante ya que ocupa recursos utilizados comúnmente en el cine de acción real, el uso de la fotografía cinematográfica para dar expresividad y carácter a un personaje. Trnka prefería la música a los diálogos para que sus marionetas se expresen.

Břetislav Pojar, amigo y alumno de Trnka, comenta respecto al diseño y



Fig. 3.20 Jiri Trnka con un personaje de Sueño de una noche de verano.

Fig. 3.21 al lado el diseño previo realizado por el mismo (Beck, 2004).

### 3.2 Estrategias alternativas

*Graba en tu espíritu que la poesía es sólo una. Lo contrario a la poesía es la especialización profesional. Antes de comenzar a rodar una película, escribe un poema, pinta un cuadro, haz un collage, escribe un relato, un ensayo, etc. Porque sólo alimentando la universalidad de los medios de expresión tendrás la garantía de realizar una buena película. (Švankmajer,2012)*

construcción de los personajes de de Trnka:

Siempre daba a sus ojos una mirada indefinible. Con el simple giro de sus cabezas, o con un cambio de iluminación, ganaban expresiones sonrientes, o infelices, o soñadoras. Esto le daba a uno la impresión de que el muñeco escondía más de lo que mostraba, y que su corazón de madera incluso almacenaba más (Bendazzi, 2003).

Anteriormente se mencionó el método de creación de diversos autores con un sistema de producción que se ocupa en grandes producciones, a continuación se hará referencia a autores de animación no comercial o conocidos como “underground”, con un tipo de animación no industrial, ya que utilizan métodos libres y expresivos y, en ocasiones, no siguen una metodología como los autores antes mencionados.

Aquí encontraremos diseños de personajes que se caracterizan por su forma experimental y expresiva, haciéndonos dar cuenta que una simple mancha o líneas se pueden considerar personajes, que no necesariamente un personaje requiere tener un forma constante a lo largo de una animación, donde hay cabida para la abstracción, el surrealismo y demás corrientes artísticas. Este tipo de producciones, con personajes singulares no convencionales, se ha realizado alrededor del mundo siendo representativos las producciones de Europa del este y producciones con bajo presupuesto.

#### 3.2.1 Gerald Scarfe

El trabajo mas conocido de Gerald Scarfe es el realizado junto al grupo de rock alternativo, Pink Floyd. Participa en varios videos de sus canciones como el video de la canción Welcome to the Machine del album Wish You Were Here donde dirige la animación de un personaje andante de metal, que se transforma en una estructura como la de un edificio. También colabora de nuevo con el grupo en el álbum Animals animando un puerco que se transforma en un personaje caníbal que convive con seres humanos con cráneos en vez de cabeza.

Para poder interpretar las letras del grupo, Scarfe, menciona al subconciente como canal para impregnar de ese concepto a sus dibujos. “Pienso las ideas principales y hago dibujos originales que, muestro a los animadores que harán el trabajo laborioso” (Scarfe, 2010). Después de escribir el guión, diseñar personajes y elaborar el storyboard, Gerald, realiza pequeños dibujos de los personajes en diversas actitudes, estos serán la referencia para los cuadros llave<sup>9</sup> que utilizaran los animadores.

<sup>9</sup> Cuadros llaves o Key frames en ingles, son los dibujos o fotogramas que indican el inicio o fin de un movimiento así como aquellas posiciones “importantes” para generar el movimiento en una animación

El gran reto al animar para Pink Floyd era interpretar la canción y comunicarla por medio de la animación. Esto sería la base para el posterior trabajo al alado de la banda, el famoso The Wall. Este es un disco conceptual de 1979 que daría paso a una película y conciertos de la banda. El concepto del disco gira alrededor de la figura de un ficticia estrella de rock llamada Pink, creada principalmente por ideas de Roger Water, bajista de la banda. En 1982 se realiza la versión cinematográfica del disco, encargándole a Scarfe el diseño de personajes de las secuencias animadas. La película de acción real fue dirigida por Alan Parker, la película sigue de cerca la estructura musical del álbum, con algunas pocas modificaciones. Al diseñar los personajes de la parte animada de the Wall , comenta: “Cuando

Fig. 3.22 Personaje the wife, diseñado por Gerald Scarfe (1982), (Scarfe, 2010).



comienzo con el diseño de personajes quiero hacerlos simples y entendibles tanto como sea posible, sentí que si los personajes eran realistas no tendrían el poder simbólico ni memorable”(Scarfe, 2010).

Para el personaje The Wife (la esposa) partió del cuerpo y movimiento de una mantis, no solo por la forma sino por el concepto que el insecto encierra, de cómo devora a la pareja después de la cópula. The Judge (El juez) lo diseña como un esfínter que da sus sentencias, este diseño es evidente el concepto que encierra el personaje.

En el diseño de The Teacher (el profesor) se basa en el concepto de que el profesor es un monstruo que proyecta a los niños las decepciones que ha tenido en la vida. Comenta que se retroalimenta de la experiencia personal de su época de estudiante.

Al diseñar a the Mother (la madre), utiliza información compartida por Roger Waters de su infancia y la convivencia con sus padres. El padre de Roger Waters murió en la segunda guerra mundial suceso que lo marco de manera importante. La diseño sobreprotectora asociándola con el concepto del muro.

El proceso de creación de las animaciones de The Wall fue realizando escritos e ilustraciones al mismo tiempo, definiendo escaletas de las posibles acciones que tendrían las animaciones y bocetando esas secuencias como un storyboard. La película se proyectó en la trigésimo quinta edición del Cannes Film Festival (1982).

Gerald Scarfe puede considerarse como una frontera entre lo comercial y lo alternativo, teniendo trabajos expresivos y personales así como también trabajos inmersos en procesos de producción de la industria, como es el caso de su participación en la película de Hercules (1997) de los estudios Disney. Podemos ver en el caso específico de esta película dirigida por Ron

Clements y John Musker, el dominio del productor en la decisión del estilo de los personajes y su diseño, ya que las propuestas de Scarfe perdieron todo el aporte estético que contenían sus bocetos originales, tan sólo conservó detalles que nos hacen recordar a su creador (fig3.18).



Fig. 3.23 Diseño de Ades por Gerald Scarfe (Scarfe, 2010) y Diseño de animación de Andreas Deja basado en los diseños de Gerald Scarfe. (Scarfe, 2010) .

Quizá este sea un punto a tomar en cuenta cuando se diseña personaje, si en una película el control creativo lo tiene una persona ajena a la labor visual y conceptual podrá modificar el diseño para que se adapte a sus intereses, por eso en las producciones de autor o independientes el diseñador de personajes es muchas veces el director y animador.

Podemos concluir con el punto de vista que tiene Scarfe de la animación, “La animación es magia. El hacer que un dibujo estático se mueva y cobre vida es el sueño del artista”(Scarfe, 2010). Los puntos destacables en la estrategia de creación de personajes de Scarfe es el diseñar a los personajes en sus cuadros llave como referencia para el animador. Sus personajes, según comenta, son representaciones del subconsciente el cual utiliza como canal para inspirar el diseño. (Scarfe, 2010).

### 3.2.2 Jan Svankmajer

Jan Svankmajer , en su versión de Alicia en el país de las maravillas, Alice (1988), elabora personajes de un mundo onírico, no emplea las técnicas de elaboración de personajes mostradas por los estudios americanos, no parte de una hoja de modelos, parte del concepto que se encuentra en la obra, de perfil surrealista que le caracteriza, empleando marionetas hechas de aserrín y tela o un calcetín con dentadura. Con una carga de tradición checoslovaca de creación de marionetas, elabora sus personajes con pieles y cráneos de animales que no aparecen en la versión de Alicia de Disney (1951).

En su mas reciente largometraje Sobrevivir a la vida, teoría y práctica (2010), utiliza personajes creados por medio de collage fotográfico para mostrar el mundo de los sueños del protagonista, es decir, la técnica de animación ayuda a comunicar mejor la idea. No emplea computadora alguna porque, dice Svankmajer (Svanmajer,2010) crea imágenes artificiales sin esencia.

Jan Svankmajer ve el mundo parado en el arte del surrealismo, con lo que da cabida a los sueños y a las conexiones libres e imaginativas, considera al surrealismo no como una corriente artística, sino como el resultado de una investigación y exploración de la realidad, conociendo la realidad mas allá de nuestros sentidos y nuestro consciente. Este concepto lo resume

hábilmente “Esto es surrealismo: libertad de la imaginación, rebeldía de la imaginación”(Svankmajer, 2010; citado en Diecisiete productora,2010).

Al investigar una definición de animación con diversos autores, creo que Svanmajer, define de manera exacta y profunda a este concepto.

*Para mí, la palabra animación proviene de “ánima”. No es sólo poner algo en movimiento, sino dotarlo de “alma”, darle verdadera vida espiritual. Y éste es el dominio de la magia. La técnica por sí misma no me interesa. La animación es magia y el animador un chamán. (Svankmajer, 2012:60)*

No reduce el concepto a simple movimiento, es toda una labor en todas las áreas de la producción, y el diseño de personajes aporta una parte para propiciar esa alma de la que será impregnada la animación y sus personajes. Podemos mencionar como elementos representativos que Svankmajer toma en cuenta al crear personajes en sus animaciones es la imaginación, como motor de ideas y sensaciones. El surrealismo como forma de vida más que como una corriente artística.



Fig. 3.24 y 3.25 Fotogramas del largometraje Alice (1988) (Svankmajer, 2012).

### 3.2.3 Daisuke Sajiki

Joven diseñador y animador responsable de la dirección de arte del cortometraje de anime Kakurenbo. La historia de Kakurenbo trata de unos niños que juegan a las escondidas pero este juego tiene la leyenda de que si se juega los participantes están condenados a desaparecer. Se quería tener una imagen fresca y diferente de los personajes y los fondos. En los fondos se mezcló el look de una ciudad moderna con luces de neón y un toque de las construcciones tradicionales y urbanas japonesas, para darle un aspecto de lugares conocidos situados en un universo alterno.

Para el diseño de personajes ofrecía un reto importante, en la historia los chicos que juegan a las escondidas tiene que portar máscaras de lobo lo cual afecta directamente a la expresividad del rostro, es decir, no podían ser vistos los movimientos de la boca ni la expresión de las cejas. Para cada uno de los 8 chicos, comenzó a dibujar de acuerdo a la personalidad de ellos.

Para el personaje Noshiga, lo diseñó grande y con chaleco amarillo, su cuerpo nos hace referencia al chico rudo, contrastando la forma del cuerpo con la de los 2 personajes que siempre lo acompañan, es decir, por



Fig. 3.26, 3.27, 3.28 Personaje de Kakurenbo, diseño de Daisuke Sajiki. El reconocido estilo japonés de diseño de personaje trata de buscar nuevos caminos en este corto animado, el hecho de limitar las expresiones faciales y basarse principalmente en la forma de las mascararas para comunicar rompe con el uso habitual del diseño de grandes ojos del anime (Shuhei, 2013)

medio de la escala y la forma da una jerarquización. El personaje principal, Hikora, le asigna un chaleco rojo y el pelo de mechones alargados con el que se acostumbra poner a los protagonistas de anime. Los gemelos también imprimen una cualidad en las mascararas dividiéndolas en 2 como un signo de ying y yang, dándoles un aire de misterio y oscuridad, para no hacerlos aburridos cambio los ojos a unos sencillos puntos rojos en lugar de iris.

### 3.2.4 Norman McLaren

Norman McLaren es uno de los animadores más importantes en el mundo de la animación, de origen escocés, reconocido por sus trabajos en la National Film Board of Canada una institución pública canadiense que tiene el objetivo de producir y distribuir películas para promover el país alrededor del mundo. Estudió en Glasgow y en 1941 fue a Canadá para abrir un estudio de animación y enseñar animación.

En el caso del cortometraje *Le Merle* (1958), un pequeño cuervo surge a partir del movimiento de líneas danzantes, la peculiaridad de este personaje es que su diseño se transforma a lo largo del cortometraje comenzando con líneas y círculos abstractos que danzan hasta conjuntarse y generar personajes diversos con estos elementos básicos. Además, el diseño del cuervo tiene la cualidad de estar hecho de formas básicas, líneas y círculos, reduciendo su grado de iconicidad y no presentarlo de manera figurativa.

Los diversos diseños de *Le Merle* y su transición entre ellos rompe con un principio de constancia del diseño de personaje a lo largo de su proyección, habitualmente se realiza una hoja de modelo la cual permite ser una guía de la forma y diseño del personaje para mantenerla constante, Norman McLaren no tiene una hoja de modelo a seguir en vez de eso experimenta y expresa por medio de líneas y círculos diversas maneras de representar al ave, es decir, crea un diseño mutable a través del tiempo narrativo.

Norman McLaren también experimentó con otro tipo de técnicas. Al realizar cortos donde pintaba o raspaba directamente la película generaba formas abstractas a esto le llamaba cine hecho a mano. Esta técnica influye en la forma de la animación así como de sus personajes, con lo que se puede



Fig 3.29 Los 36 diversos diseños del cuervo de Le Merle de Norman McLaren (Beck, 2004).

comprobar que la técnica de animación influye directamente en el estilo de esta y en el diseño de personaje.

El analizar qué elementos consideran los autores anteriores para sus procesos de creación, nos da cuenta de diversas formas de realización y comprensión del mundo de la animación, estos elementos junto a los encontrados en la experiencia profesional serán la base para conformar un estrategia de diseño de personaje.

Los autores de corte experimental no rinden cuentas creativas y, al elaborar un cine de autor, se permiten flexibilidad creativa explorando caminos diversos, utilizando las limitaciones presupuestales como detonante creativo.

Los autores comerciales o de producciones con presupuestos grandes, también experimentan y crean con sensibilidad; por ejemplo Glen Keane, un artista de Disney, utiliza un recurso muy usado por artistas plásticos y visuales, que es el de interiorizar, recurrir a recuerdos y sensaciones como catalizador para la generación de imágenes.

La investigación del presente capítulo, más que establecer una clasificación de autores que diseñan personajes, posibilita acercarme diversos puntos de vista, es decir, a las diversas posiciones desde donde los autores ven al diseño de personaje, me permitió pararme en estos mundos y compararlo con el mío, encontrando coincidencias y opciones nuevas para establecer estrategias de diseño. Cada autor tiene puntos en sus estrategias que han aplicado continuamente, algunos autores coinciden en ciertos puntos por lo que hace ver su importancia o recurrencia en el diseño de personaje, los enlisto en una tabla la cual podrá considerarse un resumen, de las estrategias generales de diseño de personaje vistas hasta el momento.

### **El guión, como la referencia más importante.**

-Es la base donde saldrá el diseño de personaje, su pleno entendimiento propiciará un diseño acorde a la historia, funcional narrativamente y plásticamente. En ocasiones en lugar de guión se establece una idea base de la cual surgirá el diseño.

### **Retroalimentación con el director**

-Y en general con los puestos importantes para el diseño, como lo son fotografía y arte, el director siempre debe tener una idea clara de lo que quiere, es trabajo del diseñador de arte plasmar esa idea, el diseño de personaje es la visión del diseñador de la visión del director

-Trabajo en equipo, aporte comunitario. En procesos de mucho tiempo de realización como lo es la animación es indispensable el trabajo de mucha gente como un organismo único.

### **La voz del personaje**

-Para impregnar de personalidad al diseño, incluso como referencia visual de los actores al momento de grabar los diálogos para ser aplicados al diseño.

### **Diseño a medida de la película**

-Entender y comprender el concepto e idea que encierra la película.

-Tomar en cuenta la técnica de animación, ya que cada técnica tiene su particularidad tanto plástica como comunicativa.

-Tomar en cuenta el tema y contexto en que se desarrollan los personajes en la película. Entender el mundo interno en el que se desarrolla la historia.

-Tomar en cuenta tu contexto y tu tiempo (autor), cada diseñador impregnará su entorno y sucesos de vida, conciente o inconcientemente.

-El mundo del personaje como extensión de este.

Al momento de aterrizar la idea gráficamente

-Pruebas preliminares, los primeros esbocos para acercarse a un diseño, aunque no son siempre los definitivos, si suelen tener fuerza y energía en su trazo.

-Dibujar actitudes de los personajes como referencias de cuadros llave.

-Anatomía del personaje, es decir el estudio de la estructura, disposición y orden de la formas que tiene un personaje.

-Movimiento, creíble y convincente

-Estilo único y característico.

-Línea de acción al dibujar.

### **Narrativa audiovisual**

- Diseño y movimiento como elemento comunicativo
- Utilización de símbolos, la yuxtaposición de estos generará caminos diversos para la asimilación de la historia
- Considerar fotografía cinematográfica (encuadres e iluminación) para crear el carácter del personaje

### **Experiencia de vida como referencia.**

- Entre más personal sea el trabajo del diseñador de personaje, mayor será el grado de interés y se involucrará profundamente en la creación del diseño.

### **Tamaño de la producción y el productor.**

Establece decisiones de manera indirecta originadas en el presupuesto y cumplimiento de tiempo de la producción. Aunque no son definidas por el diseñador de personaje si recien su influencia, por ejemplo en el tiempo que tiene para diseñar o las limitaciones técnicas que tiene que seguir.

### **Caminos alternos**

- Subconsciente como canal para inspirar el diseño.
- La imaginación, como motor.
- Experimentación.
- Conexiones mentales libres.

Creo que los autores comparten algo en el momento de crear, no importando a la categoría en que los establecí, ese punto en común es el interés primordial de comunicar con los personajes la narración, que los personajes sean expresivos y, en el mejor de los casos, que despierten en el espectador las sensaciones suficientes para entender, disfrutar e interiorizar la narración de la película animada. Para lograr esto cada uno propone un camino diferente, unos más arriesgados que otros, pero que al final del día han funcionado. Así pues este capítulo establece los cimientos para poder construir una estrategia para el diseño de personaje de animación personal, la cual es desarrollada en el siguiente capítulo.





CAPÍTULO

# 4

Planteamiento de estrategia y principios  
para la creación del diseño de personaje



La investigación del presente capítulo trata sobre estrategia de diseño de personaje, que complementada con la experiencia obtenida en el trabajo personal de animación, dará paso a una propuesta para el proceso de diseñar personajes para animación.

En este capítulo encontraremos una estrategia, es decir, el conjunto de acciones planificadas, para llevar a cabo el diseño de personaje en una animación. Desarrollaremos la estrategia “Bambú” la cual aplicaremos en el siguiente capítulo con un ejemplo concreto.

Así las acciones planificadas en la estrategia Bambú las englobo en 3: análisis, referencias y creación. El análisis, parte inicial y de carácter teórico nos permite discernir y encontrar elementos esenciales para el diseño de personaje. Las referencias que no solo son una recopilación, si no una investigación de campo para obtener elementos y material gráfico-teórico que nos permitirá cimentar el terreno para diseñar. En la etapa de creación se encarga de la materialización del diseño en base a las referencias recopiladas. Cada una de ellas encierra una parte importante en el proceso de diseño de personaje y en los siguientes puntos nos acercaremos al entendimiento de ellos.

Es conveniente decir que un personaje sólo puede existir en la ficción, ya que es una creación de la mente humana basada o no en la realidad, por lo que el primer acercamiento para diseñar un personaje de animación se encuentra en la historia o narración donde existe.

Nuestro primer acercamiento para la construcción de personajes será el entendimiento del personaje y su entorno, cómo reacciona, qué piensa, qué siente y todo ello se encuentra plasmado en la historia. La historia o narración que se cuenta en cine se encuentra en primera instancia el guión. Este es el primer paso de la estrategia Bambú: El análisis del personaje a través del guión.

#### **4.1 Análisis del personaje y la historia a través del Guion**

En esta parte de la estrategia se propone estudiar, profundizar y tener claros los elementos que nos ayudaran a diseñar un personaje. Este análisis tiene la finalidad de darnos cuenta los elementos importantes de la historia que hacen del personaje ser como es ya que nuestra labor será manifestar esto de manera visual y de movimiento. Dicho análisis se debe realizar en los 3 ámbitos mencionados en el capítulo 1: el psicológico, el físico y el narrativo. Toda la información de un personaje, por existir en un mundo de ficción, se encuentra contenida en un relato o historia. De ahí la importancia que tiene el guión que es una raíz generadora de la imagen que tendrá nuestra narración.

El proceso de elaboración de un guión es muy ardua, se llegan hacer varias versiones hasta encontrar la más sólida y sustentable de la historia, por lo que las acciones contenidas en el revelan como es el personaje.

Es importante si menciona que un personaje es físicamente de una forma u otra, su vestimenta, su actitud, así como las acciones y reacciones que ejerce para influir a la historia y a otros personajes.

Es tan importante lo que se encuentra literalmente o lee del personaje en un guión. Pero también lo que no se lee es importante, lo que se interpreta con la lectura del guión, es decir lo que está entre líneas y se entiende, por ejemplo, si un personaje A camina junto a un personaje B y lo cubre con su chamarra porque comienza a llover se entiende que le interesa, cuida, protege o quiere al otro personaje es una acción que refleja como es el personaje aunque en el guión no diga literalmente “personaje A quiere a personaje B”

El guión es la piedra angular de la historia y de una película, y por consecuencia del personaje y su diseño. Me atrevo a decir que cuando hay una duda en cualquier momento de realizar una película, la respuesta se encontrará en el guión. Por eso su importancia y primer paso en la realización de diseño de personaje.

Para comenzar analizando un guión, podemos subrayar todas las acciones de nuestro personaje a diseñar, como características físicas, realizando un breakdown o desglose del personaje. Esto nos ayudará a entender al personaje, su relación con el todo narrativo y la manera que este impregna de su esencia al entorno en que se desarrolla y a la historia.



Fig. 4.1 Primera hoja de guión de la película UP, 2009 (Coc-ter, P. y B. Peterson, 2009). El guión nos presenta la historia y como los personajes intervienen en ella, quizá UP nos muestra un personaje fuera de lo común para una historia infantil y “comercial”, el personaje principal es un anciano.

En nuestro caso el análisis del guión estará orientado para la comprensión del personaje y para la obtención de herramientas que nos servirán posteriormente. El cocimiento y análisis del guión nos desemboca en conocer y delimitar a nuestros personajes. Obteniendo esta información analizaremos a nuestro personaje a fondo para representarlo o traslaparlo a su imagen y forma.

Woodcock menciona “La clave para crear un buen diseño de personaje es conocer al sujeto” (Woodcock, 2007). Conocer como reacciona porque realiza las acciones que hace y así poderlo expresar en imagen y movimiento.

Este análisis de personaje podemos aplicar algún modelo de psicológico de personalidad como el OCEAN, el eneagrama o el concepto de arquetipos, esto nos ayuda a entender y clasificar. Los resultados obtenidos de estos modelos nos mostrara su carácter y manera de reaccionar ante las situaciones lo que nos servirá posteriormente para materializar en su diseño el carácter del personaje.

Por ejemplo si descubrimos qué arquetipos encierra nuestro personaje lo cual nos facilitará en entender cómo reacciona y qué cualidades de carácter y forma debe detener para ejercer las acciones contenidas en el guión. No es lo mismo el caminar del arquetipo de “maestro”, quizá un andar firme y seguro, que el arquetipo del aprendiz, un paso tímido y curioso. Dependiendo que tanto se quiera conocer un personaje le podríamos aplicar un test de modelo de personalidad para encontrar características que no estén implícitas en el guión.

La otra parte importante de analizar en un personajes, en su ámbito narrativo, es la esfera de acción en que se encuentra . Como vimos con anterioridad<sup>1</sup> la esfera de acción se conforma por revisar una serie de acciones que realiza el personaje para realizar una función narrativa; por ejemplo es diferente el diseño en un protagonista, el cual requiere tener empatía con el público, que en un antagonista el cual ejercerá los obstáculos a vencer en la historia,

La fase de análisis se desarrolla en el área teórica, sin embargo no solos son datos, esta información se interrelaciona y es la catapulta para la materialización del personaje, mientras más amplio y profundo el análisis, mayor serán las posibilidades de realización.

Así podemos resumir que el primer área para diseñar un personaje es el análisis del guión y en específico las acciones y descripciones del personaje, lo podemos resumir con la siguiente tabla que desglosa el análisis en los 3 ámbito: el ámbito físico, el psicológico y el narrativo.

<b>ANALISIS</b>	
<b>De los personajes en la historia a través del guión</b>	
<b>Ámbito Psicológico</b>	
1.	Conocer el Temperamento, carácter, personalidad
2.	Aplicar modelo de personalidad (Eneagrama / OCEAN)
3.	Conocer los Arquetipos que encierran
<b>Ámbito Formal</b>	
4.	Definir características físicas del personaje
5.	Definir características del entorno (escenarios)
<b>Ámbito Narrativo</b>	
6.	Conocer la trama principal de la historia
7.	Conocer las acciones en las que interviene los personajes
8.	Conocer la esfera de acción del personaje

<sup>1</sup> Ver capítulo 2. “1.4.3 Tipos de personajes, según el teatro griego”

## 4.2 Referencias para creación del personaje

Una vez obtenido, de un análisis profundo, las notas y conceptos primordiales que nos dan conocimiento sobre el personaje se procede a la búsqueda de referencias teóricas y gráficas.

“La palabra referencia esta formada con raíces latinas y significa “nota explicativa”. Sus componentes léxicos son el prefijo re (intensidad, repetición), ferre (llevar), más el sufijo çencia (cualidad de un agente)” (Gómez de Silva, 2007). Por lo que una referencias es un agente que nos lleva a recordar o intensificar las cualidades de una cosa o a la cosa misma.



Fig. 4.2 Segundo paso de estrategia bambú, las referencias, las referencias a investigar y recolectar pueden estar dadas por 3 tipos de fuentes: personales, existentes y de la imaginación. (Diseño de diagrama Raúl García, 2015). Es preciso señalar que estas referencias también están delimitadas por los ámbitos físico, psicológico y narrativo.

Las referencias nos serán útiles ya que son elementos que contienen características que nos relacionan, recuerdan o aluden a un personaje, su psique y sus características. La mejor manera de obtener referencias de los conceptos obtenidos en el análisis, es sin duda, la investigación. El guionista Robert Mackee, en su libro *The Story*, 2009, menciona que la recopilación e investigación tiene 3 fuentes principales. La primer fuente es investigar en una biblioteca, es decir, obtener datos existentes recopilados a lo largo de la historia de la humanidad, son datos reales o hechos, el segundo tipo de fuente atañe al realizador o autor, es decir, esta fuente es la experiencia y memorias del autor y el tercer tipo de fuente es la imaginación, creación mental del autor.

Así, podemos dividir a las referencias que buscaremos en 3 tipos: hechos, memoria y de la imaginación. Cada uno de estos tipos profundizara en los tres ámbitos del personaje psicológico, formal y narrativo, para la compilación de material gráfico y teórico.

Hechos (referencias existentes)

Los hechos o referencias existentes son todas aquellas que se han recopilado en libros, música, lugares, es decir, todo el conocimiento humano que ha sido conservado y ya esta escrito en algún lenguaje (literario, musical, audiovisual, etc.). Un ejemplo podría ser que al momento de diseñar un personaje como una anciana, podemos buscar su definición en el diccionario, obtener información de sus características físicas, incluso de la mecánica de movimiento en ancianos, podemos buscar en la historia del arte obras que refieran a ancianos o bien obras que creen atmósferas que provocan sensaciones que queremos provocar con nuestro personaje. Es decir las referencias de hechos son todo conocimiento humano de la realidad, fidedigno, asentado en una fuente y/o medible.



Fig 4.3 Pintura de Joaquín Sorolla 1895-1899. y Carl desayunando (UP, Pixar, 2009). Las pinturas de Joaquín Sorolla aquí mostradas fueron un referente importante para la creación de la atmósfera y el personaje del personaje Carl de la película Up. Los realizadores vieron en las pinturas la creación de una atmósfera de melancolía la cual querían transmitir al personaje, es interesante como la iluminación y color usados en la pintura fueron trasladados a esta escena de Up. Esta es una muestra palpable de la importancia y potencial que puede tener una referencia existente.

### Referencia de la imaginación

La palabra imaginación al igual que la palabra imagen “viene del latín “Imago” (retrato) y este del verbo “imitari” que significa imitar” (Gómez de Silva, 2007) entonces la imaginación es el reflejo o retrato, es una imitación de la realidad y/o ideas de la mente.

La imaginación es un proceso de la mente que permite manipular información generada por estímulos externos, internos o mezcla de ambos con el fin de crear una representación percibida por los sentidos. Lo importante de la imaginación es que se genera dentro del organismo y, no necesariamente, requiere un estímulo externo, se realiza a voluntad de la persona ya que se sirve de la memoria manipular la información y relacionarla. Ella permita la visualización de algo sin que necesariamente este presente en el ambiente de la persona. Imaginar no se reduce a imágenes visuales sino que puede ser susceptible todas las áreas sensoriales, sonidos, sabores, olores texturas. Así podemos concluir que la imaginación toma elementos antes percibidos y experimentados y los transforma en nuevos estímulos y realidades.

La imaginación en la encargada de visualizar en la mente conceptos e ideas, ahí se dan mezclas de las experiencias, estas combinaciones pueden llegar a ser únicas y extraordinarias dependiendo de la mente en que se halla sido concebidas, por ejemplo, si se diseña una mujer anciana puedo agregarle



Fig. 4.4 Ren y Stimpy, Spumco 1991 (Kricfalusi, 1991). Turn around de personajes. Ren y Stimpy son personajes estilizados que hacen referencia a un gato y a un perro Chihuahua, a pesar de esto no son representados gráficamente con la forma de un perro y gato real la exorbitante nariz y el cuerpo de Stimpy jamás lo tendría un gato, estas cualidades fueron puestas por el autor que con su imaginación tomó su nariz y la modificó a su antojo funcionando en el mundo y el entorno donde se desarrollan los personajes, un mundo en apariencia incoherente.

un cabello exorbitantemente grande donde guarde su tejido, esta idea surge en la imaginación dado que no podría pasar en la vida real es una creación de la mente no de la realidad. Las cualidades de esta referencias es que, por ser creadas en la mente del diseñador, son únicas e irrepetibles pero fueron alimentadas en la realidad, depende completamente de él y su habilidad de enlazar, manipular información para transformarla en recursos útiles.



Fig. 4.5 Koko el payaso. (Bendazzi, 2003). Lo hermanos Fleisher creadores de Koko el payaso tomaron de referencia a un actor disfrazado de payaso, esa experiencia hace entender y comprender mejor al personaje sobretodo en su movimiento pero esto aumentó gracias a que el actor disfrazado era uno de los hermanos, es decir la experiencia personal de maquillarse y vestirse como payaso influyo de manera palpable el acercamiento al personaje dibujado, se vivió en carne propia lo que era ser un payaso.

### Memoria (Referencia personal)

La memoria o referencias personales comprende a todas las experiencias del diseñador-animador con conceptos y temas relacionados con el personaje a diseñar, por ejemplo, si se diseña un personaje que es una mujer anciana, el diseñador tomara referencia de su abuela o cualquier mujer anciana que conozca o halla visto, la cualidad de estas referencias es que son únicas e irrepetibles de persona en persona.

<b>REFERENCIAS</b>		
<i>Tipo de fuente</i>	<i>Característica</i>	<i>Cualidad</i>
<b>Hechos y acontecimientos</b>	Conocimiento de la humanidad conservado y estudiado (arte, anatomía, física)	Compartida con otros
<b>Imaginación</b>	Creación de la mente	Única en cada autor
<b>Memoria Personal</b>	Creación de la experiencia	Única en cada autor
Características del área de referencias: concierne al campo teórico-practico, recopilación de imágenes y conceptos claves para referencias. Posible elaboración de bocetos <u>rush</u> de referentes de imaginación.		

Podemos concluir que las referencias, la segunda área para diseñar un personaje de la estrategia Bambú, pueden agruparse en hechos, de la imaginación y de la memoria, la siguiente tabla desglosa estos 3 tipos de rebambúferencias, así podemos integrar la siguiente tabla al proceso de la estrategia:

<b>REFERENCIA Conceptuales, simbólicas y audiovisuales</b>
9. Referencias de Memoria
10. Referencias de Hechos
11. Referencias de Imaginación

Fig. 4.11 Segundo paso de estrategia bambú, las referencias, las referencias a investigar y recolectar pueden estar dadas por 3 tipos de fuentes: personales, existentes y de la imaginación. (diseño de diagrama, Raúl García, 2015) Es preciso señalar que estas referencias también están delimitadas por los ámbitos físico, psicológico y narrativo.



### 4.3 Creación del diseño de personaje

Aquí entramos en terrenos de materializar el diseño, nos adentraremos a la creación de la forma a partir del conocimiento y las bases adquiridas en el análisis, así como del material recopilado en el área de las referencias. El verbo crear proviene del latín creare (crear, tener hijos, engendrar, nombrar o elegir para un cargo) (Gómez de Silva, 2007). Así en esta área nos adentraremos formalmente al diseño del personajes utilizando los recursos que nos brinda el diseño.

Esta creación se realizara en 3 fases: La formal que se enfocará a las cuestiones de siluetas, formas y de diseño del personaje, la acción temporal, que tiene que ver con la mecánica y anatomía del personaje para expresar el movimiento y la acción narrativa que tiene que ver con la parte del diseño de personaje que expresa o comunica la parte narrativa de el y su relación con el todo narrativo.

#### Creación Formal

La parte formal es el área que esta más cercana a la labor del diseñador, el cual utilizará la forma, el color, la textura y todos los recursos del diseño para asignar al personaje signos, símbolo y cualidades intrínsecas a él. Esta área aterrizará toda la investigación surgida del análisis y donde las referencias se elegirán y combinaran de manera creativa para generar el porte físico del personaje.

#### Silueta (forma externa)

La silueta es lo primero que se generara dado a su importancia, gracias a ella identificaremos de inmediato a un personaje no importando que tipo de plano cinematográfico sea fotografiado, el espectador hará una aso-



Fig. 4.6 Siluetas de Meca de Pacific Rim y Guillermo del Toro junto a diseñadores. (Del-Toro, 2013). Es importante la colaboración del director de la película con el diseñador de personajes, orienta y encamina correctamente la visualización de los diseños, aquí Guillermo del Toro discute aspecto de la silueta de sus personajes.

ciación inmediata con la forma del personaje. Por ejemplo en la película Pacific Rim (2013) del director mexicano Guillermo del Toro, para el diseño de los personajes Meca (robots) se diseñaron 450 siluetas, las cuales se seleccionaron y rediseñaron para generar los 4 diseños principales, teniendo estas siluetas se continuo con el diseño de todas las partes de los personajes. La importancia de la silueta es avalado por los estudios Grangel, estudio español encargado de diseñar personajes de largometrajes, su importancia no es solo narrativa también es funcional para la identificación visual de los personajes.

Nuestras herramientas para enfrentar la forma y su creación son las formas básicas, el círculo, el cuadrado y el triángulo. Si un personaje lo pensamos y abstraemos hacia estas tres formas básicas no solo nos facilitara la tarea sino que tendremos mas claro las cualidades que expresan estas formas y que se atribuirán de manera implícita a nuestro personaje.

(This page) BICKY NIEHA | marker | 2005.  
(Previous spread) NAT McLAUGHLIN | digital | 2007

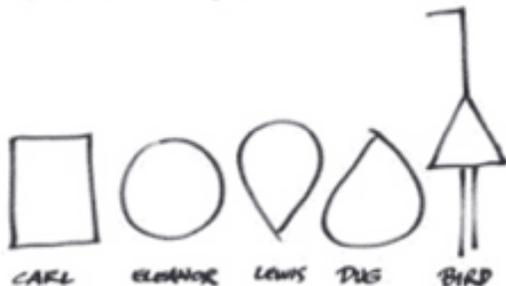


Fig. 4.7 Formas básicas de los personajes de Up. (Hauser, 2009). El sintetizar la silueta de un personaje a su mínima expresión nos hace comprender que forma predominara en un personaje y evitar su repetición en otro, así el público asociara esa forma al personaje durante toda la narración

Hay tres contornos básicos: El cuadrado el círculo y el triángulo equilátero. Cada una de ellos tiene su carácter específico y rasgos únicos (Dondis,2015).

A cada silueta o contorno básico se le atribuyen significados, al cuadrado se le asocia con la rectitud, honestidad, torpeza y solidez. Al triángulo, la acción y tensión; al círculo la calidez, la amistad, el calor. A estas atribuciones de cada forma se le pueden anexar otras de acuerdo a la cultura donde se representan.

por ejemplo, los personajes de la película UP fueron sintetizados a la forma más básica, bajando su grado de representación al mínimo, con esto veían la forma atribuible un personaje la cual no debería repetirse en otro personaje, al personaje, a Carl se le adjudico la forma cuadrada al hacer esto también se le atribuyo las cualidades simbólicas de esta forma como la rigidez y dureza. Otra ventaja de empezar a diseñar por la silueta es que establece una forma a identificar a lo largo de la película no importando el plano en que se tome al personaje.

### Estructura (forma interna)

La estructura interna hace referencia en como se constituye el interior del personaje esto es importante porque de esa estructura depende como se moverá nuestro personaje, es definir en términos físicos y mecánicos como se configura su cuerpo para el movimiento. Con ella podemos saber que partes son rígidas o flexibles para que posteriormente podamos interpretarlo en

Fig 4.8. Oso de la película Valiente, Pixar 2012. . (Hauser, 2014). Podemos ver la construcción del esqueleto del personaje y son claras las áreas rígidas representadas por “huesos” y las partes blandas y flexibles como la parte del vientre.



movimiento. Es un estudio anatómico de su constitución para el movimiento, es el equivalente al diseño del esqueleto y los músculos. Esta estructura también es comparable al Rigging que es la estructura interna orientada a la función de movimiento, son los “hilos” que moverán a nuestro personaje “títere”

### Jerarquía (Carácter Hierarchy)

Es un termino que utiliza el animador estadounidense Tom Bancroft en su libro Creación de personajes con personalidad. Se refiere al grado de iconicidad, es decir, su grado o nivel de representación que va de lo “real” a lo simple o abstracto (Bacroft, 2000). El proceso de abstracción de la ima-

gen es cuando “...se eliminan los detalles que no interesan y se carga el acento en los rasgos distintivos” (Dondis,2015). Es de cir el abstraer es ir quitando o modificando elementos formales sin que se pierda la esencia de lo que se abstrae.

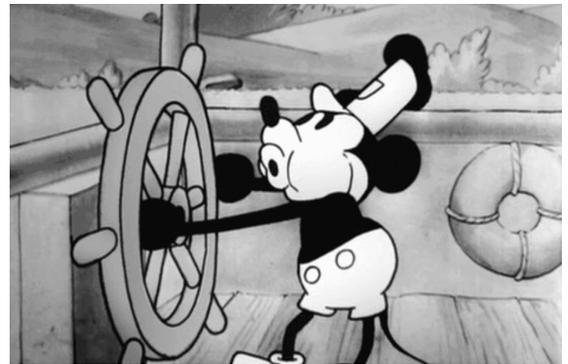


Fig. 4.9 Mickey mouse en steamboat wille

Bancroft establece 6 categorías de jerarquía que son:

Iconic (icónica).-Extremadamente simple, estilizado y no muy expresivo usualmente simplifica las formas, como por ejemplo los ojos de Micky Mouse que son unos pequeños puntos.



Fig. 4.10 Dexter’s Laboratory (<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1581251>)



Fig. 4.11 Roger Rabbit

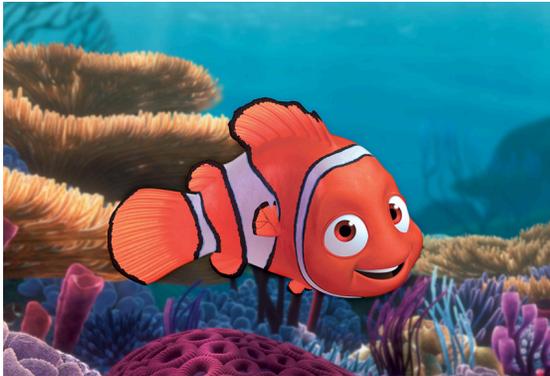


Fig. 4.12 Roger Rabbit



Fig. 4.13 Principe de egipto



Fig. 4.14 Conductor de El expreso polar

Simple (simple).-Usualmente estilizado, pero mas expresividad en el rostro que la jerarquía anterior. Es muy utilizado en series de t.v.. en esta categoría se encuentran Pedro Picapiedra (The Flintstones, 1960) y Dexter de el laboratorio de Dexter.

Broad(amplio).-Mucho más expresivo que las 2 jerarquías anteriores, este diseño es ideal cuando el personaje tendrá una actuación facial muy exagerada o extrema, Usualmente tienen grandes ojos y boca, utilizadas para expresiones exageradas en el rostro necesarias en las historias de humor, por ejemplo, el lobo de Tex Avery o Roger Rabbit.

Comedy relief (personaje de comedia).-No transmite el amplio espectro de humor que la jerarquía anterior, pero puede demostrar su carácter de humor a través de su actuación y dialogo. Su anatomía facial es menos exagerada. En este diseño entran la mayoría de los personajes de largometrajes de la productora Disney, esto es por que estos personajes tiene que expresar chistes pero también tienen que actuar sutilmente en algún momento de la película. Por ejemplo Nemo de Buscando a Nemo, pixar 2003 y Mushu de Mulan, Disney (1998).

Lead Character (personaje principal).-Es muy realista en sus expresiones faciales, actuación y anatomía. La audiencia suele conectarse con estos personajes por su actuación de emociones pues la transmiten de una manera realista, como la Cenicienta de Disney,1950 y Moisés del Príncipe de Egipto (1998).

Realistic (realista).-Es el tipo de mayor realismo en la escala de las jerarquías, suele ser fotorea-

lista, este tipo de diseño de personaje es muy recurrido como apoyo para producciones de acción real o de dobles digitales, en esta categoría entran personajes como la princesa de Shrek o los personajes del Expreso Polar, Robert Zemeckis, 2004.

Es importante mencionar que existe la opción de mezclar 2 o mas jerarquías en un diseño, que no es necesario que aparezca una sola, las jerarquías son posibilidades a seguir no reglas. También se suelen encontrar estas jerarquías en diferentes personajes de un mismo filme, por ejemplo, en Blanca nieves y los siete enanos, blanca nieves tiene una jerarquía de personaje principal y los enanos tienen una jerarquía de personaje de comedia

### Antropomorfismo

La palabra antropomorfo esta formada con raíces griegas y significa “que tiene forma de humano”. Sus componentes léxicos son: antropo (hombre) y morfe (forma) (Bacroft,2000).

Un antropomorfismo es darle las características físicas de un humano a algo que no lo es, como el caminar bípedo, expresiones y el habla por mencionar algunas. Es un recurso muy utilizado en el diseño de personajes que son animales o cosas los cuales se trata “humanizar”.

El antropomorfismo tiene la finalidad de generar empatía con el espectador, ya que psicológicamente, una persona crea mayor empatía con otra persona que con un objeto.

En esta línea existe un estudio importante de mencionar, es el llamado “Valle Inquietante”. En 1970 el profesor de robótica Masahiro Mori acuño el termino “Valle Inquietante” (Bukimi no Tai en japones) que parte de la idea de que si la apariencia de un robot es mas humana la respuesta

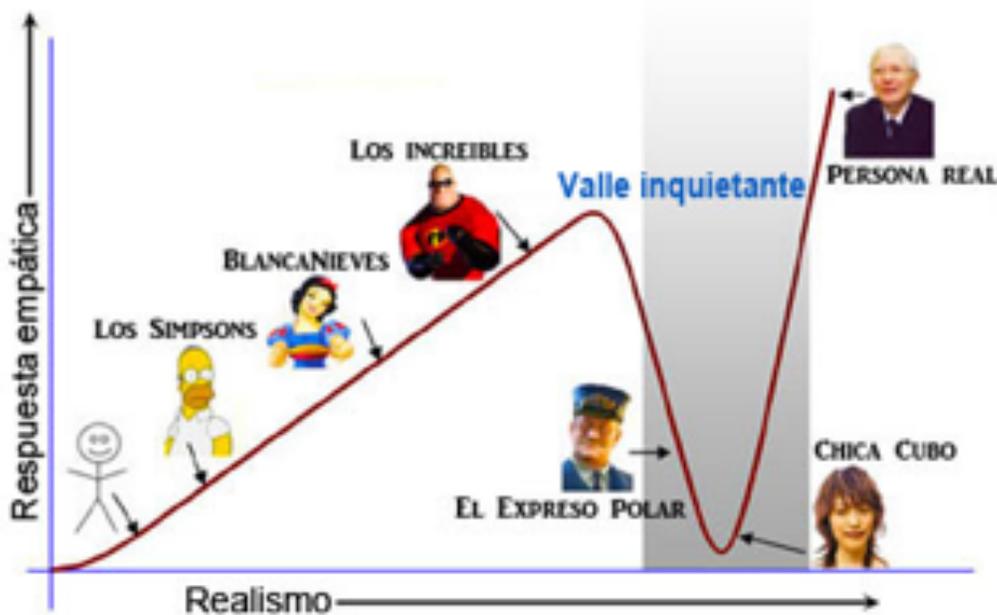


Fig. 4.15 Gráfica de empatía de Masahiro Mori, (Wikipedia, 2015). comparada con personajes de animación. Podemos apreciar que personajes estilizados y simplificados crean empatía mayor frente a personajes que pretenden un realismo sin conseguirlo como el Conductor del tren de El Expreso Polar.

emocional de una persona hacia el robot será positiva y creara empatía, hasta llegar aun punto que la empatía desaparece y crea fuerte repugnancia pasando este punto la empatía se recupera llegando a los niveles mas intensos de identificación.

El doctor Mori menciona que quizá esto suceda porque en este punto o valle la apariencia es similar a la de un cadáver, las personas rechazaran una apariencia y comportamientos “casi humanos”. Esto nos hará recordar, en nuestro subconsciente, el enfrentamiento a la muerte la cual nos crea inquietud y miedo.

La propuesta del Dr. Mori no solo se ha aplicado al diseño de robot, también ha sido utilizada en el diseño de personajes generados por computadora, CGI. Uno de los caminos de interés, mas no el único, de la animación por computadora es el anhelo de crear un actor totalmente virtual para ello la apariencia física es de suma importancia. Personajes como los que se encuentran en películas como el Expreso Polar, 2004 de Robert Zemeckis pretenden cumplir este objetivo, sin embargo la teoría del Dr. Mori hace

caer estos esfuerzos. Los personajes del Expreso Polar simulan de manera muy cercana la textura de la piel y proporciones humanas pero no llegan a un parecido del 100% por lo que ellos no se ven reales y hace sentir un leve rechazo ante esta imagen.

### Vestuario

El vestuario, que son la prendas y accesorios utilizados para definir o caracterizar a un personaje dentro de su mundo. El vestuario no solo tiene el propósito de cubrir, actúa de manera simbiótica con el personaje le agrega significado y sobretodo aporta a la narración, le da identidad al personaje. El director de teatro Tairov describió al vestuario como la “segunda piel del actor”(Pravis,1996)

El vestuario se utiliza para representar al personaje, nos comunica acerca del caracter del personaje y el momento dramático por el que atraviesa. El vestuario le da identidad al personaje, por ejemplo el traje de mallas azules, el emblema de la “S” roja en el pecho y capa roja de superman.

El animador argentino Rodolfo Saénz destaca la importancia del vestuario cuando menciona que “las prendas que el personaje viste hacen de él un individuo específico y único.” (Saénz,2008). A nivel de animación también es importante como se anima el vestuario, la cadencia y fluidez que tendrá.\*



Fig. 4.16 Vestuario de Merida de la película Valiente, Pixar 2012. . (Hauser, 2014). El vestuario de Merida no solo nos hace ubicarnos en una época, también expresa los sentimientos de ella. Este vestido ceñido y apretado hace una metáfora de la opresión que tiene la madre hacia ella. La acción de romperlo representa la separación y diferencia de ideas entre Merida y su madre Elinor.

\*NOTA: Cabe mencionar que no en todas ocasiones el personaje deberá llevar vestuario, en ocasiones su piel, textura o cubierta tendrá la función equivalente al vestuario, a nivel visual y narrativo. Por ejemplo el pelaje azul turquesa con motas moradas del personaje Sully de Pixar (2001, Pixar) le da un aspecto de suavidad y ternura.

## Color

El color cargara de expresividad y significado al personajes, es un tema amplio e interesante y es un herramienta narrativa utilizada en el cine.

El color ” ... constituye una valiosísima fuente de comunicadores visuales” (Dondis, 2015:64). Lo importante del color, al igual que la silueta, es su capacidad de definir al personaje y asociarlo con una paleta de colores que el espectador identificara con el.

Me gustaría ahondar en una parte del color que esta ligada a su utilización en el cine, me refiero a la aplicación del color en el tiempo.

Considero que el color en el tiempo narrativo es cambia de acuerdo a los acontecimientos que suceden en la historia que se proyecta en pantalla y, al igual que los demás elementos de la narración, carga de significado al relato. El color nos puede comunicar el estado de animo de un personaje e incluso asociar un color a un personaje.

El color nos ayuda a crear atmósferas a comunicar al espectador la gama de color que corresponde a cada personaje y su entorno, mezclándose para generar sensaciones, por ejemplo, La atmosfera creada por tonos oscuros y grises en la secuencia del pozo del olvido en la película Intensamente (2015, Pixar) el cual remite a una caída y perdida de esperanza.

En otro ejemplo, a asociación del rojo al personaje de “Ira” como un color asociado a esta emoción, nos muestra que el color es una herramienta para comunicar la historia

Por ello al inicio de una producción cinematográfica se tiene que tener claro el aspecto del color lo cual se logra construyendo una paleta de color de personajes y escenas que a su vez darán el color del todo narrativo. Es tan cuidado su elaboración que se desarrolla un guión de color el cual será la guía para aplicar el color en los actos narrativos. Tiene por objetivo mostrar el color impregnando de su carga simbólica y dramática de la historia a las secuencias una película.



Fig. 4.17 Color script de Horton hears hwo!, 2008. (Hauser, 2015) Aquí el color esta expresado por escenas, podemos ver su cambio y timmigns de acuerdo a los hechos dramáticos que suceden, están bien definidos las paletas de colores que se utilizaran en los actos y clímax

## **Proporción**

Es la relación del tamaño de las partes que componen a un personaje. El objetivo de la proporción es encontrar la correspondencia, el equilibrio o la simetría, en nuestro caso, en los elementos que componen a un personaje (cabeza, cuerpo, extremidades, etc. ).

Rodolfo Sáenz menciona en su libro *Arte y técnica de la animación* respecto a la unidad de proporción que se recurre habitualmente es la cabeza: “Casi todos los estudios utilizan la altura de la cabeza como unidad para medir la altura total de un personaje” (Sáenz,2008). La medida que se emplea generalmente para proporcionar el cuerpo es la cabeza debido a su ubicación e importancia porque ayudan a mantener constante la altura y proporciones del personaje a lo largo de una película.

La proporción es una herramienta valiosa cuando se asigna la edad en un personaje ya que dependiendo de la edad será su altura y proporción. Por ejemplo los niños o personajes de aspecto infantil suelen tener la altura del cuerpo de 2 a 4 cabezas de altura, dándoles una proporción de cuerpo pequeño en relación a la cabeza en contraparte de los adultos que tienen proporciones 5 a 8 cabezas de altura mas cercana a la proporción adulta de un humano.

## **Escala**

La escala del personaje se refiere al tamaño, su relación con otros personajes y su entorno. La escala en los personajes son importantes porque parecieran pequeños o grandes en comparación del tamaño de otros personajes, la escala nos muestra un conjunto integrador donde se desenvuelve el personajes. Cuando un personaje se encuentra solo podremos hacer una comparación de escala con su entorno y objetos con los que interactúa.

Un elemento importante de la escala que menciona Andrea Dondis (Dondis, 2015) es que los elementos que integran la imagen no solo se relacionan entre ellos, si no que también tienen relación con el campo visual.

El campo visual lo podemos entender, cinematográficamente hablando, como el encuadre y los que hay en su interior como los escenarios, los objetos y los personajes mismos. La medida de nuestro personaje principal (protagonista) es el factor decisivo del establecimiento de la escala en la narración.

La escala también tiene que ver con la manera en que se anima un personaje, la cadencia, fluidez y sutileza de movimiento depende en parte tan bien al tamaño y peso del personaje.

## **Relación con otros personajes**

Los personajes generan acciones cuando interactúan con otros personajes, por eso es importante su relación con los otros. De esa relación pueden compartir o no elementos de su diseño comunicando una integración entre ellos que son hijos de un mismo mundo, comparten un estilo de diseño. Esto da una relación de pertenencia al universo creado.

Fig. 4.18 Las trillizas de Belleville 2003. (Hauser, 2015) Los personajes de las trillizas tienen gran relación, mas allá del parecido implícito por ser trillizas. Su diseños son únicos para cada una y a la vez comparten características en común, gracias a ellos tenemos un personaje creado por las tres, es un personaje metafórica porque se comportan diferentes solas o unidas, se sintetizan 3 personajes en un personaje colectivo. El diseño ayuda a tener este efecto en los personajes.



### **Estilo**

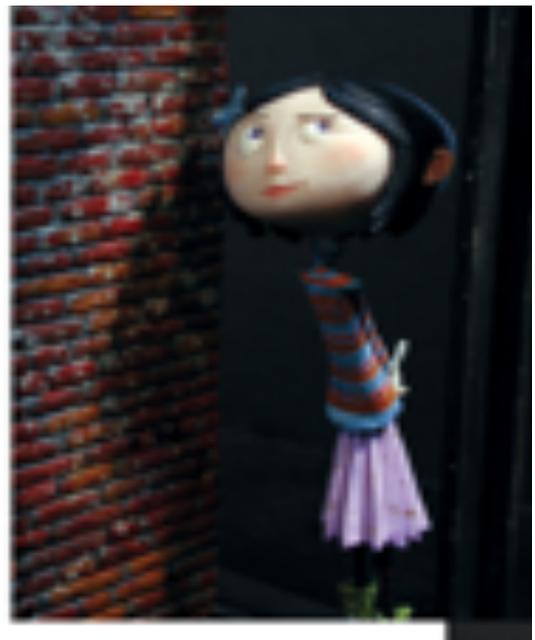
La palabra estilo viene del latín (puzón) (Sáenz,2008), puede ser utilizada en diversos ámbitos, aunque su uso más habitual está relacionado a la apariencia o estética de un diseño.

El estilo lo podremos definir como las características intrínsecas a la obra de un autor o época. Cuando un autor tiene un tipo de línea característica o sus personajes tienen una proporción determinada que siempre es recurrente a lo largo de su obra lo podemos llamar estilo. Cuando vemos una obra e inmediatamente sabemos quien la realizó quiere decir que su estilo está contenido en su obra y hace saber que autor le dio origen. Por esta razón, en ocasiones, los productores buscan a determinados diseñadores para la realización de personajes.

### **Modelo tridimensional**

El modelado escultórico de un personaje nos ayuda a conocer como se representaría en un mundo tridimensional y comprender su forma por todos los lados posibles. No importa si la técnica de animación a utilizar es 2D el modelo es una muestra a seguir por todos los animadores, nos ayuda a concretar la forma y poderla comunicar al resto de la producción.

Fig. 4.19 Modelo preliminar de Coraline. Coraline, 2009. (Hauser, 2015). El escultor Damon Bard realizó este modelo de Coraline, fue de suma importancia para el diseño de personaje ya que tradujo bocetos del personaje a un universo tridimensional el cual acercó al diseño definitivo. El modelo también nos comunica un carácter es una forma de visualizar lo que será el personaje



## Escenarios.

Los escenarios aunque no son los personajes en si, si estan influenciados uno del otro. Al personaje no se le debe pensar como un ente separado de su contexto, al contrario, el diseño de personaje impregnara todos los objetos y atmósferas de su alrededor. Si diseñamos al personaje pensando como caminara por tal escenario o como manipulara los objetos de su alrededor tendremos la ventaja de integrarlo al mundo que se esta creando audiovisualmente, no parecerá una gente externo, sino lo consideramos perteneciente a ese mundo. Su relación con el entorno y su manifestación en los props y escenarios son la extensión de las características del personaje a su mundo.



Fig. 4.20 Boceto de El Viaje de Chihiro,2001. (Miyasaki, 2002) Aquí Hayao Miyasaky elabora una acuarela donde integra al personaje Sen a su entorno, podemos ver que el personaje no es ajeno a a este escenario se complementa con los objetos y los personajes de sus padres.

## CREACIÓN ACCIÓN TEMPORAL

En esta área quiero englobar todo lo referente al movimiento y simulación de la física de animación. Son todos aquellos elementos que harán que nuestro personaje se mueva, así como su cadencia y carácter. Estos elementos son los siguientes:

### Expresiones corporales y faciales

Según Scott McCloud, dibujante y teórico de comics, nuestra naturaleza humana siempre busca lo figura humana, por eso busca en las imágenes el rostro humano que es una de las primeras imágenes que quedan impregnadas en nuestra conciencia.(McCloud,2012).

El hombre privilegia el rostro por que es lo que ve de la madre, ser que le dará protección y alimento, y aprende a diferenciarla de los demás. Así el diseño del rostro adquiere una importancia crucial, la expresión facial es uno de los medios importantes para expresar emociones y estados de ánimo. Las expresiones nos hacen recordar que el rostro no fijo y que esta en movimiento cuando un personaje ejecuta las acciones dramáticas.



Fig. 4.21. Síntesis del rostro (McCloud,2012). El humano tiende a ver de manera simplificada, según refiere Scott McCloud, en esta imagen se tiende a observar una cara, dos ojos y boca, aunque solo son 2 puntos y una línea.

Las expresiones nos comunican el sentir y pensar de un personaje. La palabra expresar viene del latín *expressus* (expresado, claro, manifestado) participio de *exprimere*, formada *ex-* (hacia fuera) y *pressus* presionar (Gómez de Silva, 2007). Es decir la expresión es la manifestación de lo que trae en su interior el personaje, de sus deseos y acciones de ahí su importancia en el diseño de personaje. Las expresiones son una forma de comunicación no verbal. Pueden cambiar de amplias y fáciles de leer a sutiles y ambiguas. Pueden ser voluntarias o involuntarias, y cuando se amplifica o remarca la postura o gesto, pueden transmitir cada aspecto de las emociones humanas, incluso de los propios sentimientos.

Vincent en su libro *Como crear personajes de animación* (Woodcock, 2007) menciona que hay 5 expresiones básicas que tenemos que tomar en cuenta al realizar las expresiones de los personajes, estas son: Alegría, Tristeza, Miedo, Ira, Asco.

En los 60's, el psicólogo Paul Ekman<sup>9</sup>, hizo un experimento para saber si las expresiones faciales son universales, comparo las expresiones faciales de personas de nueva guinea, Japón y estados unidos para ver si coincidían las emociones, descubrió que existen seis expresiones universales del rostro, estas son:

Fig. 4.22. Expresiones básicas, Scott McCloud. En las expresiones podemos ver la importancia del área de los ojos y la boca y como se modifica el aspecto del rostro de acuerdo a su contracción y expansión



<sup>9</sup> En sus estudios, Paul Ekman, anexa una expresión más: el desdén/desprecio (aversión, sensación de falta de respeto, negación humillación del otro), pero los estudios de esta expresión no arrojaron pruebas suficientes para considerarla dentro del grupo de las otras seis expresiones, por esta razón no es anexada a esta lista (Ekman, 2015). Las seis expresiones básicas, también son consideradas como tales por Scott McCloud dada a su experiencia en el diseño y dibujo de personajes en los comics.

Rabia/ira.-precepción de resentimiento o irritabilidad

Disgusto (asco).- fuerte desagrado a algo o alguien

Miedo.- percepción de peligro real o imaginario

Alegría/felicidad.-producida por una meta alcanzada

Tristeza.- decaimiento moral, se puede expresar por medio del llanto

Sorpresa/asombro.- es el resultado de un evento inesperado siendo de breve lapso.

Estas seis expresiones son manifestaciones de las 6 emociones básicas, y según Ekman son innatos. (Ekman,2015) Es conveniente aplicar estas expresiones a nuestro personaje para ver como se modifica la forma del rostro y acentuar las expresiones que comuniquen el carácter del personaje.

En los personajes de animación es de suma importancia las expresiones y es como diseñar la actuación de estos. Los dos elementos significativos de la expresión son el rostro y el cuerpo. Se suele dar importancia al rostro como eje de la expresividad, de cómo se mueven la boca, los ojos para comunicar la situación en que se encuentra el personaje. “La cara casi siempre es el punto de atención de cualquier personaje” (Woodcock, 2007)



Fig. 4.23 Expresiones de Tadeo, Metegol, 2013. (Campanella, 2014) La expresión del personaje Tadeo, de Metegol, nos comunican su estado de ánimo y por los sentimientos que está pasando, varios de bocetos de las expresiones antes de animar al personaje.

### Estudio de física de movimiento (timing)

El primer factor a estudiar al acercarnos a la profesión de animación es el movimiento. El movimiento es la expresión de los objetos en el tiempo. Por lo general comenzamos con la interpretación de leyes física que suceden en el mundo real, con la practica nos damos cuenta que la animación tiene una física especial que en ocasiones no se comparte con el mundo real. Se exagera o no obedecen la ley de gravedad, los cuerpos se modifican para agilizar y dar fluidez al movimiento.

Fig. 4.24 Boceto de movimientos de Lilo. Lilo y Stich, Disney 2002. (Hauser, 2015). No solo es de interés del diseñador, de personaje de animación, la forma sino también y, quizá sobretodo, el movimiento. En estos bocetos Chris Sanders intenta capturar la acción de media vuelta de lilo dando una cadencia determinada al personaje.

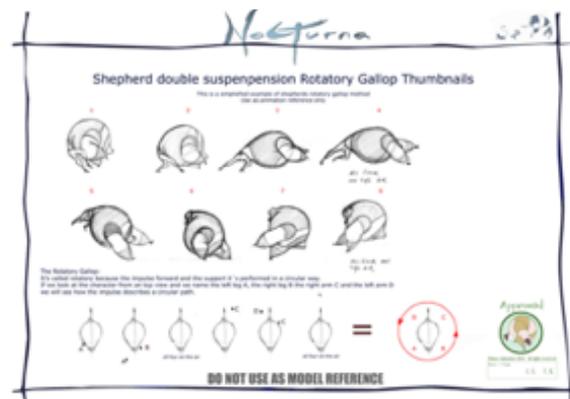


El estudiar los posible movimientos del personaje, el desarrollar acciones que afectan físicamente al personaje nos acercan mas al entendimiento de la manifestación física y mecánica de ellos, es decir, estudiar y analizar el movimiento y reposo del personaje bajo los principios de la animación. El dibujo es solo el medio a través del cual expresas la personalidad. La manera más fácil de demostrar la personalidad es a través de la acción o incluso mejor, la reacción(Woodcock, 2007).

### Ciclos básico

El movimiento en un personaje se expresa de acuerdo a la acción que realizará, el diseñador de personaje al representarlo por medio de un boceto o diseño, alentara y encaminara al animador para realizar la animación. Si el diseñador de personaje también diseña el movimiento enriquecera su diseño y facilitara el trabajo del siguiente eslabon del proeso de producción que es el rig y la animación. El ciclo mas básico que se puede realizar es el de caminata, del como su caminar se modifica dependiendo de su diseño y actuación.

Fig. 4.25 Ciclo de caminata del Pastor de gatos Nocturna, 2007. (García y Maldonado, 2007). Con estos bocetos podemos entender como es que se moverá el personaje y el peso que se balancee de aun lado a otro del eje de equilibrio del personaje.



### Voz y audio

La voz que tendrá el personaje es de suma importancia para su diseño porque impregnará de carácter al personaje. Es una cualidad física del personaje y, aunque el diseñador de personaje no pondrá la voz o no necesariamente tenga conocimiento de música y sonido, es un elemento importante al diseñar. Cuando lo personajes tienen diálogos, se suele grabar la voz antes de animar e incluso antes de diseñar el personaje, estas grabaciones se proporcionaran al diseñador de personajes y animadores para su realización. Estas grabaciones suelen ser en video así el diseñador de personaje podrá ver las expresiones del actor de doblaje y utilizarlo de referencia para diseñar las expresiones y al personaje.



Fig. 4.26 Kenneth Branagh y Miguel de Camino al dorado. (Hauser, 2015). En la película de Dreamworks Camino al dorado, Kenneth Branagh dio la voz al personaje de miguel, los animadores vieron su actuación de doblaje y cambiaron el diseño de personaje que tenían anteriormente debido a que Branagh gesticulaba durante la grabación de voz y los animadores quisieron dar ese carácter al personaje. Por esto miguel tiene ciertos rasgos muy similares al actor.

### Creación Acción narrativa

La acción narrativa no es otra cosa que los actos que ejercen los personajes con carácter dramáticos, es decir, las acciones que suceden en la historia y hacen que esta avance.

### Asignación de símbolos

A lo largo de una historia van sucediendo acciones, de manera implícita o entre líneas, que propician el descubrimiento de un simbolismo de las cosas que se encuentran en el relato. Para nuestro caso, en símbolo es un elemento que representa el un echo una acción, una idea o al mismo personaje dentro de una narración. “Un símbolo es la representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada. Es un signo sin semejanza ni contigüidad, que solamente posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado, además de una clase intencional para su designado” (Jung, 2005). El símbolo es un elemento que tiene un significado específico dentro de la narración, puede ser universal o particular.

Cuando diseñamos a un personaje lo que hacemos es asignarle una carga simbólica que se requiere para entender la historia, por lo general estos elementos están indicados en el guión, es labor del diseñador de personaje intensificarlos para el público.



Fig. 4.27. Personaje Bolt ,Disney, 2008. (Hauser, 2015).

En la película de Bolt en protagonista es un perro que sobrevive a un incendio, en su etapa adulta trabaja como actor de cine de acción pero él cree que son sucesos reales y no películas. Este personaje sufre una evolución en su diseño, en un inicio aparece limpio y con un tatuaje de un rayo al costado, conforme suceden las acciones nos damos cuenta que el tatuaje es falso y en la última escena desaparece completamente. Este rayo es un símbolo que representa la velocidad y audacia del actor de cine pero sabemos que es falso como lo que ocurre en las películas donde actúa el perro.

El hecho de desaparecer el tatuaje de rayo al final simboliza que Bolt se da cuenta de que su profesión no es la realidad, se libera de algo impuesto y entiende la diferencia de esto. El símbolo del rayo añade carácter al personaje y sobre todo tiene connotaciones narrativas.

### Acentuación de esfera de acción

Los personajes dramáticamente cumplen con una función dentro de un relato. Estas funciones engloban acciones que ejecutarán los personajes, son las llamadas esferas de acción. Al diseñar un personaje no solo importan sus características físicas, también hay que tomar en cuenta si es un protagonista o un antagonista o que función narrativa cumple dentro del relato. Los puntos del área de creación de personaje anteriormente vistos se pueden resumir en la siguiente tabla:

#### 3.4 Principios y estrategia del modelo Bambú

Los puntos anteriormente explicados se pueden configurar en un gráfico que muestra el proceso del modelo Bambú.

Consta de 3 etapas Análisis, Referencia y Creación se realizan una a una en ese orden. Las flechas blancas representan un proceso de pruebas y retroalimentación eso puede suceder en la etapa de recolección de referencia y en la etapa de creación, que al tener alguna duda o problema podremos regresar a etapas anteriores para encontrar una solución. El área gris representa que en la etapa de Referencia y la Creación se obtendrán o generarán material gráfico, no solo ideas o conceptos como en la parte del análisis. El área azul engloba un proceso de trabajo, por su característica de prueba y error pero necesarias para pulir el diseño que se está realizando. Todo el proceso del modelo bambú es para obtener una carpeta de personaje que en ella contendrá todo lo referente al diseño de personaje de animación.

<b>CREACIÓN</b>
<b>Materialización y diseño</b>
<b>Formal</b>
12. Silueta (forma externa)
13. Estructura (forma interna)
14. Jerarquía
15. Antropomorfismo
16. Textura-cubierta-vestuario
17. Color
18. Proporción
19. Escala
20. Relación con otros personajes
21. Estilo
22. Modelo tridimensional
23. Escenario, posible integración al entorno
<b>Acción temporal</b>
24. Expresiones corporales y faciales
25. Estudio de física de movimiento (timing)
26. Ciclos básicos
27. Voz y Audio
<b>Acción Narrativa</b>
28. Asignación de símbolos
29. Acentuación de esfera de acción

La información obtenida hasta el momento nos muestra aspectos que hay que tomar en cuenta al diseñar un personaje, aspectos que son básicos e inherentes a la construcción del personaje, Estos elementos estructurales básicos que contienen los personajes, por su importancia, podemos llamarles principios y son:

1.-Generar formas reconocibles

Formas únicas para la historia, si un personaje recuerda a algún otro de otra historia no tendrá la fuerza y carácter suficiente para narrar.

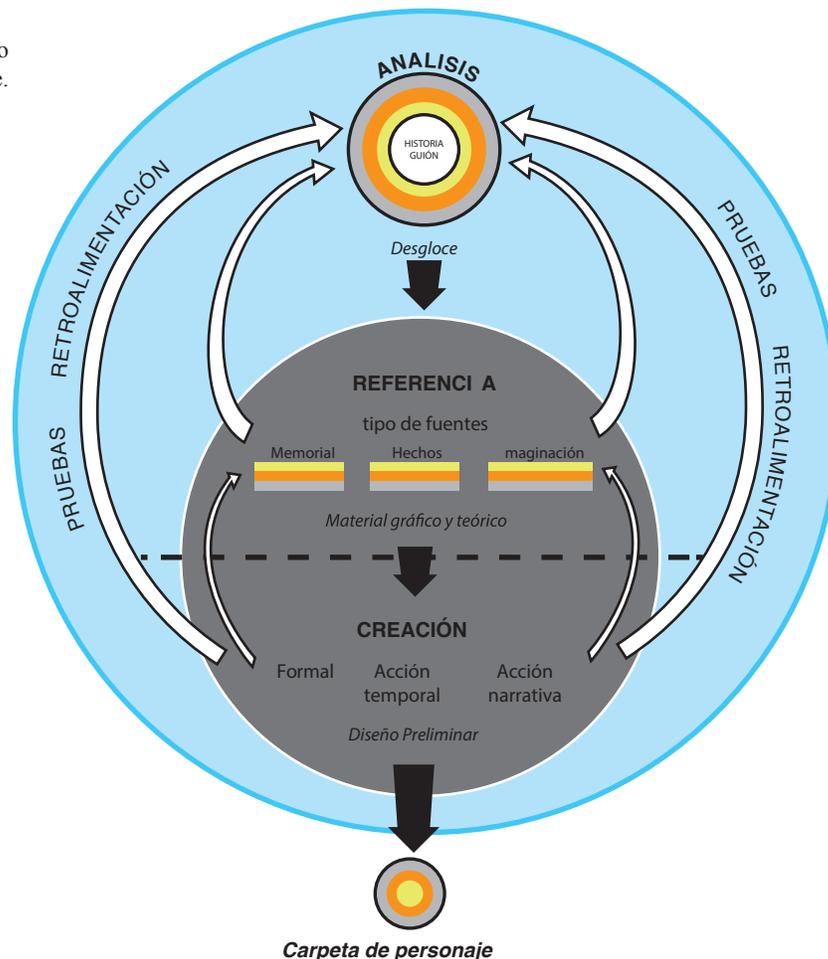
2.-Diseñar la forma tomando en cuenta el movimiento.

Dado que el personaje se moverá, se debe tomar en cuenta al movimiento uno de los puntos principales a considerar, esto implica ver su estructura interna y como se modifica la forma debido el movimiento.

3.-Entre una decisión formal y narrativa siempre ganara la narrativa.

Por se una historia, todos lo elementos que integran la animación y

Fig. 4.28 Etapas del modelo Bambú de diseño de personaje. (García, R. 2015).



los personajes deben desembocar y formar a la historia, todo debe ser dirigido de acuerdo a lo que dicta la historia. La historia no es la realidad, los elementos que en ella se encuentran no son reales, son verosímiles existen en la lógica de lo narrado.

4.-El personaje se revela así mismo.

Uno de los momentos de decisión crucial es cuando parar y dejar de seguir buscando opciones en el diseño porque se ha encontrado el diseño requerido, es decir tener conciencia del momento en que se ha encontrado el diseño adecuado. Cuando el personaje tiene características que lo hacen funcional a nivel narrativo y visual y que se integra a la historia tendremos un personaje viable para su aplicación.

5.-El personaje permea su entorno, el entorno se diseña a la medida del personaje.

El personaje determinará el diseño de sus escenarios y sus props, son extensiones del personaje, también lo conocemos por los lugares que habita y en que se mueve, el diseño es integral manifestándose en todo su mundo.

6.-La voz también es el personaje.

El diseño sonoro de la voz también construye el carácter del personaje, cuando el actor dice los diálogos del personaje suele actuar y esto es un área de oportunidad para tener de referencia al momento de diseñar un personaje.

7.-El estilo no es visual, es narrativo.

El estilo o “feeling” de una animación debe estar dado por la historia y sus características. El estilo elegido para una producción animada debe incrementar lo atractivo de la narración, debe aunar esfuerzos para comunicar eficazmente la historia.

8.-Cualquier pregunta se responde con el guión.

Cuando surja alguna duda de por donde va el diseño de personaje, la historia nos orientara lo que es correcto o no; por lo general al leer una historia lo mas enriquecedor para la creación de personaje se menciona entre líneas, surge de una reflexión.

9.-La historia marca la técnica de animación, y esta, el rumbo del diseño de personaje.

La técnica de animación influye no solo a la manera de animar sino al diseño de personaje también, una misma historia comunicara cosas diferentes dependiendo la técnica de animación. La técnica dictara maneras de diseñar y construir un personaje, complicando o agilizando, la animación. La técnica que debe ser elegida tomara como prioridad a la historia, seleccionando la que nos ayude a contarla de manera optima.

10.-El diseño de personaje debe catapultar y sublimar la historia.

El objetivo de diseñar un personaje debe estar dirigido a incrementar su carácter, empatía o repulsión con el público, y con ello incrementar la intensidad dramática de la historia, el diseño es una parte que complementa la historia.

#### **4.5 Carpeta de personaje**

La carpeta de personaje o manual de personaje es una recopilación de todo el material necesario para definir a un personaje y su movimiento dentro de una producción de animación. Contiene un conjunto de hojas con

las instrucciones necesarias para construir correctamente a un personaje y darnos una idea de cómo se debe representar su movimiento y es realizada por el diseñador y el departamento de arte. Es trascendente porque prevé cualquier pregunta que le pudiera suscitar al animador en términos de proporciones, características y movimientos. Es la “biblia” de para conocer a nivel visual, estético y de movimiento. Rodolfo Sáenz también lo llama “Guía de personajes” (Sáenz, 2008). Esta carpeta debe contener los siguientes puntos:

### Sinopsis de personaje

Es una explicación escrita y sintetizada de la personalidad y carácter del personaje, sus cualidades de comportamiento y acciones recurrentes, así como detalles relevantes de su forma física e importancia en la narración de la historia. Se muestran los rasgos de personalidad de los personajes

### Hoja de construcción

Las hojas de construcción nos describen las proporciones, formas y siluetas de nuestro personaje y nos enseña a realizarlo correctamente. Es importante las hojas de construcción porque en ella delimita como es el personaje y que todos los animadores que intervengan en la producción puedan animarlo y sus proporciones son variables y que a lo largo de la película el personaje parezca hecho por una misma mano.

### Turn around o giro

Es la visualización del personaje por todos sus lados, es como si el personaje girar y tomáramos una foto en todas sus posiciones. Se suele incluir vistas de frente, perfil izquierdo y derecho,  $\frac{3}{4}$  izquierdo y derecho, de tras, arriba y abajo. Esto nos ayuda a conocer al personaje por todos sus lados y ver como se creara dependiendo de su posición en un plano.

### Hoja de escala

Muestra la relación de tamaño entre los personajes y su entorno.

### Hoja de expresiones

La hoja de expresiones contendrá las expresiones definitivas del personaje, con ellas se comunica la manera de sentir del personaje

### Hojas de para diálogo

En estas hojas se muestran las diversas gesticulaciones del rostro al pronunciar un dialogo, es decir, contiene los movimientos de la boca y



Fig. 4.29 Hoja de construcción Power Puff Girls, (Hauser, 2015). En esta hoja de construcción podemos ver la manera y proporciones para construir la cabeza del personaje, es tan importante mencionar en estas hojas las formas correctas que conformaran al personaje como las incorrectas para no repetirlas.

el rostro cuando el personaje abre la boca para decir palabras. Estos servirán para realizar la sincronización labial con el audio del dialogo grabado.

### **Vestuario**

El vestuario es la cubierta de nuestro personaje también se diseña como un extensión de este adquiriendo sus cualidades.

Fig. 4.30 turn around de Aidan de Secret of Kells, 2002.  
(Moore, 2002).



### **Utilería y Props**

La utilería y props también tiene que diseñarse y tener un carácter, cuando el prop es utilizado o muy cercano a un personaje nos tiene que comunicar a que personaje pertenece por lo que las cualidades del personaje se traslapan al objeto. Por ello es trascendental el diseño de objetos que encierran las características del personaje y sus cualidades narrativas.  
Modelos o esculturas.

### **Modelo Tridimensional**

El modelado del personaje en plastilina nos ayudaran a comprender su forma en el aspecto tridimensional y será una referencias para los animadores, estos modelos adquieren mayor importancia cuando la técnica de animación sea tridimensional tanto tradicional como digital.

### **Paleta de color**

Aquí se define ampliamente el color del personaje y de las secuencias en donde se encuentra, viendo cuestiones de iluminación ya que esta provocara un cambio de color el personaje.

### **Hoja de ciclos o test de animación**

Aquí se muestra los pasos y keyframes de cómo serán los ciclos de movimiento como el de la caminata o el de la carrera

Estos son los punto que requiere contener el manual del personaje, el producto final de la estrategia Bambú, en el siguiente capítulo veremos ejemplos de aplicación de este modelo y sus características particulares. Así el contenido de la carpeta de personaje contiene lo siguiente:

#### **CARPETA DE PERSONAJE**

Sinopsis del personaje

Hoja de construcción

Turn Arround

Hoja de escala  
Hoja de expresiones  
Hojas para dialogo  
Vestuario



Fig. 4.31 Vikingo de Secret of Kells, 2009. (Moore, 2009)  
El personaje del vikingo es interesante, utiliza varias tonalidades grises las cuales son determinadas por un pantone, a simple vista se podría considerar uno o dos tonos de gris pero podemos apreciar en esta hoja de color la gama variada de grises que utiliza.

Utilería y Props  
Modelo tridimensional  
Ciclo de caminata o test de animación



CAPÍTULO

# 5

Aplicación de la estrategia “Bambú”  
para la creación del diseño de personaje



## 5.1 Estrategia “Bambú” aplicada a un cortometraje animado

Anteriormente, revisamos las etapas y principios de la estrategia “Bambú”, donde se destacan tres etapas importantes: la etapa de análisis, que se refiere principalmente al proceso de examinar el guion para descubrir al personaje en sus tres ámbitos (psicológico, formal y narrativo); la etapa de referencia, que consiste en la investigación de conceptos e imágenes como material de ayuda para la elaboración del diseño del personaje, indagando en fuentes existentes, personales y de la imaginación; y la última etapa de creación, en la que se materializa visualmente lo investigado previamente. Estas etapas se realizan en ese orden porque cada una necesita de la etapa anterior. Ahora bien, esta estrategia se utiliza en la etapa de preproducción de los proyectos de animación cinematográfica.

En el cine de animación, tradicionalmente, se divide en fases de realización conocidas como proceso de producción: la preproducción, en la que se elabora la historia y el guion, así como todo lo necesario para comenzar a animar; la producción, en la que se anima propiamente dicho; y la postproducción, en la que se edita, sonoriza y se dan los últimos detalles. El diseño de personajes se lleva a cabo una vez que se tiene la historia plasmada en un guion en la etapa de preproducción, es aquí donde la estrategia y principios “Bambú” se manifiestan como una opción a seguir. Debido a los tiempos y costos de producción en animación, se propone el diseño de personajes dentro de un cortometraje para ejemplificar el uso de esta estrategia.

Antes de continuar, quisiera mencionar algo surgido durante la investigación, que atañe al cine de animación (y de acción real) en su función inicial y principal: contar historias. Robert McKee, reconocido escritor de guiones mundialmente, hace mención en su libro “Story” de 1997: “Una historia es una metáfora de la vida, y la vida la vivimos en el tiempo. Por consiguiente, el cine es un arte temporal y no plástico” (McKee, 2009). Aquí, Robert McKee hace hincapié en que la materia prima de los narradores es el tiempo, dado que son las acciones de los personajes las que materializan este tiempo. Al diseñar un personaje y, por supuesto, una historia, se verá influenciado de manera directa por la duración en la que se cuenta la historia. La construcción interna y externa no será la misma en una historia de menos de 30 minutos, en un largometraje de más de 60 minutos o en una serie de temporadas de 11 capítulos de 22 minutos. Su construcción visual y narrativa tiene que ir acorde al tiempo en que se narra la historia. Como bien decía el maestro animador Norman McLaren: “La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, pero es el arte de los movimientos que se dibujan”. McLaren trataba de capturar el movimiento en sus dibujos, el movimiento es una acción que se manifiesta en el tiempo.

El ideal, aunque tal vez sea utópico, sería poder ejemplificar la estrategia Bambú aplicada en un largometraje, un cortometraje y una serie, que son las tres formas clásicas de narrativa temporal en el cine y la televisión. Sin embargo, por limitaciones de tiempo y espacio, nos enfocaremos en su aplicación en un cortometraje específico. A continuación, se presentarán detalladamente cada una de las etapas de la estrategia Bambú aplicadas en un cortometraje.

## 5.2 Estrategia Bambú aplicado a la animación.

Ahora utilizaremos la estrategia Bambú para diseñar a los personajes de un cortometraje, los pasos se expresan en la siguiente tabla.

### ESTRATEGIA Y PRINCIPIOS BAMBÚ

<b>ANÁLISIS</b>	
<b>De los personajes en la historia a través del guión</b>	
<b>Ámbito Psicológico</b>	
ETAPA	PROCESO Y RESULTADO
1. Conocer el Temperamento, carácter, personalidad	Lectura y análisis del guión. Clasificación con uno de los cuatro temperamentos, delimitación de carácter y personalidad.
2. Aplicar modelo de personalidad (Eneagrama / OCEAN)	Lectura y análisis de guión, asignación de personalidad de acuerdo a las acciones ejecutadas en la historia. Clasificación del personaje en el modelo del eneagrama y OCEAN.
3. Conocer los Arquetipos que encierran	Lectura y análisis del guión, asignación de uno o mas arquetipos a los personajes, clasificación del personaje de acuerdo a su arquetipo.
<b>Ámbito Formal</b>	
4. Definir características físicas del personaje	Lectura y análisis del guión para encontrar características físicas de los personajes. Delimitar físicamente al personaje
5. Definir características del entorno (escenarios)	Analizar como influyen formalmente los escenarios a los personajes. Delimitar las influencias de los escenarios en los personajes.
<b>Ámbito Narrativo</b>	
6. Conocer la trama principal de la historia	Lectura y análisis del guión, encontrar la trama principal y subtramas. Entendimiento de la trama principal y como los personajes influyen en esta.
7. Conocer las acciones en las que interviene los personajes	Lectura y análisis del guión para encontrar características físicas de los personajes. Delimitar físicamente al personaje
8. Conocer la esfera de acción del personaje	Analizar como influyen formalmente los escenarios a los personajes. Delimitar las influencias de los escenarios en los personajes.
<b>REFERENCIA</b>	
<b>Conceptuales, simbólicas y audiovisuales</b>	
ETAPA	PROCESO Y RESULTADO
9. Referencias de Memoria	Investigación y recopilación de fuentes personales, archivos familiares o experiencia. Recopilación de información escrita y/o bocetos rough.
10. Referencias de Hechos	Investigación y recopilación de fuentes escritas y audiovisuales. Recopilación de material e información, escrita y audiovisual.
11. Referencias de Imaginación	Investigación y recopilación de fuentes de imaginación, ideas y asociaciones personales. Información escrita y bocetos rough.

<b>CREACIÓN</b>	
<b>Materialización y diseño</b>	
<b>Formal</b>	
<b>ETAPA</b>	<b>PROCESO Y RESULTADO</b>
12. Silueta (forma externa)	Definición de la silueta, uso de formas básicas y sus conceptos. Siluetas posibles y silueta definida.
13. Estructura (forma interna)	Asignación de un esqueleto o estructura interna para comprender el movimiento.
14. Jerarquía	Asignación de una o mas jerarquías (simple, amplio, comedia, principal, realista).
15. Antropomorfismo	Definición del grado de antropomorfismo de nuestro personaje, si es requerido.
16. Textura-cubierta-vestuario	Asignación del vestuario correcto para que el personaje lo use, tomando en cuenta el aspecto narrativo y formal.
17. Color	Color de los personajes, así como sus posibles cambios durante las escenas.
18. Proporción	Relación de tamaños y proporciones de las partes que integran al personaje.
19. Escala	Relación de tamaño entre los personajes y su entorno
20. Relación con otros personajes	Posible modificación del diseño de acuerdo a la relación física y acción narrativa con otros personajes
21. Estilo	Definición de estilo o línea gráfica a seguir.
22. Modelo tridimensional	Escultura en plastilina del personaje
23. Escenario, posible integración al entorno	Bocetos y diseños de posibles escenarios
<b>Acción temporal</b>	
24. Expresiones corporales y faciales	Hoja de expresiones y gestos del personaje aplicando las 6 emociones básicas
25. Estudio de física de movimiento (timing)	Bocetos de keyframes o secuencias animadas rough
26. Ciclos básicos	Ciclo básico de caminata y otros ciclos representativos del personaje.
27. Voz y Audio	Videograbación de actor durante creación de audio, para registrar expresiones.
<b>Acción Narrativa</b>	
28. Asignación de símbolos	Definición de elementos simbólicos dentro de la historia.
29. Acentuación de esfera de acción	Por medio de la forma intensificar la función narrativa del personaje.

Siguiendo uno a uno los pasos de la estrategia Bambú, podemos ver que todo comienza con el análisis de la historia. A continuación se muestra el guión, con la historia a trabajar

EL CICLO SAMSARA  
Escrito por:  
RAUL GARCIA FLORES

**EXT. ESPACIO ESTELAR - NOCHE**

Espacio estelar, la tierra a lo lejos. Varias naves en el espacio, vuelan majestuosamente. Las naves se dirigen a un sol que emana pequeñas tormentas de viento solar.

**EXT. TEMPLO ORACULO - NOCHE**

Ciudad en ruinas, con construcciones monumentales, viejas y desgastadas, nostálgicas como de una cultura olvidada.

Hay templos con cúpulas, donde emanan una tenue luz, las naves aterrizan en la ciudad. El aspecto del lugar es inmenso, hace sentir diminutos.

Una nave se abre y vemos a su piloto, se despliega el casco, es VIAJERO (77, con barba, aspecto sabio), presiona unas runas que están en el tablero de control lo que hace que surja frente a él, un CONTENEDOR en forma de huevo, de metal y piedra con símbolos alquímicos, lo toma.

**INT. TEMPLO ORACULO - NOCHE**

Un templo parecido a una iglesia derrumbada, tiene una cúpula semidestruida, en el piso hay círculos concéntricos, parecen un antiguo dibujo de un astrólogo.

VIAJERO llega al centro donde hay una grieta, fastidiado hace un ademán de tocar la puerta.

VIAJERO  
Toc, toc, toc

La grieta se abre un poco más, del piso emerge un gran trono muy alto con 3 patas que lo sostienen. De la grieta sale humo y polen que suben enredándose las patas del trono transforma en ORACULO (ángel de fuego, tierna, con seis alas), se sienta en el trono.

ORACULO  
¿Denuevo por acá?.

VIAJERO  
Y espero que sea la última vez  
"Alitas", nada personal.

ORACULO (SONRIENTE)  
Depende de tus decisiones.

VIAJERO mueve la mano como si parloteara.

ORACULO (CONT'D)  
Veamos como te fue.

ORACULO se pone en trance, VIAJERO toma el CONTENEDOR y lo pone frente a ella, CONTENEDOR se eleva, se abre como una flor de de loto, sale polen, el piso se mueve, las inscripciones y circulos del piso giran como un gran sistema solar. El lugar se transforma en un limbo.

**INT. LIMBO - DIA**

Una luz cenital sobre NIÑO VIAJERO (7, VIAJERO en su etapa infantil) dibuja con crayones un pequeño dragón combatiendo con un caballero. ORACULO a su lado. NIÑO VIAJERO dibuja a su papá y a su mamá junto a el.

VIAJERO (O.S.)  
Desde chico sabía lo que iba a hacer.

La luz se oscurece, se escucha un choque de auto, NIÑO VIAJERO llora y se desvanece.

VIAJERO (O.S.) (CONT'D)  
Cuando partieron, me las ingenie.

JOVEN VIAJERO (VIAJERO en su etapa de juventud) dibuja retratos en un parque, le dan unas monedas.

ORACULO  
Constancia y perseverancia eso fuiste a aprender.

JOVEN VIAJERO dibuja el retrato de CHICA, es hermosa la tiene enfrente. Intercambian miradas, sonrían.

VIAJERO (O.S.)  
La conocí y fui feliz.

JOVEN VIAJERO y CHICA se besan. Caminan de la mano y aparece una niña caminando con ellos, es su HIJA.

ADULTO VIAJERO (30,VIAJERO en su etapa adulta) conduce un taxi,llega a su casa lo reciben HIJA y CHICA.

ADULTO VIAJERO conduce el taxi lo para, abre la cajuela, la cierra. ADULTO VIAJERO ahora es un anciano.

VIAJERO (O.S.) (CONT'D)  
Y así por 40 años, ellas eran felices.

ORACULO (O.S.)  
¿Y tu lo eras?

VIAJERO y ORACULO solos en el limbo.

ORACULO (CONT'D)  
 ¿Donde quedo el niño que dibujaba  
 historias?

ADULTO VIAJERO dibuja en un estudio con cosas por doquier a la luz de una vela. ADULTO VIAJERO dibuja a su familia y a el protegiéndolos de un dragón.

VIAJERO (O.S.)  
 Oculto... sólo aparecía algunas  
 noche y eran las mas bellas.

ORACULO (O.S.)  
 Cambiaste tu felicidad por la de  
 otros.

VIAJERO  
 Ellas eran importantes.

NIÑO VIAJERO de entre la penumbra, se pone frente a VIAJERO, con mirada profunda. Los dos personajes intercambian miradas; nostalgia, y esperanza hay en ellas.

ORACULO (O.S.)  
 Tu también lo eras, ellas lo  
 sabían.

ORACULO retrocede, sus alas se multiplican surge un gran madala a su espalda.

ORACULO (CONT'D)  
 Preferiste la seguridad en vez de  
 arriesgarte.

VIAJERO  
 No es lo mismo vivirlo que verlo  
 desde acá.

#### **INT. TEMPLO ORACULO - NOCHE**

El lugar regresa hacer el templo. VIAJERO con los ojos llorosos.

ORACULO  
 Tiempo de volver.

ORACULO muestra frente VIAJERO imagenes etereas de retrato de hombre y mujeres, flotan en armonía con el entorno.

VIAJERO como pasa-páginas busca entre las fotos. Elige a un hombre y una mujer se introducen en el CONTENEDOR junto con imágenes de nuevos recuerdos. VIAJERO toma el CONTENEDOR.

VIAJERO

Nos veremos pronto, por ultima vez

ORACULO sonr e, se pone en trance. Todo el lugar se derrumba queda un limbo  mbar.

ORACULO

Rompe el Samsara.

**INT. LIMBO AMBAR - DIA**

ORACULO flota, y mentalmente, hace flotar a VIAJERO, recostado con los brazos y piernas colgando, su traje se desprende. CONTENEDOR se abre, su contenido se integra a VIAJERO.

VIAJERO se pone en posici n fetal, gira lentamente dando la espalda, al girar VIAJERO se transforma sutilmente en un feto.

**INT. PLACENTA - DIA**

El feto gira en un limbo oscuro.

FADE A NEGROS

Llanto de un ni o al nacer.

## ANÁLISIS

La etapa de Análisis hace mención de una investigación de los personajes en 3 aspectos; Psicológico, Formal y Narrativo. Los 2 personajes que se analizarán son VIAJERO, el protagonista, y el ORÁCULO, el personaje secundario.

VIAJERO	Quiere saber si regresara o no al mundo material.
ORÁCULO	Es un Juez que quiere saber lo que hizo VIAJERO para dictar sentencia.

### Análisis Ámbito Psicológico de “El ciclo samsara”.

Para descubrir cómo actúan, piensan y cuáles son los procesos mentales de los personajes, debemos observar sus acciones de manera cronológica. Para ello, presentaremos en la siguiente tabla la secuencia de eventos, la forma de actuar y pensar de los dos personajes principales. El objetivo de esta tabla es comprender y acercarnos a la manera de pensar de los personajes en un momento dado. Está basada en las escenas del guión y muestra la acción o la sensación con la que se queda el personaje al final de cada escena.

ESC	VIAJERO	ORÁCULO
1	Vuela una nave	
2	Entrega un mensaje	
3	-Hace una broma (el toc, toc) -Su lenguaje es irónico. -Sarcástico, pero crea empatía. -Práctico	-Cuestiona -Da premisas a seguir -Se comporta muy consciente mente, dándole prioridad a la lógica -Cumple la función de llave (abre la información del huevo)
4	-En la etapa infantil, con tendencias artísticas. -Sufre la pérdida de los padres -Perseverancia ante la adversidad -Etapa de enamoramiento en la juventud -Conduce un vehículo, reafirma su oficio laboral. -Se recrimina y reprocha por no cambiar en la etapa adulta. -Añoranza de la etapa infantil, reafirma el trauma de la pérdida de los padres. -Su reacción ante el trauma es la sobreprotección y olvido de su individualidad. -No hay toma de riesgos por miedo a la pérdida.	-Es el catalizador, muestra los hechos -Funciona a manera de un Juez imparcial
5	-Remordimiento. -Resignación.	-Dicta sentencia.
6	-Aceptación. -Transfiguración.	
7	-Esperanza	

Así podemos describir a VIAJERO como un personaje que sufre un trauma de la infancia y trata de superarlo proyectándose en su hijo, protegiéndolo para evitar sufrir una pérdida similar a la que él experimentó. Su carácter es fuerte para cumplir con su papel de protector, aunque esta actitud se utiliza para ocultar sentimientos de vulnerabilidad debido a su pérdida anterior. En cambio, el personaje ORACULO es omnipotente, imparcial y frío, cumpliendo su función de comunicar veredictos.

Un aspecto interesante de VIAJERO es que aparece en tres etapas diferentes de su vida (niño, joven y adulto-anciano) y muestra una personalidad distinta según la etapa. Esto se puede apreciar mejor al aplicar el modelo de personalidad del eneagrama, donde encontramos los siguientes tipos de personalidad:

En el caso de ORACULO, al aplicar el modelo del eneagrama, se pueden encontrar dos tipos de personalidad. En primer lugar, el tipo de El investigador (5) ya que está interesado en observar las acciones de VIAJERO para evaluarlo, como un científico con su ratón de laboratorio. Es autosuficiente, no pide ni necesita nada, y es desapegado y generoso por su naturaleza de deidad. En segundo lugar, el tipo Leal (6), ya que se apega a las normas y reglas, aunque el fallo sobre VIAJERO no lo favorezca y dicta su destino de acuerdo a las leyes divinas..

VIAJERO Etapa de vida	Clasificación según el eneagrama
Niño	El Entusiasta (7).- Alegría desbordada y ganas de disfrutar, el pequeño VIAJERO no le interesa el futuro, sino el aquí y el ahora
Joven	El triunfador (3).- En su etapa joven, sobre paso la desgracia y encontró la manera de sobresalir, triunfó ante la adversidad.
Adulto-Anciano	El desafiador (8).- Ya que su misión en la vida es cuidar y proteger a su familia, requiere sentirse necesitado, al grado de ayudar a los demás antes que así mismo. Requiere demostrar su fortaleza y toma el lugar del defensor.

Otro modelo utilizado para establecer la personalidad de nuestros personajes, es el OCEAN, donde la clasificación de los personajes quedara de la siguiente manera:

VIAJERO	ORÁCULO
O (openess) por poseer una imaginación activa y sensibilidad artística demostrada en la etapa infantil.	A (Agreeableness) Altruista y solidario, un juez con ganas de influir en la decisión, lo sobrepasa su labor.
C (conscientiousness) en su etapa adulta por la necesidad de orden y planificación, por la responsabilidad de cuidar a su familia.	

Como parte del análisis de personajes continuaremos con la mención de los arquetipos y símbolos que se relacionan con nuestros personajes.

VIAJERO	
SIMBOLO	DESCRIPCION
Anciano.	<p>El símbolo del anciano representa al “personificador del saber ancestral de la humanidad o inconsciente colectivo”, según C. Jung. Este símbolo representa la personalidad del mana, o componente espiritual que surge cuando la conciencia experimenta una carga excesiva de contenidos del inconsciente que han sido aclarados, comprendidos y asimilados (Cirliot, 1997: 75). En el guión que estamos analizando, el personaje VIAJERO es representado por un anciano para comunicar la acumulación de experiencia y sabiduría de una persona experimentada.</p>
Ermitaño	<p>El texto tiene algunos errores de puntuación y gramática, además de que la información presentada es un poco confusa. Te sugiero la siguiente corrección:</p> <p>Este texto hace referencia al “viejo ermitaño”, representado en las cartas del tarot como “un anciano en cuya mano derecha lleva una linterna parcialmente velada por un pliegue de su amplio manto. Este manto es exteriormente de color oscuro, simbolizando la ocultación y la austeridad, pero su forro es azul, representando la naturaleza aérea. Si se encuentra en su camino la serpiente del instinto, no la destruye, sino que la encanta haciendo que se enrosque en su cayado, como Esculapio” (Cirliot, 1997: 191). Este personaje representa la sabiduría y al maestro secreto que trabaja en lo invisible.</p> <p>En su aspecto positivo, representa el estudio, la reserva y el trabajo paciente y profundo. En su aspecto negativo, puede ser taciturno, pesado y meticuloso. En nuestro guión, el anciano puede representar a VIAJERO debido a su carácter de anciano sabio que hace un recuento interior de sus acciones de vida.</p>
Armadura	<p>El traje espacial de VIAJERO es un símil de la armadura. Podemos confirmar este símbolo por el dibujo que realiza de niño, que representa a un caballero luchando contra un dragón. La armadura es una vestimenta utilizada para proteger el cuerpo durante las batallas, y simboliza la protección física del cuerpo. "La armadura representa la defensa espiritual, como ya señaló San Pablo", según indica Cirliot (1997: 94). El caballero que utiliza la armadura se "aisla" del mundo circundante, y cada pieza de su arnés, dependiendo de la parte del cuerpo que proteja, recibe un simbolismo adicional derivado de la anatomía. La armadura, además de ser una defensa, es una transfiguración del cuerpo.</p>

	COLOR DEL CABALLERO	CARACTERISTICA
	Blanco	Es el triunfador natural, el escogido de los evangelios, o el iluminado después de la etapa de nigredo.
	Rojo	Es el caballero sublimado por todas las pruebas, ensangrentado por todos los sacrificios, supremamente viril y dominador de lo inferior
	Oro	Es el caballero que consigue la gran obra de su vida, es acreedor al oro de la última metamorfosis: su glorificación
Niño	<p>En la etapa infantil de VIAJERO tiene lugar la acción que da lugar al desarrollo de la historia: la muerte de sus padres. Esta pérdida determina un giro en su vida, por lo que considero importante tomar el símbolo del niño para una mejor comprensión de este personaje.</p> <p>El niño es un símbolo del futuro, en contraposición al anciano que representa el pasado, pero también es un símbolo de la etapa en que el anciano se transforma y adquiere una nueva simplicidad. “En todos los casos, según Jung y Kerényi, simbolizan fuerzas formativas del inconsciente de carácter benéfico. Psicológicamente, el niño es el hijo del alma, el producto del inconsciente. Se sueña con ese niño cuando una gran metamorfosis espiritual va a producirse bajo un signo favorable. El niño místico que resuelve enigmas y enseña la sabiduría es una figura arquetípica que lleva esa misma significación al plano mítico, es decir, de lo general a lo colectivo. Es un aspecto del niño heroico que libra al mundo de los monstruos” (Cirliot, 1997: 331).</p>	

ORÁCULO	
SIMBOLO	DESCRIPCIÓN
Oráculo	<p>Se refiere a un mensaje o respuesta divina en una consulta, por lo general para predecir el futuro. Por extensión, también se asocia al lugar, estatua, santuario o símbolo donde se pregunta a los dioses. “La palabra oráculo proviene del latín oraculum y este del verbo orare (hablar)” (Cirliot, 1997: 85).</p> <p>El concepto se originó en la leyenda griega del templo de Delfos, dedicado a Apolo, donde se pagaba a una sacerdotisa para hacer preguntas a los dioses. Esta sacerdotisa también se llamaba Pitia, de Phyto, que era el nombre antiguo de Delfos.</p> <p>El oráculo tenía mucha influencia sobre las decisiones de las personas, gobernantes y el pueblo en general.</p>

Alas	<p>En el guión se menciona 3 pares de alas, en el personaje del oráculo. Las alas simbolizan la fuerza espiritual, movimiento, avance a la luz.</p> <p>“...las alas son espiritualidad, imaginación, pensamiento”(Cirliot,1997:75), es decir, son una representación del avance espiritual. Se encuentran en algunas deidades, en el Caduceo y en el rayo es representación asociada al culto de Júpiter entre otros.</p>
Ángel	<p>En ciertas religiones, el ángel representa al ser espiritual que sirve a Dios. Según su etimología, proviene del griego “angelos” (mensajero) (Silva, 2007: 60).</p> <p>El personaje Oráculo tiene seis alas, como los serafines, que son un coro de seres celestiales cercanos a Dios. La etimología de “serafín” quiere decir “serpiente de picadura ardiente” o “la flamante llama del rayo”. También hace referencia a la misma raíz de “serpiente”. Sus tres pares de alas tienen diferentes funciones: el primero les tapa la cara, ya que al ser los seres más bellos del universo, solo Dios tiene derecho a contemplarlos; con el segundo par vuelan, y con el tercero, tapan sus pies, simbolizando así la eterna humildad y amor debido solo a Dios.</p> <p>Se mencionan en la Biblia en Isaías 6:6: “Entonces voló hacia mí uno de los serafines con un carbón encendido en su mano, que había tomado del altar con las tenazas; y con él tocó mi boca, y dijo: He aquí, esto ha tocado tus labios, y es quitada tu iniquidad y perdonado tu pecado.”</p> <p>Y en Ezequiel 1:4: “Miré, y he aquí que un viento huracanado venía del norte, una gran nube con fuego fulgurante y un resplandor a su alrededor, y en su centro, algo como metal refulgente en medio del fuego”.</p>

Cabe mencionar que, al tratarse de un hombre y una mujer, estos personajes pueden ser asimilados a los arquetipos de “anima” y “animus” que menciona Jung, donde el hombre busca su parte femenina y la mujer su parte masculina.

Definitivamente, la historia del cortometraje contiene muchos más símbolos en su contexto, como el mundo, el templo, el círculo, el dragón, el carro, entre otros. Sin embargo, para delimitar la información, solo se investigaron los símbolos que tienen una relación directa con los personajes.

Ahora, es el momento de revisar las características físicas que se mencionan en el guión para cada personaje. Para facilitar su comprensión, se ha elaborado una tabla.

Características físicas del personaje	
VIAJERO	ORÁCULO
<p>Anciano con aspecto sabio. Traje espacial y casco. Etapa niño (no se menciona otra característica física) Etapa joven (no se menciona otra característica física) Etapa adulto (no se menciona otra característica física) Su traje se desprende, se muestra desnudo Transfiguración a feto.</p>	<p>Ángel de seis alas (serafín) Puede volar</p>

Vemos que las menciones de las características físicas son limitadas. Hacer un recuento de ellas nos ayudará a planificar el diseño. Es importante mencionar que la interpretación del guion, es decir, su lectura “entre líneas”, nos permitirá obtener más características y conceptos de los personajes, lo que nos dará la libertad de experimentar con formas. Aunque no están escritas en sus descripciones, se pueden inferir con el texto.

Continuaremos con el análisis en el ámbito narrativo. Aquí nos importan las acciones que ejecutan los personajes y en qué desembocan. Tomando en cuenta las decisiones que realizan, escribiremos las acciones de los personajes a manera de escaleta para mostrar esto con facilidad.

ESC	VIAJERO	ORÁCULO
1	-Vuela una nave	
2	-Aterriza cerca de un templo -Baja de la nave, toma el huevo de recuerdo -Entra al templo	
3	-Llega al centro del Templo -Hace una broma (el toc, toc) -Responde a Oráculo, su lenguaje es irónico -Aquí se muestra que es lo que quiere VIAJERO, abrir el huevo y ver su contenido, esta incógnita para el público se revelara poco a poco y sabrá que contiene las acciones realizadas en la vida para ser evaluadas	-Emerge de la grieta del templo. -Pregunta a VIAJERO -Se pone en “trance” para descifrar el contenido del huevo de recuerdos
4	-Niño VIAJERO dibuja, es feliz -Sonido de choque de auto, alude a la muerte de los padres, este hecho es lo que llama Robert Mackee, experto en estructura de guiones, el Incidente incitador, la acción que cambia el destino del protagonista y comenzara su “viaje” en la historia. -Joven VIAJERO dibuja en el parque. -Encuentra a Chica y se tienen un hijo. -Adulto VIAJERO, conduce un taxi. -Anciano VIAJERO reflexiona, ve las acciones de su vida, se ve frente a frente.	-Acompaña a VIAJERO -Cuestiona a VIAJERO
5	-Anciano VIAJERO llora. -Elige a sus padres en la siguiente reencarnación.	-Regresa del “trance” -Muestra fotos de los posibles padres de VIAJERO para su reencarnación -Entra en “trance”
6	-Se despoja de su traje y flota. -Gira y se transforma en un feto	-”Regresa del “trance” -Muestra fotos de los posibles padres de VIAJERO para su reencarnación -Entra en “trance”

También podemos ver el género cinematográfico en que podría entrar el cortometraje: Ciencia ficción y fantasía. La historia la podemos resumir en una pequeña sinopsis:

Un viejo vagabundo del espacio llega a su destino para rendir cuentas de lo que hizo en su vida, el oráculo le dirá si ha cumplido con lo necesario para romper el ciclo samsara o regresar al mundo material.

En la historia, las esferas de acción que plantea Vladimir Propp, quedarían de la siguiente manera:

VIAJERO	ORÁCULO
<p><b>HÉROE</b></p> <p>Es el ejecutor de las principales acciones y comprende la partida para la búsqueda, reacciones ante las exigencias del donante, recorrido del camino y obtención del objeto del deseo.</p> <p>En el cortometraje VIAJERO ejecutara las acciones principales en la historia, busca saber el dictamen de sus acciones, recorre el camino al recordar las acciones hechas en su vida y obtiene una respuesta a su pregunta de romper el ciclo.</p>	<p><b>DONANTE</b></p> <p>Es todo personaje que provea de las herramientas o conocimiento al héroe para vencer al malvado (o a fuerza opositora), ya sea que lo transmita directamente o ayude a obtenerlo. En el cortometraje, Oráculo muestra las acciones de VIAJERO a través de lo “escrito” en el huevo.</p> <p><b>AUXILIAR</b></p> <p>Es un amigo que va al lado del héroe, le ayuda durante las persecuciones o bien le ayuda a desplazarse.</p>

Según el teatro griego, los personajes de la historia podrían clasificarse de la siguiente manera:

VIAJERO	ORÁCULO
<p><b>PROTAGONISTA</b></p> <p>Personaje principal de la historia</p>	<p><b>DEUTERAGONISTA</b></p> <p>Personaje que ayuda al protagonista, en el caso de oráculo muestra las acciones de VIAJERO y las evalúa. Actúa a la manera de la RAZÓN que ayuda de manera lógica y fría.</p>

La historia del cortometraje presenta personajes y acciones narrativas que se parecen a otras historias ya elaboradas, como:

-“Un cuento de Navidad” (A Christmas Carol), novela victoriana del británico Charles Dickens, cuenta la historia del avaro y egoísta Ebenezer Scrooge y su cambio ocasionado por la visita de tres espíritus en la noche de Nochebuena. Los tres fantasmas que le muestran a Scrooge las tres diferentes etapas de la vida son similares al oráculo cuando muestra las mismas etapas. El personaje de Scrooge muestra etapas de su vida como el protagonista VIAJERO de nuestra historia.

-“El Oráculo de Delfos” es el mito de la gran pitonisa del templo de Delfos a la que acudían a consultar los dioses para conocer su destino y suerte. El personaje de ORÁCULO hace referencia a esto como vidente del futuro o destino de aquellos que acuden a ella, por lo que es un personaje femenino.

-“Samsara” es más que una historia, es el ciclo de nacimiento, vida, muerte y reencarnación en la tradición del hinduismo y budismo. Según estas religiones, en el trayecto de la vida, el Dharma (acciones buenas) y el Karma (consecuencia de lo realizado/decidido) determinan el destino de las personas, y tienden a repetirse hasta que se logra la unión con dios o moksha. Es notorio que el argumento del cortometraje está basado en esto.

-En el cortometraje, el niño VIAJERO dibuja a un caballero contra un dragón, repitiéndose esto cuando VIAJERO anciano dibuja lo mismo

sustituyendo al caballero por él mismo protegiendo a su familia. Con esto, podemos ver una historia de caballeros medievales dentro del cortometraje, lo que remite a la historia de un caballero, quizá la más popular, que se convirtió en rey: El rey Arturo. El relato del rey Arturo se centra en la búsqueda del Santo Grial, que se consideraba tenía poderes curativos y regenerativos, esto remite a la historia del cortometraje con VIAJERO como portador del huevo que contiene sus acciones, un símil del Santo Grial.

Así, podemos resumir la etapa de análisis de los personajes de la siguiente manera:

ORÁCULO				
CARÁCTER	PERSONALIDAD Modelo eneagrama	PERSONALIDAD Modelo Ocean	ARQUETIPOS	DESCRIPCIÓN FÍSICA
El personaje ORACULO es omnipotente, imparcial, frio, cumple con la función de comunicar veredictos	El Investigador El Leal	A (Agreeableness)	Oráculo Alas Ángel	Ángel de seis alas (serafín) Puede volar

VIAJERO				
CARÁCTER	PERSONALIDAD Modelo eneagrama	PERSONALIDAD Modelo Ocean	ARQUETIPOS	DESCRIPCIÓN FÍSICA
Personaje con trauma de la infancia que trata de remediarlo de adulto proyectándose en su hijo y protegiéndolo para no sufrir la pérdida que el tuvo. Su carácter es de fortaleza para cumplir con la función de protector, aunque toma esta actitud para ocultar sentimientos de pérdida que lo llevan a ser vulnerable.	El entusiasta El triunfador El desafiador	O (openess)  C (conscientiousness)	Anciano Ermitaño Caballero Armadura Niño	Anciano con aspecto sabio. Traje espacial y casco. Etapa Etapa joven Etapa adulto Su traje se desprende, se muestra desnudo Transfiguración a feto r

## REFERENCIA

Una vez realizado el análisis de los personajes, recopilaremos referencias escritas, fotografiadas o de cualquier tipo que nos ayuden a diseñar nuestros personajes. Según Robert McKee, las referencias se dividen en 3 tipos, y aquí veremos cada una de ellas aplicada al cortometraje de animación “El ciclo Samsara”.

El primer tipo se refiere a la memoria del diseñador o autor, si algún suceso de su vida es relevante o puede crear un vínculo con la obra que realizará. También, si recuerda a alguien con alguna característica física o de carácter similar a los personajes, puede utilizarlo de manera gráfica o para plasmar las acciones.



Fig. 5.1 Fotograma del cortometraje “A domicilio”, Raúl García. En este cortometraje participa el actor Jorge Correa, padre del teatro penitenciario, su aspecto físico concuerda con el de la historia de El ciclo samsara. La manera de actuar y la voz aportan el mejor acercamiento al personaje VIAJERO



Fig.5.2 Boceto para el cuento la bella durmiente, Raúl García. Este fue un trabajo para una editorial donde trata la historia de caballeros y princesas, el publico dirigido era el infantil. Al ver estos dibujo pude reflexionar sobre el grado de iconicidad que se podría aplicar a los personaje en el cortometraje.

El segundo tipo de referencia es el de los hechos, es decir, todo material registrado, por la humanidad, en cualquier medio visual, sonoro, lúdico o literario, por lo que se recolecto imágenes que pueden servir para dar una idea del arte y estilo de los personajes de nuestro cortometraje.



Fig. 5.3 El logro: La visión del Santo Grial a Sir Galahad, Sir Bors y Sir Perceval . Tapices Morris y Co. 1891-94, lana seda y algodón, Museo de Birmingham . Podemos ver ilustrado un fragmento de una aventura del Rey Arturo, es un referente el tipo de armaduras que portan los caballeros para el personaje VIAJERO. El estilo de los ángeles podría aplicarse al personaje Oráculo



Fig. 5.4 King Arthur. Obra de Charles Ernest Butler (1864–1933). La armadura representa una de las posibilidades a seguir en el diseño de la armadura de VIAJERO.



Fig. 5.5 Rey Arturo. Obra de Geoffrey de Monmouth (1100-1155). El personaje tiene un proporción y complexión física diferente al canon normal, lo cual indica que la representación puede ser estilizada.



Fig. 5.6 Izq. Merlín aconsejando al Rey Arturo, ilustración de Gustave Doré para los Idilios del rey, de Lord Tennyson. Fig. 5. Der. Camelot del mismo libro. La iluminación planteada en esta obras de Dore crea una atmosfera melancólica.



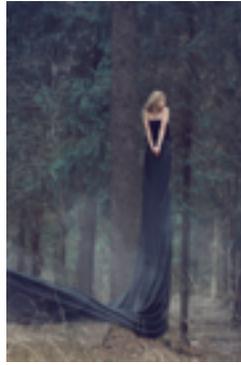
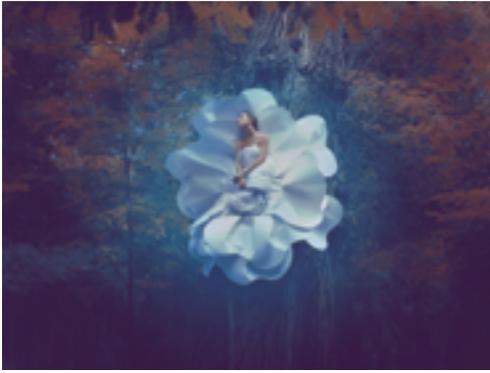


Fig. 5.7 Fotografías de Katerina Plotnikova. La fotógrafa rusa tiende a retratar mujeres en locaciones boscosas y animales. La estética de las modelos en estas fotos es, piel clara y sensación etérea, es el referente para el personaje Oráculo



Fig. 58. Izq. In the Venusberg Tannhauser. Der. La pitonisa de Delfos. Pinturas de John Collier (1850-1934). John Collier en una de sus pintura toma el tema del oráculo de Delfos dándole un aire de misterio y elegancia, vemos también túnicas largas para poder darle sentido divino, estas característica podremos aplicarla al personaje. Oráculo



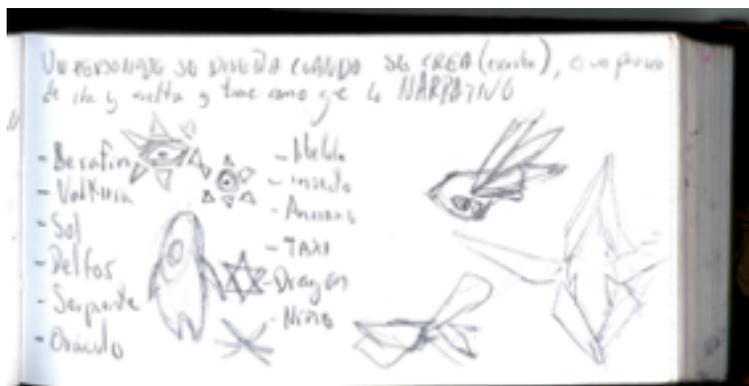
Fig. 5.9 Serafin, Iglesia de Santa Sofia de Constantinopla, Estambul. Foto de la BBC 2011.

Fig. 5.10 Serafin de Viktor Vasnetsov (1848-1926)

La representación del serafín remite a la descripción que aparece en la biblia con sus 6 alas características, en uno de ello las alas terminan en plumas adornadas por ojos. La posición y forma de las alas podrá emplearse en el personaje oráculo.

El tercer tipo de referencia es el que proviene de la imaginación, son ideas y asociaciones personales. En el caso del cortometraje “El ciclo Samsara”, encontré una relación entre el traje espacial de VIAJERO y el dibujo del caballero. En un principio, había imaginado el vestuario al estilo de los trajes de astronautas, pero a partir de esta asociación, el vestuario evolucionó hacia un aspecto de armadura, cuidando que el estilo encajara con el tipo de historia de ciencia ficción del cortometraje. El movimiento del Oráculo podría ser ágil y dinámico, lo que se podría traducir en un estilo de fluidez y acción etérea del personaje.

Fig 5.11 Hoja de cuaderno de bocetos. Raúl García Flores. Aquí se muestra un pequeño cuaderno de apuntes donde se vierte la lluvia de ideas del autor para su posterior uso.



Estas tres diferencias pueden variar de cantidad o importancia pero son una herramienta para llegada la hora de los primeros trazos de los personajes se tenga una variedad de opciones y no tener el problema de la “hoja en blanco”. Ahora continuaremos con la etapa de “creación” de la estrategia Bambú.

## CREACIÓN

La etapa de creación es donde plasmaremos y materializaremos toda la investigación previa de nuestros personajes. Aquí se verá la importancia de las fases anteriores, el análisis y las referencias, para el diseño de nuestros personajes. A continuación, veremos una por una las etapas de la fase de creación.

### SILUETA (forma externa)

En esta etapa, trazaremos las siluetas básicas de los personajes para dotarlas de un carácter específico. Antes de hacerlo, me enfoqué en una forma muy sencilla que englobara el concepto del cortometraje, que como habíamos revisado, remite al ciclo de nacimiento, vida, muerte y reencarnación. El símbolo del ouroboros, la serpiente que se muerde la cola, reunía esta cualidad, por lo que las formas redondas eran importantes. Sin embargo, era crucial expresar el sentido de movimiento de este ciclo y mostrar su dinamismo. Así fue como llegamos al concepto de la llama interna, que es equivalente al alma, ya que la aventura de nuestro personaje es, en realidad, la historia de un alma que se prepara para su próxima reencarnación.

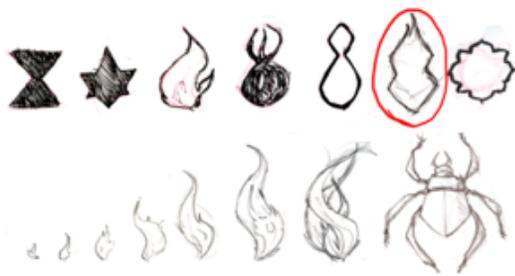


Fig. 5.12 Formas básicas, Bocetos de formas básicas basada en el concepto del cortometraje Ciclo Samsara, Raúl García Flores. Se llegó a la conclusión de que el símbolo de la llama que renace representa a la historia por lo que esta forma será recurrente y de tomar en cuenta al momento de diseñar los personajes y crear el arte. Vemos a la izquierda, dos triángulos encontrados, simbolizando la unión de lo masculino y femenino, de ahí se partió a la forma de la llama finalizando con la forma (encerrada en rojo), que tendrá el personaje principal.

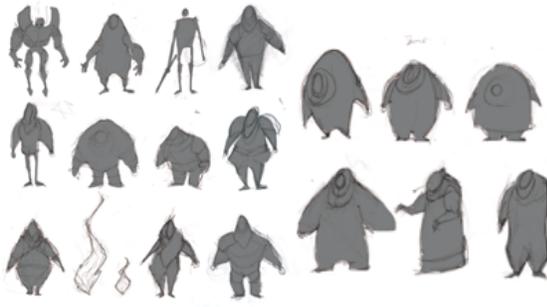


Fig. 5.13 Siluetas VIAJERO, Raúl García Flores. Estas son diferentes propuestas de la silueta de VIAJERO, se trata de experimentar con diversas proporciones y variantes basadas en la forma inicial de la llama.



Fig. 5.14 Siluetas Oráculo, Raúl García Flores. Estas son diferentes propuestas de la silueta de Oráculo. Es relevante que la silueta contenga los 3 pares de alas que contempla en concepto del personaje, aquí las siluetas sin ellas para apreciar mejor el cuerpo del personaje

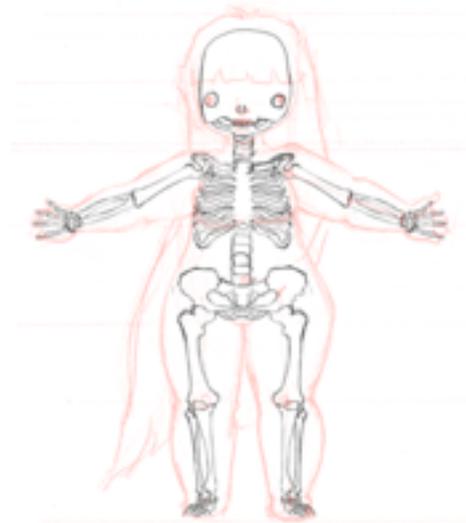


Fig. 5.14 Siluetas personajes Raúl García Flores, siluetas seleccionadas para los personajes de VIAJERO y OIRÁCULO

## ESTRUCTURA (forma interna)

Es conveniente conocer la forma interna de nuestros personajes de animación, ya que ello permitirá comprender el movimiento y que esta estructura funcione de manera coherente con el personaje y con el mundo donde existe.

Fig. 5.15. Esqueleto oráculo. Este boceto de la estructura interna del personaje oráculo nos ayudará a entender mejor su funcionamiento mecánico para poderlo animar adecuadamente



## JERARQUÍA

Se llegó a la conclusión de que el grado de jerarquía para VIAJERO, según la clasificación de Tom Bancroft, será de Lead Character, ya que este personaje transmitirá emociones reales. Para el personaje ORÁCULO, se decidió asignar una jerarquía que mezcla el papel de Comedy Relief y Lead Character.

Esta representación se basa en la idea de que VIAJERO evoca lo material y lo vivo, mientras que ORÁCULO evoca lo etéreo y la muerte, con un estilo abstracto y sintetizado.

Fig. 5.16 Acercamiento al grado de iconicidad de VIAJERO. Raúl García Flores. Bocetos de acercamiento al personaje VIAJERO, en el lado izquierdo representaciones con alto grado de iconicidad, a la derecha bocetos con un grado mas bajo, por la naturaleza de la historia es mas conveniente tener un estilo Lead Character, con grado alto de iconicidad.



## ANTROPOMORFISMO

El grado de antropomorfismo de VIAJERO es, obviamente, del cien por ciento debido a que es humano. En el caso del personaje ORÁCULO, aunque tiene una conformación humana, sus movimientos y acciones rápidas recuerdan a algunos animales como las ardillas y las aves.

## TEXTURA-CUBIERTA-VESTUARIO

El vestuario es la segunda piel del personaje, por lo que asignar el adecuado es de suma importancia. En el caso de VIAJERO, su vestuario es un traje espacial, pero se diseñó para que se asemeje a una armadura, en línea con el concepto de un caballero andante.



Fig. 5.17 Armadura de VIAJERO, Raúl García Flores. Bocetos para el acercamiento al diseño del personaje VIAJERO. Se plantea una armadura síntesis de una armadura medieval y un acronauta.



Fig. 5.18 Acercamiento al casco de VIAJERO. Raúl García Flores. Para la armadura o traje espacial se utilizó en el concepto de caballeros medievales, haciendo una referencia del dibujo que realiza el niño VIAJERO en la historia.

## PROPORCIÓN

La relación entre el tamaño de las partes del personaje es importante, ya que determina la manera de animar, el ritmo y la cadencia del personaje. En el caso del personaje VIAJERO, las proporciones varían de acuerdo a la etapa de su vida que se muestra.



Fig. 5.19 Niño VIAJERO. Raúl García Flores. Bocetos para el acercamiento al diseño del personaje Niño VIAJERO. Aquí representado en su etapa infantil utilizando formas redondas para incrementar el concepto de inocencia del personaje, además, conserva los rasgos comparado con el personaje Adulto VIAJERO. En la etapa infantil las proporciones varían comparado con la etapa adulta.

## ESCALA

Importante para determinar la estatura de los personajes y su interrelación.

Fig. 5.21 Bocetos de escala. Se muestra la relación de tamaño entre los personajes del cortometraje, esto ayuda para ver su relación entre ellos, entre los escenarios, la utilería y el encuadre a utilizar



## COLOR

El color es muy importante para determinar el carácter de los personajes y del momento narrativo en la historia. En este proyecto se utilizó la paleta de colores basada en el concepto de la alquimia y sus grados de evolución. En la presentación de los personajes en pantalla por primera vez, la paleta de colores domina el negro (que es el primer estado del color en la alquimia). Conforme avanza la historia, la paleta va cambiando a tonos blancos, rojos y finalmente dorados. Por esto, en el ORÁCULO predominan la mayor parte del tiempo los colores dorados y amarillos que evocan su estado de evolución según la alquimia.



Fig. 5.22 Bocetos para el acercamiento al diseño del personaje VIAJERO. Raúl García Flores. Propuesta de color para el personaje, la saturación del color cambiara en el transcurrir de la historia.



Fig. 5.23 Bocetos para el acercamiento al diseño del personaje Oráculo. Raúl García Flores. Propuesta de color para el personaje, la saturación del color cambiara en el transcurrir de la historia. Es importante mencionar el cambio de color del personaje de acuerdo al momento dramático de la historia, la paleta de color corresponde al de la transformación del plomo en oro según los alquimistas.

## RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES

Aunque son dos personajes los que interactúan en el cortometraje, tienen un estilo y rasgos comunes, conservando también características diferenciales y particulares. Al darles características únicas, podemos definirlos y diferenciarlos visualmente. Los personajes tienen que integrarse en su entorno y sentirse como un todo, en un mundo donde su estilo y características puedan existir.



Fig.24. Bocetos para el acercamiento al diseño del personaje. Raúl García Flores. La proporción y fisonomía del personaje del viajero, para ver su relación de parecido físico y carácter entre las diferentes etapas de su vida.



Fig.5.25 ESTILO. Bocetos para acercamiento al estilo de personaje. Raúl García Flores. En la realización del personaje interviene la definición de un estilo que embellezca y de carga comunicativa a los personajes, podemos ver la comparación de 2 estilos para el personaje Oráculo. Apreciamos que aunque contienen el mismo color y concepto de fuego los dos están expresados estilísticamente de diversa manera.



Fig.5.26 MODELOTRIDIMENSIONAL Modelado de personaje. Raúl García Flores. Aquí se muestra una aproximación del rostro del viajero, es importante crear un modelo tridimensional para observar al personaje por todos sus lados y su modificación del mundo 2D al 3D. Realizado con plastilina y de 10 cm de altura.

## EXPRESIONES CORPORALES Y FACIALES

Las expresiones evidencian la actuación del personaje, adquiriendo ritmo el movimiento de los personajes

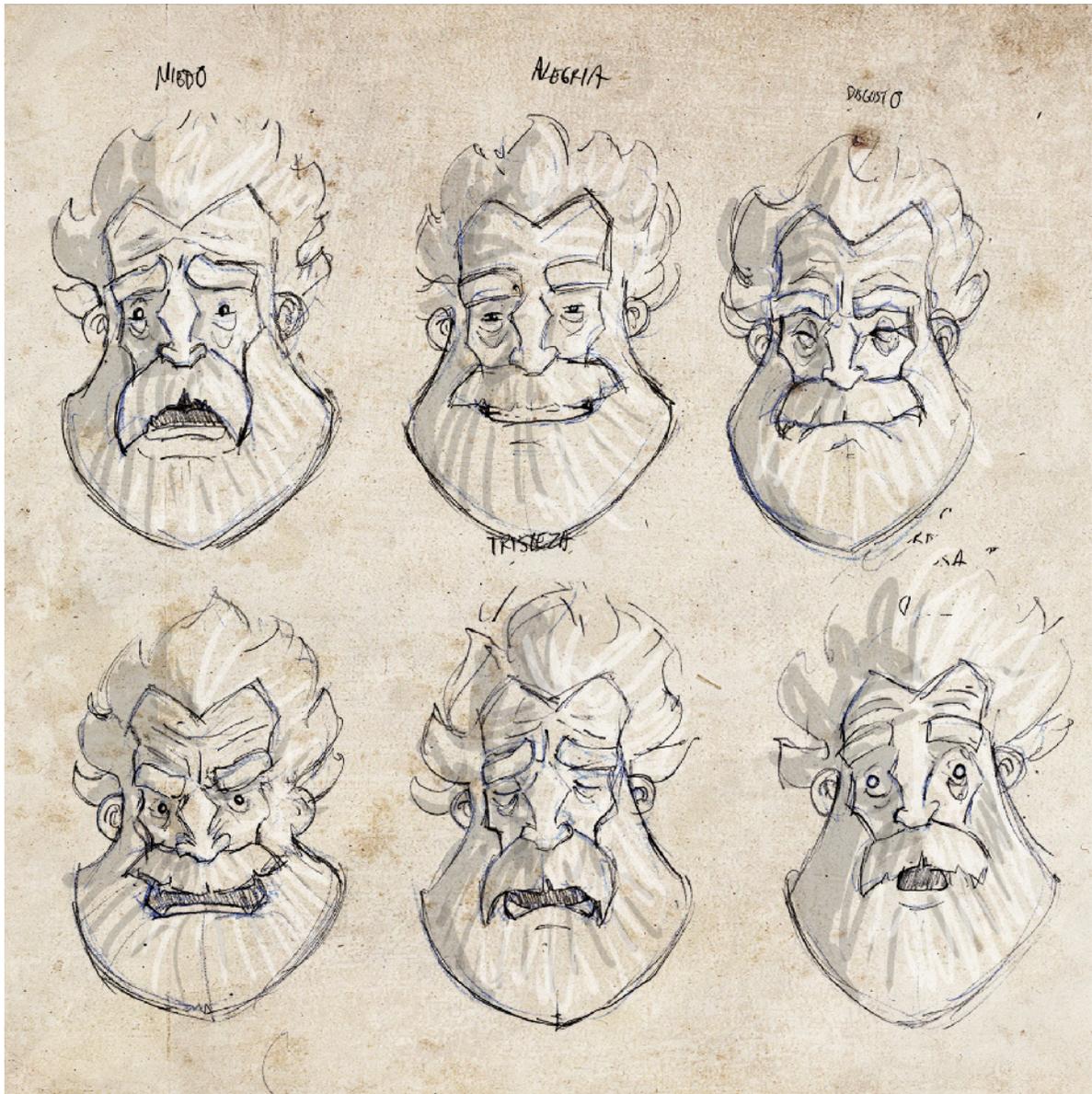


Fig. 5.28 Bocetos para el diseño de expresiones. Raúl García Flores. Los bocetos muestran la expresividad del rostro del personaje VIAJERO que reflejan las sensaciones por las que atraviesa, se describen las 6 expresiones universales que menciona el psicólogo Paul Ekman. Se muestran a partir de arriba a la izquierda: miedo, alegría, repulsión,disgusto, tristeza y sorpresa

## ACCIÓN NARRATIVA

### ASIGNACIÓN DE SIMBOLOS

En la asignación de símbolos, se añaden elementos o formas de diseño del personaje que se relacionen con algún significado. Por ejemplo, en el casco de VIAJERO, se exploró la posibilidad de darle una forma diferente. Se partió de la forma de una corona para acentuar su carácter noble y jerárquico. Este concepto fue evolucionando hasta llegar al símbolo de la calavera, que representa la muerte y la reencarnación.



Fig. 5.32 Bocetos de Corona. Raúl García Flores, Aquí se realizó un tratamiento a la corona rey para hacer una analogía con el casco de VIAJERO, el personaje está coronado o bien se le da la importancia a este símbolo como muestra de inteligencia y rango respetable.



Fig. 5.33 Personajes. Raúl García Flores, Diseños finales de los personajes del cortometraje “El ciclo Samara”. Arriba el VIAJERO y abajo el ORÁCULO







## Conclusiones

“Se como el Bambú, flexible pero con raíces fuertes”  
Proverbio japonés



Hasta ahora, la investigación ha sido de sumo interés personal y ha generado reflexiones sobre la importancia de analizar a los personajes de las historias animadas como entes profundos y complejos. Al examinar a un personaje, descubrimos las capas que lo construyen, mostrando los ámbitos en los que se desenvuelve: psicológico, formal y narrativo. Encontré de enorme importancia el ámbito narrativo, el cual engloba a los otros dos. Por lo general, cuando nos acercamos al diseño de personajes, se suele abordar de inmediato la forma; sin embargo, encontré que el ámbito narrativo es el más poderoso y determinante cuando se trata de diseñar un personaje. Los personajes permean toda la narrativa, apuntalándola y poniéndose al servicio de contar la historia. Además, influyen en el diseño de escenarios, accesorios y acciones.

Quizá el personaje más representativo, históricamente, sea Gertie el dinosaurio, ya que expresa sentimientos, reacciona a estímulos y toma decisiones. Aquí, el personaje animado se desarrolla en un mundo de acciones de carácter dramático y no solo de movimiento. Esto hace de la animación una posibilidad más del cine narrativo. Directores de cine de animación como Andrew Stanton (*Finding Nemo*, 2003) suelen escribir sus propias historias, donde sus personajes son creados a la par de que son diseñados, sosteniendo una retroalimentación entre lo escrito y lo bocetado, es decir, combinando el proceso de diseño y la escritura del personaje.

Un personaje, como se determinó en la antigua Grecia, solo puede existir en la ficción narrativa. Esto separa a la animación llamada experimental (Wells:1998), porque el interés en la animación experimental no es contar una historia en primer término. Utilizar la animación para contar una historia requiere fines y estrategias diferentes a los de la animación experimental o la animación que no busca contar una historia. En la animación narrativa, la técnica y la forma están subordinadas a contar y narrar una historia. Por esta razón, Robert Mckee la considera un subgénero cinematográfico (Mckee:2009). Esto, más que sojuzgar o minimizar al género animado, le da una versatilidad y pone a la animación como un recurso poderoso para contar cualquier tipo de historia en el cine. Considero que experimentar en la animación no solo se limita a la forma, la técnica o la expresión, sino que arriesgarse a experimentar con la narrativa aportará desde otro ángulo un campo vasto en la animación.

La búsqueda de una estrategia para diseñar un personaje no solo es una labor en la búsqueda formal, visual y plástica, sino que también es una búsqueda de maneras de contar historias, buscando por medio de la forma aportar a la narrativa.

En un principio, parecía que esta tesis abordaría el tema de la animación. Sin embargo, a medida que avanzaba en la investigación, me di cuenta de que el tema central se centraba en cómo el diseño de personajes puede contribuir y mejorar la narrativa cinematográfica, desde la escritura del guion hasta el diseño de producción. No es suficiente que un personaje se vea bien en pantalla; su diseño debe ser una herramienta y un apoyo para construir una historia memorable. Aunque la narrativa se estudia en profundidad en las escuelas de cine en México, a menudo se deja de lado la animación como un recurso narrativo poderoso al no incluirlo en el plan de estudios.

Reconocer la animación como un medio para contar historias al mismo nivel que la ficción en acción real y el documental dará un impulso a la animación narrativa. El propósito de esta investigación es contribuir a que esto se materialice. Desafortunadamente, los factores económicos y presupuestarios pueden impedir que las producciones animadas se realicen o que su producción se retrase. Quizás por esta razón, algunas producciones optan por lo comercial, lo cual no es despectivo, sino un desafío para su realización.

¿Qué habrá pensado el departamento de marketing de la película “UP” cuando mencionaron que el héroe de la próxima película de Pixar sería un anciano de 70 años? Probablemente, las películas de Hayao Miyazaki sean las películas animadas más conocidas en Occidente, gracias a que son películas “comerciales”.

Al principio de la investigación, me propuse encontrar una metodología para diseñar personajes. Sin embargo, esto resultó ser una meta demasiado ambiciosa, ya que se necesitaría comprobar constantemente dicha metodología, aplicándola durante varios años para llegar a tener el nombre de “método”. Por lo tanto, enunciarla como estrategias y principios resultó más apropiado para el alcance de la investigación, manifestándose como una propuesta para diseñar personajes con claridad en el cine de animación.

Es importante mencionar que esta estrategia será de gran utilidad en la etapa de construcción de guión, y sobre todo en la preproducción de historias animadas. Esta estrategia tiene como piedra angular al guión, del cual surgirá un análisis a profundidad, similar a lo que haría un psicólogo con su paciente. El uso de recursos de psicología no es para crear un perfil psicológico del personaje para su tratamiento, sino para comprender cómo funciona por dentro y por fuera, a fin de tener recursos al momento de diseñarlos. En ocasiones, los guionistas ponen a trabajar al extremo sus pensamientos para formar la psique de un personaje. Es curioso ver que los guionistas de animación frecuentemente son animadores o tienen contacto muy cercano con este mundo, y suelen tener un recurso que en ocasiones, los guionistas de acción real carecen: el dibujo. El dibujo de un personaje o de sus movimientos ayuda a aterrizar las ideas que serán escritas en los guiones de animación. La fluidez y rapidez de los bocetos inmediatos van creando caminos alternos a la escritura de personajes. Los guiones no son creaciones aisladas de la literatura, sino que se complementan con toda la experiencia y habilidades que pueda tener el escritor. Andrew Stanton creó varios cuadros de storyboard al mismo tiempo que escribía el guión de “Bichos” (Pixar, 1998), ayudándose de ellos para crear secuencias que no podían aterrizar. El ver al personaje diseñado en papel estimula la creación de sus acciones dramáticas.

En la estrategia Bambú, encontré entre líneas un elemento que determinará la originalidad del diseño de un personaje, lo hará único y determinará su innovación. Me refiero a la vida del autor. Al indagar en los tipos de fuentes que sirven de referencia (memoria, hechos, imaginación), encontré recurrentemente el uso de la experiencia de vida del diseñador de personajes. La obra de un autor es un reflejo de él. Es inevitable que impregne su esencia en la obra y esta tendrá una fuerza en su forma y estructura, la marca del autor.

Una gran herramienta del diseñador de personajes es su memoria, que está cargada de información única adquirida como experiencias de vida, expresadas en sensaciones, sentimientos y también, hay que decirlo, traumas. La manera en que codifica, ensambla, construye y deconstruye esta información para generar imágenes mentales que propicien el diseño de sus personajes es una habilidad adquirida por el oficio de diseñador y/o animador. En una entrevista, el cineasta argentino Juan José Campanella (Campanella, 2010) menciona que nunca iría a un psicólogo porque le haría ver sus defectos de personalidad y le daría herramientas para tratarlos. Sin embargo, él considera que los defectos también hacen al autor y que esos defectos también lo hacen único y se evidencian en la obra.

Experimentar por experimentar en el diseño de un personaje puede ser beneficioso para el autor, pero también puede consumir tiempo valioso en la producción de animación. Diseñar un personaje implica dar una solución visual y plástica a un problema comunicacional, y en el caso del cine narrativo, es una solución para contar una historia. La experimentación dirigida puede ser muy valiosa, ya que permite probar diferentes caminos para llegar a un fin y ayuda a evitar estereotipos de diseño, creando personajes visualmente impactantes.

Durante el tiempo en que se realizó la presente tesis, se llevaron a cabo muchas producciones en todo el mundo que contribuyeron con nuevas aportaciones al diseño y construcción de personajes, lo que demuestra que el diseño de personajes es un tema amplio y en constante evolución.

Quizás la contribución de este escrito sea hacer hincapié en que el diseño de personajes animados tiene una relación estrecha con la narrativa en el cine, y que la animación cinematográfica es ante todo cine. Como Guillermo del Toro mencionó al recibir los premios Globos de Oro en 2022, “El cine animado no es un género para niños, es un medio de expresión genuina. La animación es cine”.





## FUENTES

### LIBROS

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1989). *Estética del cine: Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Paidós.
- Aristóteles. (2011). *Arte poética*. México: Editorial Porrúa.
- Atkinson, W. (2011). *Frenología y fisionomía*. España: Ediciones Librería Argentina.
- Aurrecochea, J. M. (2004). *El episodio perdido, historia del cine mexicano de animación*. México: Cineteca Nacional.
- Aubert, C. (2005). *The art of pantomime*. New York, NY: Henry Holt and Company.
- Bacher, H. (2007). *Dream worlds: Production design for animation*. United States: Focal Press.
- Bancroft, T. (2000). *Creating characters with personality*. New York, NY: Watson-Guption Publications.
- Beck, J. (2004). *Animation art from pencil to pixel: The history of cartoon, anime, and CGI*. United Kingdom: Flame Tree Publishing.
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Ballou, R. (2005). *Blueprint for Screenwriting: A Complete Writer's Guide to Story Structure and Character Development*. Londres: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Cámara, S. (2008). *El dibujo animado*. España: Parramón Ediciones.
- Chong, A. (2005). *Animación Digital*. Barcelona: Blume.
- Cirlot, J. E. (1997). *Diccionario de símbolos*. España: Ediciones Siruela.
- Cotta, M. (2003). *The art of Finding Nemo*. San Francisco: Chronicle Books.
- Davis, B. (2006). *Creating 2D animating in small studio*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno*. Madrid: Ocho y medio libros de cine.
- Dini, P. (1998). *Batman animated*. New York: Harper Collins Publisher.
- Dondis, D. (2015). *La Sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ekman, Paul (2015), *El rostro de las emociones*, España, RBAlibros
- Fragar, R., (2001). *Teorías de la personalidad*. Estados Unidos, Oxford university press.
- Feldman, S., (2000). *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona, Gedisa.
- García, R., (2000). *La magia del dibujo animado (Actores de lapiz)*. Alicante, España, Ediciones de Ponent.
- Gilbert, W., (1999). *Simplified Drawing for animation*. California, Anamie.
- Gómez de Silva, G., (2007). *Diccionario etimológico de la lengua española*. México, fondo de cultura económica.
- Hauser, T., (2009). *The Art of Up*. San Francisco California, Disney Enterprises.
- Hudson, R. y R. Riso (2001). *La sabiduría del enigma*. México, Ediciones Urano.
- Jung, C.G., (2005). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. México, Paidós.

- Lord, P., (2000). *Cracking Animation: The Aardman Book of 3D Animation*. Inglaterra, Thames and Hudson.
- Mattesi, Michael, (2008). *Force Character design from Life*. Inglaterra, Focal press.
- McKee, R., (2009). *Story, Substance, Structure, Style and the principles of screen writing*. España, Alba editorial.
- McCloud, Scott,(2012), *Hacer Comics*, España, Astiberri.
- Medina de la Maza, C., (2004). *Cortografía. Animación*. España, Fundación Autor Bárbara de Bragaza.
- Patmore, C., (2009). *Diseño de personajes / Como crear personajes fantásticos para comics, videojuegos y novelas graficas*. España, Ed. Gustavo Gili.
- Plasencia, C., (2007). *Las proporciones humanas y los cánones artísticos*. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia.
- Polson T., (2013). *The Noble Approach: Maurice Noble and the zen of animation design*, San Francisco United States, Chronicle books
- Propp, V., (2001). *Morfología del cuento*. Madrid-España, Ediciones Akal.
- Rickitt, R., (2007). *Diseño de personajes y monstruos de películas, entre bastidores con los maestros del cine*. Barcelona, Océano.
- Rodari, G., (2006). *Gramática de la fantasía, introducción al arte de contar historias*. México, Ed. Planeta.
- Rodríguez, M., (2007). *Animación una perspectiva desde México*. México, CUEC-UNAM.
- Russel, G. (2003). *The art of the two towers*. HarperCollins Publishers, New York.
- Sáenz Valiente, R., (2008). *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires, Ediciones la Flor.
- Seegmiller, D., (2008). *Diseño y realización de personajes con photoshop*. Anaya multimedia.
- Scarfe, G., (2010). *Making of Pink Floyd The Wall*. Estados Unidos, Dacaporess.
- Shaner, T., (2005). *El Tim Burton's Corose Bride An invitaron to the wedding*. Estados Unidos, Newmarket Press.
- Snyder, B., (2010). *Salva al gato*, Barcelona, Alba Editorial.
- Maverick, C., (2007). *Surf's Up The art and making of a true story*. California, Insight Editions.
- Svankmajer, J.,(2012). *Para ver, cierra los ojos*. Barcelona, Pepitas de calabaza.
- Taylor, R., (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona, Editorial Acanto.
- Thomas, F.y Johnston O., (1981). *The illusion of life, Disney Animation*. USA, Disney Editions.
- Thurstone, L.L., (1963). *The Measurement of Values*, Chicago, University of Chicago.
- Williams, R.,(2001). *The Animator's Survival Kit*. Estados Unidos, Farber and farber Inc..
- Withrow, S y A. Danner, (2009). *Diseño de personaje para novela gráfica*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Wells, P., (1998). *Understanding animation*. London and New York, Routledge.

- Wells, P., (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona, Parramón.
- Withrow, S., (2009). Diseño de personajes para novela gráfica. Gustavo Gili.
- Woodcock, V., (2007). Cómo crear personajes de animación. Barcelona, Norma editorial.
- Yap, J., (2010). El arte de interpretar el rostro. Buenos Aires, Ediciones Obelisco.
- Quinn, J.,(2010). Joanna Quinn Arts vs. Animación. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia.
- Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.), Madrid, Espasa Calpe.

## ARTÍCULOS WEB

- Busquets, F. (2009). Entrevista con Grangel Studio. Recuperado de [http://www.cg-node.com/goto.php?section=entrevista\\_estudio\\_grangel\\_pag1](http://www.cg-node.com/goto.php?section=entrevista_estudio_grangel_pag1)
- Diecisiete productora. (2010). Jan Svankmajer: El alquimista del celuloide. Recuperado de <http://17productora.blogspot.mx/2010/08/jan-svankmajer-el-alquimista-del.html>
- DeChile.net. (2001-2013). Origen de las palabras: Etimología de persona. Recuperado de <http://etimologias.dechile.net/>
- Del Rosal, F. (2012). Sorprende que a los actores les guste verse como títeres, como personajes animados. La Provincia. Recuperado de <http://www.laprovincia.es/cultura/2012/05/11/sorprende-actores-les-guste-verse-titeres-personajes-animados/456963.html>
- Debruge, Peter. (2008). ‘Panda’ designer breaks it down. How Nicolas Marlet mastered art of ‘Kung Fu’, en Varrety.[En línea]. Londres, disponible en: <http://www.variety.com/article/VR1117986536?refCatId=1043>[Consultado mayo 2014]
- Eisenberg, Mike. (2011). Creating The Beast: An Interview with ‘Beauty and the Beast’ AnimatorGlen Keane. [En línea]. Estados Unidos , disponible en <http://screenrant.com/beauty-beast-glen-keane-interview-mikee-82407/> [Consultado enero 2015]
- Keane, Glen (2014). The art of Glen Keane. [En línea]. Estados unidos, disponible en <http://theartofglenkeane.blogspot.com.es>
- López, Rafael Andrés (2012). Entrevista a Jordi Granguel, creativo de estilos y personajes. [En línea]. España, disponible en <http://conadeanimacion.blogs.upv.es/entrevistas/entrevista-a-jordi-grangel-creativo-de-estilos-y-personajes/> [Consultado enero 2015]
- Wikipedia (2001). “Psique” en Wikipedia. [En línea]. San Francisco California, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Psique> [Consultado enero 2015]
- Wikipedia (2001). “enciclopedia libre” en Wikipedia. [En línea]. San Francisco California, disponible en: <http://es.wikipedia.org> [Consultado enero 2015]

## CONFERENCIAS

- Valley, R., (2012) “La gráfica evolucionada”. Conferencia dictada durante Festocomic, dentro de las actividades de la Filij, Festocomic México, 17 de noviembre 2012.

## PELÍCULAS

- A Scanner Darkly (2006). Película dirigida por Richard Linklater, Estados Unidos, Warner. [DVD]

Bambi (1942). Película dirigida por James Algar y Samuel Armstrong, Estados Unidos, Walt Disney production.[DVD]

Beuty and the beast (2001). Película dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, Estados Unidos, Walt Disney Pictures.[DVD]

Bolt (2008). Película dirigida por Byro Howard y Chris Williams, Estados Unidos, Walt Disney animation Studios.[DVD]

Brave (2012). Película dirigida por Mark Andrews y Brenda Chapman, Estados Unidos, Pixar animation Studios.[DVD]

Chicken Run (2000). Película dirigida por Peter Lord y Nick Park, Reino Unido, Aardman Animation.[DVD]

Corpore Bride (2005). Película dirigida por Tim Burton y Mike Jhonson, Estados Unidos, Warner Bros. [DVD]

Cronos (1992). Película dirigida por Guillermo del Toro, México, IMCINE .[DVD]

Gulliver's Travels (1939). Película dirigida por Dave Fleischer, Estados Unidos, Fleischer Studios. [DVD]

Hellboy II, the golden army (2008). Película dirigida por Guillermo del Toro, Estados Unidos, Universal Studios.[DVD]

Hercules (1997). Película dirigida por Ron Clementes y John Musker, Estados Unidos, Walt Disney Pictures. [DVD]

Horton hears who! (2008). Película dirigida por Jimmy Hayward y Steve Martino, Estados Unidos, Blue Sky Studios. [DVD]

Kakurenbo (2004). Película dirigida por Shuei Morita, Japón, Yamato Works. [DVD]

Koko the hot shot (1925). Película dirigida por Dave Fleischer, Estados Unidos, Fleischer Studios. [DVD]

Kung fu panda (2008). Película dirigida por Mark Osborne y John Stevenson, Estados Unidos, DreamWorks Animation. [DVD]

Laberinto del fauno (2006). Película dirigida por Guillermo del Toro, España-México, Estudios Picasso. [DVD]

Le Merle (1959). Película dirigida por Norman McLaren, Canadá, National Film Board of Canadá. [DVD]

Lilo y Stich (2000). Película dirigida por Dean DeBlois y Chris Sanders, Estados Unidos, Walt Disney Pictures.[DVD]

Monsters Inc. (2001). Película dirigida por Pete Doctor y David Silverman, Estados Unidos, Pixar Animation Studios.[DVD]

Neco z Alenky -Alice (2000). Película dirigida por Jan Svankmajer, Checoslovaquia, Channel Four Films.[DVD]

Nocturna (2007). Película dirigida por Adrià García y Víctor Maldonado, España, Filmax Entertainment.[DVD]

Norman McLaren 32 obras maestras (2000). Cortometrajes dirigidos por Norman McLaren, Canadá, Epoca cine argentino [DVD]

Pacific Rim (2013). Película dirigida por Guillermo del Toro, Estados Unidos, Warner Bros. [DVD]

Pedro y el lobo (2006). Película dirigida por Sizie Templeton, Reino Unido, Breakthru Fiilms. [DVD]

Periwing marker (1999). Película dirigida por Steffen Schäffler, Alemania, Ideal Standard Film.[DVD]

Pink Floyd The wall (1982). Película dirigida por Alan parker, Estados unidos, Metro-Golden-Meyer.[DVD]

Ren and Stimpy Show (1991-1996). Película dirigida por John Kricfalusi, Estados Unidos, Nickelodeon Network.[DVD]

Sword in the stone (1963). Película dirigida por Wolfgang Reitherman, Estados unidos, Walt Disney productions.[DVD]

Tarzan (1999). Película dirigida por Chris Buck y Kevin Lima, Estados unidos, Walt Disney Pictures.[DVD]

Tarzán, making of (1999). Película dirigida por Chris Buck y Kevin Lima / Estados Unidos, Disney.[DVD]

Tekkonkinkreet (2006). Película dirigida por Michael Arias, Japón, Studio 4C [DVD]

The collected short of Jan Svankmajer (2005). Cortometrajes dirigidos por Jan Svankmajer, Estados unidos, Kino internacional.[DVD]

The Powerpuff Girls (1998-2005). Película dirigida por Craig McCracken, Estados unidos, Cartoon Networks.[DVD]

The Principe of Egypt (1998). Película dirigida por Brenda Chapman y Steave Hicker, Estados Unidos, DreamWorks Anitmaton [DVD]

The Secret of Kell (2009). Película dirigida por Tomm Moore y Nora Twomey, Francia, Cartoon Saloon.[DVD]

Tron unprinsing (2012). Película dirigida por Steven Lisberger, Estados Unidos, Disney XD.[DVD]

Up (2009). Película dirigida por Pete Cocter y Bob Peterson, Estados unidos, Walt Disney Pictures.[DVD]

Yellow submarine (1968). Película dirigida por George Dunnig, Estados Unidos, Apple Corps.[DVD]

